XADREZ PARA COMPETIÇÃO

Danilo Soares Marques
Instrutor Regional de Xadrez

Introdução
O xadrez como esporte

http://esporte.hsw.uol.com.br/xadrez4.htm

O xadrez é esporte – já diz o Comitê Olímpico Internacional que tem esta como uma atividade reconhecida, isto é, que pode ser incluída no programa dos Jogos Olímpicos a qualquer momento. Mas se você ainda não está convencido disso, aqui vão outros argumentos:

- é um jogo

- há competição

- é uma atividade de alto rendimento

- há sentimento de superar a si próprio e ao seu adversário

- há desgaste físico e mental

- é praticado por milhares de pessoas

- é baseado em regras

- possui uma entidade reguladora (confederação e federação internacional)

E onde há esporte, há competição. No Brasil a entidade que regulamenta o esporte é a Confederação Brasileira de Xadrez. Já em âmbito mundial, a FIDE – World Chess Federeation (em inglês) é quem organiza o esporte.

Para classificar os enxadristas a FIDE bem como todas as federações nacionais usam o sistema rating ELO, desenvolvido pelo físico Arpad Elo. Através deste sistema é possível dizer quem são os melhores jogadores de xadrez do mundo. O sistema rating ELO é um sistema estatístico baseado na hipótese que O desempenho de cada enxadrista em suas partidas é variável. Desta maneira, o físico Arpad Elo concebeu a força de jogo de um enxadrista com uma média entre o desempenho de todos os outros jogadores em determinado torneio. O enxadrista que alcançou o mais alto rating ELO foi Garry Kasparov - 2851 pontos.

A Federação Internacional também premia com títulos vitalícios os melhores do mundo. O título mais alto que um enxadrista pode alcançar é o de Grande Mestre. Para tornar-se Grande Mestre é preciso ter um rating ElO de, no mínimo, 2.500 pontos além de três bons resultados em torneios internacionais onde também participem outros Grandes Mestres. Este também é o único título onde há diferenciação entre o sexo masculino e

feminino. As melhores enxadristas do mundo recebem o título de Grande Mestra.

Antes de tornarem-se Grandes Mestres, porém, os enxadristas também podem colecionar outros títulos como:

- Mestre Internacional: mesmas condições do Grande Mestre, porém, exige um rating menor – de 2.400 pontos

- Mestre FIDE: rating de 2.300 pontos

- Candidato a Mestre: rating de 2.200 pontos

- Mestre Nacional: rating de 2.200 pontos

O maior Grande Mestre de todos os tempos foi o russo Garry Kasparov que conquistou títulos mundiais consecutivos de 1985 ao ano 2000.

No Brasil, os campeonatos nacionais são disputados desde 1927, sendo que o primeiro campeão foi Souza Mendes. Já o primeiro campeonato brasileiro feminino ocorreu em 1960, em Brusque, vencido por Dora Rúbio.

O maior enxadrista brasileiro de todos os tempos, porém, é Henrique Mecking, mais conhecido como Mequinho. Em 1977 Mequinho foi considerado o terceiro melhor jogador do mundo. Além dele, a FIDE lista outros sete jogadores que possuem o título de Grande Mestre: Alexandre Fier, André Diamant, Darcy Lima, Felipe El Debs, Gilberto Milos, Giovanni Vescovi, Jaime Sunye Neto e Rafael Leitão.

Além de tudo isso que já foi mencionado, o xadrez é ainda um esporte bastante inclusivo já que pode ser praticado por pessoas de qualquer idade e classe social, podendo proporcionar confrontos entre diferentes gerações frente ao mesmo tabuleiro.

01
Leis do Xadrez

As Leis do Xadrez da FIDE regulamentam o jogo no tabuleiro.

As Leis do Xadrez têm duas partes:

1. Regras Básicas de Jogo

2. Regras de Competição.

As Leis de Xadrez não podem abranger todas as situações possíveis que podem surgir durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas. Nos casos que não estejam precisamente regulamentados por um Artigo das Leis, deve ser possível alcançar-se uma decisão correta, analisando situações análogas reguladas nas Leis. As Leis pressupõem que os árbitros têm a necessária competência, capacidade de julgamento e absoluta objetividade. Uma regra

muito detalhada pode privar o árbitro de sua liberdade de julgamento e assim impedi-lo de encontrar uma solução para um problema ditado pela justiça, lógica e fatores especiais. A FIDE apela a todos os enxadristas e federações que aceitem este ponto de vista.

A condição necessária para uma partida ter rating calculado pela FIDE é que o torneio deverá ser jogado de acordo com as Leis de Xadrez da FIDE.

Recomenda-se que mesmo os jogos competitivos não válidos para rating FIDE sejam jogados de acordo com as Leis de Xadrez da FIDE.

As federações filiadas podem solicitar à FIDE que se pronuncie sobre questões relativas às Leis do Xadrez.

02

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

Artigo 1: A natureza e objetivos do jogo de xadrez

1.1 O jogo de xadrez é disputado entre 2 oponentes que movem suas peças sobre um tabuleiro quadrado denominado 'tabuleiro de xadrez'. O jogador com as peças de cor clara (Brancas) faz o primeiro lance, então os jogadores movem alternadamente, com o jogador com as peças escuras (Pretas) executando o próximo lance. Diz-se que um jogador 'tem a vez de jogar', quando a jogada do seu oponente tiver sido 'feita'.

1.2 O objetivo de cada jogador é colocar o rei do oponente 'sob ataque' de tal forma que o oponente não tenha lance legal. O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque-mate no rei do adversário e venceu a partida. Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque, nem capturar o rei do oponente.

O oponente cujo rei sofreu xeque-mate perdeu a partida.

1.3 A partida está empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem possibilidade de dar xeque-mate no rei do oponente (veja Artigo 5.2.b).

Artigo 2: A posição inicial das peças no tabuleiro

2.1 O tabuleiro de xadrez é composto de uma grade de 8x8 com 64 casas iguais alternadamente claras (as casas 'brancas') e escuras (as casas 'pretas'). O tabuleiro é colocado entre os jogadores de tal forma que seja branca a casa do canto à direita de cada jogador.

2.2 No início da partida as Brancas têm 16 peças de cor clara (as peças 'brancas'); as Pretas têm 16 peças de cor escura (as ‘peças pretas’):

As peças são as seguintes:

Um rei branco usualmente indicado pelo símbolo R

Uma dama branca indicada pelo símbolo D

Duas torres brancas indicadas pelo símbolo T

Dois bispos brancos indicados pelo símbolo B

Dois cavalos brancos indicados pelo símbolo C

Oito peões brancos indicados pelo símbolo

Um rei preto usualmente indicado pelo símbolo R

Uma dama preta indicada pelo símbolo D

Duas torres pretas indicadas pelo símbolo T

Dois bispos pretos indicados pelo símbolo B

Dois cavalos pretos indicados pelo símbolo C

Oito peões pretos indicados pelo símbolo



2.3 É a seguinte a posição inicial das peças no tabuleiro:

2.4 As oito casas dispostas verticalmente são chamadas ‘colunas’. As oito casas dispostas horizontalmente são chamadas ‘fileiras’. É denominada ‘diagonal’ a linha reta de casas de mesma cor que se estende de um canto do tabuleiro a outro canto adjacente.