

MANUAL

DE TREINADORES GRAU I

@FPX - 2024



FICHA TÉCNICA

PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE TREINADORES

MANUAIS DE FORMAÇÃO – GRAU I – COMPONENTE ESPECÍFICA

EDIÇÃO

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE XADREZ
Rua Sarmento de Beires nº 33 Loja A
1900-411 Lisboa Portugal
E-mail: fpx@fpx.pt

AUTORES

ANTÓNIO BRAVO
ANTÓNIO FRÓIS
PAULO COSTA
SÉRGIO ROCHA

COORDENAÇÃO DA PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS E DE EDIÇÃO

ANTÓNIO BRAVO

DESIGN E PAGINAÇÃO

PEDRO GRAVE

INDÍCE

1.	HISTÓRIA DO XADREZ I.....	7
1.1.	Objetivos.....	7
1.2.	Introdução.....	7
1.3.	O Jogo de Xadrez. Raízes, evolução e a sua História.....	8
1.4.	O último quarto do século XX.....	24
1.5.	Os campeões mundiais da FIDE.....	26
1.6.	CONCLUSÕES.....	29
1.7.	TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO.....	30
2.	LEIS DO JOGO DE COMPETIÇÃO.....	32
2.1.	Objetivos.....	32
2.2.	Introdução.....	32
2.3.	Índice.....	33
2.4.	Prefácio.....	34
2.5.	Leis básicas do jogo.....	35
2.6.	Regras de competição.....	43
2.7.	Partidas em ritmo semirrápido.....	52
2.8.	Partidas em ritmo rápido.....	53
2.9.	CONCLUSÕES.....	70
2.10.	TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO.....	71
3.	TÉCNICAS DE XEQUE-MATE.....	73
3.1.	Objetivos.....	74
3.2.	Introdução.....	74
3.3.	Técnica de xeque-mate com Rei e Dama contra Rei.....	75
3.4.	Técnica de xeque-mate com Rei e duas Torres contra Rei.....	76
3.5.	Técnica de xeque-mate com Rei e Torre contra Rei.....	77
3.6.	Técnica de xeque-mate com Rei e dois Bispos contra Rei.....	78
3.7.	Técnica de xeque-mate com Rei, Bispo e Cavalo contra Rei.....	78
3.8.	Técnica de xeque-mate com Rei e dois Cavalos contra Rei e Peão.....	79
3.9.	CONCLUSÕES.....	80
3.10.	TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO.....	81
4.	FINAIS ESSENCIAIS.....	83
4.1.	Objetivos.....	83
4.2.	Introdução.....	83

4.3.	<i>Peões e Finais de Peões</i>	84
4.4.	<i>Finais de Torre</i>	86
4.5.	<i>Finais de Bispo</i>	88
4.6.	<i>Finais de Dama contra Peão na sétima linha</i>	89
4.7.	<i>Finais de Cavalo</i>	92
4.8.	CONCLUSÕES	93
4.9.	TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO	94
5.	TÁTICA I	96
5.1.	<i>Objetivos</i>	96
5.2.	<i>Introdução</i>	96
5.3.	<i>Combinações. Definição e tipos de combinações</i>	96
5.4.	<i>Temas Táticos</i>	97
5.5.	CONCLUSÕES	101
5.6.	TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO	102
6.	ABERTURAS I	104
6.1.	<i>Objetivos</i>	104
6.2.	<i>Introdução</i>	104
6.3.	<i>Tipos de Aberturas</i>	105
6.4.	<i>Classificação das Aberturas</i>	107
6.5.	<i>Enciclopédia de Aberturas</i>	108
6.6.	<i>Erros nas Aberturas</i>	109
6.7.	CONCLUSÕES	148
6.8.	TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO	149
7.	MEIO-JOGO I	151
7.1.	<i>Objetivos</i>	151
7.2.	<i>Introdução</i>	151
7.3.	<i>Como se valoriza uma posição?</i>	152
7.4.	<i>Estudo de Estruturas de Peões e Tipos de Centro</i>	152
7.5.	CONCLUSÕES	160
7.6.	TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO	161
8.	METODOLOGIA DO ENSINO	163
8.1.	<i>Objetivos</i>	163
8.2.	<i>Introdução</i>	163
8.3.	<i>Metodologia a adotar</i>	164
8.4.	<i>O Programa de Alfabetização</i>	165
8.5.	<i>Princípios Gerais do Ensino de Xadrez</i>	167
8.6.	<i>Porquê Ensinar Xadrez nas Escolas?</i>	168
8.7.	<i>Investigação Educativa e Xadrez</i>	169

8.8.	<i>Estratégias Metodológicas sugeridas para o Ensino do Xadrez</i>	173
8.9.	CONCLUSÕES	176
8.10.	TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO	177
9.	PEDAGOGIA DO TREINO I	179
9.1.	<i>Objetivos</i>	179
9.2.	<i>Introdução</i>	179
9.3.	<i>Características gerais do Treinador</i>	179
9.4.	<i>Relacionamento treinador/atleta. Transmissão de valores éticos e de conduta.</i>	180
	<i>O entusiasmo.</i>	180
9.5.	<i>As funções do treinador nas diferentes etapas de desenvolvimento do atleta</i>	182
9.6.	CONCLUSÕES	183
9.7.	TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO	184
10.	TÉCNICAS DE TREINO NO CLUBE	186
10.1.	<i>Objetivos</i>	186
10.2.	<i>Introdução</i>	186
10.3.	<i>Formas de animação</i>	187
10.4.	CONCLUSÕES	195
10.5.	TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO	196
11.	ORGANIZAÇÃO DE TORNEIOS	198
11.1.	<i>Objetivos</i>	198
11.2.	<i>Introdução</i>	198
11.3.	<i>Direção e Organização de Torneios</i>	199
11.4.	<i>Qual o sistema que vamos utilizar no torneio?</i>	200
11.5.	CONCLUSÕES	208
11.6.	TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO	209
	GLOSSÁRIO	210
	BIBLIOGRAFIA	214

HISTÓRIA DO XADREZ |



1. HISTÓRIA DO XADREZ I

1.1. Objetivos

Este primeiro capítulo do manual tem como por objetivo transmitir conhecimento acerca da história do xadrez. Neste contexto é realizada uma síntese com a evolução do xadrez desde da sua invenção até aos dias de hoje abordando aspetos importantes de cultura geral.

Também se pretende apresentar uma visão mais técnica referindo aspetos como: as diferentes alterações ao nível de peças (modo de jogar e número de peças, tabuleiro, etc...); as alterações - que as regras de jogo foram sofrendo, a introdução do relógio de xadrez, elemento essencial num jogo de xadrez; e por fim apresentar os diferentes estilos de jogo introduzidos por grandes mestres de xadrez ao longo dos anos descrevendo também um pouco da sua história.

1.2. Introdução

A História do xadrez é muito rica, e está ligada à História da Humanidade, tal a antiguidade do nosso jogo. Como tal, é muito útil para um Treinador conhecer a História do Xadrez, por um lado para ele próprio perceber melhor como tudo aconteceu, por outro, para poder contar histórias divertidas e culturalmente interessantes aos seus alunos.

Neste capítulo, o já falecido historiador Dagoberto Markl grande entusiasta e praticante da modalidade, viaja pela História mais antiga, contando-nos como tudo aconteceu desde a História do Mago Sissa até aos dias de hoje.

Neste Grau 1 pretende-se abordar duma forma geral a História do xadrez, por ser o módulo inicial da formação do treino. Assim não serão apresentadas partidas históricas, pois serão mencionadas no grau 2, por requerem um grau técnico de conhecimento superior.

O Xadrez, como toda a disciplina de base científica, teve como berço a Ásia e, como toda a manifestação artística, tem na sua origem, a lenda e a mitologia.

É na enigmática Atlântida, uma das mais remotas civilizações, que vislumbramos a existência de algo idêntico ao xadrez, e a notícia que nos chegou associa a prática do jogo a um ritual de magia. Este fato reforça ainda mais a definição do xadrez como arte e ciência, porquanto também estas estavam intimamente ligadas aos ritos mágicos.

Por isto mesmo, como afirmou Capablanca, o xadrez “é algo mais do que um jogo”, eis a razão pela qual, ao abordar a sua história, devemos ter presentes as correlações possíveis de estabelecer entre ele e o fenómeno sócio cultural.



Zona geográfica onde começou a história do Xadrez

1.3. O Jogo de Xadrez. Raízes, evolução e a sua História

Como aparece o xadrez? A sua génese é tão confusa como a da música e, como ela, relacionada com a civilização grega. Deste modo, assim como Hermes distendeu sobre uma concha de tartaruga cordas de tripas roubadas a Apólo, dando origem ao primeiro instrumento musical, teria sido durante o lendário cerco de Tróia que, segundo Sófocles, Palamedes, Rei da Eubeia, inventou a Petteia, jogo que uns aparentam ao xadrez, enquanto outros o supõem precursor das damas.

É porém, o Oriente que, mais diretamente, tem sido considerado como berço do jogo. A razão desta preferência tem dois motivos essenciais. O primeiro bastante evidente, se pensarmos que é na Ásia que se desenvolvem as primeiras civilizações históricas, concretamente na Suméria. De resto, já, no século IV, Jaime Cesulis considerava ter sido o xadrez inventado na Caldeia. Platão, por sua vez, atribui a origem do jogo ao deus egípcio Toth.



Foto do túmulo da Rainha Egípcia Nefertari

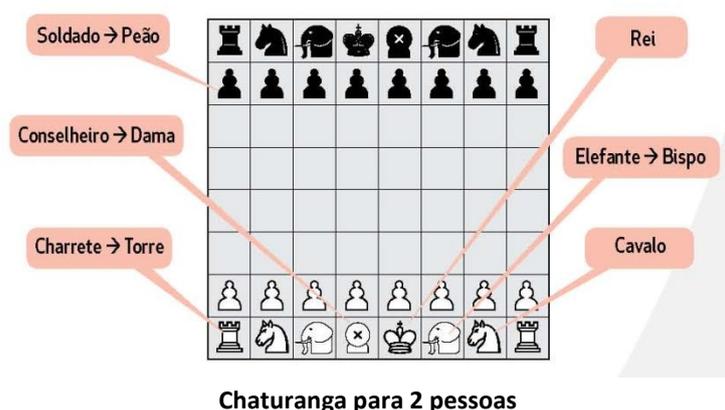
Como verificamos, tanto um como o outro concedem as honras da descoberta a povos radicados na zona geográfica onde começou a história. Daqui podemos concluir que o xadrez nasceu no tempo e no local histórico da escrita.

O segundo motivo para se admitir como justa a origem asiática do jogo, é a multiplicidade de modalidades idênticas existentes nos países do Médio e Extremo Oriente.

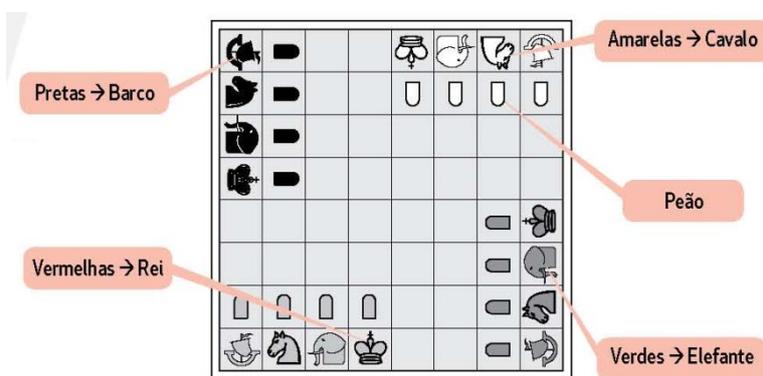
Um terceiro motivo que reforça ainda os outros dois é a raiz oriental de todas as lendas que aludem à génese do xadrez.

Não importa aqui considerarmos as características de cada um dos diversos jogos análogos, muitos deles gozando ainda hoje de certa popularidade nos seus países de origem, e que, provavelmente, antecederam o jogo tal como hoje o conhecemos e praticamos. Limitar-nos-emos a passar em revista todos eles indicando as suas respetivas origens.

Crê-se que o mais antigo precursor do xadrez terá sido o Chaturanga, jogado sobre um tabuleiro igual ao nosso no número de casas, mas destinado a quatro pessoas empareiradas. Foi, talvez, o Chaturanga o jogo que deu origem à lenda do brahman indiano Sissa e da recompensa dos grãos de trigo oferecida pela descoberta, quantidade impossível de reunir, sendo necessário para tal, como escreve Júlio Ganzo, “que se semeasse 75 vezes todos os continentes do planeta”.



Chaturanga para 2 pessoas



Chaturanga para 4 pessoas

A importância do Chaturanga na origem do xadrez reveste, inclusive, aspetos linguísticos. É deste termo, do idioma sânscrito, que deriva, entre outros, o árabe, ax-xatranj de onde, por sua vez, deriva o espanhol ajedrez e o português xadrez.

A dádiva régia, de um jogo de chaturanga do rei de Kanoj, Rarsha Vardana, “rei das 5 Índias”, ao monarca persa Cosroes I levou, segundo o poeta iraniano Firdusi, à divulgação do jogo na Pérsia onde tomaria a designação de chatrang.

Os Árabes com a sua extraordinária epopeia expansionista, encontraram na Pérsia o chatrang, adaptaram-no e tornaram-se os grandes divulgadores do xadrez. Assim, o jogo nascido em simultâneo com as civilizações históricas, inclui-se mais tarde no vastíssimo património cultural legado à Europa pelo povo islamita.

É extremamente elucidativo o facto de terem sido os árabes os iniciadores da literatura xadrezística com a obra de Al”Adli, “Litab alshatraj”. O rigor e a seriedade dos teóricos muçulmanos levaram-nos mesmo a escreverem, respetivamente nos anos 1001 e 1257, duas monografias dedicadas, em exclusivo, aos finais, uma das mais complexas fases do jogo, e também aquela em que impera um tipo de lógica matemática, bem característica do raciocínio dos cientistas árabes.

No seu afã criador, estes incansáveis propagadores da civilização dedicaram-se à composição de problemas, os “mansubat”, cuja beleza, pelo seu carácter combinativo, ainda hoje apaixona quem sobre eles se debruça.

Estava aberta a via de penetração do xadrez, a Península Ibérica, e o jogo, sucessivamente modificado, chegaria aos nossos dias.

Importa, porém, referir que paralelamente ao Chaturanga-xadrez muitos outros jogos idênticos, resultado de uma raiz cultural comum, proveniente da mais remota antiguidade, se desenvolvem no Extremo Oriente, tais como o sian-ki, seo-schoogi (jogo do General Schoo) e chit-tha-reem.

Regressemos, todavia, à Europa medieval onde reencontramos o xadrez com características idênticas às atuais, mas ainda influenciado pelas regras estabelecidas pelos árabes.

Seria monótono aludir a todos quantos praticaram a modalidade, entre os quais se incluem Carlos Magno, Ricardo I da Normandia, e aos que a teorizaram como, por exemplo, o judeu Jedahiah Badrasi, autor do tratado “Delícias do Rei”, onde se inclui um estudo sobre as origens do jogo.

Importa mencionar uma das principais obras medievais dedicadas ao xadrez, o magnífico códice iluminado “El libro de los Juegos”, de Afonso X o Sábio, escrito em Sevilha em 1270.



Capa do livro “El libro de los Juegos”

Um largo capítulo, denominado “Libro del Acedrex”, apresenta em iluminuras magnificamente pintadas, diversos problemas de xadrez, cada um acompanhado da sua explicação. Nesta época, porém, as partidas não eram anotadas de forma que os lances tinham de ser explicados por longos e fastidiosos arrazoados.

Destaque-se, pela sua importância, que as iluminuras acima referidas, para além de mostrarem o tabuleiro com as respetivas peças, apresentam de cada lado as figuras dos jogadores, residindo neste fato um dos aspetos mais originais, pois demonstram que no século XIII o xadrez era praticado por todas as classes sociais indiscriminadamente.

No entanto, é ainda na Idade Média que o xadrez sofre um rude golpe pela interpretação grosseira que lhe dá o Cardeal de Ostia, Petrus Damiani. Equiparando-o aos jogos de azar, o prelado com o apoio do Papa Alexandre II conseguiu interditar o jogo, impondo penitências aos seus praticantes, em especial aos religiosos.

Esta proibição não durará muito, e em 1513, Leão X anula-a, empolgado pela leitura de um poema de exaltação do xadrez. Mas já antes desta data se tinha processado a grande evolução no jogo, até à sua quase transformação no jogo atual. Marca esta viragem o livro do espanhol Lucena “Repeticion de amores e arte do Axedrez com CL juegos de partido”, publicado em 1497, em Salamanca.



Capa do livro “Repeticion de amores e arte do Axedrez com CL juegos de partido”

Novo dinamismo é conferido ao jogo, substituindo algumas das regras de origem árabe. Assim, os peões passam a poder avançar duas casas ao saírem do escaque de origem; o bispo passa a ter a mobilidade atual; a “Alferza”, de raiz árabe, é substituída pela Dama. Um outro ponto concerne à promoção dos peões que, a partir de então, podem escolher a peça que mais lhes aprouver.

Durante um período relativamente curto coexistem duas formas de jogar, denominando-se a moderna, pela sua espetacularidade, “la rabiosa”.

Por estranho que pareça, alguns dos problemas (“juegos de partido”) do livro de Lucena mantém os movimentos antigos e o roque ainda requer mais do que um lance para a sua execução.

Em 1512 o farmacêutico de Odemira, Damião (ou Damiano) escreve um livro editado em Roma e intitulado “Libro de Imparare giocare a Scachi I de partiti”. A obra de Damião alcança grande êxito e conhece várias edições em inglês e francês.



Capa do livro “Libro de Imparare giocare a Scachi I de partiti”

O seu mate e o seu gambito tornaram-se célebres e embora este tenha perdido popularidade ainda se encontra na prática magistral. É no tempo de Damião que, finalmente, o roque se estabelece com a sua forma atual.

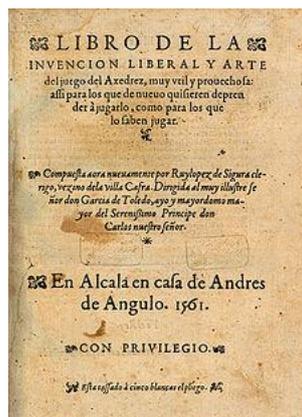
Podemos afirmar, por consequência, que o xadrez, tal como hoje se pratica, é um fenómeno cultural surgido com a Renascença, mormente em Portugal, onde esta chega nos primeiros anos do séc. XVI. A obra de Damião adquire maior relevo se a integramos no grande surto cultural que o nosso país então atravessou.

Sabe-se, de resto, que o xadrez gozava de grande popularidade entre nós. D. João II, como diz Garcia de Resende, praticava-o em viagem e são conhecidos vários exemplos de inventários pessoais e de testamentos que mencionam jogos de xadrez.

Já no início do séc. XV, D. João I elogia no seu “Livro da Montaria” o xadrez, considerando-o como hábil treino militar.

Infelizmente, porém, o nosso contributo para o desenvolvimento do jogo ficou-se pela obra de Damião e a decadência nacional iniciada no reinado de D. Manuel, e acentuada no seguinte, não poupou o xadrez.

Ao invés, em Espanha, a modalidade continua a encontrar grandes praticantes e teóricos. Em 1560, com vinte anos de idade, o sacerdote Ruy Lopez derrota em Roma os melhores xadrezistas italianos. No ano seguinte, publica o livro “Libro de la Invencion liberal e Arte Del Juego del Axedrez”.



Obra que, definitivamente, fixa as regras do jogo e obtém grande repercussão contribuindo para o seu progresso prático e teórico.

É neste século, no ano de 1575, que se realiza em Espanha o primeiro torneio internacional que reuniu, qual campeonato do Mundo, os quatro melhores xadrezistas daqueles tempos: Ruy Lopez e Escovara, representaram a Espanha, Leonardo da Cutri e Paolo Boi a Península Itálica, a vitória coube ao transalpino Da Cutri conhecido por “IL Puttino”.



Da Cutri conhecido por “IL Puttino”

Embora tardiamente, mas muito ao gosto dos finais da Renascença, publica-se em 1617, no livro de Pietro Carrera “IL Giuoco de gli Scacchi”, uma lista dos melhores jogadores e teóricos do jogo. Assim como cerca de setenta anos antes o esteta português Francisco de Holanda estabelecia uma “Távoa dos famosos pintores modernos”, era agora a vez do jogo dos escaques ter a sua lista

de praticantes mais credenciados. Encabeçava-a Palamedes, hipotético inventor do Jogo, como vimos. Curiosamente em 32º lugar, a seguir a Ruy Lopez e acima de Filipe II, organizador do torneio internacional já referido, figurava D. Sebastião, rei de Portugal. Damião figurava em 25º lugar, mas era-lhe atribuída a nacionalidade espanhola.

Marcando o começo da decadência do xadrez na Itália, ainda no apogeu durante o século XVI, Gioachino Greco, o Calabrês, publica em Roma, em 1619, o “Trattado del nobilissimo e militare esercitio de Scacchi”. Os seus triunfos na prática são inúmeros, porém a sua maneira de jogar aponta já para a decadência. Os seus ataques violentos, levados a cabo sem preparação, comparam-se nos exacerbamentos decorativos que caracterizam a morte de um estilo nas artes plásticas e são bem evidentes na poesia do espanhol Gôngora, contemporâneo do Calabrês.

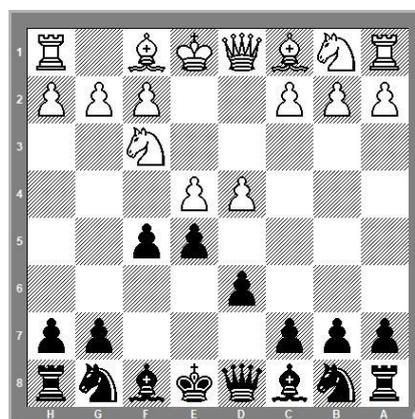
Novo progresso no xadrez deve-se ao sírio Filipe Stamma que em 1737 introduz pela primeira vez um sistema de anotação abreviada que vai facilitar a divulgação do jogo. O livro de Stamma, “O nobre jogo do xadrez”, conheceu várias edições e, possibilitou que, pela aplicação do novo sistema de registo das partidas, se intensificasse a produção bibliográfica.

Como jogador, Stamma não verá as suas teorias – fortemente posicionais, e contrastantes com os gostos da época — terem a aceitação desejada. Vai, todavia, nascer um novo teorizador que fará evoluir a arte-ciência do xadrez.

Saído do cenáculo intelectual do café de la Regence, de Paris, onde pontificava Kemur de Legal (autor do célebre mate), aparece o compositor musical François-André Danican Philidor. Levando uma vida de viagens constantes durante as quais distribuía o seu tempo entre o xadrez e a música, Philidor publicou em 1749 a obra “L’analyse du Jeu des Echecs”, na qual, pela primeira vez, se concede importância aos peões. Podemos considerar, na esteira de Julio Ganzo, que com Philidor nasce a análise. Nesta obra básica aparecem os fundamentos teóricos das Aberturas Abertas, e dos Gambitos. Além destes, são dedicados 18 estudos aos finais de partida. O pensamento de Philidor consubstancia-se neste seu aforismo “Devem-se jogar bem os peões. Eles são a alma do xadrez, os únicos que dão origem ao ataque e à defesa, e da sua boa ou má colocação depende totalmente o ganho ou perca da partida”.



Philidor



O poder atribuído à até então menos cotada figura do jogo reflete uma verdadeira “revolução popular” no xadrez, tão grande como aquela que assistiu, pelo menos na lenda, ao nascimento do Chaturanga, porquanto o brahman Sissa, ao inventar o jogo, tinha em mente abater o autoritarismo do seu soberano, ensinando-lhe uma atividade na qual, embora o rei seja a peça principal, nada pode fazer sem a ajuda dos seus súbditos.

A poucos anos da crise que vai abalar a França e o mundo, a poucos anos da Revolução que vai dar ao Povo francês a liberdade e aos povos tutelados a esperança e a força para encetar a grande luta, Philidor, talvez inconscientemente, preconiza com as suas teorias todo esse futuro.

Por outro lado, é a primeira vez que o xadrez e a arte se reúnem nos atributos de um só indivíduo. Philidor é, para além de xadrezista, compositor. Cento e setenta e quatro anos depois da publicação do seu livro, em 1923, um outro francês, o pintor Marcel Duchamp, um dos corifeus do surrealismo, abandonará a pintura para se dedicar totalmente ao xadrez escrevendo, ele também, um livro, “Le Jeu dela Reine”, que não encontrou, no entanto, qualquer repercussão.



O século XVIII não terminaria sem que o xadrez fosse objeto de uma fraude que simboliza o fascínio que a máquina começa a exercer sobre os homens.

O autómato inventado por Wolfgang von Kampler fez a sua aparição no Palácio Real de Viena e daí percorrerá a Europa, vencendo sistematicamente os seus opositores. Uma caixa de madeira em cujo interior aparentava estar só um complicado mecanismo de relojoaria, e atrás da qual se sentava uma figura em traje oriental, ocultou durante trinta anos no seu bojo alguns dos melhores jogadores do tempo, que escondidos, mas em posição de ver o tabuleiro, iam perturbando os mais avançados engenheiros mecânicos.

A hegemonia alcançada no século XVIII pela França, vai continuar ainda nos primeiros anos do século XIX, e será naquele país que eclodirá o Romantismo iniciado por Labourdonnais, discípulo de Deschapells, continuador de Philidor.



Labourdonnais

Podemos, ainda que grosseiramente, determinar a génese do movimento Romântico no xadrez pelo Match disputado entre Labourdonnais e o inglês Alexander MacDonnell, no ano de 1834, tendo como cenário a cidade de Londres. Após 85 partidas, o francês triunfou com 45 vitórias, 27 derrotas e 13 empates.

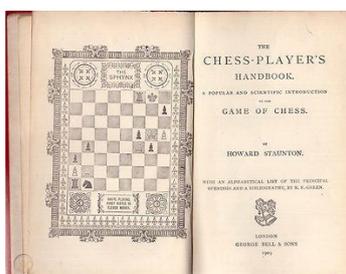
No Romantismo vamos encontrar os ataques arrojados, com sacrifícios brilhantes, mas tudo destituído de fundamento e de solidez. No campo das aberturas é a época áurea dos Gambitos de Rei; em 1824, dez anos antes do referido Match, Evans “inventa” o gambito que leva o seu nome, caracterizado pelo inesperado ataque do PCD das brancas sobre o bispo de Rei das pretas situado em c5.

Alguns acontecimentos vão marcar este período da História do Xadrez, para além dos grandes nomes que em breve referiremos.

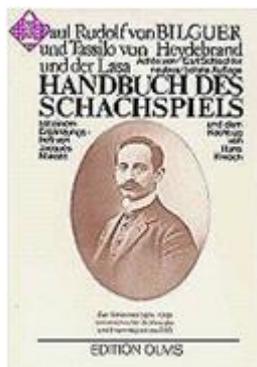
- Em meados do século, o inglês Staunton desenhou o modelo das peças que ainda hoje utilizamos oficialmente.



- Em 1847, ainda Staunton, publica o seu famoso livro “The Chess Player’s handbook”.



- Quatro anos antes, em Berlim, Bilguer e von der Lasa escrevem a obra “Handbuch des Schachspiels” especialmente dedicado ao estudo das aberturas.



- Em 1851 disputa-se, por ocasião da Exposição Universal, o I Torneio Internacional de mestres, em Londres, sem dúvida um dos maiores acontecimentos deste período. O triunfo e o prestígio de um verdadeiro campeão mundial cabem ao alemão Adolf Anderssen.
- Mas é em 1857 que se regista o “Grande Acontecimento” e ele tem um nome: Paul Morphy, vencedor do Campeonato dos Estados Unidos. O “Americanismo” faz a sua aparição no tabuleiro internacional, fugazmente, com a mesma rapidez com que em 1895 Harry Pillsbury vence em Hastings (Inglaterra), e em 1972/74 Bobby Fischer ganhará e renunciará ao Título Mundial. A grande diferença entre Morphy e este último reside no facto do primeiro renunciar, amargurado perante a recusa sistemática do maior jogador inglês da época, Staunton, em aceder a jogar, enquanto Fischer recusa porque o peso dos dólares é reduzido para a sua desmedida ambição.

Paul Morphy é sem dúvida o maior xadrezista do Romantismo. A vantagem que demonstra em relação aos seus contemporâneos consiste na aplicação de dois novos conceitos que mais ninguém até então usara:

- Iniciar o ataque só após ter as peças convenientemente desenvolvidas (noção de desenvolvimento);
- O conceito de tempo e da vantagem que confere o seu ganho.

Utilizando estas descobertas, Morphy foi derrotando um após outro, todos os grandes nomes do seu tempo. Perante a já referida recusa de Staunton, Morphy regressou aos Estados Unidos vindo a morrer completamente desligado do xadrez, em 1884.

Como efeméride salienta-se a disputa em 1861 da primeira partida com tempo controlado por uma ampulheta. Foi jogada em Londres, entre Kolisch e Anderssen, terminando com a vitória deste último.

Uma vez mais é possível estabelecer conotações entre o movimento romântico no xadrez e nas restantes atividades artísticas. A sua contemporaneidade denota, desde logo, uma atitude do homem perante os condicionalismos do seu tempo.

John Ruskin, o filósofo inglês que viveu entre 1819 e 1900, analisando a arte do desenho, mostra ao revoltar-se contra “as regras” às quais substitui o primado do amor, uma linha de pensamento idêntica à dos seus contemporâneos xadrezistas, que desprezam a segurança das regras pelas ações combinatórias destituídas frequentemente, de toda a coerência.

“As deformações do amor são mais verdadeiras que a matemática mais exata”, escreve Ruskin. Assim, também, nos círculos românticos do xadrez defendia-se que as combinações de Anderssen eram bem mais verdadeiras que o jogo posicional de Philidor.

Porém, enquanto no romantismo literário e artístico se procura recriar a temática medieval, os xadrezistas, por carência de uma tradição dessa época, retomam a linha da escola hispano-italiana de que Greco é o último representante.

Será, todavia, um jovem, saído do meio romântico, que vai revolucionar por muitos anos o xadrez, substituindo ao delírio combinativo uma poderosa concepção estratégica.

Wilhelm Steinitz, nascido em Praga em 1836, lança os princípios básicos daquela que denomina por Escola Moderna. Como escreve Julio Ganzo: “Com esta nova concepção a xadrez arte converte-se em jogo ciência”.



Wilhelm Steinitz

Wilhelm Steinitz baseia os princípios da sua teoria, construída após um estudo profundo das partidas de Morphy e das suas próprias, nos seguintes pontos que encontram, ainda hoje, muitos aderentes:

- Construção de uma posição sólida.
- Criação de pontos débeis na posição inimiga para a sua posterior exploração.
- Acumulação de pequenas vantagens.
- O rei deve ser considerado uma peça forte, tanto no ataque como na defesa.
- É necessário criar as condições para se chegar a um final vantajoso.

Imbuído de um cego dogmatismo de raiz germânica Steinitz escreve desdenhosamente: “Foram levantadas objeções contra a reforma do jogo, baseadas no facto de que as novas tendências tratam de abolir as brilhantes combinações que - julga-se são a característica dos ataques diretos ao rei. Responderemos, somente, que se trata de sentimentalismos cuja influência é mínima num jogo essencialmente científico como é o nosso “.

O certo, porém, é que Steinitz provou na prática o valor dos princípios que, laboriosamente, tinha formulado. Depois de derrotar, em 1866, por 8-6 o romântico Anderssen, conquistou o 1º Título Oficial ao vencer, em 1886 na cidade de Nova York, Johannes Zukertort por 10/5, com 5 empates. Até 1894, Steinitz pôs o seu Título em jogo por 3 vezes, derrotando por duas vezes o russo Chigorin e uma vez o inglês Gunsberg.

Muitas das vitórias de Steinitz com as brancas foram conseguidas através de um processo de desenvolvimento da Abertura, típico do Campeão Mundial. No centro os peões ocupam as casas e4 e c3, (admite-se a colocação do peão negro em e5), impedindo a penetração do centro pelas peças negras; assim as brancas preparam um ataque sobre a ala do rei adversário. A dama desenvolve-se, em geral, para e2, o CD para d2, ao que se segue o grande roque.

Vai ter início, com a reforma levada a cabo por Steinitz, o grande incremento do xadrez.



Emanuel Lasker

A geração que sucede a Steinitz, encabeçada por Emanuel Lasker, que em 1894 lhe arrebatou o Título Mundial, vai seguir, com algumas ligeiras inovações, o pensamento do Mestre. No entanto, o carácter multifacetado de que se reveste a Escola Moderna, permite a sua divisão em duas tendências: uma filosófica (a escola psicológica) fundada por Lasker, e outra, de carácter puramente prático, dirigida por Siegbert Tarrasch, fanático feroz das ideias de Steinitz, através das quais se barricava armado do mais feroz dogmatismo.

O estilo de jogo de Lasker permite-lhe, pela sua originalidade, manter durante 27 anos, o cetro mundial. Esta hegemonia teve como alicerce, o hábil manuseio, por parte do grande-mestre, de elementos psicológicos que afetavam, profundamente, os diversos adversários que se lhe deparavam. Jogando com o fator do lance inesperado, nem sempre o melhor, mas sempre o mais desagradável, Lasker produziu verdadeiras obras de arte xadrezística.



Tarrasch

Tarrasch, no seu livro “300 partidas de xadrez” cria um corpo doutrinal que, dando base científica às ideias de Steinitz, vai influenciar o jogo posicional.

Podemos dizer que os atuais seguidores de Steinitz o são mais pelo estudo das concepções de Tarrasch, que pelas do seu chefe de fila.

Grandes nomes vão seguir uma e outra tendência, com êxito variado. Entre eles, merecem referência os norte-americanos Pillsbury e Frank Marshall, o austríaco Schlechter que, em 1910, esteve a ponto de conquistar o Mundial num match disputado em Viena e Berlim contra Lasker e que terminou empatado 5/5, o polaco Rubinstein, considerado por muitos o maior xadrezista jamais Campeão do Mundo, o grande mestre da arte da defesa o húngaro Geza Maroczy e o continuador de Chigorin, o polaco Tartakower, que representou, ao tempo, uma posição oposta, ainda que não profundamente, às teorias da Escola Moderna.

Em 1920, um ano após o pintor dá-dá Marcel Duchamp, ter exposto uma versão da Mona Lisa de Da Vinci ostentando um enorme bigode e com uma inscrição obscena, embora disfarçada, quatro xadrezistas provocam o “escândalo” no mundo do jogo: Breyer, Reti, Alekhine e Bogoljubow. É o Hiper-Modernismo!

O “Hiper-Modernismo” opunha-se com êxito à Escola Moderna. Julius Breyer lança a palavra de ordem: “Depois de 1.e2-e4 as brancas estão perdidas”. Anos antes, o mesmo Breyer publicara um artigo ilustrado com um diagrama no qual se apresentava a posição inicial, legendado desta maneira “inquietante”: Uma Posição Complicada. Ao longo do trabalho, ele procurava defender a supremacia do lance P4D (d4) em relação ao avanço P4R (e4).



Aaron Nimzowitch

Para além dos quatro acima citados, Aaron Nimzowitch expõe os princípios da nova revolução do jogo na sua obra “O meu Sistema”.

Um dos pontos em que a inovação é maior, concerne ao domínio do centro. Para os hiper-modernos o domínio deste não deve ser feito pela ocupação direta dos peões, mas pela ação indireta dos bispos colocados em “fianchetto”.

Tarrasch considera “horível uma partida jogada em 1925, seguindo estes princípios inovadores, e oculta, “por decência”, o nome dos jogadores que a disputam, mas em vão; pouco a pouco o híper-modernismo vai ganhando terreno, e os seus conceitos ainda hoje são válidos e têm acérrimos defensores.

Os anos “20” são, contudo, palco da luta entre dois dos maiores génios xadrezísticos de todos os tempos: Capablanca e Alekhine.



José Raúl Capablanca



Alexander Alekhine

O primeiro, de nacionalidade cubana, é o mestre da simplicidade e o seu implacável jogo posicional assumiu tal importância que ainda hoje se vislumbra a marca da sua influência no ex-campeão mundial Bobby Fischer. Expondo com grande facilidade as suas ideias sobre o jogo, no livro “Xadrez Fundamental”, Capablanca vai formar gerações de jogadores. O soviético Petrosian, que ostentou o Título Mundial de 1963 a 1969, aprendeu a jogar pelo livro do campeão cubano, o que é bem elucidativo.

José Raul Capablanca que aos 4 anos já sabia jogar xadrez, conquistou em 1921 o título mundial, ao derrotar Lasker por 9/5, sem perder nenhuma partida. Após este triunfo, os seus êxitos sucedem-se até que, surpreendentemente, em Buenos Aires, no ano de 1927 o russo Alekhine derrota-o por 18,5 - 15,5.

O novo campeão, que viria a morrer no Estoril em 1946, tem um estilo de jogo ligado ao hiper-modernismo, mas eivado de ideias originais. Jogador de ataque por excelência, ele recusou os processos rígidos defendidos pelos partidários da Escola fundada por Steinitz, até criar uma maneira eclética própria, na qual se fundiam, com engenho, as ideias dos “revolucionários” de 1920 e as de Capablanca.

Alekhine morre sem conseguir testar uma força que já não tinha, no embate contra a nova geração, onde já começava a pontificar a Escola Soviética. Por ironia do destino, Alekhine tinha sido, em 1920, o primeiro campeão soviético, mas a sua origem aristocrática servida por uma ideologia duvidosa que se revela na sua adesão posterior à Alemanha Nazi, levam-no a abandonar a URSS em 1921.

Esta importante baixa será prontamente ressalvada por uma plêiade invulgar de grandes jogadores que, sobretudo depois da II Guerra Mundial, mantêm uma completa hegemonia.

Povo especialmente dotado para o xadrez, encontra na Revolução Socialista de Outubro o motor que leva à mais extraordinária organização xadrezística de sempre. Poder-se-á datar como Congresso da Central Sindical de 1924, o eclodir das potencialidades que vão dar à URSS o lugar de 1ª potência mundial de xadrez. Partindo do slogan “O xadrez para os trabalhadores”, organizou-se todo um processo intensivo de divulgação da modalidade. Os resultados são evidentes; vejamos alguns números e nomes.

Desde 1952, primeira presença da URSS na Olimpíada de xadrez (prova por equipas), jamais os seus representantes perderam o título, conquistando um total de doze vitórias. Individualmente, no Campeonato Mundial, os soviéticos começaram a sua carreira vitoriosa em 1948 e, desde aí, inscreveram os seguintes nomes: Botvinnik (em 1948,1951,1954,1958,1961), Smyslov (1957), Tal (1960), Petrosian (1963 e 1966), Spassky (1969), e Karpov (1974 até 1985). De 1951 a 1969, num total de nove “Matches” para o Mundial, todos foram disputados por jogadores soviéticos.

Esta série brilhante só foi interrompida no plano individual pelo triunfo do norte-americano Bobby Fischer, em 1972, sobre Boris Spassky.

Escrever sobre os atuais xadrezistas e os seus estilos foge um pouco ao âmbito do nosso trabalho, porquanto é história que se está a fazer todos os dias, em cada novo torneio que se realiza, em cada nova partida que se disputa. Importa, todavia, destacar o ex-campeão mundial Fischer, único até ao momento capaz de se impor à força soviética.

Com efeito, o norte-americano surgiu como um novo Capablanca, pela simplicidade e eficácia do seu jogo. O aspeto meteórico da sua passagem pelo xadrez internacional lembra os seus compatriotas Morphy e Pillsbury. Infelizmente a avidez pelos lucros e a autossuficiência recordam-nos as moléstias da sociedade capitalista em que se formou e desenvolveu o seu talento.

Objetivamente, porém jamais se pode ignorar, sob pena de sectarismo, a carreira impressionante que o levou à conquista do título mundial, durante a qual venceu por 6/0 os grandes mestres Taimanov (URSS) e Larsen (Dinamarca); por 6,5-2,5 o ex-campeão mundial Petrosian (URSS); e finalmente, o então detentor do título, Spassky por 12,5 / 8,5.

A concluir este já longo ensaio sobre a história do xadrez, importa referir que, assim como este jogo não é privilégio de uma determinada classe social, também não o é do sexo masculino.



Vera Menchik

Desde 1927 que se realizam campeonatos mundiais femininos. A primeira campeã, Vera Menchik, de nacionalidade inglesa, competia regularmente em torneios em que era a única representante do seu sexo, alcançando êxitos notáveis.

De resto, a mulher desempenhou sempre, ao longo da história do xadrez, um papel importante. Um problema árabe do século IX vem acompanhado de uma lenda na qual a favorita Dilaram segreda ao seu príncipe a maneira de vencer uma partida que parecia perdida.

Outra lenda, de igual proveniência, narra-nos como a jovem Zalaya ensina a maneira de decifrar um problema que alguns bons jogadores eram incapazes de resolver.

Num problema polaco do Renascimento, da autoria de Ivan Kochanowski, dois boiardos disputam, num jogo de xadrez a mão da princesa Ana da Dinamarca. Esta, interessada em casar com aquele que está prestes a perder a partida, ensina-lhe a continuação que não só o salva como lhe dá a vitória.

Dos exemplos lendários apresentados, podemos compreender que a perspicácia feminina e a sua rápida intuição deram à mulher, ao longo da história, o papel de musa inspiradora do jogador de xadrez e, como tal, qualificando-a para a prática da modalidade.

Muito ficou por dizer, muitos nomes ficaram por referir. Supomos, todavia que o essencial na compreensão da história do xadrez e das suas conotações socioculturais, escopo principal do nosso trabalho, ficou bem esclarecido de forma a podermos considerar o xadrez não como um mero jogo, mas uma verdadeira ciência, uma autêntica criação artística.

*Adaptado de DAGOBERTO MARKL
Dezembro de 1975*

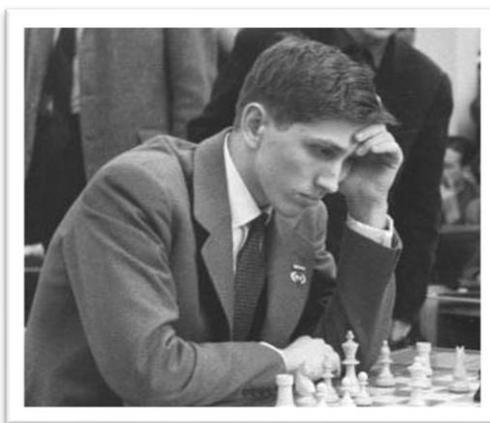
1.4. O último quarto do século XX

É difícil compreendermos os momentos de rutura no evoluir da história. No entanto, há ocasiões em que se regista um facto, um acontecimento transcendental, que desencadeia o que podemos definir como uma revolução, o que é válido tanto para a política, como para a ciência, como para a arte.

A revolução que vai ocorrer no xadrez como resultante da ascensão de Karpov ao título mundial, em 1975, tem como figura principal um agente, aparentemente passivo, o imprevisível Bobby Fischer.

O campeão norte-americano vai tentar recriar o cenário de Reiquejavique sem todavia estar presente. Não obstante o seu notável talento Fischer opta pela contestação que, temos que reconhecer, envolve não só questões de ordem financeira, mas sobretudo políticas.

Até então, recorde-se, no conflito que opôs Alekhine a Capablanca registou-se um confronto de personalidades, dir-se-ia de intelectos, cujas concepções sobre o xadrez se opunham radicalmente. Fischer dá origem ao combate político que, infelizmente, transcende o embate sobre o tabuleiro.



Robert James Fischer

Poder-se-á dizer que a luta que norteia o norte-americano revela a agudização da guerra-fria. O confronto entre Fischer e Karpov era a miniaturização, com todas as consequências daí resultantes, da luta que opunha os Estados Unidos à União Soviética.

Como é evidente, e já o dissemos, o norte-americano vai sistematicamente utilizando, com matizes diversos, os processos já revelados no Match contra Spassky.

A vitória, sem afrontamento, de Karpov vem, afinal, e por via deste lançar em termos práticos uma renovação completa no entendimento do jogo.

O conceito de dinamismo que caracterizava a Escola Soviética, originário das ideias de Chigorin (século XIX) e depois desenvolvido por Alekhine, já tinha encontrado eco em personalidades tão diversas quanto as de Botvinnik ou de Tal; bem como nessa identidade impossível entre os estilos de Keres e Petrosian. Não se pode, todavia, negar que, não obstante as discrepâncias entre os xadrezistas soviéticos, existe esse fator comum que definimos por dinamismo. Trata-se, obviamente, de duas opções, ou vertentes, desse mesmo dinamismo, uma passiva e outra ativa.

No primeiro deparamos com os esquemas de jogo de Botvinnik e de Petrosian, os estrategas, o segundo tem em Keres e Tal os principais corifeus, os táticos.

A síntese destas duas vertentes talvez as possa encontrar em Smyslov mas, sobretudo em Spassky e Leonid Stein. Este último, precocemente falecido, nunca conseguiu atingir o título mundial a que tinha, pelas suas admiráveis produções, pleno direito.

Contudo, algo de novo vai emergir no xadrez moderno. Talvez possamos designar esta nova tendência pelo termo neo-dinamismo ou talvez, por neo-hipermodernismo.

Com efeito, o auto afastamento de Fischer permite à novíssima geração da União Soviética de repensar todo um novo processo que lhe vai, de algum modo, garantir a hegemonia mesmo depois da queda do Muro de Berlim.

Karpov é, sem dúvida, um continuador “modernizado” dos conceitos de Botvinnik. A exploração milimétrica das fraquezas do adversário, recordando as velhas lições de Steinitz ainda que temperadas pelos hipermodernismo de Nimzowitch, permitem-lhe ter vantagem sobre o que designaríamos por “neo – capablanquismo” dos continuadores de Fischer. É lamentável que nunca se tivesse verificado na prática o confronto entre estes dois génios.

A grande revolução vai, porém surgir com o aparecimento de Garry Kasparov. Ele vai realizar a síntese de todas as ideias que já germinavam na prática dos grandes mestres.

Kasparov, o grande vencedor de Karpov, representa quanto a nós, a simbiose da técnica de Alekhine com uma espécie de neo-romantismo.

É esta a corrente teórica que define o estilo dos nossos e que podemos encontrar nas partidas de Kramnik, de Topalov, de Salov, de Anand e de toda uma plêiade de jovens que estão a criar um estilo eclético resultante da síntese das teorias divulgadas pelos grandes pensadores que no século XIX criaram o xadrez moderno com base científica. À margem de todas estas tendências que são de facto, essenciais para a compreensão da evolução do xadrez, deparamos como já foi dito, com as lutas políticas e com as exigências economicistas.

Estas últimas têm o seu auge na polémica que opôs, em 1993, Kasparov, campeão mundial, à FIDE. Deparamos então com a insólita situação de existirem duas organizações com dois campeões mundiais: Kasparov, campeão da PCA, de que é mentor, e Karpov campeão da FIDE. Eis como se dividiu um “mundo” que devia estar unido para se justificar a divisa latina da FIDE “GENS UNA SUMUS”.



A mulher continua a ser a musa inspiradora do xadrez.

A ninfa Caissa, criada no século XVIII pelo poeta inglês William Jones, encontra a sua plena afirmação no grande desenvolvimento do xadrez feminino. Independentemente dos torneios específicos que se continuam a realizar, temos que reconhecer, contra a tese machista da superioridade masculina, que a história do xadrez se renova, depois dos êxitos de Vera Menchik, com as 3 irmãs húngaras Polgar.

Judit Polgar, participante ativa em torneios em que só defronta parceiros masculinos, é, sem dúvida, a prova da extraordinária capacidade da mulher que vence por direito próprio uma sociedade que se habituou, de uma ponta à outra do Globo, a ser lastimavelmente dirigida por homens incapazes de assumir a equalização.

A história do xadrez tem, em muitas das suas lendas originárias, a presença forte da mulher e vai reencontrar nos nossos dias a sua relevante presença num confronto saudável em que, recordando mais pacificamente a história bíblica, Judith vence Holofernes.

Enquanto uns homens discutem, outros homens, serenamente, vão criando “a grande máquina” que irá procurar assumir a liderança do xadrez.

Já não é o autómato fraudulento de Von Kempelen que desde 1769 iludiu os grandes deste mundo. A ameaça agora é mais séria. A nova inteligência, o “super computador”, venceu em 1997 o campeão Kasparov. De seu nome Deep-Blue este novo “génio” vai exigir que de futuro se organizem torneios de “máquinas inteligentes” e outros, bem mais criativos, de homens inteligentes. Afinal os que programam e tornam possíveis as ditas “máquinas”.

*Adaptado de DAGOBERTO MARKL
Outubro de 1997*

1.5. Os campeões mundiais da FIDE

Depois de Karpov abdicar de lutar pelo título em 1999 por não concordar com o sistema de jogo implantado nos campeonatos mundiais (depois da cisão em 1993 pelo então campeão mundial Kasparov). Em 1999 o russo A. Khalifman tornou-se campeão mundial de xadrez no torneio realizado em Las Vegas, em 2000 o indiano V. Anand venceu em Teerão e Nova Deli num mundial disputado em duas fases, em 2002 venceu o ucraniano R. Ponomariov em Moscovo e em 2004 venceu o uzbeko R. Kazimdzhanov na Líbia.

Após o campeonato de 2004 foi organizado um torneio de reunificação de forma a credibilizar o xadrez de uma forma geral, dado que, desde que Kasparov abandonou a FIDE e criou um campeonato mundial paralelo, a imagem do xadrez decaiu devido ao facto de existirem dois campeões mundiais em simultâneo.

Este torneio de reunificação realizou-se no México em 2005 que foi ganho por V. Topalov, em 2006 o russo V. Kramnik que já tinha vencido Kasparov em Londres no ano de 2000 no

campeonato paralelo venceu Topalov no Match realizado em Elista tornando-se no campeão mundial de xadrez.

Em 2007 finalmente teve lugar o Torneio de Reunificação ou Campeonato Mundial de Xadrez Oficial com o acordo unânime de todos os agentes da modalidade e que coroou o indiano Viswanathan Anand como Campeão Mundial de Xadrez. Em 2013 o indiano perde o título para o jovem prodígio Magnus Carlsen. Em 2016 e 2018 Magnus Carlsen renovou o título frente a Sergey Karjakin (em Nova Iorque) e Fábio Caruana (em Londres).

Listagem dos campeões oficiais da FIDE (Federação Internacional de Xadrez):

Campeões Mundiais (1886 a 1993)

Período	Campeão		Conquistou o título contra	Defesas do título contra
	País	Nome		
1886–1894		Wilhelm Steinitz	Johannes Zukertort (1886)	Mikhail Chigorin (1889); Isidor Gunsberg (1891); Mikhail Chigorin (1892)
1894–1921		Emanuel Lasker	Wilhelm Steinitz (1894)	Wilhelm Steinitz (1897); Frank Marshall (1897); Siegbert Tarrasch (1908); Carl Schlechter (1910); Dawid Janowski (1910)
1921–1927		José Raúl Capablanca	Emanuel Lasker (1921)	
1927–1935		Alexander Alekhine	José Raúl Capablanca (1927)	Efim Bogoljubov (1929); Efim Bogoljubov (1934)
1935–1937		Max Euwe	Alexander Alekhine (1935)	
1937–1946		Alexander Alekhine	Max Euwe (1937)	
1948–1957		Mikhail Botvinnik	Torneio Mundial de 1948	David Bronstein (1951); Vasily Smyslov (1954)
1957–1958		Vasily Smyslov	Mikhail Botvinnik (1957)	
1958–1960		Mikhail Botvinnik	Vasily Smyslov (1958)	
1960–1961		Mikhail Tal	Mikhail Botvinnik (1960)	
1961–1963		Mikhail Botvinnik	Mikhail Tal (1961)	
1963–1969		Tigran Petrosian	Mikhail Botvinnik (1963)	
1969–1972		Boris Spassky	Tigran Petrosian (1966)	
1972–1975		Bobby Fischer	Boris Spassky (1972)	
1975–1985		Anatoly Karpov	Bobby Fischer (desistência)	Viktor Korchnoi (1978); Viktor Korchnoi (1981); Garry Kasparov (1984)
1985–1993		Garry Kasparov	Anatoly Karpov (1985)	Anatoly Karpov (1986); Anatoly Karpov (1987); Anatoly Karpov (1990)

Campeões Mundiais FIDE (1993–2006)

Período	Campeão		Conquistou o título contra	Defesas do título contra
	País	Nome		
1993–1999		Anatoly Karpov	Jan Timman (1993)	Gata Kamsky (1996); Anand (1998)
1999–2000		Alexander Khalifman	Vladimir Akopian (1999)	
2000–2002		Viswanathan Anand	Alexei Shirov (2000)	
2002–2004		Ruslan Ponomarev	Vassily Ivanchuk (2002)	
2004–2005		Rustam Kasimdzhanov	Michael Adams (2004)	
2005–2006		Veselin Topalov	Torneio Mundial de 2005	

Campeões Mundiais PCA (1993–2006)

Período	Campeão		Conquistou o título contra	Defesas do título contra
	País	Nome		
1993–2000		Garry Kasparov		Nigel Short (1993) Anand (1995)
2000–2006		Vladimir Kramnik	Garry Kasparov (2000)	Peter Leko (2004)

Campeões Mundiais (2006–atualidade)

Período	Campeão		Conquistou o título contra	Defesas do título contra
	País	Nome		
2006–2007		Vladimir Kramnik	Veselin Topalov (2006)	
2007–2013		Viswanathan Anand	Torneio Mundial de 2007	Vladimir Kramnik (2008); Topalov (2010); Boris Gelfand (2012)
2013–2023		Magnus Carlsen	Viswanathan Anand (2013)	Viswanathan Anand (2014); Sergey Karjakin (2016); Fabiano Caruana (2018); Ian Nepomniachtchi (2021);
2023–		Ding Liren	Ian Nepomniachtchi (2023)	

Cronologia dos diferentes períodos na evolução do jogo de xadrez:

Período Antigo (± até 1500)	Período Moderno (± de 1500 até hoje)
a) Primitivo (± até 500 dC)	a) Romântico (± de 1500 a 1886)
b) Indiano (± de 500 a 600)	b) Científico (± de 1886 a 1916)
c) Persa (± de 600 a 700)	c) Hipermoderno (± de 1916 a 1946)
d) Árabe (± de 700 a 1400)	d) Eclético (± de 1946 até hoje)
e) Renascentista (± de 1400 a 1500)	e) Informático (± de 1996 até hoje)



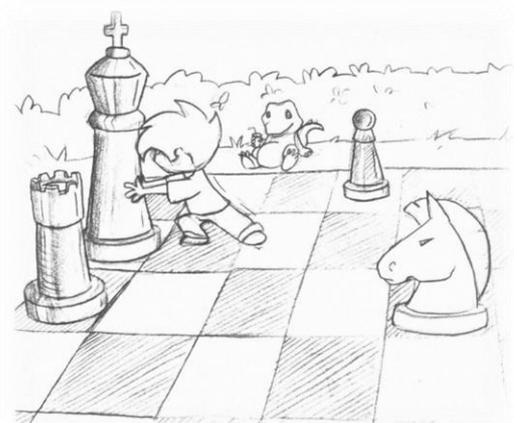
1.6. CONCLUSÕES

Realçamos a importância que tem a história do xadrez por forma a conhecer a sua evolução, estilos e formas de jogo sofridas ao longo dos tempos. No sentido que os treinadores e respetivos alunos/atletas possam compreender melhor os meandros e pormenores da modalidade com vista a uma melhoria das suas capacidades de desenvolvimento e compreensão do jogo.

Neste capítulo podemos concluir que a história do xadrez tem dois grandes períodos. No primeiro uma fase de criação e evolução das regras muito próximas das que conhecemos hoje. O jogo numa fase inicial nasce duma adaptação de vários jogos de tabuleiro na Ásia central.

No segundo período o jogo sofre poucas alterações, entre elas a introdução do roque, da captura na passagem e a implementação do relógio. Esta fase caracteriza-se sobretudo pelos estilos de jogo que diversos jogadores e campeões criaram no xadrez.

O conhecimento da história do xadrez faz parte da cultura xadrezística. Nesta modalidade que tem esta especificidade, a história é um tema recorrente no seu dia-a-dia.



1.7. TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO

1. Onde nasceu o xadrez?
 - a) Grécia
 - b) Ásia
 - c) Odemira
 - d) Casablanca

2. Quem foi o primeiro Campeão Mundial oficial de xadrez?
 - a) Alexander Alekhine
 - b) José Raul Capablanca
 - c) Wilhelm Steinitz
 - d) Emanuel Lasker

3. Em que cidade nasceu um dos primeiros livros de xadrez do mundo escrito por um português?
 - a) Lisboa
 - b) Odemira
 - c) Coimbra
 - d) Estoril

4. “Os peões são a alma do xadrez” é uma frase de:
 - a) Sissa
 - b) Botvinnik
 - c) Philidor
 - d) Júlio Ganzo

5. A revolução do Hiper-Modernismo é exposta na obra:
 - a) “O meu sistema” – Nimzowitch
 - b) “Os meus geniais predecessores” – Kasparov
 - c) “The chess player’s handbook” – Staunton
 - d) “L’analyse du Jeu dês Echecs” – Philidor

LEIS DO JOGO DE XADREZ

LEIS DO JOGO DE XADREZ DA FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE XADREZ (FIDE)
VÁLIDAS A PARTIR DE 01 DE JANEIRO DE 2018

VERSÃO PORTUGUESA APROVADA PELA FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE XADREZ



2. LEIS DO JOGO DE COMPETIÇÃO

2.1. Objetivos

Identificar e interpretar corretamente as Leis do Jogo de Xadrez.
Descrever as principais regras de competição no xadrez.
Distinguir as diferenças entre os ritmos de jogos existentes.
Conhecer as regras para o xadrez 960 e as regras de jogo para invisuais e jogadores portadores de deficiência.

2.2. Introdução

A Federação Internacional de Xadrez (Fédération Internationale des Échecs (FIDE)) foi fundada a 20 de julho de 1924, em Paris e atualmente tem sede em Lausanne na Suíça e tem cerca de 185 federações. A FIDE é reconhecida pelo Comitê Olímpico Internacional (COI) como a responsável pela organização do Xadrez e dos campeonatos internacionais em níveis continentais. As Leis do jogo de xadrez da FIDE regulamentam o jogo no tabuleiro e são aprovadas e revistas em sede de congresso da FIDE.



**LEIS do JOGO de XADREZ da
Federação Internacional de Xadrez (FIDE)
Válidas a partir de 1 de Janeiro de 2023**

Tradução: A.I. Eduardo Viana
Revisão: Álvaro Brandão

Texto oficial em inglês na página da FIDE: <https://handbook.fide.com/chapter/E012023>

2.3. Índice		Página
REGRAS BÁSICAS DO JOGO	35
Artigo 1:	A natureza e objetivos do jogo de xadrez	35
Artigo 2:	A posição inicial das peças no tabuleiro	36
Artigo 3:	O movimento das peças	37
Artigo 4:	O ato de mover as peças	41
Artigo 5:	O término da partida	42
REGRAS DE COMPETIÇÃO	42
Artigo 6:	O relógio de xadrez	42
Artigo 7:	Irregularidades	44
Artigo 8:	A anotação dos lances	45
Artigo 9:	A partida empatada	46
Artigo 10:	Pontuação	47
Artigo 11:	A conduta dos jogadores	47
Artigo 12:	A função do Árbitro	48
APÊNDICES	50
A	Partidas Semirrápidas	50
B	Partidas rápidas (Blitz)	51
C	Notação Algébrica	51
D	Regras de jogo para jogadores invisuais e jogadores portadores de deficiência visual	53
DIRETRIZES	55
I	Partidas adiadas	55
II	Regras do Xadrez960	56
III	Jogos sem incremento incluindo Finais Acelerados	57
GLOSSÁRIO		58

PREFÁCIO

As Leis de Xadrez não podem abranger todas as situações possíveis que podem surgir durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas.

Nos casos que não estejam precisamente regulamentados por um Artigo das Leis, deve ser possível tomar uma decisão correta estudando situações análogas que estejam nas Leis. As Leis pressupõem que os árbitros têm a necessária competência, bom senso e absoluta objetividade. Uma regra muito detalhada pode privar o árbitro de sua liberdade de julgamento e assim impedi-lo de encontrar, face a um problema, uma solução ditada pela justiça, lógica e fatores especiais. A FIDE apela a todos os xadrezistas e federações que aceitem este ponto de vista.

Uma condição necessária para uma partida ter rating calculado pela FIDE é que o torneio seja jogado de acordo com as Leis de Xadrez da FIDE. Recomenda-se até que mesmo os jogos competitivos não válidos para rating FIDE sejam jogados de acordo com as Leis de Xadrez da FIDE. As federações filiadas podem solicitar à FIDE que se pronuncie sobre questões relacionadas com as Leis do Xadrez.

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

Artigo 1: A natureza e objetivos do jogo de xadrez

- 1.1 O jogo de xadrez é disputado entre dois/duas jogadores/as, que movem as suas peças sobre um tabuleiro quadrado denominado “tabuleiro de xadrez”.
- 1.2 O jogador/a com as peças brancas (Brancas) faz o primeiro lance, cabendo ao jogador/a com as peças pretas (Pretas) responder a esse primeiro lance. Em seguida, os/as jogadores/as movem alternadamente.
- 1.3 Diz-se que um jogador/a 'tem a vez de jogar', tão logo a jogada do seu/sua oponente tiver sido efetuada.
- 1.4 O objetivo de cada jogador/a é colocar o Rei do/a oponente 'sob ataque' de forma a conseguir que o/a oponente não tenha lance legal.
 - 1.4.1 Do/a jogador/a que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque-mate ao rei do/a oponente, e venceu a partida. Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio Rei sob ataque (xeque), nem capturar o Rei do/a oponente.
 - 1.4.2 Do/a oponente, cujo Rei sofreu xeque-mate, diz-se que perdeu a partida.
- 1.5 A partida estará empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores/as tenha a possibilidade de dar xeque-mate ao Rei do/a oponente (veja Artigo 5.2.2).

Artigo 2: A posição inicial das peças no tabuleiro

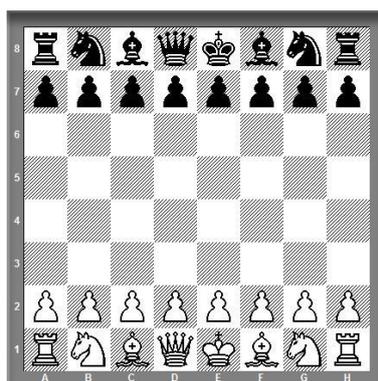
- 2.1 O tabuleiro de xadrez é composto por uma grelha (8x8) de 64 casas quadradas iguais, alternadamente claras e escuras. O tabuleiro é colocado entre os jogadores/as de tal forma que é sempre branca a casa que fica no canto à direita de cada jogador/a.
- 2.2 No início do jogo as Brancas têm 16 peças de cor clara, e as Pretas têm 16 peças de cor escura. As peças são as seguintes:

Um rei branco, usualmente indicado pelo símbolo	
Uma dama branca, usualmente indicada pelo símbolo	
Duas torres brancas, usualmente indicadas pelo símbolo	
Dois bispos brancos, usualmente indicados pelo símbolo	
Dois cavalos brancos, usualmente indicados pelo símbolo	
Oito peões brancos, usualmente indicados pelo símbolo	
Um rei preto, usualmente indicado pelo símbolo	
Uma dama preta, usualmente indicada pelo símbolo	
Duas torres pretas, usualmente indicadas pelo símbolo	
Dois bispos pretos, usualmente indicados pelo símbolo	
Dois cavalos pretos, usualmente indicados pelo símbolo	
Oito peões pretos, usualmente indicados pelo símbolo	

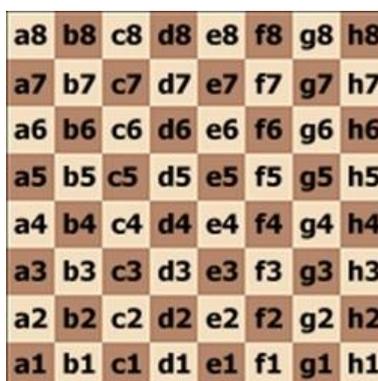


Conjunto de peças 'Staunton' (modelo recomendado em provas oficiais)

Esta é a posição inicial das peças no tabuleiro:



Cada casa tem uma referência, definida por duas coordenadas (uma letra e um número) conforme é explicitado no Apêndice C.



Nota: Este esquema foi deslocado do Apêndice C7 para facilitar o entendimento do conceito de colunas e linhas.

2.4 As oito casas dispostas verticalmente são chamadas 'colunas'.

Ex: a1 a a8 (coluna a); b1 a b8 (coluna b), etc...

As oito casas dispostas horizontalmente são chamadas 'linhas'. Ex: a1 a h1 (linha 1); a2 a h2 (linha 2), etc...

É denominada 'diagonal' uma linha reta de casas quadradas de mesma cor (que pode conter de 2 a 8 casas) que se estende de uma borda do tabuleiro até à outra borda. Ex: a5 a e1, a6 a f1, a7 a g1, a8 a h1, b8 a h2, c8 a h3, d8 a h4, etc.

Artigo 3: O movimento das peças

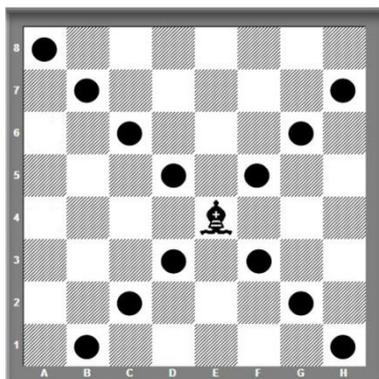
3.1 Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por peça da mesma cor.

3.1.1 Se uma peça se mover para uma casa ocupada por uma peça do oponente, esta última será capturada e removida do tabuleiro, como parte do mesmo movimento.

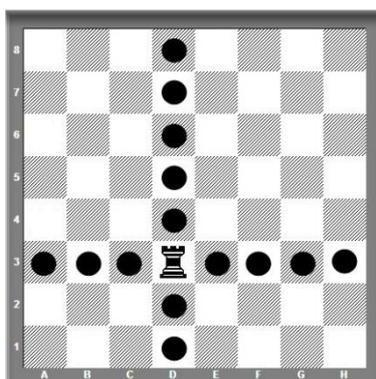
3.1.2 Diz-se que uma peça está a atacar uma peça do oponente se puder efetuar uma captura na casa atacada, de acordo com os Artigos 3.2 a 3.8.

3.1.3 Considera-se que uma peça ataca uma casa mesmo que essa casa esteja ocupada por uma peça cravada (impedida de ser movida porque tal movimento deixaria ou colocaria o seu próprio Rei sob ataque).

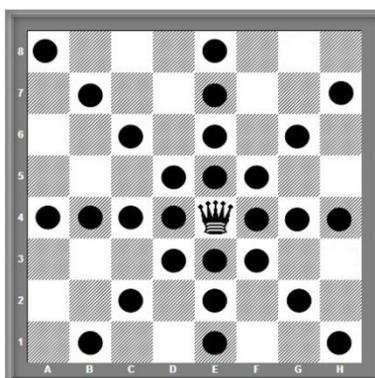
3.2 O **Bispo** pode ser movido para qualquer casa ao longo da/s diagonal/ais em que esteja.



3.3 A **Torre** pode ser movida para qualquer casa ao longo da coluna ou linha em que esteja.

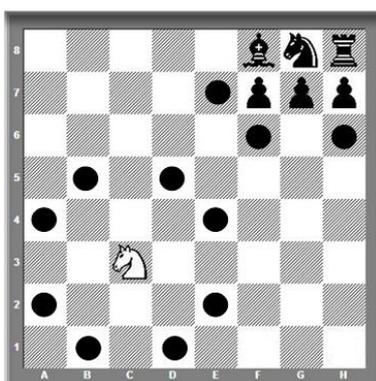


3.4 A **Dama** pode ser movida para qualquer casa ao longo da coluna, linha ou diagonal/ais em que esteja.



3.5 Ao fazer esses lances, Bispo, Torre ou Dama não podem passar sobre nenhuma outra peça.

3.6 O **Cavalo** só pode ser movido para uma das casas mais próximas daquela que ocupa, desde que não esteja na mesma linha, coluna ou diagonal (resulta que tais casas são sempre da cor oposta à cor da que ocupa).

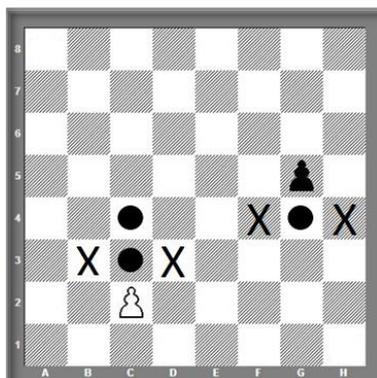


3.7 O Peão

3.7.1 O peão pode ser movido para uma casa que esteja imediatamente à sua frente ao longo da mesma coluna, desde que esta casa esteja desocupada; ou

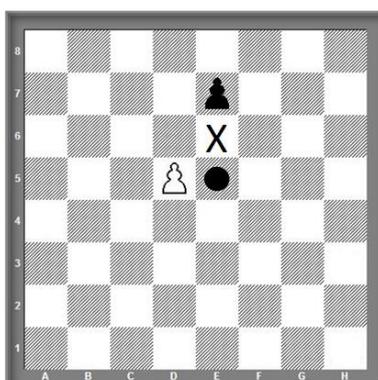
3.7.2 O peão, no seu primeiro lance, pode ser movido conforme mencionado em 3.7.1 ou, alternativamente, pode avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas estejam desocupadas; ou

3.7.3 o peão pode ser movido para uma casa ocupada por uma peça do oponente diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando essa peça.



3.7.3.1 O peão - ocupando uma casa adjacente e na mesma linha do peão do oponente que acaba de avançar duas casas num único lance desde a sua casa original - pode capturar o peão que avançou como se ele tivesse sido movido apenas uma casa.

3.7.3.2 Esta captura somente é legal se ocorrer no lance imediato a este avanço, e é chamada 'captura na passagem' ou 'en passant'.



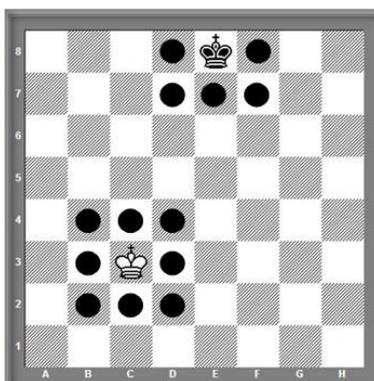
3.7.3.3 Quando um jogador/a, tendo a vez de jogar, move um peão para a linha mais distante em relação à sua posição inicial, deve trocá-lo, como parte da mesma jogada, por uma nova Dama, Torre, Bispo ou Cavalo da mesma cor, na referida casa de chegada. Esta é chamada a 'Casa de Promoção'.

3.7.3.4 A escolha do jogador/a não está restrita às peças anteriormente capturadas.

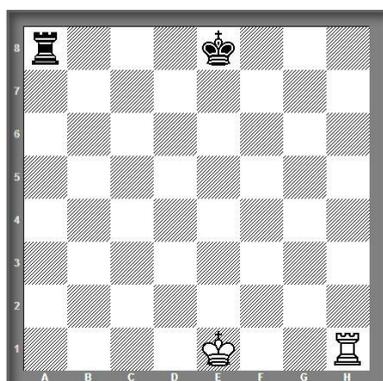
3.7.3.5 Esta troca do peão por outra peça é denominada 'promoção' e o efeito da nova peça é imediato.

3.8 Há duas formas diferentes de mover o Rei:

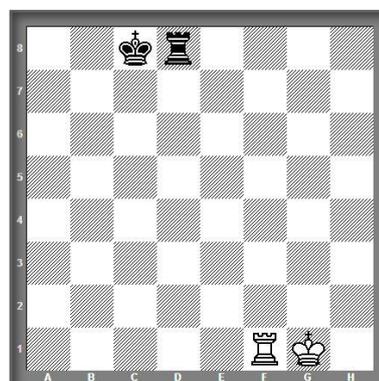
3.8.1 Movendo-o para uma casa vizinha



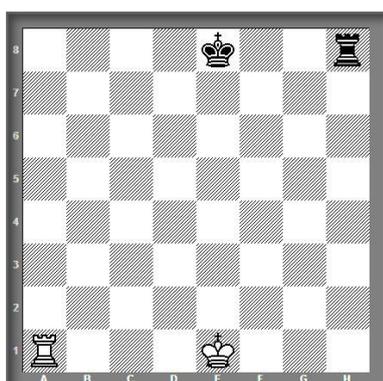
3.8.2 ‘Rocando’. Este ‘roque’ é um movimento do Rei conjugado com o de uma das Torres da mesma cor, e ao longo da primeira linha do jogador, que conta como um simples lance de rei, e é executado como se segue: o Rei é transferido (da sua casa original) duas casas em direção à Torre (que também está na sua casa original); em seguida, a Torre é transferida para a casa que o Rei acabou de atravessar.



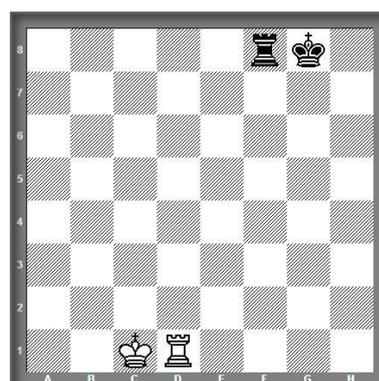
Antes do roque preto na ala da dama
Antes do roque branco na ala do rei



Após o roque preto na ala da dama
Após o roque branco na ala do rei



Antes do roque branco na ala da dama
Antes do roque preto na ala do rei



Após do roque preto na ala do rei
Após o roque branco na ala da dama

3.8.2.1 Perde-se o direito ao roque:

- 1) Se o Rei já foi movido, ou
- 2) com uma Torre que já foi movida

3.8.2.2 O roque não é temporariamente permitido:

3) se a casa que o Rei ocupa, ou qualquer casa pela qual deve passar, ou ainda a casa que passará a ocupar, estiver atacada por 1 ou mais peças do oponente; ou

4) se houver alguma peça entre o Rei e a Torre com a qual o roque será efetuado.

3.9 Se o Rei estiver em xeque

3.9.1 Diz-se que o Rei está em xeque se estiver atacado por uma ou mais peças do oponente, mesmo que as referidas peças estejam cravadas, ou seja, impedidas de serem movidas da casa ocupada porque tal movimento deixaria ou colocaria o seu próprio Rei em xeque.

3.9.2 Nenhuma peça pode ser movida de modo a que exponha ou deixe o seu próprio Rei em xeque.

3.10 Lances legais e ilegais; posições ilegais

3.10.1 Um lance é legal quando todos os requisitos relevantes dos Artigos 3.1 a 3.9 tiverem sido cumpridos.

3.10.2 Um lance é ilegal quando não atende aos requisitos relevantes dos Artigos 3.1 a 3.9.

3.10.3 Uma posição é dita ilegal quando não pode ser alcançada por qualquer série de lances legais.

Artigo 4: O ato de mover as peças

4.1 Cada lance deve ser jogado com apenas uma das mãos.

4.2 Ajuste das peças ou outro contacto físico com uma peça:

4.2.1 Apenas o jogador que tem a vez de jogar pode ajustar uma ou mais peças em suas casas, desde que antes manifeste sua intenção (por exemplo, dizendo "eu arrumo" ou "eu ajusto").

4.2.2 Qualquer outro contacto físico com uma peça, exceto no caso de contacto claramente acidental, deve ser considerado como intencional.

4.3 Excetuado o disposto no Artigo 4.2.1, se o jogador/a que tem a vez de jogar toca no tabuleiro, com a intenção de mover ou capturar:

4.3.1 uma ou mais de suas próprias peças - deve jogar a primeira peça tocada que possa ser movida.

4.3.2 uma ou mais peças de seu/sua oponente - deve capturar a primeira peça tocada que possa ser capturada.

4.3.3 uma ou mais peças das duas cores - deve capturar a primeira peça do oponente tocada com sua primeira peça tocada ou, se isso for ilegal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser movida ou capturada. Se não estiver claro qual das peças do próprio jogador/a ou do/a oponente foi tocada em primeiro lugar, deve-se considerar que a peça do próprio jogador/a foi tocada antes da do seu/sua oponente.

4.4 Se o/a jogador/a com a vez de jogar:

4.4.1 toca o seu Rei e uma Torre - deve rocar nessa ala se o movimento for legal

4.4.2 deliberadamente toca a Torre e em seguida o seu Rei, não será então permitido rocar nessa ala, e a situação deve ser regulada de acordo com o Artigo 4.3.1

4.4.3 pretendendo rocar, toca o Rei e em seguida uma Torre, mas o roque com esta Torre é ilegal - o/a jogador/a deve fazer outro lance legal com o seu Rei (o que pode incluir o roque com a outra Torre). Se o Rei não tiver nenhum lance legal, está livre para fazer qualquer jogada legal.

4.4.4 se o jogador/a promove um peão, a escolha da nova peça somente está finalizada assim que a mesma tiver tocado na casa de promoção.

4.5 Se nenhuma das peças tocadas de acordo com os Artigos 4.3 ou 4.4 pode ser movida ou capturada, o jogador/a pode fazer qualquer outro lance legal.

4.6 O ato de promoção pode ser executado de várias formas:

4.6.1 o peão não precisa de ser colocado na casa de chegada, pois é possível remover o peão e pôr a nova peça na casa de promoção, ações que podem ocorrer em qualquer ordem.

4.6.3 Se uma peça oponente ocupa a casa de chegada, deve ser retirada por captura.

4.7 Quando uma peça for solta numa casa, como consequência de um lance legal ou parte de um lance legal, não pode ser movida para outra casa neste lance. A jogada é considerada como efetuada nos casos de:

4.7.1 uma captura - quando a peça capturada tiver sido removida do tabuleiro e o/a jogador/a, após colocar a sua própria peça na nova casa, a tiver soltado da mão.

4.7.2 Roque - quando a mão do/a jogador/a tiver soltado a Torre na casa previamente atravessada pelo Rei; assim, quando a mão do jogador tiver soltado o Rei, o lance não estará implementado ainda, mas o/a jogador/a já não tem o direito de fazer qualquer outro lance a não ser rocar naquela ala, se isto for legal. Se for ilegal rocar naquela ala, o jogador/a deve fazer um outro lance legal com o seu Rei (o que pode incluir rocar com a outra Torre). Se o Rei não tiver lance legal, o jogador/a está livre para fazer qualquer lance legal.

4.7.3 promoção - quando a mão do/a jogador/a tiver soltado a nova peça na casa de promoção e o peão tiver sido removido do tabuleiro.

4.8 O/a jogador/a perde o seu direito a reclamar contra uma violação dos Artigos 4.1– 4.7 por parte de seu oponente assim que toque numa qualquer peça com a intenção de movê-la ou capturá-la.

4.9. Se um jogador/a estiver fisicamente incapacitado de mover as peças, deve designar um/a assistente para executar estas operações, o/a qual deve ser aceite pelo/a árbitro.

Artigo 5: O término da partida

5.1.1 A partida é vencida pelo jogador que der xeque-mate ao Rei do/a oponente. Isto imediatamente termina a partida, desde que o lance produzindo a posição de xeque-mate esteja de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.

5.1.2 A partida é perdida pelo jogador que declara que abandona. Isto termina imediatamente o jogo, a menos que a posição seja tal que o oponente não possa dar xeque-mate por qualquer série de lances legais. Neste caso, o resultado da partida é declarado empate.

5.2.1 A partida está empatada quando o/a jogador/a que tiver a vez de jogar não tenha lance legal e o seu Rei não esteja em xeque. Diz-se então que a partida terminou com o Rei 'afogado'. Isto imediatamente termina a partida, desde que o lance que produziu a posição de 'afogado' esteja de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.

5.2.2 A partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores/as pode dar xeque-mate ao Rei do/a oponente por qualquer série de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa 'posição morta'. Isto imediatamente termina a partida, desde que o lance que produziu a posição esteja de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.

5.2.3 A partida está empatada mediante comum acordo entre os/as jogadores/as durante a partida, desde que ambos tenham feito pelo menos o primeiro lance. Isto imediatamente termina a partida.

REGRAS DE COMPETIÇÃO

Artigo 6: O Relógio de Xadrez

6.1 'Relógio de xadrez' significa um relógio com dois mostradores de tempo, conectados entre si de tal modo que apenas um deles funciona de cada vez. 'Relógio' nas Leis do Xadrez significa um dos dois mostradores de tempo. Cada relógio tem uma seta. 'Queda de seta' significa o término do tempo estipulado para um jogador.

6.2 Manuseamento do relógio

6.2.1 Durante a partida cada jogador, tendo feito o seu lance no tabuleiro, deve acionar o relógio, iniciando a contagem de tempo no relógio do seu oponente (significa dizer que ele deve acionar o seu relógio).

Esta ação 'completa' o lance. Um lance diz-se também completo se:

6.2.1.1 o lance termina a partida (veja Artigos 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.2.1, 9.61 e 9.6.2), ou

6.2.1.2 o/a jogador/a efetuou o seu próximo lance, caso o seu lance anterior não tenha sido completado.

6.2.2 Deve ser permitido a um jogador colocar o aparelho em 'pausa' após fazer o seu lance, mesmo depois que o seu oponente tiver feito o próximo lance. O tempo decorrido entre fazer o lance no tabuleiro e acionar o relógio é considerado como parte do tempo atribuído ao jogador/a.

6.2.3 O/a jogador/a deve acionar o seu relógio com a mesma mão que executou o seu lance. É proibido para um jogador/a manter o dedo no relógio ou a pairar sobre ele.

6.2.4 Os/as jogadores/as devem usar o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com violência, levantá-lo, acionar o relógio antes de fazer o lance ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deve ser penalizado de acordo com o disposto no Artigo 12.9.

6.2.5 Somente é permitido o ajuste de peças no tabuleiro, se efetuado pelo/a jogador/a cujo relógio estiver em funcionamento.

6.2.6 Se um/a jogador/a não puder usar o relógio, deve designar um/a assistente, aceitável para o árbitro, para executar esta tarefa. O seu relógio deve ser ajustado pelo árbitro de modo justo. Este ajuste de relógio não se aplica no caso de um jogador com deficiência.

6.3 Tempo atribuído

6.3.1 Ao usar um relógio de xadrez, cada jogador/a deve completar um número mínimo de lances - ou todos os lances - num determinado período de tempo, inclusive o incremento após cada lance. Tudo isto deve ser previamente especificado.

6.3.2 O tempo poupado por um/a jogador/a durante um período é adicionado ao tempo disponível para o próximo período, quando aplicável. No modo de 'espera de tempo' (delay-mode) ambos os/as jogadores/as recebem um determinado 'tempo principal de reflexão'. Além disso, cada jogador também recebe um 'tempo extra fixo', após cada lance. A contagem regressiva do tempo principal somente começa depois de esgotado o tempo extra. Desde que o jogador/a pare seu relógio antes de esgotado o 'tempo extra fixo', o 'tempo principal' não muda, independentemente da porção do 'tempo extra fixo' usado.

6.4 Imediatamente após a queda de uma seta/bandeira, os requisitos do Artigo 6.3.1 devem ser verificados.

6.5 Antes do início da partida o árbitro deve decidir onde o relógio de xadrez deve ser colocado.

6.6 Na hora determinada para o início da partida deve ser iniciado o relógio das Brancas.

6.7 Tolerância para atraso "Default time"

6.7.1 O regulamento técnico de um evento deve especificar previamente um horário de 'tolerância para atraso'. Se não for especificado o prazo para atraso, então ele é igual a zero. Qualquer jogador que chegar atrasado, ou seja, após o horário de tolerância para atraso, deve perder a partida, a menos que o árbitro decida de outra forma.

6.7.2 Se o regulamento técnico de um evento especificar que o horário 'de tolerância para atraso' não é zero, e se nenhum dos/as jogadores/as estiver presente, o/a jogador/a com as peças brancas deve perder todo o tempo decorrido antes de sua chegada, a menos que o regulamento do evento especifique, ou o/a árbitro, decida de outra forma.

6.8 Uma seta/bandeira é considerada caída quando o/a árbitro observa o facto ou quando um dos jogadores fez uma reclamação válida nesse sentido.

6.9 Exceto onde se aplica uma das disposições contidas nos Artigos 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, perderá a partida o/a jogador/a que não completar, dentro do seu tempo, o número prescrito de lances. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate ao Rei do jogador por qualquer série possível de lances legais.

6.10 Configuração do relógio de xadrez

6.10.1 Qualquer indicação dada pelo relógio de xadrez será considerada conclusiva, na ausência de um defeito evidente. Um relógio de xadrez com um defeito evidente deve ser substituído pelo árbitro, que deve valer-se de seu bom senso quando ajustar os tempos exibidos pelo relógio de xadrez substituído.

6.10.2 Se, durante a partida, se verificar que a configuração de qualquer um - ou ambos relógios - está incorreta, o/a jogador/a ou o/a árbitro deve imediatamente parar o relógio de xadrez. O/a árbitro deve instalar a configuração correta, corrigindo os tempos e o contador de lances, se necessário. O/a árbitro deve valer-se de seu bom senso quando determinar a configuração dos relógios.

6.11.1 Se o jogo precisar de ser interrompido, o/a árbitro deve pausar o relógio de xadrez.

6.11.2 O/a jogador/a somente pode parar os relógios para procurar a ajuda do árbitro - por exemplo, quando ocorrer uma promoção e a peça requerida não estiver disponível.

6.11.3 O árbitro deve decidir quando a partida será reiniciada.

6.11.4 Se o jogador pausar o relógio de xadrez, a fim de procurar assistência da arbitragem, o árbitro deve determinar se ele/ela tem alguma razão válida para parar o relógio. Se for óbvio que não houve razão válida para pausar o relógio de xadrez, o jogador deve ser penalizado de acordo com o Artigo 12.9.

6.12.1 São permitidos no salão de jogos, telas, monitores, ou tabuleiros murais mostrando a posição atual no tabuleiro, os lances e o número de lances feitos/completados, e relógios que também mostrem o número de lances.

6.12.2 O/a jogador/a não pode fazer qualquer reclamação com base apenas em informação exibida dessa forma.

Artigo 7: Irregularidades

7.1 Se uma irregularidade ocorre, e deve ser restabelecida a posição anterior das peças, o/a árbitro deve usar o seu melhor julgamento para, no reatamento, determinar os tempos a serem disponibilizados no relógio de xadrez. Isto inclui o direito de não mudar os tempos dos relógios. Se necessário, o/a árbitro deve ajustar o contador de lances do relógio.

7.2.1 Se, durante uma partida, se constatar que a posição inicial das peças estava incorreta, a partida deve ser anulada e uma nova partida deve ser jogada.

7.2.2 Se, durante uma partida, se constatar que o tabuleiro foi colocado contrariando o Art. 2.1, a partida deve continuar, mas a posição alcançada será transferida para um tabuleiro de xadrez corretamente colocado.

7.3 Se uma partida começou com cores invertidas, caso menos de 10 lances tenham sido feitos por ambos/as jogadores/as, deve a mesma ser interrompida e uma nova partida ser disputada com as cores corretas. Após 10 lances ou mais, o jogo deve continuar.

7.4 Peças deslocadas

7.4.1 Se o/a jogador/a desloca/derruba uma ou mais peças, deve restabelecer a correta posição no seu próprio tempo.

7.4.2 Se necessário, o/a jogador/a ou o oponente deve parar o relógio de xadrez e pedir a assistência do/a árbitro.

7.4.3 O/a árbitro pode penalizar o jogador que deslocou/derrubou as peças.

7.5 Lances ilegais

7.5.1 Um lance ilegal estará completado assim que o jogador acionar o seu relógio. Se durante a partida se descobrir que um lance ilegal foi completado, a posição imediatamente anterior à irregularidade deve ser restabelecida. Se a posição imediatamente anterior à irregularidade não puder ser restabelecida, a partida deve continuar a partir da última posição, identificável, anterior à irregularidade. Os Artigos 4.3 e 4.7 aplicam-se à jogada feita em substituição ao lance ilegal. A partida deve então continuar a partir desta posição restabelecida.

7.5.2 Se o/a jogador/a moveu um peão para a mais distante fila/linha, acionou o relógio, mas não substituiu o peão pela nova peça, o lance é ilegal, e o peão deve ser substituído por uma Dama de mesma cor do peão.

7.5.3 Se o/a jogador/a aciona o relógio sem efetuar um lance, o ato deve ser considerado e penalizado como se de um lance ilegal se tratasse.

7.5.4 Se um/a jogador/a usa as duas mãos para fazer um único lance (no caso de roque, captura ou promoção), tal deve ser considerado e penalizado como tendo sido efetuado um lance ilegal.

7.5.5 Após a adoção das ações descritas no Artigo 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4 para o primeiro lance ilegal completado por um jogador, o/a árbitro deve dar dois minutos extras ao seu oponente; para o segundo lance ilegal completado pelo mesmo jogador, o/a árbitro deve declarar a partida perdida para este jogador. Entretanto, a partida estará empatada, quando se alcançar uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate ao Rei de um/a jogador/a por qualquer série possível de lances legais.

7.6 Se, durante a partida, se descobrir que qualquer peça foi deslocada da sua casa correta, deve ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a posição anterior à irregularidade não puder ser determinada, a partida continua a partir da última posição identificável antes da irregularidade. A partida então continua a partir desta posição restabelecida.

Artigo 8: O registo dos lances

8.1 Como os lances devem ser registados:

8.1.1 Durante a partida é requerido a cada jogador que registre os próprios lances e os de seu/sua oponente, de maneira correta, lance a lance, da forma mais clara e legível possível, optando por uma das seguintes maneiras:

8.1.1.1 escrever em notação algébrica (conforme apêndice C) na folha de registo, prescrita para a competição;

8.1.1.2 introduzindo os lances na planilha eletrônica certificada pela FIDE, prescrita para a competição.

8.1.2 É proibido anotar os lances antes de os executar no tabuleiro, exceto se o/a jogador/a pretender reivindicar empate na forma dos Artigos 9.2 ou 9.3, ou no ato de adiamento de uma partida de acordo com o disposto na Diretriz I 1.1.

8.1.3 O/a jogador/a pode responder a um lance do seu/sua oponente antes de anotá-lo, se assim desejar. Deve, no entanto, anotar o seu lance anterior antes de fazer outro.

8.1.4 A folha de registo deve ser usada apenas para anotação dos lances, dos tempos dos relógios, da oferta de empate, registos relacionados com reclamações, e outros dados relevantes.

8.1.5 Ambos/as jogadores/as devem anotar a oferta de empate com um símbolo (=).

8.1.6 Se um jogador estiver incapacitado de anotar, um assistente, que pode ser providenciado pelo jogador/a, e que deve ser aceitável para o/a árbitro, para registar os lances. O seu relógio deve ser colocado pelo árbitro de uma forma justa. Não é aplicável tal ajustamento de relógio para jogador com deficiência.

8.2 As folhas de registo devem estar sempre visíveis para o árbitro, durante toda a partida.

8.3 As folhas de registo são propriedade do/a organizador/a da competição. Um dispositivo de registo eletrónico com defeito evidente deve ser substituído pelo árbitro.

8.4 Se o jogador tiver menos de cinco minutos no seu relógio em algum momento de um período da partida, e não recebe tempo adicional de 30 segundos (ou mais) acrescentado após cada lance, então, durante o tempo restante do período não está obrigado a cumprir os requisitos do Artigo 8.1.1.

8.5 Folhas de registo incompletas

8.5.1 Se nenhum dos/as jogadores/as estiver a anotar, nas condições do Artigo 8.4, o/a árbitro ou o seu/sua assistente deve esforçar-se por estar presente e anotar os lances. Neste caso, imediatamente após a queda da seta/bandeira, o/a árbitro deve parar o relógio de xadrez durante o tempo necessário para que ambos jogadores atualizem as suas folhas de registo podendo, para isso, consultar a do/a oponente e/ou as notas do/a árbitro.

8.5.2 Se apenas um/a jogador/a deixou de anotar conforme o Artigo 8.4, ele deve, tão logo qualquer das setas/bandeira/s tenha caído, atualizar inteiramente a sua folha, antes de mover uma peça no tabuleiro. Desde que seja a sua vez de fazer o lance, o jogador pode usar a folha de anotação do oponente, mas deve devolvê-la antes de fazer um lance.

8.5.3 Se não houver folha de registo completa disponível, os/as jogadores/as devem reconstituir a partida num outro tabuleiro, sob a supervisão do/a árbitro ou assistente. Antes do início da reconstituição, o árbitro deve anotar a posição atual da partida, os tempos, qual o relógio que está em movimento, e o número de lances feitos/completados - se esta informação estiver disponível.

8.6 Se, atualizadas as folhas de anotação, não for possível mostrar que um/a jogador/a ultrapassou o limite de tempo, o próximo lance deve ser considerado como sendo o primeiro do

próximo período de tempo, a menos que haja evidência de que mais lances foram feitos ou completados.

8.7 Na conclusão da partida, ambos os jogadores devem assinar ambas as folhas de registo, indicando o resultado da partida, ou aprovar o resultado nas suas planilhas eletrônicas. Mesmo se incorreto, este resultado permanece válido, a menos que o/a árbitro decida de outra forma.

Artigo 9: A partida empatada

9.1 Ofertas de empate e regulamento do torneio:

9.1.1 O regulamento técnico de um evento pode especificar que os/as jogadores/as não podem oferecer ou concordar com o empate em menos de um determinado número de lances, ou de forma alguma, sem o consentimento do árbitro.

9.1.2 Entretanto, se o regulamento técnico do evento permitir empate de comum acordo, deve ser aplicado:

9.1.2.1 O/a jogador/a que quiser propor empate deve fazê-lo depois de efetuar o lance no tabuleiro e antes de acionar o seu relógio. Uma oferta em qualquer outro momento durante a partida será válida, mas o artigo 11.5 deve ser considerado. Nenhuma condição pode ser incluída na proposta. Em ambos os casos, a oferta não pode ser retirada, e continua válida até que o oponente aceite, rejeite verbalmente, rejeite tocando uma peça com a intenção de movê-la ou capturá-la, ou a partida termine de alguma outra forma.

9.1.2.2 A oferta de empate deve ser anotada pelos dois jogadores em suas folhas de registo com um símbolo (=).

9.1.2.3 Uma reclamação de empate com base nos Artigos 9.2 ou 9.3 deve ser considerada como uma oferta de empate.

9.2. A partida está empatada, após uma reclamação correta do/a jogador/a que tem a vez de jogar, quando a mesma posição for repetir-se por, pelo menos, três vezes (não necessariamente por repetição de lances), nas seguintes circunstâncias:

9.2.1 estando prestes a aparecer, se o/a reclamante anota o seu lance na folha de registo em papel ou introduz o seu lance na 'planilha eletrónica', o qual não pode ser mudado, e declara ao árbitro a intenção de efetuar no tabuleiro o referido lance, ou,

9.2.2 a dita posição acaba de aparecer, e o/a jogador/a que reivindica o empate tem a vez de jogar.

9.2.3 As posições são consideradas idênticas somente se o mesmo/a jogador/a tiver a vez de jogar, peças do mesmo tipo e cor ocupam as mesmas casas, e as possibilidades de movimento de todas as peças dos dois jogadores/as são as mesmas. Portanto, as posições não são idênticas se:

9.2.3.1 no início da sequência, um peão pudesse ter sido capturado 'en passant',

9.2.3.2 o Rei tinha direito a roque com a Torre ainda não movida, mas perdeu o direito de rocar após ser movida. O direito de rocar só é perdido depois que o Rei ou a Torre se movam.

9.3 A partida está empatada, por uma correta reclamação de um/a jogador/a com a vez de jogar, se:

9.3.1 anota seu lance, que não pode ser mudado, na sua folha de registo, ou introduzindo-o na 'planilha eletrónica', e declara ao árbitro a intenção de executar esse lance, que resultará em 50 lances feitos por cada jogador sem o movimento de qualquer peão nem qualquer captura, ou,

9.3.2 os últimos 50 lances foram completados pelos dois jogadores sem o movimento de qualquer peão nem qualquer captura.

9.4 Se o jogador/a toca numa peça conforme Artigo 4.3, perde o direito a reivindicar empate nesse lance com base nos Artigos 9.2 ou 9.3.

9.5 Reclamações de empate:

9.5.1 Se o/a jogador/a reclama um empate com base nos Artigos 9.2 e 9.3, ele/ela ou o/a árbitro deve parar o relógio. Ao jogador/a não é permitido retirar a referida reclamação.

9.5.2 Se a reclamação for considerada correta, a partida estará imediatamente empatada.

9.5.3 Se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro deve adicionar dois minutos ao tempo de reflexão restante do oponente. Em seguida, a partida deve continuar. Se a reclamação for feita com base em um lance pretendido, esse lance deve ser feito de acordo com Artigos 3 e 4.

9.6 Se uma ou ambas as hipóteses abaixo ocorrer, então a partida estará empatada:

9.6.1 a mesma posição apareceu, conforme em 9.2.2, pelo menos por cinco vezes.

9.6.2 qualquer série de pelo menos 75 lances tenha sido feita pelos dois jogadores/as sem qualquer movimento de peão nem qualquer captura. Mas se o último lance for xeque-mate, prevalecerá o xeque-mate.

Artigo 10: Pontuação

10.1 A menos que o regulamento técnico de um evento especifique de outra forma, o jogador/a que vence a sua partida, inclusive por não comparência do/a oponente, recebe a pontuação de um ponto (1); o/a jogador/a que perde a sua partida, inclusive por não comparência, recebe a pontuação de zero pontos (0), e o jogador que empata a sua partida recebe meio ponto ($\frac{1}{2}$).

10.2 A pontuação total de qualquer jogo não pode exceder a pontuação máxima normalmente atribuída àquela partida. O resultado dado a um/a jogador/a individual deve ser aquele normalmente associado a uma partida, por exemplo um 'score' de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ não é permitido.

Artigo 11: A conduta dos jogadores

11.1 Os/as jogadores/as não podem praticar nenhuma ação que redunde em má reputação ao jogo de xadrez.

11.2 Ambiente de jogo e área de jogo:

11.2.1 O 'ambiente de jogo' é composto pela área de jogo, zonas de repouso, casas de banho, área de refeição ligeira, área reservada para fumadores e outros locais especificados pelo árbitro.

11.2.2 A área de jogo é o lugar onde são jogadas as partidas de uma competição.

11.2.3 Somente com permissão do/a árbitro pode:

11.2.3.1 um/a jogador deixar o ambiente de jogo,

11.2.3.2 o/a jogador/a com a vez de jogar deixar a área de jogo.

11.2.3.3 pessoa que não seja jogador/a ou árbitro ter acesso à área de jogo.

11.2.4 O regulamento técnico de um evento pode especificar que o/a oponente de um jogador que tem a vez de jogar deva reportar ao árbitro o desejo de sair da área de jogo.

11.3 Notas e dispositivos eletrónicos:

11.3.1 Durante a partida os/as jogadores/as estão proibidos de fazer uso de quaisquer notas, fontes de informação ou conselhos, ou mesmo de analisar qualquer partida em outro tabuleiro.

11.3.2. Durante a partida é proibido ao jogador/a ser portador, no ambiente de jogo, de qualquer dispositivo eletrónico não especificamente aprovado pelo/a árbitro.

11.3.2.1 Entretanto, o regulamento do evento pode permitir que tais dispositivos sejam guardados na bolsa do/a jogador/a, desde que completamente desligados. Esta bolsa deve ser guardada conforme instruções do árbitro. Ambos os jogadores ficam proibidos de usar as suas bolsas sem a permissão do árbitro.

11.3.2.2 Se é evidente que o/a jogador/a tem na sua posse tais equipamentos eletrónicos no ambiente de jogo, deve perder a partida, sendo que o/a oponente deve vencer. O regulamento de um evento pode, todavia, especificar uma penalidade diferente, menos severa.

11.3.3 O/a árbitro pode solicitar que o/a jogador/a permita que as suas roupas, bolsas, outros pertences ou corpo sejam inspecionados, em privado. O/a árbitro ou pessoa – do mesmo gênero do jogador/a – autorizada pelo/a árbitro, deve revistar o jogador/a. Se ele/ela se recusar a cumprir estas obrigações, o/a árbitro deve tomar medidas de acordo com o disposto no Artigo 12.9.

11.3.4 Fumar, inclusive tratando-se de e-cigarro, somente é permitido na área do evento especificada pelo/a árbitro.

11.4 Jogadores/as que tiverem terminado as suas partidas devem ser considerados/as como espectadores/as.

11.5 É proibido distrair ou perturbar o/a oponente de qualquer forma. Isso inclui reclamações e ofertas de empate sucessivas e/ou sem cabimento, ou introdução de uma fonte de ruído na área de jogo.

11.6 Infrações a qualquer parte dos Artigos 11.1 - 11.5 devem ser punidas conforme previsto no Artigo 12.9.

11.7 A persistente recusa por parte de um/a jogador/a em cumprir as Leis do Xadrez deve ser punida com a perda da partida. O/a árbitro deve decidir a pontuação do/a oponente.

11.8 Se ambos os jogadores forem considerados culpados de acordo com o Artigo 11.7, a partida deve ser declarada perdida para ambos.

11.9 O/a jogador/a deve ter o direito de solicitar ao árbitro explicação sobre pontos das Leis do Xadrez em que tenha dúvidas.

11.10 Exceto se o regulamento de um evento especificar de outra forma, um/a jogador/a pode apelar de qualquer decisão do árbitro, mesmo que ele tenha já assinado a folha de registo da partida (veja Artigo 8.7).

11.11 Os dois jogadores devem ajudar o/a árbitro em qualquer situação que requeira a reconstrução da partida, inclusive nas reclamações de empate.

11.12 Verificar a repetição de posição por três vezes, ou a reclamação dos 50 lances, é uma tarefa dos/as jogadores/as, sob supervisão do/a árbitro.

Artigo 12: O papel do/a Árbitro (veja Prefácio)

O/a árbitro deve zelar para que as Leis do Xadrez sejam cumpridas.

12.2.1 garantir o 'fair play' (jogo justo),

12.2.2 agir no melhor interesse da competição,

12.2.3 garantir que será mantido um bom ambiente de jogo,

12.2.4 garantir que os/as jogadores/as não sejam perturbados,

12.2.5 supervisionar o andamento da competição,

12.2.6 adotar medidas especiais de interesse para os/as jogadores/as deficientes e para aqueles/as que necessitem de cuidados médicos,

12.2.7 observar as regras de "anti-fraude" ou as Diretrizes.

12.3 O/a árbitro deve observar as partidas, especialmente quando os jogadores/as estiverem apurados no tempo, fazer cumprir as decisões que tenha tomado e, quando apropriado, impor penalidades aos jogadores/as.

12.4 O/a árbitro pode designar assistentes para observar partidas, por exemplo, quando vários jogadores estiverem em apuro de tempo.

12.5 O/a árbitro pode conceder tempo adicional a um ou a ambos os/as jogadores/as no caso de perturbação externa da partida.

12.6 O/a árbitro não deve intervir numa partida, exceto nos casos previstos nas Leis do Xadrez. Não deve indicar o número de lances completados, exceto ao aplicar o disposto no Artigo 8.5, quando pelo menos uma das setas/bandeiras tenha caído. O/a árbitro deve abster-se de informar o jogador/a de que seu/sua oponente completou um lance, ou de que qualquer dos jogadores não acionou o seu relógio.

12.7 Se alguém observar uma irregularidade, pode informar somente o árbitro. Jogadores de outras partidas não devem falar ou, de qualquer forma, interferir numa partida. Não é permitido aos espectadores interferir numa partida. O/a árbitro pode expulsar os infratores do ambiente de jogo.

12.8 Exceto se autorizado pelo árbitro, é proibido a qualquer pessoa usar telemóvel ou qualquer dispositivo eletrónico no ambiente de jogo, bem como em qualquer outra área contígua determinada pelo árbitro.

12.9 Opções disponíveis ao árbitro relativas à aplicação de penalidades:

12.9.1 advertência,

12.9.2 aumentar o tempo remanescente do/a oponente,

12.9.3 reduzir o tempo remanescente do/a infrator,

12.9.4 aumentar os pontos ganhos na partida pelo/a oponente até ao máximo possível para aquela partida,

12.9.5 reduzir os pontos ganhos na partida pelo/a infrator,

12.9.6 declarar a perda da partida pelo/a infrator (o/a árbitro deve também decidir a pontuação do/a oponente),

12.9.7 aplicar ao infrator uma multa, anunciada com antecedência,

12.9.8 determinar a exclusão do infrator de uma ou mais rondas,

12.9.9 expulsar o infrator da competição.

APÊNDICES

Apêndice A. Xadrez Rápido (Semi-rápidas)

A.1 A partida de 'Xadrez Rápido' (Semi-rápidas) é aquela em que todos os lances devem ser completados em um tempo fixo de mais de 10 minutos, mas inferior a 60 minutos para cada jogador; ou em que 'o tempo atribuído + 60 vezes qualquer incremento' for mais de 10 minutos, mas menos de 60 minutos, para cada jogador.

A.2 Os jogadores não precisam de anotar os lances, mas não perdem os seus direitos relativos a reclamações com base em folhas de registo. O/a jogador/a pode, a qualquer momento, pedir ao árbitro que lhe forneça uma folha com a finalidade de anotar os lances.

A.3 As penalidades mencionadas nos Artigos 7 e 9 das Regras de Competição deverão ser de 1 minuto em vez de 2 minutos.

A.4. As Regras de Competição devem ser aplicáveis se:

A.4.1. um/a árbitro supervisiona no máximo três partidas e,

A.4.2 cada partida é gravada pelo árbitro ou seu/sua assistente, e se possível, por meios eletrónicos.

A.4.3 O jogador/a pode a qualquer momento, na sua vez de jogar, pedir ao árbitro ou seu/sua assistente para lhe mostrar a folha de registo da partida. Isto pode ser solicitado no máximo por cinco vezes durante uma partida. Se solicitado mais vezes, deve ser considerado como tentativa de distrair o/a oponente.

A.5 Caso contrário, devem ser aplicáveis as seguintes regras:

A.5.1 A partir da posição inicial, uma vez completados os dez primeiros lances por ambos os jogadores:

A.5.1.1 nenhuma mudança pode ser feita na configuração dos relógios, a menos que a programação do evento seja desfavoravelmente afetada.

A.5.1.2 nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, ou orientação do tabuleiro. No caso de incorreta colocação de Rei não é permitido rocar. No caso de incorreta colocação de Torre, não é permitido rocar com esta Torre.

A.5.2 Se o/a árbitro observa uma ação tomada de acordo com os artigos 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou

7.5.4 ele/ela deve agir de acordo com o disposto no art.7.5.5, desde que o/a oponente não tenha feito o seu próximo lance. Se o/a árbitro não intervier, o/a oponente, desde que não tenha feito o próximo lance, tem o direito de reclamar. Se o/a oponente não reclamar e o/a árbitro não intervier, o lance ilegal permanece e a partida deve continuar. Uma vez que o/a oponente efetuou o seu próximo lance, um lance ilegal não pode ser corrigido, a menos que haja acordo entre os dois jogadores sem intervenção de um árbitro.

A.5.3 Para reivindicar uma vitória por tempo, o/a requerente pode parar o relógio de xadrez e avisar o/a árbitro. Entretanto, a partida estará empatada se a posição for tal que o/a requerente não pode dar xeque-mate ao Rei do/a oponente por qualquer série possível de lances legais.

A.5.4 Se o/a árbitro observar que ambos os Reis estão em xeque, ou um peão permanece na casa de promoção, deve aguardar até que o próximo lance seja completado. Então, se a posição ilegal ainda estiver no tabuleiro, ele/ela deve declarar a partida empatada.

A.5.5 O/a árbitro deve também acusar a queda de seta/bandeira, se ele/ela estiver a observar.

A.6 O Regulamento técnico deve especificar se é aplicável o artigo A.4 ou A.5 para todo o evento.

Apêndice B. Xadrez Blitz (Relâmpago)

B.1 A partida de 'Blitz' é aquela em que todos os lances devem ser completados num tempo fixo de 10 minutos ou menos, para cada jogador/a; ou em que 'o tempo atribuído + 60 vezes qualquer incremento' for de 10 minutos ou menos.

B.2 As Regras de Competição devem ser aplicáveis se:

B.2.1 um/a árbitro supervisiona uma partida e

B.2.2 cada partida é gravada pelo/a árbitro ou seu/sua assistente e, se possível, por meios eletrónicos.

B.2.3 O jogador/a pode a qualquer momento, na sua vez de jogar, pedir ao árbitro ou seu/sua assistente para lhe mostrar a folha de registo da partida. Isto pode ser solicitado no máximo por cinco vezes durante uma partida. Se solicitado mais vezes, deve ser considerado como uma perturbação ao/à oponente.

B.3 Caso contrário, aplica-se o disposto nas Leis de Xadrez Rápido (Semi-rápidas) conforme previsto nos Apêndices A2, A3 e A5.

B.4 O Regulamento deve especificar se é aplicável o Artigo B2 ou o Artigo B.3 para todo o evento.

Apêndice C. Notação Algébrica

A FIDE reconhece para os seus próprios torneios e partidas apenas um sistema de anotação, o Sistema Algébrico, e recomenda a uniformização desta anotação de xadrez também para literatura xadrezística e jornais e revistas. Folhas de registo da partida com outra anotação que não seja a Algébrica não podem ser usadas como prova nos casos em que normalmente esta folha é usada para tal propósito. O/a árbitro que observar um jogador/a utilizando outro sistema de notação que não seja o Algébrico deve alertá-lo/a sobre esta recomendação.

Descrição do Sistema Algébrico

C.1 Nesta descrição 'peça' significa uma peça diferente de um peão.

C.2 Cada peça é indicada por uma abreviatura. Usa-se a primeira letra, a letra maiúscula, do seu nome. Exemplo: R=Rei, D=Dama, T=Torre, B=Bispo, C=Cavalo.

C.3 Para a abreviatura do nome das peças, cada jogador/a tem liberdade para utilizar a abreviatura do nome como é normalmente usado no seu país. Exemplo: F = Fou (francês para Bispo), L = Loper (holandês para Bispo). Em jornais e revistas impressas, recomenda-se o uso da figura/símbolo gráfico da própria peça.

C.4 Os peões não são indicados pela sua primeira letra, mas reconhecidos precisamente pela ausência da mesma. Exemplo: os lances são escritos como e5 (um peão para a casa e5), d4 (um peão para a casa d4), a5 (um peão para a casa a5), e não Pe5, Pd4, Pa5.

C.5 As oito colunas (da esquerda para direita para as Brancas e da direita para esquerda para as Pretas) são indicadas por letras minúsculas, a, b, c, d, e, f, g e h.

C.6 As oito linhas (de baixo para cima para o jogador das Brancas e de cima para baixo para o jogador das Pretas) são numeradas com 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8. Consequentemente, na posição inicial as peças brancas são colocadas nas primeira e segunda linhas; as peças pretas são colocadas nas oitava e sétima linhas.

C.7 Como consequência das regras anteriores, cada uma das 64 casas é invariavelmente definida somente pela combinação de uma letra com um número.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

C.8 Cada lance de uma peça é indicado pela abreviação do nome da peça movida e da casa de chegada. Não há necessidade de um hífen entre o nome e a casa. Exemplos: Be5, Cf3, Td1. No caso dos peões, apenas a casa de chegada é indicada. Exemplos: e5, d4, a5. É aceitável a forma mais longa, contendo a casa de saída e a de chegada. Exemplos: Bb2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C.9 Quando uma peça faz uma captura, um x pode ser inserido entre:

C.9.1 a abreviatura do nome da peça em questão e,

C.9.2 a casa de chegada. Exemplos: Bxe5, Cxf3, Txd1 (veja também C.10).

C.9.3 Quando um peão faz uma captura, a coluna de partida precisa de ser indicada; então, um x pode ser inserido e, em seguida, a casa de chegada. Exemplos: dxe5, gxf3, axb5. No caso de uma captura 'en passant', as letras 'e.p.' podem ser acrescentadas à notação. Exemplo: exd6 e.p.

C.10 Se duas peças idênticas podem ser movidas para a mesma casa, a peça que é movida é indicada como segue:

C.10.1 Se ambas as peças estão na mesma fila/linha:

C.10.1.1 a abreviatura do nome da peça,

C.10.1.2 a coluna da casa de partida, e

C.10.1.3 a casa de chegada.

C.10.2 Se as 2 peças estiverem na mesma coluna:

C.10.2.1 a abreviatura do nome da peça,

C.10.2.2 a fila/linha da casa de partida, e

C.10.2.3 a casa de chegada.

C.10.3 Se as peças estão em diferentes linhas e colunas, o método 1 é preferível. Exemplos:

C.10.3.1 Há dois Cavalos, nas casas g1 e e1, e um deles é movido à casa f3: ou Cgf3 ou Cef3, conforme o caso.

C.10.3.2 Há dois Cavalos, nas casas g5 e g1, e um deles é movido à casa f3: ou C5f3 ou C1f3, conforme o caso.

C.10.3.3 Há dois Cavalos, nas casas h2 e d4, e um deles é movido para a casa f3: ou Chf3 ou Cdf3, conforme o caso.

C.10.3.4 Se uma captura acontece na casa f3, a anotação dos exemplos prévios é ainda aplicável, mas um 'x' deve ser inserido: 1) ou Cgxf3 ou Cexf3, 2) ou C5xf3 ou C1xf3, 3) ou Chxf3 ou Cdx3f3, conforme o caso.

C.11 No caso de uma promoção de um peão, o facto é indicado pelo lance de promoção (que pode ser mediante avanço do peão ou mesmo por uma captura) acrescido da abreviatura da nova peça. Exemplos: d8D, exf8C, b1B, g1T.

C.12 A oferta de empate deve ser registada como (=).

C.13 Abreviaturas

C.13.1 0-0 roque com a Torre h1 ou a Torre h8 (roque na ala do Rei)

C.13.2 0-0-0 roque com a Torre a1 ou a Torre a8 (roque na ala da Dama)

C.13.3 x captura

C.13.4 + xeque

C.13.5 ++ ou # xeque-mate

C.13.6 e.p. captura 'en passant'

As últimas quatro são opcionais.

Amostra de partida: 1.e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Bg5 Cc6 8. De3+ Be7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

Ou: 1. e2e4 e7e5 2. Cg1f3 Cg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Cf6e4 5. Dd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p.Ce4xd6 7. Bc1g5 Cb8c6 8. Dd4d3 Bf8e7 9. Cb1d2 0-0 10. 0-0-0 Tf8e8 11. Rc1b1 (=)

Apêndice D. Regras de jogo com cegos e jogadores com deficiência visual

D.1 O/a organizador, após consultar o árbitro, deve ter o poder de adaptar as regras, abaixo relacionadas, de acordo com as circunstâncias locais. No xadrez competitivo entre jogadores videntes e jogadores deficientes visuais (legalmente cegos) qualquer um dos jogadores pode exigir o uso de dois tabuleiros, os jogadores videntes usando o tabuleiro tradicional, e o jogador deficiente visual usando um tabuleiro especialmente adaptado. Este tabuleiro deve preencher os seguintes requisitos:

D.1.1 medida: pelo menos 20 cm por 20 cm

D.1.2 ter as casas pretas levemente em relevo

D.1.3 ter um orifício de fixação em cada casa

D.1.4 Os requisitos para as peças são:

D.1.4.1 todas devem ter um pequeno pino que possa encaixar-se nos orifícios de fixação do tabuleiro.

D.1.4.2 todas serem modelo 'Stauton', sendo as peças pretas, especialmente marcadas.

D.2 As seguintes regras devem regular o jogo:

D.2.1 Os lances devem ser anunciados verbal e claramente, repetidos pelo/a oponente e executados no seu tabuleiro. Quando promover um peão, o/a jogador/a deve anunciar qual a peça escolhida. Para que o referido anúncio seja o mais claro possível, sugere-se o uso dos seguintes nomes, ao invés das correspondentes letras algébricas:

- A- Anna
- B- Bella
- C- Cesar
- D- David
- E- Eva
- F- Felix
- G- Gustav
- H- Hector

A menos que o/a árbitro decida de outra forma, as linhas devem receber os algarismos em alemão: 1-eins (um) 2-zwei (dois) 3-drei (três) 4-vier (quatro) 5-fuenf (cinco) 6-sechs (seis) 7-sieben (sete) 8-acht (oito). O roque é anunciado "Lange Rochade" (Grande Roque em idioma alemão) e "Kurze Rochade" (Pequeno Roque em idioma alemão). As peças usam também os nomes em idioma alemão: "Koenig" (Rei), "Dame" (Dama), "Turm" (Torre), "Laeufer" (Bispo), "Springer" (Cavalo) e "Bauer" (peão).

D.2.2 No tabuleiro do/a jogador/a deficiente visual considera-se tocada a peça quando tiver sido retirada do orifício de fixação.

D.2.3 Considera-se efetuado um lance quando:

D.2.3.1 no caso de uma captura, se a peça capturada tiver sido removida do tabuleiro do/a jogador/a que tenha a vez de jogar,

D.2.3.2 uma peça tiver sido colocada em diferente orifício de fixação,

D.2.3.3 tiver sido anunciado o lance.

D.2.4 Somente então o relógio do oponente será posto em movimento.

D.2.5 Tão logo os pontos D.2.2 e D.2.3 sejam considerados, são válidas para o/a jogador/a videntes as regras normais.

D.2.6 Relógio de xadrez para jogadores/as com deficiência visual:

D.2.6.1 Um relógio de xadrez especialmente construído para o DV será admissível. Tal relógio deve ser capaz de anunciar o tempo e o número de lances ao jogador DV.

D.2.6.2 Alternativamente, um relógio analógico com as seguintes características pode ser considerado:

D.2.6.2.1 um mostrador ajustado com ponteiros reforçados, com cada cinco minutos marcados por um ponto saliente e cada 15 minutos por dois pontos; e

D.2.6.2.2 uma seta/bandeira que possa ser facilmente sentida pelo tato; cuidados especiais devem ser tomados para que as setas sejam bem ajustadas de modo que permitam ao jogador/a sentir bem as agulhas dos últimos cinco minutos da hora completa.

D.2.7 O/a jogador/a DV deve registar a partida em 'Braille' ou escrita usual, ou gravar os lances num gravador.

D.2.8 Qualquer engano no anúncio de um lance deve ser imediatamente corrigido antes que o relógio do oponente seja posto em movimento.

D.2.9 Se, durante o transcurso da partida surgirem diferentes posições nos dois tabuleiros, devem ser corrigidas com o auxílio do árbitro e consulta das folhas de registo dos dois jogadores. Se as duas folhas de anotação coincidirem, o/a jogador/a que anotou o lance correto, mas o executou erradamente, deve corrigir a sua posição para que coincida com o lance escrito nas planilhas. Quando tais diferenças ocorrem e se notam divergência nas duas planilhas, deve ser reconstituída a partida até ao ponto em que as duas folhas coincidam, e o árbitro deve reajustar adequadamente os relógios.

D.2.10 O jogador/a deficiente visual terá o direito de recorrer a um assistente, que executará qualquer ou a totalidade das seguintes obrigações:

D.2.10.1 fazendo o lance de cada jogador/a no tabuleiro do/a oponente;

D.2.10.2 anunciando os lances de ambos os jogadores;

D.2.10.3 anotando os lances na folha de registo do jogador deficiente visual e pondo em movimento o relógio do adversário;

D.2.10.4 informando ao jogador deficiente visual, somente a pedido deste, do número de lances executados e o tempo gasto por ambos os/as jogadores/as;

D.2.10.5 reivindicando a vitória caso a seta/bandeira do relógio do/a oponente tenha caído e informando ao árbitro quando o/a jogador/a vidente tiver tocado em uma de suas peças.

D.2.10.6 cumprindo as formalidades necessárias no caso de suspensão da partida.

D.2.11 Se o jogador/a deficiente visual não fizer uso de um assistente, o/a jogador/a vidente pode pedir a alguém que se responsabilize a executar as funções mencionadas nos pontos D.10.1 e

D.10.2. Um/a assistente precisa de ser designado caso um jogador DV seja empareirado com um jogador surdo.

DIRETRIZES

Introdução

As Diretrizes a seguir estão aqui para ajudar na organização de eventos onde elas podem ser necessárias. Embora não façam parte das Leis do Xadrez da FIDE, é altamente recomendável que sejam usadas em todos os eventos em que possam ser aplicáveis.

Diretrizes I. Partidas adiadas

I.1 Procedimento de Adiamento

I.1.1 Se uma partida não termina até o fim do tempo prescrito para o jogo, o/a árbitro deve pedir ao jogador que tem vez de jogar, para 'selar' o seu próximo lance. O/a jogador/a deve então anotar o seu lance na planilha de forma não ambígua, colocar sua folha de registo em papel, bem como a do/a oponente num envelope, lacrá-lo, e somente após isso parar o relógio de xadrez. Enquanto não parar o relógio de xadrez, o jogador mantém o direito de mudar o seu lance secreto. Se, após ser informado pelo árbitro para selar o seu lance, o jogador fizer um lance no tabuleiro, deve anotá-lo na sua folha de registo como sendo o seu lance secreto.

I.1.2 O/a jogador/a que, tendo a vez de jogar, quiser suspender a partida antes do final da sessão de jogo, será considerado pelo/a árbitro, como tendo utilizado todo o tempo que falta para o término da sessão.

I.2. Os seguintes dados devem ser indicados no envelope:

I.2.1 os nomes dos/as jogadores/as,

I.2.2 a posição imediatamente anterior ao lance secreto,

I.2.3 os tempos utilizados por cada jogador,

I.2.4 o nome do jogador que fez o lance secreto,

I.2.5 o número do lance secreto,

I.2.6 a oferta de empate, se feita antes da suspensão da partida,

I.2.7 a data, hora e o local de reinício da partida.

I.3. O/a árbitro deve verificar a exatidão das informações contidas no envelope, e é responsável pela custódia do mesmo.

I.4. Se o/a jogador/a propõe empate após o oponente fazer o lance secreto, a proposta permanece válida até que o/a jogador/a a aceite ou a rejeite, conforme o Artigo 9.1.

I.5. Antes do reinício da partida, a posição imediatamente anterior ao lance secreto deve ser colocada no tabuleiro, e deve ser indicado nos relógios o tempo utilizado por cada jogador, quando a partida foi suspensa.

I.6. Se antes do reinício da partida, os/as jogadores/as empatam por comum acordo, ou um deles avisa o árbitro de que abandona, a partida está terminada.

I.7. O envelope deve ser aberto só quando o/a jogador/a que deve responder ao lance secreto estiver presente.

I.8. Exceto nos casos mencionados nos Artigos 5.2.2, 6.9 e 9.6, a partida está perdida por um jogador cuja anotação do seu lance secreto:

I.8.1 seja ambígua, ou

I.8.2 foi escrito de uma forma em que não seja possível estabelecer o seu verdadeiro significado, ou

I.8.3 seja um lance ilegal.

I.9. Se no momento acordado para o reinício da partida:

I.9.1 o jogador/a que tem de responder ao lance secreto estiver presente, o envelope é aberto, o lance secreto executado no tabuleiro e acionado o seu relógio.

I.9.2 o/a jogador/a que tem de responder ao lance secreto não estiver presente, deve ser acionado seu relógio. Após a sua chegada, o jogador pode parar o seu relógio e chamar o árbitro. O envelope é aberto em seguida, e o lance secreto executado no tabuleiro. O seu relógio é, então, novamente acionado.

I.9.3 O/a jogador/a que fez o lance secreto não estiver presente, o seu/sua oponente tem o direito de anotar o seu lance de resposta na sua folha de registo, selá-la num novo envelope, parar o seu relógio e acionar o do/a oponente, ao invés de responder da maneira normal. Nesse caso, o novo envelope deve ficar sob a custódia do árbitro, e ser aberto após a chegada do jogador/a ausente.

I.10. Qualquer jogador/a que chegue ao tabuleiro após o tempo de espera deve perder a partida, a menos que o árbitro decida de outra forma. Entretanto, se o lance secreto resultou na conclusão da partida, tal conclusão será aplicada.

I.11. Se o regulamento do evento especifica que o tempo de espera não é zero, deve ser aplicado o seguinte: Se nenhum dos/as jogadores/as estiver presente inicialmente, o jogador que tem de responder ao lance secreto deve perder todo o tempo decorrido até a sua chegada, a menos que o regulamento técnico do evento especifique - ou o árbitro decida - de outra forma.

I.12. Retomar um jogo suspenso:

I.12.1 Se o envelope contendo o lance secreto tiver desaparecido, a partida deve ser reiniciada a partir da posição adiada, e com os tempos nos relógios colocados como no instante do adiamento. Se o tempo usado pelos/as jogadores/as não puder ser restabelecido, os relógios devem ser ajustados ao critério do árbitro. Feito isto, o/a jogador/a que selou o lance secreto executa no tabuleiro o lance que afirma ser o 'secreto'.

I.12.2 Se for impossível restabelecer-se a posição, a partida é anulada e uma nova partida deve ser disputada.

I.13. Se, no reinício da partida, o tempo utilizado for indicado incorretamente em qualquer dos relógios, e se qualquer um/a dos/as jogadores/as aponta esse facto antes de fazer seu primeiro lance, o erro deve ser corrigido. Se o erro não for percebido, a partida deve continuar sem correção, a menos que o árbitro decida de outra forma.

I.14. A duração de cada sessão de partidas suspensas deve ser controlada pelo relógio do árbitro. O horário de reinício deve ser previamente anunciado.

Diretrizes II. Regras do Xadrez 960

II.1 Antes de uma partida de 'Xadrez 960' a posição inicial é colocada aleatoriamente, mas sujeita a certas regras. Depois disso, a partida é jogada da mesma forma que o xadrez tradicional. É importante mencionar que tanto peças como peões têm os seus movimentos normais, e o objetivo de cada jogador é dar xeque-mate ao Rei do/a oponente.

II.2 Requisitos da posição inicial

A posição inicial para o 'Xadrez 960' deve seguir certas regras. Os peões brancos devem ser colocados na segunda fila/linha como no xadrez usual. Todas as peças brancas restantes são colocadas de forma aleatória na primeira fila, mas com as seguintes restrições:

II.2.1 O Rei é colocado em alguma casa entre as duas Torres,

II.2.2 os Bispos são colocados em casas de cores opostas, e

II.2.3 as peças pretas são colocadas em posição oposta à das brancas. A posição inicial pode ser gerada antes da partida por um programa de computador ou usando dado, moeda, cartas, etc.

II.3 Regras do roque no 'Xadrez 960'

II.3.1 As regras permitem a cada jogador rocar uma vez por partida, num movimento conjunto de Rei e Torre em uma única jogada. Entretanto, algumas interpretações do jogo de xadrez tradicional são necessárias para o roque, porque as regras tradicionais pressupõem posições iniciais para Rei e Torre que não são aplicáveis com frequência no 'xadrez randômico'.

II.3.2 Como rocar no 'Xadrez 960': Dependendo da posição do Rei e da Torre anteriormente ao roque, a manobra de roque no 'Xadrez 960' é executada por um dos quatro métodos seguintes:

II.3.2.1 Roque de duplo movimento: um lance com o Rei seguido de um lance com a Torre, ou

II.3.2.2 Roque por transposição: Trocando a posição do Rei com a da Torre, ou

II.3.2.3 Roque com um único lance de Rei: Fazendo somente um lance de Rei, ou

II.3.2.4 Roque de um só lance de Torre: Fazendo somente um lance com a Torre.

II.3.2.5 Recomendações:

II.3.2.5.1 Quando rocar num tabuleiro físico com um/a oponente humano, é recomendado que o Rei seja movido por fora da superfície do tabuleiro até junto da sua posição final, a Torre então será movida da sua posição inicial para a sua posição final e, finalmente, o Rei seja colocado na sua casa de destino.

II.3.2.5.2 Após o roque, as posições finais da Torre e do Rei devem ser exatamente as mesmas do xadrez tradicional.

II.3.2.6 Esclarecimento

Deste modo, após o grande roque (anotado como 0-0-0 e conhecido como roque do lado da Dama no xadrez ortodoxo, o Rei estará na casa c (c1 para as brancas e c8 para as negras) e a Torre estará na casa d (d1 para as brancas e d8 para as negras). Após o pequeno roque (anotado como 0-0 e conhecido como roque do lado do Rei no xadrez ortodoxo), o Rei estará na casa g (g1 para as brancas e g8 para as negras) e a Torre estará na casa f (f1 para as brancas e f8 para as negras).

II.3.2.7 Notas

II.3.2.7.1 Para evitar qualquer engano, é conveniente dizer "vou rocar" antes de efetuar o lance.

II.3.2.7.2 Em certas posições iniciais, o Rei ou a Torre (mas não ambos) não se movem durante o roque.

II.3.2.7.3 Em certas posições iniciais, o roque pode ser feito prematuramente como primeiro lance.

II.3.2.7.4 Todas as casas entre as casas iniciais e finais do Rei (incluindo a casa final), e todas as casas entre as casas iniciais e finais da Torre (incluindo a casa final), devem estar vagas exceto as casas do Rei e da Torre utilizada para rocar.

II.3.2.7.5 Em algumas posições iniciais, algumas casas podem estar ocupadas durante o roque (deveriam estar vagas no xadrez tradicional). Por exemplo, após o grande roque, é possível, as casas 'a', 'b' ou 'e' ainda permanecerem ocupadas, e após um pequeno roque é possível que as casas 'e'/ou 'h' estejam ocupadas.

Diretrizes III. Partidas sem incremento incluindo Finais Acelerados

III.1 O 'final acelerado' é a fase do jogo em que todos os lances restantes devem ser completados num limite finito de tempo.

III.2.1 As diretrizes abaixo relativas ao final de partida, incluindo finais acelerados, devem ser aplicadas em um evento se for anunciado antecipadamente.

III.2.2 Este Apêndice somente deve aplicar-se a partidas de xadrez clássico e semi-rápidas sem incremento, e não a partidas relâmpago (BLIZ).

III.3.1 Se ambas as setas/bandeiras caírem e for impossível determinar qual delas caiu primeiro então:

III.3.1.1 a partida deverá continuar se isso ocorre em qualquer período do jogo exceto no último período.

III.3.1.2 a partida está empatada se isso ocorre no período do jogo em que todos os lances restantes devem ser completados.

III.4 Se o/a jogador/a, com a vez de jogar, tiver menos de dois minutos no seu relógio, pode reivindicar que um 'incremento' extra de 5 segundos seja introduzido para ambos os jogadores. Isto constitui uma oferta de empate. Se a oferta for recusada, e o/a árbitro aceitar o pedido de incremento, os relógios são então ajustados com o tempo extra; o oponente será contemplado com 2 (dois) minutos de tempo extra, e a partida terá continuidade.

III.5 Se o Artigo III.4 não for aplicável e o/a jogador tiver menos de dois minutos no seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda de sua seta/bandeira. Ele/a deve chamar o/a árbitro e pode parar o relógio de xadrez (veja também Artigo 6.12.2). Pode reclamar baseado em que o seu oponente não pode vencer por meios normais, e/ou que o seu/sua oponente não está a envidar esforços para vencer por meios normais.

III.5.1 Se o/a árbitro concordar que o oponente não está a esforçar-se para ganhar a partida por meios normais, ou que não é possível o oponente vencer por meios normais, deve declarar a partida empatada. Caso contrário deve adiar a sua decisão ou rejeitar a reivindicação.

III.5.2 Se o/a árbitro adia a sua decisão, o/a oponente pode ser contemplado com dois minutos de tempo extra e a partida deve continuar, se possível na presença do/a árbitro. O/a árbitro deve declarar o resultado final mais tarde na continuidade da partida, ou logo que possível após a queda de seta de um dos jogadores. Deve declarar a partida empatada se concordar que o/a oponente do jogador/a cuja seta tiver caído não pode ganhar por meios normais, ou que ele não estava a fazer suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais.

III.5.3 Se o/a árbitro rejeitar a reclamação, o oponente deve ser contemplado com dois minutos de tempo extra.

III.6 As seguintes regras devem ser aplicadas quando a competição não for supervisionada por um árbitro:

III.6.1 O/a jogador/a pode reivindicar empate quando tiver menos de dois minutos no seu relógio, e antes de a sua seta/bandeira cair. Isto determina o término da partida. Pode reivindicar com base em:

III.6.1.1 que o seu/sua oponente não pode vencer por meios normais e/ou,

III.6.1.2 que o seu/sua oponente não está a fazer esforço para vencer por meios normais. Na hipótese III.6.1.1 o jogador deve anotar a posição final e o/a oponente precisa de verificá-la. Na hipótese III.6.1.2 o/a jogador/a deve anotar a posição final e submetê-la numa folha de partida atualizada.

O/a oponente deve verificar ambas as folhas e a posição final.

III.6.2 A reclamação deve ser encaminhada para o árbitro designado.

Glossário de termos nas Leis do Xadrez

O número do artigo após o termo é a primeira vez que aparece nas Leis.

Adjust/J'adoube/Ajusto = licença para ajeitar peças. (Artº.4.2.1)

Adjourn = adiamento (Artº.8.1.2) a partida é temporariamente suspensa e continuará posteriormente.

Algebraic notation = notação algébrica (Artº.8.1.1) Anotando os lances usando as coordenadas a-h e 1-8 no tabuleiro 8x8.

Analyse = análise (Artº.11.3.1) Quando um ou mais jogadores fazem lances num tabuleiro tentando determinar qual é a melhor continuação.

Appeal = apelo: (Artº.11.10) Normalmente o/a jogador/a tem o direito de apelar contra uma decisão do/a árbitro ou organizador.

Arbiter = árbitro. A pessoa responsável por assegurar que as regras de uma competição sejam observadas.

Arbiter's discretion = discricção arbitral. Há aproximadamente 39 instâncias na lei em que o/a árbitro deve usar a sua capacidade de julgamento.

Assistant = assistente: (Artº.8.1) Uma pessoa que pode ajudar de várias formas para o bom andamento da competição.

Attack = ataque: (Artº.3.1.2) Diz-se que uma peça ataca uma peça do oponente se a peça puder fazer uma captura nessa casa.

Black = preta: (Artº.2.1) Há 16 peças pretas e 32 casas chamadas pretas. Em letras maiúsculas refere-se também ao jogador/a com as peças pretas. **Blitz** = relâmpago: Uma partida cujo tempo de reflexão para cada jogador/a é de 10 minutos ou menos.

Board= tabuleiro: (Artº.2.4)

Bronstein mode/Delay mode = modo Bronstein (Artº.6.3.2) Veja 'modo de espera'.

Capture = captura: (Artº.3.1.1) Quando uma peça é movida da sua casa para uma casa ocupada por uma peça do/a oponente, sendo esta última removida do tabuleiro.

Castling = roque: (Artº.3.8.2) Um lance conjunto de Rei e Torre (0-0 pequeno roque, 0-0-0 grande roque).

Cellphone = telemóvel: (Artº.11.3)

Check = xeque: (Artº.3.9.1) Quando o rei é atacado por uma ou mais peças do oponente. Xeque-mate (Artº.1.4.1) Anotação: ++ ou #

Chessboard = tabuleiro de 8x8 conforme (Artº.2.1)

Chessclock = relógio de xadrez. (Artº.6.1) Um relógio com dois mostradores de tempo, conectados entre si.

Chess set = conjunto de peças de xadrez. As 32 peças do tabuleiro. **Chess960** = xadrez aleatório (D.II.1) Uma variante de xadrez em que as peças são colocadas, de forma sorteada, em 960 variações possíveis.

Claim= reclamação: (Artº.4.8) O/a jogador/a pode reclamar de decisões do/a árbitro, sob várias circunstâncias.

Clock = relógio: (Artº.6.1) Um dos 2 mostradores de tempo.

Completed move = lance completo. (Artº.6.2.1) Quando um jogador/a efetuou o seu lance e em seguida acionou o seu relógio.

Contiguous area = área contígua. (Artº.12.8) Uma área próxima, que não faz necessariamente parte da área de jogo. Por exemplo, aquele local à parte para os espectadores.

Cumulative (Fischer) mode = modo Cumulativo Fischer. Quando um/a jogador/a recebe uma porção extra de tempo (frequentemente 30 segundos) antes de cada lance. Se o jogador, na sua reflexão, não usar a totalidade desse bônus, o remanescente será acumulado ao tempo principal.

Dead position = posição morta. (Artº.5.2.2) Quando nenhum jogador pode dar xeque-mate ao Rei do oponente com qualquer série de lances legais.

Default time = horário de tolerância para atraso. (Artº.6.7.1) Tempo especificado que um/a jogador/a pode chegar atrasado sem perder a partida.

Delay/Bronstein mode = modo de espera 'Bronstein'.(Artº.6.3.2) Ambos os jogadores recebem um determinado 'tempo de reflexão'. Cada jogador/a também recebe um 'tempo fixo extra', para cada lance. A contagem regressiva do tempo de reflexão principal começa somente depois de esgotado esse 'tempo extra fixo'. Se o jogador/a acionar o seu relógio antes de se esgotar o 'tempo extra fixo', o 'tempo principal' não muda, independentemente da porção do 'tempo extra' usado.

Demonstration board = mural de demonstração. (Artº.6.12.1) Mostra a posição no tabuleiro em que as peças são movidas manualmente.

Diagonal = diagonal. (Artº.2.4) A linha reta de casas da mesma cor, estendendo-se de uma ponta a outra do tabuleiro.

Disability = deficiência. (Artº.6.2.6) Uma condição, tal como desvantagem física ou mental, que resulta em perda parcial ou completa da habilidade pessoal para desempenho de certas atividades xadrezísticas.

Displaced = deslocada. (Artº.7.4.1) Colocar ou retirar peças das suas posições usuais. Por exemplo, uma Torre colocada metade na casa d1 e metade em e1; uma peça caída de lado; uma peça derrubada para o chão.

Draw = empate. (Artº.5.2) Quando uma partida é concluída sem nenhum lado vencedor.

Draw offer = oferta de empate. (Artº.9.1.2) Quando um/a jogador/a pode oferecer empate ao oponente. Isto é indicado na planilha com o símbolo (=)

E-cigarette = cigarro eletrônico. (Artº.11.3.4)

En passant = na passagem. (Artº.3.7.4.1) Veja em notação (e.p.)

Exchange = troca de peças. (Artº.3.7.5.3) Quando um peão é promovido. Ou quando um/a jogador/a captura uma peça do mesmo valor da sua própria, e esta peça é também capturada. Ou quando um jogador perdeu uma torre e o/a adversário/a perdeu um bispo ou cavalo.

Explanation = explicação. (Artº.11.9) Um/a jogador/a tem o direito de ter uma explicação sobre a Lei.

Fair play: (Artº.12.2.1) jogo justo.

File = coluna: (Artº.2.4) Uma coluna vertical de oito casas no tabuleiro.

Fischer mode = modo Fischer. Veja modo cumulativo.

Flag = bandeira/seta. (Artº.6.1) Dispositivo que mostra quando expirou um período de tempo.

Flag fall = queda da bandeira/seta. (Artº.6.1) Quando o tempo atribuído para um/a jogador/a tiver expirado.

Forfeit = Falta de comparência/Desclassificação: Perder uma partida por infringir a lei.

Handicap: desvantagem. (Artº.6.2.6) Veja disability/deficiência.

Illegal = Uma posição ou lance que é impossível por infringir as Leis do Xadrez. Ver (Artº.3.10)

Impairment = diminuição de capacidade. Veja deficiência.

Increment = incremento. (Artº.6.1) Quantidade de tempo (de 2 a 60 segundos) adicionada desde o início para cada um dos jogadores e por cada lance. Isto pode ser por 'espera' ou por 'modo cumulativo'.

Intervene = intervenção. (Artº.12.7) Intervir em algo que está a acontecer. Diferente de 'interfere em inglês' que, neste caso, tem sentido pejorativo, com o significado de interferir/perturbar/prejudicar.

J'adoube= alternativa de licença para ajeitar peças. (Artº.4.2) Aviso de que o/a jogador/a deseja ajustar peça, não necessariamente com a intenção de movê-la.

King side = ala do rei. A metade vertical do tabuleiro onde se situa o Rei no início da partida.

Legal move= lance legal: Veja (Artº.3.10)

Made = efetuado. Um lance é dito como efetuado quando a peça foi movida para a nova casa, a mão a solta e a peça capturada, se houver captura, foi removida do tabuleiro.

Mate: Abreviatura de xeque-mate. (Artº.1.4.1), (Artº.5.1)

Minor piece = peça menor. Exemplo: Bispo ou Cavalo.

Mobile phone = telefone móvel (Artº.11.3.2).

Monitor: (Artº.6.12.1) Um dispositivo eletrónico de uma posição no tabuleiro.

Move = lance: (1.1.1)

Move counter = contador de lances. (Artº.6.10.2) Um dispositivo no relógio de xadrez que pode ser usado para gravar o número de vezes que cada um dos jogadores pressionou o relógio.

Normal means = meios normais. (D.III.6.1.1)

Organiser = organizador. (Artº.8.3) A entidade responsável pelo evento.

Over-the-board = jogo no tabuleiro. (Introdução) As leis cobrem apenas este tipo de xadrez, não pela internet nem por correspondência, e assim por diante.

Penalties = penalidades. (Artº.12.3). O/a árbitro pode aplicar penalidades, como as listadas em 12.9, em ordem crescente de gravidade.

Piece =peça. (Artº.2. 1) Uma das 32 figuras no tabuleiro. Ou uma Dama, Torre, Bispo ou Cavalo.

Playing área = área de jogo. (Artº.11.2.1) O lugar onde as partidas do evento são jogadas.

Playing venue= ambiente de jogo. (Artº.11.2.1) Áreas de conveniência a que os jogadores têm acesso durante a partida.

Points = pontos ou pontuação. (Artº.10.1) Normalmente, um/a jogador/a ganha 1 ponto por vitória, ½ ponto por empate, 0 por derrota. Uma alternativa usada em torneios por equipas é 3 pontos por vitória, 1 ponto por empate, 0 por derrota.

Press the clock = acionar o relógio. (Artº.6.2.1) O ato de acionar o botão ou alavanca no relógio de xadrez, o qual pára o relógio de um jogador e põe em andamento o do oponente.

Promotion = promoção. (3.7.3.5) Quando um peão atinge a 8ª linha e é trocado por uma Dama, Torre, Bispo ou Cavalo da mesma cor.

Queen = Dama. (Artº.3.4) Ou coroar um peão a Dama no caso de promoção de um peão (Artº.3.7.3.5)

Queenside = ala da dama. A metade vertical do tabuleiro em que a Dama se situa no início da partida.

Quick play finish = final acelerado. (D.III.1) A última fase de uma partida, em que o/a jogador/a tem de fazer um ilimitado número de lances em um tempo finito.

Rank = linha. (Artº.2.4) Uma linha horizontal de oito casas no tabuleiro.

Rapid chess = xadrez rápido. (Semi-rápidas) (A.1) Uma partida em que cada jogador/a tem mais de 10 minutos de tempo de reflexão, mas menos de 60 minutos.

Repetition = repetição. (Artº.9.2) Um/a jogador/a pode reivindicar empate se a mesma posição ocorre três vezes.

Resigns= abandono. (Artº.5.1.2) Quando um jogador desiste de jogar, abandonando a partida.

Restrooms = (Artº.11.2) local ao lado da sala de jogo nos Mundiais, onde os jogadores podem descansar durante a ronda.

Result = resultado. (Artº.8.7 e Artº.10) Geralmente, o resultado é 1-0, 0-1 ou ½-½. Em circunstâncias excepcionais ambos os jogadores podem perder (Artigo 11.8), ou um 'score' ½ e

outro 0. Para partidas não efetivamente jogadas os resultados são indicados por (+/-) (Branças vencem por Forfeit), (-/+) (Pretas vencem por Forfeit), e (-/-) (ambos perdem por Forfeit).

Regulation of an event = regulamento técnico de um evento. (Artº.6.7.1)

Sealed move = lance selado. (D.I.1.1) Quando uma partida é adiada (suspensa) o/a jogador/a sela o seu próximo lance em um envelope.

Scoresheet = folha de registo de partida. (Artº.8.1.1) Uma folha de papel com espaço para anotação dos lances. Este meio pode também ser eletrónico.

Screen = tela. (Artº.6.12.1) Mostrador eletrónico de uma posição no tabuleiro.

Spectators = espectadores. (Artº.11.4) Pessoas não jogadoras assistindo às partidas. Inclui jogadores com as suas partidas já concluídas.

Standard chess play = xadrez STD/Clássico. Uma partida em que a reflexão é de pelo menos 60 minutos.

Stalemate = empate por afogado. (Artº.5.2.1) Quando o jogador não tem lance legal e o seu Rei não está em xeque.

Square of promotion = casa de promoção. (3.7.3.3) A casa que o peão atinge quando alcança a última fila.

Supervision = supervisão. (A.4.1 e B.2.1) Veja Xadrez Rápido (Apêndices A e B).

Time control = ritmo de jogo. Tempo de reflexão atribuído a um/a jogador/a. Por exemplo, 40 lances em 90 minutos, com incremento de 30 segundos por lance a partir do 1º lance. Diz-se que um/a jogador/a cumpriu o controle de tempo, por exemplo, se ele efetuou os 40 lances em menos dos 90 minutos de que dispunha.

Touch move = peça tocada. (Artº.4.3) Se o/a jogador/a toca numa peça com a intenção de movê-la, é obrigado/a a fazê-lo.

Zero tolerance = tolerância zero. (Artº.6.7.1) Quando o regulamento exige que um jogador chegue ao seu tabuleiro antes do início da ronda.

50-move rule = regra dos 50 lances. (Artº.9.3) Um/a jogador/a pode reivindicar empate se pelo menos 50 lances foram efetuados sem qualquer captura ou qualquer movimento de peão.

75-move rule = regra dos 75 lances. (Artº.9.6.2) Uma partida está empatada caso os últimos 75 lances tenham sido completados por cada jogador/a sem o qualquer movimento de peão e sem qualquer captura. O árbitro tem então de intervir, fechando o jogo.



2.4. CONCLUSÕES

As regras do jogo de xadrez de competição, têm sofrido diversas alterações adaptando-se à realidade e tirando partido da tecnologia, que resulta da evolução dos computadores e as novas tecnologias, nomeadamente, o software específico, servidores de xadrez e os motores de análise que têm por base a inteligência artificial através de redes neurais, exemplo disso o AlphaZero.



2.5. TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO

1. Em competições de partidas clássicas o registo de partida é anotado:
 - a) Só tem de anotar o árbitro.
 - b) Tem de anotar apenas o jogador que joga de brancas.
 - c) Têm de anotar sempre os 2 jogadores.
 - d) Não é necessário anotar

2. Se um jogador estiver a fazer uma atitude incorreta num campeonato de menores de 20 anos, quem deve reclamar pelo outro jogador?
 - a) Apenas o próprio jogador em causa pode reclamar.
 - b) Deve ser o pai do jogador a reclamar.
 - c) Deve ser o dirigente do clube do jogador que está a ser prejudicado que deve reclamar pelo jovem jogador.
 - d) Deve ser o árbitro a intervir mesmo sem haver reclamação.

3. Pode-se possuir telemóvel na sala de jogo?
 - a) Só se estiver desligado
 - b) Sim
 - c) Nunca
 - d) Só se for médico

4. Quando acaba o tempo de um jogador, este:
 - a) Ganha a partida
 - b) Perde a partida em qualquer circunstância
 - c) Pede mais tempo
 - d) Reclama empate se o seu adversário só tiver o rei.

SIMBOLOGIA NOS SISTEMAS DE NOTAÇÃO

!	Jogada Forte
?	Má Jogada
!?	Jogada Interessante
?!	Jogada Duvidosa
!!	Excelente Jogada
??	Erro Grave
‡	Zugswang (Qualquer jogada que faça perde)
™	Jogada Única
+-	Vantagem Decisiva Branca
±	Grande Vantagem Branca
²	Pequena Vantagem Branca
=	Igualdade
³	Pequena Vantagem
μ	Grande Vantagem Negra
-+	Vantagem Decisiva Negra
÷	Jogo Incerto
©	Compensação
,	Com Ataque
f	Com Iniciativa
„	Com Contra Jogo
“	Apuros de Tempo
‰	Vantagem no Desenvolvimento
N	Novidade Teórica
¹	Seria Melhor
◁	Seria Pior
...	Com a ideia
1.?	Jogam as Brancas
1...?	Jogam as Negras
1-0	Vitória das Brancas
0-1	Vitória das Negras
1/2	Empate

TÉCNICAS DE XEQUE-MATE



3.1. Objetivos

O jogo de xadrez termina quando um dos jogadores leva mate, desiste por ter mate eminente ou por grande desvantagem de material. Deste modo, é de extrema importância que o treinador de grau 1 tenha conhecimento dos mates elementares.

Nesta ótica, esta secção tem como por objetivo transmitir conhecimento acerca dos principais mates elementares bem como de alguns conceitos técnicos a eles associados: oposição entre Reis, o tema afogado (empate) que pode ocorrer na tentativa de execução de um mate elementar. São ainda apresentadas algumas manobras defensivas de modo a evitar mates prematuros.

3.2. Introdução

Neste Capítulo apresentam-se seis técnicas de Xeque-mate contra um rei isolado.

1. Dama e Rei contra Rei
2. Duas Torres e Rei contra Rei
3. Torre e Rei contra Rei
4. Dois Bispos e Rei contra Rei
5. Bispo Cavalo e Rei contra Rei.
6. Dois Cavalos contra Rei e Peão.

A importância do conhecimento destas técnicas reside no facto de serem técnicas “exatas”, ou seja, o lado superior ganha desde que tenha o conhecimento total de como a executar. O outro jogador será completamente impotente mesmo que seja o melhor jogador do Mundo, uma vez que só tem o rei, o que quer dizer que as suas jogadas são totalmente previsíveis.

Estamos no lado mais matemático e lógico do xadrez. Quem aprender bem estas técnicas nunca mais as esquecerá na sua vida. Então isso dá enorme segurança a um jovem jogador que começa a perceber que, apesar de estar a dar os primeiros passos no jogo, existem aspetos nos quais já pode jogar como um Grande Mestre Profissional.

Por outro lado, ao aprender estas técnicas o jovem estará a aprender conceitos como “Jogo de equipa” entre as peças que temos. Por exemplo, o mate de dama e rei contra rei só pode ser dado se as duas peças se ajudaram uma à outra: a dama sozinha não ganha contra um rei.

O xadrez é um jogo em que só se ganha estando em superioridade no ponto crucial do tabuleiro. É fácil perceber a importância que tem para um jovem começar a interiorizar este conceito de “fundo” em temas tão simples como o mate de dama, ou o mate de 2 torres. Vai-lhe ficar para a vida!

Com estes mates começa-se a aprender a trabalhar com cada peça e a perceber as características específicas de cada uma delas.

É bom não esquecer que é muito difícil trabalhar com as 16 todas juntas!

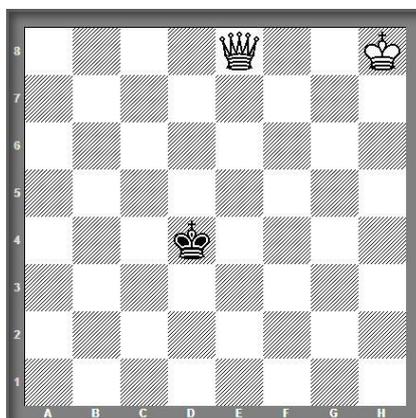
3.3. Técnica de xeque-mate com Rei e Dama contra Rei

Esta técnica está dividida em quatro partes:

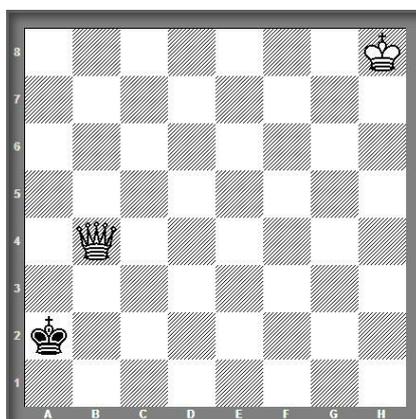
- Colocar a dama em “L” ou posição de cavalo com o rei adversário
- Forçar a ida do rei adversário até um dos extremos do tabuleiro
- Aproximar o nosso rei
- Dar xeque-mate

EXEMPLO PRÁTICO:

Exemplo de uma posição inicial:



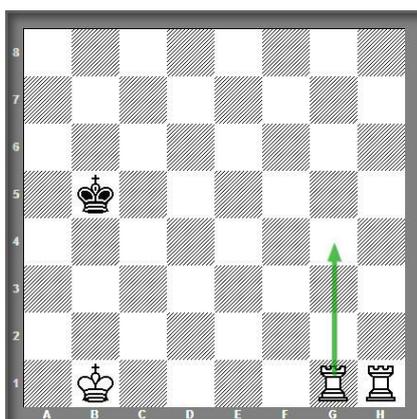
As brancas têm aqui quatro boas hipóteses para efetuar a 1ª jogada: **1. ♕e6 1. ♕e2 1. ♕c6 e ♕b5**, sendo que qualquer uma delas coloca a Dama em “L” com o rei adversário. No nosso exemplo vamos estudar a primeira: **1. ♕e6 ♖c5 2. ♕d7** (sempre em “L”) **♜c4 3. ♕d6 ♜c3 4. ♕d5 ♜b4 5. ♕c6 ♜b3 6. ♕c5 ♜a2 7. ♕b4** (e o rei adversário atingiu um dos extremos do tabuleiro como se pode verificar pelo diagrama seguinte) primeira e segunda fase concluídas!



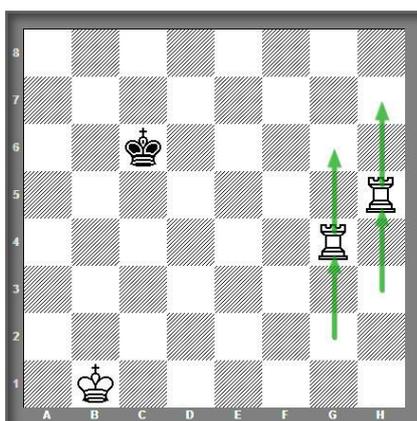
7. ...♔a1 8.♕g7 ♔a2 9.♕f6 ♔a1 10.♕e5 ♔a2 11.♕d4 ♔a1 12.♕c3 (terceira fase: a aproximação do Rei está completa) ♔a2 13.♖b2# 1-0

3.4. Técnica de xeque-mate com Rei e duas Torres contra Rei

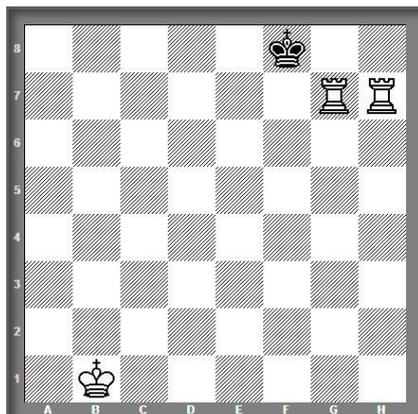
Esta é uma das técnicas mais simples para dar xeque-mate e funciona também com uma dama e uma torre ou com duas damas. Ao método utilizado dá-se o nome de técnica das escadinhas, enquanto uma das peças impede a fuga do rei a outra dá xeque obrigando o rei a dirigir-se para um dos extremos do tabuleiro.



Primeiro passo: 1. ♖g4 (impede a fuga do rei para as filas 4,3,2 e 1 limitando-o) 1....♔c5 2. ♖h5+ (obriga o rei a ir para um dos extremos)

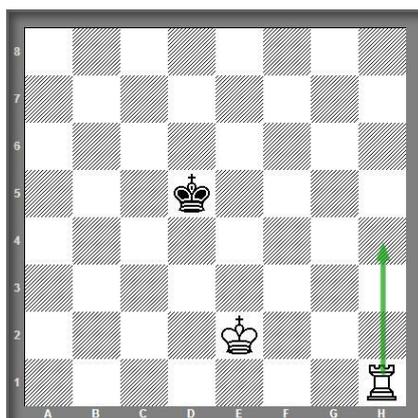


2....♔d6 3. ♖g6+ ♔e7 4. ♖h7 ♔f8 (defendendo a casa g8 e impedindo o mate imediato) 5. ♖gg7 (lance de espera ou zugzwang) ♔e8 6. ♖g8++ 1-0

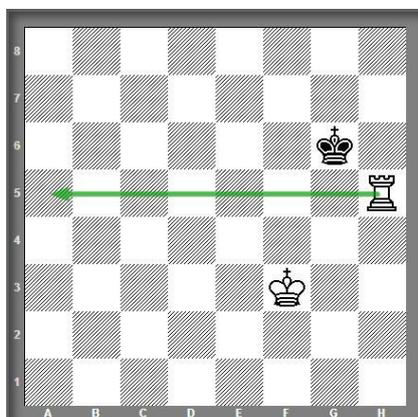


3.5. Técnica de xeque-mate com Rei e Torre contra Rei

Esta técnica é um pouco mais complicada e requer um trabalho em conjunto por parte do rei e torre atacantes para restringir o rei adversário. Outro conceito muito importante a aplicar vai ser a “jogada de espera”. A primeira jogada é simples – a torre limita o rei adversário o mais possível colocando-se entre os dois reis. No exemplo abaixo será **1. ♖h4**.



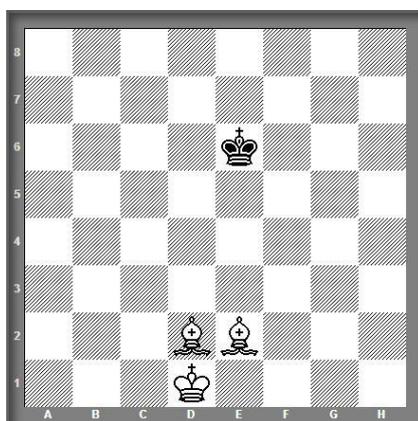
Segue: **1...♔e5** **2. ♕f3** (é preciso o rei para ajudar a torre) **♕f5** **3. ♖h5+** (quando os reis estão frente a frente é altura de dar xeque e ganhar mais uma fila) **♔g6** **4. ♖a5**



(jogada de espera - mantendo o rei limitado às filas 6,7 e 8) ♖f6 5. ♜e4 (obriga o rei negro a colocar-se frente a frente ou a recuar) ♜e6 6. ♜a6+ ♜d7 7. ♜e5 ♜c7 8. ♜d5 ♜b7 9. ♜h6 ♜c7 10. ♜g6 (jogada de espera muito importante para obrigar, de novo, o rei a recuar ou a colocar-se frente ao nosso rei) ♜b7 11. ♜c5 (perseguição) ♜a7 12. ♜b5 ♜b7 (demora, mas é inevitável) 13. ♜g7+ ♜c8 14. ♜b6 ♜d8 15. ♜c6 ♜e8 16. ♜d6 ♜f8 17. ♜a7 ♜e8 18. ♜b7 (novamente a jogada de espera) ♜f8 19. ♜e6 ♜g8 20. ♜f6 ♜h8 (pode fugir, mas não se pode esconder!) 21. ♜g6 ♜g8 22. ♜b8++ 1-0

3.6. Técnica de xeque-mate com Rei e dois Bispos contra Rei

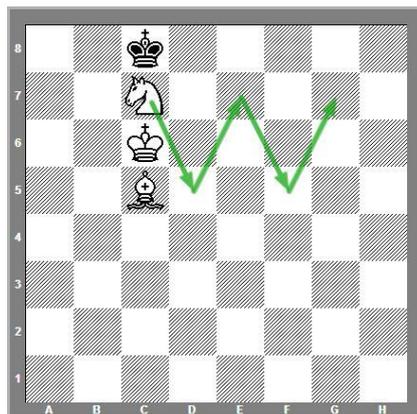
Este final é um pouco mais difícil que os anteriores, mas regra geral vinte e cinco lances são suficientes para dar mate.



1. ♜f3 ♜f5 2. ♜e3 ♜e5 3. ♜d2 ♜f5 4. ♜d3 ♜e5 5. ♜c4 ♜f5 6. ♜d5 ♜f6 7. ♜e4 ♜e7 8. ♜f4 ♜d7 9. ♜f5+ ♜e7 10. ♜e5 ♜f7 11. ♜d6 ♜e8 12. ♜e6 ♜f8 13. ♜f6 ♜e8 14. ♜g7 ♜d8 15. ♜f7 ♜c8 16. ♜c6 ♜d8 17. ♜f6+ ♜c8 18. ♜e6+ ♜b8 19. ♜b6 ♜a8 20. ♜d4 ♜b8 21. ♜e5+ ♜a8 22. ♜d5# 1-0

3.7. Técnica de xeque-mate com Rei, Bispo e Cavalo contra Rei

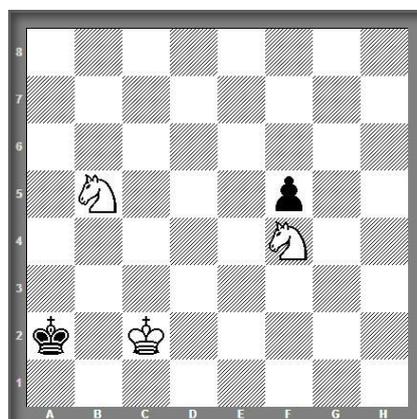
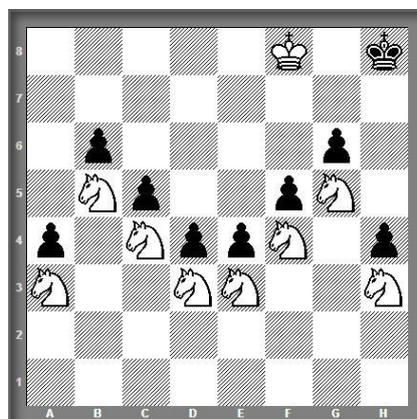
Esta técnica é a mais difícil de executar e tem como característica o mate só ser possível quando o rei defensor estiver no canto de cor igual ao bispo em jogo (no nosso exemplo em a1 ou h8) daí que na posição inicial do exemplo o rei defensor tente atingir a casa a8. Outro facto muito importante são os movimentos do cavalo que apenas necessita de se mover como demonstra a figura (chamada técnica do “W”).



1. ♔a7 (impede a passagem do rei para b8) ♖d8 2. ♘d5 ♗e8 3. ♗d6 ♖f7 4. ♘e7 ♗f6 5. ♔e3 ♖f7 6. ♔d4 ♗e8 7. ♗e6 ♗d8 8. ♔b6+ ♗e8 9. ♔c7 ♖f8 10. ♘f5 ♗e8 11. ♘g7+ ♗f8 12. ♖f6 ♗g8 13. ♗g6 ♖f8 14. ♔d6+ ♗g8 15. ♘f5 ♗h8 16. ♔e7 ♗g8 17. ♘h6+ ♗h8 18. ♔f6# 1-0

3.8. Técnica de xeque-mate com Rei e dois Cavalos contra Rei e Peão

Esta é sem dúvida uma das técnicas mais complicadas do xadrez, rei e dois cavalos sozinhos não conseguem dar xeque-mate ao rei adversário, mas quando existe um peão adversário e está bloqueado dentro da linha no diagrama abaixo esse mate é possível.



1. ♘d3 f4 2. ♘b4+ ♗a1 3. ♘d4 f3 4. ♘b3# 1-0



3.9. CONCLUSÕES

É imprescindível a qualquer treinador ou atleta saber executar perfeitamente estas 6 técnicas de xeque-mate dado que as mesmas constituem os princípios básicos da componente Xeque-Mate no jogo de xadrez.

Devem ser ensinadas logo no início da formação em qualquer clube ou núcleo escolar dado que promovem o desenvolvimento das capacidades dos atletas em trabalhar de forma individual com cada peça.

3.10. TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO

1. Indique qual das seguintes técnicas de Xeque-Mate se deve ensinar em primeiro lugar:

- a) Mate de Par de Bispos
- b) Mate de Bispo e Cavalo
- c) Mate de Dama
- d) Mate de Torre

2. A técnica de xeque-mate das escadinhas é utilizada?

- a) Com dois bispos.
- b) Bispo e Cavalo.
- c) Duas Torres.
- d) Rei e Dama.

3. Na técnica de xeque-mate de bispo e cavalo é essencial:

- a) A técnica do “W”
- b) Ter um bispo bom
- c) Dar sempre xeque
- d) Utilizar o rei só no fim da técnica

4. O lance de espera é característico do xeque-mate:

- a) De Rei e Dama
- b) Bispo e Cavalo
- c) Rei e Torre
- d) De nenhum.

FINAIS ESSENCIAIS



4. FINAIS ESSENCIAIS

4.1. Objetivos

Assim que os jogadores iniciados vão adquirindo conhecimentos da prática do xadrez os seus jogos tendem a ser mais equilibrados chegando a finais de jogo (quando o número de peças já é reduzido) muito equilibrados ou com pequenas vantagens. Aqui o conhecimento de alguns conceitos básicos de finais é essencial para que o jogador possa tirar partido da sua posição é essencial.

Este módulo tem como por objetivo demonstrar a importância crucial dos finais na aprendizagem do xadrez bem como introduzir conceitos elementares sobre alguns finais, nomeadamente: a importância pedagógica do trabalho individual com cada peça, e a relação desse trabalho com uma melhor perceção de todo o jogo; perceber a importância específica do rei como peça de ataque nesta fase do jogo; e por fim a relação importantíssima desta fase do jogo com a lógica matemática.

4.2. Introdução

Os finais são a terceira e a última fase do jogo.

É difícil definir exatamente quando é que começa o final.

Porém, existem fatores temáticos que podem tentar definir uma posição de final.

- O papel ativo do rei. Enquanto no meio-jogo o rei deve estar protegido para evitar os ataques de mate, no final o rei passa a ser uma peça que intervém ativamente no jogo e torna-se quase sempre indispensável para ajudar a concretizar a vitória. A centralização do rei é um elemento quase sempre imprescindível nos finais.
- A promoção do peão: Objetivo estratégico mais importante em quase todos os finais. Nos finais, para se atingir a vitória e dada a exiguidade de peças, para se ganhar a partida têm de se promover os peões.
- É muito importante ter um plano. Dando um exemplo muito elementar, não é possível dar mate de dama e rei sem a ajuda entre as duas peças.

Ou seja, nesse simples final aprendemos a fazer uma equipa entre as duas peças que temos. Dessa forma, os finais ensinam-nos a trabalhar com cada uma das peças e a perceber a importância estratégica, de no xadrez formarmos equipa entre as peças que temos, sejam poucas ou muitas.

Finais Teóricos – Finais teóricos são finais de resultado conhecido, ou seja, são posições em que a forma correta de jogar é totalmente conhecida e única.

Por exemplo, aprendendo a dar mate de dama, é tão fácil a um jovem iniciado dar mate de dama a um seu colega, como a Garry Kasparov, conhecendo a técnica na perfeição, obviamente.

São muitos os finais teóricos e para qualquer jogador desde os iniciados até aos profissionais é muito difícil obter resultados a jogar em torneios nacionais ou internacionais sem conhecer essas técnicas na perfeição.

Porquê?

Para que, chegando a essas posições, possa aplicar a técnica correta em perfeita segurança e sem hesitações.

Isso permitir-lhe-á gastar menos tempo no relógio, e, saber que peças trocar para chegar a um final de resultado conhecido.

Para um jovem jogador, quanto mais cedo aprender os finais teóricos, mais rapidamente ganhará segurança para trocar peças e saber onde vai chegar.

Finais Práticos— Finais Práticos são posições em que nenhum conhecimento rigoroso pode ser aplicado, mas que exigem a utilização dos princípios gerais do jogo.

4.3. Peões e Finais de Peões

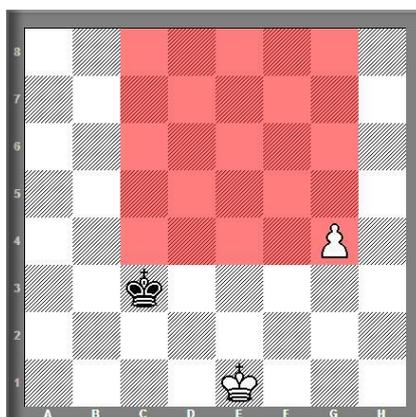
Os finais de peões são a base para jogar finais em geral. É sempre importante saber se trocar as últimas peças é bom ou mau. Todos os finais de peões requerem um jogo muito cuidadoso e preciso, uma vez que a diferença entre a vitória e a derrota é muitas vezes extremamente diminuta.

As regras do quadrado e da oposição são a base de todos estes finais.

4.3.1. Regra do quadrado

Em quase todos os finais de partida, os peões são peças muito importantes dado a sua característica que lhes permite promoverem-se em peças superiores.

A regra do quadrado é importante para compreender os finais.



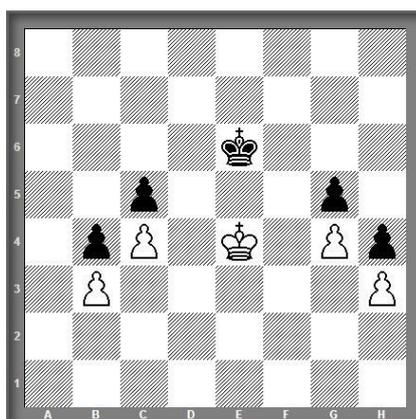
A regra do quadrado define-se pelo avanço de um peão sem intervenção dos reis tendo em conta as casas que faltam para promover e outras tantas para a esquerda (diagrama anterior) ou para a direita. No diagrama acima o resultado da partida depende de quem jogar primeiro. Se forem as brancas, ganham uma vez que o rei adversário está fora do quadrado. Se forem as negras empatam porque imediatamente colocam o seu rei dentro do quadrado e assim conseguem alcançar o peão.

4.3.2. Oposição

Este é um dos conceitos mais importantes do xadrez e que ajuda a compreender a importância do rei nos finais e na partida.

Diz-se que existe oposição quando os reis estão frente a frente separados por um número ímpar de casas. Ganhar a oposição é muito importante uma vez que obriga o adversário a jogar e com isso conseguimos invadir o campo inimigo com o nosso rei.

Jogam as Pretas:



No exemplo ilustrado as brancas ganharam oposição, uma vez que o rei negro tem que se movimentar o rei branco vai invadir o território adversário por d5 ou f5 consoante a jogada das negras.

4.3.3. Conceitos de Finais de Peões

- Peão passado
Peão que não pode ser parado por nenhum peão adversário até à promoção

- Peão passado protegido

Peão que está defendido por outro peão e não pode ser parado por nenhum peão adversário até à promoção

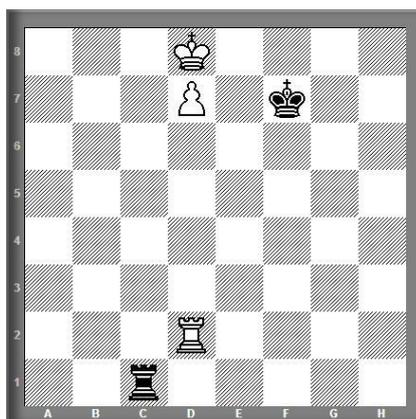
→ Peão distante

Peão que não pode ser parado por nenhum peão adversário até à promoção, o que obriga ao afastamento do rei adversário, permitindo ao nosso rei invadir sem oposição o espaço do adversário de forma a capturar os restantes peões.

4.4. Finais de Torre

Os finais de torres são juntamente com os finais de peões, os finais que surgem com mais frequência nas partidas de torneios. A explicação é simples e tem a ver com o facto de a torre ser quase sempre a última peça a entrar em jogo, e por isso mesmo ser a única a não ser trocada em muitos casos.

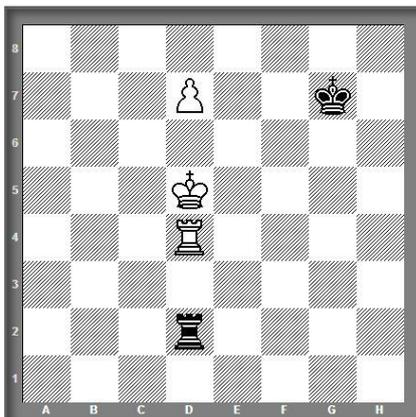
Esta é uma das posições clássicas dos finais de torres onde o lado forte pode ganhar a partida com uma técnica denominada ponte de Lucena ou com o plano de propor a troca de torres de uma forma concreta como vamos demonstrar.



1.♖f2+ Este lance serve para afastar o rei adversário de forma a preparar a saída do rei branco da frente do seu peão em boas condições. **1...♔g7** (1...♔e6?? 2.♕e8 ♜h1 3.♞e2+-) **2.♞f4!**

Plano A – A ponte de Lucena (2.♕e7?! Este lance não é correto porque a torre preta vai dar xeques consecutivamente até o rei branco ter de voltar à única casa onde está protegido, ou seja em frente ao seu peão. O rei branco só deve sair da frente do seu peão quando a torre branca estiver em condições de o proteger. 2... ♞e1+ 3.♕d6 ♞d1+ 4.♕c7 ♞c1+ 5.♕b6 ♞b1+ 6.♕c7 ♞c1+ 7.♕d8)

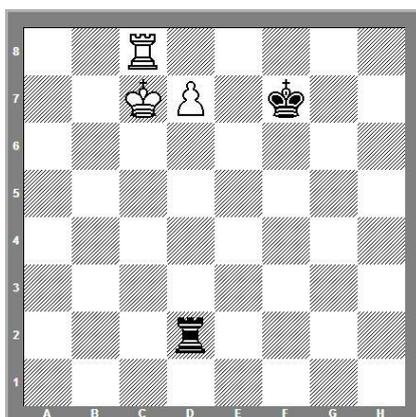
2... ♞c2 As pretas não podem fazer nada para melhorar a sua posição. **3.♕e7 ♞e2+ 4.♕d6 ♞d2+ 5.♕e6** As brancas ameaçam ♕f5 e ♞d5 tapando a ação da torre preta e conseguindo a promoção do peão. **5... ♞e2+ 6.♕d5! ♞d2+ 7. ♞d4**



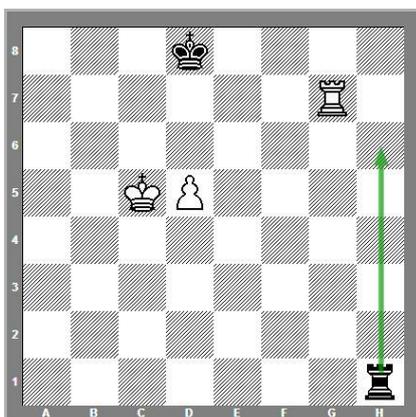
A torre branca conseguiu o seu objetivo, fazendo de ponte do seu rei. O jogo está perdido para as pretas.

Plano B - A torre branca vai viajar até c8 propondo a troca das torres. Obviamente que as pretas não podem permitir essa troca. Assim, o rei branco poderá sair em segurança da casa d8 e as brancas conseguirão o seu objetivo de promover o peão d7.

2. ♖a2! ♜f7 3. ♖a8 ♜c2 (3... ♜e6 4. ♜e8 ♜h1 5. ♖a6+ 1-0) 4. ♜c8 ♜d2 5. ♜c7 1-0



Agora vamos ver posições em que o rei do lado defensivo está na casa de promoção do peão, ou perto dela. Neste caso as possibilidades de empate são muito maiores. 1... ♜h6! =

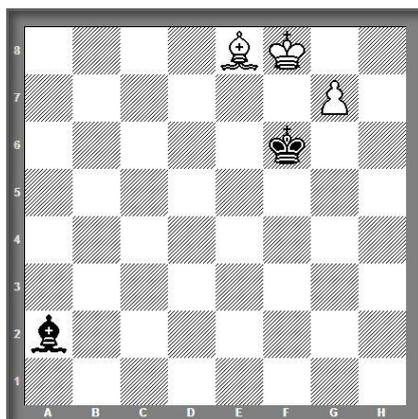


Plano de Defesa: Corte na nossa terceira fila. Com a jogada apresentada as pretas fazem o corte na sua terceira fila. Sexta fila de quem avança. Agora as brancas têm de avançar o peão para progredir.

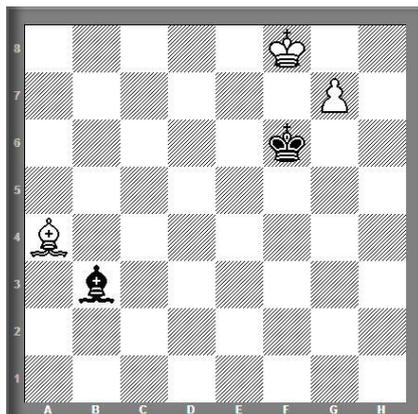
2.d6 (2. ♖a7 As brancas perdem um tempo para ver se as pretas se enganam, mas 2...♞g6! empata) **2...♞h1!** Nos finais de torres o rigor das jogadas é fundamental. Uma vez que o peão branco avançou, a torre preta deve procurar a posição mais activa para incomodar o rei das brancas, ou seja, neste caso para dar xeques por trás dele. **3.♙c6 ♞c1+ 4.♙d5 ♞d1+ 5.♙e6 ♞e1+ 6.♙d5=** E a posição está empatada uma vez que as brancas não conseguem progredir.

4.5. Finais de Bispo

Neste caso, peão na sétima e rei a apoiar a casa de promoção, a situação ainda apresenta dificuldades porque o bispo das pretas controla a casa de promoção e o rei adversário controla a casa f7. Assim sendo, a defesa das pretas parece indestrutível. A regra que é necessário conhecer sobre estes finais é a seguinte: Estes finais estão empatados quando as duas diagonais da casa de promoção do peão têm pelo menos quatro casas. Como a diagonal g8-h7 tem apenas duas casas a posição está perdida.



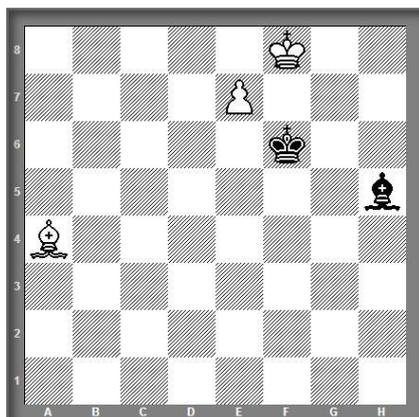
1. ♙a4! A ideia é chegar a g8 via c2. **1...♙g6 2. ♙c2+ ♙h6** Única ideia para impedir ♙h7
3. ♙f5!! Agora as pretas estão em Zugzwang. Qualquer outra jogada permitiria ♙e6. Vejamos: [3. ♙d3 ♙e6 4. ♙b5 ♙g6 5. ♙e8+ ♙f6 6. ♙d7 ♙a2 E agora não é possível jogar ♙f5 e entrar na diagonal de h7.] **3... ♙b3 4. ♙d7** (ameaça 5. ♙e8 com ideia de 6. ♙f7 ganhando) **♙g6 5. ♙e8+ ♙f6 6. ♙a4!**



6... ♖a2 7. ♜c2 ♜e6 8. ♜h7 ♜a2 9. ♜g8 ♜b1 10. ♜b3 ♜h7 11. ♜c2+-

No caso seguinte, como as duas diagonais da casa de promoção têm quatro casas o empate é muito fácil. Não existe possibilidade de Zugzwang. 1. ♜e8 ♜e2 2. ♜f7 ♜b5 3. ♜h5 ♜c6

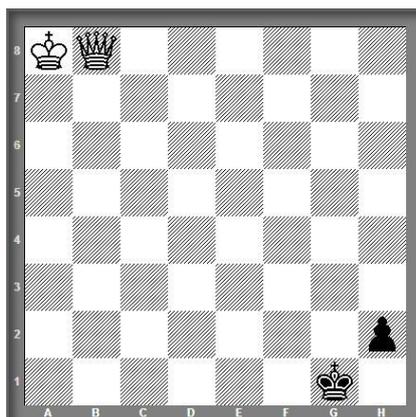
4. ♜e8 ♜f3 5. ♜a4 ♜h5 6. ♜b5 ♜g6=



4.6. Finais de Dama contra Peão na sétima linha

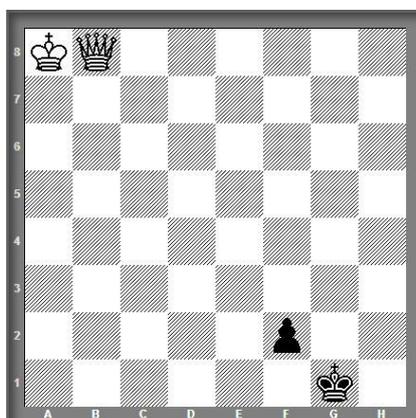
O resultado da partida nos finais de dama contra peão na sétima fila depende do seguinte fator: se a dama conseguir com os xeques colocar o rei adversário na casa de promoção do peão, então poderá aproximar o seu rei para ajudar a capturar o peão e dar xeque-mate, sendo que isto é possível se o peão estiver nas colunas “b”, “d”, “e” e “g”; Se o peão estiver nas colunas “a”, “c”, “f” e “h” o resultado é empate exceto nos casos especiais.

No primeiro exemplo, com um peão na coluna “h”, o empate acontece uma vez que as brancas não conseguem progredir devido ao facto de existirem os temas de rei afogado.



1. ♖g3+ ♔h1 2. ♕e1+ ♔g2 3. ♕e2+ ♔g1 4. ♖g4+ ♔h1=

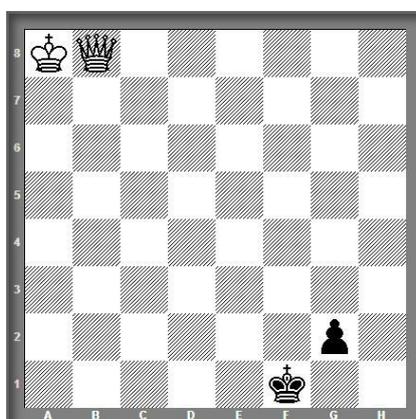
Analisemos agora a situação com peão de bispo, (colunas “c” e “f”).



1. ♖g3+ ♔h1 2. ♕h3+ (Se ♕xf2 empate por afogado) ♔g1 3. ♖g3+ ♔h1

No caso de peão de bispo, pelo mesmo tema de rei afogado, também não é possível progredir.

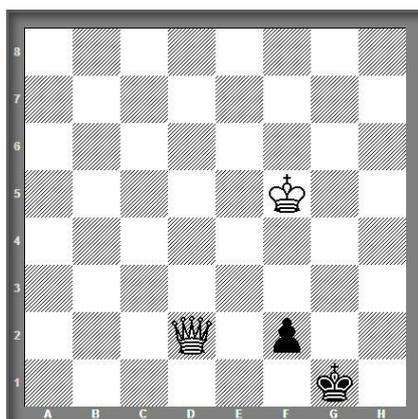
Vejamos agora um dos exemplos em que o lado forte alcança a vitória:



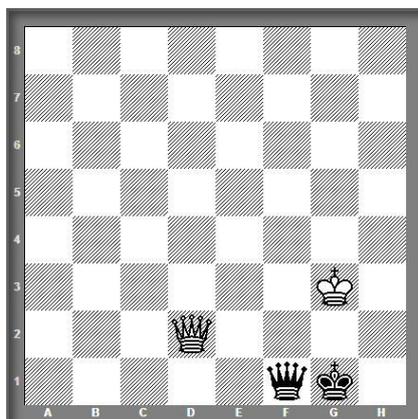
1. ♖f4+ ♔e2 2. ♜g3 ♘f1 3. ♜f3+ ♔g1 4. ♘b7 ♘h2 5. ♜f2 ♘h1 6. ♜h4+ ♔g1 7. ♘c6 ♘f1
 8. ♜f4+ ♔e2 9. ♜g3 ♘f1 10. ♜f3+ ♔g1 11. ♘d5 ♘h2 12. ♜f2 ♘h1 13. ♜h4+ ♔g1 14. ♘e4
 ♘f1 15. ♜h3 ♘f2 16. ♜e3+ ♔f1 17. ♘f3 g1♖ 18. ♜e2# 1-0

Caso Especial

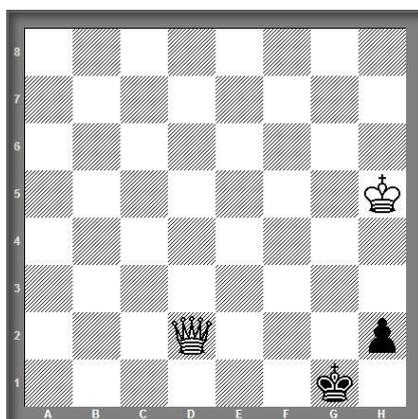
Esta posição é espetacular. Embora seja peão de bispo (coluna “f”), se o rei branco conseguir alcançar a casa g3 existem temas de xeque-mate que dão a vitória às brancas mesmo que as pretas promovam.



1. ♘f4!! f1♖+ [1... ♘h1 2. ♜e2 ♘g1 3. ♘g3! +-] 2. ♘g3!! com xeque-mate imparável.



No próximo exemplo com peão de torre (coluna “h”), a situação é idêntica ao exemplo anterior.

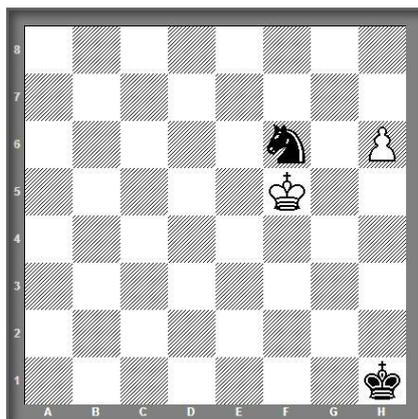


1. ♘h4 h1♖+ 2. ♘g3+- 1-0

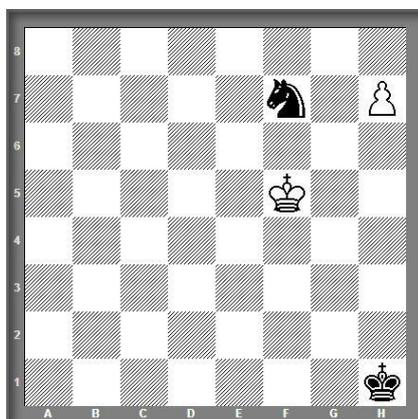
4.7. Finais de Cavalo

Nos finais de cavalo apresentam-se dois exemplos de cavalo contra peão. Apesar da falta espaço na ponta do tabuleiro, no primeiro exemplo o cavalo consegue sem a ajuda do seu rei empatar através de surpreendentes recursos defensivos.

O único caso onde o cavalo é incapaz de deter o peão sem a ajuda do rei é exemplificado no segundo caso.



1...g7 2. g6 h8+ 3.g7 e6+ 4. f6 h8 5.f7 h7 6. g7 g5 7. g6 e6=



1...g2 2.f6 h8 3.g7 f3 4.gxh8 g4 5. g7 1-0

4.8. CONCLUSÕES

Os finais são a parte mais importante do jogo de xadrez e também onde se decidem a maior parte das partidas.

Uma das características mais importantes deste tipo de posições é a atividade e o poder de decisão que os reis podem ter na resolução das partidas e é por aqui que se deve iniciar a aprendizagem séria no xadrez, uma vez que, se pode aprender de uma maneira mais eficaz as capacidades e características de cada peça.

É também importante que os jovens jogadores desenvolvam a capacidade de trabalharem sozinhos, uma vez que, não é possível ensinar ninguém que não queira aprender e apesar do estudo dos finais ser aparentemente aborrecido há que ter sempre em mente que conhecer e saber jogar os finais de partida no xadrez é saber jogar o próprio xadrez.



4.9. TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO

1. Na regra do quadrado:
 - a) Existem quatro peões que formam um quadrado.
 - b) O rei não consegue apanhar o peão passado.
 - c) Um peão promove se o rei adversário estiver fora do quadrado.
 - d) Um peão promove se o rei adversário estiver dentro do quadrado.

2. A oposição é definida por?
 - a) Casas brancas contra casas pretas.
 - b) Número ímpar de casas entre os reis.
 - c) Dois peões bloqueados um pelo outro sem se poderem mover.
 - d) Rei em frente ao outro Rei.

3. No final de Torre, Rei e Peão contra Torre e rei é essencial para quem defende:
 - a) Colocar o rei em oposição ao peão adversário.
 - b) Colocar a torre na sua terceira fila.
 - c) Dar sempre xeque.
 - d) Propor empate.

4. Exceto o caso especial, o final de Dama contra Peão na 7ª está ganho quando:
 - a) O peão é de torre ou bispo.
 - b) O peão é branco.
 - c) O peão é de cavalo, dama ou rei.
 - d) Não é possível ganhar.

TÁTICA I



5. TÁTICA I

5.1. Objetivos

Este módulo tem como objetivo apresentar uma série de conceitos relacionados com a tática que o treinador de grau 1 deve saber transmitir aos alunos:

- Avaliar a posição e identificar pontos fracos da posição do adversário;
- Identificar o tipo de combinação e os temas táticos associados;
- Calcular a eficácia da manobra antes de a executar.

5.2. Introdução

As combinações são o lado belo e impressionante do jogo de xadrez. Quando existe a oportunidade justamente o equilíbrio numa dada posição é alterado podem surgir um conjunto de manobras táticas que levem a uma vantagem material, posicional ou mesmo à vitória imediata no jogo. Os xadrezistas entusiasmam-se com a beleza, a variedade de opções, as dificuldades e as surpresas que a tática e as combinações lhe oferecem. Objetivamente os jogadores gostam da descoberta das combinações e com a familiarização com a tática sentem que a performance vai melhorando, no entanto, o conhecimento da tática, não é por si só suficiente, a prática, melhora a imaginação e a capacidade de encontrar as manobras decisivas e calcular com exatidão as variantes críticas.

5.3. Combinações. Definição e tipos de combinações

Podemos definir combinação como uma sequência de jogadas forçadas associadas a um ou mais sacrifícios de peças com o objetivo de obter vantagem posicional, material ou mesmo terminar de imediato o jogo com xeque-mate. Vamos dividir as combinações em 3 tipos:

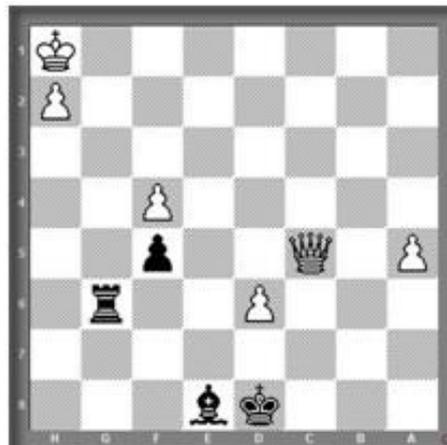
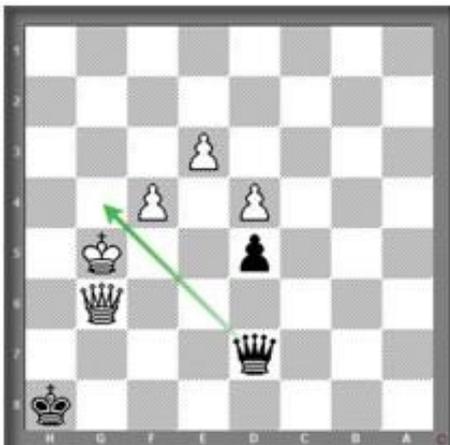
Combinações de Ataque ao Rei, Combinações de Empate e Outras Combinações.

5.3.1. Combinações de Ataque ao Rei



Exercício (jogam as brancas)

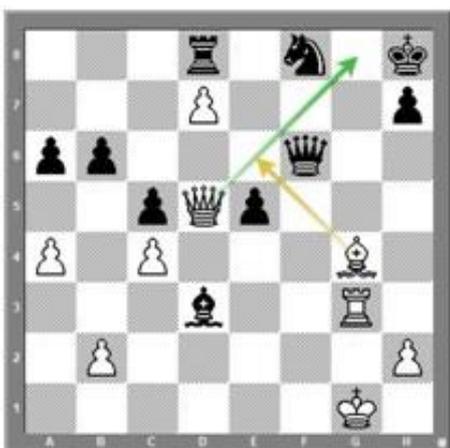
5.3.2. Combinações de Empate



Exercício (jogam as pretas)

5.4. Temas Táticos

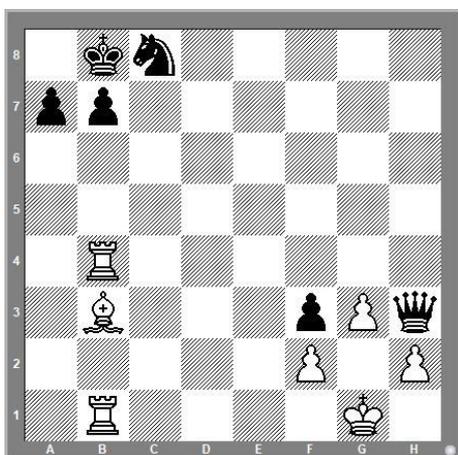
5.4.1. Ataque a Descoberto e Ataque Duplo



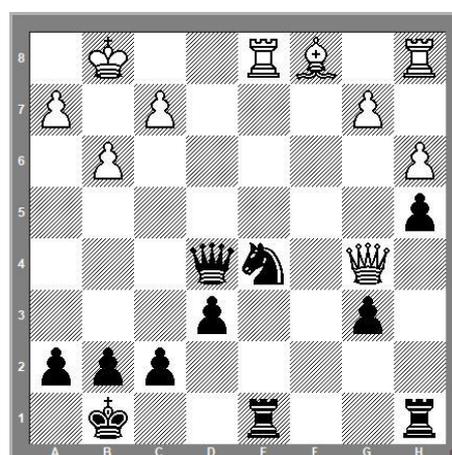
Exemplo de Ataque a Descoberto



Exemplo de Ataque Duplo



Exercício de Ataque a Descoberto (jogam as brancas)



Exercício de Ataque Duplo (jogam as pretas)

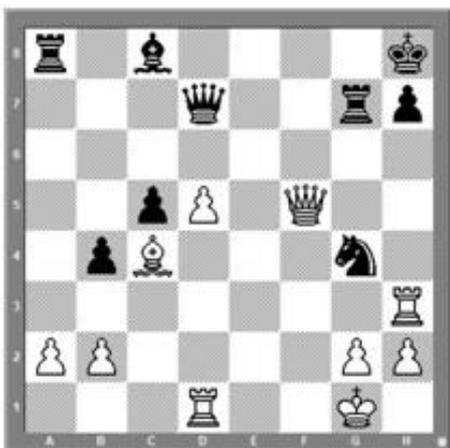
5.4.2. Atração e Desvio



Exemplo de Atração



Exemplo de Desvio

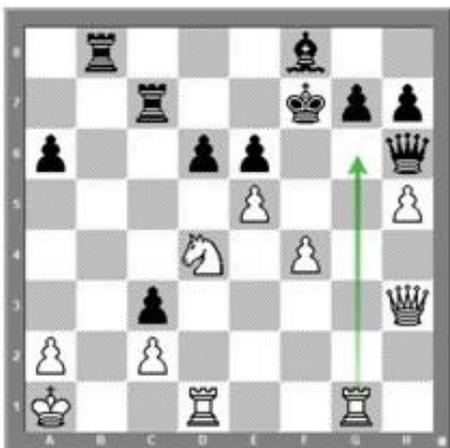


Exercício de Atração (jogam as brancas)



Exercício de Desvio (jogam as brancas)

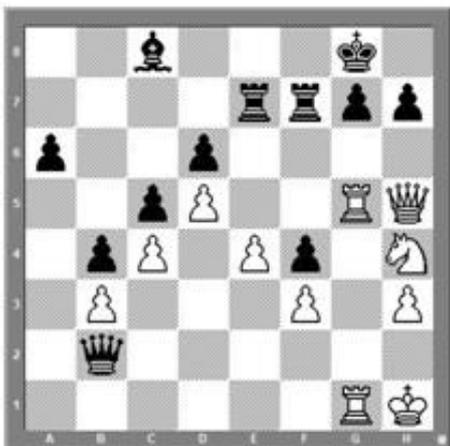
5.4.3. Bloqueio e Interceção



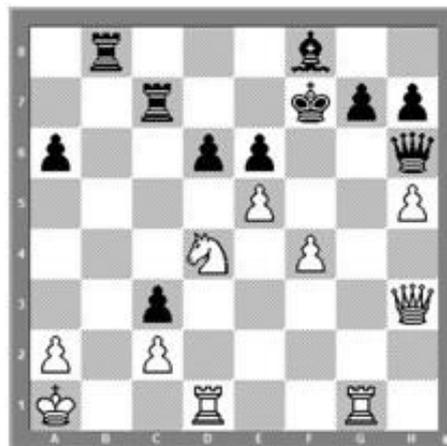
Exemplo de Bloqueio



Exemplo de Interceção de Linhas



Exercício de Bloqueio (jogam as brancas)

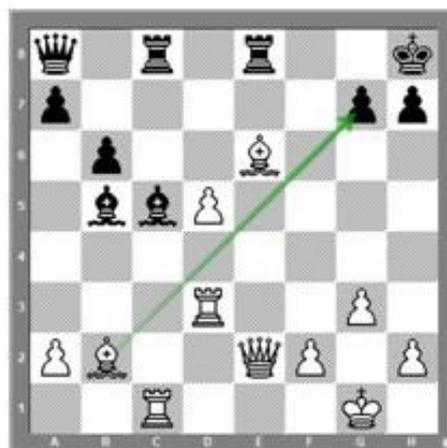


Exercício de Interceção (jogam as brancas)

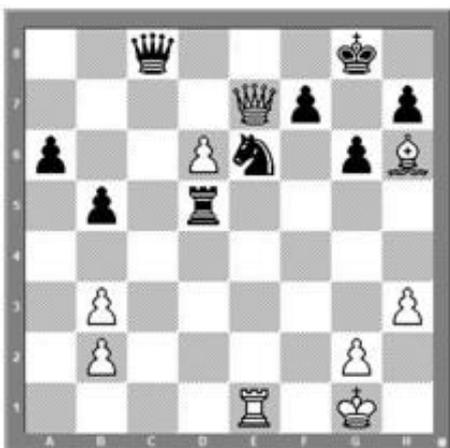
5.4.4. Destruição da Defesa e Destruição da Estrutura de Peões



Exemplo de Destruição da Defesa



Exemplo de Destruição da Estrutura de Peões



Exercício de Destruição da Defesa
(jogam as brancas)

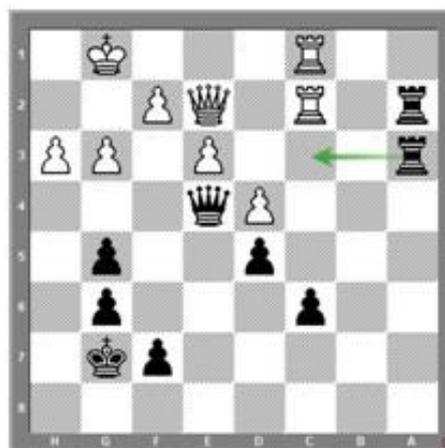


Exercício Destruição da Estrutura de Peões
(jogam as brancas)

5.4.5. Libertação de Casas ou Linhas e a Pregagem



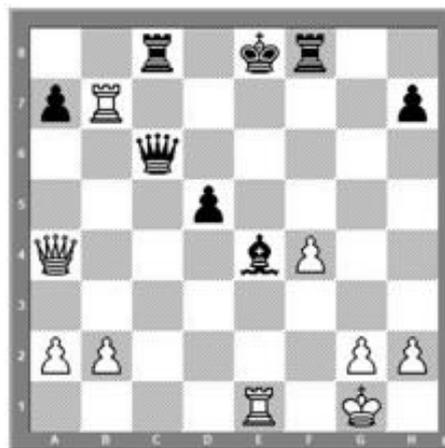
Exemplo de Libertação de Casas ou Linhas



Exemplo de Pregagem



Exercício de Libertação de Casas ou Linhas
(jogam as pretas)



Exercício de Pregagem
(jogam as brancas)

5.5. CONCLUSÕES

As combinações são a parte mais espetacular do jogo de xadrez, onde intervém a criatividade, a arte e a técnica. Estas fascinantes manobras decidem muitas vezes as partidas, com extrema beleza.

A tática é a execução da estratégia criada, ou seja, do plano delineado com o objetivo de alcançar alguma vantagem quer material ou posicional, podendo mesmo resultar na vitória da partida.

O domínio dos elementos táticos que podem ocorrer em qualquer fase do jogo e as combinações resultantes são fundamentais no jogo de xadrez.

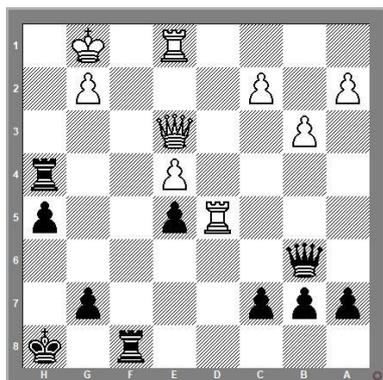


5.6. TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO

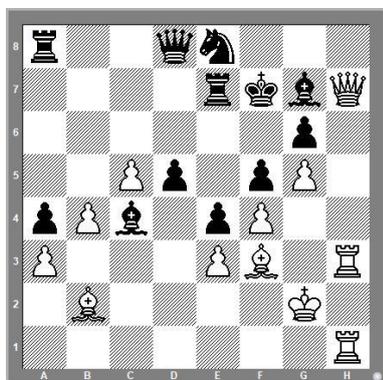
1. Define combinação e indica 4 temas táticos.

2. Jogam as pretas e ganham.

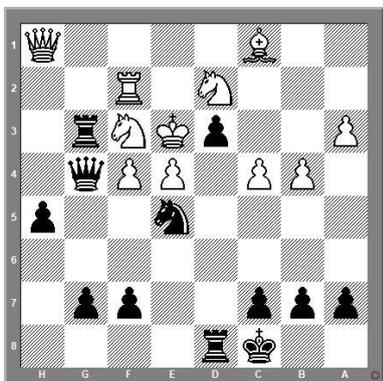
Indique uma sequência de lances e também o tema tático.



3. As brancas dão xeque-mate? Justifica. Qual é o tema tático.



4. As negras jogam e ganham. Analise as variantes envolvidas.



ABERTURAS |



6. ABERTURAS I

6.1. Objetivos

Um jogo de Xadrez começa com a abertura, ou seja, o colocar das peças em jogo, uma vez que na sua posição inicial têm pouca ou nenhuma influência no domínio do tabuleiro. O saber desenvolver as peças e o controlo inicial de espaço no tabuleiro (controlo do centro) é essencial. Deste modo este capítulo tem como objetivo transmitir conhecimentos de como desenvolver corretamente as peças no início do jogo bem como conceitos essenciais associados às aberturas, nomeadamente:

- a) Perceber a importância crucial da segurança do rei;
- b) Perceber a importância fundamental do controlo estratégico do centro em todas as aberturas.

6.2. Introdução

As aberturas são o capítulo do xadrez com mais bibliografia. Existem mais livros de aberturas do que de todos os outros capítulos do jogo todos juntos.

Devemos tratar este capítulo com muito cuidado desde o princípio, uma vez que jogar bem xadrez não é decorar jogadas! Para se ter uma ideia da quantidade de informação acessível, qualquer pessoa pode ter em sua casa uma base de dados de vários milhões de partidas. Isso não faz dessa pessoa melhor jogador de xadrez, pelo contrário até pode causar falsas ilusões e graves frustrações, pelo facto de ter feito tanto investimento com tão pequeno resultado.

Neste Módulo de aberturas de Grau 1 indicamos as ferramentas para que os Treinadores possam começar a transmitir as aberturas de uma forma estruturada e que ensinem os seus jovens jogadores a pensar e não a decorar:

- Apresentamos os princípios gerais que servem para todas as aberturas do xadrez.
- Indicamos os “Capítulos das Aberturas”.

Esta ferramenta permite catalogar todas as aberturas, e começar a perceber a filosofia que está por detrás de cada abertura e defesa.

Assim o jovem pode começar a ter uma ideia de que tipo de jogo está a fazer e isso permitirá ao treinador ajudar a organizar o trabalho. Terminamos com um exemplo drástico do que não se deve fazer. É muito importante dar este tipo de exemplos porque a tentação de qualquer jogador inexperiente é “capturar” tudo sem pensar nas consequências.

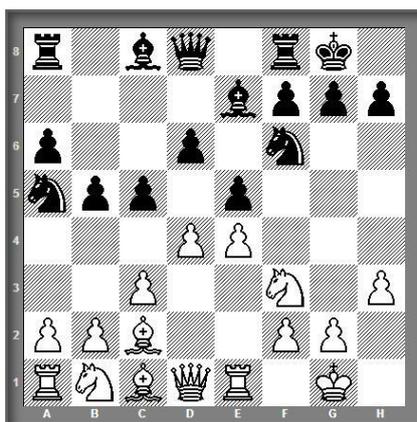
O exemplo do Manual é bem claro: Perder um tempo em posições abertas é suicídio estratégico.

6.3. Tipos de Aberturas

As aberturas dividem-se em 5 classes:

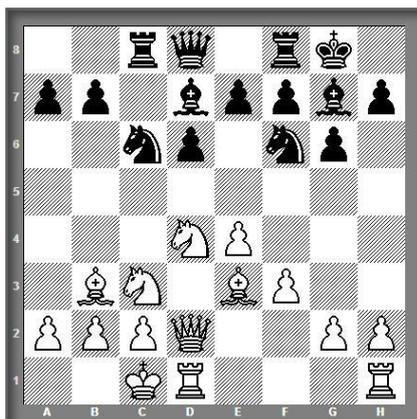
Aberturas Abertas – Aquelas aberturas em que as brancas começam com 1.e4, e as pretas respondem 1..., e5 e todas as aberturas e defesas dentro deste capítulo.

1.e4 e5 2.♘f3 ♗c6 3.♙b5 a6 4.♙a4 ♘f6 5.0-0 b5 6.♙b3 ♙e7 7.♞e1 0-0 8.c3 d6 9.h3 ♗a5
10.♙c2 c5 11.d4



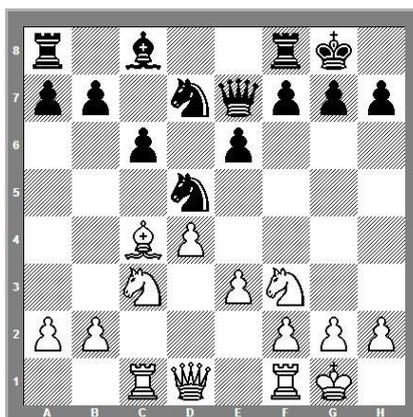
Aberturas Semiabertas – Aquelas que as brancas começam com 1.e4, e as pretas respondem com 1. ..., Diferente de e5

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♗c3 g6 6.♙e3 ♙g7 7.f3 0-0 8.♞d2 ♗c6 9.♙c4 ♙d7
10.0-0-0 ♞c8 11.♙b3



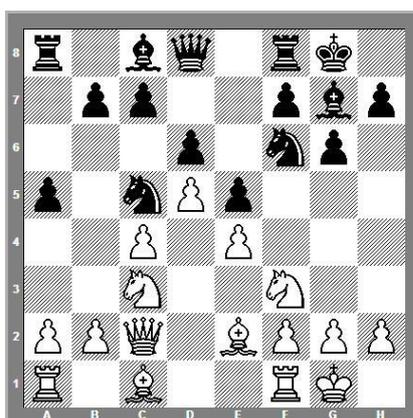
Aberturas Fechadas – Aquelas em que as brancas começam com 1.d4, e as pretas respondem 1., d5

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♗c3 ♘f6 4.♙g5 ♙e7 5.e3 0-0 6.♘f3 ♗bd7 7.♞c1 c6 8.♙d3 dxc4 9.♙xc4 ♘d5
10.♙xe7 ♞xe7 11.0-0



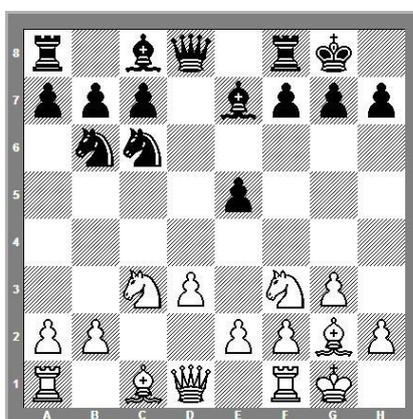
Aberturas Semifechadas – Aquelas que as brancas começam com 1.d4, e as pretas respondem diferente de 1..., d5.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♗c3 ♕g7 4.e4 0-0 5.♗f3 d6 6.♖e2 ♜bd7 7.0-0 e5 8.d5 ♜c5 9.♔c2 a5



Aberturas Irregulares – Todas as que começam com jogadas diferentes de 1.e4 ou 1.d4.

1.c4 e5 2.♗c3 ♗f6 3.♗f3 ♗c6 4.g3 d5 5.cxd5 ♗xd5 6.♖g2 ♗b6 7.0-0 ♖e7 8.d3 0-0



→ Um exemplo do que não se deve fazer:

As brancas vão capturar um peão não tendo em consideração o princípio da segurança do rei e do desenvolvimento rápido do maior número de peças possível sendo severamente punidas por isso.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♗d4 4.♗xe5?? Aqui existem vários lances aceitáveis para as brancas (4.c3; 4.0-0; 4. ♗c3) ♖g5 5.♗xf7 ♗xg2 6.♙f1 ♗xe4+ 7.♙e2 ♗f3# 1-0



6.4. Classificação das Aberturas

Classificação Clássica

As aberturas classificam-se em abertas, semiabertas e fechadas.

Aberturas abertas são aquelas que começam com 1.e4 e5.

Aberturas semiabertas são aquelas em que, ao lance 1.e4 das brancas, as pretas respondem com uma jogada diferente de 1...e5.

Aberturas fechadas são aquelas que não se encontram entre as que denominamos abertas ou semiabertas.

Classificação Moderna

A classificação clássica, com o passar dos anos, ficou bastante obsoleta. Isso deve-se em certa parte às transposições, isto é, partindo-se de aberturas diferentes, segundo a classificação clássica, chegava-se a mesma posição, no que se tornou evidente a necessidade de encontrar outras formas de classificação para as aberturas.

No entanto, foi necessária a apresentação de um enorme material sobre essas aberturas, de forma ordenada, que os jogadores independentemente dos seus idiomas pudessem utilizar.

A atual classificação de aberturas foi criada durante os anos 50 por teóricos jugoslavos e dividem-se em cinco grupos denominados A, B, C, D e E.

Cada grupo divide-se em dez itens (A0, A1, A2...A9) e cada item realizam-se dez novas divisões (A00, A01, A02, ...A09).

- A- Aberturas que começam com 1.c4, 1.xf3 e as não incluídas nos outros itens.
- B- Aberturas que começam com 1.e4 e as pretas respondem com jogadas diferentes de 1...e6 e 1...e5.
- C- Aberturas que começam com 1.e4 e as pretas respondem com 1...e6 ou 1...e5.
- D- Aberturas que começam com 1.d4 e as negras respondem com 1...d5. Também incluem sequências nas quais, após 1.d4 xf6 2.c4 g6, as negras respondem com 3...d5.
- E – Aberturas em que após 1.d4 xf6 2.c4 g6, as pretas respondem com uma jogada diferente de 3...d5. Também incluem as que começam com 1.d4 xf6 2.c4 e6.

6.5. Enciclopédia de Aberturas

Volume A

- A00 a A03: Movimentos não usuais das brancas
- A04 a A09: Abertura Réti
- A10 a A39: Abertura Inglesa
- A40 a A55: Miscelâneas com o peão da dama
- A56 a A79: Defesa Benoni
- A80 a A99: Defesa Holandesa

Volume B

- B00 a B01: Miscelânea de réplicas para e4
- B02 a B05: Defesa Alekhine
- B06 a B09: O grupo Ufimtsev/pirc/modernas
- B10 a B19: Defesa Caro-Kann
- B20 a B99: Defesa Siciliana

Volume C

- C00 a C19: Defesa francesa
- C20 a C29: Aberturas Românticas
- C30 a C39: Gambito do Rei
- C40 a C59: Aberturas Românticas (*Continuação*)
- C51 a C52: Italiana/Gambito Evans
- C60 a C99: Abertura Ruy López (Espanhola)

Volume D

- D00 a D09: Abertura do Peão da Dama
- D10 a D19: Defesa Eslava
- D20 a D29: Gambito da Dama Aceito
- D30 a D69: Gambito da Dama Recusado
- D70 a D79: Defesa Grunfeld e Defesa Neo-Grunfeld

Volume E

- E00 a E09: Abertura Catalã
- E12 a E19: Defesa Índia da Dama
- E20 a E59: Defesa Nimzoíndia
- E60 a E99: Defesa Índia do Rei

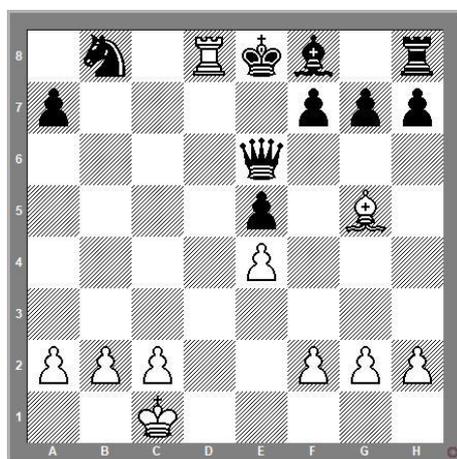
6.6. Erros nas Aberturas

Aberturas Abertas e Semiabertas

Morphy, Paul - Isouard, Carl [C41]

Parigi, 1858

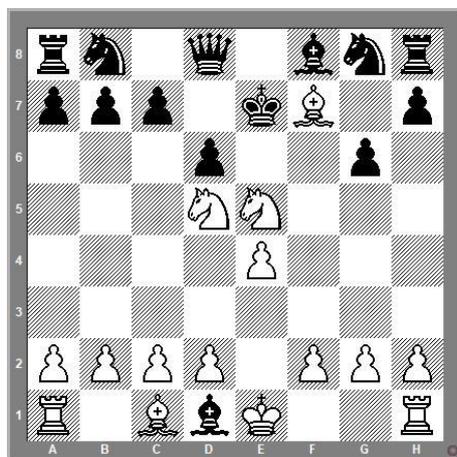
1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♘g4 [3...♘d7; 3...♘c6?! 4.d5 (4.♘c3; 4.dxe5 dxe5) 4...♘b4] 4.dxe5 ♘xf3 [4...dxe5 5.♖xd8+ ♔xd8 6.♗xe5; 4...♘d7 5.exd6 ♘xd6 6.♙e2 (6.♘c3) 6...♘gf6 (6...♗e7)] 5.♗xf3 [5.gxf3 dxe5 6.♖xd8+ ♔xd8 7.f4 ♗f6 8.fxe5 ♗xe4 9.♘g2 ♘c5 10.b4] 5...dxe5 6.♙c4 ♗f6 7.♗b3 [7.♘g5] 7...♗e7 [7...♗d7 8.♗xb7 ♖c6 9.♙b5] 8.♘c3 [8.♗xb7 ♗b4+ 9.♗xb4 ♘xb4+ 10.♙d2+-; 8.♙xf7+ ♗xf7 (8...♔d8 9.♗xb7 ♗b4+ 10.♗xb4 ♘xb4+ 11.c3 ♘c5 12.♘g5 ♗bd7 13.♘d2 ♖f8 14.♙e6 h6 15.♘d7 hxg5 16.♙c6 ♖b8 17.♗f3 ♖xb2? 18.0-0-0+) 9.♗xb7 ♙c5 10.♗c8+ ♔e7 11.♗xh8 ♙xf2+ 12.♔e2±] 8...c6 9.♘g5 b5?? [9...♗c7] 10.♘xb5 [10.♙e2 ♗b4=] 10...cxb5 11.♙xb5+ ♗bd7 [11...♔d8 12.♙xf6 (12.0-0-0+)] 12.0-0-0 ♖d8 [12...0-0-0 13.♙a6+] 13.♖xd7 ♖xd7 14.♖d1 ♗e6 15.♘d7+ [15.♗xe6+ fxe6 16.♙xf6] 15...♗xd7 16.♗b8+ ♗xb8 17.♖d8# 1-0



M. De Kermuy Sire De Legal - Saint Brie [C41]

Paris (1750)

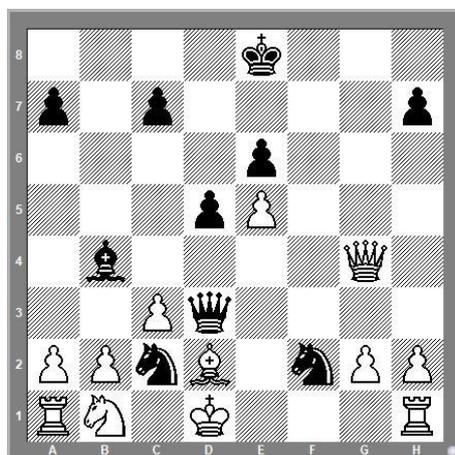
1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.♙c4 ♘g4 4.♘c3 g6 5.♗xe5 ♘xd1 6.♙xf7+ ♔e7 7.♗d5# 1-0



Bernstein - Tartakower [C41]

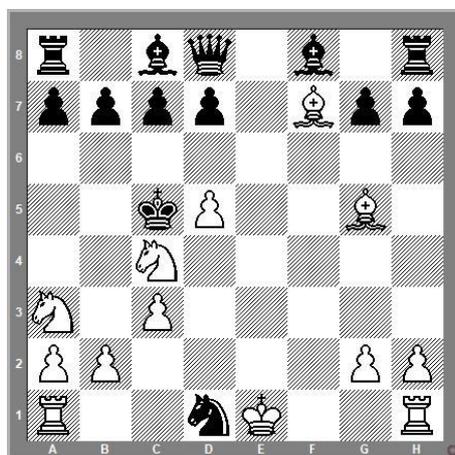
Paris, 1937

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♘f6 4.dxe5 ♘xe4 5.♙c4 ♙e6 6.♙xe6 fxe6 7.♚e2 d5 8.♚b5+ ♘c6
 9.♘d4 ♚d7 10.♚xb7 ♙b4+ 11.c3 ♘xd4 12.♚xa8+ ♙e7 13.♚xh8 ♚b5 14.♚xg7+ ♙e8
 15.♚g4 ♚d3 16.♙d2 ♘c2+ 17.♙d1 ♘xf2+ 0-1

**Bachmann,L - Kunstmann [C44]**

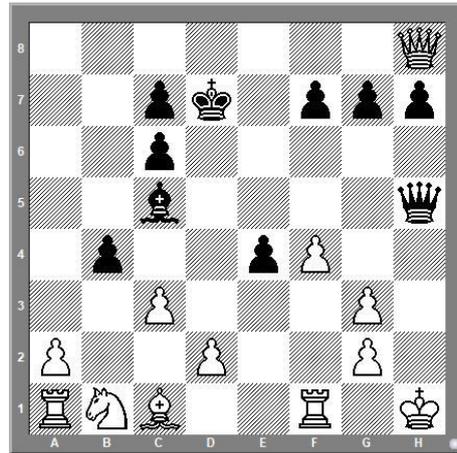
Augsburg Augsburg, 1899

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.c3 ♘f6 4.d4 ♘xe4 5.d5 ♘e7 6.♘xe5 ♘g6 7.♙d3?! ♘xf2??
 [7...♘xe5!] 8.♙xg6 ♘xd1 9.♙xf7+ ♙e7 10.♙g5+ ♙d6 11.♘c4+ ♙c5 12.♘ba3!+- 1-0

**Tartakower,S - Schiffers,E [C44]**

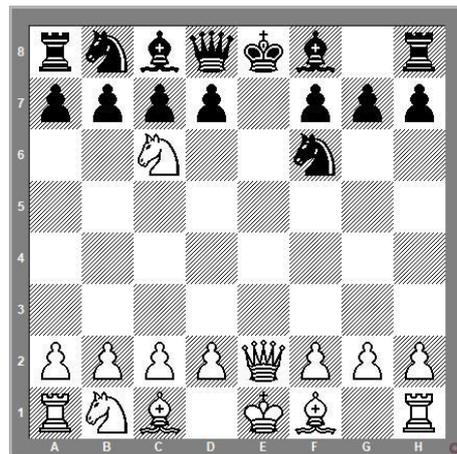
POL, 1910

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.c3 d5 4.♙b5 dxe4 5.♘xe5 ♚d5 6.♚a4 ♘ge7 7.f4 ♙d7 8.♘xd7
 ♙xd7 9.0-0 ♘f5 10.b4?? a5 11.♙h1 axb4 12.♙xc6+ bxc6 13.♚xa8 ♙c5 14.♚xh8 ♘g3+
 15.hxg3 ♚h5# 0-1



N.N. - N.N. [C42]

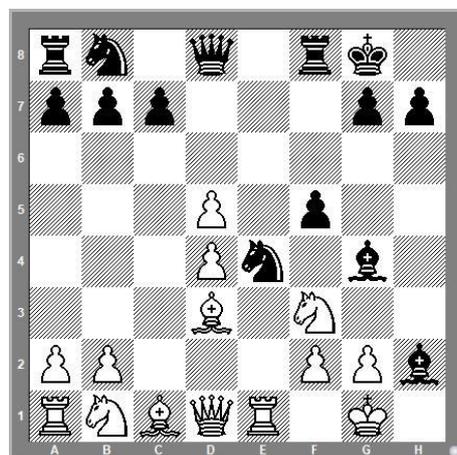
1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6 3.♘xe5 ♘xe4 4.♚e2 [4...♘xf7 ♚e7 5.♘xh8 ♘c3+—] 4...♘f6 [4...♚e7 5.♚xe4 d6 6.d4 dxe5 (6...f6 7.♘c3 dxe5 8.♘d5 ♚d6 9.dxe5 fxe5 10.♘f4+—) 7.dxe5!+—] 5.♘c6+ +—



Janowski,David - Marshall, Frank [C42]

Biarritz, 09.1912

1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6 3.♘xe5 d6 4.♘f3 ♘xe4 5.d4 d5 6.♙d3 ♙g4 7.0–0 ♙d6 8.♖e1 f5 9.c4 0–0 10.cxd5? ♙xh2+!!

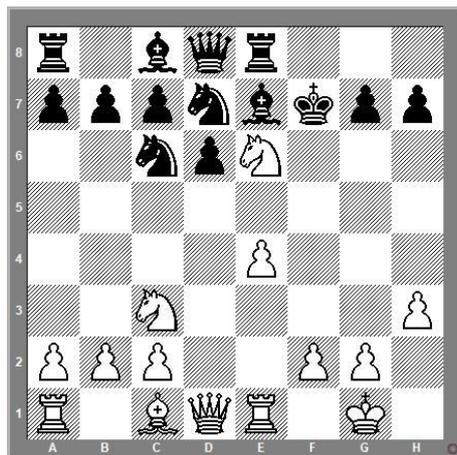


11.♙xh2 ♜xf2 12.♚e2 ♜xd3 13.♚e6+ ♔h8 14.♙g5 ♚d6+ 15.♚xd6 cxd6 16.♞e7 f4
 17.♜c3 ♜d7 18.♞d1 ♜b4 19.a3 ♜c2 20.♞e4 ♜e3 21.♞e1 ♙xf3 22.gxf3 ♜f6 23.♞xf4
 ♜exd5 24.♜xd5 ♜xd5 25.♞xf8+ ♞xf8 26.♞e6 h6 27.♙h4 ♞xf3 28.♞xd6 ♜b6 29.♙e1 ♞b3
 30.♙c3 ♜a4 31.♞d7 ♜xc3 32.bxc3 ♞xc3 33.♞xb7 ♞xa3 34.d5 ♞d3 35.♞xa7 ♞xd5 0-1

Holzhausen - Tarrasch ,Siegbert [C50]

Frankfurt, 1912

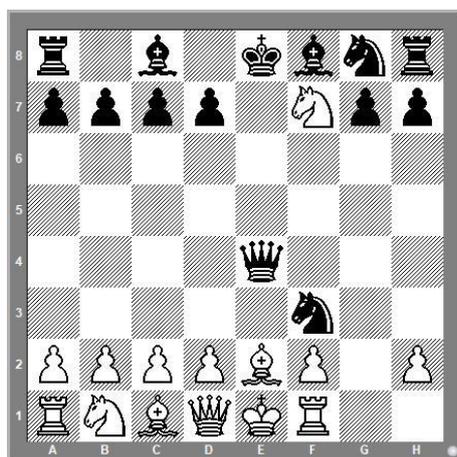
1.e4 e5 2.♜f3 ♜c6 3.♙c4 ♜f6 4.d4 exd4 5.0-0 d6 6.♜xd4 ♙e7 7.♜c3 0-0 8.h3 ♞e8
 9.♞e1 ♜d7?? 10.♙xf7+!! ♔xf7 11.♜e6!! 1-0



Muhloch - Kostics [C50]

Koln, 1912

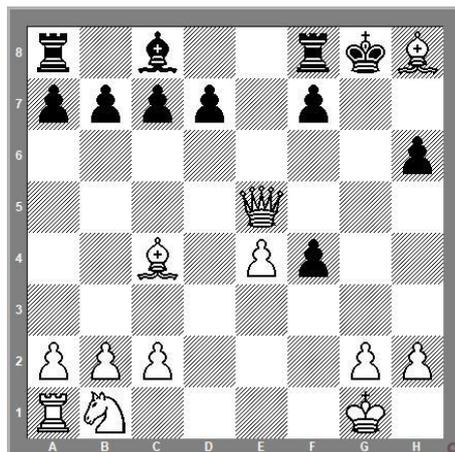
1.e4 e5 2.♜f3 ♜c6 3.♙c4 ♜d4 4.♜xe5 ♚g5 5.♜xf7 ♚xg2 6.♞f1 ♚xe4+ 7.♙e2 ♜f3#
 0-1



Rosentreter - Höfer [C50]

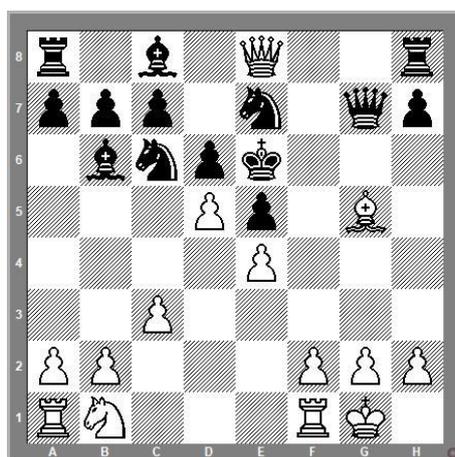
Berlin, 1899

1.e4 e5 2.♜f3 ♜c6 3.♙c4 ♙c5 4.0-0 ♜f6 5.d4 ♙xd4 6.♜xd4 ♜xd4 7.♙g5 h6 8.♙h4 g5
 9.f4!! gxf4 10.♞xf4 exf4 11.♚xd4 0-0 12.♙xf6 ♚e8 13.♙h8 ♚e5 14.♚xe5 1-0


Greco - N.N. [C53]

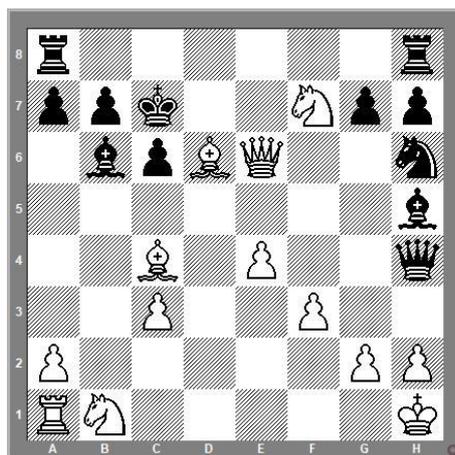
Roma, 1619

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.c3 ♚e7 5.0-0 d6 6.d4 ♗b6 7.♙g5 f6 8.♙h4 g5 9.♘xg5 fxg5 10.♚h5+ ♔d7 11.♙xg5 ♚g7 12.♙e6+ ♗xe6 13.♚e8+ ♘ge7 14.d5# 1-0


Evans - Mc. Donnel [C50]

London, 1829

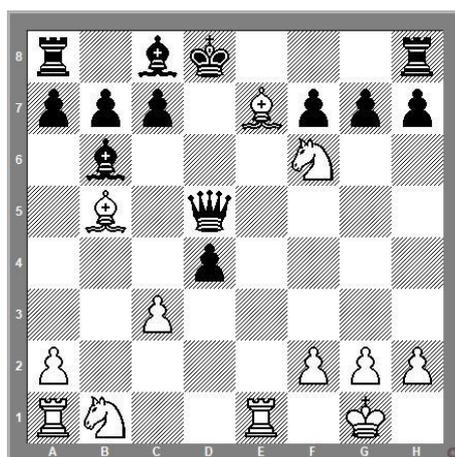
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.0-0 d6 5.b4 ♙xb4 6.c3 ♙a5 7.d4 ♙g4 8.♚b3 ♚d7 9.♘g5 ♘d8 10.dxe5 dxe5 11.♙a3 ♘h6 12.f3 ♙b6+ 13.♔h1 ♙h5 14.♞d1 ♚c8 15.♞xd8+ [15.♚b5+-] 15...♚xd8 16.♘xf7 ♚h4?? [16...♘xf7 17.♙b5+ c6 18.♚e6+; 16...♙xf7 17.♙xf7+ ♘xf7 18.♚e6+; 16...♚f6!±] 17.♚b5+ c6 18.♚xe5+ ♔d7 19.♚e6+ ♔c7 20.♙d6# 1-0



Steinitz Wilhelm - Pilhal [C52]

Vienna, 1862

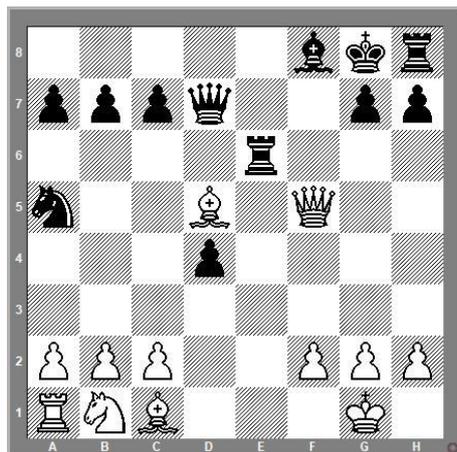
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.b4 ♙xb4 5.c3 ♙a5 6.0-0 ♘f6 7.d4 exd4 8.♙a3 d6 9.e5 dxe5?? 10.♗b3! ♗d7 11.♞e1 ♞f5 12.♙b5! ♘d7 13.♗d5 [13.♗a4+-] 13...♙b6 14.♘xe5 [14.♙xc6+-] 14...♘e7 15.♘xd7 ♗xd5 [15...♙xd7 16.♞xe7+ ♔d8 17.♞xd7+-] 16.♘f6+ ♔d8 17.♙xe7# 1-0



Blackburne, Joseph Henry - Teichmann, Richard [C56]

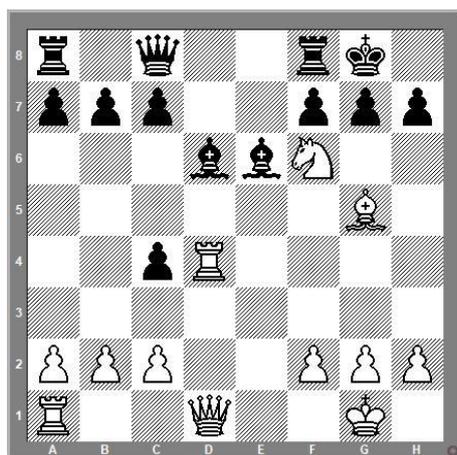
Berlin, 1897

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘f6 4.♘g5 d5 5.exd5 ♘xd5 6.d4 [6.♘xf7!!+-] 6...exd4 7.0-0 ♙e6 8.♞e1 ♗d7 9.♘xf7!! ♔xf7 10.♗f3+ ♔g8 11.♞xe6 ♞d8 12.♞e4 ♘a5 13.♞e8 ♞xe8 14.♙xd5+ ♞e6 15.♗f5+-1-0


Canal - Johner [C56]

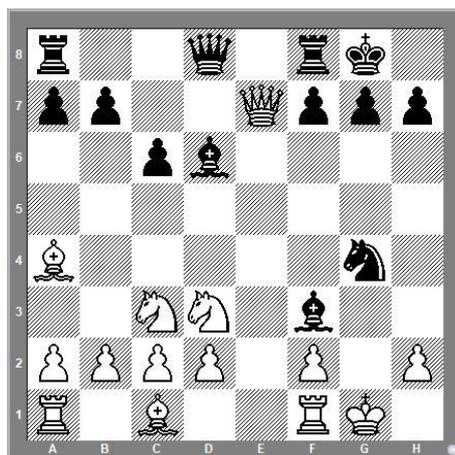
Trieste, 1923

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♗f6 4.d4 exd4 5.0-0 ♗xe4 6.♞e1 d5 7.♗c3?! dxc4 [7...dxc3 8.♙xd5 ♙e6 9.♞xe4 ♗e7] 8.♞xe4+ ♙e6 9.♗xd4 ♗xd4 10.♞xd4 ♞c8 11.♙g5 ♙d6?? 12.♗e4! 0-0 13.♗f6+!!+- [13.♗f6+ ♖h8 (13...gxf6 14.♙xf6 ♙e5 15.♙xe5 f6 16.♙g3+-) 14.♞h4+-] 1-0


Abonyi - Hromadka [C48]

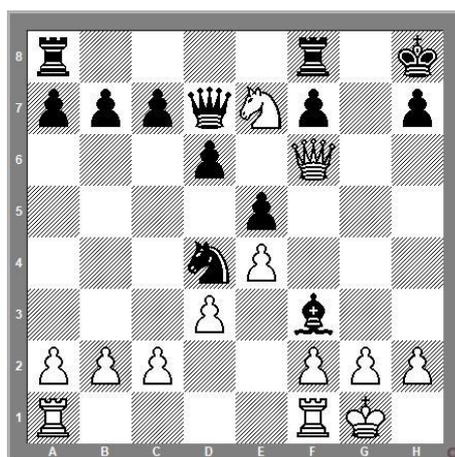
Praga, 1908

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c3 ♗f6 4.♙b5 ♗d4 5.♙a4 c6 6.0-0 ♙c5 7.♗xe5 d6 8.♗d3 ♙g4 9.♞e1 ♗f3+ 10.gxf3 ♙xf3 11.e5 0-0 12.exd6 ♗g4 13.♞e7 ♙xd6 0-1

**Capablanca - N.N. [C49]**

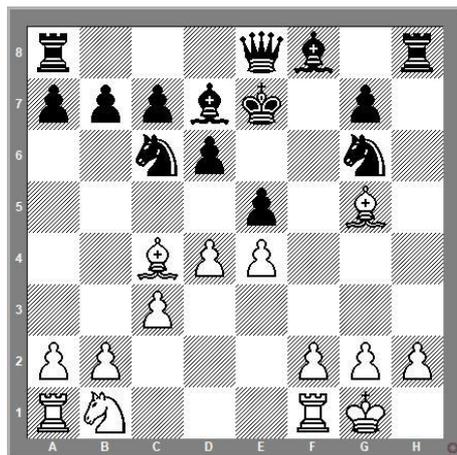
N.York, 1918

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♘f6 4.♙b5 ♙b4 5.0-0 0-0 6.d3 d6 7.♙g5 ♙g4 8.♘d5 ♘d4
 9.♘xb4 ♘xb5 10.♘d5 ♘d4 11.♙d2 ♙d7 [11...c6 12.♘xf6+ gxf6 13.♙h4 ♙xf3 14.♙h6
 ♘e2+ 15.♙h1 ♙xg2+ 16.♙xg2 ♘f4+ 17.♙h1 ♘g6 18.f4] 12.♙xf6 ♙xf3 13.♘e7+ ♙h8
 14.♙xg7+ ♙xg7 15.♙g5+ ♙h8 16.♙f6# 1-0

**Zukertort, J - Anderssen [C60]**

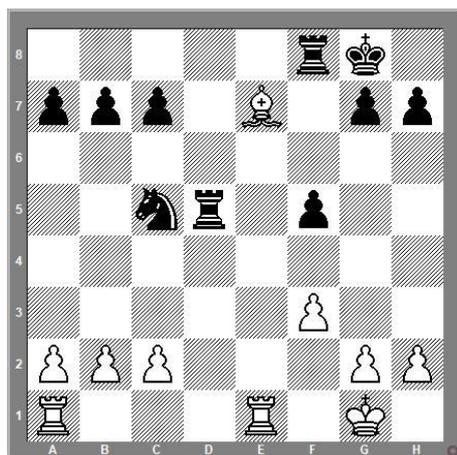
Berlin, 1865

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 ♘ge7 4.c3 d6 5.d4 ♙d7 6.0-0 ♘g6 7.♘g5 h6 8.♘xf7 ♙xf7
 9.♙c4+ ♙e7?? [9...♙e8+] 10.♙h5 ♙e8 11.♙g5+ hxg5 12.♙xg5# 1-0


Tarrasch - Marco [C62]

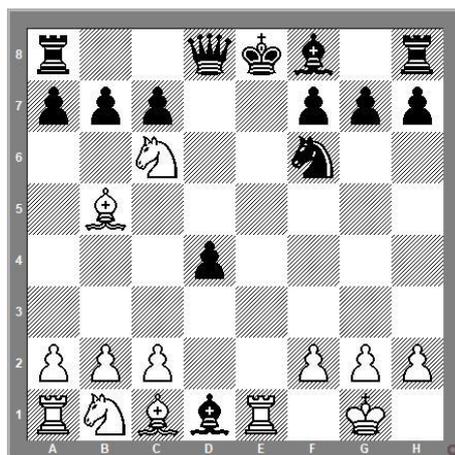
Dresden, 1982

**1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 d6 4.d4 ♙d7 5.♘c3 ♘f6 6.0-0 ♙e7 7.♖e1 0-0 8.♙xc6 ♙xc6
 9.dxe5 dxe5 10.♚xd8 ♖axd8 11.♘xe5 ♙xe4 12.♘xe4 ♘xe4 13.♘d3 f5 14.f3 ♙c5+
 15.♘xc5 ♘xc5 16.♙g5 ♖d5 17.♙e7+- 1-0**


Ban - Halasz [C66]

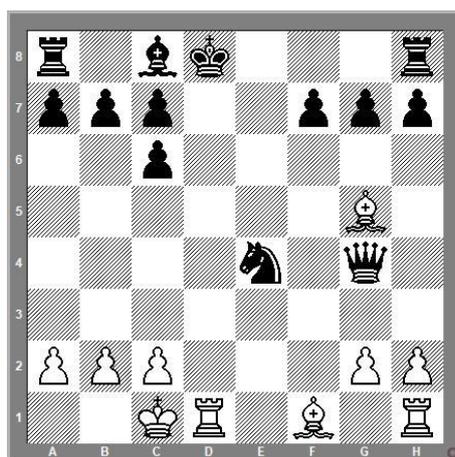
Budapest, 1939

**1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 d6 4.0-0 ♘f6 5.♖e1 ♙g4 6.d4 exd4 7.e5 dxe5 8.♘xe5 ♙xd1
 9.♘xc6+ 1-0**

**Maczuski - Kolisch [C45]**

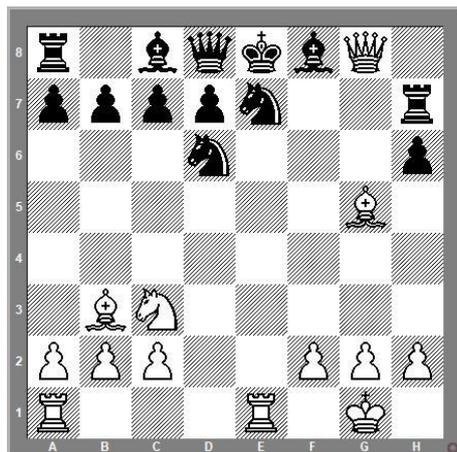
Paris, 1864

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♘xd4 ♔h4 5.♘c3 [5...♘b5] 5...♙b4 6.♙d3 ♘f6 7.♘xc6 dxc6 8.♙d2 ♙xc3 9.♙xc3 ♘xe4 10.♙d4? ♙e7 11.0-0 ♙g5+?? 12.f4! ♙xf4+ 13.♙d2 ♙g4?? [13...♙h4] 14.♙d8+ ♔xd8 15.♙g5+ 1-0

**Prokes - Zander [C24]**

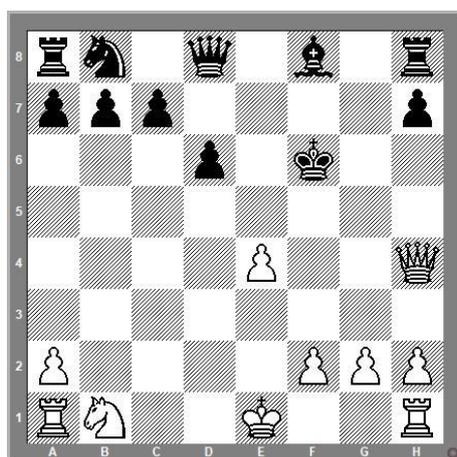
Viena, 1925

1.e4 e5 2.♙c4 ♘f6 3.d4 exd4 4.♘f3 ♘xe4 5.♙xd4 ♘d6 6.0-0 ♘c6 [6...♘xc4 7.♙e1+ ♙e7 8.♙xg7 ♙f8 9.♙h6] 7.♙e1+ ♘e7 8.♙b3 f6 9.♙d5 g5 10.♘xg5 fxg5 11.♙xg5 h6 12.♘c3 ♙h7 [12...hxg5 13.♘e4 ♘xd5 14.♘xd6#] 13.♙g8+ 1-0


Berhold - Kreuzzahler [C21]

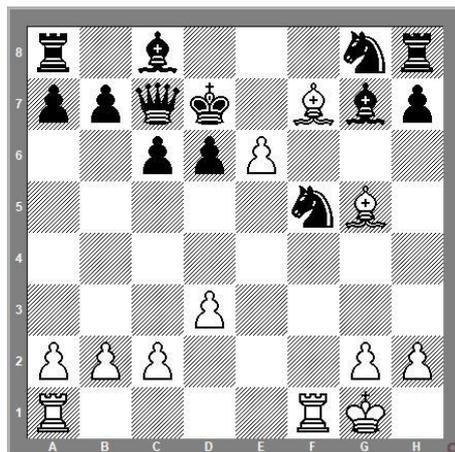
Berlin, 1941

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.♙c4 cxb2 5.♙xb2 d6 6.♘f3 ♗g4 7.♙xf7+ ♔xf7 8.♘e5+ ♖e8 9.♘g4 ♘f6 10.♘xf6+ gx6 11.♚h5+ ♔e7 12.♙xf6+ ♔xf6 13.♚h4+ +- 1-0


Alekhine Alexander - Golovsky [C25]

Simul Belgrad, 1930

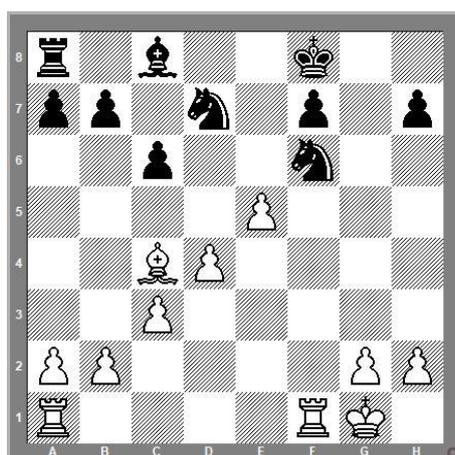
1.e4 e5 2.♘c3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5?! [♔3...♘f6!] 4.♚g4! [4.♚f3 ♘f6] 4...♚f6 5.♘d5 ♚xf2+ 6.♘d1 ♘f8 7.♘h3 ♚d4 8.d3 ♙b6 9.♞f1 ♘d8 10.c3 [10.♘g5 d6 11.♚f3 f6+-] 10...♚c5 11.♘g5 ♘h6 12.♚h4 [12.♚h5 c6 13.b4 ♚d6 14.♘xb6 axb6 15.♘xf7 ♘dx7 16.♙xh6 ♚e7 17.♞xf7+-] 12...d6 13.♘e6+ ♘xe6 14.♚e7+ ♔g8 15.♚e8+ ♘f8 16.♘e7# 1-0



Marshall - Maroczy [C37]

Vienna, 1903

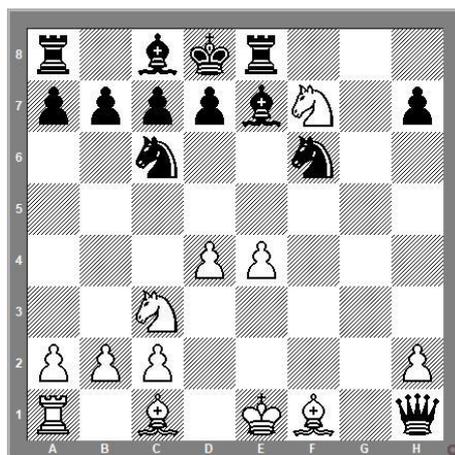
1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 g5 4.♙c4 g4?! 5.♘c3!? [5.0-0] 5...gxf3 6.♚xf3 d5 [6...d6] 7.♘xd5 c6 [7...♘c6 8.0-0 ♙d6 9.d4 ♘xd4 10.♚h5 ♙e6 11.♙xf4] 8.♘xf4 ♚f6 9.c3 ♙h6 10.d4♙ ♘e7? [10...♚h4+ 11.g3 ♙g4±] 11.0-0 0-0 12.♘d5!! ♘xd5 13.♚xf6 ♘xf6 14.♙xh6 ♘bd7 15.♙xf8 ♔xf8 16.e5+- [16.e5 ♘d5 17.♙xd5 cxd5 18.e6 ♘b6 19.♚xf7+ ♔e8 20.♚xh7+-] 1-0



Bird, Henry Edward - Amateur [C37]

GBR tour sim Great Britain, 1869

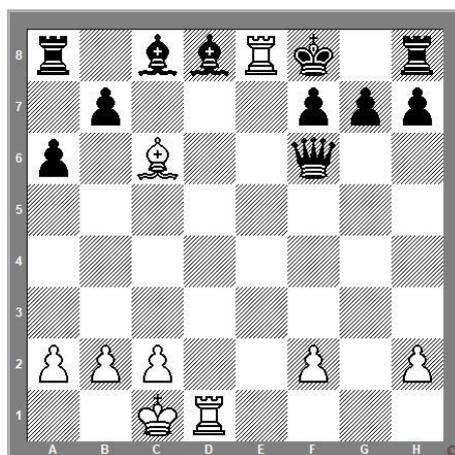
1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 g5 4.d4 g4 5.♘e5 ♚h4+ 6.g3 fxg3 7.♚xg4 g2+? [7...♚xg4 8.♘xg4 d5 (8...♘c6 9.c3 d5 10.♘e3♣) 9.♘e3 dxe4 10.hxg3 ♘c6♣] 8.♚xh4 gxh1♚ 9.♘c3 [9.♚h5 ♚xe4+ 10.♙e2 ♙e7 11.♚xf7+ ♔d8 12.♙g5 c6] 9...♙e7 10.♚h5! [10.♚f2 f6 11.♘f3] 10...♘c6?? [10...♘f6! 11.♚xf7+ ♔d8 12.♙g5 ♚f8 13.♚g7 c6 14.0-0-0] 11.♘xf7!?! [11.♚xf7+ ♔d8 12.♙g5 ♘f6 13.♙xf6 ♚e8+-] 11...♘f6 12.♘d6+ ♔d8 13.♚e8+ ♚xe8 14.♘f7# 1-0



Nimzowitsch Aaron - Alapin, S [C11]

St. Petersburg, 1914

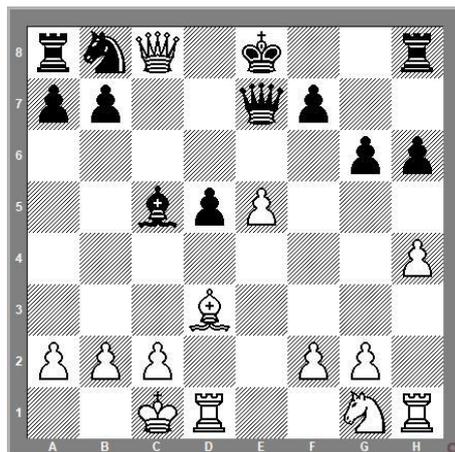
1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.exd5 [4...e5; 4...♙g5] 4...♘xd5 [4...exd5!] 5.♘f3 c5 6.♘xd5 ♜xd5 7.♙e3 cxd4 8.♘xd4 [8...♜xd4] 8...a6 9.♙e2 ♜xg2? 10.♙f3 ♜g6? 11.♜d2 e5 [11...♙c5] 12.0-0-0+- exd4 13.♙xd4 ♘c6 14.♙f6!! ♜xf6?? 15.♜he1+? [15.♙xc6+ bxc6 16.♜he1+ ♜e7 (16...♙e7 17.♜d8#; 16...♙e6 17.♜d7#) 17.♜d8#] 15...♙e7 16.♙xc6+ ♘f8 17.♜d8+ ♙xd8 18.♜e8# 1-0



Dr. Balogh - Novak [C13]

Budapest, 1955

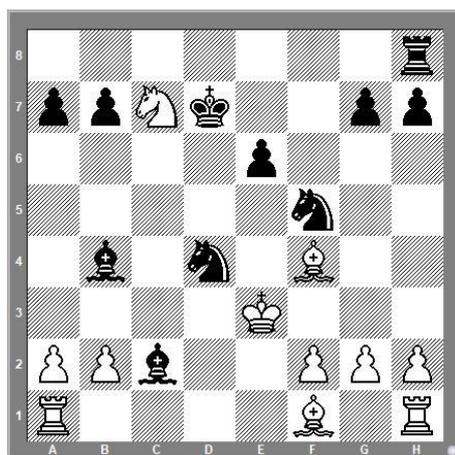
1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♙g5 ♙e7 5.e5 ♘fd7 6.h4 h6 [6...♙xg5 7.hxg5 ♜xg5 8.♘h3≡] 7.♙e3 c5 8.♜g4 g6 9.♙d3!? [9.dxc5] 9...cxd4 [9...♘c6] 10.♙xd4 ♘c5 [10...♘c6 11.♘f3≡] 11.♙xc5 ♙xc5 12.0-0-0 ♜e7?? 13.♘xd5 exd5 14.♜xc8+- 1-0



Kiss - Barcza [B00]

Debrecen, 1934

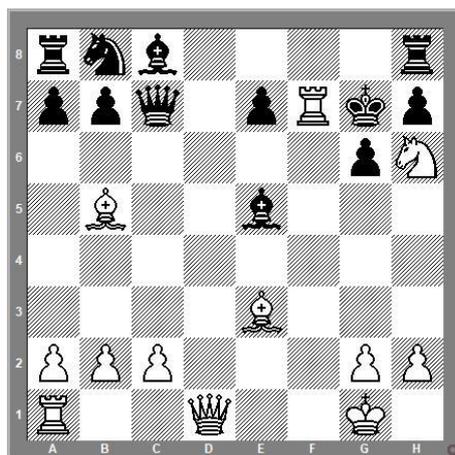
1.e4 d6 2.d4 d5 3.exd5 ♖xd5 4.♗f3 ♘g4 5.♗c3 ♙xf3 [5...♗h5] 6.♗xd5 ♙xd1 7.♗xc7+ ♕d7 8.♗xa8 ♙xc2 9.♙f4?? e5 [9...♗xd4 10.♗c7 e5 11.♙xe5 ♙b4#] 10.dxe5 ♙b4+ 11.♙e2?? [11.♙d2 ♙xd2+ 12.♙xd2 ♙f5#] 11...♗ge7 12.e6+ fxe6 13.♗c7 ♗d4+ 14.♙e3 ♗ef5# 0-1



Schwarz - Marquardt [B71]

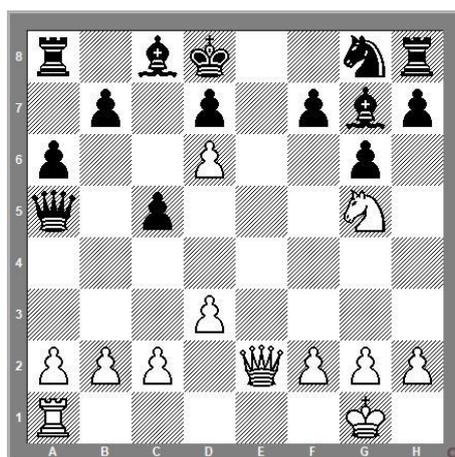
Berlin, 1950

1.e4 c5 2.♗f3 d6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♗f6 5.♗c3 g6 6.f4 ♙g7 7.e5 dxe5? [7...♗g8 8.♙b5+ ♙d7 9.e6; 7...♗g4 8.♙b5+ ♙d7 9.♗xg4; 7...♗fd7 8.e6; 7...♙g4 8.♙b5+ ♗c6 9.exf6 ♙xd1 10.fxg7 ♗g8 11.♗xc6 ♗b6 12.♗d5] 8.fxe5 ♗d5?? [8...♗fd7 9.e6±] 9.♙b5+! ♙f8 10.0-0 ♙xe5 [10...♗c6+→] 11.♙h6+ ♙g8 12.♗xd5 ♗xd5 13.♗f5!! ♗c5+ 14.♙e3 ♗c7 15.♗h6+ ♙g7 16.♙xf7# 1-0

**Rossolimo - Romanenko [B31]**

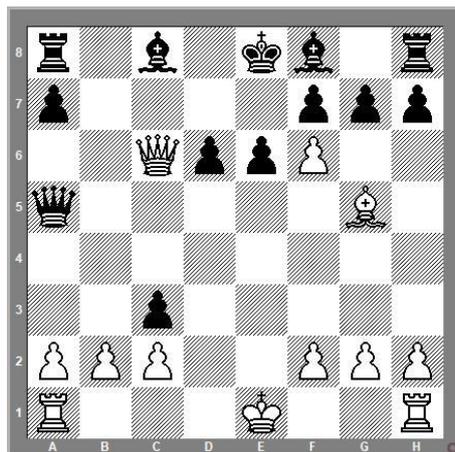
Salzburg, 1948

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 g6 4.0-0 ♙g7 5.♖e1 ♜f6 6.♗c3 ♗d4? [6...0-0!] 7.e5! ♗g8
 8.d3 ♗xb5 9.♗xb5 a6 10.♗d6+! exd6 [10...♙f8 11.♗e4+–] 11.♙g5 ♜a5 12.exd6+ ♙f8
 13.♖e8+ ♙xe8 14.♜e2+ ♙f8 15.♙e7+ ♙e8 [15...♗xe7 16.♜xe7+ ♙g8 17.♗g5] 16.♙d8+!!
 ♙xd8 17.♗g5! 1-0

**Koch - Kuppe [B62]**

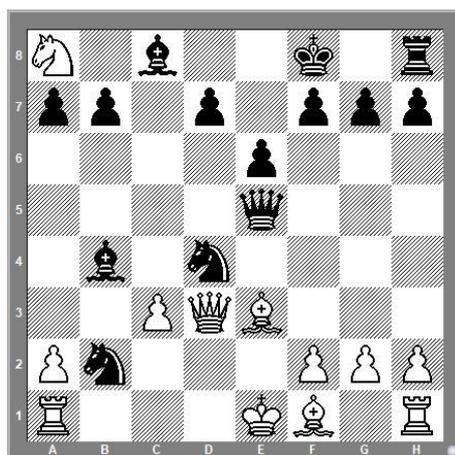
Berlin, 1932

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♗f6 5.♗c3 d6 6.♙g5 e6 7.♗xc6 bxc6 8.e5 ♜a5
 9.♙b5? cxb5 10.exf6 b4! 11.♜f3 bxc3?? [11...♜e5+ 12.♗e2 d5+–] 12.♜c6+!+– 1-0


Reggio - Tarrasch [B45]

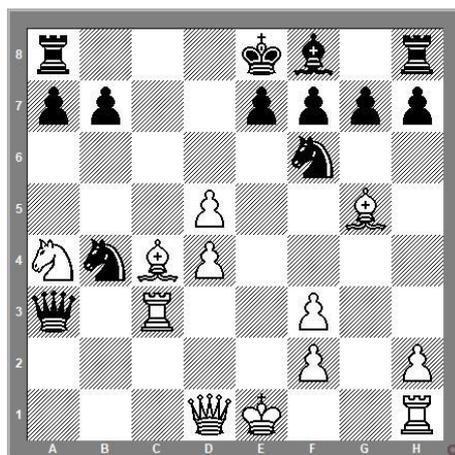
Montecarlo, 1902

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 ♘c6 6.♘db5 ♙b4 7.♙f4 ♘xe4 8.♘c7+ ♔f8 9.♘xa8?? [9.♙f3 d5 10.0-0-0 ♙xc3 11.bxc3 ♖b8 12.♘xd5 exd5 13.♙xe4 dxe4 14.♖xd8+ ♘xd8 15.♙xb8±] 9...♙f6! 10.♙f3 ♘xc3 11.♙d2 ♘d4 12.♙d3 ♙e5+ 13.♙e3 ♘a4+ 14.c3 ♘xb2-- 0-1


Botvinnik, M - Spielmann, R [B13]

Moscow Moscow, 1935

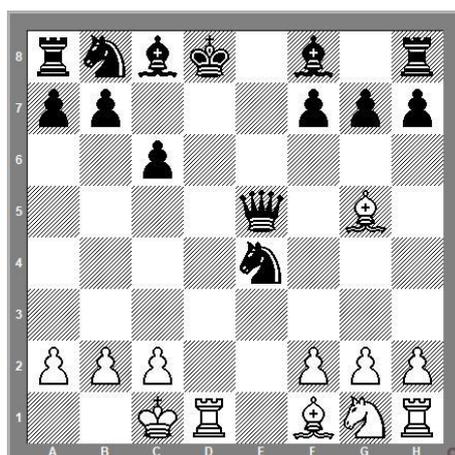
1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 ♘f6 5.♘c3 ♘c6 6.♙g5 ♙b6? 7.cxd5! ♙xb2 8.♖c1 ♘b4 9.♘a4 ♙xa2 10.♙c4 ♙g4 11.♘f3 ♙xf3 12.gxf3+- [12.gxf3 ♙a3 13.♖c3+-] 1-0



Reti R - Tartakower, S [B15]

Vienna, 1910

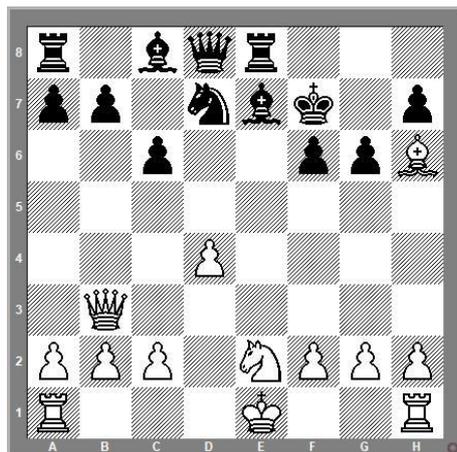
1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♗xe4 ♘f6 5.♚d3 e5? 6.dxe5! ♜a5+? 7.♙d2 ♜xe5 8.0-0 ♗xe4?? 9.♚d8+ ♔xd8 10.♙g5+- [10.♙g5+ ♔c7 11.♙d8#; 10.♙g5+ ♔e8 11.♖d8#] 1-0



Suljakow - Gavemann [B15]

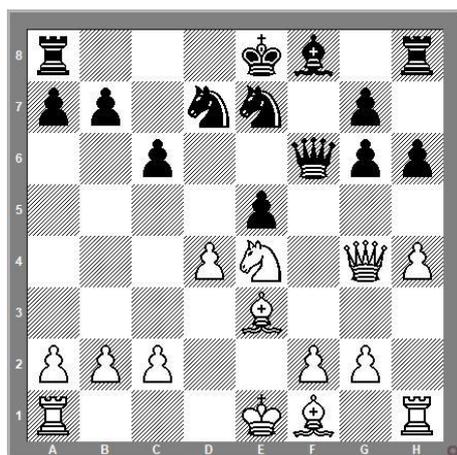
Moscow Moscow, 1947

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♗xe4 ♘f6 5.♗xf6+ exf6 6.♙c4 ♙e7 [6...♙d6] 7.♚h5 0-0 8.♗e2 g6 9.♚f3 ♗d7? 10.♙h6 ♜e8?? [10...♚a5+] 11.♙xf7+! ♔xf7 12.♚b3# 1-0


Alekhine,A - Navarro [B10]

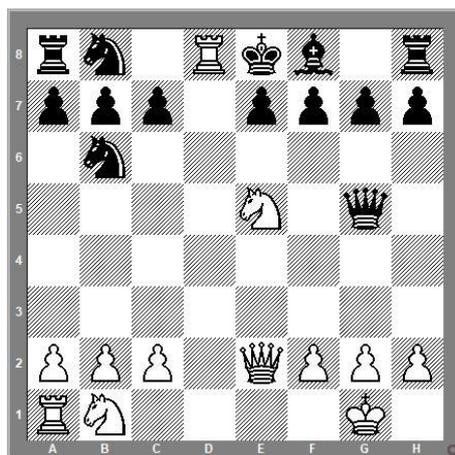
Madrid Madrid, 1940

1.e4 c6 2.♘c3 d5 3.♗f3 dxe4 4.♗xe4 ♕f5?! 5.♗g3 ♕g6 6.h4 h6 7.♗e5! ♘d7 [7...♕h7
 8.♚h5 g6 9.♚f3 ♗f6 10.♚b3 ♚d5 11.♚xb7 ♚xe5+ 12.♕e2+-] 8.♗xg6 fxg6 9.d4 [9.♚g4]
 9...e5 10.♚g4 ♚f6 11.♕e3 ♗e7 12.♗e4!+- 1-0


Luer - Rattman [B05]

Correspondence, 1922

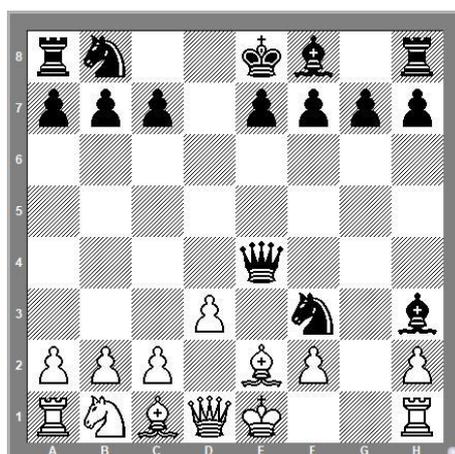
1.e4 ♗f6 2.e5 ♗d5 3.♗f3 d6 4.d4 ♕g4 5.♕e2 dxe5 6.♗xe5 ♕xe2 7.♚xe2 ♗b6 8.0-0
 [8.♗c3] 8...♚xd4?? 9.♖d1 ♚h4? 10.♕g5!! ♚xg5 11.♖d8+!+- 1-0



Rabinovich - Löwenfisch [B02]

Moscow, 1927

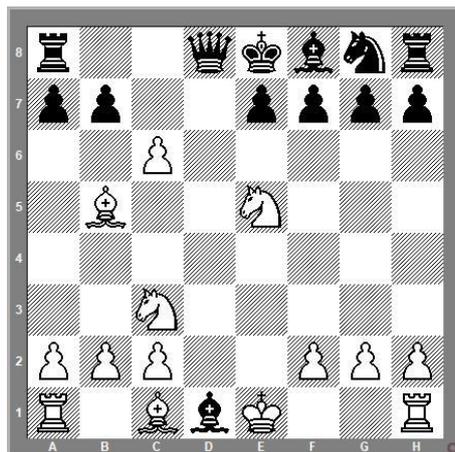
1.e4 ♘f6 2.e5 ♘d5 3.♘f3 d6 4.♙e2 ♘f4 5.♙f1 dxe5! 6.♘xe5? ♚d5! 7.♘f3 ♛e4+ 8.♙e2 ♘xg2+ 9.♙f1 ♙h3 10.d3 ♘h4+ 11.♙e1 [11.♙g1 ♛g4#] 11...♘xf3# 0-1



Mieses J - Oehquist [B01]

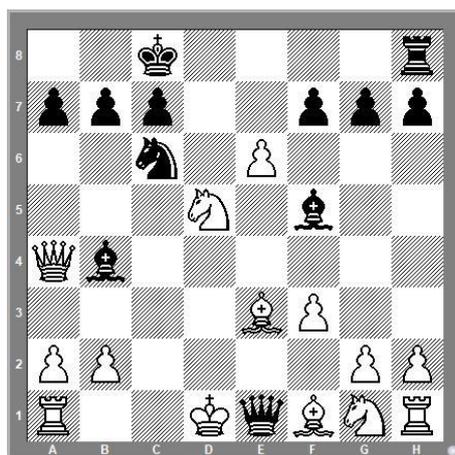
It Nurenberg, 1895

1.e4 d5 2.exd5 ♛xd5 3.♘c3 ♛d8 4.d4 ♘c6 5.♘f3 ♙g4 6.d5 ♘e5 7.♘xe5! ♙xd1 8.♙b5+ c6 9.dxc6+- 1-0


Wang,Zili - Dâmaso, Rui [B01]

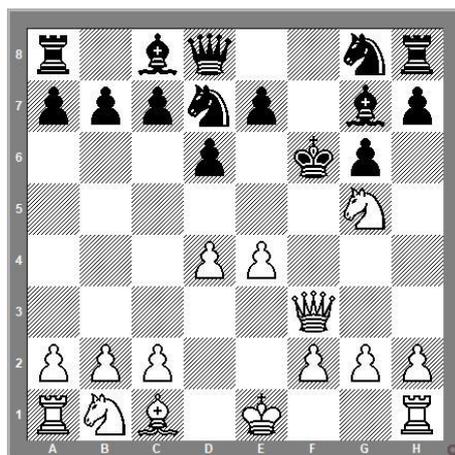
POR-CHN Macau (7), 1996

1.e4 d5 2.exd5 ♘f6 3.d4 ♙g4 4.f3 ♙f5 5.c4 [5...♙b5+] 5...e6!? 6.dxe6 ♘c6! 7.♙e3 ♙b4+
 8.♘c3 ♚e7 9.d5 0-0-0 10.♚a4?? ♘xd5!! 11.cxd5 ♚h4+ 12.♔d1 [12.♔e2 ♘d4+
 13.♙xd4 ♚xd4+] 12...♖xd5+ 13.♘xd5 ♚e1# 0-1


Monosson - Fauque [B07/01]

Paris ch, 1935

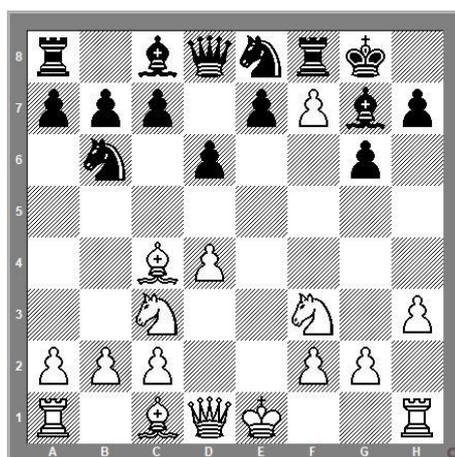
1.e4 d6 2.d4 ♘d7 3.♙c4 g6 4.♘f3 ♙g7?? 5.♙xf7+ ♔xf7 6.♘g5+ ♔f6 [6...♔e8 7.♘e6+
 ; 6...♔f8 7.♘e6++-] 7.♚f3# 1-0



Havasi - Papp [B08]

Budapest, 1928

1.d4 g6 2.e4 ♘g7 3.♙c4 d6 4.♘f3 ♘f6 5.♘c3 0-0 6.h3 ♘bd7?? [6...♘xe4!] 7.e5 ♘e8
8.e6! ♘b6 9.exf7+!+- 1-0

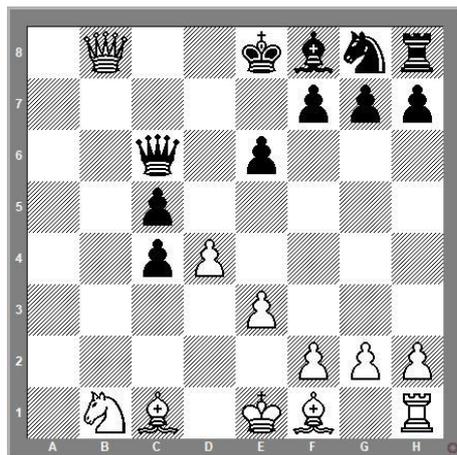


Aberturas Fechadas, Semifechadas e Irregulares

Szabo - Kellner [D22]

Viena, 1948

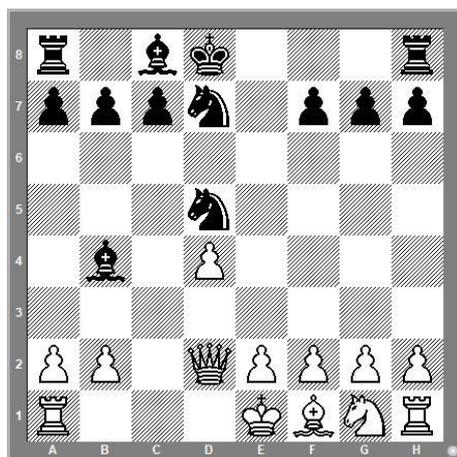
1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.♘f3 a6 4.e3 b5?! 5.a4 ♘b7 6.axb5 axb5 7.♖xa8 ♘xa8 8.b3 e6
9.bxc4 bxc4 10.♘e5 c5?? [10...♘d7 11.♗a4 ♘gf6 12.♘c6 ♘b6 13.♗b5 ♗d7 14.♘a7
♗xb5] 11.♗a4+ ♘c6 12.♘xc6 ♗d7 13.♗a8! ♗xc6 14.♗xb8+!+- 1-0



Mayet - Harrwitz [D51]

Berlin, 1848

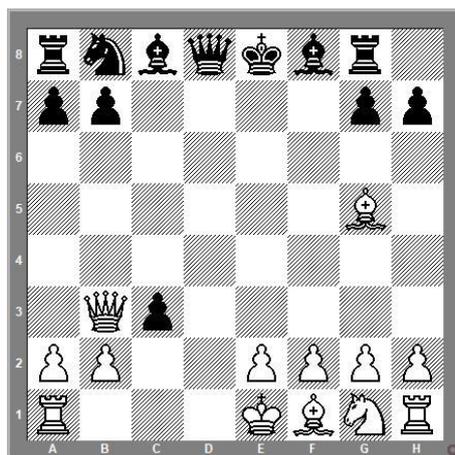
1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♙g5 ♗bd7 5.cxd5 exd5 6.♘xd5 ♗xd5 7.♙xd8 ♙b4+ 8.♚d2 ♙xd8—+



Fidlow, D - Mayer [D32]

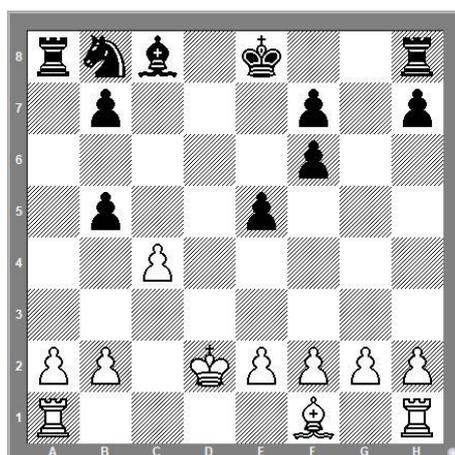
New York New York, 1950

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 c5 4.cxd5 cxd4 5.dxe6 dxc3 [5...♙xe6!—+] 6.exf7+ ♙e7 7.fxg8♗+ ♗xg8 8.♙g5+ ♙e8 9.♚b3 1–0



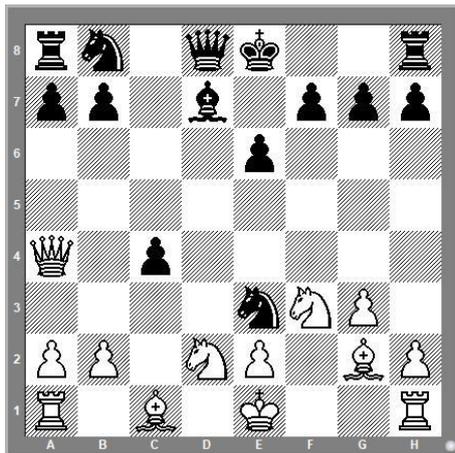
Fine, Reuben - Yudovich Mikhail M [D50]
Moscow, 1937

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 c5 5.♙g5?! [5...cxd5!] 5...cxd4 6.♘xd4 e5! 7.♘db5 [7.♘f3=; 7.♘b3=] 7...a6 8.♘xd5?? axb5 9.♘xf6+ ♚xf6!! 10.♙xf6 ♙b4+ 11.♚d2 ♙xd2+ 12.♙xd2 gxf6—+ 0–1



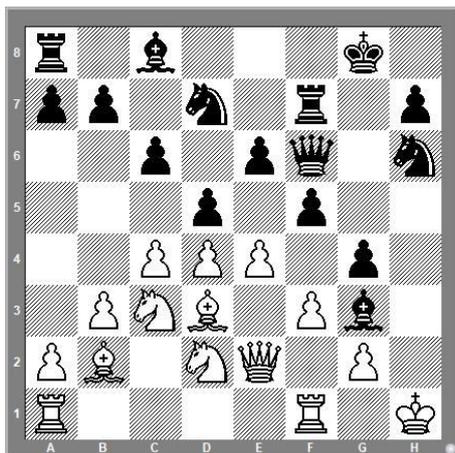
Veitch, Walter - Penrose, Jonathan [E01]
British CF-37 Championship Buxton/ Derbyshire (10), 31.08.1950

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 d5 4.g3 dxc4 5.♘bd2? c5 [5...b5!] 6.dxc5? [6.♙g2=] 6...♙xc5 7.♙g2?? ♙xf2+!! 8.♙xf2 ♘g4+ 9.♙e1 ♘e3 10.♚a4+ ♙d7—+ 0–1



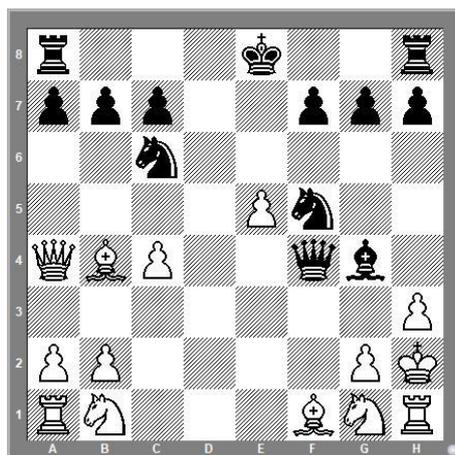
Rotlevi - Lebedev [D30]
Petersburgo, 1909

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘f3 c6 4.e3 ♘d6 5.♘c3 ♘d7 6.♙d3 f5 7.0-0 ♘h6 8.♚e2 0-0 9.b3 ♚f6
10.♙b2 g5 11.♘d2 ♜f7 12.f3 g4 13.e4 ♙xh2+ 14.♔h1 [14.♔xh2 ♚h4+ 15.♔g1 g3]
14...♙g3-+ 0-1



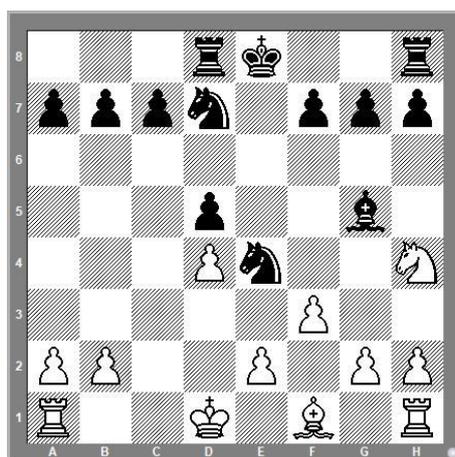
Linse - Kjelberg [D08]
Malmo, 1917

1.d4 d5 2.c4 e5 3.dxe5 d4 4.e3? ♙b4+ 5.♙d2 dxe3! 6.♚a4+ [6.♙xb4 exf2+ 7.♔e2 fxg1♘+
8.♔e1 (8.♜xg1 ♙g4+) 8...♚h4+ 9.♔d2 ♘c6 10.♙c3 ♙g4-+; 6.fxe3] 6...♘c6 7.♙xb4 exf2+
8.♔xf2 ♚h4+ 9.♔e3 ♚d4+ 10.♔f3 ♙g4+ 11.♔g3 ♘h6 12.h3 ♘f5+ 13.♔h2 ♚f4+ -+ 0-1

**Spencer - Fairhurst [D00]**

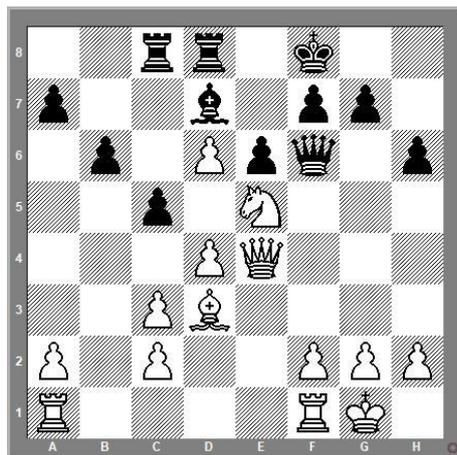
Tenby, 1928

1.d4 d5 2.g5 f6 3.f3 e5 4.c4 e6 5.gf3 bd7 6.f4? e4 7.cxd5 exd5
8.fxe4?? fxe4!! 9.exd8 b4+ 10.Wd2 exd2+ 11.f1 Rxd8 12.f3 g5 → 0-1

**Rossolimo, Nicolas - Castaldi, Vincenzo [D03]**

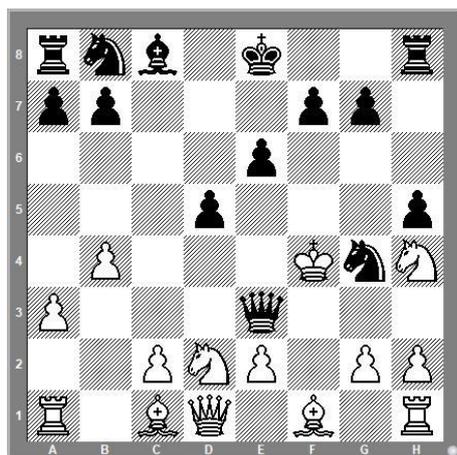
Hilversum, 29.07.1947

1.d4 d5 2.f3 f6 3.f3 e6 4.g5 h6 5.fxf6 Wxf6 6.e4 b4 7.f3 0-0 8.0-0 b6??
9.We2?! [9.fxe2±] 9...c5?? 10.exd5! fxc3 11.We4! Rd8 [11...g6+→] 12.d6! f8 13.bxc3
fc6 14.Wxc6 fd7 15.We4 Rac8 16.f5+→ 1-0



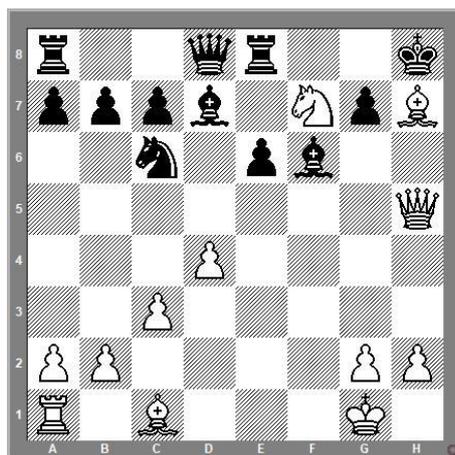
Helbig - Schroder [D02]
Hamburg - Hamburg -, 1933

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.♘bd2 e6 4.a3 c5 5.dxc5 ♙xc5 6.b4?? [6.e3=] 6...♙xf2+! 7.♙xf2 ♘g4+ 8.♙g3 h5 9.♘h4 [9.♘e5 ♘e3 10.♙e1 ♘xc2-+] 9...♙c7+! 10.♙f3 ♙c3+ 11.♙f4 ♙e3# 0-1



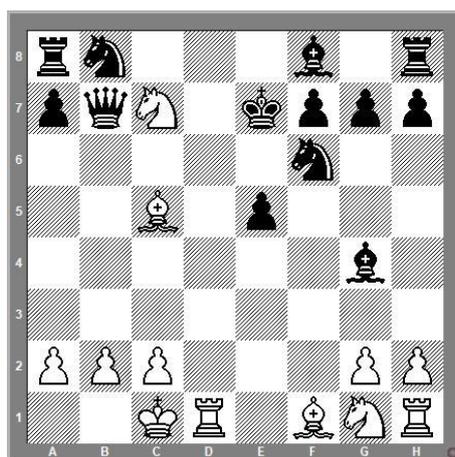
Blackmar - Farrar [D00]
New Orleans, 1882

1.d4 d5 2.e4 dxe4 3.f3?! [3.♘c3 ♘f6 4.♙g5∞ (4.f3∞)] 3...exf3?! [3...e5!] 4.♘xf3 e6 5.♙d3 ♘f6 6.c3 ♙e7 7.0-0 ♘c6 8.♘bd2 h6 9.♘e4 0-0 10.♘eg5? hxg5 11.♘xg5 ♙d7?? [11...g6!-+] 12.♙xf6!! ♙xf6 13.♙h5 ♙e8 14.♙h7+ ♙h8 [14...♙f8 15.♙xf7#] 15.♘xf7# 1-0

**Bartsch - Jennen [D00]**

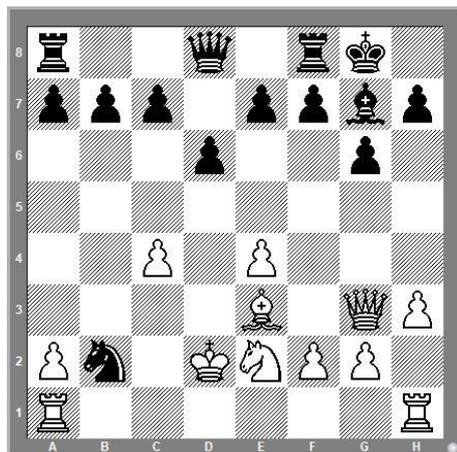
Corr, 1948

1.d4 d5 2.e4 dxe4 3.♘c3 ♘f6 4.f3 exf3 5.♙xf3 ♙xd4 6.♙e3 ♙b4 [6...♙g4 7.♙f2 e5∞]
 7.0-0-0 ♙g4?? [7...c6!] 8.♘b5!! e5 [8...♘a6 9.♙xb7+-] 9.♘xc7+ ♔e7 10.♙xb7! ♙xb7
 11.♙c5# 1-0

**Norman - Dr. Vidmar [E90]**

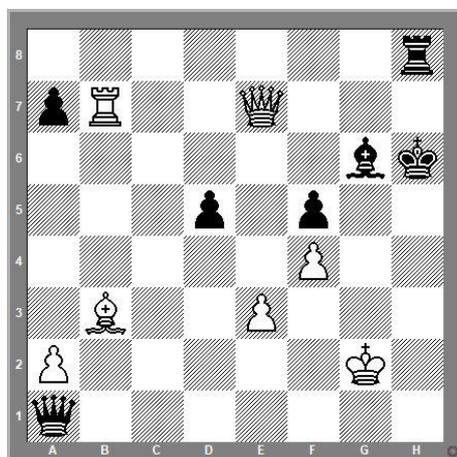
Hastings, 1926

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♙g7 4.e4 d6 5.♘f3 0-0 6.♙d3 [6.h3; 6.♙e2] 6...♙g4 7.h3 ♙xf3
 8.♙xf3 ♘c6 9.♙e3 ♘d7 10.♘e2?? [10.d5] 10...♘de5! 11.dxe5 ♘xe5 12.♙g3 ♘xd3+
 13.♙d2 ♘xb2+- 0-1



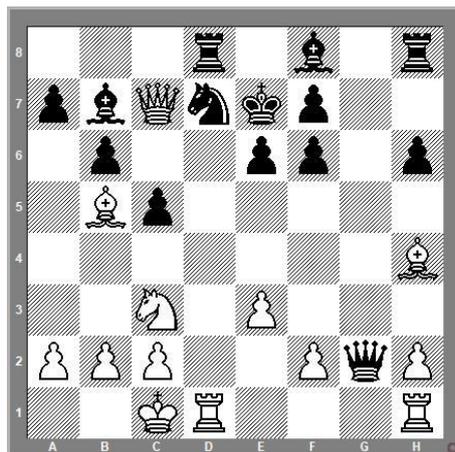
Euwe Max - Alekhine Alexander [D82]
Groninga, 1935

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.♙f4 ♘h5 5.♙e5 f6 6.♙g3 ♘xg3? [6...c6] 7.hxg3 c6 8.e3 ♙g7 9.♙d3 [9.cxd5+-] 9...0-0?? 10.♖xh7!! f5 11.♖h1 e5 12.dxe5 [12.cxd5+-] 12...♙xe5 13.♘f3 ♙xc3+ 14.bxc3 ♖f6 15.cxd5 ♖xc3+ 16.♔f1 ♖f6 17.♖c1 cxd5 18.♖c7 ♘d7 19.♙b5 [19.♖h6!+-] 19...♖d6 20.♖c4 [20.♖d4+-] 20...♘f6 21.♖ch4 ♖c5 22.♙a4 ♖c3 23.♘g5! ♔g7 24.♘h7 [24.♖h7+!! ♘xh7 25.♖xh7+ ♔f6 26.♖xd5 ♖a1+ 27.♙d1 ♖e5 28.♖f7+ ♔xg5 (28...♖xf7 29.♖xf7+ ♔xg5 30.f4+-) 29.♖xe5+-] 24...♖d8 25.♘xf6 ♔xf6 26.♖h7 ♙e6 27.♖1h6 ♙f7 28.♔g1 ♖g8? 29.g4 [29.♖xf7+ ♔xf7 30.♖xd5+ ♔g7 31.♖h4+-] 29...♖g7 30.gxf5?! ♖xh7 31.♖xh7 gxf5 32.♙b3 ♖e5 33.♖f3 ♖c8 34.g4 ♙g6 35.♖xb7 ♖a1+ 36.♔g2 ♖h8 37.g5+! ♔xg5 38.♖f4+ ♔f6 39.♖d6+ ♔g5 40.f4+ ♔h6 41.♖e7! 1-0



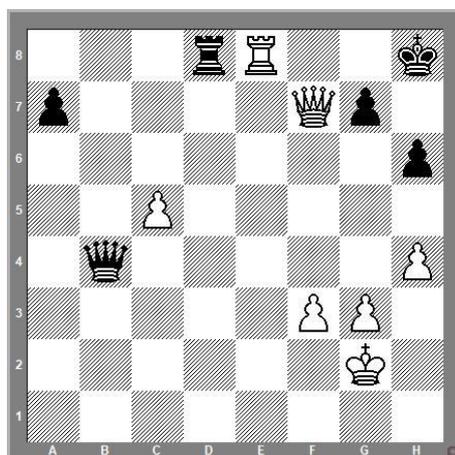
Alexander - Cordingley [E15]
Surrey, 1947

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.g3 ♙b7 5.♙g2 c5?! [5...♙e7; 5...♙b4+] 6.d5 exd5 7.♘h4 d6 [7...g6 8.♘c3 ♙g7 9.0-0 d6 10.cxd5±] 8.♘c3 ♖d7?! 9.♘xd5 [9.cxd5±] 9...♘xd5 10.♙xd5 ♙e7? [10...♘c6±] 11.♘f5! 0-0?? [11...g6±] 12.♙xb7 ♖xb7 13.♖d5! ♖xd5 [13...♘c6 14.♖xc6] 14.♘xe7+- 1-0



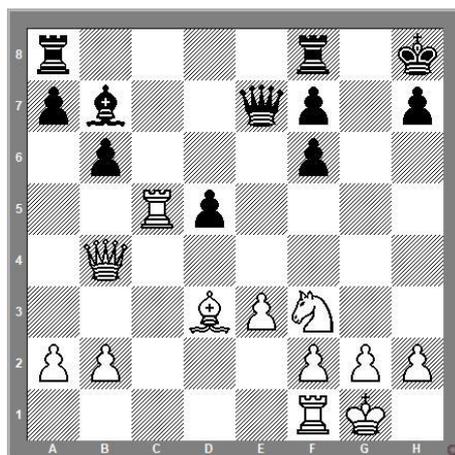
Euwe,Max - Najdorf,Miguel [E37]
 Mar del Plata Mar del Plata (1), 1947

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♙b4 4.♚c2 d5 5.a3 ♙xc3+ 6.♚xc3 ♘e4 7.♚c2 c5 8.dxc5 ♘c6
 9.cxd5 exd5 10.♘f3 ♙f5 11.b4 0-0 12.♙b2 ♘g3?? [12...b6≡; 12...a5±] 13.♚c3 d4
 14.♘xd4 ♘xd4 15.fxg3! [15.hxg3?? ♘c2+--] 15...♘c2+ 16.♔f2 ♚g5 17.h4 ♚h6 18.g4
 [18.♞c1+--] 18...♙e4 19.g5 ♚g6 20.♞d1 f6 21.♚b3+ [21.♞h3+--] 21...♔h8 22.gxf6 ♞xf6+
 23.♙xf6 ♚xf6+ 24.♔g1 ♞f8 25.♞h3 h6 26.♞f3 ♙xf3 27.exf3 ♘d4 28.♚d5 ♘f5 29.♚xb7
 ♘e3 30.♞e1 ♚c3 31.♞e2 ♚d4 32.g3! ♞e8 33.♚a6 [33.♚b5+--] 33...♞d8 34.♚e6 ♘xf1+
 35.♔xf1 ♚a1+ 36.♔g2 ♚xa3 37.♚f7 ♚xb4 38.♞e8+-- 1-0



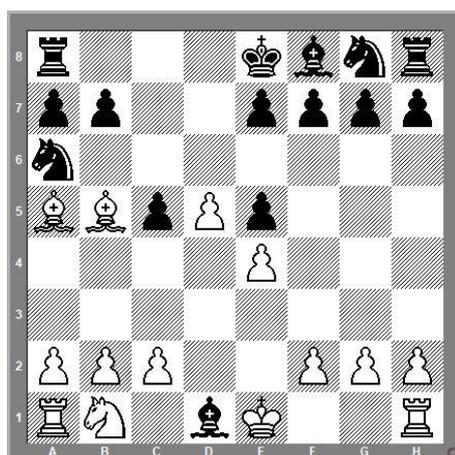
Marshall, Frank - Petrov, Vladimir [E11]
 ol Hamburg, 07.1930

1.d4 ♘f6 2.♘f3 e6 3.c4 ♙b4+ 4.♙d2 ♚e7 5.e3 0-0 6.♙d3 d5 7.0-0 ♘bd7 8.♘c3 ♙xc3
 [8...c6; 8...dxc4 9.♙xc4 c5± (9...b6=)] 9.♙xc3 b6? [9...dxc4 10.♙xc4 b6±] 10.♞c1 ♙b7
 11.cxd5! exd5 [11...♘xd5 12.♙d2±; 11...♙xd5 12.b4 ♙xa2?? 13.e4+--] 12.♚b3?! c5??
 [12...♘e4±] 13.dxc5! ♘xc5 14.♙xf6 gxf6 15.♚b4 ♔h8 16.♞xc5!! 1-0



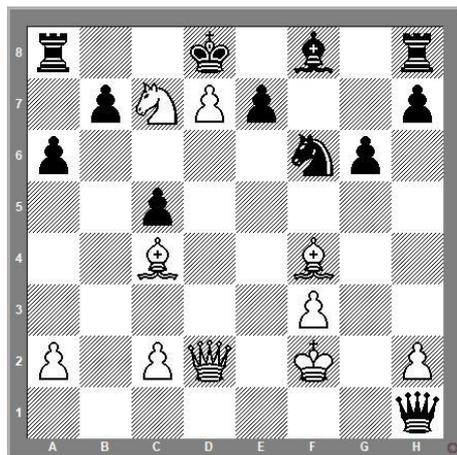
Charosh - Jaffe, L [A43]
New York, 1936

1.d4 c5 2.d5 ♘a6?! 3.♘f3 d6 4.e4 ♙g4 5.♘e5! ♚a5+?? [5...♙d7 6.♘xd7 ♚xd7 7.♙xa6 bxa6±] 6.♙d2 dxe5?? [6...♙xd1 7.♙xa5 e6 8.♙b5+ ♚e7 9.♙xa6+–] 7.♙xa5 ♙xd1 8.♙b5# 1–0



Alekhine Alexander - Levenfish Grigory [A43]
St Petersburg, 1912

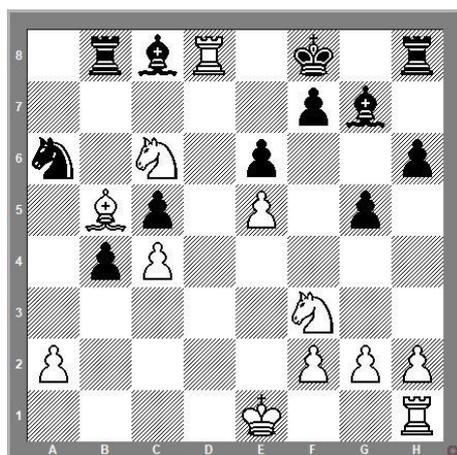
1.d4 c5 2.d5 ♘f6 3.♘c3 d6 4.e4 g6 5.f4 ♘bd7 6.♘f3 a6 7.e5! dxe5 8.fxe5 ♘g4? 9.e6 ♘de5 [9...fxe6 10.dxe6 ♘b6 11.♚xd8+ ♘xd8 12.♙f4+– (12.♘g5+–)] 10.♙f4 [10.h3+–] 10...♘xf3+ 11.gxf3 ♘f6 12.♙c4!? [12.exf7+!] 12...fxe6 13.dxe6 ♚b6 14.♚e2 ♚xb2?? 15.♘b5!! ♚xa1+ 16.♘f2 ♚xh1 17.♘c7+ ♘d8 18.♚d2+ ♙d7 19.exd7+– 1–0



Gruenfeld ,Ernst - Bogoljubov ,Efim [E10]

Vienna, 1922

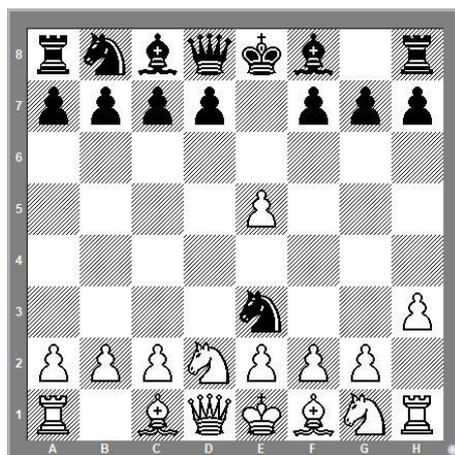
1.d4 ♘f6 2.♘f3 e6 3.c4 c5 4.d5 b5 5.♙g5! h6? [5...exd5∞; 5...b4∞] 6.♙xf6! ♚xf6 7.♘c3 b4 8.♘b5! ♘a6 9.e4! ♚xb2? [9...e5±] 10.♙d3 ♚f6 11.e5! ♚d8 12.dxe6! dxe6 13.♙e4 ♚xd1+ 14.♖xd1 ♖b8 15.♙c6+ ♔e7 16.♘xa7 g5 17.♙b5 ♙g7?? 18.♘c6+ ♔f8 19.♖d8# 1-0



Gibaud - Lazard [A45]

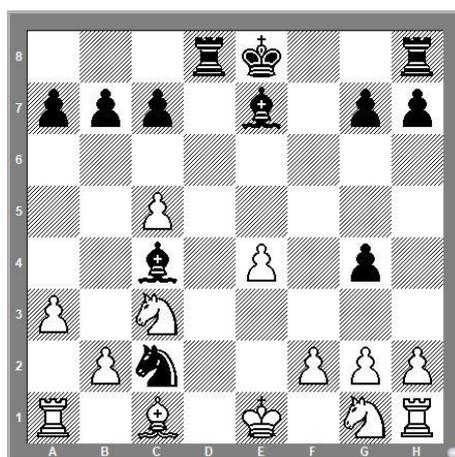
Paris, 1924

1.d4 ♘f6 2.♘d2?! e5!? 3.dxe5 ♘g4 4.h3?? ♘e3!-- 0-1

**White - Davis [A52]**

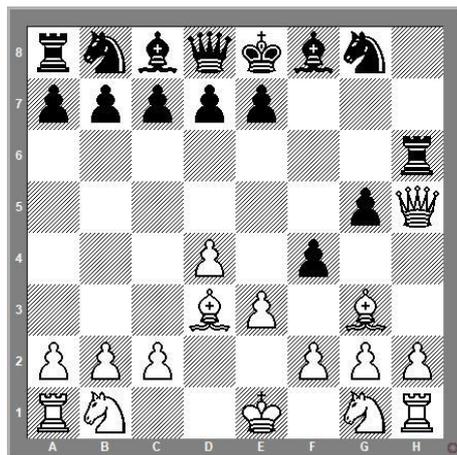
Hastings, 1952

1.d4 ♘f6 2.c4 e5 3.dxe5 ♗g4 4.e4 d6!? [4...♗xe5 5.f4 ♗ec6!∞] 5.exd6 ♕xd6 6.♗e2 f5?! 7.♗xg4? [7.exf5!+–] 7...fxg4 8.♖d5? ♗c6 9.a3?? [9.♗g5=] 9...♗d4! 10.c5 [10.♖xd4 ♗b4+–+] 10...♗e7 11.♕f1 ♗e6 12.♖xd8+ ♖xd8 13.♗c3 ♗c4+ 14.♕e1 [14.♗ce2 ♗xe2 15.♗xe2 ♖d1#; 14.♗ge2 ♗xe2+–] 14...♗c2# 0–1

**Teed - Delmar Yu [A80]**

New York, 1896

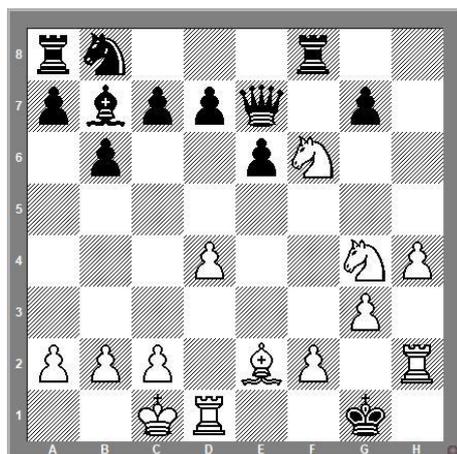
1.d4 f5 2.♗g5 h6 3.♗f4 [3.♗h4 g5 4.e3 ♗f6=] 3...g5 4.♗g3 f4?? 5.e3 h5 6.♗d3 [6.♗e2+–] 6...♖h6?? 7.♖xh5+! 1–0



Lasker - Thomas [A80]

Londres, 1912

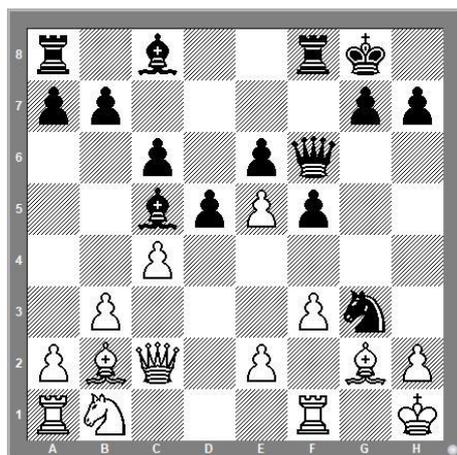
1.d4 f5 2.♘f3 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♙g5 ♙e7 5.♙xf6 ♙xf6 6.e4 fxe4 7.♘xe4 b6 8.♙d3 ♙b7 9.♘e5?! [9.♙e2±; 9.c3±] 9...0-0 10.♙h5 ♙e7?? [10...♙xe5 11.dxe5 ♖f5+] 11.♙xh7+!! ♔xh7 12.♘xf6+! ♔h6 [12...♔h8 13.♘g6#] 13.♘eg4+ ♔g5 14.h4+ ♔f4 15.g3+ ♔f3 16.♙e2+?! [16.0-0 gxf6 (16...♙a6 17.♘h2#) 17.♘h2#] 16...♔g2 17.♖h2+ ♔g1 18.0-0-0# 1-0



Gruenfeld - Torre [A90]

Baden-Baden, 1925

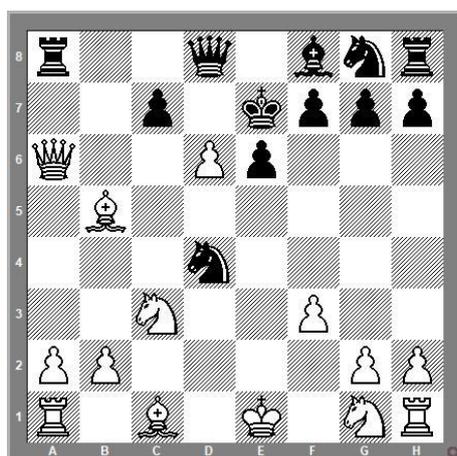
1.d4 e6 2.♘f3 f5 3.g3 ♘f6 4.♙g2 d5 5.0-0 ♙d6 6.c4 c6 7.♙c2 0-0 8.b3 ♘e4 9.♙b2 ♘d7 10.♘e5 ♙f6 11.f3? [11.f4=] 11...♘xe5 12.dxe5 [12.c5 ♘g4 13.fxg4 ♙e7+] 12...♙c5+ 13.♔h1 ♘xg3+ 0-1



Euwe M - Abrahams G [A40]

Bournemouth, 1939

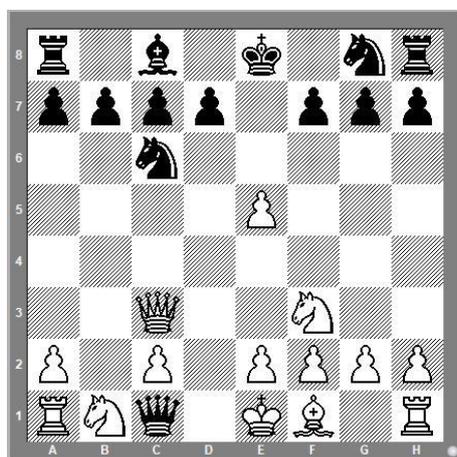
1.d4 b5 2.e4 ♘b7 3.f3 a6 4.c4! bxc4 5.♙xc4 e6 6.♘c3 d5 [6...♘f6±] 7.♚b3! ♘c6? 8.exd5 ♘xd4 9.♚xb7! ♚b8 [9...♘c2+ 10.♙f1+–] 10.♚xa6 ♚a8 11.♙b5+ ♙e7 12.d6+!!+– 1–0



Silbermann - Honich [A40]

Czernowitz, 1930

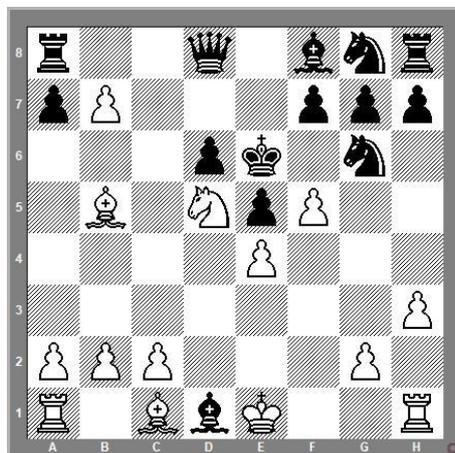
1.d4 e5 2.dxe5 ♘c6 3.♘f3 ♚e7 4.♙f4 ♚b4+ 5.♙d2 ♚xb2? 6.♙c3?? [6.♘c3!] 6...♙b4 7.♚d2 [7.♙xb4 ♘xb4–+] 7...♙xc3 8.♚xc3 ♚c1# 0–1



Saulson - Phillips [B00]

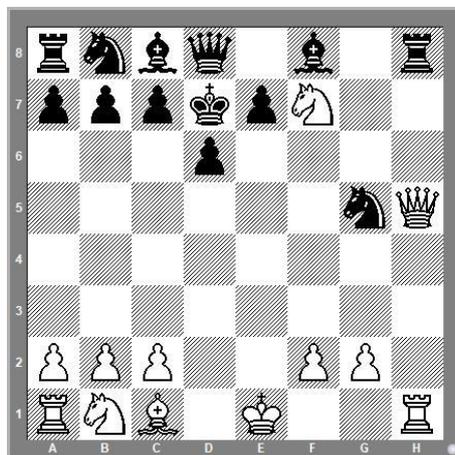
Chicago, 1907

1.e4 ♘c6 2.d4 e5 3.d5 ♗ce7 4.f4 d6 5.♗f3 ♙g4 6.♗c3 [6.♙b5+±] 6...♗g6 [6...exf4] 7.h3 [7.f5+–] 7...♙xf3 8.♙b5+! c6 9.dxc6 ♙xd1 10.cxb7+ ♔e7 11.♗d5+ ♔e6 12.f5# 1–0


Lisitsyn Georgy - Krogius Nikolai V [A04]

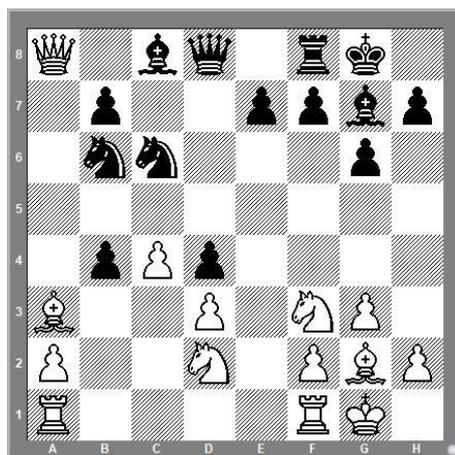
Leningrad, 1949

1.♗f3 f5 2.d3 ♗f6 3.e4 fxe4 4.dxe4 ♗xe4 5.♙d3 ♗f6? [5...d5] 6.♗g5 g6 7.h4 d6 8.h5 gxh5 9.♙xh7 ♗xh7 10.♙xh5+ ♔d7 11.♗f7 ♗g5+– 1–0


Castaldi - Reschewski [A07]

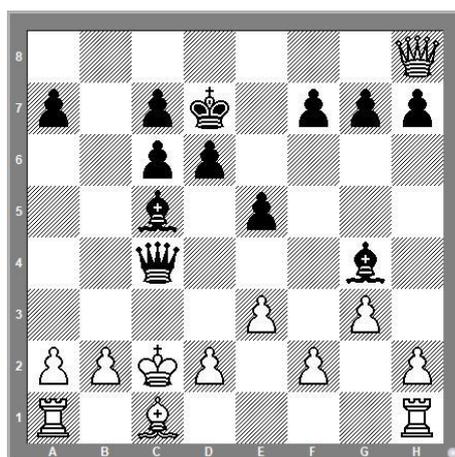
Dubrovnik, 1951

1.♗f3 d5 2.g3 ♗f6 3.♙g2 g6 4.0–0 ♙g7 5.c4 d4 6.e3?! [6.b4±] 6...c5 7.exd4 cxd4 8.d3 [8.b4±] 8...♗c6 9.♙a4? [9.♙e1=] 9...0–0 10.b4 ♗d7 11.♗bd2? a5 12.♙a3 [12.b5 ♗b4±] 12...axb4!! 13.♙xa8 ♗b6–+ 0–1

**Craddock - Mises [A25]**

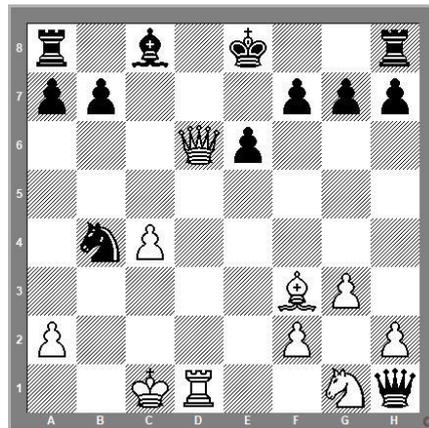
Londres, 1939

1.c4 e5 2.♘c3 ♘c6 3.g3 ♗f6 4.♙g2 ♘b4 5.e3 d6 6.♗ge2 ♙g4 7.♚b3 [7.h3!] 7...♞b8
 8.♗d5 ♙c5 9.♗xf6+ ♚xf6 10.♙xc6+?? ♞xc6 11.♚xb8+ ♔d7 12.♚xh8 ♞f3 13.♔d1
 ♞xe2+ 14.♔c2 ♞xc4+ → 0-1

**Griffith - Brainin [A18]**

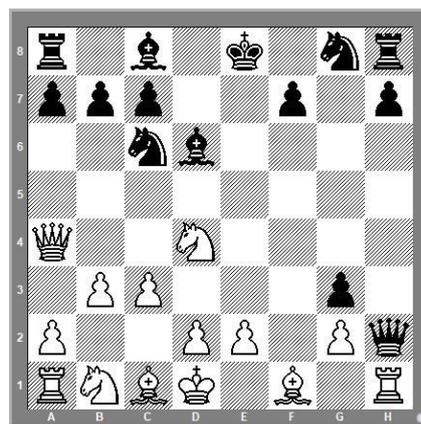
Hampstead, 1943

1.c4 ♗f6 2.♗c3 e6 3.e4 d5 4.e5 d4 5.exf6 dxc3 6.bxc3 ♚xf6 7.d4 c5 8.g3?? cxd4
 [8...♗c6 9.♗f3 cxd4 10.♙g5] 9.cxd4 ♙b4+? [9...e5!] 10.♙d2 ♞xd4?? [10...♗c6!;
 10...♙xd2+ 11.♚xd2 ♗c6 12.♗e2=] 11.♙xb4 ♞e4+ 12.♙e2 ♞xh1 13.♚d6 ♗c6 14.♙f3!
 ♗xb4 15.0-0-0!+- 1-0



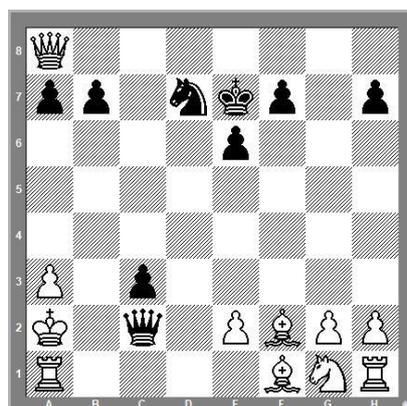
Bird, H/Dobell - Gunsberg, I/Loc [A02]
Hastings Hastings, 1892

1.f4 e5 2.fxe5 d6 3.exd6 ♗xd6 4.♘f3 g5 5.c3 g4 6.♘d4?? [6.♞a4+ ♘c6 7.♞e4+ ♘ge7 8.♘d4#] 6...♘c6 [6...♞h4+!! 7.g3 ♞xg3+ 8.hxg3 ♗xg3#] 7.♞a4 ♞h4+ 8.♔d1 g3 9.b3 ♞xh2!-+ 0-1



Fleissig, B - Schlechter, C [A00]
Vienna, 1893

1.b4 e6 2.♗b2 ♘f6 3.a3 c5 4.b5 d5 5.d4? ♞a5+ 6.♘c3? ♘e4 7.♞d3 cxd4 [7...♘d7!] 8.♞xd4? ♗c5 9.♞xg7 ♗xf2+ 10.♔d1 d4!? [10...♞f8-+] 11.♞xh8+ ♔e7 12.♞xc8?? [12.♘h3#] 12...dxc3 13.♗c1 ♘d7!? [13...♞xb5!-+] 14.♞xa8 ♞xb5 15.♗f4 ♞d5+ 16.♔c1 ♗e3+!! 17.♗xe3 ♘f2!! 18.♗xf2 ♞d2+ 19.♔b1 ♞d1+ 20.♔a2 ♞xc2# 0-1



6.7. CONCLUSÕES

Neste capítulo introdutório sobre as aberturas, abordamos apenas os seus conceitos mais gerais e de uma forma bastante sucinta, dado que consideramos as mesmas pouco relevantes para os atletas em início de formação.

Não é necessário existir uma grande preocupação com esta parte do jogo nesta fase do processo de desenvolvimento, sem adquirir previamente outros aspetos essenciais do jogo.



6.8. TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO

1. As aberturas dividem-se em:
 - a) Três capítulos
 - b) Quatro capítulos
 - c) Cinco capítulos
 - d) Aberturas de brancas e pretas

2. Nas aberturas é importante?
 - a) Desenvolver rapidamente a dama.
 - b) Efetuar a técnica de Xeque-Mate Pastor.
 - c) Ocupar o centro.
 - d) Trocar peças.

3. A defesa Francesa é uma abertura:
 - a) Original de França
 - b) Semiaberta.
 - c) Fechada.
 - d) Irregular.

4. As aberturas iniciadas com 1.d4, d5 são aberturas:
 - a) Do centro.
 - b) Do peão de dama.
 - c) Fechadas.
 - d) Abertas.

MEIO-JOGO



7. MEIO-JOGO I

7.1. Objetivos

Após as peças estarem desenvolvidas e o rei em segurança inicia-se o meio jogo onde ambos os jogadores irão tentar obter uma vantagem material que permita uma vitória rápida ou vantagem posicional de modo a entrar num final vantajoso. Deste modo esta lição tem como objetivo apresentar uma serie de conceitos associados ao meio jogo que o treinador de grau 1 deve saber transmitir aos alunos:

- a) Avaliação da posição a diferentes níveis (material e posicional);
- b) Idealizar um plano a partir da análise da posição (identificar pontos fracos do adversário);
- c) Escolher que o ataque e a defesa são opções normais a tomar em função da posição que surge em cada caso;
- d) Os diferentes tipos de centros que podem resultar da abertura e planos base de jogo;

7.2. Introdução

Estratégia é a forma como qualquer jogador desenvolve o seu jogo e vai avançando numa posição desde a abertura, criando um plano de jogo, plano esse que terá de ter em conta a estratégia do adversário, sendo que o objetivo passa sempre por encontrar fraquezas estratégicas na posição do seu adversário.

A estratégia é a parte mais rica, completa e difícil do xadrez que é por definição um jogo de estratégia. A estratégia no xadrez é um capítulo subdividido em imensos subcapítulos.

Uma das coisas mais importantes no xadrez é saber avaliar uma posição.

É fundamental avaliar bem uma posição para em função dessa avaliação saber o que fazer com a posição que temos:

- a) Se devemos defender;
- b) Se devemos atacar;
- c) Se devemos contra atacar.

E em que zona do tabuleiro, centro, flanco de dama, flanco de rei o devemos fazer, e como o devemos fazer.

“É melhor ter um mau plano do que não ter nenhum” ou “a regra é estabelecer um objetivo” Nimzowitch ou “quem não sabe para onde vai, não vai para lado nenhum”

A explicação destas frases é a seguinte: no xadrez devemos saber em que direção está a caminhar. O pior no xadrez é fazermos lances sem sabermos porquê.

Todas estas questões são questões de ordem estratégica e existem imensos livros sobre esta riquíssima parte do estudo e compreensão do jogo.

Não devemos esquecer que é nas questões estratégicas que mesmo os melhores do Mundo cometem ainda erros, e basta vermos as suas análises dos dias de hoje para vermos que em muitas posições eles assumem “não ter a certeza do que fazer”.

Ou seja, apesar de todo o enorme avanço que o estudo do xadrez teve desde o século XIX até aos dias de hoje as dificuldades do “entendimento estratégico das posições do xadrez” é tão vasta e subjetiva que nem os melhores computadores conseguem jogar “na perfeição” na parte estratégica do jogo. É preciso valorizar a posição para decidirmos o que ela nos pede.

7.3. Como se valoriza uma posição?

Existem pontos de valorização posicional e são os seguintes:

- 1- Linhas e diagonais abertas
- 2- O espaço e o centro
- 3- Posição e mobilidade das peças
- 4- Estrutura de peões e pontos fracos
- 5- Segurança do Rei

Definir em cada posição o que temos de superior e inferior em cada um destes pontos, leva-nos à avaliação da posição.

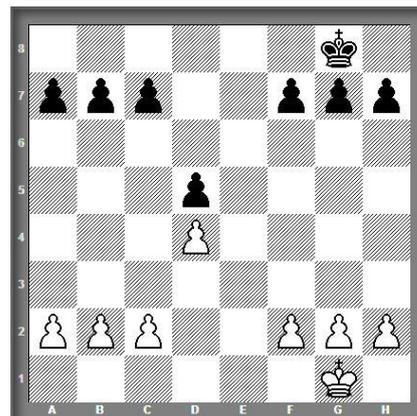
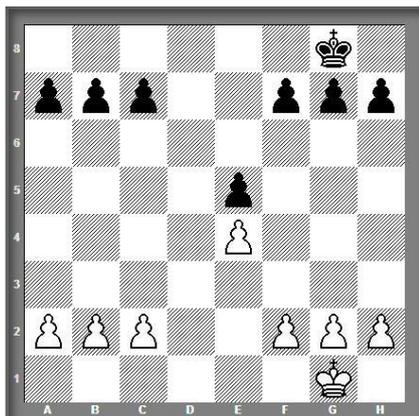
7.4. Estudo de Estruturas de Peões e Tipos de Centro

Um dos pontos mais importantes na valorização de uma posição é a estrutura de peões no centro. Essa estrutura é a chamada “coluna vertebral” de uma partida de xadrez.

A seguir à abertura fica quase sempre definido o tipo de centro, centro esse que nos diz como tratar a posição.

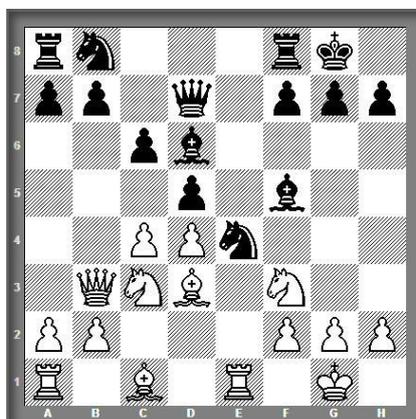
7.4.1. Centro Simétrico

- a) Centro no qual uma das colunas está aberta.
- b) Regra geral o objetivo deve ser a ocupação da coluna aberta.



Svidler – Kramnik (Corus Chess 2007 Wijk aan Zee)

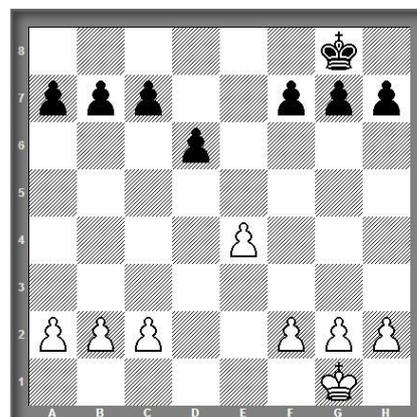
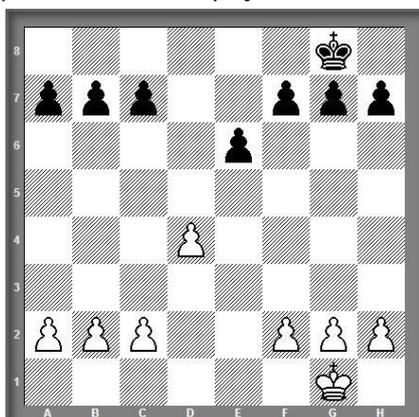
1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6 3.♗xe5 d6 4.♗f3 ♗xe4 5.d4 d5 6.♙d3 ♙d6 7.0-0 0-0 8.c4 c6 9.♞e1 ♙f5
10.♞b3 ♞d7 11.♗c3



11...♗xc3 12.♙xf5 ♞xf5 13.bxc3 b6 14.cxd5 cxd5 15.♙a3 ♙xa3 16.♞xa3 ♗c6 17.h3 ♞d7
18.♗e5 ♗xe5 19.♞xe5 ♞ae8 20.♞ae1 ♞e6 21.♞xe6 ½-½

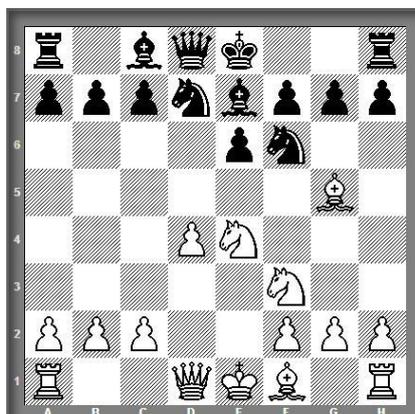
7.4.2. Pequeno Centro

- a) Centro no qual um dos bandos tem um peão na 4ª fila contra um peão na 3ª fila
- b) Neste caso os objetivos são diferentes, quem possui o peão na 4ª deve tentar aproveitar a sua vantagem de espaço de forma a atacar o rei e quem possui o peão na 3ª deve tentar trocar peças uma vez que tem menos espaço.



Kasparov, Garry - Anand, Viswanathan (Kopavogur 2000)

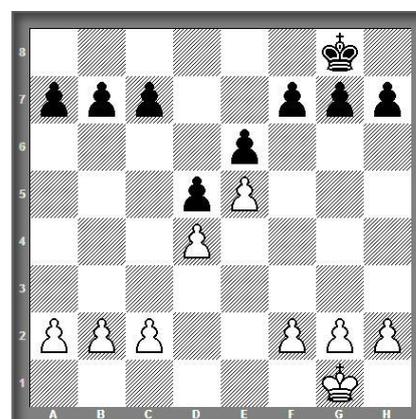
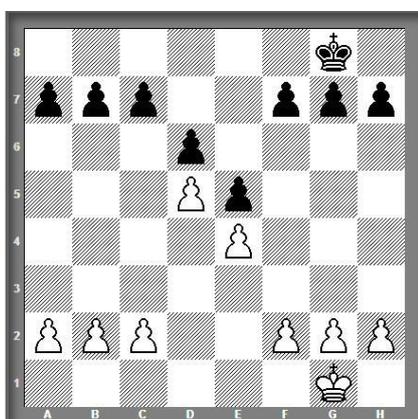
1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♗xe4 ♘d7 5.♗f3 ♗gf6 6.♕g5 ♕e7



7.♗xf6+ ♕xf6 8.h4 0-0 9.♕d3 c5 10.♖e2 cxd4 11.♖e4 g6 12.0-0-0 e5 13.♗xf6 ♖xf6 14.♕b5 ♖d8
15.♗he1 ♗b6 16.♕c4 ♗c5 17.♖xe5 ♕e6 18.♗xe6 ♗xe6 19.h5 d3 20.hxg6 hxg6 21.♖h1 ♗g7
22.cxd3 ♖xf2 23.♖d2 ♖ac8+ 24.♔b1 ♖c5 25.♖f4 ♗h5 26.♖h6 ♖f8 27.♖g5 ♖c5 28.♖h6 1/2-1/2

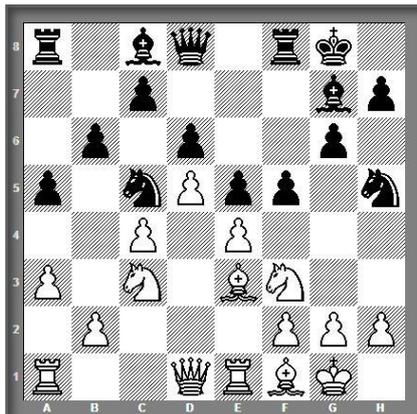
7.4.3. Centro Fechado

- a) Centro bloqueado nas colunas “e” e “d”
- b) Regra geral o objetivo passa por ataques nas laterais



Smyslov, Vassily - Tukmakov, Vladimir B (Moscow 1971)

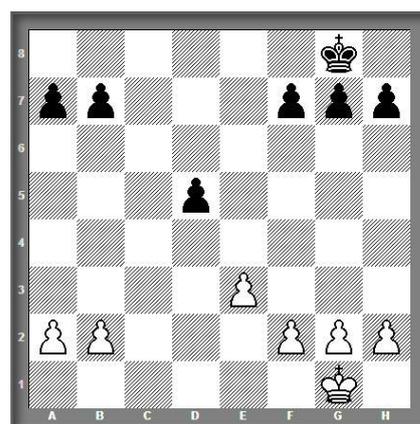
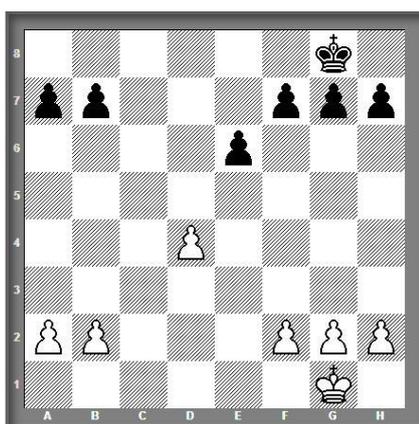
1.♗f3 ♗f6 2.c4 g6 3.♗c3 ♕g7 4.e4 d6 5.d4 0-0 6.♕e2 e5 7.d5 a5 8.0-0 ♗a6 9.♖e1 ♗c5 10.♕f1
♗h5 11.♕g5 f6 12.♕e3 b6 13.a3 f5



14.exf5 ♟xf5 15.b4 axb4 16.axb4 ♖xa1 17.♗xa1 ♜d3 18.♙xd3 ♟xd3 19.♞g5 ♜d7 20.♞e6 ♜c8 21.c5 bxc5 22.bxc5 ♟f5 23.c6 ♜f7 24.♗a2 ♞f6 25.♞g5 ♜e7 26.f3 h6 27.♞ge4 ♜f8 28.♞xf6+ ♜xf6 29.♜c4 ♜f7 30.♞e4 ♞h7 31.♖a1 ♟f6 32.♖a7 ♟xe4 33.♜xe4 ♜f8 34.h4 h5 35.g3 ♟g7 36.♞g2 ♟h6 37.♟f2 ♞g7 38.♟e1 ♜b8 39.♜b7 ♖a8 40.♟c3 ♜a2+ 41.♜b2 ♜a3 42.♜b4 ♜a6 43.♜b5 ♜a3 44.♜b3 ♜c5 45.♜e2 ♞h7 46.♟e1 ♜c1 47.♟f2 ♟d2 48.♜e4 ♟a5 49.♖a4 ♟e1 50.♟e3 ♟d2 51.♜c4 ♜xc4 52.♜xc4 ♟xe3 53.♜e4 ♟c5 54.♜a4 ♜f8 55.♜e4 ♞g7 56.♞h3 ♜f7 57.♞g2 ♜f8 58.f4 exf4 59.gxf4 ♜f7 60.♞f3 ♟b6 61.♞e2 ♟c5 62.♜a4 ♜e7+ 63.♞d3 ♜e3+ 64.♞d2 ♜e7 65.♜a1+ ♞f7 66.♜f1 ♞f6 67.♜a1+ ♞f7 68.f5 ♜e5 69.fxg6+ ♞xg6 70.♜h1 ♟b6 71.♜g2+ ♞f5 72.♜f3+ ♞g6 73.♞c2 ♞g7 74.♜g2+ ♞f6 75.♞d3 ♜e3+ 76.♞c4 ♜e5 77.♞b5 ♜f5 78.♜e4 ♜e5 79.♜f3+ ♜f5 80.♜c3+ ♞g6 81.♜c4 ♞f6 82.♞a6 ♞e5 83.♞b7 ♜f2 84.♜d3 ♜f5 85.♞c8 ♞f4 86.♞d7 ♞g4 87.♜e4+ ♜f4 88.♜e7 ♜f5 89.♜e6 ♞f4 1/2-1/2

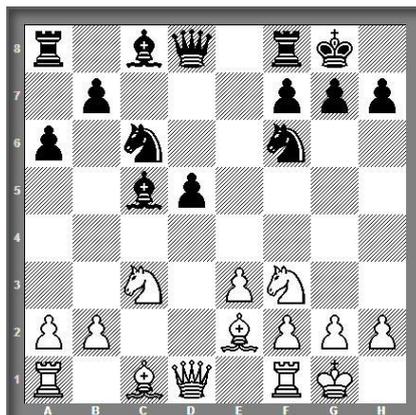
7.4.4. Centro de Peão Isolado

- a) Centro no qual um dos lados tem um peão isolado na 4ª fila.
- b) Neste caso os objetivos são diferentes, quem possui o peão na 4ª deve tentar aproveitar a sua vantagem de espaço de forma a atacar o rei e quem possui o peão na 3ª deve tentar trocar peças de forma a aproveitar a fraqueza do peão isolado.



Boensch, Uwe - Ftacnik, Lubomir (Dortmund 1992)

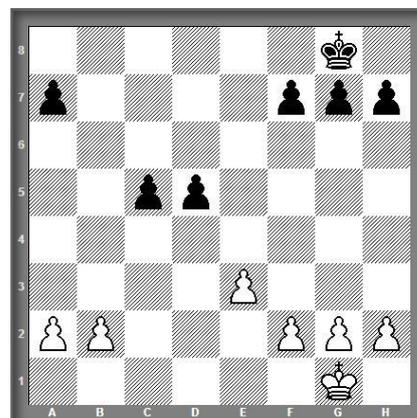
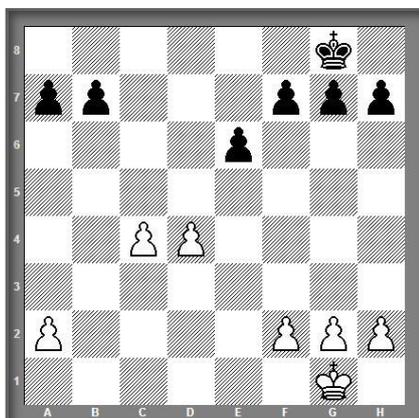
1.♞f3 ♞f6 2.c4 c5 3.♞c3 e6 4.e3 ♞c6 5.d4 d5 6.cxd5 exd5 7.dxc5 ♟xc5 8.♟e2 0-0 9.0-0 a6



10.b3 d4 11.♘a4 ♕a7 12.exd4 ♜xd4 13.♜xd4 ♕xd4 14.♖b2 ♖xb2 15.♜xb2 ♖e6 16.♖f3 ♖d5
17.♜c4 ♖xf3 18.♜xf3 ♜d5 19.♜xd5 ♜xd5 20.♜fd1 ♜b4 21.a3 ♜c2 22.♜ac1 ♜fd8 23.♜xd8+ ♜xd8
24.♜f1 ♜d4 25.♜d1 ♜f8 26.b4 g6 27.♜a5 1/2-1/2

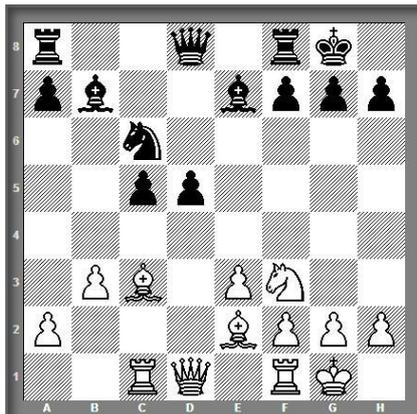
7.4.5. Centro com Peões Suspensos

- a) Centro no qual existem um par de peões no centro sem terem a defesa de outros peões e sem oposição dos peões adversários.
- b) Os objetivos são diferentes, quem tem os peões suspensos deve utilizá-los para atacar, uma vez que tem mais mobilidade central; Quem luta contra os peões suspensos deve tentar bloquear os mesmos e trocar peças.



Botvinnik, Mikhail - Euwe, Max (Holanda 1938)

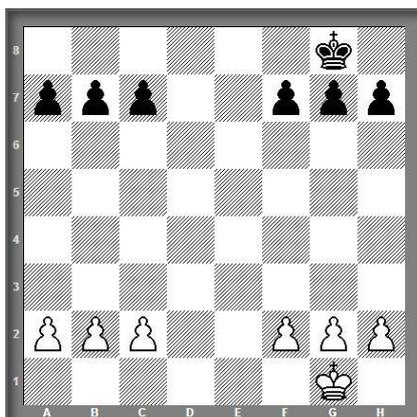
1.c4 e6 2.♜f3 d5 3.b3 ♜f6 4.♖b2 ♖e7 5.e3 c5 6.cxd5 exd5 7.♖e2 0-0 8.0-0 ♜c6 9.d4 b6
10.♜c3 ♖b7 11.♜c1 ♜e4 12.dxc5 ♜xc3 13.♖xc3 bxc5



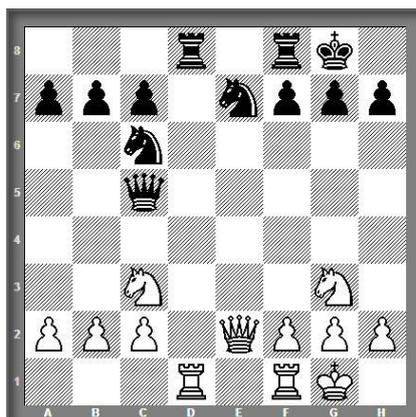
14. ♖d2 ♜d6 15. ♞fd1 ♞ad8 16. ♙f1 ♚h6 17. g3 ♙c8 18. ♘e5 ♘xe5 19. ♙xe5 ♙g4 20. ♙e2 ♚h5
 21. ♙xg4 ♚xe5 22. ♚e2 ♜d6 23. ♙f5 ♚b6 24. ♚f3 g6 25. ♙b1 d4 26. e4 a5 27. ♞c4 ♚d6 28. ♙d3 ♞b8
 29. ♞c2 ♞b4 30. ♙c4 a4 31. ♞e2 ♚f6 32. ♚xf6 ♙xf6 33. ♞d3 ♙g7 34. ♙g2 ♙e7 35. e5 ♞fb8 36. ♞f3
 ♞f8 37. ♞d3 ♞fb8 38. ♞f3 ♞f8 39. h3 ♞b7 40. ♞d3 axb3 41. axb3 ♞a7 1/2-1/2

7.4.6. Centro Aberto

- a) Centro no qual não existem peões.
- b) Este tipo de centro origina um jogo de livre movimento de peças para ambos os jogadores.



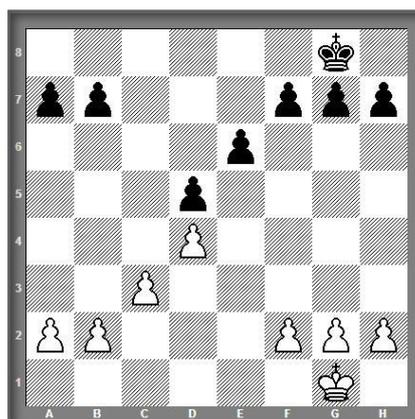
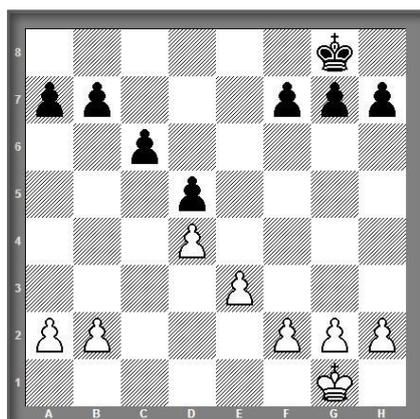
Duras, Oldrich - Schlechter, Carl (Bad Pistyan 1912)
 1. e4 d5 2. exd5 ♚xd5 3. ♘c3 ♚a5 4. d4 e5 5. dxe5 ♚xe5+ 6. ♙e2 ♙g4 7. ♙e3 ♙xe2 8. ♘gxe2 ♙c5
 9. ♙xc5 ♚xc5 10. 0-0 ♘c6 11. ♘g3 ♞d8 12. ♚e2+ ♘ge7 13. ♞ad1 0-0



14. ♖xd8 ♜xd8 15. ♖d1 ♜xd1+ 16. ♗xd1 ♞d4 17. a3 ♗xd1+ 18. ♘xd1 ♘d4 19. ♘e3 ♜f8 20. ♜f1 ♜e8 21. ♘e2 ♘xe2 22. ♜xe2 ♜d7 ½-½

7.4.7. Centro Assimétrico

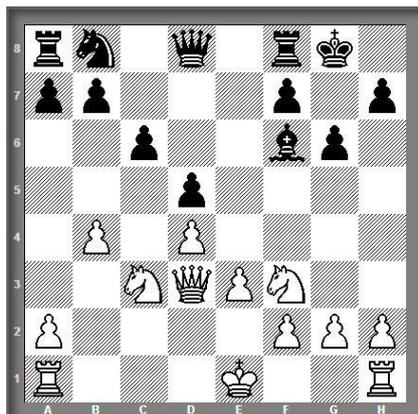
- a) Centro no qual cada um dos jogadores tem uma coluna semiaberta diferente.
- b) Regra geral o objetivo é a ocupação da respetiva coluna semiaberta e enfraquecimento da estrutura adversária através do ataque das minorias.



Polugaevsky, Lev - Spassky, Boris V

URSS 1963

1.c4 ♘f6 2. ♘c3 e6 3. ♘f3 d5 4.d4 ♘e7 5.cxd5 exd5 6. ♘g5 c6 7. ♗c2 g6 8.e3 ♘f5 9. ♘d3 ♘xd3 10. ♗xd3 0-0 11. ♘xf6 ♘xf6 12.b4



12...♘d7 13.0-0 b5 14.a4 a6 15.a5 ♜e8 16.♘e2 ♙e7 17.♜b3 ♙d6 18.♘c1 g5 19.♘d3 g4 20.♘d2 ♜e6 21.♞fc1 ♜g5 22.♞a2 ♞ae8 23.♞ac2 ♜h6 24.♘f1 ♙b8 25.♘c5 ♘xc5 26.♞xc5 ♞g6 27.♜c2 ♞ee6 28.g3 ♙g7 29.♜f5 1/2-1/2

7.5. CONCLUSÕES

O Meio-Jogo é parte do jogo onde surgem maiores dúvidas e dificuldades de execução por parte dos jovens jogadores em processo de formação.

Estas dúvidas surgem porque, ao contrário das aberturas e dos finais, não existe algo que seja absolutamente concreto e “matemático”, dois jogadores olham para a mesma posição e veem coisas diferentes.

Nesta parte do jogo é absolutamente fundamental a prática de muitas partidas e a leitura e análise de várias partidas dos melhores jogadores mundiais. Nesta matéria, recomenda-se essencialmente bibliografia publicada pelos melhores jogadores mundiais, onde constem as suas partidas “modelo” comentadas.



7.6. TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO

1. Quais os pontos de valorização posicional nas variadas posições de uma partida de xadrez?

2. Indique quantos tipos de centro conhece e quais os seus nomes.

3. Defina centro simétrico.

4. Diga o que entende por pequeno centro e qual a sua importância.

METODOLOGIA DE ENSINO



8. METODOLOGIA DO ENSINO

8.1. Objetivos

Devido ao considerável número de regras e conceitos que envolvem a prática do xadrez uma boa metodologia de ensino é essencial para que se possa motivar as classes mais jovens à sua prática. Nesta ótica a presente lição tem como por objetivo transmitir ao treinador de grau 1 uma correta metodologia de ensino. Alguns dos pontos introduzidos incidem sobre:

- a) Cargas horárias para uma boa metodologia de ensino;
- b) Definir as matérias adequadas para cada período letivo evitando a sobrecarga de transferência de conhecimento;
- c) Adequar o conhecimento/idade para formar turmas o mais homogéneas possíveis.

8.2. Introdução

O objetivo do módulo é, tão só, indicar sugestões que poderão servir de base de orientação no ensino das regras básicas do xadrez.

Teve-se em atenção que se pretende dirigir o ensino, nesta primeira fase, apenas a principiantes, ou seja, a pessoas que não conhecem ou sabem mal as regras do xadrez.

Não se refletirá sobre uma metodologia visando o aperfeiçoamento do jogo. Tal assunto teria que ser, necessariamente, desenvolvido de modo mais pormenorizado e seria dirigido a pessoas já familiarizadas com o jogo e, mesmo até, com a competição.

Nesta fase o que se pretende é que principiantes interessados em aprender as regras do jogo consigam, no final do curso, jogar uma partida sem erros, ou seja, sem fazerem lances ilegais. A meta é pois, a massificação e o estímulo do gosto ou simples interesse pelo xadrez.

Apesar de tudo não se deverá excluir a hipótese de aprofundar, ensinando ou dando a conhecer uma série de conceitos muito simples que permitam, não só um maior à vontade na condução das partidas, mas também que permitam criar nos alunos o tal interesse que os leve, por si, a procurar ir mais além e a não desistir (referindo-se aqueles que atingindo depressa os objetivos do curso poderão cair numa fase de desmotivação, se não forem devidamente incentivados). A fixação dos objetivos é um aspeto importante a considerar e que se deve também objetivar.

Não é de mais repetir a importância da criação de motivações para continuar. É preciso não esquecer que não estamos perante uma disciplina obrigatória, como acontece na vida académica dos jovens, em que o aluno, muitas vezes desmotivado, encara o ensino como um castigo revoltando-se com mais ou menos frequência através de ações de insubordinação.

A aprendizagem do xadrez é uma das opções disponíveis, sem obrigatoriedade e portanto quem a acompanha está motivado e sente prazer pelo que está a aprender. Competirá aos treinadores a difícil tarefa de cativar e estimular o interesse dos praticantes.

8.3. Metodologia a adotar

É geralmente aceite que as relações entre as pessoas são muito influenciadas por vários fatores entre os quais as idades das pessoas que se relacionam. Assim também uma metodologia de ensino deverá atender à faixa etária a que se dirige.

Efetivamente, a experiência permite-nos concluir com uma confiança muito boa que, num “miúdo” a capacidade de concentração ou focalização da atenção é muito pequena no sentido em que ao fim de 15 ou 20 minutos se começa de modo evidente a dispersar. Esta é uma característica das idades mais jovens (até aos 12/14 anos de idade) que obriga, naturalmente a uma abordagem específica. Assim para estes grupos deve-se ter em conta que os alunos não têm ainda capacidade para adquirir a noção de conceito devido ao seu carácter pouco concreto. Não têm facilidade em assimilar o ensino em termos conceptuais.

A abordagem mais correta segundo as últimas experiências deverá focar as evidências e as questões concretas e simples deixando ao aluno o desenvolvimento intrínseco da sua capacidade para compreender. O treinador deverá recorrer muito a preposições sem se preocupar com a explicação dos temas.

Devido à sua tendência natural para a dispersão não deverá demorar-se mais do que 10 a 15 minutos no ensino de um tópico alternando esta fase com atividades práticas/lúdicas utilizando por exemplo um tabuleiro mural. Neste momento o treinador deverá corrigir todos os erros dos alunos.

É também importante por exemplo elogiar os alunos, mas não recorrer à recompensa pois poderá levar os alunos a criarem estímulos dependentes dessas recompensas. É preferível estimular o gosto pela atividade.

A juventude é naturalmente impetuosa e aprende a experiência exterior pelo concreto, pelo imediato. Só mais tarde se começa a desenvolver a capacidade de apreensão de conceitos. É-se então capaz de compreender, de deduzir, de induzir. É um facto que só na idade adulta se consegue adquirir esta capacidade que nos permite mais do que fazer predições, valorizar as realidades que predizemos. Esta aptidão é importante no jogador já com alguma força de jogo pois é ela que nos permite avaliar uma posição e, por conseguinte, decidir que lance efetuar.

Nestas idades já se consegue um rendimento razoável numa aula de 50 minutos.

8.4. O Programa de Alfabetização

Nesta exposição iremos seguir em parte um modelo de trabalho proposto (no ano de 1997) no «Texto oficial do Comité Mundial de Xadrez nas Escolas. Programa de Alfabetização Xadrezística» do Venezuelano Uvêncio Blanco e adotado pela FIDE (Federação Internacional de Xadrez).

Iremos ainda seguir o método de ensino do Plano de Desenvolvimento do Xadrez no Barreiro que após vários anos de trabalho e experiência nas escolas desenvolveu uma técnica de trabalho que culminou com a publicação de um livro sobre a matéria intitulado Xadrez Mágico.

Neste processo comenta-se que tendencialmente a educação dava muita ênfase à focalização no conteúdo (informação, conhecimento) sem dar importância ao processo, ou seja, ao mecanismo de ensino. A nova tendência já centra a educação no processo dando atenção ao mecanismo interno de aquisição do conhecimento pelo aluno. Atinge-se o objetivo por etapas constituindo cada uma delas um fim intercalado.

Uma alternativa aceitável e lógica é a aplicação de uma metodologia coordenada das duas tendências anteriores focalizando o ensino no processo, mas tendo sempre em atenção o conteúdo a ministrar. Dever-se-á também incentivar a participação do aluno. É necessário não deixar “parar” a sala.

1. A utilização da atividade lúdica

Tentar-se-á favorecer, no aluno, uma atitude afetiva para com o xadrez aproveitando para dirigir a sua atenção para a aprendizagem e para o exercício.

2. O desenvolvimento de processos em forma lógicos

Partindo de processos básicos tentará chegar-se a outros mais complexos. Assim os mais novos desenvolverão mecanismos de reflexão, de decisão e de resolução de problemas.

Quando uma criança compreende por exemplo que uma dama apoiada (por um peão ou por uma peça maior) pode dar mate ao rei ela passa a conseguir resolver um problema muito simples: O Mate.

3. A conceção da resolução de problemas como um processo

Como um processo de pensamento, raciocínio e desenvolvimento de estratégias que permitam chegar, com êxito, à solução dos problemas.

4. As atividades de reforço

Para consolidação de conceitos, aquisição de hábitos e normas de estudo e de trabalho.

Administração da Matéria

Distribuição do tempo da aula

No texto que vimos propõe-se um esquema de utilização de 50 a 60 minutos de aula dado que se supõe que o ensino é ministrado nas escolas. No caso dos núcleos não há nenhum inconveniente em tomar estes tempos como referência.

Ao longo da aula ter-se-á em conta a faixa etária da sala como já foi referido anteriormente.

Frequência

Grande parte das aulas funciona uma vez por semana, mas se possível, são preferíveis duas ou mais vezes por semana. É importante recorrer a sessões práticas com a realização de torneios, Match, simultâneas, etc.

Recursos

- 1 Tabuleiro mural
- 1 Jogo de xadrez por cada dois alunos
- Folhas de anotação de partidas
- Relógios de Xadrez

Estrutura

O curso poderá estruturar-se em 3 unidades:

- Origem histórica do xadrez
- Os elementos do xadrez
- Aspetos dinâmicos do jogo

UNIDADE 1

Na unidade um poderá focar-se um pouco da história e das lendas ligadas à origem do jogo. Aos mais novos p. ex. poderá ser apresentada a lenda de Sissa e dos grãos de trigo. Aos adultos poderá falar-se um pouco das épocas históricas do xadrez moderno, bem como da história dos campeonatos do mundo.

UNIDADE 2

Na unidade dois estudam-se os elementos com que se joga o xadrez (o tabuleiro, as peças, o relógio e a folha de anotação), as suas propriedades dinâmicas, as regras e a aplicação do sistema algébrico.

O tabuleiro

Mostrar-se-á um tabuleiro. Ensinar-se-á a sua correta colocação (canto inferior direito de cor branca). Falar-se-á da composição do tabuleiro em colunas, linhas, diagonais e da notação algébrica através das coordenadas que o compõem.

As peças

Começar-se-á por ensinar o nome das peças (as crianças devem conseguir identificar bem o nome das peças) e a composição de cada um dos campos adversários.

Seguidamente colocar-se-ão as peças na posição inicial chamando a atenção para a posição do rei e da dama que como sabemos é aquela em que mais erros se cometem (podemos utilizar o termo comparativo “quem manda lá em casa são as mulheres” para colocar a dama branca na casa branca e a dama negra na casa negra colocando-se os respetivos reis na “casa ao lado”).

Vem depois o movimento das peças e o conceito do xeque, xeque-mate e afogado. O PDX do Barreiro desenvolveu um método que é utilizado atualmente como sendo o mais indicado e que consiste em iniciar a aprendizagem do movimento das peças pelo rei e por algumas das suas

regras especiais (xeque, xeque-mate, afogado e única peça que não pode ser comida, ficando p.ex. o roque para níveis mais avançados).

Em seguida ensina-se o movimento da torre já com os primeiros exemplos de xeque, xeque-mate e afogado e depois a dama, os bispos, o cavalo e por último o peão (em todas as peças insistir sempre no xeque, xeque-mate e afogado) dada a complexidade deste e os diferentes movimentos que pode efetuar sendo a captura à passagem adiada para níveis mais avançados.

UNIDADE 3

Os mates elementares

Quando todas as noções anteriores estiverem bem assimiladas poderá então ensinar-se os mates elementares. É importante que no fim desta secção o aluno não tenha muitas dificuldades em conseguir resolver este tipo de problemas. A prática é o melhor teste. O mais indicado é começar-se pelas posições de 2 Torres ou Dama e Torre (mate da escadinha) sem apoio do próprio Rei. Seguir-se-á o mate de Rei e Dama e de Rei e Torre.

Durante o ensino destas técnicas o aluno deverá compreender a perda de liberdade do Rei adversário à medida que o mesmo vai sendo encurralado junto a um dos extremos do tabuleiro.

Os mates de dois bispos e bispo e cavalo só serão ensinados a pedido dos alunos nesta fase. Nos adultos poder-se-ão seguir os passos anteriores, mas como se verá a apreensão dos conhecimentos será muito mais rápida e por isso nesta faixa etária já é possível ir mais além ensinando alguns conceitos estratégicos e alguns temas táticos como por exemplo a pregagem, o duplo e o xeque a descoberto.

A anotação das partidas

Sabendo-se já os movimentos das peças ensinar-se-á a sua anotação numa folha própria para o efeito. É muito importante a prática deste método.

Neste ponto podemos também introduzir certas regras essenciais ao desenvolvimento de uma partida como sejam por exemplo a da “peça tocada peça jogada” que é muito importante e desenvolve a disciplina do jogador bem como a sua decisão, o poder de reflexão ou o desportivismo.

8.5. Princípios Gerais do Ensino de Xadrez

1. Desenvolver no indivíduo uma atitude favorável em relação ao xadrez que lhe permita apreciá-lo como elemento gerador de cultura.
2. Desenvolver no indivíduo o seu potencial intelectual a partir do estímulo da esfera cognitiva.
3. Garantir ao indivíduo a aquisição de conhecimentos, habilidades e destrezas básicas necessárias à incorporação na vida ativa.
4. Permitir ao indivíduo estabelecer vínculos (transferências) entre os conhecimentos e experiências xadrezísticas e a vida quotidiana, individual e social.
5. Favorecer a assimilação das características do xadrez que contribuam para um harmonioso desenvolvimento intelectual, moral e ético da personalidade e que propiciem a sua autonomia cognitiva e capacidade de raciocínio.

6. Dar prioridade à resolução de problemas. Uma aprendizagem orientada à resolução de problemas brinda a oportunidade de analisar, avaliar e propor alternativas de solução a soluções da vida diária.
7. Contribuir para a elevação da autoestima.
8. Favorecer o desenvolvimento da linguagem xadrezística e da sua habilidade para a argumentação.
9. Resgatar para uso próprio e pedagógico o aspeto lúdico do xadrez.
10. Tomar em conta e de maneira equilibrada, as diferenças individuais. As distintas teorias sociológicas e as realidades concretas numa aula sugerem a impossibilidade de catalogar os indivíduos de maneira uniforme.

8.6. Porquê Ensinar Xadrez nas Escolas?

Porque o xadrez:

1. É cultura. Uma atividade lúdica de origem milenar, distribuída por todos os países do mundo e que compõe um corpo de conhecimentos e experiências que é património da humanidade.
2. Tem uma base matemática. A matemática é o instrumento e a linguagem da ciência, da técnica e do pensamento organizado.
3. Estimula o desenvolvimento de habilidades cognitivas tais como: atenção, memória, inteligência e a análise; capacidades fundamentais na evolução posterior do indivíduo.
4. Permite transferências a situações da vida diária.
5. Dá um sentido ético em momentos propícios à aquisição de valores morais.
6. Estimula a autoestima, a saudável competitividade e o trabalho em equipa.
7. Convida ao estudo, preparação e auto-avaliação permanente como via ao sucesso e aperfeiçoamento individual.
8. Pode ser utilizado como elemento estruturador do tempo livre do estudante.
9. Proporciona prazer no seu estudo e prática.
10. Contribui, devido às suas múltiplas virtudes à formação de melhores cidadãos.

Vantagens do Ensino do Xadrez no 2º Ciclo do Ensino Básico

Os estudantes nesta fase:

1. Apresentam um avanço importante do pensamento lógico. Encontram-se no período do desenvolvimento cognitivo das operações lógicas concretas e abstratas (10 – 13 anos).
2. Estabilizaram algumas noções cognitivas básicas e estão em processo de consolidação de outras.
3. Estabilizaram as noções de classificação e série (conceito de número). Podem agrupar objetos atendendo a qualidades semelhantes (formam classes e subclasses) e estão capacitados para ordenar elementos em função de uma variável determinada.
4. Estão habilitados para realizarem operações matemáticas básicas (soma, multiplicação, etc.).
5. Adquirem as noções de conservação do peso e conservação do volume.
6. Estão em processo de construção das noções de tempo e espaço.

7. Compreendem as noções de linha, longitude e distância.
8. Compreendem a noção de perspetiva, podendo estabelecer relações de objetos no espaço.
9. Apresentam maior capacidade de atenção, disciplina e conhecimento das normas.
10. Começam a desenvolver a autonomia moral e intelectual, manifestam preocupação pela igualdade e consolidam as atitudes e valores de solidariedade e respeito mútuo.

8.7. Investigação Educativa e Xadrez

Algumas investigações mostram que a sua difusão no ambiente escolar contribui, não só a exercitar as qualidades pessoais de cada indivíduo como também ajudam a superar problemas de grupo e de conduta (Brown 1981).

Fergusson (1983), no seu estudo sobre os efeitos do xadrez em níveis de rendimento escolar trabalhou com estudantes de vários níveis escolares nos Estados Unidos durante cinco anos entre 1979 e 1983.

Forneceu aos seus estudantes atividades especificamente desenhadas para um “Pensamento crítico”, incluindo no seu desenvolvimento programas tais como a resolução de problemas futuros, problemas resolvidos com o uso de computadores, estudos independentes, escritura criativa, xadrez, etc.

Usando a Avaliação do Pensamento Critico de Watson e Glaser, conseguiu mostrar a influência decisiva do xadrez sobre o pensamento crítico ainda melhor que outros métodos de enriquecimento. Os resultados indicaram um maior aproveitamento (4.56%), de outros métodos e (17.3%) para o xadrez.

Cristiansen (1981) informou que depois de dois anos de experiências na Bélgica (Faculdade de Ciências Pedagógicas da Universidade de Ghent), obteve resultados satisfatórios ao trabalhar com grupos de 20 jovens, tanto no grupo experimental como no de controlo, com idades compreendidas entre os 10 e os 12 anos. Os seus resultados apontam para um nível de favorecimento dos níveis de qualificação e rendimento geral no contexto escolar.

Stephenson (1979), presidente da Marina High School, relatou interessantes resultados das suas investigações. Trabalhou com um grupo de estudantes diariamente durante 20 dias consecutivos. Depois de cada dia de aulas de xadrez, os estudantes eram avaliados pelos seus docentes em várias áreas de rendimento. Logo após o vigésimo dia da instrução os docentes indicaram os seguintes incrementos, no número de estudantes que mostraram aproveitamento académico:

→ Rendimento Académico	55%
→ Atitudes	62%
→ Esforço	59%
→ Concentração	56%

→ Autoestima 55%

Frank (1974), na sua tese de doutoramento baseada em trabalhos no Zaire com dois grupos de estudantes (controlo e experimental), sem e com instrução de xadrez. O grupo experimental apresentava um nível de conhecimento Xadrezístico correspondente ao elementar e o outro grupo, o de controlo, nenhum.

O grupo com instrução em xadrez apresentou um significativo aumento nas aptidões numéricas e verbais.

8.7.1. Fundamentação Científica do Xadrez nas Escolas

Através da revisão, estudo e análise do material informativo sobre as características gerais do xadrez e sua implementação como disciplina no ensino básico o autor considerou que para atingir os objetivos do seu trabalho, a instrução do xadrez estabelece os seguintes fundamentos:

- Filosóficos
- Psicológicos
- Pedagógicos
- Sociais
- Legais

8.7.2. Fundamentação Filosófica

A conceção filosófica na qual se fundamenta a escola básica e por incremento as suas disciplinas, orienta-se no sentido da formação do venezuelano tendo em atenção o cultivo dos valores morais, sociais e culturais, com o propósito de que este possa incorporar-se harmoniosamente na sociedade e satisfazer as suas necessidades essenciais como indivíduo.

O destaque filosófico presente na documentação legal (Constituição Nacional, Lei Orgânica de Educação, Plano da Nação e Lei do Desporto), apoia-se em conceções educativas modernas que apoiam a capacitação básica da pessoa para que incorpore na comunidade em ações socialmente úteis e produtivas.

Por isso, a fundamentação filosófica da escola básica vai mais além do que os pontos de vista de determinadas escolas que se apoiam em teorias específicas de aprendizagem. Por conseguinte, a educação básica no sistema educativo venezuelano, sustenta-se no ecletismo científico, tanto no sociológico como no filosófico.

Os princípios filosóficos, através dos quais se rege o nível de educação básica e que são pertinentes para o presente estudo são:

1. O princípio da autodeterminação.
2. A educação do individuo como um processo contínuo.
3. Favorecer uma estreita relação entre o docente, o aluno e a comunidade.

4. O reconhecimento do indivíduo como pessoa e por tanto, o respeito pela sua dignidade e pelo seu direito a desenvolver as suas capacidades até ao limite das suas potencialidades.
5. A educação enquanto processo fundamentalmente humano.
6. O princípio das diferenças individuais.
7. A educação como meio transformador de valores.
8. O princípio da autorrealização.
9. O docente, como profissional capacitado para facilitar situações de aprendizagem.
10. O princípio de aprender a aprender.
11. O princípio da liberdade profissional do docente.
12. A formação de indivíduos capazes de conviver em sociedade.

8.7.3. Fundamentação Psicológica

A educação e o xadrez como recurso pedagógico, necessitam utilizar o conhecimento que sobre a natureza do homem e o seu comportamento comporte a psicologia.

A complexidade da natureza humana e os múltiplos fatores que intervêm no processo de aprendizagem fazem com que seja difícil a tarefa de aplicar diretamente essa informação.

Para efeitos do presente estudo, foram tomados em conta os resultados das seguintes correntes:

- Conduta
- Cognitiva
- Humanista
- Social

Uma vez que:

1. A corrente de conduta tem como importante o uso das motivações externas e a necessidade da prática e do reforço das habilidades que exigem aperfeiçoamento.
2. A corrente cognitiva dá importância ao estudo sobre o desenvolvimento humano para uma melhor compreensão do indivíduo. Assim temos o estudo de processos que incluem a razão, o conceito, resolução de problemas, transferências, maturidade e sequências de habilidades de pensamento. Os teóricos da aprendizagem cognitiva e social utilizaram de uma forma extensa, as variáveis da personalidade que intervêm e especialmente determinam uma conduta aberta. Tais teorias sublinharam o papel da aprendizagem nos humanos. Por outro lado, cabe realçar que as teorias de aprendizagem cognitiva derivam do trabalho experimental.
3. A corrente humanista entende o processo educativo como permanente, a conceção do aluno como uma pessoa com interesses e necessidades, com liberdade para decidir e com responsabilidades para escolher e fazer-se a si mesmo. O considerar a pessoa como um todo (estruturalismo), coincidente com o destaque de uma educação para a formação integral que tome em conta o desenvolvimento intelectual, emocional, físico e social.
4. A psicologia social dá importância ao ambiente e às relações onde o processo de comunicação e interação é fundamental para o trabalho individual e em grupo e coexiste numa diversidade de indivíduos com funções e características diferentes: alunos, professores, orientadores e outros membros das comunidades (Ministério da Educação; Modelo Normativo 1987).

8.7.4. Fundamentação Pedagógica

Encontrou-se evidência experimental e de campo a favor de que a instrução sistemática do xadrez, especialmente em crianças, contribui firmemente para o desenvolvimento de habilidades cognitivas (memória, inteligência, cálculo, valorização estética e espacial e criatividade), o que constitui um valioso instrumento para o crescimento intelectual dos indivíduos.

Huerta (1991) entende que o xadrez se baseia na concepção de que a escola necessita de uma disciplina “sui generis”, que dê garantias de desenvolvimento das capacidades, da potencialidade individual, assim como da natureza espontânea e criativa da criança em idade escolar, sendo para isso o xadrez um candidato perfeito. Os conhecimentos que as crianças venezuelanas possam receber através de atividades extra-curriculares, pedagogicamente estruturadas, farão com que haja um maior nível de qualidade educativa.

8.7.5. Fundamentação Social

O funcionamento social precisa do trabalho comunitário para a satisfação das necessidades coletivas e individuais e para o melhoramento das condições do grupo. O logro de tal aspiração foi “encomendado” a uma série de instituições sociais, entre elas a instituição educativa, a qual deve realizar contínuos ajustes na sua programação de atividades para dar cumprimento a essa responsabilidade. Uma sociedade em rápido crescimento, como a venezuelana, a qual tem entre outras características as contínuas mudanças nas necessidades sociais e individuais e a multiplicidade de problemas que tais mudanças envolvem, precisa de indivíduos capazes de realizar rápidas análises da situação, de procurar diferentes alternativas e avalia-las para determinar o seu valor, de pensar criticamente para selecionar a alternativa mais acertada e de participar ativamente nas análises das soluções apresentadas. Por outras palavras, a sociedade venezuelana precisa de “solucionadores de problemas”. O xadrez, enquanto atividade múltipla (desporto, recreio, arte e ciência), implica um constante uso e intenção de solucionar problemas. É por isso que o autor crê que o seu estudo e prática sistemática possam satisfazer parcialmente tal requerimento social.

8.7.6. Fundamentação Legal

A disposição apresentada no artigo 80 da Constituição da Venezuela (1961), relativa a que “a educação terá como finalidade o pleno desenvolvimento da personalidade, a formação de cidadãos aptos para a vida e para o exercício da democracia, o fomento da cultura e o desenvolvimento do espírito de solidariedade humana”, implica necessariamente que o Estado facilite a obtenção de tais fins através de um conjunto de programas e atividades, cientificamente organizadas que permitam a promoção de melhores cidadãos.

Segundo dados do Ministério da Educação, há um alto contingente de crianças e jovens que neste sentido não recebem a atenção necessária por parte das instituições onde estudam.

Ao mesmo tempo, o artigo 3 da Lei Orgânica da Educação (1980) amplia as finalidades da educação contidas no artigo 80 da Constituição Nacional, as quais, por sua vez, servem de ponto de referência às normas da Educação Básica e por extensão aos fins do presente projeto.

Entre esses fins encontram-se:

1. O pleno desenvolvimento da personalidade

2. O conseguir um homem são, culto, crítico, e apto para conviver numa sociedade democrática, justa e livre.
3. O conseguir um homem capaz de participar de uma forma ativa, consciente e solidariamente nos processos de transformação social.
4. Contribuir para a formação e capacidade das equipas humanas para o desenvolvimento do país.
5. Promover os esforços necessários para que o povo venezuelano consiga um desenvolvimento total, autónomo e independente.

Tudo o que foi exposto anteriormente fica como apoio ao facto de que se considera que os primeiros anos de vida de um individuo são determinantes para o seu desenvolvimento total, pelo que é fundamental dar um papel relevante a todas aquelas atividades que permitam, como é o caso do xadrez, otimizar o alcance dessas finalidades. Neste sentido cabe destacar que o xadrez demonstrou eficiência em processos de intervenção cognitiva.

Aspetos da esfera cognitiva da criança, tais como a inteligência, memória, cálculo, concentração, autoestima e a valorização do tempo foram melhorados. No caso particular do aumento do coeficiente intelectual e da atenção, obtiveram-se resultados surpreendentes.

É evidente que, entre um estudante com alto coeficiente de inteligência, grande capacidade de cálculo matemático e a sua ampla e persistente capacidade de atenção (concentração) e o êxito académico, existe e foi provado em diversos ambientes e modalidades uma muito estreita relação causa/efeito. Por outro lado, no artigo 12 da mesma lei (LEO 1980) se estabelece a obrigatoriedade da educação física e do desporto em todos os níveis e modalidades do sistema educativo venezuelano. É importante assinalar que o xadrez é um desporto classificado por diversos autores como intelectual e que por isso está concentrado nos processos e habilidades do pensamento, por exemplo: existe suficiente evidência a favor do xadrez como estimulador da rapidez e habilidade verbal e numérica, o cálculo e o controle das ações e emoções. Além do mais, no meio de tantos desportos também estimula a interação dos jogadores ao dividir, cooperar e competir.

Por isso cabe dizer que, o xadrez nas escolas, administrado como elemento lúdico pode contribuir para o desenvolvimento nas crianças, das suas capacidades científicas, humanísticas e artísticas uma vez que contam com um melhor esquema cognitivo. Assim mesmo, ao estar protegido pelo decreto 43 do Governo do Distrito Federal converte-se em utilidade pública e por tanto num direito. É por isso instituições públicas como a SAED, devem desenvolver programas com a finalidade de incorporar o sector estudantil na prática sistemática de desporto.

8.8. Estratégias Metodológicas sugeridas para o Ensino do Xadrez

A educação deu importância ao conteúdo (informação e conhecimento), sem dar importância ao processo, ou seja, ao mecanismo, sistema ou método através do qual se ensina. Em função disso,

podemos falar, com propriedade de uma didática centrada em conteúdos e uma didática centrada em processos.

A nova tendência, uma didática centrada em processos, dá ênfase ao que o aluno aprende e compreende; apresentando o conhecimento de tal forma que o aluno vá percebendo a partir do seu próprio esforço o mecanismo interno de aquisição de conhecimento. Por isso propõe-se também que o aluno, além da sua capacidade de reter um conteúdo, adquira uma série de faculdades para recolher, processar e transmitir informação durante o processo de aprendizagem e ao enfrentar-se a diversos problemas, sejam eles académicos ou da vida quotidiana.

Por outras palavras que “aprenda a aprender”; que seja capaz de saber o que aprende, como aprende, que passos e que estratégia deve utilizar, que dificuldades podem impedir num determinado momento adquirir um conhecimento ou resolver um problema e como superar estas dificuldades.

Então a ênfase da metodologia utilizada no xadrez estará centrada no estudante e na sua participação dinâmica na aula. Esta metodologia de ação proposta no trabalho, implica uma mudança substancial na estrutura e desenvolvimento das atividades diárias da aula. Implica converter a sala de aula numa oficina onde o movimento, a interação e a participação dos alunos e professores darão como fruto diário, a exploração de conceitos e princípios xadrezísticos.

Para atingir os objetivos propostos recomendamos uma metodologia que deve estar regida por princípios de participação ativa de todos os estudantes no maior número de atividades possíveis. Para isso deve considerar os seguintes aspetos:

1. O uso da atividade lúdica

Não só como instrumento que tende a favorecer uma atitude afetiva em relação ao xadrez senão também para suscitar experiências que ajudarão os alunos a compreendê-los; oferece-se a oportunidade de, ao introduzir os seus alunos no mundo do jogo, que é o seu próprio mundo, aproveitar para dirigir a sua atenção até à aprendizagem e exercício do xadrez.

2. O desenvolvimento dos processos numa forma lógica

Partindo de pré-requisitos ou processos básicos, até chegar a outros mais complexos. Isto deve proporcionar à criança a aquisição e desenvolvimento de mecanismos e ferramentas que lhe permitam a reflexão, a tomada de decisões, a resolução de problemas e a busca de novas soluções.

3. A conceção da resolução de problemas como um processo

Do pensamento, elaboração e desenvolvimento de estratégias que permitam chegar com êxito à solução dos mesmos. Isto vê-se refletido em todos os objetivos de resolução de problemas.

4. O desenvolvimento de habilidades e destrezas básicas

Como o efetuar de cálculos mentais e aproximações por serem de grande utilidade para confirmar noções fundamentais.

5. A etapa de desenvolvimento na qual se encontra a criança

Neste momento, é uma etapa de ampliação e organização de operações concretas e começa a formalizar conceitos e estratégias de pensamento, sem que de modo algum se afaste da ação direta sobre os objetivos.

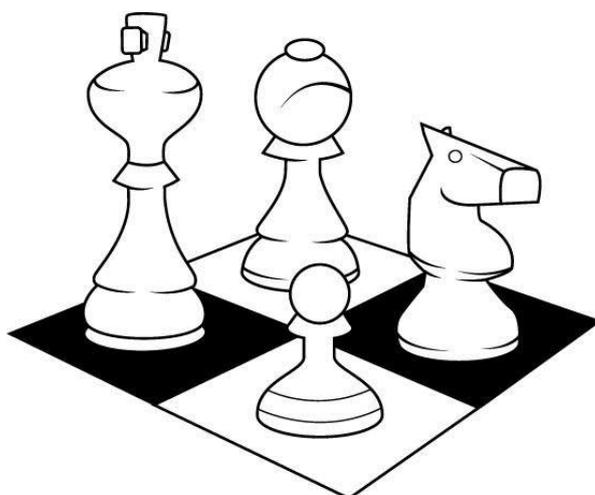
Isto reflete-se nas estratégias metodológicas ao tentar estimular a atividade do estudante partindo de ações concretas para levá-lo ao desenvolvimento de ações interiores cada vez mais abstratas e de reflexão.

6. A experiência adquirida pelas crianças

Tanto na vida familiar como em atividades dentro da sua comunidade incluindo a própria escola. Daí que no desenvolvimento das estratégias metodológicas se destaque esta experiência e se dê ênfase especial à continuidade de objetivos, conteúdos e em especial, das estratégias metodológicas trabalhadas pelos alunos na primeira fase da educação básica.

7. As atividades de reforço

Para a consolidação de conceitos, aquisição de hábitos e normas de estudo e de trabalho que permitam à criança um melhor desempenho escolar.



8.9. CONCLUSÕES

Dependendo naturalmente das circunstâncias e meios sócios económicos, culturais e humanos podemos sempre afirmar que existem vários modelos de ensino do xadrez. No entanto todos eles devem ter em comum os referenciais de ensino do xadrez em escolas ou clubes e convergirem para o mesmo objetivo que é a massificação e estimulação do gosto pela prática da atividade desportiva e neste caso concreto do xadrez.



8.10. TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO

1. Qual a distribuição do tempo de aula adequado quando o xadrez é ensinado em ambiente escolar? Justifique.

2. Qual a ordem metodológica recomendada para o ensino do xadrez?

3. Quais são as fundamentações para o ensino do xadrez nas escolas?

4. Qual a primeira meta ou objetivo a atingir no processo de ensino do xadrez?

PEDAGOGIA DO TREINO |



9. PEDAGOGIA DO TREINO I

9.1. Objetivos

Como se tem vindo a demonstrar ao longo dos tempos, a prática do xadrez, desporto mental, apresenta uma serie de benefícios ao nível da formação escolar dos alunos aumentando a sua perceção, concentração e capacidade de adquirir novos conhecimentos.

Este capítulo tem como objetivo transmitir ao treinador de grau 1 a importância do relacionamento do xadrez com a escola bem como o relacionamento saudável entre jovens. Identificam-se alguns pontos essenciais à pedagogia do xadrez transmitidos nesta formação:

- a) Captação e formação de jovens atletas;
- b) Sensibilização de jovens atletas para os benefícios do xadrez;
- c) Motivação para a prática do xadrez;
- d) A importância dum excelente ambiente entre alunos e treinadores para uma excelente aprendizagem;
- e) Partilha de objetivos da aprendizagem entre treinadores e alunos

9.2. Introdução

“Trabalhar com crianças, orientando a sua prática desportiva, é antes do mais assumir a responsabilidade de contribuir para o seu desenvolvimento e não para, através delas, alcançar objetivos de promoção pessoal”.

Teotónio Lima (Manual do Monitor, 1989)

É importante que os diferentes agentes desportivos que trabalham com jovens tomem consciência de que a qualificação para exercerem esse tipo de cargo é essencial, uma vez que uma grande parte da aprendizagem proporcionada a esses jovens permanecerá no seu íntimo e fará parte da sua evolução cultural e social. Razão pela qual ser treinador não se resume ao ensino da técnica “A” ou da tática “B”, ou até das regras da modalidade, mas deve ser uma consciencialização e um afirmar de responsabilidades pela formação humana, desportiva e social das crianças e dos jovens de forma a valorizá-las e a facilitar a sua integração cultural.

9.3. Características gerais do Treinador

Deste modo e segundo Lima (1989) um treinador deve:

- Ter um grande entusiasmo pela prática desportiva e gosto pela modalidade que pratica, ou que esteve ligado como praticante;
- Gostar de ensinar e ter prazer no processo treinador/aluno;
- Acreditar no valor formativo do desporto e na sua capacidade para contribuir a favor do desenvolvimento desportivo;
- Dirigir, orientar, ensinar, demonstrar, corrigir, aprovar, estimular e motivar.

Sabe-se que não é possível ensinar a quem não quer aprender, no entanto é obrigação do treinador transmitir os seus conhecimentos sem qualquer restrição a quem quer aprender, uma vez que segundo Lima (1989) ambos os intervenientes têm uma meta comum, “o treinador quer que o praticante aprenda e progrida e os praticantes querem aprender e evoluir”.

9.4. Relacionamento treinador/atleta. Transmissão de valores éticos e de conduta.

O entusiasmo.

O treinador deve preocupar-se também em ter uma relação com os seus alunos/atletas que lhe permita um fácil processo de transmissão de conhecimentos e que demonstre um real interesse pelos resultados e objetivos dos mesmos.

É desta forma que o treinador pode almejar a obtenção de uma relação baseada no respeito, na sinceridade e na motivação dos atletas/alunos para que os mesmos possam progredir de forma individual e com satisfação.

O treinador deve elaborar e transmitir um código de ética, de atitudes e comportamentos que ele cumpre rigorosamente dado que, como refere Lima (1989), ao treinador não é admitido um discurso que diga: “Faz como te digo, mas não olhes ao que eu faço”.

Promover um ambiente positivo de aprendizagem significa que os objetivos têm que estar devidamente identificados para que possam ser objetivamente concretizados com base numa motivação e afetividade mútua na relação treinador/aluno. Desta forma deverá ocorrer um método de negociação sem tabus ou constrangimentos entre o treinador e os atletas.

Como referem Rosado e Ferreira (2009), a criação de um ambiente adequado de aprendizagem envolve a capacidade de ajustar o nível das tarefas à experiência anterior e ao nível de prática dos praticantes, de tal modo que as tarefas não sejam muito difíceis, ou muito fáceis, ou seja, é desta forma importante que os objetivos propostos sejam exequíveis, claros e explícitos.

Segundo Hastie (1997) citado por Rosado & Mesquita (2009) a implementação de atividades e estratégias de ensino inovadoras de forma a captar a atenção dos praticantes pode facilitar o processo de aprendizagem.

A escolha destas atividades deve ser criteriosa e deve promover a motivação entre os atletas, dado que se assim não for, estes últimos não vão encontrar vontade para as desenvolver e os esforços de ensino vão-se simplesmente perder.

Mesquita (2004) citada por Ferreira (2009) assinala que os atletas, quer sejam crianças ou jovens, demonstram uma necessidade em ter uma participação ativa nas diversas atividades propostas, partilhando as estratégias e as decisões com os seus treinadores no sentido de haver uma tomada de decisão conjunta.

Por esse motivo levar um atleta a efetuar um conjunto de tarefas sem que o mesmo entenda a sua necessidade e os seus objetivos torna-se totalmente obsoleto.

Outro fator também importante é o ganhar; não pode existir uma obsessão só no ganhar, é importante referir e apelar a valores éticos, valorizar o esforço despendido, o fair-play e ensinar não só a saber perder como também a saber ganhar.

A gestão de aspetos organizacionais tais como a ordem e a disciplina é crucial na criação de ambientes positivos de aprendizagem e interação (Rosado & Ferreira, 2009), bem como a atribuição de feedback regular, moralizador e de aprovação para potenciar e elevar os níveis de execução e responsabilidade dos praticantes.

Importante é também evitar comportamentos discriminatórios em relação aos atletas, ao seu género, etnia, condição social, etc. Segundo Rosado e Ferreira (2009) atletas menos capacitados sentem por vezes que obtêm menos atenção por parte dos treinadores, feedback negativo, menos oportunidades de aprender e uma maior crítica às suas atitudes ou atividades, pelo que o treinador deve ajustar e proporcionar uma atenção cuidada aos vários atletas com níveis de prática diferenciada.

Nesta matéria é ainda relevante as relações dos atletas entre si, se ocorrem críticas ou elogios, se a colaboração é efetiva ou competitiva ou ainda se existem espectros de amizade ou de conflito uma vez que todos estes fatores condicionam o ambiente de aprendizagem.

Independentemente dos objetivos propostos aos atletas, será sempre mais fácil atingi-los se existir entusiasmo tanto da parte dos atletas como da parte dos treinadores. No longínquo ano de 1972 Gage, citado por Ferreira e Rosado (2009), interpretava o entusiasmo como sendo uma das poucas características do treino/ensino que se pode identificar como importante para a obtenção do êxito.

Desta forma Siedentop (1983) citado em Ferreira e Rosado (2009) refere que o entusiasmo é caracterizado por:

- a) Um estilo de ensino em que prevalece o reforço positivo sobre o comportamento apropriado do aluno ou sobre o que ele faz bem, propiciando a emergência de ambientes de ensino entusiastas. O autor reforça a importância do feedback positivo e do encorajamento centrado no desempenho e nos progressos, bem como a focalização sobre os comportamentos apropriados;
- b) Uma interação positiva, que deverá incluir uma variedade de modos de intervenção;
- c) Uma mensagem que se transmite sobre a atividade que está a ser objeto de ensino. O autor sublinha a importância da participação nas atividades como forma de percepção do entusiasmo do treinador;
- d) Uma componente do entusiasmo que tem a ver com os pontos de início e os pontos de mudança numa sessão, com a gestão do fluxo e do ritmo da mesma;
- e) As expectativas que o treinador tem perante os alunos ou atletas são importantes na consolidação do ambiente da sessão. São cruciais expectativas elevadas e realistas para todos

e a transmissão da ideia de que é possível a todos corresponder a essas expectativas. Preocupação com as perceções de justiça, promovendo adequadamente a igualdade e imparcialidade, é um pressuposto na criação de ambientes com expectativas elevadas;

- f) Uma última componente do ensino entusiasta prende-se com o alvo a que o professor dirige o seu entusiasmo (performance, skill, etc.). Transmitir entusiasmo pelo ensino, pelos progressos, pelo esforço e pelo trabalho, deixando passar a ideia de que essas dimensões são valorizadas pelo treinador ou professor é para o autor fundamental.

Prata (Treino Desportivo 2003) refere que o treinador de jovens deve ajudar os seus atletas a sentir prazer no domínio de novas técnicas, a aprender a fazer face aos altos e baixos da competição e a desenvolver a sua autoestima e autoconfiança.



9.5. As funções do treinador nas diferentes etapas de desenvolvimento do atleta

Função do Treinador	Desenvolvimento do Jovem
Amigo Organizador Comunicador Motivador	Iniciação (7 – 10 anos)
Técnico Tático Desenvolvimento do talento desportivo	Aperfeiçoamento (11 – 14 anos)
Gestor/Manager Estratega Cientista Mentor	Rendimento (15 – 18 anos)

Adaptado de Treino Desportivo (2003)

“Saber o que é correto e não o fazer é a pior das cobardias”.

(Confúcio cit in Treino Desportivo 2003)

Para além de tudo o que já foi acima referido, o treinador deve potenciar os benefícios ao nível da formação escolar dos alunos com a prática do xadrez, aumentando a sua perceção, concentração e capacidade de adquirir novos conhecimentos.

O treinador assim deve procurar sensibilizar os jovens atletas para os benefícios do xadrez e preocupar-se também na captação, formação de jovens atletas e motivação para a prática do xadrez.

9.6. CONCLUSÕES

Desta forma considera-se fundamental que os bons treinadores tenham as seguintes características:

- a) Possuir um conhecimento profundo e especializado;
- b) Organizam o seu conhecimento hierarquicamente;
- c) Possuir uma grande capacidade perspetiva e de resolução de problemas;
- d) Apresentar um quase automatismo durante a análise e a instrução;
- e) Desenvolver técnicas de autocontrolo e avaliação do seu trabalho.

«Ser treinador de jovens é captar, selecionar e preparar jovens para obterem resultados desportivos, numa determinada modalidade, de acordo com os objetivos de desenvolvimento.»

«Ser treinador de jovens é proporcionar a todos os jovens que treina as condições adequadas ao desenvolvimento integral harmonioso das respetivas capacidades, interesses e necessidades, através do gosto e êxito na prática de uma atividade desportiva». (Cordovil, J. 2003)



9.7. TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO

1. Indique as quatro linhas orientadoras de um treinador, segundo Lima (1989).

2. Indique alguns aspetos que o treinador deve ter em atenção na relação treinador/atleta.

3. Comente a expressão “Faz como te digo, mas não olhes ao que eu faço”

4. Quais devem ser as funções de um treinador?

TÉCNICAS DE TREINO NO CLUBE



10. TÉCNICAS DE TREINO NO CLUBE

10.1. Objetivos

Este tema tem como por objetivo transmitir aos treinadores de grau 1 a importância da ligação dos jogadores a um clube de xadrez que promova a formação, a organização de eventos bem como a participação em provas oficiais. Definem-se alguns pontos essenciais deste módulo, nomeadamente:

- a) A importância do clube em todo o treino de xadrez;
- b) Conhecer as várias técnicas de ensino que podem ser implementadas no clube;
- c) Conhecer as técnicas adequadas em cada situação de aprendizagem;
- d) Saber dinamizar corretamente uma seção de xadrez ao nível bibliográfico e tecnológico

10.2. Introdução

Este Módulo tem o como objetivo explicar aos treinadores de Grau 1 tudo o que podem fazer para desenvolver o “dia-a-dia” de um clube de Xadrez.

Como já referimos anteriormente não é possível evoluir em xadrez sem competição. Um jovem necessita de aprender a aceitar como normal ganhar e perder muitas vezes. Não existe outra forma de evoluir em xadrez. Cair e levantar consecutivamente. O Clube é o primeiro local onde um jovem deve ganhar o gosto pela modalidade. Um Clube que tenha, por exemplo, as fotos dos Campeões do Mundo na parede, fascina as pessoas, que já estão a aprender História do Xadrez só por estarem a olhar para as paredes!

Um treinador de Grau 1 deve conhecer todas as possibilidades de “animar um núcleo” e a função de cada uma delas.

Para que serve uma simultânea de Xadrez? Para que serve ter um Ranking interno do Clube? Como se podem acompanhar por Internet, ao momento, as partidas de um Campeonato do Mundo que esteja a decorrer num determinado momento? Os Exemplos de desportivismo, ou de erros históricos elementares que têm ocorrido ao longo da História com todos os Grandes Campeões de Xadrez, servem para demonstrar a qualquer criança que esteja no início que não se deve penalizar demasiado por fazer erros graves nas partidas: todos os fazem porque todos somos humanos!

Um clube deve ter, se possível uma boa biblioteca de xadrez, e o Treinador deve ter conhecimentos para sugerir o livro adequado a que cada criança continue o seu trabalho de evolução na modalidade.

Consideramos este módulo um dos “mais práticos e eficazes” para tornar a aprendizagem no clube divertida e por isso mesmo atrativa, sem deixar por isso de cumprir a sua função pedagógica.

10.3. Formas de animação

Existem várias formas de animação de um núcleo de xadrez, todas elas válidas e importantes para o desenvolvimento da atividade de uma forma produtiva e interessante, a saber:

10.3.1. Novas Tecnologias

Internet

O xadrez é sem dúvida o jogo mais utilizado na Internet, uma vez que é possível hoje em dia efetuar uma série de atividades ligadas ao xadrez, tais como jogar partidas on-line, observar torneios em direto, jogar por e-mail, ter ou dar aulas de xadrez, consultar notícias, criar blogs ou páginas pessoais sobre xadrez e consultar informação histórica.

Computadores e bases de dados

A utilização dos computadores e das bases de dados é um poderoso auxiliar na preparação e desenvolvimento de conhecimentos para qualquer jogador de xadrez independentemente do seu nível.

10.3.2. Curiosidades

História do xadrez.

Ligação do xadrez a outras artes tais como Cinema, Teatro, Música, Pintura, Literatura entre outras.

Problemismo

Resolução e criação de problemas de xadrez

Filatelia

Colecionismo

Partidas Célebres (Partidas importantes na historia do xadrez).

a) Anderssen, A - Kieseritzky, L

Londres 1851

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘c4 ♖h4+ 4.♙f1 b5 5.♙xb5 ♜f6 6.♜f3 ♖h6 7.d3 ♜h5 8.♜h4 ♖g5 9.♜f5 c6 10.g4 ♜f6 11.♞g1 cxb5 12.h4 ♖g6 13.h5 ♖g5 14.♞f3 ♜g8 15.♙xf4 ♖f6 16.♜c3 ♘c5 17.♜d5 ♖xb2 18.♙d6 ♙xg1 19.e5 ♖xa1+ 20.♙e2 ♜a6 21.♜xg7+ ♙d8 22.♖f6+ ♜xf6 23.♙e7# 1-0

b) Anderssen, A – Dufresne, J

Berlim 1852

1.e4 e5 2.♜f3 ♜c6 3.♙c4 ♙c5 4.b4 ♙xb4 5.c3 ♙a5 6.d4 exd4 7.0-0 d3 8.♖b3 ♖f6 9.e5 ♖g6 10.♞e1 ♜ge7 11.♙a3 b5 12.♖xb5 ♞b8 13.♖a4 ♙b6 14.♜bd2 ♙b7 15.♜e4 ♖f5 16.♙xd3 ♖h5 17.♜f6+ gxf6 18.exf6 ♞g8 19.♞ad1 ♖xf3 20.♞xe7+ ♜xe7 21.♖xd7+ ♙xd7 22.♙f5+ ♙e8 23.♙d7+ ♙f8 24.♙xe7# 1-0

c) Morphy, P – Duque Karl / Conde Isouard

Paris 1858

1.e4 e5 2.♟f3 d6 3.d4 ♘g4 4.dxe5 ♘xf3 5.♞xf3 dxe5 6.♙c4 ♟f6 7.♞b3 ♞e7 8.♟c3 c6 9.♙g5 b5 10.♟xb5 cxb5 11.♙xb5+ ♟bd7 12.0-0-0 ♞d8 13.♞xd7 ♞xd7 14.♞d1 ♞e6 15.♙xd7+ ♟xd7 16.♞b8+ ♟xb8 17.♞d8# 1-0

d) Kolisch, Ignatz - Anderssen, Adolf

Londres 1861

1.f4 f5 2.♟f3 e6 3.e3 ♟f6 4.♙e2 ♙e7 5.0-0 0-0 6.b3 d6 7.♙b2 c5 8.h3 ♟c6 9.c4 ♟e4 10.♟h2 ♙f6 11.d4 cxd4 12.exd4 ♙d7 13.♟a3 ♞e8 14.♟b5 ♞g6 15.♞e1 ♞h6 16.♙d3 ♟h8 17.♟a3 ♙e8 18.♟c2 d5 19.g3 ♙h5 20.♟e5 ♙e7 21.♟e3 ♙b4 22.♞c1 ♙d2 23.♞c2 ♟xe5 24.♙xe4 fxe4 25.♞xd2 ♟f3+ 26.♞xf3 ♙xf3 27.cxd5 exd5 28.♟xd5 ♞ad8 29.♟e3 ♞d6 30.h4 ♞xf4 31.♞e1 ♞g6 32.♙c1 ♞xh4+ 33.gxh4 ♞f4+ 34.♟h3 ♙g2+ 35.♟xg2 ♞f3+ 36.♟h2 ♞xg2# 0-1

e) Botvinnik, M – Capablanca, J

Holanda 1938

1.d4 ♟f6 2.c4 e6 3.♟c3 ♙b4 4.e3 d5 5.a3 ♙xc3+ 6.bxc3 c5 7.cxd5 exd5 8.♙d3 0-0 9.♟e2 b6 10.0-0 ♙a6 11.♙xa6 ♟xa6 12.♙b2 ♞d7 13.a4 ♞fe8 14.♞d3 c4 15.♞c2 ♟b8 16.♞ae1 ♟c6 17.♟g3 ♟a5 18.f3 ♟b3 19.e4 ♞xa4 20.e5 ♟d7 21.♞f2 g6 22.f4 f5 23.exf6 ♟xf6 24.f5 ♞xe1 25.♞xe1 ♞e8 26.♞e6 ♞xe6 27.fxe6 ♟g7 28.♞f4 ♞e8 29.♞e5 ♞e7 30.♙a3 ♞xa3 31.♟h5+ gxh5 32.♞g5+ ♟f8 33.♞xf6+ ♟g8 34.e7 ♞c1+ 35.♟f2 ♞c2+ 36.♟g3 ♞d3+ 37.♟h4 ♞e4+ 38.♟xh5 ♞e2+ 39.♟h4 ♞e4+ 40.g4 ♞e1+ 41.♟h5 1-0

f) Byrne, D – Fischer, R

Nova York 1956

1.♟f3 ♟f6 2.c4 g6 3.♟c3 ♙g7 4.d4 0-0 5.♙f4 d5 6.♞b3 dxc4 7.♞xc4 c6 8.e4 ♟bd7 9.♞d1 ♟b6 10.♞c5 ♙g4 11.♙g5 ♟a4 12.♞a3 ♟xc3 13.bxc3 ♟xe4 14.♙xe7 ♞b6 15.♙c4 ♟xc3 16.♙c5 ♞fe8+ 17.♟f1 ♙e6 18.♙xb6 ♙xc4+ 19.♟g1 ♟e2+ 20.♟f1 ♟xd4+ 21.♟g1 ♟e2+ 22.♟f1 ♟c3+ 23.♟g1axb6 24.♞b4 ♞a4 25.♞xb6 ♟xd1 26.h3 ♞xa2 27.♟h2 ♟xf2 28.♞e1 ♞xe1 29.♞d8+ ♙f8 30.♟xe1 ♙d5 31.♟f3 ♟e4 32.♞b8 b5 33.h4 h5 34.♟e5 ♟g7 35.♟g1 ♙c5+ 36.♟f1 ♟g3+ 37.♟e1 ♙b4+ 38.♟d1 ♙b3+ 39.♟c1 ♟e2+ 40.♟b1 ♟c3+ 41.♟c1 ♞c2# 0-1

g) Fischer, Robert James – Durão, Joaquim

Olimpiada de Havana 1966

1.e4 e6 2.d3 c5 3.♟f3 ♟c6 4.g3 g6 5.♙g2 ♙g7 6.0-0 ♟ge7 7.c3 0-0 8.d4 d6 9.dxc5 dxc5 10.♞e2 b6 11.e5 a5 12.♞e1 ♙a6 13.♞e4 ♞a7 14.♟bd2 ♙d3 15.♞h4 ♟d5 16.♞xd8 ♞xd8 17.a4 ♞ad7 18.♙f1 ♙xf1 19.♟xf1 ♟de7 20.♟c4 ♟c8 21.♙g5 ♟6e7 22.♟fd2 h6 23.♙xe7 ♞xe7 24.♞a3 ♞c7 25.♞b3 ♞c6 26.♟e4 ♙f8 27.♟e2 ♙e7 28.f4 ♟f8 29.g4 ♟e8 30.♞f1 ♞d5 31.♞f3 ♞d8 32.♞h3 ♙f8 33.♟xa5 ♞c7 34.♟c4 ♞a7 35.♟xb6 ♟xb6 36.♞xb6 ♞da8 37.♟f6+ ♟d8 38.♞c6 ♞c7 39.♞d3+ ♟c8 40.♞xc7+ ♟xc7 41.♞d7+ ♟c6 42.♞xf7 c4 43.♟d7 ♙c5 44.♟xc5 ♟xc5 45.♞c7+ ♟d5 46.b4 1-0

h) Larsen, B - Spassky, B

Belgrado 1970

1.b3 e5 2.♗b2 ♘c6 3.c4 ♘f6 4.♘f3 e4 5.♘d4 ♗c5 6.♘xc6 dxc6 7.e3 ♗f5 8.♗c2 ♗e7 9.♗e2 0-0 10.f4 ♘g4 11.g3 h5 12.h3 h4 13.hxg4 hxg3 14.♗g1 ♗h1 15.♗xh1 g2 16.♗f1 ♗h4+ 17.♗d1 gxf1 ♗+ 0-1

- i) Spassky, B – Fischer, R
Islândia 1972

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 a6 5.♘c3 ♘c6 6.♗e3 ♘f6 7.♗d3 d5 8.exd5 exd5 9.0-0 ♗d6 10.♘xc6 bxc6 11.♗d4 0-0 12.♗f3 ♗e6 13.♗fe1 c5 14.♗xf6 ♗xf6 15.♗xf6 gxf6 16.♗ad1 ♗fd8 17.♗e2 ♗ab8 18.b3 c4 19.♘xd5 ♗xd5 20.♗xd5 ♗xh2+ 21.♗xh2 ♗xd5 22.♗xc4 ♗d2 23.♗xa6 ♗xc2 24.♗e2 ♗xe2 25.♗xe2 ♗d8 26.a4 ♗d2 27.♗c4 ♗a2 28.♗g3 ♗f8 29.♗f3 ♗e7 30.g4 f5 31.gxf5 f6 32.♗g8 h6 33.♗g3 ♗d6 34.♗f3 ♗a1 35.♗g2 ♗e5 36.♗e6 ♗f4 37.♗d7 ♗b1 38.♗e6 ♗b2 39.♗c4 ♗a2 40.♗e6 h5 41.♗d7 0-1

- j) Antunes, A – Karpov, A
Tilburg 1994

1.♘f3 ♘f6 2.c4 e6 3.g3 d5 4.♗g2 ♗e7 5.0-0 0-0 6.d4 dxc4 7.♘e5 ♘c6 8.♘xc6 bxc6 9.♘a3 ♗xa3 10.bxa3 ♗a6 11.♗g5 h6 12.♗xf6 ♗xf6 13.♗xc6 ♗ab8 14.♗a4 ♗b6 15.♗fd1 ♗d8 16.♗f3 c6 17.♗g2 ♗e7 18.e3 ♗c8 19.h4 ♗b5 20.♗b4 c5 21.dxc5 ♗xc5 22.♗d8+ ♗h7 23.♗ad1 ♗c6 24.♗c3 ♗xf3+ 25.♗xf3 ♗f5+ 26.♗g2 ♗b7+ 27.♗g1 ♗f3 28.♗f1 ♗c6 29.♗d4 ♗e2 30.♗d2 ♗f3 31.♗d4 ♗e2 32.♗d2 ♗h5 33.♗b1 ♗d5 34.♗c2+ ♗g6 35.♗xg6+ ♗xg6 36.♗c2 ♗d3 37.a4 ♗a3 38.♗b4 c3 39.♗f1 ♗a6 40.♗b3 ♗3xa4 41.♗cxc3 ♗xa2 42.♗b7 ♗b6 43.♗xb6 axb6 44.♗b3 ♗a6 45.e4 ♗f6 46.f4 ♗e7 47.♗e2 ♗d6 48.g4 ♗a2+ 49.♗e3 ♗c6 50.♗c3+ ♗b7 51.♗d3 ♗c2 52.h5 b5 53.e5 ♗c7 54.♗a3 ♗b6 55.♗a8 ♗c3+ 56.♗d4 ♗c4+ 57.♗e3 ♗c3+ 58.♗d4 ♗c4+ 59.♗e3 ♗c7 60.♗g8 b4 61.♗d3 b3 62.♗b8+ ♗b7 63.♗c8 ♗a7 64.♗c1 ♗b5 65.♗b1 ♗b6 66.♗c3 ♗c5 67.♗b2 ♗b4 68.♗f1 ♗d5 69.♗f3 ♗e4 70.♗f1 ♗b7 71.♗f2 ♗e3 72.♗f1 ♗e2 73.♗g1 ♗f2 0-1

10.3.3. Atividades de captação

- Xadrez humano
- Xadrez gigante
- Simultâneas
- Organização de torneios em locais públicos

10.3.4. Quadro competitivo

- Torneio Interno
- Torneios Temáticos
- Torneios Escada
- Torneios de Rápidas
- Torneios de Semirrápidas
- Torneios por equipas
- Torneios às cegas
- Torneios por e-mail (correspondência)

10.3.5. Estudo em grupo

- Estudo das várias fases de um jogo de xadrez:



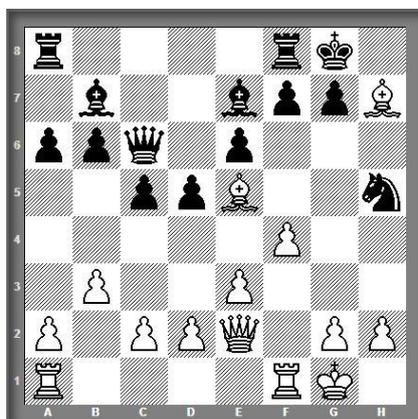
Aberturas, meio-jogo e finais.

10.3.6. Análise de partidas

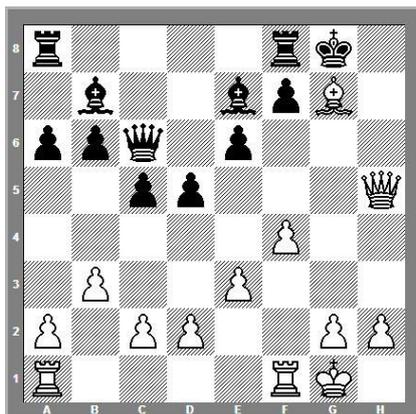
Alguns exemplos de partidas comentadas:

a) Emanuel Lasker – I, Bauer Amsterdão 1889,

Emanuel Lasker foi o 2º campeão mundial sendo o jogador que manteve o seu reinado durante mais tempo, 27 anos. Lasker era doutorado em matemáticas e filosofia e consta que dividia uma boa amizade com Einstein. **1.f4** A abertura Bird pouco utilizada hoje em dia mas que é perfeitamente jogável e que tem uma ideia de ataque concreta sobre o rei negro. **1...d5** [1...e5 2.e4 Inverte para o gambito de rei.] **2.e3** ♘f6 **3.b3** Uma imprecisão resultante da escassa investigação que existia na altura, era necessário Cf3 para impedir d4. **3...e6** **4.♗b2** ♗e7 **5.♗d3** **b6** **6.♗f3** ♗b7 **7.♗c3** ♗bd7 **8.0-0** 0-0 Ambos os jogadores desenvolveram todas as suas peças menores e fizeram roque utilizando os princípios de desenvolvimento válidos ainda nos dias de hoje. **9.♗e2** c5 Isto foi considerado um erro, havia que jogar Cc5 seguido de Cxd3 e eliminar o perigoso bispo de d3. **10.♗g3** ♖c7 **11.♗e5** ♗xe5 **12.♗xe5** ♖c6 Com a ideia de d4 para dar mate em g2. **13.♖e2** Uma boa jogada que defende o ponto g2 e liga as duas torres e pode ameaçar Bb5 em alguma variantes, embora o destino deste bispo seja bem diferente de b5. **13...a6** As negras controlam a casa b5 sem se aperceberem do plano principal das brancas. era necessário jogar [13...♗e4 Para fechar a diagonal d3-h7] **14.♗h5!** O início de um ataque fulminante do qual é muito difícil para as negras encontrar uma defesa a partir daqui. **14...♗xh5** **15.♗xh7+!**



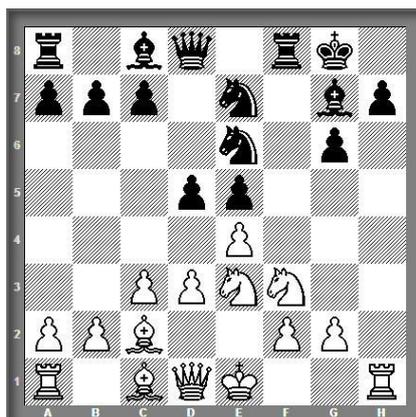
Jogada intermédia que ficaria famosa e seria conhecida como o sacrifício de bispos de Lasker. **15...♗xh7** **16.♖xh5+** ♗g8 **17.♗xg7!**



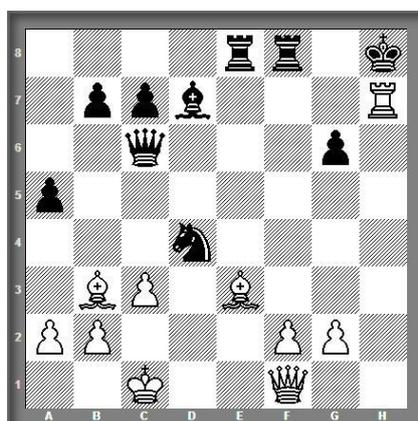
O segundo sacrifício destrói as restantes defesas do rei negro. Importante realçar que nos dias de hoje os computadores encontram este tipo de jogadas em menos de 10 segundos. **17...♖xg7** Não há muitas alternativas para as negras. Se **[17...f5 18.♟f3 ♕f6 19.♙xf6 ♟xf6 20.♟h3 ♖f8 21.♞g5 e5 22.♟h7]** **18.♞g4+ ♖h7 19.♟f3 e5 20.♟h3+ ♞h6 21.♟xh6+ ♖xh6** As negras escaparam ao mate, mas a situação desprotegida do seu rei e a restante descoordenação das peças faz com que as brancas tenham vantagem decisiva. **22.♞d7** Ganha um bispo. **22...♙f6 23.♞xb7 ♖g7 24.♟f1** A última peça branca prepara-se para entrar em jogo e com isso decidir o mesmo. **24...♟ab8 25.♞d7 ♟fd8 26.♞g4+ ♖f8 27.fxe5 ♙g7 [27...♙xe5 28.♞f5] 28.e6 ♟b7 29.♞g6 f6 30.♟xf6+ O golpe final. 30...♙xf6 31.♞xf6+ ♖e8 32.♞h8+ ♖e7 33.♞g7+ 1-0**

**b) William Steinitz – Mikhail Chigorin
Havana 1892**

William Steinitz foi o 1º campeão mundial e depois de ter ganho o título contra Zukertort, teve que defendê-lo contra Chigorin num match que teve início em Havana a 1 de Janeiro de 1892 e que Steinitz voltaria a ganhar por 10 – 8. **1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 ♘f6** Defesa Berlinense que hoje em dia é uma das grandes armas contra a jogada inicial 1.e4 utilizada entre outros pelo novo campeão mundial, o búlgaro Veselin Topalov **4.d3 d6 5.c3 g6 6.♘bd2 ♙g7 7.♘f1** Manobra frequentemente utilizada mesmo nos dias de hoje, adia o roque com a ideia de levar o cavalo a controlar o centro mais rapidamente. **7...0-0 8.♙a4** Lance importante para defender o bispo se **[8.♘e3 d5 9.♞e2 ♙d7 10.♙a4 ♘d4 11.cxd4 ♙xa4 12.dxe5 dxe4 com muito bom jogo negro]** **8...♘d7** As negras tentam controlar a casa d4 e têm em ideia o plano **Cc5, e6** e um possível **f5**, mas **d5** de imediato era mais aconselhável **[8...d5 9.♞e2 ♞d6 10.♙c2 ♙e6] 9.♘e3 ♘c5 10.♙c2 ♘e6 [10...f5? 11.exf5 gxf5 12.d4 E as brancas obtinham vantagem] 11.h4** Excelente jogada de Steinitz que na altura surpreendeu o seu adversário que como dizem as "regras": contra um ataque de flanco responder com um ataque central o que neste caso é difícil visto as brancas estarem muito sólidas **11...♘e7 [11...h6 12.h5 g5 13.♘f5** seguido de **d4** com vantagem branca; **11...f5 12.exf5 gxf5 13.d4** Com jogo complicado e hipóteses para ambos os jogadores] **12.h5 d5 13.hxg6 fvg6?**



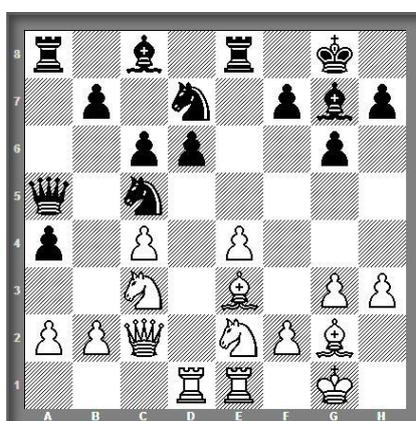
Um erro, o Bispo de c2 entrará de novo em jogo por b3, era melhor tomar com o peão h e manter os peões unidos no centro. Não é fácil às brancas aproveitar a abertura da coluna "h"**14.exd5** As brancas aproveitam de imediato **14...♖xd5 15.♗xd5 ♜xd5 16.♙b3 ♜c6 17.♞e2 ♙d7 18.♙e3** As brancas completaram o desenvolvimento, estão prestes a rocar largo e terem liberdade de ataque sobre o flanco de rei negro **18...♔h8** Retira o rei da diagonal do bispo de **b3**, mas coloca-o sobre a mira da torre de h1, as negras já estão mal, não há lugar seguro para o seu rei. **19.0-0 ♝ae8 20.♞f1** Retira a dama do centro e prepara o avanço **d4 20...a5** O contra ataque negro já vem fora de horas **21.d4!** As brancas abrem a posição, activam as suas peças e preparam o ataque final. **21...exd4** Obrigatório dada a ameaça **d5 22.♗xd4 ♙xd4 [22...♗xd4 23.♝xh7+ ♔xh7 24.♞h1+ seguido de mate; 22...♞e4 23.♙c2 ♜g4 24.f3 ♜g3 25.♗f5 gxf5 26.♝xd7 com muita vantagem branca.] 23.♝xd4** Excelente jogada que ameaça **Tdh4** com vantagem decisiva **23...♗xd4** Este lance perde de imediato [**23...♞e7 24.♝dh4 ♝ff7 25.♞d3** Com grande vantagem branca] **24.♝xh7+**



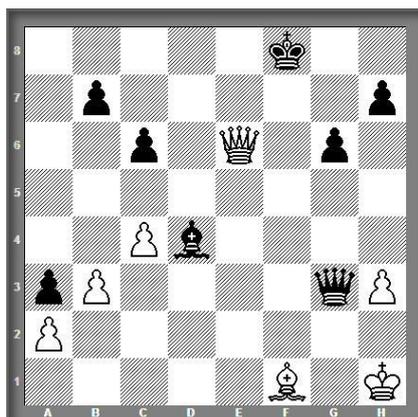
24...♔xh7 25.♞h1+ ♔g7 26.♙h6+ ♔f6 27.♞h4+ ♔e5 28.♞xd4+ E mate na próxima jogada 1-0

c) **Samuel Reshevsky - David Bronstein**
Candidatos, 1953

Bronstein foi um grande jogador que partiu recentemente. Disputou a final do campeonato mundial e distinguiu-se pelas suas ideias originais nas partidas de xadrez. **1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.g3 ♙g7 4.♙g2 0-0 5.♘c3 d6** Esta posição dá origem à defesa Índia de Rei, uma excelente defesa para qualquer praticante deste jogo, uma vez que proporciona excelentes hipóteses táticas e estratégicas. **6.♗f3 ♖bd7 7.0-0 e5 8.e4 ♜e8 9.h3 exd4 10.♗xd4 ♗c5 11.♞e1 a5** Este lance é importante para impedir que as brancas joguem b4 e obriguem o cavalo de c5 a recuar. **12.♞c2 c6** Ganhar um peão com **Cfxe4** era mau para as negras devido a [12...♗fxe4 13.♗xe4 ♙xd4 14.♙g5 ♞d7 15.♗f6+ ♙xf6 16.♙xf6 e a perda do bispo de casas negras deixava as negras sem defensores do rei.] **13.♙e3 ♗fd7 14.♞ad1 a4 15.♗de2 ♞a5**

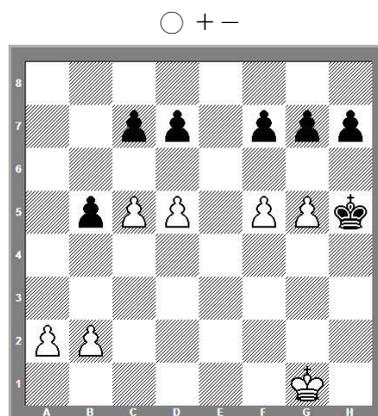
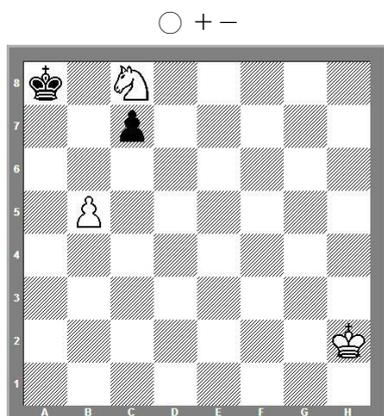
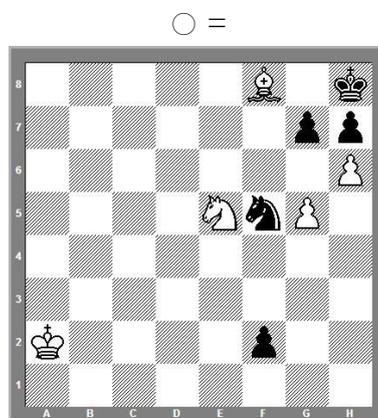
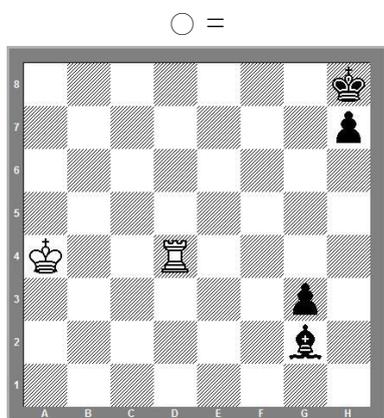


Uma novidade de Bronstein na altura, se as brancas capturam em d6 segue **16.♙f1 [16.♞xd6 ♗e5 17.b3 ♙xh3 18.♙xh3 ♗f3+ 19.♔f1 ♗xe1 20.♔xe1 ♗xe4 21.♞d1 ♞ad8** Com vantagem negra] **16...♗e5 17.♗d4 a3 18.f4 ♗ed7 19.b3 ♗a6** As negras reposicionam os cavalos **20.♙f2 ♗dc5 21.♞e3 ♗b4 22.♞e2 ♙d7 23.e5 dxe5 24.fxe5 ♞ad8** As negras completam o seu desenvolvimento trazendo esta torre para o centro do tabuleiro. **25.g4 ♗e6 26.♙h4 ♗xd4 27.♞xd4 ♞c5 [27...♙xe5 Deixava as negras em apuros depois de 28.♞de4 f6 29.♞xe5 ♞xe5 30.♞xe5 fxe5 31.♙xd8 ♞xd8 32.♞xe5] 28.♞de4 ♙h6 29.♔h1 ♙e6 30.g5 ♙g7 31.♞f4 ♙f5 32.♗e4 ♙xe4+ [32...♞xe5 Seria um grave das negras devido a 33.♞xf5! gxf5 (33...♞xf5 34.♗f6+ ♙xf6 35.♞xe8+--)] 34.♗f6+ ♙xf6 35.gxf6 ♞xe3 36.♞g2+ Com vitória branca] **33.♞fxe4 ♗a6 34.e6** Obrigatório, caso contrário as negras jogavam Cc7 e Ce6 bloqueando toda a posição branca. **34...fxe6 35.♞xe6 ♞f8 36.♞e7 ♙d4 37.♞3e6 ♞f5** Ameaça o bispo de f1 e voltar com o cavalo a c5 com grande vantagem. Neste momento a situação a descoberto do rei branco dá vantagem às negras. **38.♞e8** Única. **[38.♔g2 ♗c5-+] 38...♗c5 39.♞xd8 ♗xe6 40.♞xf8+ ♔xf8 41.♙g3 ♞xg5 42.♞xe6 ♞xg3****



43.♖c8+ ♔e7 44.♚g4 [44.♚xb7+ ♔d8 45.♚a8+ ♔c7 E não há mais xeques.] 44...♚c3
 45.♔g2 ♚b2+ 46.♚e2+ ♔d6 Apesar da presença de bispos de cor contrária as brancas estão perdidas devido à posição aberta do seu rei e ao facto de não poderem trocar damas visto que as negras colocariam um peão em b2, podendo penetrar com o seu rei e avançar os peões "g" e "h" para alcançar a vitória. 47.♔f3 ♙c5 48.♔e4 ♚d4+ 49.♔f3 ♚f6+ 50.♔g2 ♔c7 51.♚f3 ♚b2+ 52.♚e2 ♚d4 53.♔f3 h5 54.♔g2 g5 55.♔g3 ♚f4+ 56.♔g2 g4 57.hxg4 hxg4 58.♔h1 ♔b6 59.♔g2 ♔c7 60.♔h1 ♙d6 61.♔g1 ♔b6 62.♚g2 ♙c5+ 63.♔h1 ♚h6+ 64.♚h2 ♚e3 E as brancas não têm lance, estão em zugzwang. 65.b4 ♙d4 0-1

10.3.7. Resolução de problemas



10.4. CONCLUSÕES

O Clube de Xadrez é sem dúvida, parte importante no desenvolvimento social dos atletas. Onde encontram amigos, objetivos comuns, em suma vida também para lá da competição. Os atletas também aprendem a partilhar os conhecimentos pelo grupo. É seguramente um alicerce para a formação equilibrada dos atletas. Necessariamente deve haver diversidade nas atividades desenvolvidas no sentido de também extrair o potencial de cada um, em todos os domínios.



10.5. TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO

1. Dê exemplos de tipos de atividades à volta do xadrez que podem e devem servir como treino e animação do clube.

2. Explique a importância pedagógica da demonstração de partidas históricas no treino do clube.

3. Explique a utilidade dos torneios temáticos dentro da evolução de um clube de xadrez.

4. Explique as diferenças entre Xadrez Humano, Xadrez gigante, Simultânea de xadrez, e as diversas utilidades de cada uma destas atividades.

ORGANIZAÇÃO DE TORNEIOS



11. ORGANIZAÇÃO DE TORNEIOS

11.1. Objetivos

Além das regras básicas que regem a prática do xadrez existe toda uma temática associada à organização de torneios de xadrez da qual o treinador de grau 1 deve ter conhecimento. Neste capítulo são definidos alguns conceitos básicos sobre a realização de torneios, nomeadamente:

- a) o emparelamento entre jogadores;
- b) os ritmos de jogo;
- c) o número de sessões;
- d) o desempate;
- e) a atribuição de prémios.

11.2. Introdução

Um treinador de Grau 1 deve ter uma informação bastante completa sobre a Organização de torneios de xadrez. Que tipos de torneios existem e qual a função de cada um deles. Quais as vantagens e desvantagens de cada tipo de torneio. Por que razão se deve nuns casos fazer uma poule, noutros um match, e noutros casos ainda um sistema suíço?

Tudo isto deve estar bem claro para um Treinador de Grau 1, para poder esclarecer, incentivar e motivar os seus jovens jogadores a participarem em mais torneios. Deve conhecer profundamente a razão pela qual a maior parte dos torneios se organizam em sistema Suíço de emparelamento. Estes conhecimentos vão permitir-lhe explicar com toda a clareza às crianças e aos pais que as razões de se fazerem tantos torneios em Sistema suíço, são de natureza social e prática, porque é o único sistema que permite colocar a jogar ao mesmo tempo muitas crianças em poucas sessões, e sem nenhuma ser eliminada, ou seja, acaba por ser um sistema menos mau do que o Sistema eliminatório.

É muito importante para as crianças entenderem que os torneios são justos e com iguais oportunidades para todos os participantes.

Uma criança no início da sua atividade não entende a vantagem de jogar de brancas ou de pretas. Então não tem sentido eliminá-la porque empatou de brancas e tem de sair. Este procedimento faz-se entre os melhores do Mundo nalgumas competições para profissionais, mas não deve ser efetuado num torneio escolar ou de clube.

Por outro lado, todas as situações de antes, durante e depois do torneio, devem ser muito bem pensadas para que a organização esteja sempre salvaguardada e que todos os participantes saiam

de um torneio com vontade de jogar outro, mesmo que este primeiro torneio lhes tenha corrido menos bem.

A Organização de torneios é portanto uma peça muito importante no desenvolvimento de uma modalidade e um Treinador tem de ter um papel ativo e preventivo na preparação técnica e mental dos seus jogadores para cada evento.

11.3. Direção e Organização de Torneios

Nos dias de hoje a tarefa de organizar um torneio de xadrez propriamente dito está mais facilitada devido aos programas informáticos que foram desenvolvidos nessa área, sendo o mais conhecido o Swiss-Manager que é o programa oficial da FIDE e o que terá que ser utilizado em todos os torneios contabilizados para ranking. A FPX dispõe de uma licença nacional que está ao dispor dos interessados.

Mas a organização de um torneio não se resume unicamente ao momento em que as peças começam a ser movimentadas e existe um conjunto de fatores importantes a ter em conta, tais como.

11.3.1. Que tipo de torneio se pretende organizar?

- Torneio Oficial
- Torneio Não Oficial
- Open
- Torneio Fechado
- Torneio de Clássicas
- Torneio de Semirrápidas
- Torneio de Rápidas
- Torneio Individual
- Torneio por Equipas

11.3.2. Quais as tarefas a executar de forma a organizar um torneio?

Antes do Torneio:

- a) Publicar o regulamento com informações organizativas, técnicas e logísticas
- b) Divulgar o torneio
- c) Oficializar ou homologar o torneio se for o caso
- d) Receção das inscrições
- e) Preparação da sala de jogo
- f) Preparação do material necessário

Durante o Torneio:

- a) Divulgar os resultados ronda a ronda
- b) Efetuar os empareiramentos
- c) Garantir boas condições de jogo
- d) Zelar pelo bom funcionamento do torneio

Após o Torneio:

- a) Divulgar as classificações
- b) Entregar os prémios
- c) Certificar o pedido de homologação se for o caso
- d) Efetuar o relatório final do torneio

11.4. Qual o sistema que vamos utilizar no torneio?**11.4.1. Torneio Todos Contra Todos**

O sistema de todos contra todos significa que cada participante defronta todos os outros participantes, uma ou mais vezes. Normalmente este sistema é utilizado em torneios com poucos participantes ou em provas oficiais como por exemplo finais de campeonatos nacionais.

Para efetuar estes torneios manualmente, é importante conhecer as tabelas de Berger. Estas tabelas são muito fáceis de utilizar sendo que o número da coluna da esquerda corresponde ao jogador das brancas e o número na coluna da direita ao jogador das pretas, sendo que o número de jogador é sorteado previamente. Em caso de número ímpar fica isento o jogador que teoricamente defrontaria o número mais alto em cada ronda.

Caso o torneio seja a duas voltas, na segunda volta trocam-se as cores.

TABELA DE BERGER PARA 3 OU 4 JOGADORES

1ª Sessão	2ª Sessão	3ª Sessão
1-4	4-3	2-4
2-3	1-2	3-1

TABELA DE BERGER PARA 5 OU 6 JOGADORES

1ª Sessão	2ª Sessão	3ª Sessão	4ª Sessão	5ª Sessão
1-6	6-4	2-6	6-5	3-6
2-5	5-3	3-1	1-4	4-2
3-4	1-2	4-5	2-3	5-1

TABELA DE BERGER PARA 7 OU 8 JOGADORES

1ª Sessão	2ª Sessão	3ª Sessão	4ª Sessão	5ª Sessão	6ª Sessão	7ª Sessão
1-8	8-5	2-8	8-6	3-8	8-7	4-8
2-7	6-4	3-1	7-5	4-2	1-6	5-3
3-6	7-3	4-7	1-4	5-1	2-5	6-2
4-5	1-2	5-6	2-3	6-7	3-4	7-1

TABELA DE BERGER PARA 9 OU 10 JOGADORES

1ª Sessão	2ª Sessão	3ª Sessão	4ª Sessão	5ª Sessão	6ª Sessão	7ª Sessão	8ª Sessão	9ª Sessão
1-10	10-6	2-10	10-7	3-10	10-8	4-10	10-9	5-10
2-9	7-5	3-1	8-6	4-2	9-7	5-3	1-8	6-4
3-8	8-4	4-9	9-5	5-1	1-6	6-2	2-7	7-3
4-7	9-3	5-8	1-4	6-9	2-5	7-1	3-6	8-2
5-6	1-2	6-7	2-3	7-8	3-4	8-9	4-5	9-1

TABELA DE BERGER PARA 11 OU 12 JOGADORES

1ª Sessão	2ª Sessão	3ª Sessão	4ª Sessão	5ª Sessão	6ª Sessão	7ª Sessão	8ª Sessão	9ª Sessão	10ª Sessão	11ª Sessão
1-12	12-7	2-12	12-8	3-12	12-9	4-12	12-10	5-12	12-11	6-12
2-11	8-6	3-1	9-7	4-2	10-8	5-3	11-9	6-4	1-10	7-5
3-10	9-5	4-11	10-6	5-1	11-7	6-2	1-8	7-3	2-9	8-4
4-9	10-4	5-10	11-5	6-11	1-6	7-1	2-7	8-2	3-8	9-3
5-8	11-3	6-9	1-4	7-10	2-5	8-11	3-6	9-1	4-7	10-2
6-7	1-2	7-8	2-3	8-9	3-4	9-10	4-5	10-11	5-6	11-1

TABELA DE BERGER PARA 13 OU 14 JOGADORES

1ª Sessão	2ª Sessão	3ª Sessão	4ª Sessão	5ª Sessão	6ª Sessão	7ª Sessão
1-14	14-8	2-14	14-9	3-14	14-10	4-14
2-13	9-7	3-1	10-8	4-2	11-9	5-3
3-12	10-6	4-13	11-7	5-1	12-8	6-2
4-11	11-5	5-12	12-6	6-13	13-7	7-1
5-10	12-4	6-11	13-5	7-12	1-6	8-13
6-9	13-3	7-10	1-4	8-11	2-5	9-12
7-8	1-2	8-9	2-3	9-10	3-4	10-11

8ª Sessão	9ª Sessão	10ª Sessão	11ª Sessão	12ª Sessão	13ª Sessão
14-11	5-14	14-12	6-14	14-13	7-14
12-10	6-4	13-11	7-5	1-12	8-6
13-9	7-3	1-10	8-4	2-11	9-5
1-8	8-2	2-9	9-3	3-10	10-4
2-7	9-1	3-8	10-2	4-9	11-3
3-6	10-13	4-7	11-1	5-8	12-2
4-5	11-12	5-6	12-13	6-7	13-1

TABELA DE BERGER PARA 15 OU 16 JOGADORES

1ª Sessão	2ª Sessão	3ª Sessão	4ª Sessão	5ª Sessão	6ª Sessão	7ª Sessão	8ª Sessão
1-16	16-9	2-16	16-10	3-16	16-11	4-16	16-12
2-15	10-8	3-1	11-9	4-2	12-10	5-3	13-11
3-14	11-7	4-15	12-8	5-1	13-9	6-2	14-10
4-13	12-6	5-14	13-7	6-15	14-8	7-1	15-9
5-12	13-5	6-13	14-6	7-14	15-7	8-15	1-8
6-11	14-4	7-12	15-5	8-13	1-6	9-14	2-7
7-10	15-3	8-11	1-4	9-12	2-5	10-13	3-6
8-9	1-2	9-10	2-3	10-11	3-4	11-12	4-5

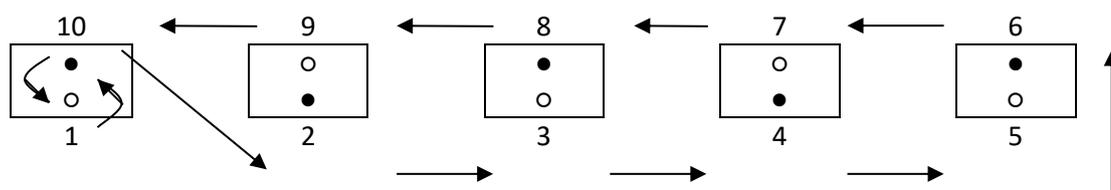
9ª Sessão	10ª Sessão	11ª Sessão	12ª Sessão	13ª Sessão	14ª Sessão	15ª Sessão
5-16	16-13	6-16	16-14	7-16	16-15	8-16
6-4	14-12	7-5	15-13	8-6	1-14	9-7
7-3	15-11	8-4	1-12	9-5	2-13	10-6
8-2	1-10	9-3	2-11	10-4	3-12	11-5
9-1	2-9	10-2	3-10	11-3	4-11	12-4
10-15	3-8	11-1	4-9	12-2	5-10	13-3
11-14	4-7	12-15	5-8	13-1	6-9	14-2
12-13	5-6	13-14	6-7	14-15	7-8	15-1

a) Em torneios escolares ou em torneios que não sejam contabilizados para o ranking da FIDE pode ser utilizado o sistema “a rodar” que consiste no seguinte:

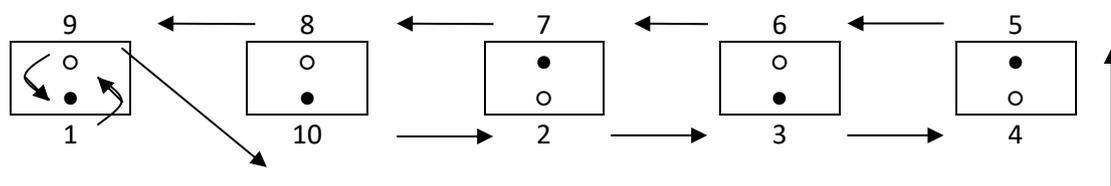
Caso o número de jogadores seja par o número um fica fixo e alterna as cores em cada ronda e todos os outros seguem (rodam) para a sua direita em após cada ronda sem alterar as cores dos tabuleiros.

Exemplo para torneio com 10 jogadores:

1ª Ronda



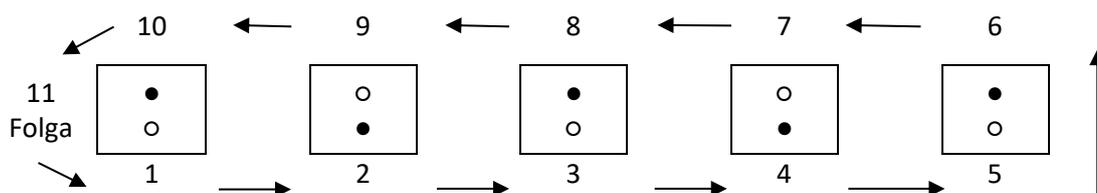
2ª Ronda

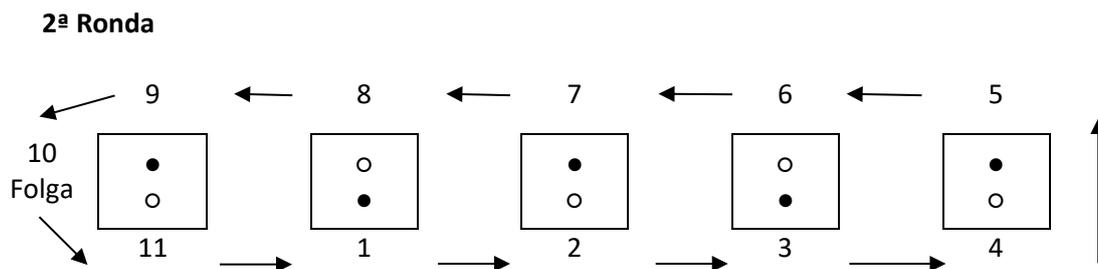


Terceira e restantes rondas basta seguir o esquema, “rodando” sempre para a direita e alternando as cores no 1º tabuleiro.

Caso o número de jogadores seja ímpar a regra de rodar para a direita mantém-se sendo que neste caso não há nenhum jogador fixo e as cores mantém-se inalteradas em todos os tabuleiros

1ª Ronda





11.4.2. Torneio em Sistema Suíço

O torneio em sistema suíço normalmente utiliza-se em torneios com um número elevado de jogadores e o número de rondas ideal é encontrado através da raiz quadrada do número de jogadores + 1. No entanto o organizador pode escolher o número de rondas conforme os objetivos do torneio.

Neste sistema existem algumas regras que devem ser cumpridas:

1. Dois jogadores só podem jogar entre eles uma única vez.
2. Os jogadores devem ser empareirados com outros jogadores que tenham os mesmos pontos, se isso não for possível devem ser empareirados com outros que tenham uma pontuação tão próxima da sua quanto possível.
3. Deve-se procurar que um jogador alterne as cores em cada sessão.

Exemplo de empareiramento para um torneio com 20 jogadores:

O método é bastante simples e deve ser aplicado em todas as rondas.

- a) 1ª Ronda – Divide-se o número de jogadores em dois grupos ordenados pelo número de inscrição (ou pelo seu valor de ranking internacional ou nacional quando existe)

Grupo A	Grupo B
Nº 1	Nº 11
Nº 2	Nº 12
Nº 3	Nº 13
Nº 4	Nº 14
Nº 5	Nº 15
Nº 6	Nº 16
Nº 7	Nº 17
Nº 8	Nº 18
Nº 9	Nº 19
Nº 10	Nº 20

Então teremos o seguinte empareiramento:

1	-	11
12	-	2
3	-	13
14	-	4
5	-	15
16	-	6
7	-	17
18	-	8
9	-	19
20	-	10

Imaginemos agora os seguintes resultados que dariam origem aos seguintes grupos:

1	-	11	:	1-0
12	-	2	:	½ - ½
3	-	13	:	1-0
14	-	4	:	1-0
5	-	15	:	½ - ½
16	-	6	:	0-1
7	-	17	:	0-1
18	-	8	:	1-0
9	-	19	:	½ - ½
20	-	10	:	1-0

Grupo A 1 Ponto	Grupo B ½ Pontos	Grupo C 0 Pontos
1	2	4
3	5	7
6	9	8
14	12	10
17	15	11
18	19	13
20		16

- b) 2ª Ronda – Como foi referido anteriormente o método é o mesmo, dividem-se os grupos em dois, se o número de jogadores for ímpar nos grupos como no exemplo o último jogador irá defrontar o primeiro do grupo seguinte (no nosso exemplo será o 2-20), se o número de jogadores for ímpar no torneio ficará isento o número mais alto do último grupo.

Então teremos o seguinte empareiramento:

14	-	1
17	-	3
6	-	18
2	-	20
12	-	5
15	-	9
19	-	4
11	-	7
13	-	8
10	-	16

E assim sucessivamente até à última ronda do torneio.

Em caso de empate deverão ser aplicados os regulamentos que constam no Regulamento de Competições da FPX.

No caso de torneios não oficiais ou escolares recomenda-se que o sistema adotado seja:

- 1º O resultado entre os jogadores;
- 2º Maior número de vitórias;
- 3º Maior número de jogos de pretas;
- 4º O progressivo (somatório dos pontos do jogador no final de cada ronda).

11.4.3. Torneio de Equipas em Sistema Scheveningen/Huton

Este tipo de torneio é um torneio por equipas onde cada jogador de uma equipa defronta todos os jogadores da equipa adversária, um em cada ronda e de cores alternadas.

a) Sistema Scheveningen

Tabela de empareiramento com 6 jogadores por equipa.

Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5	Ronda 6
A1 - B1	B2 - A1	A1 - B3	B4 - A1	A1 - B5	B6 - A1
A2 - B2	B3 - A2	A2 - B4	B5 - A2	A2 - B6	B1 - A2
A3 - B3	B4 - A3	A3 - B5	B6 - A3	A3 - B1	B2 - A3
A4 - B4	B5 - A4	A4 - B6	B1 - A4	A4 - B2	B3 - A4
A5 - B5	B6 - A5	A5 - B1	B2 - A5	A5 - B3	B4 - A5
A6 - B6	B1 - A6	A6 - B2	B3 - A6	A6 - B4	B5 - A6

b) Sistema Scheveningen-Empareiramento

Tabela por sistema Scheveningen-Empareiramento com 4 jogadores por equipa

Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4
A1 - B1	B2 - A1	A1 - B3	B4 - A1
A2 - B2	B1 - A2	A2 - B4	B3 - A2
B3 - A3	A3 - B4	B1 - A3	A3 - B2
B4 - A4	A4 - B3	B2 - A4	A4 - B1

Tabela por sistema Scheveningen-Empareiramento com 6 jogadores por equipa

Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5	Ronda 6
B1 - A1	B2 - A1	A1 - B3	A1 - B4	B5 - A1	A1 - B6
B5 - A2	A2 - B1	A2 - B2	B6 - A2	B4 - A2	A2 - B3
A3 - B4	B3 - A3	B1 - A3	A3 - B5	A3 - B6	B2 - A3
A4 - B2	B4 - A4	B6 - A4	A4 - B1	B3 - A4	A4 - B5
A5 - B3	A5 - B6	B5 - A5	B2 - A5	A5 - B1	B4 - A5
B6 - A6	A6 - B5	A6 - B4	B3 - A6	A6 - B2	B1 - A6

Tabela por sistema Scheveningen-Empareiramento com 8 jogadores por equipa

Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5	Ronda 6	Ronda 7	Ronda 8
A1 - B1	B2 - A1	A1 - B3	B4 - A1	A1 - B5	B6 - A1	A1 - B7	B8 - A1
A2 - B2	B3 - A2	A2 - B4	B1 - A2	A2 - B6	B7 - A2	A2 - B8	B5 - A2
A3 - B3	B4 - A3	A3 - B1	B2 - A3	A3 - B7	B8 - A3	A3 - B5	B6 - A3
A4 - B4	B1 - A4	A4 - B2	B3 - A4	A4 - B8	B5 - A4	A4 - B6	B7 - A4
B5 - A5	A5 - B6	B7 - A5	A5 - B8	B1 - A5	A5 - B2	B3 - A5	A5 - B4
B6 - A6	A6 - B7	B8 - A6	A6 - B5	B2 - A6	A6 - B3	B4 - A6	A6 - B3
B7 - A7	A7 - B8	B5 - A7	A7 - B6	B3 - A7	A7 - B4	B1 - A7	A7 - B2
B8 - A8	A8 - B5	B6 - A8	A8 - B7	B4 - A8	A8 - B1	B2 - A8	A8 - B3

c) Sistema Hutton

Empareiramento com três equipas de 4 jogadores

Tabuleiro 1	Tabuleiro 2	Tabuleiro 3	Tabuleiro 4	Tabuleiro 5	Tabuleiro 6
1B - 1C	2C - 1A	2A - 2B	3B - 3A	4A - 3C	4C - 4B

Empareiramento com quatro equipas de 6 jogadores

Tabuleiro 1	Tabuleiro 2	Tabuleiro 3	Tabuleiro 4	Tabuleiro 5	Tabuleiro 6
1A - 1B	1C - 1D	2B - 2C	2D - 2A	3A - 3C	3B - 3D

Tabuleiro 7	Tabuleiro 8	Tabuleiro 9	Tabuleiro 10	Tabuleiro 11	Tabuleiro 12
4D - 4B	4C - 4A	5C - 5B	5A - 5D	6B - 6A	6D - 6C

Empareiramento com cinco equipas de 6 jogadores

Tabuleiro 1	Tabuleiro 2	Tabuleiro 3	Tabuleiro 4	Tabuleiro 5
1B - 1E	1D- 1C	2E - 1A	2A - 2D	2C - 2B

Tabuleiro 6	Tabuleiro 7	Tabuleiro 8	Tabuleiro 9	Tabuleiro 10
3A - 3C	3E - 3D	4D- 3B	4B - 4A	4C - 4E

Tabuleiro 11	Tabuleiro 12	Tabuleiro 13	Tabuleiro 14	Tabuleiro 15
5B - 5C	5D - 5A	6A - 5E	6C - 6D	6E - 6B

Tabuleiro 16	Tabuleiro 17	Tabuleiro 18	Tabuleiro 19	Tabuleiro 20
7A - 7B	7E - 7C	8B - 7D	8C - 8A	8D - 8E

O número que precede a letra indicativa da equipa indica a posição do jogador dentro da sua própria equipa; na primeira coluna é indicada a primeira sequência, na segunda coluna a segunda sequência.

11.4.4. Torneio por Eliminatórias

Este tipo de torneio tal como o nome indica é um torneio por eliminatórias até encontrar o vencedor.

Pode ser jogado a uma só mão, sorteando as cores dos jogadores, bem como em sistema de duas mãos, com um desempate num ritmo mais rápido em casa de empate. Pode ser adotado um sistema de eliminação à 2ª derrota, sistema muito usado em provas de Voleibol de Praia e Judo, em que mesmo perdendo um jogo, continua a ter hipótese de chegar ao pódio final.

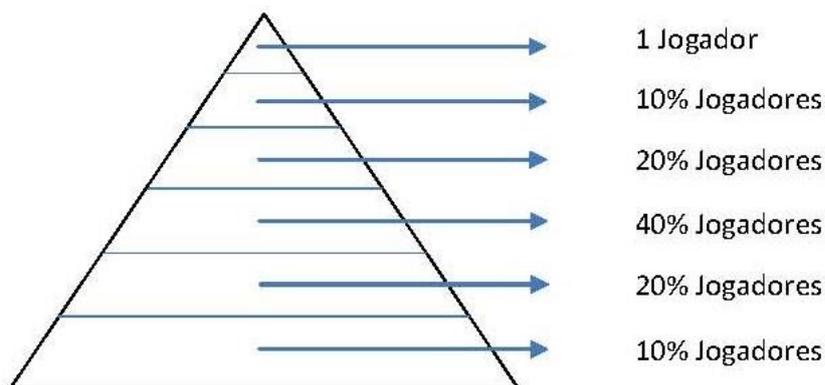
11.4.5. Torneio Escada

Este tipo de torneio é muito utilizado em clubes ou núcleos escolares.

A base do torneio consiste numa pirâmide em que o objetivo é chegar e permanecer no topo onde só pode haver um jogador de cada vez, sendo que os jogadores só podem desafiar aqueles que estiverem no patamar imediatamente acima do seu e os desafios não podem ser rejeitados sob pena de se considerar a partida perdida e a respetiva troca de patamares. O jogador desafiante joga de brancas e em caso de empate mantém-se cada um no seu patamar.

O organizador deverá estabelecer uma data para o término do torneio bem como o intervalo de tempo que deverá haver entre um desafio ao mesmo jogador.

O posicionamento inicial na pirâmide deverá ser por sorteio obedecendo à seguinte disposição:



11.4.6. Match

É um encontro entre dois jogadores ou duas equipas cujo número de partidas é decidido pela organização.

É o sistema normalmente utilizado para a atribuição de títulos oficiais ou simplesmente como fator de desempate em qualquer torneio.

11.5. CONCLUSÕES

A importância de manter a prática competitiva dos atletas associada ao treino, consequentemente leva à necessidade que o treinador domine as ferramentas essenciais neste domínio. É útil na gestão durante a competição dos atletas o domínio destas ferramentas. Reforçamos por outro lado que deve haver diversidade nas atividades competitivas desenvolvidas no sentido de também aumentar o potencial de cada atleta.

11.6. TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO

1. Qual o sistema mais justo para organizar um torneio na fase inicial de formação? Justifique.

2. Explique sucintamente o método de empareiramento de um torneio em sistema suíço.

3. Explique o funcionamento e divisão dos jogadores num torneio escada.

4. Explique o processo de organização de um torneio de todos contra todos.

GLOSSÁRIO

- Afogado: Significa que o rei não está em xeque e não existe jogada legal para efetuar.
- Atrasado: Como o nome indica trata-se de um peão que teve poucos ou nenhuns movimentos, situando-se atrás dos peões das colunas adjacentes que se encontram em posições mais avançadas. Constitui, teoricamente uma debilidade de posição, dado que a sua defesa só pode ser feita por uma ou mais peças. O mesmo acontece com um peão isolado ou seja, que não tem peões adjacentes à sua.
- Benoni: Defesa na Abertura de Peão de Dama que ocorre no 1º lance das pretas 1. d4, c5. Pode continuar com 2.d5, e5 3.e4, d6 4. c4, g6 5.Cc3, Bg7, ou 2.d5, e6 3.c4, exd5 4.cxd5, Cf6 5.Cc3, d6. O verdadeiro esquema Benoni, baseia-se na formação fechada dos peões centrais brancos e negros. O que força a um jogo de manobras posicionais com múltiplas linhas de jogo.
- Defesa do rei: Sendo o objetivo do jogo dar xeque-mate ao rei adversário, isto implica que para a defesa do rei seja efetuado o roque no momento oportuno. Quando o roque é efetuado para a Ala de Rei denomina-se roque Curto. Quando o roque é efetuado para a Ala de Dama, denomina-se Roque Largo.
- Elementos da Partida: Peças, peões, estratégia, plano, tempo, espaço, ação. São fatores denominados também como unidades dinâmicas, atuantes em tempo e em espaço. Estas unidades dinâmicas, (peões e peças) devem ser mobilizadas com métodos lógicos tendo em vista atingir objetivos concretos no espaço do tabuleiro. O resultado do confronto xadrezístico deve ser em função de um plano estratégico, conduzindo as próprias forças em conformidade com os fatores Tempo e Espaço de ação.
- Fair Play – Expressão inglesa usada internacionalmente em todos os desportos, significando “jogo correto”, com lealdade e respeito pelo adversário. No início e no fim de cada partida, os jogadores cumprimentam-se com um aperto de mão. O Xadrez é exemplo deste conceito nobre.
- Grande Mestre Internacional (GMI): Título que corresponde à categoria máxima xadrezística, concedido pela FIDE. Para obter o grau académico de GMI, um jogador terá de participar numa série de torneios de nível elevado, e conseguir uma pontuação mínima de 55%. A pontuação (ELO) mínima de um GM é variável e oscila entre os 2500 e os 2800 pontos. É deste grau que sai o Campeão Mundial de Xadrez.
- Hipermoderna: O Nome de uma escola de pensamento muito importante na evolução do pensamento xadrezístico no século XX. Os hipermodernos apareceram nos anos 20, 30 e a sua forma de jogar as aberturas baseava-se em ceder o centro ao adversário para depois o atacar à distância até o enfraquecer. Uma das manobras típicas dos hipermodernos era

colocar os bispos em “fianchetto”. Os principais jogadores hipermodernos foram Ricardo Reti, Alexandre Alekhine, Bugoljubow e Aaron Nimzowitch.

- Índia: Defesa que ocorre na Abertura de Peão de Dama logo ao 1º lance das negras.
1. d4, Cf6 2. c4, g6 3. Cc3, Bg7 4. e4, d6 – Defesa Índia de Rei.
1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cf3, b6 - Defesa Índia de Dama.
- J’ adoube: Termo francês que significa “eu ajusto” ou “coloco” ou “componho”. Quando um jogador pretende retificar o posicionamento de uma peça incorretamente situada dentro da casa que deve ocupar, seja peça própria ou peça do adversário, antes de tocá-la, deve comunicar ao seu adversário a sua intenção dizendo “j’adoube”, e só depois proceder à sua retificação.
- Korchnoi: (nascido em 1931) GM de Origem Russa, atualmente Suíço, que foi Vice-campeão Mundial. Tem um estilo muito agressivo. O seu repertório é vastíssimo. Chamam-lhe “Viktor o Terrível”. E também “o papa torneios”, tal a quantidade de provas em que participou e já ganhou.
- Literatura: A literatura xadrezística, não só é antiga, como também vastíssima, e de tal forma que existem várias bibliotecas específicas com muitos milhares de obras literárias. O Século XX foi fértil na produção de obras específicas, com destaque para a segunda metade, a partir de 1950, com literatura técnica sobre todas as fases do jogo, análises profundas de Aberturas, defesas, variantes.
- Manobra: Diz-se de uma sequência de jogadas efetuadas de acordo com um objetivo preciso. Ocupar uma casa conveniente com um cavalo ou com um bispo, desenvolver uma ameaça num dos flancos, atacar um ponto fraco adversário para ganho de material, etc, são ações que requerem frequentemente vários movimentos para concretizar esse objetivo. É evidente que o adversário fará o mesmo. Toda a manobra faz parte de um plano previsto.
- Negras: Obviamente são as peças com as quais joga o segundo jogador. Há porém muitos jogos de entretenimento com peças de outras cores, assim como as cores de casas do tabuleiro.
- Nomenclatura: É a listagem oficial de Aberturas, Defesas variantes, sistemas, e gambitos de um jogo de xadrez.
- Open: Diz-se para designar um Torneio Aberto a todos os aficionados de xadrez, sem distinção de categoria ou ELO. No “Open” podem participar jogadores federados ou não, de simples amadores, jovens a veteranos.
- Partida de Xadrez: É o conjunto de jogadas efetuadas pelos dois jogadores até atingir o desenlace final. Uma partida de xadrez deve ser entendida como uma luta intelectual dialética, ou uma discussão segundo os princípios da lógica em que cada jogador dispõe

de um conjunto de unidades para se impor ao seu adversário. Uma partida de torneio ou um Match para apuramento de um vencedor, pode ter a duração de 4 horas, 2 horas para cada jogador.

- Rei: É a peça mais importante no jogo do xadrez, e sem a qual o jogo perderia todo o sentido. Não tem valor teórico porque é de um valor “absoluto”. O rei não pode ser tomado, mas tão só aprisionado com “Xeque-mate”, o que põe fim à partida.
- Quadrado: É a regra que regula o posicionamento do rei em relação a um peão “passado” adversário, já em progressão até à 8ª linha adversária, onde será promovido a peça. Acontece na maior parte das vezes, em Finais de Partida com rei contra peão.
- Reflexão: Diz-se do tempo que um jogador consome para efetuar as suas jogadas. Na partida rápida o jogador não pode consumir muito tempo na análise da sua posição em cada lance. Por vezes, um jogador com posição de vantagem e “ganhadora”, perde a partida porque excede o seu tempo de reflexão.
- Qualidade: Diz-se para significar a entrega de material ou troca de peças com perda de “qualidade”, (troca de uma peça por outra de valor teórico inferior).
- Teórico: Diz-se da pessoa que se dedica ao estudo da teoria, a que descobre e formula novos conceitos específicos nas diversas temáticas que compõem o xadrez.
- Unidos: Diz-se para significar uma estrutura de peões ligados ou contínuos que podem apoiar-se. O mais atrasado apoia o imediatamente à sua frente (em diagonal). Nestas condições, constituem uma “cadeia de peões”, que são decisivos em Final de Partida quando se encontram “Passados” no centro do tabuleiro.
- Valor: (das Peças), os Teóricos estabeleceram uma escala valorativa das unidades (dinâmicas) que intervém numa partida de xadrez. É universalmente aceite a seguinte valorização:

Peão – 1 ponto
Cavalo – 3 pontos
Bispo – 3 pontos
Torre – 5 pontos
Dama – 9 pontos

- Xadrez: Objetivamente o xadrez é um jogo de mesa que se desenvolve num tabuleiro quadrado com 64 casas, de cores branca e negra, dispostas em alternância e em 8 colunas e 8 linhas.
- Xeque: Trata-se de uma ameaça direta ao rei adversário, e que é executada por uma peça ou peão. O rei que sofre esta ameaça (ataque direto), fica obrigado a defender-se,

movendo-se para uma casa contígua à sua, e que esteja livre de ameaça, ou interpondo uma peça ou peão na mesma direção, ou ainda capturando a peça que dá o xeque.

- Xeque – Mate: Quando o xeque não tem defesa dá-se o xeque-mate e com ele o final da partida. O jogador que dá xeque-mate ganha o jogo.
- Zugzwang: Termo alemão que significa “obrigação de jogar”. Diz-se que um jogador está em “zugzwang”, quando tem a vez de jogar e todas as jogadas são más para ele.



BIBLIOGRAFIA

- Ansur, Alfredo – O Jogo Real, Lisboa 1926
- Averbach, Yuri – Lecturas de Ajedrez, Barcelona 1972
- Blanco, Uvencio – Porque el ajedrez en las escuelas?, Caracas 1998
- Bondarevsky, I. Xadrez. Teoria do meio-jogo, Editorial Presença 1981
- FIDE -Leis de Jogo de Xadrez da Federação Internacional de Xadrez (FIDE) <https://handbook.fide.com/chapter/E012018>-Válidas desde 1 de Janeiro de 2018 - Versão portuguesa aprovada pela Federação Portuguesa de Xadrez. Tradução de Jorge Fonseca. Compilação e revisão de IA Carlos Dias e AF António Bravo, edição FPX. <http://www.fpx.pt/web/files/formacao/leisFIDE-xadrez-1-janeiro18-portugues.pdf>
- Fróis, António e Rocha, Sérgio – Técnicas e Estratégias de Xadrez, Barreiro 2007
- Ganzo, Julio – Historia General del Ajedrez, Madrid 1970
- Gelenczei, Emil – 200 Celadas de Apertura, Colección Nueva Escaques, Espanha 2008,
- Guerra, Vítor; Henriques, Rui e Bravo, António. FairPlay e boas práticas no jogo de Xadrez, edição FPX, Lisboa 2018, <http://www.fpx.pt/web/files/formacao/livro-etica-18.pdf>
- Herzfeld, Friedrich – Nós e a música (trad. do Prof. Luiz de Freitas Branco), Lisboa, s/data
- Holanda, Francisco de – Da Pintura Antigua (ed. comentada por Joaquim de Vasconcellos), Porto 1950
- Instituto Desporto Portugal – *Treino Desportivo 7*, Edições IDP, Lisboa 2005.
- Instituto Desporto Portugal – *Treino Desportivo*, Edições IDP, Lisboa, Agosto 2003.
- Markl, Dagoberto – Trabalho efetuado para a F.P.X. em Dezembro de 1975 sobre a História do Xadrez, e revisto em 1997
- Oliveira Marques, A. H. – A Sociedade Medieval Portuguesa, Lisboa 1964
- Pierre, José – Le Surrealisme, Paris 1966
- Piqueras, Carlos M. e Yanguas, Maria R. Guia para mães e pais de xadrezistas. Tradução de Paulo Felizes. –edição FPX 2019, <http://www.fpx.pt/web/files/comunicacao/Guia-Pais-Maes-Xadrezistas.pdf>
- Reti, Richard – Modern Ideias in Chess, Londres 1947
- Reti, Richard – Masters of Chess Board, Londres 1961
- Rocha, Sérgio – 2005, Xeque-Mate, Lisboa, Publicações D. Quixote
- Rocha, Sérgio e Fróis, António – Campeões Mundiais de Xadrez – 1886 a 2010, Barreiro 2007
- Rosado, A. & Mesquita I. - *Pedagogia do Desporto*, Edições FMH, Lisboa, 2009.
- Sachovsky informator. Encyclopedia of chess combinations. Beograd 2014
- Tarrash, Siegbert – Traité Pratique du Jeux d’Echecs, Paris 1961
- Venturi, Lionello – Histoire de la Critique D’Art, Paris 1969



Federação
Portuguesa
de Xadrez

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE XADREZ

RUA SARMENTO DE BEIRES Nº 33 LOJA A 1900-411 LISBOA