

Edição:

Federação Mato-Grossense de Xadrez

Organização:

Cleiton Marino Santana

Letícia Infantino Menezes Leite

Correção e Revisão :

Ana Julia Cândida Ferreira

Todos os direitos reservados por FMTX - Federação Mato-Grossense de Xadrez
Rodovia Emanuel Pinheiro, 18, Jardim Florianópolis, Cuiabá, Mato Grosso.
CEP: 78.055-799.

Santana, C. M; Santos, Leite, L.I.M;

Xadrez no Mato Grosso: Encaixando as peças no Estado. Cleiton Marino Santana;
Letícia Infantino Menezes Leite. Cuiabá: FMTX, 2022. 100p.

Xadrez; Xadrez Escolar; Projeto de Xadrez.

ISBN: 978-65-00-45644-8

CDD: 794

Índice para catálogo sistemático:

1. Xadrez Escolar: Ensino Fundamental

2022

1ª Edição





FEDERAÇÃO MATO-GROSSENSE DE XADREZ



PROJETO: XADREZ NO MATO GROSSO: ENCAIXANDO AS PEÇAS NO ESTADO

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 1.500.000,00 para todo o Projeto. A proposta foi assinada pelo Nº CONVÊNIO: 1205-2022. O projeto tem como vigência: 15/06/2022 A 15/04/2023. PUBLICIDADE DE PARCERIA - ART. 11 DA LEI 13.019/2014

SOBRE O PROJETO

XADREZ NO MATO GROSSO: ENCAIXANDO AS PEÇAS NO ESTADO

Com o início do Projeto de Massificação do Xadrez no Estado de Mato Grosso no começo de fevereiro de 2022 planejou-se atender 30 municípios do Estado.

Porém, o que não esperávamos é que tivéssemos inúmeros pedidos de vários municípios do Estado, esgotando assim rapidamente todo o material de envio para os municípios. Isso se deve ao fato de haver uma grande escassez de materiais pedagógicos nas Escolas de Mato Grosso.

A Federação Mato Grossense de Xadrez possui uma lista de espera com mais de 30 municípios que se interessaram pelo Projeto e estão aguardando novo envio, porém com a demanda dos 30 municípios selecionados não temos condições de atender novos municípios.

Esse novo Projeto, visa, dar continuidade ao Projeto de Massificação e atender essa nova demanda, ou seja, apoiar todos os outros 111 municípios de Xadrez do Estado. Para isso, será montado um KIT de Xadrez que será enviado e distribuído para cada município do Estado que não foi atendido antes.

Aliado a isso, teremos um período de 06 meses de formação para professores, de modo que eles consigam aprender a utilizar esse material de forma correta em suas Escolas. O projeto tem como objetivo final, encaixar todas as peças de xadrez no Estado e dar oportunidade e igualdade a todos.

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. Com ele 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 inúmeras atividades para que você desenvolva sua inteligência, raciocínio lógico, memória, concentração, criatividade e, além disso, lhe ajudará 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. Valor das peças.....	26
5. Movimentos especiais.....	28
6. Modos de empate.....	31
7. Anotando a partida.....	33
8. Etiqueta no xadrez.	37
9. Benefícios do jogo.....	39
10. Fases do jogo de xadrez.....	41

ABERTURAS

1. Aberturas no xadrez	45
2. Abertura Ruy Lopez.....	46
3. Abertura Viena.....	48
4. Defesa Índia.....	50
5. Defesa Morphy.....	52
6. Gambito Dinamarquês.....	54
7. Gambito do rei aceito.....	56
11. Miniaturas e armadilhas	58

MEIO JOGO

1. Meio jogo	63
A cravada	64
O espeto	65
O garfo	66
O xeque descoberto.....	67
O xeque duplo	68

FINAL

1. Material mínimo para dar mate	71
2. Rei, dama e torre x rei	72
3. Rei e dama x rei	73
4. Rei e torre x rei	74
5. Rei e peão x rei	75

MATES TEMÁTICOS

1. Mate de peão	79
2. Mate de cavalo	80
3. Mate de bispo	81
4. Mate de torre	82
5. Mate de dama	83
6. Mate de rei, cavalo e bispo x rei	84

CRIANDO MATES

1. Construindo posições de mate com qualquer peça.....	87
--	----

ESTRATÉGIAS PARA FINAIS

1. Sacrificando peças para dar mate	93
2. Exercícios de mate em 01	95
3. Exercícios de mate em 02	97





HISTÓRIA DO XADREZ

ORIGEM DO JOGO



A HISTÓRIA

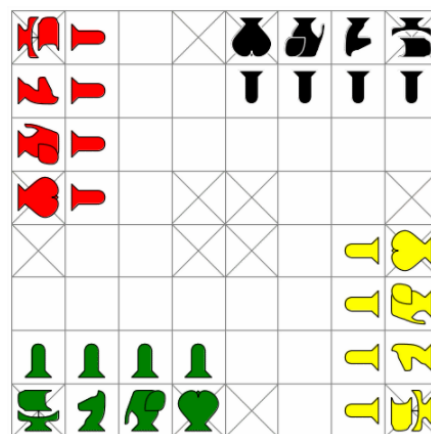
A origem exata do xadrez é misteriosa, conhecendo-se, até o presente momento, cerca de 40 lendas a este respeito. Dentre eles, uma menciona o herói grego Palamares como criador do Xadrez, durante o cerco de Tróia com o objetivo de distrair seus guerreiros. A tradição mitológica, indicava Palamedes como 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 do 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?

Era conhecido por chaturanga. 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

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

Notação Algébrica: Felipe Stamma

Roque e en passant: François – Andre Danican Philidor

Regras Internacionais: François – Andre Danican Philidor

Aberturas ou defesas: Steinitz

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

Adolf Anderssen – 1851

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

Adolf Anderssen – 1851

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

Escola Clássica:

Escola clássica
: Steinitz, Emanuel Lasker

.....

.....

.....

.....

Escola Hipomoderna:

Escola Hipomoderna
: Richard Reti, Gyula Breyer,
Xavier Tartakover

.....

.....

.....

.....



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.

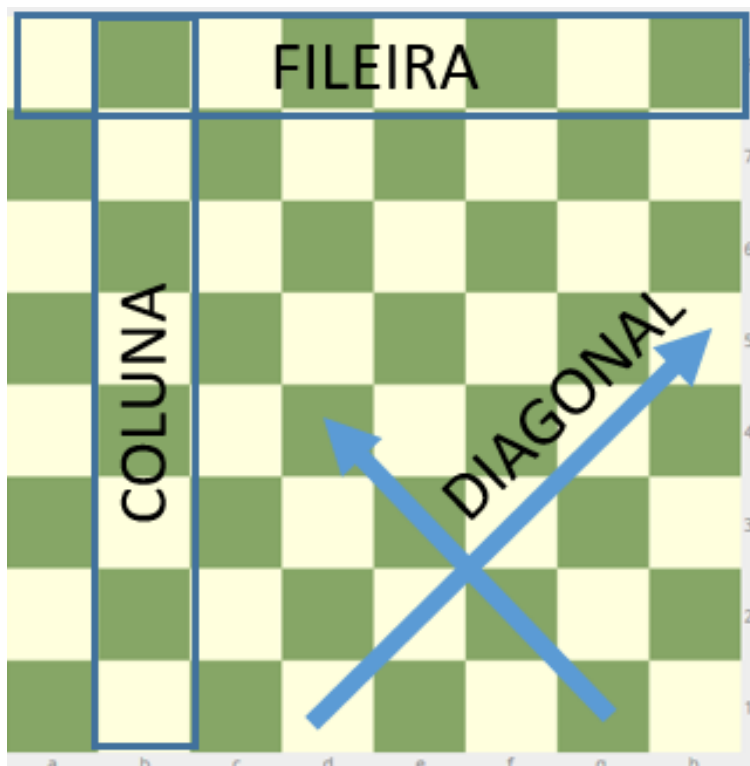
A união de 8 quadrados na direção horizontal dão origem as FILAS ou LINHAS que são nomeadas com os números de 1 até 8.

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.

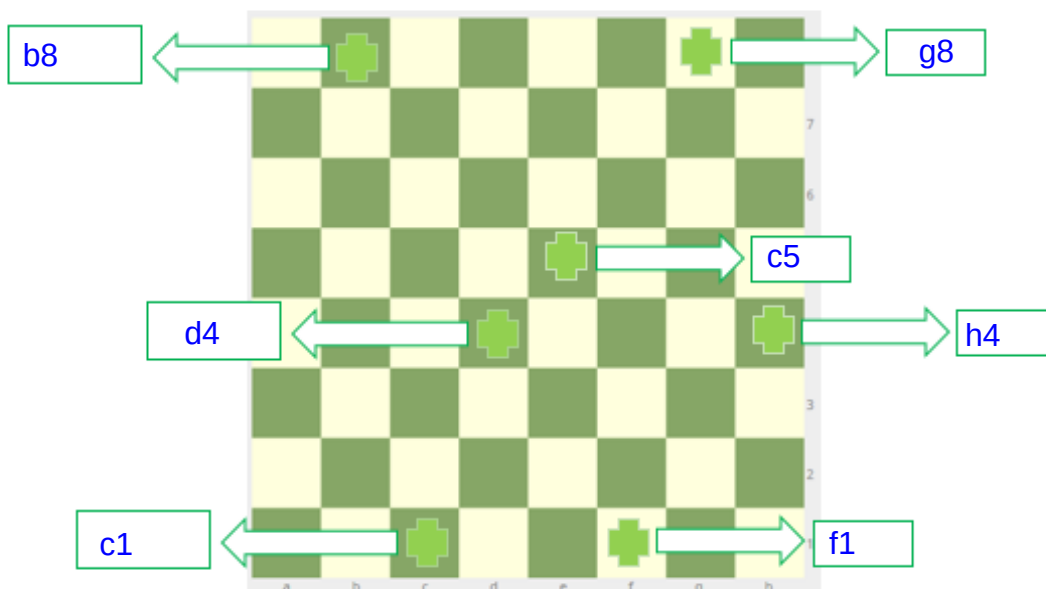


DA ATIVIDADE

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

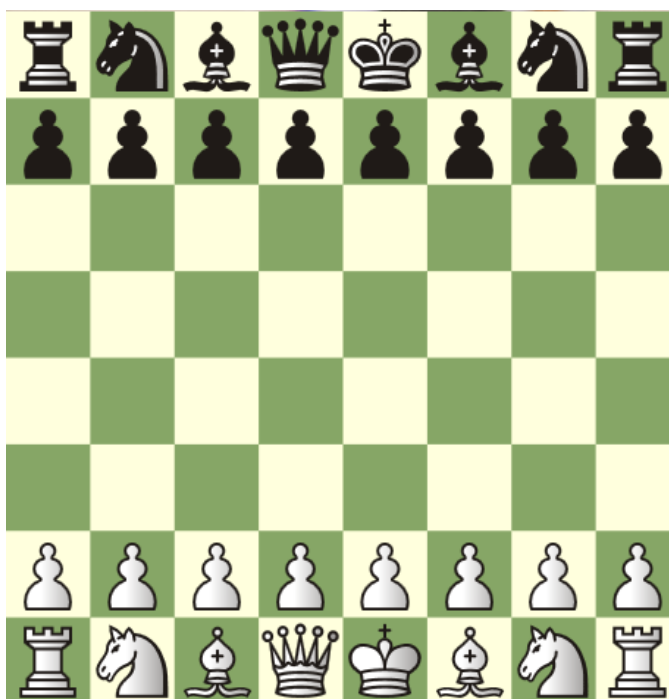
a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
a	b	c	d	e	f	g	h	

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, um par de bispos, torres e cavalos, uma Dama e um Rei, observe:





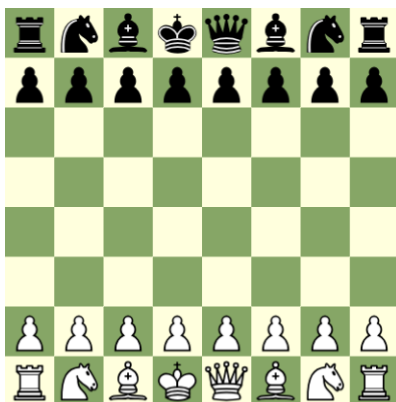
DA ATIVIDADE

1 Responda:

- a) Quantas peças existem no jogo de xadrez ? 32
- b) Quantas peças pretas existem no tabuleiro de xadrez? 16
- c) Quantas peças brancas existem no tabuleiro de xadrez? 16
- d) Quantas torres existem num jogo de peça completo? 4
- e) Quantos cavalos existem num jogo de peça completo? 4
- f) Quantos bispos existem num jogo de peça completo? 4
- g) Quantos peões existem num jogo de peça completo? 16

2 Observe o tabuleiro e responda se ele está posicionado corretamente. Explique porquê.

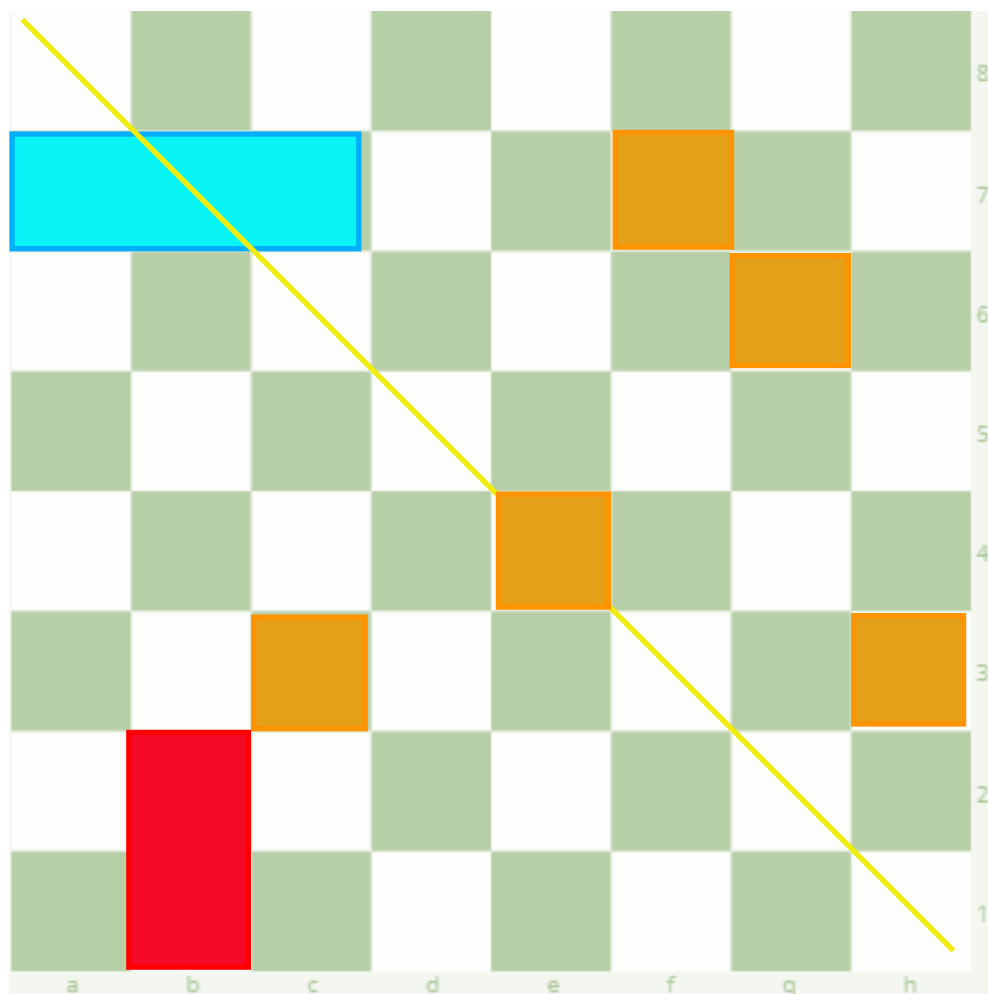
- () Sim
(x) Não



porque o último quadrado da casa direita do jogador deve ser clara

3

Agora pinte de azul 3 casas na linha 7, de vermelho 2 casas na coluna b, de amarelo a diagonal h1-a8 e de laranja as casas c3, e4, h3 f7 e g6



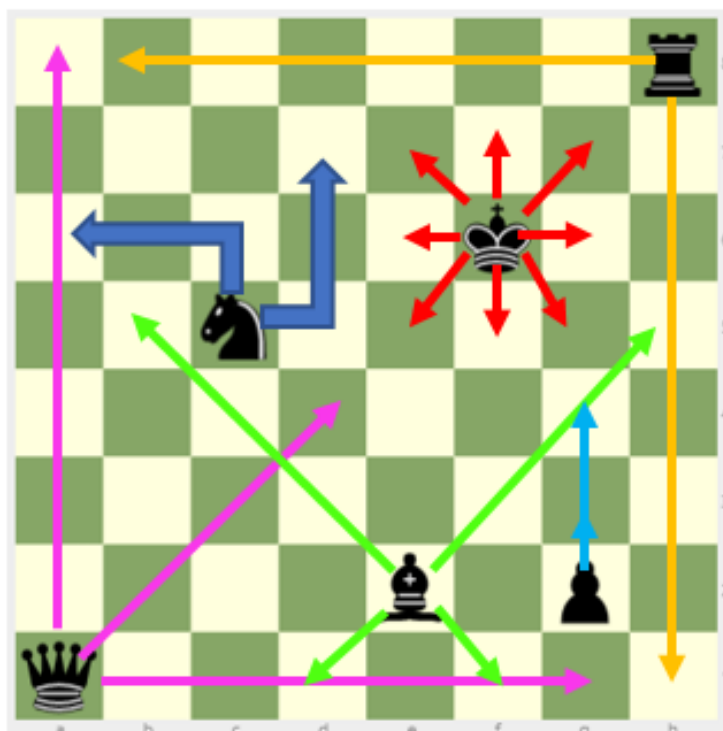
4

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

1	1	2	2	2	8
					

MOVIMENTO DAS PEÇAS

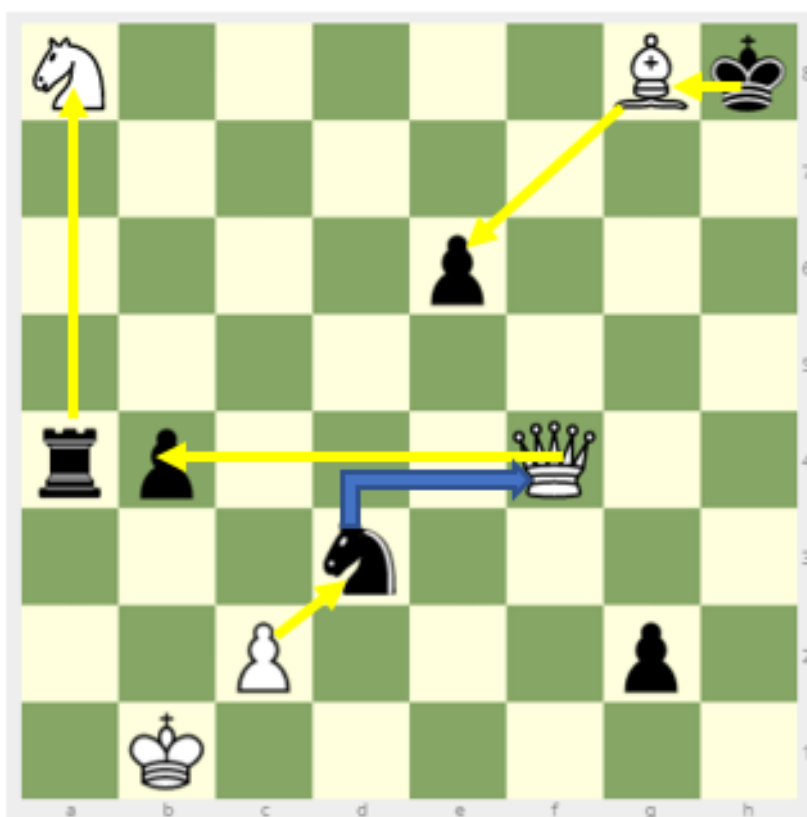
Cada peça de xadrez tem um movimento específico que pode ser realizado tomando por base as direções horizontal, vertical ou diagonal. Observe o movimento que cada uma das peças acima podem realizar.



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 capturam somente na última casa de seu movimento.

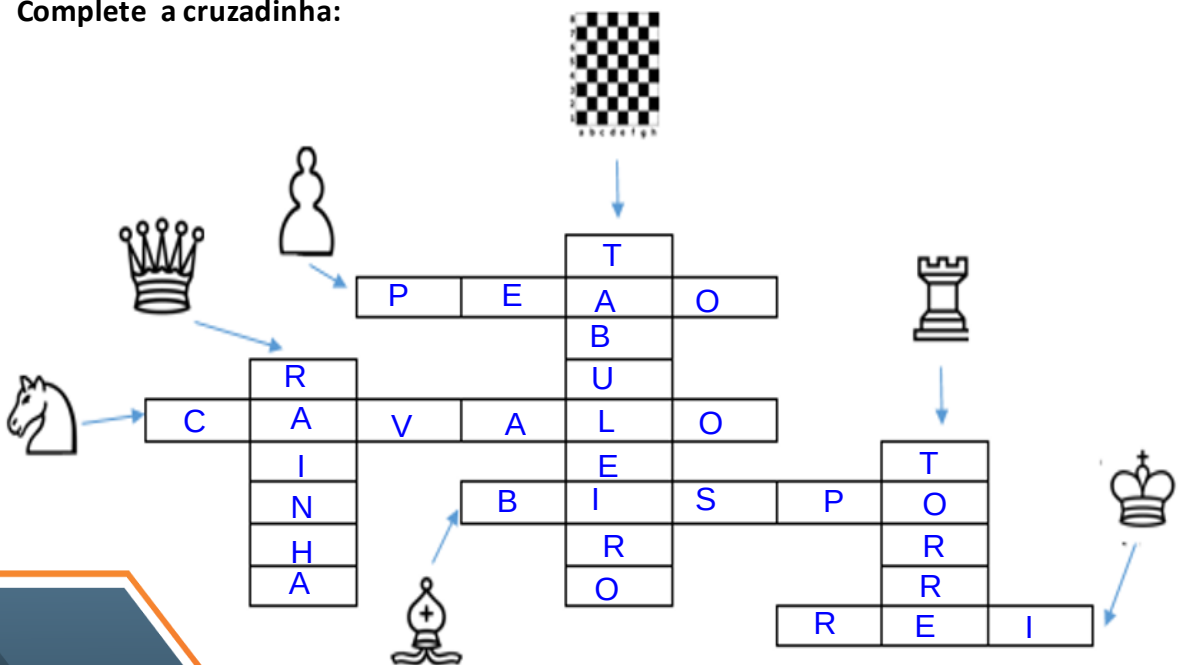




1

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

2

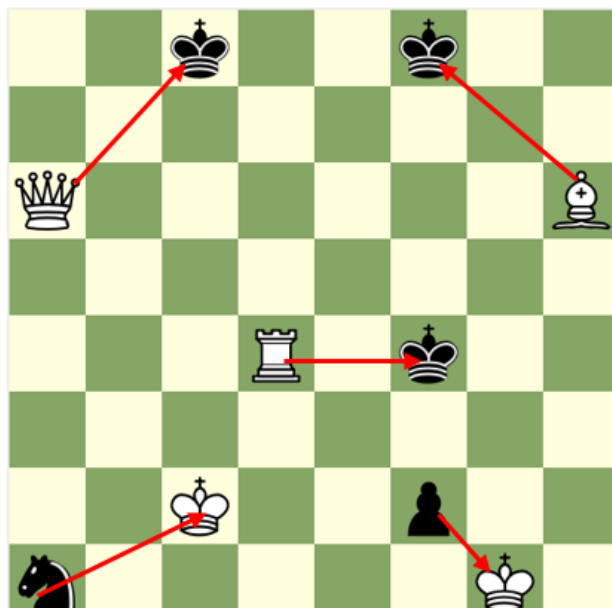


OBJETIVO DO JOGO



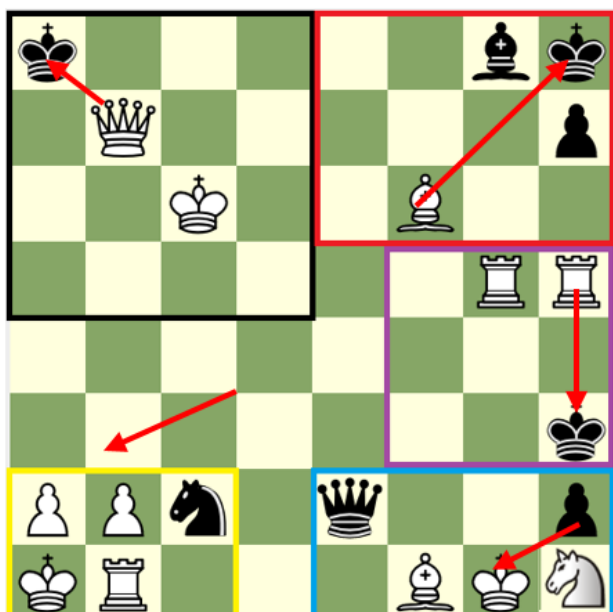
XEQUE

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)



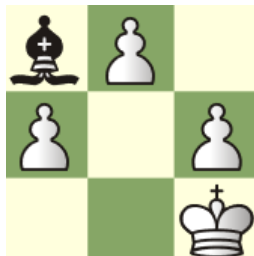
XM

b)



XM

c)



X

d)



XM

e)



XM

f)



X

g)



X

h)



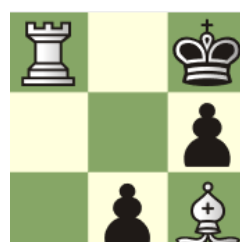
XM

i)



XM

j)



XM

k)



XM

l)



XM

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.



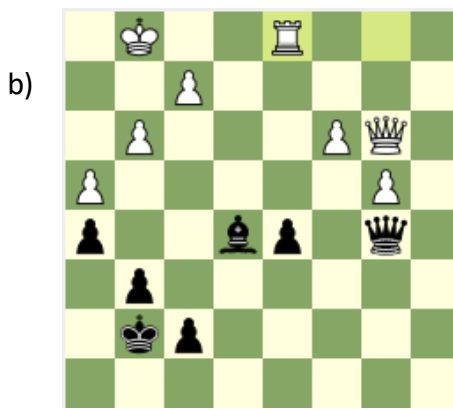
DA ATIVIDADE

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



Pretas capturaram
1 torre: 5
2 cavalos: 6
2 bispos: 6
1 dama: 9
3 peões: 3
total 29

pretas 29 pontos seguem
brancas 29 pontos empatados



Pretas capturaram
1 torre: 5
2 cavalos: 6
2 bispos: 6
3 peões: 3
total 20 pontos

pretas 20 pontos brancas possuem
brancas 23 pontos vantagem de 3 pontos

Brancas capturaram
1 torre: 5 2 cavalos: 6
2 bispos: 6 1 dama: 9
3 peões: 3 total 29 pontos



Brancas capturaram
2 torres: 10
1 bispos: 3
4 peões: 4
2 cavalos: 6 total 23 pontos

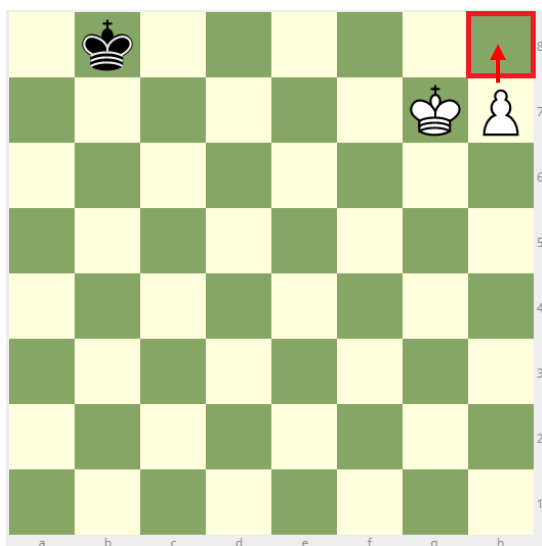
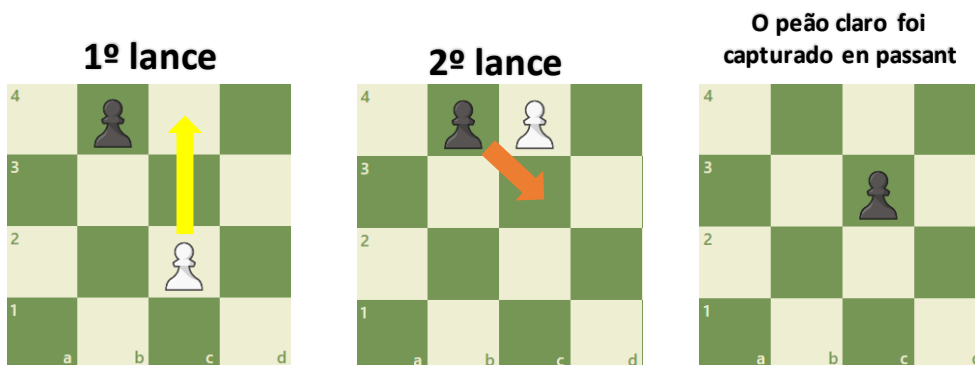
MEMORIZE OS PONTOS DE TODAS AS PEÇAS

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.

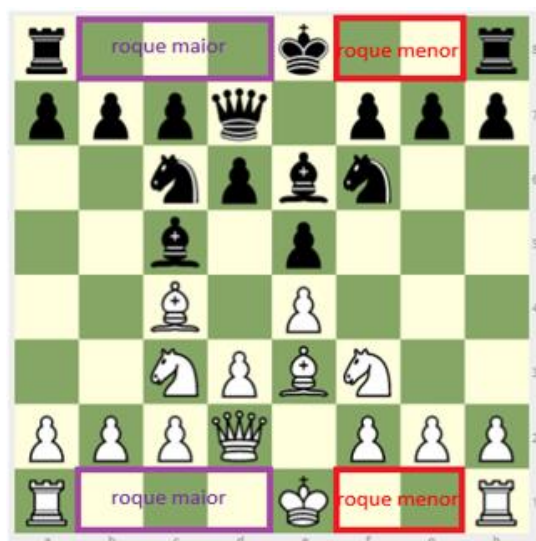
Esta captura só pode ser realizada de imediato, caso contrário não poderá ser feita em outro momento do jogo.



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).



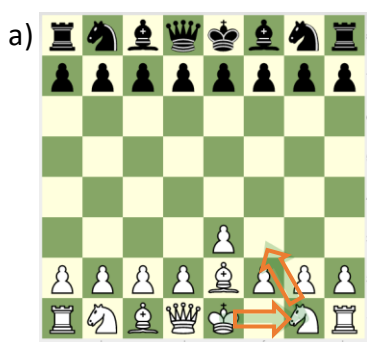
O roque **NÃO** pode ser realizado se:

- 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.



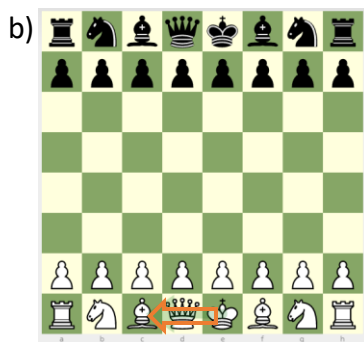
Desenvolver o
cavalo

.....

.....

.....

.....



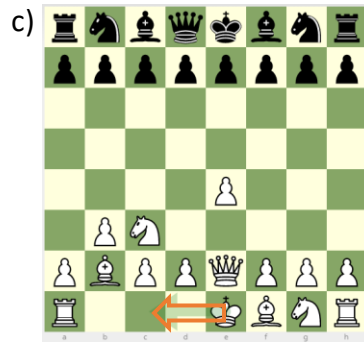
Desenvolver, dama
bispo e cavalo

.....

.....

.....

.....



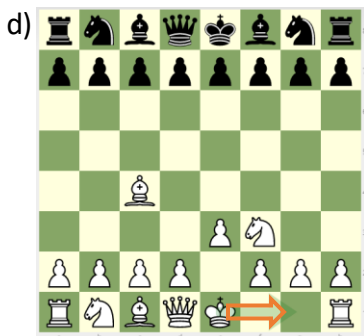
está pronto

.....

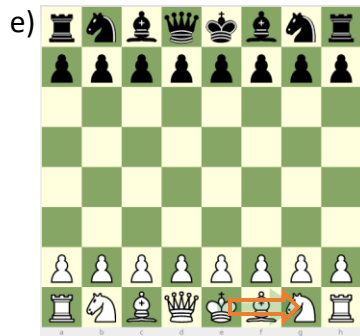
.....

.....

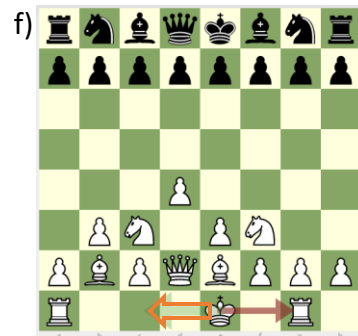
.....



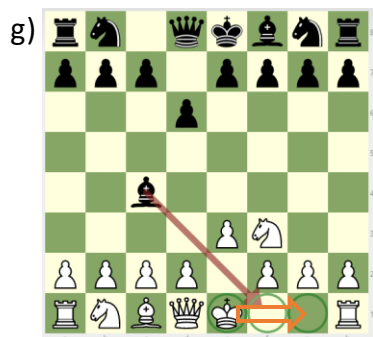
está pronto



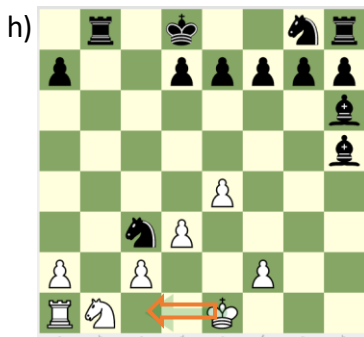
desenvolver bispo
e cavalo



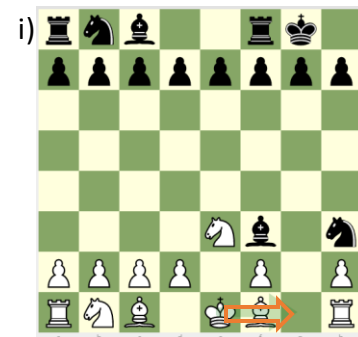
está pronto
roque maior



bloquear o bispo
com o peão em d3

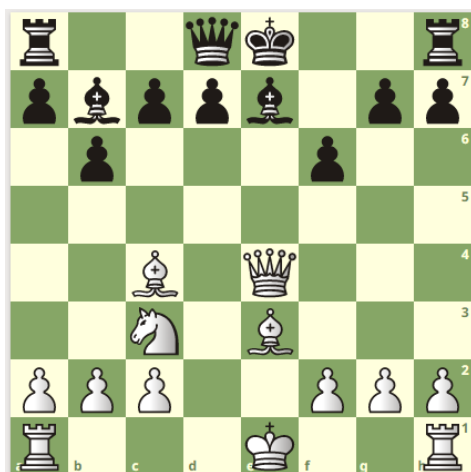


bloquear o bispo com
o peão em f4, capturar
o cavalo preto com o
cavalo branco e depois
voltar para e2 a fim de
bloquear o outro bispo



capturar o cavalo preto
com o bispo

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

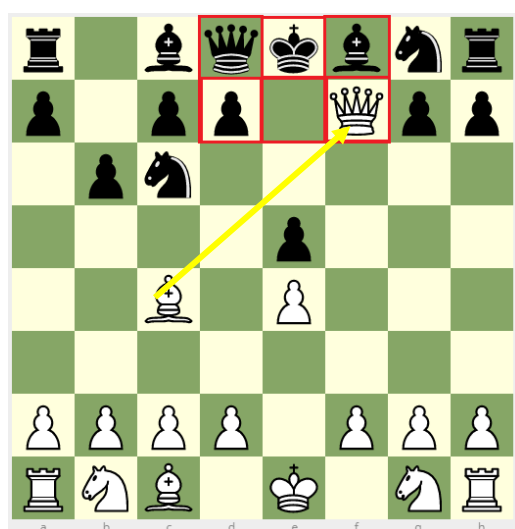


MODOS DE EMPATE

O Xequemate

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:

- 1) Estiver sob ataque de uma ou mais peças.
- 2) Não puder movimentar-se sem ficar sob ataque das peças.
- 3) Não puder ser defendido por nenhuma peça de sua cor que possa bloquear ou capturar a peça que está dando xeque.



O abandono

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.

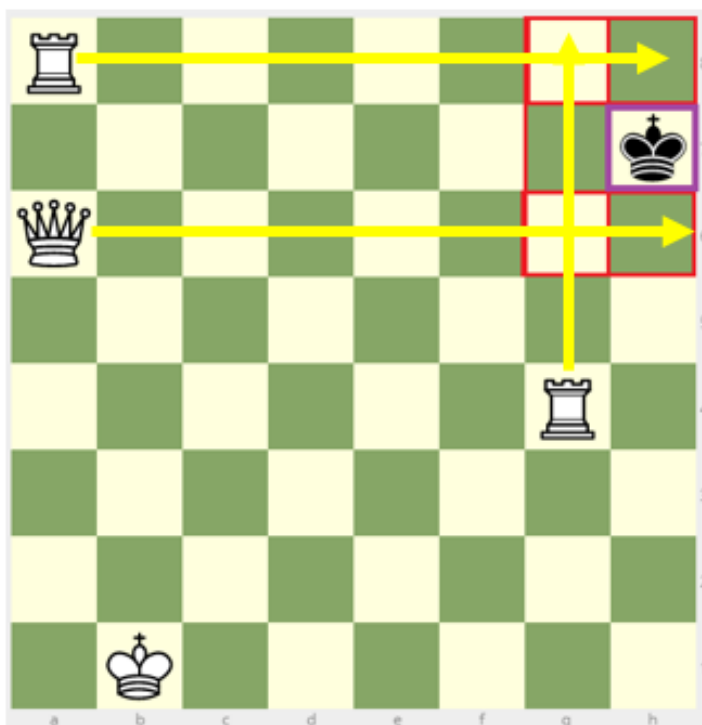
O empate

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 (a pedido do jogador) ou 75 lances (obrigatório empatar) consecutivos por ambos os jogadores sem mover peão ou sem capturar peças.

Empate por afogamento

Rei afogado





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	!
Lance ótimo	!!
Lance ruim	?
Lance péssimo	??
Lance duvidoso	?!

Captura	x ou :
Roque menor	0-0
Roque maior	0-0-0
Promoção	=
Xeque	+
Xeque-mate	++ ou #
En 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:



d4



Bc5



O-O



Cc3



exf6 e.p



h4



h6



bxc6



Cc4



h5



Db6



Dxc6+



e5



Cd7



O-O-O



Dxf2+



a1 = D



Rf8



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 benefícios básicos 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, o grupo dos enxadristas foram os 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.

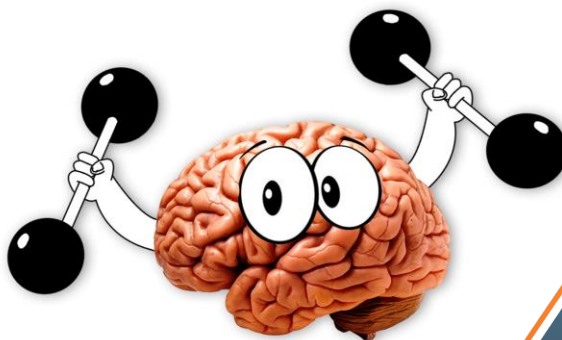
#4 MELHORA A CAPACIDADE DE RESOLVER PROBLEMAS: uma partida de xadrez exige pensamento rápido e solução de problemas em tempo real porque o oponente está constantemente mudando os parâmetros. Uma pesquisa realizada em 1992 com 450 estudantes do 6º ano em New Brunswick indicou que aqueles que tinham aprendido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



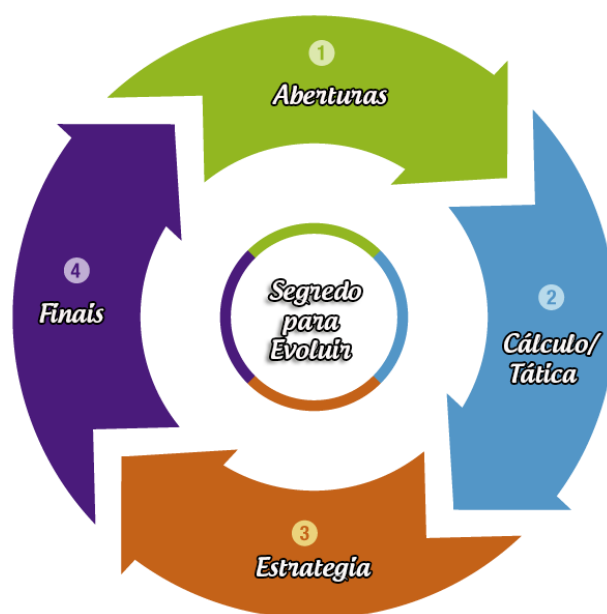


FASES DO JOGO

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.

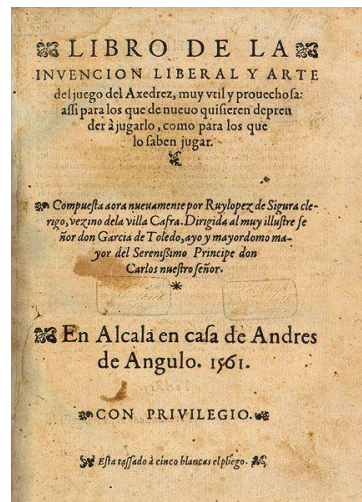
As defesas, no xadrez, são as aberturas realizadas geralmente com ação das peças pretas mediante ao lance efetuado das peças brancas, ou seja, são utilizadas com o objetivo de se defender contra o ataque das peças brancas, podendo muitas vezes tais defesas serem também “agressivas”.

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

Variedade das trocas



ANOTAÇÃO DO JOGO

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

Variedade 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 |

Variedade fechada



ANOTAÇÃO DO JOGO

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



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 |
| Lances que caracterizam a Defesa Morphy (até o lance 3) | |
| 4. Ba4 | Cf6 |

Com o movimento 4...Cf6, as pretas desenvolveram sua peça e ao mesmo tempo atacaram o peão em e4 das peças brancas. (Considerada a mais popular resposta das pretas para a abertura Ruy Lopez)

VARIANTES DA DEFESA

MORPHY

Variedade das trocas



ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|---------|-------|
| 1.e4 | e5 |
| 2.Cf3 | Cc6 |
| 3.Bb5 | a6 |
| 4. Bxc6 | dx6 |
| 5. Cxe5 | Dd4 |
| 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 |

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)

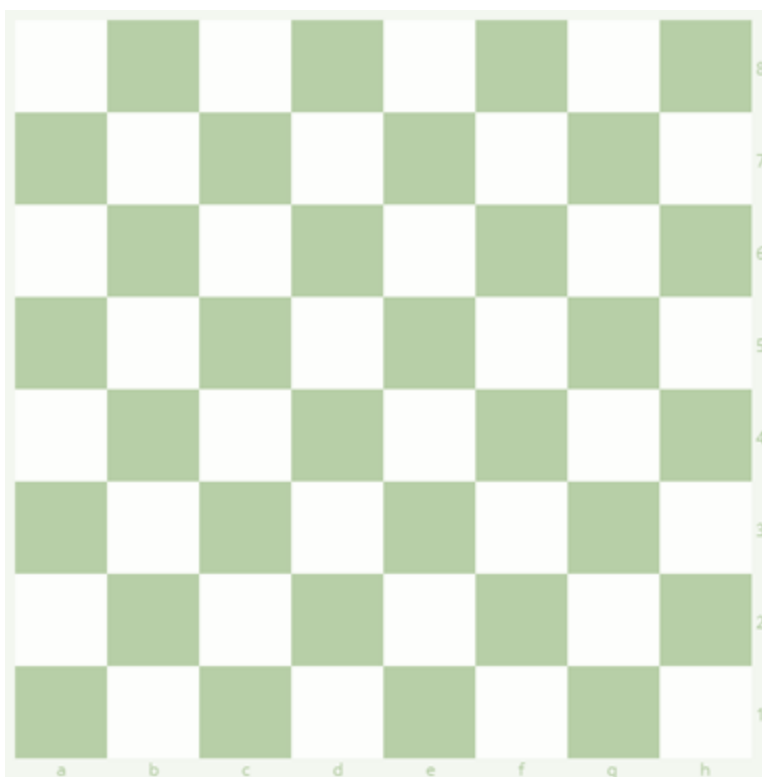


DA ATIVIDADE

- 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

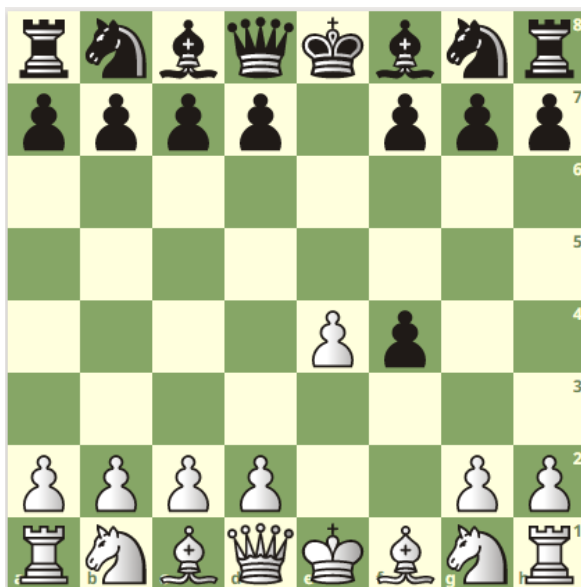


POSIÇÃO FINAL

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 Dh4+
- 4.Rf1

VARIANTES GAMBITO DO REI ACEITO

Gambito do Cavalo

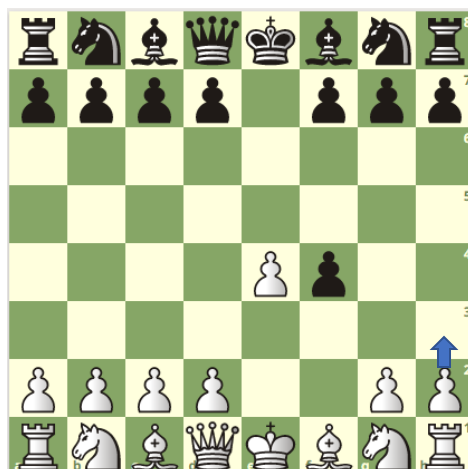


ANOTAÇÃO DO JOGO

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

A sequência principal é
3. ... g6

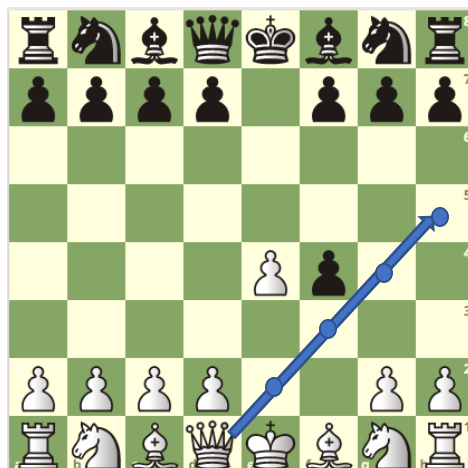
Gambito Stamma



ANOTAÇÃO DO JOGO

- 1.e4 e5
2.f4 exf4
3.h3

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. Cf3 f6
3. Cxe5 fxe5
4. Dh5+ Re7
5. Dxe5+ Rf7
6. Bc4+ Rg6
7. Df5+ Rh6
8. d4+ g5
9. h4 Bb4+
10. c3 Be7
11. hxg5+ Rg7
12. Df7#

NOTAÇÃO



PARTIDA 01

POSIÇÃO FINAL

1. e4 d5
2. exd5 Dxd5
3. Cc3 Dd8
4. d4 Cf6
5. Bc4 c6
6. Cf3 Bg4
7. Ce5 Bxd1
8. Bxf7#

NOTAÇÃO



PARTIDA 02

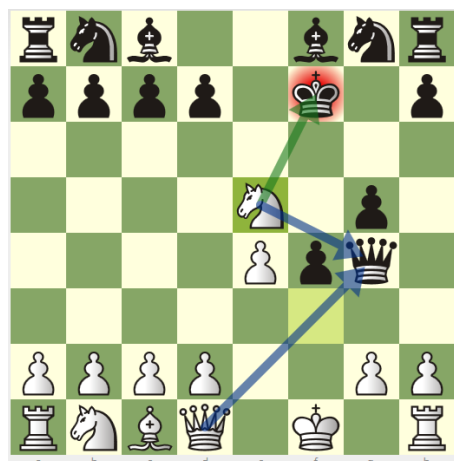
POSIÇÃO FINAL

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:

Ganhando a dama na abertura

1. e4 e5
2. f4 exf4
3. Bc4 Dh4+
4. Rf1 g5
5. Cf3 Dg4
6. Bxf7+ Rxf7
7. Ce5+

POSIÇÃO FINAL



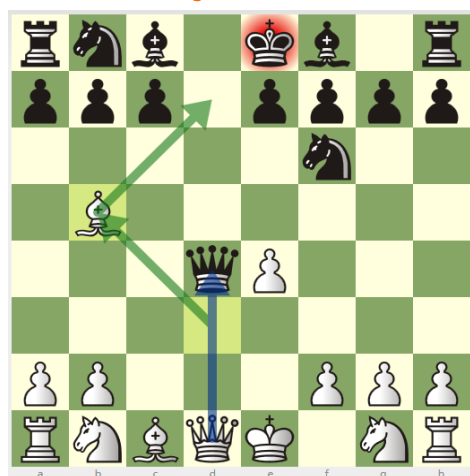
DICA

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.

Ganhando a dama na abertura

1. d4 d5
2. c4 Cf6
3. cxd5 Cxd5
4. e4 Cf6
5. Bd3 Dxd4
6. Bb5+ Bd7
7. Dxd4

POSIÇÃO FINAL



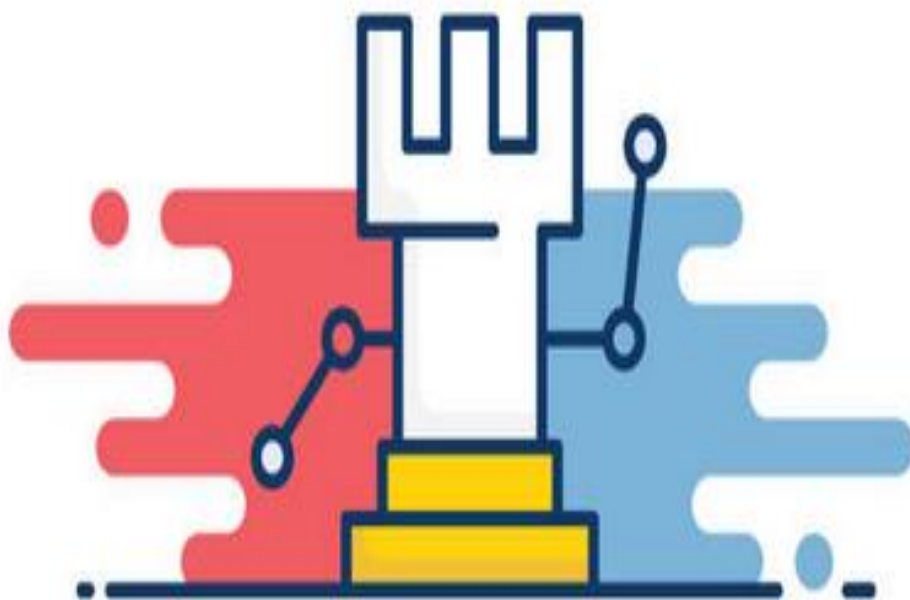
DICA

Na posição acima podemos notar que o peão de **d4** estava “envenenado”, ou seja, era uma armadilha e as pretas não deveria capturá-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.

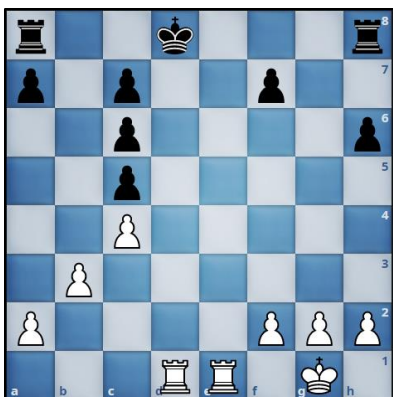
Ative sempre suas peças, desenvolva os cavalos no centro, bispos nas diagonais ativas, ou seja, casas que estão livres, evite deixar seus bispos presos nos cantos do tabuleiro.

Veja no Diagrama 02, que os bispos brancos e os cavalos estão com várias casas 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.

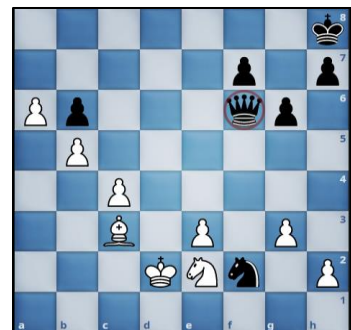
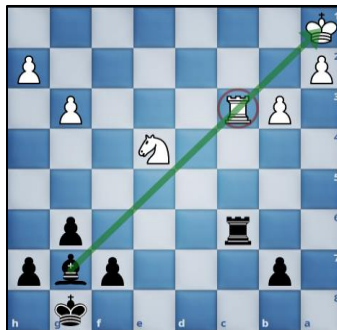
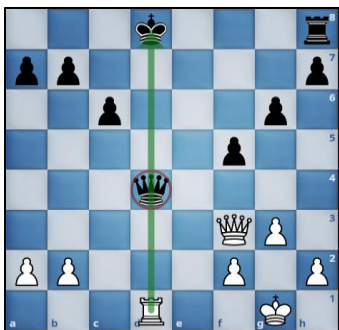
No diagrama 03, mesmo com a mesma quantidade de peças as brancas estão superiores, pois, tem um boa estrutura de peões e seu rei está bem protegido, as pretas não rocam e apresentam debilidade na estrutura de peões na ala da dama.

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 cravadas, espetos, garfos, xeques descobertos, xeques duplos 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 peça cravada:



Indique abaixo quais as peças que estão cravadas:



peão de g7



torre de e5



peão de f7

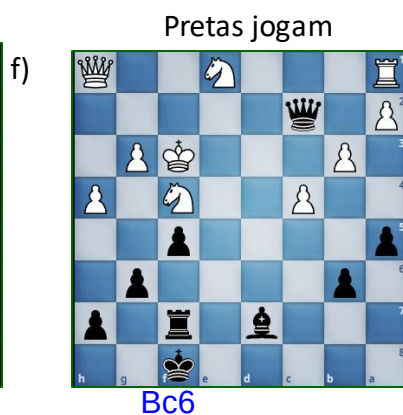
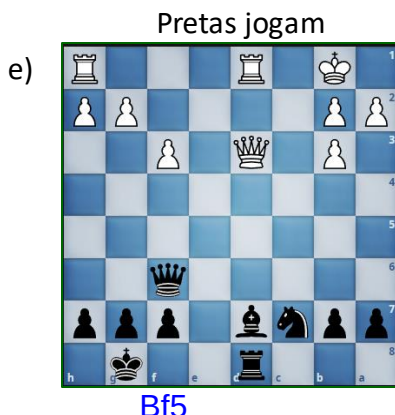
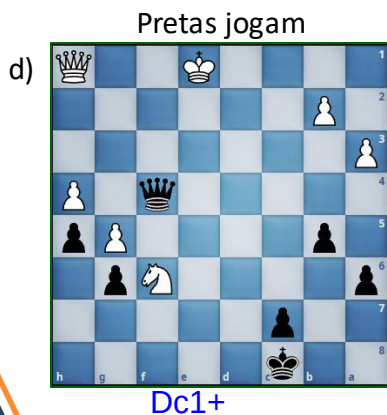
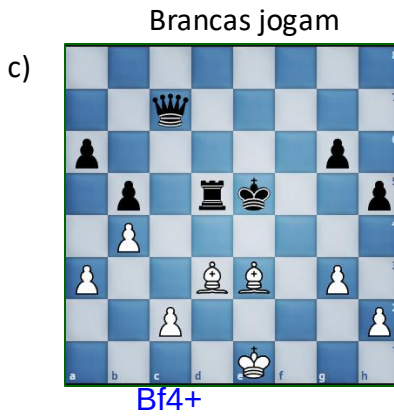
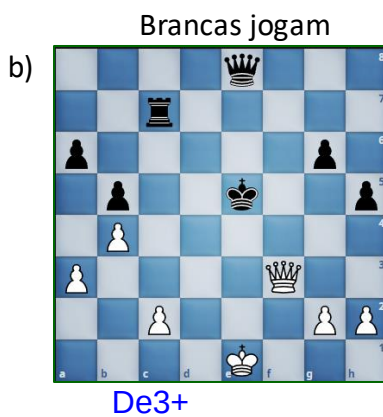
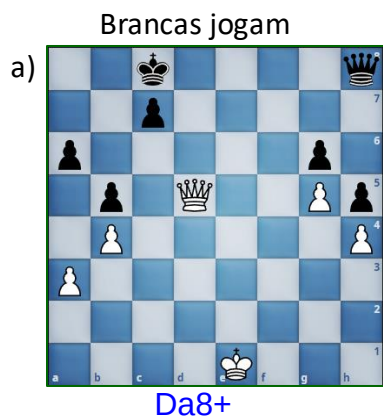
O ESPETO

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 podemos ver 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 de alto valor.

Escreva os lances que caracterize um espeto:



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



c5

b) Brancas jogam



Cf6+

c) Pretas jogam



Bf5+

d) Brancas jogam



Dd4+

e) Pretas jogam



Tg5

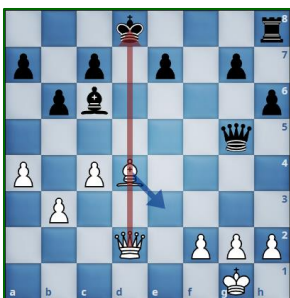
f) Brancas jogam



Cxc5+

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



Ce5+

b) Pretas jogam



Td2+

c) Brancas jogam



Bb4+

d) Pretas jogam



d3+

e) Pretas jogam



Cc4+

f) Brancas jogam



Rb3+

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



Cd5+

b) Brancas jogam



Td7+

c) Brancas jogam



Cxg5+

d) Pretas jogam



e1=C+

e) Pretas jogam



Tb4+

f) Pretas jogam



Cf5+

FINAIS



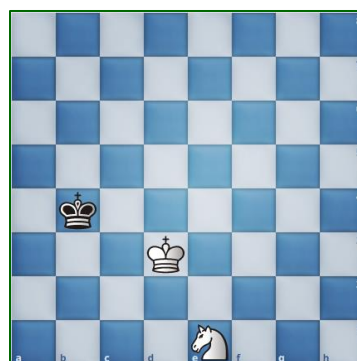
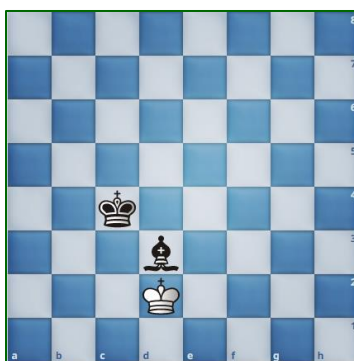




MATERIAL MÍNIMO PARA DAR XEQUE MATE

- 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.

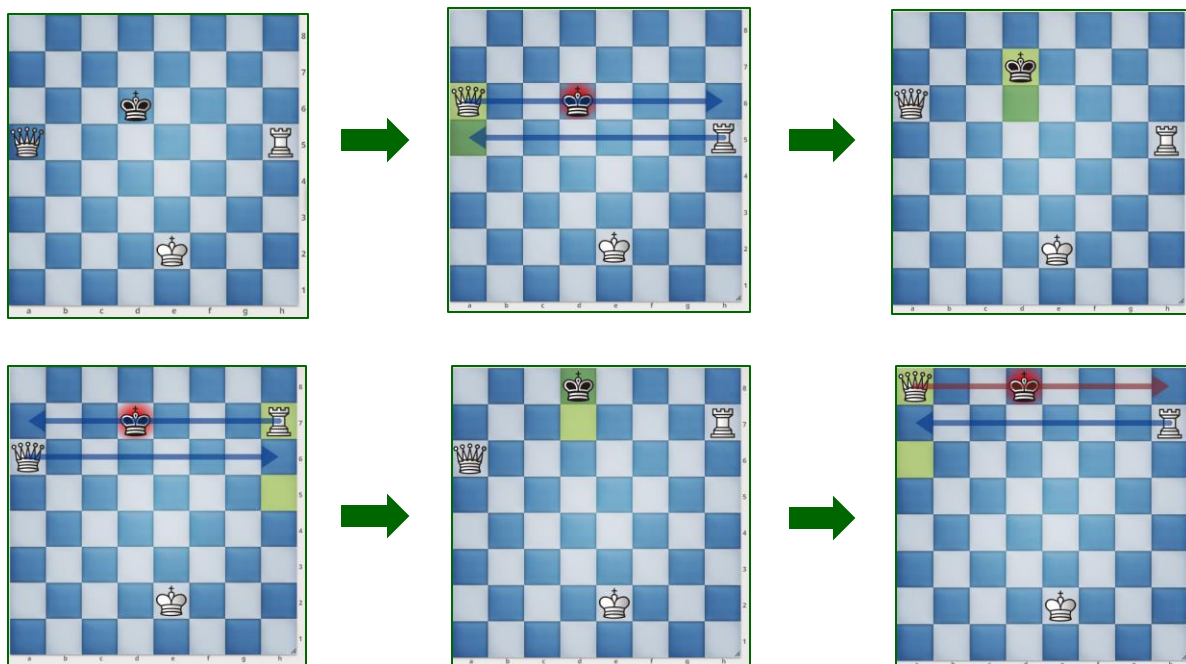
Segue alguns exemplos de mates elementares:



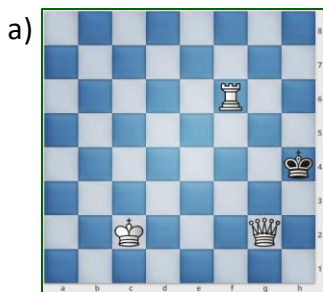
FINAL DE REI, DAMA E TORRE VS REI



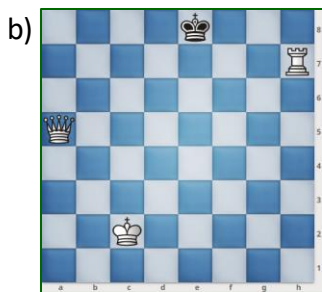
No final do jogo, muitas vezes sobram algumas peças para dar xeque mate, vamos estudar como se dá xeque mate de Rei, dama e torre X Rei, nesses casos, utiliza-se um método chamado “mate da escadinha”, onde é possível fechar uma fileira por vez, como mostra os diagramas abaixo.



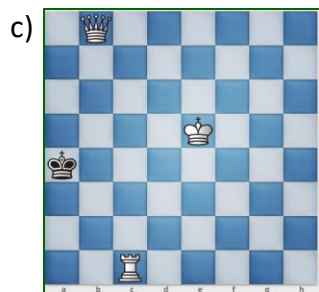
Brancas **jogam** e dão mate em 01 lance em todos os diagramas



Th6#



Da8#



Ta1#



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:

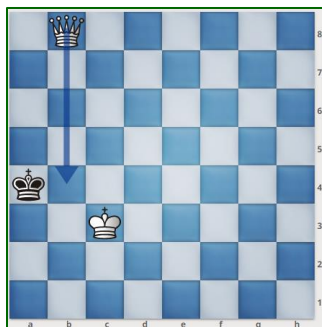


Diagrama 01



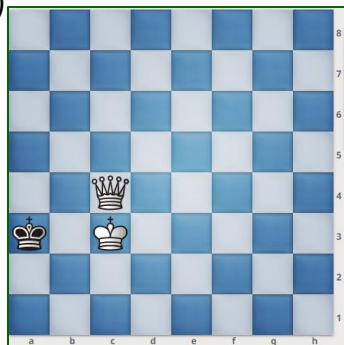
Diagrama 02



Diagrama 03

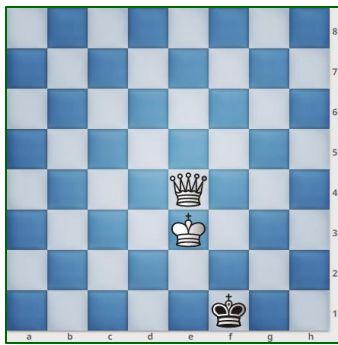
Nos diagramas abaixo, usando o rei e a dama, encontre a jogada de xeque-mate em 01 lance e anote-a

a) Brancas jogam



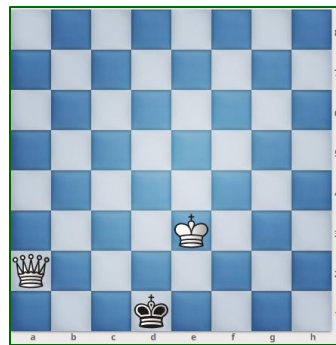
Db3#

b) Brancas jogam



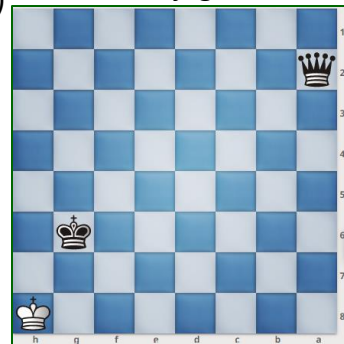
Dh1#

c) Brancas jogam



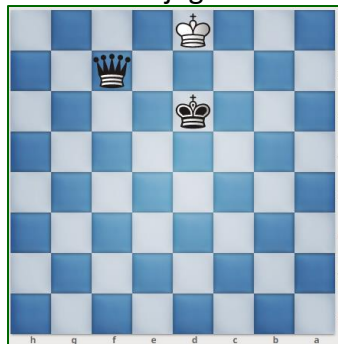
Dd2#

e) Pretas jogam



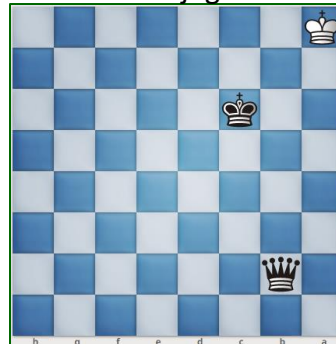
Da8#

f) Pretas jogam



Dd2#

g) Pretas jogam



Db2#

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

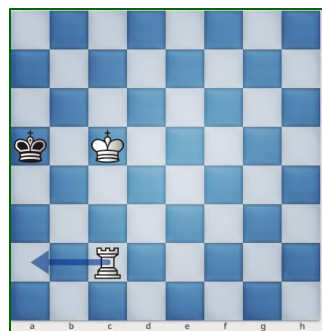
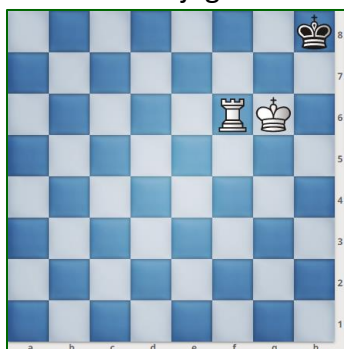


Diagrama 03

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

a) Brancas jogam



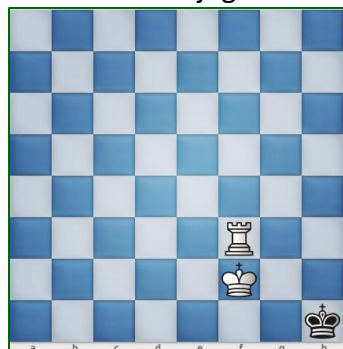
Tf8#

b) Brancas jogam



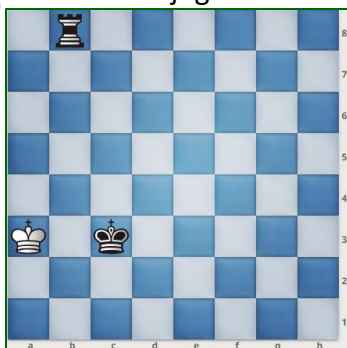
Td8#

c) Brancas jogam



Th3#

d) Pretas jogam



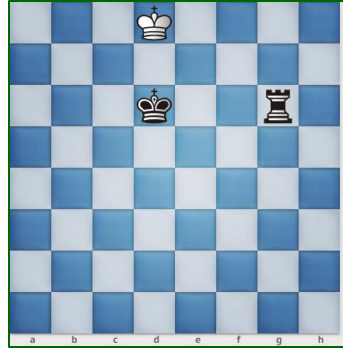
Ta8#

e) Pretas jogam



Tf1#

f) Pretas jogam



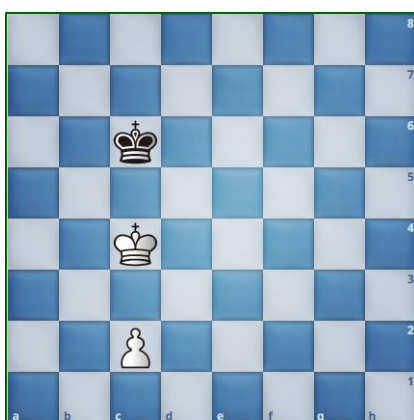
Tg8#



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 e peão contra rei 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:

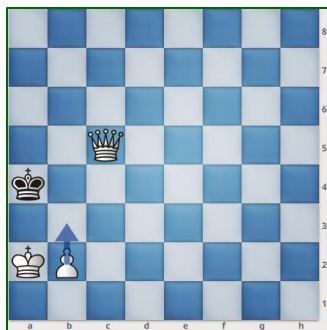


Diagrama 01

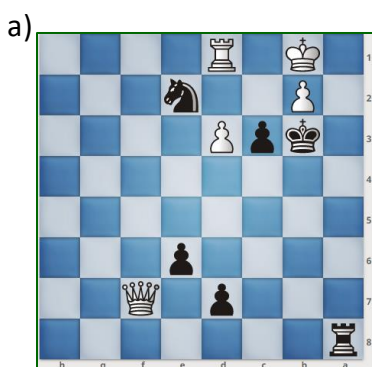


Diagrama 02



Diagrama 03

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



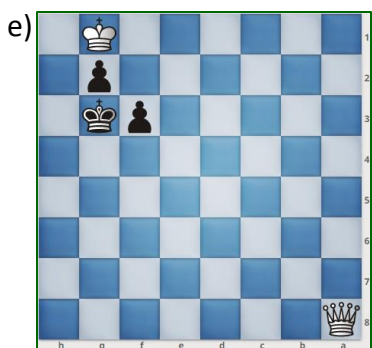
c2#



c5#



c3#



f2#



h2#



cxb3#

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:

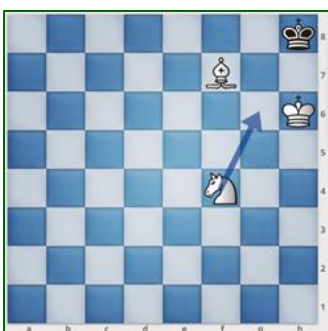


Diagrama 01

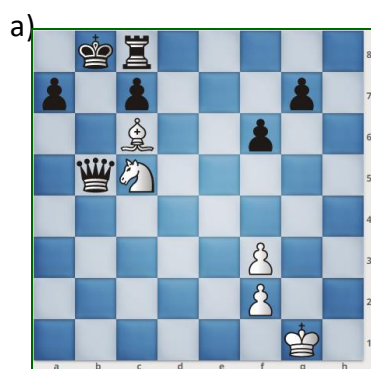


Diagrama 02

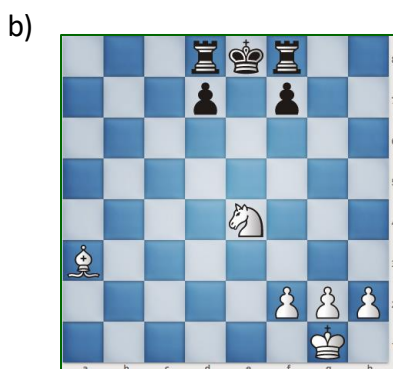


Diagrama 03

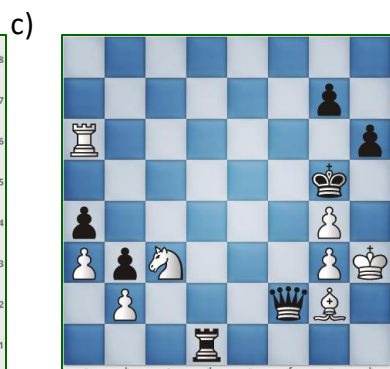
Branças jogam e dão mate em 01 lance em todos os diagramas, anote a jogada:



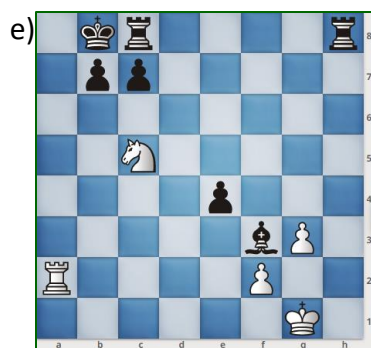
Cd7#



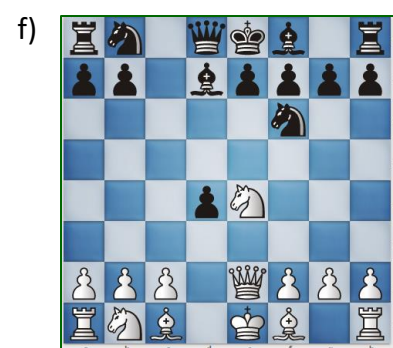
Cf6#



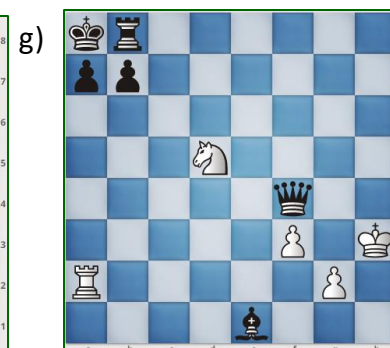
Ce4#



Cd7#



Cxf6#



Cb6#



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

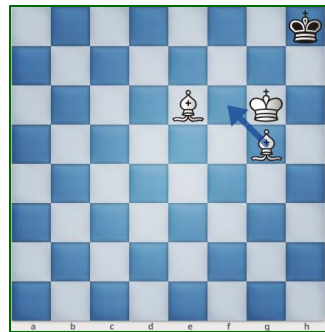
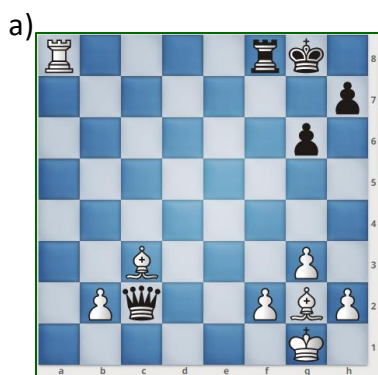
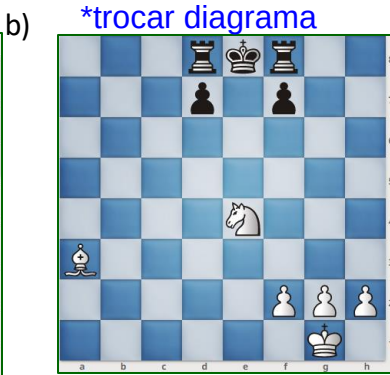


Diagrama 03

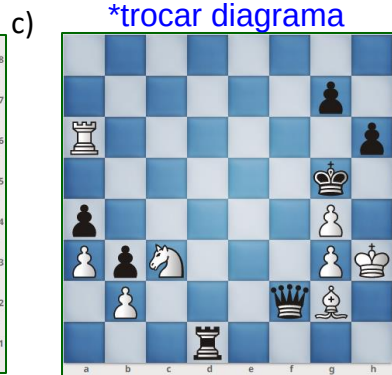
Brancas jogam e dão mate em 01 lance em todos os diagramas, anote a jogada:



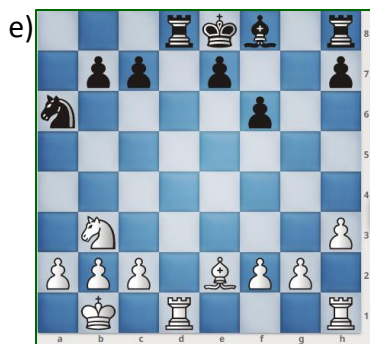
Be6#



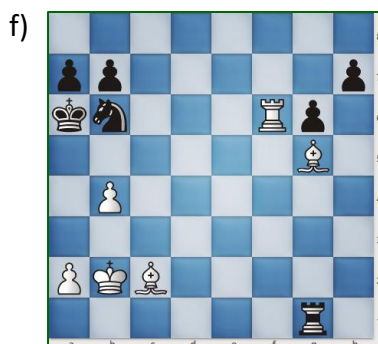
Cf6#



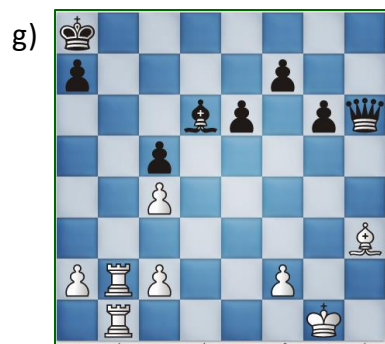
Ce4#



Bh5#



Bd3#



Bg2#

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

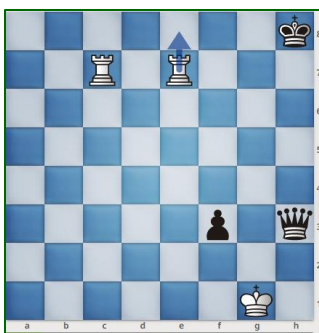


Diagrama 02



Diagrama 03

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

a)



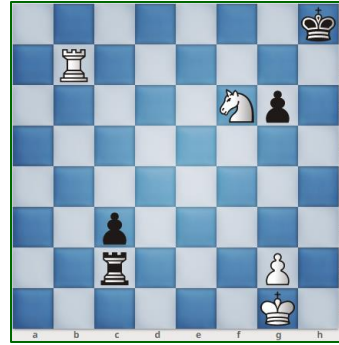
Ta8#

b)



Td8#

c)



Th7#

e)



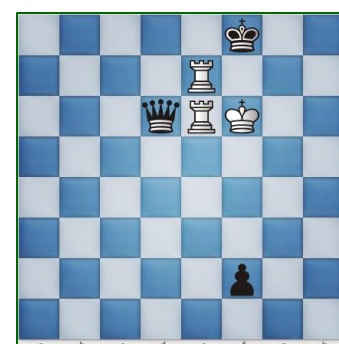
Td8#

f)



Tc8#

g)



Te8#



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



Df5#

b) Brancas jogam



Dxh7#

c) Brancas jogam



Dd6#

e) Brancas jogam



Dh7#

f) Brancas jogam



Dd2#

g) Pretas jogam



Dg2#

MATE DE REI, CAVALO, BISPO VS 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.

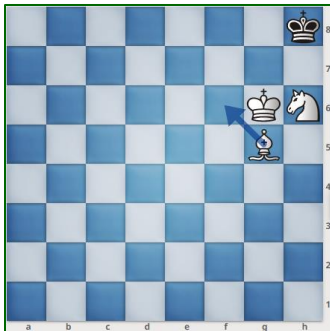


Diagrama 01



Diagrama 02

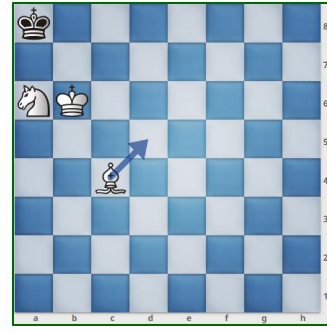


Diagrama 03

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:

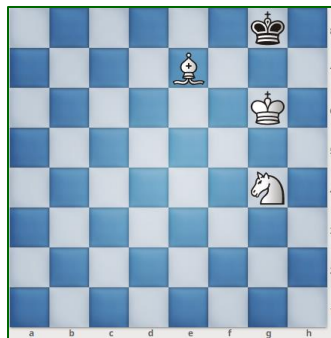
a) Brancas jogam



Ca3+, Ra1

Bc3#

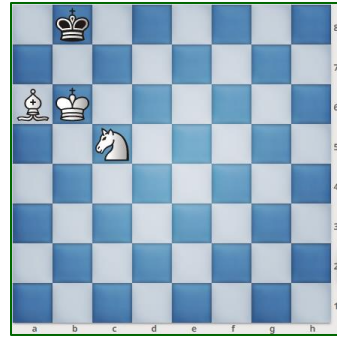
b) Brancas jogam



Ch6+, Rh8

Bf6#

c) Brancas jogam



Cd7+, rA8

bB7#



CRIANDO MATES



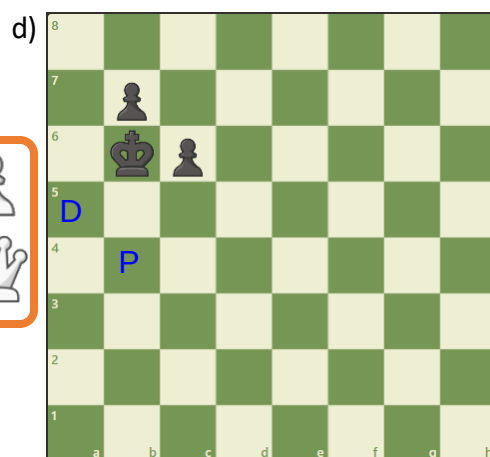
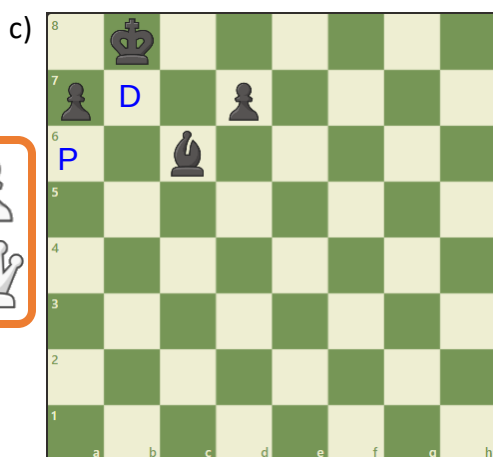
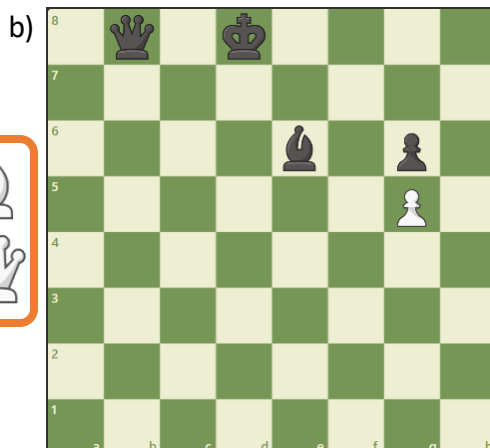
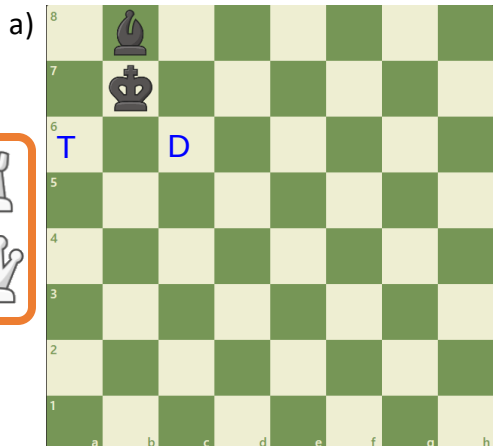


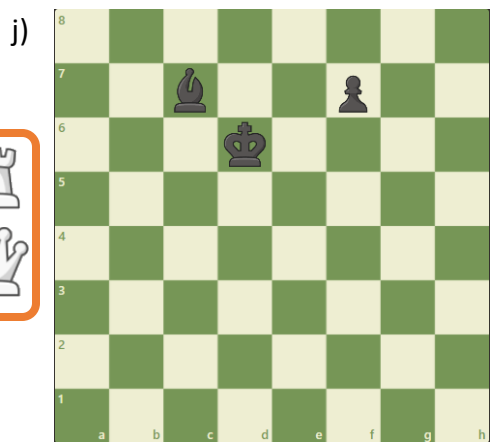
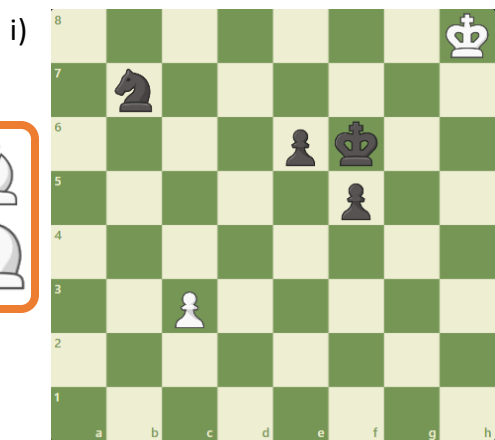
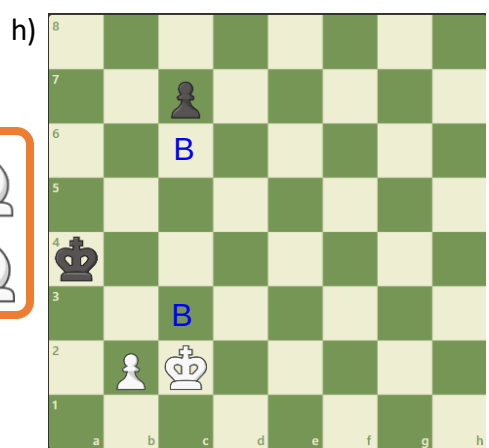
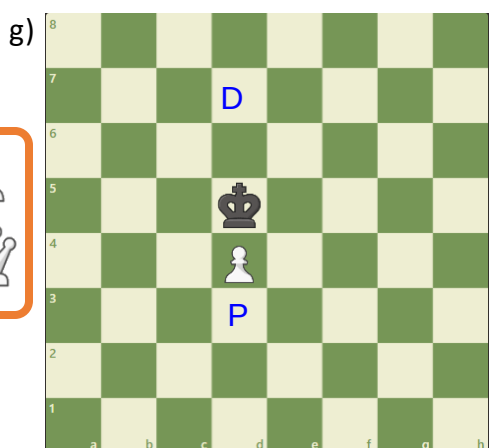
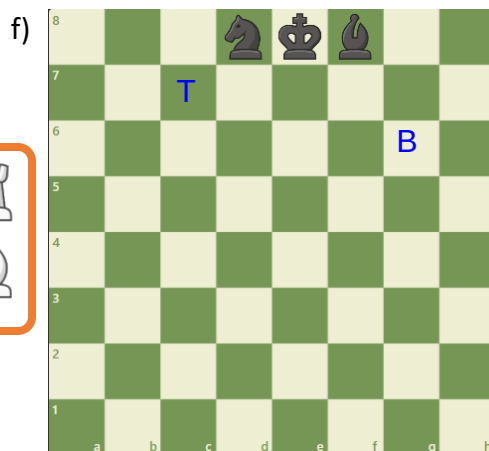
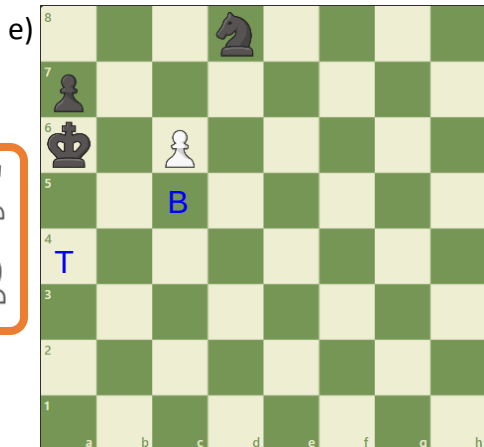
CONSTRUINDO POSIÇÕES DE MATE



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.





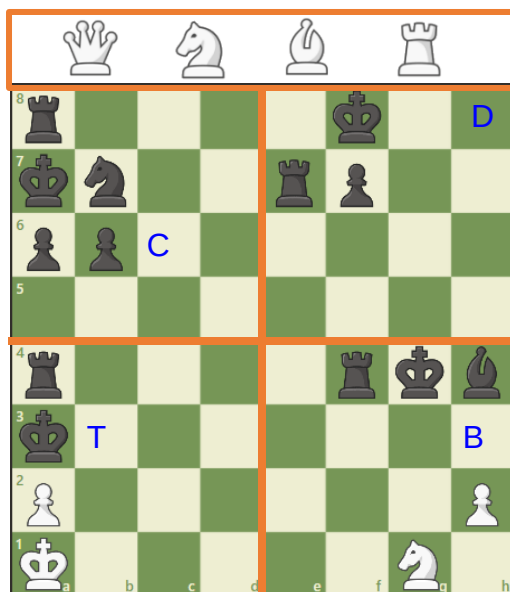
2

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.

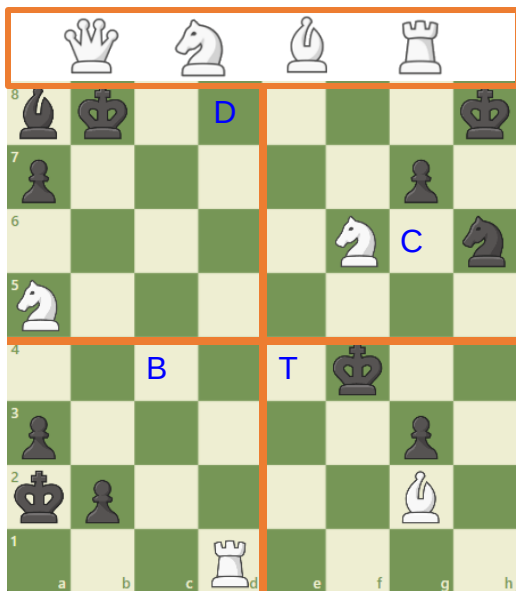
a)



b)



c)



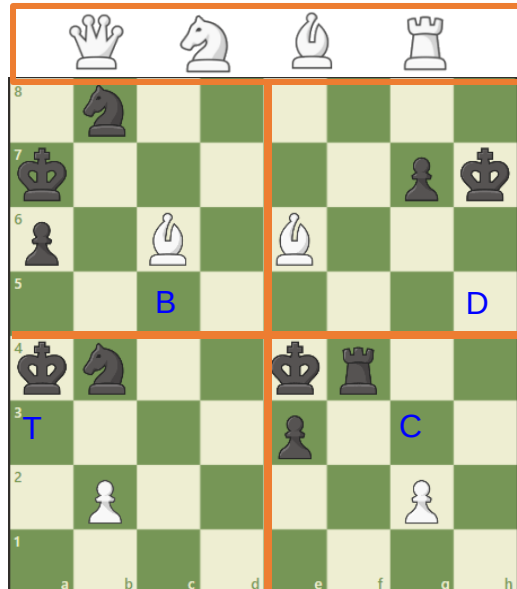
d)



e)

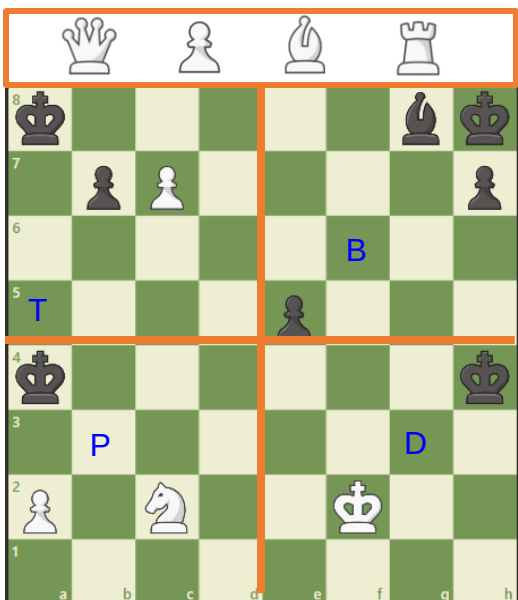


f)



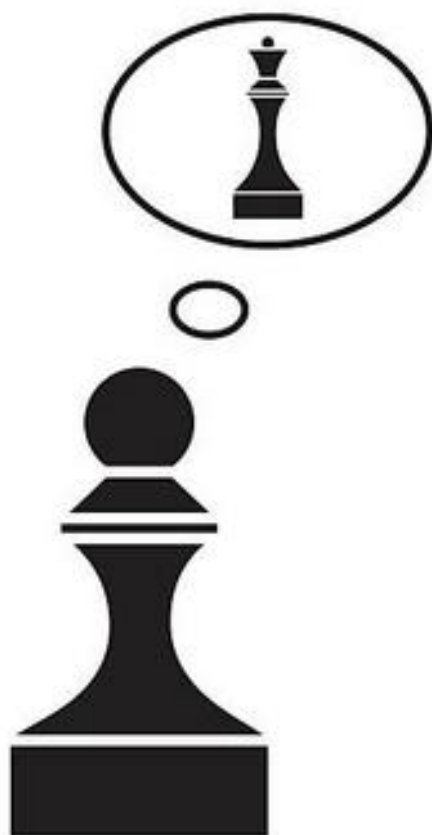
NÃO TEM
SOLUÇÃO

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, 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 sequência de lances para que ocorra o xeque mate e anote-os. Brancas jogam em todos os diagramas:

a) Mate em 03 lances



Dxh6+, Rxh6

Th1+, Rg8

Th8#

b) Mate em 02 lances



Dxg6+, hxg6

Th8#

c) Mate em 02 lances



Txh7+, Cxh7

Dxg7#

d) Mate em 02 lances



Dg8+, Txg8

Cf7#

e) Mate em 03 lances



Dxf7+, Txf7

Td8+, Tf8

Tdxf8#

f) Mate em 02 lances



Dc6+, bxf7

Ba6#

g) Mate em 03 lances



Te8+, Txe8

Txe8+, Rg8

Dg5#

h) Mate em 02 lances



Dxc8+, Rxc8

Te8#

i) Mate em 02 lances



Cxe7+, Dxe7

Dg3#



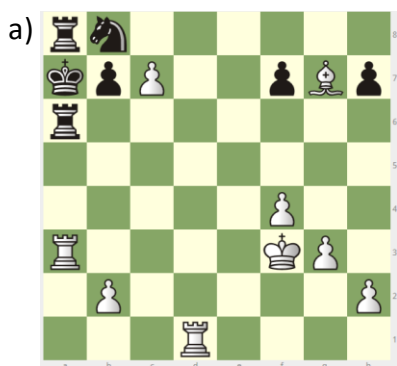
EXERCÍCIOS DE MATE EM 1



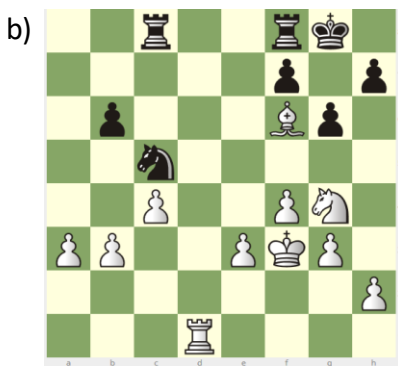
DA ATIVIDADE

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

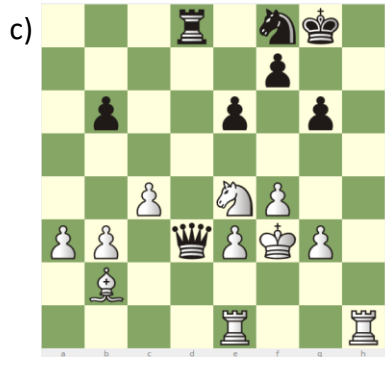
Branças jogam em todos os diagramas



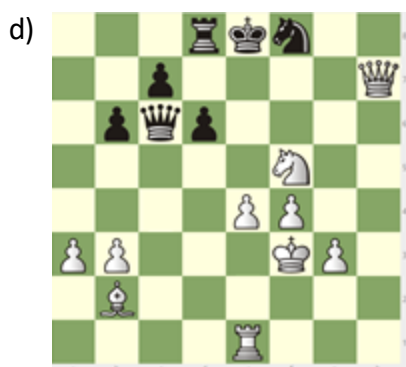
c8 = C#



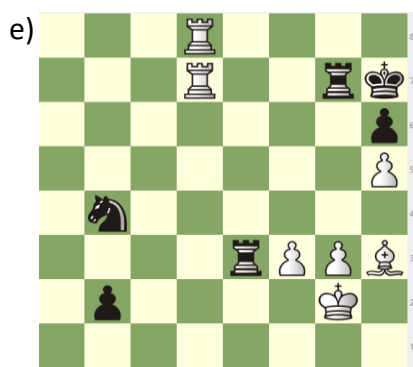
Ch6#



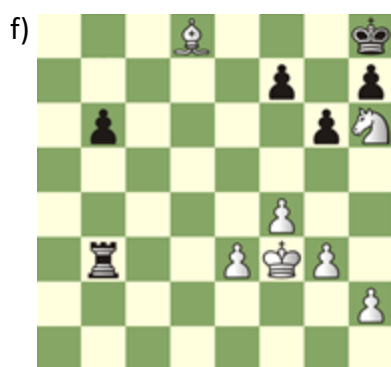
Th8#



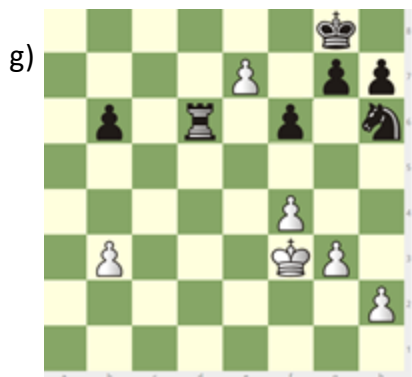
De7#



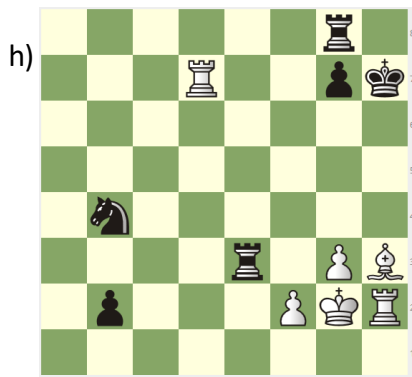
Bf5#



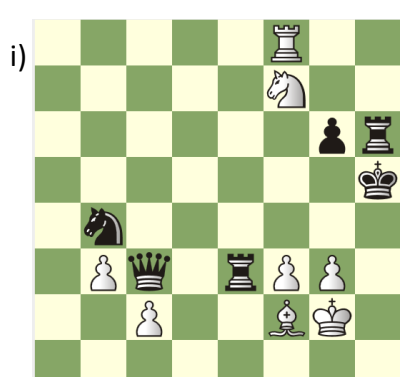
Bf6#



e8=D#



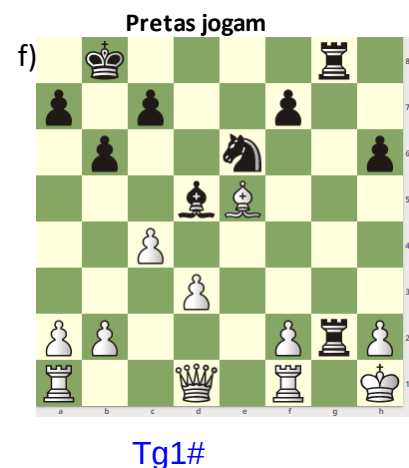
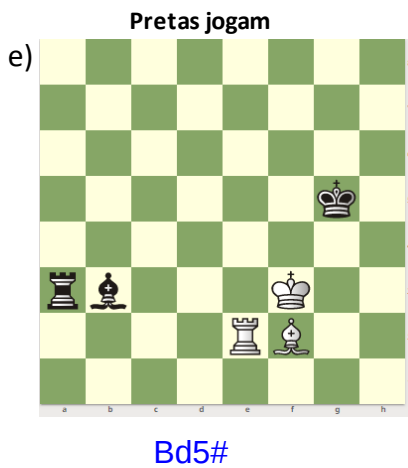
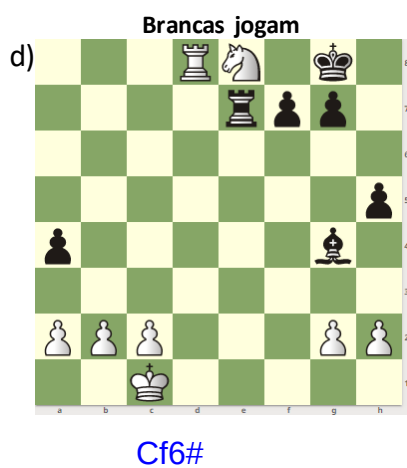
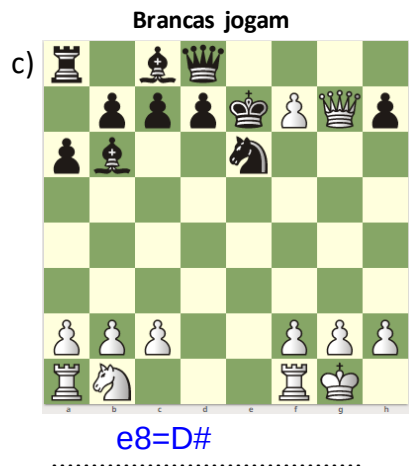
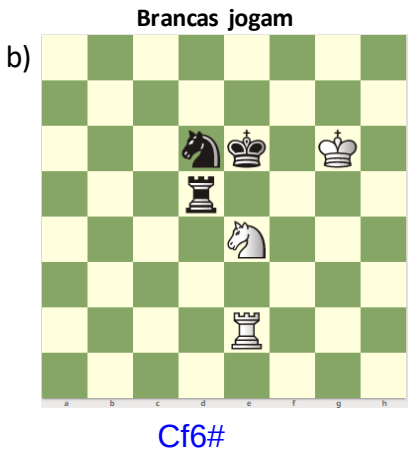
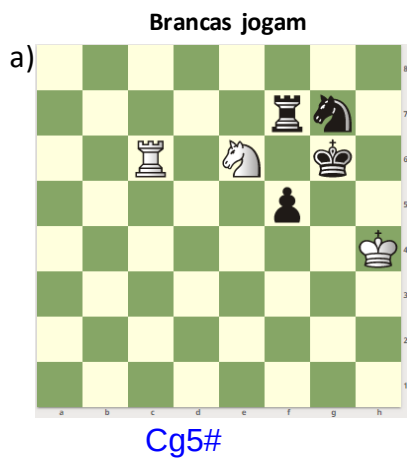
Bf5#



g4#

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.

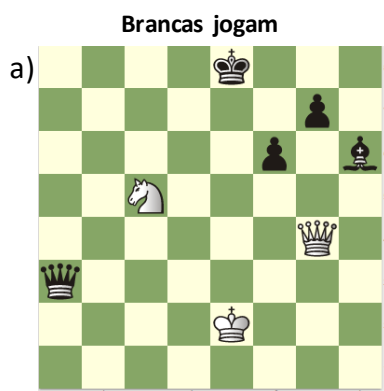




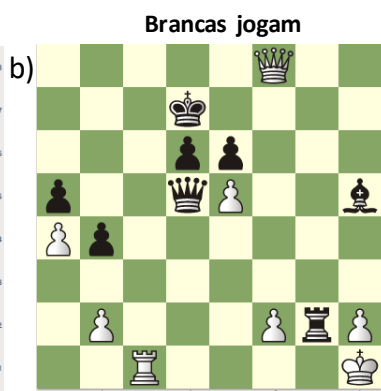
EXERCÍCIOS DE MATE EM 2

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

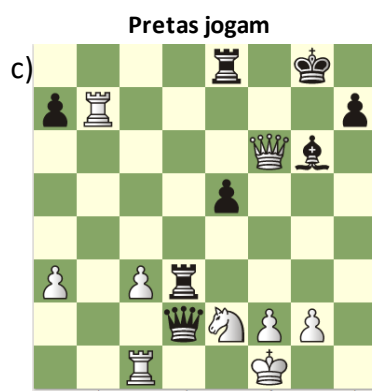
- Duas peças estão cooperando para entregar mate. A primeira peça dá xeque e limita mais a liberdade do rei restando apenas uma possibilidade de defesa. No movimento dois, o atacante se junta e entrega o mate.
- Duas peças de ataque contra um defensor: sacrifique o companheiro.
- Uma peça faz o trabalho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



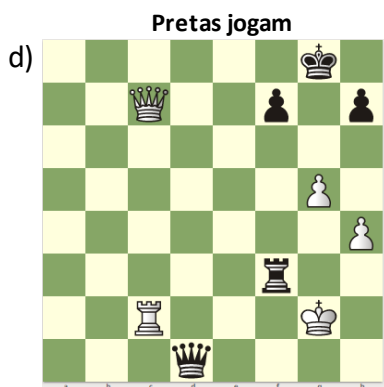
De8+, Rd8
Dd7#



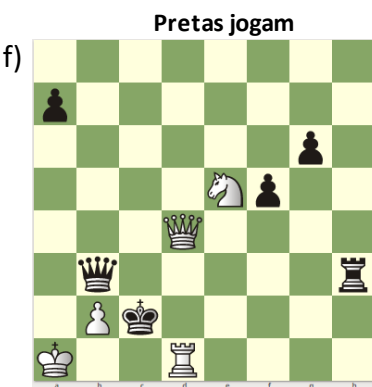
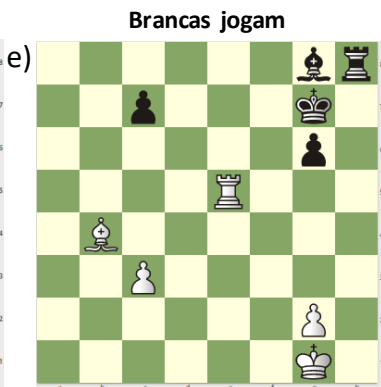
Dc8+, Re7
Tc7#



Dd1+, Txd1
Txd1#



Df1+, Rh2
Th3#

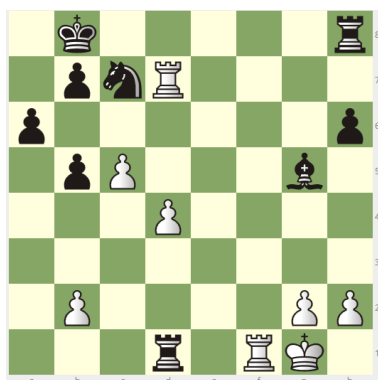


Da3+, bxa3
Ta3#



1 Nos diagramas abaixo dê xeque mate em 2 lances.

a) Pretas jogam

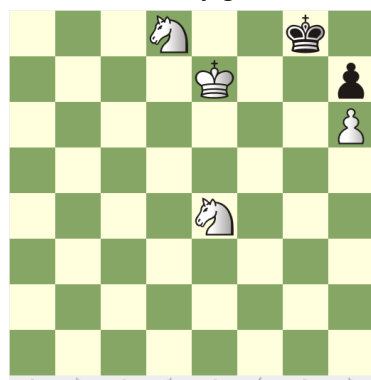


Be3+

Rh1

Txf1#

b) Brancas jogam

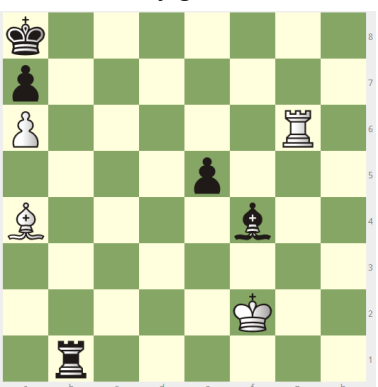


Cf6+

Rh8

Cf7#

c) Brancas jogam

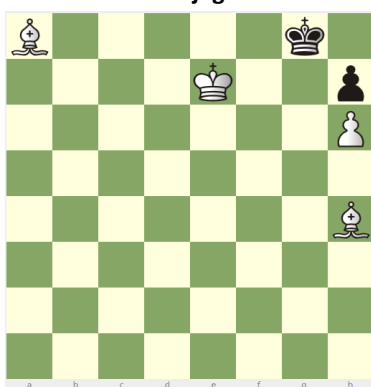


Tg8+

Tb8

Bd6#

d) Brancas jogam

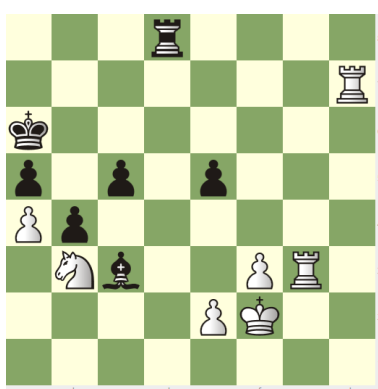


Bd5+

Rh8

Bf6#

e)

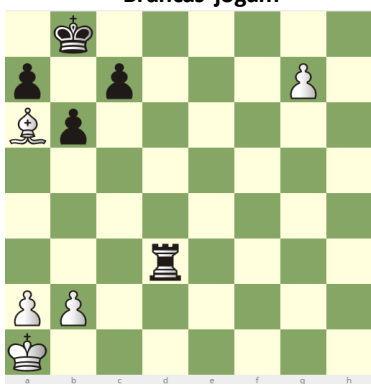


Tg6+

Td6

Txd6#

f)



g8=D+

Td8

Dxd8#



CONECTE-SE

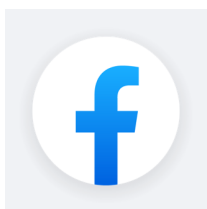
FEDERAÇÃO MATO-GROSSENSE DE XADREZ



Novafmtx.com.br



@fmtxadrez



www.facebook.com/FMTXadrez



fmtx2016@gmail.com



(65) 99662-7072