



XADREZ PAPA-CHIBÉ

PARA INICIANTES - PARTE 2

Nº 02, Volume 1, edição 1 - Prof. Cláuber Martins

12/04/2020 - Belém/PA

Nesta edição:

Origem do Xadrez	1
Dicas sobre Aberturas	1
O Término da Partida	2
O Ato de Mover as Peças	4
Xeque	5



AULAS ONLINE DE XADREZ -
GOOGLE SALA DE AULA - TEO-
RIA E PRÁTICA.

91 99994-8610 zap
Prof. Cláuber Martins
Árbitro Nacional e Instrutor CBX
www.clauerfmartins.inf.br

Interesses especiais:

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

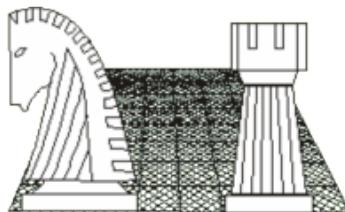
Origem do Xadrez?

Não podemos afirmar com precisão a origem do nobre jogo. Há várias lendas para contar seus primórdios, sendo a mais conhecida a que consta no livro de Malba Thaan, "O Homem que Calculava".

Por anos e anos acreditou-se que o xadrez teria vindo da Índia, por volta do século VI d.C., oriundo de um jogo chamado Chaturanga (exército de quatro elementos). Chaturanga é uma palavra em sânscrito, que se refere aos quatro braços (ou divisões) do exército indiano – elefantes, cavalaria, carriagens e infantaria. Entretanto, estudos recentes apontam a possibilidade de ele ter vindo da China. Com a palavra, os historiadores...

Muitos fatos pitorescos têm sido contados a respeito da origem e história do xadrez.

Podemos remontar à história do jogo até 3.000 anos antes de nossa



personagens da realeza. Os cavalos, bispos, reis e aí perdemos o fio, como e rainha (dama) são auto-ocorre com muitos outros explicativos, enquanto as acontencimentos na história. O torres (ou "castles") representam a fortaleza dos nobres. Durante muito tempo era disputado sob regras distintas, em diferentes países e entre raças heterogêneas, as classes privilegiadas, mas orientais e ocidentais. Tal como é jogado atualmente, não há dúvida, é medieval em seu caráter. Assemelha-se à uma guerra convencional e um jogo da corte, conforme pode ser visto pelos nomes e ação das peças. Foi o jogo dos reis e hoje é o Rei dos Jogos. Os peões, pode-se dizer, são os oficiais subalternos, cobrindo e batalhando à frente da cavalaria, dos bispos, remido e aprendidos, sua prática propiciará mais deleite e satisfação em relação a qualquer jogo conhecido.

Dicas sobre Aberturas - Iniciantes

Chamamos de abertura a ocupe-a com o menor número 12. Procure conquistar espaço primeira fase da partida, onde vamos “despertar” nossas peças para o jogo, pois nas casas onde se encontram estão inativas, adormecidas.

1. Inicie a partida com o peão na frente do rei dois passos. 2. Sempre que possível desenvolva uma peça que ameace alguma coisa. 3. Desenvolva os cavalos antes dos bispos, especialmente o da ala do rei. 4. Escolha a melhor casa para sua peça e de lances. 5. Movimente um ou dois peões na abertura e ção de suas peças, do contrário não mais. 6. Não movimente rio, cairá em posições res a dama precocemente. 7. Faça tringidas. 13. Tente trabalhar o roque o mais cedo possível, e lhar com suas peças em har dê preferência ao roque na ala monia (conjunto), uma colado rei (roque pequeno). 8. borando com outra. 14. Cuid Jogue para obter o controle dado com os lances anódinos das casas centrais. 9. Esforce (aqueles que não objetivam para manter ao menos um nada).

peão no centro. 10. Não movimente a mesma peça duas vezes. 11. Evite colocar suas peças nos cantos do tabuleiro.



O Término da Partida



- a) A partida é vencida pelo jogador que der xeque-mate no rei do oponente. Isto imediatamente termina a partida, desde que não tenha sido ilegal o lance que produziu a posição de xeque-mate.
- b) A partida é vencida pelo jogador cujo oponente declara que abandona. Isto imediatamente termina a partida.

Xeque-Mate



Lance Legal :
É toda jogada de acordo com as normas do jogo.
Logo, uma jogada ilegal é aquela que contraria as normas do xadrez.
Ex.: Colocar seu rei em xeque.

O objetivo de cada jogador é colocar o rei do oponente “sob ataque” de tal forma que o oponente não tenha lance legal. O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque-mate no rei do adversário e venceu a partida. Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque bem como capturar o rei do oponente. O oponente cujo rei sofreu xeque-mate perdeu a partida. Observe nos diagramas algumas posições de xeque-mate.

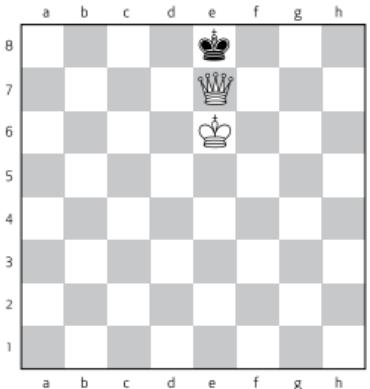


Diagrama 01

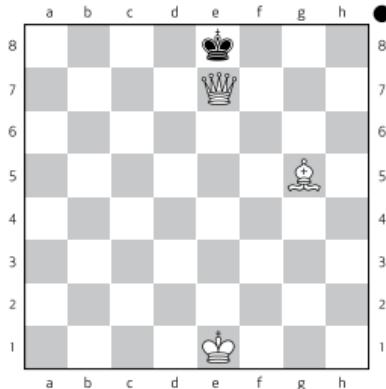


Diagrama 02

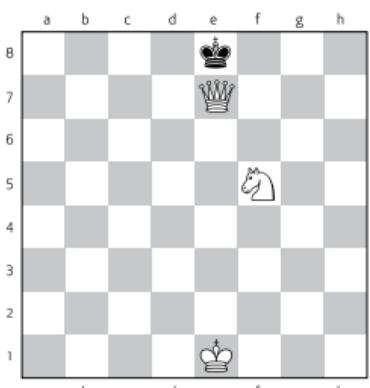


Diagrama 03

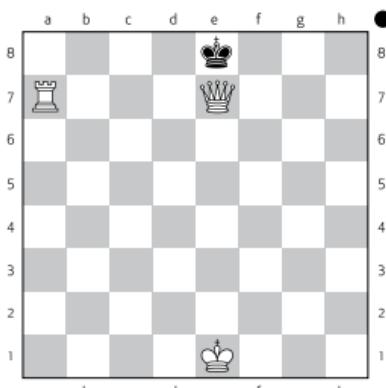


Diagrama 04

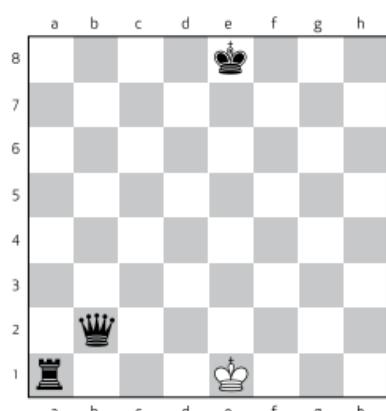


Diagrama 05

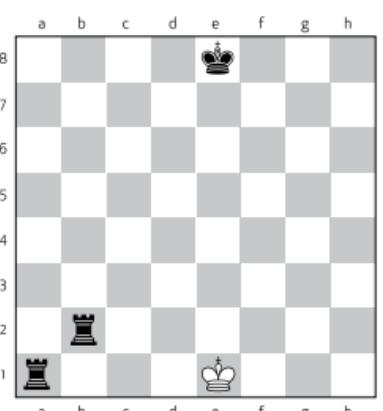


Diagrama 06



“Na abertura, um mestre deve jogar como um livro; no meio-jogo, como um mágico; no final, como uma máquina”
Spielmann

A Partida Empatada

a) A partida está empatada quando o jogador que tem a vez não tem lance legal e o seu rei não está em xeque. Diz-se que a partida terminou com o rei “afogado”. Isso imediatamente termina a partida desde que não tenha sido ilegal o lance que produziu a posição de afogado. No diagrama 34 o lance corresponde às pretas, que não estão em xeque, e não há lance legal a ser feito. No diagrama 35 (lado esquerdo e direito) o lance corresponde às brancas, que não estão em xeque, e não há lance possível.

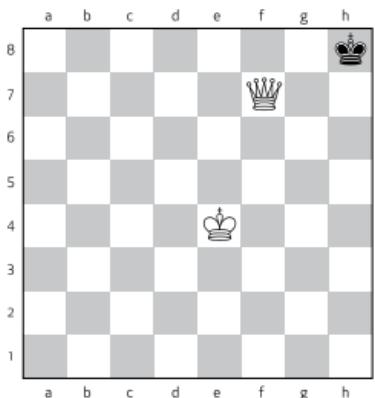


Diagrama 07

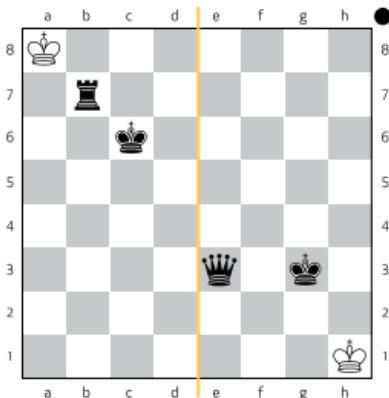


Diagrama 08

b) A partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer sequência de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa “posição morta”. Isso imediatamente termina a partida desde que não tenha sido ilegal o lance que produziu a posição. Ver diagrama 09 – nesta posição, embora as pretas tenham vantagem material (duas torres e um bispo), não há como vencer, pois os peões bloqueiam a passagem das peças pretas.

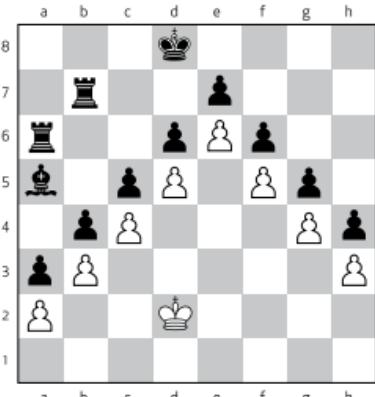


Diagrama 09

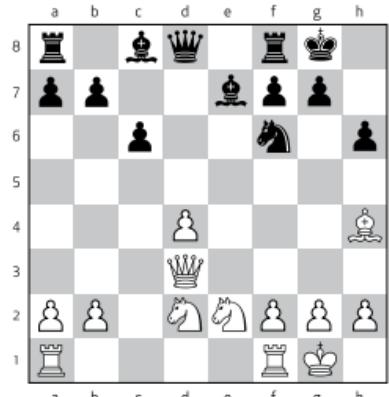


Diagrama 10

c) A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores, durante a partida. Isso imediatamente termina a partida. Ver diagrama 10 – nesta posição, que não há vantagem material (de peças) para nenhum dos lados, o jogador das brancas ofereceu o empate, que foi aceito pelas pretas.

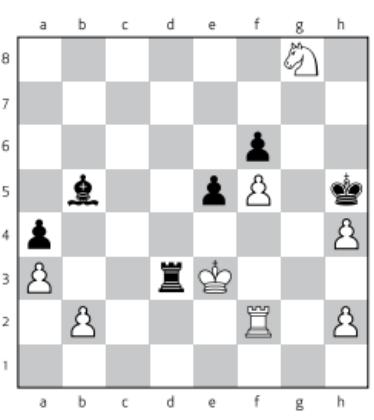


Diagrama 11

Posição base

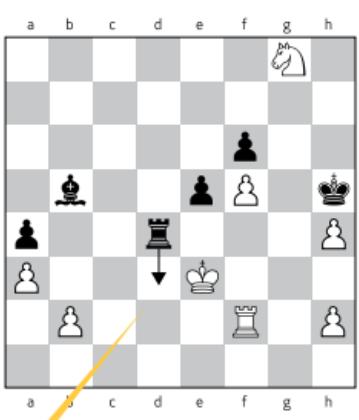


Diagrama 12

Movimento que fará ocorrer a 3ª repetição

d) A partida pode estar empatada se uma posição idêntica (de todas as peças no tabuleiro) está por aparecer, ou apareceu pelo menos três vezes no tabuleiro (consecutivas ou não). No diagrama 38, o rei branco levou xeque pela torre em d3, e deve ir à casa e4. A torre preta irá à casa d4, dando xeque novamente, o que fará o rei branco voltar à casa e3. A torre preta dará xeque novamente na casa d3, o que fará a posição do diagrama 11 repetir-se pela 2ª vez. O diagrama 12 mostra a mesma posição repetindo-se pela 3ª vez, o que caracteriza o empate.



e) A partida pode estar empatada se os últimos 50 lances consecutivos tiverem sido efetuados por ambos os jogadores sem que qualquer peão tenha sido movido e sem qualquer captura. Isto não é provável de acontecer no início nem no meio da partida, que têm como característica movimentos de peões e captura de peças. No entanto, é mais provável de ocorrer num final de jogo onde existem poucas peças sobre o tabuleiro. No diagrama 13, as pretas efetuaram o lance 49, e as brancas, por não saberem aplicar o xeque-mate, fazem o lance 50, visto no diagrama 14 (sem captura ou movimento de peões) e empatam a partida, o que é vantajoso para as pretas, que têm somente o rei.

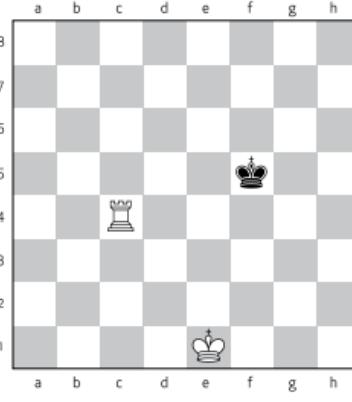


Diagrama 13

Posição após o lance 49 das pretas

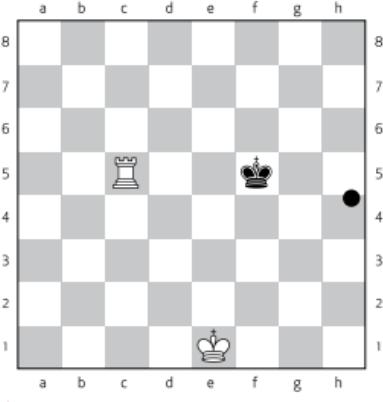


Diagrama 14

Posição após o lance 50 das brancas

O Ato de Mover as Peças

Cada lance deve ser feito apenas com uma das mãos. Desde que antes manifeste sua intenção (por exemplo, dizendo “eu arrumo”, ou “j’adoube”), o jogador – que tem a vez de jogar – pode arrumar uma ou mais peças em suas casas.

No diagrama 15, o jogador com as peças brancas, para capturar o peão das pretas em e5, ou efetuar o roque pequeno, deve utilizar apenas umas das mãos. No diagrama 16, para arrumar a dama branca na casa g4, deve-se dizer “com licença que vou arrumar a dama”, ou simplesmente “j’adoube”, antes de tocar na dama, pois de outra forma o adversário poderá exigir que a jogada seja feita com a dama.

Excetuado o dito anteriormente sobre os diagramas 15 e 16, se o jogador que tem a vez de jogar toca deliberadamente no tabuleiro:

a) Uma ou mais de suas próprias peças, ele deve jogar a primeira peça tocada que possa ser movida. No diagrama 17, se o jogador das pretas tocou nas suas peças: cavalo, dama e rei (nesta ordem), pensando em fazer os lances assinalados para sair do xeque aplicado pela dama branca, ele deve efetuar o primeiro lance legal, ou seja, com a sua dama (diagrama 18). Observe que não é possível mover o cavalo, pois deixaria o rei ameaçado pelo bispo de c4.

b) Se tocar em uma ou mais peças de seu adversário, ele deve capturar a primeira peça tocada, que possa ser capturada.

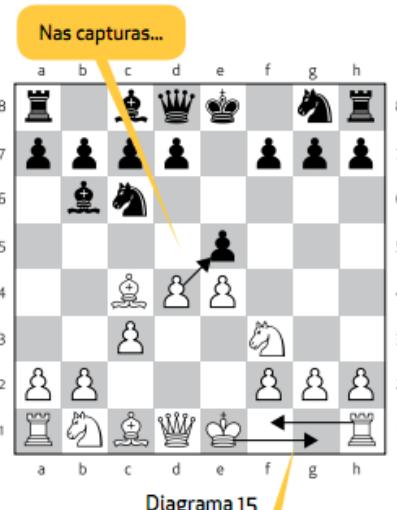


Diagrama 15

...e no roque, use apenas uma das mãos.

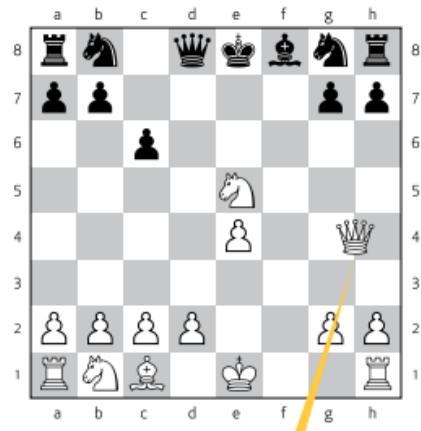


Diagrama 16

Antes de arrumar a dama, deve-se dizer “j’adoube”, ou “eu arrumo”



Diagrama 17

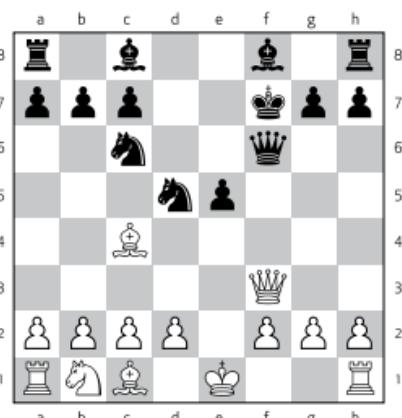


Diagrama 18

No diagrama 19, o jogador das brancas tocou primeiro no cavalo preto em g4 e depois no peão preto em h5. Ele deve capturar a primeira peça tocada (o cavalo) se for possível. Como é possível capturar o cavalo preto com a dama, o jogador das brancas está obrigado a fazer este movimento (diagrama 20), mesmo sob o risco de perder a dama pelo peão preto de h5.

c) Se tocar em uma peça de cada cor, ele deve capturar a peça do oponente com a sua peça ou, se isso for ilegal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser jogada ou capturada. Se não estiver claro qual peça foi tocada antes, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu oponente.

No diagrama 21, o jogador das pretas tocou no seu bispo (em g4) e na dama branca (em d1), devendo portanto captura-a, como mostra o diagrama 22, mesmo sob pena de levar xeque-mate em 2 lances: bispo capture peão em f7 com xeque, seguido de cavalo em d5, com xeque-mate.

d) Se um jogador tocar mais de uma peça sem uma ressalva de que está arrumando a peça e não se sabe qual peça ele tocado antes, então ele deve mover uma das peças tocadas. É, portanto, lhe dado o direito de escolher com qual peça ele jogar.



Diagrama 19

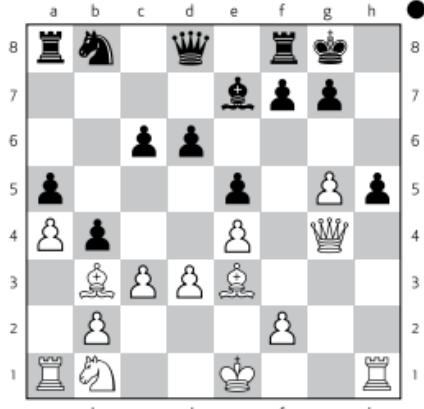


Diagrama 20

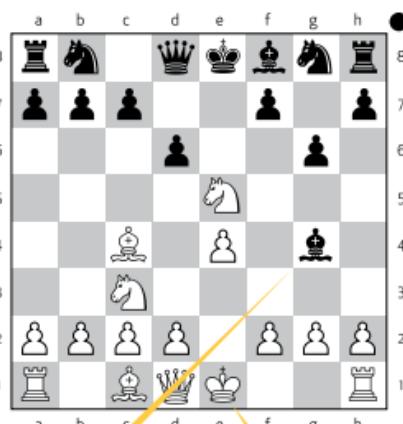


Diagrama 21

Tocou no
seu bispo

... e na dama
do adversário

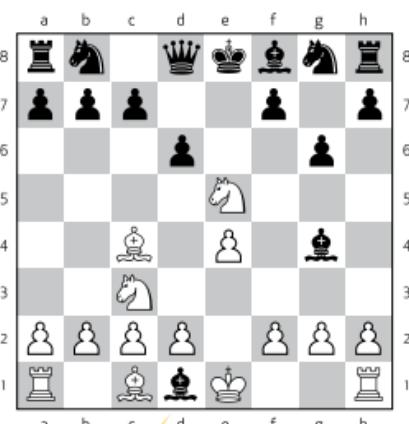


Diagrama 22

Deve-se capturar
a dama

Continua.....

**UMA FELIZ PÁSCOA E QUE TUDO VOLTE A SER
COMO ERA ANTES, MAS POR ENQUANTO
#FIQUEEMCASA**



CLAUBER MARTINS

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

