

Xadrez

LUIZ LOUREIRO

Chess

Chess has one of the most important traditions of Brazilian sports especially because, during the 19th century, not only Emperor D. Pedro II played this game in public but also Machado de Assis, one of the greatest Brazilian writers, participated in chess competitions. Machado de Assis was one of the founders and director of the very first chess club in Brazil. Today, chess plays a very prominent role in the Brazilian sports panorama as a result of two successful decades in the public and private school systems, where 650,000 school chess players participate in tournaments and competitions. This is almost the same number of occasional players: 660,000.

Definições e origens Um jogo de mesa, cuja base material – um tabuleiro quadrado (8 x 8) com 64 casas escaqueadas, sobre as quais dois competidores movem, cada um alternadamente, um conjunto colorido de 16 peças de 6 tipos diferentes – é o cenário para um confronto de habilidades mentais (intelectuais + emocionais), em que se procura impor ao oponente a melhor das estratégias possíveis, alcançando uma situação específica vitoriosa, à semelhança de uma guerra, mas justa e regulada, chamada XEQUE-MATE! (O Rei derrotado!). O xadrez é considerado uma elevada criação do gênero humano, mesmo que voltado para o prazer lúdico (jogo = brincadeira = esporte), e que se difundiu desde sua debatida origem por praticamente todas as culturas e países do mundo. Em seu aspecto formal, o xadrez liga-se à ciência por empregar o método e o pragmatismo científico em seu estudo técnico bastante rigoroso; une-se igualmente à arte, devido ao valor e impacto estético originais, derivados do esforço de se "jogar bem e bonito" e de seu inerente desafio de criatividade; e, por fim, também ao esporte no sentido lato de termo, por envolver dois adversários em luta direta a partir de condições iguais, sob regras previamente definidas e que medem entre si, e ante os demais, certas habilidades típicas. E o xadrez ainda dispensa a exigência de qualquer biótipo físico, não valorizando a priori qualquer competidor por ser naturalmente mais rápido, mais alto, ou mais forte do que outro concorrente. O razoável significado cultural do xadrez pode ser apreciado quando observamos sua frequente utilização em variadas modalidades artísticas. Na literatura em geral, e tendo sido usado também no cinema, no teatro e na música, além do emprego de seu intrigante simbolismo nas artes plásticas como a pintura e a escultura. O xadrez também tem sido a inspiração de campanhas de propaganda e marketing de todo tipo. Ele igualmente já se entranhou no jargão popular com expressões como: "Agora, ele está em xeque!" Ou, "ele tomou xeque-mate!". O mais famoso aforismo a tentar explicar o contínuo fascínio do jogo dos dois reis, provém de um grande jogador do século XIX, médico de profissão e eminente didata, Siegbert Tarrasch "O Xadrez, como a Música e o Amor, tem o poder de fazer os homens felizes!". Apesar de ser "apenas um jogo".

Em termos de organização institucional do xadrez há uma estrutura básica a se considerar: (a) Clubes exclusivos de xadrez, departamentos de xadrez em clubes esportivos ou recreativos e entidades classistas, núcleos em escolas, empresas, grêmios municipais e outras instituições compõem a base da população de aficionados e praticantes do jogo. Além dos jogadores meramente "sociais ou familiares"; (b) Os clubes que congregam os atletas, quando reunidos, formam federações regionais. Essas, por vez, criam federações nacionais que se ligam, por seu turno, a um organismo internacional. Para ilustrar, partindo de São Paulo, a maior e mais bem organizada federação do país, teríamos: Federação Paulista de Xadrez-CBX, Confederação Brasileira de Xadrez-CBX, e Federation Internationale de Echecs-FIDE; (c) No início do ano de 2001 a FIDE congregava 159 países-membros, representados por suas federações nacionais. Por suposto, somente a Federação Internacional de Futebol-FIFA supera esse número de países filiados, efetivamente envolvidos em torneios de âmbito mundial; (d) A FIDE, fundada em 1924, é reconhecida pelo Comitê Olímpico Internacional-COI como representante da modalidade ante o movimento esportivo mundial e o xadrez é classificado pelo COI como um "esporte mental" (*mind sport*). No Brasil, ele é historicamente reconhecido pela legislação e órgãos específicos (por exemplo, antigos Conselho Nacional do Desporto, Conselhos

besides the 165,000 regular players and 7,000 athletes registered with the state federations (out of the 20,539 very active participants in the sport). As a result of so much practice, Brazil has today six Great International Masters (GM) and the best position of the three Americas in the 2004 competitions. This chapter displays the origins of chess since its first appearance in Oriental Antiquity (India and China), its journey and acceptance into the Western World via Persia and Arab civilizations during the Renaissance, and finally reaching today's phase with the regulation promoted by the Fédération Internationale des Échecs-FIDE, created in 1924. The

first Brazilian chess club was founded in 1880 and the first Federation in 1927. Brazilian chess had always been more of a cultural activity than a competitive sports activity until the 1970s, when Henrique Mecking – the best Brazilian chess player of all times was very close to becoming world champion. For this reason, seven Brazilian newspapers had chess columns between 1976 and 1985, including one that lasted for 17 years. The Brazilian tradition of chess games has been preserved not only because of school chess but also because of outstanding Brazilian performances in postal chess and in Internet chess.

Regionais do Desporto-CRDs e Ministérios e Secretarias Estaduais e Municipais de Esportes) do setor como esporte. Inclusive, ele tem se mostrado pioneiro como modalidade fundadora de alguns dos órgãos que lidam com a organização e a realização esportivas no país, como CND, COI, Jogos Abertos e Regionais do Interior de São Paulo, Jogos Universitários Brasileiros-JUBs e Jogos Escolares-Brasileiros-JEBs etc.; (e) Existem ainda órgãos de representação em escala nacional e mundial de certas atividades específicas do xadrez. Dentre elas, ressaltam a Composição Artística (Finais de Estudo e Mates Diretos e Indiretos, etc.) e o Xadrez Por Correspondência, este último especial e altamente respeitado por seu rigor técnico e primorosa organização administrativa. Mesmo a forma eletrônica (via e-mail) da "competição por correspondência" está sob a égide da *International Correspondence Chess Federation-ICCF* que regula os modos de competição, as regras particulares da modalidade e a atribuição de títulos técnicos, honoríficos e esportivos da atividade.

Os torneios de xadrez são realizados a partir dos níveis mais inferiores das células esportivas – os clubes e as federações – e distribuídos por categorias técnicas e de idade. Em grande número de eventos há distinção de sexo apenas em um sentido: existem torneios femininos nos quais não se admite competidor homem, mas o contrário é permitido, já que os certames masculinos são definidos como absolutos e liberam a inclusão de mulheres, desde que preencham os requisitos técnicos de qualificação ou classificação. As provas de categorias distinguem os competidores pela sua força técnica (Classes A, B, C,...; Mestres, Candidatos a Mestre, etc. ...) e as por idade separam as faixas etárias, havendo desde a Pré-Mirim (menos de seis anos) até Seniores e Veteranos, passando pela escala de Cadetes, Juvenis, Jovens e outras. Atualmente, como reflexo dessa distribuição, há provas nacionais, continentais e mundiais de quase todas essas categorias por idade, tanto absoluto (masculino) quanto feminino. Há títulos de graduação e carreira, além dos obtidos em torneios oficiais. Tradicional e oficialmente se atribui o título de Mestre Nacional (MN) ao jogador que alcança o primeiro nível em seu país, e de Mestre FIDE (MF) àquele que atinge uma projeção maior e certa graduação no Rating Internacional. E, assim, progressiva e hierarquicamente, seguem-se os títulos de Mestre Internacional (MI) e Grande Mestre Internacional (GMI), ou simplesmente MI e GM. O título máximo absoluto e individual é o de Campeão Mundial, que registra uma longa e prestigiosa tradição de quase 138 anos. O confronto regular dos melhores do ranking e daqueles registrados com "Rating ELO" (uma indicação numérica do desempenho de cada jogador usada desde 1970) é mantido com a realização de torneios locais e muitos certames internacionais de variado prestígio técnico, concretizados normalmente com patrocínios privados, sendo seus resultados reconhecidos e registrados pela FIDE.

Campeonatos Nacionais: o Brasil realiza regularmente um dos eventos de âmbito nacional mais antigos entre todos os países, com exatas 70 edições, desde o inaugural em 1927 até o último de 2003; Ciclo do Campeonato Mundial Absoluto: organizado para apontar o melhor jogador do mundo; Olimpíadas de Xadrez: anteriormente denominadas também de Torneio das Nações, reúnem equipes nacionais absolutas e femininas para um certame gigante realizado a cada dois anos. Na edição mais recente de Bled – Eslovênia – 2002, tivemos os seguintes números: Absoluto: 146 países, com equipes formadas por 4 titulares e dois reservas;

Feminino: 96 países, com equipes formadas por 3 jogadores e uma reserva. Entre as equipes do grupo Absoluto, têm-se uma formação internacional (jogadores de diferentes países) de Deficientes Visuais (alguns jogadores completamente cegos) e outra, também internacional, de Deficientes Físicos ou Neurológicos. As 14 rodadas foram disputadas e distribuídas no curto intervalo de 16 dias. Nos anos ao longo da última década, o número de equipes cresceu em ambos os grupos, com destaque para o contingente feminino, que subiu de 50 equipes em 1988 e 65 em 1992 para o atual recorde de 96. Por sua dimensão global, freqüência (a cada dois anos) e número de países participantes (146 com cerca de 1300 competidores), a Olimpíada de Xadrez é efetivamente o maior evento esportivo de apenas uma modalidade em todo o mundo, apesar do jogo não ser considerado de "apelo comercial" por muitos mercadólogos. Os chamados 'Torneios Abertos' são um meio prático, ainda que exaustivo, de propiciar que um bom número de jogadores, às vezes centenas deles, disputem seguidas partidas em poucos dias com oponentes de força variada, concorrendo a prêmios ocasionalmente bem elevados. Dentre as modalidades mais populares do jogo é forçoso mencionar a paixão universal pelo 'Relâmpago' (ou 'Ping' ou 'Blitz'), um tipo de partida disputada "à jato", com cada jogador dispondo no máximo de 5 minutos (o modo de 3 minutos vai se tornando mais popular a cada ano) para concluí-las. Há também o muito apreciado sistema de 'Xadrez Rápido', no qual os competidores começam com um tempo variável entre 15 e 30 minutos, cada um, para finalizar o jogo.

Neste contexto de organização do jogo, o xadrez contemporâneo adaptou-se com entusiasmo ao surgimento e crescimento da Internet. De fato, o novo meio tem se mostrado como ideal para o acompanhamento instantâneo dos eventos, para o aprendizado técnico, a pesquisa geral e para uma nova forma de competição e deleite. Os grandes torneios e eventos promocionais oferecem hoje cobertura com imagens ao vivo, comentários online por outros grandes jogadores convidados, salas de bate papo, bancos de dados para pesquisa pertinente. E há ainda outros instrumentos criados pela e para a Internet (como os "Clubes Mundiais", nos quais um jogador pode enfrentar um "oponente virtual" localizado fisicamente muito distante, em qualquer lugar do globo), que tanto o aficionado quanto o profissional usam hoje, num verdadeiro "universo digital" do xadrez, já que cobrem o mundo inteiro, ao toque de um clique e na hora em que quiserem. Some-se a isso a utilização de programas específicos para gerenciamento de partidas (banco de dados) e análise técnica e constatamos que a Informática e a Internet são a nova expressão do jogo, sem deslocar ou substituir os meios clássicos. Nessa sinergia do livro com o bit, o xadrez, cujo apelo comercial direto é obviamente muito restrito, tem tido a seu dispor um meio fabuloso e proporcionalmente muito barato para sua divulgação, comunicação interna e re-elaboração contínua. Para ilustrar a inserção do xadrez na Web, basta citar que tanto os grandes portais de notícias, como Yahoo no exterior e UOL e AOL (American On Line) dispõem de seções ou clubes de xadrez online e que o tema ("Chess" ou "Xadrez") quando pesquisado em qualquer mecanismo de busca, dá como retorno um verdadeiro mundo novo de informação sobre o jogo. Em resumo, a Informática é a nova ferramenta do jogo e a Internet a mais nova fronteira sem limite da expressão do xadrez.

Focalizando-se as origens históricas do jogo de xadrez, como se dá também com outras criações humanas essenciais, como a roda, a

descoberta e o controle do fogo, a escrita, a pólvora, o papel, a bússola e tantas outras invenções cruciais de nossa história geral, tentamos nos aproximar da verdade, mas de um modo apenas algo melhor do que quando perseguimos o horizonte na paisagem aberta da natureza. O passado remoto nos elude e decifrar cabalmente a origem do xadrez, sob certa ótica, se assemelha à procura do presumido "elo perdido" na cadeia evolutiva do homem: reduz-se a área de pesquisa e dúvida, mas não chega-se ao ponto exato. De fato, as demonstrações e "provas" que fundamentam as teses e explicações clássicas sobre a origem mais longevo do xadrez são derivadas de estudos lingüísticos (etimologia, filologia, etc.), literários, de costumes particulares dos povos envolvidos (etnografia) e numerosas deduções e "aproximações" de variadas fontes e enfoques que oscila entre pouco mais de dois milênios e 1500 anos. E, neste caso, numa região do planeta – aquela abrangida pelas antigas "Rotas da Seda e das Caravanas" e vizinhanças – marcada por intensa atividade e profundas mudanças culturais de toda ordem (históricas, políticas, religiosas, etc. e inclusive as geológicas), e por severidade do clima e do relevo. Mesmo assim, é possível orientar o pouco de luz que nos guia nesse espesso nevoeiro e observar claramente importantes detalhes da paisagem da história do xadrez.

A versão clássica da origem do xadrez situa-o como "jogo de guerra" na Índia, sob a denominação "chaturanga". Estudiosos de origem inglesa e germânica, especialmente nos séculos XIX e XX, elaboraram uma interpretação sobre a "proto-história" do xadrez que aponta o norte da Índia, especificamente, a província de Caxemira ("Kashmir"), como o berço de criação desse jogo. O nome original de Chaturanga, já por si mesmo, revela a composição do jogo com a utilização de peças que representariam os quatro (*Chatur*) tipos de armas, membros ou divisões (*Anga*) empregadas no exército indiano nesse período histórico do país, e no anterior, no qual o jogo já é registrado na sociedade local. Isso se dá entre, estimativamente, os anos 450 e 550 D.C. (Mas a criação do jogo pode ter ocorrido décadas ou mesmo séculos antes, ainda que em versões modificadas ou formas experimentais). Essas armas seriam a infantaria, personificada nos Peões ("Patti"), Cavalos ("Ashwa"), Elefantes ("Hasty" ou "Dvipa") e ainda os carros ou carroagens de combate, simbolizados na Torre ("Ratra"). Há também registro dessa última peça sendo representada por um barco ("Naucá"), um ponto particularmente interessante e problemático ligado diretamente ao xadrez da Rússia, onde ainda hoje a Torre moderna é referida como "Ladya", que significa barco em russo. As peças eram movidas sobre um tabuleiro ("Ashtapada") apenas riscado (linhas que se cruzavam perpendicularmente), que pode ter servido para outros jogos, e representava o campo de combate. Os criativos indianos parecem ter querido representar ostensivamente a guerra num jogo e este propósito é ainda mais ressaltado quando se vê que tais forças bélicas sobre o tabuleiro eram comandadas por um Rei ("Raja"), sob a orientação ou aconselhamento de um "General de campo ou Conselheiro" ("Vizir"). Este último era também designado pela palavra "Mantri" (Homem sábio), na qual alguns estudiosos encontram uma corruptela ou adaptação fonética do termo original Mandarim (que designa na China um funcionário público). Tal ligação apontaria a origem do jogo como uma criação da civilização do extremo oriente – os chineses – e, não dos indianos. Houve também versões, chamadas "Chaturaji" (Quatro Reis), em que 4 jogadores comandavam "exércitos" menores e se enfrentavam mutuamente ou em alianças oportunistas. Essa versão talvez quisesse expressar o conteúdo político, muitas vezes explosivo, das relações entre os vários reinos da Índia e do mundo. Também a utilização de dados somente foi registrada em período posterior, por volta do ano 1000 (o número sorteado no dado decidia qual peça seria movida) e constitui uma proposta de interferência fortuita num jogo de estrita racionalidade e lógica. Ambas as modalidades, através dos mecanismos da época como caravanas de variados interesses, intercâmbio cultural por meio de representação de sábios visitantes, trocas comerciais e outros, foram difundidos para oeste, para a Pérsia e outros reinos, e para leste, em direção da China, Coréia e Japão e dos países da Península da Indochina. Cada um deles, ao assimilar o Chaturanga também atuou sobre o jogo produzindo pequenas modificações e adaptações.

Apesar de muitas polêmicas e questionamentos, não há dúvida alguma sobre a linhagem direta entre o Chaturanga e seu "neto" – o xadrez moderno – ante a simples constatação de que as Torres, Cavalos, Peões e Reis de ambos se movem exata e respectivamente do mesmo modo e o jogo tem o mesmo objetivo derradeiro. Em mais de um

milênio e meio de história e longa caminhada pelos continentes da Terra, essas peças se conservaram quase inalteradas em seu poder, capacidade básica de movimento e importância e finalidade dentro do jogo. Outra versão surgiu nos últimos 50 anos: um grupo de respeitáveis pesquisadores independentes e de variadas formações e não alinhados com a visão "indiófila" sobre a origem histórica do jogo de xadrez, têm oferecido uma nova análise – e muito bem fundamentada – a respeito das cinco questões essenciais ligadas ao mistério da criação do jogo. De fato, os mais recentes argumentos e provas sobre a verdadeira paternidade sobre o xadrez são tão robustos que assistimos a uma inversão total da situação anterior, com a China deslocando a Índia e se tornando a fonte mais segura de respostas convincentes relacionadas com as origens. Além disso, muitos dos elementos que serviam anteriormente como indícios ou demonstrações, em favor do Chaturanga como jogo original, foram refutadas como improcedentes e mesmo demolidos como totalmente incorretos. E assim, emerge o "Planeta China" como berço verdadeiro do xadrez, fazendo a cronologia do jogo recuar em mais uns 700 ou 800 anos, para o fim do século III, antes de Cristo.

Século III A.C. O General Xin Han, nascido em 277 A.C. em Huai-yin (na atual Província de Jiangsu), em sua vida atravessou os tempos tumultuosos do chamado "Período da Guerra dos Estados" (481-221 A.C.) e também da Dinastia Qin (221-206 A.C.) e ainda atuou na igualmente contenciosa Dinastia Han (206-220 A.C.). Ele é simplesmente o mais exitoso militar, o mais famoso guerreiro-conquistador da história imperial da China, um longo e imenso registro, ao mesmo tempo impressionante e intimidativo, que abrange eras de 4 a 5 mil anos da vida desse povo oriental, em todos os seus aspectos,. Não há menção nas mais do que completas encyclopédias e crônicas antigas sobre o "país amarelo" de que o General HAN tenha sofrido alguma derrota em sua longa carreira de combates, ou deixado de realizar alguma missão atribuída a ele pelo príncipe ou imperador a quem servia. De fato, seu currículo militar e êxitos bélicos foram tão destacados que ele próprio poderia ter se tornado Imperador da China, se tivesse substituído sua lealdade absoluta por ambição política ou sonhos de poder total. Ele também escreveu, entre os anos de 202-196 A.C., uma obra em 3 volumes chamada "A Arte da Guerra" (mesmo título de duas outras antologias já clássicas a seu tempo: a de Tse SUN e a do "Grande Duque") que, infelizmente, não foi preservada.

A versão da origem do xadrez ligada a Xin Han, tem inicio durante o rigoroso inverno de 204-203 A.C. No quartel-general das forças comandadas por ele, então situado às margens do Rio Mian-Man, na Província de Shensi, enquanto aguardavam a chegada da primavera para combater as forças inimigas de Chu Ba Wang, Príncipe de Chu, estacionadas na margem oposta do rio. A opção do jogo ocorreu com o duplo propósito de manter suas tropas ao mesmo tempo entretidas e de moral elevado durante o cerco militar e ao longo da exasperante espera do confronto agendado, e também de instruí-los, através do jogo-simulação, sobre as artes da guerra. Visava adestrar-los sobre questões de planejamento, ataque e defesa e ação coordenada, além de exaltar a solidariedade entre os companheiros. Fez-se então que a "simulação da guerra através do jogo" fosse a mais realista, em termos dos objetivos e meios passíveis de serem transferidos simbolicamente para um jogo de tabuleiro. Para tanto, ele estudou em profundidade outros jogos criados na China e bem mais antigos, como o Wei-Qi (conhecido no ocidente como Go), criado pelo Imperador Shün, entre 2357 e 2353 A.C., e que representa a permanente luta do povo chinês contra as freqüentes inundações no país. Ele também observou as características do Liu-Bo (ou Liu-Po), um jogo primeiramente mencionado nas crônicas relativas à dinastia Shang, atuante entre 1600 e 1028 A.C. Ele incluía o fator chance, mediante um esquema de sorteio com o uso de 6 pequenos bastões, duplamente coloridos, cujo manuseio era equivalente ao emprego de dados. Han optou por excluir a interferência da sorte, por acreditar que a guerra seria vencida por quem demonstrasse maior capacidade de planejamento prévio (Estratégia), consciência objetiva das oportunidades que surgem durante a batalha (Tática) e coordenação e solidariedade entre as várias forças de um exército.

O próprio nome do jogo – Jogo para Capturar Xiang Qi – (sendo Xiang Qi, o Príncipe de Chu, rival do Príncipe a quem o general Han serve) indica seu objetivo final para ambos os jogadores: atacar e deixar sem saída o comandante do exército rival. O equivalente ao xeque-mate, como conhecemos tal situação. No entanto, foi surgindo uma crescente confusão devida à similaridade dos nomes usados

em chinês. Como as pessoas se referiam também ao jogo como "Jogo para Capturar Jiang (sendo Jiang o nome do comandante das peças do segundo jogador – "O Azul"), as respectivas abreviações "Xiang Qi" e "Jiang Qi", sendo quase homônimas, geraram uma certa mistura de significados e descrições, ainda mais incrementada pelo fato de muitos também se referirem ao jogo como "O Jogo do Elefante". De fato, sendo esta uma das peças usadas nas versões aprimoradas surgidas bem mais tarde, durante a Dinastia Tang (618 – 907) e que é também um dos 200 possíveis significados da palavra Xiang. Mais tarde, quando o xadrez chinês foi difundido para o extremo oriente e atingiu a Coréia e o Japão, ele foi batizado nas línguas locais de, respectivamente, Changgi e Shogi, conservando sua clara identificação (tanto lingüística, quanto funcional) com o jogo matriz.

O tabuleiro usado para o Xiang Qi não era um quadrado perfeito, como estamos acostumados, e sim um modelo 9 x 10: formado por dez horizontais e 9 verticais. As peças ocupavam uma posição inicial simétrica, mas sobre o entroncamento das linhas e não sobre as casas criadas pelo sistema ortogonal empregado. As 11 peças eram, por cada jogador (no sistema original ideado por Xin Han, o primeiro jogador era representado na cor vermelha e o segundo pela azul, que repetiam as cores principais das bandeiras e flâmulas dos exércitos verdadeiros que iam combater), um "Comandante", um "Ajudante", duas "Carruagens" e dois "Cavalos", e cinco "Soldados", distribuídos nas quatro primeiras horizontais dos extremos do tabuleiro para o centro e separadas por um "rio", que dividia os dois territórios em áreas idênticas. Essas peças (as "Vermelhas" começavam primeiro), que os jogadores moviam em lances alternados, seguiam o estilo oriental, sendo finas e achatadas e com os caracteres chineses do nome de cada uma no jogo gravados na face superior. Somente muito mais tarde, mais de um milênio depois, elas adotarão o modo em 3 dimensões e mais figurativo. As peças tinham os seguintes poderes: Soldado = Peão: um passo por vez no seu território, somente para frente (não retornavam nunca!) e também um passo lateral no território inimigo; Carro = Torre: qualquer número de passos, nas direções ortogonais, para frente e para trás, desde que o caminho não estivesse obstruído; Cavalo = Cavalo: exatamente como o cavalo do Chaturanga e do Xadrez moderno; Ajudante = "Vizir": um passo em diagonal, para frente ou para trás, mas apenas dentro do "Palácio", uma zona de 9 pontos bem próximo da fila inicial de cada jogador; Comandante = "Meio-Raja": um passo ortogonal, em todos os sentidos, também dentro do "Palácio". As peças do Xiang Qi realizam a captura das peças inimigas do mesmo modo como no xadrez em geral, em qualquer época: capturam, conforme se movem, numa operação em dois atos ainda que somente um movimento, removendo a peça adversária na casa (ou, no caso e mais precisamente: no encontro das linhas) e ocupando-a com a atacante.

Os estudiosos que apontam a China como o centro criador do xadrez original, argumentam que o Xiang Qi foi levado em direção ao Ocidente, primeiramente pelos mercadores persas, que comercializavam uma grande variedade de produtos chineses, especialmente a seda, e também mantinham representações, embaixadas e muitas residências nas cidades chinesas. Além disso, os curiosos persas eram interessados na história e criações culturais da China. Quando o Xiang Qi alcançou e difundiu-se na Pérsia e lá sofreu algumas modificações e adaptações depois de alguns séculos, ele se transformou no Chatrang. O Chatrang sim, é que teria sido, então, absorvido pelos indianos que o nomearam Chaturanga ganhando assim uma vertente histórica própria. Mas tudo teria começado na China, com os mesmos inventores do papel, da pólvora, da bússola magnética, do dominó, do Go, do "Quadrado Mágico", do macarrão e outras numerosas, fabulosas e essenciais invenções para a história humana, como até o futebol, que a FIFA reconhece recentemente a sua origem chinesa. Naturalmente, a polêmica não cessa nem esmorece e as provas, contraprovas e refutações continuarão sendo apresentadas pelos defensores de cada lado.

Séculos VII e VIII D.C. A Pérsia deste período (hoje, Irã), ao assimilar o xadrez da Índia ou da China (talvez mediante contatos programados entre os sábios de cada corte, talvez por um processo de difusão cultural relativamente rápido) entre fins do século em pauta e meados do seguinte, realizam uma tradução literal do nome do jogo, que passa a ser Chatrang e de suas peças (P= "Piyadah" / C= Asp / E= Pil / V= Farzin / T= Rukh). Assim, chamam o bem recebido "Raja", do sânscrito, pelo nome em persa que expressa realeza e a condição de chefe supremo da nação e da

corte: "Shah" (os "Shah da Pérsia" constituiriam uma das mais antigas – senão a mais antiga – estirpes reais da história humana). Eles criaram também uma nova etiqueta obrigatória com o hábito gentil de avisar que o rei está atacado por uma peça contrária, dizendo neste caso, simplesmente "Shah", o próprio nome do rei. Mais tarde, esse procedimento vai induzir e gerar em quase todas as línguas do mundo, o nome do jogo e do ataque ao rei, como Xadrez e Xeque em português, e "Chess" e "Check" em inglês, por exemplo. Essa gentileza continua sendo praticada nos dias de hoje, notadamente quando uma partida é jogada num ambiente estritamente social ou entre iniciantes. Os persas ainda expressaram com precisão a situação padecida pelo rei quando o jogo chega ao fim: definiram como "Shah-Mat" (precisamente "O Rei Derrotado", e não morto, pois o monarca nunca é capturado e jamais deixa o tabuleiro), o golpe decisivo e último objetivo de quem joga xadrez. Nesse mesmo século, o jogo alcança o Império Romano do Oriente, cuja capital Bizâncio (Constantinopla) tem registros variados da prática do *Zatrikion*, o nome grego do *Chatrang*.

Quando a reforma religiosa e social da vida árabe – sonhada, elaborada e implantada vitoriosamente por Maomé na hoje chamada Arábia Saudita – torna-se uma conquista concreta, por volta de 630 depois de Cristo, seria difícil projetar que em muito pouco tempo essa nova religião – o Islã ou Islamismo – iria dominar não apenas os territórios árabes, mas tornar-se também uma força irradiadora de fé e dominação política em todo o Oriente Médio e muito além. Num breve período, o Islã subjuga vastas porções do mundo conhecido de então. Primeiro, a Arábia, depois o Iraque, e então a Pérsia, esta, no ano de 650. Entre 644 e 710, todo o longo trecho do norte da África até às costas do extremo oeste do Mediterrâneo e do centro de Bagdá até a Índia, faziam parte do mundo marcado pelo "Crescente". E os árabes, no contato com os persas, conheceram e ficaram fascinados com o xadrez, incorporando-o à sua cultura – como faziam com todo novo conhecimento que adquiriam – e divulgando-o entre os novos povos que seguidamente conquistavam seja pela nova fé ou pela cimitarra. Eles adaptaram o nome do jogo para "Shatranj" e as peças diretamente da nomeação persa anterior, como em Shah (para o Rei), "Firzan" ou "Firz" (para o Vizir), "Rukh" (para a Torre) e "Fil" (para o Elefante) ou por tradução como "Faras" (para Cavalo) e "Baidaq" (Peão). O Shatranj foi, então, valorizado por contraste com os jogos de carta e de dados, já que excluía a interferência da chance e, figurativamente, das "incertezas do destino": o xadrez, pensavam já os estudiosos árabes do jogo, enfatiza o livre-arbitrio, a habilidade individual e a escolha consciente e racional do homem. Quando Harum Al Rachid (786-809) reinava como Califa em Bagdá, no esplendor da dinastia Abáida, ele exerce específico patronato, mantendo em seu palácio os melhores jogadores e estudiosos do Shatranj. O filho de Harum, o califa al-Maamun, lamentava seu parcos talentos para o Shatranj, refletindo sobre os contrastes de sua vida: "É estranho que eu, que controlo o mundo da Índia, no leste, até a Espanha, no oeste, não consiga dominar as 32 peças do xadrez!"

Os árabes não realizaram nenhuma modificação no jogo aprendido dos persas, mas o estudaram com rigor técnico muito profundo. Alguns de seus estudos (por exemplo, o final "puro" Torre x Cavalo; o "Mate Arábico"; modos de conduzir aberturas, etc.) ainda têm validade e proveito nos dias atuais, mesmo transcorrido um milênio. Eles investigaram as Aberturas ("Tabyat") e batizaram muitas delas com nomes inspiradores como "A Torrente" e também compuseram estudos ("Mansubat"), nos quais examinavam as possibilidades táticas das peças e os recursos do jogo. E ainda introduziram o uso da Notação Algébrica, empregando um "sistema cartesiano" cerca de 700 anos antes de Descartes. Os melhores desses pesquisadores e jogadores eram chamados de "Alyat", o que significa literalmente "Grande Mestre", uma coincidência que antecipa a designação oficial que seria atribuída aos grandes campeões e melhores jogadores do mundo no Século XIX. Essa elevada distinção foi até oficial e nobiliarquicamente conferida pelo Czar Nicolau II aos finalistas do grande torneio de São Petersburgo de 1914, mais de mil anos depois dos árabes a terem inventado. Em 711, as tropas de conquista dos muçulmanos, comandadas pelo general mouro Tarik atravessaram o Estreito de Gibraltar e partiram para a conquista e longa ocupação de uma boa faixa da Península Ibérica – Espanha e Portugal – além de parte do sul da França e da Itália, incluindo a Sicília. Com eles, guerreiros virulentos, mas também homens práticos e pesquisadores curiosos e preservadores, o Shatranj

atravessou um mar e mudou de continente, pois os árabes trariam para a Europa Medieval o jogo que conheciam com os persas. Eles, de fato, se tornaram o "correio do xadrez" para uma grande parte do mundo.

Século X A introdução do Shatranj na Europa e sua consequente difusão pelos países do Velho Continente ocorreu a partir deste século, desde a Espanha, que sofreu a influência direta da cultura árabe, para o Norte e o Leste em direção à Islândia e a Rússia. O peso da presença muçulmana na Península Ibérica se verifica inclusive na tradução direta do nome das peças do jogo, sendo o espanhol ainda hoje a única língua destacada a registrar o nome do Bispo como "Al Fil", literalmente "O Elefante". O xadrez, desde então, vai adquirir um significado especial baseado tanto na sua prática como jogo, quanto nos mitos, parábolas e metáforas e simbolismo que vai gerar e também na sua incorporação social como elemento de valor na formação de um cavaleiro educado. Há algumas referências literárias bem precoces sobre o jogo como os "Versus de Scachis" ou "Versos de Einsiedelin" (Suíça) de próximo do ano 1000 e um registro de testamento do Conde de Urgel – Ermengaud I, (Espanha) de 1008 a respeito de um valioso jogo de peças. A Idade Média na Europa estava acostumada a jogos como os de Dados, Gamão ("Tabula") e "Merels", este sendo algo como o Jogo de Trilha que conhecemos. O Jogo de Damas apareceria mais tarde, enquanto os Jogos de Cartas somente surgiram no século XIV. Diversos países europeus começaram a fazer experiências e adaptações com o jogo trazido pelos invasores estrangeiros crentes de Alá, e a interpretá-lo conforme se adequasse a seus valores culturais e vivência histórica. Assim, para ilustrar, a peça que chegou como Elefante foi transformada (sem sofrer ainda alteração na sua forma de agir) em Bôbo da Corte (*Fou*, em francês) ou Correio (*Laufer*, em alemão) ou Bispo (*Bishop*, em inglês), em cada um desses casos parecendo que a nova representação se inseria com mais propriedade e coerência no quadro social vigente. Houve também mudanças no simbolismo do jogo, passando este do caráter militar presente desde o Chaturanga para um outro sem conotação guerreira, como as novas peças (Dama, Bispo, Conde, Conselheiro – "Calvus", etc.) viriam a personificar. Assim, o xadrez chega a representar um estado em miniatura, com suas classes sociais estratificadas desde o rei até o camponês, com Cavaleiros, Bispos e outros "atores sociais" nos níveis intermediários, mas muito bem integrados na ordem geral. Houve também a utilização da imagem do jogo com finalidades morais, já que cada um na sociedade, assim como cada peça no jogo, deveria "cumprir seu papel" para se alcançar o objetivo maior do bem coletivo.

1061 Os heróis dos maiores romances medievais quase sempre jogavam xadrez, como se vê em Tristão (de Tristão e Isolda), Alexandre (do Romance de Alexandre), Lancelot (Prosa de Lancelot) e Parsifal, e freqüentemente se enamoravam ao jogar com as beldades por quem suspiravam e ainda usavam o xadrez como um alibi para um mínimo de privacidade com elas. Outra significativa e contraditória característica social gerada pelo novo jogo foi a posição da Igreja Católica ante tal novidade e a postura de muitos de seus representantes e mandatários. A primeira censura oficial advinda de Roma retrocede ao ano de 1061. Além do xadrez ser considerado, à época, uma invenção dos árabes – e, portanto, não cristãos! – logo passou a padecer da fama de ser mais uma das artes do demônio e viu-se associado aos jogos de dados e, assim, duplamente proscrito. Além disso, muitas partidas entre os membros da aristocracia eram disputadas com apostas. No entanto, num surpreendente contraste, a ação multiplicadora da prática e difusão do jogo pelos próprios monges católicos (vide adiante J. de Cessolis) teve ainda o reforço das obras por eles compostas ou preservadas, nas quais o xadrez aparecia e tinha destaque, apesar das restrições ocasionais da Igreja e de seus altos dignitários.

1283 Dos primeiros trabalhos publicados na Europa sobre xadrez, o mais difundido e antigo é o *Libro del Acedrex*, organizado por D. Afonso, denominado "O Sábio", editado neste ano. O livro trata de variados Jogos, mas se concentra no Shatranj, ainda que examine também algumas de suas modalidades mais exóticas ("Grande Xadrez", etc.). Nele, encontra-se pela primeira vez documentada a regra do duplo passo inicial para o peão. Uma outra publicação de relevância para a difusão do xadrez no continente europeu e da construção da nova imagem do jogo antes comentada, foi o livro de Jacopo Cessolis (Jacobus de Cessolis), que apareceu quase à mesma época que o de D. Afonso, chamado *Liber de Moribus Hominis et Officiis Nobilium*. Nele, o frade dominicano usou o xadrez como

cenário comparativo para a analisar a moral vigente em seu tempo. Este trabalho é mais conhecido como *Ludus Scacchorum* e ostenta um recorde histórico: foi o primeiro livro a ser impresso em língua inglesa (século XIII) quando da tradução feita por William Caxton e permitiu que aqueles que não dominavam o latim pudessem ler a obra no seu idioma natal. Nela, há muitas histórias, lendas e anedotas sobre o jogo e os homens famosos que com ele se envolveram (ficticiamente). Assim, ele trata da Guerra de Tróia, da epopeia de Alexandre, o Grande, e das conquistas de Nabucodonossor usando a presença do xadrez mesmo em episódios tão remotos da história ou da ficção humanas. Por outro lado, num período relativamente curto (dois séculos ou menos) o "Shatranj já era realmente praticado e conhecido do Índia até o Atlântico, do Saara até a Islândia" (conforme H.J. Murray) e, revelando o novo status social adquirido pelo jogo na sociedade leiga, o xadrez passou a ser relacionado nas cortes medievais europeias como um dos 7 requisitos de educação do cavaleiro e cortesão, junto com as artes da montaria, falcoaria, natação, luta (boxe), arco e composição de versos (trovas).

1336 – 1405 Neste período viveu o imperador mongol Timur, conhecido como Tamerlão, um supremo mandatário que gostava de xadrez, já que ele nunca desperdiçava a oportunidade de revelar sua fascinação profunda com o jogo. Inclusive, como se fosse preciso alardear ainda mais tal entusiasmo, ele batizou um de seus filhos e uma importante cidade que construiu, como Shah-Ruk (um termo que indicava um ataque duplo, com xeque ao rei e a concomitante ameaça sobre uma torre, então, a peça mais poderosa!). A razão desse duplo batismo derivou de uma ocasião em que ele estava jogando uma partida de Shatranj e, nela, já ia aplicando um shah-ruk quando chegaram, ao mesmo tempo, os informes de que seu filho nasceria e que a cidade fora concluída. Tamerlão gostava também de outras modalidades do jogo chamadas de Grande Xadrez (em tabuleiro maior e com mais peças) e Xadrez Circular, com um tabuleiro arredondado como no "Zatrikion" bizantino. Pois, no reino de Tamerlão, um advogado e historiador chamado Ala'addin at-Tabrizi prestava seus serviços ao imperador. Ele viajava freqüentemente, pois a corte era transferida quase continuamente de cidade para cidade do império e assim demonstrava suas capacidades profissionais e exibia seus múltiplos talentos. Curiosamente, ele era mais famoso porém, como Ali ash-Shatranj, ou seja, Ali, o Jogador de Xadrez. Diz-se, que ele simplesmente não tinha rivais e que derrotou a todos, tendo inclusive jogado até 4 partidas simultâneas às cegas, enquanto conversava socialmente com seus amigos e atendia outros encargos que suas funções exigiam. Escreveu um manual do jogo que, infelizmente, não foi preservado, mas posições de suas partidas e algumas de suas composições ("mansubat") foram conservadas por outros manuscritos contemporâneos e posteriores.

Neste longo intervalo que cobre a introdução do Shatranj na Europa, suas adaptações e transformações sofridas ao longo dos quase 500 anos seguintes e mais o período até a Revolução Francesa, em 1789, o xadrez, como as demais manifestações e criações culturais, era uma prerrogativa quase exclusiva das classes superiores (nobres, clérigos e ricos burgueses) e dos "homens-cultos" (escritores, cronistas e professores). Numa sociedade medieval rigidamente hierarquizada e composta basicamente de camponeses iletrados ou semi-letrados. Tal associação de Xadrez e "Nobres" resultou na reputação do jogo como uma atividade essencial e originalmente aristocrática e essa imagem ainda vinga mesmo nos dias que correm, em paralelo com os presumidos mitos de exigência de "alta inteligência" para praticar o jogo. O absurdo desses enfoques distorcidos é constatar que o jogo de fato exige um material mínimo e simples, de custo reduzido e duração praticamente ilimitada e, portanto, acessível à massa da população, e que as qualidades mentais e psicológicas para a sua prática são semelhantes às exigidas para a grande maioria dos jogos de mesa e jogos de cartas, que constituem a diversão diária para milhões de pessoas "simples" espalhadas por todo o mundo.

Século XV No período que precedeu a eclosão do Renascimento, notadamente o Italiano, o jogo já havia experimentado várias modificações nas diversas nações europeias e passado por muitos ensaios quanto à representação e poder das peças. Tais procedimentos afetaram algumas das regras do jogo, como o empate ou derrota por afogamento e os movimentos convencionais e também os especiais que foram criados. Assim, o Elefante foi transformado no Bispo, e ganhou novo alcance demonstrado na sua forma

moderna, ao longo de linhas diagonais, superando amplamente os antigos poderes que lhe eram atribuídos. Uma transformação ainda mais notável vai afetar o Vizir: ele, que era a unidade menos potente, não apenas será aquinhoad com imenso poder, tornando-se a peça mais poderosa do jogo (o Rei, por seu lado, continuará sendo a peça mais preciosa), como será também recriado na forma de uma Rainha, mudando de sexo (os italianos vão denominá-la de "Dama Raivosa", em vista de sua fúria feminina e capacidade de ataque). Dessa forma, o jogo parecerá ainda mais a natural representação de uma corte, já que ao invés da figura eqüina ser apenas um Cavalo, teremos a classe dos Cavaleiros e a Torre poderá assumir uma forma de palácio para insinuar tanto uma fortaleza, quanto o lugar físico onde a corte se reúne. E os peões ganharão ainda o direito de um duplo passo inicial e a livre promoção, mas serão "vigiados" no caso da possibilidade do *en passant*. Uma série de ajustes complementares (como o Roque) tornarão o jogo extremamente dinâmico, aumentando sua atração sobre o público. A mais antiga ilustração da posição inicial da nova forma do xadrez é encontrada num livro (não específico sobre o jogo) intitulado *Oratoria artis Epitomata*, de autoria de Jacobus Publicius, publicado em Veneza no ano de 1482 e escrito em latim. A convergência da popularização dos saberes gerado pela recente e revolucionária tecnologia de impressão de Gutemberg com a empolgação pela nova forma do xadrez, vai produzir uma onda de entusiasmo em relação ao jogo e esse efeito de círculo virtuoso (livro = mais difusão = mais livro = mais xadrez, etc.) continuará angariando não apenas novos adeptos, como também mais relacionamento social através da interpretação do xadrez sob a ótica de outras formas de arte, como a literatura e a pintura. Com essa reinvenção do Shatranj, realizada essencialmente pelo Renascimento Italiano por volta do ano de 1475 (o chamado *Quattrocento*) a forma moderna do jogo irradiou-se para o mundo, fazendo inclusive o percurso de volta para a Índia e para o Oriente. Naturalmente, mais tarde, os países colonizadores também o levarão para suas novas possessões pelo mundo, como se deu com a África e as três Américas. Uns três séculos depois da nova "montagem", todas as regras e convenções fundamentais que hoje obedecemos na prática e no usufruir do xadrez já estavam universalizadas. O tempo do xadrez moderno, mesmo assim – apesar de já transcorrido meio milênio – ainda é somente metade da duração que o Chaturanga alcançou em sua carreira e divulgação ecumênicas.

1497 Este ano é uma referência básica na história do xadrez. Isto porque a reformulação do Shatranj, desembocando no novo formato muito mais dinâmico do xadrez europeu moderno, coincidiu com a invenção do livro acessível devido à impressão de Gutemberg. Os dois fatores "casaram-se" perfeitamente e os primeiros analistas modernos abraçaram a empreitada de formular teorias sobre o jogo, com ênfase nos esquemas para começar uma partida (Aberturas). O mais antigo livro de análises sobre o xadrez, como o praticamos, é o *Repeticion de Amores y Arte de Axedrez*, livro do espanhol Luis Ramirez Lucena, publicado em 1497, em Salamanca. Esta obra inaugurou uma tradição e um esforço (em busca do mais aprimorado conhecimento técnico do jogo) que vão transformar o xadrez num tema editorial relevante: existem mais livros publicados sobre ele do que sobre todos os demais jogos e esportes reunidos. O tema xadrez através dos livros rivaliza com muitas disciplinas convencionais do saber humano, em número de títulos e abrangência, além do rigor científico equivalente. No mesmo século, alguns manuscritos e edições limitadas – *Manuscrito de Göttingen; Questo libro e da imparare giocare a scachi*, este de autoria do português Damiano, publicado em Roma em 1512; e outros – vão inaugurar pioneiramente o "corpo de doutrina" conceitual para examinar o que seriam as melhores formas de conduzir a luta, em seus aspectos estratégicos e táticos, mesmo que num nível ainda incipiente, superficial e mesmo malicioso, já que uma ameaça, ainda que primitiva, é valorizada pois "o adversário pode não vê-la". Essa filosofia simplista inspira o chamado Mate Pastor e outros modos ingênuos de ataque instantâneo que procuram aplicar a idéia do xeque-mate o mais cedo possível.

Séculos XVI e XVII Neste estágio, livros de inspiração moralista ou edificantes, como o *Scacchia Ludus* do italiano Marco Vida, que teve 40 edições publicadas em várias línguas européias entre 1525 e 1616, ajudam na divulgação do jogo, aumentando a curiosidade sobre o xadrez, mesmo que não mostrem como jogá-lo melhor. Um avanço na crítica técnica é registrado com a edição do *Libro de la invencion liberal y arte del juego del Axedrez*, tido lugar na cidade de Ancala, em 1561, cujo autor, o padre espanhol Ruy Lopez

de Segura, questiona a obra e o método de Lucena e, ao invés de basicamente apresentar uma típica coleção de problemas ou problemas, como fizera seu antecessor, passa a discutir possibilidades concretas para começar uma partida, oferecendo análises de variantes concretas. Esse caminho original dá seus frutos até hoje. Além disso, duas obras importantes – *Il Gioco degli Scacchi, Sicilia*, 1617, de Pietro Carrera, com metódica compilação de linhas de jogo conhecidas, mas pouco trabalho original e *Trattato dell'Inventione e arte liberale del gioco di scacchi*, Nápoles, 1604 e republicado em 1634, de Alessandro Salvio – elevam o padrão ao proceder com o registro das partidas dos jogadores mais fortes em suas análises. Dentre tais jogadores, sobressaem Leonardo da Cutri e Paolo Boi, que teriam enfrentado Ruy Lopez em matches, tanto na Itália como na Espanha. Um jogador ainda mais famoso e importante desse período primordial e quase heróico do novo xadrez, Gioachino Greco ("O Calabrês") irá divulgar pela Europa e de corpo presente as novas formas de conduzir as aberturas e jogar uma partida com "sentido combinatório", que ele havia descoberto e comentado em limitadas edições manuscritas, e vendidas para patrões e mecenas "generosos". Levando uma vida de aventuras, Greco viajou para a Inglaterra, França, Alemanha e Índias Orientais e teria sido até preso por caçadores de escravos e libertado devido a sua perícia insuperável no xadrez. Após 1650, seus trabalhos de análises são publicados de modo mais completo (p. ex. *Le Jeu Des Eschets*, França 1669), continuado (novas edições verão a luz do dia até 1728) e, apesar de mais exigentes em termos de compreensão técnica, encontram um clima social ainda mais favorável para o estudo do jogo, com a ascensão de uma classe burguesa já interessada no laser intelectual mais refinado. Nesse período, a imagem do jogo firma-se como a de modelo de uma sociedade moral, sendo recebido e encarado como um jogo adequado que teria condições de desenvolver e exaltar certas qualidades positivas e desejáveis numa pessoa, como a abordagem racional, o autodomínio e o ajustamento em relação ao papel e função dos demais cidadãos. O jogo também insinuava um certo equilíbrio ideal, pretendido em círculos sociais mais amplos, entre liberalismo e controle e reforçava a idéia de ser um jogo adequado ou conveniente para as classes educadas. Isso implicava, por outro lado, que sua base de praticantes continuava muito limitada, em relação ao total da população e que não havia exigência para novos desenvolvimentos técnicos ou interpretações conceituais. Ainda não se sentia a necessidade da organização de torneios e a forma de publicar sobre o xadrez ainda teria muito que evoluir para tornar o jogo mais assimilável e popular.

Século XVIII Em meados deste século, o quadro geral será alterado por força de dois livros que vão estabelecer padrões críticos mais elevados e novos formatos ao apresentar as pesquisas referentes ao conteúdo técnico do jogo. Primeiro surge o *Essai sur le Jeu des Echecs*, publicado em Paris, em 1737, de autoria de Philip Stamma, sírio de origem. A obra, muito crítica em relação às contribuições de Greco, oferece um estilo diferente de examinar "os segredos do jogo" através de uma larga coleção de partidas que, alegadamente, foram jogadas pelo próprio autor. Assim Stamma inaugura o filão inesgotável do formato "Minhas Melhores Partidas". Um outro atributo do livro é o uso pioneiro na Europa da notação algébrica para a descrição das partidas, posições e análises. Contudo, isso não constitui, como alguns pensam, uma primazia na história, pelo simples fato de que os árabes já a empregavam para descrever as partidas do Shatranj. E Stamma, como sírio, sabia desse precedente e simplesmente adaptou-o ao Xadrez Moderno e à língua francesa. A Notação Algébrica, mesmo sendo imensamente superior em utilidade, conveniência e precisão do que a chamada "Notação Descritiva", não conseguiu abalar o prestígio e o contínuo emprego e permanência dessa última, apesar da "propaganda" feita de modo excelente por Stamma em sua obra. E uma das razões para tanto foi a publicação da seminal *L'Analyse des Echecs*, realizada em Londres, no ano de 1749. Nela, seu autor, Francois-André Danican, que acrescentava ao nome também o apelido de origem familiar "Philidor", elabora, usando a Notação Descritiva, a primeira teoria abrangente, profunda e raciocinada sobre o jogo visando guiar os praticantes pela razão técnica mais justificada. Philidor, que era músico por formação e popular compositor de óperas, seguindo a tradição da família, não teve rivais práticos que o pudessem ameaçar no jogo. Para ilustrar, note-se que ele derrotou Stamma, que seria seu rival mais próximo em força, por nada menos do que 8 vitórias a uma derrota e um empate. De fato, ele foi provavelmente, o jogador mais "dominante" de todas as épocas e

estava muito à frente de seu tempo no entendimento das complexidades técnicas do jogo. A elaboração de sua "teoria compreensiva" da estratégia fundamental da abertura e meio-jogo, baseada no jogo conjunto dos peões ("falange", cadeia e estrutura de peões), marcou o primeiro esforço de tratamento científico do jogo e da sistematização das grandes idéias estratégicas e posicionais que conduzem a luta numa partida. Philidor é universalmente citado por seu lema, que carrega um toque poético e ainda revela, de modo emblemático, a crença do autor: "Os Peões são a alma do Xadrez". Porém, pressupõe-se que a importância das descobertas e do trabalho de Philidor estão muito mais precisamente refletidos na continuação da frase que ele escreveu como conclusão – "Eles são a base do ataque e da defesa e do seu correto manejo dependerá o sucesso de um ou de outro" – e quase nunca citada. A força prática de Philidor como jogador pode ser aquilatada nas análises que ele produziu para esclarecer as possibilidades dos dois jogadores no final de partida de Torre contra Torre e Bispo. Até hoje, sua contribuição original é uma referência técnica plenamente válida e um desafio de assimilação até para os melhores jogadores do mundo da atualidade, que quando se vêm na situação concreta de sustentar o lado da Torre solitária erram com freqüência, apesar do caminho correto para a defesa já ter sido apontado por Philidor há quase 260 anos atrás. Seu livro estabeleceu um novo padrão para a pesquisa teórica do jogo e sua apresentação e fez aumentar o interesse geral pelo jogo, assim como suas exibições de xadrez às cegas, além de estabelecer um novo nível técnico para os jogadores e autores que o seguiram. O livro de Philidor e seu próprio aparecimento como jogador vão marcar um divisor de águas na história do xadrez.

Entre os seus sucessores como pesquisadores, apontam-se os italianos Ercole del Rio, com a publicação quase simultânea à obra de Philidor, de seu *Sopra il giuoco degli Scacchi*, feita na Itália, em 1750, e Giambattista Luli, com seu vasto tomo (632 páginas) *Osservazioni teorico-pratiche sopra il giuoco scacchi*, editado em Bolonha, no ano de 1793, e ainda Domenico Ponziani, com seu menor ainda que mais influente livro, *Il giuoco incomparabile degli scacchi*, de 1769, em Modena. Este trio argumentava que Philidor resistia ao tratamento mais dinâmico das posições, preferindo o manejo dos peões em falange de modo algo "fanático", em detrimento da ação imediata e direta das peças. Esta e outras polêmicas através das épocas foram definindo e firmando a cultura própria do jogo e o modo de operar que aproxima a teoria do xadrez de uma disciplina com pretensões científicas. Temos sedimentado, ao analisar o conteúdo do jogo em seus mais variados e preciosos detalhes, um conjunto de procedimentos que emula o método científico. Através de leis gerais, princípios, teses, argumentos sintéticos, crítica e testes contínuos (afinal, as "teorias" do xadrez são testadas no verdadeiro laboratório dos torneios: as partidas dos jogadores"), publicações especializadas e revisão permanente das teses e análises, tentamos "alcançar a verdade", do mesmo modo como fazem, cada uma no seu âmbito, as disciplinas científicas do conhecimento humano. Ou seja, resumindo-se o sentido das obras do período em foco, o Jogo de Xadrez é um "Jogo de Idéias" e idéias têm que ser debatidas e testadas.

Século XIX Com a chegada deste século e as enormes mudanças que ele produziu, a organização social se apura e as pessoas passam a ter melhores oportunidades, inclusive as culturais. Isso favorece a ampla difusão do xadrez, que chegará ao final do século angariando maior popularidade e sendo assim usado como tema interessante por outras artes, algumas novíssimas como Cinema, outras veteranas como Literatura e Pintura. No intervalo compreendido entre os anos de 1650 a 1850, a imagem do xadrez é significativamente modificada em relação ao período anterior e o jogo dos dois reis passa a ser encarado como um lazer intelectual. Assim, ele se torna um jogo próprio para a idade da razão que tinha um valor pedagógico intrínseco, como se fosse um espelho moral da vida, ensinando as pessoas a viver, mediante lições de "causa e efeito", de responsabilidade pelas próprias escolhas, de oportunismo, de previsão e circunspecção. Um texto famoso que dará os toques definitivos a essa interpretação é *The Morals of Chess* (A Moral do Xadrez), de Benjamin Franklin, o conhecido liberalionista norte-americano, que publicou seu ensaio em Londres, em 1779, o qual, à propósito, não trata de nenhum aspecto técnico do jogo. Assim, nesses novos tempos e com as novas facilidades de publicação, a produção técnica que discute xadrez diversifica-se, amplia-se e vai tornando-se mais acessível em várias línguas européias. Assim por exemplo, vê-se surgir em russo dois livros históricos: *Sobre o Jogo de Xadrez*, de I.

Butrimov, e "O Jogo de xadrez", de A.D. Petroff, ambos publicados em São Petersburgo, respectivamente, em 1821 e 1824. Do mesmo modo, a literatura técnica sobre o jogo vai gerar logo nas próximas décadas um grande número de títulos na Inglaterra, Alemanha, França e países do norte e do leste europeu, revelando que a busca de entendimento sobre o jogo aumentava, estabelecendo-se assim as condições para que se apurassem as novas formas de divulgação e comunicação do jogo.

1813 O periódico inglês *Liverpool Mercury* inicia a publicação da primeira crônica enxadrística, criando a "coluna de xadrez" de jornal. Isso se revelará um fator importante no progresso geral do xadrez.

Décadas de 1810-1820 Os lugares públicos de regular freqüência de jogadores de xadrez estão cada vez mais concorridos e vão se tornando pontos tradicionais de referência e convívio, como os famosos *Café de La Regence*, em Paris e o *Simpsons' Divan*, de Londres. Estes locais atraem naturalmente, como já ocorria no século anterior, os profissionais do jogo, sempre prontos para negociar alguma forma de jogar (partidas com *handicap*) com amadores abastados ou afluentes.

1823 Primeira coluna de xadrez num semanário, o inglês *The Lancet*. Estima-se que já vieram a existência, às vezes efêmera de poucos anos ou mesmo meses, às vezes longeava de até 5 décadas, cerca de 5 mil colunas de xadrez em jornais. Hoje, contudo, pelo menos no Brasil, a atividade de colunista em jornal está praticamente extinta.

1834 Através de vários encontros menores realizados ao longo do ano, que juntos compõem um "mega-match" de 85 partidas, o irlandês Alexander McDonnell e o francês Louis De la Bourdonnais eletrizam os aficionados que acompanham as intensa e brilhantemente disputadas partidas. Ao final, o francês vence por boa margem e as partidas são analisadas com fervor nos jornais e nos "clubes".

1836 Surge em Paris a primeira revista inteiramente consagrada ao Xadrez: *Le Palamède*.

1841 É fundada o que se pode considerar como a primeira federação nacional de um país, a *British Chess Association*.

1843 É publicada nesta data a primeira edição do *Handbuch des Eschachspiels*, em Berlim. No mesmo ano, após derrotar num match a Pierre de Saint-Amant, campeão francês, o inglês Howard Staunton proclama-se como melhor jogador do mundo. Essa é uma ação que duas décadas mais tarde implicará na idéia de um campeão mundial e será usada por Steinitz. Staunton continua mesmo hoje, no presente, sendo um dos nomes mais citados no xadrez, devido ao fato do modelo oficial e quase universal de peças do jogo ser conhecido como "modelo Staunton".(vide 1849)

1846 É fundada a *Schachzeitung* (Revista de Xadrez), chamada, a partir de 1862 de *Deutsche Schachzeitung* (Revista Alemã de Xadrez), a publicação de mais longa e contínua edição da história do jogo, até fechar em 1988, completando 142 anos de veiculação contínua, com exceção compreensível do período pós guerra (1945-1949). A *British Chess Magazine* (Revista Britânica de Xadrez), porém, foi fundada em 1881 e não parou nem nos períodos das duas Guerras Mundiais, cumprindo já 123 anos de publicação ininterrupta mesmo.

1847 Staunton publica sua obra *The Chess Player's Handbook*, um manual sobre o jogo que estabelecerá o padrão que até hoje os autores de livros do tipo seguem fielmente.

1849 Nathaniel Cook desenha, projeta e confecciona um modelo de peças que ele propõe tornar-se oficial, o padrão, um formato standard. Como era amigo do mais forte e famoso jogador inglês, ele propõe usar o nome comercial "Staunton" para definir o realmente lindo e até hoje insuperável modelo concebido.

1851 Staunton organiza o Primeiro Torneio Internacional, disputado durante a Grande Exposição Universal de Londres, que deveria incluir aqueles reconhecidos como os melhores jogadores da Europa. Essa simples e fértil idéia estruturou a esfera competitiva da elite do xadrez de modo tão eficaz que é válida até os dias atuais. É ela que "move" o xadrez, um esporte sempre praticado internacional e ecumericamente. Este torneio foi vencido pelo alemão Adolf Anderssen (1818-1879), um professor de matemática, que derrota

inclusive o próprio Staunton numa das rodadas eliminatórias. O evento tem outra importante marca histórica: oferece a respeitável soma para a época de 500 Libras Inglesas como premiação geral. Essa é uma indicação e confirmação de uma crucial característica da organização esportiva do jogo, isto é, o xadrez constitui-se no primeiro esporte publicamente profissional da história moderna. Alguns matches individuais já haviam envolvido bolsas de premiação, mas este torneio ampliou as possibilidades e significou um incentivo concreto para os eventuais inclinados a se dedicar exclusivamente ao xadrez. Por sinal, os status de jogador profissional e amador nunca estiveram nítida e rigidamente definidos e separados na história do jogo e pouca consideração se deu a esta questão, apesar do "ranço moralista" que prevaleceu, mesmo em tempos recentes, nos esportes e nas ações do Movimento Olímpico e suas instituições de controle e normatização. É pertinente recordar o registro do memorialista (e profissional do xadrez) inglês William Winter, que escreveu em 1955: "Todos os jogadores de xadrez, mesmo as adoráveis velhinhos que se apresentam para receber o último prêmio num evento de terceira classe em Hastings, são 'profissionais', de acordo com as regras dos Jogos Olímpicos" Naturalmente, a separação profissional x amador jamais foi um problema do xadrez.

1857 – 1859 Surge e desaparece da cena do xadrez seu mais flamante cometa: o americano Paul Morphy que, com 19 anos, assombra o mundo, primeiro vencendo alguns qualificados oponentes veteranos e triunfando em 1857 no que se pode considerar como o primeiro Campeonato Norte-americano. E, então, depois na Europa, derrotando sucessivamente e por amplas margens, os melhores, mais graduados e afamados campeões nacionais do Velho Continente. A exceção foi o veterano Staunton, que declinou de enfrentar o fenômeno vindo da antiga colônia. Morphy tem uma forma de jogar extremamente precisa, aritmética, revelando domínio conceitual à frente de seu tempo e exibindo poderes de visualização e cálculo que denotam talento excepcional, mesmo num campo onde superdotados são ocorrência freqüente. Sua força prática e os resultados que a demonstram chegam a ser constrangedores devido aos números avultados de seus triunfos em matches. Assim, por exemplo, diante de Anderssen, o famoso campeão, ele alcança 7 vitórias a duas, e dois empates. Faz exibições de simultâneas, inclusive às cegas, onde espanta os espectadores com sua facilidade e rapidez. Logo, sem ter mais outros campeões para derrotar, o jovem Paul retorna para sua cidade natal – New Orleans – e é recebido no país, não apenas como um verdadeiro herói, mas como motivo de profundo orgulho para toda nação. Afinal, ele se mostrara como o primeiro norte-americano a conquistar sucesso em alguma atividade de excelência, superando concorrentes europeus. Em 1860, Morphy retira-se completa e definitivamente da cena e nunca mais joga xadrez em público.

1861 – 1862 Faz-se regular o uso de controle de tempo nas partidas, com a prescrição de um limite máximo de duas horas, por jogador, para cada 24 lances realizados. Este controle de tempo, que define primordialmente um esquema esportivo para a condução de uma partida, tem sua estréia no grande torneio de Londres 1862 e, logo, torna-se padrão. Desde então, e quase imediatamente, algumas experiências foram feitas para se adequar tais métodos de "proporcionalidade" entre lances feitos e tempo para realizá-lo, mas sempre acompanhando a aceleração crescente que marca a vida moderna e contemporânea. Como exemplo, basta ver que no período mais recente, entre os anos de 1970 e 2000, o controle de tempo em eventos oficiais passou de 40 lances em 2 horas e 30 minutos para cada jogador (mais 20 lances seguintes em 1 hora), para 40 lances em 2 horas (e 30 minutos para cada 20 lances subsequentes) e, então, para 1 hora e 30 minutos (sem número de lances mínimo a ser cumprido), muitas vezes "à finish" ou "Nocaute" ("K.O.") , ou seja, a partida se encerra impreterivelmente depois de 3 horas. Processo semelhante de aceleração do ritmo e encurtamento do tempo de disputa de uma partida, viveu o Voleibol no mesmo período, mas com consequências esportivas e técnicas ainda mais profundas na modalidade.

1866 Após superar pela contagem de 8 vitórias a seis a Adolf Anderssen, tido ainda como o maior jogador vivo, com exceção de Morphy retirado, o polonês Wilhelm Steinitz se proclama Campeão do Mundo. De fato, ele criou sozinho a idéia de um tal título absoluto, cuja realização teve um efeito prático muito positivo na décadas seguintes, e não somente para ele, já que muitos argumentaram que, do jeito como tudo acontecera, ele era, no mínimo, parte interessada no assunto ou até mesmo estava sendo egoísta na auto-atribuição do título. Sendo assim, e , informando previamente

a comunidade tão diversificada do xadrez (aficionados, editores, organizadores, mecenas e patrocinadores, outros jogadores e pretendentes, etc.) Steinitz passou a derrotar seguidamente outros dignos rivais ao longo de vários anos, em cada caso disputando o "Campeonato Mundial Individual Absoluto" de Xadrez. E durante 28 anos, por dezenas de confrontos, ele manteve esse título até ser derrotado por Emanuel Lasker, em 1894. Em cada match, uma bolsa de premiação garantida por patrocinadores, patronos ou mecenas assegurava uma certa recompensa material à disputa do título e confirmava a atitude profissional dos concorrentes. Isso, muito antes de falar-se em esporte profissional, em qualquer outra modalidade. E aqui cabe um outro registro geral de primazia: que outro esporte, individual ou coletivo, tem a tradição tão antiga de realizar e indicar seu campeão mundial como o xadrez faz já há 138 anos seguidos? O Xadrez, é portanto, o esporte com o mais antigo sistema de disputa de Campeonato Mundial no mundo moderno.

1867 A partir do torneio internacional de Dundee, Escócia, tornou-se uma prática universal contar o empate numa partida como merecedor de 0,5 ponto. Anteriormente, quase sempre, quando acontecia de um partida terminar empatada nos "eventos oficiais", ela era jogada novamente até alcançar-se um resultado decisivo.

Década de 1880 Surgem os primeiros tipos de relógios específicos para xadrez, visando criar um modo padronizado de disputar torneios através de controles de tempo regulares e marcados por esses artefatos patenteados. Devido a esse aprimoramento tecnológico, vão surgir inclusive modalidades "divertidas" como o Relâmpago (ou Blitz) e várias experiências para apontar o sistema mais eficiente e justo para se atribuir o tempo aos competidores numa partida oficial.

1884 É realizado na Inglaterra, o primeiro Torneio Internacional Feminino oficial da história. Muitos anos mais tarde , em 1897, um outro ainda maior e com substancial premiação tem lugar em Londres, prenunciando a realização do primeiro Campeonato Britânico Feminino, em 1904.

1885 Steinitz funda a revista de xadrez *International Chess Magazine*, que dura seis anos e é inteiramente redigida pelo próprio campeão. Mais tarde ele publicará o livro que resume sua filosofia e técnica de jogo, *The Modern Chess Instructor*, que abrirá novos horizontes na interpretação do conteúdo técnico do jogo. A importância de Steinitz é multi-dimensional no xadrez, mas por causa de sua contribuição ele é reconhecido como o Fundador do Xadrez Moderno, do ponto de vista teórico.

1886 Steinitz disputa um match pelo título mundial ante o desafiante J. Zukertort, nos EUA, com a premiação recorde de US\$ 2.000,00 (uma soma importante à época) e vence pelo escore de 10 vitórias a 5, com cinco empates.

1887 É fundada a *Deutsch Schachbund* (Liga Alemã de Xadrez), que estabelecerá o futuro padrão administrativo e gerencial do que uma federação nacional deve fazer a fim de promover e organizar o amplo movimento do xadrez e tornar o jogo mais popular e suas normas de utilização mais definidas.

Décadas de 1890-1910 Aumentam aceleradamente todos os fatores da organização geral, prática de competição e comunicação do xadrez. Os torneios internacionais, as disputas pelo campeonato mundial, as exibições, os livros técnicos, a pesquisa histórica sobre o jogo, o número de locais para prática social, os meios de divulgação como revistas e jornais, operam para a maior presença e abrangência do jogo, que vai se tornando realmente universal. Mas, ainda não existe um órgão regulador central e a posse e o trato do título de campeão mundial continua sendo um assunto privado do seu possuidor e suas conveniências.

1916 É publicado pela oitava e última vez o *Handbuch des Escachspiels*, sob a supervisão de K. Schelechter, num esforço prodigioso de registrar o estado teórico do jogo, como um todo (aberturas, meio-jogo e final) em mais de 1100 páginas.

1924 – É fundada a FIDE – *Federation Internationale des Echecs* – e, assim, passa a existir um órgão normativo e gerenciador do xadrez, em todos os seus aspectos. Mas o Campeonato Mundial segue fora da sua interferência e organização.

Década de 1920 Um movimento auto denominado de "Hipermodernismo" (designação criada por Tartakower) revoluiona os

conceitos clássicos de luta e ocupação do centro, tão caros ao modo ortodoxo, formalizados nos textos de Steintz e Tarrasch, líderes criadores da escola anterior, a "Clássica ou Científica". Como se vê, o xadrez acompanha as "Escolas ou Estilos de Época", que definem o panorama geral de conceitos e valores estéticos e filosóficos que expressões culturais e artísticas como a Literatura, Pintura, Escultura, Música e outras assumem num dado período histórico. Os hipermodernos têm entre seus maiores paladinos a S. Tartakower, R. Reti, A. Nimzowitch, G. Breyer, A. Grunfeld, enquanto A. Alekhine joga ocasionalmente como se fora um deles, mas não se alinha com o movimento.

1922 Reti publica o seminal texto do Hipermodernismo do jogo em Viena, com o título ostensivamente declaratório *Die Neuen Ideen im Schachspiel* (Novas Idéias no Jogo de Xadrez). Ele é acompanhado em 1925, também na capital austríaca, por S. Tartakower, com *Die Hipermoderne Schachpartie* (A Partida Hipermoderna de Xadrez). No mesmo ano, mas em Berlim, A. Nimzowitch publica sua magna obra, nada modestamente intitulada *Mein System* (Meu Sistema), revelando e sistematizando as descobertas técnicas que marcariam uma nova etapa da compreensão estratégica do jogo, notadamente ao retomar o tema principal de Philidor, o jogo das "falanges de peões". Ele torna seu livro ainda mais marcante por empregar um estilo literário elaborado e impactante, criando várias expressões inovadoras para realçar os conceitos e técnicas explicadas.

1927 Realiza-se oficialmente a primeira Olimpíada de Xadrez, (Taça Hamilton Russel) em Londres, Inglaterra, na qual os países são representados por equipes de 4 jogadores, apenas homens. A primeira Olimpíada Feminina ocorrerá somente 30 anos depois (1957), em Emmen (Suécia) e em separado. Apenas a partir de 1972, desde Skopje (Iugoslávia), ambas competições são sediadas no mesmo local e simultaneamente. Tem lugar o primeiro Campeonato Mundial Feminino, cuja campeã inaugural é Vera Menchik, de origem checa, mas naturalizada inglesa. Ela dominará o ambiente do xadrez feminino, vencendo todos os oito campeonatos seguintes que disputou e somente sendo privada do título devido a sua morte, ocorrida durante o bombardeio da capital inglesa no ano de 1944. Menchik era uma prodigiosa competidora, tendo derrotado a M. Euwe, campeão mundial 1935-1937, em duas ocasiões. Esses e outros resultados destacados levaram à criação informal e satírica do denominado "Clubinho Menchik", sendo seus membros todos aqueles jogadores famosos e muito fortes que ela derrotou.

Nesse mesmo ano de 1927, o governo de J. Stalin, toma a decisão, estimulada pelo trabalho e argumentos de Krilenko, braço direito do ditador soviético, de tornar o xadrez uma prática esportiva sob gerência do estado da URSS. Desde essa data, passa-se a organizar uma estrutura tão gigantesca quanto a própria URSS para seguidamente formar, selecionar e instruir talentos numa escala de milhões de praticantes, desde a base social e esportiva da União das Repúblicas Socialistas Soviéticas, um conjunto variado de 15 Repúblicas e muitas etnias, todas com forte tradição histórica no jogo. O xadrez torna-se um assunto do estado soviético e o sucesso esportivo de seus representantes no plano internacional uma "prova" do êxito e superioridade comparada de seu sistema político, o comunismo. Uma medida imediata tomada de quando da implantação dessa política de acoplar xadrez aos interesses do estado, foi apoiar justamente os talentos mais destacados do país que teriam potencial para chegar ao campeonato mundial. O primeiro beneficiário de tal sistema foi M. Botvinnik, que viria tornar-se campeão do mundo em 1946. Depois da II Guerra Mundial, quando os Jogos Olímpicos (não as Olimpíadas de xadrez, mas os jogos clássicos, que começaram a ser disputados na Grécia Antiga) tiveram a participação e o fenomenal êxito dos atletas soviéticos, poucos repararam que o xadrez havia sido o primeiro esporte a ser tratado como assunto de interesse do governo central de um país, como tema da política de estado de uma nação, nos tempos modernos. Se perguntarmos aos números colhidos na história se política de estado sobre um esporte funciona para atletas de elite, a resposta é fácil: dos 10 campeões do mundo que surgiram depois de Botvinnik, e até o ano 2000, apenas um (R. Fischer – EUA) não era russo ou, pelo menos, soviético (M. Tal era letão, T. Petrossian, armênio e G. Kasparov nasceu no Azerbaijão, embora sua formação e educação tenham sido praticamente russas).

Década de 1930 Surgem os primeiros valores oriundos da ou que viriam a fazer parte da auto-designada "Escola Soviética de Xadrez", como S. Fhlor, P. Keres, A. Lilenthal e M. Botvinnik que iriam integrar ou mesmo liderar a elite técnica e esportiva do xadrez mundial.

1946 Morre A. Alekhine, o único campeão mundial a falecer em posse do título.

1948 A FIDE aproveita o momento e assume os encargos de criar um sistema completo para apontar o modo de um jogador se tornar campeão mundial. A reforma do sistema cria assim oportunidades iguais e justas para todos os jogadores, desde as categorias básicas e desde níveis celulares, como os campeonatos municipais. Qualquer um, desde então e até o ano de 1998 (ver adiante) sabe o que tem que fazer para chegar oficialmente ao título máximo do xadrez: ganhar em nível ascendente. Consagrando um processo que se estende por quase um século, desde a organização do I Internacional de Londres, a partir desse momento, a imagem corrente do jogo se delineia com ainda maior definição: o xadrez passa a ser um esporte, com sua especificidade e com uma completa organização técnico-esportiva. É considerado como um esporte mental (*Mind Sports*) ou intelectual intenso e as exigências para sua prática, como as demais atividades em geral na sociedade contemporânea (não apenas as esportivas), têm se intensificado, com novas pressões competitivas, como a diminuição do tempo de reflexão, mais rodadas em menos dias, mais torneios do tipo Open, variados controles de tempo e novas modalidades (Rápido, Blitz, etc.), mais categorias técnicas e de idade, etc.

1966 Começa a publicação na Iugoslávia da série do "Informador", uma coletânea regular (no início, dois volumes por ano, hoje são três) destinada principalmente ao jogador profissional, ou engajado e que utiliza notação figurativa e uma linguagem internacional de símbolos usada para comentários de conteúdo exclusivamente técnico. É o nível máximo de apuro analítico num trabalho coletivo, já que contribuem jogadores de vários países.

1972 Robert J. Fischer derruba a hegemonia soviética, vencendo o match pelo título mundial, ante Boris Spassky, num confronto tumultuado que teve lugar em Reykjavik, capital da Islândia. A bolsa de premiação do match ascendeu (principalmente devido à postura reivindicatória do norte-americano e suas habilidades de autopromoção diante da mídia) a um nível que (considerando-se a remuneração máxima dos eventos anteriores do jogo) se pode considerar inédito: US\$ 250.000,00. No ciclo anterior, Spassky arrebatara o cetro máximo de seu compatriota, T. Petrossian, disputando em Moscou, no ano de 1969, o título e meramente US\$ 1.500,00. Os soviéticos atuavam, nesse particular, de forma enganosa, evitando oferecer prêmios condignos na final do Mundial a fim de propagandear com maior alarde moralista que seus atletas competiam apenas pela glória de representar seu país e a ideologia e o sistema que nele imperavam. Mais de um século antes, Steintz venceu Zukertort (vide 1886) com US\$ 2.000,00 em disputa.

A emergência, já prometida por seus destacados êxitos nos anos anteriores (recordando as realizações de Morphy), de um campeão mundial vindo dos Estados Unidos da América, em plena "Guerra Fria", num esporte que é a paixão nacional do país do campeão derrotado, criou um "boom" de xadrez que foi ainda mais amplificado pelo efeito dos meios modernos de comunicação em massa. Passou-se a viver a "Fischermania", mas logo sobreveio a decepção. Imitando seu compatriota, Fischer não mais apresentou-se para jogar e começou a fazer exigências especiais para disputar o título no prazo previsto de três anos. Quando chegou o ano agendado de 1975, Fischer não se apresentou para um novo desafio e perdeu seu título. Anatoly Karpov, da Rússia, seu desafiante, herdou o título e inaugurou uma nova época de dominação, dessa feita, pessoal, vencendo mais torneios internacionais de elevado nível técnico (155 até agora) do qualquer outro jogador na história.

1976 Viktor Korchnoy, um dos maiores, mais aguerridos e voluntariosos jogadores da URSS, pede asilo no ocidente, abandonando além do país, sua própria mulher e filho para exilar-se inicialmente na Holanda e depois na Suíça, país que representa até hoje. Sua consequente epopeia de reconstrução pessoal e esportiva, que levou o veterano de 53 anos inclusive a disputar em dois ciclos seguidos o campeonato mundial ante Karpov (um feito do qual ele não conseguiu se aproximar quando era mais jovem), granjeou-lhe, além de ainda maior respeito no ambiente do xadrez, uma fama notável além tabuleiro.

1981 A FIDE torna oficial o uso da Notação Algébrica, exigindo que qualquer material, evento, comunicação, literatura e divulgação oficiais do jogo de xadrez usem estrita e exclusivamente essa notação.

1984 A FIDE interfere na definição do primeiro duelo pelo título mundial, dos cinco que empreenderão Karpov e Kasparov, anulando o match, quando Karpov vencia por cinco vitórias a três (e precisava da sexta e derradeira, mas dava alguns sinais de esgotamento) e depois deste ter se transformado numa maratona, estendendo-se a 48 partidas, disputadas ao longo de quase cinco meses em Moscou. A FIDE remarca o match e Kasparov triunfa, conquistando o título aos 22 anos, e tornando-se o campeão mundial mais jovem da história até a data.

Final da década de 1980 O mundo testemunha o fenômeno das "irmãs Polgar". Educadas pelos pais na Hungria, fora da escola tradicional, são instruídas em xadrez desde a mais tenra idade e condicionadas a não se conformarem com o nível e as condições técnicas do xadrez feminino. Os resultados são notáveis: Zsuzsa, a mais velha vai tornar-se Campeã Mundial Feminina; a do meio, Sofia protagoniza uma das maiores conquistas esportivas da década, conforme o "Rating Performance", ao vencer o Aberto de Roma e a caçula e super-precoce Judit vai se tornar não apenas a melhor jogadora da história, e ainda sem comparação possível, como ascenderá à primeira linha do ranking mundial em 2003 e 2004, chegando ao oitavo lugar absoluto. Então, já terá derrotado individualmente a todos os outros melhores jogadores do mundo, incluindo o trio magnífico, ocupante regular dos três primeiros lugares, Kasparov, Kramnik e Anand.

1990 Os programas de análise de xadrez e os bancos de dados específicos para computadores pessoais começam a exercer especial interferência na vida dos torneios e uma das consequências é a extinção do sistema de "suspending partidas". Isso se dava quando uma partida estendia-se além de 5 horas seguidas de jogo, sendo então adiada, mediante um processo envolvendo "o lance secreto" do jogador com direito a mover na partida, e o recomeço dessa em outro horário ou dia programado. A FIDE passa a se preocupar com a possibilidade de um jogador receber auxílio por meios eletrônicos e cria-se instantaneamente o novo termo "doping eletrônico". Este, por sinal, ameaça a todos ainda mais hoje em dia, em contraste com a preocupação geral nos demais esportes com o "doping químico".

1993 G. Kasparov, que havia encerrado parcialmente a hegemonia de Karpov, arrebata-o o título supremo em 1985, resolve disputar a final do ciclo 1990-93, ante o inglês N. Short, programada e realizada pela FIDE, fora do âmbito da federação internacional. Isso representa uma virtual volta no tempo e na história, com Kasparov alegando que ele decidiria o que fazer do título (derrotou a Short facilmente) no futuro, através de uma associação de jogadores que ele iria criar e que esta, "legitimamente", também iria montar uma estrutura de competições para os jogadores profissionais, inclusive o campeonato do mundo. A FIDE declarou que Kasparov e Short não mais estavam integrados aos eventos oficiais do xadrez, tendo inclusive deixado de computar o rating do "auto-exilado" campeão e tratou de organizar um novo match, substituindo os dois finalistas. Karpov voltou a ostentar o título oficial de campeão mundial, depois de derrotar o holandês Jan Timman, mas a credibilidade inviolável que se mantivera por quase 130 anos fora seriamente abalada, com o xadrez vivendo um mundo dividido.

1995 Kasparov põe o título em jogo ante o indiano W. Anand, em Nova York. Este adversário foi selecionado através da PCA (Associação Profissional de Xadrez, em inglês), o órgão que Kasparov havia criado para rivalizar e substituir algumas ações e prerrogativas da FIDE. Apesar de dificuldades iniciais, triunfa convincentemente e renova sua faixa de campeão, que não é mais exclusiva, já que a FIDE também organiza seu ciclo no ano seguinte (1996) e na finalíssima, Karpov impõe-se ao novo valor G. Kamsky. O xadrez segue com dois campeões do mundo, no mesmo mundo, uma incoerência patente. O esporte racional deixa de dar o exemplo perfeito, por ser o mais simples: um mundo, um só campeão.

1998 A FIDE implementa um novo formato de disputa do campeonato recorrendo a um grande torneio em "forma de Copa", com confrontos eliminatórios de duas partidas. O finalista, o mesmo W. Anand já citado, nesse evento inaugural do novo modelo, contudo ainda tem que enfrentar o campeão do sistema anterior – A. Karpov –, e perde esse curto match. Karpov vê-se, assim, campeão mundial pela sexta vez. A FIDE também, numa precipitada modernização ou imitação de sistemas alheios às tradições do jogo, determina que o campeonato mundial será realizado anualmente. Como a soma de premiação geral havia ascendido a uns dois ou três milhões

de dólares e os desafios de organização haviam também se tornados mais pesados, muitos questionam se tal sistema se mostraria viável.

1999 Nesse ano, o modelo testado no anterior e que apontará o campeão diretamente, parece trazer um pronunciado "fator de azar", embutido na sua natureza e formato, pois os dois finalistas não estão sequer entre os vinte primeiros do ranking mundial à época. E o vencedor definitivo, A. Khalifman, apesar de ser um GM muito forte e conceituado (por exemplo, tendo sido campeão de seu país, a Rússia) jamais havia sido apontado pela crítica especializada ou pelos aficionados como um potencial e provável campeão do mundo.

2000 Kasparov, que não se reintegrara aos eventos oficiais do Campeonato do Mundo pela FIDE, organiza um novo match para colocar o "seu" título em jogo ante W. Kramnik, um jovem e prodígio jogador, também russo, e que fora um de seus auxiliares técnicos no match com Anand, de 1995. A jovem estrela aproveita a experiência vivida naquele ano e a oportunidade em curso – Kasparov mostra-se em péssima forma – e vence o consagrado campeão, impondo-lhe a única derrota que Kasparov sofreu em matches oficiais: seu único fracasso. Anand, que tentara tantas vezes e pelos dois caminhos alcançar o título máximo, consegue enfim seu objetivo tornando-se o segundo campeão mundial pelo novo esquema da FIDE. A comunidade do xadrez não está satisfeita com esse processo e alguns jogadores expressam algumas críticas em direção a esse esquema, embora participem do torneio, já que a premiação continua atraente, com o campeão chegando a faturar uns 300 mil dólares.

2001 Outra vez de modo surpreendente, o sistema da FIDE aponta o muito jovem ucraniano Ruslan Ponomariov como seu mais novo campeão e, com somente 18 anos, ele bate amplamente o recorde de idade de Kasparov na obtenção do título. Logo depois, alegando a necessidade de valorizar o título e contornar dificuldades em relação a patrocínio para o custoso evento, a FIDE estende o ciclo para o prazo de dois anos, programando a nova edição para 2003.

2002 Apesar da perda do título, Kasparov continua sendo não apenas o número 1 no rating (a FIDE o reintegrara uns anos antes no processo de cálculo para, alegadamente, evitar distorções matemáticas) e já por 15 anos seguidos, como não se discute se algum outro é o melhor jogador do mundo. E isso porque Garry, não apenas triunfa nos torneios em que seus rivais mais diretos (como o próprio Kramnik, além de Anand, Ponomariov e outros) competem, como joga xadrez num nível de criação e perfeição estética e técnica exclusivo. Kasparov, que venceu oito dos 10 torneios mais fortes da história de que participou, tem uma coletânea de partidas notáveis e currículo incomparável e o "conjunto da sua obra" é relevante. Por isso, ainda não faz sentidovê-lo fora de uma disputa pelo Mundial. Numa tentativa de pacificação geral, reconciliação e reconstrução do sistema com todos os atores participando, um grupo de independente de notáveis propôs um Acordo de Unificação (sacramento em Praga, República Checa), a todas as partes envolvidas. Pareceu muito promissor, já que as pessoas anseiam pelo bem e o melhor para todos; mesmo assim, o tempo passou e nada se concretizou. Cada um dos envolvidos continuou defendendo suas opiniões e as posições fora do tabuleiro e nada ainda foi acertado de efetivo para a reunificação e a situação confusa está muito longe de ser resolvida.

2003 A FIDE não mais cumpre sequer seu próprio calendário e alegando estar tentando realizar um dos matches propostos para a reunificação – Ponomariov x Kasparov (conforme sugerido em um dos pontos do Acordo de Praga) – posterga o Campeonato Mundial agendado para essa temporada. O duelo não se concretiza e a frustração geral apenas aumenta. Kramnik que prometera também colocar seu título (Qual título? O que ele ganhou de Kasparov, no ano 2000) contra um desafiante selecionado no Torneio de Dortmund, com apenas 8 competidores. Esse desafiante é o jovem campeão húngaro Peter Leko. Este confronto (que comporia uma outra proposta elaborada em Praga) também não se concretiza.

Xadrez no Brasil

Origens Não há nenhum registro conhecido e oficial referente à xadrez, de modo direto ou indireto, durante as épocas do descobrimento e do Brasil Colônia, exceto a referência (conforme uma observação do jornalista especializado Waldemar Costa, feita em 1993), que Pero Vaz de Caminha "faz ao tabuleiro e às peças de xadrez em sua correspondência regular com Lisboa", no início da

colonização. A situação muda com a chegada da Família Imperial Portuguesa, junto com boa parte da corte da metrópole, fugindo da ameaça que representava a sanha conquistadora de Napoleão Bonaparte que, por sinal, jogava xadrez com muito gosto e pouco talento. Com o novo status do país e o influxo cultural – de um modo ou de outro – que se seguiu, é muito provável que se encontrem, por aqui e no exterior, alguns registros pertinentes e importantes ao jogo no início do século XIX. Além dessa estimativa geral e indefinida, temos como evidência física inicial convincente, um elaborado conjunto de peças, tipo chinês, junto a um artístico tabuleiro que faziam parte da lista de objetos pessoais apreciados pelo futuro imperador D. Pedro I (1798-1834), ainda visíveis no Museu Histórico Nacional. Como seu pai – D. João VI (1767-1826) – também trouxera um bom número de livros de Portugal que formariam o acervo inicial da Biblioteca Nacional, entre eles encontramos duas históricas publicações sobre xadrez. São elas o livro de Lucena, de 1497 – uma raridade, já que consta existirem somente três exemplares íntegros em todo o mundo -, e o *Scacchha Ludus*, antes aqui citados. Contudo, presume-se que tais isoladas presenças denotam apenas o zelo de colecionador do rei português (ou de seu bibliotecário) ou os eventuais presentes com que o brindaram, presumindo seu interesse ou curiosidade no assunto. Porque, o que de fato se esperaria de uma boa biblioteca sobre xadrez naquele período histórico seria, pelo menos, o popular e precioso livro de notável tratamento técnico do jogo, de autoria de André D. Phillidor, já aqui descrito. Em resumo, não há até agora constatações de que membros da família imperial brasileira ou da corte tenham se envolvido de modo mais regular com o jogo de xadrez e isto apesar da corte ter vindo para o Brasil "em massa": cerca de 15 mil acompanharam D. João VI até o Rio de Janeiro, em 1808. Já o último e único imperador verdadeiramente brasileiro (nasceu no Rio de Janeiro), D. Pedro II (1825-1891), era de fato um jogador de xadrez entusiasta e engajado, tendo inclusive jogado partidas pioneiras de correspondência, via mensageiro expresso, com o cientista Louis Cruls, que trabalhava no Observatório Nacional, bem próximo do Palácio Imperial da Quinta da Boa Vista (hoje, Museu Nacional).

1850 Inaugurando a historiografia do xadrez no Brasil, encontra-se a publicação neste ano do primeiro livro sobre o tema, cujo título "O Perfeito Jogador de Xadrez ou Manual Completo Deste Jogo", indica de modo nada modesto que o autor se propõe uma tarefa realmente desafiadora. Este autor, o desembargador Henrique Velloso d'Oliveira, ordenou a obra com uma parte algo misteriosa, na qual apareciam "40 fins de partidas e casos difíceis fornecidos por um consumado 'Calculista Brasileiro'".

1876 Arthur Napoleão dos Santos (1843-1925) publica a primeira coluna de xadrez do país na revista "Ilustração Brasileira", de influência importante à época. De origem portuguesa, o pianista Arthur Napoleão teve em sua primeira passagem pelo Brasil como um solista precoce de 14 anos, dedicando-se posteriormente ao trabalho pioneiro de organização e divulgação do jogo, que finalmente constituiu um divisor de épocas do xadrez brasileiro. Ele relata, bem mais tarde quando procurava encontrar referências do xadrez na capital (Rio de Janeiro), ter conhecido uns três ingleses que jogavam regularmente. Arthur também aponta que, à mesma época, esteve em missão diplomática no país durante dois anos, como Ministro da Prússia, o Barão Von Heybrand und der Lasa, historiador do jogo, forte competidor (perdeu, por estreita margem, um match ante Staunton), integrante do grupo alemão conhecido como "As Pléiades" (que propagavam o conhecimento e a prática do xadrez) e que ainda editou o *Handbuch des Schachspiels*. Este é, provavelmente e sem rival próximo, em termos técnicos e de abrangência, o supremo "livro dos livros" já publicado sobre xadrez. Arthur Napoleão (que chegou a enfrentar Morphy uma vez, em 1859 nos EUA e lá conheceu também o famoso problemista Sam Loyd) quando se radicou no Brasil, sem interromper sua carreira musical, passou a divulgar o xadrez na "Ilustração Brasileira". Em 1879, fundou a "Revista Musical e de Belas Artes" e inclui uma coluna sobre o jogo redigida por ele mesmo. E ainda assinou outra dessas colunas especializadas no semanário "A Distração", em 1884.

1877 Arthur Napoleão ajuda o primeiro clube ou departamento de xadrez junto ao Clube Politécnico, no centro do Rio de Janeiro, cujo presidente era o Barão de Pirapetinga, e o secretário geral era nada menos do que Machado de Assis (vide adendo), enquanto Arthur Napoleão assumia a função de "Diretor de Sala". É também dele a iniciativa de organizar (em sua própria casa, no ano de 1880)

o que pode ser considerado o primeiro torneio oficial do Brasil, do qual participaram, além dele (vencedor do evento), João Caldas Viana, (filho do Barão de Pirapetinga, citado acima) Carlos Pradez, Machado de Assis, J. Navarro e J. Palhares, por ordem de classificação. Um pouco depois, em 1883, no Clube Beethoven, é concluído um torneio mais solene, vencido por Caldas Viana, secundado por Pradez. Como se pode observar pelo nome do clube, de novo tem-se a música junto com o xadrez em seu passado brasileiro. Sabendo-se que Carlos Gomes, Leopoldo Miguez e Heitor Vila-Lobos, alguns dos maiores nomes da música clássica no Brasil, também jogavam xadrez, há que se destacar mais um exemplo da "intimidade" entre as duas formas de arte. No encerramento desse torneio, Caldas Viana realiza uma exibição de "Xadrez às Cegas" (sem ver os tabuleiros) vencendo uma das partidas e perdendo a outra. No ano seguinte, o evento é repetido no mesmo lugar, mas com o resultado final apontando uma significativa alteração: Caldas Viana é o campeão, deixando Arthur Napoleão em segundo. O grande vencedor também bixa a exibição às cegas, mas aumentando o número de adversários, e marca 2 vitórias e uma derrota.

1885 Aparecem os primeiros sinais de popularização do xadrez no Brasil, quando o "Diário Popular", de São Paulo-SP, publica uma coluna de xadrez assinada pelo inglês Charles E. Cobett. Seguindo sua tradição, A. Napoleão inaugura outra dessas colunas, agora no "Jornal do Comércio" do Rio de Janeiro-RJ, na edição dominical. Outro jornal do Rio de Janeiro, "A Notícia", segue a moda e oferece uma coluna aos sábados, sob a responsabilidade de Theóphilo Torres, com um prêmio semestral para o melhor problema de mate direto em dois lances. As possibilidades se ampliam e Napoleão faz um "dublê" com outra coluna sobre o jogo, agora no jornal "A Gazeta de Notícias", também publicado na capital do Império.

Final do século XIX Surge uma ocorrência especial quando várias formas culturais se encontram na montagem de um espetáculo de partida de "xadrez ao vivo", disputada no Teatro de São Pedro da cidade do Rio de Janeiro (no presente, Teatro João Caetano), entre A. Napoleão e Caldas Viana (1/2 – 1/2). Ao mesmo tempo, esses dois propagadores e mais o referido Theófilo fundam o "Clube de Xadrez" na Rua Gonçalves Dias nº 55, o primeiro "clube típico" do país. E para coroar todo esse trabalho de organização formal, proselitismo abnegado e ampla divulgação popular do xadrez, Arthur Napoleão dos Santos publica ainda "Caissiana Brasileira", um sortido relato das atividades enxadrísticas no país, além das leis do jogo comentadas, uma importante bibliografia sobre o jogo, explicações sobre as formas de anotar uma partida e uma coleção de 505 problemas de xadrez compostos no Brasil. Na passagem para o século XX, Caldas Viana enfrenta alguns jogadores destacados do período como R. Teichman e J. Taubenhaus, ainda que tenha jogado com eles apenas em caráter amistoso e para divulgar algumas de suas análises; uma delas refere-se a uma variante particular da Ruy Lopez (a Berlinesa) que viria a ser batizada na nomenclatura do jogo de Variante Rio de Janeiro. Em sua homenagem, a partir dos anos de 1930 é disputada uma concorrida prova no RJ, chamada Taça Caldas Viana, que chegava a reunir cerca de 100 competidores buscando a posse definitiva do troféu. J. T. Mangini, 11 vezes campeão carioca e bi-campeão brasileiro, venceu o evento em várias ocasiões e garantiu o privilégio.

1902 Funda-se na capital paulista o Clube de Xadrez de São Paulo-SP, cuja ata inaugural e as demais que registravam as assembleias e reuniões oficiais naquele período eram redigidas em alemão, devido ao fato deste ser o idioma majoritário dos freqüentadores e dirigentes pioneiros do clube. A atual sede, situada próxima à Praça da República, no centro histórico e ocupada desde 1962, é fruto de intensa mobilização coordenada por Márcio Elísio de Freitas entre pessoas importantes da sociedade paulista. Esse grupo se cotizou para comprar e doar para o CXSP as magníficas instalações (3 andares) que tornam o clube um dos maiores do mundo em área física. A referencial agremiação de São Paulo, com seu século de existência e funcionamento praticamente ininterrupto, é o mais tradicional clube de xadrez do país.

Década de 1920 Depois da Primeira Guerra Mundial, com a reorganização geral da vida, surge no plano internacional uma entidade para normatizar e gerir o movimento do xadrez em escala planetária: *Federation Internationale de Echecs-FIDE*, criada em 20 de Julho de 1924, cujo primeiro presidente, o holandês Alexander Rueb, teve um longa permanência no cargo até 1949. Em algumas fontes, consta que no mesmo ano de 1924, em 6 de novembro, foi fundada no Brasil a Federação Brasileira de Xadrez-FBX, para fazer o mesmo em escala nacional. Entretanto, de fato naquela

data, apenas os estatutos ficaram prontos: a Federação somente foi realmente fundada em 1927, com sede legal no Rio de Janeiro-RJ, e teve como seu primeiro presidente Gustavo Garnott. Porém, apenas em 1935, a FBX faria sua filiação à FIDE. E quando a legislação do Estado Novo de Getúlio Vargas criou o Conselho Nacional de Desportos-CND, em 1941, este induziu a transformação da Federação em Confederação, com a criação das respectivas Federações Estaduais. Um pouco antes, em 1925, numa iniciativa inédita, o grande jogador Richard Reti é contratado pelo Clube de Xadrez do Rio de Janeiro para, durante um mês, dar aulas e palestras, fazer simultâneas e outras exibições visando aprimorar o nível técnico dos jogadores locais. Uma outra visita importante se dá em 1927 quando, antes de enfrentar Alekhine pelo título mundial em Buenos Aires, Capablanca faz um pequeno giro no Brasil e realiza algumas apresentações como simultâneas e palestras. Nesse mesmo ano, temos a realização do primeiro Campeonato Brasileiro Absoluto, vencido pelo Dr. João Souza Mendes, assim como os três seguintes e ainda mais outros três (sendo o último em 1958, 30 anos depois do primeiro), somando um recorde até hoje não superado (mas igualado pelo GM Jaime Sunyê Neto). Um dos "rivaís clássicos" de Souza Mendes também era médico, como seu famoso pai – o sanitarista Osvaldo Cruz – também o fora, mas se Válter Cruz não avançou seu colega em número de títulos nacionais, por outro lado, foi de uma eficiência invejável: jogou nove vezes o Brasileiro, vencendo-o em 6 ocasiões e sendo vice-campeão nas outras três.

1924 – 1930 A primeira revista especializada sobre o jogo no Brasil surge neste ano: chamava-se "Revista Brasileira de Xadrez" e teve apenas três números editados por Marcello Kiss. Em 1930, nasceria a publicação do tipo que mais tempo durou no país: "Xadrez Brasileiro", cujo editor, Francisco Vieira Agarez, manteve a revista como principal órgão de comunicação do jogo por 17 anos seguidos. Um recorde sem paralelo até hoje.

1942 Acontece o primeiro evento "genuinamente mais internacional" realizado no Brasil: o Torneio de Águas de São Pedro. Este evento foi resultado da progressiva e histórica mobilização para o aumento tanto o número de jogadores brasileiros de melhor formação técnica, quanto para a organização geral do ambiente do xadrez nos estados. Com maior difusão do jogo e número de eventos, alguns desses mais destacados enxadristas passam a disputar torneios oficiais pelo continente, notadamente os Campeonatos Sul Americanos. Em Águas de São Pedro, contou-se com a presença de alguns jogadores europeus famosos, como o austríaco e GM E. Eliskases (campeão junto com o argentino H. Rossetto) e o alemão L. Engels. No ano seguinte, Eliskases que morou em nosso país por alguns anos, lança sua obra "Jogo de Posição", no Rio de Janeiro-RJ, que se torna um manual técnico de referência para quem pretendesse estudar xadrez séria e profundamente. Curiosamente, esse importante livro não foi editado em nenhuma outra língua, nem inglês, nem espanhol, mesmo quando Eliskases radicou-se em definitivo na Argentina.

Década de 1950 O início da década marca (mais precisamente, nos Jogos Olímpicos de Helsinque, Finlândia, 1952) uma conquista individual muito importante, mas também confirma a melhoria técnica geral do xadrez brasileiro, pois o título de Mestre Internacional (MI) – o primeiro obtido por um brasileiro – de Eugênio German atesta, tanto o êxito do talento destacado desse jovem mineiro de 22 anos, como o aprimoramento coletivo do ambiente esportivo do xadrez nacional. Coincidemente, 1952 é o ano em que nasce H. Mecking, que se tornará, 20 anos mais tarde, o primeiro Grande Mestre Internacional (GM) brasileiro. Por sinal, o Brasil teve uma presença inicial muito irregular nas olimpíadas de xadrez desde a primeira edição em 1927. Compareceu à de 1936, em Munique, Alemanha e a de 1939, na vizinha Argentina, mas não foi à de 1937 e somente retornou em 1952, tendo se ausentado da de 1950 em Dubrovnik, na Iugoslávia. E, então, sobrevem um hiato de dezesseis anos de completo desligamento do denominado Torneio das Nações, tendo faltado à sete Olimpíadas consecutivas, não havendo até hoje explicações sobre as ausências.

Década de 1960 No inicio deste período, define-se uma geração de novos jogadores que vão se apresentar como os primeiros profissionais de xadrez formados em solo brasileiro. Antônio Rocha, Herman Claudius, e seu irmão Dirk Dagobert van Riemsdijk, vindos do Rio Grande do Sul e Hélder Câmara, sobrinho do combativo e homônimo bispo do Ceará, vão radicar-se em São Paulo, após passagens ocasionais pelo Rio de Janeiro e Brasília, e viver exclusivamente das atividades de xadrez. No Rio, vamos encontrar,

desde meados da década de 1950, dois outros ainda mais pioneiros nessa atividade de alto risco (profissional de xadrez): Vince Toth e Sílvio Mendes. Mais tarde, receberão a companhia e concorrência de outro pioneiro: Alfredo Pereira dos Santos. A eles, um pouco depois, vão somar-se outros como o MI de origem romena, Alexandru S. Segal, e o paraibano Luismar Brito e ainda outro gaúcho, Neri da Silveira Filho. Esses dois últimos, já nos anos de 1970. A partir de 1975, Luiz Loureiro, integra-se à "classe" dos profissionais de xadrez e passa a testemunhar "de dentro", as transformações e episódios do xadrez brasileiro por várias formas de publicação. E neste contexto, cabe dar ênfase ao fenômeno Henrique da Costa Mecking – "Mequinho" – que sintetiza uma transição de uma década e meia – de 1965 até 1980 – do xadrez brasileiro. De modo resumido, o registro tanto dos principais pontos da carreira deste jogador extraordinário e referencial quanto das demais ocorrências importantes desses últimos 25 anos do xadrez brasileiro segue adiante em destaque neste capítulo.

Década de 1970 A organização geral do xadrez como esporte se aprimora no país, com um maior número de torneios sendo realizado anualmente. Começam a se tornar populares os torneios no formato "Open" (Abertos), com um grande número de participantes de variado nível técnico (na média, entre pouco mais de 100 e até uns 250 jogadores) e premiação para várias classes. A implementação do Rating FIDE, iniciada mundialmente desde 1970, expande-se internamente com a realização de eventos internacionais pequenos. Por seu turno, a realização de grandes provas como os Interzonais de 1973 – Petrópolis-RJ – e de 1979 – Rio de Janeiro-RJ –, em paralelo com o êxito de Fischer e Mecking, trabalham para a maior divulgação do jogo e seus principais atores na mídia, em geral. Começam a surgir novos e mais fortes valores em diversas regiões do país, em especial, no final do período. Começa a haver maior mobilização dos jogadores e questionamento diante da condução política de dirigentes, em especial os da CBX.

Décadas de 1980 Há mudanças importantes na gestão política e administrativa das federações regionais e na Confederação. Os jogadores profissionais e os de maior graduação e engajamento se mobilizam e propõem mudanças na forma da CBX organizar eventos e o calendário nacional, bem como definir objetivamente as condições de seleção dos jogadores para os variados certames, como a final do Campeonato Brasileiro Absoluto e do Feminino, e para as Olimpíadas. É implantado um "Caderno de Encargos" para regrer a realização de eventos oficiais – que obriga uma série de exigências tanto a jogadores e organizadores quanto ao órgão central (premiação mínima, condições de hospedagem e alimentação, prazos, etc) – e uma "Fórmula de Convocação" que explicita, através de cálculos matemáticos, quais os critérios para selecionar os jogadores candidatos a participar nos eventos oficiais ligados ao ciclo do Mundial (Zonais) e às Olimpíadas. Dá-se condições para realização prestigiosa do Campeonato Brasileiro por Equipes – uma inovação, já que não eram seleções estaduais e sim clubes de todo o país. Atinge-se o recorde de 44 equipes na edição de 1988, realizada em Curitiba-PR. Nesse evento em particular, triunfa a equipe do Tijuca Tênis Clube, do Rio de Janeiro, mas o time da década é formada pelos membros da equipe de Osasco, que vencem várias edições do evento e dos Jogos Abertos do Interior de São Paulo, sempre desbanhando equipes favoritas bastante mais fortes do que elas. Surgem dois novos GMs.

Primeiramente, o paranaense Jaime Sunyê Neto (nascido em 2 de março de 1957) e depois o paulista Gilberto Milos Júnior (nascido em 30 de outubro de 1963). Por sinal, Sunyê, além de sua carreira esportiva, também conduzirá a gerência e o controle político do xadrez nacional ao alcançar a presidência da CBX, alterando uma tendência histórica que sempre reservou esse cargo para pessoas do meio do xadrez, mas que também eram figuras social, política e financeiramente bem sucedidas e posicionadas. Muitos presidentes anteriores eram homens ricos ou abastados e estavam ligados a um tradição secular de administrar xadrez mediante mecenato direto ou indireto e também através de contatos com fontes potenciais de patrocínio, ligadas a seus conhecimentos pessoais. Além de atuarem sempre à base de "personalismo", sem aprimorar a gerência interna do xadrez nacional e sem formular planos e políticas de longo prazo. Sunyê estabeleceu uma gerência mais profissional, estruturou um calendário completo e procurou patrocínios em órgãos oficiais, tentando e conseguindo inclusive conquistar suporte para projetos de xadrez através de garantias legais nos orçamentos de prefeituras e no governo de seu estado. Através da Fundação Educacional do Estado do Paraná-FUNDEPAR, por exemplo, ele implantou

programas de ensino de xadrez em escolas de Curitiba e do interior, editou material didático pertinente e ainda realizou congressos nacionais e internacionais sobre a pedagogia própria para o xadrez escolar. Outra de suas ações importantes foi organizar as categorias e realizar os respectivos torneios para crianças e jovens, nas faixas etárias (de menos de seis anos até Juvenil – menos de 21 anos -, em intervalos de dois anos.) que a FIDE havia criado e para as quais procedera a instituir os correspondentes campeonatos mundiais, inclusive os para meninas. Sunyê chegará mesmo a lançar sua candidatura e concorrer diretamente à presidência da FIDE, mas não conseguiu ser eleito.

Década de 1990 No Paraná, entrando-se nos anos de 1990, há a realização de campeonatos Mundiais daquelas várias categorias de idade, com destaque para o Mundial Juvenil, baseado em Matinhos, 1994, no qual Giovanni Vescovi (nascido em 14 de junho de 1978) classificou-se em 4º lugar, protagonizando a melhor performance de um brasileiro nessa categoria, realizada desde 1953. Um pouco antes, outro talento excepcional, que junto com Vescovi constituirá a novíssima geração de GM brasileiros para o final da década, aparece precocemente na cena nacional: o maranhense Rafael Leitão (nascido em 28 de dezembro de 1979), que se radicou desde garoto em Americana-SP, para poder evoluir técnica e esportivamente. Leitão é o único brasileiro a ostentar até hoje, não somente um, mas dois títulos mundiais em torneios oficiais. Ele conquistou o Mundial Pré-Infantil ("Sub-12") em 1991, e o Mundial Infanto-Juvenil ("Sub-16") em 1996 (Félix Sonnenfeld, brasileiro, foi Campeão Mundial de Mate Ajudado por duas vezes, há muitas décadas passadas. Mas isso é Composição e não disputa direta sobre o tabuleiro). Ambos são várias vezes campeões brasileiros em muitas categorias, incluindo o Absoluto, que dominaram em anos recentes (1997-2002) com seguidos triunfos.

E, completando o sexteto de GMs brasileiros, temos Darcy G.M.V. Lima, nascido em 22 de maio de 1962, e atual presidente da CBX. Como presidente desse órgão, Darcy vem trilhando, em certa medida, os caminhos e os passos de Sunyê, mas desativando o caderno de encargos que norteia a realização das principais provas do calendário interno, especialmente no quesito vital "condições de premiação". Ele também desativou os critérios impessoais que definiam convocações por estrito mérito esportivo (fórmula elaborada também por Rubens A. Filguth, ao tempo de Sunyê) indicando pessoalmente como substitutivo um técnico encarregado da seleção das principais equipes do país e, por isso, tem tido problemas de relacionamento em tempos recentes com os três melhores jogadores do país, pela ordem, Vescovi, Milos e Leitão. Essas dificuldades implicaram em insuperáveis empecilhos e prejuízo técnico direto na convocação da equipe brasileira para duas importantes competições seguidas, a saber, a Olimpíada de Bled em 2002, onde o Brasil teve péssimo desempenho e o frustrante Pan-americano do Rio de Janeiro, 2003. Este último foi vencido, mas uma vez, pela formação de Cuba, numa prova quase fantasma, com apenas 4 equipes presentes. Assim, o Brasil ainda não conseguiu participar uma vez sequer do "Mundial de Países", que congrega justamente os países campeões continentais. O curioso é ver como o país apresenta-se sempre como candidato a realizar o Pan-americano (freqüente por aqui nos anos recentes), na esperança de superar os cubanos e ir ao Mundial, mas não se consegue escalar nem a força média, e muito menos a máxima. Talvez fosse oportuno nestas circunstâncias recordar o lema da própria FIDE, "Gens una sumus" (Somos uma só família) para unir o xadrez brasileiro.

Situação atual Em continuação aos debates da década de 1990, um outro ponto que tem tido atenção no meio do xadrez brasileiro é da participação direta e múltipla do presidente da CBX, se jogador, contratante, gerente etc. Esse fenômeno já se insinuara na administração Sunyê e tem hoje um notável paralelo na Federação de Xadrez da Geórgia, Rússia, onde seu presidente atual é o fortíssimo jogador, o GM Z. Azimaiparashvili e que também é vice-presidente da FIDE. Em resumo, estas funções sobrepostas fazem com que o promotor dos eventos pague a si mesmo. E também, se o presidente indica um técnico para convocar as equipes olímpicas do país e ele é plausivelmente, como GM nas nossas condições esportivas e históricas, um dos naturais convocados, mas pode mesmo "deixar de ser convocado"? Se isso acontecesse, o presidente demitiria o técnico, preservando o GM, que é ele próprio ou aceitaria seu "corte". Haveria outras casas fáceis e prováveis de projetar, mas essas poucas situações ilustram bem emblematicamente todo o conflito e o ponto que é importante

ressaltar. Em outras palavras, o dirigente-jogador tem que analisar e definir situações e condições em que também atua como parte interessada, contrariando um elementar princípio jurídico que expressa "não se poder legislar e julgar em causa própria". Isso é também fruto da direta e maior "politicização" do xadrez, como se dá na sociedade em geral. Por outro lado, talvez tal tendência seja um reforço num critério revelador dos tempos que vivemos, já que a Federação Francesa de Xadrez também é presidida por um GM, A.Haik e repetidamente tenta-se lançar uma campanha para fazer do GM Yasser Seirawan um presidente da USCF, a Federação de Xadrez dos Estados Unidos da América.

Em que pese os desvios da politicização do xadrez, todos os seis GM brasileiros já disputaram etapas importantes do ciclo do Campeonato Mundial e têm sido o parâmetro técnico pelo qual os demais jogadores do país medem seus próprios talentos e reais capacidades. Por sinal, no nível seguinte, há também uma nova geração de MIs (embora alguns não tenham idade tão precoce assim), mas desde Francisco Trois, Rubens Filguth e Marcos Paolozzi e outros, nos anos 1970 e 1980, passando por Eduardo Limp (que conta com duas normas de GM), Jefferson Pelikan, Cícero Braga, Everaldo Matsuura e outros nos anos 1990 e alcançando os mais recentes (primeiros anos da década de 2000) como Luiz Coelho, Vinicius Marques e Wellington Rocha, que atesta a firme e objetiva evolução técnica e esportiva do xadrez brasileiro. Verifica-se também a renovação de valores e até a profissionalização no campo da arbitragem de xadrez, com uns poucos alcançando a condição de "AI", Árbitros Internacionais".

Também em anos recentes tem aumentado o interesse e a prática concorrida da modalidade Xadrez Rápido (com torneios e circuitos oferecendo alguma premiação atraente), mas fica a dúvida se isso desloca ou substitui o calendário de provas clássicas. E a respeito de premiação, mesmo com as alegadas ou verdadeiras melhorias da economia do país nos últimos 10 anos, o valor geral dos prêmios e o número de eventos com premiação elevada diminuíram, com a maioria não acompanhado a majoração efetuada nas taxas de inscrição nos eventos (ou as despesas implícitas, como transporte, hospedagem e alimentação), nem os índices anuais de inflação, nem as anuidades de federações e CBX. Por sinal, o esporte brasileiro de alto nível de competição – e o xadrez não é exceção – continua majoritariamente dependente de verbas oficiais e facilidades concedidas pelos órgãos de governo nos três níveis de representação (municipal, estadual e federal). Mesmo esportes imensamente populares e com óbvio valor para a mídia, como vôlei, basquete, atletismo e natação para me restringir a poucos casos, ainda dependem fundamentalmente para seus eventos, calendário de atividades e promoção geral dos patrocínios garantidos pelas estatais brasileiras como Banco do Brasil, Petrobrás, Correios e outras. O patrocínio privado existe para eventos ocasionais, é raro em realizações regulares e é praticamente inexistente em suporte à formação de novos valores no esporte, que exige longos prazos.

Em síntese, mesmo deparando-se com dificuldades, o xadrez brasileiro vem crescendo vigorosamente nessas duas últimas décadas em quase todos os aspectos importantes, conquistando espaço em diversos e imprevistos setores, revelando valores de expressão mundial – Giovanni Vescovi, o brasileiro número um, também é o número um na América Latina e nas três Américas, olhando o desempenho das últimas duas temporadas – e se estruturando mais profissional e eficientemente. Isto ocorre também aproveitando preciosamente o mundo novo da Informática e da Internet e beneficiando-se de uma maior expressão popular através de outras formas culturais como o Cinema, a Literatura, a Propaganda e o Marketing, além de continuar atraindo um crescente número de competidores jovens com seu desafio esportivo infinito. Mas, o contraponto maior apresentado pelo xadrez brasileiro em meio a tantos problemas de gestão, refere-se ao xadrez na escola. Uma transformação de base de há muito desejada, começa a concretizar-se no país, com a organização, ampliação e alastramento do movimento em prol do xadrez nas escolas, tanto particulares, quanto públicas, como se relata a seguir.

Xadrez escolar Embora pareça óbvio aquilo que se entende por Xadrez Escolar, basicamente a proposta de xadrez nas escolas visa a oferecer o ensino do jogo aos alunos da rede de ensino. As condições em que esta "disciplina" é oferecida em cada ocasião (programa amplo que atinge várias escolas; projeto-piloto em poucas unidades; experiência isolada num único colégio; etc.) varia

conforme seus objetivos, a condição e relação dos alunos com a "matéria" e sua eventual vinculação a outras disciplinas, além do suporte logístico e até ambições políticas. Assim, é possível encontrar o Xadrez Escolar sendo ministrado como atividade opcional extracurricular, sem valer como conceito ou exigindo nota e aprovação e podendo mesmo ser praticado como mera recreação. Em outros casos, a instituição inclui a disciplina em atividade correlata à Educação Física, podendo ser uma alternativa para os alunos que preferem dispensar as aulas típicas dessa última. E, assim, pode exigir desempenho dos alunos quanto à assimilação do conteúdo e envolver notas, conceitos e até aprovação e reprovação. E ainda pode-se ter escolas usando o xadrez como tema pedagógico para introduzir questões de História, Matemática e Informática. Em poucas situações, o trabalho é orientado para "formar campeões" e alcançar resultados técnicos destacados. Normalmente, o ensino específico do xadrez se reporta `a introdução do jogo, apresentação de componentes (tabuleiro e peças), regras completas, técnica essencial (valor relativo das peças, mates elementares, etc.), comportamento e etiqueta, conceitos de estratégia e tática e condução diferenciada nas três fases da partida. Enfim, um curso básico de xadrez.

Experiências brasileiras selecionadas Cita-se freqüentemente que o primeiro curso de xadrez escolar foi implantado no país em 1967, na cidade paulista de Araraquara, sob a responsabilidade de Taya Efremoff, uma enxadrista duplamente pioneira por ter sido a primeira mulher no Brasil a atingir a condição de Mestre Nacional e também ter sido uma "postalista" (xadrez postal) de primeira hora. Taya organizou um curso para alunos de certas classes da 3^a e 4^a séries do primeiro grau, numa escola daquele município. Como há grandes hiatos no registro de experiências no campo do xadrez escolar no Brasil, passemos para fins dos anos de 1970, no Rio de Janeiro - RJ. Lá, vamos encontrar um projeto quase suntuoso, batizado de "Cuca Legal", que tinha como núcleo-sede o Colégio Pedro II, uma escola federal (depois de uma passagem por um pequeno clube sócio-esportivo do subúrbio, o Esporte Clube Garnier), com amplas instalações em sua seção São Cristóvão. Nela, o coordenador geral do projeto, Amâncio de Carvalho, com apoio e patrocínio da Fundação Roberto Marinho, instalou uma "mega-sala" de xadrez, com mais de 60 mesas oficiais e todo o material adequado, nas quais os alunos do projeto – não apenas estudantes do Pedro II – tinham aulas de xadrez com instrutores contratados. Já em 1979, com a realização do I Torneio Cuca Legal viu-se com clareza que metas de massificação do xadrez eram factíveis até no curto prazo: o evento atraiu 190 jogadores para a categoria juvenil masculino, cerca de 20 no infantil e umas 10 meninas. Este certame foi bisado em 1980, com números ainda maiores. Naquele mesmo ano, através da filiação de jogadores ao Garnier, Amâncio conduziu jogadores formados no seu projeto a participar do Campeonato Interclubes do estado, na Classe C, alinhando 3 equipes completas, com 4 titulares e 4 reservas, em cada uma. Em 1980, já havia times do projeto competindo na Classe acima, a B. A partir de 1983, um mudança importante ocorreu no esquema do projeto com a filiação dos enxadristas à Federação por meio de uma nova agremiação: a Associação Atlética Rede Globo-AARG. Isso mesmo: os garotos revelados no Cuca Legal passaram a ser atletas oficiais compondo o "clube esportivo" da Rede Globo de Televisão.

Além disso, Amâncio vinculou a esse esforço uma vasta montagem adicional, criando uma "Seleção Nacional Itinerante", formada por jovens valores, que viajava pelo país realizando demonstrações e matches de treinamento com equipes estaduais na mesma faixa de idade. Os selecionados recebiam ajuda variada e suporte para treinar e evoluir tecnicamente. E articulou a realização de um torneio "Intercolegial" no estado do Rio de Janeiro e criou o Troféu Cuca Legal. E para coroar esse projeto grandioso, ainda realizou um concorrido evento internacional, chamado "Golden Pawn" (Peão de Ouro), na mesma cidade (Copacabana) e no ano de 1982. Os convidados a participar eram alguns dos jovens mais talentosos em idade escolar de seus países e que encontraram condições de organização quase que perfeitas; aliás, exigidas e garantidas inclusive pela imagem de qualidade geral de um dos patrocinadores, a IBM. Os dois vencedores finais foram os atuais GM Gretarsson, da Islândia, e Granda Zuniga, do Peru. No entanto, logo depois disso, todo o projeto foi encerrado. Amâncio de Carvalho transferiu sua experiência e a idéia básica do núcleo de ensino para uma escola em Niterói-RJ, naturalmente, sem dispor dos mesmos recursos. Mas não foram encontrados relatos ou quaisquer dados

desse trabalho posterior. Com esse magnífico currículo de realizações, não surpreende que entre os valores revelados pelo projeto Cuca Legal, sobressaia Wagner Guimarães Peixoto, várias vezes campeão da cidade e do estado do Rio de Janeiro; a MI Regina Ribeiro (vide dados mais adiante); Márvio Salles, campeão da cidade de Niterói em 1994, 1996 e 2003, Jorge Chaves Torres e Sérgio Antenor de Carvalho, qualificados jogadores Classe A..

À mesma época, a Fundação Educacional do Estado do Paraná-FUNDEPAR e a Federação Paranaense de Xadrez-FPX (sigla igual à Federação Paulista de Xadrez) elaboraram um programa para ensino de xadrez nas escolas da capital daquele estado. O GM Jaime Sunyê coordenou a feitura de um guia simples para oferecer sete cursos modelo e servir de orientação para os professores encarregados do curso. Em 1982, as mesmas entidades apoiaram um projeto equivalente para portadores de deficiência física. O trabalho encaminhado no Paraná chega a ser grandioso e de fundamental importância histórica e técnica para o estado e o país, já que 800 escolas, ao longo de duas décadas, receberam projetos e programas de ensino de xadrez. E ainda temos que considerar que, em paralelo, foram concretizados seminários temáticos (alguns internacionais), exibições e atividades especiais, além dos torneios escolares e os demais eventos do calendário da Federação Paranaense que serviam para estimular o desenvolvimento dos aprendizes escolares de xadrez. Um trabalho sistemático conduzido por um coordenador regular, o GM Jaime Sunyê, que nesse período, deve ter transferido muito do tempo, energia e concentração de sua exitosa carreira pessoal para destiná-los à realização e gerência de todo esse programa que já se estende por mais de vinte anos.

Experiências individuais também devem ser apontadas. Assim, temos nos anos de 1978 e 1979, o professor (hoje doutor em Pedagogia do Xadrez e, pois, destacado estudioso brasileiro do tema) Antônio Villar Marques de Sá atuando no Instituto de Educação Infantil, em Brasília - DF. Com ele, todos os alunos da 1^a à 8^a séries do primeiro grau cumpriram uma aula semanal de xadrez, com a duração de 50 minutos. Ele repetiu o trabalho no Centro de Ensino de 1º Grau Rodolpho de Moraes Rego entre os anos de 1980 e 1982. E, em 1981, dois "clubes escolares de xadrez" foram fundados no Colégio Marista (1º e 2º Graus) e no Centro de Ensino Público de 1º Grau do Lago Norte. No final da década, um novo "Cuca" (sem nenhuma outra relação com o anterior, exceto o nome e dois instrutores comuns) foi implantado na capital do estado do Rio de Janeiro. A partir do ano de 1989, a Fundação Rio Esportes, um órgão executivo sujeito à Secretaria Municipal de Esportes, literalmente "colocou nas ruas" o projeto "Cuca Esperta", para ensino de xadrez em comunidades, clubes, núcleos especiais e, principalmente, escolas do município. Sob a supervisão de André da Silva Barreto, e a tríplice coordenação de Luiz Loureiro (Pedagógico), Ricardo da S. Teixeira (Eventos) e Tufic Derzi (Administrativo), o projeto atingiu nos anos de 1990 e 1991 seu pleno funcionamento. Com apenas 13 engajados instrutores contratados, ele oferecia o ensino do jogo em 25 núcleos, sendo 20 escolas públicas da cidade, 3 "Casas de Acolhida" (locais mantidos pela Cúria Metropolitana para apoio a menores de rua) e dois núcleos especiais, sendo um a Associação de Surdos-mudos. Com mural e material de jogo completo por cada sala de aula e um planejamento de calendário anual, o Cuca Esperta contabilizou no final do ano de 1991, um total de cerca de 1800 alunos. Realizou, então, torneios individuais e coletivos com aproximadamente 300 crianças e jovens, que participavam em categorias por idade, separados por faixas etárias de dois anos, e representando suas respectivas escolas e núcleos. Uma das experiências mais reveladoras e surpreendentes foi testemunhar um adolescente de 16 anos, abrigado numa das Casas de Acolhida e analfabeto, conquistar o terceiro lugar na sua categoria, com apenas um semestre de aprendizado no jogo. O projeto também acertou convênios com alguns clubes e departamentos de xadrez da cidade, e neles criou, de modo algo informal, "centros de excelência" para a garotada selecionada entre os mais destacados e motivados a se aprimorar e competir. Logo, foi proposto a esses clubes que, ao final de cada temporada, tanto das atividades do Cuca quanto da federação local, eles "federassem" alguns desses talentos. O Tijuca Tênis Clube, através do seu então diretor de xadrez, Pedro P. Queiroz, percebeu a oportunidade histórica de renovação do xadrez local e da preservação desse trabalho de base e "federou" de uma só vez, 26 alunos do Cuca. Nos anos seguintes, uma equipe composta por eles, com a média de 14 anos, venceria o Campeonato Interclubes do Estado do Rio de Janeiro, na Classe C. E, para não deixar a suspeita de que isso havia sido fruto de uma

"chance lotérica", a equipe foi bi-campeã no ano seguinte. Um de seus integrantes, Nilton dos Santos Rodrigues, venceu também o Campeonato Classe C – Individual – da temporada. Dois outros, Júlio César Garcia e Bruno Morier já são hexa-campeões (ainda pelo Tijuca T.C.), considerando todos os títulos que conquistaram nas Classes C e B, inclusive o do último evento, em 2003.

Os demais diretores de clubes e departamentos de xadrez da cidade do Rio de Janeiro não viram a importância dessa parceria tão produtiva e ignoraram o convite da Fundação para implementar essa seleção como uma ação regular anual. Por sinal, com esse Cuca, até o xadrez feminino do Rio foi renovado, pois algumas alunas do projeto logo começaram a vencer provas além das categorias de idade a que pertenciam. Assim, por exemplo, Mônica dos Santos Rodrigues (irmã do Nilton citado anteriormente), depois de vencer o Campeonato Juvenil do estado, venceu também o Campeonato Feminino geral. Suas colegas, Daniele Morier (irmã do citado Bruno) e Fabiana de Sousa protagonizaram feitos semelhantes e Fabiana ainda segue vencendo campeonatos femininos no RJ, em anos recentes. Um registro importante a fazer, relacionado com a história desse projeto nas escolas municipais da cidade do Rio de Janeiro, é que onde o Cuca Esperta foi implantado, em nenhum caso, os diretores e demais professores de cada uma das unidades, recusaram aceitar o projeto ou cogitaram dispensá-lo, depois de instalado. Em momento algum, ao longo do período de 4 anos em que o Cuca Esperta funcionou, mesmo nas condições precárias e problemáticas do inicio, houve uma crítica dos responsáveis pelas escolas em relação ao xadrez ou ao conteúdo do curso, métodos de ensino e comportamento dos instrutores. Sempre demonstravam grande simpatia pelo jogo e sua imagem e respeito pelos valores históricos a ele associados e pelas propostas que o projeto trazia para os alunos. Inclusive, num procedimento de interesse tanto logístico quanto pedagógico, era critério interno do Cuca Esperta convidar e agregar um professor da própria escola que o sediava, para acompanhar a instalação do projeto, as aulas e o desenvolvimento do programa no local. E também para que ele aprendesse o jogo. Este professor, então, se transformava num "colega" daquele que dava as aulas de xadrez – o instrutor de xadrez do Cuca Esperta – e com ele trocava idéias e experiências sobre o curso e as atividades programadas e outras relações positivas que iam surgindo, pouco a pouco. Contudo, no início de 1992, por algum superior "imperativo administrativo e orçamentário", o Cuca Esperta foi suspenso pela Prefeitura da cidade e não mais renovado.

A partir de setembro de 2003, uma ação especial, voltada para formação de instrutores de nível básico de xadrez, foi iniciado em São Paulo-SP, sob chancela da UNESCO e em convênio com a Secretaria Municipal do Desenvolvimento, Trabalho e Solidariedade, vinculado ao Projeto Formação Cidadã, com gerência e execução técnica à cargo da Federação Paulista de Xadrez. Os jovens de comunidades carentes selecionados para serem treinados, com idade entre 15 e 20 anos, tinham que estar cursando ou ter encerrado recentemente alguma etapa da sua formação escolar e receberam bolsas de auxílio, durante o prazo de duração do curso (seis meses) e ainda freqüentavam aulas de cidadania. Embora, este não tenha sido um projeto que possa ser enquadrado como típico de xadrez escolar, estimava-se na sua elaboração que os formandos aprovados ao fim do curso – duas turmas iniciais de 25 alunos cada, sediadas nas localidades de Pirituba e Itaquera – poderiam dar aulas de iniciação ao xadrez em escolas públicas e particulares, estabelecendo uma nova relação e atividade profissional própria.

Desde o início do ano letivo de 2004, encontra-se em andamento na cidade de Niterói-RJ, o projeto Xadrez nas Escolas "Pró-Xadrez Niterói", que oferece um curso básico programado para ser distribuído em um semestre, sediado em 10 unidades da rede municipal de ensino, após uma experiência piloto concluída em 2003. Sob a supervisão do de José Costa Fernandes, e participação de Luiz Loureiro, como Coordenador Pedagógico e o trabalho de 8 instrutores, em sua maioria, jovens e empolgados, o projeto pretende realizar atividades típicas como torneios internos, matches entre escolas próximas, promoções especiais e um torneio geral com os melhores de cada escola e um torneio por equipes ao fim do período agendado. Além disso, em paralelo e como aplicação de importantes critérios pedagógico e cultural, considera-se que a exibição de filmes temáticos, a visita à ambientes do xadrez (clubes e torneios oficiais), simultâneas, confecção de tabuleiro gigante e xadrez com peças vivas sejam ações

positivas de estimulação para os alunos e sua apreensão da riqueza do jogo de xadrez. Ao final de abril, com praticamente dois meses de funcionamento, e enfrentando ainda algumas limitações sérias de material e logística, além das "peculiaridades" de cada escola-sede, o projeto contabilizava cerca de 1300 alunos aprendendo xadrez, distribuídos em 60 turmas.

Histórica e socialmente, tanto pela sua importância quanto pela escala da organização e o tempo de duração, nenhum outro trabalho contínuo de promoção do xadrez escolar se compara ao que vamos encontrar em algumas cidades de Santa Catarina, notadamente Blumenau e Joinville. Há quase vinte cinco anos, as prefeituras dessas e outras cidades (algumas delas há menos tempo) têm mantido e aprimorado continuamente a proposta do ensino de xadrez em comunidades e unidades escolares. E graças também a um pequeno grupo de profissionais dedicados e competentes, o trabalho tem dados frutos visíveis, tanto pela tarefa de educar além do esporte como a de formar valores técnicos e oferecer competição saudável e formadora do caráter e personalidade positivos. Entre esses profissionais, cabe destacar Regina Ribeiro, originária do Rio de Janeiro (e que foi aluna revelada e instrutora do Projeto Cuca Legal), sete vezes campeã brasileira, MI feminina e co-autora de um recente e ótimo livro sobre ensino básico de xadrez destinado exatamente às crianças com idades entre 7 e 12 anos. Regina é uma das pessoas que fazem, já há 24 anos, com que Blumenau tenha se tornado uma referência nacional no trabalho com o xadrez escolar. No ano de 2002, a cidade reuniu em um único evento, mais de 1.000 pequenos enxadristas, à época, um recorde nacional. Seus colegas Haroldo Cunha dos Santos e Renan Levy da Costa, ambos vindos de Niterói, também acumularam um destacado e muito exitoso trabalho nesse campo naquele estado do sul. Outros nomes a registrar, que fizeram inclusive com que Santa Catarina passasse a colecionar títulos numerosos nos campeonatos nacionais "de base" (muitas vezes, superando São Paulo e o Paraná) são Silvio Cunha Pereira e Palas Atenas Veloso (esta última, já falecida).

O amplo levantamento aqui realizado, e cobrindo tão somente o curto período dos últimos quatro anos (2000-2004), sobre os projetos de xadrez escolar realizados pelo Brasil, lidou com enormes dificuldades para apontar números completos e detalhados, devido a muitas causas diferentes. Além de uma boa parte dos empreendimentos serem ações isoladas, sem ligação com a federação local e menos ainda com a Confederação nacional, existe também a precariedade da própria informação constante em relatórios sumários e difíceis de encontrar. Não há informações básicas ou amplas estatísticas, uma apreciação concreta e não retórica, nem sequer o encaminhamento através de links para se pesquisar sobre um assunto tão relevante. Não consta um diretório que concentre o registro sobre os projetos existentes, a oferta de metodologia para implantação de programas de ensino de xadrez nas escolas, critérios necessários para a habilitação de um instrutor de xadrez ou um simples guia para orientar os eventuais interessados no assunto e mesmo, os curiosos. Nem um mecanismo básico de busca especificamente orientado para as experiências e os "projetos orgânicos" (ou oficiais, realizado em conjunto com as Secretarias de Educação e de Esportes dos estados e municípios) de Xadrez Escolar, já relatadas nos sites das próprias federações associadas à CBX. Ainda assim, valendo-se dos mecanismos que a Internet propicia, foi possível montar um verdadeiro mosaico desse movimento subterrâneo de transformação da base de divulgação do jogo e de formação de público em geral, e da criação de valores potencialmente talentosos, que é o Xadrez Escolar. E como o Brasil surpreende sempre, aqui também encontraremos realizações individuais e coletivas prodigiosas, números não imaginados e ações positivas incomuns, indicando que, de fato, nesses poucos anos, o país está vivendo um verdadeiro e bem fundamentado desenvolvimento de Xadrez Escolar, em todos os seus quadrantes. E isso não está sendo motivado por alguma moda passageira, nem pelo surgimento de um ídolo do esporte de grande impacto histórico e popular, como foi o caso com Mecking na década de 1970. Dessa feita, vemos um trabalho de base, planejado e articulado, ainda que parcialmente fragmentado, e que já conta com experiências bem sucedidas e importantes, pesquisas e estudos, alguns modelos de trabalho e um grupo de pessoas de outras formações e profissionais do meio do xadrez, mais esclarecidos e competentes e até mesmo com uma literatura específica de boa qualidade e produzida aqui mesmo no país. Os campeonatos, tanto os regionais quanto os nacionais são bastantes recentes: o Escolar Estadual em SP vai para a terceira edição e o nacional para a sexta, tão somente. E vemos igualmente a extensa

abrangência física desse movimento: os projetos de xadrez nas escolas não estão sendo implantados apenas nas capitais ou em outras cidades mais ou menos grandes do interior, mas em cidades bem pequenas, tanto ao norte, quanto ao sul e do litoral para o Pantanal. E, como anteriormente enfatizado, com números que produzem grande impacto e revelam mesmas experiências extraordinárias de gente muito ousada e empreendedora e, sobretudo, apaixonada pela idéia do jogo e de seu ensino popular e democrático, como se segue por pequenos relatos.

Carazinho-RS O xadrez nas escolas municipais e particulares de Carazinho teve inicio em 1998 atendendo a 23 alunos, hoje contando com mais de 350 alunos diretamente ligados com a oficina de xadrez; outros tantos estão praticando o esporte depois de aprender com os próprios colegas, gerando um fator de disseminação. Já foi ensinado xadrez para mais de 2000 crianças em 6 anos, e pelos relatos de diretores e professores das escolas, que afirmam notar as modificações comportamentais positivas dos alunos, percebe-se que os objetivos propostos no projeto estão sendo alcançados. Tem-se a certeza de que a continuação e ampliação do projeto para todas as escolas municipais, particulares e estaduais trará ainda muito benefício para os alunos. Carazinho já está sendo reconhecida nesta área em nível estadual e nacional. Em 2004 houve Oficinas de Xadrez em 7 Escolas Municipais com cerca de 350 alunos, e nos Maiores Torneios Estudantis já estiveram participando 1425 enxadristas desde 1998.

Nova Odessa-SP O I Campeonato Escolar de Xadrez de Nova Odessa foi disputado dia 01 de junho no Ginásio do Santa Rosa. Contou com a participação de 68 jogadores. Arbitragem: Moisés e José Alberto Gomes. Destaque para os campeões: Diego Bonfim (Silvânia) até 18 anos; Nayara Oliveira (Silvânia) até 14; Rodrigo Romulo Oliveira (Silvânia) e Amanda Hansen Soares (Balão Mágico) até 10. Em 27/03/2004 foi disputado no Município, o II Campeonato Escolar, com 36 participantes. Murilo Gonzalez foi o campeão até 10 anos, Victor Venturi vice, Leandro Ramos terceiro e Gabriel Souza quarto.

Projeto Nacional de Xadrez Por determinação do Secretário Nacional de Esporte Educacional-SEE, do Ministério do Esporte-ME, Ricardo Leyser Gonçalves, o Projeto Nacional de Xadrez nas Escolas e a Modalidade de Xadrez do Projeto Segundo Tempo divulgarão suas notícias através de uma página própria dentro do portal do ME com inicio em 2004. O Projeto Nacional de Xadrez deve iniciar em agosto, logo após a avaliação dos resultados do Projeto Piloto hora em andamento, e para este ano objetiva atender 600 mil jovens. O responsável pelo xadrez na SEE do ME, Professor Sôlon Pereira, já está formando a equipe encarregada da sua montagem e manutenção. O projeto piloto Xadrez nas Escolas beneficiará alunos de escolas públicas das capitais dos estados do Acre, Piauí, Pernambuco, Minas Gerais, Mato Grosso do Sul e Paraná. A idéia é aproveitar a experiência do Departamento de Atividades Complementares da Secretaria de Educação do Paraná e treinar multiplicadores em cada uma das capitais selecionadas para o projeto, que será estendido futuramente a todas escolas públicas de ensino fundamental do País (Fonte : Jaime Sunyê e SEE/ME).

São Sebastião do Paraíso-MG Este município em 2000 possuía o maior projeto de xadrez nas escolas de todo o estado de Minas Gerais. Existem, naturalmente, diversas iniciativas no sentido de desenvolver a prática dessa modalidade, seja propriamente nas escolas, ou ainda em academias e clubes esportivos. Porém, nenhum alcança a amplitude desse projeto, que atinge 100% das escolas estaduais (total de 11), 3 municipais e 2 profissionalizantes. Em 2001, o projeto já estava no seu 7º ano com aulas nas escolas todas opcionais e estimando-se que o número de alunos estivesse por volta de 2.000. Este projeto é conduzido pelo professor Gérson P. Batista que mobiliza o Município e destaca elogiosamente o estado de Minas Gerais no cenário brasileiro, pois já se tornou um verdadeiro polo de ações criativas (torneios para escolares, seminários, campeonatos abertos e eventos importantes do calendário oficial da CBX, etc.), inclusive com o excelente site (www.clubedexadrez.com.br) no qual experiências correlatas de todo o Brasil são comentadas e registradas.

Francisco Beltrão-PR A Secretaria Municipal de Educação implantou o ensino regular de xadrez, no qual os alunos podem aprender e aperfeiçoar este jogo numa aula semanal, com professores se especializando no ensino do xadrez básico. As Escolas Municipais que oferecem o xadrez como matéria em todas

as séries totalizam 21 unidades. Em 2004, aproximadamente 7.800 alunos estavam envolvidos no aprendizado semanal do xadrez em todo o ensino fundamental, com 34 professores se especializando.

II Circuito Curitibano de Xadrez Escolar Em 2002, este evento promovido pelo Centro de Excelência de Xadrez, em Curitiba-PR, em sua sexta e última etapa teve um total de 831 atletas participantes, dos quais 769 pontuaram. No estado do Paraná como um todo desde a década de 1980 cerca de 800 escolas estaduais receberam projetos de ensino de xadrez. No período de 24/11 a 28/11/2003 em Faxinal do Céu, município de Pinhão-PR aconteceu o evento "Xadrez Esporte Educacional", reunindo 600 participantes entre alunos, professores e representantes das Associações de Pais e mestres das Escolas da Rede Pública do Paraná. Uma outra iniciativa do estado do PR é o Projeto Xadrez o Jogo que Educa, lançado em 2000, em Curitiba, Secretaria Municipal da Educação, cujo total de alunos envolvidos ao longo do ano foi 20.990, do total 98.486 da Rede Municipal de Ensino-RME (21%). Total de escolas envolvidas, ao longo do ano: 83, do total de 133 da RME (62%).

Campeonato Paulista Escolar de Xadrez Trata-se de um mega evento de xadrez que em 2002 teve 1897 inscritos e 1323 participantes. Uma avaliação deste empreendimento é obtida pela declaração de um profissional do xadrez de São Paulo: "O Paulista Escolar foi o maior evento de xadrez já realizado no estado. A Baixada esteve presente e obteve títulos. Parabéns à FPX, árbitros, professores e a todos os participantes" (site Clube Xadrez Santos, editado por Carlos Alberto Ségá – Destacado jogador, professor e técnico da cidade de Santos). Mas as imagens, por mais impressionantes e reveladoras que pudessem ser, não poderiam expressar com precisão os desafios logísticos que um evento dessa magnitude envolve. São dezenas de voluntários e centenas de pessoas prestando serviço durante dois dias seguidos. Os jogadores ocupam ambos ginásios do complexo do Ibirapuera e, apesar do gigantismo desses ginásios, eles estão ficando pequenos, devido à crescente participação. Mesmo assim, o presidente da FPX, José Alberto Ferreira dos Santos, anda sempre em busca de uma solução para não limitar o número de participantes. Como ele diz: "Seria uma pena e um desperdício deixar uma única criança de fora, se ela quer participar do Escolar, com seus colegas!". Em 2003, participaram do evento efetivamente 1231 jogadores e 1589 inscritos, com 44 municípios representados.

Petropolis-RJ O projeto começou a ser implementado de forma experimental no segundo semestre de 2001. Diante dos resultados, decidiu-se que o projeto continuaria em 2002 sendo definidas cinco escolas como sedes onde o projeto piloto seria realizado em pontos diferentes da cidade. O trabalho teve uma grande aceitação por parte dos alunos, direção, professores e pais, e isso tem servido como aliado no desenvolvimento mental e psico-pedagógico dos alunos. Quase 400 crianças aprenderam a jogar xadrez no ano de 2002 e a perspectiva para 2003 é que este número passe dos 550.

Xadrez nas Escolas em Minas Gerais Este projeto foi lançado em 2003. Na primeira fase do projeto estarão sendo atendidas cinqüenta escolas indicadas pela Secretaria de Educação, beneficiando aproximadamente a 25 mil alunos do ensino fundamental e médio. O projeto visa contribuir principalmente para a formação intelectual e autodisciplinar dos alunos, levando-os a adquirir as seguintes habilidades: raciocínio lógico, estratégico e matemático, capacidade de concentração, habilidades de observação, reflexão e análise, hábitos necessários a tomada de decisões, criatividade e imaginação. A Federação Mineira de Xadrez está capacitando 150 professores das escolas indicadas pela secretaria de Educação. O curso visa instruir os mesmos quanto a didática do xadrez. Este pode ser o início de uma nova era do xadrez mineiro. A implantação do xadrez escolar é de grande importância para o desenvolvimento deste esporte em Minas Gerais. Neste sentido, o Secretário de Esportes de MG, João Leite tem enfatizado a questão da inclusão social como sendo parte do projeto. "Essa é uma contribuição do Governo do Estado para com a saúde mental e segurança física do jovem mineiro. Estamos disputando nossos jovens com o tráfico e a violência. Precisávamos de algo que os incentivasse a procurar outros caminhos. Além de propiciar esse novo caminho, o Xadrez se torna uma ferramenta para o desenvolvimento intelectual e um salto para a qualidade de vida desses jovens", explica o Secretário. Os 500 primeiros tabuleiros a serem utilizados nessa

etapa do projeto, foram confeccionados pelos alunos da Oficina Escola, outra realização da Secretaria de Estado de Desenvolvimento Social e Esportes."A escola e o aprendizado devem ser prazerosos. Estamos então investindo num processo lúdico de aprendizagem", finaliza Maria Eliana Novaes. Em 2004, foram entregues 100 certificados de conclusão do curso de instrutor de Xadrez para os professores de 24 núcleos do Curumim e do programa Segundo Tempo. Um total de 4.600 crianças estão tendo acesso a este esporte que é o xadrez.

Mato Grosso do Sul – 2004 O Campeonato Estadual de Menores da Federação Sul-matogrossense de Xadrez realizado nos dias 03 e 04 de Abril, na biblioteca da MACE em Campo Grande foi disputados nas categorias Sub 14, 12, 10 e 08 anos. A participação de 129 enxadristas pré-selecionados em seis torneios classificatórios para o Estadual de Menores que contou com a presença de quatro campeões brasilienses mostra a força do xadrez Sul-matogrossense em sua articulação e organização. Antes, no dia 22 de março, diretores de 40 escolas estaduais de Campo Grande receberam numa solenidade na Secretaria de Estado de Educação-SED, os kits de xadrez que seriam utilizados para a prática do esporte entre 4.800 alunos de 5ª a 8ª séries. O projeto Xadrez nas Escolas é executado em parceria entre a SED, a Fundação de Desporto e Lazer- Fundesporte e a Federação Sul-matogrossense de Xadre-FESMAX, em parceria com o Ministério dos Esportes e o Ministério da Educação. Orlando Silvestre, como presidente do xadrez Sul-matogrossense, apresentou relatório da FESMAX ao ministro Agnelo Queiroz durante o jantar do Encontro Nacional de Gestores de Esporte e Lazer, realizado em Campo Grande nos dias 16 e 17 de fevereiro. Além das atividades normais da FESMAX que realizou, participou ou fez a parte técnica de 120 eventos no ano de 2003, Orlando Silvestre aproveitou a oportunidade e discutiu as experiências do Mato Grosso do Sul que desenvolve o Projeto Cuca Legal desde 1988 e que já atingiu 350 escolas públicas, hoje denominado Xadrez nas Escolas.

Batatais-SP – V Campeonato Brasileiro de Xadrez Escolar Entre os dias 22 e 24 de Agosto de 2003, foi realizado na cidade de Batatais o "V Campeonato Brasileiro de Xadrez Escolar" que teve a participação de mais de 600 estudantes-enxadristas, representando 15 estados brasileiros. Antes deste evento, o instrutor internacional de xadrez escolar, Prof. Gérson Peres Batista, de São Sebastião do Paraíso-MG, ministrou no dia 22 de fevereiro em Batatais, interior de São Paulo, curso de capacitação de professores. Batatais está implantando neste ano um abrangente projeto de xadrez nas escolas que vai atender cerca de 3.000 estudantes. Dos enxadristas que fizeram o curso, onze deles serão selecionados para darem aulas nas diversas instituições de ensino que abrigarão o projeto.

Petrolina-PE Em 2001 este Município deu um importante passo no sentido de ampliar a opção de atividades oferecidas aos estudantes da rede pública de ensino. No dia 3 de dezembro, o prefeito Fernando Bezerra Coelho sancionou o projeto de lei que levará o xadrez a 10 escolas do município no ano de 2002. As aulas serão ministradas pelos professores das disciplinas regulares e levadas como atividade opcional durante a aula de educação física. A capacitação dos professores será feita através de curso prévio, através de enxadrista local ainda a ser convidado pela Prefeitura.

Pacatuba-CE A mais recente vitória obtida pelos amantes do xadrez cearense foi a aprovação, pela Câmara Municipal de Pacatuba, do Projeto de Lei 005/02, que instituiu o ensino de xadrez nas escolas públicas deste município, fato inédito no Estado do Ceará. O projeto foi uma iniciativa do vereador Edileno Matos-PT, que contou com a assessoria do Clube de Xadrez de Pacatuba-CXP para estruturar a fundamentação. Após a lei ser sancionada pelo prefeito Célio Rodrigues, a Secretaria de Educação do Município indicará 10 escolas da sede e dos distritos de Monguba, Pavuna e Conjunto Jereissati II e III para a introdução do ensino do xadrez em caráter experimental. Em seguida, a novidade será levada às demais unidades escolares do município.

Jaguaré-ES Este Município está encampando uma nova bandeira na luta por melhor qualidade de ensino. Na verdade não é tão nova, mas no Brasil, em especial no norte capixaba, é algo que ainda encontra-se na sua gênese e que, com certeza, está chegando para conquistar seu espaço em definitivo.

Trata-se do xadrez escolar, uma mania internacional que já conquistou o sul do país – região com o mais elevado sistema educacional do Brasil. O pioneirismo fica por conta da escola Porta do Sol, uma cooperativa educacional de Jaguaré que, há dois anos introduziu a prática do xadrez como recreação. "Já tínhamos o Clube da Matemática, por que não o Clube do Xadrez?", comenta a diretora Nete. Mas a Secretaria de Educação merece todos os aplausos, pois foi quem realmente investiu forte no xadrez escolar. Para os professores do curso deste ano, a Secretaria de Educação do município contratou um monitor especificamente para a realização de um curso básico de xadrez para mestres de 1ª a 8ª séries. A Escola Comunitária já está desenvolvendo projeto na área e hoje o número de enxadristas já subiu para mais de 150 alunos.

Itaú de Minas-MG Em 2003 este Município iniciou seu projeto de implantação do xadrez nas escolas e nos próximos meses pretende expandi-lo, atingindo todos os estabelecimentos de ensino municipal, que têm cerca de 4.200 alunos.

Quixadá-CE Em 2003 foi lançado por este Município (a 168 quilômetros de Fortaleza) o projeto Xadrez nas Escolas. Serão beneficiadas crianças do ensino fundamental a partir de oito anos de idade (Do jornal "O Povo", 19/4/2003).

Itaúna-MG O Prof. Marcus do Projeto Itaúna, que está em seu terceiro ano de implantação, já ensinou em 2003 as noções básicas do xadrez para mais de 800 alunos. O trabalho atingiu, direta e indiretamente, cerca de 4.000 crianças e adolescentes que têm suas aulas na Escola Municipal Augusto Gonçalves, na Praça de Esportes e no Cepex – Centro de Estudo e Pesquisa do Xadrez. Até maio de 2004 estavam sendo implantados mais quatorze núcleos de xadrez nas escolas da rede estadual do município. Os responsáveis pela iniciativa também estão lançando para todo o estado o kit de xadrez, que abrange: Fita de vídeo "Abra uma janela para a sua sabedoria"; Cartilha enxadristica: A gramática adaptada para o jogo de xadrez, além de outras disciplinas.

Santa Maria-RS A Escola Estadual de Ensino Médio Professora Maria Rocha, de Santa Maria, Rio Grande do Sul, desenvolve um projeto de xadrez há vinte anos, onde o aluno aprende as noções básicas do jogo. Para os alunos impedidos da prática da Educação Física, devido aos atestados médicos apresentados e que os impossibilitam de freqüentar as atividades propostas, e pelos trabalhos teóricos solicitados que não atingiam os objetivos almejados, foi criada a turma de xadrez para absorver este educando numa prática sadia e que tem um retorno para seu aprendizado na escola. A Escola Maria Rocha trabalha com aproximadamente dois mil alunos nos três turnos, com cursos profissionalizantes em informática, secretariado, contabilidade, curso básico em laboratório e ensino médio na preparação para o vestibular.

Imperatriz-MA Os Jogos Escolares de Imperatriz (JEIs), realizados quase ininterruptamente desde a metade dos anos 1970, foram os grandes indutores dos esportes escolares no município. O xadrez faz parte dessa competição desde a primeira edição dos JEIs, apesar do pequeno número de inscritos e da pequena expressão que essa modalidade tinha a até bem poucos anos. A partir da fundação do Clube de Xadrez de Imperatriz, em 1998, iniciou-se um processo de divulgação e incentivo ao xadrez nas escolas, fazendo com que em apenas dois anos a competição escolar de xadrez tivesse aproximadamente cem participantes – quase todos de escolas particulares. Neste ano de 2003, o Governo Municipal assumiu o "Projeto de Xadrez nas Escolas", elaborado e apresentado pelo CXI à Superintendência dos Esportes e do Lazer (Sudel). Esse projeto, coordenado pelo Clube, visa disseminar o xadrez na rede de escolas municipais (cerca de 52.000 alunos em mais de cem escolas), criar pólos de xadrez escolar e fazer treinamento individualizado com os que mais se destacarem. É objetivo da Sudel ter no mínimo 100 enxadristas das escolas municipais disputando os Jogos Escolares de Imperatriz em 2002.

Jogos Estudantis Brasileiros-JEBs Esta competição foi extinta na década de 1990 mas hoje está sendo recuperada por outra versão que pode trazer de volta um dos bons projetos de xadrez na escola. De fato, os JEBs já foram uma interessante e ansiada prova para jovens valores em idade escolar competirem, em nível nacional. Basta ilustrar que muitos dos melhores jogadores do país, com idade inferior a 18 anos, em cada ano, já competiram nesse torneio. Alguns desses, vindos do Rio de Janeiro, eram o GM Darcy Lima, o atual bi-campeão estadual Diego Berardino e valores de enorme talento com Francisco

Sampaio, Hermes Amílcar Machado Jr. e o já falecido José Soares Mâsculo. De São Paulo, cito o GM Gilberto Milos, o MIs Jefferson Pelikian e Marcos Paollozzi. Como era um evento valorizado, motivava as federações estaduais ou outros órgãos, como secretarias de esporte ou educação a organizarem melhor o movimento em torno do xadrez escolar. Hoje, com a perda de importância dos JEBs a valorização incide nos Campeonatos Brasileiros de Idade (que levam aos respectivos Mundiais, com viagens internacionais) e dos Brasileiros Escolares (idem), realizados independentemente dentro do calendário da CBX.

Federação Paulista de Xadrez-FPX no xadrez de base, 2001-2004 Em 5 de maio de 2004, deu-se início às Oficinas de Xadrez no Projeto Mais Esporte da Secretaria de Esportes da Prefeitura Municipal de São Paulo. Serão 4320 horas aula de xadrez durante o primeiro ano de projeto. Trinta núcleos, inicialmente fazem parte do projeto, dos 89 existentes. Dezessete monitores capacitados pela equipe da FPX estão ministrando oficinas. Todos os núcleos estão com livros (foi editado o livro XEQUE-MATE personalizado para este projeto), peças e murais disponíveis. Este projeto tem como principal objetivo tirar as crianças das ruas no horário que não estão nas escolas. Nos dias 26 e 27/04 foi realizado no SESC Itaquera um curso de capacitação de professores em xadrez, organizado pelo SESC Itaquera em parceria com a Federação Paulista de Xadrez. O curso foi ministrado pelo professor Luiz Loureiro, com carga horária total de 16 horas e com 57 participantes. Uma portaria conjunta da Secretaria da Juventude, Esporte e Lazer e Secretaria da Educação, atesta que na Olimpíada Colegial de 2003, o xadrez se faz presente entre 7 modalidades. FPX capacita mais 58 professores da rede escolar municipal de Americana (James de Toledo e Luiz Loureiro – fevereiro). O primeiro curso de capacitação de professores foi realizado em março de 1995 (Luiz Ruppel e Rodrigo Disconzi), o segundo para professores da rede estadual foi ministrado em março de 1997 (James Mann de Toledo e Juliana Kamada Toledo).

Números do xadrez na escola Somando os números acima apresentados, mas somente nos indicadores mais seguros (ou seja, aqueles derivados dos projetos em andamento ou já encerrados e com "contabilidade demonstrada") vamos nos aproximar de 55 mil estudantes assumindo xadrez, seja em sala de aula, seja em competição. Adverte-se mais uma vez que a listagem compilada foi um mostruário do que se passa no país, estando ainda bem longe de representar sequer um esboço de "censo" do xadrez escolar no Brasil. Por isso, este total tentativo é mínimo, desde que os números verdadeiros vão bem além desse montante. Quicá, a cifra real aponte para um quantitativo próximo a 100 mil alunos de xadrez no país, ao ano, em projetos oficiais e particulares. Os projetos lançados em vários estados do Brasil, até com suporte federal, mas ainda não implantados e que somente têm a oferecer suas próprias projeções numéricas de público-alvo (ou, digamos, desejos prévios de "auto-sucesso") não foram contabilizados na soma acima. Tais projetos apresentam seus objetivos numa escala elevada, como o Xadrez nas Escolas, de Minas Gerais, que antecipa agregar 25 mil alunos; não obstante a forte impressão causada, esse é um número que empalidece diante dos vinculados ao Projeto Nacional de Xadrez, a ser bancado e gerido através do Ministério do Esporte, que propõe abordar até 600 mil crianças e jovens nas escolas e comunidades carentes. Mesmo o de Batatais, com seus aparentes modestos 3 mil alunos, acaba revelando-se um objetivo desafiador de ser atingido, em vista da população escolar da cidade e da população total da própria cidade. De modo semelhante, encontramos Itaúna-MG, com seus prognosticados 4.200 alunos a serem convincentemente abordados. É óbvio que se pressupõe que todos os dados coletados em fontes "assumidas" e oficiais são fidedignos.

O presidente da Federação Paulista de Xadrez, José Alberto Ferreira dos Santos, estima que cerca de 1,5% dos alunos do ensino elementar e secundário do país tenham algum envolvimento com projetos de Xadrez na escola e que há algo como 3000 professores do sistema escolar do estado de SP usando o Xadrez como parte de suas atividades adicionais e ensino. Além disso, ele computa que entre 12 e 15 mil jovens participam de torneios no estado a cada ano, um número superado talvez apenas pelas modalidades de Futsal e Atletismo. Como há no Brasil, segundo levantamento do ano de 1996, cerca de 33.130.000 estudantes no nível elementar e mais 5.740.000 de outros no nível médio, com o total de 43.870.000, o percentual de 1,5 implica que cerca 650 mil crianças e jovens estudantes, em todo o país, sejam em escolas públicas ou privadas, tem contato e praticam xadrez. A primeira análise, esses algarismos podem parecer "demais" para

lidar e assimilar, já que temos que recordar que o Brasil peca por grandes desequilíbrios e que toda ação em favor do Xadrez Escolar é muito recente e que conta raramente com o apoio articulado da mídia. Contudo, já que o expediente diário da federação funciona como uma caixa de ressonância da mobilização intensa de escolas e grupos de comunidade do estado, requisitando serviços e material ("kits"), pedindo orientação, comunicando eventos e promoções localizadas por todo São Paulo e buscando informações de toda a ordem sobre xadrez, num ritmo, às vezes ininterrupto de quase um "call-center" ou escritório central de uma grande empresa, o presidente Ferreira dos Santos tem um "termômetro" interno que funciona como bom indicador da procura geral, e por ele tem como medir esse impulso tão intenso quanto positivo do xadrez escolar que se vive hoje no país.

Números do xadrez no mundo e no Brasil A FIDE, órgão de direção central do xadrez no mundo, tem relacionados cerca de 52 mil jogadores com "Rating ELO" (ou "Rating FIDE") – uma indicação numérica da força técnica do jogador, de seu desempenho em competições oficiais e de seu posicionamento relativo no ranking internacional oriundos dos mais de 150 países-membros filiados. A lista começa "em cima", com o atual (e nos últimos 19 anos) número 1, Garry Kasparov, com seus "2817 pontos ELO" e "desce", pelo critério vigente, até os portadores de graduação com o mínimo de 1800 "pontos ELO". Na antiga União Soviética (desfeita no início dos anos 1990), os números que eram reportados pela federação, de fato, um órgão do governo, atingiam níveis astronômicos, como naturalmente quase tudo que provinha daquela gigantesca, forçada e artificial associação de países. Assim, numa população total de cerca de 280 milhões de habitantes, conforme a federação, os torneios reunindo jovens escolares mobilizavam uns três milhões crianças. E havia a estimativa de que uns 10% de toda a população era dedicada à prática do jogo, seja em provas oficiais ou na relação social. Isso produzia uma massa de jogadores de mais de quase 60 milhões de jogadores, no fim dos anos 1980. Na continuidade da estatística chamava a atenção os quase 4 mil instrutores profissionais (treinadores) mantidos pelo Estado, encarregados de difundir o xadrez, selecionar e treinar os maiores talentos precoces descobertos, além de competir. Contudo, depois da derrocada do modelo da URSS e com o desmembramento das Repúblicas e sua renovada independência, muitos que estiveram intimamente ligados ao "sistema" comentaram que esses números eram inflacionados, tanto para impressionar o público interno e o do Ocidente, quanto para justificar certos gastos com a manutenção da estrutura de suporte ao xadrez. Entre esses críticos, encontrava-se nada menos do que Garry Kasparov, justamente o último campeão mundial de xadrez oriundo da URSS. Kasparov, nascido em Baku, no Azerbaijão, de mãe armênia, dizia que os números eram artificialmente elevados por razões de interesse do Estado vigente e que ele duvidava da exatidão deles porque nem a federação sabia quantos jogadores estavam de fato federados ou associados (através de sindicatos, escolas, Forças Armadas, clubes, etc.) ao movimento do xadrez. Ele apenas tem clara convicção de "milhões de pessoas" jogam xadrez hoje na Rússia e nos países que integravam a antiga URSS, como faziam antes, mas não pode precisar quantos. A estrutura anterior, contudo, com seus milhares de instrutores contratados e subvencionados pelo estado, não existe mais e o xadrez na ex-URSS depende mais de patrocínios privados, ainda que continue contando com suporte dos governos.

A Federação Americana de Xadrez-USCF aproxima-se dos 100 mil atletas filiados. Como os EUA (Estados Unidos da América) têm uma população de pouco mais 271 milhões de pessoas (números de 1997), os jogadores oficialmente registrados na USCF representam algo como 0,036 % da população total norte-americana. Na Espanha, cuja população no ano de 1997 se aproximava dos 40 milhões de habitantes, o número de jogadores federados ronda os 30.000 e de pessoas que o praticam se estima em 300.000, conforme afirma o próprio presidente da Federação Espanhola de Xadrez, o MI Javier Ochoa de Echagüem. Disso resulta que 0,075% dos espanhóis jogam xadrez, um índice percentual bastante alto, mas que não nos deve surpreender quando recordamos que a Espanha foi a porta de entrada do Shatranj na Europa (vide cronologia histórica neste capítulo) e que sempre considerou o jogo como um bem cultural valioso. Echagüem acredita que algo como 100 milhões de pessoas em todo o mundo conhecem e jogam xadrez.

No Brasil, com cerca de 172 milhões de habitantes (2004) e se lista um total de pouco mais 7 mil jogadores com rating local na CBX, o

percentual da população do país oficialmente engajada em eventos do órgão central é de 0,004% (4 milésimos de um por cento). Desse total, somente 542 jogadores ostentam, no presente, o rating internacional da FIDE. A maior e mais estruturada Federação regional do país, a de São Paulo (FPX), tem pouco mais de 5 mil jogadores federados, oriundos de 37 clubes em pleno funcionamento no presente ano (2004). Observe-se que há uma possível incongruência ao contrastar essas duas últimas cifras: 7 mil da CBX e 5 mil da FPX. E não se está comparando, pois a natureza dos registros é diferente. Assim, as duas listas não implicam, por exemplo, que todo federado de São Paulo esteja incluído na lista da CBX, pois se fosse assim, teríamos apenas mais 2000 jogadores "oficiais" no restante do país, o que não bate com a soma total dos jogadores de todas das federações, que ultrapassa os 7 mil. O fato que motiva essa ilusória incoerência é saber que muitos que fazem parte da federação local, não participam de provas nacionais ou provas regionais organizadas ou patrocinadas e reconhecidas pelo órgão central (CBX) e, assim, não são incluídos na lista de rating CBX. Ou seja, nesse caso da organização esportiva do xadrez (como em outros esportes, como se verifica neste Atlas), a soma das partes será sempre maior que o todo. Nos grandes clubes esportivos e recreativos da capital paulista há um número de jogadores que visitam os departamentos de xadrez que ascende às centenas e, acompanhando o fenômeno descrito acima entre os números nacionais e os paulistas, muitos desses jogadores não são federados no órgão regional (FPX). Assim, por exemplo, segundo a estimativa do técnico responsável pela modalidade, o MI James Mann de Toledo, no Círculo Militar de São Paulo há cerca de 200 pessoas que freqüentam o salão de xadrez, dos quais uns 70 competem representando o clube e outros tantos participam das atividades programadas. James estima também que o número possa chegar à 300 no caso do Clube Atlético Paulistano e até umas 500 pessoas na Hebraica, outros dois dos maiores e bem gerenciados clubes sociais da cidade. E o Clube de Xadrez São Paulo, exclusivo de xadrez, teria pouco mais de 300 sócios, conforme avalia o citado MI. Outra profissional conceituada, Juliana Kamada de Toledo, responsável pelo departamento de xadrez no Tênis Clube Paulista, deduziu que 2% dos sócios do seu clube curtem xadrez. Os Jogos Abertos do Interior de São Paulo, em sua última edição realizada na cidade de Santos, em outubro de 2003, recebeu uns 250 enxadristas competindo em várias das modalidades (Primeira Divisão, Segunda Divisão, Feminino, Sub-21 Masculino, Sub-21 Feminino), sempre em equipes, representando cerca de 30 cidades do estado, exceto a capital. Estima-se que quase metade desses competidores não disputa outras provas oficiais de xadrez constantes do calendário anual, seja da FPX, seja da CBX. Nos Jogos Regionais, um evento classificatório para os Abertos, cerca de 120 cidades disputam no xadrez, às vezes em até 4 categorias. O número total de atletas que competem assim nas várias sub-regiões chega a próximo de 1 mil. Nesse caso, uma cota percentual ainda maior é de jogadores que apenas jogam informalmente em suas respectivas cidades, que inclusive prescindem de campeonatos para apontar o seu respectivo campeão municipal! Ou seja, falta mais organização formal e oficialmente vinculada à estrutura de representação esportiva do jogo no nível celular da cidade menor e típica do interior.

No estado do Rio de Janeiro, a federação local (FEXERJ) conta com cerca 700 atletas inscritos em sua lista de rating e com 14 clubes (ou departamentos) de xadrez, dos quais a metade deles está sediada no interior, fora da capital. A temporada de torneios 2003 da FEXERJ viu a realização de 56 provas oficiais, com o total de 110 eventos para cálculo de rating local. Ao que se estima, foi a temporada com maior número de competições na história da FEXERJ. Aqui, também vemos um certo contraste na lógica dos números: o número de eventos (56 e 110) parece grande demais para o total de listados com rating (700). A explicação também é a mesma: a base de participação é bem maior que listagens oficiais.

Por sinal, antes de mesmo de prosseguirmos com mais dados sobre o mundo visível, oficial e mensurável do xadrez, ou nos aprofundarmos em nossa interpretação mais fundamentada sobre eles, cabe revelar um meio de estimar o lado oculto ou não manifesto (ou não organizado e sem voz) dessa outra parte do mundo do xadrez, menos visível, informal e problemático de contar em números. Ela é formulada sobre a experiência direta e a vivência de veteranos, embora seja precária, parcial e "auto-interessada". Ela se baseia num "salto de dez" progressivo, do mais conhecido para o menos conhecido. Assim, para cada jogador que está filiado a um clube ou departamento de xadrez, ou registrado de algum modo oficialmente numa federação ou confederação, ou mesmo num

órgão mundial, haveria 10 outros jogadores com as mesmas possibilidades ou condições, mas que preferem apenas freqüentar o clube e estudar um pouco, ou jogar amistosamente ou comparecer a um torneio apenas para assisti-lo, mas não tomar parte, ou que "meramente" disputa partidas informais, campeonatos internos ou mesmo o "ping" diário com rivais regulares e nada mais. E, então, além desses e para cada um deles, haveria outros 10 que apenas jogam em casa, na família, com um filho ou pai ou outro parente, ou que têm um amigo e parceiro regular com o qual mantém "rachas" programados e infundáveis, ou que joga apenas pela Internet ou que têm alguma literatura de aceitável nível técnico e estudam ocasionalmente para tentar decifrar algum dos segredos desse jogo tão enigmático. Nessas esquematizações, sabemos que lidamos com projeções algo utópicas, pois escamoteamos o inescapável: eliminamos as reais barreiras econômicas, sociais e culturais que marcam o país e, assim, anulamos as limitações de toda ordem das pessoas que, em potencial, poderiam também integrar essa cadeia progressiva acessando e usufruindo um bem cultural como xadrez. Assim, se usássemos a base da FPX, começando com quase 5 mil jogadores oficialmente federados, teríamos 50 mil em todo o estado de São Paulo, que poderiam estar oficialmente vinculados à federação e, por várias razões, não o fazem. E, então, teríamos 500 mil "jogadores gerais": aqueles que conhecem o jogo, o praticam regularmente no seu nível de interesse e ambiente e dentro de suas possibilidades e gostam de fazê-lo assim, mesmo que conhecendo ou desconhecendo outras formas de engajamento. Essa mesma abordagem poderia ser empregada nos estados do sul do país (Rio Grande do Sul, Santa Catarina e Paraná), nos quais a imigração, assim como em São Paulo, exerceu e ainda exerce uma forte influência positiva na simpatia e difusão do xadrez, contribuindo para validar essa ampliação 10 x 10.

Nos estados intermediários, como Rio de Janeiro e Minas Gerais, talvez seja indicado reduzir o fator de "crescimento presumido" para 7,5 x 7,5 ou 5 x 5 e nos demais estados da federação, salvo alguma condição específica marcante, talvez reduzir ainda mais para 2,5 x 2,5, devido às condições gerais serem muito menos favoráveis do que no sul do país e, especialmente, no estado de São Paulo. Mesmo assim, ressalve-se que experiências isoladas (por exemplo, o Projeto Cuca Esperta, concretizado na cidade do Rio de Janeiro, entre os anos de 1989 e 1991, relatado anteriormente) indicam que programas de ensino do jogo realizados sobre uma ampla base da população (notadamente a escolar) podem eliminar tais desvantagens e oferecer uma oportunidade de aprendizado e engajamento cultural e social, ainda mais se voltado para as crianças, da mesma forma que nos estados de melhor estrutura e condições. Voltando-se então para as estimativas, como o Rio de Janeiro tem cerca de 700 jogadores registrados no rating local, em alguma modalidade de disputa, outros 5.250 jogadores (no caso de usarmos o "índice oculto" como 7,5) ou 3.500 (se ficássemos com índice 5) formariam um contingente de jogadores com potencial de se federar e, por vez, teríamos algo como entre 39.375 e 17.500 jogadores "sociais" no estado. Em Minas Gerais,

com seus pouco mais de 1.000 atletas indexados na federação local (1011, para ser exato), haveria entre 7.500 e 5.000 outros competidores "dormentes" e algo como entre 56.250 e 25.000 jogadores "discretos", que competem fora dos círculos organizados.

Adiante lista-se o número de jogadores que cada federação registra oficialmente como constante da relação do Rating local, em alguma das três modalidades abrangidas: Xadrez Clássico, Rápido ou Relâmpago (ou "Blitz"). Indica-se sempre, em cada caso, o número mais elevado de cada Rating e com eles poderemos completar um levantamento direto do total de jogadores engajados na prática regular e formal do xadrez no Brasil: Bahia – 1.726 (1.726); Distrito Federal – 1.136 (2.862); Espírito Santo – 191 (3.998); Goiás – 1.684 (5.134); Maranhão – 117 (5.251); Mato Grosso – 19 (5.270); Mato Grosso do Sul – 1.520 (6.790); Minas Gerais – 1.011 (8.310); Paraná – 2.855 (11.165); Pernambuco – 183 (11.348); Piauí – 130 (11.478); Rio de Janeiro – 700 (12.178); Rio Grande do Sul – 122 (12.300); Santa Catarina – 2.173 (14.473); São Paulo – 5.066 (19.539). Total: 19.539 jogadores. Os dados foram colhidos nos respectivos sites de cada federação, exceto os do Distrito Federal e Maranhão, que estavam indisponíveis nos dias consultados. Diante disso, as informações foram obtidas através do site do Brasília Clube de Xadrez (DF) e do Clube de Xadrez de Imperatriz (MA), em cada caso. Os números elevados e surpreendentes em estados como o Mato Grosso do Sul e Goiás são provavelmente o resultado de programas de massificação e ensino escolar do xadrez realizados por ambas federações em anos recentes, seguido de rápida filiação dos novos jogadores. O baixíssimo número de atletas registrados na federação do Rio Grande do Sul – apenas 122 – sugere haver alguma falha de contagem.

Nas demais 12 unidades da República, os sites das respectivas Federações locais ou não foram ainda criados ou não estavam disponíveis e ativos nos vários dias em que foram consultados. Isso ocorreu com os estados do Acre, Alagoas, Amapá, Amazonas, Ceará, Pará, Paraíba, Rio Grande do Norte, Rondônia e Sergipe, além dos dois citados acima (DF e MA). No site da própria Confederação (CBX) estão listados apenas 23 endereços eletrônicos das federações regionais, mas muitos com os links inoperantes ou inexistentes, condição verificada em vários dias de consulta. Isso nos leva a uma perda na estatística geral que seria composta com os dados oriundos desses estados, alguns dos quais com certa tradição na história do xadrez brasileiro, como o Ceará. Porém, como são estados com crônicas dificuldades logísticas e administrativas, o número de atletas oficiais a estarem registrados nas federações estaduais de xadrez é provavelmente baixo. Seguindo o critério do Atlas de se adotar estimativas provisórias que implicam em revisões sucessivas, poderíamos projetar uma média máxima de 100 atletas, por estado, no grupo indicado acima. Deste modo, teríamos que acrescer um subtotal de mais 1000 jogadores ao número anterior, resultado da soma dos 15 estados apurados. Assim, finalmente, teríamos 20.539 enxadristas estimados e ligados ao ambiente do jogo de xadrez no Brasil através da vinculação a uma forma qualquer da estrutura esportiva oficial (federações e

confederação) em nível estadual, pelo menos. Outra ordem de grandeza a ser assumida também provisoriamente soma cerca de 200 mil no máximo (multiplicando por 10, na primeira projeção) e no mínimo umas 100 mil (multiplicando por 5) pessoas poderiam estar também praticando xadrez de modo mais engajado e oficial no país, via clubes e federações. E, por vez, o máximo de 2 milhões (multiplicando por 10, na segunda projeção) e o mínimo de 1 milhão de pessoas (multiplicando por 5) conheciam o jogo e seriam jogadores ocasionais de xadrez no Brasil. Levando-se em conta as diferenças entre as várias regiões do país, pode-se usar fatores de multiplicação mais comedidos e modestos, algo como 8 na primeira projeção e 4 na segunda, o que nos leva aos números da seguinte escala: uns 165 mil (20.539 x 8) podendo fazer parte da organização oficial do jogo e uns 660 mil (165 mil x 4) também conhecendo e divertindo-se socialmente com ele. Esse último valor já representaria 0,38% da atual população do país de 172 milhões de habitantes. São estimativas de ponto de partida para estudos, levantamentos e censos mais precisos pois faltam nelas dados do Xadrez Escolar, atividade hoje de grande porte no país.

Fontes Murray, H.J.R. – *A History of Chess* – Cambridge, Inglaterra 1913 (reimpressão Benjamin Press – Massachusetts, EUA); Saidy, A. & Lessing, N. – *The World of Chess* – Londres, Inglaterra – The Ridge Press, 1974; Golombek, H. – *A History of Chess* – Londres, Inglaterra – Routledge & Kegan Paul, 1976; Maura, V.M. – *Evolucion del Ajedrez* – Madrid, Espanha – Ricardo Aguilera, Editor, 1980; Dextreit, J. & Engel, N. – *Jeu d'Échecs et Sciences Humaines* – Paris, França – Payot, 1981; Eales, R. – *The History of a Game* – Londres, Inglaterra – Facts on File Publication, 1985; Finkenzeller, R. & Ziehr, W. & Bührer – *Le Grand Livres des Échecs* – 2000 Ans d'Histoire – Paris, França – La Bibliothéque des Arts, 1989; Fauber, R.E. – *The Impact of Genius* – Seattle – EUA – International Chess Enterprises, 1992; Fox, M. & James, R. – *The Even More Complete Chess Addict* – Londres, Inglaterra – Faber and Faber, 1993; Gordon, S.W. – *Henrique Mecking, Latin Chess Genius* – Iowa, EUA – Thinkers' Press, 1993; Linder, I.M. – *The Art of Chess Pieces* – Moscou, Rússia – "H.G.S." Publishers, 1994; Hooper, D. & Whyld, K. – *The Oxford Companion to Chess* – (Segunda Edição) – Oxford, Inglaterra, 1996; Li, D.H. – *The Genealogy of Chess* – Bethesda – EUA – Premier Publishing, 1998; Filguth, R. A. Mequinho: O Perfil de um Gênio – Curitiba, Brasil – Editora Promochess, 1983; Vasconcellos, F.A. – Apontamentos para uma História do Xadrez & 125 Partidas Brilhantes – Brasília (DF), Brasil – Da Anta Casa Editora, 1991; Costa, W. – Epopéia do Campeonato Brasileiro de Xadrez – volume I (1927-1958) – Rio de Janeiro, Brasil – autor, 1993; Costa, W. – Epopéia do Campeonato Brasileiro de Xadrez – volume II (1959-1993) – Rio de Janeiro, Brasil – autor, 1994; Chaves, J. A. T. – Site Xadrez no Rio de Janeiro – Linha do Tempo – www.jogandoxadrez.hpg.ig.com.br/memotemp.htm – Última data de atualização: 23/02/2001; Loureiro, L. – O que é o Xadrez? – Rio de Janeiro, Brasil – Autor & Site da FPX, 2001; Loureiro, L. – Enxadrista também é gente! – Rio de Janeiro, Brasil – Autor & Site da FPX, 2002; Ferreira dos Santos, J.A. – Entrevista ao Autor – São Paulo, Brasil – 2004.

Campeões Brasileiros de Xadrez

1925 João de Souza Mendes-RJ	1951 Eugênio Maciel German-MG	1969 Antônio Rocha-SP	1986 Gilberto Milos Junior-SP
1928 João de Souza Mendes-RJ	1952 Flávio de Carvalho Junior-SP	1970 Herman Claudius Van Riemsdijk-SP	1987 Carlos Eduardo Gouveia-RJ
1929 João de Souza Mendes-RJ	1953 Walter Oswaldo Cruz-RJ	1971 José Pinto Paiva-BA	1988 Herman Claudius Van Riemsdijk-SP
1930 João de Souza Mendes-RJ	1954 João de Souza Mendes-RJ	1972 Eugênio Maciel German-MG	1989 Gilberto Milos Junior-SP
1932 Orlando Rôças-RJ	1955 Não houve campeonato	1973 Herman Claudius Van Riemsdijk-SP	1990 Roberto Watanabe-SP
1933 Orlando Rôças-RJ	1956 José Thiago Mangini-RJ	1974 Alexandre Sorin Segal	1991 Everaldo Matsura-SC
1935 Pompeu Accioli Borges-RJ	1957 Luiz Tavares-PF	e Márcio do Carmo Miranda-SP/RJ	1992 Darcy Gustavo Machado Vieira Lima-RJ
1938 Walter Oswaldo Cruz-RJ	1958 João De Souza Mendes-RJ	1975 Carlos Eduardo Gouveia –RJ	1993 Aron Antunes Corrêa-SP
1939 Octávio Figueira Trompowsky-RJ	1959 Olício Gadia-SP	1976 Jaime Sunyé Neto-PR	1994 Gilberto Milos Junior-SP
1940 Walter Oswaldo Cruz-RJ	1960 Ronald Câmara-CE	1977 Jaime Sunyé Neto-PR	1995 Gilberto Milos Junior-SP
1941 Adhemar da Silva Rocha-RJ	1961 Ronald Câmara-CE	1978 Alexandre Sorin Segal-SP	1996 Rafael Leitão-SP
1942 Walter Oswaldo Cruz-RJ	1962 Olício Gadia-RJ	1979 Jaime Sunyé Neto-PR	1997 Rafael Leitão-SP
1943 João de Souza Mendes-RJ	1963 Helder Câmara-CE	1980 Jaime Sunyé Neto-PR	1998 Rafael Leitão-SP
1944 Orlando Rôças-RJ	1964 Antônio Rocha-DF	1981 Jaime Sunyé Neto-PR	1999 Giovanni Vescovi-SP
1947 Márcio Elísio de Freitas-RJ	1965 Henrique da Costa Mecking-RS	1982 Jaime Sunyé Neto-PR	2000 Giovanni Vescovi-SP
1948 Walter Oswaldo Cruz-RJ	1966 Pinto Paiva-SP	1983 Jaime Sunyé Neto e Marcos Paolozzi -PR/SP	2001 Giovanni Vescovi -SP
1949 Walter Oswaldo Cruz-RJ	1967 Henrique da Costa Mecking-RS	1984 Gilberto Milos Junior-SP	2002 Darcy Gustavo Machado Vieira Lima -RJ
1950 José Thiago Mangini-RJ	1968 Helder Câmara-SP	1985 Gilberto Milos Junior-SP	2003 Darcy Gustavo Machado Vieira Lima -RJ
			2004 Em disputa

Campeões mundiais absolutos de xadrez *Chess world champions*

Steinitz, Wilhelm (1886-1894) – República Checa;
Lasker, Emanuel (1894-1921) – Alemanha;
Capablanca, José Raúl (1921-1942) – Cuba;
Alekhine, Alexander (1927-1935) – Rússia;
Euwe, Max (1935-1937) – Holanda;
Alekhine, Alexander (1937-1946) – Rússia;
Botvinnik, Mikhail (1948-1957) – Rússia / URSS;
Smyslov, Vassily (1957-1958) – Rússia / URSS;
Botvinnik, Mikhail (1958-1960) – Rússia / URSS;
Tal, Mikhail (1960-1961) – Letônia / URSS;
Botvinnik, Mikhail (1961-1963) – Rússia / URSS;
Petrosyan, Tigran (1963-1969) – Armênia / URSS;
Spassky, Boris (1969-1972) Rússia / URSS; Fischer, Robert (1972-1975) – EUA;
Karpov, Anatoly (1975-1985) – Rússia / URSS;
Kasparov, Garry (1985-1993) – Azerbaijão / URSS.

Literatura e sites recomendados sobre iniciação ao xadrez e ao xadrez escolar *Books and sites on introductory chess and school chess*

Viaje al Reyno del Ajedrez. Y. Averbach & M. Beilin. Editorial Progresso, Moscou – URSS (1979) (em espanhol).
ABC do Xadrez . Petar Trifunovic. Editorial Presença – Lisboa – Portugal (1980)
Xadrez – Cartilha. Antônio Villar de Sá, Sandro H. Trindade, Antônio Bento Lima Filho, Adriano Valle de Sousa. CBX/MEC/SEDES – Brasília – DF – Brasil (1993)
Xadrez Primeiros Passos – Módulos I, II, III . Augusto Tirado & Wilson da Silva. Fundepar – Curitiba – PR – Brasil (1994)
The Complete Idiot's Guide to Chess. Patrick Wolff. Alfa Books – Macmillan – Indianapolis – EUA (1997) (em inglês).
Xadrez – Da Escola aos Primeiros Torneios. Volume I. Paulo Giusti – Editora Barcarola – SP – Brasil (1999).
Xeque-Mate – O Xadrez nas Escolas. Gilberto Milos Júnior & David D'Israel. Editora Adonis – SP – Brasil (2000)

Xadrez para Crianças. Regina Ribeiro & Fernanda de Souza Loth. Editora Todo – SC – Brasil (2003)
Iniciação ao Xadrez para Crianças. P. Castro & O.Pollan & C. Couba & Maria Girona. Editora Artmed – RS – Brasil (2003)
Xadrez para Crianças. P. Girona & O.Pollan & C. Comba & M. Girona & J. Casanova. Editora Artmed – RS – Brasil (2003)
Xadrez para Todos. J. Mann de Toledo & J. Kamada de Toledo. Editora Adonis – SP – Brasil (2003) OBS.: Em lançamento.
FIDE:www.fide.com; CBX:FPX:www.fpx.com.br; GM Gilberto Milos: www.milos.com.br;
Clube de Xadrez On-Line: Internet Xadrez Clube: www.ixc.com.br/welcome.php;
Centro de Excelência de Xadrez:
Brasília Clube de Xadrez: www.persocom.com.br/bcx;
Edami: ajedrez.educared.net;

Revistas brasileiras sobre xadrez, 1924 – 2003

Período circulação, título, localização por estado e redatores responsáveis

Brazilian magazines on chess, 1924 – 2003

Years of circulation, title, location per state and main editors

1924 Revista Brasileira de Xadrez – RJ

Marcello Kiss

1925-26 Xeque Mate – RJ

Luiz Viana e Deusdedit Pereira Travassos

1930-47 Xadrez Brasileiro – RJ

Francisco Vieira Agarez

1947-48 Xeque! – RJ

Edmundo Moreira de Mattos Ernesto de Carvalho

1931-50 Xadrez Cearense – CE

Gilberto Câmara

1952-54 Xadrez Carioca – RJ

Francisco de A. Rosa e Silva e Fernando A. Vasconcellos

1955-56 Xadrez – SP

Márcio Elísio de Freitas e Flávio de Carvalho Jr.

1966-67 Xadrez Nacional – RJ

Heitor Moutinho Ribas

1972-73 P4D – Revista de Xadrez – RJ

Paulo Marinho e Alfredo P. Santos

1975 Xadrez – CXSP – SP

Marcelo Lellis, Rubens Filguth e Sérgio Grise

1975 Revista Capablanca – SP

João Miguel

1978-82 Caissa – RJ

Waldemar Costa, Claude Fisch

1978-80 Xadrez – SP

Hélder Câmara

1983 En Passant – RJ

Nelson Lopez da Silva & Antônio de Oliveira Pinto

1983 Xeque ao Rei – SP

Eunice Arruda (Tiragem: 2000 exemplares)

1985 – 91 Preto e Branco – PR

Rubens Filguth

1986 Jogo Aberto – SP

Herman Claudius e Dirk Dagobert van Riemsdijk e Isabel Sampaio (Tiragem: 7.500 exemplares)

1991 Aventuras da Mente – RJ

Eduardo Arruda

1993 – 94 Revista Xadrez COOP (Órgão da CBX) – PR

Rodrigo Disconzi

1995 – 99 Xadrez Alternativo – PR

Rodrigo Disconzi

1995 – 98 Lance – Revista Brasileira de Xadrez – Brasília

Marcos M. Roland

1969 continua Revista Brasileira de Xadrez Postal – SP

Clube de Xadrez Epistolar Brasileiro

2003 continua Xadrez – PE

Marcos Asfora

Fonte / source: Listagem original de Rubens Alberto Filguth (2004) – Comunicação pessoal.

Henrique da Costa Mecking – Mequinho, Grande Mestre brasileiro de xadrez: uma breve história

Henrique da Costa Mecking, alias Mequinho, Brazilian chess Great Master: a brief story – Reference in English: Gordon, S.W. Henrique Mecking, Latin Chess Genius, Thinkers' Press, Iowa, 1993

1958 Henrique da Costa Mecking (nascido em Santa Cruz-RS, em 23 de Janeiro de 1952) aprende a jogar xadrez no mesmo ano em que a família, de pai, mãe e mais três irmãos, passa a morar em São Lourenço do Sul-RS. Tinha seis anos de idade.

1959 Alcança o título de vice-campeão da cidade São Lourenço do Sul. Tinha sete anos.

1962 Devido a nova mudança de sua família, passa a morar em Pelotas-RS, que possuía um razoável movimento de xadrez. Prontamente, vence o campeonato do município. Tinha 10 anos.

1964 Ganha o Campeonato do Rio Grande do Sul. A repercussão pelo feito atinge escala nacional e, pela primeira vez, extrapola o meio enxadrístico. Disputa o zonal para o Campeonato Absoluto Brasileiro e se classifica para a final da prova máxima do país. Tinha 12 anos.

1965 Vence o Campeonato Brasileiro (Rio de Janeiro-GB, então Estado da Guanabara), com dois pontos e meio de vantagem sobre o segundo colocado (entre 17 concorrentes), o veterano e multi-campeão João de Souza Mendes, para quem sofre sua única derrota no certame. Com o triunfo (até hoje um recorde histórico e uma façanha mundial, pois é raríssimo haver vencedor tão precoce em campeonatos nacionais absolutos), classifica-se para o Sul-americano. Tinha 13 anos.

1966 – 1967 Vence o Campeonato Sul-americano, superando no desempate a 3 jogadores argentinos, sendo 2 GMs, e em plena Buenos Aires. Classifica-se para o Interzonal e obtém o título de MI e torna-se o mais jovem do mundo, à época. Tinha 15 anos. Neste período, participa do mais antigo torneio internacional do mundo em Hastings, Inglaterra, fazendo sua estréia em solo europeu. Marca 4 pontos em 9, no evento vencido pelo ex-campeão mundial M. Botvinnik.

1967 Triunfa novamente no Campeonato Brasileiro. (São Paulo-SP). Tinha 15 anos. E neste ano durante o Interzonal de Túnis, Tunísia, vence um concorrido torneio de relâmpago (Blitz), com a presença de campeões como Larsen, Korchnoy, Geller, Portisch e muitos mais. A única ausência marcante é a de Fischer, que havia abandonado o torneio principal. Neste, Mecking termina 12º lugar, entre 22 participantes.

1968 Comanda a equipe brasileira na Olimpíada de Lugano, Suíça, jogando no primeiro tabuleiro e soma 12,5 pontos nos 17 que disputou. Tinha 16 anos.

1969 Marca o quarto lugar no novo Sul-americano que disputa em Mar del Plata, classificando-se novamente para o Interzonal. Disputa o Grande Internacional de Palma de Mallorca, Espanha, e, apesar do sétimo lugar (com 9 pontos, em 17, que conseguiu) não ser um sucesso estrondoso (embora um excelente desempenho de fato), derrota o vencedor, Bent Larsen, um dos melhores jogadores do mundo.

1970 Joga discretamente em Buenos Aires, num evento dominado amplamente pelo lendário Bobby Fischer (com quem empata de modo sensacional, no confronto individual.), ao somar apenas 50% dos pontos. Tinha 18 anos.

1970 Atua de modo mais afirmativo no Interzonal (também sediado em Palma de Mallorca), com a estatística final de 7 vitórias contra 5 derrotas, além de 11 empates, mas sem realizar seus objetivos principais: classificar-se para o Torneio de Candidatos ou obter uma norma de GM. Fischer vence o certame com 3,5 pontos de vantagem sobre o segundo colocado e parte para a conquista do Mundial.

1971 De forma semelhante, obtém apenas 8,5 pontos do 15 que disputou em Wijk aan Zee, um dos mais conceituados e antigos internacionais do circuito e outra vez não alcança a norma de GM. Tenta novamente no Internacional de Mar del Plata e repete o mesmo desempenho percentual, mas perdendo para os três primeiros classificados. Porém, em Vrasc, Iugoslávia, Mecking vence brilhantemente (11,5 pontos em 15, invicto),

superando alguns jogadores renomados como Portisch e Ivkov, além da revelação iugoslava Ljubojevic, a quem derrota diretamente em sua melhor partida do certame. Consegue, assim, a primeira norma para o ambicionado título de GM.

1971–1972 Obtém o título definitivo de GM, o primeiro de um jogador brasileiro, com o terceiro lugar no Internacional de Hastings, atrás dos vencedores Korchnoy e Karpov. Para este sofre sua única derrota e marca 9,5 pontos dos 15 em jogo. Ao retornar ao Brasil, desfila pelas ruas do Rio em carro do Corpo de Bombeiros, à semelhança dos jogadores de futebol quando de suas grandes conquistas. Também é recebido em Brasília pelo então presidente da República, Emílio G. Médici, que comenta esperançosamente que "O Brasil agora vai ser campeão mundial das cabeças aos pés!" Ele assim vaticinava que a conquista do título mundial de xadrez com Mecking, iria somar-se ao tricampeonato de futebol conseguido pelo país em 1970, no México. Também visita o governador do estado da Guanabara e o arcebispo da cidade. Tinha 19 anos.

1972 Vence soberanamente o Sul-americano (São Paulo-SP), avançando o segundo colocado por 2,5 pontos e amealhando 15 vitórias, 4 empates e somente uma derrota. Tal performance indica claramente que Mecking, nesse estágio de sua carreira, já não possui mais rivais que o ameacem no continente. Contudo, ao competir em San Antonio-EUA, revela necessitar de preparação técnica mais profunda e completa para enfrentar com êxito os melhores do mundo, já que 8,5 pontos (com 3 derrotas) em 15, deixou-o bem distante dos três vencedores, Karpov, Petrossian e Portisch. Até esse ano, Mecking poderia ter participado em várias edições do Campeonato Mundial Juvenil, com grandes probabilidade de vencê-lo. Mas, ele nunca se interessou aparentemente por esse "cetro de jovens". O problema, como confidenciou uma vez o MI Herman Claudius van Riemsdijk, é que "como o Mequinho não queria ir, os dirigentes achavam que não precisavam mandar mais ninguém durante todos aqueles anos e assim, toda uma geração de valores acabou prejudicada". Naturalmente, nesse registro, Herman não está dizendo que a responsabilidade fosse de Mecking, mas sim que os dirigentes da época.

1973 Mecking passa a receber um estipêndio do governo, através de uma função qualquer meramente decorativa ou cerimoniosa definida dentro do Ministério da Educação. Assim, aufera um salário do governo para jogar. Torna-se colunista de xadrez do Jornal do Brasil, no Rio de Janeiro, e até realiza alguns cursos em faculdades da cidade, além de obter patrocínios comerciais avulsos, de fontes diversas. Dessa forma, tem condições muito favoráveis para preparar-se para o iminente Interzonal a ter lugar na cidade serrana de Petrópolis-RJ, o primeiro a ser realizado no país e o evento de mais elevado nível técnico concretizado no Brasil. E ele o faz com enorme apuro, base de seu brilhante sucesso ao triunfar invicto e em solitário, à frente de um contingente de seis jogadores soviéticos, além de mais 11 jogadores de alta qualificação internacional. É um êxito consagrador. Tinha 21 anos.

1974 Mas no duelo já válido pela primeira rodada (oitavas-de-final) do Torneio de Candidatos, ante Korchnoy, Mecking é derrotado pelo escore de 3 vitórias a 1, apesar de ter um grande número de posições vantajosas ao longo das 13 partidas do duro match. Mecking evidenciou uma ótima preparação de aberturas, mas não mostrou segurança ao conduzir finais complexos, nem firmeza psicológica para lidar com a pressão e o desafio do match sediado em Augusta-EUA. Essa deceção final deixou marcas negativas profundas no jovem GM brasileiro, mas serviu como experiência potencialmente proveitosa. Tinha 22 anos. Outra experiência, sem qualquer proveito técnico, Mecking viveu na Olimpíada de Nice, França, neste mesmo ano. Devido a um conflito de interesses (ao não apresentar-se, como fizeram os demais colegas brasileiros escalados no dia, para enfrentar a Escócia e assim ter infligido uma derrota por W.O. à equipe nacional) com o capitão e chefe da delegação brasileira, Ronald Câmara, Mecking foi dispensado da equipe e enviado de volta ao Brasil e chegou a

ser banido da representação olímpica por não ter aceito a escala de jogos que lhe destinou o capitão.

1975 Um excelente ano com duas boas exibições nos Internacionais de Las Palmas, Espanha – segundo lugar (com 10 pontos em 14), atrás de Ljubojevic – e de Manila, Filipinas (terceiro lugar, também atrás de Ljubojevic), com este último certame servindo de aclimatação para o Interzonal do seguinte ano.

1976 Tendo chegado a cidade de Manila com duas semanas de antecedência para adaptar-se às condições locais, Mecking parece ter se beneficiado amplamente dessa medida. Realiza outra apresentação antológica e com um desempenho bem controlado ao longo de extensas 19 rodadas, vence novamente o Interzonal, tornado-se bi-campeão. Contabiliza oito vitórias, uma única derrota para Spassky e dez empates, sem correr muitos riscos. Está aparentemente pronto para um novo embate no Candidatos. Seu rating, à época de 2.635 pontos ELO, garante-lhe o terceiro lugar no ranking mundial. Um feito fabuloso ante as tradições, números e história do xadrez anteriormente registrados para um brasileiro e latino-americano. É o primeiro jogador desde Capablanca a alcançar tanto sucesso, vindo de um país periférico como o Brasil. Tinha 24 anos.

1977 Enfrenta Polugaiovsky, outro soviético e perde o match numa forma triste e conformada, pelo estranho escore de uma derrota (na segunda partida) e onze empates. Teve "crises" com seus assistentes técnicos ("segundos") durante o evento, chegando a substituir dois deles em três semanas. Tinha 24 anos.

1978 Tem uma participação apagada no Torneio de Wijk aan Zee, com apenas 5 pontos em 10, e 3 derrotas para 2 vitórias.

1979 Depois de garantir que participaria do Interzonal até o fim, pelo fato deste ser organizado na "cidade que o adotara" e de ter fechado contrato especial com os patrocinadores, Mecking abandona o Interzonal do Rio de Janeiro-RJ, na segunda rodada, alegando os efeitos de uma grave doença. Nos próximos 12 anos, se afastará completamente das competições de xadrez. Tinha 27 anos.

1991 Mecking retoma parte de suas atividades esportivas no jogo, realizando um curto match de seis partidas, ante um dos melhores jogadores do mundo na temporada, o GM bósnio Pedrag Nikolic. O retorno do "Mequinho" tem lugar em São Paulo-SP, após uma intensa promoção e repercussão na mídia. Ao tabuleiro, ele é derrotado pelo escore mínimo de 3,5 a 2,5 pontos, fruto de uma única derrota e cinco empates e sua atuação é tida como bem razoável. Mecking alega estar sendo curado de sua doença devido ao trabalho de fé cristã, e através de milagres recebidos, motivados por seu engajamento no grupo de ação fundamentalista católico chamado Renovação Carismática. Tinha 39 anos.

1992 Repete-se o esquema do match anterior (lugar e formato do evento), porém com outros realizadores e agora diante do campeão americano, o GM Yasser Seirawan. O resultado final foi o mesmo.

1993 Mecking tem a participação mais desastrosa de sua carreira em uma prova esportiva oficial de xadrez. Termina em 20º lugar, entre 23 concorrentes (e tendo desistido de disputar a última rodada), no Zonal Sul-americano que apontaria os três primeiros classificados para o Interzonal. Tinha 41 anos.

Situação atual Mecking recuperou parte de sua concentração e força prática de jogo, embora sem poder sequer ameaçar retornar aos níveis dos seus "anos de ouro" entre 1972 e 1976. Ele tem participado de torneios e apresentações variadas com alguma regularidade, inclusive representando bem o país em Olimpíadas e Sul-americanos, mas seu ranking o situa apenas numa faixa de GM de nível médio, em relação ao ranking internacional, com cerca de 2550 pontos ELO. Seu discurso geral em relação ao maior objetivo não mudou, pois continua relatando ainda pretender ser campeão do mundo. Dessa vez, motivado também pela fé em Cristo.

Xadrez na Internet – acessos a partir do Brasil

Chess on the Internet – accessing from Brazil

Uma pesquisa sobre "Xadrez Escolar", usando o Google, o mais prestigiado e abrangente mecanismo de buscas na Internet, revelou que na data de 9 de maio de 2004, existiam 1140 páginas ativas, em português, sobre o tema, sendo 1060 no Brasil. Uma pesquisa sobre o termo equivalente "Scholastic Chess", varrendo a Web, encontrou 11.700 links disponíveis em todo o mundo, mas redigidos em inglês. Já a expressão "Xadrez" e o equivalente em inglês "Chess", em acesso dia 16 de abril de 2004, via Google, encontrou 115 mil páginas em português, no Brasil, e 144 mil na Web toda (ou seja, também computando Portugal e as ex-colônias e outras comunidades que falam português). É claro que nessa "pesquisa de páginas", o mesmo site pode estar referenciado várias vezes, mas não é improcedente declarar que existem, pelo menos, numa projeção muito conservadora, umas 12 mil páginas diferentes sobre xadrez concebidas e mantidas por brasileiros na Internet. Esse é um número que impressiona diante do total de quase 20.500 jogadores oficiais do país. E foi adotado o severo critério de considerar que 10 páginas pesquisadas pelo Google pertençam a um único e diferente endereço de site (página principal ou URL primária). Se a opção fosse pela razão de 1:5, teríamos umas 24 mil páginas diferentes na Internet falando e lidando com xadrez, em português e mantidas por brasileiros.

Para comparações de toda ordem, ofereça-se o resultado de pesquisa equivalente com a palavra *Chess*, feita no mesmo dia e por meio do mesmo mecanismo de busca, com abrangência de toda a Internet: registrou-se um total de 6.130.000 de páginas

na Web indexadas sobre o tema. Considere-se, nesta abordagem que existem vários clubes virtuais de xadrez na Internet. Alguns, fundados pelos grandes provedores, tentam atrair freqüência maciça para as empresas que os abrigam, e têm administração e manutenção de importantes portais brasileiros como, para ilustrar, o UOL. A estatística desse ambiente virtual pode, inicialmente, parecer problemática para conseguirmos números confiáveis (p. ex., quem é estrangeiro?) e separados por interesse, mas uma consulta direta no Xadrez OnLine, da Universe on Line-UOL, aponta que existem 75 mil jogadores cadastrados no clube e uma visita ocasional à "Sala de Torneios" (realizada no dia 18 de abril de 2004, às 23 horas) indica que 8 mil jogadores estão participando das partidas e atividades. Esses são dados significativos que confirmam que o "universo do jogador social" (praticantes ocasionais e regulares nos critérios deste Atlas) ampliou-se sobremodo com o surgimento, consolidação e maior definição dos serviços da Internet. De fato, o esvaziamento físico dos clubes de xadrez convencionais (seja devido à questão da segurança geral nas cidades, seja o custo financeiro pessoal, seja a atraente idéia para o usuário de ter o conforto absoluto de se jogar desde a própria casa ou outros fatores atuantes no processo) deve ter sido compensado com grande vantagem, pelo menos se visarmos somente os números envolvidos: mesmo somando todos os sócios de cubos de xadrez convencional no Brasil, não teremos 8 mil jogadores competindo ao mesmo tempo, como ocorre no clube de xadrez virtual da UOL. A questão é que apesar de serem números elevados e até grandiosos, em contraste com os pequenos números dos clubes convencionais,

quanto de verdadeira comunicação e convivência humana através do xadrez encontramos nesses clubes virtuais. Quanto da experiência, ao mesmo tempo mais desafiadora e profunda, do jogo "presencial" (com toda sua "carga" e rico proveito derivado do contato mais completo entre duas pessoas que estão não apenas muito próximas, mas também "sentindo-se" e trocando mensagens e refinando esse sentir) pode ser reproduzida pelo meio eletrônico? Enfim, quanto da expressão da personalidade de um típico "conviva" de clube – sim, "ele" ou "ela", um jogador de xadrez – pode ser preservado através desse meio tão transformador, empolgante e quase mágico que a tecnologia da Internet está oferecendo? Pois, afinal, não vamos ao clube de xadrez apenas para "jogar o jogo" (como fazemos quase que permanente e exclusivamente nos clubes virtuais), mas também para viver o jogo e a vida. Será que os "canais paralelos" ("chats", "fóruns", "salas de bate-papo", "webcams", mensagens instantâneas, etc) desses simuladores virtuais serão capazes de compensar a perda da presença num ambiente tão mais estimulante e rico que justificou a história dos clubes de xadrez convencionais até hoje? Se a prática pode responder no futuro estas questões então listemos para consulta e diversão os sites oficiais e noticiosos de xadrez que podem ser recomendados: FIDE: www.fide.com; CBX: www.cbx.org.br; FPX: www.fpx.com.br; The Week in Chess: www.chesscenter.com/twic/twic.html; Ajedrez de Estilo: www.ajedrez-de-estilo.com.ar/ade/index.htm; Inforchess: www.inforchess.com; Ajedrez Siglo21: www.ajedrezsiglo21.com.

Xadrez epistolar / Correspondence Chess

Definições Hoje, mais genericamente definida como "Telexadrez" (a transmissão dos lances de uma partida entre dois oponentes, ou grupo deles, que se encontram muito distantes um do outro) o chamado Xadrez Postal ou Epistolar se modernizou e adotou também os meios eletrônicos e o formato digital, aceitando que os lances, antes transmitidos pelo correio convencional, sejam agora enviados por e-mail, aumentando os modos consagrados que já haviam recorrido ao rádio e ao telefone. De uma forma ou de outra, o Xadrez Epistolar é essencialmente uma confrontação de pesquisadores, de profundos analistas dos recursos de uma posição. Eles podem prescindir dos poderes e qualidades habituais de um enxadrista "ao vivo", quando em competição, como a memorização de inúmeras aberturas e a necessária visualização das possibilidades consideradas nas variantes examinadas, pois podem recorrer à consulta de livros, bancos de dados, parceiros de idéias e programas de análises para desvendar os segredos do jogo, mas isso não significa que sua compreensão do jogo seja inferior aos dos praticantes do xadrez "testa à testa", depois de pesquisarem uma posição com afino. Naturalmente, há grandes diferenças em relação aos meios e às emoções típicas de uma partida em torneio real clássico, mas o xadrez epistolar é um mundo animado e rigoroso, analítico e criativo, diferente e, ao mesmo tempo, igual.

Origens Thomas Hyde faz referência a partidas sendo jogadas por correio, nos anos iniciais do século XVI, entre mercadores de venezianos e croatas, mas a um custo muito elevado. Mas, partidas e duelos no formato postal foram jogados bem antes dessa época. Assim, por exemplo, alguns pesquisadores afirmam que Henrique I, rei da Inglaterra e Luís VI, monarca francês, teriam jogado algumas partidas de xadrez entre eles, aproveitando as idas e vindas da correspondência oficial entre as duas cortes, pelo ano de 1119. Porém, em tempos mais modernos, o século XIX vai marcar uma mudança importante na afirmação da modalidade, já que, se bem as despesas do serviço

de correios continuassem sendo um fator de peso, as dificuldades de locomoção e viagens mais longas eram um impedimento muito mais inibidor para se jogar xadrez ao vivo. Essa é uma das razões do primeiro torneio internacional clássico ter demorado tanto (1851) para ocorrer. A partida mais antiga conhecida, via correios, é uma realizada em 1804, entre jogadores das cidades holandesas de Breda e Hague, distanciadas por cerca de 65 Km. Quando o preço de uso dos Correios tornou-se mais atraente e suportável, a modalidade ganhou popularidade, representação e mais organização. Logo surgiram clubes, como o pioneiro *Caissa Correspondence Club*, fundado em 1870, na Inglaterra e o primeiro torneio por correspondência viu a luz do dia e as mochilas dos carteiros a partir de 1888, organizado pelo *Monde Illustré*. A primeira revista especializada aparece nos EUA, em 1917, com o declaratório título *The Chess Correspondence* (Xadrez por Correspondência). Em 1928, é fundada a *Internationaler Fernschach Bund-IFSB* que vai transformar-se, a partir de 1951, num organismo internacional de gerência e normatização da modalidade, com o nome definitivo de *International Correspondence Chess Association-ICCF*. Dez anos depois, ela se filia à FIDE. Mas, campeonatos mundiais de xadrez por correspondência eram organizados desde 1950, quando surgiu o primeiro campeão: Cecil John Seddon Purdy, da Austrália, consagrado em 1950-1953. Em 1999 – 2004, o campeão é Tunc Hamarat, da Áustria. Em 1999 – 2004, o campeão é Tunc Hamarat, da Áustria, depois de 15 outros que se sucederam a Purdy, sendo a maioria de nacionalidade URSS / Rússia.

Xadrez epistolar no Brasil Os postalistas se congregam numa verdadeira confraria semi-oculta no Brasil, mas se representam explícita e oficialmente no CXEB (Clube de Xadrez Epistolar Brasileiro), onde fazem um excelente trabalho de organização e gerência da modalidade, desde sua fundação em 1969. Eles estão filiados ao órgão internacional, o ICCF. Os números de enxadristas da entidade brasileira na atualidade são os seguintes: Jogadores com Rating CXEB (Brasil) – 481; Brasileiros com Rating ICCF (Internacional) – 275. O Clube já teve um número maior de associados,

próximo de 5 mil, mas na última década sofreu uma queda importante deste nível devido provavelmente à confluência de vários fatores, entre os quais as dificuldades econômicas do país com declínio acentuado da renda pessoal e a migração para os chamados clubes de xadrez virtuais da Internet. Alguns destaques significativos do xadrez postal brasileiro podem ser listados: os primeiros MIs (Postal) do Brasil foram Adauto Nóbrega, de Santa Catarina, e Antônio Pacini, de São Paulo, na década de 1970; os primeiros campeões brasileiros da modalidade foram o fluminense Henrique Pereira Maia Vinagre e o segundo foi o já citado Adauto; Iluska Simonsen, do Rio de Janeiro, foi não somente a primeira mulher no Brasil a atingir a hierarquia de MI Postal (Absoluto Postal), como chegou a ser a número um do mundo no ranking feminino com o Rating ICCF (2.465 pontos), em 1990, desbanhando todas as jogadoras da União Soviética e foi também a primeira mulher das três Américas a conquistar o título de GM Postal Feminina e ainda terminou o único Mundial Feminino que disputou na 5ª posição, entre 16 concorrentes (Iluska é viúva de Mario Henrique Simonsen, famoso economista brasileiro, também em vida jogador de xadrez); Salvador Homce De Cresce conseguiu obter o rating mais elevado da América Latina, superando pela primeira vez os argentinos, em 1990, com um ICCF de 2515 pontos; Carlos Evanir Costa tornou-se o primeiro GM Postal brasileiro em anos bem recentes e acaba de bater outro recorde em 2004: é o primeiro representante do país a alcançar uma final individual do campeonato mundial postal. Além disso, nos últimos anos, tem se mantido entre os 10 primeiros do mundo no concorrido ranking postal; Salvador Homce De Cresce e José Antônio Gonçalves são os novíssimos colegas de título de GM (ICCF) do pioneiro Carlos Evanir; o Brasil conta hoje com 16 SIM (Mestre Internacional Senior) e 28 MI. Tal lista de sucessos é fruto e confirmação da elevação do nível técnico, organizacional e esportivo do postalismo brasileiro ao longo da última década.

Fonte Site do CXEB: www.cxeb.org.br/

Xadrez escolar / School chess

SYLVIO REZENDE

O primeiro livro de xadrez publicado no Brasil foi de Henrique Velloso d'Oliveira, datado de 1850: *O Perfeito Jogador de Xadrez ou Manual Completo deste Jogo*. Posteriormente, Arthur Napoleão dos Santos, português, músico e enxadrista fixando-se no Brasil, publicou três livros de xadrez, entre 1887 e 1898: *Problemas, Enigmas, Esfinges e Fantasias* (1887); *Primeiro Torneio de Problemas do Rio de Janeiro* (1888); e *Caissana Brasileira* (1898), sua maior obra literária. Arthur Napoleão foi responsável inclusive pela criação de diversos clubes de xadrez no Rio de Janeiro (então capital do Império), sendo o primeiro, anexo ao Club Politecnico, com a Diretorias formadas pelo próprio Arthur Napoleão, o Visconde Pirapetinga (pai de Antonio Caldas Viana Neto, um dos maiores enxadristas brasileiros), Machado de Assis, Almirante Saldanha da Gama, Leopoldo Miguez e Carlos Gomes entre as pessoas ilustres dessa época. Ainda graças a Arthur Napoleão, foi realizado no dia 3 de agosto de 1897, no Teatro São Pedro (atual João Caetano) no Rio de Janeiro, um espetáculo de xadrez com peças vivas, em que as Damas e as Torres eram representadas por senhoritas da sociedade; os Reis Bispos e Cavalos, por homens ilustres e os Peões por crianças de ambos os sexos. Estes marcos históricos do xadrez no Brasil, mostram que em sua origem no país este esporte e jogo intelectual teve um sentido pedagógico porém centrado na competição. A passagem do xadrez para meio de pedagogia escolar no Brasil é um acontecimento recente – embora sendo objeto antigo de teorias educacionais – e tem transcorrido por experiências empíricas pessoais de professores e enxadristas com suporte de conhecimento gerado no exterior ou no país. O presente relato transmite a minha vivência como vetor de desenvolvimento do xadrez escolar no RJ, onde atuo como professor.

O tema do xadrez escolar é geralmente abordado dentro das escolas como uma atividade a mais entre as diversas modalidades esportivas oferecidas. Neste caso, a meu ver, respeitadas as devidas proporções, a modalidade é oferecida como nos clubes. O xadrez, porém, praticado nos clubes e voltado essencialmente para o aspecto competitivo (como esporte) não supre todas as exigências educacionais. Faz-se mister, seja trabalhado de forma pedagógica, como um verdadeiro instrumento educacional; daí, a designação de xadrez escolar. Várias experiências demonstram ser o xadrez uma atividade educacional por excelência, não só por atender às características de esporte estimulando entre outros aspectos o espírito competitivo e auto-confiança, como adequando-se sobremaneira, às exigências da Educação moderna. Por exemplo, na Bélgica, em 1976, o Dr. Johan Christiaen, depois de dois anos de experiências com dois grupos de 20 crianças entre 10 e 11 anos, comprovou que o aproveitamento escolar do grupo experimental, foi 13.5% superior ao do grupo do ensino regular. Em New York-EUA, 1981, Joyce Brown constatou considerável melhora no comportamento dos alunos: 60% menos incidentes e suspensões, além da melhora no aproveitamento escolar de até 50% na maioria dos estudantes envolvidos. Em Marina, Califórnia-EUA (1985), George Stephenson, após 20 dias consecutivos desenvolvendo um trabalho de xadrez com um grupo de estudantes, constatou os seguintes aumentos / melhorias em medidas diversas, entre os alunos que apresentaram maior aproveitamento escolar: rendimento

acadêmico – 55%; comportamento – 62%; esforço – 59%; concentração – 56%; auto-estima – 55%. Na Venezuela, a psicóloga Edelmira Garcia Rosa, no projeto "Ajedrez", iniciado em 1980, atendendo inicialmente 230 crianças de sete a nove anos já em 1983, o projeto alcançava 4730 alunos, com a inclusão de crianças de mais idade com dificuldades de aprendizagem. Este trabalho científico concluiu que o xadrez ensinado metodicamente constitui um sistema de estimulação intelectual capaz de aumentar o Q.I. das crianças. Além disso, constatou-se que o aluno adquire através da aprendizagem e prática enxadrística, um método de raciocínio e de organização das relações abstratas e dos elementos simbólicos.

Em minha experiência pessoal, desde o ano de 1965, quando iniciei a inclusão do xadrez como atividade regular nas escolas do RJ, consegui obter resultados enxadrísticos e respostas educacionais e pedagógicas por simples comprovações empíricas. No Rio de Janeiro, constatou-se que não é a categoria sócio-financeira que favorece ou impede a adoção do xadrez escolar. Entre os projetos que liderei, um dos mais significativos foi "Rio, Juventude Esporte" em 1985 com objetivo de desenvolver o esporte em "comunidades carentes" (uso por norma geral, mas rejeito este rótulo). O projeto, desenvolvido pela Secretaria de Turismo e Esporte, estendeu-se da Rocinha, até a Zona Oeste, passando pelas comunidades da Maré e outras áreas pobres da Cidade do Rio de Janeiro. O destaque maior ficou para o Núcleo da Rocinha que até hoje tem produzido um grande número de enxadristas e campeões de xadrez. Outros projetos como "Cuca Esperta" (Ricardo Teixeira/Ricardo Barata/Luis Loureiro) e "Educação em Xeque" este também de minha autoria com a participação de Tufic Derzi, foram destinados às Escolas Municipais do Rio de Janeiro e desenvolvido por Professores do Município em regime de hora extra (evitando o medo das autoridades de recursos legais por vínculo empregatício, por estranhos aos quadros do funcionalismo). Apesar de todas as avaliações positivas dos projetos junto às comunidades, todos sucumbiram diante das mudanças na administração pública, o que não se refere ao xadrez mas à administração pública brasileira.

Além as perspectiva pessoal, cabe fazer uma apreciação de panorama do xadrez escolar. Esta atividade vem crescendo em nosso país, principalmente nos estados do Sul, onde pontua o Paraná, graças aos esforços de Jayme Sunye Neto, hoje Grande Mestre Internacional de Xadrez e tendo permanecido a frente da Confederação Brasileira de Xadrez por largo período, inclusive como Presidente, o que acarretou sem dúvida, em prejuízo ao seu desempenho como enxadrista. Santa Catarina, ao final da década de 1970, iniciou um projeto de levar para aquele estado, grandes nomes de enxadristas para desenvolver o xadrez catarinense levando inclusive a nossa Regina Lúcia Ribeiro (RJ), hoje Mestre Internacional. Sobre Regina Ribeiro, tenho sempre especial satisfação, pois surgiu em um dos meus projetos na cidade do Rio de Janeiro – Jogos Estudantis – nos quais destacou-se na Categoria até 13 anos e única menina na competição com doze integrantes, sagrou-se Vice-Campeã.

S. Paulo é um capítulo a parte no xadrez, funcionando como a verdadeira locomotiva do xadrez no Brasil. Desde 1902 quando foi fundado o Clube de Xadrez de São Paulo, o xadrez paulista foi evoluindo até tornar-se como o principal centro de xadrez no Brasil.

Com o advento naquele estado dos Jogos do Interior, o xadrez, entre outros esportes desenvolveu-se nas cidades interioranas transformando São Paulo em grande celeiro de enxadristas. Beneficiado ainda pelo grande comércio e concentração industrial, São Paulo passou a contar inclusive com grandes torneios e premiações, atraindo mais ainda, o interesse dos enxadristas de outras regiões contribuindo assim, para o fortalecimento cada vez maior do xadrez de São Paulo, servindo de referência e exemplo para as demais unidades federativas. Prova disto, é o grande número de Mestres Internacionais e fortes enxadristas, além dos Grandes Mestres que concentram sua participação no Brasil já há algumas décadas, em torneios promovidos pela Federação Paulista. Paralelamente, e em consequência, desenvolveu-se o xadrez nas escolas, dotando o Estado de renovação constante como se avalia pelos resultados daquele estado em competições em que participam escolares.

No Estado do Rio de Janeiro, não há um projeto estadual para desenvolvimento do xadrez nas escolas ou mesmo nas comunidades. Todas as iniciativas são de caráter pessoal e quando algum Município desenvolve algum Projeto sobre o xadrez é sempre restrito aos limites do mandato da autoridade envolvida seja a nível de Governo, Secretaria ou Chefia de algum departamento. Como sempre, mudando a administração ou chefia que aprovou o projeto, cessa a continuidade com raríssimas exceções, mesmo assim, por pouco tempo. Apesar das dificuldades enfrentadas, o xadrez nas escolas vem crescendo graças à iniciativas pessoais em diversos municípios do Rio de Janeiro. Neste particular, destacam-se os Municípios de Campos, Mendes, Niterói, Nova Iguaçu, Petrópolis, Vassouras, Volta Redonda e outros como Araruama e Teresópolis, já iniciando através de abnegados. A Federação de Xadrez do estado do Rio de Janeiro, vem também trabalhando muito para desenvolver o esporte não só nos clubes, mas principalmente nas cidades do interior como na área estudantil. A diferença está nas propostas filosóficas. Muitos apenas se dedicam a ensinar e desenvolver o xadrez como atividade esportiva, o que não é o mesmo de desenvolver o xadrez em escolas. Na Capital, Rio de Janeiro, como sempre, o xadrez é desenvolvido graças a alguns abnegados, porém, devido principalmente ao nosso esforço através da inclusão do xadrez nos Jogos Estudantis da Cidade do Rio de Janeiro – desenvolvido pela Secretaria Municipal de Educação – além de palestras sobre a importância do xadrez como instrumento de Educação, além do Circuito Escolar de Xadrez desenvolvido pelo Camping Clube do Brasil na cidade do Rio de Janeiro, há já nove anos seguidos sem interrupção torna-se cada vez maior o número de Professores em Escolas Municipais e particulares abraçando a idéia de desenvolver o xadrez com vista a um resultado pedagógico. Invariavelmente, como consequência, somam-se também os resultados esportivos.

Fontes Edward Lasker. *A aventura do Xadrez*. IBRASA, 1962 (Título original: *The Adventure of Chess*. USA, 1949/50/59); Fernando Vasconcelos. *Apontamentos para uma história do xadrez & 125 partidas brilhantes* (contribuições de Antônio Villar Marques de Sá e Antônio Bento de Araújo Lima Filho); Waldemar Costa. *Epopéia do campeonato Brasileiro de Xadrez*.