

Curso de xadrez para iniciantes

Empate, Primeiras Dicas e Aberturas

Projeto de Xadrez na Região do Mato Grande

Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Campus João Câmara

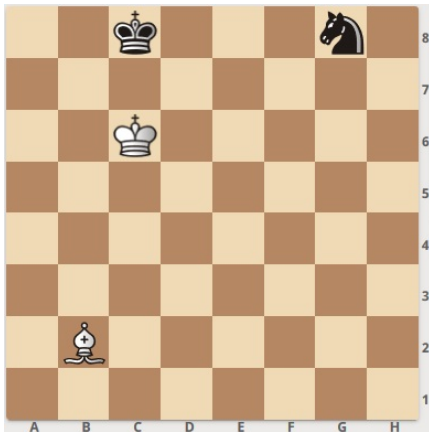
São 7 os casos onde uma partida de xadrez pode terminar empatada:

- Insuficiência material
- Repetição de posição das peças no tabuleiro (3 vezes)
- Afogamento
- Xequre perpétuo
- Comum acordo
- Fim do tempo de reflexão de um dos jogadores
- 50 lances sem captura

Empate por Insuficiência Material

Quando as peças que restam no tabuleiro não permitem a realização do xeque-mate, exemplos:

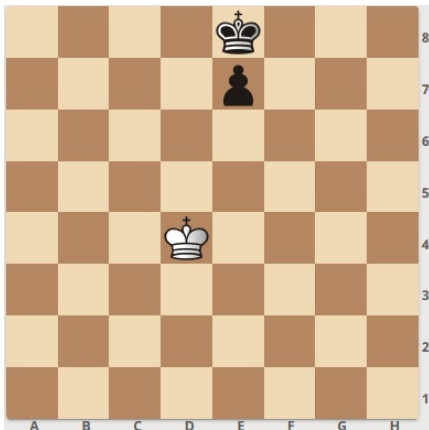
- Rei e bispo contra rei.
- Rei e cavalo contra rei.
- Rei contra rei.



Empate por Repetição de Posição das Peças no Tabuleiro (3 vezes)

Quando uma mesma posição no tabuleiro é repetida por 3 vezes, o jogador que está anotando a partida poderá solicitar o empate antes da realização dessa 3ª repetição. Na situação ao lado, suponhamos que já foram realizados 47 lances. O lance é das brancas e a partida segue com os lances:

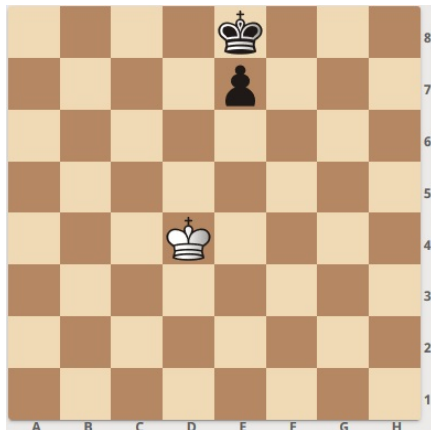
- 48. Re5 Rd7
- 49. Rd4 Re8
- 50. Re5 Rd7



Empate por Repetição de Posição das Peças no Tabuleiro (3 vezes)

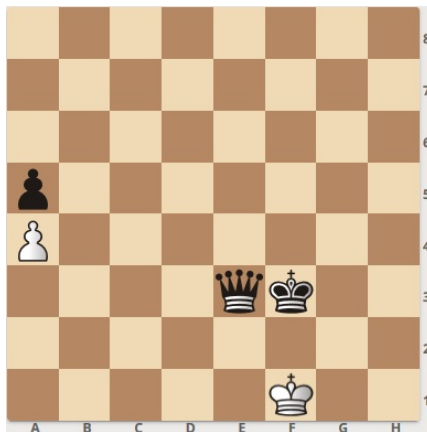
Neste momento, o enxadrista deve chamar o árbitro antes de realizar o lance 51 e informar que uma dada posição se repetirá pela 3ª vez e solicitar o empate.

51. Rd4



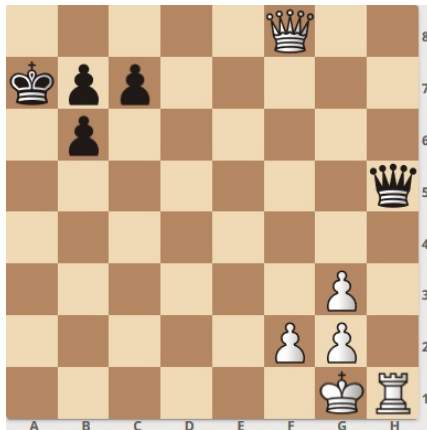
Empate por Afogamento

- Quando um jogador não possui lances possíveis para realizar.
- Na figura ao lado, a vez é das brancas. Nenhum lance possível pode ser realizado.



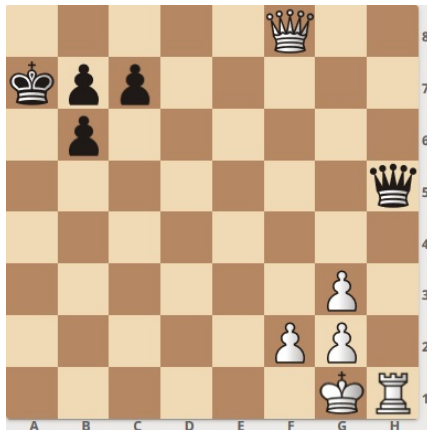
Empate por Xequê Pêrpetuo

É um caso particular do empate por repetição de 3 posições no tabuleiro. A novidade aqui é que as três posições iguais que se repetem são caracterizadas pela repetição de xeques. É geralmente dado por um jogador que se encontra em inferioridade de peças ou que deseja empatar.



Empate por Xequê Pêrpetuo

Na figura ao lado, as pretas estão com uma torre a menos. Para tentar não perder a partida, elas podem aplicar xeque perpétuo. Quais são os lances para acontecer isso?



Empate por Comum Acordo

Se, em qualquer instante da partida, um jogador propõe um empate ao adversário e este aceita, então temos o empate por comum acordo?

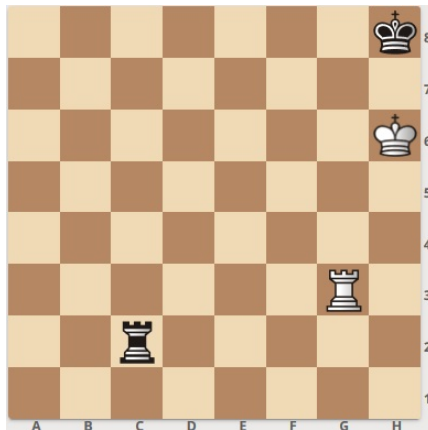


Empate por Fim do Tempo de Reflexão

Se um jogador possui apenas o rei, mas o tempo do seu adversário acaba, o árbitro deve decretar o empate.

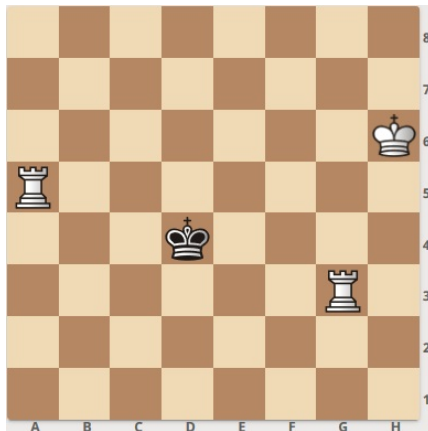
Empate por 50 lances sem captura

- Quando há pouquíssimas peças e bastante equilíbrio (situação de provável empate caso não seja feito algum lance muito ruim).



Empate por 50 lances sem captura

- Quando um jogador possui clara vantagem material, mas tem dificuldade para dar xeque-mate).



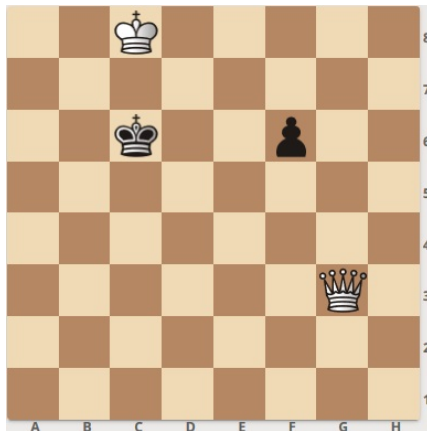
Empate por 50 lances sem captura

Qualquer um dos enxadristas pode começar uma contagem dos lances realizados. Caso sejam completados 50 lances sem que tenha havido qualquer captura ou movimento de peões, o empate pode ser solicitado.

- Inferioridade material
- Peças ativas
- Segurança do rei

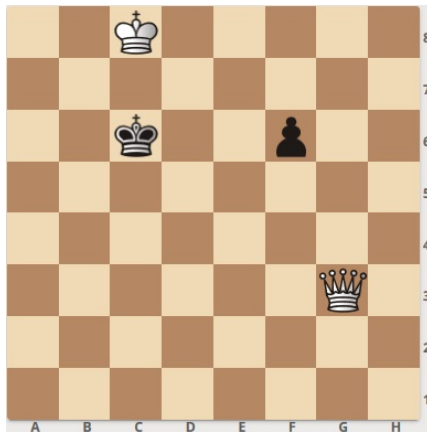
Inferioridade Material

- Todo jogador deve evitar ficar em inferioridade material.
- Para ter maior precisão nesse item, poderá utilizar o valor relativo das peças mostrado na aula 3.



Inferioridade Material

- Vale destacar que a vantagem material de um peão já pode ser suficiente para se ganhar um jogo.
- Antes de se capturar uma peça, deve-se considerar o número de peças atacantes e defensoras dessa peça. Caso a quantidade de peças que atacam seja superior as que defendem, a captura será adequada.



- Atividade de uma peça está relacionada com a quantidade e a importância das casas do tabuleiro que essa peça atua. De uma forma geral, quanto mais casas atuar, mais desenvolvida estará a peça.
- Todo jogador deve deixar todas suas peças na situação de máximo desenvolvimento. Este máximo é identificado levando como referência o grau de desenvolvimento das peças do adversário.

- Esta deve ser a diretriz primeira de qualquer enxadrista. Não adianta ter mais peças e mais atividade, se o rei está inseguro e pode ser atacado por peças adversárias.
- Um ataque só deve ser iniciado quando a retaguarda do rei está garantida!
- O rei fica mais exposto em sua casa inicial (**e8** para as negras e **e1** para as brancas), por isso geralmente o roque é feito para garantir sua segurança.

O que é uma abertura?

É uma sequência de movimentos iniciais do jogo de xadrez, desenvolvendo-se as peças de forma a garantir uma disposição sólida de defesa e um ataque eficiente.

O que é teoria de abertura?

Conjunto de ideias que tentam identificar se um certo conjunto de lances iniciais se constitui ou não numa boa abertura.

Quantas aberturas, previamente estudadas, existem?

São centenas de aberturas diferentes, com centenas de variantes nomeadas. A revista e livro *Oxford Companion to Chess* lista 1.327 aberturas e variantes.

Típica Posição de Abertura

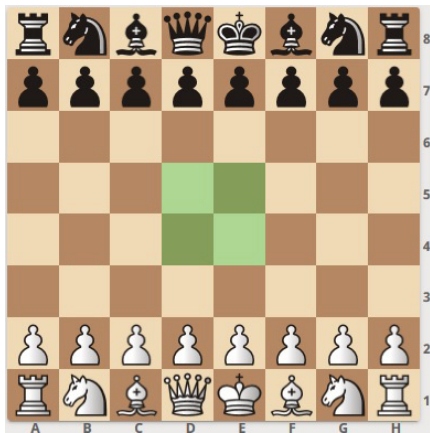
- Quantos lances foram realizados pelas brancas? E pelas negras?



Noções Gerais de Aberturas

- Domínio do centro
- Rapidez no desenvolvimento
- Desenvolvimento harmônico
- Proteção das peças

Domínio do Centro



Domínio do Centro

- As casas centrais do tabuleiro (**e4**, **e5**, **d4**, **d5**) formam uma região que alcança qualquer canto do tabuleiro com um mínimo de lances. Dominar tais casas passa a ser um questão estratégica para poder iniciar algum ataque ao adversário.
- Quais peças brancas e quais peças negras atacam o centro?



Rapidez no Desenvolvimento

- Evitar fazer mais de um lance com a mesma peça, uma vez que se você ficar jogando várias vezes com a mesma peça, o adversário terá a chance de desenvolver mais peças que você.



Desenvolvimento Harmônico

- Para desenvolver suas peças mais rapidamente que o adversário, você precisa realizar um desenvolvimento harmônico das suas peças, ou seja, a melhoria de posição de uma peça não deve atrapalhar o desenvolvimento de outras.
- O lance das brancas Cd2 é harmônico?



Proteção das suas Peças

À medida que você vai desenvolvendo as suas peças, elas vão se aproximando das peças adversárias, passam a correr o risco de serem atacadas e, conseqüentemente, capturadas. Você deve dar suporte a elas, ou seja, desenvolver as peças sem colocá-las em perigo.



Aberturas Mais Comuns

Fruto de mais de 400 anos de estudos, algumas aberturas passaram a ser mais utilizadas que outras por satisfazerem mais plenamente às 4 orientações citadas anteriormente. Ganharam nomes e também passaram a ser memorizadas por muitos enxadristas. Os slides seguintes vão mostrar 8 exemplos.

Abertura Italiana

1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3. Bc4 ...



Abertura Ruy López

1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3. Bc5 ...



Gambito da Dama

1. d4 d5
2. c4 ...



Gambito do Rei

1. e4 e5
2. f4 ...



Defesa Francesa

1. e4 e6
2. d4 d5



Defesa Siciliana

1. e4 c5



Defesa Philidor

1. e4 e5
2. Cf3 d6



Defesa Petroff

1. e4 e5
2. Cf3 Cf6



“Graças ao Xadrez muitos conhecemos a alegria da criação intelectual.”

GM Tigran Petrosian

