

Entendendo Práticas de Xadrez

Claudionor Nunes Cavalleiro

Entendendo Práticas de Xadrez

Claudionor Nunes Cavalleiro

© 2022 – Forma Educacional Editora Didática

www.formaeducacional.com.br

formaeducacional@gmail.com

Organizador

Claudionor Nunes Cavalheiro

Editor Chefe: Jader Luís da Silveira

Editoração e Arte: Resiane Paula da Silveira

Capa: Freepik/MultiAtual

Revisão: Respective autores dos artigos

Conselho Editorial

Ma. Heloisa Alves Braga, Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais, SEE-MG

Me. Ricardo Ferreira de Sousa, Universidade Federal do Tocantins, UFT

Me. Guilherme de Andrade Ruela, Universidade Federal de Juiz de Fora, UFJF

Esp. Rícael Spirandeli Rocha, Instituto Federal Minas Gerais, IFMG

Ma. Luana Ferreira dos Santos, Universidade Estadual de Santa Cruz, UESC

Ma. Ana Paula Cota Moreira, Fundação Comunitária Educacional e Cultural de João Monlevade, FUNCEC

Me. Camilla Mariane Menezes Souza, Universidade Federal do Paraná, UFPR

Ma. Jocilene dos Santos Pereira, Universidade Estadual de Santa Cruz, UESC

Ma. Tatiany Michelle Gonçalves da Silva, Secretaria de Estado do Distrito Federal, SEE-DF

Dra. Haiany Aparecida Ferreira, Universidade Federal de Lavras, UFLA

Me. Arthur Lima de Oliveira, Fundação Centro de Ciências e Educação Superior à Distância do Estado do RJ, CECIERJ

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C376p Cavalheiro, Claudionor Nunes
Entendendo Práticas de Xadrez / Claudionor Nunes Cavalheiro
(organizador). – Formiga (MG): Forma Educacional, 2022. 24 p. : il.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-85175-03-6

DOI: 10.5281/zenodo.7420493

1. Xadrez. 2. Práticas. 3. Atividades. 4. Jogos. I. Cavalheiro,
Claudionor Nunes. II. Título.

CDD: 510.07

CDU: 51

Os artigos, seus conteúdos, textos e contextos que participam da presente obra apresentam responsabilidade de seus autores.

Downloads podem ser feitos com créditos aos autores. São proibidas as modificações e os fins comerciais.

Proibido plágio e todas as formas de cópias.

Forma Educacional Editora Didática

CNPJ: 35.335.163/0001-00

Telefone: +55 (37) 99855-6001

www.formaeducacional.com.br

formaeducacional@gmail.com

Formiga - MG

Catálogo Geral: <https://editoras.grupomultiatual.com.br/>

Acesse a obra originalmente publicada em:

<https://www.formaeducacional.com.br/2022/12/entendendo-praticas-de-xadrez.html>





Xadrez

O xadrez é um jogo de tabuleiro para dois jogadores. Um jogador controla as peças brancas, que sempre começam, e o outro jogador possui peças pretas. Para jogar é necessário um tabuleiro com oito linhas e oito colunas, formando 64 quadrados (sendo 32 brancos e 32 negros), cada jogador tendo um quadrado branco no lado direito da linha de baixo. Cada jogador tem 16 peças: oito peões, dois cavalos, dois bispos, duas torres, um rei e uma rainha (ou dama). Cada uma dessas peças possui um movimento característico. Quando uma peça pode ser movida para uma casa em que está localizada uma peça adversária, esta última pode ser capturada. Assim, a peça a ser jogada move-se para a casa oponente, que é então retirada do tabuleiro. O rei é a única peça que nunca pode ser capturada. Quando o rei de um jogador é diretamente atacado por uma peça, o jogador está em xeque. Nessa posição, ele tem que mover o rei para fora do perigo, capturar a peça adversária que está efetuando o xeque ou bloquear o ataque da dita peça do oponente ao rei. Entretanto, essa última possibilidade não é aplicada se a peça atacante for o cavalo, pois a peça pode “pular”

qualquer peça do tabuleiro. O objetivo de cada jogador é colocar o Rei adversário “sob ataque”, de tal forma que o adversário não tenha lance legal a evitar a captura de seu Rei no lance seguinte. O jogador a alcançar o objetivo, ganha a partida e diz-se que deu “xeque mate” no adversário.

O Tabuleiro



Rei



Rainha



Torre



Bispo



Cavalo



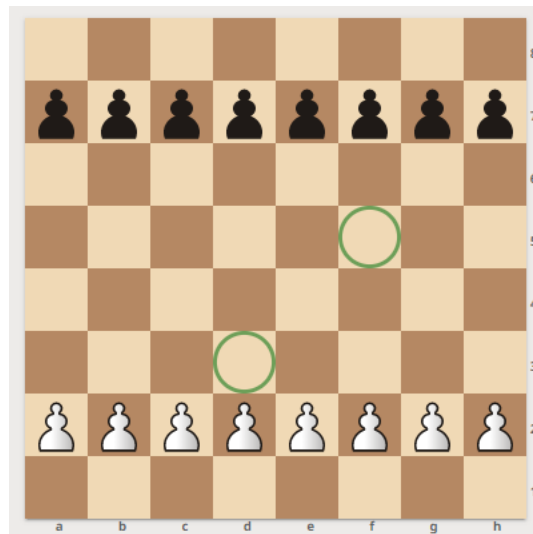
Peão

O tabuleiro de xadrez é composto por 64 casas iguais, alternadamente claras (as casas brancas) e escuras (as casas pretas). O tabuleiro é colocado entre os jogadores de tal forma que a casa do canto à direita de cada jogador seja branca. As casas dispostas verticalmente são chamadas de “colunas”. Oito casas dispostas horizontalmente são chamadas “fileiras”. As linhas retas de casas da mesma cor, dispostas no mesmo sentido, são chamadas de “diagonais”.

O movimento das peças

Nenhuma peça pode ser movida para uma casa ocupada por uma peça da mesma cor. Se uma peça se move para uma casa ocupada por uma peça oponente, esta última peça é capturada e retirada do tabuleiro, como parte do mesmo movimento. Diz-se que uma peça está atacando uma peça adversária se a peça puder efetuar uma captura naquela casa. Cada lance deve ser feito apenas com uma das mãos.

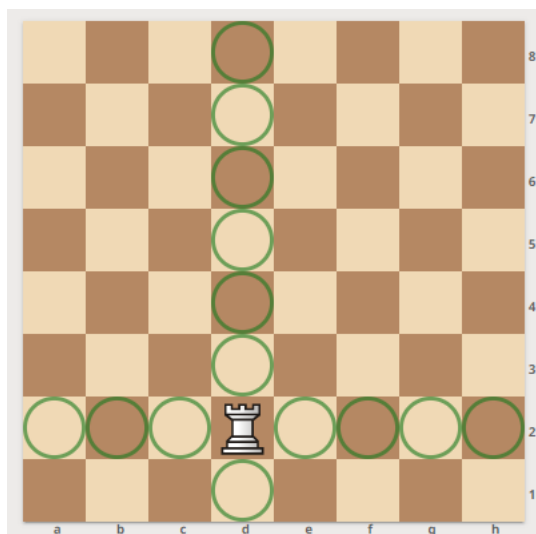
O peão



- o peão pode-se mover para uma casa vazia, imediatamente à sua frente, na mesma coluna, ou;
- em seu primeiro lance pode-se avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas estejam livres, ou;
- pode mover-se para uma casa ocupada por uma peça oponente, que esteja diagonalmente à sua frente, capturando aquela peça;

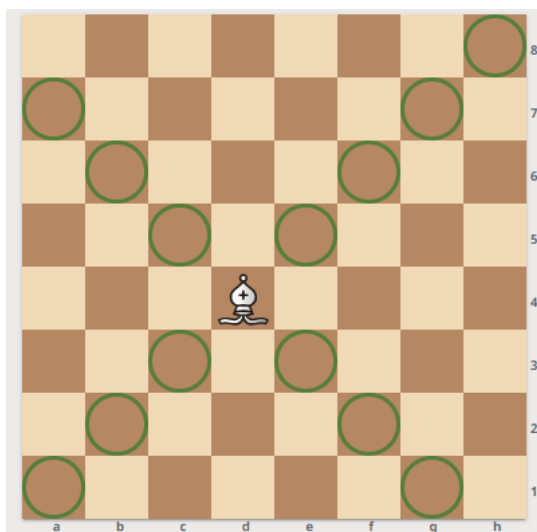
Quando um peão atravessa toda a extensão do tabuleiro, o mesmo pode ser “coroadado”, ou seja, trocado por uma peça de maior valor que a dele, podendo ser transformado em uma rainha, bispo, torre ou cavalo. Esta troca de um peão por outra peça é chamada de “promoção” e a ação da peça promovida é imediata, devendo-se trocar o peão pela peça promovida e retirar o peão do jogo.

A torre



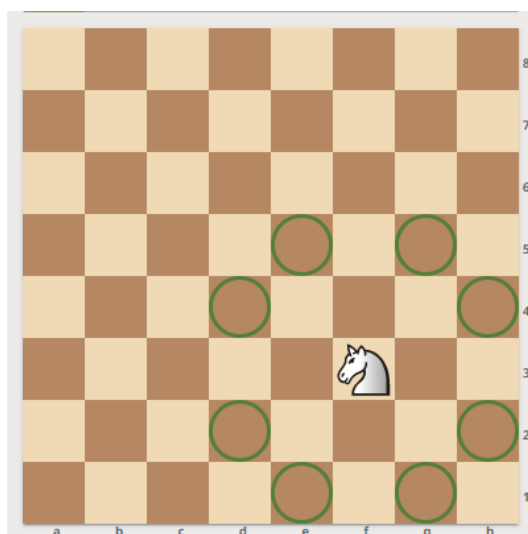
Move-se em todas as colunas e fileiras que tiverem relação com a casa onde ela estiver posicionada, sendo que ela não passa por cima de nenhuma peça, podendo avançar e retroceder quantas vezes for necessário. Captura da mesma forma que se move.

O bispo



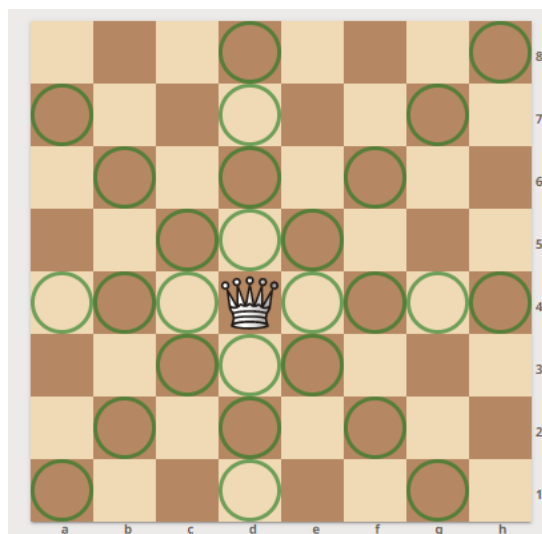
Move-se em todas as diagonais que tiverem relação com a casa onde ela estiver posicionada, sendo que ela não passa por cima de nenhuma peça, podendo avançar e retroceder quantas vezes for necessário. Captura da mesma forma que se move. O movimento do bispo assemelha-se ao formato de um "X". É importante percebermos que temos um bispo que se movimenta somente na diagonal branca e outro que se movimenta somente na diagonal preta.

O cavalo



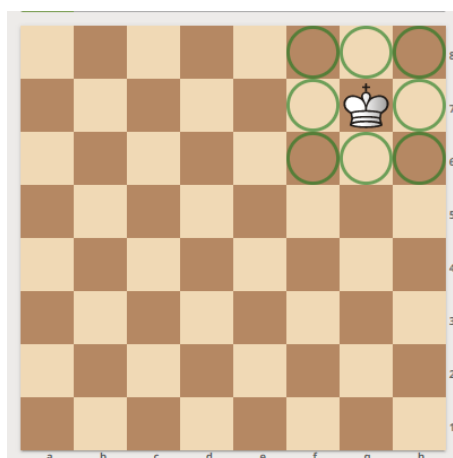
O movimento do cavalo é típico somente a ele mesmo, pois nenhuma peça tem um movimento igual ou similar a ele. É a única peça que pode pular sobre as outras, pode avançar ou retroceder no tabuleiro e captura somente na casa de destino. Seu movimento é chamado de “L”, pois desenha-se um L quando se movimenta. Tecnicamente descrevendo seu movimento, ele anda duas casas para frente ou para trás, e uma casa para o lado direito ou esquerdo, ou, uma casa para frente ou para trás e duas casas para o lado esquerdo ou direito. O cavalo sempre terminará seu movimento em uma casa de cor diferente de seu casa inicial, ou seja, se ele parte de uma casa clara, terminará seu movimento em uma casa escura.

A Rainha ou Dama



Move-se em todas as colunas, fileiras e diagonais que tiverem relação com a casa onde ela estiver posicionada, não passando por cima de nenhuma peça, podendo avançar e retroceder quantas vezes for necessário. Captura da mesma forma que se move. O movimento da dama é a soma do movimento da torre com o movimento do bispo.

O Rei



Há duas formas do rei se mover:

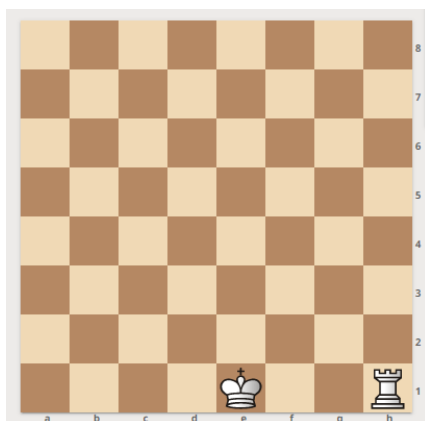
* move-se em todas as colunas, fileiras e diagonais que tiverem relação com a casa onde ela estiver posicionada, mas somente uma casa em cada lance, não passando por cima de nenhuma peça, podendo avançar e retroceder quantas vezes for necessário. Captura da mesma forma.

* “rocando”. Este é um lance efetuado com o rei e uma das torres de mesma cor na mesma fileira, levando-se em conta como um único lance de rei e executado da seguinte forma: o rei é transferido de sua casa original a duas casas em direção à torre, em seguida, a torre é transferida para a casa que o rei acabou de atravessar.

- (1) O roque é ilegal: se o rei já foi movido, ou com uma torre que já tenha se movido;
- (2) Roque não é permitido temporariamente se a casa que o rei ocupa, ou a casa pela qual deve passar, ou ainda a que ele passará a ocupar, estiver atacada por uma ou mais peças do oponente. Se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque será efetuado. O roque pode ser “pequeno”, sendo feito com a torre do rei, e “grande” se for feito com a torre da rainha.

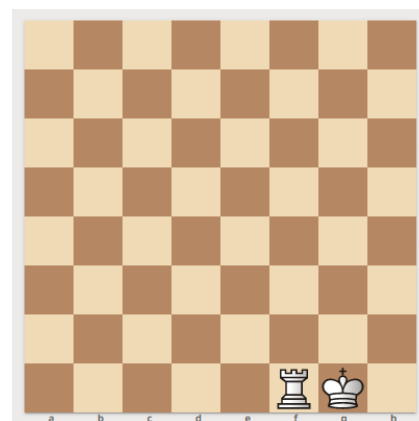
Quando uma peça está protegendo o rei, esta não poderá ser movida, expondo

seu rei a um xeque. Também o rei não poderá mover-se para uma casa se o mesmo nesta situação entrar em xeque, ou seja, um rei nunca pode entrar em xeque por jogada própria. Também, somente para o rei, eles nunca poderão, em momento algum da partida ficar lado a lado, isto vale tanto para horizontal, vertical ou diagonal. A posição mais perto que eles podem assumir um com o outro é tendo uma casa de distância entre eles.



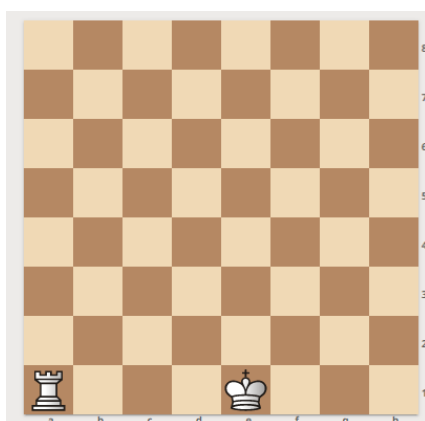
Roque Menor

(peças em suas casas de origem)



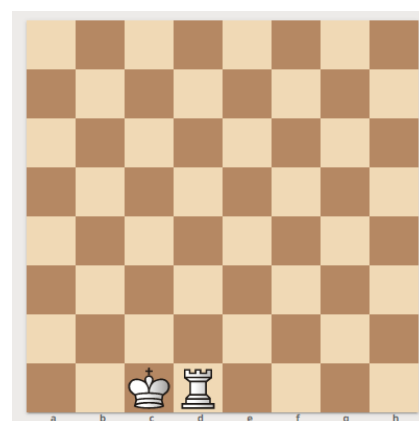
(peças movimentadas formando o roque

menor)



Roque Maior

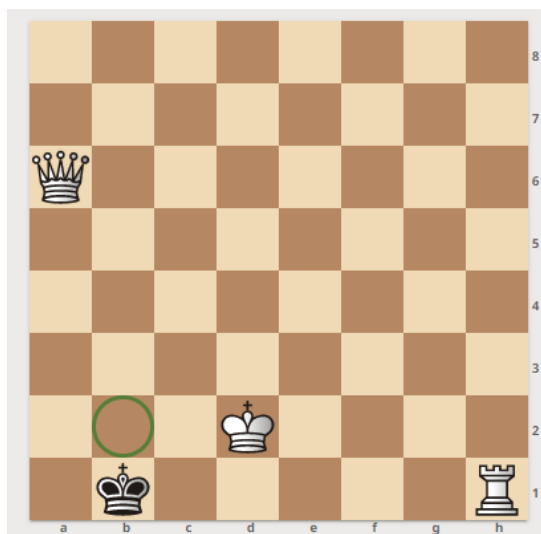
(peças em suas casas de origem)



(peças movimentadas formando o roque

maior)

Xeque



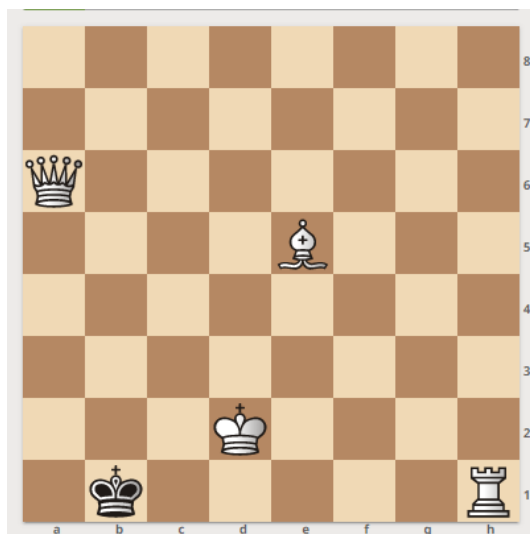
Xeque – é todo ataque sofrido pelo rei. Sempre que um dos reis encontrar num raio de ação de uma peça adversária, estará em xeque. Não é permitido deixar o rei em xeque e nem o colocar em xeque. Existem três maneiras de solucionar um xeque:

1ª – capturar a peça que está lhe dando o xeque, com o próprio rei ou outra peça qualquer;

2ª – colocar uma peça entre o rei e a peça que lhe está dando o xeque;

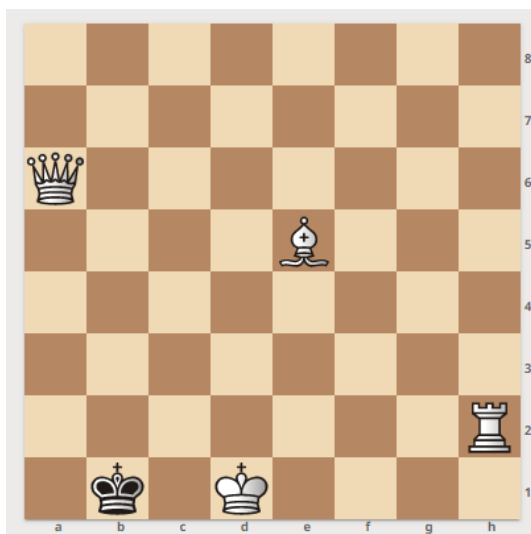
3ª – escapar para uma casa onde o rei não será atacado.

Xeque-mate



Xeque-mate – ocorre quando um xeque não pode ser solucionado, ou seja, quando o ataque não pode ser defendido por nenhuma das três opções anteriores. A partida estará então terminada, dando a vitória ao jogador que realizou o xeque-mate.

Afogamento



Afogamento – ocorre quando o jogador não puder jogar com o Rei para nenhuma casa pois entrará em xeque, não têm peças para jogar ou também não pode jogar com elas e não se encontra em xeque.

Notação Algébrica

Cada peça é indicada pela primeira letra, maiúscula, do seu nome:

R – Rei / D – Dama / T – Torre / B – Bispo / C – Cavalo

Peões não são indicados por sua primeira letra, mas são reconhecidos pela ausência dela. Exemplo: e5, d4, a5.

As oito colunas (horizontal) são indicadas por letras minúsculas, a, b, c, d, e, f, g e h, respectivamente.

As oito fileiras (vertical) são numeradas 1,2,3,4,5,6,7 e 8, respectivamente. Conseqüentemente, na posição inicial as peças brancas são colocadas nas primeiras e segunda fileiras; as peças pretas nas oitavas e sétimas fileiras. Como conseqüência das regras anteriores, cada uma das 64 casas é invariavelmente indicada por uma única combinação de uma letra com um número.

Cada lance de uma peça é indicado pela primeira letra do nome da peça em questão e a casa de chegada. Ex: Be5, Cf3. Td1.

Quando uma peça faz uma captura, um x é inserido entre a primeira letra e o nome de uma peça em questão e a casa de chegada. Ex: Bxe5, Cxf3, Txd1.

Quando um peão faz uma captura, não apenas a casa de chegada é indicada, mas também a coluna de saída, seguida por um x. Ex: dxe5, gxf3, axb5.

No caso de uma promoção de peão, o lance de peão é indicado, seguido imediatamente pela primeira letra da nova peça. Ex: d8D, f8C, b1B, g1T.

Entendendo Práticas de Xadrez

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Símbolo	Descrição
+	Xeque
++	Xeque Mate
x	Captura
0-0	Roque pequeno
0-0-0	Roque grande

Exemplo de partida:

Notação Algébrica

Branças	Negras	Branças	Negras
1	d4	Cf6	9 Cf3 b6
2	c4	e6	1 Dd3 Cxc3
		0	
3	Cc3	Bb4	1 bxc3 c5
		1	
4	Bd2	o-o	1 Be2 cxd4
		2	
5	e4	d5	1 Cxd4 Te8
		3	
6	exd5	exd5	1 o-o Cd7
		4	

7	cx d5	Bxc3	1	a4	Cc5
			5		
8	Bxc3	Cxd5	1	Db4	Bb7
			6		

Notação Algébrica

	Branças	Negras	Branças	Negras
1	c3	e6	6	
2	b4	c5	7	
3	bxc5	Bxc5	8	
4	e4	Df6	9	
5	Bb5	Dxf2++	1	
			0	

Dicas para jogar uma partida de xadrez

- Comece a partida avançando duas casas o peão da coluna e ou o peão da coluna d;
- coloque logo em jogo as peças menores (cavalos e bispos). As melhores casas para os cavalos são f3 e c3 (brancas) e f6 e c6 (pretas), porque controlam o centro do tabuleiro;
- evite mover a dama nos primeiros lances porque ela facilmente pode ser atacada por peças de menor valor;
- não jogue várias vezes com a mesma peça ou dê xeque sem necessidade;
- procure proteger o seu rei, rocando o mais cedo possível;
- seja cauteloso nos movimentos de peão (principalmente aqueles à frente do roque), já que não podem voltar;
- evite trocas de peças que deixem seu adversário com mais peças, ou seja, em vantagem material;
- mantenha a concentração: observe todo o tabuleiro antes de fazer seu lance;
- assuma a iniciativa atacando as peças do adversário sempre que possível;
- anote a partida para analisá-la mais tarde, procurando descobrir e corrigir os seus erros.
- pense na defesa primeiro. O princípio mais importante do xadrez é a segurança. A cada lance do adversário, pare e pergunte a você mesmo: o que este lance está ameaçando? Quais as intenções do meu adversário? O que eu faria se estivesse no lugar dele?

Sites de xadrez na internet

<http://www.cbx.org.br/>

<http://www.clubedexadrezonline.com.br/>

<http://www.cex.org.br/>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Xadrez>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Portal:Enxadrismo>

<http://lichess.org/>

Frases sobre o xadrez

Das qualidades necessárias ao jogo de xadrez, duas essenciais: vista pronta e paciência beneditina, qualidades preciosas na vida que também é um xadrez, com seus problemas e partidas, umas ganhas, outras perdidas, outras nulas. (Machado de Assis)

Quem não assume um risco nunca ganhará uma partida. (G.M P. Keres)

Os erros estão todos aí... à espera de serem feitos. (Tartakower)

"Na matemática você tem que estar certo e no xadrez você tem que estar mais certo que o adversário."

"Em geral vence a partida quem comete o penúltimo erro. Já que o último causa a derrota." (Anatoly Karpov)

"O xadrez é uma luta gostosa de emoções" (Emanuel Lasker)



ISBN 978-658517503-6



9

786585

175036