

Curso de Xadrez para Iniciantes

Planejamento, Breve História, Apresentação e Movimentos Básicos

Projeto de Xadrez na Região do Mato Grande

Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Campus João Câmara

- Aula 01: Planejamento, breve história, apresentação e movimentos básicos
- Aula 02: Movimentos especiais e tipos de xeque
- Aula 03: Valor relativo das peças, anotação, as três fases da partida
- Aula 04: Empate, primeiras dicas, aberturas
- Aula 05: Táticas no meio jogo
- Aula 06: Combinação no meio jogo

- Aula 07: Estratégia no meio jogo
- Aula 08: Noções gerais de finais
- Aula 09: Mates elementares
- Aula 10: Dicas elementares para finais
- Aula 11: Simultânea

Breve História do Xadrez

- O xadrez foi inventado na Ásia (pesquisas apontam que ele, possivelmente, tenha nascido na Índia com o nome “Chaturanga”), durante meados do século VI, se espalhando na China, Rússia, Pérsia e Europa, onde se estabeleceram as regras atuais.
- As regras modernas do xadrez tomaram forma na Itália, durante o século XVI.
- No século XVII, foram criados os primeiros clubes de xadrez na Europa.

Breve História do Xadrez

- Em 1851, foi realizado o primeiro torneio internacional em Londres e Wilhelm Steinitz foi o primeiro campeão.
- Em 1924, é fundada a Federação Internacional de Xadrez (FIDE), em Paris, que é responsável pela organização do campeonato mundial de xadrez masculino e feminino. Organiza também as olimpíadas de xadrez e até hoje já ocorreram 43 edições. A próxima edição será em Khanty-Mansiysk, na Rússia.



Campeonato Mundial de Xadrez Masculino

- Considera-se que a disputa do campeonato mundial iniciou de fato em 1886, quando os dois principais enxadristas da época se enfrentaram: Wilhelm Steinitz e Johannes Zukertort.
- De 1886 a 1946, houve campeonatos mundiais de maneira informal. De 1948 a 1993, a organização do campeonato passou a ser administrada pela FIDE.
- Até que houve algumas divergências entre Garry Kasparov e a FIDE, dando origem a uma nova federação, a PCA (*Professional Chess Association*) que criou um segundo campeonato mundial.

Campeonato Mundial de Xadrez Masculino

- Em 2006, o título foi reunificado, sendo assim necessário mais um enfrentamento entre os dois campeões (Vaselin Topalov da FIDE e Vladimir Kramnik da oposição), sendo vencido por Kramnik e desde então vários campeões mundiais foram consagrados, dentre eles:
 - Ruy López (5 anos)
 - Capablanca (6 anos)
 - Alekhine (9 anos)
 - Mikhail Botvinnik (13 anos)
 - Bobby Fisher (3 anos)
 - Garry Kasparov (15 anos)
 - Magnus Calsen (atual campeão, desde 2013)
- Observando os campeões mundiais, vemos que o país que mais se destaca é a Rússia (parte da antiga União Soviética). Porém, desde 2007 que não se tem um russo campeão mundial.













Campeonato Mundial de Xadrez Feminino

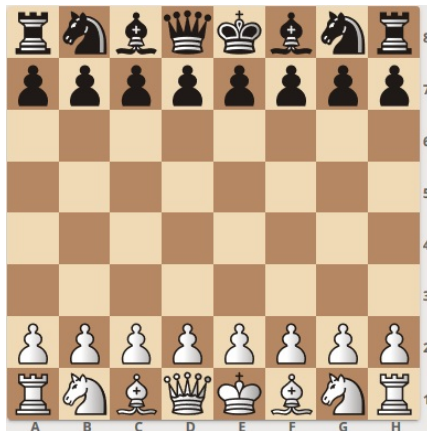
- O campeonato Mundial de Xadrez Feminino é organizado pela FIDE. Ao contrário de outros esportes, as mulheres podem competir contra os homens no xadrez e algumas delas não competem pelo título feminino. Notavelmente, a melhor enxadrista mulher, Judit Polgar, nunca competiu pelo título feminino.
- A primeira campeã, em 1927, foi Vera Menchik, que permaneceu com o título durante 17 anos e por seu pioneirismo dá nome ao evento que seleciona a melhor enxadrista do mundo.
- Algumas campeãs mundiais (das 17):
 - Menchik — Tchecoslováquia / Reino Unido Reino Unido (17 anos)
 - Susan Polgar — Hungria / Estados Unidos (3 anos)
 - Hou Yifan — China (3 anos)
 - Ju Wenjun — China (atual)
- Das últimas 14 disputas, 9 foram vencidas por chinesas.

Apresentando o jogo

- O jogo simula uma batalha entre dois exércitos, um de cor branca e outro de cor preta.
- É composto por um tabuleiro 8×8 (64 casas), onde 32 são brancas e 32 negras.
- Metade das peças são brancas e metade são negras. São 6 tipos de peças e 16 para cada lado.

Apresentando o jogo - Tabuleiro

- Um rei branco 
- Uma dama branca 
- Duas torres brancas 
- Dois cavalos brancos 
- Dois bispos brancos 
- Oito peões brancos 
- Um rei preto 
- Uma dama preta 
- Duas torres pretas 
- Dois cavalos pretos 
- Dois bispos pretos 
- Oito peões pretos 

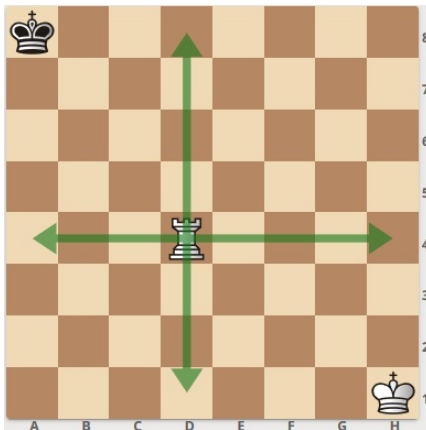


Movimentos, Capturas e Objetivo

- **Movimento:** ocorre quando se tira uma peça de uma casa do tabuleiro para outra.
- **Captura:** ocorre quando se tira uma peça de uma casa e põe em outra casa que tenha uma peça adversária, tirando-a do jogo. A única peça que captura e se movimenta de forma diferente são os peões, as demais capturam da mesma forma que realizam seu movimento.
- **Objetivo do jogo:** é ameaçar o rei adversário de forma que ele não consiga escapar desse ataque.

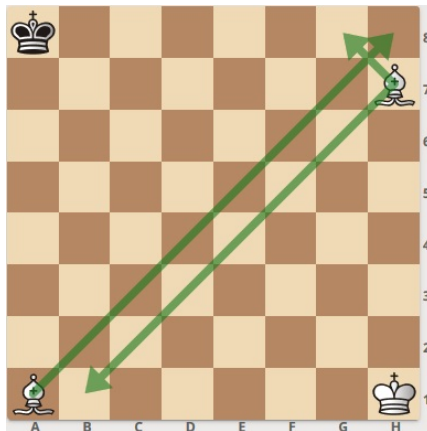
Torre: Movimento e Captura

- Anda e captura em direções verticais e horizontais, podendo ir para frente, trás e lados; quantas casas quiser, mas não pula peças.



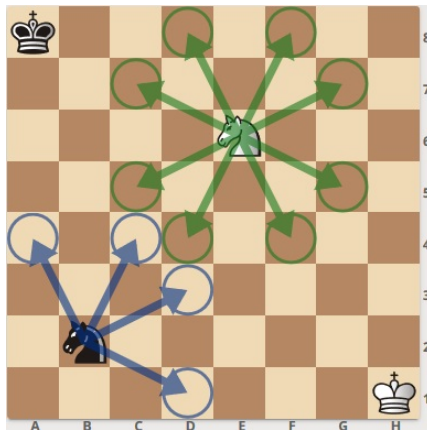
Bispo: Movimento e Captura

- Anda e captura em direção diagonal, sempre em casas de mesma cor.
- Pode ir para direita e esquerda, movimenta-se quantas casas quiser, mas não pula nenhuma outra peça.



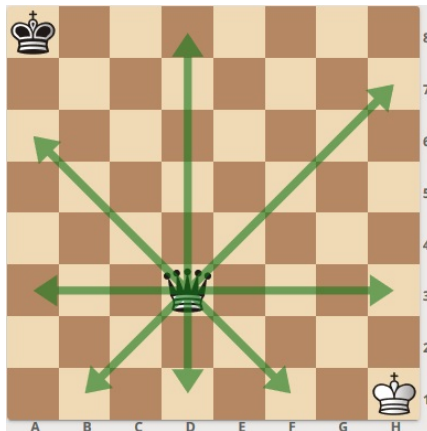
Cavalo: Movimento e Captura

- Movimenta-se e captura em uma forma que parece a letra “L” e é a única que pode pular as outras peças. Anda para trás, para frente e para os lados.



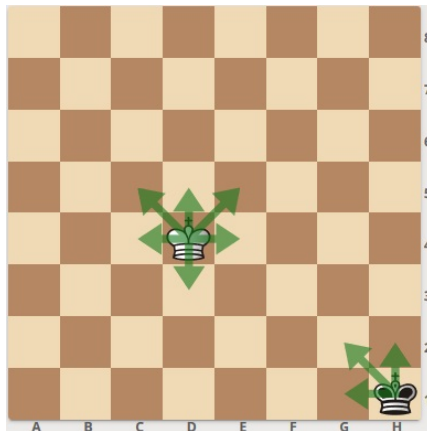
Dama (Rainha): Movimento e Captura

- Combina os movimentos da torre e do bispo, andando e/ou capturando em vertical, horizontal e diagonal quantas casas quiser, mas não pode pular outras peças.



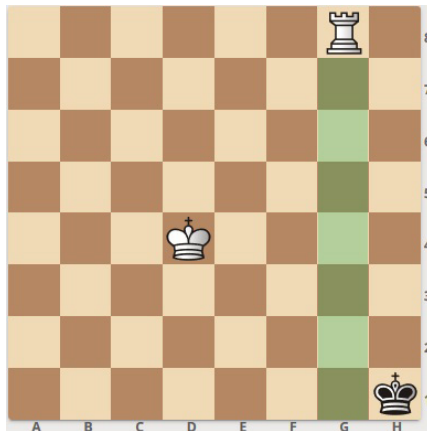
Rei: Movimento e Captura

- É a peça cuja “captura” se constitui no objetivo do jogo.
- O rei movimenta-se uma casa para qualquer direção, capturando da mesma forma. Pode andar no máximo 8 casas.



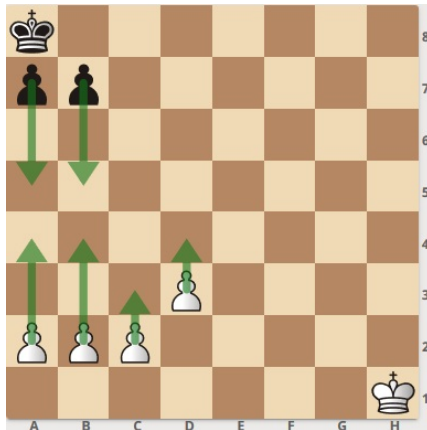
Rei: Movimento e Captura

- Não pode ser movimentado para uma casa que esteja sob ataque ou para capturar uma peça defendida por outra peça adversária.
- Quando estudarmos os movimentos especiais, veremos que o rei pode andar duas casas (roque).



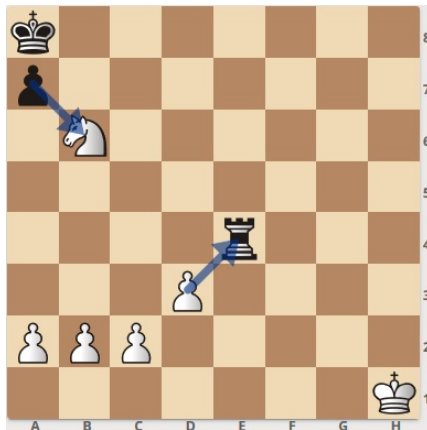
Movimentação do Peão

- É a única peça que se movimenta exclusivamente para frente.
- No primeiro lance, pode ser movimentado uma ou duas casas. A partir do segundo lance ele se movimentará apenas uma casa por vez.
- Nos movimentos especiais, será mostrado outro movimento chamado “promoção”.



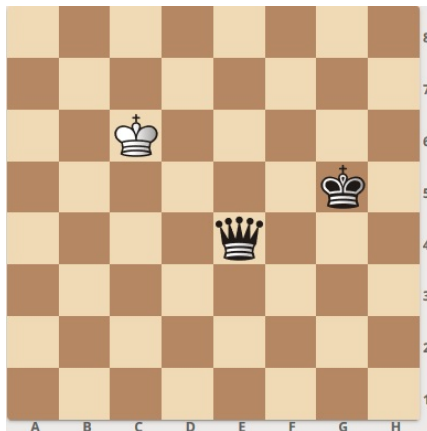
Captura do Peão

- Só se captura em casas diagonais e para frente uma única casa.



Xequé

- Ocorre quando uma peça ataca a casa onde o rei adversário está localizado.
- É obrigatório sair de um xeque no lance imediatamente seguinte ao lance que o deu origem.
- O rei atacado deve conseguir uma forma de sair do ataque.
- Quais as formas de sair desse xeque?



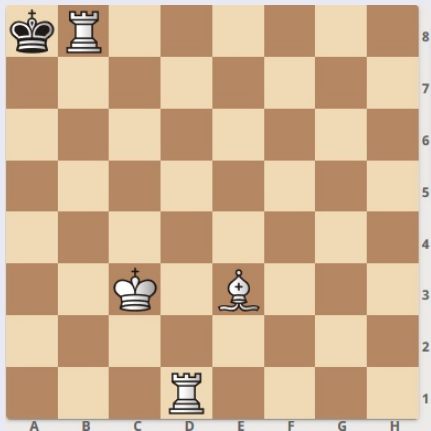
Como sair do Xeque?

Existem 3 maneiras de sair de um xeque:

- **Captura:** capturando a peça atacante.
- **Movimentação:** movendo o rei para uma casa onde não haja ataque.
- **Proteção:** colocando uma peça entre a peça atacante e o rei (exceto se for o cavalo, pois ele pode pular as peças).

Como sair do Xaque?

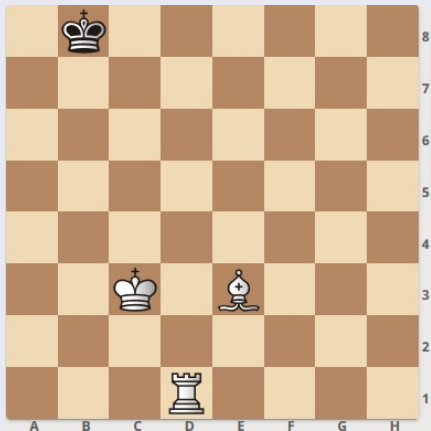
Exemplo 1 - Captura



Qual o lance para as pretas?

Como sair do Xeque?

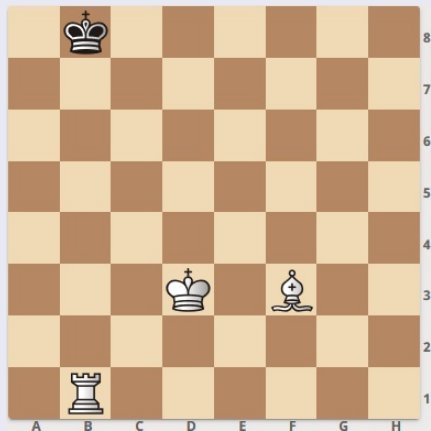
Exemplo 1 - Captura



Lance: ♔xb8

Como sair do Xaque?

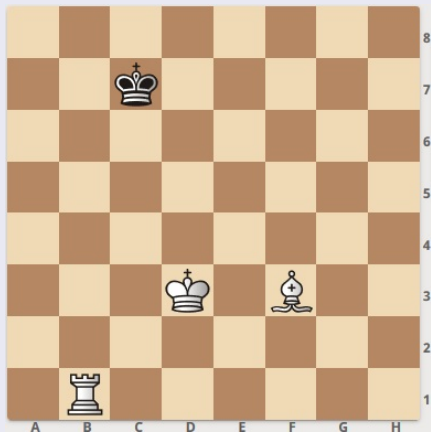
Exemplo 2 - Movimentação



Qual o lance para as pretas?

Como sair do Xaque?

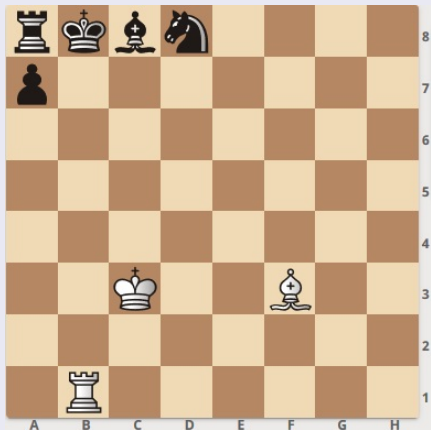
Exemplo 2 - Movimentação



Lance: ♔c7

Como sair do Xequê?

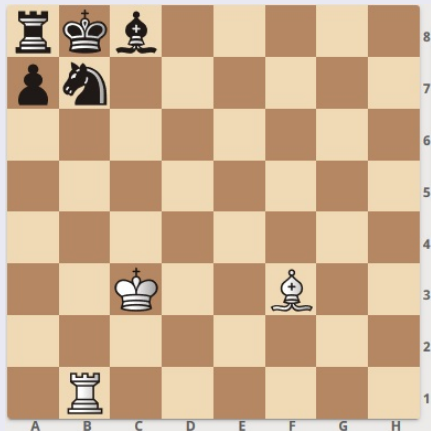
Exemplo 3 - Proteção




Qual o lance para as pretas?

Como sair do Xequê?

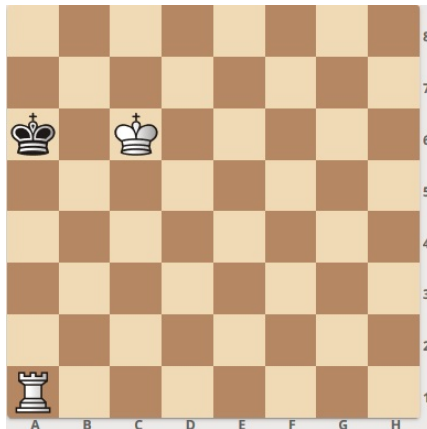
Exemplo 3 - Proteção



Lance: b7

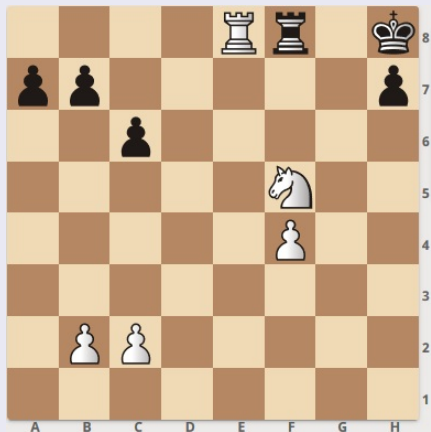
Xeque-mate

- Ocorre quando uma peça ataca o rei adversário, que por sua vez, não tem como sair do xeque no próximo lance.
- É no xeque-mate que o jogo acaba e se declara o vencedor, que vai ser o enxadrista que armou o ataque mortal.



Xeque-mate em 1 lance

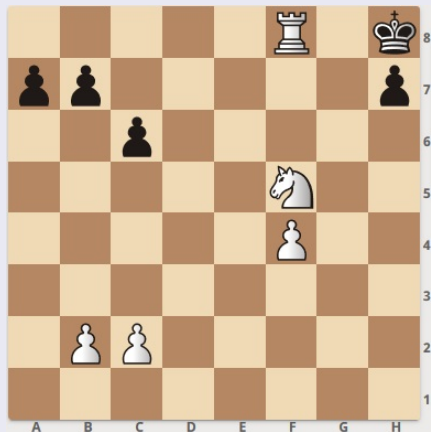
Exemplo 1



Qual o melhor lance para as brancas?

Xeque-mate em 1 lance

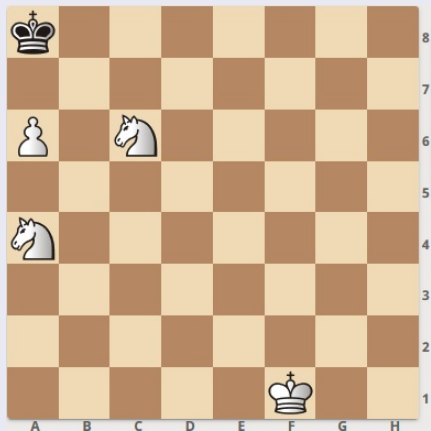
Exemplo 1



Lance: ♖xf8

Xeque-mate em 1 lance

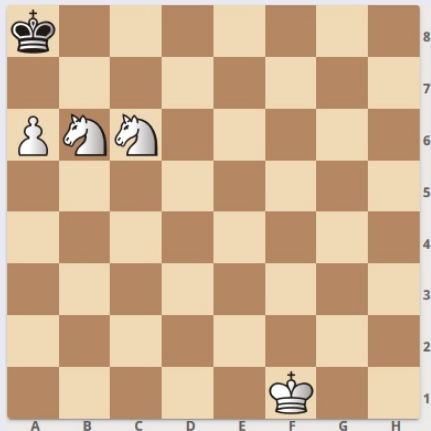
Exemplo 2




Qual o melhor lance para as brancas?

Xeque-mate em 1 lance

Exemplo 2



Lance: b6

“Vejo na luta enxadrística um modelo exato da vida humana, com sua luta diária, suas crises e seus incessantes altos e baixos.”

GM Garry Kasparov

