

EVENTO CXOL 20 ANOS (2000 - 2020)

MÉTODO DOS 6 PILARES TREINADOR



MN GÉRSO PERES

www.gersonperes.com.br



**“TUDO QUE QUERO NA
VIDA É JOGAR XADREZ”
- FISCHER**

DE PEÃO A DAMA

O presente trabalho atende uma demanda cada vez maior no campo do xadrez de alto rendimento. O material inserido neste ebook vem de pesquisas realizadas em livros de xadrez e de outras áreas do conhecimento humano, consultas na internet e especialmente da experiência do autor em quase 30 anos jogando e ensinando xadrez.

Esperamos que o objetivo almejado com este ensaio seja alcançado e desde já desejamos aos leitores muitas vitórias no maravilhoso mundo das 64 casas do tabuleiro.

O Autor



07

**COMO
PROGREDIR NO
XADREZ**



12

ABERTURA



35

MEIO-JOGO



45

FINAL



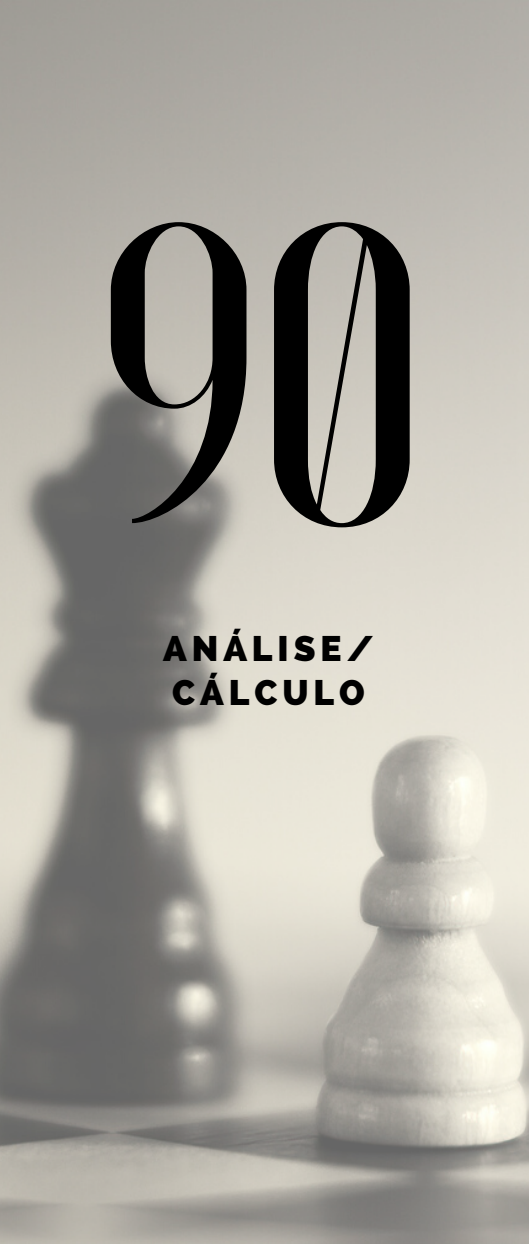
58

ESTRATÉGIA



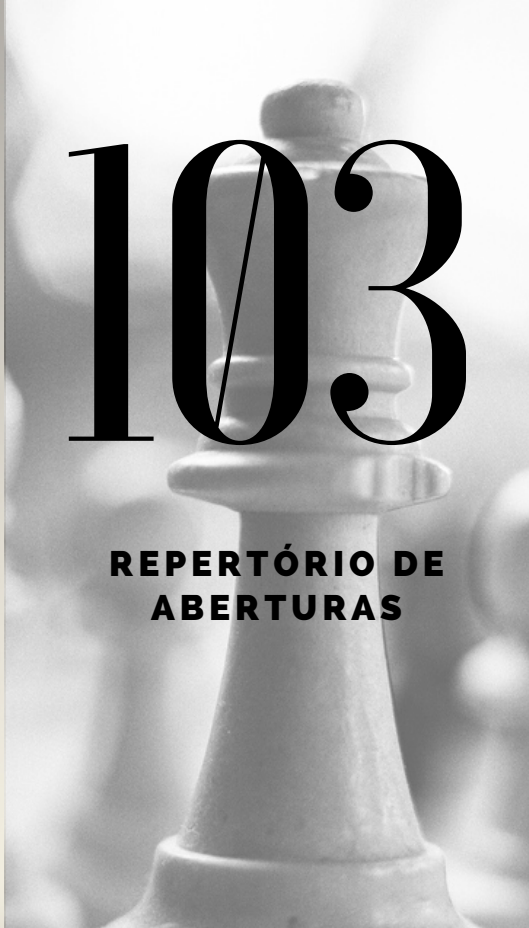
77

TÁTICA



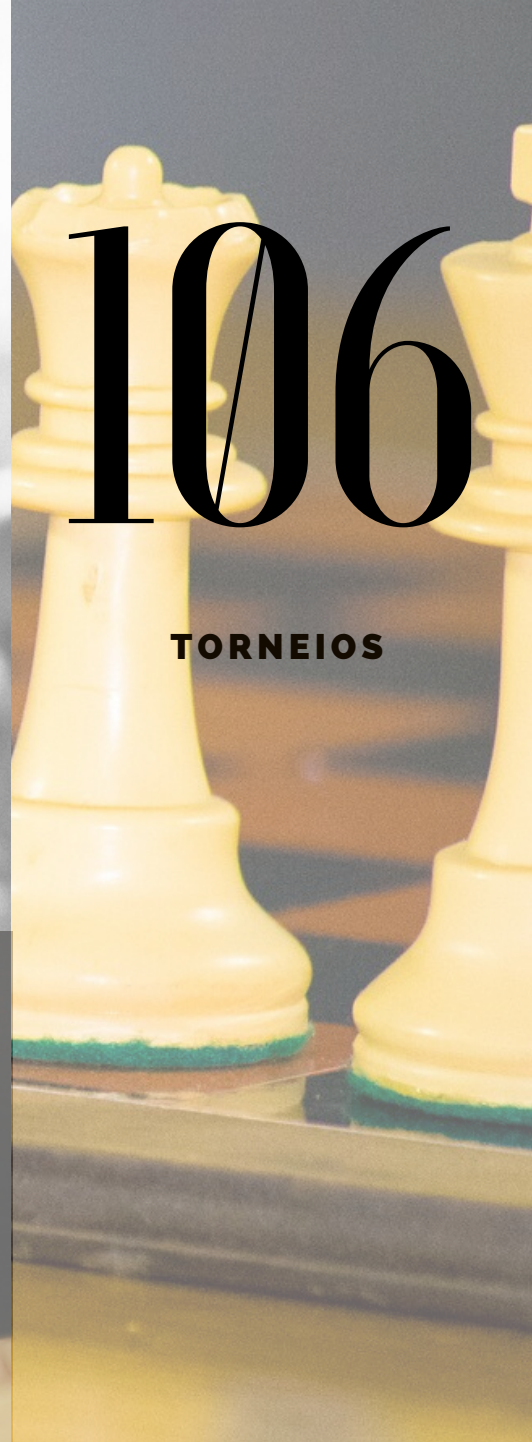
90

**ANÁLISE/
CÁLCULO**



103

**REPERTÓRIO DE
ABERTURAS**



106

TORNEIOS



111

**PSICOLOGIA
ENXADRÍSTICA**



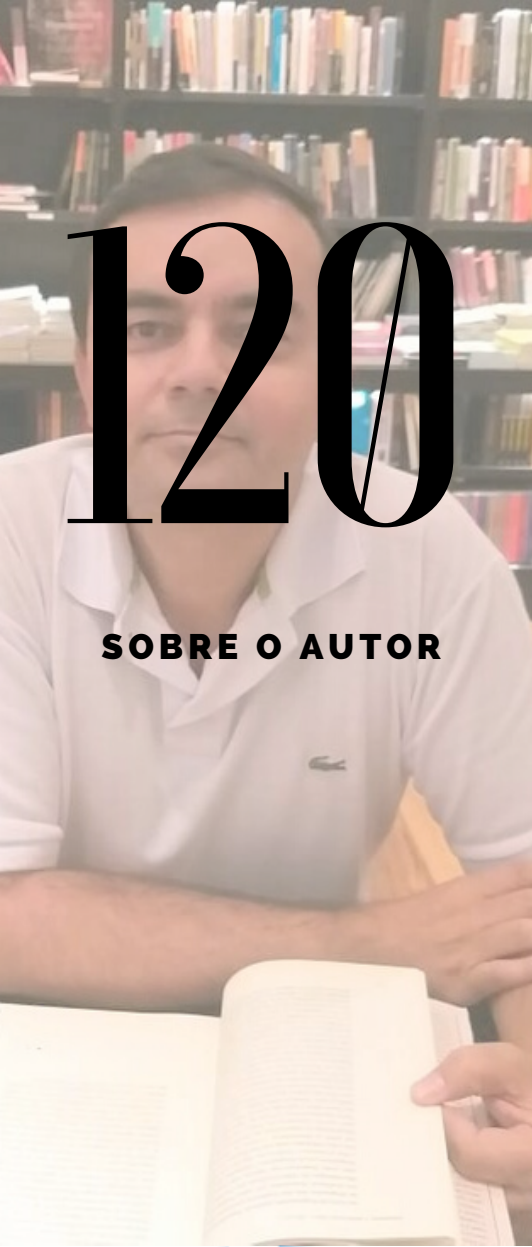
114

PREPARAÇÃO FÍSICA



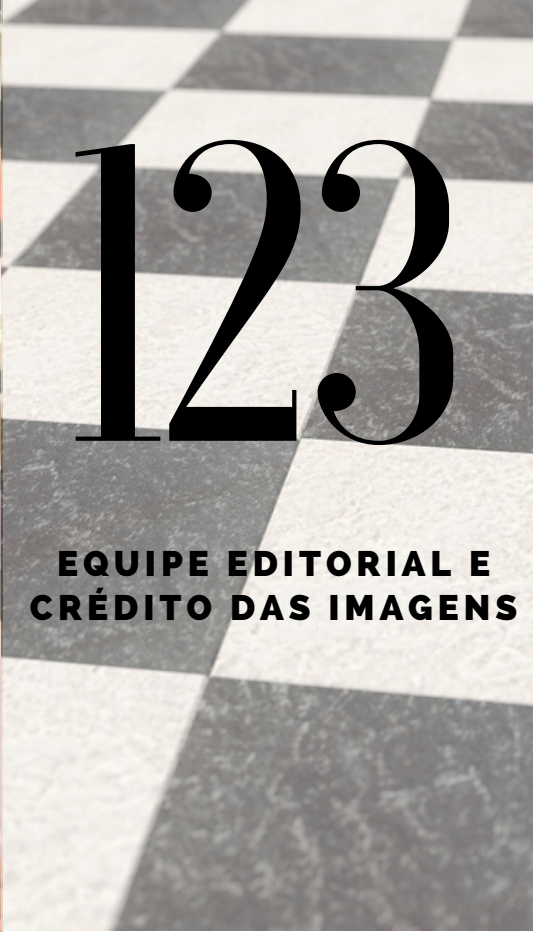
117

INFORMÁTICA



120

SOBRE O AUTOR



123

**EQUIPE EDITORIAL E
CRÉDITO DAS IMAGENS**



125

**LIVROS E SOFTWARES
RECOMENDADOS**



Como Progredir no Xadrez

O célebre grande mestre, treinador e escritor especializado Alexander Kotov (1913-1981) sabiamente afirmou que: “para evoluirmos no xadrez é necessário a determinação para o estudo e a prática constante”...

Partindo dessa premissa, o que devemos então fazer no que diz respeito às questões práticas e teóricas do xadrez para gradualmente melhorarmos nosso nível técnico?!

A PRÁTICA

Na questão da prática é relativamente fácil e mais prazeroso. Podemos medir forças contra outros adversários, seja em casa, na escola, nos Clubes de Xadrez, na internet... ou mesmo contra computadores, com forças as mais variadas.

Entretanto, o local mais adequado é mesmo o ambiente dos torneios, onde encontramos outras variáveis que não só o conhecimento assimilado nos livros e posto em prática de forma amistosa.

Há agora a pressão psicológica, temos de lidar com ritmos de jogo diferentes de acordo com o tipo de torneio (se relâmpago, rápido ou pensado), entramos no campo da vontade de vencer, da garra, do ego, enfim o adversário está ali em nossa frente e precisa ser derrotado.

Ele nos olha, nos desafia, nos intimida... Em suma: não há lugar mais propício que as competições para exigir o máximo de nós, trazer à tona todo nosso potencial. Bom, se na prática já sabemos que o segredo é jogar exaustivamente – especialmente torneios –, o que fazer então com a teoria?!

É disso que vamos tratar de agora em diante, amigo leitor.

A TEORIA

No livro ‘K x K, a Perestroika no Tabuleiro, publicado em 1991, seu autor, o MI Rubens Filguth, informava que o ex-campeão mundial Anatoly Karpov reunia em sua biblioteca pessoal aproximadamente 8.000 títulos de livros de xadrez.

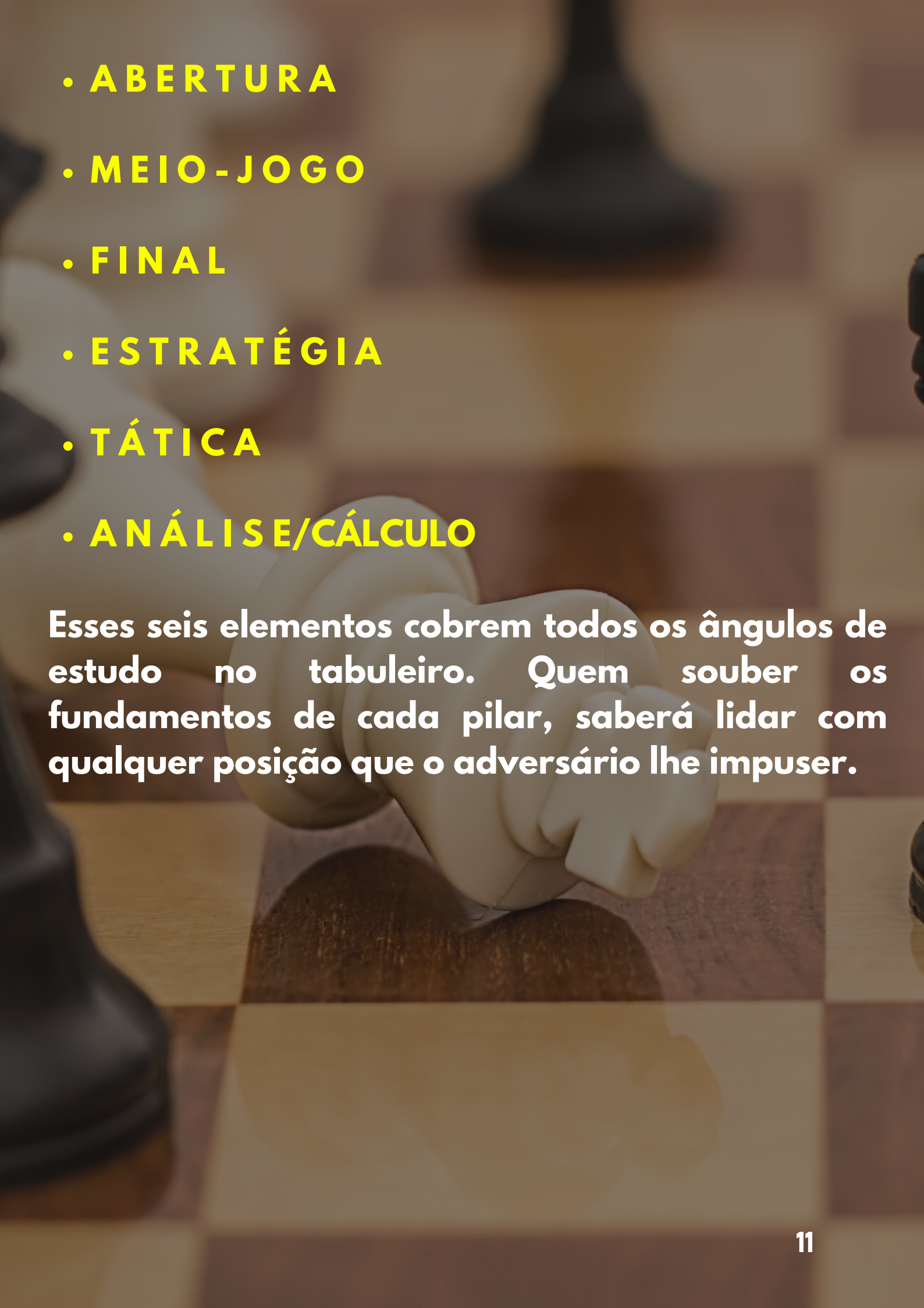
Em 2007, numa matéria sobre Karpov que é o jogador que mais ganhou torneios – no site da ChessBase (www.chessbase.com) havia a informação de que o GM russo já detinha cerca de 20.000 títulos de livros de xadrez.

No entanto, o site trazia a estimativa de que o número de obras de xadrez existentes no mundo é de aproximadamente 40.000 títulos!

Com tanta literatura disponível, teríamos que viver várias vidas para ler tudo que se publicou sobre nossa modalidade, pois as poucas décadas que o ser humano passa por aqui seriam insuficientes frente ao material a ser estudado.

Assim, como assimilar de forma racional um pouco de tudo o que há sobre xadrez? Atingiremos esse objetivo dividindo em tópicos o que há de mais importante a ser aprendido.

Chamaremos esses tópicos de “pilares”, em que haverá seis frentes de estudo. São elas:

- 
- **ABERTURA**
 - **MEIO-JOGO**
 - **FINAL**
 - **ESTRATÉGIA**
 - **TÁTICA**
 - **ANÁLISE/CÁLCULO**

Esses seis elementos cobrem todos os ângulos de estudo no tabuleiro. Quem souber os fundamentos de cada pilar, saberá lidar com qualquer posição que o adversário lhe impuser.

Abertura

Dizemos ‘abertura’ a primeira fase da partida, onde vamos “acordar” nossas peças, despertando-as para o jogo, uma vez que nas casas onde se encontram estão inativas, adormecidas.

A abertura compreende os 10, 12, às vezes 15 primeiros lances.

Alguns fatores a serem levados em consideração:

Centro: casas e4, d4, e5 e d5. São os principais quadros do tabuleiro e nossas peças devem ser movimentadas visando ocupá-los.

Desenvolvimento: é tirar a peça de sua casa inicial e colocá-la no jogo, de preferência atacando as casas centrais.

Espaço: é o território. Ter vantagem espacial é ter liberdade para a movimentação das peças.

Tempo: cada lance é uma oportunidade de pôr uma peça para trabalhar. Uma jogada é um tempo que dispomos. No começo da partida as brancas dispõem de um tempo a mais.

Fórmula do sucesso na abertura:

$$\mathbf{A = CD + ET}$$

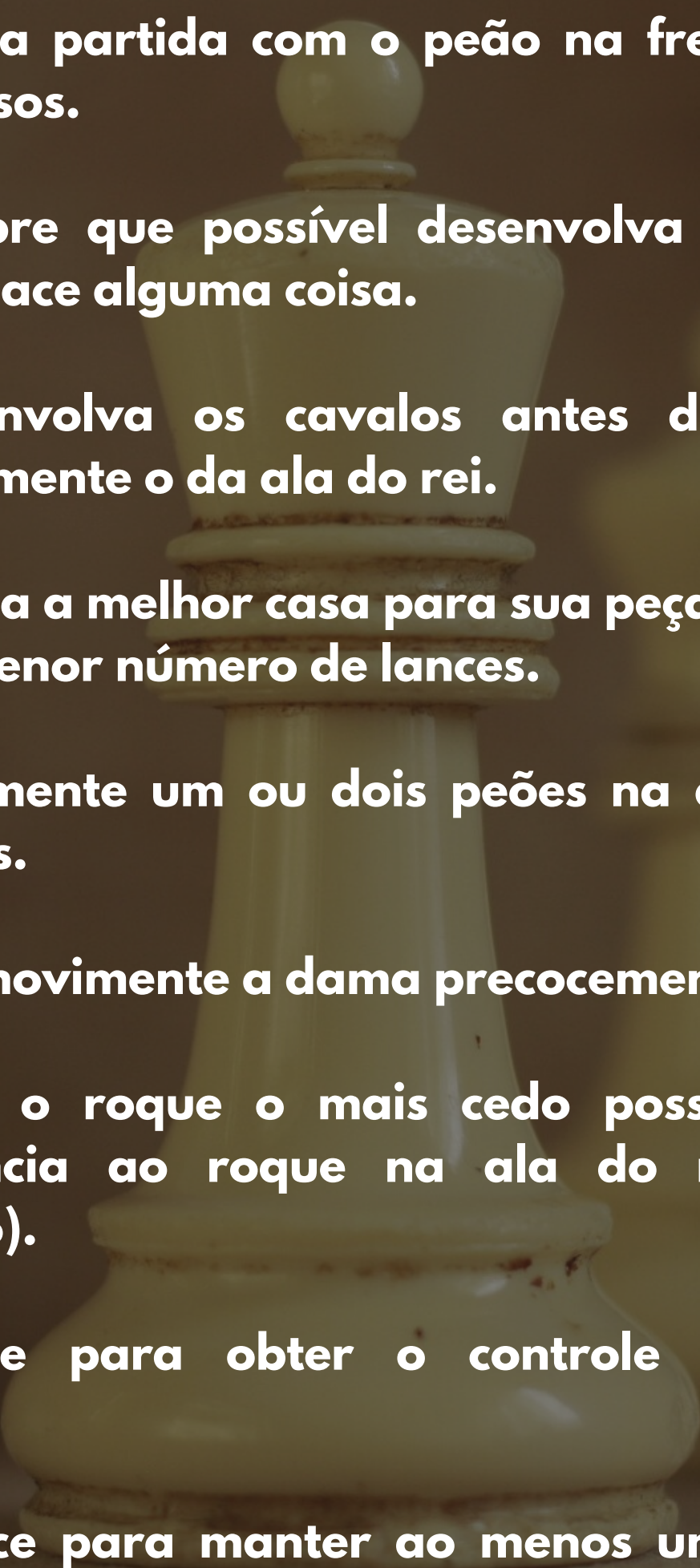
TIPOS DE JOGADAS

Neutra, ataque, defesa, contra-ataque e erro.

Se observamos bem, há sempre uma correlação nos tipos de jogadas. Por exemplo, se nosso adversário faz uma jogada de ataque devemos responder com uma jogada de defesa ou contraataque; para um lance neutro, devemos responder com outro neutro ou de ataque, e assim por diante.

DICAS

A seguir, 15 dicas para ser jogar a abertura adaptadas do livro 'Xadrez Básico', de Orfeu 'Agostini, publicado em meados da década de 1950, e que se tornou um bestseller em língua portuguesa.

- 
- 1. Inicie a partida com o peão na frente do rei dois passos.**
 - 2. Sempre que possível desenvolva uma peça que ameace alguma coisa.**
 - 3. Desenvolva os cavalos antes dos bispos, especialmente o da ala do rei.**
 - 4. Escolha a melhor casa para sua peça e ocupe-a com o menor número de lances.**
 - 5. Movimente um ou dois peões na abertura e não mais.**
 - 6. Não movimente a dama precocemente.**
 - 7. Faça o roque o mais cedo possível, e dê preferência ao roque na ala do rei (roque pequeno).**
 - 8. Jogue para obter o controle das casas centrais.**
 - 9. Esforce para manter ao menos um peão no centro.**

10. Não movimente a mesma peça duas vezes.

11. Evite colocar suas peças nos cantos do tabuleiro.

12. Procure conquistar espaço para a livre movimentação de suas peças, do contrário, cairá em posições restringidas.

13. Tente trabalhar com suas peças em harmonia (conjunto), uma colaborando com outra.

14. Cuidado com os lances anódinos (aqueles que não objetivam nada).

15. Não sacrifique material sem um motivo claro e imediato.

Para sacrificarmos uma peão devemos ter pelo menos uma das seguintes compensações:

Desenvolvimento;

Ataque;

Impedir o roque adversário, temporária ou definitivamente;

Desviar a atenção de uma peça inimiga, em especial da dama.

Para o jogador que já fez um progresso substancial em seu jogo, trazemos o método de estudo aplicado no livro ‘O Espírito da Abertura’, de Gérson Peres Batista e Joel Cintra Borges, publicado em 2004 e que está em sua 2ª edição reimpressa (em 2016).

O interessado em assimilar uma abertura terá de tomar ciência da caricatura da mesma, entendendo os fundamentos dela, sua razão de ser.

Abertura só se aprende através de conceito, temos de entender o sentido dos lances. O processo “decoreba” não funciona e poderá levar o enxadrista à estagnação.

Veremos um modelo de como se aprofundar numa determinada abertura, tomando como exemplo a Defesa Indo-Benoni, que se convencionou chamar nos dias atuais de Benoni Moderna.

BENONI MODERNA

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6



Posição após 5...d6

HISTÓRICO

Inicialmente chamada de Defesa Staunton, passou a ser considerada posteriormente uma das linhas do Gambito da Dama. Em meados do século passado foi agregada à Defesa Índia do Rei, porque as pretas começaram a desenvolver o bispo por fianqueto, à semelhança das defesas índias.

Convém esclarecer que a Benoni é um complexo de linhas que tem origem nos lances 1.d4 c5. A variante mais jogada, da qual trataremos no presente capítulo, denominada primeiramente IndoBenoni ou Semi-Benoni, em nossos dias recebeu o nome de Benoni Moderna.

A palavra Ben-Oni é hebraica e significa “filho do meu sofrimento”. Conta-se que, quando deprimido, Aaran Reiganum pegava o tabuleiro de xadrez e punha-se a analisar posições, em especial defesas contra gambitos. Dessas análises surgiu um livro, publicado em 1825, considerado a base da Benoni Moderna. O nome da defesa foi tirado do título dessa obra.

Alguns brasileiros que a utilizam: os MIs Carlos Alejandro Martinez e Welling.

ESPECIALISTA: TAL



Mikhail Tal nasceu na cidade de Riga, capital da Letônia, no ano de 1936, tendo falecido em 1992. Era de origem judaica, filho de um médico, tendo sua família um elevado nível cultural.

Desde muito pequeno demonstrou assombrosa capacidade intelectual, com grande facilidade para os cálculos e uma memória prodigiosa, sendo capaz de gravar poemas e capítulos inteiros de livros em pouquíssimo tempo.

Aprendeu o xadrez com sete anos de idade e aos doze já era um forte jogador. Ao vinte e três anos sagrou-se campeão mundial, na época o mais jovem de todos os tempos, batendo – contra todos os prognósticos – a Mikhail Botvinnik, pelo dilatado score de 6 a 2 e 13 empates. No ano seguinte, porém, no matchrevanche, Botvinnik recupera o título e Tal não mais consegue reconquistá-lo.

De 1958 a 1982 participa de oito olimpíadas, vencendo 63 partidas, empatando 35 e perdendo apenas duas.

Entre outros títulos, citaremos “apenas” que foi campeão da URSS por seis vezes e que jogou mais de 4.000 partidas em torneios oficiais (uma das carreiras mais ativas entre todos os grandes enxadristas).

Apesar do muito que conseguiu, suas atuações, sem dúvida alguma, foram prejudicadas pela saúde precária, já que sofria de problemas renais.

Dono de um estilo extremamente agressivo e criativo, chegando a ser até paradoxo – o xadrez na concepção de Tal deixava de ser o reino da lógica para ser o das exceções – conquistou milhões de fãs com suas inesperadas e brilhantes combinações, o que lhe legou o cognome de “Mago de Riga”.

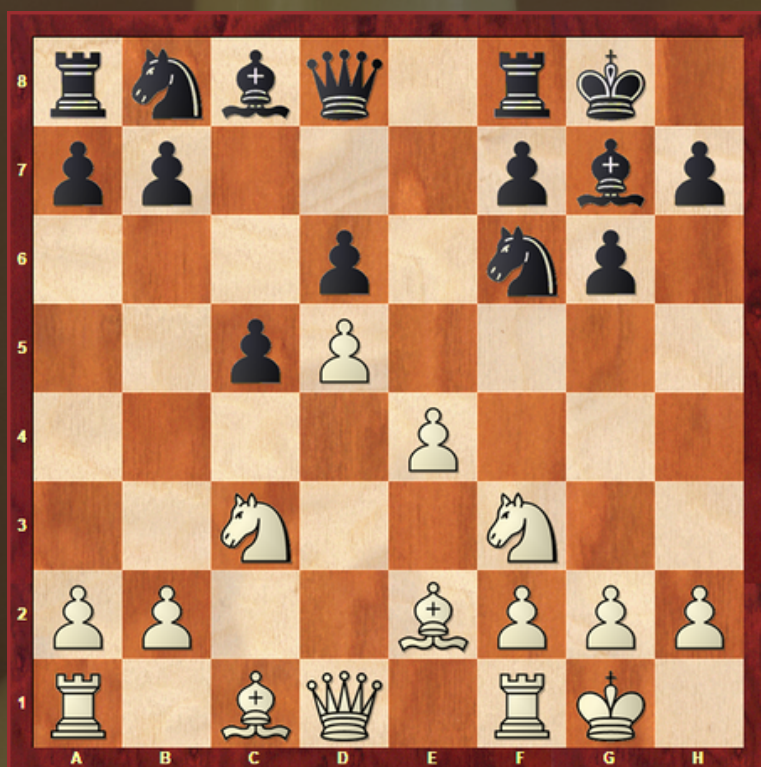
A Benoni sempre foi sua companheira. Utilizando-a com sucesso, imprimiu seu estilo agressivo em inúmeras linhas. Aos que pretendem jogá-la, as partidas de Mikhail Tal são fontes inesgotáveis de ideias e seu conhecimento é obrigatório.

VARIANTES DA BENONI MODERNA

Após 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6 as brancas têm à sua disposição várias combinações:

VARIANTE CLÁSSICA

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6
6.e4 g6 7.Cf3 Bg7 8.Be2 0-0 9.0-0



Posição após 9.0-0

SISTEMA KARPOV

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6
6.e4 g6 7.Cf3 Bg7 8.h3 0-0 9.Bd3



Posição depois de 9.Bd3

VARIANTE MIKENAS

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6
6.e4 g6 7.f4 Bg7 8.e5



Posição depois de 8.e5

VARIANTE TAIMANOV

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6
6.e4 g6 7.f4 Bg7 8.Bb5+



Posição depois de 8.Bb5+

VARIANTE PENROSE/TAL

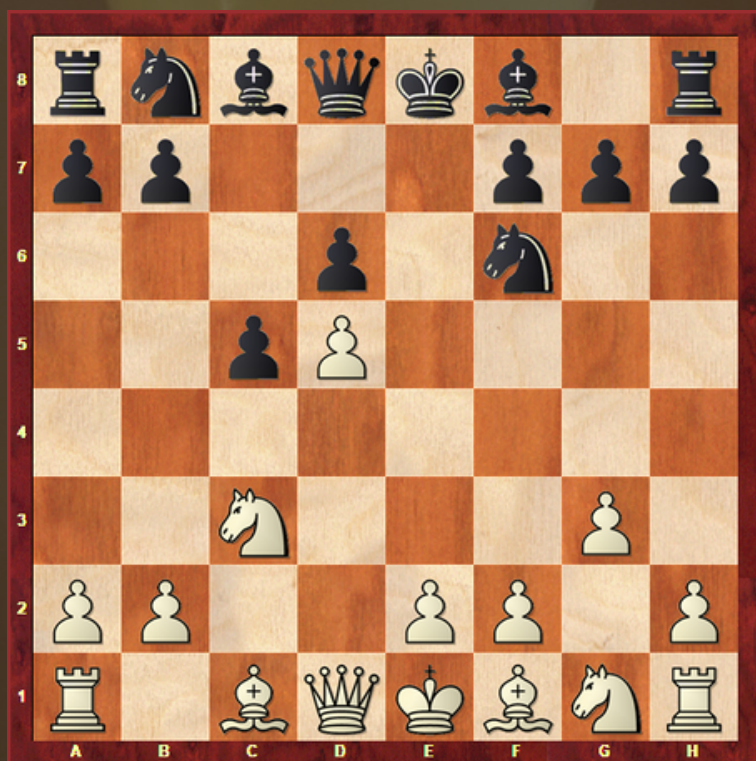
1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6
6.e4 g6 7.Bd3 Bg7 8.Cge2 0-0 9.0-0



Posição depois de 9.0-0

VARIANTE DO FIANQUETO

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6
6.g3 ou 6.Cf3 g6 7.g3



Posição depois de 6.g3

VARIANTE UHLMANN

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6
6.Cf3 g6 7.Bg5



Posição depois de 7.Bg5

VARIANTE NIMZOWITSCH

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6
6.Cf3 g6 7.Cd2



Posição depois de 7.Cd2

Daremos as ideias gerais para ambos os lados, as quais constituirão uma base para o conhecimento estratégico dessa defesa.

JOGANDO DE BRANCAS

Esta é uma das raras aberturas em que o branco tem chances de atuar nos três setores do tabuleiro: ala da dama, centro e ala do rei.

Na ala da dama deve estar sempre atento a um possível avanço do adversário, com ...a6 seguido de ...b5, mobilizando sua maioria de peões; portanto, é necessário vigiar constantemente o quadro b5 para que não ocorra esse tipo de contra-jogo.

Dessa forma, é praticamente obrigatório executar o movimento a4, às vezes até a5, paralisando completamente essa ala e possibilitando ainda uma excursão do cavalo de c3 a a4 e posteriormente b6, o que incomoda sobremaneira o jogo negro.

No centro, aproveitando o fato de que o peão pode ir facilmente a e4, organizar as peças para uma ruptura com e5.

Finalmente, na ala do rei, através do avanço do peão a f4 com o apoio de e4, começar o ataque com f5 ou e5. Nesse último caso é comum até o sacrifício do peão em e5, seguido de f5! (ou mais raramente o inverso).

É muito frequente também a manobra do cavalo de g1 – chamada “pirueta de Nimzowitsch” – que salta para f3, passa por d2 e atinge a casa c4. De lá, defende b2 e pressiona o principal ponto fraco das pretas (o peão de d6), contando, ainda, com o apoio do bispo, que pode ir a f4.

Em suma, o branco tem jogo livre e um grande leque de opções, devendo, no entanto, jogar com cautela, pois a posição das peças pretas é dinâmica e fraquezas podem ser aproveitadas prontamente.

JOGANDO DE PRETAS

Um princípio fundamental na benoni é: através dos flancos, cercar o centro inimigo e organizar uma pressão sobre ele.

Os pontos fortes das pretas são: a maioria de peões na ala da dama, a coluna e semi-aberta (pressionando sobretudo a casa e4, que em geral fica fraca) e o forte bispo de g7 (muito ativo ao longo da diagonal a1-h8).

A Benoni comumente leva a posições restringidas, por isso o segundo jogador precisa aproveitar toda e qualquer oportunidade para abrir a posição.

Pelo fato de ter a maioria de peões na ala da dama, o final lhe é francamente favorável, motivo pelo qual as trocas de peças devem ser buscadas. Isso ajuda também na liberação de seu jogo.

A Benoni Moderna oferece boas possibilidades de ataque na ala do rei (especialmente quando o cavalo de f3 das brancas traslada para c4, deixando seu rei com menos efetivos na defesa), o que explica a grande paixão dos jogadores táticos por ela.

PARTIDA ILUSTRATIVA

Peres, Gérson - Martinez, Carlos
Torneio Memorial Nelson Pagnanelli,
11.03.2007



**1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6
6.e4 g6 7.f4 Bg7 8.Bb5+ Cfd7 9.a4 0-0 10.Cf3
Cf6 11.0-0 Bg4 12.h3 Bxf3 13.Dxf3 a6 14.Bd3
Cbd7 15.Rh1 Tc8 16.e5 dxe5 17.f5 e4 18.Bxe4 Cxe4
19.Cxe4 Ce5 20.Dd1 c4 21.Bg5 f6 22.fxg6 hxg6
23.Bh4 Db6 24.d6 f5 25.Dd5+ Rh8 26.Cg5 Tc5
27.De6 Tc6 28.Tad1 Dxb2 29.Bg3 Bf6 30.Bxe5
Dxe5 31.Cf7+ Txf7 32.Dxf7 Tc8 33.d7 Tg8 34.Tfe1
Db2 35.Te8 1-0**

Meio-Jogo

Passada a fase de liberar as peças, entramos no jogo médio ou meio-jogo.

É nesta fase que mais aparece o estilo do jogador, sua personalidade, sua maneira de entender o xadrez.

Existem fatores que podem nos guiar, nos orientar no meio-jogo. A isso vamos chamar de temas, e é através deles que montamos o plano de ação. Basta que analisemos detidamente a posição para conseguirmos identificá-los.

Convém lembrar que algumas aberturas levam a posições típicas de meio-jogo, repetindo a estrutura de peões e posicionamento de peças.

Tente observar que tipo de posições suas aberturas o tem levado, assim poderá se aprofundar diretamente nos temas mais comuns, ganhando tempo de estudo e conseguindo assim resultados práticos mais rapidamente.

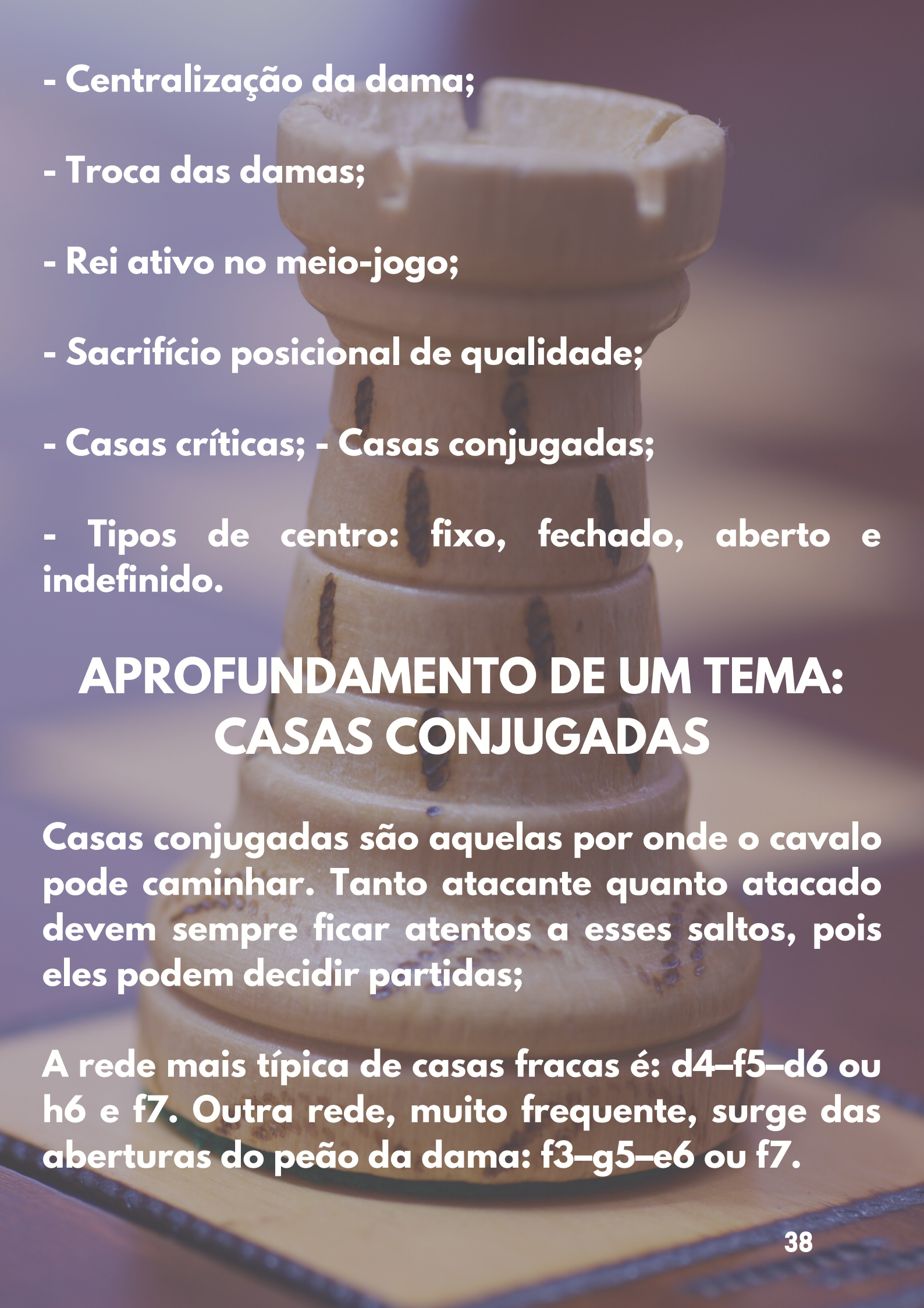
TEMAS

Julgar uma posição corretamente e reconhecer suas peculiaridades é um pré-requisito essencial.

Devemos, portanto, indagar quais os fatores que determinam o caráter de uma posição, e qual o plano a ser conduzido.

A questão é ampla e carece de muito estudo. No entanto, colocaremos alguns temas a serem pesados durante o meio-jogo:

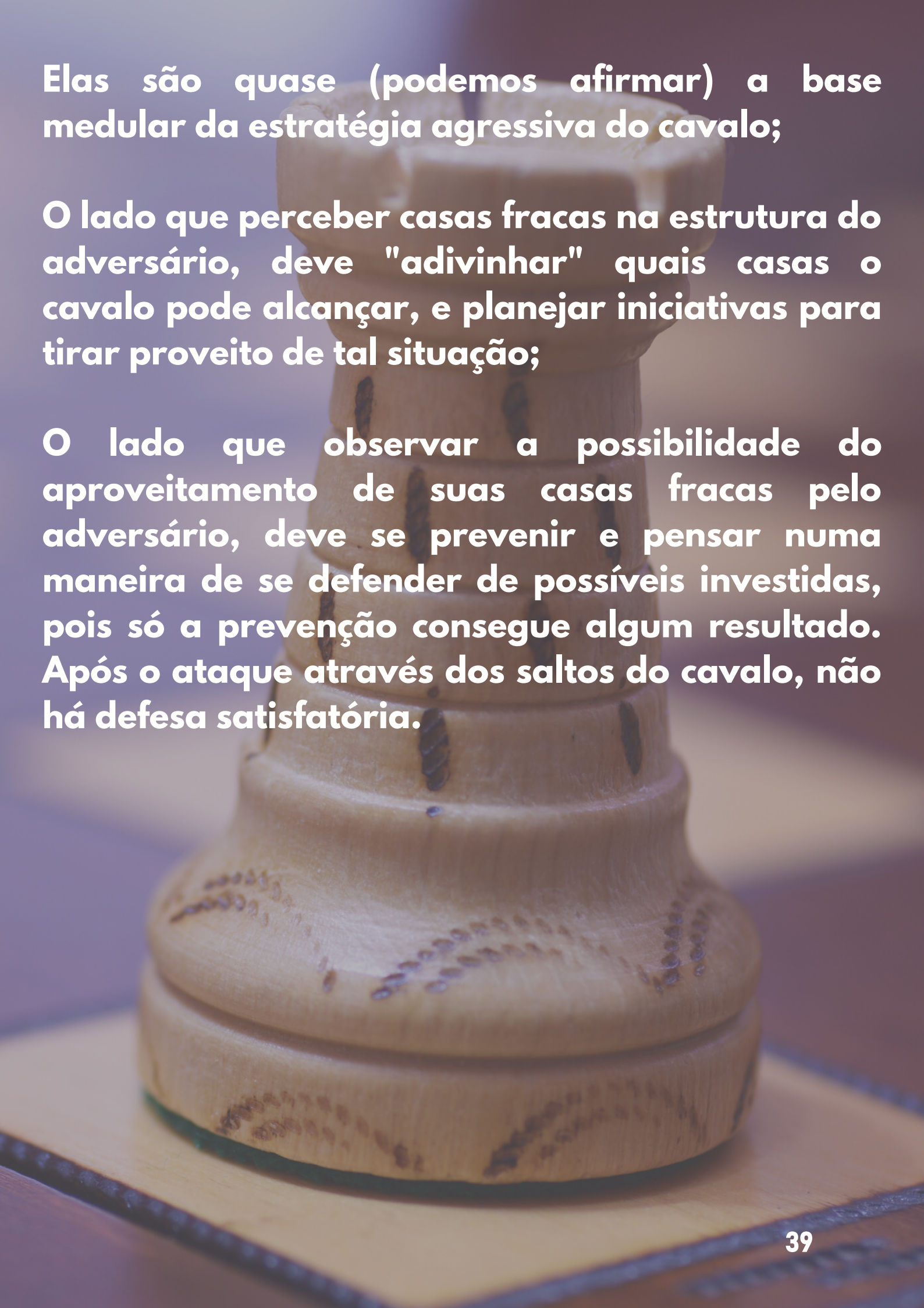
- Maioria de peões numa das alas;**
- Peão central isolado (é comum ser o peão de “d”);**
- Par de bispos x bispo e cavalo ou dois cavalos;**
- Bispo x cavalo;**
- Bispo bom x bispo mau;**
- Duas torres x dama;**

- 
- Centralização da dama;
 - Troca das damas;
 - Rei ativo no meio-jogo;
 - Sacrifício posicional de qualidade;
 - Casas críticas; - Casas conjugadas;
 - Tipos de centro: fixo, fechado, aberto e indefinido.

APROFUNDAMENTO DE UM TEMA: CASAS CONJUGADAS

Casas conjugadas são aquelas por onde o cavalo pode caminhar. Tanto atacante quanto atacado devem sempre ficar atentos a esses saltos, pois eles podem decidir partidas;

A rede mais típica de casas fracas é: d4–f5–d6 ou h6 e f7. Outra rede, muito frequente, surge das aberturas do peão da dama: f3–g5–e6 ou f7.



Elas são quase (podemos afirmar) a base medular da estratégia agressiva do cavalo;

O lado que perceber casas fracas na estrutura do adversário, deve "adivinhar" quais casas o cavalo pode alcançar, e planejar iniciativas para tirar proveito de tal situação;

O lado que observar a possibilidade do aproveitamento de suas casas fracas pelo adversário, deve se prevenir e pensar numa maneira de se defender de possíveis investidas, pois só a prevenção consegue algum resultado. Após o ataque através dos saltos do cavalo, não há defesa satisfatória.

PARTIDA EJEMPLO: CASAS CONJUGADAS

Capablanca , José - Fonaroff , Marc
Nova Iorque 18.06.1918



1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bb5 Cf6 4.0–0 d6 5.d4
Bd7 6.Cc3 Be7 7.Te1 exd4 8.Cxd4 Cxd4
9.Dxd4 Bxb5 10.Cxb5 0–0 11.Dc3



Posição após 11.Dc3

Aqui começa o plano de Capablanca em relação às casas conjugadas. Pelo fato de haver desaparecido o bispo da dama negro, as casas brancas são débeis e isto faz com que o grande mestre cubano enxergue as casas relacionadas entre si estrategicamente: d4–f5 e daí para d6–g7–h6 (com “conexão” para f7).

11...c6 12.Cd4 Cd7 13.Cf5 Bf6 14.Dg3 Ce5
15.Bf4 Dc7 16.Tad1 Tad8



Posição após 16...Tad8

Nesse momento, a posição é essa: Capablanca, que sabe dos recursos que surgem do domínio das casas conjugadas, arremata a partida de forma espetacular.

17.Txd6 Txd6 18.Bxe5 Td1 19.Txd1 Bxe5

Agora o complemento do uso da teoria das casas conjugadas, iniciada ainda na jogada 11.



Posição após 19...Bxe5

20.Ch6+ Rh8 21.Dxe5 Dxe5 22.Cxf7+ 1-0

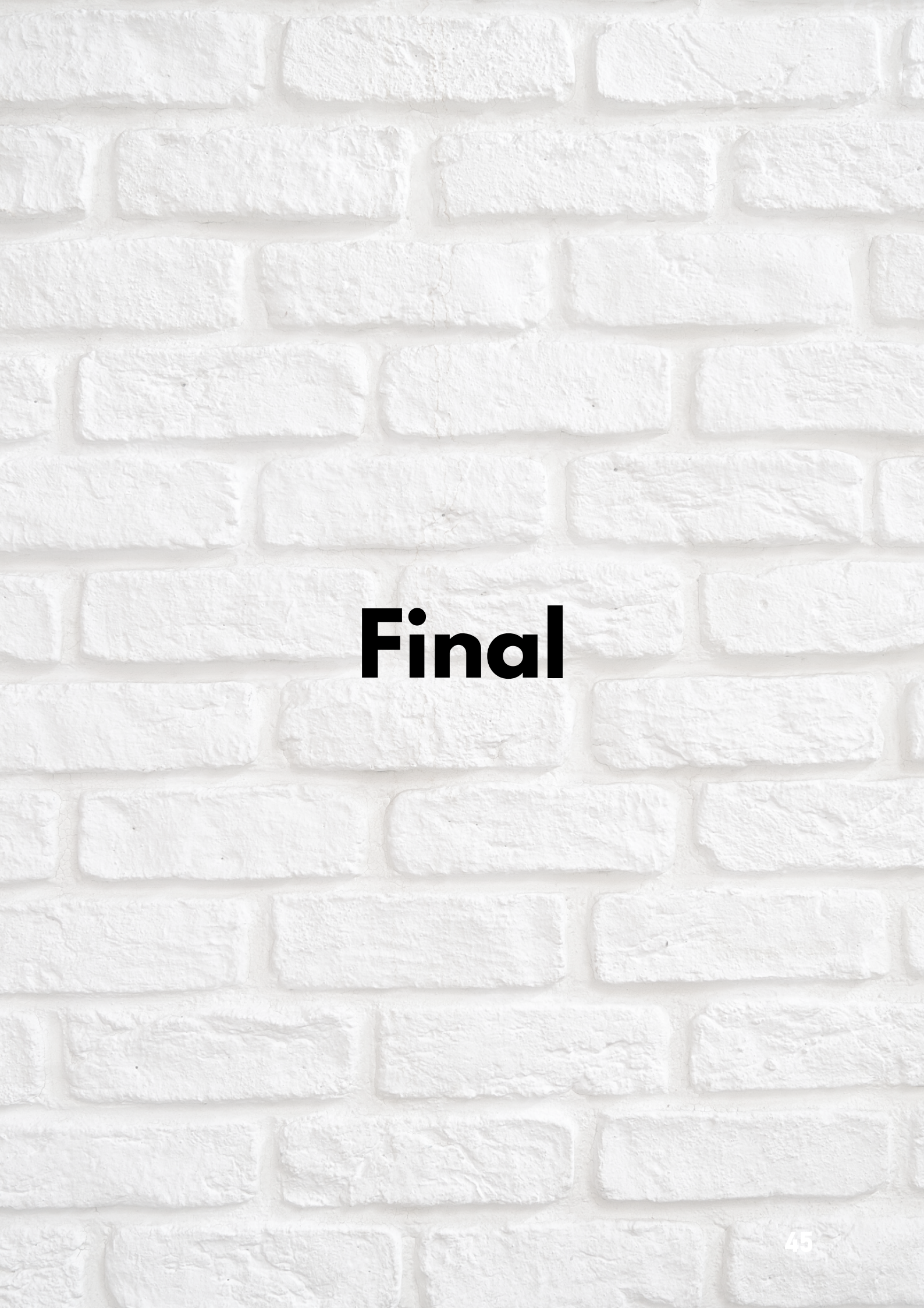
E as pretas abandonaram.

PARTIDA ILUSTRATIVA

Bezerra, Juliano - Peres, Gerson
São Sebastião do Paraíso 05.01.2008



**1.d4 c5 2.d5 e5 3.c4 d6 4.Cc3 Be7 5.e4 Bg5 6.Cf3
Bxc1 7.Txc1 Ce7 8.h3 0-0 9.Bd3 Cg6 10.Ce2 Da5+
11.Cc3 Cd7 12.0-0 Cf6 13.a3 Ch5 14.Ce2 Chf4
15.Cxf4 Cxf4 16.Rh2 Dd8 17.Cg1 f5 18.exf5 Cxd3
19.Dxd3 Bxf5 20.Db3 Dg5 21.Tc3 Tf7 22.Tg3 Dd2
23.Cf3 Df4 24.Rg1 h6 25.Ch2 Taf8 26.Cg4 h5
27.Ce3 Be4 28.Dd1 Dh6 29.Dd2 h4 30.Tg4 Bf5
31.De2 Bxg4 32.Cxg4 Dg5 33.f3 e4 34.Ch2 De5
35.fxe4 Dd4+ 36.Rh1 Txf1+ 37.Cxf1 Df2 38.Dxf2
Txf2 39.Ce3 g6 40.Cg4 Txb2 41.e5 dxe5 42.d6
Td2 43.d7 Rg7 44.Cxe5 Rf6 0-1**



Final

É a fase final da partida onde vamos fazer valer a superioridade material conquistada, assegurar um empate, ou ainda lutar para salvar uma posição comprometida.

O final é a parte mais difícil do xadrez, pois exige muita precisão e amplo conhecimento teórico. Temos que captar realmente o conceito da posição, já que a situação que se apresentará no jogo não será a mesma estudada no livro.

É o campo onde se trabalha o lado mais matemático (um final de sete peças, por exemplo, as análises já estão esgotadas). Se deixa passar um lance de ganho, dificilmente ele aparecerá novamente, como aconteceria numa abertura. As oportunidades são quase que únicas e aparecem com uma roupagem bem mais sutil que nas outras fases do jogo.

DICAS

1. Peões dobrados (quebrados), isolados (ilhados), bloqueados são fracos. Evite-os.

2. Os peões passados devem avançar o mais rapidamente possível.

3. O jogador que tiver um peão a mais, deverá trocar peças, mas não peões.

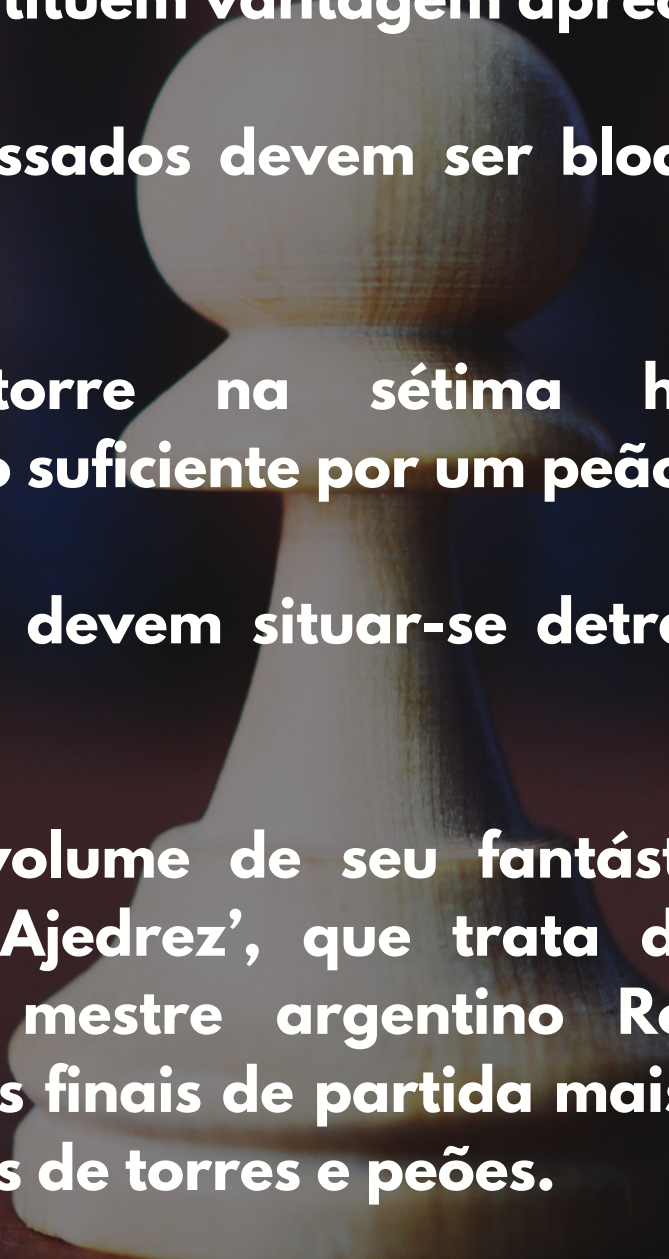
4. Ao passo que, quem tiver um peão de menos, deverá trocar peões e não peças.

5. Aquele que adquirir uma vantagem, não deverá abandonar todos os peões de uma ala.

6. Com um peão a mais, a partida provavelmente terminará em empate, uma vez que haja peões somente numa das alas do tabuleiro, além, naturalmente, de outras peças no jogo - sejam elas menores (cavalo ou bispo) ou maiores (torre ou dama).

7. Os finais mais fáceis de ganho são os finais puros de peões.

8. E os mais fáceis de empate são aqueles com bispos de cores diferentes.

- 
- 9. O rei é uma peça forte. É importante usá-la.**
 - 10. Não coloque peões nas casas da cor de seu bispo.**
 - 11. Os bispos são melhores que os cavalos em todas as situações, exceto nas posições bloqueadas.**
 - 12. Dois bispos contra bispo e cavalo (ou dois cavalos) constituem vantagem apreciável.**
 - 13. Peões passados devem ser bloqueados pelo rei.**
 - 14. Uma torre na sétima horizontal é compensação suficiente por um peão a menos.**
 - 15. As torres devem situar-se detrás dos peões passados.**

No quarto volume de seu fantástico ‘Tratado General de Ajedrez’, que trata da estratégia superior, o mestre argentino Roberto Grau afirma que os finais de partida mais comuns são disparados os de torres e peões.

A razão é clara, já que as torres são as últimas peças a entrarem em jogo e por isso demoram mais a se expor. Por conseguinte, as possibilidades de troca em relação às demais peças são relativamente menores. Já os peões, como existem muitos no tabuleiro, ainda que façamos algumas trocas (sobretudo com os peões centrais, que são os que vão mais cedo à luta) ainda sobram alguns sobre o tabuleiro.

Sabemos pela literatura enxadrística que ao redor de 40% das partidas chegam a um final, quem dominar os finais de torres e peões (já dito, como sendo o mais frequente) levará muita vantagem em relação aos seus concorrentes.

A torre possui muitos recursos, tanto no ataque quanto na defesa, e por isso é o final mais complexo que temos no xadrez. Muitos jogadores que já chegaram à maestria não dominam bem esse tipo de final, tamanha a variedade de posições possíveis.

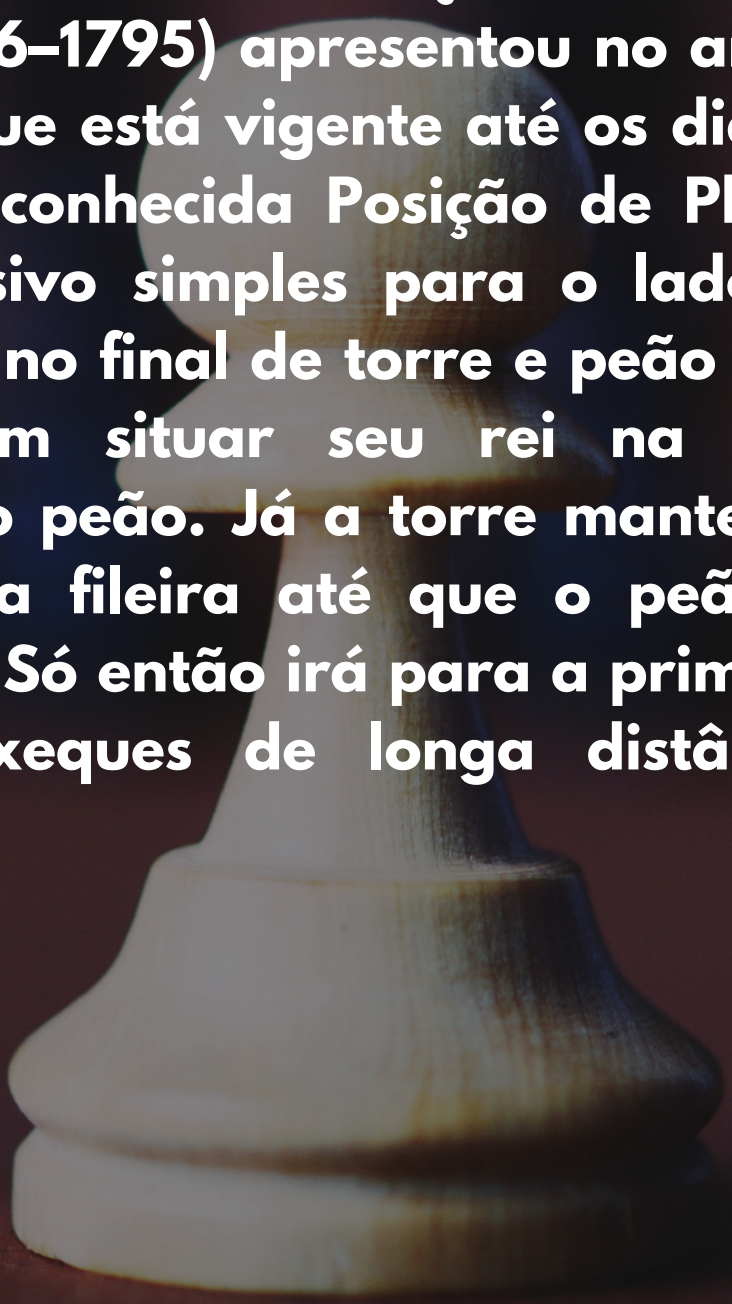
Para a assimilação de tanta informação, devemos buscar as posições típicas, as que mais se repetem na prática.

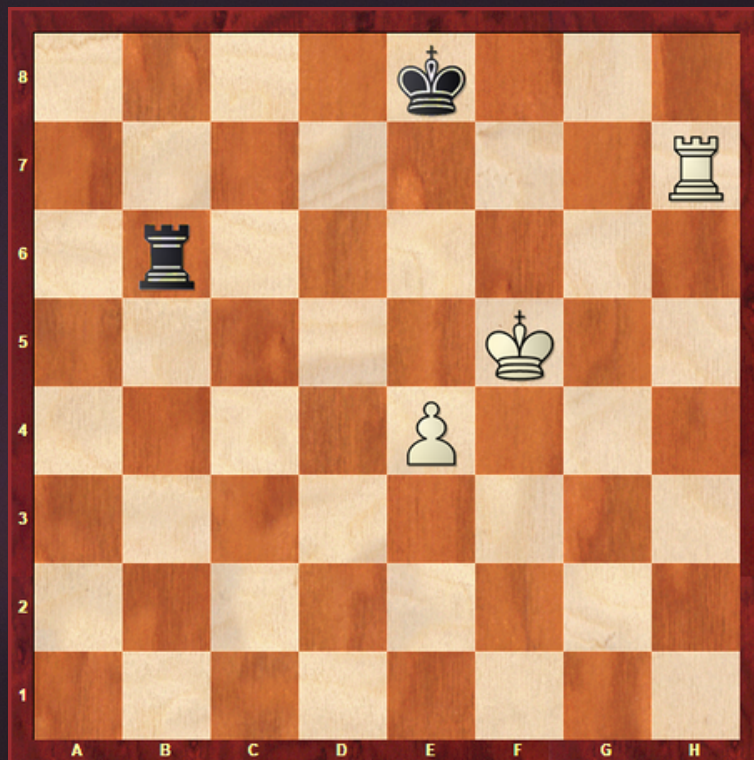
Dessa forma, um estudo preliminar do final de torres e peões passa forçosamente pela compreensão de três posições básicas:

Posição de Philidor, Ponte de Lucena e Manobra de Cheron.

POSIÇÃO DE PHILIDOR

O mestre francês François-André Danican Philidor (1726–1795) apresentou no ano de 1777 um estudo que está vigente até os dias de hoje. Trata-se da conhecida Posição de Philidor, um plano defensivo simples para o lado que luta pelo empate no final de torre e peão x torre. As pretas devem situar seu rei na coluna de promoção do peão. Já a torre manter-se-á sua posição nesta fileira até que o peão atinja a sexta fileira. Só então irá para a primeira fileira aplicar os xeques de longa distância pelas colunas.





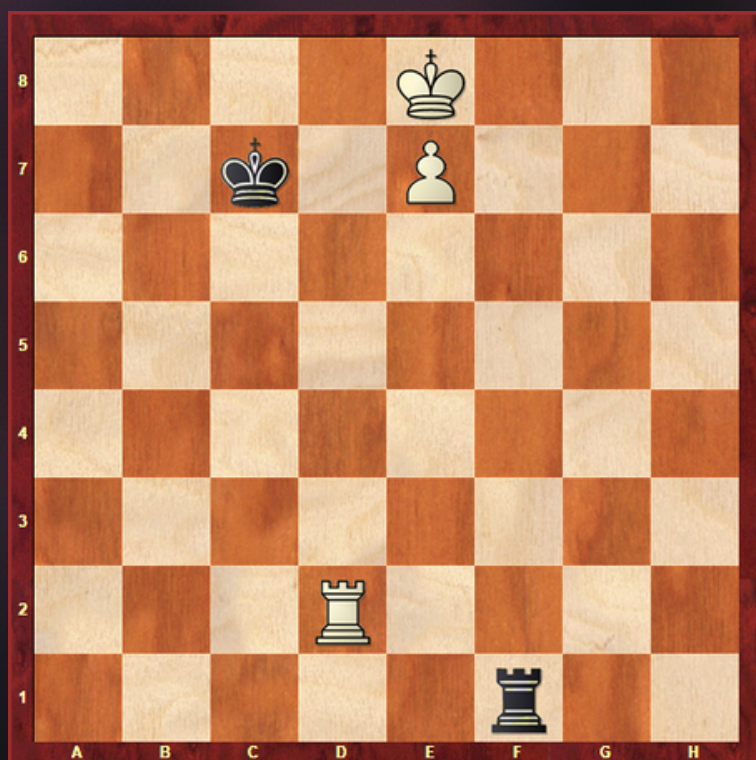
Posição inicial

1.e5 Ta6 2.Tg7 Tc6 3.e6 Tc1 4.Rf6 Tf1+ ½–½

E as brancas não podem fugir dos xeques sem abandonar a proteção do peão. A partida então terminará empatada.

PONTE DE LUCENA

O jogador e escritor espanhol que viveu entre os séculos XV e XVI, Luis Ramirez Lucena, deixou seu legado na posição do diagrama e similares, onde o jogador com vantagem conseguirá vencer graças à instrutiva Ponte de Lucena.



Posição inicial

1.Tc2+ Rb7 2.Tc4

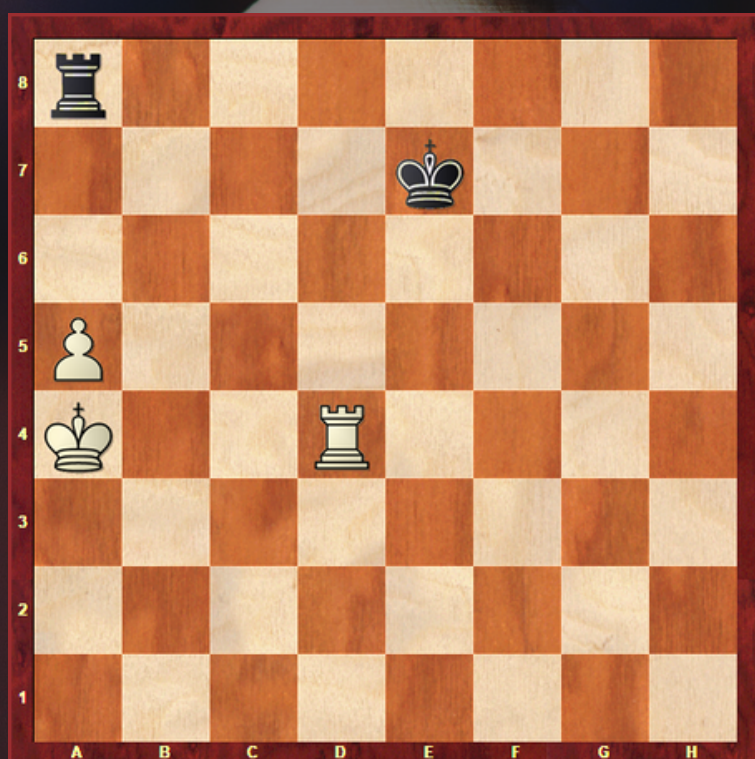
O lance-chave para se fazer a "ponte".

**2...Tf2 3.Rd7 Td2+ 4.Re6 Te2+ 5.Rf6 Tf2+
6.Re5 Te2+ 7.Te4 1-0**

E eis a vitória das brancas.

MANOBRA DE CHERON

Um outro tema interessante nos finais de torre e peão x torre é quando o rei está cortado pela torre adversária, não sendo possível ele se aproximar do peão para ajudar na defesa. O método é o da interposição, apresentado pelo analista e compositor francês André Cheron (1895–1980), em 1926.



Posição inicial

1.Rb5 Td8

Aí está a manobra salvadora.

**2.Tc4 Tb8+ 3.Ra4 Rd7 4.a6 Tc8 5.Tb4 Th8
6.Ra5 Rc7 7.a7 Th5+ 8.Ra4 Th8 9.Ra5
Th5+ $\frac{1}{2}$ – $\frac{1}{2}$**

E o jogo termina em empate.

O leitor atento pôde observar que a questão é estudar as situações peculiares. Naturalmente, não só nesses finais de torres e peões como também nos demais, sempre procurando assimilar a manobra-chave que deu o ganho ou proporcionou o empate. A ideia certamente se repetirá em outros finais, onde a adequaremos em função da posição das peças.

Deve-se estudar particularmente os finais de peões. Em boa parte dos finais de torres e peões, peças menores e peões, e peças maiores e peões, pode-se passar a um final puro de peões mediante as trocas que ocorrem constantemente.

**Conhecendo os fundamentos dos finais de peões
sabemos se a troca é vantajosa ou não.**

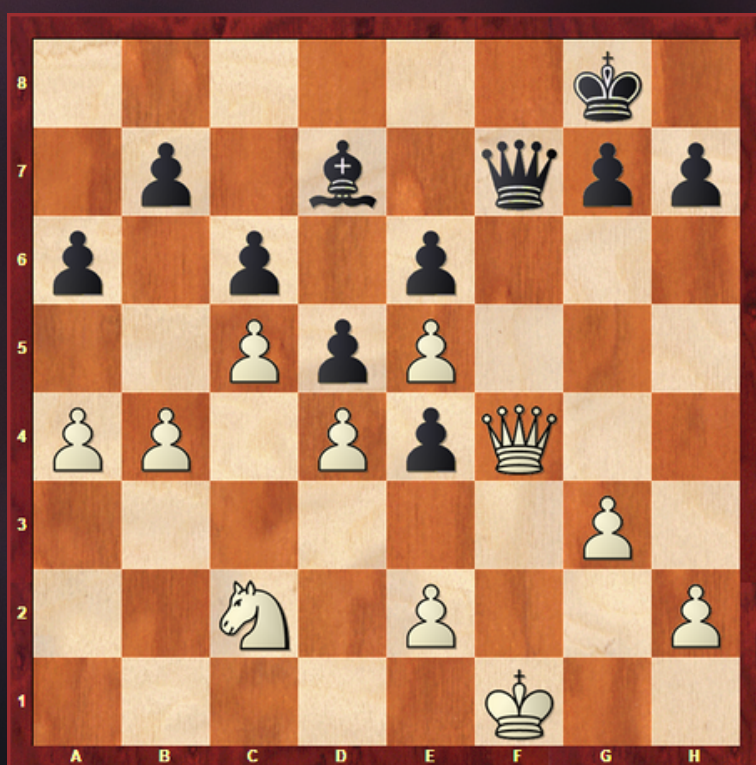
**Não devemos nos esquecer também de estudar
oposição, lei do quadrado, triangulação, casas
conjugadas etc. Tudo o que há de básico nos
finais, o estudante que pretende evoluir não
pode ignorar.**

PARTIDA ILUSTRATIVA

**Peres, Gerson - Dos Santos Neto, Francisco
São Sebastião do Paraíso 05.01.2008**



**1.d4 f5 2.g3 Cf6 3.Bg2 d5 4.Cf3 e6 5.0–0
 Bd6 6.b3 0–0 7.c4 c6 8.Ba3 Bxa3 9.Cxa3
 Dd6 10.c5 De7 11.b4 a6 12.Ce5 Cbd7 13.f4
 Cxe5 14.fxe5 Ce4 15.Bxe4 fxe4 16.Txf8+
 Dxf8 17.Dd2 De7 18.Cc2 Bd7 19.a4 Tf8
 20.Tf1 Txf1+ 21.Rxf1 Df7+ 22.Df4**



Posição após 22.Df4

A posição abaixo surgiu na 4ª rodada da Final do Campeonato Mineiro Absoluto 2007, entre Gérson Peres Batista e o jornalista bicampeão estadual Francisco José dos Santos Neto – o saudoso “Xico Xadrez”, de Uberaba.

As brancas acabaram de fazer 22.Df4, ao que as pretas responderam 22. ..Dxf4+?, trocando as damas e caindo num final difícil para o segundo jogador (cavalo x bispo mau), com mais um complicador: a posição está fechada e o cavalo leva vantagem.

22...Dxf4+ 23.gxf4 Rf7 24.a5 Rg6 25.Rf2 Rf5 26.Rg3 Rg6 27.Ce3 Rh5 28.Cd1 Rg6 29.Cc3 Rf7 30.Ca4 Re7 31.Cb6 Rd8 32.Rg4 Be8 33.f5 Bf7 34.e3 h6 35.Rf4 Rc7 36.Ca4 Rd7 37.Rg4 Rc7 38.Cc3 Rd7 39.Ce2 Re7 40.Cf4 Bg8 41.Ch5 exf5+ 42.Rxf5 Be6+ 43.Rg6!!

Fino sacrifício de peça para entrar num final tecnicamente ganho.

Bf7+ 44.Rxg7 Bxh5 45.Rxh6 Be8 46.h4 Rf7 47.h5 Bd7 48.Rg5 Rg7 49.h6+ Rh7 50.Rf6 Rxh6 51.Re7 Bh3 52.Rd6 Rg5 53.Rc7 Rh4 54.Rxb7 Rg3 55.Rxa6 Rf3 56.Rb6 Rxe3 57.a6 Rxd4 58.a7 e3 59.a8D e2 60.Da1+ Re3 61.Dc3+ Re4 62.De1 Re3 63.Dc3+ Re4 64.Dd2 Rf3 65.Rxc6 1-0

Estratégia

A estratégia é o plano, a razão de ser das jogadas. O plano no xadrez, assim como na vida, é tão importante que alguns teóricos afirmam que é melhor conduzir um plano errado que jogar sem plano algum!

Curiosamente dizem que a estratégia é sabermos o que fazer quando não há o que fazer. Isso se deve ao fato de que ela é abstrata, ou seja, uma casa forte a ser ocupada, um peão isolado a ser atacado, uma peça contrária mal colocada a ser explorada etc.

Um fator permanente é o da qualidade e posição dos peões, pois estes não podem, em contraste com as peças, serem transferidos de uma ala do tabuleiro para outra; posições de peões, como regra, alteram-se gradativamente, enquanto que as peças podem na maioria dos casos, mudar de colocação sem dificuldade.

Como consequência, temos a aparente contradição de que os peões, a despeito de seu valor relativamente pequeno, são os que determinam, em grande proporção, o caráter de uma dada posição.

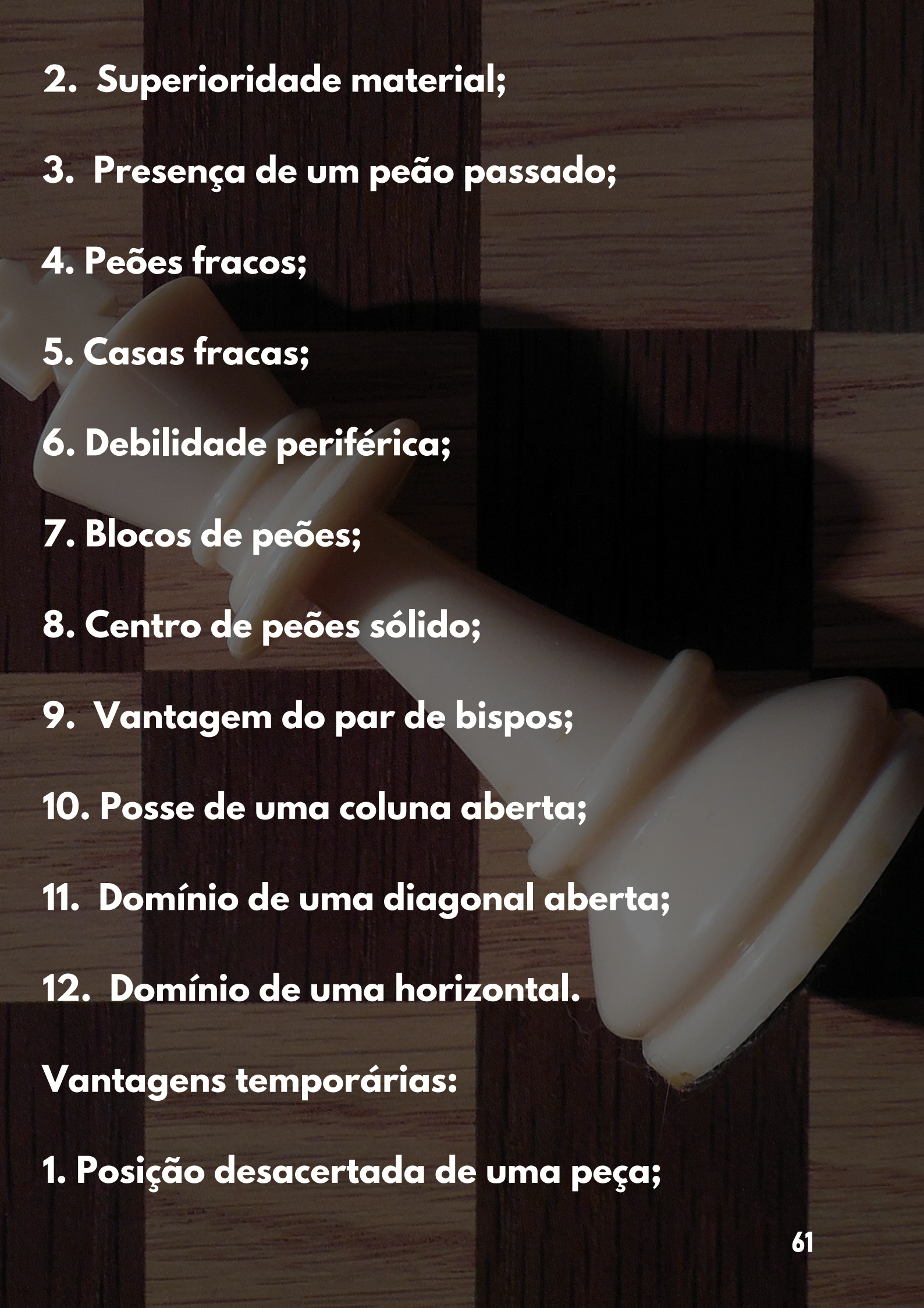
Outros fatores permanentes são a superioridade material, e em muitos casos, a posição dos reis. Em palestra realizada em São Sebastião do Paraíso/MG em 2007 pelo tricampeão brasileiro Darcy Lima, o grande mestre foi categórico em afirmar que os jogadores fortes têm uma lista de elementos, como se fizessem um check-list da posição. Esta avaliação dos elementos é que determina o plano a seguir.

Há vários modelos de listas disponíveis. Autores como Grau, Pachman, Seirawan e tantos outros já trataram do assunto. Entretanto, ninguém foi tão longe quanto o GM Alexander Kotov em sua obra 'Juegue Como um Gran Maestro', oportunidade em que fez uma relação dos elementos estratégicos contendo 17 itens, sendo 12 constantes e 5 temporários.

Análise da Posição Sobre o Ponto de Vista Estratégico - Kotov

Vantagens constantes:

1. Posição dos reis;

- 
- A large white chess king piece is positioned diagonally across the frame, from the top left towards the bottom right. It is set against a background of a wooden chessboard with alternating light and dark squares. The piece is a classic king design with a tiered base and a crown-like top.
- 2. Superioridade material;**
 - 3. Presença de um peão passado;**
 - 4. Peões fracos;**
 - 5. Casas fracas;**
 - 6. Debilidade periférica;**
 - 7. Blocos de peões;**
 - 8. Centro de peões sólido;**
 - 9. Vantagem do par de bispos;**
 - 10. Posse de uma coluna aberta;**
 - 11. Domínio de uma diagonal aberta;**
 - 12. Domínio de uma horizontal.**

Vantagens temporárias:

- 1. Posição desacetada de uma peça;**

- 2. Falta de harmonia na distribuição das peças;**
- 3. Superioridade no desenvolvimento das forças;**
- 4. Pressão no centro exercida por peças;**
- 5. Superioridade espacial.**

PARTIDAS ILUSTRATIVAS

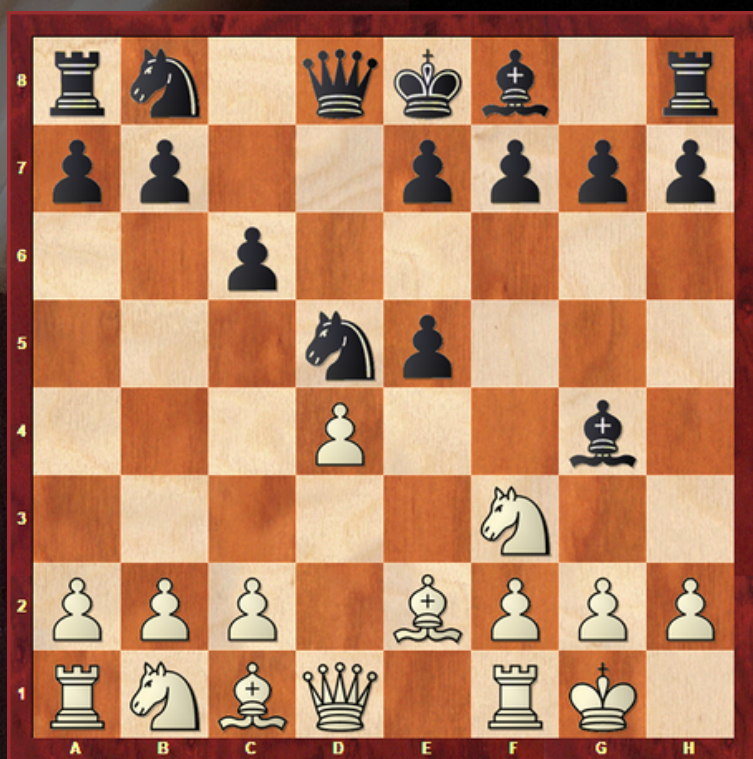
Mikhail Botvinnik - Salomon Flohr
Moscou - Rússia 03.06.1936



1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6 4.Cf3 Bg4 5.Be2 c6

Com o tempo se reconheceu que se as pretas optassem por 5...Cc6 as brancas teriam um melhor jogo.

6.0-0 dxe5



Posição após 6...dxe5

Sai contra os princípios do desenvolvimento na abertura, melhor 6... Bxf3 7.Bxf3 dxe5 8.dxe5 e6=

7.Cxe5 Bxe2 8.Dxe2 Cd7

Alekhine, analisando essa posição, mostrou que se 8...e6 9.b3 Cd7 10.c4 C5f6 11. Cc3 e as brancas estão bem melhores.

9.f4 e6 10.c4 C5b6 11.Be3 Be7 12.Cc3 0-0 13.Tf3



Posição após 13.Tf3

Um plano natural passar a torre pela terceira fileira, porém melhor seria 13.Tad1.

13...De8 14.Td1 Td8 15.b3 f5

Flohr se defende perfeitamente e agora Botvinnik toma a decisão de tirar o cavalo do forte posto e5.

16.Cd3 Bf6 17.Bf2 Df7 18.Ce1



Posição após 18.Ce1

Buscando levar o cavalo para a casa f3.

18...Tfe8 19.Tfd3 Cf8 20.Cf3 Dc7 21.Ce5

Nesse momento o cavalo preto não ameaça chegar a forte casa e4.

21...Cbd7 22.Dd2 Be7 23.Cf3 Cf6

Se Flohr jogasse 23...Bb4 as brancas responderiam com 24.Bh4 como medida para preservar a troca do cavalo de c3.

24.Dc1 Ce4

Erro posicional grave. Se 24...Bb1 25. Cb1 as pretas tinham um bom contra-jogo.

**25.Ce5 Cxf2 26.Rxf2 Cd7 27.De3 Cxe5
28.fxe5**

Em virtude da posição fechada o cavalo é melhor que o bispo!

28...Da5

Flohr busca trocar o cavalo pelo bispo...

**29.a4! Td7 30.g3 Dd8 31.Rg2 Bg5 32.Df3
De7 33.c5!**

**Parece estranha a primeira vista, mas abre rota
para manobrar o cavalo para d6 passando por
b1, a3 e c4.**

33...a5



Posição após 33...a5

**34.Cb1 Df8 35.Ca3 Bd8 36.Cc4 Bc7 37.Cd6
Tb8**

37...Bxd6 não seria bom, pois criava um peão passado e defendido para as brancas.

38.Tb1

Era possível 38.Cxb7 Txb7 39. Dxc6 Bb8 40.Dxe6+, trocando a peça por três peões passados, mas Botvinnik opta pelo caminho mais simples.

38...Dd8 39.b4 axb4 40.Txb4 Bxd6

Agora as trocas se tornam obrigatórias!

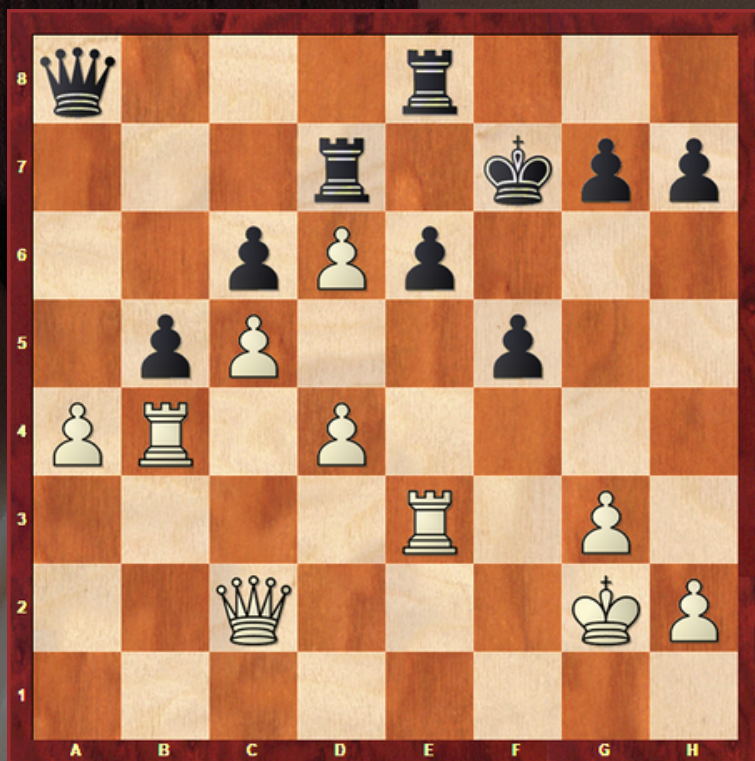
41.exd6 Da5 42.Tdb3 Te8 43.De2

As brancas não preferem abrir a posição antes do tempo com 43.Txb7 Txb7 44.Txb7 Dxa4.

43...Da8 44.Te3 Rf7 45.Dc4

Era melhor jogar previamente 45.Rf2.

45...b5 46.Dc2



Posição após 46.Dc2

Se 46.cxb6 c5+!

**46...Txd6 47.cxd6 c5+ 48.Rh3 cxb4
49.Dc7+**

Agora é inevitável o avançado peão.

**49...Rg8 50.d7 Tf8 51.Dd6 h6 52.Dxe6+ Rh7
53.De8 b3 54.Dxa8 Txa8 55.axb5 Td8 56.Txb3
Txd7 57.b6 1-0**

Peres, Gérson - Molina, Jorge

Brasilia - DF, 21.10.2001



1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5

Entrando na variante do avanço da Caro-Kann.

3...c5 4.f4 cxd4 5.Cd2

O mais usual nessa variante é 5.Cf3.

**5...Cc6 6.Cb3 Db6 7.a4 a5 8.Bb5 Bd7 9.Cf3
e6 10.Cfxd4 Dd8?!**



Posição após 10...Dd8?!

Esse lance foi impreciso melhor seria 10... Cxd4.

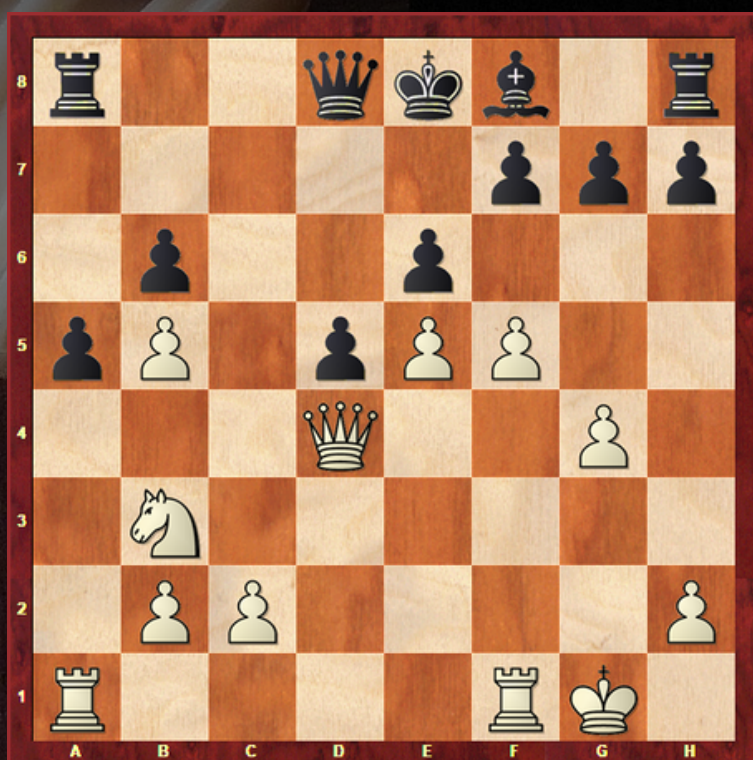
**11.Be3 Ch6 12.0-0 Cxd4 13.Bxd4 Cf5
14.g4?!**

Mais interessante seria 14.Bf2!

14...Cxd4 15.Dxd4 Bxb5 16.axb5 b6?!

As pretas fazem uma defesa passiva ao peão de a5, melhor seria 16...Tc8! atacando o peão de c2 e ocupando a coluna semi-aberta.

17.f5!



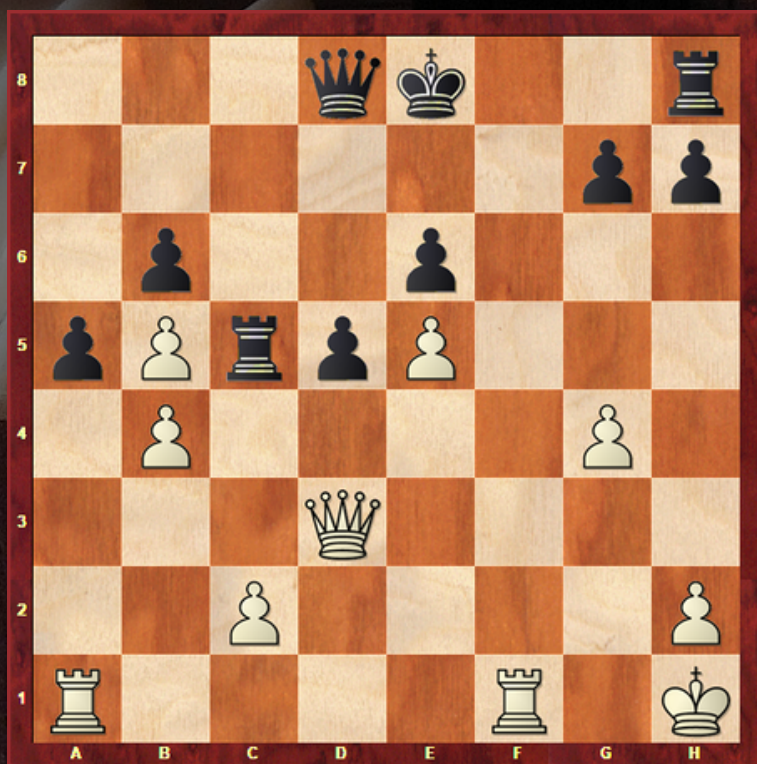
Posição após 17.f5!

Agora as brancas começam um assalto ao jogo das pretas com seus peões!

17...Be7

Novamente 17...Tc8 era mais preciso!

**18.Rh1 Tc8 19.fxe6 fxe6 20.Dd3 Bc5 21.Cxc5
Txc5 22.b4!**



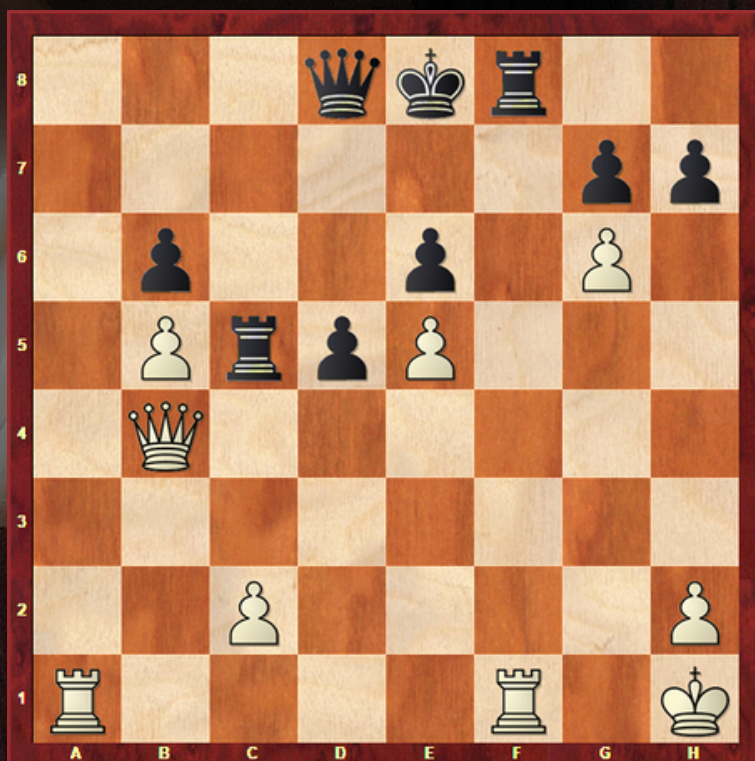
Posição após 22.b4!

Forçando as pretas dobrarem os peões na coluna b e abrindo caminho para a torre.

22...axb4 23.g5 Tc3 24.Dd4 Tf8?

24...Tx2 era melhor.

25.Dxb4 Tc5 26.g6!



Posição após 26.g6!

Debilitando agora a ala do rei e preparando um excelente ataque para a dama branca.

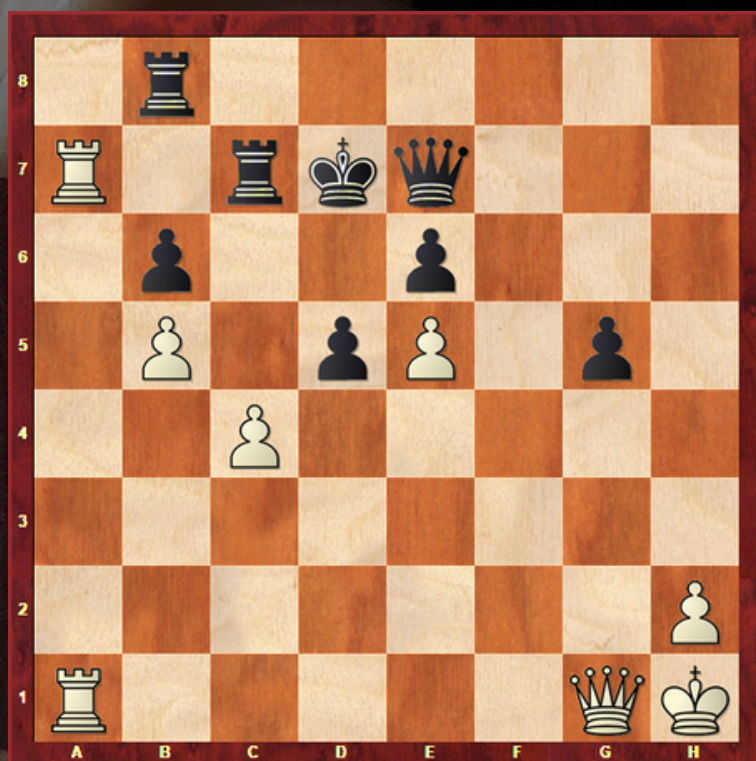
26...hxg6 27.Dg4 Rd7 28.Dxg6?!

28.Ta7+ era mais rápido para converter a posição em vitória branca.

28...De7?

As pretas se salvariam com 28...Txf1+ simplificando a posição.

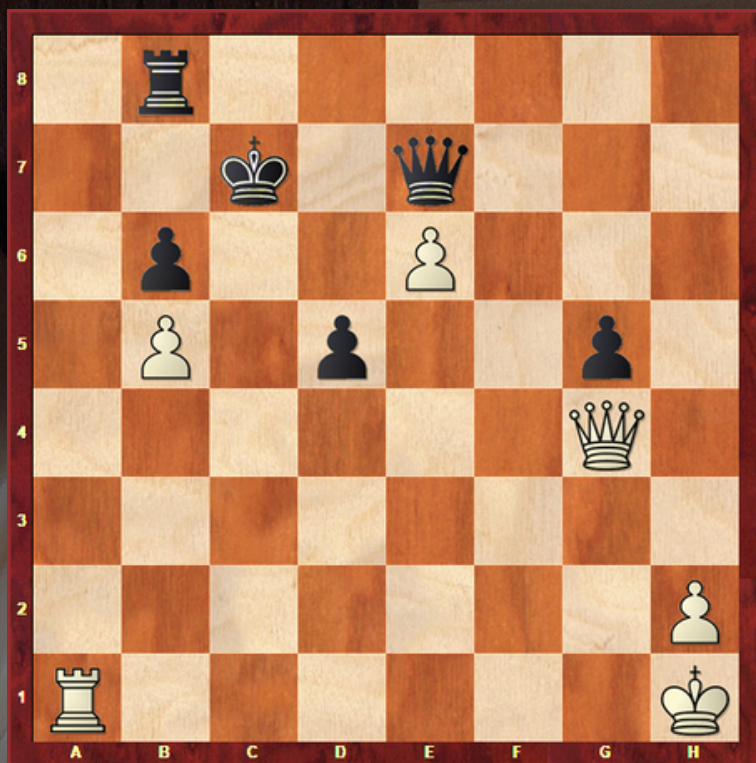
29.Ta7+ Tc7 30.Tfa1 Tfc8 31.Dg1 Tb8 32.c4 g5?



Posição após 32...g5?

Melhor seria levar o rei para uma posição mais segura com 32...Re8.

**33.cxd5 exd5 34.Dg4+ Rd8 35.Txc7 Rxc7
36.e6!?**



Posição após 36.e6!?

Não deixa de ganhar a partida porém 36.Df5 era mais rápido!

**36...Rb7 37.Da4 Rc8 38.Tc1+ Rd8 39.Dc2
Dg7 40.Dc6 Db7 41.Dd6+ 1-0**

**As pretas abandonam, pois, levarão mate.
41...Re8 42.Tf1 De7 43.Dc6+ Rd8 44.Tf8+ Dxf8
45.Dd7#.**

Tática

A tática é a condução do plano. Filosoficamente é o que fazer quando se há o que fazer!

Um bom jogador deve ter aguçada sua visão tática. Esta pode ser desenvolvida com diagramas de mate em 1, 2, 3 lances ou mais; lance do mestre; problemas (solucionismo); estudo de partidas conduzidas por jogadores reconhecidamente táticos com Alekhine, Tal, Kasparov, Shirov.

O bom tático está atento a uma cravada, um duplo, peça sobrecarregada, enfim, fatores que o ajudarão a conduzir seu plano, fazer uma manobra inesperada.

Em suma, a tática é concreta e podemos vê-la sobre o tabuleiro!

Também aqui se deve ter uma lista de elementos, só que desta feita de cunho tático. Tomaremos por base o livro Fundamentos de Tática, do MI Alexandru Sorin Segal, publicado em 1982.

Há outros excelentes livros abordando o assunto, entretanto, o do ex-campeão brasileiro Alexandru Segal possui didática acessível, de fácil degustação. Cada capítulo da obra trabalha um tema distinto.

LISTA DE ELEMENTOS TÁTICOS

- 1. Cravada e descravada de peças;**
- 2. Peças sobrecarregadas;**
- 3. Interferências de linhas;**
- 4. Ataque duplo e xeque-descoberto;**
- 5. Abertura de linhas;**
- 6. Fraqueza da última fileira;**
- 7. Zugzwang;**
- 8. Bloqueio ou liberação de uma casa;**
- 9. Eliminação ou expulsão de peças adversárias;**

10. Bloqueio e captura de peças;

Se as peças estão em contato, em choque, uma com as outras, a lista de elementos estratégicos não terá efeito, pois a qualquer momento o adversário pode fazer uma combinação fulminante.

Teremos que descobrir o tema tático que está por trás das partidas tempestades (agudas), deixando os elementos estratégicos para as partidas calmarias, que é cercada de lentas manobras.

PARTIDA ILUSTRATIVA

Peres, Gérson – Molina, Roberto

Campeonato Mineiro Absoluto 2004 (6ª rodada) Varginha – 28/3/2004

Comentários do Profº Julio Lapertosa



1.e4 c6 2.Cf3 d5 3.Cc3

Entrando na Variante dos Dois Cavalos.

3...Bg4 4.h3 Bxf3

Também é possível 4...Bh5.

5.Dxf3 e6 6.d4 Cf6

A sequência 6...dxe4 7.Cxe4 Cd7 8.Bd3 Cgf6 seria outra opção teórica.

7...Be7

Ou então 7...dxe4.

8.Bxf6 Bxf6 9.O-O-O a6



Posição após 9...a6

Os lances 9...Cd7 10.g4 Bh4 11. De3 Da5 12.Rb1 foram jogados na partida Spassov,L-Minev,N em Varna 1971.

10.Rb1 Da5 11.g4 Cd7 12.h4 Tf8

O MI Roberto Molina escolhe uma defesa passiva, mas segura. O movimento 12...Td8 também seria jogável.

13.g5 Be7 14.Bd3 g6?!



Posição após 14...g6?!

Posicionalmente arriscado. Gérson avança na ala do rei e normalmente é melhor evitar debilidades na ala atacada. A intenção de Molina é evitar que após e4–e5, seu peão de h7 fique indefeso. A sugestão é 14...Ba3!?, com jogo confuso. Por exemplo: 15.Ce2 (do contrário 15...Db4) 15...Db6 16.b3 a5 e as negras conseguiriam forte contra-jogo na ala da dama.

15.h5!?

O professor paraisense escolhe uma arriscada e violenta linha, mostrando sua disposição de conquistar seu quarto título mineiro.

15...Bxg5 16.hxg6 hxg6 17.exd5 cxd5
18.Dg4 Be7 19.Bxg6!



Posição após 19.Bxg6!

Não havia volta na linha escolhida pelas brancas. Outras alternativas deixariam as negras com um peão a mais.

19...Cf6

Se 19...fxg6 20.Dxg6+ Rd8 21.Dxe6, as negras teriam uma difícil posição, similar à que ocorreu mais tarde na partida.

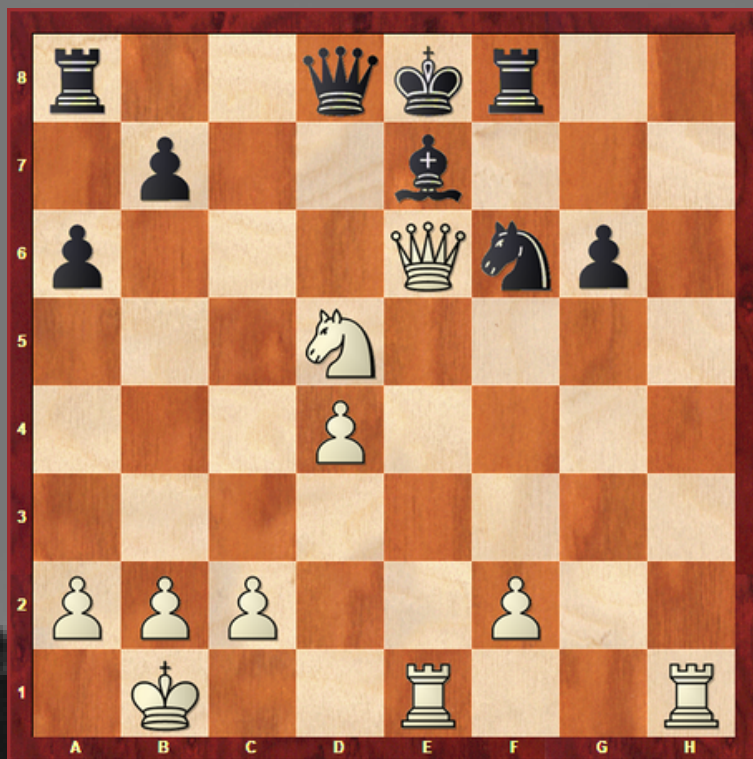
20.Dxe6 fxg6 21.Tde1 Dd8



Posição após 21...Dd8

A melhor defesa.

22.Cxd5!!



Posição após 22.Cxd5!!

Segundo sacrifício de peça!

22...Cxd5 23.Th7 Dd7

No caso de 23...Tc8 24.Dxg6+ Rd7 25.De6+ Rc7 26.c4.

24.Dxg6+ Rd8 25.c4 Te8?!

Até aqui o jovem Molina defendeu-se com precisão do violento ataque das brancas, porém agora a troca de damas era o melhor caminho. O rei negro no centro corre muito perigo com a dama branca no tabuleiro. Para 25... Df5+ 26.Dxf5 Txf5 27.cxd5 Bf8 28.Txb7 Txf2 (entrando em um final complexo, com tendência de empate, mas com melhores chances práticas para as pretas. Seria a linha lógica para o segundo jogador) 29.Te4.

26.cxd5 Dxd5?

A defesa correta era 26...Tc8 27.Db6+ Dc7 28.Dg6 Dd7 e as brancas teriam a opção de empate por repetição de lances.

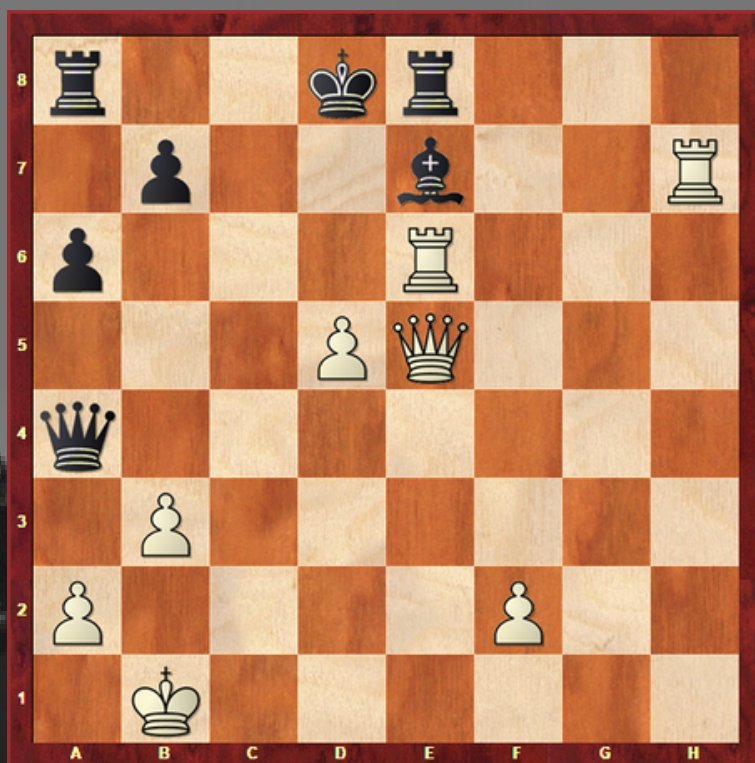
27.Db6+ Rd7 28.Df6!

Gérson acerta o golpe definitivo. Não se pode 28.Te5 por 28...Dc6 29.Db4? Dh1+!

28...Dd6 29.Df5+ Rc7 30.Te6

O lance 30.Df7 ganha imediatamente.

30...Dd7 31.De5+ Rd8 32.d5 Da4 33.b3!?



Posição após 33.b3!?

Neste momento as negras dispunham apenas de um minuto, contra quase meia hora do oponente, estando o jogo praticamente decidido. Porém, mais preciso seria 33.a3.

33...Dg4?

**Ofereceria chances de resistência 33...Db5
34.Td6+ Rc8 35.Txe7 Txe7 36. Dxe7 Df1+ 37.Rb2
Dxf2+ 38.Rc3, com clara vantagem das brancas.**

34.Th1 Dg5? 35.Dxg5 1-0

**E as pretas abandonam por causa da sequência
35...Bxg5 36.Txe8+ Rxe8 37.Th8+ e tomam a
torre de a8.**



Análise / Cálculo

Poucos jogadores que conheço sabem analisar corretamente. Olhar uma dada posição e tirar dali conclusões capazes de mostrar qual é o caminho correto a seguir é uma tarefa que exige uma boa cultura enxadrística.

A melhora na análise surge como consequência natural do progresso nos cinco pilares que precederam nosso estudo: abertura, meio-jogo, final, estratégia e tática. Quanto mais subsídios a pessoa tiver desses elementos, tanto mais fácil será para ela lidar com a análise.

Para uma análise confiável deve-se dominar sobretudo o cálculo, tido como o principal fator de sucesso no xadrez.

ÁRVORE DO CÁLCULO

Tomemos emprestada agora a árvore do cálculo (conhecida ainda por árvore da análise ou também por árvore de Kotov), de autoria do treinador Alexander Kotov. Segundo ele, há três tipos de cálculo: **tronco, arbusto e ramagem.**

Para cada um deles existe um processo diferenciado de tratamento.

Tronco: cálculo com uma só variante.



Arbusto: cálculo de variantes que tem um ou dois lances.



Ramagem: cálculo complexo, contendo grande quantidade de variantes extensas.



POR QUE KOTOV SE INTERESSOU POR ESSE ASSUNTO?

Apesar de ter um nível invejável de jogo, percebeu que era falho em certo aspecto, pois frequentemente se via apurado no tempo.

Enfrentando o problema, chegou à conclusão que muita gente estava à sua frente, no tocante a previsão de jogadas. Inclusive, o próprio Kotov diferenciou um grande mestre de um jogador comum, como sendo a capacidade de previsão de melhores jogadas que o primeiro possui em relação ao segundo.

Numa entrevista do GM Giovanni Vescovi publicada no Clube de Xadrez Online, ele foi categórico em dizer também que, em sua opinião, a diferença entre um jogador apenas forte e outro muito forte, residia justamente na capacidade de cálculo de cada um.

Mas, voltando ao Kotov, como ele diagnosticou sua deficiência em conseguir "ver" os lances, e como não existia na época literatura específica relativa ao assunto, tentou desenvolver métodos de treinamento dessa habilidade e concluiu um excelente trabalho, a sua "árvore de variantes".

Vamos ver a humildade de Kotov nos mostrando uma partida que ele perdeu para Panov, e que provocou a sua reação, no sentido de melhorar seu próprio jogo. Assim se expressou Kotov:

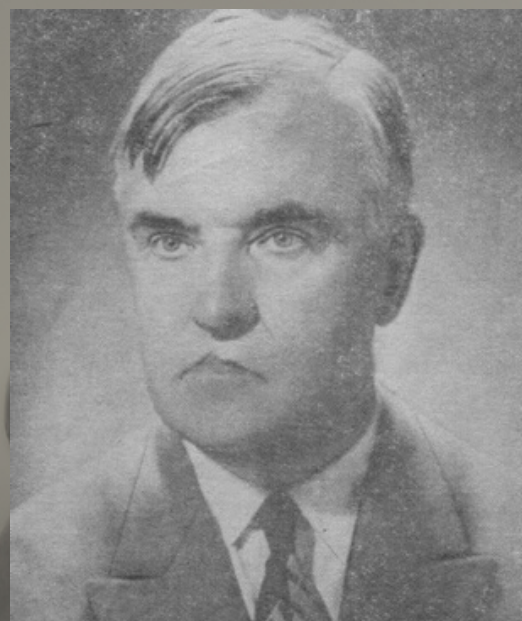
"Nas minhas análises, concluí que minha principal deficiência não era o conhecimento superficial das aberturas ou a pobre técnica do final, senão minha fraca compreensão do meio-jogo".

Meu pior defeito era a incapacidade de analisar variantes.

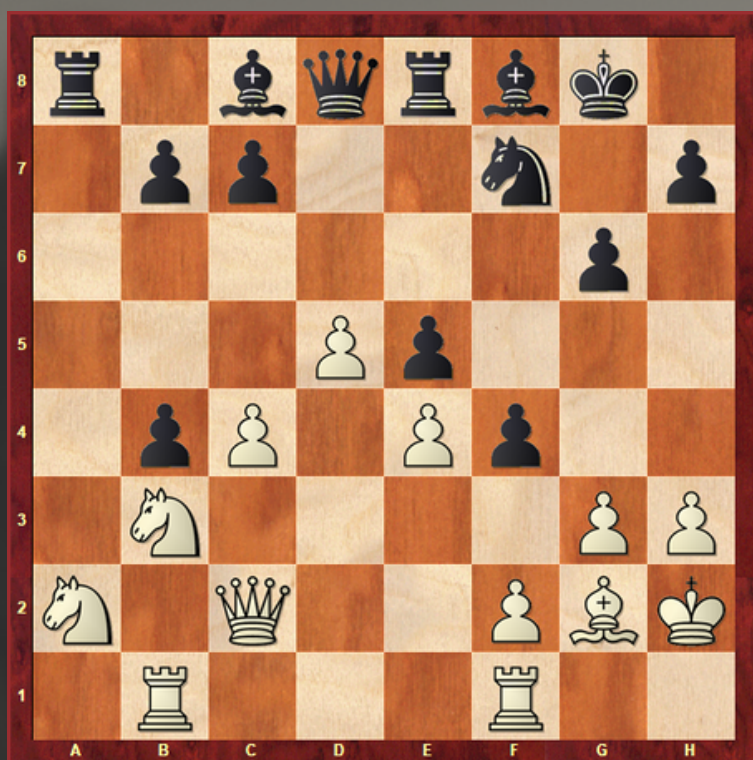
Pensava demasiadamente em posições simples, que me levavam a um apuro de tempo. Ademais, cometia sérios erros quase sempre. Finalmente, depois da partida sempre descobria que meu oponente havia visto muito mais no tabuleiro que eu. Estava claro para mim, que teria de trabalhar muito duro para dominar a técnica das análises.

Numa partida que jogou contra Panov, após:

**Alexander Kotov (2203) - Vasily Panov
Moscou - Rússia 1936**



1.d4 Cf6 2.Cf3 g6 3.c4 Bg7 4.Cc3 0–0 5.g3
d6 6.Bg2 Cc6 7.d5 Cb8 8.0–0 e5 9.e4 Cbd7
10.Dc2 a5 11.a3 Cc5 12.Be3 Cg4 13.Bxc5
dxc5 14.h3 Ch6 15.Tab1 Te8 16.Cd2 f5 17.b4
Bf8 18.Ca2 Cf7 19.Rh2 f4 20.Cb3 axb4
21.axb4 cxb4



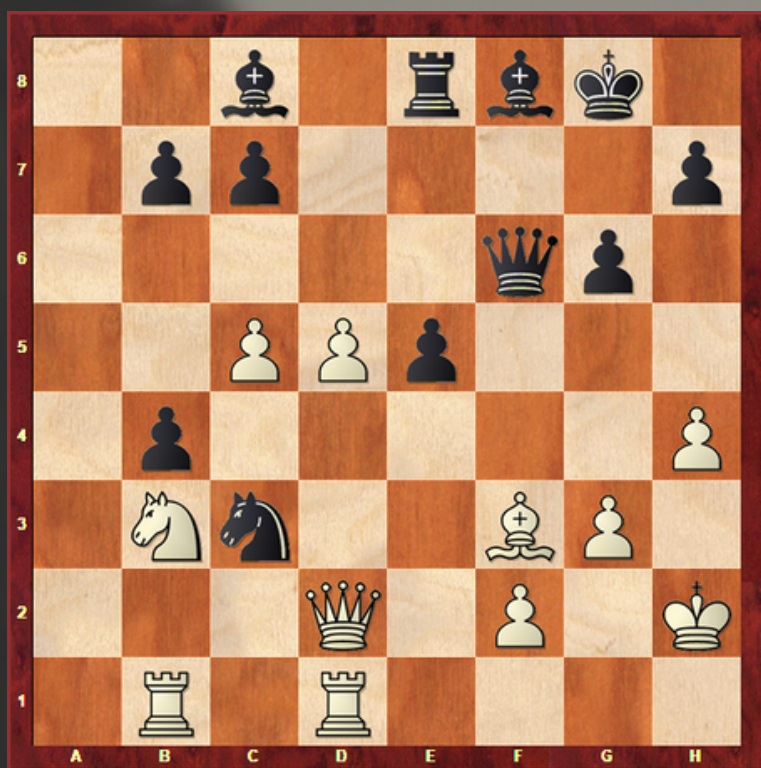
Posição após 21...cxb4

O ataque das brancas sobre o flanco da dama, assim me parecia, estava se desenvolvendo por um caminho lógico e sistemático. Acreditava que a horrorosa disposição das peças negras era uma prova de suas sérias dificuldades posicionais. Achei por bem avançar meu peão do bispo.

22.c5 Cg5

Depois deste lance, vi claramente que as pretas possuíam ameaças muito perigosas. O perigo estava em que as peças de seu flanco do rei, sobre as quais eu havia pensado que davam a impressão de indolência, falta de cooperação, estavam trabalhando muito bem, enquanto que as minhas peças, escrupulosamente situadas, eram incapazes de evitar suas fortes ameaças.

23.Tfd1 f3 24.h4 Cxe4 25.Bxf3 Txa2
26.Dxa2 Cc3 27.Dd2 Df6



Posição após 27...Df6

As pretas têm a partida ganha. O final foi um castigo ao meu infundado otimismo.

**28.Bg2 e4 29.Tbc1 Cxd1 30.Txd1 Dc3
31.De3 Bf5 32.Rg1 Dxe3**

E as pretas ganharam facilmente o final.

**33.fxe3 Bh6 34.Te1 Te5 35.Bf1 c6 36.dxc6
bxc6 37.Bc4+ Rf8 38.Rf2 Bg4 39.Rg1 Re7
40.Rg2 Tf5 41.Be2 Bxe2 42.Txe2 Td5
43.Rf2 Td3 44.Ca5 Rd7 45.Cc4 Re6 46.g4
Rd5 47.Cb2 Ta3 48.Td2+ Rxc5 49.g5 Bg7
0-1**

Depois da partida, analisamos todas as variantes possíveis. Panov me disse que uma vez feito 22...Cg5, pensava que as brancas não teriam boa defesa. Se 23.Tfe1 f3 24.Bf1 (se 24.h4 Cxe4 25.Txe4 fxg2 com terríveis ameaças de 26...Dxd5; 26...Dd7; 26...Bf5) Bxh3 25.Bxh3 Cxh3 26.Rxh3 Dg5 27.g4 Be7 28.Rg3 Df4+ 29.Rh3 Dh6+ 30.Rg3 Bh4+ 31.Rxf3 Tf8+ 32.Rg2 Txf2+ 33.Dxf2 Bxf2, com as pretas ganhando a dama.

Toda a manobra das pretas, seu original plano e o inesperado sacrifício, é atrativo. Estas possibilidades, que estavam ocultas na posição, continuavam sendo um mistério para mim. Eu não havia examinado nenhuma das operações táticas percebidas por Panov.

Eis o que escrevi sobre as más interpretações que dei a esta partida:

"Não fui capaz de encontrar uma só das variantes e combinações. Nem sequer suspeitava que havia uma combinação cercando a jogada 24, e me vi surpreendido quando Panov me mostrou. Por isso minha maneira de pensar está baseada em planos e princípios gerais completamente dissonantes com a posição."

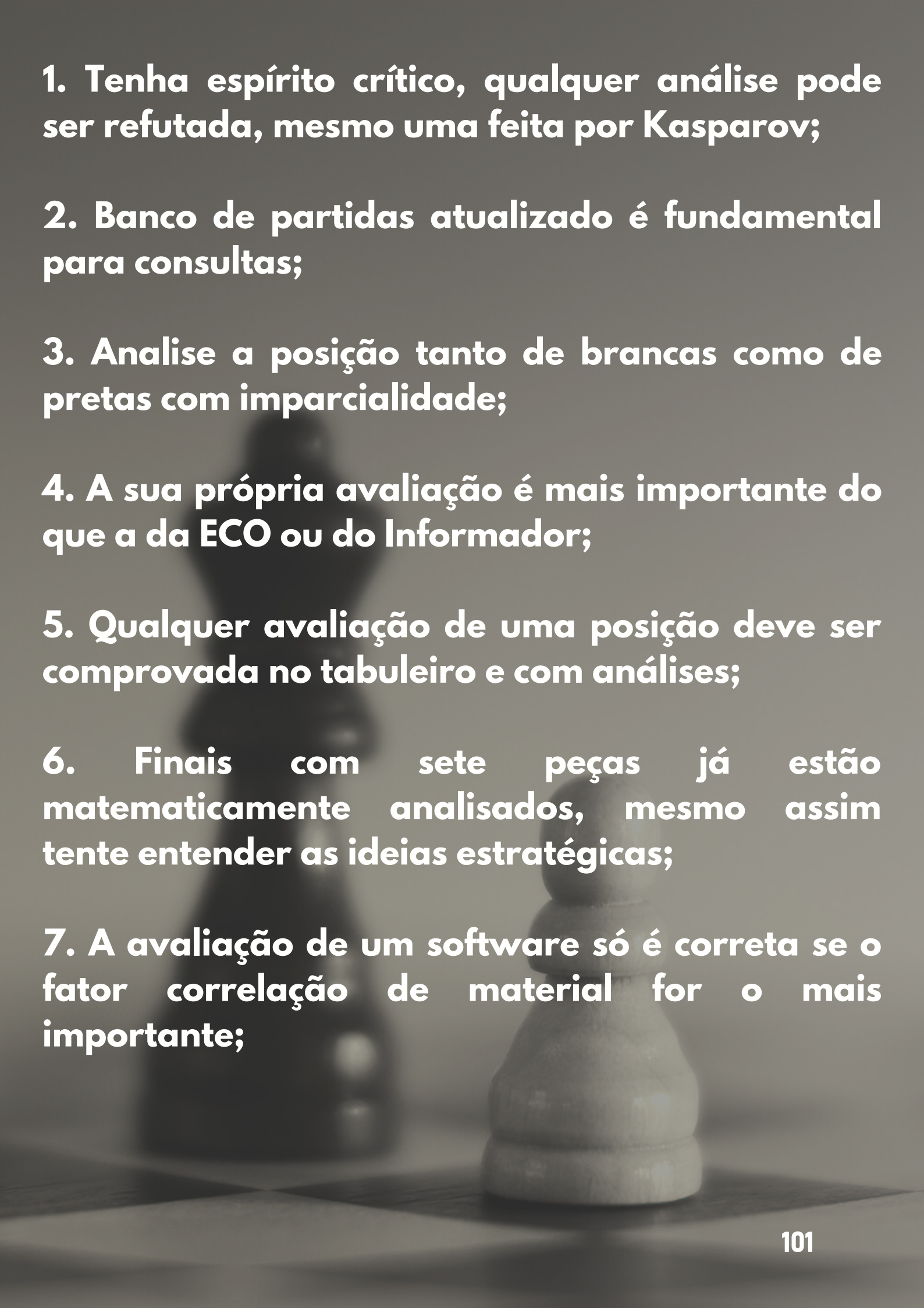
Das 17 partidas do Campeonato de Moscou, estive seriamente apurado no tempo em 12 delas. Em lugar de me preocupar por que o fazia, jogava mal, passando a maioria do tempo em considerações gerais e mesclando variantes.

Cheguei à conclusão de que em suas análises muitos jogadores cometem várias faltas. Alguns examinam profundamente umas poucas linhas, outros analisam um grande número de variantes, ainda que só existam possibilidades de duas ou três jogadas. A solução correta é encontrar o termo médio, especialmente quando se está jogando contra um tempo limitado.

Também ficou claro para mim que a habilidade de se orientar no labirinto das possíveis variantes não é só um dom natural, senão também o resultado de sérios e prolongados esforços, com muito treinamento.

SUGESTÕES PARA FAZER UMA BOA ANÁLISE

Em entrevista dada ao Clube de Xadrez Online, Luiz Roberto da Costa Jr, o teórico e analista brasileiro mais famoso no exterior, deu as seguintes sugestões para fazermos uma boa análise:

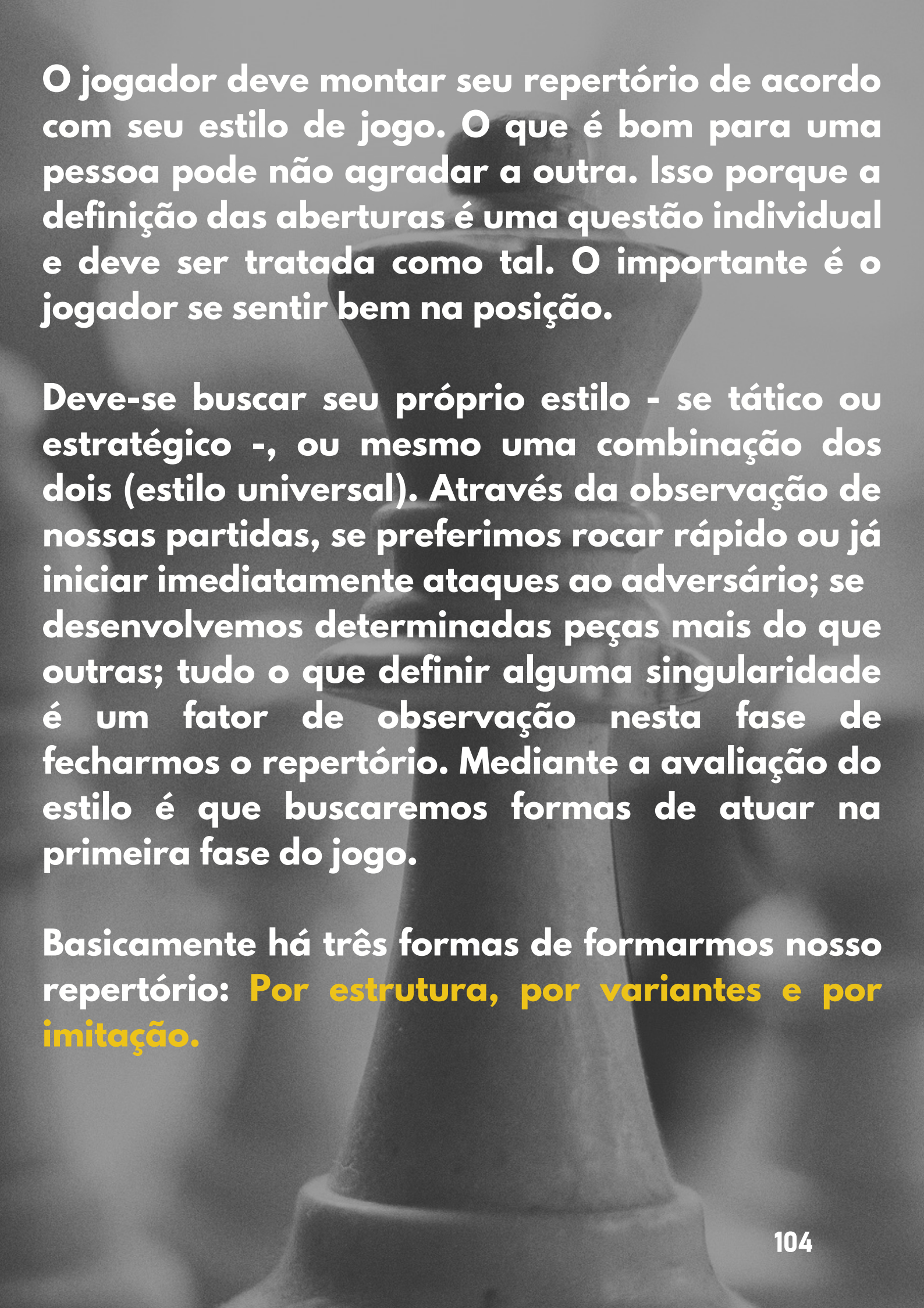
- 
- 1. Tenha espírito crítico, qualquer análise pode ser refutada, mesmo uma feita por Kasparov;**
 - 2. Banco de partidas atualizado é fundamental para consultas;**
 - 3. Analise a posição tanto de brancas como de pretas com imparcialidade;**
 - 4. A sua própria avaliação é mais importante do que a da ECO ou do Informador;**
 - 5. Qualquer avaliação de uma posição deve ser comprovada no tabuleiro e com análises;**
 - 6. Finais com sete peças já estão matematicamente analisados, mesmo assim tente entender as ideias estratégicas;**
 - 7. A avaliação de um software só é correta se o fator correlação de material for o mais importante;**

8. Modificação na estrutura de peões, possibilidade de troca de damas e a posição do rei influenciam na avaliação e o software pode estar errado;

9. Isole-se num ambiente reservado, determine o que quer analisar (partida inteira ou posição teórica), avalie a posição, escolha as jogadas candidatas e estabeleça as variantes mais relevantes;

10. O subconsciente continua funcionando, revise a análise após alguns dias e depois a publique se assim o desejar. Revise análises antigas para ver sua evolução/ progresso como enxadrista.

Repertório de Aberturas



O jogador deve montar seu repertório de acordo com seu estilo de jogo. O que é bom para uma pessoa pode não agradar a outra. Isso porque a definição das aberturas é uma questão individual e deve ser tratada como tal. O importante é o jogador se sentir bem na posição.

Deve-se buscar seu próprio estilo - se tático ou estratégico -, ou mesmo uma combinação dos dois (estilo universal). Através da observação de nossas partidas, se preferimos rocar rápido ou já iniciar imediatamente ataques ao adversário; se desenvolvemos determinadas peças mais do que outras; tudo o que definir alguma singularidade é um fator de observação nesta fase de fecharmos o repertório. Mediante a avaliação do estilo é que buscaremos formas de atuar na primeira fase do jogo.

Basicamente há três formas de formarmos nosso repertório: **Por estrutura, por variantes e por imitação.**

Por estrutura: usando posições semelhantes com as peças brancas e pretas. Tem a vantagem de ganhar tempo no domínio dessa fase da partida, porém perde-se um pouco no quesito criatividade e conhecimento de posições novas, já que vamos trabalhar com posições quase sempre iguais, exigindo menos de nós no campo tático e estratégico.

Por variantes: esse é o repertório ideal, onde o jogador terá uma variante para cada abertura e defesa. Levará muito tempo para dominarmos a primeira fase do jogo (às vezes até anos!), mas sem dúvida estaremos caminhando na direção certa para chegarmos um dia à maestria.

Por imitação: onde o jogador adota um determinado mestre, copiando o repertório dele de brancas e de pretas. Por exemplo: se você gosta do jogo do GM Carlsen (atual número 1 do mundo) basta estudar o repertório dele com ambas as cores e montar seu repertório da mesma forma.

Torneios

O ambiente de torneio é uma oportunidade ímpar para avaliarmos nosso comportamento.

As preparações devem ser realizadas ao fim de cada treinamento, antes das competições. Nos torneios, a preparação é conjuntural e superficial. Longas análises para inteirarmos de uma linha que um futuro rival joga, por exemplo. O principal é nos sentirmos seguros daquilo que vamos jogar.

Por isso é conveniente preparar um repertório de variantes para cada torneio e de situações de jogo que possam variar até que o enxadrista saiba o que deseja jogar, ou o que lhe convenha segundo as posições.

Jogar para ganhar é sempre a meta de muitos jovens, porém a experiência indica que os que ganham torneios são aqueles que sabem administrar e definir quando e contra quem devem jogar pelo empate ou aguardar os erros do adversário.

Uma derrota é algo especial, onde devemos compreender que tudo é aprendido.

Parar, ver onde erramos e correr atrás de uma vitória logo em seguida. A inteligência emocional conta muito nesse aspecto.

Busque no erro uma oportunidade de evolução, analisando o que provocou a derrota. Analise mais as partidas nas quais foi derrotado do que as que ganhou.

Não se deve jogar partidas rápidas no decorrer do torneio. Umas poucas partidas podem até ter relação com seus futuros jogos e com a sua preparação, mas em geral atrapalham todo o planejamento.

Mantenha-se concentrado, evite excessivas distrações, nem tampouco se aborreça nas horas em que espera o início de uma partida. Faça o possível para não passar por situações de conflito.

Os passeios noturnos não favorecem em geral a concentração, tampouco as partidas de futebol. Os jogos de salão são saudáveis, ver televisão também. Os videogames provocam estados de desconforto intelectual, ainda que possam ser considerados estimulantes.

A alimentação precisa ser leve e em quantidade moderada.

Procure fazer caminhadas antes das partidas.

DICAS PARA LIDARMOS COM AS COMPETIÇÕES

***Por Luiz Roberto da Costa Jr**

- 1. Conheça bem o regulamento do torneio e o tempo de reflexão;**
- 2. Guarde as planilhas e faça cópias em arquivos de computador com backups;**
- 3. Analise as próprias partidas com objetividade, tanto na vitória como na derrota;**
- 4. Defina o repertório de aberturas e aprofunde-o ao longo dos anos;**
- 5. Estude abertura pelas ECOs e aprofunde com livros específicos em aberturas que tenha escolhido e complemente com busca em bases de partidas;**

6. Conhecer ideias estratégicas é mais importante do que decorar variantes que quase nunca são jogadas;

7. Estude finais de torres, pois metade dos finais jogados ao vivo é desse tipo;

8. Conheça as ideias gerais de finais de peões, de peças menores; de peças menores e torres; de peças menores e damas;

9. Estude partidas do Informador e mantenha-se atualizado, resolva os finais e combinações no final de cada Informador, anote as análises e compare com o que foi jogado e analisado;

10. Jogue sempre concentrado e tenha bom preparo físico e mental.

Psicologia Enxadrística

O xadrez tem sido motivo de intenso estudos na área da psicologia. Questões como concentração, reação diante da derrota ou vitória, erros típicos de análise, precocidade, inteligência artificial, dentre outros assuntos, dão ensejo a um sem número de trabalhos no sentido de entender a mente do enxadrista.

Emanuel Lasker, campeão mundial de 1894 a 1921, foi o maior nome no xadrez na arte de Recomendações de como nos comportar no campo da psicologia enxadrística:

Mantenha uma atitude sempre positiva. Uma mente assim atrai boas energias e é fundamental para o sucesso numa partida.

O enxadrista é antes de tudo um lutador; Lembre-se das belas partidas que fez e dos bons adversários que derrotou. O desânimo não combina com a vitória;

No momento que o adversário estiver pensando, trabalhe os fatores estratégicos, fazendo uma análise mais subjetiva, pois ainda não sabemos qual lance o adversário irá realizar;

Quando for nossa vez de jogar é o momento de fazermos as considerações táticas, dado que agora já lidamos com uma “posição real” e então se faz necessário o cálculo concreto.

Levantar diversas vezes na partida nos tira a concentração. Vá ao banheiro antes de começar o jogo e se possível leve uma garrafa d'água para não precisar deixar a mesa várias vezes.

Antes de a rodada começar procure um lugar isolado e mentalize que irá fazer uma excelente partida.

A ‘Lei da Atração’ hoje é uma bandeira largamente defendida.

O hábito da meditação é uma aliada do enxadrista. Faz com que nos conheçamos melhor, deixando a mente mais apta ao raciocínio.

Preparação Física

* PROF. EVALDO HOLLANDA DE CARVALHO

Os benefícios dos exercícios físicos como complemento nos estudos do xadrez são discutidos e recomendados por especialistas.

A sua utilização está relacionada com desempenho de alto nível. As qualidades físicas mais utilizadas durante um jogo de xadrez (blitz, rápido e pensado) são: **Cardiovascular; Neuromuscular; Alongamento e flexibilidade; Relaxamento.**

O desempenho do atleta dependerá de um programa que distribua preparação técnica e tática, psicológica e física; respeitando frequência, intensidade e duração de treino.

Exercícios aeróbicos ou cardiovasculares: Constituídos por caminhada, corrida, ciclismo, natação, esportes coletivos (vôlei, futebol...), artes marciais (karatê, judô...), recreação (para crianças menores). São ótimos para irrigar o sangue por todo o corpo, aumentando a capacidade de oxigenação cerebral, diminuindo a fadiga e o cansaço.

Exercício neuromuscular: São exemplos a musculação, ginástica localizada e pilates. Fortalecem os músculos favorecendo a imobilidade e concentração por mais tempo.

Alongamento e relaxamento: Incluem o próprio alongamento, yoga, tai chi chuan e a meditação. Vão auxiliar desde a postura e a ansiedade, antes e durante o jogo, aumentando a concentração e o raciocínio. Em casos de tensões utiliza-se até a acupuntura e massoterapia.

O profissional deverá estar atento aos sinais de stress, irritação ou queda de rendimento nas competições, mudando seu planejamento físico quando necessário.

***Sobre o autor:** Evaldo Hollanda de Carvalho é formado em educação física (CREF/MG 283), é enxadrista integrante do ranking da FIDE e mantém uma completa Academia de Ginástica em Alfenas/MG.

Informática

Poucas áreas do conhecimento humano progrediram tanto com o auxílio da informática quanto o xadrez.

Hoje já é possível enfrentar modernos e praticamente imbatíveis softwares de xadrez no computador pessoal; Pesquisar milhões de partidas em banco de dados; Pode-se assistir partidas ao vivo pela internet; Enfrentar um jogador em tempo real nos mais distantes países; Fazer cursos virtuais da modalidade; Enfim o computador se transformou num imprescindível aliado na evolução do enxadrista.

Assim, seguem abaixo algumas sugestões de sites e programas:

MAESTRUS (www.gersonperes.com.br);

Follow Chess (www.followchess.com);

Clube de Xadrez Online (www.cxol.com.br);

FIDE (www.fide.com);

CBX (www.cbx.org.br);



Internet chess Club (www.chessclub.com);

Chess (www.chess.com);

Chess24 (www.chess24.com);

ChessBase (www.chessbase.com);

TWIC (www.theweekinchess.com);

Lichess (www.lichess.org);

Chess Tempo (www.chesstempo.com);

Chess Games (www.chessgames.com);

ChessBomb (www.chessbomb.com/arena).

Sobre o Autor

MN GÉRSO PERES

Gérso Peres Batista é mestre nacional e tetracampeão mineiro absoluto.

É formado em pedagogia, pós-graduado em tecnologias e educação a distância, além de técnico desportivo com habilitação em xadrez (Cref 9681-P/MG).

Superou a marca de 16 mil alunos atendidos em escolas, clubes e pela internet, tendo já disputado mais de 800 torneios em sua carreira.

Fundou o Clube de Xadrez Online - CXOL (<http://www.cxol.com.br>), site que já publicou 16 mil artigos especializados.

Criou o Canal CXOL no YouTube (<https://www.youtube.com/clubedexadrezonline>), que tem

Coautor dos livros impressos "O Espírito da Abertura" e "Os Mestres do Xadrez", escreveu ainda 20 livros digitais através da série MÉTODO DOS 6 PILARES.

É autor de mais de 500 videoaulas que compõem o catálogo da Loja do CXOL (<https://www.lojacxol.com.br>).

Desde 1989 vem jogando e ensinando xadrez! nesse momento mais de 1100 vídeos no ar.

Equipe Editorial e Créditos das Imagens

EQUIPE EDITORIAL

Autor: MN Gérson Peres Batista

Edição: Prof. Jeovane Cascais Santos

Revisão: Prof. Mateus Peres de Lima

Coordenação: Prof^a Vanessa Alves Rodrigues

CRÉDITOS DAS IMAGENS

Depositphotos

Pixabay

Livros e Softwares Recomendados



O Espírito da Abertura – Gérson Batista e Joel Borges;

Enciclopédia (volumes A, B, C, D e E);

Informadores (volumes 1 ao 143);

**Tratado General de Ajedrez (volume I, II, III e IV)
– Roberto Grau;**

Meu Sistema – Aaron Nimzovitsch;

Lições Sobre Meio-jogo – Valtercides Freitas;

Xadrez Básico – Orfeu D’Agostini;

Complete Endgame Course – Jeremy Silman;

Técnica de Finais em Xadrez – Max Euwe;

El Final – Miguel Czerniak;

Xadrez Vitorioso: Estratégias – Yasser Seirawan;

Estratégia Moderna no Xadrez – Ludek Pachman;

Estratégia – Darcy Lima e Júlio Lapertosa;



Juegue Como Un Gran Maestro – Alexander Kotov;

How to Reassess your Chess – Jeremy Silman;

Fundamentos de Tática – Alexandru Segal;

Xadrez Vitorioso: Tácticas – Yasser Seirawan;

Tática Moderna no Xadrez (Volumes I e II) – Ludek Pachman;

Combinações – Darcy Lima e Julio Lapertosa;

Polgar System – Lazlo Polgar;

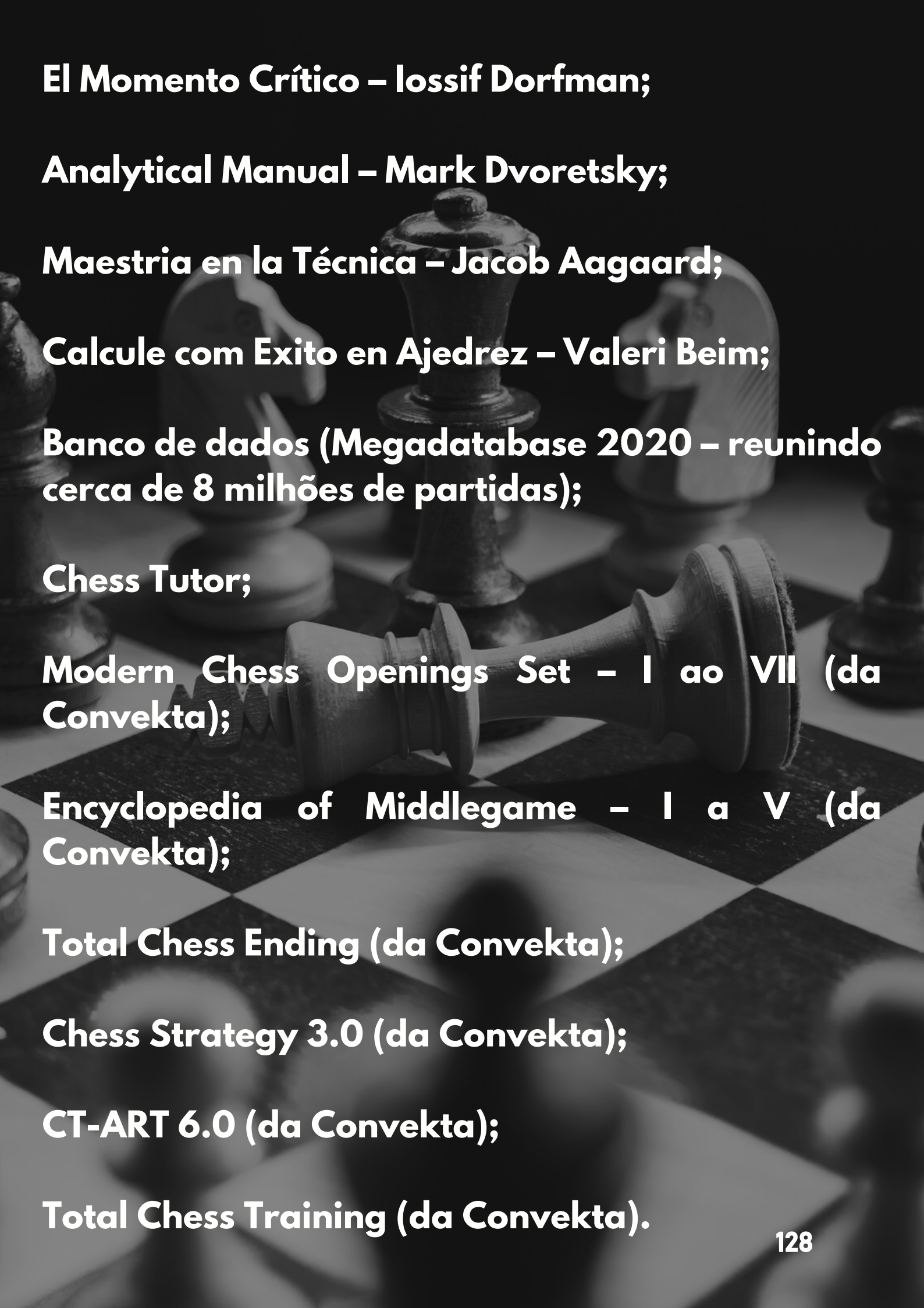
1001 Combinaciones de Mate – Fred Reinfeld;

1001 Combinaciones y Sacrificios Brillantes – Fred Reinfeld;

Ajedrez de Torneo (Zurich 53) – David Bronstein;

Piense Como Um Gran Maestro – Alexander Kotov;

El Método en Ajedrez – Iossif Dorfman;



El Momento Crítico – Iossif Dorfman;

Analytical Manual – Mark Dvoretsky;

Maestria en la Técnica – Jacob Aagaard;

Calcule com Exito en Ajedrez – Valeri Beim;

Banco de dados (Megadatabase 2020 – reunindo cerca de 8 milhões de partidas);

Chess Tutor;

Modern Chess Openings Set – I ao VII (da Convekta);

Encyclopedia of Middlegame – I a V (da Convekta);

Total Chess Ending (da Convekta);

Chess Strategy 3.0 (da Convekta);

CT-ART 6.0 (da Convekta);

Total Chess Training (da Convekta).

Realização



DIREITOS AUTORAIS

MATERIAL DE PROPRIEDADE DO CLUBE DE XADREZ ONLINE (CXOL)

www.cxol.com.br

PERMITIDO E, INCLUSIVE, INCENTIVADO O COMPARTILHAMENTO DESTES EBOOKS COM O MAIOR NÚMERO DE PESSOAS POSSÍVEL, JÁ QUE CONHECIMENTO É PARA SER ESPALHADO. RESSALVA APENAS PARA MANTER SEMPRE A GRATUIDADE E AS CARACTERÍSTICAS ORIGINAIS DESTES LIVROS DIGITAIS.