



XADREZ PAPA-CHIBÉ

PARA INICIANTES - PARTE 1

Nesta edição:

Benefícios de se Praticar Xadrez	1
Notação Algébrica	1
Tabuleiro	2
As Peças	2
Xeque	5

**CLAUBER MARTINS**

AULAS ONLINE DE XADREZ -
GOOGLE SALA DE AULA - TEORIA E PRÁTICA.

91 99994-8610 zap

Prof. Clauber Martins

Árbitro Nacional e Instrutor CBX
www.clauberfmartins.inf.br

Benefícios de se Praticar Xadrez

A idéia básica de se levar o xadrez até as escolas reside no fato de ele ser um esporte pedagógico, auxiliando no desenvolvimento das demais disciplinas curriculares. Quem não precisa, por exemplo, adquirir uma boa memória para guardar acontecimentos e datas quando está em uma aula de história? Qual de nós não tem necessidade de ter precisão nos cálculos matemáticos? Sem contar que o xadrez oferece um ambiente ímpar para desenvolvermos nossa criatividade, sendo ainda um excelente meio de recreação e de formação do caráter dos jovens.

Segundo Charles Partos, mestre internacio-

nal e professor do departamento da instrução pública do Cantão do Valais (Suíça), o aprendizado e a prática do xadrez desenvolvem várias habilidades:

A atenção e a concentração;

O julgamento;

A imaginação e a antecipação;

A memória;

A vontade de vencer, a paciência e o autocontrole;

O espírito de decisão e a coragem;

A lógica matemática, o raciocínio analítico e sintético;

A criatividade;

A inteligência;

A organização metódica do estudo e o interesse pelas línguas estrangeiras.



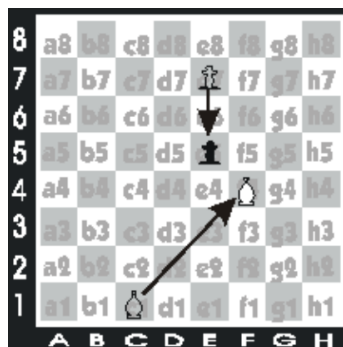
Interesses especiais:

- XADREZ ESCOLAR
- BENEFÍCIOS DO XADREZ
- ENSINAMENTO DOS PRINCÍPIOS BÁSICOS DO XADREZ
- NOTAÇÃO

Notação Algébrica

É o sistema coordenado e conveniente de identificação para cada casa do tabuleiro, onde as peças, com exceção dos peões, são designadas por suas iniciais. Os peões não são mencionados especificamente. As oito colunas (da esquerda para a direita a contar do campo das brancas no tabuleiro) são designadas por letras de "a" até "h". E as oito fileiras são numeradas de "1" a "8", a partir da primeira fileira

das brancas (posicionadas nas fileiras 1 e 2, e as pretas nas fileiras 7 e 8).



E quando duas peças semelhantes podem ser jogadas à mesma casa, a notação abreviada é completada como segue: se, por exemplo, dois Cavalos se acham em g1 e d2; o lance Cg1-f3 escrever-se-á abreviadamente Cg-f3. Se os Cavalos estivessem em g1 e g5, o lance Cg1-f3 seria abreviado para C1-f3. Permitindo assim o registro das partidas com fácil leitura.

O Tabuleiro

O tabuleiro de xadrez é formado por um quadrado de 8x8 com 64 casas iguais alternadamente claras (as casas “brancas”) e escuras (as casas “pretas”). O tabuleiro é colocado entre os jogadores de tal forma que seja branca a casa do canto à direita de cada jogador (diagrama 1). As oito casas dispostas verticalmente

são chamadas de “colunas”. As oito casas dispostas horizontalmente são chamadas de “fileiras”. As linhas retas de casas da mesma cor, dispostas no mesmo sentido, são chamadas de “diagonais”. Para facilitar a anotação dos movimentos, todas as casas recebem um nome. Partindo do ponto de vista do jogador das brancas, as fileiras recebem os números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,

sendo que a fila mais baixa recebe o número 1 e a mais alta o número 8. As colunas são nomeadas, da esquerda para a direita, com as letras a, b, c, d, e, f, g, h. Assim, o nome de cada casa consiste da combinação de uma coluna-letra e uma fileira-número, ou seja, a casa no canto direito das brancas é h1.

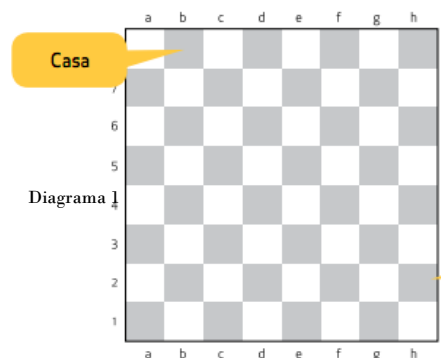


Diagrama 1

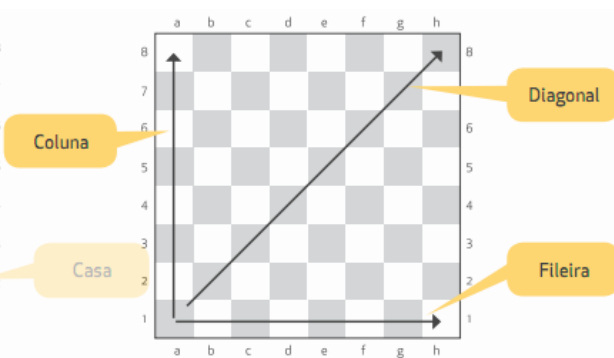


Diagrama 2

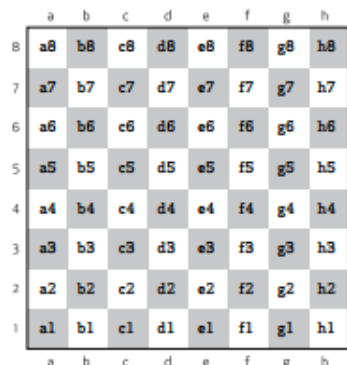


























Diagrama 3

As Peças

No início da partida, um jogador tem 16 peças de cor clara (as peças “brancas”) e o outro tem 16 peças de cor escura (as peças “pretas”). Essas peças são as seguintes:

Peça	Símbolo	Nome	Quantidade
 	 	Rei	1
 	 	Dama	1
 	 	Torre	2
 	 	Bispo	2
 	 	Cavalo	2
 	 	Peão	8

Quadro 01 - Peças e Símbolos

Antes de começar a partida, as peças devem ser arrumadas como a posição do diagrama seguinte:

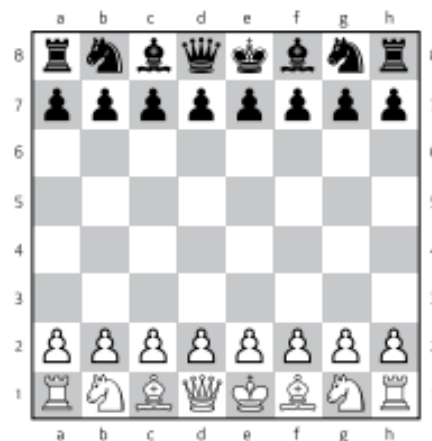


Diagrama 4

“Diz-se que uma peça está atacando uma peça do oponente se puder efetuar uma captura naquela casa.”

Movimento das Peças

Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por outra peça de mesma cor. Se uma peça move-se para uma casa já ocupada por uma peça do oponente, esta última é capturada e retirada do tabuleiro, como parte do mesmo movimento.

Diz-se que uma peça está atacando uma peça do oponente se puder efetuar uma

captura naquela casa. Considera-se que uma peça ataca uma casa, mesmo se tal peça está impedida de ser movida para esta casa, porque, consequentemente, deixaria ou colocaria o seu próprio rei sob ataque.



O Bispo

O bispo pode mover-se para qualquer casa ao longo da diagonal em que se encontra. Se uma peça adversária encontrar-se no seu “raio de ação”, ou seja, nas suas linhas de movimentação, esta peça pode ser capturada conforme pode ser visto no diagrama 6. A captura se dá ocupando a casa em que se encontra a peça adversária e retirando-a do tabuleiro. Ao fazer esses movimentos, o bispo não pode pular sobre qualquer peça que esteja em seu caminho.

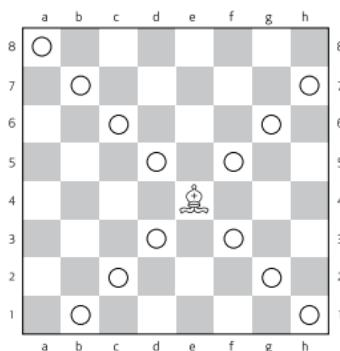


Diagrama 5

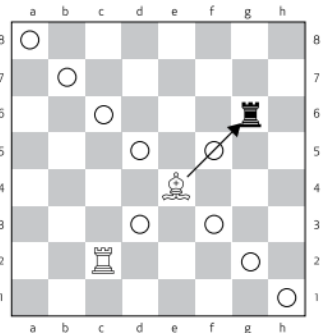


Diagrama 6

A Torre

A torre pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna ou fileira em que se encontra. Se uma peça adversária encontrar-se no seu raio de ação, poderá ser capturada conforme pode ser visto no diagrama 8. A captura se dá ocupando a casa em que se encontra a peça adversária e retirando-a do tabuleiro. Ao fazer esses movimentos, a torre não pode pular sobre qualquer peça que esteja em seu caminho.

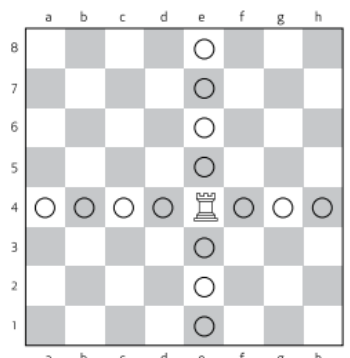


Diagrama 7

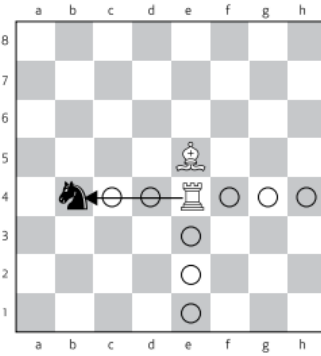


Diagrama 8

Peão

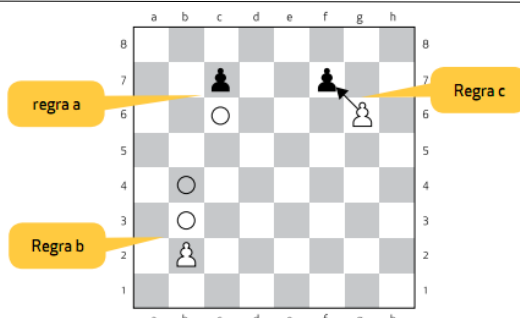


a) O peão pode mover-se para uma casa, imediatamente à sua frente, na mesma coluna, que não se encontre ocupada, ou

b) em seu primeiro lance o peão pode mover-se conforme mencionado em (a) acima; alternativamente pode avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas estejam desocupadas, ou

c) o peão pode mover-se para uma casa ocupada por uma peça do oponente, que esteja diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando aquela peça.

d) Um peão atacando uma casa atravessada pelo peão do oponente que acaba de

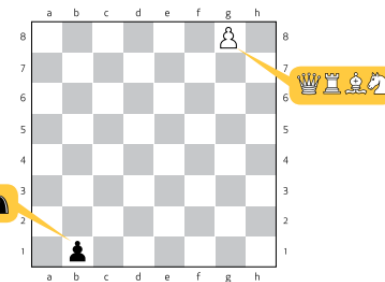


avançar duas casas num único lance vindo de sua casa original, pode capturar este peão oponente como se aquele



rido avanço e é chamada de Tomada “em passant”.

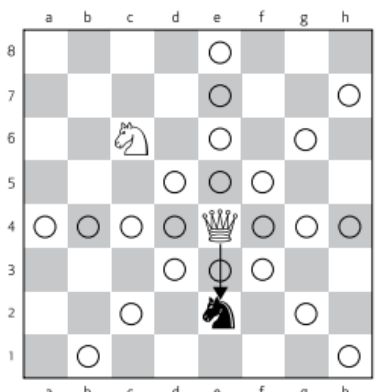
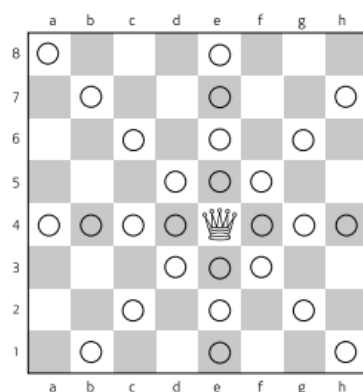
e) Quando o peão alcança a última casa da sua coluna, deve ser trocado, como parte de uma mesma jogada, por uma nova dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor. A escolha do jogador não está restrita a peças já capturadas na partida. Esta troca de um peão por outra peça é chamada de “promoção” e a ação da nova peça é imediata.



A Dama



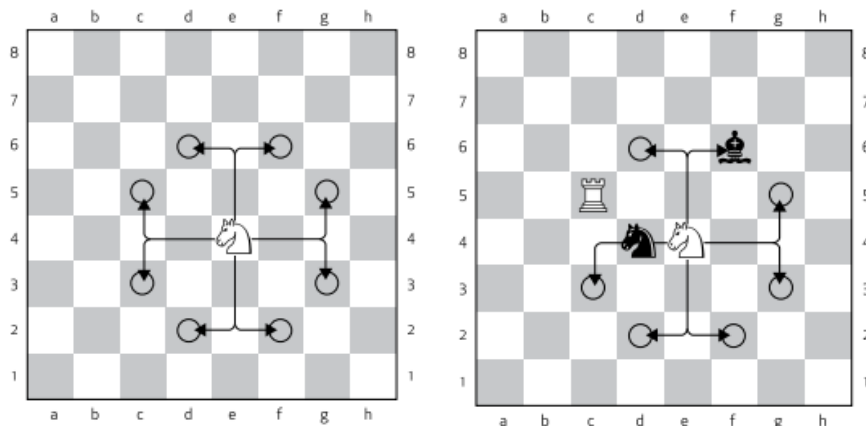
A dama pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna, fileira ou diagonal em que se encontra. Se uma peça adversária encontrar-se nas suas linhas de movimentação, esta peça pode ser capturada conforme pode ser visto no diagrama. A captura se dá ocupando a casa em que se encontra a peça adversária e retirando-a do tabuleiro. Ao fazer esses movimentos, a dama não pode pular sobre qualquer peça que esteja em seu caminho.



O Cavalo



O cavalo move-se duas casas na coluna ou na fileira em que se encontra e então anda uma casa mais para sua esquerda ou sua direita. Seu movimento forma sempre a letra L. É a única peça que salta sobre as outras. A captura se dá somente no final do movimento.

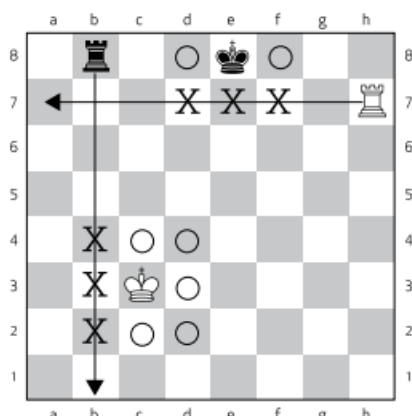
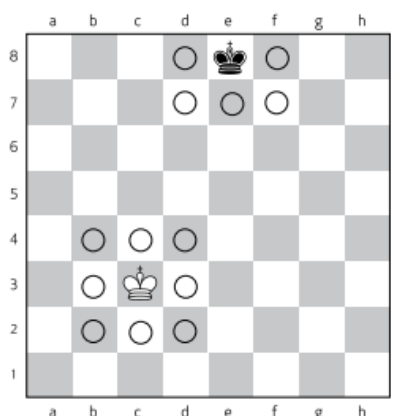


O Rei



Há duas formas diferentes de mover o rei:

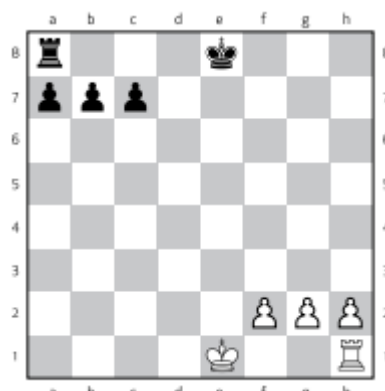
a) movendo-se para qualquer casa vizinha não atacada por uma ou mais peças do oponente. O rei não pode ocupar as casas assinaladas com X, pois ficaria ameaçado (em xeque).



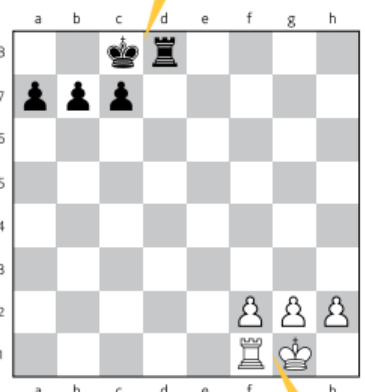
Considera-se que as peças do oponente atacam uma casa, mesmo que essas peças não possam ser movidas. ou

b) “rocando”, sendo este um lance efetuado com o rei e uma das torres, de mesma cor na mesma fileira, levando-se em

conta como um único lance de rei e executado da seguinte forma: o rei é transferido de sua casa original a duas casas em direção à torre. Em seguida, a torre é transferida para a casa que o rei acabou de atravessar.



Roque grande



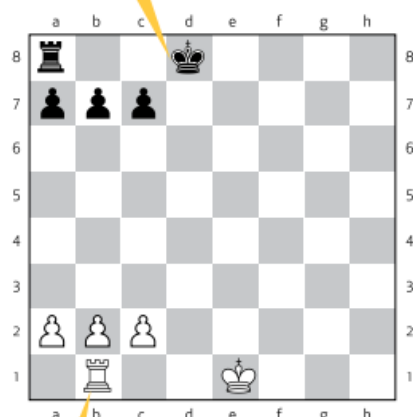
Roque pequeno

2. Roque não é permitido temporariamente:

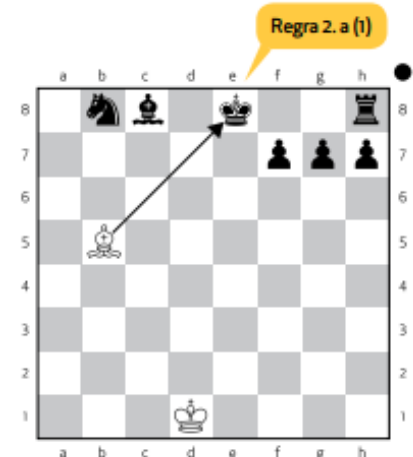
a) se a casa que o rei ocupa (1), ou a casa pela qual deve passar (2), ou ainda a casa a que ele passará a ocupar (3), estiver atacada por uma ou mais peças do oponente.

b) se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque será efetuado.

Regra 1. a



Regra 1. b

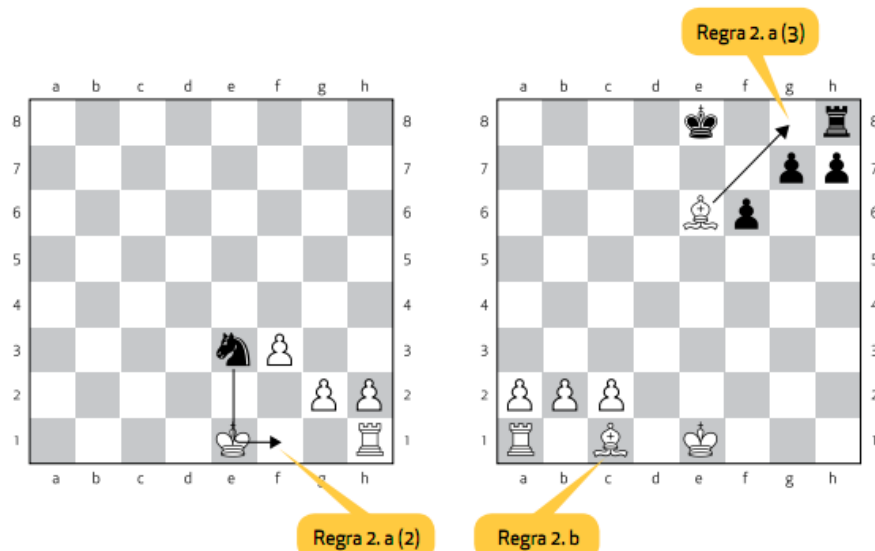


1.

Perde-se o direito de rocar:

a) se o rei já foi movido, ou

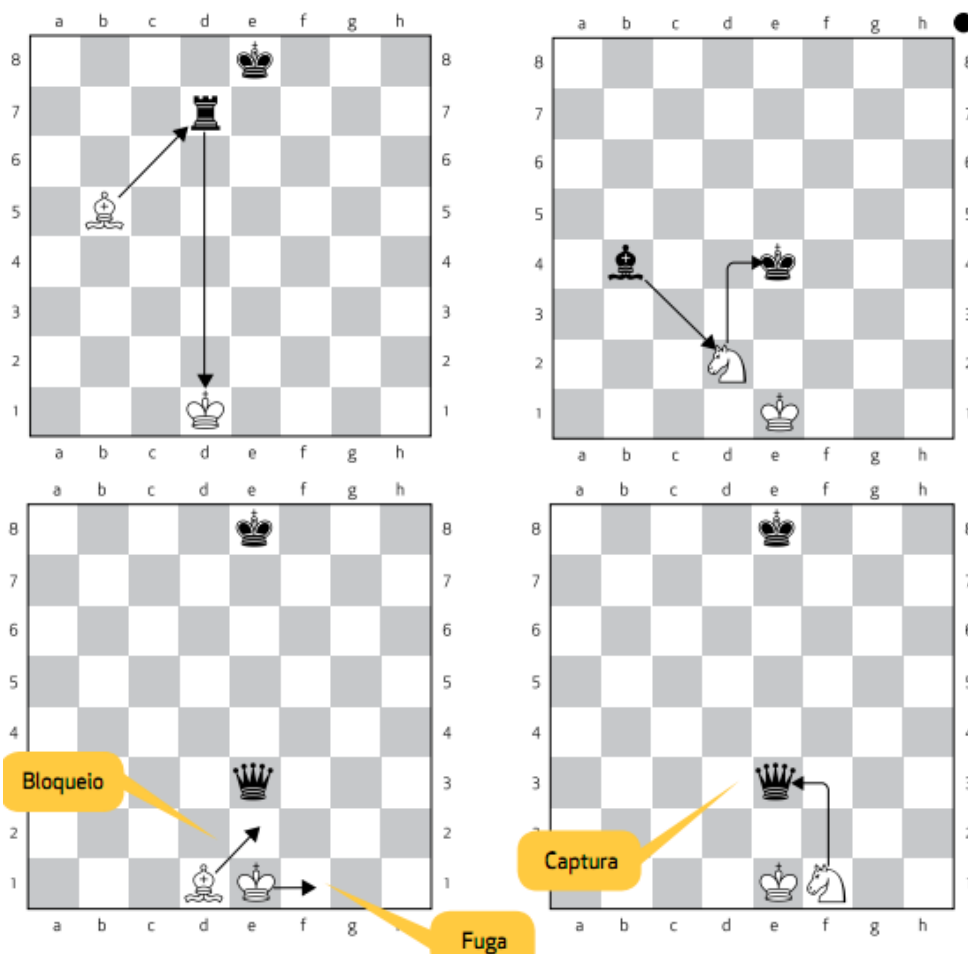
b) se a torre que participar do roque já tenha se movido.



"Se a lógica é uma ciência que se ocupa com as leis do raciocínio, o xadrez é uma arte que reflete o lado lógico do raciocínio numa demonstração concreta, visível."

Xeque

Diz-se que o rei está em xeque se estiver atacado por uma ou mais peças do oponente mesmo que tais peças estejam cravadas, ou seja, impedidas de sair daquela casa, porque deixariam ou colocariam o seu próprio rei em xeque. Nenhuma peça pode ser movida de modo que exponha ou deixe o rei da mesma cor em xeque. Há três formas de escapar do xeque: fugindo, bloqueando e capturando a peça agressora.



O círculo preto no canto superior direito do diagrama indica que o lance é das pretas. Não havendo este símbolo, o lance pertence às brancas.



ESPORTE
PARAENSE
EVENTOS E ARBITRAGEM ESPORTIVA



CLAUBER MARTINS

<http://www.clauberfmartins.inf.br/>