



ANIMAÇÃO

WORKSHOP

FORMAÇÃO DE ANIMADORES (RECICLAGEM)

J. [Signature]

XEQUE MATE 76

Movimento Nacional de Xadrez na Provincia da Beira

FORMAÇÃO DE ANIMADORES

DOCUMENTO Nº 2 (RECICLAGEM)

COIMBRA, OUTUBRO. 76

DIRECÇÃO GERAL DOS DESPORTOS

- CAPÍTULO I -

No livro nº. 1 ensinou-se o movimento das peças, a nomenclatura xadrezística e as formas de anotação mais usadas.

Neste continuaremos os rudimentos do jogo segundo o método pedagógico preconizado por Roberto Grau no seu "Tratado Geral de Xadrez" ( 4 volumes ).

O jogo de xadrez requer um cálculo das jogadas, realização deste e sua valorização.

Este cálculo pode resultar eficaz ou errado o que nos leva a afirmar que o jogador "vê muito" ou "vê pouco".

Deixando de lado o "conjunto de qualidades que intervêm no processo mental do xadrezista" poderemos à priori estabelecer 2 tipos de visões :

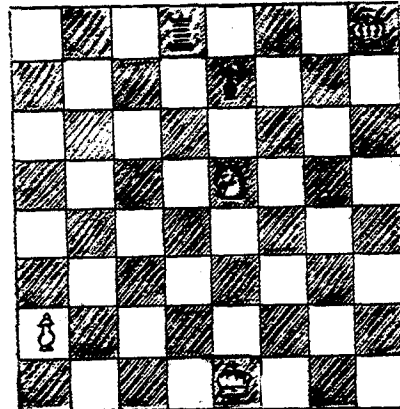
- imediate, aquela que permite ver a posição do jogo como ele se apresenta sem necessidade de raciocinar ;
  
- à distância, aquela que é dada pela análise da posição obrigando a intervenção do raciocínio para estabelecer a posição resultante de um determinado número de jogadas e ainda a valorização que porventura conseguiremos obter desta última posição.

Daremos a seguir dois exemplos práticos dos 2 tipos de visões :

Do 1º. caso :

Visão imediata

Diagrama nº 1



Verifica-se que as brancas jogando

C f 7 . . . Rei ( move )

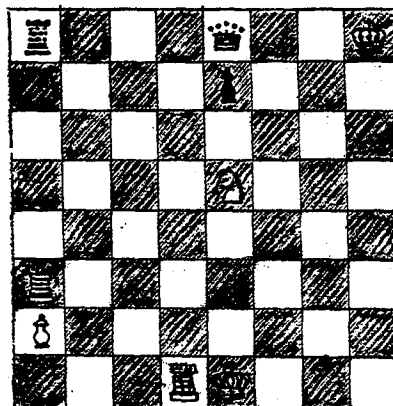
C x (T) d 8 . . .

Ganham a torre.

Do 2º. caso :

Visão à distância

Diagrama nº. 2



1. T x T a 8

D x T a 8

2. T d 8

D x T d 8

3. C f 7 +

Rei ( move )

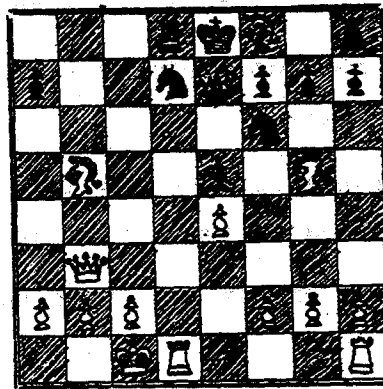
4. C x D d 8

A seguir daremos um exemplo ainda mais complicado do 2º. caso.

Morphy - Adversários em consulta.

Paris, 1859

Diagrama nº. 3



|     |           |         |
|-----|-----------|---------|
| 13. | T x d 7   | T x d 7 |
| 14. | T d 1     | D e 6   |
| 15. | B x d 7 + | C x d 7 |
| 16. | D b 8 +   | C x b 8 |
| 17. | T d 8 ++  |         |

Julgamos absolutamente claros estes exemplos.

No entanto, facilmente se percebe ser absolutamente impossível "ver à distância" sem dominar a visão imediata. Por esta razão passaremos no próximo capítulo a tratar deste tipo de visão.

- CAPÍTULO II -

No novo contacto com os que se iniciam na prática do Xadrez verificamos uma dificuldade grande em dominar o movimento das peças.

Frequentemente se equivoca e a crescer a esta dificuldade sempre aparece a aconselhar o novo praticante em potência o "esperto ignorante" que lhe apresenta as regras mais absurdas.

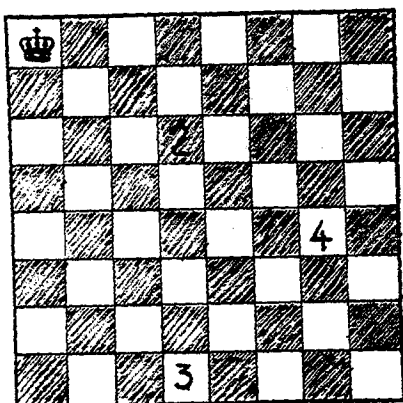
Sem dominar completamente o movimento das peças não poderá evoluir de forma a acompanhar o raciocínio de um adversário mais evoluído.

Assim torna-se absolutamente necessário exercitar o aluno-praticante no movimento das peças.

Com essa finalidade daremos a seguir uma série de gráficos (as soluções são apresentadas na última página deste livro).

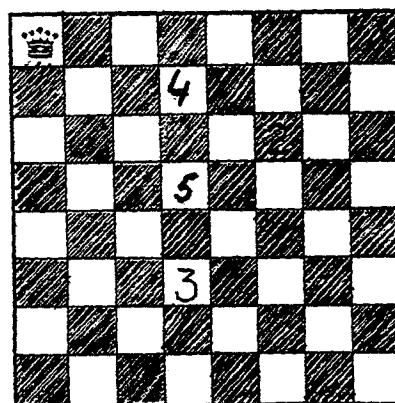
Convém nesta fase chamar a atenção para o maior domínio que as peças exercem no centro.

Diagrama nº. 4



Quantos movimentos podem ser efectuados em : a 8, no 2, no 3 e no nº. 4.

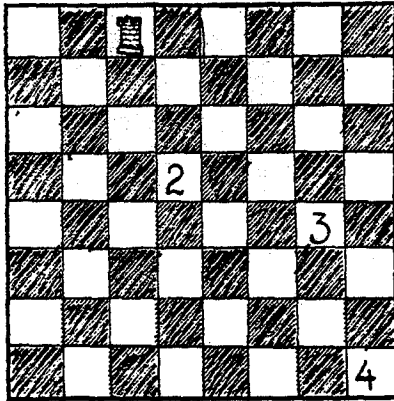
Diagrama nº. 5



De quantos movimentos dispõe a dama:

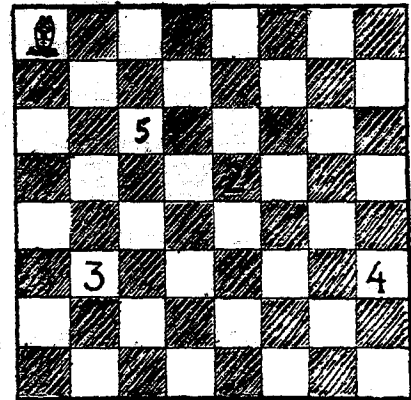
- em a 8
- no nº. 2
- no nº. 3

Diagrama nº. 6



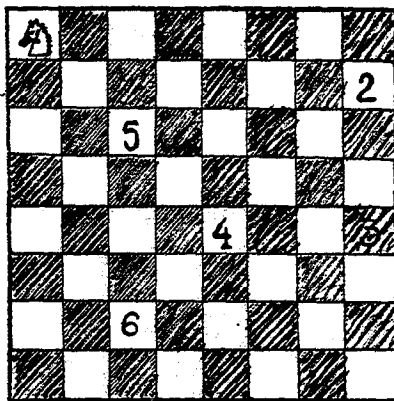
De quantos movimentos dispõe  
a Torre em c 8 ? - em 2 ? -  
em 3 ? e em 4 ?

Diagrama nº 7



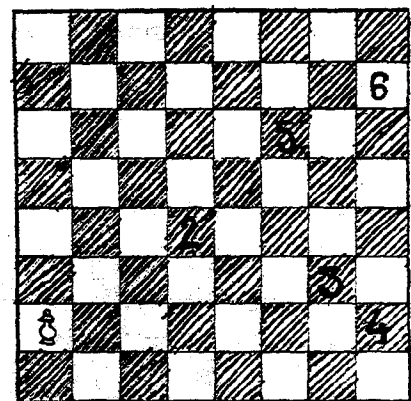
De quantos movimentos dispõe  
o Bispo :  
Em a 8 ? No n.º. 2 ?  
No n.º. 3 ? No n.º. 4 ?  
No n.º. 5 ?

Diagrama nº. 8



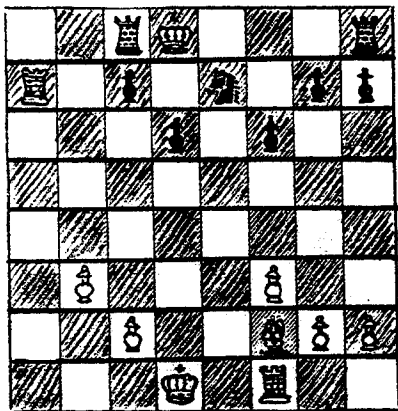
De quantos movimentos dispõe  
o Cavalo :  
- Em a 8 ? - Em 2 ?  
- Em 3 ? - Em 4 ?  
- Em 5 ? - Em 6 ?

Diagrama nº. 9



De quantos movimentos dispõe  
o Peão :  
- Em a 2 ? - Em 2 ?  
- Em 3 ? - Em 4 ?  
- Em 5 ? - Em 6 ?

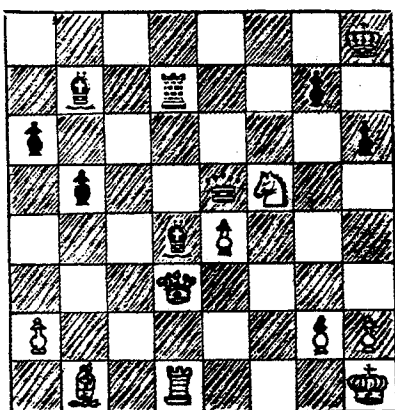
Diagrama nº. 10



De quantos movimentos dispõem :

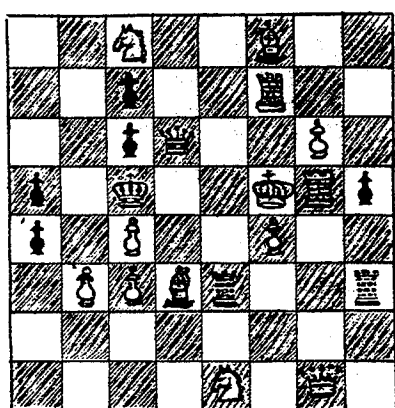
- As brancas ? - As negras ?

Diagrama nº. 12



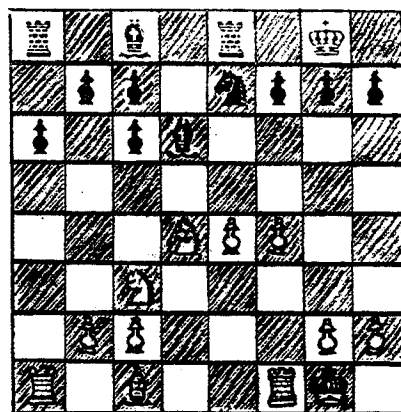
De quantos movimentos dispõem : as brancas ? as negras ?

Diagrama nº. 14



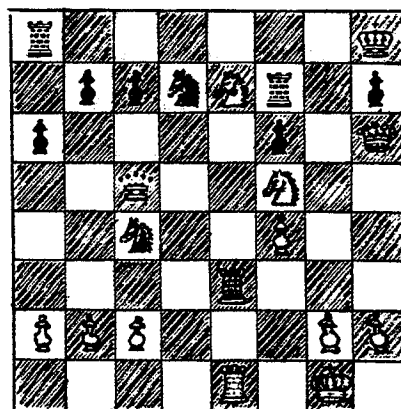
Quantos movimentos podem efectuar as brancas ? E as negras ?

Diagrama nº. 11



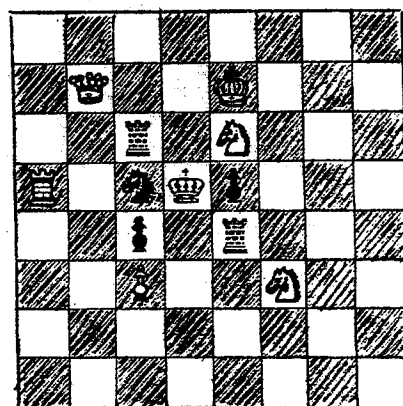
De quantos movimentos dispõem as brancas ? E as negras ?

Diagrama nº. 13



De quantos movimentos dispõem cada jogador ?

Diagrama nº. 15



Quantas jogadas podem efectuar as brancas ? E as negras ?

Para que estes exercícios resultem deve obedecer-se aos princípios seguintes :

- Apenas 1/2 hora diária para evitar o cansaço e saturação.
- Que o aluno execute os movimentos a começar pelas peças da coluna (a).
- A velocidade do exercício deve crescer à medida que desaparecem os erros ( existirá uma tendência natural para omitir os roques, e tomar à passagem, efectuar jogadas não permitidas como colocar o rei em xeque, etc. ).

Desta forma o aluno será controlado e evoluirá rapidamente e a segurança que alcança permite-lhe subtrair-se a influência dos tais jogadores "espertos" atrás mencionados.

Concluída esta série de exercícios e antes de entrar na visão "à distância" apresentamos uma nova série de 24 exercícios a fim de ser melhorada a visão rápida do aluno.

De quantos movimentos dispõe cada jogador nos diagramas seguintes :

Diagrama nº. 16

(8)

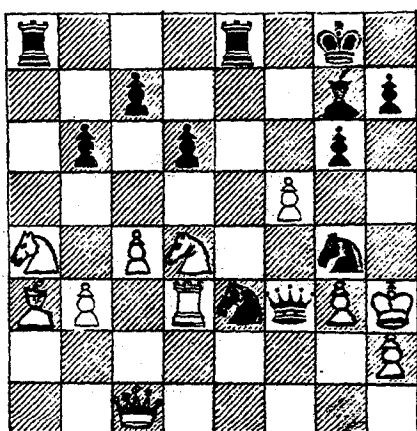


Diagrama nº. 17

(N)

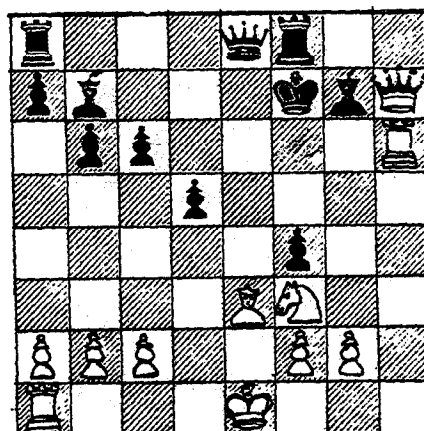


Diagrama n<sup>o</sup>. 18  
(B)

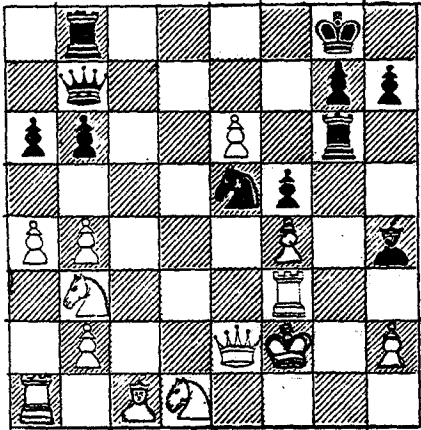


Diagrama n<sup>o</sup>. 19  
(N)

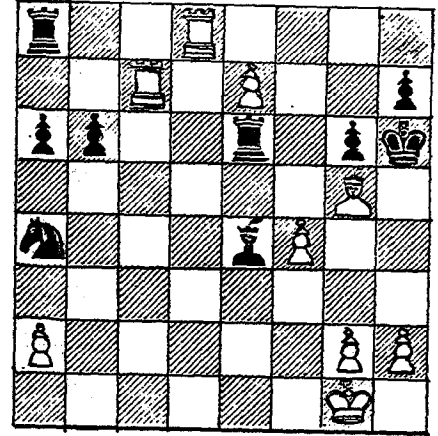


Diagrama n<sup>o</sup>. 20  
(N)

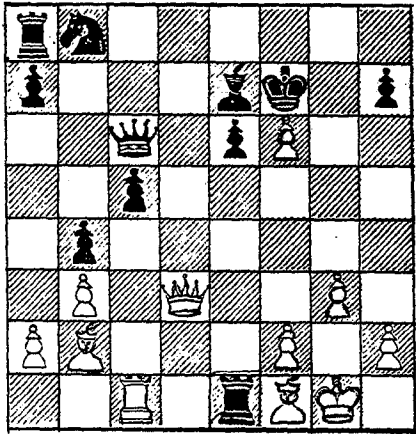


Diagrama n<sup>o</sup>. 21  
(B)

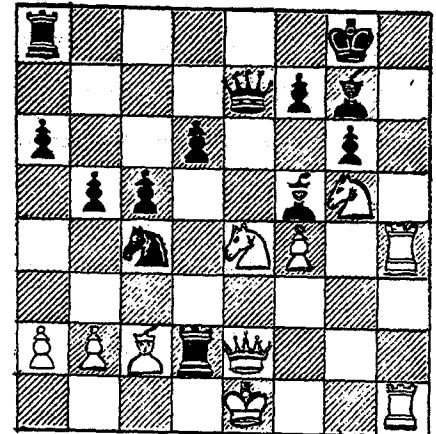


Diagrama n<sup>o</sup>. 22  
(B)

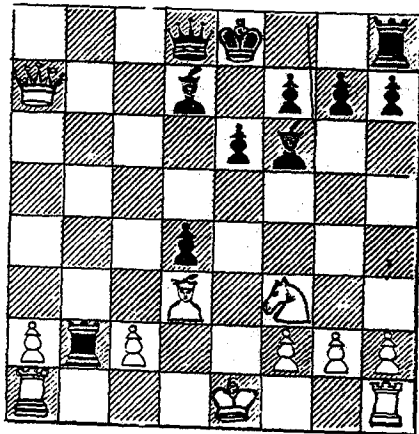


Diagrama n<sup>o</sup>. 23  
(B)

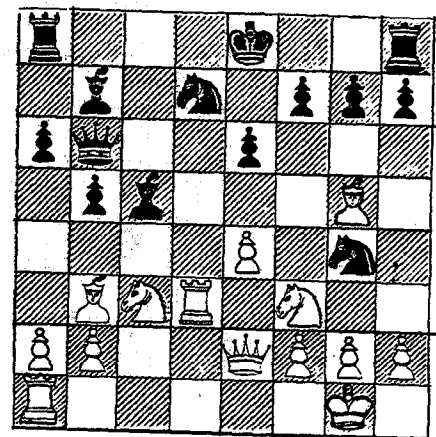


Diagrama n<sup>o</sup>. 24  
(N)

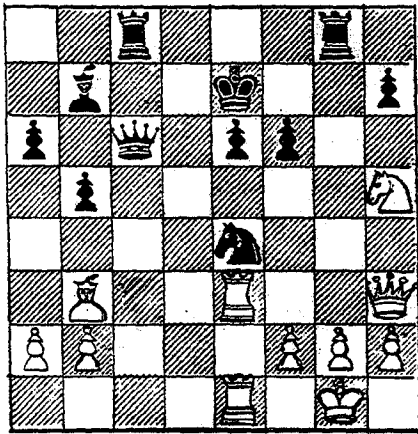


Diagrama n<sup>o</sup>. 25  
(B)

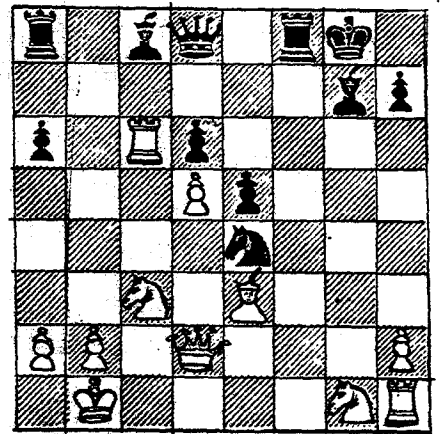


Diagrama n<sup>o</sup>. 26  
(B)

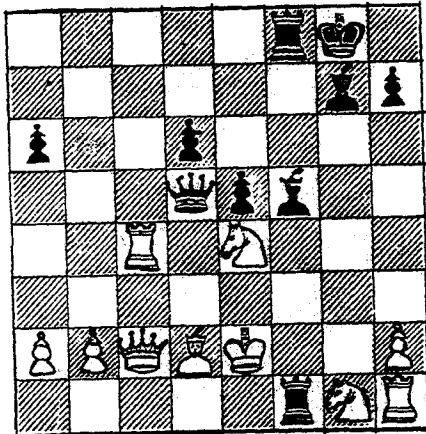


Diagrama n<sup>o</sup>. 27  
(B)

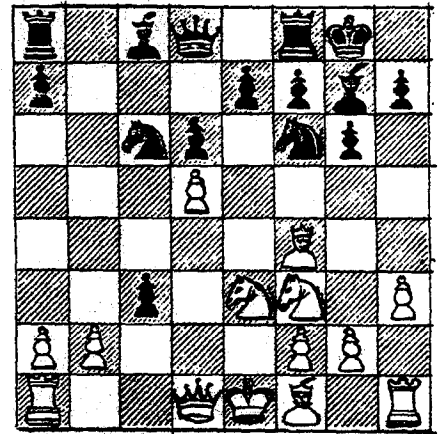


Diagrama n<sup>o</sup>. 28  
(B)

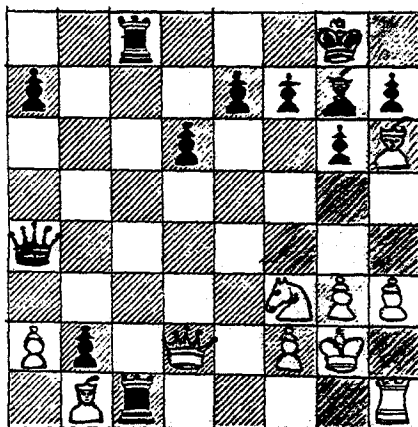


Diagrama n<sup>o</sup>. 29  
(B)

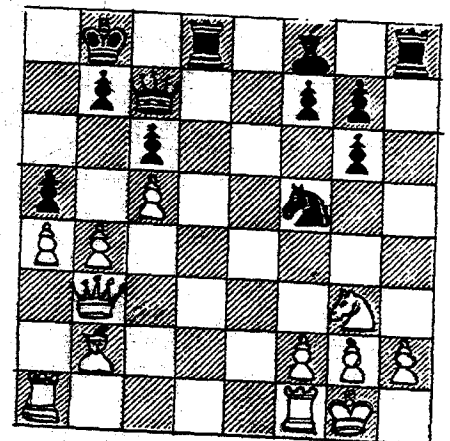
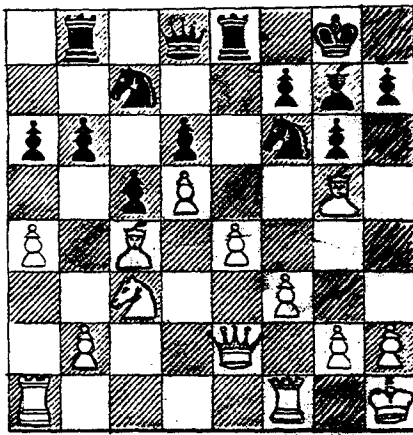
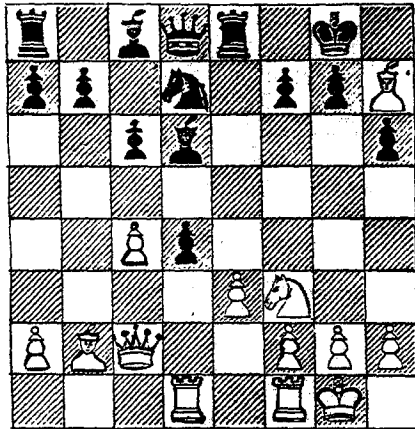


Diagrama nº. 30  
(N)



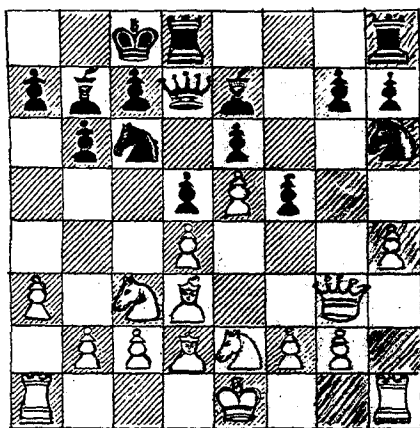
De quantos movimentos dispõe o cavalo de f 6 ?

Diagrama nº. 32  
(N)



De quantos movimentos dispõe o rei negro ?

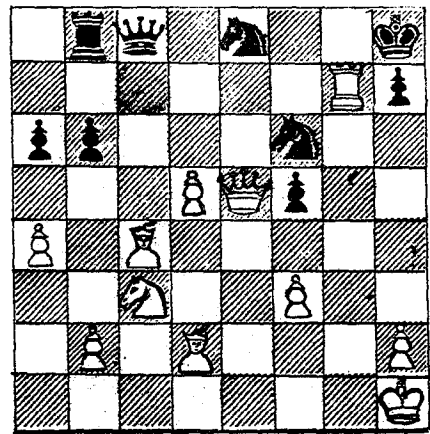
Diagrama nº. 34  
(B)



De quantos movimentos dispõem :

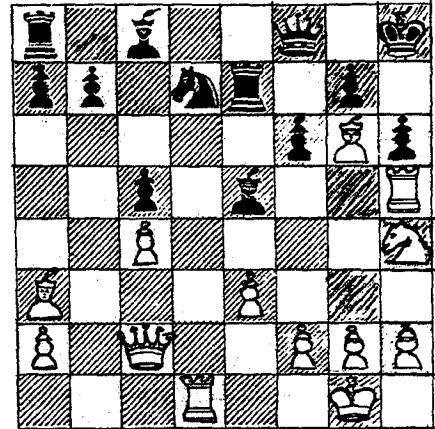
- a) A Torre de a 1 ?
- b) E a Torre de H 1 ?

Diagrama nº. 31  
(N)



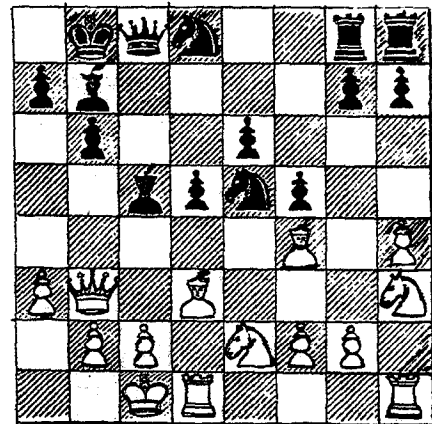
De quantos movimentos dispõe a dama de c 8 ?

Diagrama nº. 32  
(N)



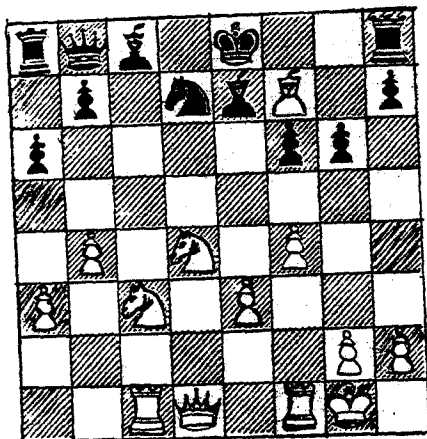
De quantos movimentos dispõe o cavalo negro ?

Diagrama nº. 35  
(N)



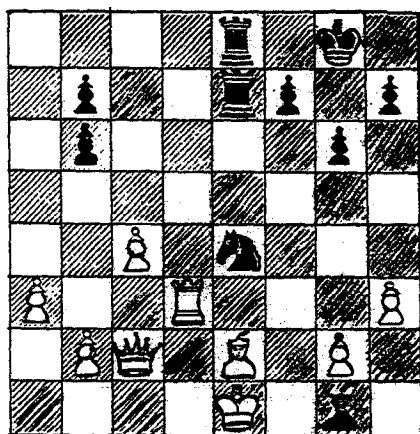
De quantos movimentos dispõe a dama branca ?

Diagrama n.º. 36  
(N)



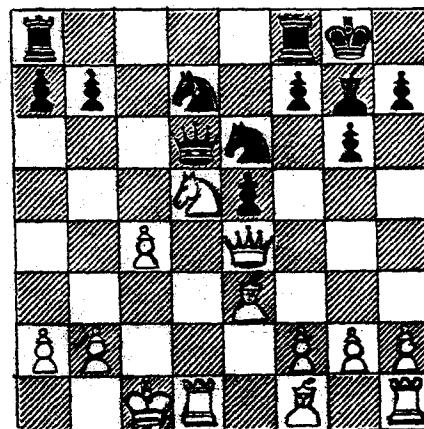
Quantos movimentos tem o rei negro ?

Diagrama n.º. 38  
(N)



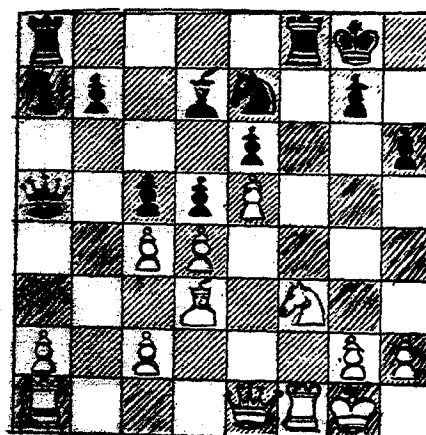
De quantos movimentos dispõe o rei branco ?

Diagrama n.º. 37  
(B)



De quantos movimentos dispõe o bispo de f 1 ?

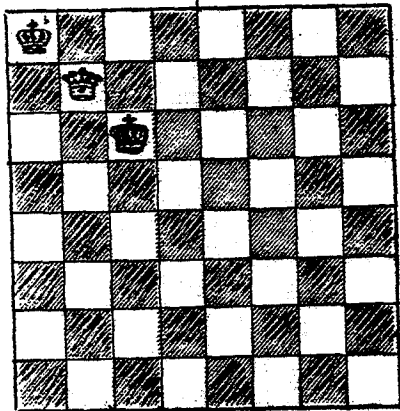
Diagrama n.º. 38  
( )



De quantos movimentos dispõe o peão d 4 ?

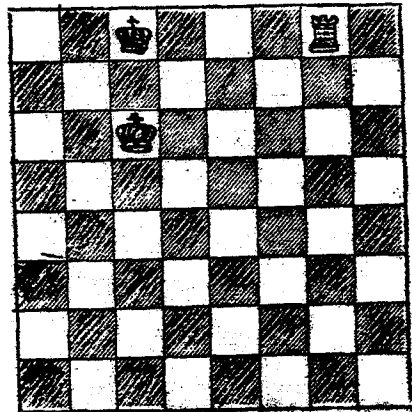
Para conclusão deste capítulo indicaremos através de gráficos as posições mais elementares de mate uma vez que paralelamente aos exercícios atrás indicados os alunos deverão praticar o jogo. Esta é a última forma de avaliação do progresso relativo de cada praticante.

Diagrama n.º. 40



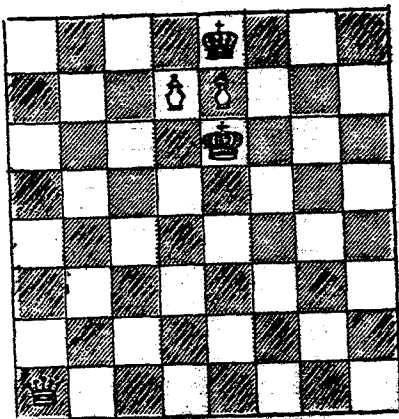
Mate típico de rei e dama contra rei

Diagrama n.º. 41



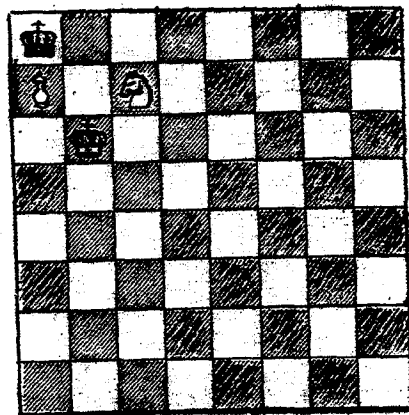
Mate típico de rei e torre contra rei

Diagrama n.º. 42



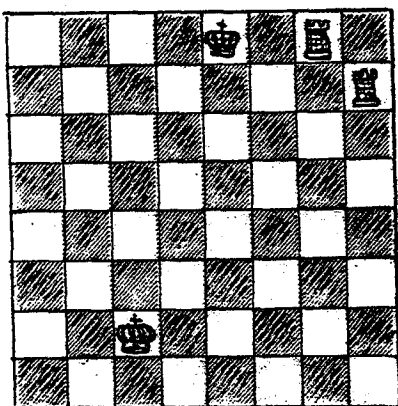
Mate típico de 2 peões

Diagrama n.º. 43



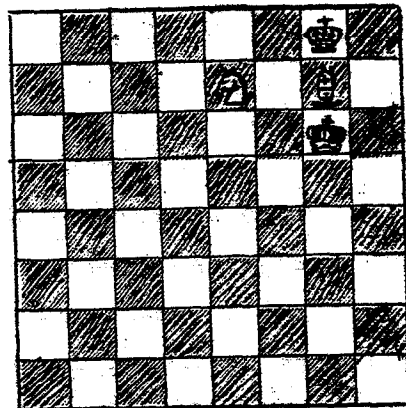
Mate típico de peão e cavalo

Diagrama n.º. 44



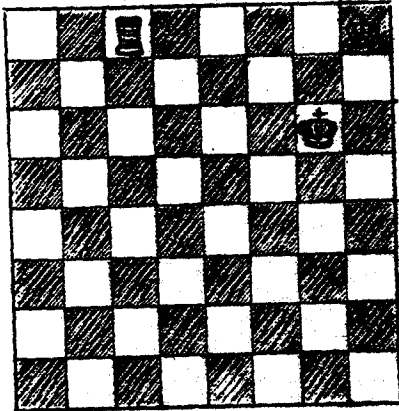
Mate típico de 2 torres

Diagrama n.º. 45



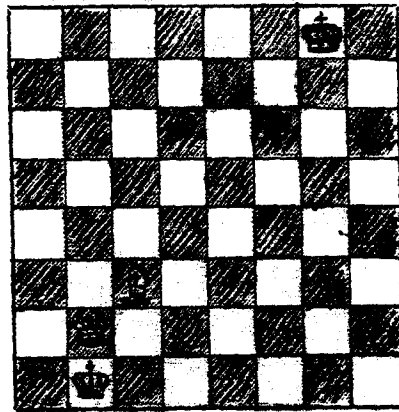
Mate típico de bispo e cavalo

Diagrama nº. 46



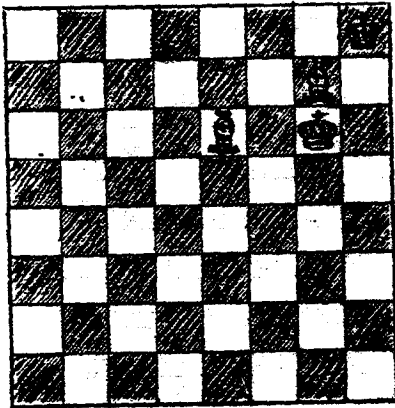
Mate típico de torre e rei contra rei

Diagrama nº. 47



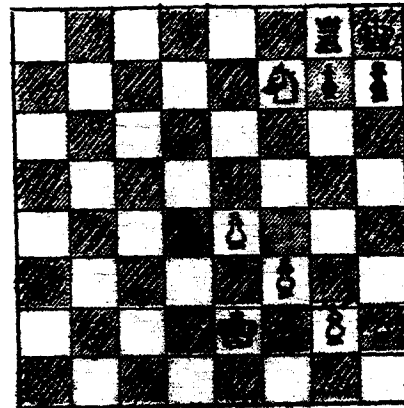
Mate típico de dama e bispo

Diagrama nº. 48



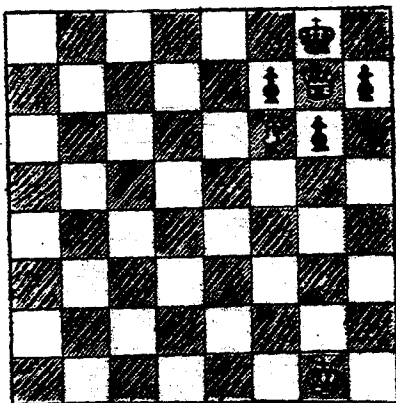
Mate típico de 2 bispos

Diagrama nº. 49



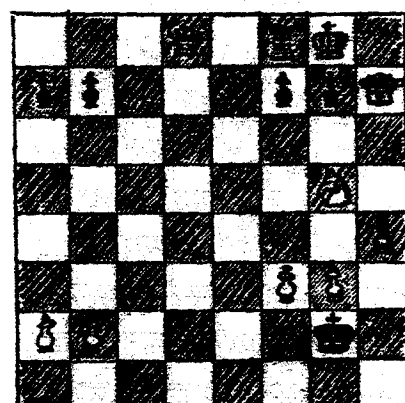
Mate Filidor

Diagrama nº. 50



Mate típico de dama e peão

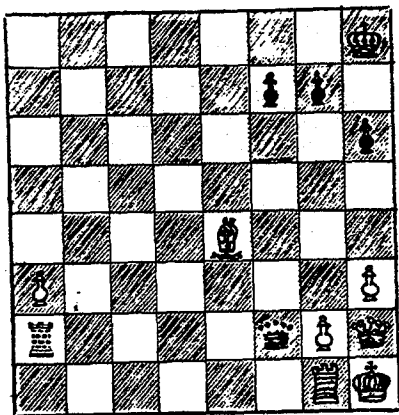
Diagrama nº. 51



Mate típico de dama e cavale

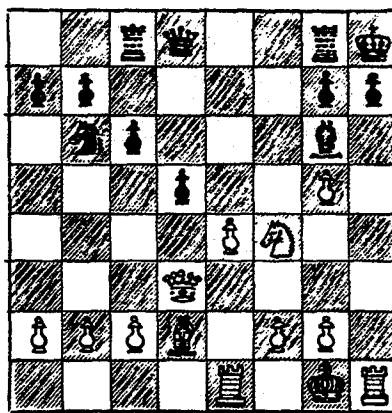
No capítulo de mate imediato seguem-se uma série de 13 exercícios em que o jogador que move dá mate numa jogada.

Diagrama nº. 52



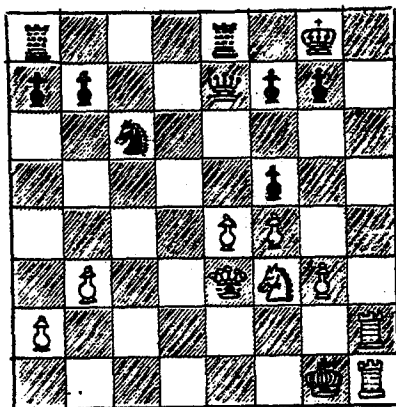
Jogam as brancas

Diagrama nº. 53



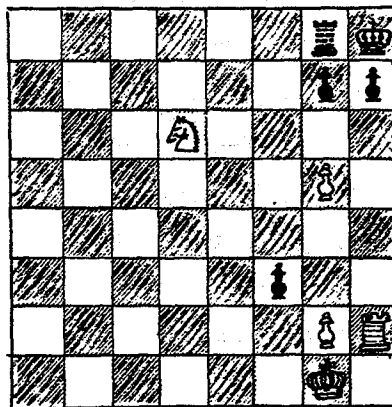
Jogam as brancas

Diagrama nº. 54



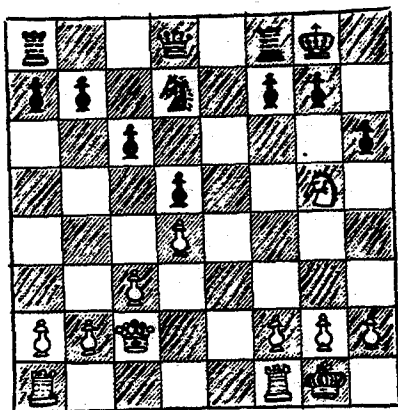
Jogam as brancas

Diagrama nº. 55



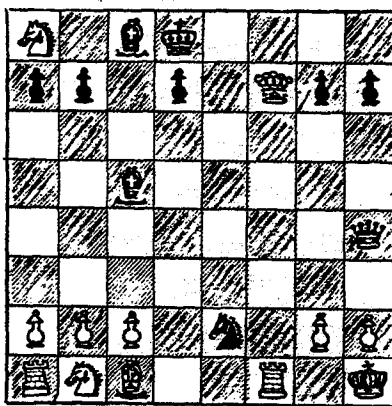
Jogam as brancas

Diagrama nº. 56



Jogam as brancas

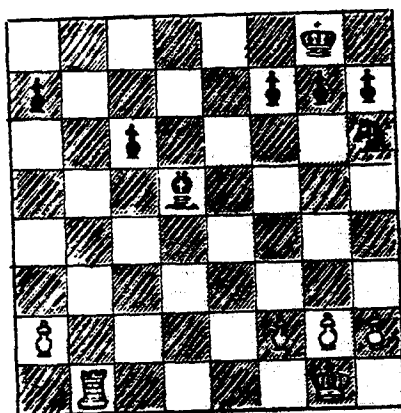
Diagrama nº. 57



Jogam as negras



Diagrama nº. 64



Jogam as brancas

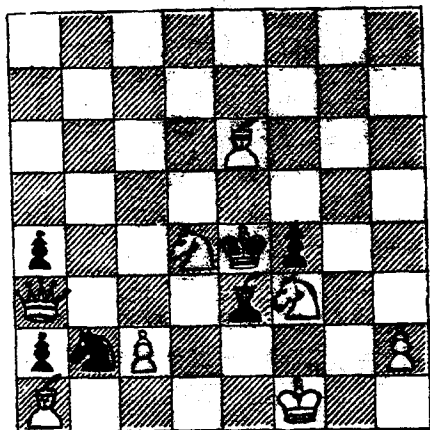
mas seguintes vai indicada a jogada chave. Apenas terão de encontrar as respostas às jogadas indicadas em baixo de cada gráfico.

Neste momento se o aluno efectuar a série de exercícios atrás encontra-se em condições de executar os que se seguem.

No entanto, recomenda-se que se tentem encontrar os mates possíveis sem mexer as peças, mas sim tentando ver a resultante no tabuleiro primeiro e só depois se deve efectuar a jogada. Nos oito proble-

Diagrama nº. 65

Pradignat

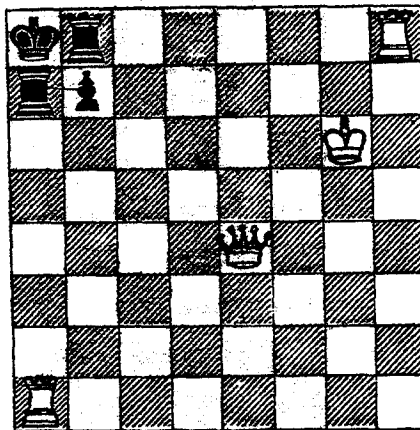


Mate em dois. Jogada chave: C b 3

- a) . . . . . P x c      2. .? ..
- b) . . . . . R x C      2. .? ..
- c) . . . . . C joga      2. .? ..
- d) . . . . . B c 1      2. .? ..
- e) . . . . . B g 1      2. .? ..

Diagrama nº. 66

Herlin

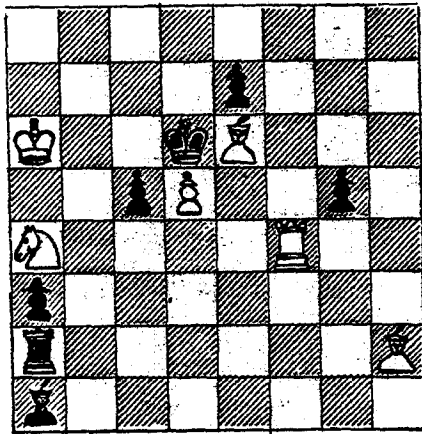


Mate em dois. Jogada chave: D h 1

- a) . . . . . T x T a 1      2 ..?..
- b) . . . . . T x T h 8      2 ..?..
- c) . . . . . T a 6 +      2 ..?..
- d) . . . . . T g 8 +      2 ..?..

Diagrama nº. 67

Gibbins

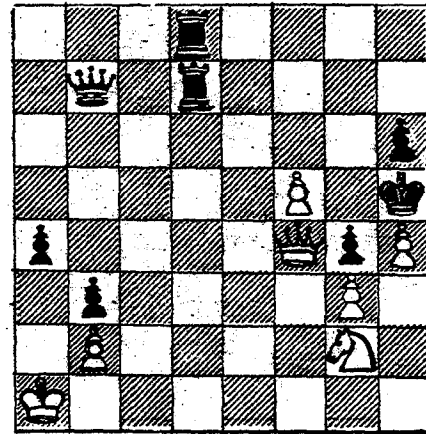


Mate em dois. Jogada chave: C b 2

- a) 1. . . . P x C + ; 2 ... ?
- b) 1. . . . T x C ; 2 ... ?
- c) 1. . . . B x C ; 2 ... ?
- d) 1. . . . P x T ;
- e) 1. . . . P C 4 ;

Diagrama nº. 68

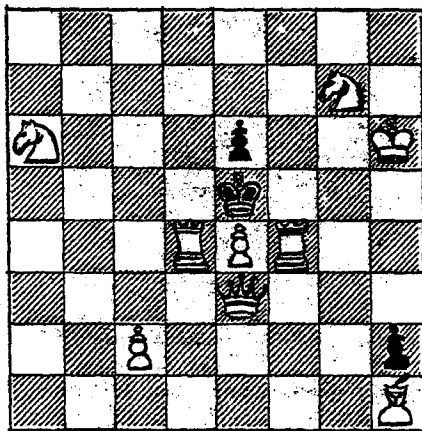
Brede



Mate em dois. Jogada chave. D d 6

- a) 1. . . . T x D ; 2 ... ?
- b) 1. . . . D x C ; 2 ... ?

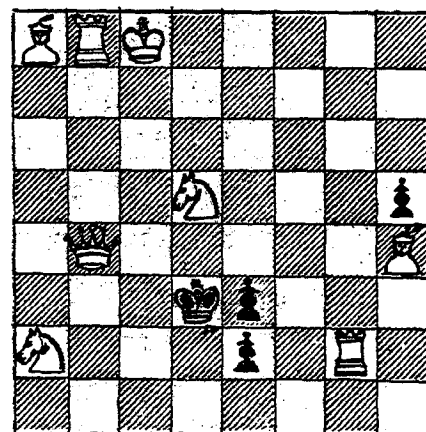
Diagrama nº. 69



Mate em dois. Jogada chave: D e 1

- a) . . . R x T f 4 ; 2 . . . ?
- b) . . . R x T d 4 ; 2 . . . ?

Diagrama nº. 70

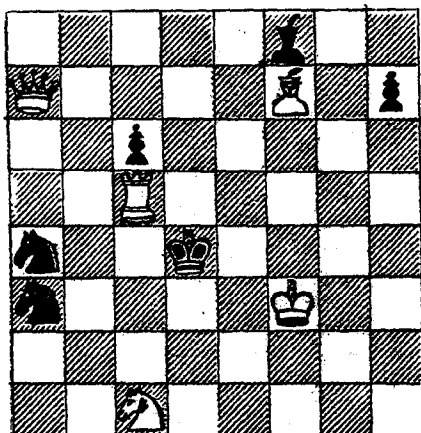


Mate em dois. Jogada chave: D 6 d

- a) 1. . . R e 4 2 . . . ?
- b) 1. . . R d 4 2 . . . ?
- c) 1. . . R c 4 2 . . . ?
- d) 1. . . R c 2 2 . . . ?
- e) 1. . . R e 2 2 . . . ?
- f) 1. . . P e 1=D 2 . . . ?

Diagrama nº. 71

Pillmeyer

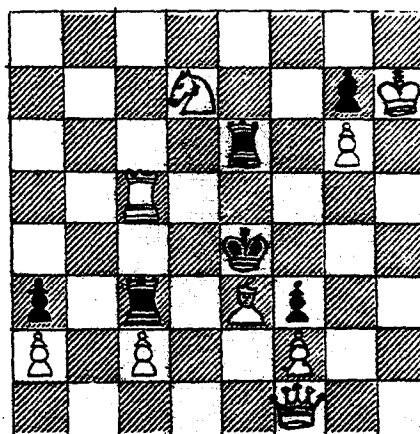


Mate em dois. Jogada chave :  
1. D 8 C

- a) 1. . . . , R x T - 2...?.
- b) 1. . . . , C x T - 2...?.
- c) 1. . . . , B x T - 2...?.
- d) 1. . . . , B g 7 - 2...?.
- e) 1. . . . , C c 4 - 2...?.
- f) 1. . . . , C c 3 - 2...?.

Diagrama nº. 72

Schindler



Mate em dois. Jogada chave :  
D b 1

- a) 1 . . . . , T x T 2...?.
- b) 1 . . . . , T e 4 2...?.
- c) 1 . . . . , T b 3 2...?.
- d) 1 . . . . , T d 3 2...?.
- e) 1 . . . . , T x P c 2 2...?.
- f) 1 . . . . , T x B 2...?.
- g) 1 . . . . , T e 7  
ou C 8 2...?.
- h) 1 . . . . , T C, d  
ou f 6 2...?.

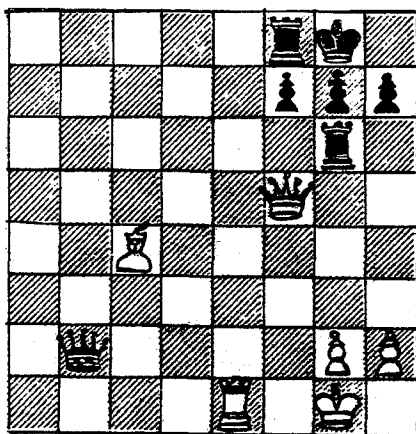
Com estes exemplos damos por concluído o capítulo sobre visão imediata. Como este trabalho se destina essencialmente aos animadores, esperamos ter-lhe conferido material suficiente para o habilitar a um trabalho profícuo neste campo. Poderá agora de acordo com a sua imaginação alargar o número de exemplos se o considerar necessário.

Pelos exemplos anteriores se verifica a relação entre as jogadas ( próprias e/ou do adversário ) e o resultado da falta de visão .

Indicaremos mais alguns exemplos de combinação de mate. Designa-se por combinação toda a série de jogadas que persegue um fim determinado. Neste caso o mate.

Diagrama n°. 73

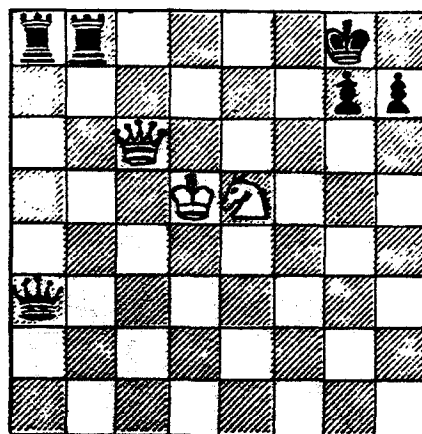
( O mate do corredor (8ª.linha) )



1. D x f 7 + , T x D f 7
2. T e 8 + + ,

Diagrama n°. 74

O mate afogado ( também conhecido como de Greco Philidor )



1. D e 6 + , R h 8
2. C f 7 + , R g 8
3. C h 6 + , R h 8
4. D g 8 + , T x D g 8
5. C f 7 + +

O mate de Morphy que consta do diagrama n.º. 3 pode dar-se como na partida seguinte :

Partida n.º. 3

Abertura espanhola ( Liege, 1923 )

Branças

Negras

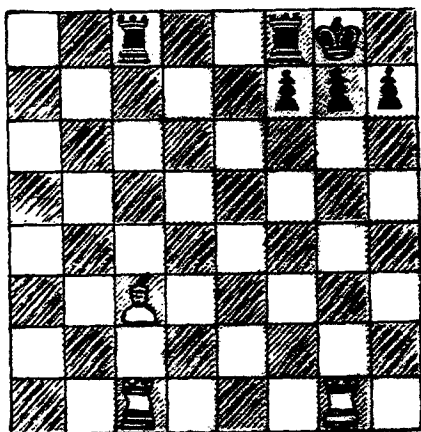
Soultanbeieff

Vilon

- |     |              |           |     |             |           |
|-----|--------------|-----------|-----|-------------|-----------|
| 1.  | e 4 ,        | e 5       | 2.  | C f 3 ,     | C e 6     |
| 3.  | B b 5 ,      | a 6       | 4.  | B a 4 ,     | b 5       |
| 5.  | B b 3 ,      | B c 5     | 6.  | o - o ,     | d 6       |
| 7.  | C 3 ,        | B e 6     | 8.  | d 4 ,       | B x B b 3 |
| 9.  | a 2 x B ,    | e 5 x d 4 | 10. | c 3 xd 4 ,  | B b 4     |
| 11. | B g 5 ,      | C f 6     | 12. | D c 1 ,     | D d 7     |
| 13. | e 5 ,        | d 6 x e 5 | 14. | d 4 x e 5 , | C e 4     |
| 15. | T d 1 ,      | D e 6     | 16. | T x a 6 ,   | T x T a 6 |
| 17. | Dx C e 6 + , | D x D     | 18. | T d 8 + +   |           |

Diagrama n.º. 75

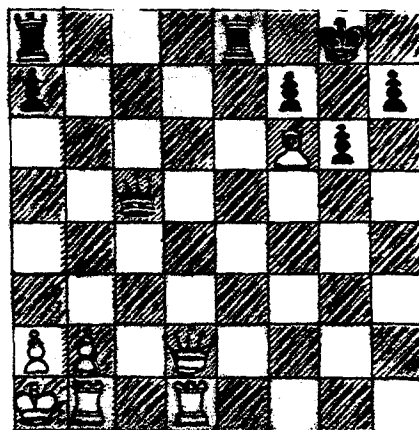
Mate de Pillsbury



- |    |           |           |
|----|-----------|-----------|
| 1. | T x g 7 + | R h 8     |
| 2. | T g 8 +   | R x T g 8 |
| 3. | T g 1 + + |           |

Diagrama n.º. 76

Mate de Lolli (Juan Bautista, 1763)

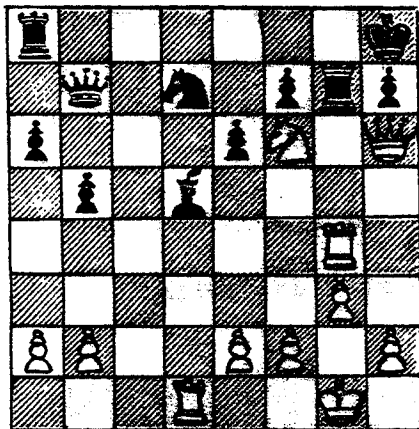


- |                   |                    |
|-------------------|--------------------|
| Original          | -Secundária-       |
| 1. D h 6 , D f 8  | Se as negras jogam |
| 2. D xh 7+, R x D | 3 ... , D h 6      |
| 3. T h 1 +, Rg 1  | 4. T x D, R x T    |
| 4. T h 8 + +      | 5. T h 1 ++        |

| Brancas        | Negras      | Brancas       | Negras |
|----------------|-------------|---------------|--------|
| 1. e 4         | e 5         | 2. C f 3      | C e 6  |
| 3. B e 4       | B e 5       | 4. c 3        | C f 6  |
| 5. C g 5       | o - o       | 6. d 3        | h 6    |
| 7. L 4         | h 6 x C g 5 | 8. h 4 x g 5  | C L 7  |
| 9. D L 5       | T e 1       | 10. D x f 7 + | R h 8  |
| 11. Tx C L 7 + | R x T       | 12. D L 5 ++  |        |

Diagrama nº. 77

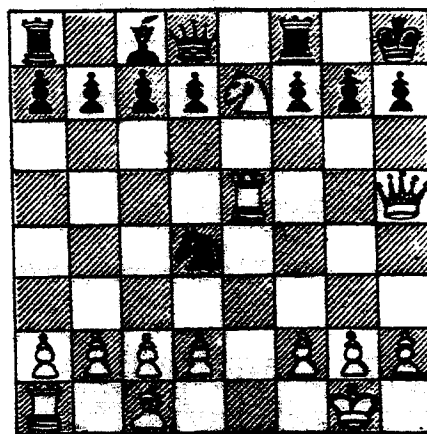
0 Mate árabe



1. . . . , T a 8 - g 8
2. D x h 7 + , T x D
3. T x T + +

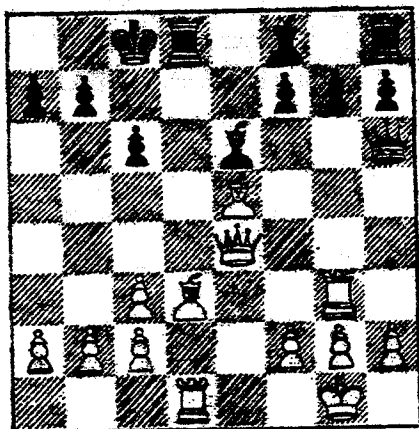
Diagrama nº. 78

0 mate de Anastácio



1. D x h 7 + , R x D
2. T h 5 + +

Diagrama nº. 79 - 0 mate de Beden

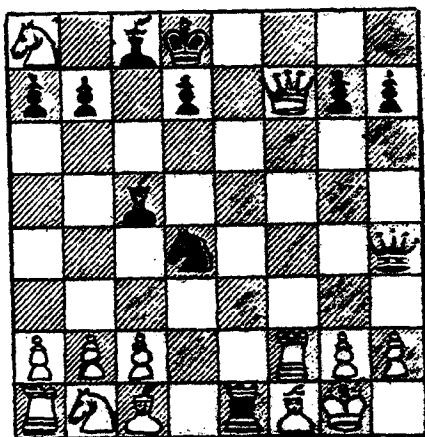


1. D x e 6 + , b 7 x D e 6
2. B a 6 + +

Este tipo de mate ocorre vulgarmente quando o rei efectua o roque largo sem a protecção necessária.

Diagrama nº. 80

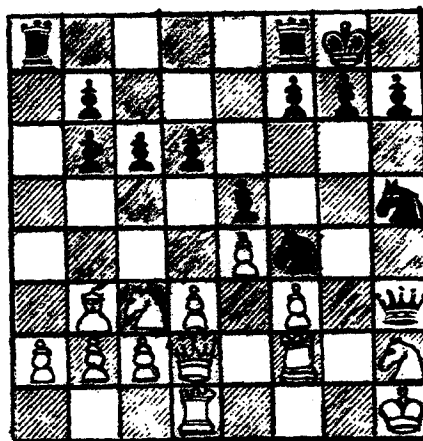
0 Mate de Bird



1. . . . , C e 2 +
2. R h 1 , T x B f 1
3. T x T f 1 , C g 3 ++

Diagrama nº. 81

Mate de Chigerin

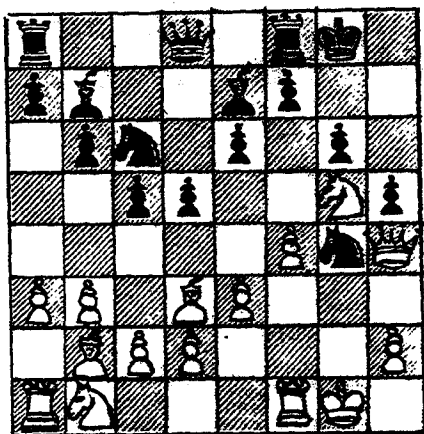


1. . . . , C g 3 +
2. R g 1 , D g 2 +
3. T x D g 1 , C h 3 ++

0 mate de Chigerin efectua-se com os 2 cavalos, sempre com o apoio de outras peças, próprias ou do adversário, uma vez que no final Rei e 2 Cavalos não podem conseguir a vitória contra o Rei adversário apenas.

Diagrama nº. 82

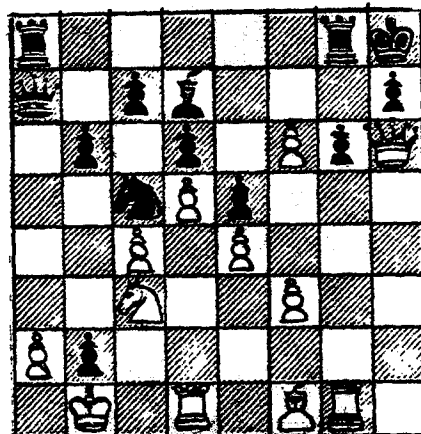
0 mate de Blackburn (1870)



1. D x h 5      P x D
2. B h 7 + +

Diagrama nº. 83

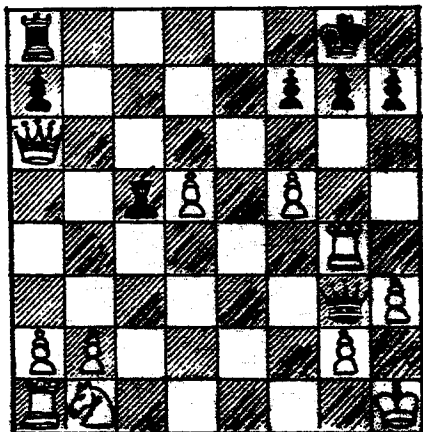
0 mate de Damiano



1. D x h 7 + , R x D
2. T h 1 + , B h 3
3. T x B h 3 + +

Diagrama nº. 84

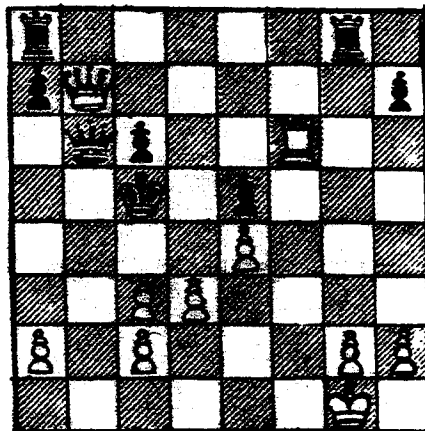
0 mate de Anderssen



1. . . . , D e 1 +
2. R h 2 , B g 1 +
3. R h 1 , B f 2 +
4. R h 2 , D g 1 + +

Diagrama nº. 85

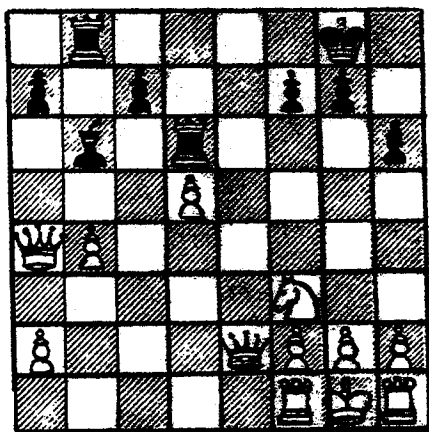
Mate de dama



1. T x e 6 , D x T e 6
2. D b 4 + +

Diagrama nº 86

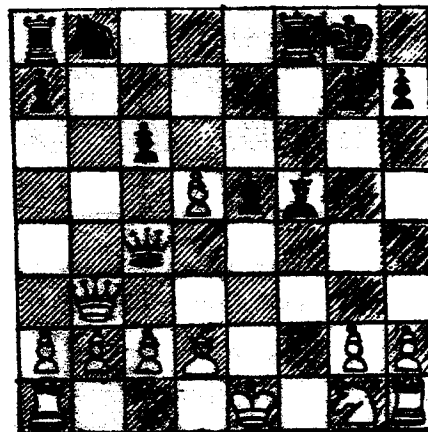
0 mate da "charlateira"



1. . . . , D x e f 3
2. g 2 x D , T g 6 + +

Diagrama nº. 87

0 mate de "Malon"



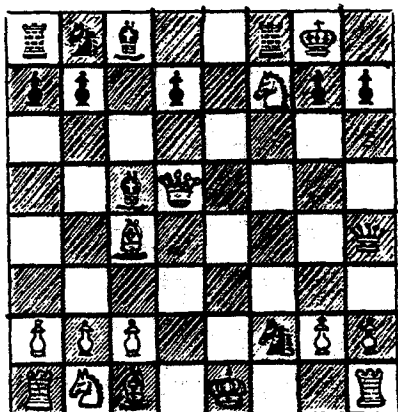
1. . . . , D f 1 +
2. R x D , B d 3 +
3. R e 1 , T f 8 + +

0 mate designado de "Malon" é caracterizado pelo xeque duplo a descoberto que o antecede.

Concluídos os exemplos de visão "à distância" com os casos elementares de mate damos a última série de exercícios.

Diagrama nº. 88

Negras: X.X.

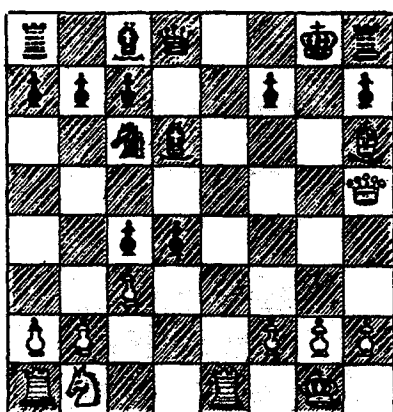


Branças: X.X.

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 90

Negras : H.

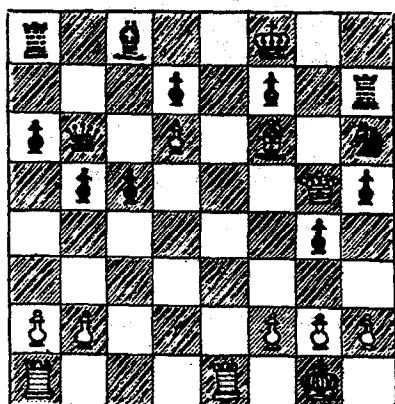


Branças : S.Winawer

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 92

Negras : Neumann

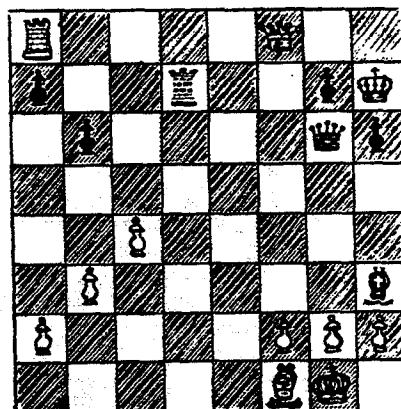


Branças: Exner

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 89

Negras: Gutmayer

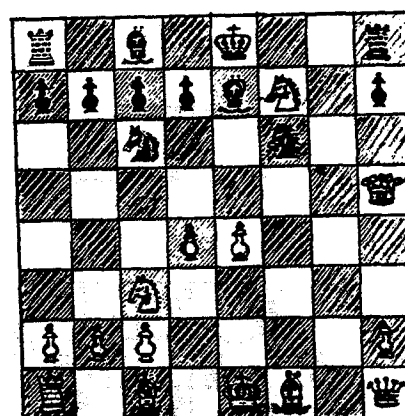


Branças : L

Jogam as negras e dão mate

Diagrama nº. 91

Negras : X. X.

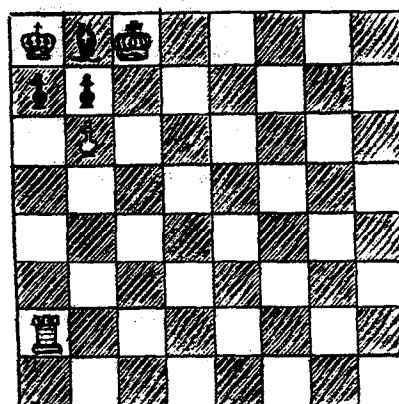


Branças : X. X.

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 93

Negras : X. X.

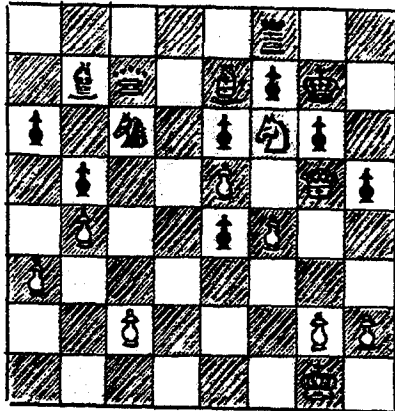


Branças: Morphy

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 94

Negras: J.Bendiner

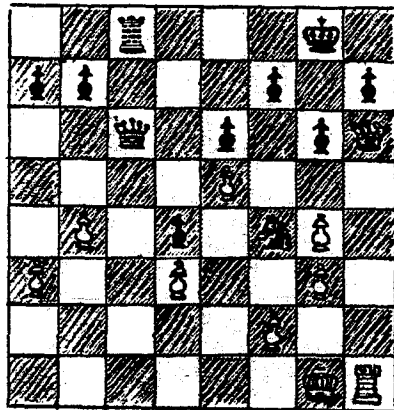


Branças: J.V.Kleeberg

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 96

Negras : Ipata

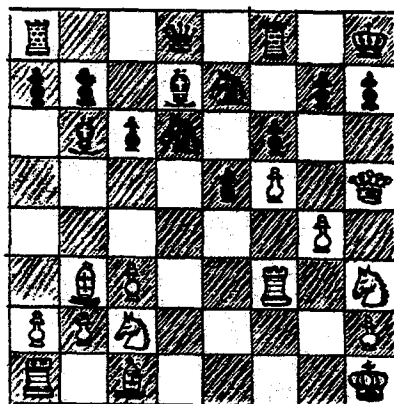


Branças : Grau

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 98

Negras: Staunten

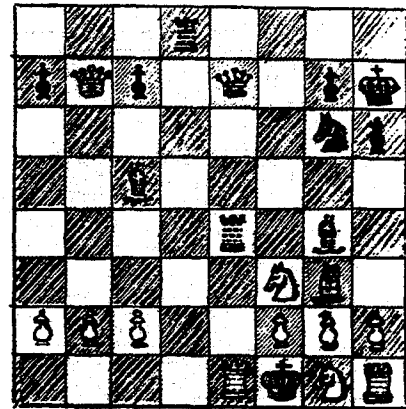


Branças: Cochrane

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 95

Negras : Pollock

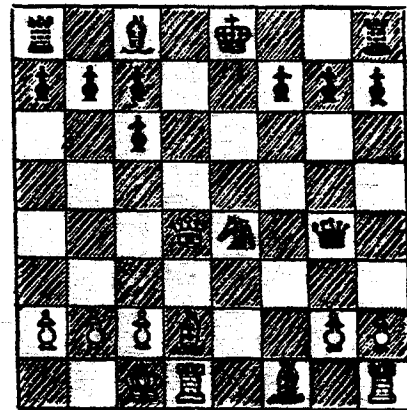


Branças: X. X.

Jogam as negras e dão mate

Diagrama nº. 97

Negras : Makucy

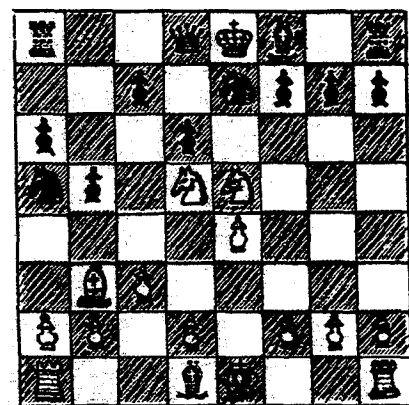


Branças: Kolich

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 99

Negras: X. X.

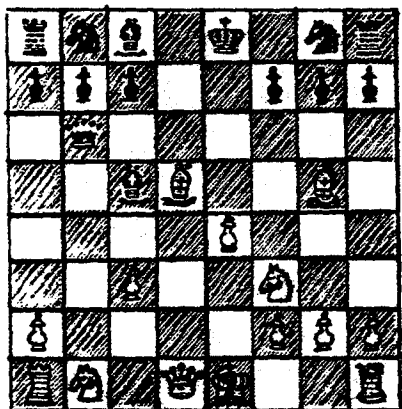


Branças: Berger

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama n°. 100

Negras : X . X.

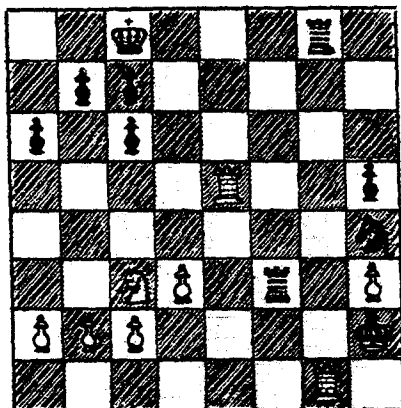


Branças: X. X.

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama n°. 102

Negras: Schlechter

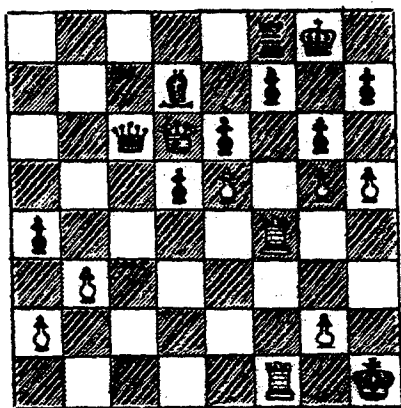


Branças: Dr. Tartakower

Jogam as negras e dão mate

Diagrama n°. 104

Negras: Prof. Lj. J.

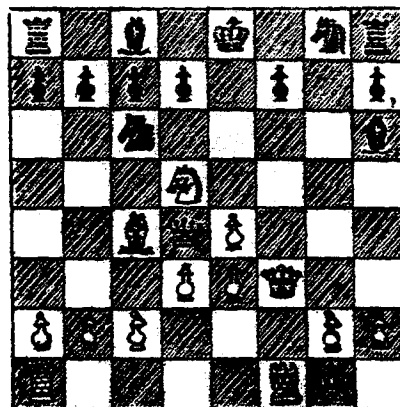


Branças: Ovadia

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama n°. 101

Negras : X. X.

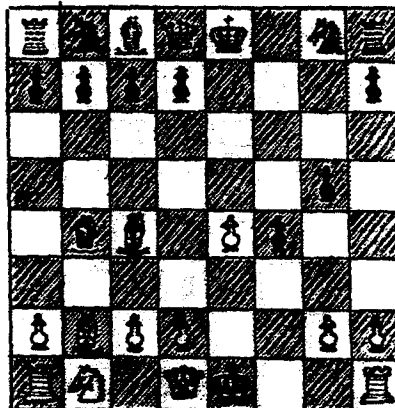


Branças : White

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama n°. 103

Negras: X. X.

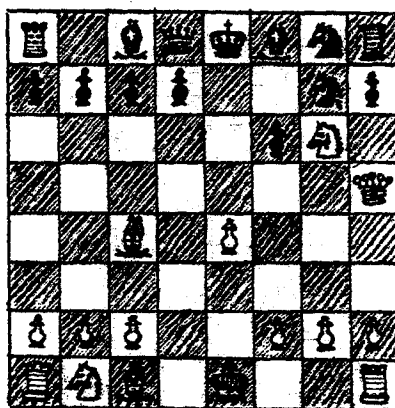


Branças: Zukertort

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama n°. 105

Negras: X.X.

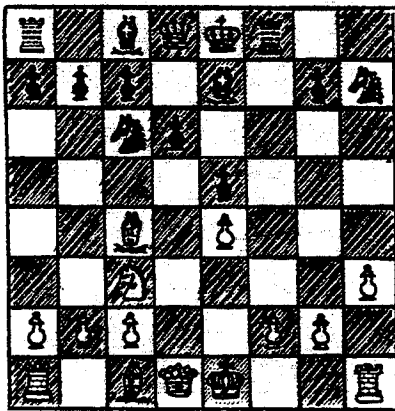


Branças : Fritz

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 106

Negras : X. X.

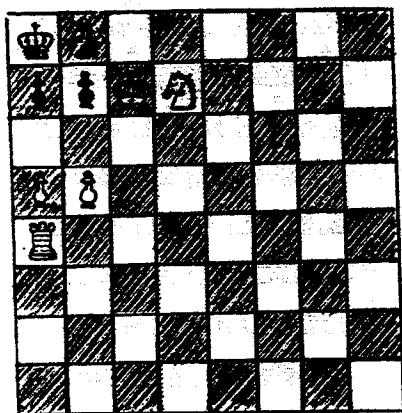


Branças: Schweitzer

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 108

Negras: Y

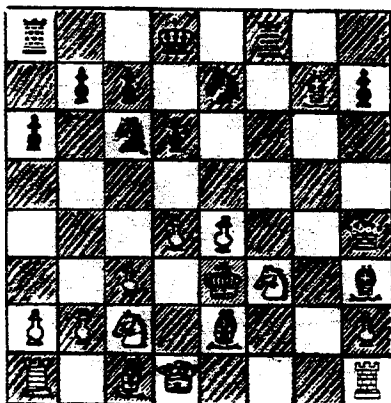


Branças: X

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 110

Negras: Minkwitz

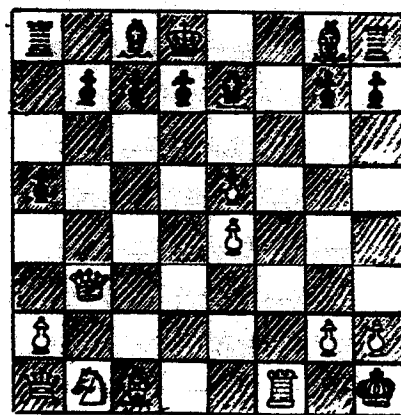


Branças: Dr.Schmidt

Jogam as negras e dão mate

Diagrama nº. 107

Negras: General Bertrand

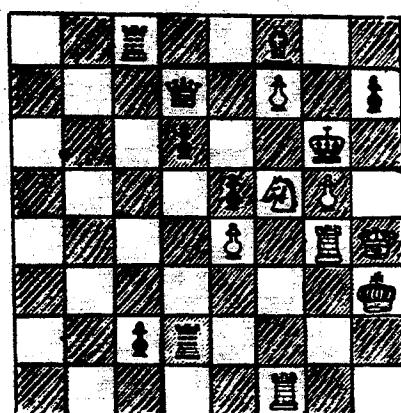


Branças: Napoleon I

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 109

Negras : Amateur

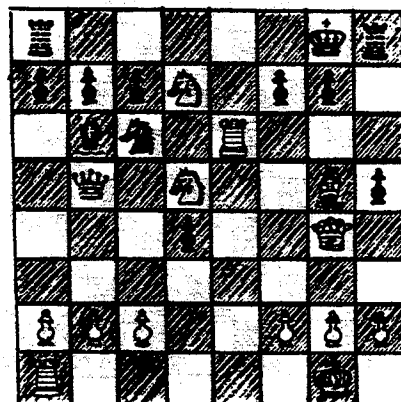


Branças: Anderssen

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 111

Negras : X

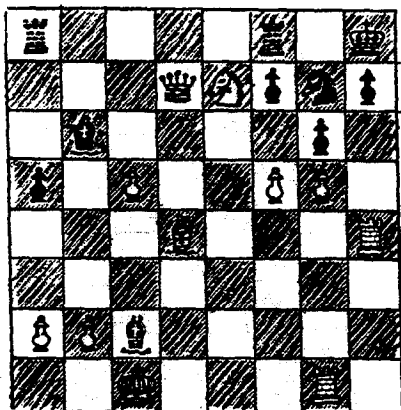


Branças: Principe Dadian

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 112

Negras : X. X.

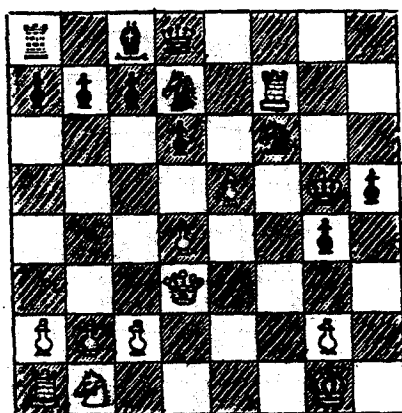


Branças: X. X.

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 114

Negras: X

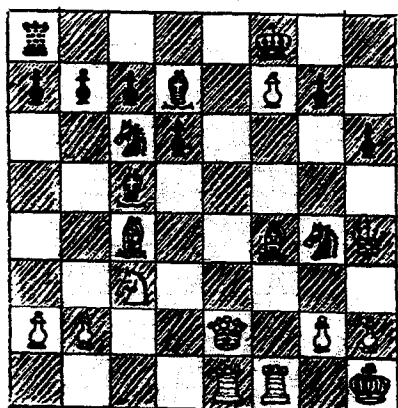


Branças: Dufresne

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 116

Negras: Amateur

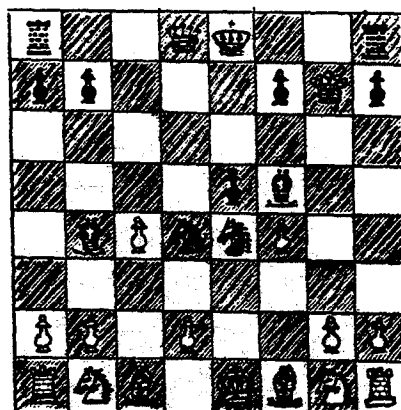


Branças: Charusek

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 113

Negras: Schallopp

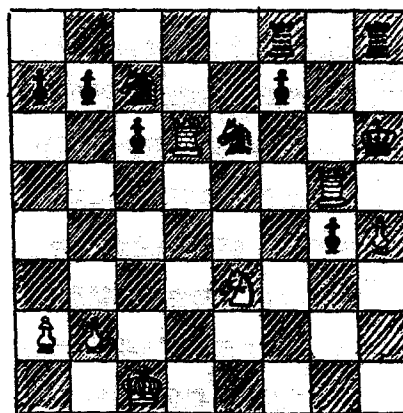


Branças: X

Jogam as negras e dão mate

Diagrama nº. 115

Negras: Schulten

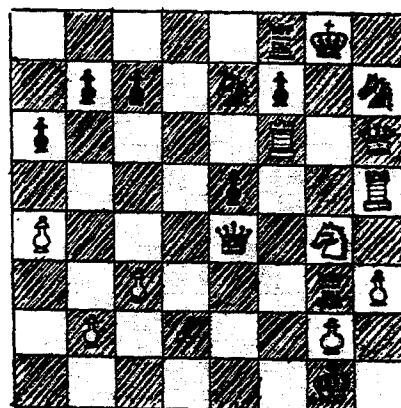


Branças: Saint-Amant

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 117

Negras: Dr. Sohn

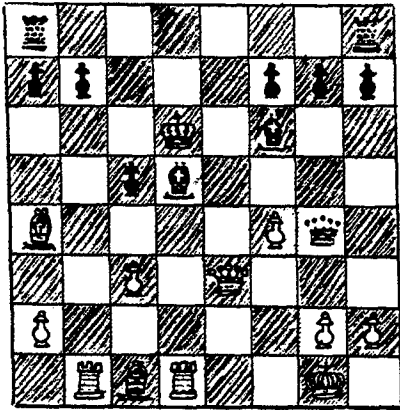


Branças: German

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 118

Negras: X

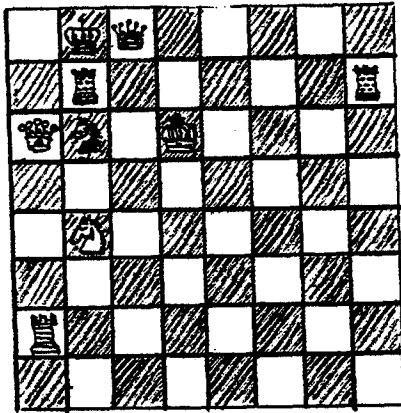


Branças: J. Mason

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 120

Negras: Lowe

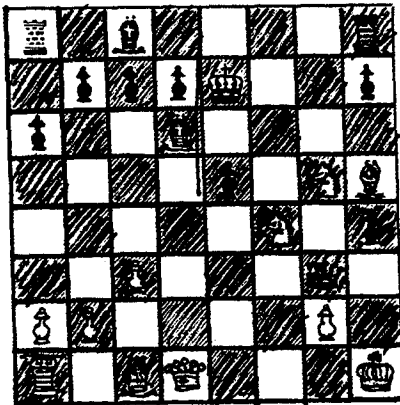


Branças: Kennedy

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 122

Negras: Lowenthal

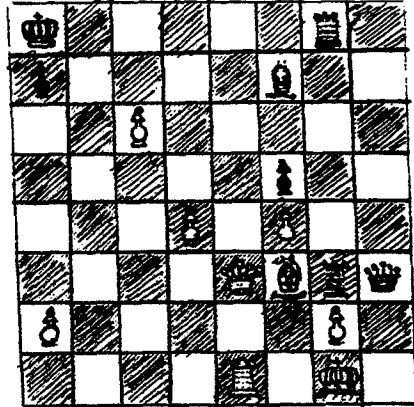


Branças: Gordon

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 119

Negras: Bardeleben

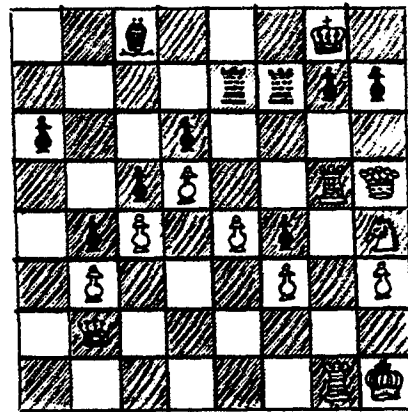


Branças: Mieses

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 121

Negras: Schlechter

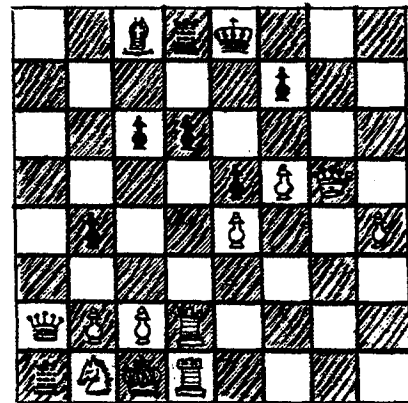


Branças: Janowski

Jogam as brancas e dão mate

Diagrama nº. 123

Negras: Guerra Beneo



Branças: Grau

Jogam as brancas e dão mate

- CAPÍTULO IV -

Naturalmente alguns dos problemas apresentados não terão sido resolvidos pelo leitor. Não é motivo para desanimar.

Daremos no final deste capítulo 100 partidas para melhorar a sua visão.

Deverá, no entanto, seguir a fórmula seguinte :

- 1) - Passar a partida normalmente.
- 2) - Efectuar 2 lances ( jogada e resposta ) mentalmente e só depois colocar as peças na posição resultante.
- 3) - Depois de conseguir passar a partida de 2 em 2 lances, deverá passar a partida de 3 em 3 lances da forma descrita em 2) e, só depois passar de 4 em 4 lances e assim sucessivamente.
- 4) - No final poderá rever os exercícios dados e verificará a facilidade com que resolverá a sua totalidade.

Paralelamente notará progressos na prática do jogo, mas desde já convém notar os erros seguintes no tipo de visão ultimamente estudado :

- 1º. Supervalorização da defesa própria que lhe proporcionará uma sensação de segurança, fonte de naturais surpresas e desgostos.
- 2º. Supervalorização da defesa do adversário que lhe não permitirá muitas vezes obter a vitória desejada.
- 3º. Supervalorização do nosso ataque criando uma falsa ideia de que qualquer caminho conduz à vitória o que lhe trará mais derrotas do que supõe até ganhar consciência plena deste facto.
- 4º. Supervalorização do jogo do adversário o que lhe fará abandonar a luta quando existem ainda factores a seu favor.

Influi também muitas vezes nestes erros o estado de espírito criado pela condução do jogo num determinado sentido - ataque cerrado, quando em determinado momento uma jogada posicional ou de espera, poderiam modificar o cariz do jogo.

Em xadrez, como na vida, é necessário estar atento a todas as alterações que se produzem pois só dessa forma poderemos modificar a nossa estratégia ( ou a tática ) no melhor caminho.

Para finalizar estas observações indicamos os elementos que permitirão analisar com mais profundidade as partidas a seguir transcritas.

- Dividimos as partidas em 2 tipos :

- Partidas de ataque sem rocar ( 7 a 76 )

Elementos positivos directos ( dependentes do atacante )

1º. Domínio do ponto 7 B R com o bispo actuando na diagonal 2 T D / 8 C R e geralmente situado em 4 B D. Por vezes com a colaboração da dama em 3 C D.

Exemplos: Partidas nºs. 8, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 23, 24, 25, 27, 31, 32, 34, 36, 37, 39, 41, 47, 48, 50, 53, 60, 64, 66, 67, 70, 71, 72, 73, 74.

2º. Domínio da diagonal 5 T R - 8 R geralmente exercido pela dama em 5 T.

Exemplos: Partidas nºs. 7, 19, 20, 32, 35, 37, 47, 51, 54, 69 e 72.

3º. Domínio do centro do tabuleiro pela acção dos cavalos e bispos. ( Importância da sua agilidade ).

Exemplos: 8, 9, 11, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 24, 26, 28, 29, 30, 31, 35, 36, 37, 38, 41, 46, 53, 57, 65, 66, 68, 69, 72, 73, 74.

4º. Acção dos peões centrais e particularmente que se situa ou domina a casa 7 B R.

Exemplos: Partidas nºs. 18, 23, 24, 30, 31, 44, 64, 73.

5º. Acção das torres e/ou dama nas colunas abertas, sobretudo quando se trata das colunas B R, R ou D.

Exemplos: 8, 17, 21, 22, 24, 25, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 51, 53, 54, 57, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 67, 70, 73.

6º. Esta acção às vezes se transforma em acção de uma torre ou dama na 8ª. linha.

Exemplos: 32, 33, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46,  
49, 60, 62, 63, 64.

#### Factores indirectos do ataque

1ª. Por vezes o atacante opera subtilmente para entorpecer o desenvolvimento do adversário.

Exemplos: 8, 15, 21, 30, 37, 49, 57, 58, 62, 63, 67, 68, 70,  
74.

2ª. Outras desaloja o cavalo de 3 B R o que lhe permite atacar.

Exemplos : 16, 18, 19, 23, 24, 35, 36, 38, 48, 64, 65, 71.

3ª. Outras vezes evita o 0-0 do adversário mediante a entrega de uma peça por o peão B R ou com B 3 T D.

Exemplos: 12, 13, 14, 17, 18, 25, 26, 28, 32, 34, 35, 37, 46,  
47, 48, 52, 53, 58, 60, 63, 65, 70, 71, 72, 73, 74,  
75.

4ª. Outras vezes ataques prematuros, inoportunos ou mal conduzidos permitem lançar contra ataques ganhadores.

Exemplos: 8, 10, 31, 37, 38, 40, 44, 48, 49, 50, 57, 60, 62,  
65, 69, 70.

Estes factores originam por vezes 3 tipos de manobra.

1ª. viagem do rei até ao extremo do tabuleiro (coluna do rei) onde recebe mate.

Exemplos: 35, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58,  
59, 60, 61, 62, 63, 64.

2ª. Outras vezes se produz essa viagem até ao centro do tabuleiro.

Exemplos: 16, 17, 18, 19, 68, 69, 71.

3ª. viagem do rei à ala da dama.

Exemplos: 65, 66, 67, 70, 72, 73, 74, 75.