

Edição:

Federação Mato-Grossense de Xadrez

Organização:

Cleiton Marino Santana;

Jailson da Silva Santos

Jarlison da Silva Santos

Correção e Revisão :

Ana Julia Cândida Ferreira

Todos os direitos reservados por FMTX - Federação Mato-Grossense de Xadrez
Av. Minas Gerais, 821, NW, Jardim Olenka.

CEP: 78 360-000, Campo Novo do Parecis, Mato Grosso.

(65)99662-7072

Santana, C. M.; Santos, J.S.; Santos, J. S.

Xadrez na Escola e na Web. Cleiton Marino Santana; Jailson da Silva Santos,
Jarlison da Silva Santos. Cuiabá: FMTX, 2022. 94p.

Xadrez; Xadrez Escolar; Projeto de Xadrez.

ISBN:

978-65-00-40695-5

CDD: 794

Índice para catálogo sistemático:

1. Xadrez Escolar: Ensino Fundamental

2022

1ª Edição



FEDERAÇÃO MATO-GROSSENSE DE XADREZ



PROJETO:

PROGRAMA DE MASSIFICAÇÃO DO XADREZ NO ESTADO DE MATO GROSSO

Esse projeto foi apoiado através de um convênio com o Governo do Estado do Mato Grosso, por meio da Secretaria de Cultura, Esporte e Lazer, pelo PROGRAMA ESTADUAL de AMPLIAÇÃO DO ACESSO AO ESPORTE E LAZER, sobre o FUNDO DE DESENVOLVIMENTO DESPORTIVO - FUNDED-MT. O projeto contou com o valor de valor de 500.000,00 para todo o Projeto. A proposta foi assinada pelo Nº CONVÊNIO: 2027-2021, com DATA DA ASSINATURA: 30/12/2021 e DATA DA PUBLICAÇÃO: 11/10/2022. O projeto tem como vigência: 01/02/2022 A 01/02/2023. PUBLICIDADE DE PARCERIA - ART. 11 DA LEI 13.019/2014

SOBRE O PROJETO

PROJETO: PROGRAMA DE MASSIFICAÇÃO DE XADREZ NO ESTADO DE MATO GROSSO

Esse projeto tem como objetivo massificar o xadrez em no Estado de Mato Grosso, apoiando e desenvolvendo o projeto em 30 municípios do Estado. O projeto visa atender crianças e adolescentes de 08 a 17 anos que estejam dentro da Escola. O projeto visa desenvolver o esporte educacional e esporte de participação, que por sua vez, promove o desenvolvimento do esporte de lazer.

O xadrez como esporte educacional vinha crescendo exponencialmente no âmbito escolar, mas, a pandemia, fez com que vários projetos de xadrez nas escolas acabassem. O reflexo disso é que em 2019, o xadrez foi um dos esportes que mais cresceu nos Jogos Escolares de Mato Grosso, tendo mais de 30 cidades e mais de 120 jogadores.

No ano de 2021, nos Jogos Escolares Brasileiro – Fase Estadual, esse número caiu para 20 jogadores, sendo esses, de 03 municípios. Isso mostra que a prática do xadrez educacional foi diminuindo tanto que restou apenas poucos municípios, então, esse projeto, visa resgatar e incentivar os 30 municípios que realizavam o trabalho com xadrez.

Para isso, esse projeto, potencializar o xadrez educacional, através de ações dentro das Escolas com apoio material esportivo, financeiro, cursos de formação de arbitragem, organização, xadrez educacional para os professores. A iniciativa visa atender 1000 (mil) alunos, e 100 (cem) professores no Estado de Mato Grosso, distribuídos em 30 cidades do Estado.

Nossa missão é levar o xadrez em todo o Estado de Mato Grosso!

Cleiton Marino Santana
Presidente – 2022-2024

APRESENTAÇÃO



Esse é o livro da Federação Mato-grossense de Xadrez, nele você poderá aprender conceitos básicos sobre o jogo de xadrez e diversos temas, como: aberturas, defesas e gambitos de xadrez, táticas e estratégias de meio jogo, além de diversas formas de alcançar o objetivo do jogo, o xeque-mate. No decorrer do livro, há diversas atividades para que você desenvolva sua inteligência, raciocínio lógico, memória, concentração, criatividade e, além disso, pode ajudar a melhorar o seu rendimento escolar, e aí, vamos lá?



SUMÁRIO

APRENDIZAGEM

1. A história do xadrez.....	11
2. O tabuleiro de xadrez e as peças.....	16
3. Objetivo do jogo.....	24
4. Movimento e captura das peças.....	26
5. Benefícios do jogo de xadrez.....	28
6. Anotação algébrica.....	31
7. Fases do jogo de xadrez.....	33
8. Fases do jogo de xadrez.....	37
9. Fases do jogo de xadrez.....	39
10. Fases do jogo de xadrez.....	41

ABERTURAS

1. Aberturas de xadrez.....	45
2. Abertura Ruy Lopez.....	46
3. Abertura Viena.....	48
4. Abertura do Bispo.....	50
5. Defesa Índia.....	52
6. Defesa Morphy.....	54
7. Defesa caro-kann.....	56
8. Gambito Evans.....	58
9. Gambito Dinamarquês.....	60

10. Gambito do rei aceito.....	62
11. Miniaturas e armadilhas	64

MEIO JOGO

1. Meio jogo	69
A cravada	70
O espeto	71
O garfo	72
O xeque descoberto.....	73
O xeque duplo	74
2. Peças sobrecarregadas.....	75
3. Posicionamento das peças.....	76
4. Estrutura de peões	78
5. Táticos	80
6. Estratégia	82

FINAL

1. Material mínimo para dar mate	87
2. Rei, dama e torre x rei	88
3. Rei e dama x rei	89
4. Rei e torre x rei	90
5. Rei e peão x rei	91

MATES TEMÁTICOS

1. Mate de peão	95
2. Mate de cavalo	96
3. Mate de bispo	97
4. Mate de torre	98
5. Mate de dama	99
6. Mate de rei, cavalo e bispo x rei	100

CRIANDO MATES

1. Construindo posições de mate de dama	103
2. Construindo posições de mate de torre	104
3. Construindo posições de mate com qualquer peça.....	105

ESTRATÉGIAS PARA FINAIS

1. Sacrificando peças para dar mate	111
2. Exercícios de mate em 01	113
3. Exercícios de mate em 02	115
4. Perigo do rei na última fileira	117
Curiosidades	118
Desafios	125





HISTÓRIA DO XADREZ

ORIGEM DO JOGO



A HISTÓRIA

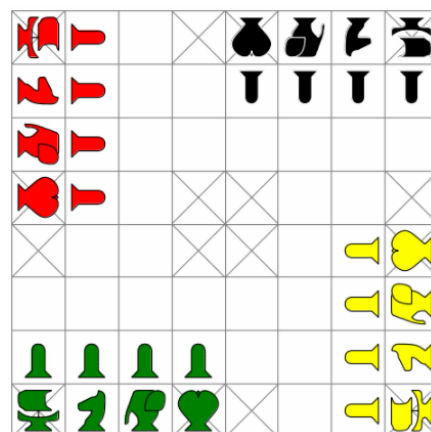
A origem exata do xadrez é misteriosa, conhecendo-se, até o presente momento, cerca de 40 lendas a este respeito. Dentre eles, uma menciona o herói grego Palamares como criador do Xadrez, durante o cerco de Tróia com o objetivo de distrair seus guerreiros. A tradição mitológica, indicava Palamedes como um personagem de grande criatividade, atribuindo-lhe, entre outras invenções, o alfabeto e os números.

Entretanto, é no Noroeste da Índia que se encontram as primeiras fontes arqueológicas reconhecidas como verdadeiras. Aproximadamente no ano 570 de nossa era, nasce o “jogo dos 4 membros” (Chaturanga, em sânscrito), o ancestral direto do xadrez. Participavam dele quatro parceiros, possuindo cada um 8 peças, sendo um Ministro (mais tarde a Dama), um cavalo, um elefante (hoje o Bispo), um navio (depois carruagem e então a Torre), e 4 soldados (atualmente os peões) dispostos nos 4 cantos do tabuleiro de 64 casas porem todas brancas.

As peças diferenciavam-se pelas cores pretas, vermelhas, verdes e amarelas. Os adversários jogavam individualmente e o lançamento de dados designava a peça a ser movimentada. Quando na face do dado surgia o número 1, movia-se o soldado ou o ministro. O número 2 obrigava o movimento do Navio, o três movia o cavalo e o 4 movia o elefante. Os números 5 e 6 eles consideravam, respectivamente como 1 e 4.

A evolução desse jogo indiano fez-se em 3 etapas:

- 1) Supressão de dados. Deveriam utilizar apenas seus raciocínios.
- 2) Reunião dos adversários diagonalmente opostos.
- 3) Substituição das alianças diagonais por alianças lado a lado.



O Chaturanga então foi exportado para duas direções.

- 1) Para o leste, onde ficou conhecido por “jogo do elefante” na China e “jogo do general” no Japão.
- 2) Para oeste, conhecido por “jogo de xadrez” na Pérsia e se torna muito popular. Ainda na Pérsia o número de jogadores passa a ser dois e os exércitos reduzidos as cores preto e vermelho. Simultaneamente cria-se uma nova peça: O Xá (Rei).

Por volta do ano 651 d.C., com a conquista da Pérsia, os árabes adotam esse jogo valorizando-o e o divulgando por todo o Norte da África e também alguns reinos europeus, como a Espanha, por exemplo, onde recebe o nome de Ajedrez; Em Portugal (Xadrez); a Sicília (Scachi); a Costa francesa (Eschec) e a Catalunha (Escacs).

No século XI, o xadrez é conhecido em toda a Europa, onde ele sofre uma curiosa modificação: o Ministro torna-se Rainha (Dama). A transformação de uma peça masculina em Rainha se deu ao fato da crescente valorização da mulher nesse período e pela ideia de casal monárquico.

No século XIII, as casas passam a ser divididas em duas tonalidades, o que facilita a visão dos lances e, conseqüentemente, o raciocínio dos enxadristas. Paralelamente, a Igreja Católica proíbe a prática desse jogo, muito relacionado com apostas em dinheiro.

Tais proibições não surtiram efeito e o xadrez continuou a ser praticado pelos nobres e religiosos, a tal ponto que o padre Espanhol Ruy Lopez de Segura é reconhecido como o melhor enxadrista de sua época, publicando até um tratado impresso sobre a “abertura espanhola”.

Em 20 anos, as inovações no xadrez espalham-se, e as duas modalidades (antiga e atual) passaram a ser muito jogadas. Mas a nova maneira de jogar é mais dinâmica e rica em combinações e logo o antigo xadrez cai no esquecimento.

Em 1737, o sírio Felipe Stamma, publica em Paris, um livro contendo o sistema de notação algébrica, utilizado até nos dias de hoje. Em 1749, o francês François-Andre Danican Philidor, publicou um outro livro apresentando o xadrez como uma ciência que possui princípios teóricos próprios estudados até hoje, além de regulamentar as ideias de casa branca a direita do jogador, peça tocada, peça jogada, peça largada, lance efetuado, promoção ilimitada, captura em passant, roque, etc. As regras internacionais de hoje em muito tem a contribuição de Philidor.

Em 1851 ocorre o primeiro Torneio Internacional de Mestres, disputado em Londres, vencido pelo alemão Adolf Anderssen, um professor de matemática. Evocar todos os sucessores de Anderssen seria tedioso (são muitos), mas, como não falar de Wilhelm Steinitz e Emanuel Lasker, responsáveis também pelo xadrez moderno.

Steinitz é considerado o criador da escola clássica, com planos inovadores. Mestre da defensiva ele é considerado o “pai” do Gambito de Dama e contribuiu para o aperfeiçoamento de inúmeras aberturas, dentre elas: Gambito Evans, Gambito do Rei, Giuoco Piano, Escocesa, Ruy Lopez, Vienaense, Defesa Francesa, Defesa Holandesa e Defesa Petrof.

Emanuel Lasker, foi a maior personalidade da história de xadrez. Além de Doutor em filosofia, era também teatrólogo e um bom matemático (escrevendo até um livro sobre álgebra). De todos os campeões mundiais, ele é aquele que mais colocou títulos em jogo: sete vezes campeão, perdendo apenas, em 1921, para o cubano José Raúl Capablanca, após 27 anos de reinado.

Nessa época, após pensamentos divididos, além da escola Clássica, surgiu a escola Hipomoderna, cujos maiores representantes foram o tcheco Richard Reti, o húngaro Gyula Breyer, o russo-francês Xavier Tartakover, o letão-dinamarquês Aron Nimzovitch, o austríaco Ernst Grunfeld e mais discretamente, o russo-francês Alexander Alekhine.

Em 1924, é fundada em Paris a Federação Internacional de Xadrez (FIDE), que conta atualmente com 162 países filiados (a terceira maior federação do mundo).



O TEXTO



ATIVIDADE

1 Como era o jogo de xadrez antigo?

.....

.....

.....

.....

.....

2 Cite os nomes das pessoas que ajudaram na criação ou aperfeiçoamento de cada conceito abaixo:

Notação Algébrica:

Roque e en passant:

Regras Internacionais:

Aberturas ou defesas:

3 Quem foi o 1º campeão mundial de xadrez e em que ano ocorreu essa vitória?

.....

4 Quem foi o mestre que colocou mais títulos mundiais em jogo? E quantos títulos ele recebeu ao todo?

.....

5 Segundo o texto, cite o nome dos representantes de cada escola citada abaixo:

Escola Clássica:

Escola Hipomoderna:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



O TABULEIRO E AS PEÇAS

O tabuleiro de xadrez possui 64 quadrados que se alternam entre claros e escuros. Esses quadrados são conhecidos como CASAS.

A união de 8 quadrados na direção vertical dão origem as COLUNAS que são nomeadas com as letras a até h.

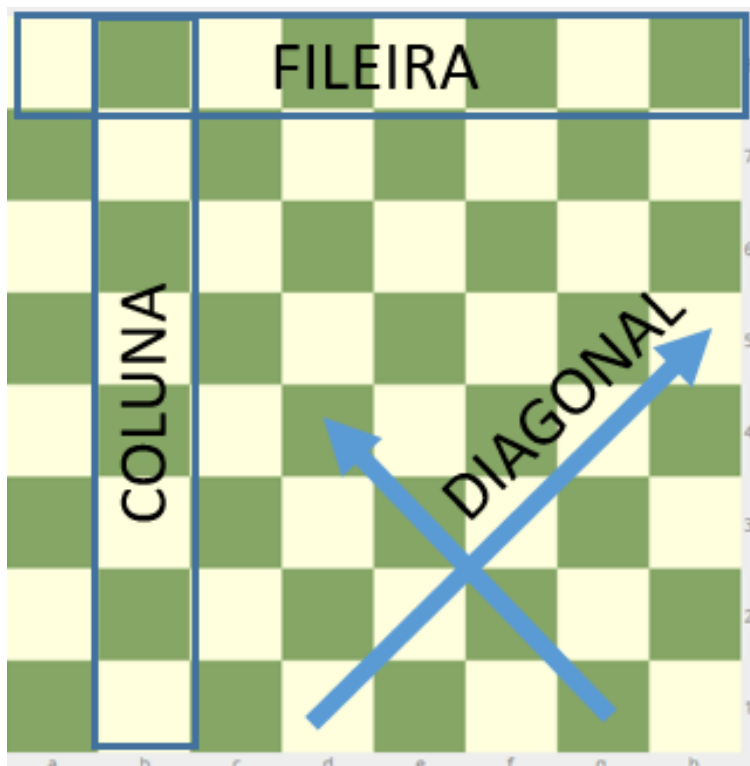
A união de 8 quadrados na direção horizontal dão origem as FILAS ou LINHAS que são nomeadas com os números de 1 até 8.

A união de dois ou mais quadrados de uma cor só (como mostra o diagrama abaixo) dão origem ao que chamamos de DIAGONAIS.

Posição correta do tabuleiro: A primeira casa do lado esquerdo do tabuleiro (da perspectiva do jogador) deve ser de cor escura e a última casa do lado direito deve ser de cor clara.



Esses elementos servem para direcionar os movimentos das peças de xadrez que vamos aprender mais tarde. Cada peça de xadrez realiza um movimento específico tomando por base essas direções, logo, é muito importante conhecer cada uma delas.



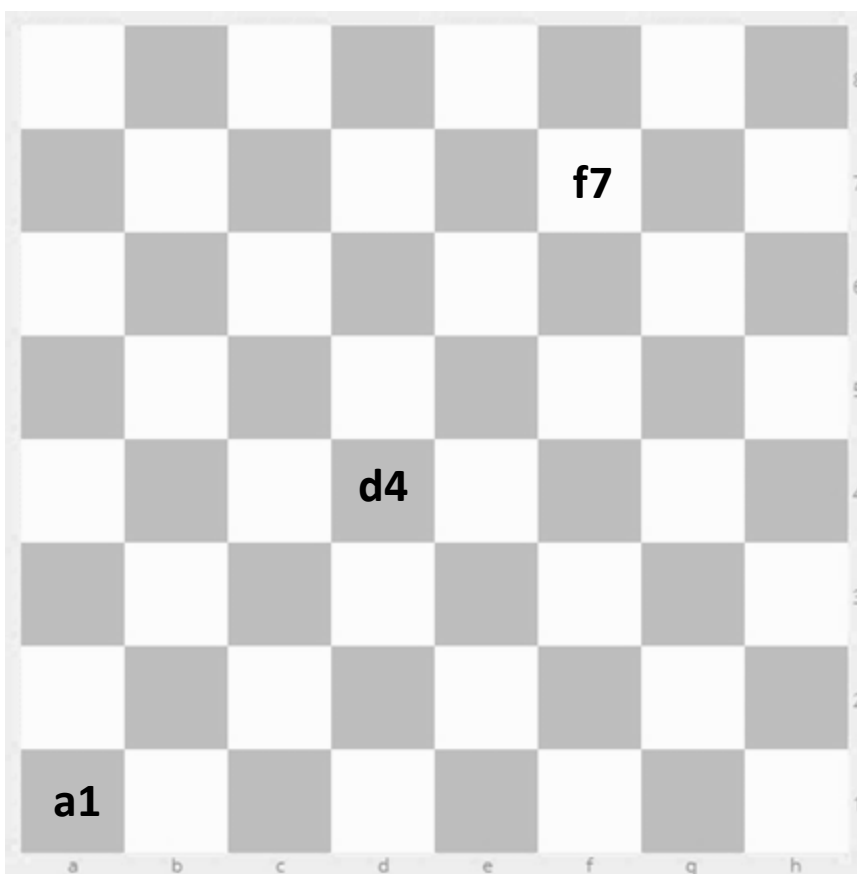
COORDENADAS DO TABULEIRO DE XADREZ

As coordenadas do tabuleiro de xadrez são dadas mediante ao encontro das colunas e linhas do tabuleiro. As colunas são nomeadas com as letras **a** a **h** em minúsculas. Já as fileiras são nomeadas com os números **1** a **8**. Dessa forma cada casa no tabuleiro de xadrez tem seu nome específico, como por exemplo **a1**, **b2**, **c3**, observe no exemplo abaixo e termine de completar o nome de todas as casas do tabuleiro de xadrez.

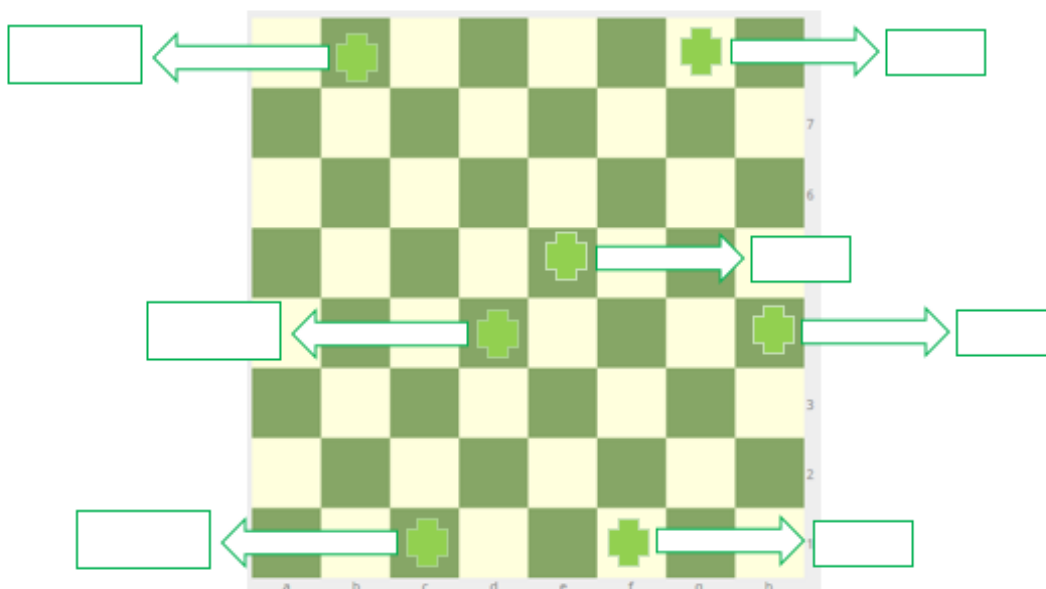


DA ATIVIDADE

- 1 Nomeie todas as casas do tabuleiro de xadrez abaixo:

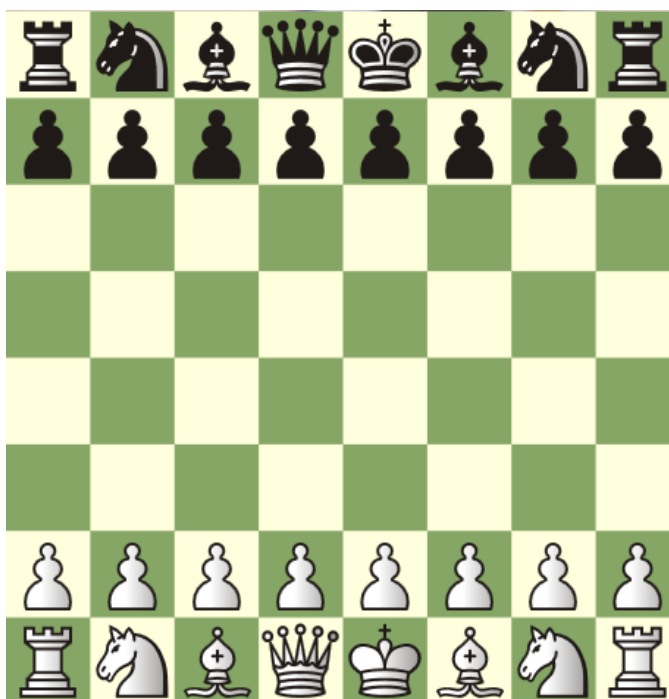


2 Escreva quais são as coordenadas das casas indicadas:



PEÇAS DO XADREZ

No tabuleiro de xadrez há 32 peças sendo elas 16 brancas e 16 pretas. São 8 peões para cada jogador, m par de bispos, torres e cavalos, uma Dama e um Rei, observe:



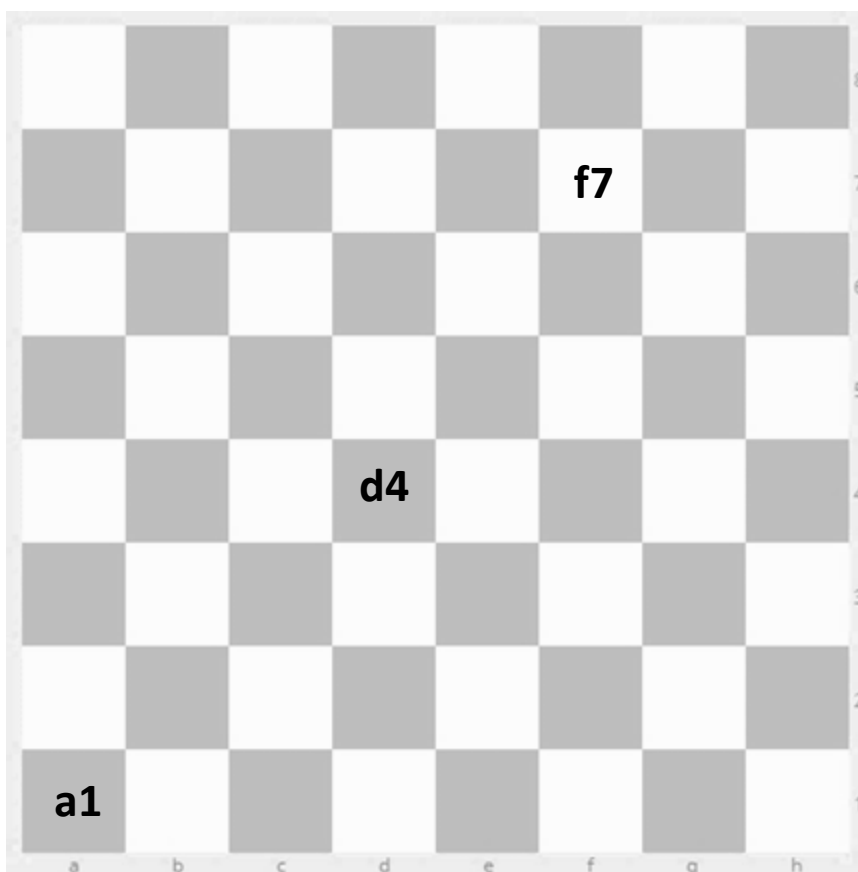
COORDENADAS DO TABULEIRO DE XADREZ

As coordenadas do tabuleiro de xadrez são dadas mediante ao encontro das colunas e linhas do tabuleiro. As colunas são nomeadas com as letras **a** a **h** em minúsculas. Já as fileiras são nomeadas com os números **1** a **8**. Dessa forma cada casa no tabuleiro de xadrez tem seu nome específico, como por exemplo **a1**, **b2**, **c3**, observe no exemplo abaixo e termine de completar o nome de todas as casas do tabuleiro de xadrez.

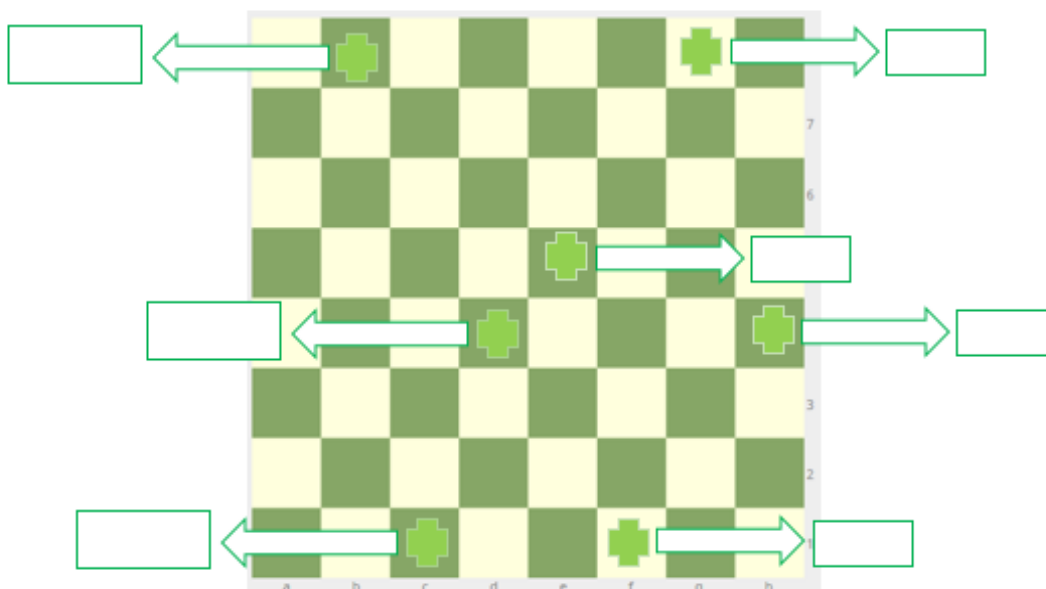


DA ATIVIDADE

- 1 Nomeie todas as casas do tabuleiro de xadrez abaixo:

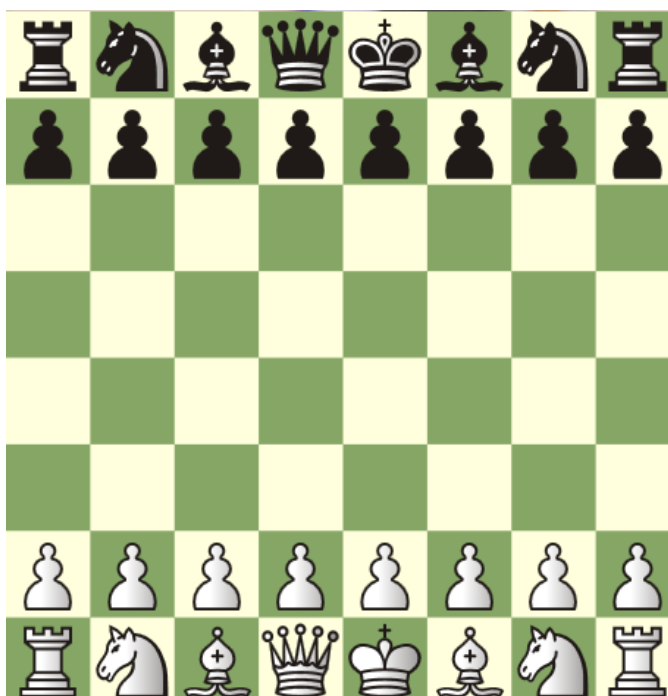


2 Escreva quais são as coordenadas das casas indicadas:



PEÇAS DO XADREZ

No tabuleiro de xadrez há 32 peças sendo elas 16 brancas e 16 pretas. São 8 peões para cada jogador, m par de bispos, torres e cavalos, uma Dama e um Rei, observe:





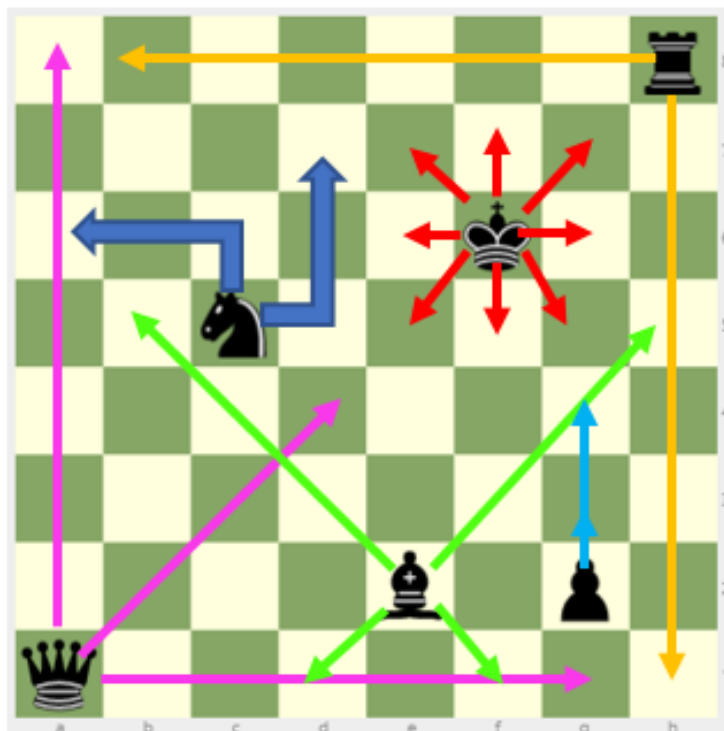
DA ATIVIDADE

- 1 Complete as lacunas vazias indicando quantas peças de cada elemento existem no tabuleiro.

MOVIMENTO DAS PEÇAS

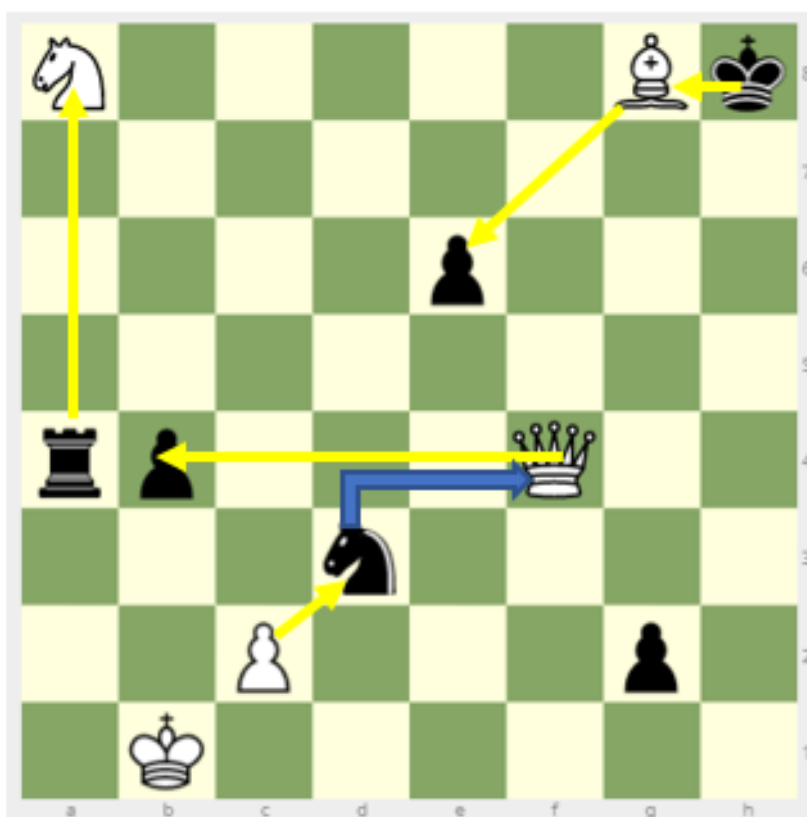
Cada peça de xadrez tem um movimento específico que pode ser realizado tomando por base as direções horizontal, vertical ou diagonal. Observe o movimento que cada uma das peças acima podem realizar.



Com exceção do peão as peças podem recuar (voltar casas) sempre que necessário. Como o peão não pode recuar, devemos ter muita atenção ao movimentá-lo. Com exceção do cavalo, as peças não podem “pular” umas as outras, sendo assim, seus movimentos ficam limitados podendo movimentar-se somente pelos quadrados livres de peças, desse modo, podemos perceber que muitas vezes peças amigas ou adversárias acabam bloqueando o caminho dos atacantes ou defensores.

A CAPTURA

Todas as peças, com exceção do peão, realizam a captura das peças adversárias respeitando o sentido do seu próprio movimento. Retiramos a peça que desejamos capturar do quadrado e colocamos para fora do tabuleiro. A peça que fez a captura deve ocupar o quadrado cuja peça foi retirada. Podemos capturar somente uma peça por vez. O peão captura em diagonal e o cavalos captura somente na última casa de seu movimento.



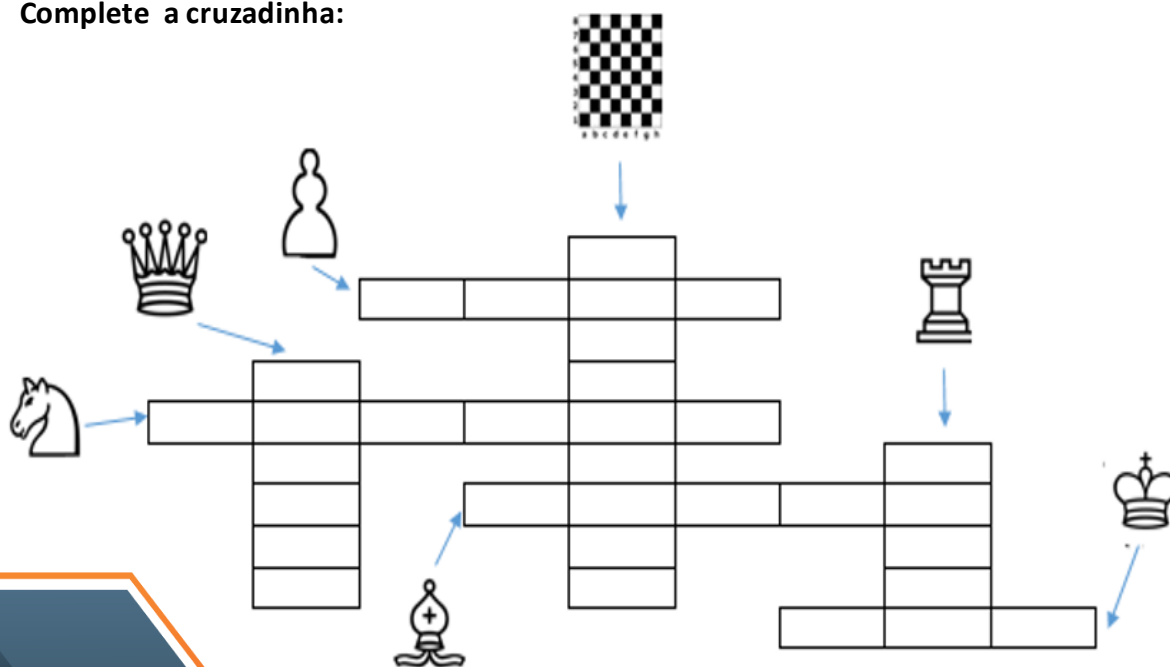


DA ATIVIDADE

1 Sobre os movimentos das peças. Coloque V para verdadeiro e F para falso:

- a) O peão só se movimenta para frente. ()
- b) Em seu primeiro lance o peão poderá avançar 1 ou 2 casas. ()
- c) A partir do segundo lance cada peão poderá movimentar-se 2 casas. ()
- d) O peão captura somente verticalmente. ()
- e) O cavalo tem um movimento especial que lembra a letra L. ()
- f) O cavalo se movimenta 2 casas para frente ou para trás e em seguida 2 casa para a direita ou para a esquerda, ou ao contrário. ()
- g) O cavalo é a única peça do xadrez que pode pular outras peças. ()
- h) O cavalo pode capturar as peças que pulou, pois estão no caminho do seu movimento. ()
- i) A torre se movimenta para frente e para trás, para a direita e nunca para a esquerda, quantas casas quiser. ()
- j) A Dama é a peça mais poderosa do xadrez, ela pode ir para frente ou para trás, para direita ou para a esquerda, ou na diagonal, somente uma casa. ()
- k) O Rei movimenta-se apenas 2 casas para horizontal e vertical. ()
- l) O bispo se movimenta na diagonal mantendo-se sempre nas casas de mesma cor. ()

2 Complete a cruzadinha:

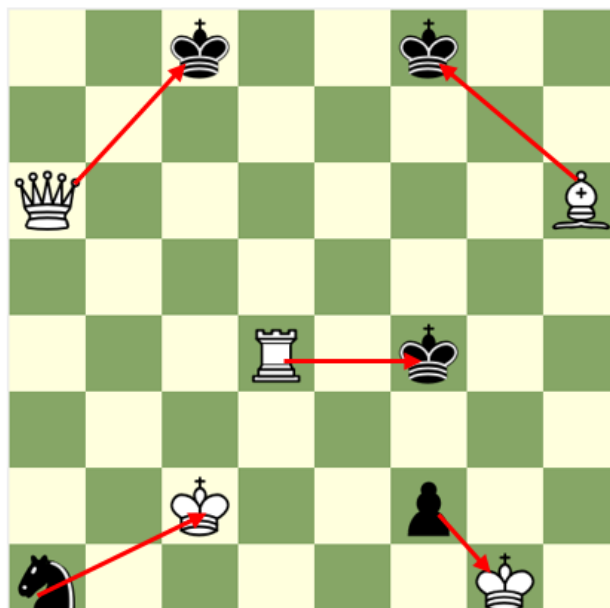


OBJETIVO DO JOGO



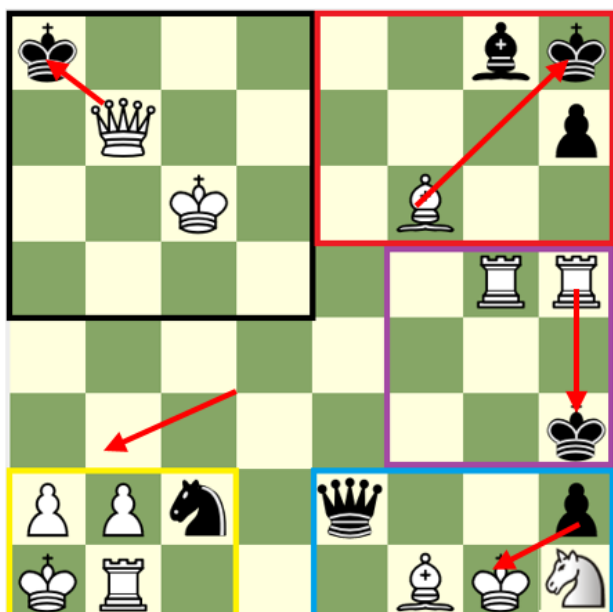
XEQUE

O xeque ocorre quando o rei está sendo atacado por alguma peça. Pode ser aplicado por qualquer uma das peças adversárias com exceção do Rei. É expressamente proibido um rei movimentar-se para um quadrado ameaçado, logo, para que um Rei faça ameaça no outro Rei teria que aproximar-se demais e acabaria sendo capturado. Veja no diagrama abaixo as peças aplicando xeque no rei adversário.



XEQUE MATE

O xeque mate ocorre quando o Rei adversário está sendo atacado por alguma peça porém neste caso não há como se defender. Existem três maneiras de fugir da ameaça das peças que são: afastar o Rei para uma casa segura, bloquear o ataque ou capturar a peça que está dando o xeque. Quando ocorre o xeque mate não há como aplicar nenhuma dessas defesas, ou seja, não há como escapar. O jogo está perdido. Observe as peças aplicando xeque mate ao Rei no diagrama abaixo.





DA ATIVIDADE

1

Analise e escreva se está ocorrendo Xequê ou Xequê Mate:

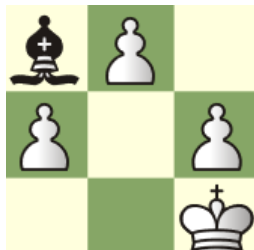
a)



b)



c)



d)



e)



f)



g)



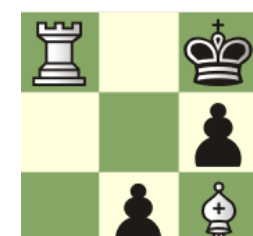
h)



i)



j)



k)



l)



VALOR DAS PEÇAS



As peças de xadrez possuem valores diferentes que são dados conforme a força que cada uma delas possui. Deve-se levar em consideração a quantidade de casas que tais peças podem atacar e defender.



Cavalo: Ataca e defende no máximo 8 casas, mas dificilmente fica bloqueado.



Bispo: Ataca e defende no máximo 13 casas de uma mesma cor.



Peão: ataca 2 e defende 2 casas



Rei: Ataca e defende no máximo 8 casas. É a peça mais lenta de todas, porém a mais importante.



Dama: Ataca e defende no máximo 27 casas, claras e escuras.



Torre: Ataca e defende no máximo 14 casas, claras e escuras.

É muito importante memorizar o valor de cada peça a fim de sabermos quando devemos ou não realizar troca de peças. Planejar sacrifícios entregando peças de menor valor visando conseguir capturar peças de maior valor.

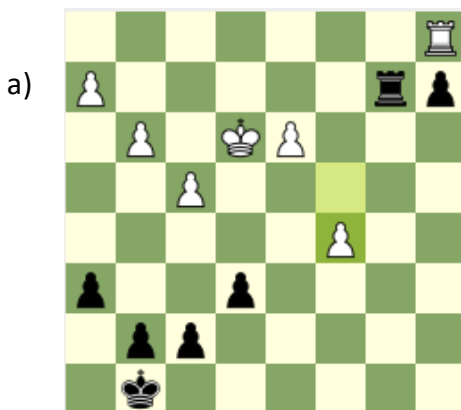
Existe ainda a **vantagem material** que é quando o adversário possui maior quantidade em pontos somando os valores das peças capturadas. O jogador que possuir a vantagem material também tem, na maioria das vezes, vantagem no jogo. Em partidas de mestres, 1 ponto de diferença muitas vezes já define o campeão.

Por esse motivo devemos constantemente calcular se estamos em desvantagem material a fim de que possamos recuperar os pontos perdidos, pois estes pontos nos farão muita falta no final da partida.



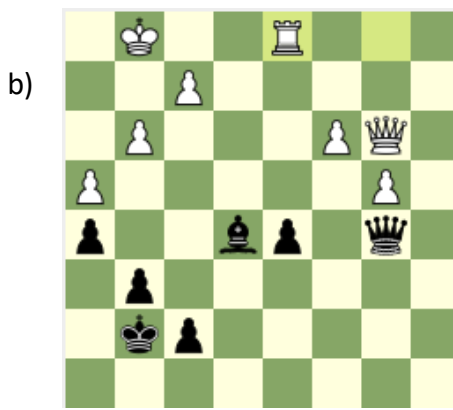
DA ATIVIDADE

- 1 Faça os cálculos corretos e indique qual jogador possui vantagem material. Calcule quantos pontos de diferença um jogador tem em relação ao outro.



.....

.....



.....

.....



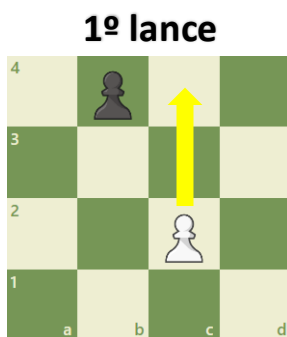
MEMORIZE OS PONTOS DE TODAS AS PEÇAS

MOVIMENTOS ESPECIAIS

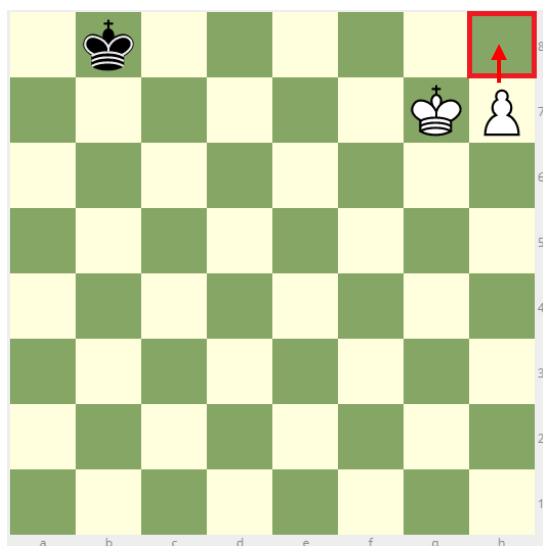
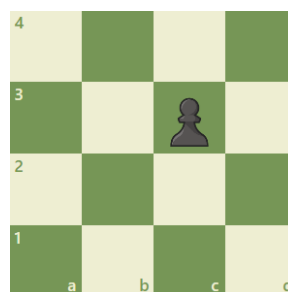


Quando o seu peão estiver atacando uma casa e o peão adversário atravessa a casa ameaçada, movendo-se duas casas a frente, partindo da casa de origem e parando exatamente ao lado esquerdo ou direito do seu peão, você poderá capturar esse peão que avançou parando o seu peão atrás dele como se ele tivesse avançado somente 1 casa.

Esta captura só pode ser realizada de imediato, caso contrário não poderá ser feita em outro momento do jogo.



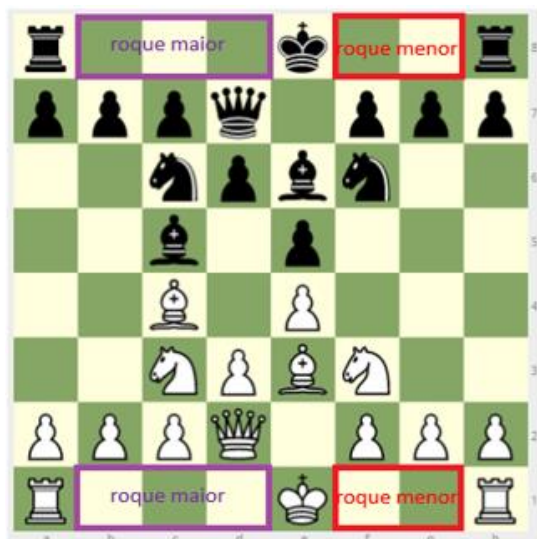
O peão claro foi capturado em passant



A promoção

Quando o peão atravessa todo o tabuleiro e chega na oitava fileira, deve ser trocado por uma peça de maior valor, ou seja, bispo, cavalo, torre ou dama (conforme a preferência de cada jogador). Nesse caso, dizemos que este peão foi promovido ou coroado.

O roque



Veja ao lado como devem ficar as posições das torres e rei antes de iniciar o roque. Após retirar as peças entre as torres e o rei, desenvolvendo-as, o Rei deve andar duas casas em direção a torre e esta é transferida imediatamente para a casa que o rei acabou de atravessar. Existe o roque menor (com a torre do Rei) e o roque maior (com a torre da Dama).



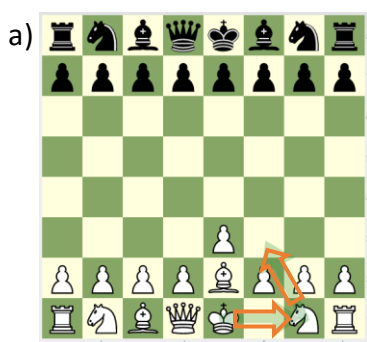
O roque **NÃO** pode ser realizado se:

- O Rei já houver se movimentado antes.
- A torre a ser utilizada já houver se movimentado antes.
- O Rei passar ou parar numa casa ameaçada.
- Pra escapar de um xeque

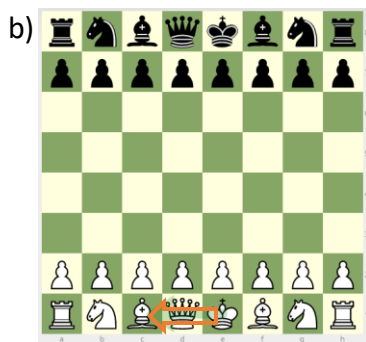


DA ATIVIDADE

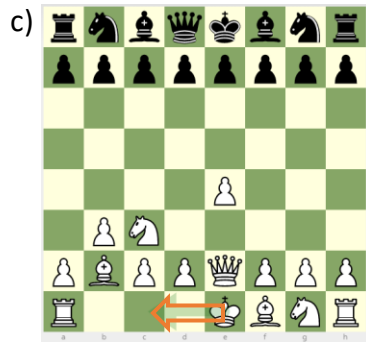
1 Descreva o que deve ser feito em cada tabuleiro abaixo para que o roque em destaque seja feito corretamente. Siga as setas laranjas.



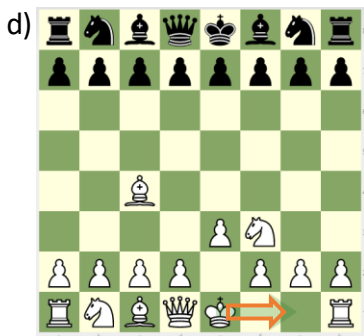
.....



.....



.....

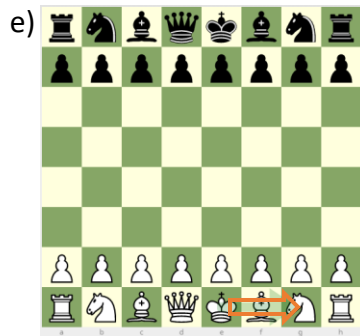


.....

.....

.....

.....

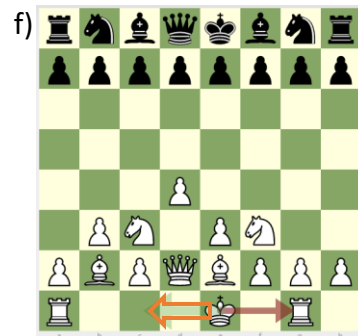


.....

.....

.....

.....

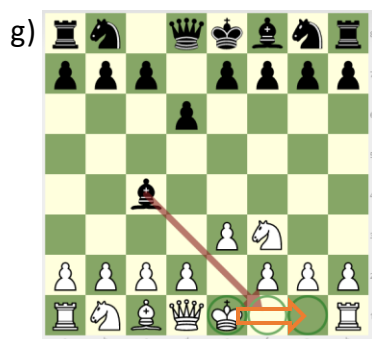


.....

.....

.....

.....

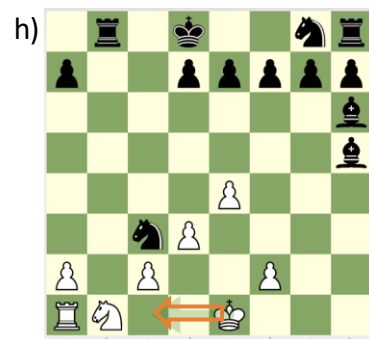


.....

.....

.....

.....

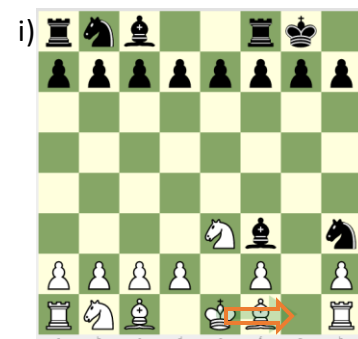


.....

.....

.....

.....



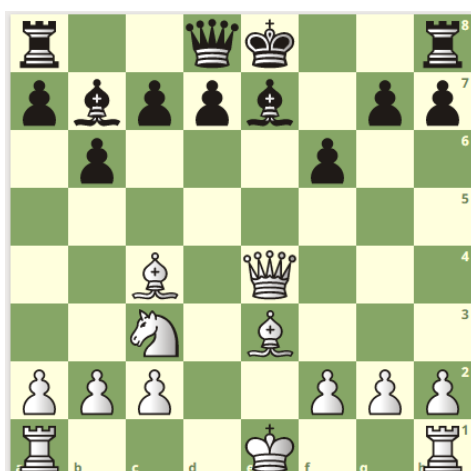
.....

.....

.....

.....

2 Observe o diagrama e identifique qual dos roques descritos abaixo é possível fazer.



- ☐ Roque menor das brancas
- ☐ Roque maior das brancas
- ☐ Roque menor das pretas
- ☐ Roque menor das pretas



A partida de xadrez é vencida pelo jogador que der xeque-mate no Rei do oponente. Um rei estará em xeque-mate quando ocorrer os três requisitos abaixo:

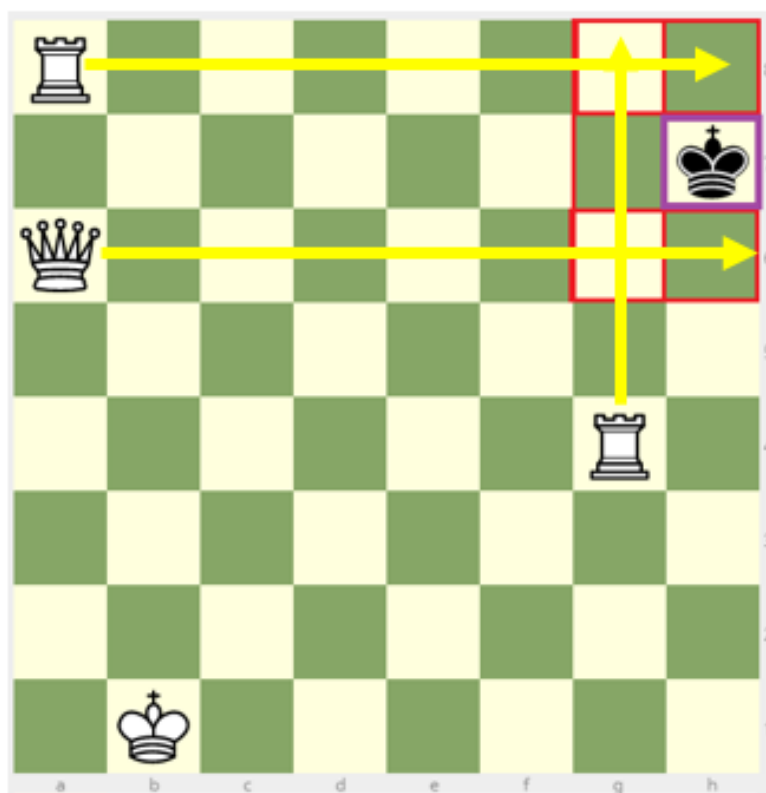
-
- A chessboard diagram illustrating a queen move. The board is oriented with white at the bottom and black at the top. A red box highlights the squares e3, e4, f4, and f3. A yellow arrow points from the queen on e4 to the square f3.

Qualquer jogador pode abandonar a qualquer tempo e o oponente vence a partida. Isto acontece normalmente quando o jogador acredita que muito provavelmente irá perder a partida. Um jogador pode abandonar dizendo verbalmente ou indicando na planilha de três modos: (1) escrevendo "abandono", (2) circulando o resultado do jogo, ou (3) escrevendo "1-0" se as pretas abandonam ou "0-1" se as brancas abandonam. Deitar o rei no tabuleiro também indica o abandono, mas não é frequentemente utilizado e deve ser distinguido de acidentalmente derrubar o Rei no tabuleiro. Parar ambos os relógios não é uma indicação de abandono, uma vez que os relógios podem ser parados para chamar o árbitro. Uma oferta de aperto de mãos não é necessariamente uma desistência, uma vez que um jogador pode pensar que está sendo oferecido um empate.

O empate

A partida termina empatada quando:

- O jogador que tem a vez não possui lance legal para fazer, porém o seu Rei não está ameaçado e sim afogado.
- Ocorre uma posição em que nenhum dos dois jogadores consegue dar xeque-mate utilizando uma sequência de lances legais.
- Empate por comum acordo.
- Uma posição idêntica apareceu pelo menos três vezes no tabuleiro.
- Após terem sido efetuados 50 lances (apedido do jogador) ou 75 lances (obrigatório empatar) consecutivos por ambos os jogadores sem mover peão ou sem capturar peças.





ANOTANDO A PARTIDA

Atualmente a FIDE, Federação Internacional de Xadrez, reconhece um único sistema de notação algébrica para torneios oficiais, o sistema algébrico.

Nesse sistema, as peças são representadas pela letra inicial e maiúscula de seu próprio nome. Exemplo: **Rei = R**, **Dama = D**, **Torre = T**, **Bispo = B**, **Cavalo = C**.

As 8 colunas do tabuleiro são indicadas pelas letras minúsculas do alfabeto de a até h e as 8 linhas são indicadas pelos números de 1 até 8. Em consequência disso, cada casa é nomeada pela combinação de uma letra unida a 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

Os peões não são representados por sua letra inicial, mas são facilmente reconhecidos pela sua ausência. Exemplo:

e4 O peão moveu para e4 anotamos apenas: e4.

Os outros lances são indicados pela letra inicial da peça, seguida da casa em que a peça parou. Exemplos:

Cf3 O Cavalo se moveu para a casa f3

Bg5 O Bispo parou na casa g5.

Quando uma peça realiza uma captura, utiliza-se a letra **x** entre a Inicial da peça e a casa na qual ela parou. Exemplos:

Cxf3 O cavalo capturou a peça que estava na casa f3.

exf3 O peão da coluna e capturou a peça de f3. Quando um peão realiza uma captura, devemos anotar também a coluna de onde ele saiu.

Caso duas peças idênticas possam ir para a mesma casa, para diferenciar a letra inicial devemos anotar em qual coluna ou linha a peça está. Exemplo:

Dois cavalos podem se mover para a casa f3. O cavalo da linha 7 ou o cavalo da linha 4. Ficará assim C7f3 (se fora o da linha 7) ou C4f3 (se foi o da linha 4)

Símbolos essenciais

Lance bom	!
Lanec ótimo	!!
Lance ruim	?
Lance péssimo	??
Lance duvidoso	?!

Captura	X ou :
Roque menor	0-0
Roque maior	0-0-0
Promoção	=
Xeque	+
Xeque-mate	++ ou #
Em passant	e.p



DA ATIVIDADE

- 1 Junte-se a um colega, e realizem uma partida pensada, seguindo as regras de notação estudadas. Preencha os dados da planilha ao lado podendo criar algumas informações caso não as tenham.

PLANILHA DE ANOTAÇÃO						
Torneio						
Data						
Branças						
Pretas						
Tempo						
Lances	Branças	Pretas		Lances	Branças	Pretas
1				11		
2				12		
3				13		
4				14		
5				15		
6				16		
7				17		
8				18		
9				19		
10				20		



ATIVIDADES

Escreva a anotação de cada lance indicado pela seta nos diagramas abaixo:























ETIQUETA NO XADREZ



ÉTICA DO XADREZ

Um bom jogador de xadrez é aquele que, independentemente do seu nível técnico, respeita todos os princípios de esportividade. Os jogadores devem apresentar conduta e indumentárias corretas. As práticas incorretas mais frequentes são:

- Não avisar o árbitro de que estará ausente em uma rodada.
- Prolongar partidas desesperadas ou perdidas.
- Abandonar o torneio sem nenhuma razão extradesportiva válida.
- Ausentar-se da partida quando lhe compete jogar.
- Falar com outros jogadores em particular.
- Propor empate repetidamente.
- Fazer “acordo de salão”, ou seja, acertar o resultado de uma partida antes de ela começar.
- Recusar a mão estendida do adversário na hora do cumprimento.
- Olhar fixamente o adversário intimidando-o.
- Propor empate em uma posição perdedora.
- Consumir alimento sentado a mesa do jogo.
- Preparar uma cilada e logo se lamentar como se fosse um engano promovendo a desconcentração do seu adversário.
- Não colocar a peça bem no centro da casa quando você realizar um movimento.
- Anotar um lance na planilha e fazer outro.

O ato de mover as peças no xadrez apresenta certas regras, algumas que não necessariamente influenciam o resultado do jogo, mas que funcionam como um tipo de manual de etiqueta.

Uma dessas regras, que consta nas regras oficiais da FIDE (4.1), diz que cada lance deve ser feito com uma mão só. Até mesmo o simples ato de tocar em uma peça é considerado parte do lance, o que significa que ao tocar em uma peça no tabuleiro, você deve usá-la na jogada. Para arrumar uma peça no tabuleiro, dentro da sua própria casa, é necessário dar um aviso. A expressão mais comum é '*J'adoube*', do francês, mas aceita-se também o '*I adjust*', do inglês, e '*Ajuste*', em português. Derrubar ou deslocar as peças, mesmo que acidentalmente, é passível de penalidade.

Quando em competições, as partidas de xadrez são jogadas com o uso de relógios. Os lances são considerados completos apenas quando o jogador para seu relógio, acionando o relógio do adversário. Como o manuseio do relógio faz parte do lance, ele deve ser parado com a mesma mão utilizada para mover as peças no tabuleiro. O mau manuseio do relógio é digno de penalidade, seja por derrubá-lo, acioná-lo com muita força ou até mesmo segurá-lo.

Por ser um jogo que exige concentração, os jogadores permanecem em silêncio praticamente durante toda partida. O silêncio só é quebrado em casos como o citado acima, quando o jogador anuncia o ajuste das peças, ou para pedir empate. Como mencionado anteriormente, o jogador deve pedir pelo empate na sua vez, e caso o pedido seja recusado pelo oponente, não pode ser feito novamente. Essa regra assegura a tranquilidade da partida, impedindo um jogador de ficar importunando o adversário com constantes pedidos de empate.



SEJA ÉTICO





BENEFÍCIOS DO JOGO

Normalmente conhecido como um jogo para intelectuais, o xadrez é o melhor esporte pra exercitar o órgão mais importante do nosso corpo: o cérebro. O Grande Mestre Bobby Fischer popularizou o jogo nos anos de 1950 e 1960, e até hoje ele é amplamente praticado no mundo todo por jogadores de todas as idades, de crianças a idosos. O jogo de xadrez pode não te ajudar a definir seus bíceps ou tonificar seus músculos abdominais, mas a sua saúde mental ao longo da vida certamente pode se beneficiar com ele. E uma mente bonita e conservada é um dos melhores atrativos que você pode ter! Veja abaixo os 10 básicos benefícios que podemos obter ao estudar e praticar o jogo de xadrez.

#1 DESENVOLVE A CRIATIVIDADE: No final dos anos 1979, um estudo dividiu jovens de uma escola americana em vários grupos. Um deles jogava xadrez regularmente, o outro mexia no computador — e várias outras atividades participaram da pesquisa. Ao final de 32 semanas, os enxadristas foram o que se saíram melhor em todos os testes de criatividade.

#2 MELHORA A MEMÓRIA E APRENDIZAGEM: Esta foi a conclusão de um estudo chinês, que comparou a potência cerebral de jogadores experientes e os novatos. O primeiro time, por ter passado mais tempo no tabuleiro, tem uma memória superior e aprende as coisas com mais facilidade.

#3 TE DEIXA MAIS CONCENTRADO: Este item já foi provado por várias pesquisas nos Estados Unidos, Rússia e por todo o mundo: o xadrez aumenta a nossa capacidade de concentração, algo que é essencial para ter sucesso no jogo.

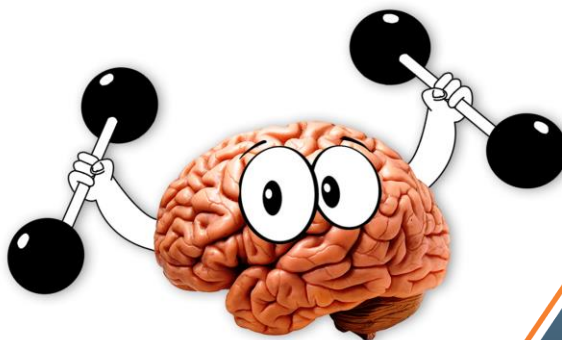
#4 MELHORA A CAPACIDADE DE RESOLVER PROBLEMAS: uma partida de xadrez exige pensamento rápido e solução de problemas em tempo real porque o oponente está constantemente mudando os parâmetros. Uma pesquisa realizada em 1992 com 450 estudantes do 6º ano em New Brunswick indicou que aqueles que tinham aprendido a jogar xadrez tinham uma pontuação significativamente mais alta em testes padronizados em comparação com aqueles que não jogavam xadrez.

#5 ENSINA PLANEJAMENTO E MELHORA A TOMADA DE DECISÃO: Uma das últimas partes do cérebro a se desenvolver durante a adolescência é o córtex pré-frontal, a área responsável pelo julgamento, planejamento e auto controle. Por exigir um pensamento estratégico e crítico, o xadrez ajuda a promover o desenvolvimento do córtex pré-frontal e ajuda os adolescentes a tomarem decisões melhores em todas as áreas da vida, por vezes impedindo que façam escolhas irresponsáveis e arriscadas

#6 MELHORA SUAS HABILIDADES DE LEITURA: Em uma famosa pesquisa de 1991, Dr. Stuart Margulies analisou a performance de leitura de 53 estudantes da escola primária que participaram de um programa de treinamento de xadrez e os avaliou em comparação com outros estudantes que não jogavam xadrez. Ele concluiu que jogar xadrez ocasiona um aumento na performance de leitura. Em uma cidade onde os testes dos estudantes ficaram abaixo da média nacional, as crianças que jogavam xadrez ficaram acima dessa média.



FAÇA GINÁSTICA
COM O CÉREBRO
JOGANDO XADREZ



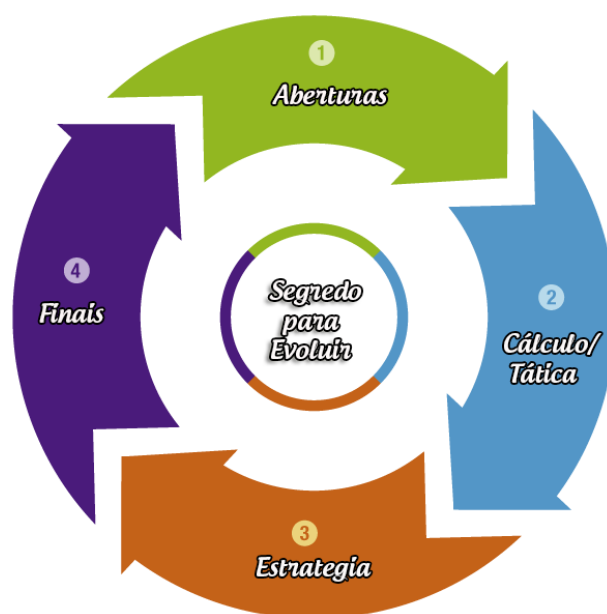


FASES DO JOGO

Três partes que compõem um todo

Os enxadristas dividem o jogo de xadrez em três fases: a abertura, o meio de jogo e o final – para melhor entender as demandas de cada uma das partes, você realmente precisa entender uma partida como um todo, e não apenas de acordo com os termos de suas partes separadas. Do contrário, jogar a partida pode se parecer um pouco com comer comida chinesa com apenas um pauzinho. Eis aqui um rápido resumo do que cada fase abrange:

- **A abertura:** O principal objetivo dos movimentos de abertura é ativar de maneira eficaz as suas forças. O termo *desenvolvimento* refere-se a esse tipo de ativação.
- **O meio de jogo:** Esta fase é onde os exércitos oponentes entram em conflito com mais frequência. Os termos *táticas* e *combinações* são frequentemente usados para descrever esses conflitos.
- **O final:** Nessa fase, as forças foram altamente reduzidas em número, mas o xeque-mate ainda não foi dado.



Analisar uma partida de xadrez realizada por grandes mestres, nos ajuda a compreender essas três fases de um modo bem completo. Daqui pra frente incluiremos em nossos estudos análises de partidas com o objetivo de compreender temas estratégicos, como por exemplo, controle do centro, desenvolvimento, estrutura de peões e casas fracas, vantagem posicional e material. Abordaremos tanto a ideia de estratégia (planos) quanto a sua execução (tática) e também estudaremos aberturas, defesas e finais.

ANOTAÇÕES

[illegible]

ABERTURAS







ABERTURAS NO XADREZ

Uma partida de xadrez geralmente é dividida em 3 partes: abertura, meio jogo e final. A abertura é a fase inicial de uma partida de xadrez, em que os jogadores buscam definir estratégias e suas estruturas de jogo. Além disso, as aberturas são utilizadas para desenvolver as peças objetivando ganhar o domínio do centro do tabuleiro.

Pelo fato de que as brancas fazem o primeiro movimento, na maioria das aberturas são elas quem tem a iniciativa e direcionam a abertura do jogo. Por isso, quem joga com as peças pretas geralmente preparam defesas ou estratégias para combater as jogadas das brancas e desenvolver suas peças.

Cada abertura de xadrez tem um nome, sendo que elas geralmente são inspiradas no jogador que a criou ou de acordo com uma determinada posição no tabuleiro. Existem 03 (três) tipos de estruturas na abertura do jogo, elas são caracterizadas pela sua estratégia, e são classificadas como abertura, defesa ou gambito.

Os gambitos, no xadrez, são caracterizados pelo sacrifício de uma peça durante a abertura, para obter vantagem, e geralmente traz um jogo mais aberto e dinâmico. No entanto, o jogador de pretas não têm obrigação de capturar a peça que está sendo sacrificada, recusando o gambito e levando o jogo para uma posição mais fechada.

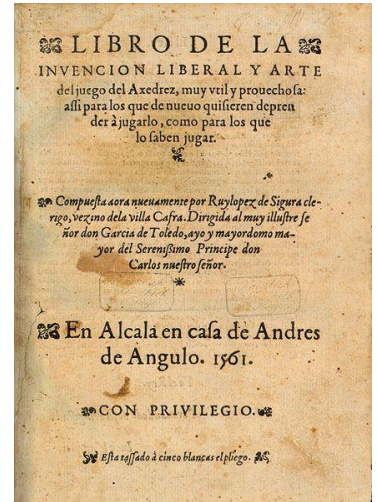
As defesas, no xadrez, são as aberturas realizadas geralmente com ação das peças pretas mediante ao lance efetuado das peças brancas, ou seja, são utilizadas com o objetivo de se defender contra o ataque das peças brancas, podendo muitas vezes tais defesas serem também “agressivas”.

Veremos a seguir exemplos de aberturas, gambitos e defesas que podem ser utilizadas durante as partidas.



A **Ruy Lopez** (também conhecida como a Abertura Espanhola) é uma abertura de xadrez apreciada por jogadores de xadrez desde completos principiantes ao campeão mundial, Magnus Carlsen! A abertura tem o nome de **Ruy López de Segura**, um sacerdote Espanhol do século 16 que publicou um livro sobre xadrez no ano de 1561.

O livro de Ruy Lopez "Libro de la invencione liberal y arte del juego del ajedrez" foi o primeiro a dar um nome à Abertura Espanhola.



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4 e5
2.Cf3 Cc6
3.Bb5

Lances que caracterizam a abertura Ruy Lopez

Existe uma grande quantidade de teoria de aberturas para todas as variantes mostradas no diagrama acima, e algumas linhas podem ir tão profundamente como 30 lances! A abertura está cheia de oportunidades estratégicas e táticas tanto para as Brancas como as Pretas.

VARIANTES DA ABERTURA

RUY LOPEZ

Variante das trocas



ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|---------|-----|
| 1.e4 | e5 |
| 2.Cf3 | Cc6 |
| 3.Bb5 | a6 |
| 4. Bxc6 | dx6 |

Variante aberta



ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|---------|------|
| 1.e4 | e5 |
| 2.Cf3 | Cc6 |
| 3.Bb5 | a6 |
| 4. Ba4 | Cf6 |
| 5. O-O | Cxe4 |
| 6. d4 | b5 |
| 7. Bb3 | d5 |
| 8. dxe5 | Be6 |

Variante fechada



ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|--------|-----|
| 1.e4 | e5 |
| 2.Cf3 | Cc6 |
| 3.Bb5 | a6 |
| 4. Ba4 | Cf6 |
| 5. 0-0 | Be7 |
| 6. Te1 | b5 |
| 7. Bb3 | d6 |
| 8. c3 | 0-0 |
| 9. h3 | |



A **Abertura Viena** ou **Abertura Hamppe**, homenagem devido as contribuições do mestre suíço Carl Hamppe, é uma abertura que se produz após os seguintes lances:



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4 e5

2.Cc3

Lances que caracterizam a abertura VIENA

O segundo movimento das Brancas é menos comum apenas que Cf3, que leva para a Ruy Lopez, Giuoco Piano, Jogo Escocês e outras aberturas. A ideia original por trás de 2.Cc3 é jogar um tipo de Gambito de Rei atrasado com um eventual f4, mas em versões modernas as Brancas jogam mais preventivas. A popularidade da abertura ocorre por conta de várias transposições possíveis, entre elas a Abertura dos Quatro Cavalos.

VARIANTES DA ABERTURA

VIENA

Variante Falkbeer



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4 e5
2.Cc3 Cf6

Variante Stanley



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4 e5
2.Cc3 Cf6
3. Bc4

Variante Três cavalos

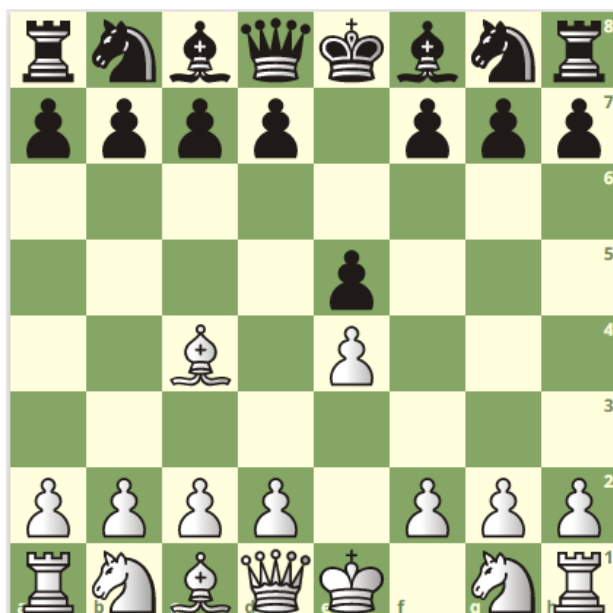


ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4 e5
2.Cc3 Cf6
3. Bc4 Cc6



A **Abertura do Bispo** é uma abertura de xadrez que começa com os seguintes movimentos:



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4 e5

2.Bc4

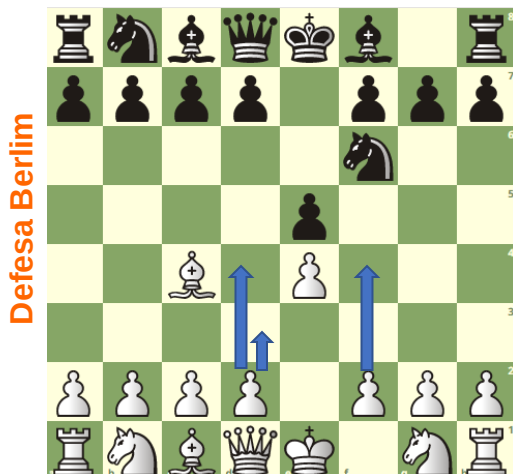
Lances que caracterizam a abertura do bispo

A Abertura do Bispo é uma das mais antigas aberturas a ser analisada, sendo estudada por Lucena e Ruy Lopez. Mais tarde, foi utilizada por Philidor. Larsen foi um dos poucos Mestres Internacionais a jogá-la, no Torneio Interzonal de 1964. Embora seja incomum hoje em dia, tem sido usada ocasionalmente como elemento surpresa por alguns enxadristas como por exemplo Kasparov. Nunn a utiliza para evitar a Defesa Petroff (1.e4 e5 2.Cf3 Cf6), e Lékó a utilizou no Campeonato Mundial de 2007 contra Kraminik, conhecido pela consistência na Petroff.

As Brancas atacam a casa f7 e previnem o avanço do peão-d das Pretas para d5, apesar de ignorar uma das regras para iniciantes da abertura, "desenvolver o cavalo antes do bispo". As Brancas também terão seu peão-f desbloqueado e poderão jogar f4, que tem uma semelhança com o Gambito do Rei e a Abertura Viena, duas aberturas que compartilham características. De fato, a Abertura do Bispo pode se transpor nestas aberturas, ou até mesmo na Gioco Piano e Defesa dos dois cavalos e outras também são possíveis. As brancas devem permanecer atentas para qualquer chance de transposição para uma variação favorável do Gambito do Rei, mas com cuidado as Pretas conseguem evitar este perigo.

VARIANTES DO BISPO

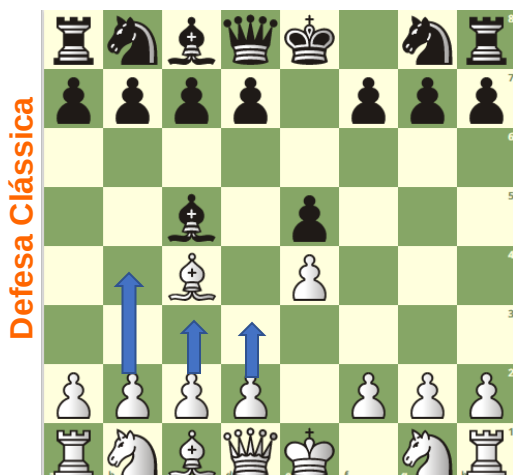
Após os movimentos iniciais 1.e4 e5 2.Bc4, a escolha das Pretas para o segundo movimento pode ser dividida em três categorias:



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4 e5
2.Bc4 Cf6
3.d3 ou d4 ou f4

→ Gambito Ponziani
→ Gambito Greco



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4 e5
2.Bc4 Bc5
3. b4 ou c3 ou d3

→ Gambito Asa
→ Variação Philidor



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4 e5
2.Bc4 c6 ou Cc6 ou d6
3. d3

→ Variação Jaenisch



A **Defesa Índia do Rei** ou **Defesa Indiana do Rei** é uma defesa de xadrez pertencente ao grupo das Defesas Índias que ocorre após os lances:



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.d4	Cf6
2.c4	g6
3.Cc3	Bg7
4. e4	d6

Lances que caracterizam a defesa Índia do Rei

Ela cede momentaneamente a ocupação do centro aos peões brancos visando contra atacá-los em momento oportuno.

O condutor das pretas decide a formação da estrutura de peões que se formará no tabuleiro, podendo atacar o centro com e5 e o menos usual c5.

VARIANTES DA DEFESA ÍNDIA

Variante Clássica



ANOTAÇÃO DO JOGO

- 1.d4 Cf6
- 2.c4 g6
- 3.Cc3 Bg7
4. e4 d6
5. Cf3

Variante Fianchetto



ANOTAÇÃO DO JOGO

- 1.d4 Cf6
- 2.c4 g6
- 3.Cc3 Bg7
4. e4 d6
5. g3

Variante Saemisch



ANOTAÇÃO DO JOGO

- 1.d4 Cf6
- 2.c4 g6
- 3.Cc3 Bg7
4. e4 d6
5. f3



A **Defesa Morphy** é a denominação de uma abertura de xadrez oriunda da Abertura Ruy Lopez, que questiona a intenção do bispo forçando a decisão entre a troca por cavalo ou retirada (3...a6). Sendo caracterizada pelos movimentos:



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4	e5
2.Cf3	Cc6
3.Bb5	a6
4. Ba4	Cf6

Lances que caracterizam a **Defesa Morphy**

Uma defesa das peças Pretas com o movimento do cavalo Preto em 4...Cf6 para recapturar o peão-e perante o avanço do bispo Branco em 4. a4. Sendo a mais popular resposta das Pretas para à abertura Ruy Lopez.

VARIANTES DA DEFESA

MORPHY

Variedade das trocas



ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|---------|-------|
| 1.e4 | e5 |
| 2.Cf3 | Cc6 |
| 3.Bb5 | a6 |
| 4. Ba4 | Cf6 |
| 5. 0-0 | Cxe5 |
| 6. Cf3 | Dxe4+ |
| 7. De2 | Dxe2+ |
| 8. Rxe2 | Bg4 |

Variedade Fechada



ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|--------|-----|
| 1.e4 | e5 |
| 2.Cf3 | Cc6 |
| 3.Bb5 | a6 |
| 4. Ba4 | Cf6 |
| 5. 0-0 | Be7 |
| 6. Te1 | b5 |
| 7. Bb3 | d6 |
| 8. c3 | 0-0 |

Variedade Aberta



ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|--------|------|
| 1.e4 | e5 |
| 2.Cf3 | Cc6 |
| 3.Bb5 | a6 |
| 4. Ba4 | Cf6 |
| 5. 0-0 | Cxe4 |

**ANOTAÇÃO DO JOGO**

1.e4 c6

Lances que caracterizam a
Defesa Caro Kann

Na defesa caro-kann, as pretas desistem inicialmente do centro em troca de um desenvolvimento mais fácil. Nessa defesa, o bispo da ala da dama não fica bloqueado, mas a casa c6 não está mais disponível para o cavalo.

As pretas frequentemente buscam deixar os peões brancos se estenderem demais ou desenvolver uma estrutura pobre e tirar vantagem no final do jogo.

A defesa caro-kann é considerada uma abertura semiaberta, e leva este nome em homenagem o enxadrista britânico Horatio Caro e o austríaco Marcus Kann que analisaram a abertura em 1886, vamos ver algumas variantes dessa abertura:

VARIANTES DA DEFESA CARO-KANN

Variedade do avanço



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4 c6
2.d4 d5
3. e5 Bf5

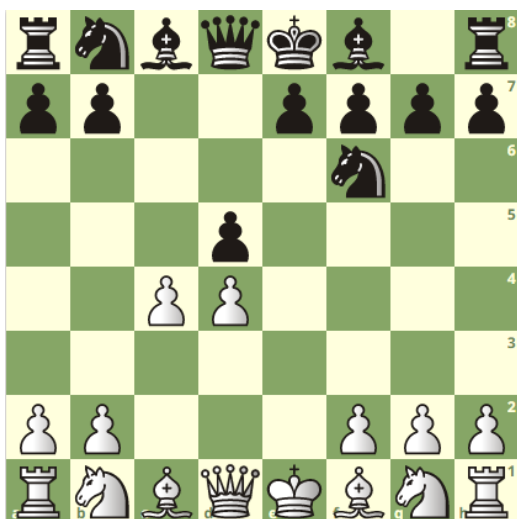
Variedade Clássica



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4 c6
2.d4 d5
3. Cc3 dxe4
4. Cxe4 Bf5
5. Cg3 Bg6

Variedade Ataque Panov



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4 c6
2.d4 d5
3. exd5 cxd5
4. c4 Cf6

GAMBITO EVANS



ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|--------|-----|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Cf3 | Cc6 |
| 3. Bc4 | Bc5 |
| 4. b4 | |

Lances que caracterizam o gambito evans

O Gambito Evans é uma abertura que se dá pela continuação da abertura italiana, é um abertura com muita iniciativa que pode levar para um partida muito dinâmica e com alguns sacrifícios da branca para abrir a posição, vamos ver algumas variantes desse gambito:



Em todo gambito, haverá uma “oferta” de peão com o objetivo de conseguir uma vantagem POSICIONAL o início da partida.

VARIANTES DO GAMBITO EVANS

Variante aceita



ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|--------|------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Cf3 | Cc6 |
| 3. Bc4 | Bc5 |
| 4. b4 | Bxb4 |
| 5. c3 | Ba5 |
| 6. d4 | |

Variante Anderssen



ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|--------|------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Cf3 | Cc6 |
| 3. Bc4 | Bc5 |
| 4. b4 | Bxb4 |
| 5. c3 | Be7 |
| 6. d4 | |

Variante Ataque recusada



ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|--------|-----|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Cf3 | Cc6 |
| 3. Bc4 | Bc5 |
| 4. b4 | Bb6 |
| 5. a4 | a5 |
| 6. b5 | Cd4 |

GAMBITO DINAMARQUÊS



O **Gambito Dinamarquês** foi desenvolvido pelo dinamarquês Severin From, que experimentou o gambito no torneio de Paris de 1867, nesse Gambito as brancas vão sacrificar um ou dois peões para conseguir um rápido desenvolvimento no centro e proporcionar um grande ataque, já as pretas podem aceitar um ou os dois peões com segurança, ou simplesmente não aceitar o gambito. Esse é um gambito muito dinâmico e perigoso para as pretas.

Gambito da Dinamarquês

1. e4 e5
2. d4 exd4
3. c3

Lance que caracteriza o
Gambito Dinamarquês



Nesse gambito existem algumas variantes, vamos ver algumas abaixo:



3. dxc3
4. Bc4 cxb2
5. Bxb2

Linha mais agressiva, onde as brancas sacrificam dois peões pela posição agressiva.



3. dxc3
4. Cxc3 Cc6
5. Bc4

Linha mais aberta, com apenas um sacrifício de peão para ter o controle da coluna d.



TENHA SEMPRE EM MENTE OS PRINCIPAIS
OBJETIVOS DA ABERTURA QUE SÃO OS TRÊS
“DÊS” **D**ESENVOLVER AS PEÇAS PARA
POSIÇÕES ATIVAS, **D**OMINAR O CENTRO E
DEFENDER O REI (FAZENDO O ROQUE)

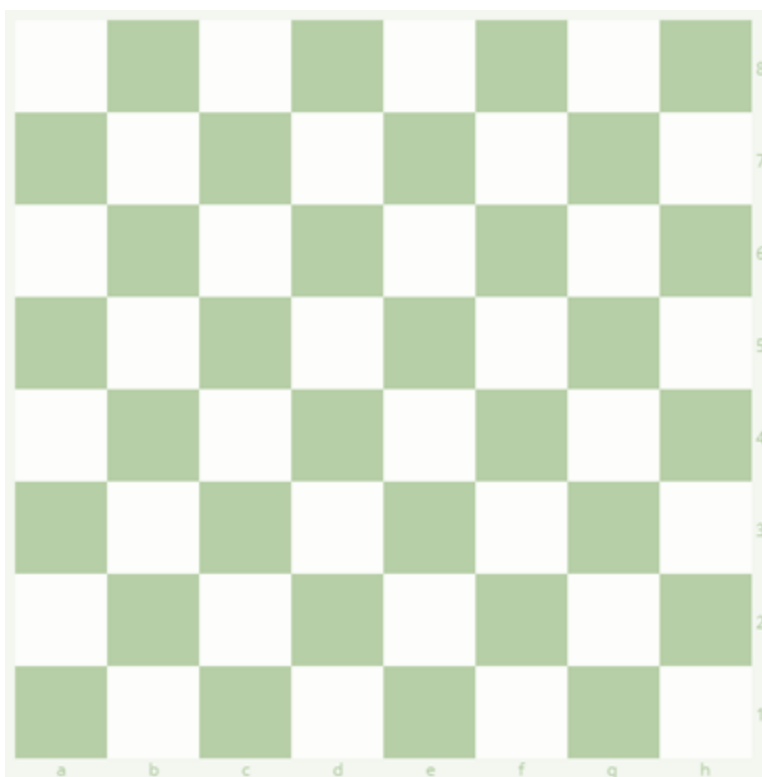


DA ATIVIDADE

- 1 Agora é com você. Utilize um dos inícios de partidas estudados em seu jogo e veja como termina a sua partida. Desenhe no tabuleiro que está em branco logo abaixo o final da partida que você realizou com seu colega.



POSIÇÃO INICIAL

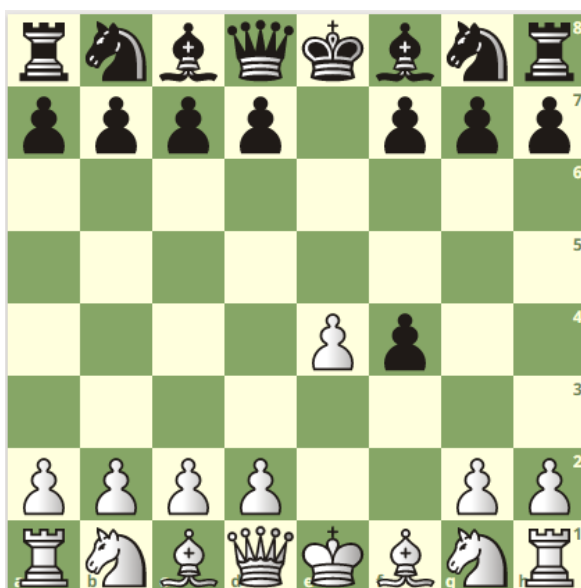


POSIÇÃO FINAL

GAMBITO DO REI ACEITO



Gambito do rei aceito é uma abertura de xadrez, variante do gambito do rei, em que as pretas aceitam o sacrifício do peão do bispo do rei. Os lances desta abertura são (em notação algébrica)



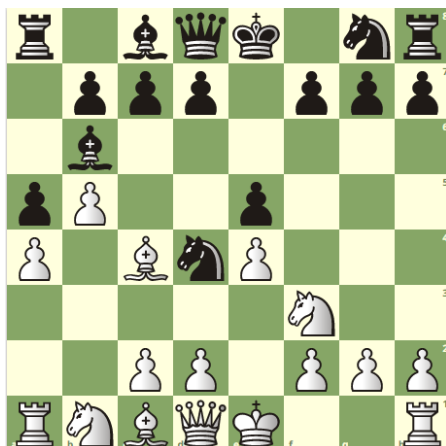
ANOTAÇÃO DO JOGO

1. e4 e5
2. f4 exf4

Lances que caracterizam a
Gambito do Rei aceito

As duas principais variantes são o gambito do bispo e o gambito do cavalo e o. O gambito do cavalo tem por objetivo impedir o xeque da dama em h4.

Gambito do Bispo



ANOTAÇÃO DO JOGO

- 1.e4 e5
- 2.f4 exf4

3.Bc4

A sequência principal é:

3. ... Dh4+

4.Rf1

VARIANTES GAMBITO DO REI ACEITO

Gambito do Cavalo

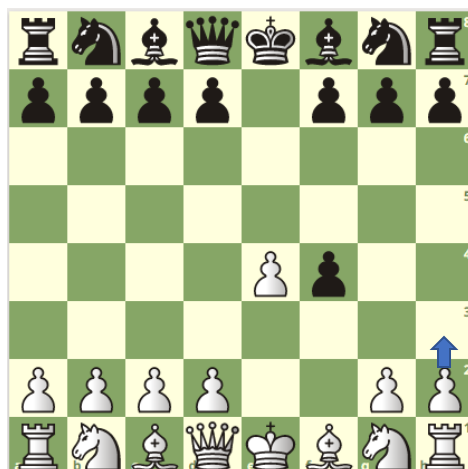


ANOTAÇÃO DO JOGO

- 1.e4 e5
2.f4 exf4
3.Cf3

A sequência principal é
3. ... g5

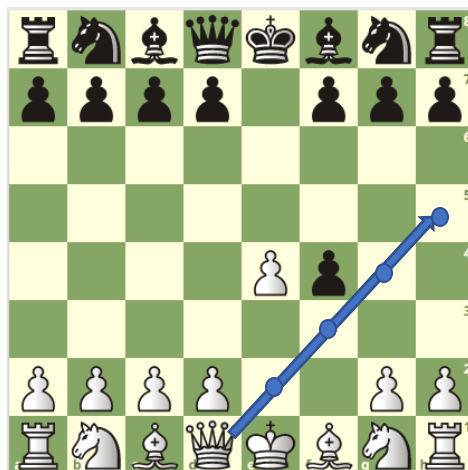
Gambito Stamma



ANOTAÇÃO DO JOGO

- 1.e4 e5
2.f4 exf4
3.h4

Gambito de Carrera



ANOTAÇÃO DO JOGO

- 1.e4 e5
2.f4 exf4
3. Dh5 ou Dg4 ou Df3 ou De2

MINIATURAS E ARMADILHAS



As miniaturas de xadrez são partidas que acabam de modo rápido. Isso acontece quando um dos dois jogadores cometem um erro muito grave e seu oponente acaba por achar essa debilidade e vencer rapidamente. Vamos verificar agora exemplos de algumas partidas que acabaram muito rápido e levaram o nome de miniatura. Faça a leitura das notações e reproduza-as em um tabuleiro.

1. e4 e5
2. Nf3 f6
3. Nxe5 fxe5
4. Qh5+ Ke7
5. Qxe5+ Kf7
6. Bc4+ Kg6
7. Qf5+ Kh6
8. d4+ g5
9. h4 Bb4+
10. c3 Be7
11. hxg5+ Kg7
12. Qf7#

NOTAÇÃO



POSIÇÃO FINAL

PARTIDA 01

1. e4 d5
2. exd5 Qxd5
3. Nc3 Qd8 4. d4 Nf6
5. Bc4 c6
6. Nf3 Bg4
7. Ne5 Bxd1
8. Bxf7#

NOTAÇÃO



POSIÇÃO FINAL

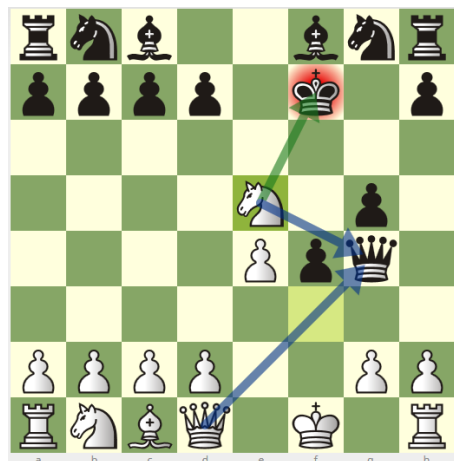
PARTIDA 02

As armadilhas no xadrez são jogadas que a princípio parecem não ter muita importância mas que representam uma jogada muito forte, por esse motivo, os jogadores devem ter cautela no início da partida e estudar para que não caiam em alguma armadilha. Vejamos algumas delas:

POSIÇÃO FINAL

Ganhando a dama na abertura

1. e4 e5
2. f4 exf4
3. Bc4 Qh4+
4. Kf1 g5
5. Nf3 Qg4
6. Bxf7+ Kxf7
7. Ne5+



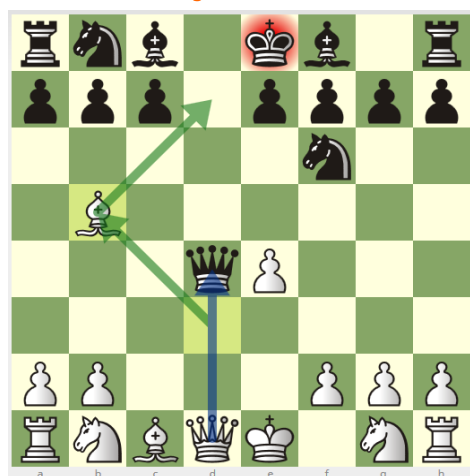
DICA

Na posição acima podemos notar que as brancas sacrificam o bispo em **f7** para jogar **Ce5+** e ganhar da dama preta. Sempre duvide de um sacrifício.

POSIÇÃO FINAL

Ganhando a dama na abertura

1. d4 d5
2. c4 Nf6
3. cxd5 Nxd5 4. e4 Nf6
5. Bd3 Qxd4 6. Bb5+ Bd7
7. Qxd4



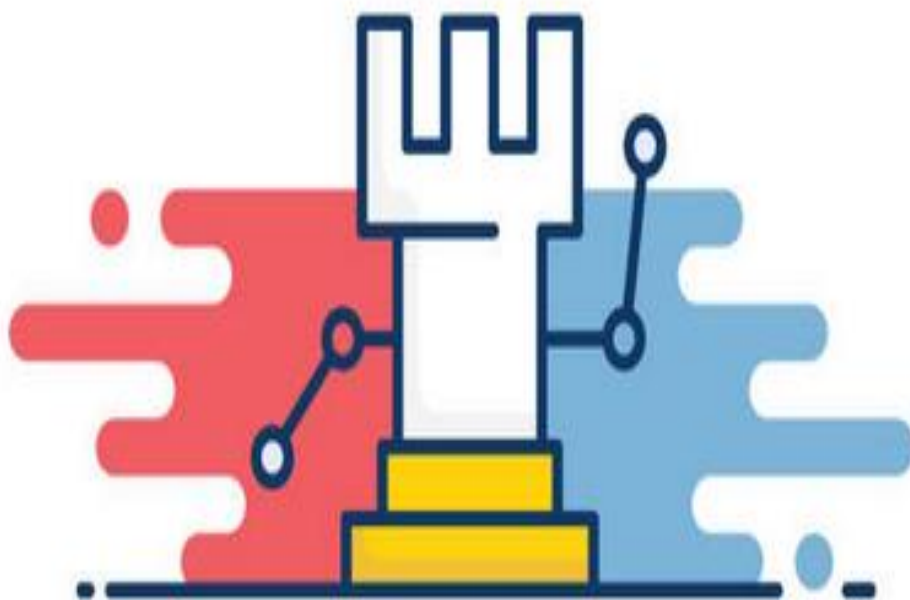
DICA

Na posição acima podemos notar que o peão de **d4** estava “envenenado”, ou seja, era uma armadilha e as pretas não deveria captura-lo do contrário levaria um ataque com o lance **Bb5+**, perdendo a dama.

ANOTAÇÕES

[illegible]

MEIO JOGO







MEIO JOGO

O meio de jogo é a fase após a abertura, durante o meio de jogo, os jogadores deverão fortalecer suas posições e enfraquecer a posição do seu adversário, dominar o centro é fundamental para ter um bom desenvolvimento no meio de jogo, agora, vamos verificar algumas dicas fundamentais para o desenvolvimento do seu meio jogo:

Diagrama 01



Domine o centro, sempre que possível, jogue suas peças no centro, para que elas consigam ter um grande domínio do tabuleiro.

Veja que no Diagrama 01, as brancas estão melhor na posição, pois, suas peças estão bem centralizadas e desenvolvidas no centro do tabuleiro, enquanto as peças pretas estão nos cantos e mal centralizadas.

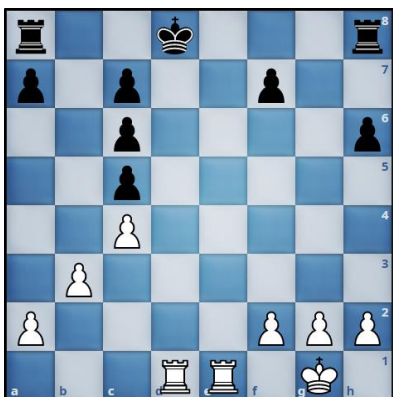
Ative sempre suas peças, desenvolva os cavalos no centro, bispos nas diagonais ativas, ou seja, casas que estão livres, evite deixar seus bispos presos nos cantos do tabuleiro.

Veja no Diagrama 02, que os bispos brancos e o cavalos estão com várias livres para andar e as peças pretas estão bem limitadas, isso no meio de jogo faz uma grande diferença na hora de desenvolver um ataque.

Diagrama 02



Diagrama 03



Cuide da sua estrutura de peões, evite deixar os peões dobrados e isolados, deixe seu rei bem protegido, e se possível faça sempre o roque mais rápido possível.

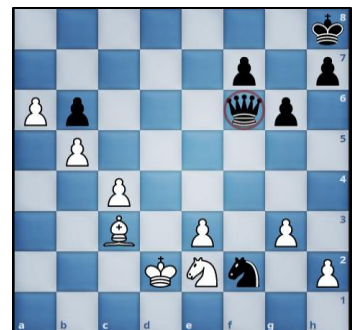
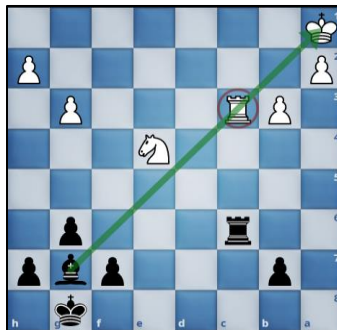
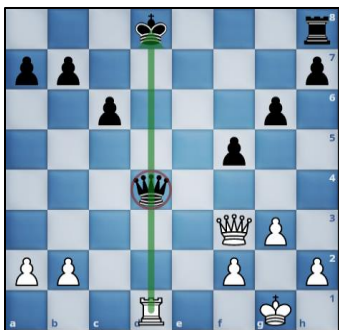
No diagrama 03, mesmo com a mesma quantidade de peças as brancas estão superiores, pois, tem um boa estrutura de peões e seu rei está bem protegido, as pretas não rocam e apresentam debilidade na estrutura de peões na ala da dama.

POSIÇÕES DO MEIO DE JOGO

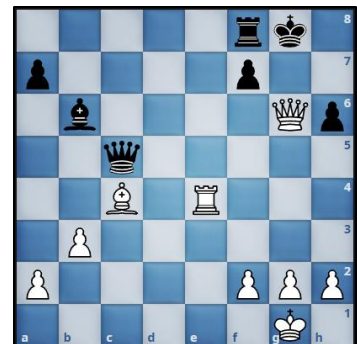
Temas táticos, eles são usados com intuito de obter um ganho material, que pode ou não ser acompanhado de um sacrifício, o movimento é realizado com um espaço curto de tempo, porém como uma eficiência notável, para realizar um lance tático, é importante verificar dentre as várias jogadas um lance que visa obter alguma vantagem significativa na posição, elas podem ser uma cravada, espetos, garfo, xeque descoberto, xeque duplo e peças sobrecarregadas.

A CRAVADA

A cravada acontece quando uma peça está impossibilitada de realizar o seu lance por conta de ação que pode ser um lance irregular ou uma perda de outra peça de maior valor, vamos ver um exemplo de uma peça cravada:



Indique abaixo quais as peças que estão cravadas:



O ESPETO

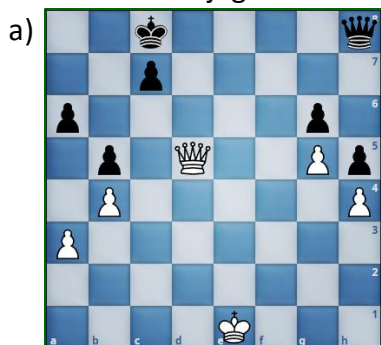
O espeto é um ataque de duas peças na mesma linha, isso acontece quando a peça que está a frente é de maior valor, mesmo tirando a peça, ainda, é possível capturar a peça que está atrás da peça de maior valor, obtendo assim uma vantagem significativa, como pode ser visto nos exemplos abaixo:



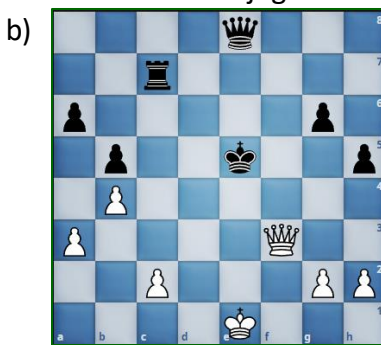
Veja, nos três casos acima, que os lances indicados cravam dama ou torre, e se essas peças saírem, o adversário pode pegar uma peça alto valor.

Escreva os lances que caracterize um espeto:

Brancas jogam



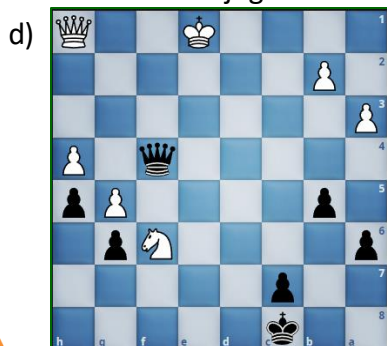
Brancas jogam



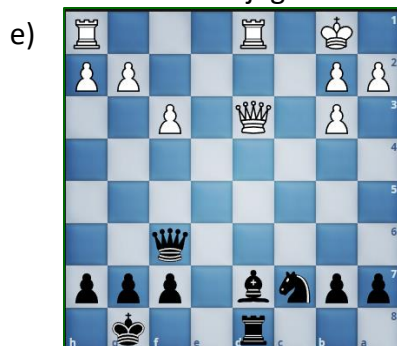
Brancas jogam



Pretas jogam



Pretas jogam



Pretas jogam



O GARFO

O garfo é quando uma peça ataca simultaneamente duas peças adversárias, geralmente, é muito usado para ganhar uma peça do adversário ou para dar um xeque no rei e ganhar outra peça, esse ataque pode ser realizado com qualquer peça, vamos ver abaixo alguns exemplos:



Veja, nos três casos acima, que os lances indicados dão um garfo nas peças, ao ameaçar duas peças simultaneamente o jogador poderá ameaçar uma peça e ganhar outra.

Escreva os lances que caracteriza um garfo:

a) Pretas jogam



b) Brancas jogam



c) Pretas jogam



d) Brancas jogam



e) Pretas jogam

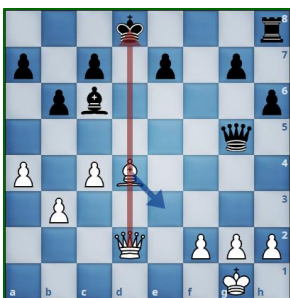


f) Brancas jogam



O XEQUE DESCOBERTO

O xeque descoberto, é quando se tira uma peça de uma posição e você dá um xeque no adversário, esse lance, é muitas vezes utilizado com um lance surpresa pelos jogadores, vamos verificar abaixo alguns xeques descobertos:



Veja, nos três casos acima, quando se movimenta a peça indicada o rei estará em xeque, e na ocasião, o rei deve ser protegido e na próxima jogada ganha-se uma peça maior.

Escreva o lance que caracteriza o xeque descoberto:

a) Brancas jogam



b) Pretas jogam



c) Brancas jogam



d) Pretas jogam



e) Pretas jogam



f) Brancas jogam



O XEQUE DUPLO

O xeque duplo, é quando há duas ameaças simultâneas ao rei, ou seja, o rei está sendo ameaçado por duas peças ao mesmo tempo. vamos ver agora alguns exemplos abaixo:



Veja, nos três casos acima, que quando se tira a peça indicada o rei está em xeque duplo, tanto pela peça que saiu para ameaçar quanto pela torre ou dama, que apresenta como xeque descoberto.

Escreva o lance de xeque duplo:

a) Brancas jogam



b) Brancas jogam



c) Brancas jogam



d) Pretas jogam



e) Pretas jogam



f) Pretas jogam





PEÇAS SOBRECARGADAS

Peças sobrecarregadas, é quando uma peça é responsável por proteger mais de uma peça, ficando assim, sobrecarregada, quando você ataca uma das peças defendidas por essa sobrecarregada, essa peça sai para recapturar e consequentemente deixa a outra peça desprotegida, vamos ver alguns exemplos:



Veja nesse exemplo que o peão em f7 está sobrecarregado, protegendo o bispo e o cavalo, quando o Bispo em d3 captura Cg6 o bispo preto em e6 fica desprotegido, e em seguida será tomado pela torre.

Nesse exemplo, podemos verificar que o cavalo está sobrecarregado, ele está defendendo o mate em h7 e também está defendendo o avanço do peão d7, caso, haja o avanço do peão a melhor jogada então seria Tcd8 e não Cxd7, senão, leva mate em h7.



Indique a peça que está sobrecarregada e Justifique:

a)

Brancas jogam



b)

Pretas jogam



POSICIONAMENTO DAS PEÇAS



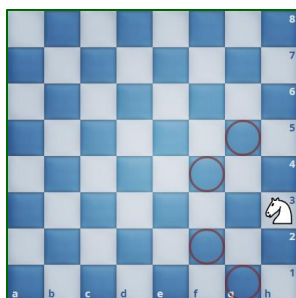
Durante uma partida de xadrez é fundamental o posicionamento das peças no tabuleiro, para se ter êxito no jogo é preciso ter controle do centro do tabuleiro que é representado pelas casas centrais indicadas no diagrama abaixo:



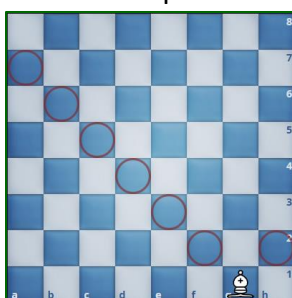
Se você obter alguma vantagem de espaço no tabuleiro você terá mais liberdade para movimentar suas peças de xadrez. Há peças com maior mobilidade quando está no centro do tabuleiro e menos mobilidade nos cantos do tabuleiro, veja os exemplos abaixo:

POSICIONAMENTO RUIM

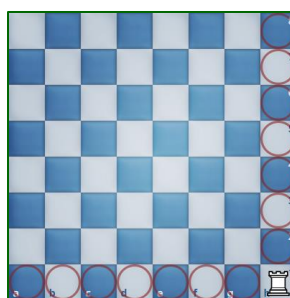
Cavalo



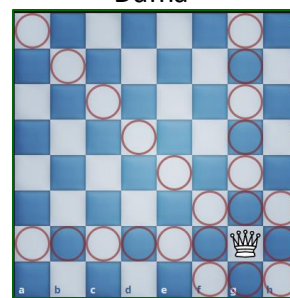
Bispo



Torre

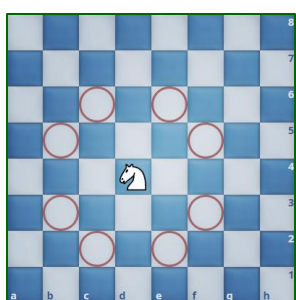


Dama

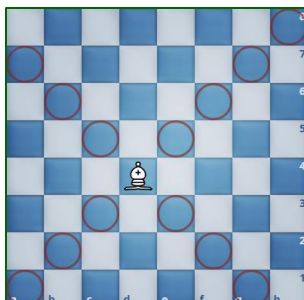


POSICIONAMENTO ÓTIMO

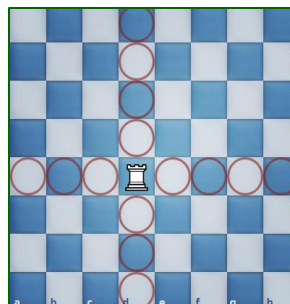
Cavalo



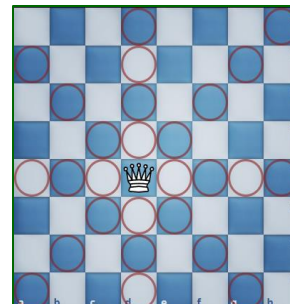
Bispo



Torre



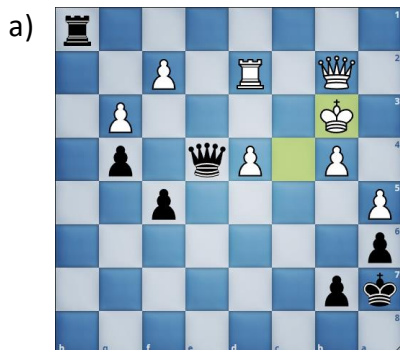
Dama





ATIVIDADES

Indique nos diagramas abaixo quem apresenta um melhor posicionamento das peças, se são as brancas ou pretas:





Um dos conceitos fundamentais para ter um bom desenvolvimento no jogo é cuidar da estrutura de peões, ela se organiza dentro do período de abertura e se concretiza de forma significativa no final do jogo, se você tiver uma boa estrutura possivelmente terá tranquilidade no final do jogo, porém, se tiver uma estrutura de peões fracas, terá grandes debilidades e dificuldades para ganhar a partida.



Abertura Espanhola

1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3. Bb5 Cf6
4. Bxc6

Essa é uma posição típica da abertura espanhola, onde o bispo branco captura o cavalo preto para que as pretas fiquem com um peão dobrado no início do jogo.

Deve-se ter um cuidado para não deixar vários peões dobrados no seu jogo, é claro que há compensações nessa posição, se no lance 4 pretas captura de **dxB**, a coluna da Dama fica aberta e ajuda no domínio do centro, por isso, deve se analisar sempre a posição e ter o cuidado com a estrutura do peões.

Outro conceito importante para a estrutura são os peões isolados, algumas trocas na abertura faz com que essas estruturas fiquem debilitadas e os peões fique isolados, sem proteção de outros peões, como vamos ver nos exemplos abaixo:

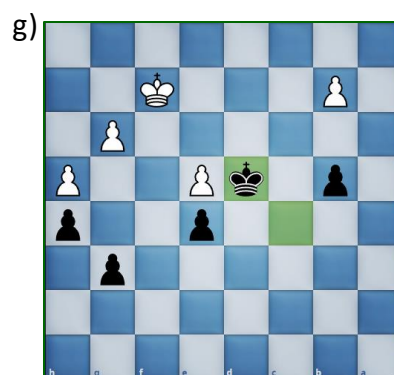
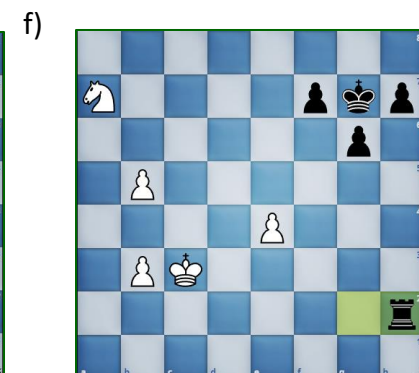
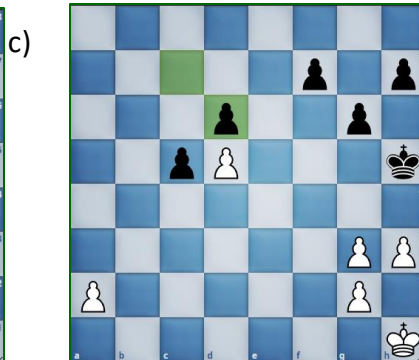


O peão isolado é mais fácil para ser capturado, pois depende de uma proteção de alguma peça maior, e isso pode complicar ainda mais a posição.



ATIVIDADES

Indique nos diagramas abaixo quem apresenta a melhor estrutura de peões, brancas ou pretas:





Os táticos no xadrez são exercícios com intuito de ter ganho de material, podendo ou não ser acompanhado de algum sacrifício de uma peça, o tático pode ser usado para explorar algum ponto de debilidade no Rei ou num ponto específico do jogo, vamos ver alguns exemplos abaixo:

Tcb8

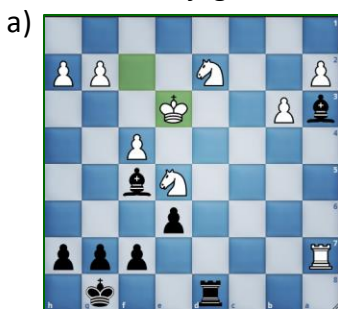


Db4+

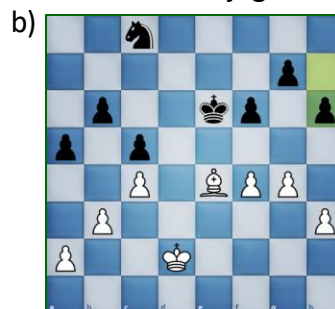


Agora, vamos fazer alguns exercícios de táticos e indicar o lance:

Pretas jogam



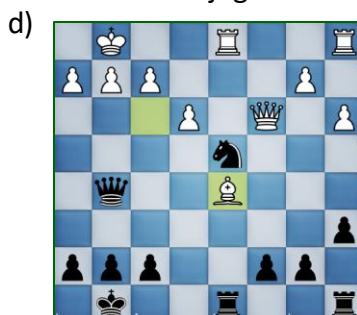
Branças jogam



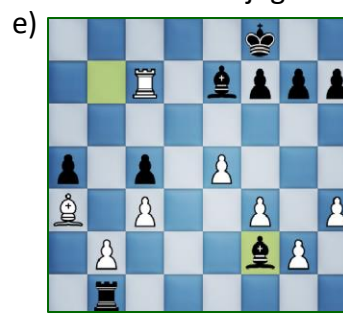
Pretas jogam



Pretas jogam



Branças jogam



Pretas jogam





ATIVIDADES

Exercícios de táticos, indique o lance vencedor:

g) Pretas jogam



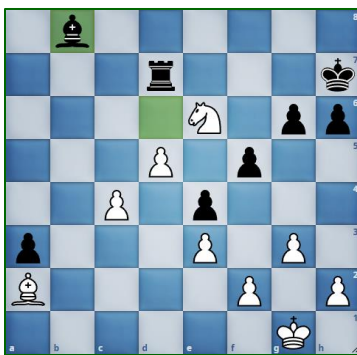
h) Brancas jogam



i) Pretas jogam



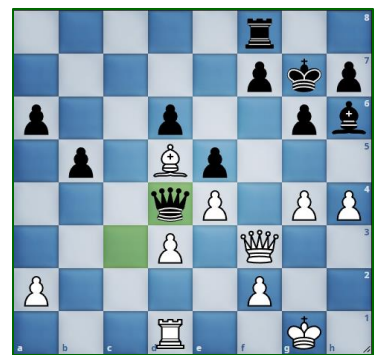
j) Brancas jogam



k) Pretas jogam



l) Brancas jogam



m) Pretas jogam



n) Brancas jogam



o) Pretas jogam





A estratégia no xadrez é um movimento com objetivo a longo prazo, que visa criar uma ou mais vantagens na posição, que pode ser considerada uma superioridade material, de mobilidade, estrutura, espaço ou de posição.



Avançando esse peão as brancas aproveitam sua vantagem central, expulsando o cavalo preto deste setor e na jogada seguinte poderão seguir com d5, expulsando o outro cavalo.

Esse movimento abre a linha para o bispo de casa preta e também posteriormente a possibilidade de jogar d5, explorando a cravada na dama na diagonal a4-e8.



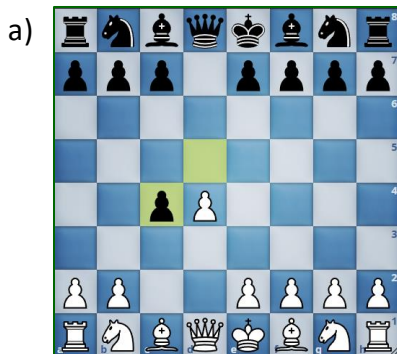
Nesse movimento as pretas desenvolvem uma peça, deixam cravado o cavalo branco que defende o peão e5, assim as negras disputam pelo centro e estão prontas para efetuar o roque.



ATIVIDADES

Agora, vamos fazer alguns exercícios de estratégias e indique o lance:

Brancas jogam



Brancas jogam



Brancas jogam



Pretas jogam



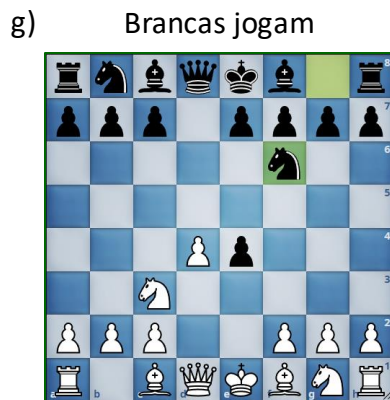
Pretas jogam



Pretas jogam



Brancas jogam



Pretas jogam



Brancas jogam



ANOTAÇÕES

[illegible]

FINAIS



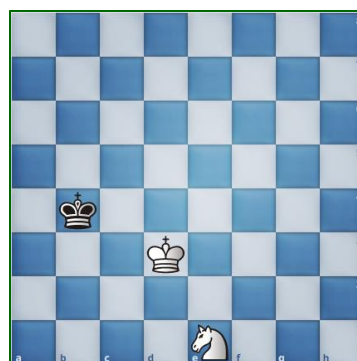
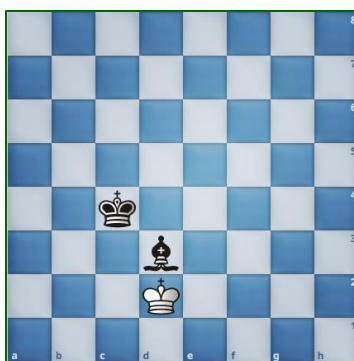




MATERIAL MÍNIMO PARA DAR XEQUE MATE

- É comum nos finais de partidas cada jogador capturar a maioria das peças do adversário ou todas, sobrando apenas o rei. Xeque mate em tais finais são chamados **mates elementares**.
- Quando ambos possuem apenas o rei a partida empata, pois ninguém possui material suficiente para dar xeque mate.
- Para dar xeque mate é preciso de uma quantidade mínima de peças, por exemplo, não é possível dar mate tendo apenas: rei e um bispo ou rei e um cavalo.

Exemplos de partidas empatadas:



- É possível dar xeque mate com rei e torre, rei e duas torres, rei e dama, rei e dois bispos, rei e bispo e cavalo.

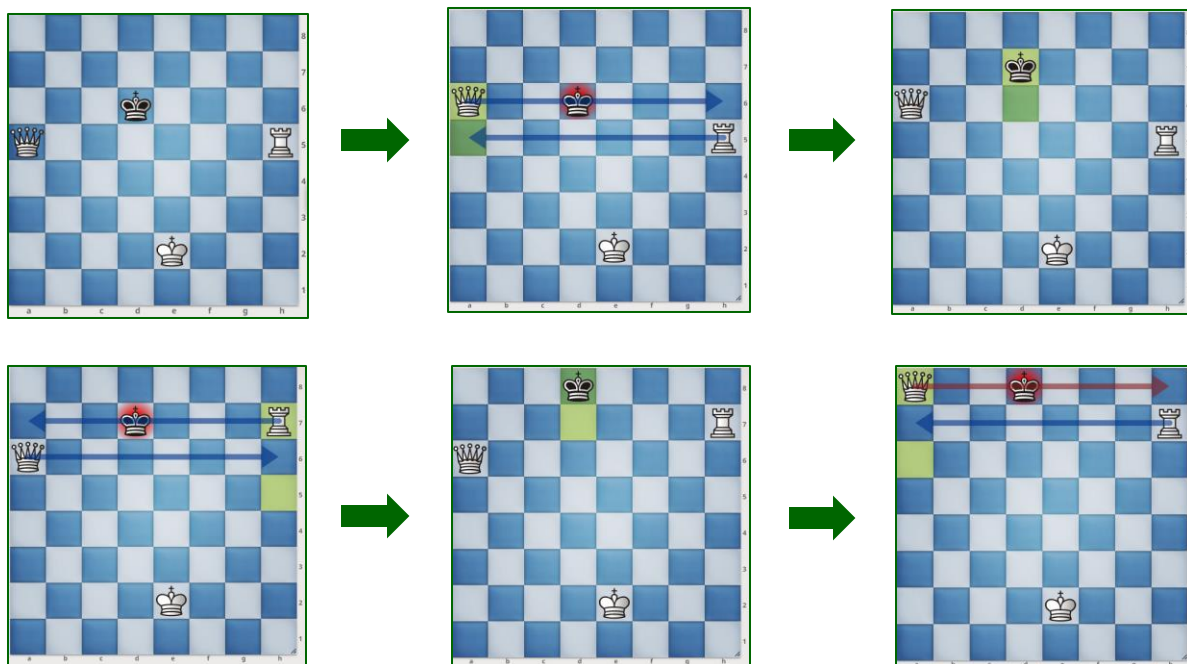
Segue alguns exemplos de mates elementares:



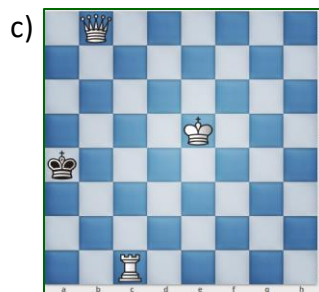
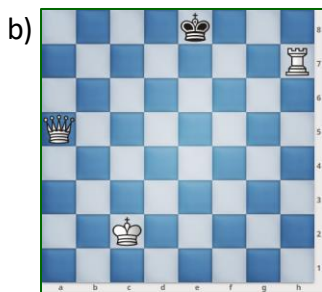
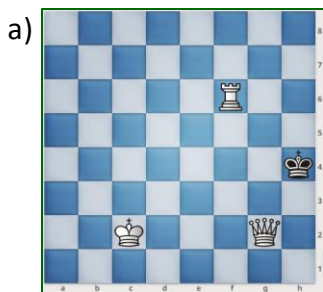
FINAL DE REI, DAMA E TORRE VS REI



No final do jogo, muitas vezes sobra algumas peças para dar xeque mate, vamos estudar como se dá xeque mate de Rei, dama e torre X Rei, nesses casos, utiliza-se um método chamado “mate da escadinha”, onde é possível fechar uma fileira por vez, como mostra os diagramas abaixo.



Brancas **jogam** e dão mate em 01 lance em todos os diagramas





FINAL DE REI E DAMA VS REI

Alguns mates são fundamentais, como mate de rei e dama contra rei, vamos verificar alguns mates nos diagramas abaixo:

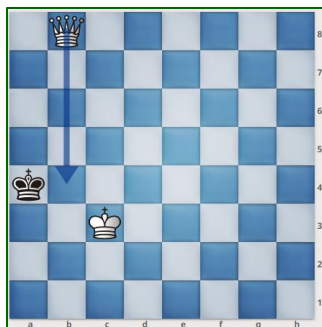


Diagrama 01



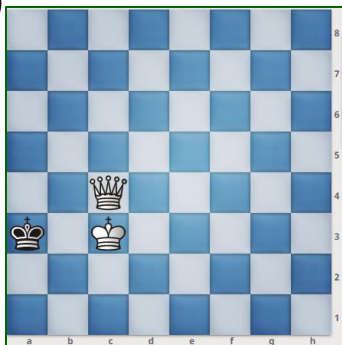
Diagrama 02



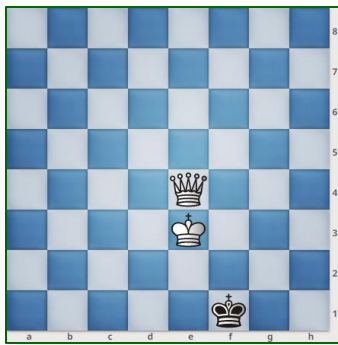
Diagrama 03

Nos diagramas abaixo, usando o rei e a dama, encontre a jogada de xeque-mate em 01 lance e anote-a

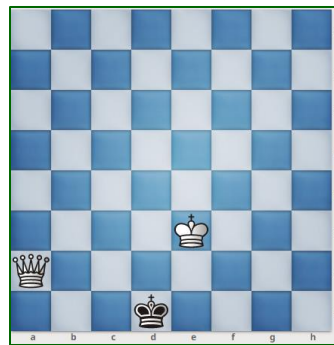
a) Brancas jogam



b) Brancas jogam



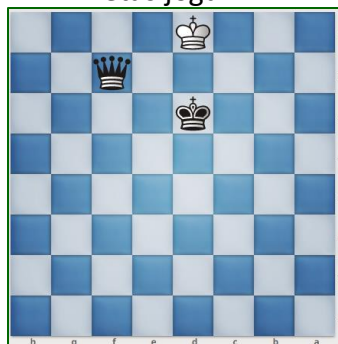
c) Brancas jogam



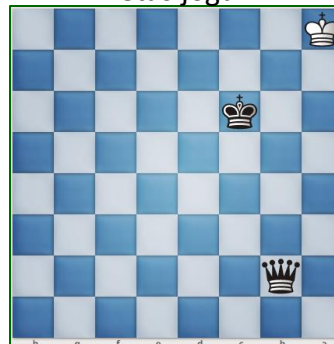
e) Pretas jogam



f) Pretas jogam



g) Pretas jogam



FINAL DE REI E TORRE VS REI



Alguns mates são fundamentais, como mate de rei e torre contra rei, vamos verificar alguns mates nos diagramas abaixo:

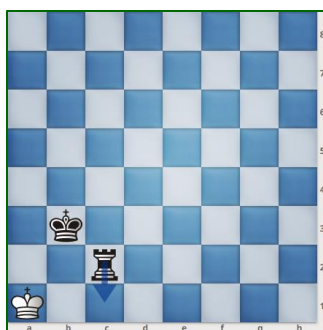


Diagrama 01



Diagrama 02

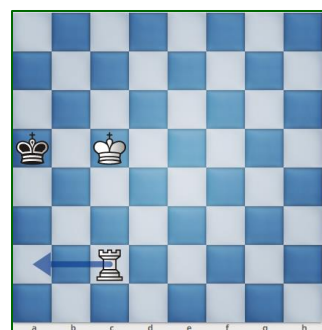


Diagrama 03

Nos diagramas abaixo, usando o rei e torre, encontre a jogada de xeque-mate em 01 lance e anote-a

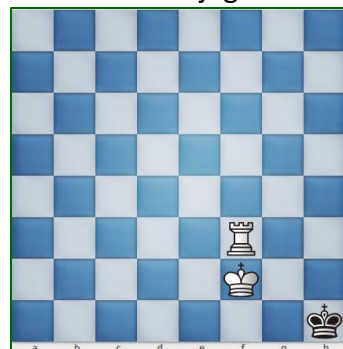
a) Brancas jogam



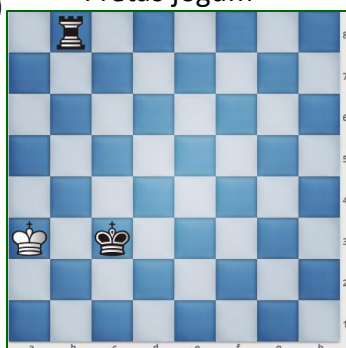
b) Brancas jogam



c) Brancas jogam



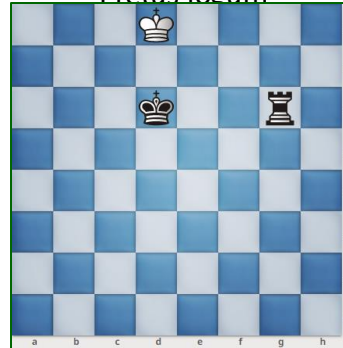
d) Pretas jogam



e) Pretas jogam



f) Pretas jogam

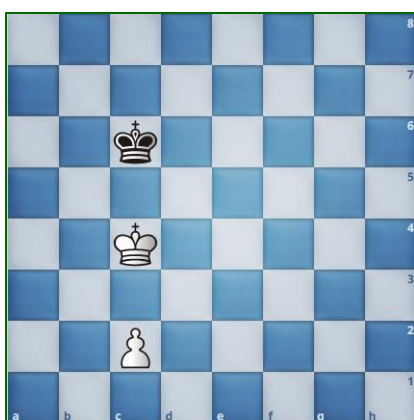




FINAL DE REI E PEÃO VS REI

- Todos sabem que no início e meio de jogo o rei precisa ser protegido, pois existem muitas peças que podem atacá-lo. No entanto no final é muito importante que o rei trabalhe!
- No final de rei a peça contra o objetivo principal para vencer é promover o peão em dama ou torre. Para realizar a promoção do peão é importante que o rei passe na frente do peão e o guie para promoção, protegendo suas casas de avanço.
- Caso o peão avance sozinho e seu rei fique para trás existe a possibilidade de o perder para o rei adversário ou mesmo de empatar a partida.

Exemplo da maneira correta de realizar a promoção do peão:



- | | | |
|-----|-------|-----|
| 1. | c3 | Rd7 |
| 2. | Rb5 | Rc7 |
| 3. | C4 | Rd6 |
| 4. | Rb6 | Rd7 |
| 5. | c5 | Rc8 |
| 6. | Rc6 | Rb8 |
| 7. | Rd7 | Rb7 |
| 8. | c6+ | Rb8 |
| 9. | c7+ | Rb7 |
| 10. | c8=D+ | |

Exemplos de maneiras erradas:



ANOTAÇÕES

[illegible]



MATES TEMÁTICOS





MATE DE PEÃO

Todas as peças, exceto o rei, podem dar xeque-mate, portanto, é fundamental conhecer posições de xeque-mate com todas as peças. Por isso, verificaremos alguns tipos de mate, com o peão, como mostra os diagramas abaixo:

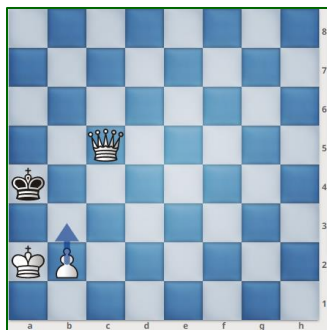


Diagrama 01



Diagrama 02



Diagrama 03

Pretas jogam e dão mate em 01 lance em todos os diagramas, anote a jogada:

a)



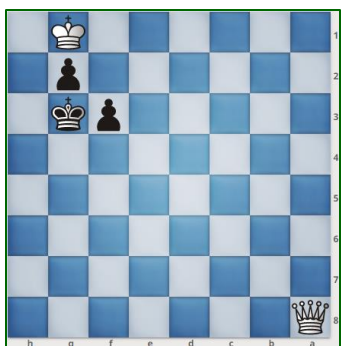
b)



c)



e)



f)



g)



MATE DE CAVALO



Todas as peças, exceto o rei, podem dar xeque-mate, portanto, é fundamental conhecer posições de xeque-mate com todas as peças. Por isso, verificaremos alguns tipos de mate, com o cavalo, como mostra os diagramas abaixo:

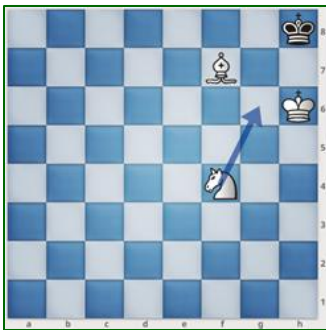


Diagrama 01

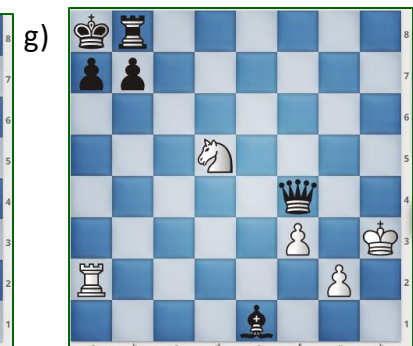
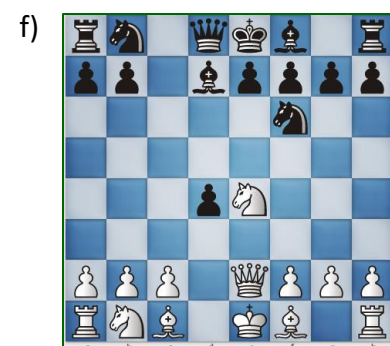
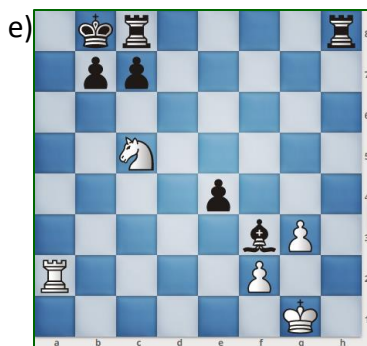
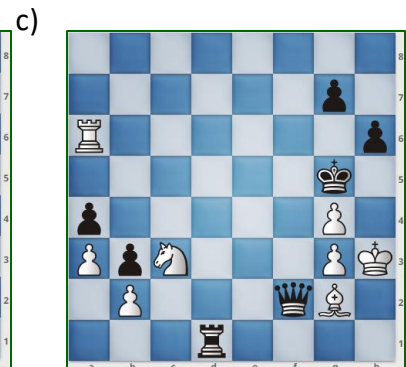
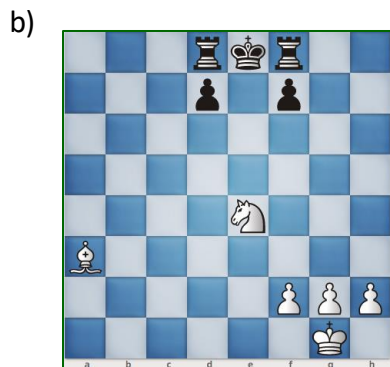
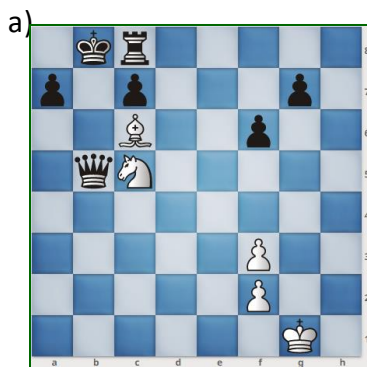


Diagrama 02



Diagrama 03

Branças jogam e dão mate em 01 lance em todos os diagramas, anote a jogada:





MATE DE BISPO

Todas as peças, exceto o rei, podem dar xeque-mate, portanto, é fundamental conhecer posições de xeque-mate com todas as peças. Por isso, verificaremos alguns tipos de mate, com o bispo, como mostra os diagramas abaixo:



Diagrama 01



Diagrama 02

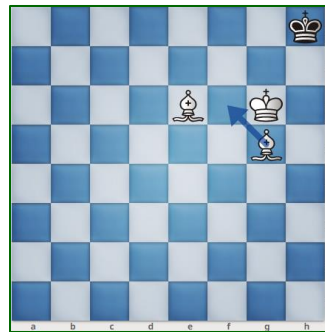
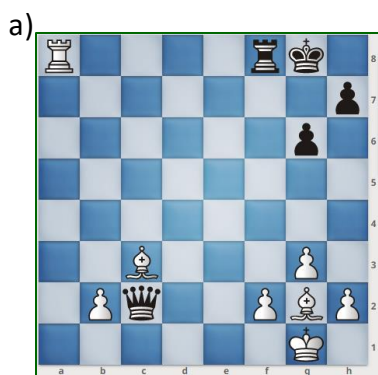
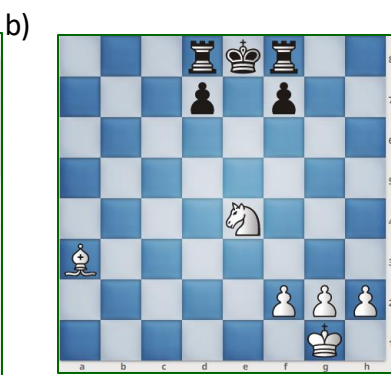
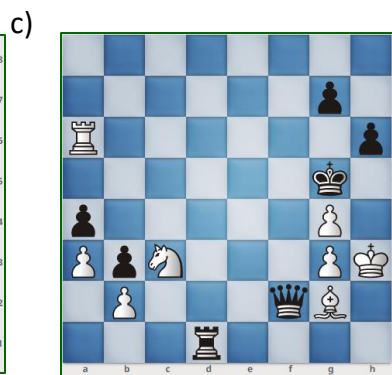


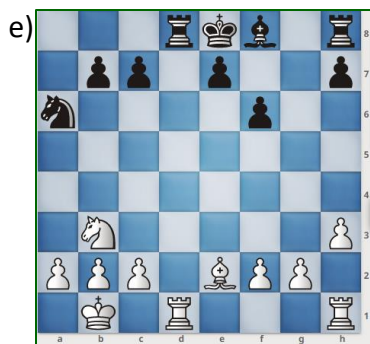
Diagrama 03

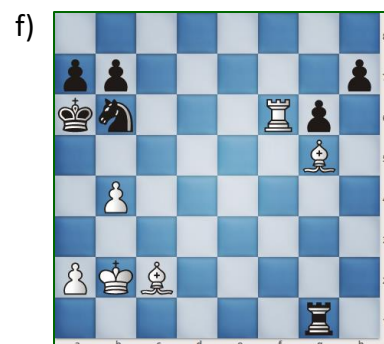
Branças jogam e dão mate em 01 lance em todos os diagramas, anote a jogada:

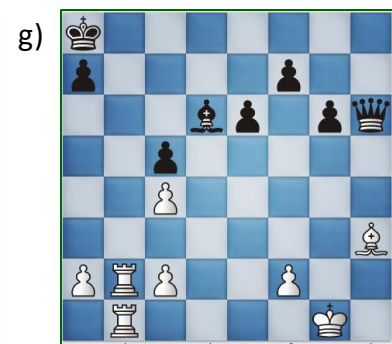












MATE DE TORRE



Todas as peças, exceto o rei, podem dar xeque-mate, portanto, é fundamental conhecer posições de xeque-mate com todas as peças. Por isso, verificaremos alguns tipos de mate, com a torre, como mostra os diagramas abaixo:



Diagrama 01

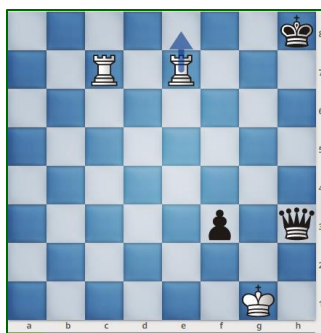


Diagrama 02



Diagrama 03

Branças jogam e dão mate em 01 lance em todos os diagramas, anote a jogada:

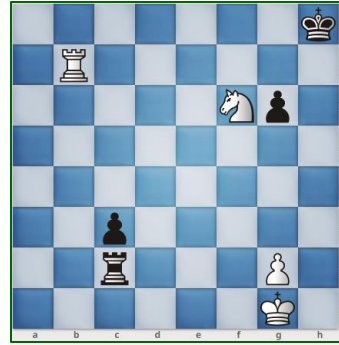
a)



b)



c)



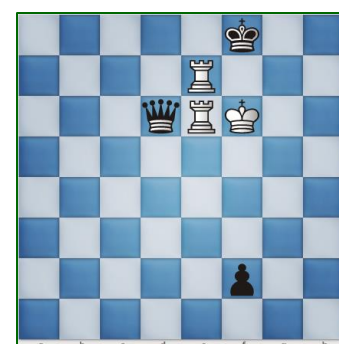
e)



f)



g)





MATE DE DAMA

Todas as peças, exceto o rei, podem dar xeque-mate, portanto, é fundamental conhecer posições de xeque-mate com todas as peças. Por isso, verificaremos alguns tipos de mate, com a dama, como mostra os diagramas abaixo:



Diagrama 01



Diagrama 02



Diagrama 03

Encontre a jogada de mate em 01 e anote-a:

a) Brancas jogam



b) Brancas jogam



c) Brancas jogam



e) Brancas jogam



f) Brancas jogam



g) Pretas jogam



MATE DE REI, CAVALO, BISPO E REI



É fundamental e importante conhecer esse xeque-mate temático de rei, cavalo e bispo contra rei. Para muitos jogadores, é o mais difícil de se executar em um final de partida.

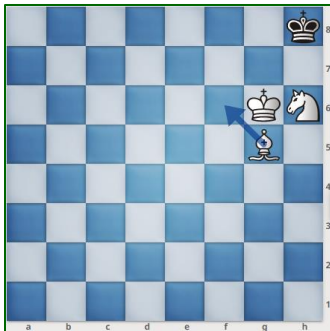


Diagrama 01



Diagrama 02

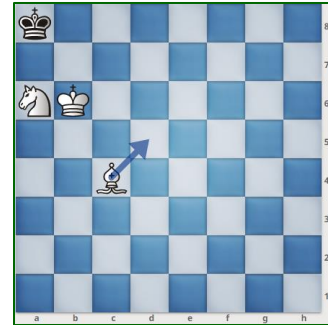


Diagrama 03

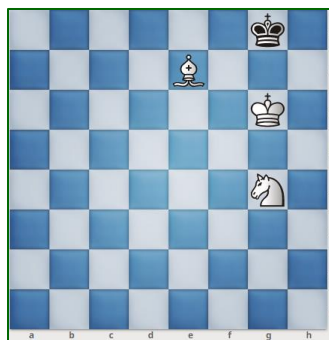
Perceba que para que esse tipo de xeque-mate seja executado, o rei adversário sempre deve estar no canto do tabuleiro em que a casa seja da mesma cor que o bispo, caso o contrário dificilmente conseguirá dar xeque-mate, por isso é muito importante praticar esse final.

Encontre as jogadas de mate em 02 e anote-as:

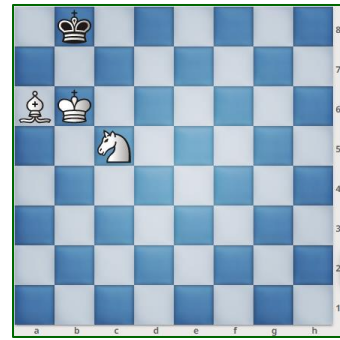
a) Brancas jogam



b) Brancas jogam



c) Brancas jogam





CRIANDO MATES

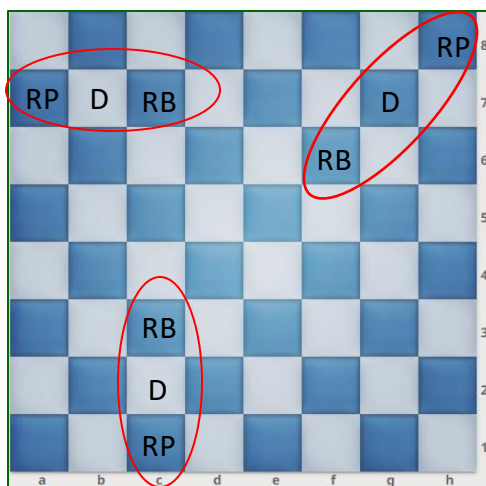




CONSTRUINDO POSIÇÕES DE MATE

MATE COM A DAMA

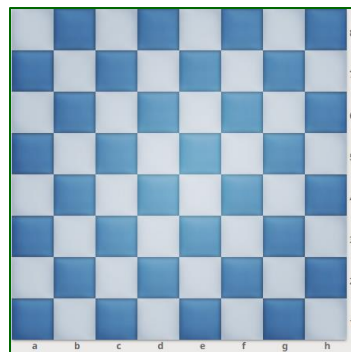
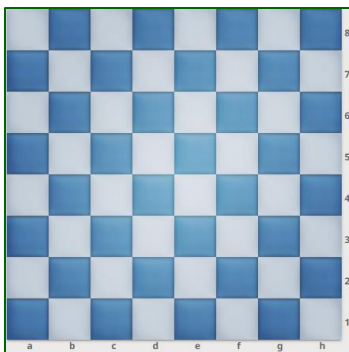
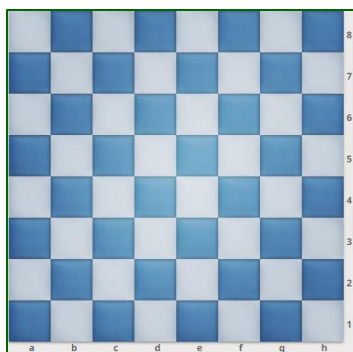
No final de jogo de xadrez existem várias possibilidades: um final de partida com o Rei e a Dama, por exemplo podem formar 364 posições diferentes de mate. Nessa atividade você vai construir posições de mate de Rei e Dama contra Rei, de acordo com os exemplos abaixo:



Xeque Mate
com a Dama

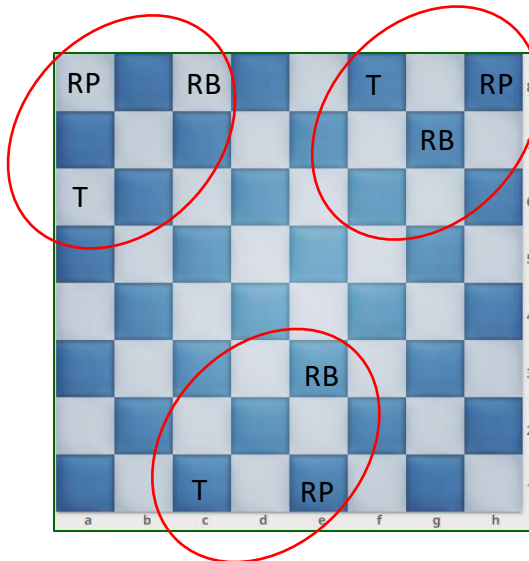
Para facilitar vamos utilizar as iniciais das peças para montar o diagrama, e diferenciar o Reis, vamos utilizar **RB** para **Rei branco** e **RP** para o **Rei preto**, todos os mates devem ser realizados com as peças brancas, conforme os exemplos acima.

Monte em cada diagrama 10 posições diferentes de mates, sendo que nenhum pode se repetir em outro tabuleiro, depois circule o seu mate para identificar:



MATE COM A TORRE

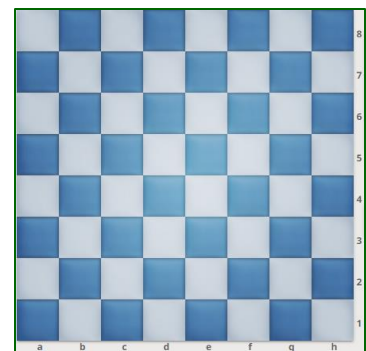
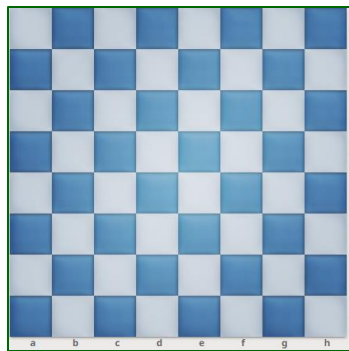
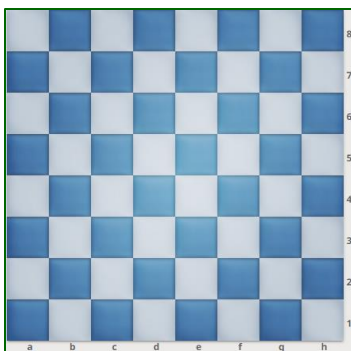
No final de jogo de xadrez existem várias possibilidades: um final de partida com o Rei e a Torre, por exemplo podem formar 216 posições diferentes de mate. Nessa atividade você vai construir posições de mate de Rei e Dama contra Rei, de acordo com os exemplos abaixo:



Xeque Mate
com a Torre

Para facilitar vamos utilizar as iniciais das peças para montar o diagrama, e diferenciar o Reis, vamos utilizar **RB** para **Rei branco** e **RP** para o **Rei preto**, todos os mates devem ser realizados com as peças brancas, conforme os exemplos acima.

Monte em cada diagrama 10 posições diferentes de mates, sendo que nenhum pode se repetir em outro tabuleiro, depois circule o seu mate para identificar:

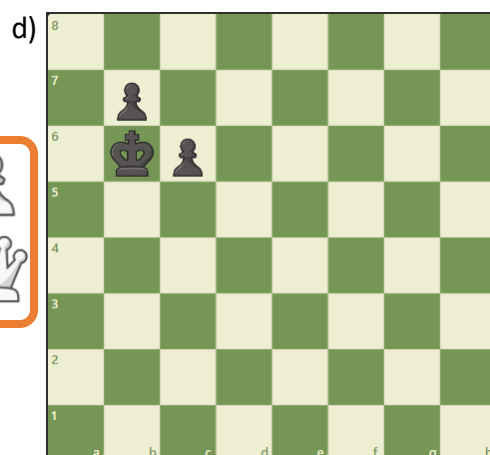
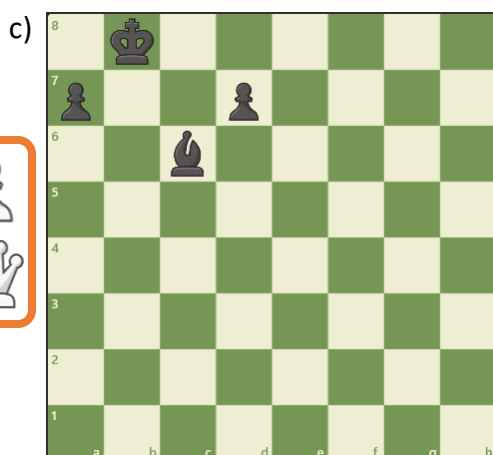
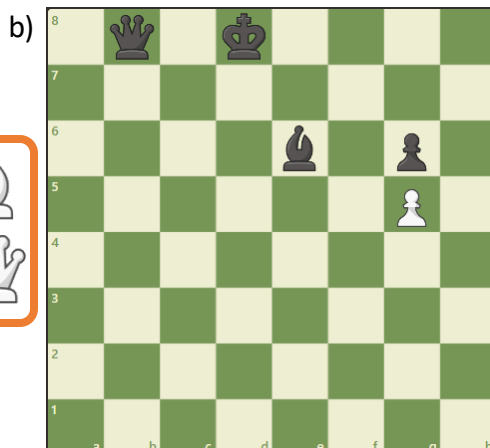
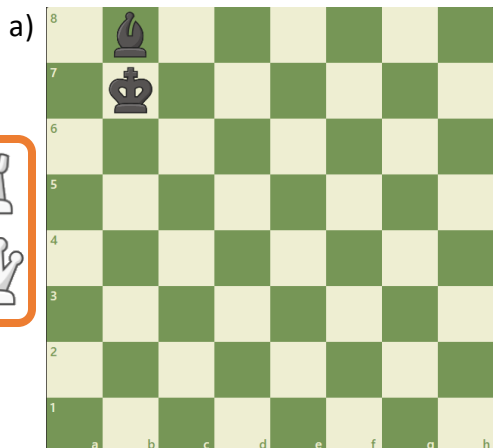


Em aulas anteriores estudamos diversos tipos de mate por meio de exercícios práticos, continue praticando pois dessa forma podemos encontrar as oportunidades de aplicar xeque-mate com maior facilidade.

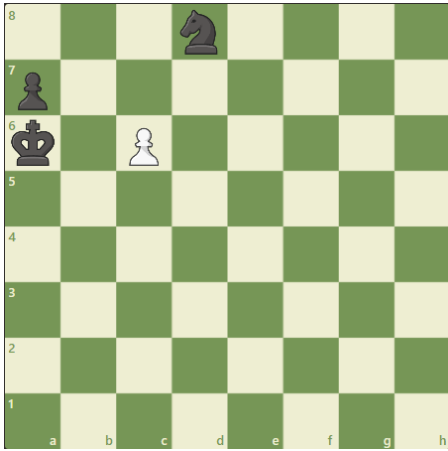


DA ATIVIDADE

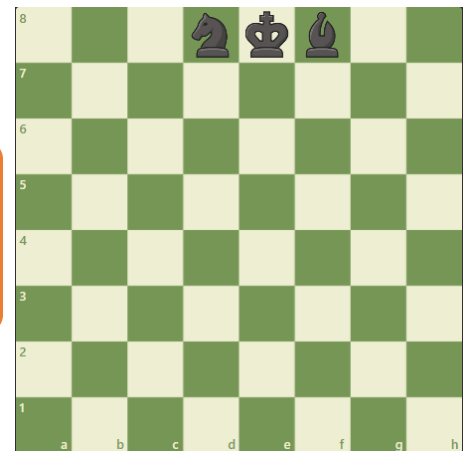
- 1 Coloque ambas as peças no quadro de forma em que as pretas sofram xeque-mate. Lembre-se de que apenas uma peça pode estar dando xeque! Escreva a inicial da peça na casa que ela deve ficar.



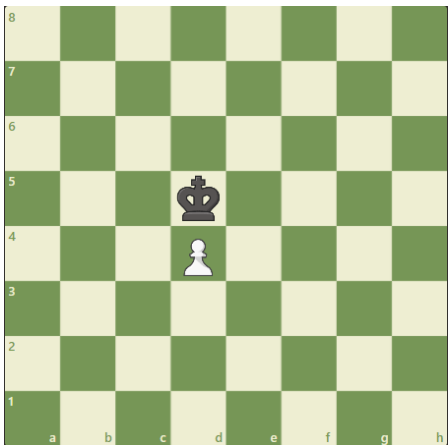
e)



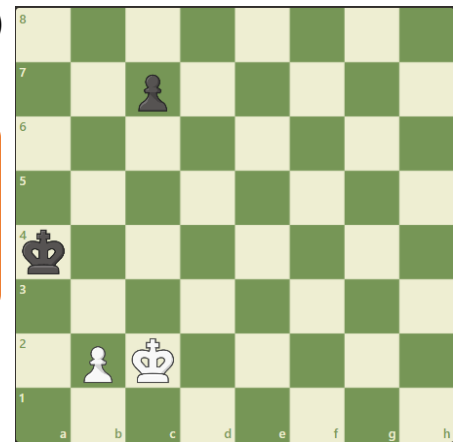
f)



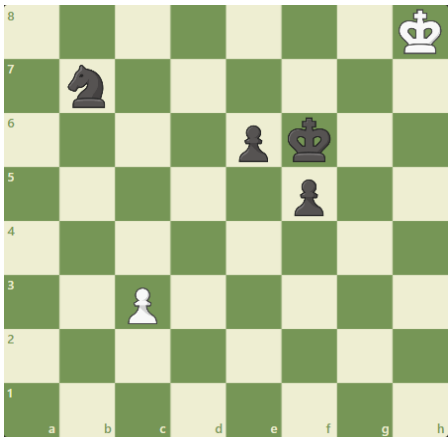
g)



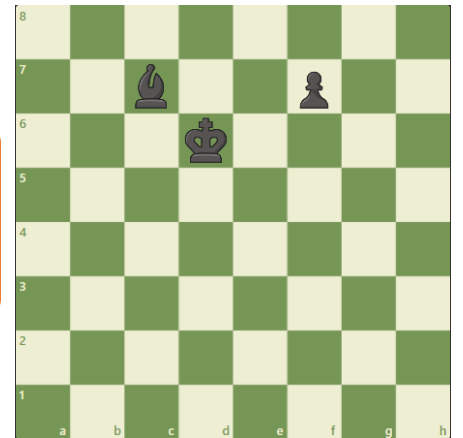
h)



i)



j)



2

Escreva a inicial das peças em destaque em cada miniatura de tabuleiro de modo a criar um xeque mate. Observação: Utilize uma peça para cada miniatura.

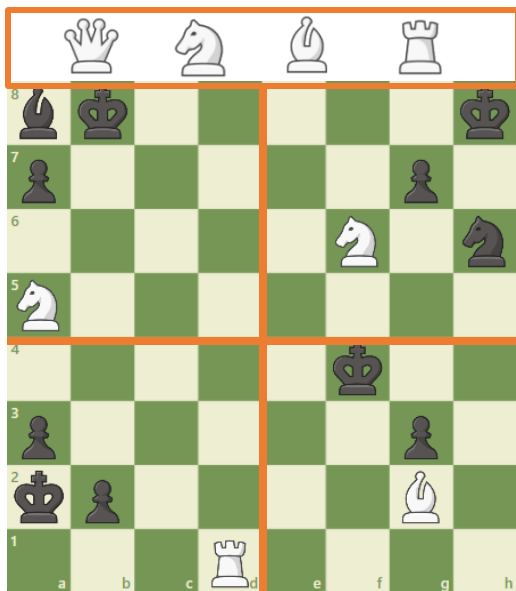
a)



b)



c)



d)



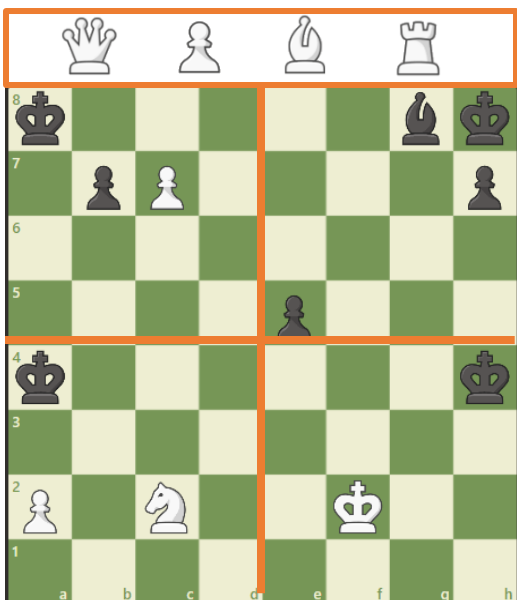
e)



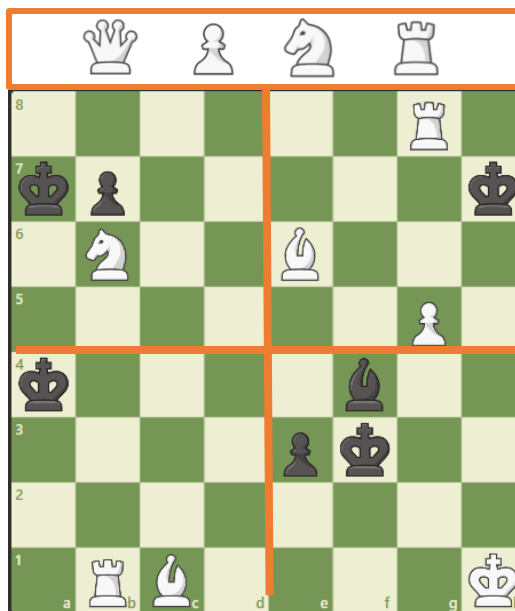
f)

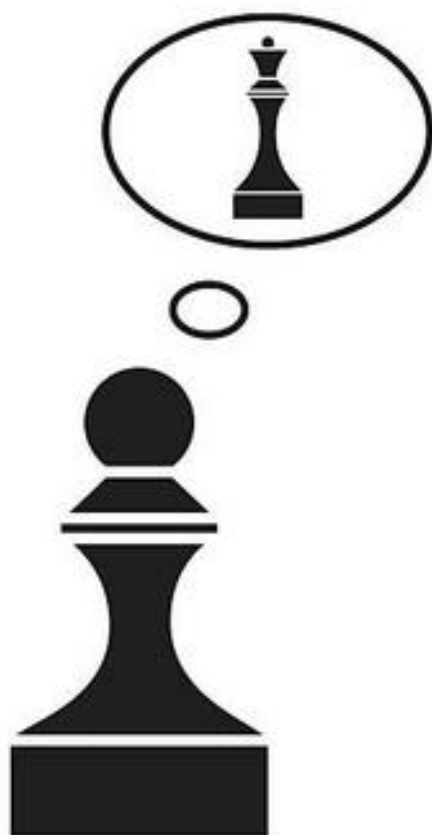


g)



h)





ESTRATÉGIAS PARA FINAIS





SACRIFICANDO PEÇAS PARA DAR MATE

Muitas vezes durante o jogo é necessários fazer alguns sacrifícios, isso significa que em algum momento você poderá trocar uma peça de maior valor por uma peça de menor valor para atingir uma determinada posição, que muitas vezes pode ser um mate. Para isso é necessário realizar um cálculo preciso para que você não faça um sacrifício sem necessidade, vamos analisar alguns diagramas com esse conceito:

Sacrifício de Torre



Na posição, podemos ver que a torre preta está atrapalhando o mate na casa **b2**, assim as pretas decidem sacrificar a torre preta jogando em **a2**, obrigatoriamente as brancas devem capturar e levam mate com **Db2**, consolidando efetivamente o sacrifício.

Sacrifício de Dama



Na posição, podemos ver que a dama da xeque em **b8** e o rei não tem escapatória a não ser se tomar de cavalo, e com isso, as brancas jogam **Td8#**, mesmo sacrificando a dama na posição as brancas conseguem a vitória.

Vale ressaltar que nos dois exemplos o xeque foi uma força de continuação, ou seja, o obriga o seu adversário a fazer os movimentos que você planejou, caso contrário, seu adversário usará outro movimento (que você não planejou). O xeque é uma força de continuação, então, fique ligado!

Nos diagramas abaixo, encontre a de xeque-mate e faça a anotação dos lances. Brancas jogam em todos os diagramas:

a) Mate em 03 lances



b) Mate em 02 lances



c) Mate em 02 lances



d) Mate em 02 lances



e) Mate em 03 lances



f) Mate em 02 lances



g) Mate em 03 lances



h) Mate em 02 lances



i) Mate em 02 lances





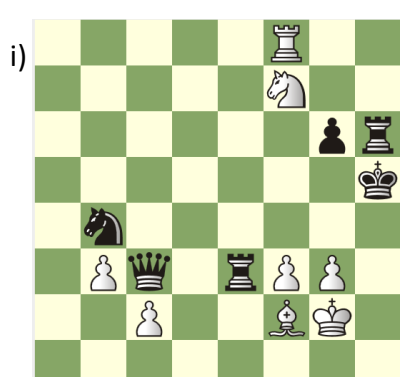
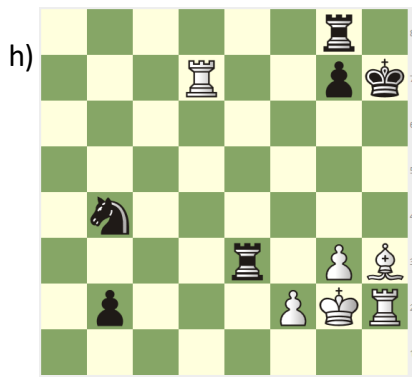
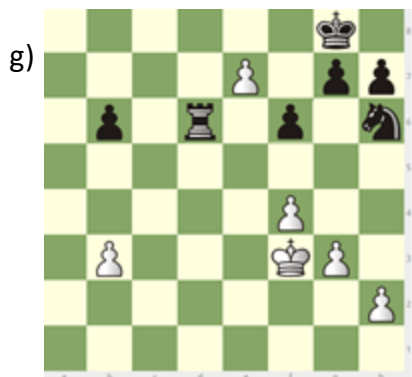
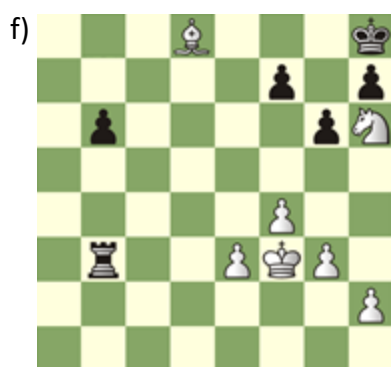
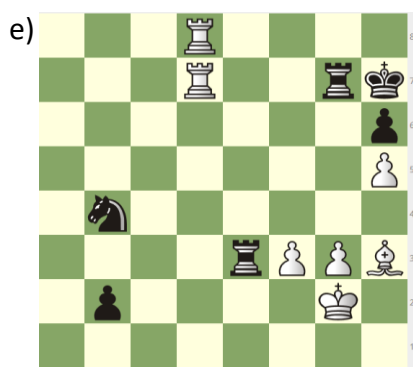
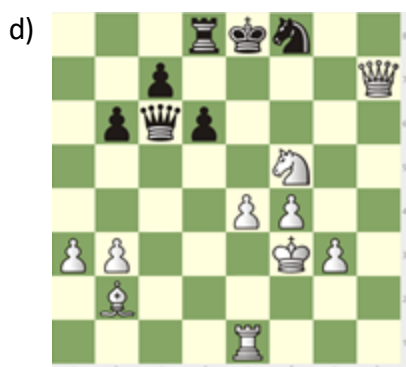
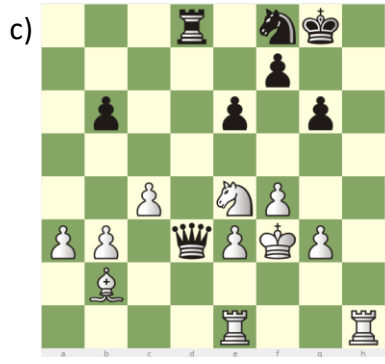
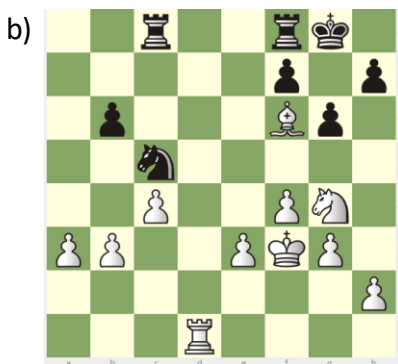
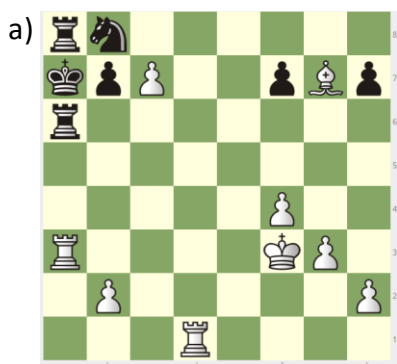
EXERCÍCIOS DE MATE EM 1



DA ATIVIDADE

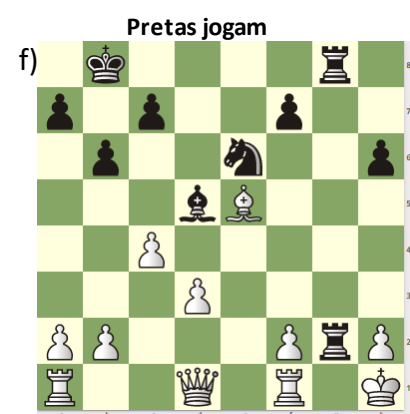
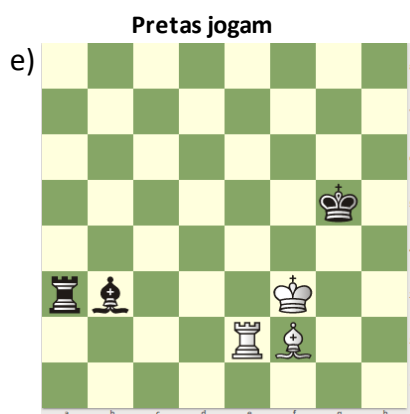
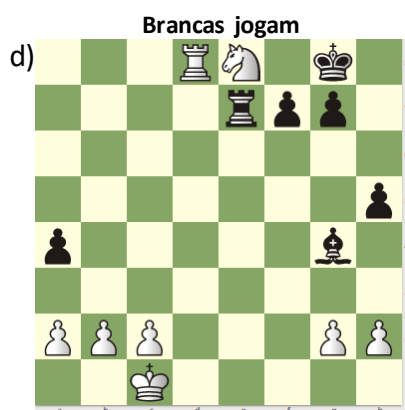
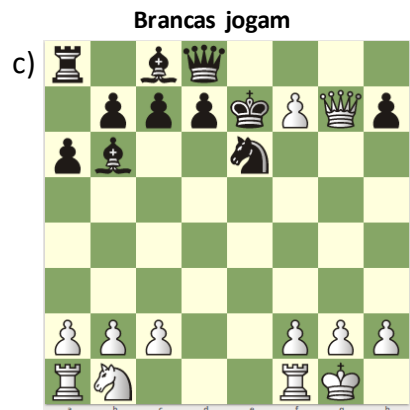
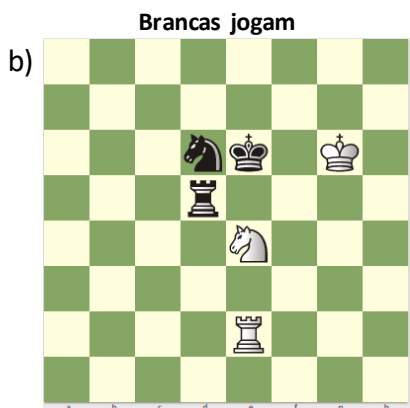
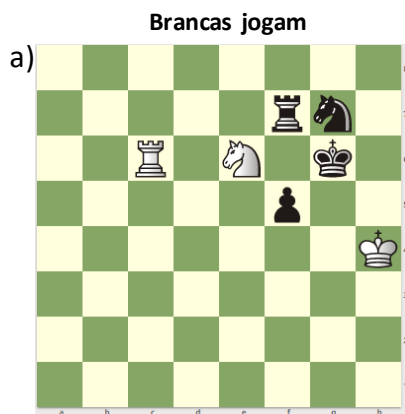
- 1 Nos diagramas abaixo dê xeque mate com apenas um lance.

Branças jogam em todos os diagramas



2

Nos diagramas a seguir, dê xeque mate com um xeque duplo. Duas peças dão xeque no mesmo lance. Para sair de um xeque duplo, apenas o movimento de rei funciona. Se o rei não pode se mover, é mate.





EXERCÍCIOS DE MATE EM 2

Vamos agora praticar exercícios de mate em 2 lances. Você pode encontrar as seguintes situações:

- Duas peças estão cooperando para entregar mate. A primeira peça dá xeque e limita mais a liberdade do rei restando apenas uma possibilidade de defesa. No movimento dois, o atacante se junta e entrega o mate.
- Duas peças de ataque contra um defensor: sacrifique o companheiro.
- Uma peça faz o trabalho sozinha (o ajudante está apenas defendendo-a).
- Dá xeque e depois entrega mate.

a) Brancas jogam

.....

.....

b) Brancas jogam

.....

.....

c) Pretas jogam

.....

.....

d) Pretas jogam

.....

.....

e) Brancas jogam

.....

.....

f) Pretas jogam

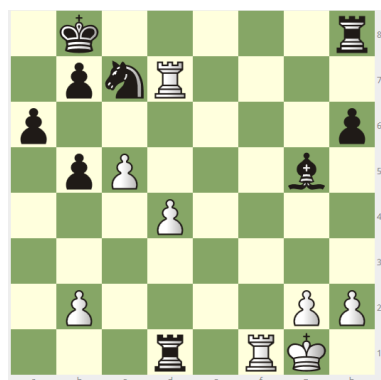
.....

.....

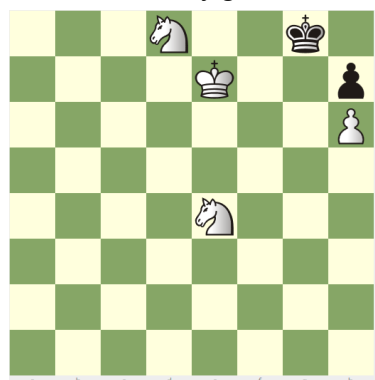


1 Nos diagramas abaixo dê xeque mate em 2 lances.

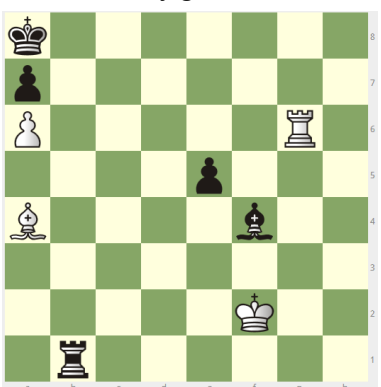
a) Pretas jogam



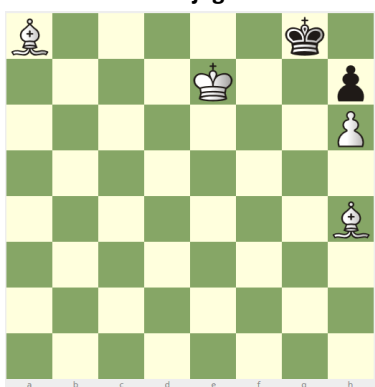
b) Brancas jogam



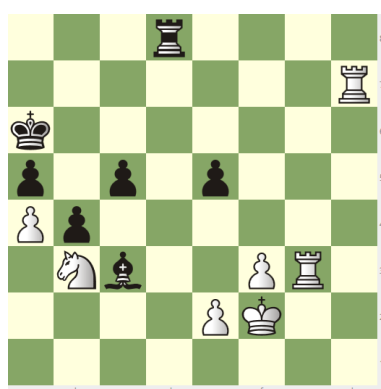
c) Brancas jogam



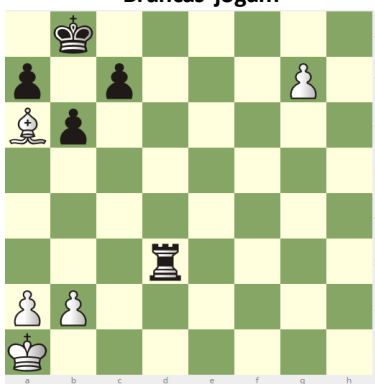
d) Brancas jogam



e)



f) Brancas jogam





PERIGO DO REI NA ÚLTIMA FILEIRA

A estrutura de defesa faz com que muitas o rei fique na última fileira, opção essa que é usada como proteção do rei, porém, durante o jogo, temos que cuidar para que essa estratégia não seja usada como um artifício de um ataque pelo adversário. Por isso, fique atento para não sofrer ataques chamados de asfixia, veja alguns exemplos abaixo:



Posição inicial

Pretas jogam e dão mate em 4 lances

1. Cf2+
2. Rg1 Ch3+
3. Rh1 Dg1+
4. Txxg1 Cf2#



Posição final



Posição inicial

Pretas jogam e dão mate em 4 lances

1. Te1+
2. Txe1 Txe1+
3. Txe1 dxe1=D+
4. Cxe1 Dxe1#



Posição final



Posição inicial

Pretas jogam e dão mate em 2 lances

1. Dxh2+
2. Dxh2 Cf2#

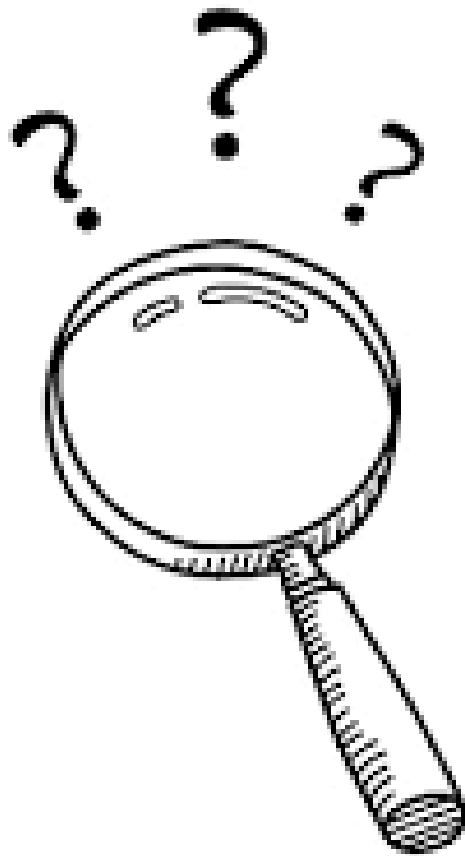


Posição final

ANOTAÇÕES

[illegible]

CURIOSIDADES







XEQUE-MATE!

A palavra "Xeque-mate" vêm da frase persa "Shah Mat", que significa "o rei está morto".

XADREZ NA ESCOLA

O Xadrez é disciplina escolar obrigatória na Romênia e as notas em Matemática dependem em 33% do desempenho no Xadrez.



SUPER PACIÊNCIA

O movimento mais lento registrado foi de Francisco R. Torres Trois, levou 2 horas e 20 minutos para fazer um movimento em um jogo contra Luis M.C.P. Santos, em Vigo, Espanha em 1980. Trois tinha somente dois movimentos possíveis a considerar.



O JOGO MAIS LONGO

O jogo o mais longo de xadrez de todos os tempos jogados por jogadores top do ranking teve 269 movimentos de Ivan Nikolic e Goran Arsovic em Belgrado em 1989. Durou mais de 20 horas, e resultou em um empate.



O CAMPEÃO MAIS JOVEM

O campeão nacional absoluto mais jovem de todos os tempos e de todas as modalidades esportivas é um jogador de Xadrez. Trata-se do peruano Júlio Granda Zuñinga, campeão nacional aos 6 anos de idade.

OS MELHORES DO MUNDO

O ranking da FIDE – Federação Internacional de Xadrez é a maior classificação dos jogadores de Xadrez do mundo. É importante para nós conhecermos os melhores jogadores porque isso faz parte da nossa cultura. Vamos verificar agora quem são os 10 melhores jogadores da lista de Fevereiro do ano 2022.

RANK	NOME	TÍTULO	PAÍS	RATING	ANO DE NASCIMENTO
1	Carlsen, Magnus	GM	NOR	2865	1990
2	Firouzja, Alireza	GM	FRA	2804	2003
3	Ding, Liren	GM	CNH	2799	1992
4	Caruana, Fabiano	GM	USA	2792	1992
5	Nepomniachtchi, Ian	GM	RUS	2773	1990
6	Aronian, Levon	GM	USA	2772	1982
7	Giri, Anish	GM	NED	2772	1994
8	So, Wesley	GM	USA	2772	1993
9	Mamedyarov, Shakhriyar	GM	AZE	2767	1985
10	Grischuk, Alexander	GM	RUS	2764	1983

Magnus Carlsen



Firouzja, Alireza



Liren, Ding



Caruana, Fabiano



Nepomniachtchi, Ian



Aronian, Levon



Giri, Anish



So, Wesley



Mamedyarov, Shakhriyar



Grischuk, Alexander



O Xadrez é o único esporte em que uma mulher conseguiu conquistar um campeonato numa competição mista contra homens. Trata-se da campeã húngara Judit Polgar, considerada a melhor jogadora de todos os tempos.

Segundo o presidente da FIDE (Fédération Internationale Des Échecs), existem atualmente cerca de 500 milhões de pessoas que jogam Xadrez.

A partida mais longa, terminada em vitória, foi a que Wolf ganhou de Duras (Carlsbad, 1907): 168 lances, durando por volta 22 horas e meia.

O Dia Internacional do Enxadrismo é comemorado todos os anos no dia 19 de novembro, data de nascimento de José Raúl Capablanca, considerado um dos maiores enxadristas de todos os tempos e o único hispano-americano a se sagrar campeão mundial.

Cálculos matemáticos estabelecem que o rei, partindo da sua casa inicial (e1) e seguindo o caminho mais curto, ou seja, em 07 lances, pode atingir a oitava (8ª) casa (e8) de 393 modos diferentes.

Um final de partida com o rei e a torre podem formar 216 posições diferentes de mate; um final de rei e dama contra rei: 364.

O Xadrez, a Música e a Matemática são os únicos setores da atividade humana em que se conhecem casos de crianças prodígio.



ANOTAÇÕES

[illegible]

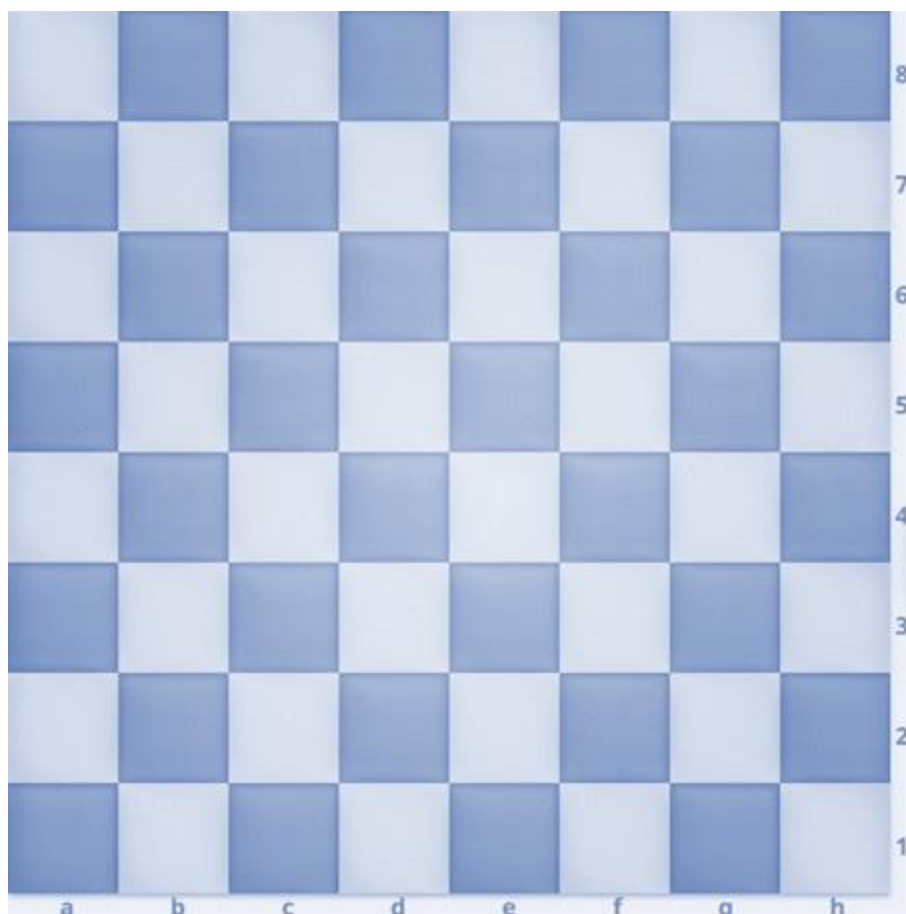


DESAFIOS DE XADREZ



DESAFIOS DE XADREZ

DESAFIOS DA RAINHA

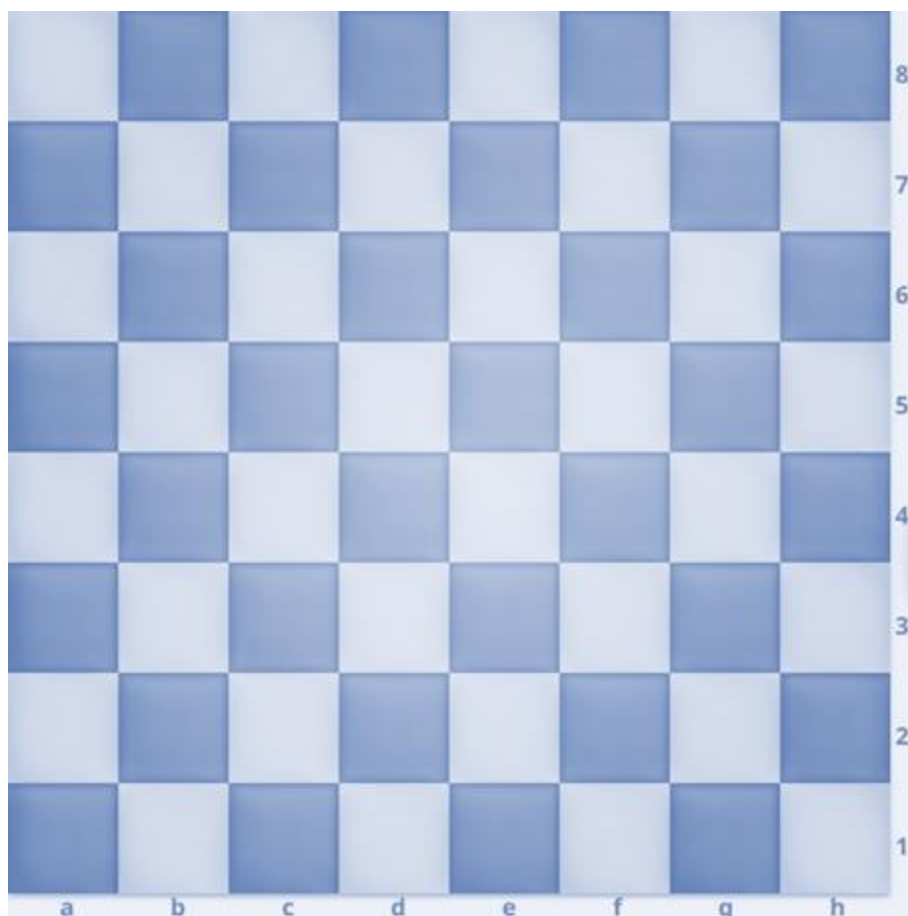


Você é capaz de colocar 8 rainhas no tabuleiro de xadrez sem que elas não estejam na mesma fileira, coluna ou diagonal?

**Se conseguir, manda uma foto para a Federação:
fmtx2016@gmail.com.**

DESAFIOS DE XADREZ

DESAFIOS DOS CAVALOS

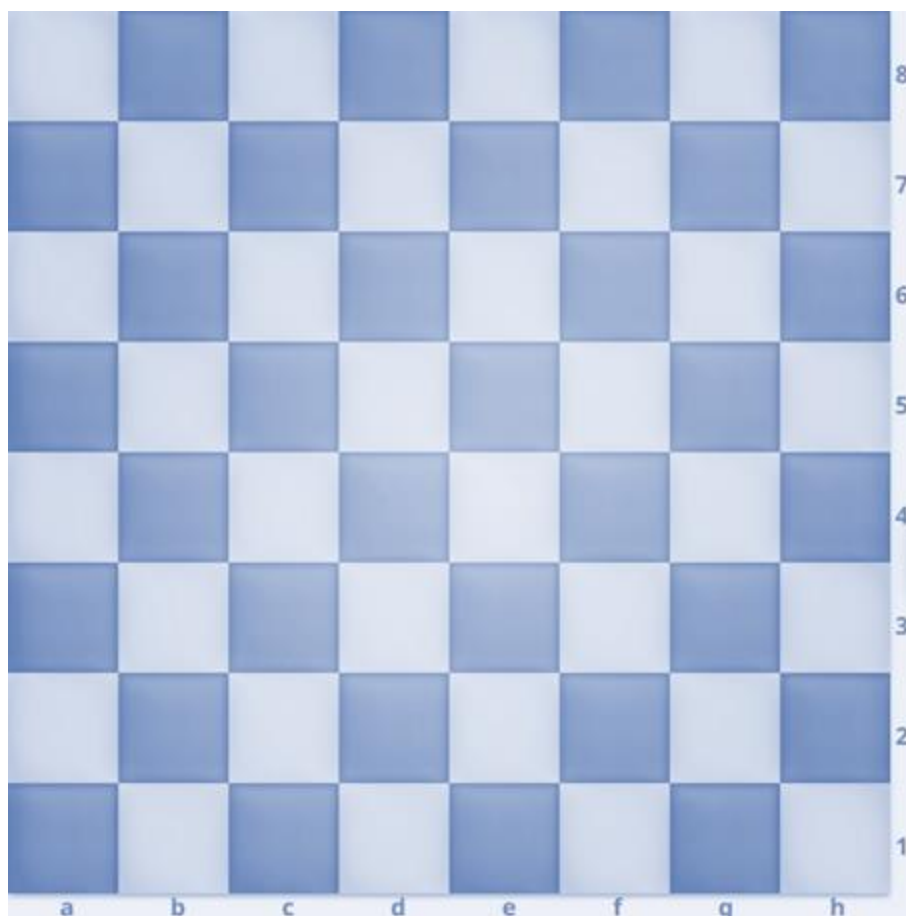


Você é capaz de andar com o cavalo e passar por todas as casas do tabuleiro de xadrez, exatamente uma vez em momentos consecutivos?

Se conseguir, manda uma foto para a Federação:
fmtx2016@gmail.com.

DESAFIOS DE XADREZ

DESAFIOS DOS QUADRADOS

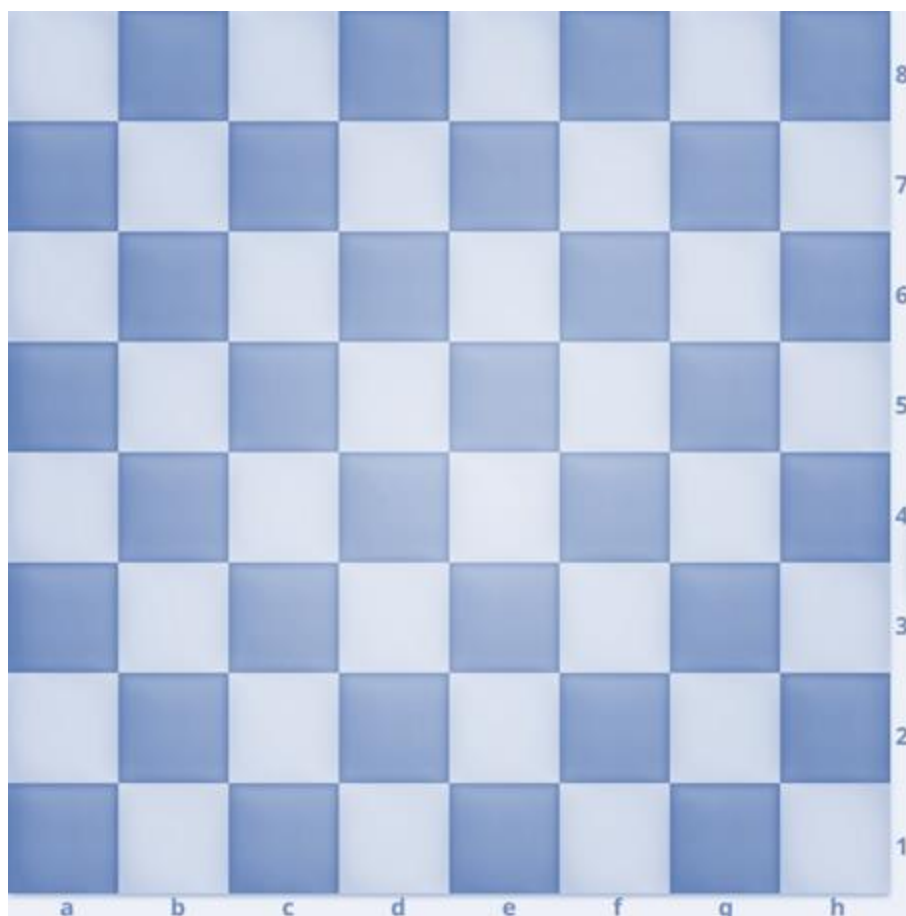


Você é capaz de contar quantos quadrados existem no tabuleiro de xadrez?

Se conseguir, manda uma foto para a Federação:
fmtx2016@gmail.com.

DESAFIOS DE XADREZ

DESAFIOS DOS PEÕES



Você é capaz de oito peões esparramados no tabuleiro de forma que NUNCA se encontrem na LINHA e nem na COLUNA?

Se conseguir, manda uma foto para a Federação:
fmtx2016@gmail.com.



CONECTE-SE

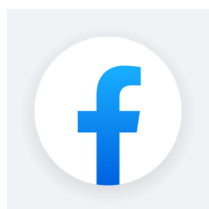
FEDERAÇÃO MATO-GROSSENSE DE XADREZ



Novafmtx.com.br



www.instagram.com/fmtx2016/



www.facebook.com/FMTXadrez



fmtx2016@gmail.com



(65) 99662-7072