

Curso de xadrez para iniciantes

Valor Relativo das Peças, Anotação e As Três Fases da Partida

Projeto de Xadrez na Região do Mato Grande

Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Campus João Câmara

As Peças Possuem o Mesmo Valor?

- Existe uma peça de maior valor?
- Um cavalo pode valer mais que uma torre?

Valor Relativo das Peças

- É o valor de uma peça em relação à outra.

- Representa a unidade de valor 1.
- Por ser a peça de menor valor, ele funciona como uma referência, o que é comum em sistemas de medidas.



- Possui valor 3, ou seja, equivale a 3 vezes a peça de referência, no caso, 3 peões.



- Possui valor 3, ou seja, equivale a 3 peões.



- Possui valor 5, ou seja, equivale a 5 peões.



- Possui valor 9, ou seja, equivale a 9 peões; embora, alguns autores defendam que a dama possua valor 10.

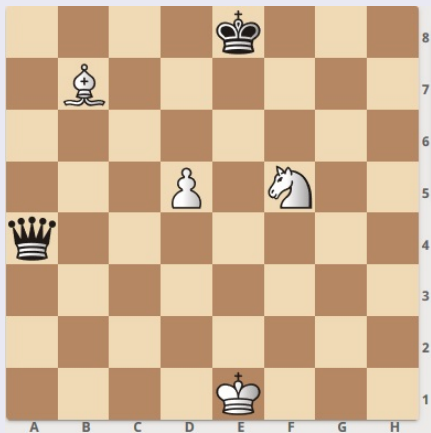


- É a única peça que tem valor absoluto, já que sua perda significa o final da partida.



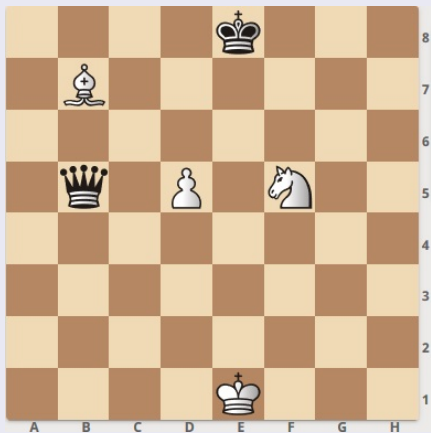
Quem Vale Mais: Bispo ou Cavalo?

Exemplo



Quem Vale Mais: Bispo ou Cavalo?

























Exemplo



Quem Vale Mais: Bispo ou Cavalo?

- Consideramos os valores dos bispos e dos cavalos como aproximadamente iguais, embora alguns autores considerem o bispo um pouco superior ao cavalo. O valor de uma peça depende do seu grau de mobilidade, ou seja, depende do número de casas que a peça ataca ou defende.
- Exemplo: em posições fechadas, geralmente o cavalo será superior, ao passo que em posições abertas o bispo será mais ativo.

Resumo dos Valores Relativos

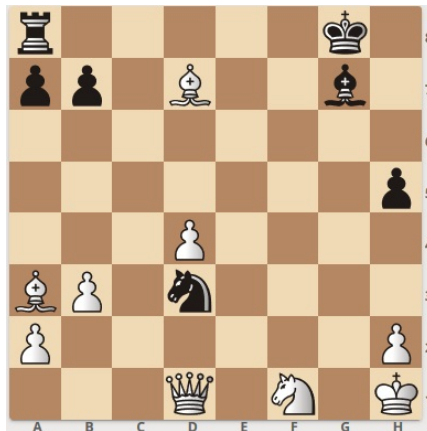
-  \Rightarrow          $= 9$
-  \Rightarrow      $= 5$
-  \Rightarrow    $= 3$
-  \Rightarrow    $= 3$

Os Valores da Tabela Anterior Podem Mudar!

- Conforme foi citado, os valores das peças no xadrez não são fixos, ou seja, dependem muito da função que estejam exercendo e de seu grau de mobilidade.
- Os valores da tabela anterior servem apenas para orientar o enxadrista, principalmente no momento de efetuar uma troca.

Um Cavalo Pode Valer Mais que uma Dama!

- Por quê?
- Jogam as negras.



- Existem dois sistemas de notação mais utilizados: descritivo e algébrico.
- O sistema de notação algébrica é o mais utilizado e aceito em competições oficiais, sendo o sistema adotado pela FIDE. Esse sistema substituiu a notação descritiva a partir de 1970, apesar de ter sido idealizado séculos antes por Phillip Stamma, em 1737. O sistema só não foi implantado antes devido à influência de Philidor, que derrotou Stamma em uma notável partida em 1747. Philidor usava a notação descritiva. Dessa forma, a notação descritiva seguiu por um longo período, até que o sistema de Stamma foi melhorado e passou a ser adotado pelas organizações de xadrez pelo mundo.

Nesse sistema de notação, as colunas são identificadas pela posição original da peça desta coluna. Já as fileiras são identificadas de 1 a 8 a partir de cada jogador. Assim temos as colunas da:

- Torre da ala do rei e da ala da dama (**TR** e **TD**)
- Bispo da ala do rei e da ala da dama (**BR** e **BD**)
- Cavalo da ala do rei e da ala da dama (**CR** e **CD**)
- Rei (**R**)
- Dama (**D**)

Dando um exemplo nesse sistema, você deve identificar a letra inicial da peça a ser movida (**P**), a fileira (**4**) e a coluna (**R**): **P4R**.

Lances no Sistema Descritivo

1. P4R P4R
2. C3BR



Notação Algébrica







No sistema de notação algébrica:

- As colunas são identificadas por letras minúsculas (de *a* até *h*)
- As linhas recebem numeração (1 a 8).

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	

As peças são identificadas pela sua letra inicial maiúscula, porém essas iniciais mudam de acordo com a língua do jogador. Para evitar confusões devido à troca das iniciais das peças, é comum, em periódicos, sites ou livros de xadrez que se use a estatueta (desenho) correspondente. Em português as peças são representadas da seguinte maneira:

Símbolos e Letras Iniciais das Peças

-  Rei – O rei é representado pela letra **R**.
-  Dama – A rainha é representado pela letra **D**, de dama, já que R significa rei. É por isso que no Brasil, trocou-se a palavra “rainha” por “dama”.
-  Torre – A torre é representado pela letra **T**.
-  Bispo – O bispo é representado pela letra **B**.
-  Cavalo – O cavalo é representado pela letra **C**.
-  Peão — Os peões **podem** ser representado pela letra **P**.

Símbolos Utilizados na Notação

- \boxed{x} — A letra 'x' entre a peça e a casa de destino significa que essa peça efetuou uma captura.
- $\boxed{e.p.}$ — Captura *en passant*, porém nem sempre é usado, uma vez que a casa para a qual o peão é deslocado já é indicativo da captura *en passant*.
- $\boxed{O-O}$ — Roque pequeno.
- $\boxed{O-O-O}$ — Roque grande.
- $\boxed{+}$ — O sinal '+' ao lado da jogada significa um xeque.
- $\boxed{++ \text{ ou } \#}$ — Xeque-mate.
- $\boxed{=}$ — Oferta de empate.
- $\boxed{=}$ — Promoção de um peão.

A notação algébrica comumente utilizada é a chamada **abreviada**, que consiste na letra ou estatueta (desenho) correspondente à peça a ser movida seguida da casa para a qual ela está sendo deslocada.

Exemplo: **Bc4**

- Letra inicial da peça: **(B)** — Maiúscula
- Identificação da casa: **c4** — Minúscula

1. e4

Vale lembrar que a ausência da letra inicial da peça, indica um movimento de peão.



1. ... e5
2. Cf3



2. ... Cf6

3. d4 exd4



4. e5 Ce4

5. Dxd4



5. ... d6
6. Pxd6 Cxd6
7. Bg5 Cc6
8. De3+ Be7
9. Cbd2 O-O



10. O-O-O Te8

11. Rb1 (=) ...



Pontuação da Partida

- 1-0 em caso de vitória das brancas.
- 0-1 no caso de vitória das negras.
- Em casos de empate, é anotado $1/2$, $1/2$

As 3 Fases de uma Partida de Xadrez

- Abertura
- Meio-jogo
- Final

- Corresponde aos primeiros lances de uma partida. Dura até o instante que todas as peças de um jogador já conseguiram melhorar sua posição no tabuleiro. Pode durar até 15 lances para cada jogador. Este limite, porém não é rígido.
- Existem mais de 1000 aberturas catalogadas. Algumas das mais usadas: Siciliana, Espanhola, Italiana, Gambito do Rei, Francesa, Gambito da Dama, Escandinava, Inglesa, Bird, Philidor, Petroff, Karo-Kann, Orangotango, Brasileira, Reti, Gambito Benko, etc.
- Uma abertura pode possuir várias variantes. Por exemplo, a siciliana possui as variantes Dragão, Najdorf, Kalashnikov, Paulsen, Sveshnikov, lugoslava, etc.
- É a fase do jogo que mais rapidamente pode ser assimilada (memorizada).

Término da Abertura

- Observe que todas as peças já melhoraram sua mobilidade.



- O meio-jogo inicia quando a abertura termina.
- O jogo inicia com 32 peças no tabuleiro. Durante ou após a abertura, os enxadristas começam a realizar capturas e trocas de peças. Quando o número de peças no tabuleiro cair até aproximadamente metade do número inicial, ficando o tabuleiro mais aberto, podemos indicar que o “meio-jogo” está se encerrando e o final se inicia. Este limite, porém não é rígido.
- Esta é a fase do jogo onde traçamos um plano que inclua a defesa dos seus pontos frágeis e o ataque das debilidades do adversário.

Término do Meio-jogo

- Observe que 7 peças já foram capturadas. Estamos próximos do fim do meio-jogo.



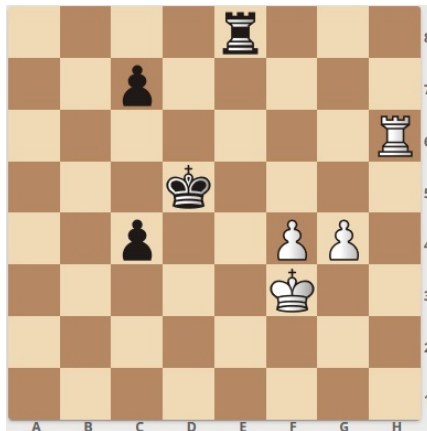
- Desde o instante que uma partida possui 16 peças ou menos no jogo até o instante que novas capturas são realizadas, podemos chegar a uma situação mínima de duas peças no tabuleiro (2 reis), podemos classificar esse período como “final”.
- É a parte que se demora mais tempo para evoluir.

São finais que se repetem com mais frequência. Eis algumas:

- Dama e rei contra rei
- Duas torres e rei contra rei
- Torre e rei contra rei
- Dois bispos e rei contra rei
- Bispo, cavalo e rei contra rei
- Cavalo e rei contra rei
- Peão e rei contra rei

Posição de Final

- Observe que restam 8 peças no tabuleiro.



“O Xadrez é algo mais do que um jogo; é uma diversão intelectual que tem um pouco de Arte e muito de Ciência. É, além disso, um meio de aproximação social e intelectual.”

GM José Raul Capablanca

