

COMO JOGAR XADREZ

REGRAS E NOÇÕES PRELIMINARES

O xadrez é um esporte intelectual, uma luta de gênios, que se desenvolve sobre um tabuleiro. Os elementos utilizados são as peças, através das quais a habilidade, o poder de concentração, a capacidade de antecipação, a experiência, as manobras táticas, a estratégia, e, sobretudo a paciência e a tranqüilidade influirão no resultado da partida.

As peças estão divididas em dois grupos (brancas e pretas), iguais em número e força, que se movimentam segundo as convenções do jogo. O objetivo dos movimentos que se chamam jogadas, é levar o Rei adversário a uma posição que se chama “cheque mate”, e ganha o jogo àquele que conseguir colocar o Rei do adversário nesta posição crítica.

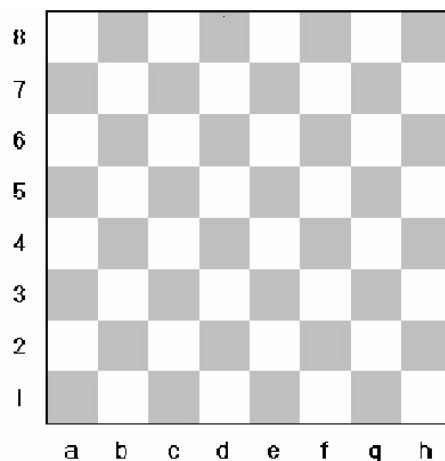
O xadrez é um jogo de habilidade. O jogador mais hábil vencerá sempre ao menos hábil. Esta habilidade que é o segredo do jogo se desenvolve com a prática e com o estudo. Não há casos de habilidade alcançada só com a prática, nem só com o estudo. Nisto o xadrez é igual a toda arte e toda ciência.

O objetivo desta série de fascículos que estamos iniciando, não é apenas ensinar o movimento das peças e os princípios de estratégia para que se tornem para o iniciado um mero conhecimento intelectual.

Tentaremos através de exercícios fazer com que as normas táticas do jogo se incorporem rapidamente ao seu conhecimento para que possam assim fixar com acerto as suas primeiras experiências no xadrez.

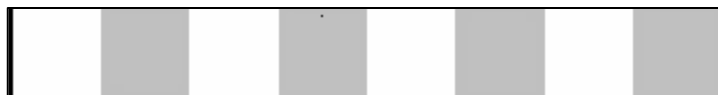
O TABULEIRO

O jogo de xadrez se desenvolve sobre um **tabuleiro** quadrado, composto de oito fileiras de oito casas cada uma de cores claras e escuras alternadas como mostra o diagrama.



As oito filas horizontais se chamam linhas e as oitos verticais colunas.

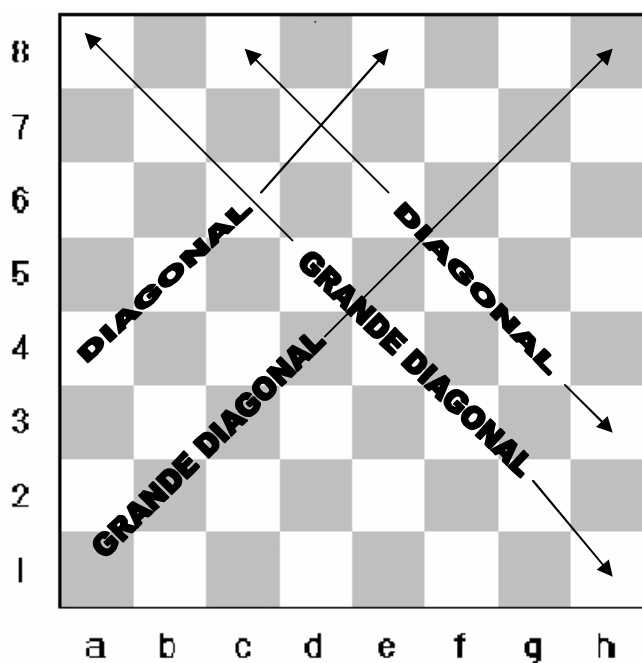
Chama-se **diagonal** a qualquer dos conjuntos de casas de mesma cor, que cruzam o tabuleiro em angulo de 45 graus. As grandes diagonais são as que cruzam o tabuleiro partindo de seu vértice.



LINHA



COLUNA



Nota: É importantíssimo que o principiante memorize bem estes termos, pois eles explicam claramente o movimento das peças e também muito detalhes estratégicos do jogo,

TABULEIRO E COLOCAÇÃO DAS PEÇAS

O tabuleiro deve ser posicionado de modo que cada jogados fique com uma casa branca do seu lado direito. O número total de peças é 32, 16 brancas e 16 pretas. São elas:

BRANCAS

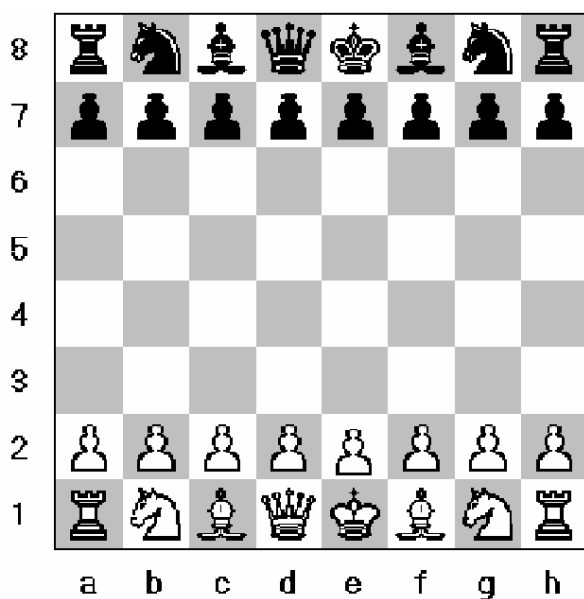
1 Rei abreviaturas R
1 Dama “ “ D
2 Torres “ “ T
2 Bispos “ “ B
2 Cavalos “ “ C
8 Peões

PRETAS

1 Rei abreviaturas R
1 Dama “ “ D
2 Torres “ “ T
2 Bispos “ “ B
2 Cavalos “ “ C
8 Peões

Nota: Não se utiliza abreviatura para peões.

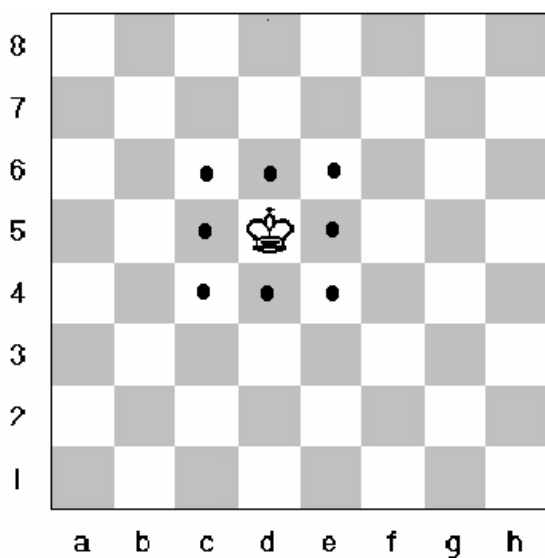
Na colocação das peças sobre o tabuleiro deve-se observar o posicionamento correto do Rei e da Dama. O Rei branco será sempre colocado na casa e1 e o Rei preto na casa e8, por sua vez a Dama branca será colocada na casa d1 e a Dama preta na casa d8.



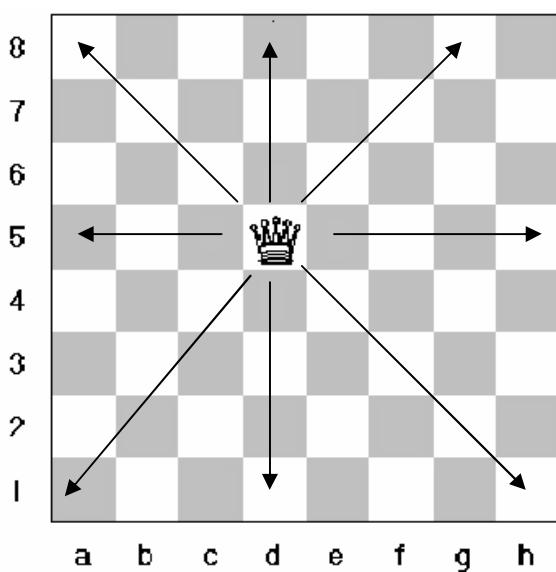
Nota: Em Todas as publicações especializadas os diagramas gráficos estão colocados de maneira que no plano inferior sempre estão as peças Brancas e no plano superior as Pretas.

MOVIMENTO DAS PEÇAS

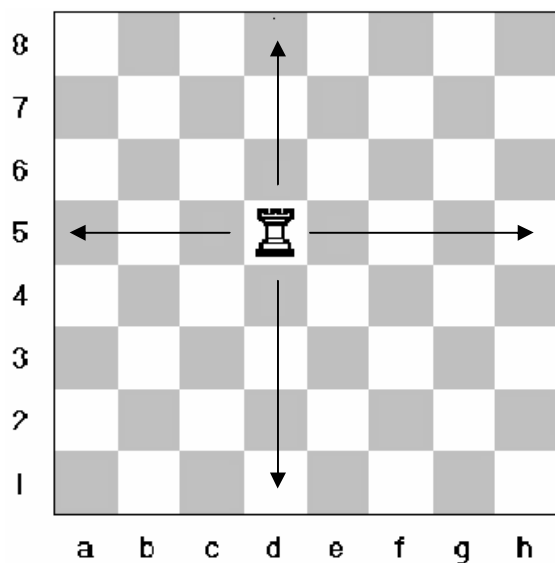
Rei – O Rei se movimenta para todas as casa imediatas a que ocupa, o Rei só se movimenta de uma em uma casa.



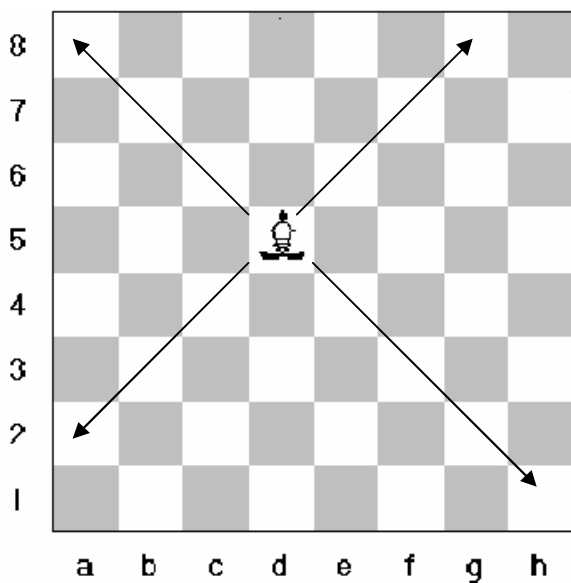
Dama – A Dama se movimenta em todas as direções imediatas a casa que ocupa, seja na coluna, fila ou diagonal.



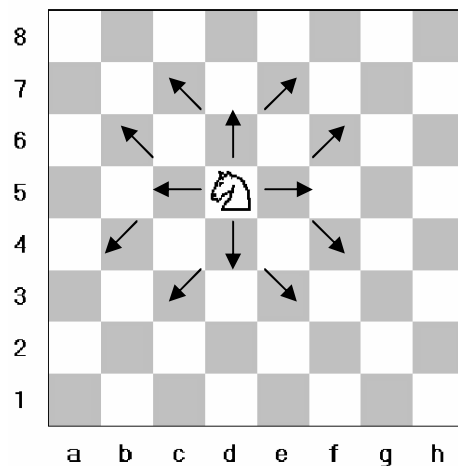
Torre – A Torre se movimenta em qualquer casa da fila ou coluna a que pertence a casa que ocupa.



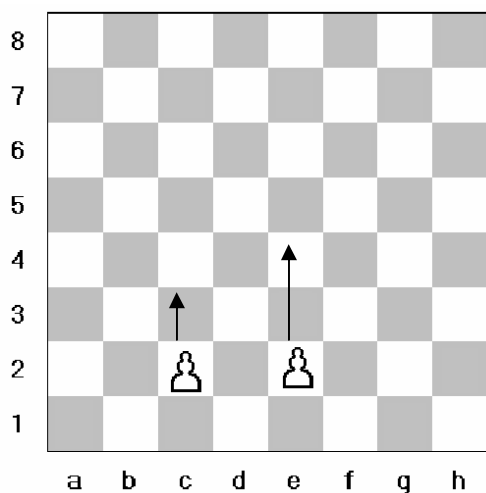
Bispo – O Bispo se movimenta em qualquer casa situada nas diagonais que se originam de sua posição.



Cavalo – O movimento do Cavalo é o mais complexo das peças. Ele se movimenta uma casa como a Torre a seguir uma como o Bispo. O cavalo sai de uma casa preta e vai para uma branca e da casa branca para uma preta. É também a única peça que pode em seu deslocamento passar por cima (pula) de qualquer outra peça.



Peão – O Peão avança na coluna que está colocado, uma casa de cada vez, não pode retroceder de maneira alguma. Somente quando sai de casa inicial, ou seja na casa que lhe corresponde na ordem de colocação das peças, pode segundo o desejo do jogador, avançar uma ou duas casas, após o que ele só se movimenta de uma em uma casa.



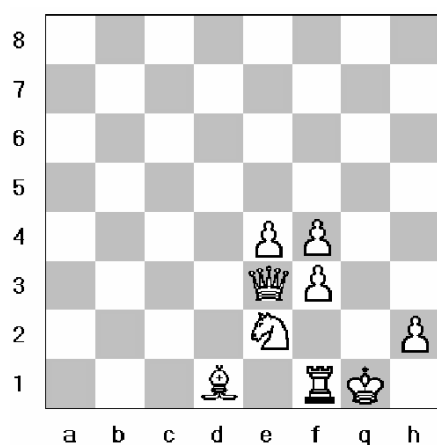
LIMITE E MODIFICAÇÃO DOS MOVIMENTOS DAS PEÇAS

As peças têm seus movimentos limitados dentro do tabuleiro por dois fatores principais:

1º. Quando encontram no caminho uma peça de seu grupo (mesma cor).

Neste caso não é possível saltar por cima dessa peça nem ocupar a mesma casa que ela.

Podemos ver no diagrama que o Rei, a Dama, a Torre, o Bispo, o Cavalo e o Peão de f3 tem seus movimento tolhidos.



O Rei só pode ir para as casas f2, g2, h1.

A Dama só se movimenta nas diagonais g2 – a7, e3 – c1 e na linha e3 – a3.

A Torre para as casas e1 e f2.

O Bispo anda só na diagonal d1 – a4.

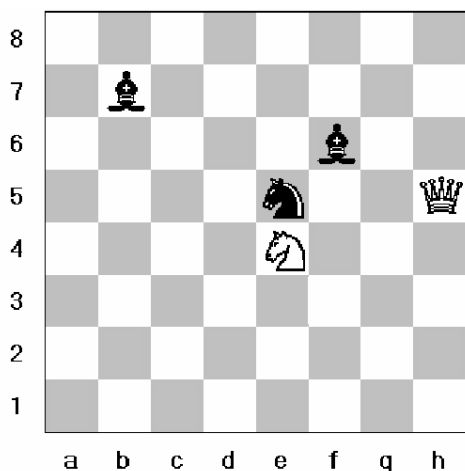
O cavalo só nas casas c1, c3, d4 e g3.

Os peões de e4, f4, h2 se movimentam normalmente, o que está em f3 está imóvel (bloqueado).

Nota: O cavalo é uma exceção a essa regra. Ele pode saltar por cima das peças, mas a casa que irá ocupar não pode estar ocupada por nenhuma peça de seu grupo (mesma cor).

2º. Quando encontrar em seu caminho uma peça de outra cor (grupo contrário).

Neste caso não é possível também passar (pular) sobre ela, mas é possível ocupar a casa. Então a peça movida deve ocupar a casa da peça contrária, que deve ser retirada do tabuleiro. A isso chamamos capturar, ganhar ou comer uma peça. Desta forma concluímos então que toda peça que se encontra sob o raio de ação da peça inimiga pode ser capturada.



Nesta posição jogando as brancas a dama pode capturar o peão de h7; o Cavalo de e4 captura o Bispo de f6. Por outro lado se jogam as pretas o Bispo de b7 pode capturar o cavalo de e4; o Bispo de f6 captura o Cavalo de e5.

A CAPTURA

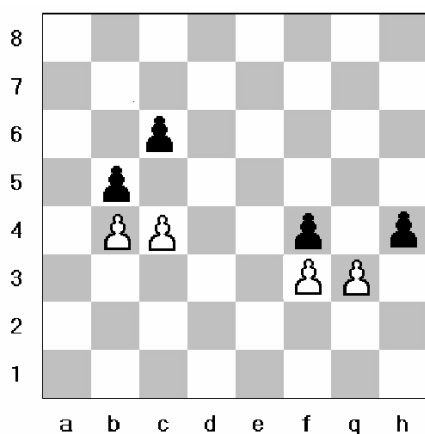
Como já vimos as peças comem ou capturam segundo seu próprio movimento, com exceção do peão. Todas as peças, menos o peão, atacam as casa em que podem se locomover, e qualquer peça inimiga que esteja no caminho pode ser capturada. O jogador que efetua uma jogada assim ganha uma peça do inimigo. Em todos os casos a peça capturada

deve ser retirado do tabuleiro e a peça que a captura deve ocupar seu lugar.

Não é obrigatório capturar ou comer as peças atacadas. O jogador pode em qualquer posição efetuar qualquer jogada, desde que seja regulamentar.

CAPTURA DE PEÃO

O peão não captura as peças no sentido de seu movimento. Toma em compensação toda peça inimiga que esteja situada nas colunas laterais e na linha imediatamente superior na casa que ocupa. Resumindo então: o peão captura as peças inimigas como o Bispo, avançando apenas uma casa em diagonal.

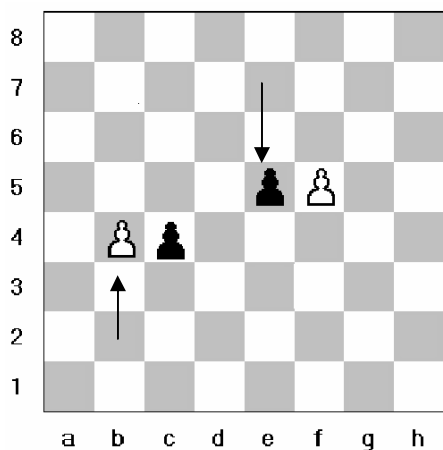


Nesta posição o peão de b4 não pode andar nem capturar. O peão de c4 pode andar ou capturar o peão preto de b5. O peão de f3 esta imobilizado e o de g3 pode andar ou capturar o peão preto de f4 ou de h4.

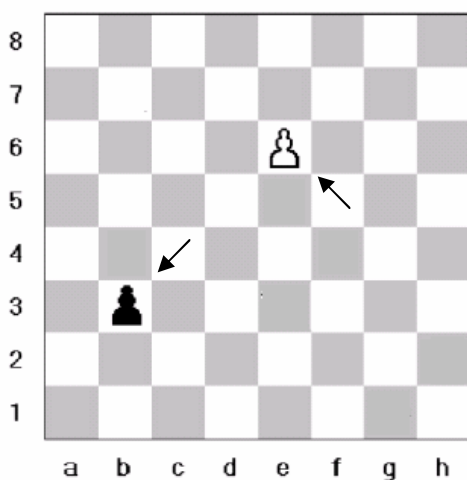
CAPTURA “EM PASSANT”

O peão goza de um privilégio sobre as outras, quando captura peças inimigas. Quando está situado na 5 linha (sentido do movimento das brancas), e na 4 linha (sentido do movimento das pretas) e o peão inimigo avança 2 casas, segundo tem direito a faze-lo no seu1 movimento, passando desta forma por cima da casa que nosso peão esta atacando, temos o direito de captura-lo “en passant”, como qualquer outro caso de captura, é um direito do jogador, que pode exerce-lo ou não. Pelas regras se entende que esse direito deve exercer-se na 1 jogada e como contestação imediata a esse avanço do peão inimigo. Passada essa oportunidade se terá perdido o direito de tomar “en passant”.

No caso de se decidir por essa jogada, se procede como se o peão adversário tivesse avançado só uma casa. Retiramos então o peão capturado do tabuleiro e colocamos o nosso na casa imediatamente à frente (em diagonal) na coluna que estava o peão capturado.



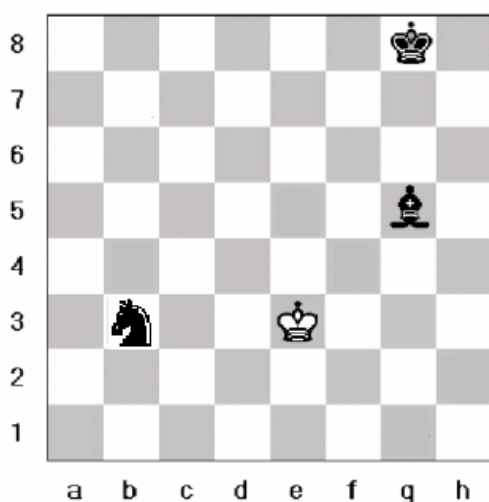
Nesta posição o peão branco de b2 avança 2 casas na saída, passando sobre a casa atacada pelo peão preto de c4. Por sua vez o peão preto de e7 avança 2 casas passando pela casa e6 atacada pelo peão de f5.



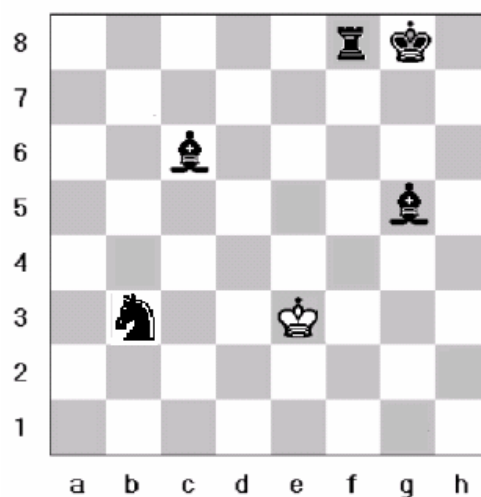
Posição após a captura “en passant”.

O XEQUE

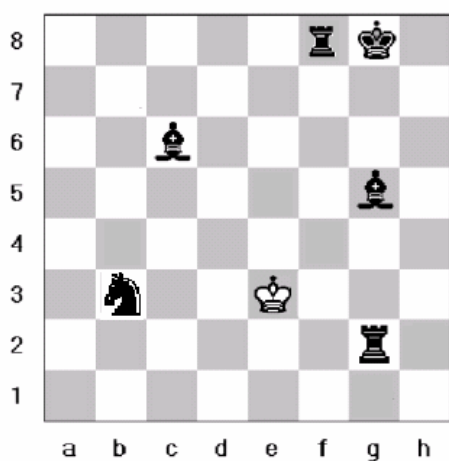
A casa que o Rei ocupa e mesmo o próprio Rei podem ser atacados mas o Rei não pode nunca ser capturado. A ação de colocar uma peça em condições de atacar o Rei se chama dar “xeque ao Rei”. O xeque não precisa ser anunciado verbalmente. Do exposto deriva a seguinte regra: “o Rei não pode permanecer atacado ou colocar-se em xeque – se locomover a uma casa atacada por peça inimiga, ou tomar uma peça inimiga defendida.



Nesta posição o Rei branco está atacado (em xeque) pelo Bispo preto de g5 e seus movimentos são limitados pela ação do Cavalo preto de b3 que ataca as casas d2 e d4. O Rei branco só pode se locomover a e2, f2, f3, e4 e d3.



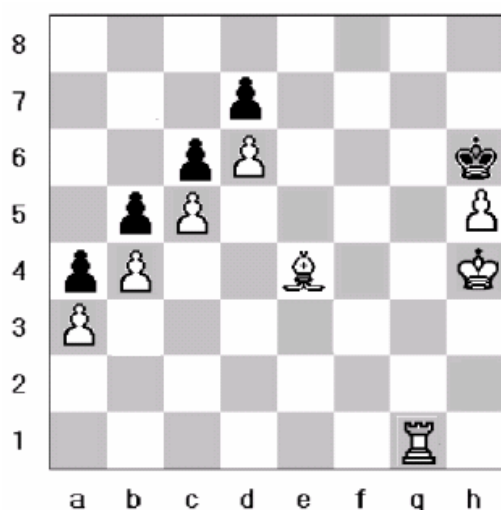
Nesta posição o Rei branco continua em xeque e seus movimentos ficaram mais limitados ainda, pois a Torre preta de f8 ataca as casas f2 e f3, e o Bispo de c6 ataca as casas e4 e f3. O Rei branco tem então só duas casas para ir e2 e d3.



O EMPATE

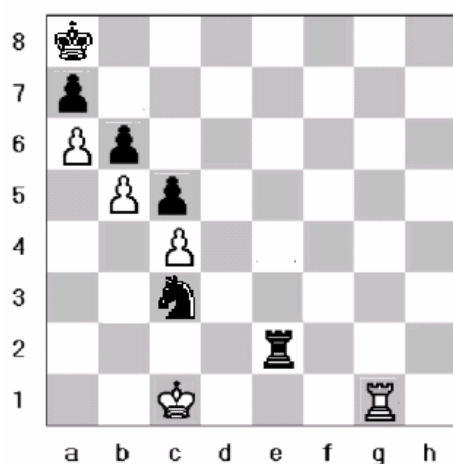
Existem circunstâncias em que não é possível dar o xeque mate. Nestes casos a partida é considerada empatada.

“O regulamento estabelece que a partida está empatada quando o Rei do jogar, que deve fazer o lance, não está em xeque e lhe é impossível fazer qualquer lance regulamentar.”



Na posição do diagrama se for a vez do preto jogar, a partida está empatada, pois o preto não está em xeque e não pode mover seu Rei, nem mover seus peões porque estão bloqueados. Esta posição se chama empate por afogamento.

Durante a partida pode-se reclamar empate, demonstrando que existe uma seqüência infinita de xeques no Rei adversário.



Na posição do diagrama se for a vez do preto jogar, a partida está empatada, pois pode dar xeques contínuos com o Cavalo no Rei branco, indo a casa a2 e voltando a c3, prosseguindo assim indefinidamente. Se depois de 1 Ca2+ Rb1 2 Cc3+ Ra1 3 Ta2 xeque mate. Este é um caso de xeque perpétuo.

É considerado automaticamente empatado os finais de partida em que restam só o Rei contra Rei, Rei e Bispo contra Rei e cavalo contra Rei, porque não é possível dar xeque mate só com estas peças.

O regulamento estabelece outras circunstâncias em que a partida é considerada empatada, que são raras acontecer, são elas:

1.A partida pode ser considerada empatada, quando ocorre a repetição da mesma posição por 2 vezes. Este caso chama-se empate por repetição de lances.

2.Ocorre empate também, quando um jogador comprove que foram efetuados mais de 50 lances sem que tenha sido capturada uma peça, ou se tenha movimentado um peão.

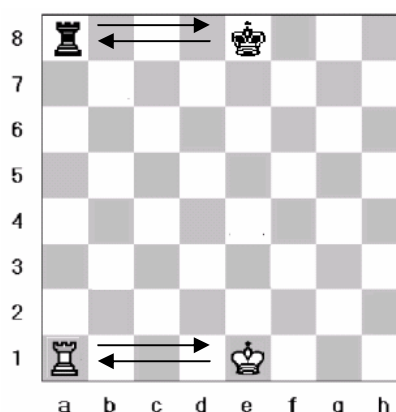
3.Nos finais de partida que a teoria tenha estabelecido que para forças o mate se necessitam de 50 lances (sem captura de peças ou movimento de peão). Nesse caso a partida poderá ser considerada empatada se o mate não acontecer depois de 100 lances de ambas as partes.

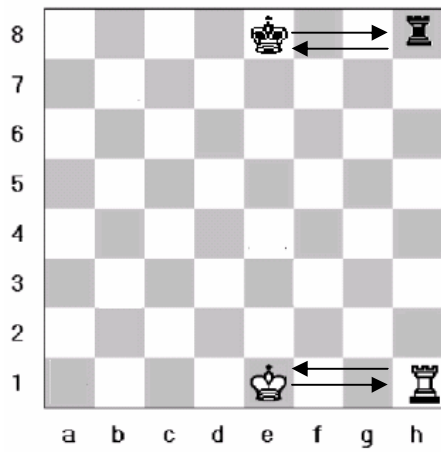
OS MOVIMENTOS EXTRAORDINÁRIOS

1º. O ROQUE

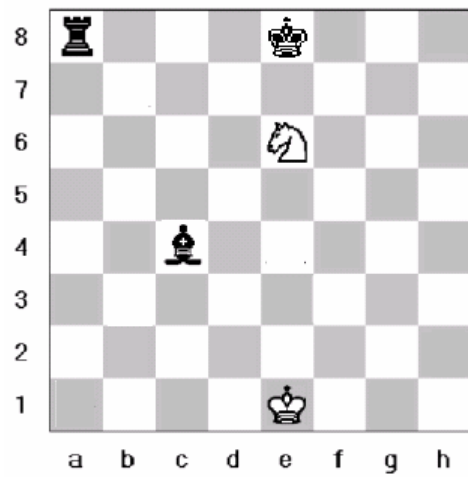
Durante o transcurso de uma partida, se convencionou estabelecer ao Rei uma jogada, que poderá ser feita apenas uma vez. Consiste em um movimento combinado do Rei com a Torre, que se chama Roque. Para efetuá-lo devem-se respeitar algumas condições - o Rei e a Torre devem estar em suas casas iniciais, na 1 linha (para as peças brancas) e na 8 (para as peças pretas), não pode haver peças entre os dois, nem estar atacadas as casas por onde deve passar o Rei. Outra condição para ser efetuado o Roque é que as peças envolvidas (Rei e Torre) não tenham sido movimentadas e que o Rei não esteja em xeque. Para realizar este movimento extraordinário, movimenta-se o Rei 2 casas em direção à Torre com quem vai rocar, depois se pega a Torre e se passa por cima do Rei colocando-a na casa vizinha (ao lado do Rei). O Roque pode ser feito com qualquer uma das Torres e esse movimento é considerado como uma só jogada.

ROQUE GRANDE

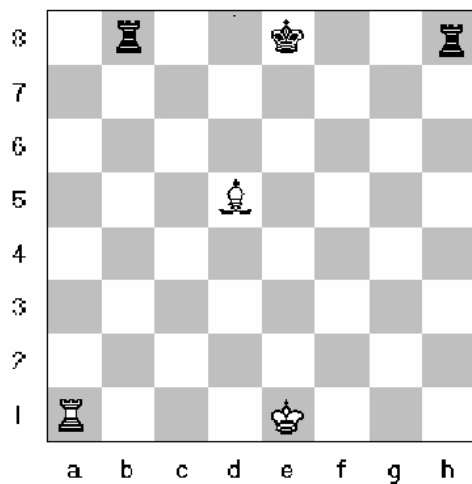




ROQUE PEQUENO



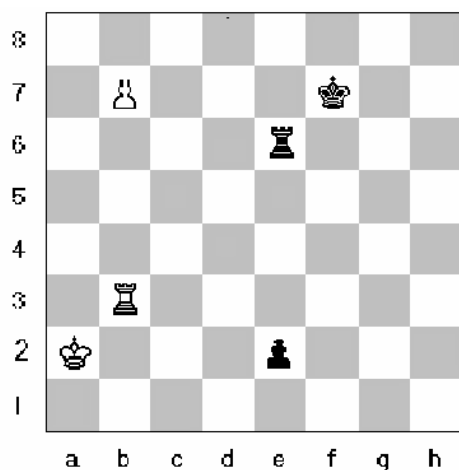
Não é possível fazer o Roque porque a casa que o Rei vai passar está atacada



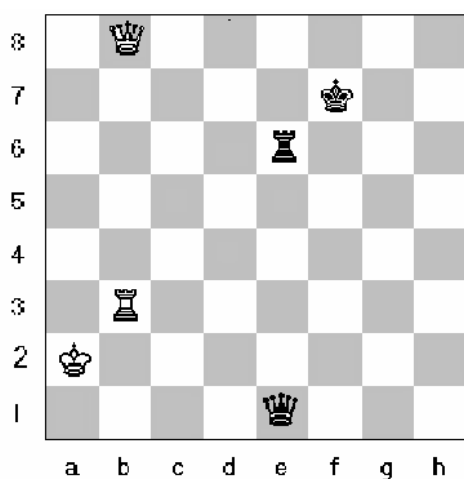
Nesta posição é possível fazer o Roque porque a casa que está atacada é a que vai ser ultrapassada peça Torre.

2.º COROAÇÃO DO PEÃO

Um peão pode, ser sucessivas jogadas, chegar à 8 linha do tabuleiro (para as brancas) e à 1 (para as pretas). O peão que consegue chegar a essa posição “é coroado”, isto que dizer que o jogador que coroa um de seus peões pode transforma-lo imediatamente em qualquer peça, de sua cor exceto Rei e peão. Este é um recurso muito comum para se aumentar as próprias forças.



Na posição do diagrama tanto as brancas, como as pretas podem coroar seus peões.



Esta seria a posição se as brancas tivessem avançado o peão e as pretas por sua vez também avançassem o seu, e ambos os jogadores escolhessem a Dama.

RITMO DO JOGO

Cada jogador faz um movimento de cada vez. As jogadas se efetuam alternativamente – uma das brancas e outras das pretas – assim consecutivamente até o término da partida.

A 1ª jogada, denominada saída é feita pelas peças brancas e sendo a saída uma vantagem é costume sortear as peças.

O RELÓGIO

É comum estabelecer-se um tempo de duração para as partidas de xadrez, isto quer dizer que os jogadores devem fazer um determinado número de lances dentro de um tempo estabelecido previamente.

Esse controle se faz com um relógio provido de um dispositivo especial que controla o tempo de cada jogador individualmente.

Na hora prevista para o início da partida, deve-se colocar em movimento o relógio do jogador que conduz as peças brancas e este assim que termina de fazer seu lance, aperta um dispositivo que detem a marcha de seu relógio e ao mesmo tempo faz com que o relógio de seu adversário comece a trabalhar; assim vão sucessivamente cada jogar ao completar sua jogada, pára seu relógio e o do parceiro começa imediatamente a funcionar.

EXECUÇÃO DE JOGADAS

- a) A execução de uma jogada tem seu fim quando o jogador solta a peça, depois de tê-la movimentado.
- b) Depois de uma captura, quando a peça tomada foi retirada do tabuleiro e o jogador depois de colocar sua peça no lugar da outra, larga-a.
- c) No roque, quando jogador larga a Torre na casa própria para ela nesse movimento.
- d) Na promoção do Peão, quando jogador larga no local da coroação a peça escolhida.

Nota: Quando se joga com relógio, a jogada é considerada completada, quando se pára o próprio relógio e põe o do adversário para funcionar.



SISTEMA DE ANOTAÇÃO DAS PARTIDAS

Com o objetivo de poder anotar e reconhecer as jogadas, foram inventados vários sistemas, mas atualmente só existem dois, o algébrico e o numérico, reconhecidos respectivamente pela FIDE (Federação Internacional de Xadrez) e pela ICCF (Internacional

Correspondence Chess Federation).

1.º Sistema Algébrico:

O Sistema Algébrico é de uso obrigatório para todas as partidas jogadas no mundo, conforme recomendação da FIDE, como também a única reconhecida nos torneios.

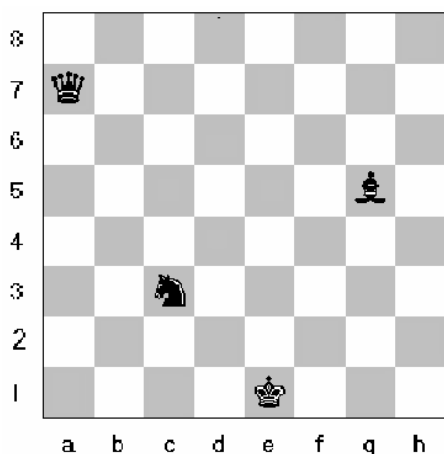
No sistema algébrico as casas do tabuleiro são numeradas de 1 a 8 no sentido horizontal (linhas) e de **a** a **h** no sentido vertical (colunas).

Cada casa do tabuleiro fica então definida pela combinação de uma letra com um número. As peças brancas são colocadas sobre as linhas 1 e 2 e as pretas nas linhas 7 e 8.

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

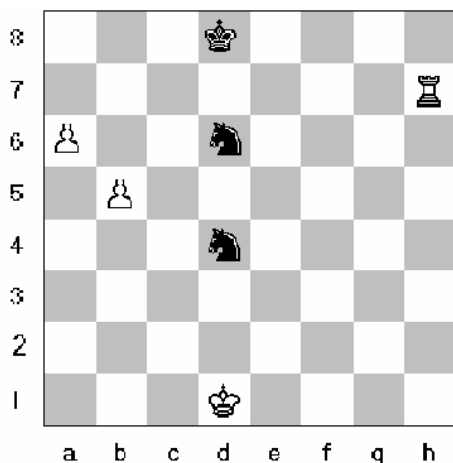
As peças são indicadas pela inicial de seu nome em letra maiúscula, essa regra não se aplica para os peões. Os peões são indicados apenas pela casa que ocupam ou pela casa que vão ocupar.

Para se indicar a posição de uma peça, ou anotar uma jogada, usa-se sua inicial e a designação da casa que ela ocupa ou vai ocupar, na linha e coluna. Exemplo: Re1, Cc3, Bg5, Da7.

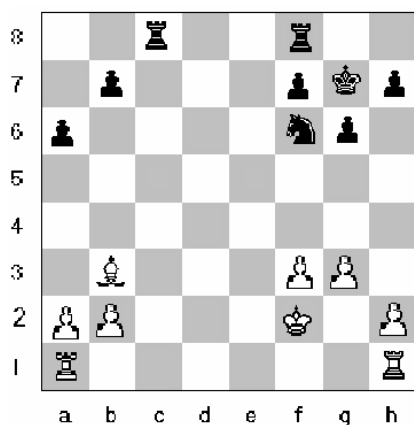


Os sinais usados na anotação são: o-o Roque pequeno; o-o-o Roque grande; x captura; + xeque; e ++ xeque mate.

Quando 2 peças idênticas podem ir para mesma casa, na anotação abreviada, deve ser usada como referencia a letra da coluna, ou o número da casa em que ela se encontrava.



As pretas tem 2 cavalos na mesma coluna, em d6 e d4 e os 2 podem capturar o peão de b5. o movimento realizado foi Cd4 – b5, no sistema abreviado indica-se op número da casa como referencia C (4) b5.



As brancas tem 2 Torres na mesma linha em a1 e h2 e ambas podem ir para a casa d1. o movimento executado foi Ta1 – d1, no sistema abreviado indica-se a letra da coluna como referencia T (a) d1.

No xadrez usam-se muitas expressões e é importante que o principiante se familiarize com elas para poder compreender o sentido do que dizem os comentaristas. São expressões muito úteis que facilitam a compreensão do jogo

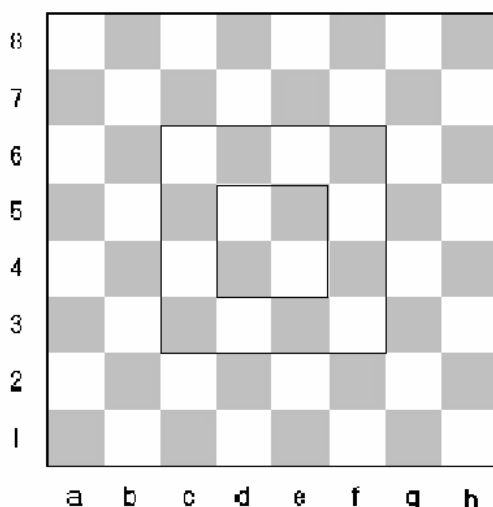
Ala da Dama – é a metade do tabuleiro compreendida pelas colunas **a, b, c e d**.

Ala do Rei – são as colunas **e, f, g e h**.

Peças Maiores – são as Torres e a Dama.

Peças Menores – são os cavalos e os Bispos.

Centro – é a parte central do tabuleiro, que compreende as quatro casas d4, e4, d5 e e5. por extensão abrange também as casas c3, c4, c5, c6, d3, d6, e3, e6, f3, f4, f5 e f6.



Peões Centrais – são os peões das colunas **d** e **e**, por extensão considera-se também os peões das colunas c e f.

Casas Brancas – é o conjunto de casas por onde se movimenta o Bispo branco e são 32.

Casas Pretas – é o conjunto de casas por onde se movimenta o Bispo preto e são 32.

2.º Sistema numérico:

A anotação numérica é considerada obrigatória nas partidas Internacionais, mas também pode-se utilizar a algébrica se houver acordo entre os jogadores. Ambas são reconhecidas pela ICCF.

Como irão ver no diagrama a seguir os lances são assinalados por números, isto vale dizer que não é necessário assinalar “xeques”, capturas “em passant”, ou qualquer outro tipo de expressão enxadrística. Ela foi criada para evitar a barreira representada pelas diferenças idiomáticas.

8	18	28	38	48	58	68	78	88
7	17	27	37	47	57	67	77	87
6	16	26	36	46	56	66	76	86
5	15	25	35	45	55	65	75	85
4	14	24	34	44	54	64	74	84
3	13	23	33	43	53	63	73	83
2	12	22	32	42	52	62	72	82
1	11	21	31	41	51	61	71	81
	a	b	c	d	e	F	g	h

Cada casa do tabuleiro é designada por um número e as jogadas são efetuadas mencionando-se a casa de origem da peça e a casa para onde ela se deslocou. Para os casos de promoção de peão (coroação), cada peça é identificada por um código numérico.

Dama = 1

Bispo = 3

Torre = 2

Cavalo = 4

Exemplo: roque pequeno = 51171 (brancas) e 5878 (pretas).

Roque grande = 5131 (brancas) e 5838 (pretas).

Coroação de peão 5758 – 1 (e7 – c8 = D)

NOME DAS PEÇAS EM VÁRIOS IDIOMAS E SUAS ABREVIações

Português	Espanhol	Inglês	Alemão	Francês	Italiano	Russo	Holandês
Rei (R)	Rey (R)	King (K)	Konig (K)	Roi (R)	Re (R)	Korol (K)	Koning (K)
Dama (D)	Dama (D)	Queen (Q)	Dame (D)	Dame (D)	Donna (D)	Ferz (F)	Dame (D)
Torre (T)	Torre (T)	Rook (R)	Turm (T)	Tour (T)	Torre (T)	Ladia (L)	Toren (T)
Bispo (B)	Alfil (A)	Bishop (B)	Laüfer (L)	Fou (F)	Alfiere (A)	Slon (S)	Looper (L)
Cavalo (C)	Caballo (C)	Kinight (N)	Springer (S)	Cavalier (C)	Cavallo (C)	Konj (K)	Peard (P)

ATITUDES ESSENCIAIS AO SE JOGAR XADREZ:

- a) Respeite seu adversário e não menospreze seu senso enxadrístico (o talento dele poderá aflorar a qualquer momento);
- b) Jogue com gosto e sem excessiva auto-crítica (ela inibe tolhe e sufoca seu verdadeiro potencial, quando em excesso);
- c) Não converse durante o jogo (o adversário tem direito de ver “primeiro” o perigo de sua própria Dama, de seu Rei... e até o xeque mate);
- d) Jamais permita a você e ao seu adversário voltar lance ou deixar de jogar/tomar peça tocada, por mais amistosa e prazerosa que seja a partida e/ou a companhia (atribuam um resultado efetivo à partida – continuem jogando apenas para efeito de análise. O ideal é começar nova partida);
- e) Não limite sua imaginação e criatividade (solte-si). (procure lances inesperados/surpresas, principalmente quando em situação de inferioridade posicional. Caso não encontre, procure uma defesa que possibilite ou prepare contra-ataque);
- f) Na abertura desenvolva, rapidamente, suas peças, no sentido do domínio do centro e casas estratégicas, em cada abertura/ defesa, de acordo com um plano definido;
- g) Não retarde o roque por motivos injustificados;
- h) Antes de efetuar seu lance, identifique quais casas você debilita em sua posição e se esta debilidade é permanente ou temporária;
- i) Identifique os alvos na posição do adversário o principal alvo é o rei, mas o caminho que leva até ele, passa por casas débeis, peças desprotegidas, cheques intermediários, peças sobrecarregadas de funções, falta de coordenação entre as peças, etc.;
- j) Para não perder uma partida, devemos, pelo menos, igualar ou vencer na abertura, igualar ou vencer no meio-jogo e igualar ou vencer no final. Uma fase prepara a outra, e, como são continuas, não convém arriscar ou desestabilizar a posição sem

motivos justificáveis, sob o ponto de vista técnico ou psicológico;

k) Não deixe que a euforia da possível vitória que se avizinha ofusque a sua lucidez. Muitos erros são cometidos quando a vitória está batendo a nossa porta. Não esqueça que o instinto de sobrevivência e contra-ataques do seu adversário estará aguçado ao limite, nestas circunstâncias!

l) Nunca é tarde demais para abandonar uma partida. Enquanto houver um fio de esperança, um tema justificáveis, continue jogando. Muitas vezes há oportunidades sutis nas posições mais desesperadoras. Levante, olhe a sua volta e, após, veja a posição com novos olhos. Se mesmo assim não encontrou nada em seu favor, então, e somente então, cumprimente o adversário num respeitoso abandono. Oxalá, os assistentes e adversário não venham lhe mostrar alguma sutileza que havia para você empatar, ou mesmo vencer!

m) Cuidado com as jogadas “naturais” e “automáticas” muitas partidas são perdidas devido ao reflexo condicionado que elas geram. Cruze os braços “sente nas mãos”, passeie, desconfie antes de se submeter às jogadas que geram reflexos instantâneos xeques, trocas em serie, etc. muitas vezes existem jogadas ameaças ou xeques intermediários, que mudariam o rumo da partida, em seu favor;

n) Aprenda a reconcentrar-se na partida, a separar zonas/ grupos de peças onde concentrar os cálculos das variantes, a tornar ter a visão global da posição e a revisar a análise, antes de efetuar seus lances, principalmente em posições complexas e/ou críticas;

o) Não cultive fanaticamente mitos e personagens de nenhuma atividade humana, mesmo as desportivas (popularizadas pela imprensa). Todos os mitos, vencedores e campeões foram simples mortais com você! Todos foram principiantes, tiveram seus momentos felizes, momentos de duvida, de tristeza, de recuperação e, principalmente, de superação, associando a intensa pratica, treinamento, repetição, ação e suor. Se luziram em momentos memoráveis, para seus países e para nossa historia humana, foi graças à associação do trabalho, dedicação, talento, espírito de luta e muita vontade de vencer. Nisto, e somente nisto, devemos aprecia-los... e praticar, sistematicamente e com orientação profissional, as diversas atividades desportivas/competições que nos agradem, no nível de proficiência que estiver ao nosso alcance em termos de interesse, tempo e aptidões naturais!

p) Anote suas partidas, mesmo as amistosas (o fato das partidas serem anotadas muito contribui para a disseminação do xadrez) analise-as com senso critico. Estude aberturas, meio-jogo e finais. Procure entender as idéias, princípios e dinâmica

das posições típicas. Não perca oportunidades de participar e assistir jogos oficiais nos clubes, bem como de participar e assistir palestras/debates sobre xadrez;

q) Procure jogar com enxadristas de diversas forças e estilos, e sempre que possível pratique com enxadristas mais experientes. Saiba perguntar/assimilar a experiência dos peritos!

<http://br.geocities.com/pauloproxadrez>

2007 – direitos reservados