

Modulo 2

Estratégia de Xadrez (iniciantes)

Há no xadrez, um série de princípios gerais, que são como postulados prévio para a vitória. O principiante e, mesmo jogadores de certa categoria devem seguir, quanto possível, os conceitos clássicos, apontados pelos mestres e pelos textos mais autorizados.

O jogador não deve esquecer, porém, que no xadrez, como na vida, tudo é relativo. Lembre-se de que "Todas as idéias fixas estão erradas, inclusive esta!". Os princípios gerais destinam-se aos casos gerais, não às exceções. Deve haver portanto uma certa elasticidade na aplicação destes conceitos, cada posição, afinal, acha-se regida pela própria lei.

Todo Lance Deve Corresponder A Uma Idéia, A Planos Definidos.

Não deve realizar nenhuma jogada sem objetivos definidos.

É imprudente o desenvolvimento prematuro da dama.

Deve rocar-se em todas as aberturas.

É fundamental o domínio do centro.

O ganho de tempo é vantagem importante.

Os peões são verdadeira base de toda a estratégia do xadrez e mesmo da teoria das aberturas.

Todo avanço de peão enfraquece a posição.

Evite-se os peões dobrados ou atrasados.

Os peões passados, sempre que possível, devem ser impedidos ocupando com a peça a casa que está na frente do peão.

A superioridade em espaço é decisiva, especialmente nas posições de ataque.

A maior força nos peões está na sua mobilidade.

Se o adversário tem uma ou mais peças expostas, deve procurar-se uma combinação.

Não se deve realizar uma troca sem haver uma boa razão.

Não se deve expor o rei quando as damas ainda estão no tabuleiro.

O rei deve estar ativo no final.

O valor das peças não é absoluta, varia com a posição.

Não se deve sacrificar sem uma razão clara e adequada.

É de muito valor a ocupação da sétima e oitava fileira.

As Aberturas

"As aberturas correspondem a luta pelo controle do centro." Romanosky

Regras Fundamentais da abertura:

1. É preciso desenvolver rapidamente todas as peças.
2. É imprudente o desenvolvimento prematuro da dama.
3. Deve rocar-se em todas as aberturas.
4. É fundamental o domínio do centro.
5. O ganho de tempo é vantagem importante.
6. Os peões são a verdadeira base de toda a estratégia do xadrez e mesmo da teoria das aberturas.
7. Todo avanço de de peão enfraquece a posição.
8. Evitem-se peões dobrados, atrasados ou isolados.
9. Os peões passados, sempre que possível, devem ser impelidos para frente.
10. A superioridade de espaço é decisiva, especialmente nas posições de ataque.
11. A maior força dos peões está na sua mobilidade.
12. Se o adversário tem uma ou mais peças expostas deve procurar-se uma combinação.
13. Não se deve realizar uma troca sem haver, para isso, uma boa razão.
13. Não se deve expor o rei quando as damas ainda estão no tabuleiro.
14. O rei deve estar ativo no final.
15. O valor das peças não é absoluto: varia de acordo com as posições.
16. Não se deve sacrificar sem uma razão clara e adequada.
17. É de muito valor a ocupação da sétima e oitava fila.

O Meio-Jogo

O meio-jogo é a fase medular da partida de xadrez. A sua extraordinária complexidade, a sua infinita riqueza de possibilidades fogem a uma sistematização simples e eficiente, como tem sido realizada nas aberturas e em grande número de finais.

Já se viu que, em termos gerais, o material e tempo constituem os elementos essenciais no xadrez. Znosko-Borovsky (veja estratégia para os experientes) especifica mais profundamente, considerando que espaço e tempo são as condições nas quais uma partida de xadrez se desenvolve, e o elemento ativo é a força. O tempo e o espaço são o produto revelador da força. Estes três elementos realizam e decidem a partida de xadrez. A vantagem em um ou mais elementos pode significar a vitória.

Há posições especiais com singulares possibilidades táticas. Mas em geral, a superioridade em um ou mais elementos poderá ser explorada por meio de:

- a) ataque
- b) manobras preparatórias
- c) simplificação (que conduz a final)

Da sua parte, o jogador que se achar em inferioridade poderá tentar remediar a sua posição mediante:

- a) defesa passiva
- b) contra-ataque
- c) troca de material (aliviar a pressão)
- d) simplificação (que conduz a final)

Nota: A simplificação pode significar a salvação para quem está perdendo ou vitória para quem está ganhando. O fator que determina se a simplificação é favorável ou não é o caráter da posição.

O Final

O final é o momento culminante da beleza e da dificuldade: abóbada delicada que arremata e fecha a construção enxadrística. De corte sóbrio - em virtude da simplificação já operada - de aspecto fácil na aparência, o final encerra, todavia, as sutilezas mais profundas da Arte de Caissa. No dizer de todos os mestres, é a fase mais difícil da partida de xadrez. Isto deve aos dois fatores fundamentais:

- 1) A extraordinária relevância que o fator tempo adquire: a perda de um único tempo pode significar a derrota ou fuga duma vitória certa.
- 2) A necessidade absoluta de um plano único, preciso e satisfatório, ao qual deve estar subordinado todos os lances.

Os Elementos de Xadrez

Os elementos de xadrez - espaço, material, desenvolvimento, segurança do rei e a estrutura dos peões - são as bases do jogo. Ao entender esses elementos individualmente, seus conhecimentos de xadrez aumentam de modo considerável. É claro que entendê-los isolados uns dos outros é mais fácil do que o fazer em conjunto.

Infelizmente, os elementos estão sempre interagindo entre si - como se fossem gases voláteis. Ora um elemento é bem mais importante do que todos os outros combinados ora há um equilíbrio dinâmico entre todos eles. Quando você conseguir compreender a relação de cada elemento com os outros - em qualquer dada posição, terá se aproximado da maestria no xadrez.

Espaço

O espaço talvez seja a fronteira final para alguns de vocês, mas é um elemento essencial no mundo do xadrez. O xadrez, na verdade, é um jogo de conquista de espaço. Se tudo estiver igualado, o jogador que controlar a maior parte do espaço controla a partida: é mais fácil manobrar as peças quando você tem espaço. Quando não, nem sempre poderá levar suas peças para o lugar certo no tempo certo.

As Leis do Espaço:

- *Use peões centrais para ganhar espaço no começo do jogo.
- *Só penetre nas linhas inimigas se puder apoiar as suas peças.
- *Não bloqueie os bispos atrás de seus próprios peões.
- *Se estiver restringido, procure um lance libertador.
- *Se o adversário estiver restringido, tente evitar lances libertadores.
- *Troque peças para aliviar pressão.
- *Controle o centro antes de atacar pelos flancos.
- *Se o adversário estiver atacando pelo flanco, contra-ataque pelo centro!
- *Depois de conseguir controlar uma casa no território inimigo, tente ocupá-la com um cavalo.
- *Durante a fase final do jogo, o rei geralmente deve ser levado para o centro do tabuleiro.

Material

A superioridade material é decisiva quando tudo mais está igual. Se você puder ganhar um peão, geralmente é possível ganhar mais concessões do adversário. Raramente as coisas são iguais no xadrez, e às vezes é impossível avaliar corretamente quando uma vantagem material é mais importante do que qualquer outra vantagem em outro elemento diferente.

As próprias peças podem ganhar ou perder força dependendo do seu posicionamento. Ter um peão avançado no território inimigo pode ser mais importante do que um mísero cavalo enfiado no canto. Os valores das peças são relativas e se alternam durante a partida.

Materiais:

*Quando estiver na frente no que se refere a material, force as trocas e caminhe para final do jogo.

*Abra as colunas e diagonais, quando possível, para atrair o inimigo e forçar novas concessões.

*Se possível, ganhe material sem sacrificar algum outro elemento.

*Material, usualmente, é mais importante que os outros elementos, portanto, aceite-o se for oferecido - a não ser que tenha uma boa razão para não fazê-lo.

*Se estiver em desvantagem material, evite trocar mais peças, mas não fique passivo.

Desenvolvimento

O desenvolvimento é o elemento de tempo. O Napoleão já disse uma vez: "*Se perdermos espaço, podemos recuperar depois, mas, se perdermos tempo, nunca poderemos recuperá-lo.*" No xadrez, cada jogador joga um lance de cada vez. Não pode deixar de jogar. Nem todos os lances são iguais, somente aqueles que contribuem para aumentar a mobilidade das peças são considerados lances de desenvolvimento. Se seu adversário estiver fazendo lances de desenvolvimento, enquanto você apenas fica marcando passo, logo, perderá jogo. Cada lance é um recurso precioso, portanto, nenhum deles deve ser desperdiçado!

A Segurança do Rei

De todos os elementos, a segurança do rei é mais dramático. Se ele estiver em perigo, nada mais importa. Se o monarca receber um xeque-mate, não interessa quantas peças você tem no tabuleiro, é o fim do jogo.

Muitas partidas de xadrez começam com um ou dois lances de desenvolvimentos de peças menores. O próximo passo é geralmente colocar o rei em segurança com o roque, um lance em que o rei fica mais próximo de um dos cantos, o que significa longe das ações das outras peças.

Essa estratégia aparece em inúmeras aberturas que, sob outros aspectos são completamente diferentes. A idéia principal é combater o inimigo após o rei estiver em segurança. Proteger rei com todas as peças não é eficiente; bons jogadores deixam esse cargo para uma ou duas delas e para os peões. O cavalo é um bom defensor, oferece muita resistência aos ataques.

Estrutura dos Peões

Os peões são almas do xadrez porque a mobilidade das peças depende com frequência do posicionamento dos peões. Segundo a regra geral, a mobilidade é a chave do poder de qualquer peça do xadrez. Essa regra é válida até para o modesto peão. É claro que a sua mobilidade está ligada a capacidade de avançar. Ele não pode atacar a casa

imediatamente à sua frente, e, portanto, sua mobilidade depende da ajuda de outro peão. Essa limitação faz com que os peões sejam mais fortes juntos, ou em dupla, mas não sozinhos.

Regra para peões

- *Procure manter a estrutura de peões intacta.
- *Visto que alguns peões precisam avançar, tente manter sua mobilidade ou conserve-os em dupla.
- *Se algum peão ficar impedido, use outro para libertá-lo.
- *Se tiver um peão isolado, mantenha sua mobilidade; se o adversário tiver um, bloqueie-o!
- *Crie um peão passado e, quando possível, um peão passado protegido.
- *Avance os peões passados.
- *Ataque os peões passados com as peças pesadas.
- *Tente avançar com um peão pendente e depois bloqueie.
- *Evite dobrar seus peões, mas se não puder evitar, tente trocar um deles.
- *Ataque a cadeia de peões na base.

XADREZ E A MATEMÁTICA

Cálculos matemáticos estabelecem que o rei, partindo da sua casa inicial (e1) e seguindo o caminho mais curto, ou seja, em 7 lances, pode atingir a oitava casa (e8) de 393 modos diferentes.

Um fim de partida com o rei e torre pode formar 216 posições diferentes de mate; um final de rei e dama contra rei: 364.

Numa partida, após o primeiro lance (saída das brancas e resposta das negras). Podem produzir-se 400 posições diferentes. Após os 4 primeiros lances, este número aumenta e se eleva a 318,979,564,000. Após os primeiros dez lances, o número de posições diferentes é de: 169,518,829,100,544,000,000,000,000,000

Calculando a população da Terra em 3 bilhões de habitantes (3,000,000,000), se todos se ocupassem em compor essas posições, na média de uma por minuto, levariam: 34,254,125,120,000,000 de anos.

2- O XADREZ COMO FERRAMENTA DE ANÁLISES NO PENSAMENTO ESTRATÉGICO DOS NEGÓCIOS.

Xadrez: abertura e desenvolvimento das peças.

Empresa: análise da agenda, despacho do serviço logo pela manhã e determinação das prioridades;

Xadrez: praticidade;

Empresa: analisar o que é mais relevante para o desenvolvimento dos trabalhos, fluidez; **Xadrez:** economia de tempo e objetividade na abertura da partida;

Empresa: procurar encaminhar o serviço com rapidez utilizando-se dos meios modernos para comunicação interna (memorandos, murais, reunião matutina com recursos áudio-visuais) e externa (editais, publicidade, internet, e-mail, msn, telefone, fax, etc);

Xadrez: partidas que tenham aberturas centrais com visível domínio do centro;

Empresa: poder de ação do empresário e seus diretores e comandos visíveis a todos;

Xadrez: abrangência, irradiação do poder das peças em todas as direções;

Empresa: consciência até onde vai o poder de um chefe de seção, suas influências nos outros setores da empresa, inter-relação, etc;

3- FORMAÇÃO, CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE RECURSO HUMANO NA EMPRESA A PARTIR DO ESTUDO DOS PRINCÍPIOS BÁSICOS ESTRATÉGICOS QUE REGEM O XADREZ.

Xadrez: desenvolvimento das peças menores e estruturação protetora entre elas e os peões; **Empresa:** fomentar a unidade dos encarregados e seus subalternos em prol da empresa, incentivar a criatividade e as sugestões positivas de todos os funcionários, etc;

Xadrez: roque, garantia de segurança do rei;

Empresa: fomentar o conceito positivo, a valorização da empresa e a importância do posto de comando do proprietário e diretores, proteger o patrimônio;

Xadrez: interconectividade e relação das peças nas combinações e seus resultados;

Empresa: demonstrativos diários de produtividade e premiações coletivas pelo esforço, valorizando a união de todos em prol do resultado;

Xadrez: lances competitivos, procurando fazer sempre o melhor lance, sem no entanto, sobrecarregar as demais peças;

Empresa: prêmios individuais por assiduidade, redução do acidente de trabalho e produtividade, sem no entanto, sobrecarregar os companheiros;

4- O MÉTODO COMO FERRAMENTA DE ANÁLISES PARA A TOMADA DE DECISÕES.

Xadrez: meio jogo, adoção de uma linha de procedimento estratégico ou tático e procurar definir um objetivo, um plano qualquer;

Empresa: aprender a pensar à frente, projetando o pensamento no resultado de suas ações momentâneas, ex.: pesquisa de preços, remanejamento de funcionários, planos de atendimento diferenciado e personalizado, planos de aplicações financeiras, planos de demanda de produtos, estratégias de ataques comerciais, planos de marketing, etc).

Xadrez: o pensar estratégico é o posicionamento e combinações de peças, visando o acúmulo de pequenas vantagens, simplificando as ações que objetivam partir para um final ganhador, com solidez. (Ex. prático: partidas de Karpov, Capablanca, Petrossian, etc)

Empresa: administração planejada com consciência e solidez, procurando a prática dos melhores preços, variedade de produtos, qualidade e atendimento preparado. Administração sem pressa, acumulando pequenas vantagens visando uma sedimentação no seio social e uma existência duradoura e firme, com aplicação em estratégias de marketing interno e externo.

Xadrez: o pensar tático procura a todo custo, o lance mais arrojado e ao mesmo tempo o mais arriscado para a situação em voga, conseguindo vitórias fantásticas ou derrotas fragorosas com lances picantes, bonitos e cheios de especulação. (Ex. Partidas de Alekine, Kasparov, Fischer, etc)

Empresa: visa o lucro a todo custo e com muita rapidez, não se importando com atitudes básicas de subsistência e permanência no mercado. Atitudes ambiciosas que tanto podem levar a um sucesso retumbante ou a um fracasso sem precedentes.

Obs.: O emprego de métodos estratégicos ou táticos podem ser ponderados em determinados momentos, às vezes o risco pode ser calculado tanto no xadrez como na empresa. Toda regra tem sua exceção!

5- ESTUDO DA RELAÇÃO EXISTENTE ENTRE A PREPARAÇÃO PSICOLÓGICA DE UM JOGADOR DE XADREZ E UM HOMEM DE NEGÓCIOS.

Xadrez: o melhor resultado na preparação de um jogador de xadrez é quando se mostra que o prazer real de se jogar está nas combinações e complicações do ato de se sujeitar

ao jogo, ao embate no tabuleiro, na competição em si. O resultado disso é natural e teremos ao final um jogador competente que chega à vitória normalmente, sem grandes traumas e esforços inúteis. Teremos um jogador que primeiro se deleita com o jogo em si e faz o melhor que pode, produzindo “perolas” de partidas.

Desta forma, a vitória ou a derrota são encaradas com naturalidade e não deixa seqüelas, preparando o espírito do jogador para melhor estudar e aprimorar suas técnicas, sabendo que mesmo na vitória tem muito a aprender e na derrota aprende a ser humilde o suficiente para melhorar com os erros.

Empresa: um funcionário responsável e competente, esteja ele ocupando qualquer cargo na empresa, se forma com a consciência de excelência de qualidade, com a consciência do dever empresarial, a fidelidade e a valoração de sua empresa e do que ela representa para a sociedade, para o patrão e para si. Um excelente funcionário sabe, que desenvolvendo seu trabalho com responsabilidade e competência, terá todos os reconhecimentos necessários para subir dentro da empresa. Com esse conceito procurará estudar, aprimorar seus conhecimentos, sempre visando o melhor. O resultado será natural.

NOTAÇÃO ALGÉBRICA

Cada casa do tabuleiro recebe um endereço que é formado pela letra de sua coluna e o número de sua linha.

As oitos linhas do tabuleiro são numeradas de 1 a 8, das brancas para as pretas.

As oitos colunas recebem letras minúsculas que vão de a a h, da esquerda para a direita em relação à posição das brancas.

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 recebem letras maiúsculas:

Rei = **R** - Dama = **D** - Torre = **T** - Bispo = **B** - Cavalo = **C** - Peão = a inicial **P** não é utilizada. A notação do peão é caracterizada pela ausência da letra **P**.

Para ler ou escrever um lance, indica-se a letra inicial da peça e o endereço da casa para onde ela vai. *Ex: De2(a dama vai para casa e2), e4(o peão vai para a casa e4).*

No caso de captura coloca-se um **x** entre a inicial da peça e a casa onde ela vai capturar.

Ex: Dxa5 (a dama captura a peça que esta na a5), exd6 (o peão que esta na e captura a

peça que esta na d6).

Quando duas peças iguais puderem mover para a mesma casa, indica-se, após a inicial da peça a ser jogada, a letra da coluna, caso esteja na mesma linha; ou, o número da linha, caso a outra peça esteja na mesma coluna.

Ex: Cbd2 (o cavalo da coluna b vai para a casa d2).

O roque pequeno é indicado por 0-0 e o roque grande por 0-0-0.

A promoção é indicada pelo sinal =.

Ex: a1=D (o peão preto chegou na casa a1 e promoveu para uma dama).

O xeque é indicado pelo sinal de +.

Ex: bc4+ (o bispo vai para a casa c4 e faz xeque).

O xeque mate é simbolizado por ++.

A captura “en passant” é simbolizada e.p.

Em Resumo Temos

Sinais usuais de notação:

Rei – R

Dama – D

Bispo – B

Cavalo – C

Torre – T

Peão – não possui.

Regra básica de notação:

1° - coloca-se o sinal usual da peça mexida.

2° - em minúsculo põe-se a letra da coluna para onde a peça esta indo.

3° - põe-se o número da fileira onde a peça esta indo.

Regras especiais de notação:

4° - em caso de captura, coloca-se um X entre a primeira regra e da segunda.

5° - em caso de xeque coloca-se um sinal de “+” depois da terceira regra. Caso for mate põe-se “++”.

6° - o roque pequeno é indicado por O-O, e o grande por O-O-O.

7° - a promoção é indicada pelo sinal “=” depois da terceira regra com o acréscimo da inicial da letra promovida.

8° - captura “en passant” e sinalizado por “ e.p.” depois da terceira regra.