

# XADREZ

## Xadrez



Xeque-mate

<b>Nº de jogadores</b>	2
<b>Faixa etária</b>	acima de 5 anos
<b>Montagem</b>	1 minuto
<b>Complexidade</b>	Média
<b>Nível estratégico</b>	Muito Alto
<b>Habilidades</b>	Lógica, estratégia e tática

• [Portal Jogos](#)

**Xadrez** é um jogo de tabuleiro de natureza recreativa e competitiva para dois jogadores, sendo também conhecido como Xadrez Ocidental ou Xadrez Internacional para distingui-lo dos seus predecessores e de outras variantes da atualidade. A forma atual do jogo surgiu no Sudoeste da Europa na segunda metade do Século XV, durante o Renascimento, depois de ter evoluído de suas antigas origens persas e indianas. O Xadrez pertence à mesma família do Xiangqi e do Shogi e, segundo os historiadores do enxadrismo<sup>br.</sup> (ou xadrezismo<sup>pt.</sup>), todos eles se originaram do Chaturanga, que se praticava na Índia no Século VI d.C.<sup>[1]</sup>

O xadrez é um dos jogos mais populares do mundo, sendo praticado por milhões de pessoas em torneios (amadores e profissionais), clubes, escolas, pela Internet, por correspondência e informalmente. Há uma estimativa de cerca de 605 milhões de pessoas em todo o mundo que sabem jogar xadrez e destas, 7,5 milhões são filiadas a uma das federações nacionais que existem em 160 países em todo o mundo.<sup>[2]</sup>

Características de arte e ciência são encontradas nas composições enxadrísticas e em sua teoria que abrange aberturas, meio-jogo e finais, as fases em que subdividem o transcorrer do jogo. Na terminologia enxadrística, os jogadores de xadrez são conhecidos como enxadristas<sup>br.[3]</sup> (ou xadrezistas<sup>pt.</sup>). O xadrez, por ser um jogo de estratégia e tática, não envolve o elemento sorte. A única exceção, nesse caso, é o sorteio das cores no início do jogo, já que as brancas sempre fazem o primeiro movimento e teriam, em tese, uma pequena vantagem por isso<sup>[4]</sup>. Essa teoria é suportada por um grande número de estatísticas,<sup>[5][6][7]</sup> embora alguns especialistas não aceitem a existência de tal vantagem.<sup>[7]</sup>

A partida de xadrez é disputada em um tabuleiro de casas claras e escuras, sendo que, no início, cada enxadrista controla dezesseis peças com diferentes formatos e características. O objetivo da partida é dar xeque-mate (também chamado de *mate*) no adversário.<sup>[8]</sup> Teóricos do enxadrismo desenvolveram uma grande variedade de estratégias e táticas para se atingir este objetivo, muito embora, na prática, ele não seja um fato muito comum, já que os jogadores em grande desvantagem ou iminência de derrota têm a opção de abandonar (desistir) a partida, antes de receberem o mate.

As competições enxadrísticas oficiais tiveram início ainda no Século XIX, sendo Wilhelm Steinitz considerado o primeiro campeão mundial de xadrez. Existe ainda o campeonato internacional por equipes realizado a cada dois anos, a Olimpíada de Xadrez. Desde o início do Século XX, duas organizações de caráter mundial, a Federação Internacional de Xadrez e a Federação Internacional de Xadrez Postal vêm organizando eventos que congregam os melhores enxadristas do mundo. O atual campeão do mundo (2007) é o indiano Vishy Anand e a campeã mundial (2008) é a russa Alexandra Kosteniuk.<sup>[9]</sup>

O enxadrismo foi reconhecido como esporte pelo Comitê Olímpico Internacional em 2001,<sup>[10]</sup> tendo sua olimpíada específica e campeonatos mundiais em todas as suas categorias.

O *Dia Internacional do Enxadrismo* é comemorado todos os anos no dia 19 de novembro, data de nascimento de José Raúl Capablanca, considerado um dos maiores enxadristas de todos os tempos e o único hispano-americano a se sagrar campeão mundial. No Brasil, o I Congresso Brasileiro de Cultura e Xadrez instituiu o dia 17 de agosto como o Dia Nacional do Livro de Xadrez.<sup>[11][12]</sup>



 **Jogo de Xadrez** com tabuleiro, peças no modelo Staunton em suas casas iniciais e um relógio de competição.

# Índice

[esconder]

- [1 História](#)
  - [1.1 Mitos da criação](#)
  - [1.2 Origens históricas](#)
  - [1.3 Origens do xadrez moderno \(1450-1850\)](#)
  - [1.4 O nascimento de um esporte \(1850-1945\)](#)
  - [1.5 Era pós-guerra \(1945 até o presente momento\)](#)
  - [1.6 No mundo lusófono](#)
    - [1.6.1 Brasil](#)
    - [1.6.2 Portugal](#)
- [2 Influência na cultura ocidental](#)
- [3 Enxadristismo e ciências](#)
  - [3.1 Psicologia e psicometria](#)
  - [3.2 Estudos matemáticos](#)
  - [3.3 Computação e Internet](#)
- [4 Composições](#)
- [5 Competições](#)
- [6 Títulos e classificação](#)
- [7 Leis do xadrez](#)
  - [7.1 Regras](#)
  - [7.2 Peças de xadrez](#)
    - [7.2.1 Movimentos das peças](#)
  - [7.3 Notação enxadrística](#)
  - [7.4 Modalidades](#)
  - [7.5 Variantes](#)
- [8 Fases da partida](#)
  - [8.1 Abertura](#)
  - [8.2 Meio-jogo](#)
  - [8.3 Final](#)
- [9 Estratégias e táticas](#)
  - [9.1 Fundamentos da estratégia](#)
  - [9.2 Fundamentos da tática](#)
- [10 Ver também](#)
- [11 Referências](#)
- [12 Obras utilizadas nas referências bibliográficas](#)
- [13 Bibliografia](#)
- [14 Ligações externas](#)

[\[editar\]](#) **História**



Ver artigo principal: [História do xadrez](#)

[\[editar\]](#) **Mitos da criação**



O brâmane indiano **Lahur Sessa** criando o Chaturanga, predecessor do Jogo de Xadrez (na concepção do artista brasileiro Thiago Cruz, 2007).

Existem diversas mitologias associadas à criação do xadrez, sendo uma das mais famosas aquela que atribui a um jovem brâmane indiano chamado Lahur Sessa. Segundo a lenda, contada em O Homem que Calculava, do escritor e matemático brasileiro Malba Tahan, numa província Indiana chamada Taligana havia um poderoso rajá que havia perdido o filho em batalha. O rajá estava em constante depressão e passou a descuidar-se de si e do reino.

Certo dia o rajá foi visitado por Sessa, que apresentou ao rajá um tabuleiro com 64 casas brancas e negras com diversas peças que representava a infantaria, a cavalaria, os carros de combate, os condutores de elefantes, o principal vizir e o próprio rajá. Sessa explicou que a prática do jogo daria conforto espiritual ao rajá, que finalmente encontraria a cura para a sua depressão, o que realmente ocorreu.

O rajá, agradecido, insistiu para que Sessa aceitasse uma recompensa por sua invenção e o brâmane pediu simplesmente um grão de trigo para a primeira casa do tabuleiro, dois para a segunda, quatro para a terceira, oito para a quarta e assim sucessivamente até a última casa. Espantado com a modéstia do pedido, o rajá ordenou que fosse pago imediatamente a quantia em grãos que fora pedida<sup>[13]</sup>

Depois que foram feitos os cálculos, os sábios do rajá ficaram atônitos com o resultado que a quantidade grãos havia atingido, pois, segundo eles, toda a safra do reino durante 2.000 anos não seriam suficientes para cobri-la. Impressionado com a inteligência do brâmane, o rajá o convidou para ser o principal vizir do reino, sendo perdoado por Sessa de sua grande dívida em trigo.

Diz uma outra lenda que a criação do xadrez deve-se ao grego Palamedes,<sup>[14]</sup> que teria inventado o jogo de xadrez como um passatempo para distrair os príncipes e seus soldados durante o longo período que durou o cerco imposto pelos gregos a cidade-estado de Tróia. Os gregos foram os primeiros a documentar a existência do jogo. O poeta Homero descreve no primeiro livro da Odisséia uma partida de xadrez entre os pretendentes da rainha Penélope, às portas da casa do esposo Ulisses, em Ítaca. Já o

dramaturgo Eurípedes, em sua tragédia *Ifigênia em Áulis*, apresenta dois personagens, Ajax e Protesilau, disputando uma partida de xadrez.

Já uma terceira lenda atribui a invenção do jogo ao deus Marte<sup>(Mitologia Romana)</sup> ou Ares<sup>(Mitologia Grega)</sup> que foi inspirado pela dríade Caíssa. Trata-se de uma lenda contemporânea, tendo sido criada em 1763 por Sir William Jones, um famoso orientalista britânico, que publicou durante a juventude, quando ainda estudava na Universidade de Oxford, um longo poema<sup>[15]</sup> intitulado *Caíssa* sobre uma encantadora ninfa dos carvalhos que habitava nos bosques da antiga Trácia. Caíssa e sua associação à criação do jogo de xadrez adquiriu enorme popularidade nos países anglófonos após as citações de Petter Pratt em seu livro *Studies of Chess* (Londres, 1803) e George Walker em *Chess and Chessplayers* (Londres, 1950). Posteriormente, na França, a musa foi citada por La Bourdonnais, Mery, Saint Aimant, dentre outros, em artigos escritos na *La Palamède*, a primeira revista do mundo dedicada ao xadrez. Desta forma, o jogo de xadrez também veio a ser conhecido poeticamente como a Arte de Caíssa.<sup>[16]</sup>

## **[editar] Origens históricas**



**Nobres egípcios** jogando uma forma primitiva de xadrez, segundo a concepção artística de Sir Lawrence Alma-Tadema, (1879).

Muito embora diversas civilizações antigas tenham sido apontadas como o berço do xadrez, tais como o Antigo Egito e a China dinástica, na atualidade a maioria dos pesquisadores concorda que o jogo tenha se originado na Índia por volta do Século VI d.C., na forma de uma antiga forma de xadrez com regras diferentes das atuais e denominado Chaturanga em sânscrito.<sup>[17]</sup>

Posteriormente o Chaturanga difundiu-se na Pérsia durante o Século VII, recebendo o nome persa Shatranj, provavelmente com regras diferenciadas em relação ao jogo indiano. O Shatranj, por sua vez, foi assimilado pelo Mundo Islâmico após a conquista da Pérsia pelos muçulmanos, porém as peças se mantiveram durante muito tempo com os seus nomes persas originais. Dentre os praticantes de Shatranj à época, aqueles que mais se notabilizaram foram al-Razi, al-Adli e o historiador al-Suli e seu discípulo e sucessor al-Lajlaj. Diversos estudos foram feitos por al-Suli com o objetivo de compreender os princípios das aberturas e os finais de partida, além de classificar os praticantes de Shatranj em cinco categorias em razão de sua força de jogo.<sup>[18]</sup>

Na passagem do primeiro milênio da nossa era, o jogo já tinha se difundido por toda a Europa e atingido a Península Ibérica no Século X,<sup>[19]</sup> sendo citado no manuscrito do Século XIII, o Libro de los juegos, que discorria sobre o *Shatranj*, dentre outros jogos.

## **[editar] Origens do xadrez moderno (1450-1850)**



Enxadristas árabes disputando uma partida de xadrez, na concepção de Ludwig Deutsch, (1896).

Ver artigo principal: Xadrez na Europa e Espanha

As peças no jogo antecessor ao xadrez eram muito limitadas em seus movimentos: o elefante (o antecessor do moderno bispo) somente podia mover-se em saltos por duas casas nas diagonais, o vizir (o antecessor da dama) somente uma casa nas diagonais, os peões não podiam andar duas casas em seu primeiro movimento e não existia ainda o roque. Os peões somente podiam ser promovidos a vizir que era a peça mais fraca, depois do peão, em razão da sua limitada mobilidade.<sup>[20]</sup>

Por volta do ano de 1200, as regras do xadrez começaram a sofrer modificações na Europa e aproximadamente em 1475, deram origem ao jogo assim como o conhecemos nos dias de hoje. As regras modernas foram adotadas primeiramente na Itália (ou, segundo outras fontes, na Espanha): os peões adquiriram a capacidade de mover-se por duas casas no seu primeiro movimento e de tomar outros peões en passant, enquanto bispos e damas obtiveram sua mobilidade atual.<sup>[20]</sup> A dama tornou-se a peça mais poderosa do jogo. Estas mudanças rapidamente se difundiram por toda a Europa Ocidental, com exceção das regras sobre o empate, cuja diversidade de local para local somente se consolidou em regras únicas no início do Século XIX.

Por esta época iniciou-se o desenvolvimento da teoria enxadrística. A mais antiga obra impressa sobre o xadrez, Repetición de Amores y Arte de Ajedrez, escrito pelo sacerdote espanhol Luís de Lucena, foi publicado em Salamanca no ano de 1497.<sup>[21]</sup> Lucena e outros antigos mestres do Séculos XVI e XVII, como o português Pedro Damiano de Odemira, os italianos Giovanni Leonardo Di Bonna, Giulio Cesare Polerio, Gioacchino Greco e o bispo espanhol Ruy López de Segura, desenvolveram elementos de aberturas

e defesas, tais como Abertura Italiana, Ruy López e o Gambito do Rei, além de terem feito as primeiras análises sobre os finais.



➡ **Templários** disputando uma partida de xadrez numa iluminura do *Libro de los juegos* (1283).

No Século XVIII, a França passou a ocupar o centro dos acontecimentos enxadrísticos. Os mais importantes mestres eram o músico André Philidor, que descobriu a importância dos peões na estratégia do xadrez,<sup>[22]</sup> e Louis de la Bourdonnais que venceu uma famosa série de matches contra o mais forte enxadrista britânico da época, Alexander McDonnell, em 1834. O centro da vida enxadrística nesse período eram as coffee houses nas maiores cidades europeias, dentre elas o Café de la Régence em Paris e o Simpson's Divan em Londres.

Durante todo o Século XIX, as entidades enxadrísticas se desenvolveram rapidamente. Diversos clubes de xadrez e vários livros sobre enxadrismo foram publicados. Passaram a ocorrer matches por correspondência entre cidades, tais como o ocorrido entre o London Chess Club contra o Edinburgh Chess Club em 1824.<sup>[23]</sup> As composições de xadrez tornaram-se comuns nos jornais, nos quais Bernhard Horwitz, Josef Kling e Samuel Loyd compuseram alguns dos mais famosos problemas de xadrez daquela época. No ano de 1843, a primeira edição do Handbuch des Schachspiels foi publicada, escrita pelos mestres germânicos Paul Rudolf von Bilguer e Tassilo von Heydebrand, sendo considerada a primeira obra completa sobre a teoria enxadrística.

## **[editar] O nascimento de um esporte (1850-1945)**



➡ **Benjamin Franklin** disputando uma partida de xadrez, quadro do artista Edward Harrison May (1824-1887).

O primeiro torneio moderno de enxadrismo ocorreu em Londres em 1851. O campeão foi o alemão Adolf Anderssen, relativamente desconhecido à época, sendo aclamado como o melhor enxadrista do mundo. O estilo de jogo dessa época é o chamado romântico, em que os jogadores saíam à caça do rei adversário através de ataques diretos, muitas vezes entregando material (peças e peões) para abrir linhas de ataque e atrasar a defesa adversária. Andersen foi um mestre do xadrez romântico, realizando muitas combinações brilhantes com ataques de mate.<sup>[24]</sup> Seu estilo enérgico e brilhante tornou-o muito popular e suas partidas repletas de sacrifícios, tais como a Imortal ou a Sempre Viva, foram consideradas como as mais altas realizações da arte enxadrística. A Imortal é citada por alguns autores como a mais famosa partida da história do enxadrismo.<sup>[25]</sup>

Uma visão mais profunda sobre a estratégia enxadrística veio com dois jovens enxadristas: Paul Morphy e Wilhelm Steinitz.



O Imperador Germânico Otó II jogando xadrez com uma cortesã numa iluminura de 1320.



Rei europeu disputando uma partida de xadrez numa iluminura do Liber de Moribus, (aprox. 1300).

O norte-americano Morphy, um extraordinário prodígio, venceu todos seus oponentes – incluindo o próprio Anderssen, a quem derrotou em uma série de partidas quando

realizou um giro pela Europa. Sua curta carreira se deu entre os anos de 1857 e 1863 e, depois de uma segunda viagem vitoriosa à Europa, Morphy retornou a Nova Orleans, sua cidade natal, e abandonou por completo o xadrez.<sup>[26]</sup> O sucesso de Morphy originou-se de uma combinação de ataque fulminante e profunda estratégia.<sup>[27]</sup> O que o diferenciava dos demais mestres românticos era uma apurada noção de tempo e uma habilidade ímpar para jogar posições abertas, baseando seus ataques no cálculo exato dos lances futuros.<sup>[28]</sup>

A concepção estratégica do xadrez foi mais tarde reinventada pelo mestre e teórico austríaco Wilhelm Steinitz. No início de sua carreira, Steinitz também jogava no estilo romântico, mas aos poucos desenvolveu um novo entendimento, chamado posicional. Segundo ele, um ataque prematuro não terá sucesso se não for baseado em fraquezas na posição adversária. Em vez de partir para a agressão frontal, Steinitz procurava estabelecer superioridade no centro do tabuleiro e daí se impor ao adversário. A proposta teve pouca aceitação no início, mas o sucesso do próprio Steinitz mostrou que o jogo posicional superava o estilo romântico, expondo as fraquezas que os jogadores criavam ao tentar o ataque a todo custo.<sup>[29]</sup>

Steinitz iniciou uma outra importante tradição: após o seu triunfo sobre o proeminente mestre alemão Johannes Zukertort, em 1886, foi considerado como o primeiro campeão mundial de xadrez.<sup>[30]</sup> Ele defendeu seu título com sucesso por duas vezes contra outro importante mestre da época, o russo Mikhail Tchigorin, considerado o precursor da escola russa.<sup>[31]</sup> Steinitz veio perder a coroa somente em 1894 para um jovem filósofo e matemático alemão, Emanuel Lasker, que manteve o seu título por 27 anos, a mais longa permanência como campeão do mundo de todos os tempos. É preciso lembrar que, nessa época, o campeonato mundial não era regulado por uma federação nem havia regras definidas para sua disputa. O campeão aceitava ou não um desafio, normalmente exigindo que o desafiante providenciasse a bolsa de prêmios e as condições de jogo. Lasker beneficiou-se dessa circunstância porque, embora tenha colocado o título várias vezes em disputa, evitou os adversários mais perigosos: o também alemão Siegbert Tarrasch, que teve sua melhor fase na virada do século, e o polonês Akiba Rubinstein.<sup>[32]</sup>

Lasker foi o primeiro enxadrista a utilizar métodos psicológicos contra seus adversários.<sup>[33]</sup> Seu estilo era pouco compreendido na época e ainda hoje suscita discussões. Ele nem sempre fazia o lance mais forte disponível na posição: procurava jogar da maneira mais incômoda ao adversário e em várias ocasiões jogou de forma provocativa, atraindo o oponente para um ataque precipitado ou uma formação com pontos fracos. Lasker foi um mestre do contra-ataque e fez uso brilhante dessa habilidade para se impor aos adversários.<sup>[34]</sup>

Mas foi o prodígio cubano, o diplomata José Raúl Capablanca, campeão do mundo no período compreendido entre 1921 e 1927, que colocou um fim no reinado germânico do mundo do xadrez.<sup>[35]</sup> Capablanca amava posições simples e os finais de jogo; permaneceu imbatível nos torneios por oito anos até 1924.<sup>[36]</sup> Capablanca é considerado nos dias atuais como o maior talento natural da história do enxadrismo e o maior enxadrista hispânico de todos os tempos.<sup>[37]</sup> Seu sucessor foi Alexander Alekhine, um forte atacante, que faleceu como campeão do mundo em 1946, tendo perdido seu título por um breve período de tempo para o enxadrista holandês Max Euwe em 1935, conquistando-o novamente dois anos depois.<sup>[38]</sup>

No período compreendido entre as duas grandes guerras mundiais, a teoria enxadrística foi revolucionada por uma nova escola de pensamento conhecida como Hipermodernismo,<sup>[39]</sup> liderada por Aaron Nimzowitsch<sup>[40]</sup> e Richard Réti.<sup>[41]</sup> Eles negavam a validade absoluta dos princípios da escola posicional que tinha sido estabelecida por Steinitz e Tarrasch. Os hipermodernistas defendiam o controle à distância do centro do tabuleiro por meio de peças, em lugar de ocupar as casas centrais com peões, convidando os adversários a ocupar o centro com seus peões que logo se tornariam alvos de ataque.<sup>[42]</sup>

Desde o final do Século XIX, o número de torneios e *matches* entre mestres vem rapidamente crescendo. Em 1914, o título de grande mestre foi pela primeira vez conferido oficialmente pelo czar russo Nicolau II aos cinco finalistas do torneio de São Petersburgo: Capablanca, Lasker, Alekhine, Tarrasch e Marshall. Esta tradição continua sendo seguida pela FIDE, fundada em 1924, até os dias de hoje.

### **[editar] Era pós-guerra (1945 até o presente momento)**



☞ **Garry Kasparov**, considerado um dos maiores campeões de xadrez de todos os tempos, com títulos mundiais consecutivos de 1985 a 2000.



☞ **Vladimir Kramnik** derrotou Kasparov em 2000 e unificou as duas coroas mundiais em 2006.

Após a morte de Alekhine, o novo campeão do mundo foi selecionado em um torneio de enxadristas de elite, organizado pela FIDE que, desde então, vem conferindo o título.

O vencedor do torneio de 1948, o soviético Mikhail Botvinnik,<sup>[43]</sup> iniciou um era de hegemonia soviética no mundo do xadrez. Até a dissolução da União Soviética, houve somente um campeão do mundo não-soviético, o norte-americano Robert Fischer.<sup>[44]</sup>

No sistema informal que era adotado anteriormente, o campeão do mundo tinha o direito de decidir com qual desafiante disputaria o título mundial, ficando a cargo do desafiante a busca por patrocinadores para o *match*. A FIDE veio então a estabelecer um novo e moderno sistema de torneios de classificação e *matches* que substituía este sistema arcaico. Os melhores enxadristas do mundo passaram a ser selecionados primeiramente nos Torneios Zonais, sendo seguidos pelos Torneios Interzonais. Os melhores finalistas dos Torneios Interzonais participam do Torneio de Candidatos que, por sua vez, definirá quem será o desafiante que poderá então disputar a coroa com o campeão do mundo. Um campeão derrotado neste match final tinha o direito de jogar um *rematch* no ano seguinte. O sistema funcionava em um ciclo de três anos.

Botvinnik venceu o campeonato mundial em 1948 e reteve a coroa nos anos de 1951 e 1954.<sup>[45]</sup> Em 1957, a perdeu para Vasily Smyslov, mas recuperou o título pelo *rematch* em 1958. Em 1960, ele perdeu novamente para Mikhail Tal. Botvinnik recuperou o título novamente em 1961.

Entretanto, a partir de 1961, a FIDE aboliu a cláusula do *rematch*, e o campeão seguinte, Tigran Petrosian, um gênio da defesa e um fortíssimo jogador posicional, manteve a coroa no período de 1963 a 1969. Seu sucessor, Boris Spassky, foi campeão do mundo entre os anos de 1969 e 1972, sendo um formidável enxadrista tanto no jogo posicional quanto em agudas situações táticas.<sup>[46]</sup>



 **Vishy Anand**, o atual campeão mundial de xadrez pela FIDE (2008).

O campeonato seguinte, disputado entre Spassky e o jovem norte-americano Robert Fischer, foi aclamado como o Match do Século.<sup>[47]</sup> O match foi vencido por Fischer que, em 1975, se recusou a defendê-lo contra o soviético Anatoly Karpov.<sup>[48]</sup> A FIDE concedeu o título a Karpov que o defendeu duas vezes contra Viktor Korchnoi e dominou o mundo do xadrez nas décadas de 1970 e 1980 com uma longa série de vitórias.

A supremacia de Karpov terminou em 1985 pelas mãos de um outro enxadrista soviético, Garry Kasparov.<sup>[49]</sup> Kasparov e Karpov disputaram ainda o título mundial cinco vezes entre os anos de 1984 e 1990.

Em 1993, Kasparov e Nigel Short romperam com a FIDE e organizaram o seu próprio *match* pelo título mundial, fundando a Professional Chess Association.<sup>[50]</sup> Como consequência naquele período passaram a existir dois campeões mundiais, representando entidades distintas, a FIDE e a PCA.<sup>[51]</sup> Logo depois do campeonato de 1995 a PCA faliu, e Kasparov não tinha nenhuma organização de onde escolher seu desafiante. Em 1998, ele então fundou o Conselho Mundial de Xadrez e organizou o Campeonato Mundial de Xadrez Clássico. Uma reunificação dos títulos somente veio a ocorrer em 2006, quando o russo Vladimir Kramnik derrotou o campeão FIDE Veselin Topalov e tornou-se o campeão do mundo das duas coroas.

Em 2007, o título mundial pela FIDE foi conquistado pelo indiano Vishy Anand durante o evento denominado *Campeonato Mundial de Ajedrez México 2007*, onde Kramnik foi um dos finalistas.

Em 2008, Anand confirmou o título mundial de xadrez durante o *match* em Bonn, realizado nos dias 26 de outubro a 1 de novembro.<sup>[52]</sup> O resultado do *match* foi definido no dia 29, com o empate de Kramnik e Anand, com ampla vantagem do indiano (6,5 a 4,5), tornando desnecessária a 12ª. partida do *match*.

Com esta vitória, Anand também se torna o primeiro campeão de xadrez nas três modalidades: *knockout*, torneio, e *match*.<sup>[53]</sup>

## **[editar] No mundo lusófono**



Questo Libro e da Imparare Giocare a Scachi, o célebre tratado do teórico português Damiano, publicado em 1512.

## **[editar] Brasil**

No Brasil, os campeonatos nacionais ocorrem desde 1927, sendo que o primeiro campeão foi Souza Mendes em campeonato disputado no Rio de Janeiro. O primeiro campeonato brasileiro feminino ocorreu em 1960 na cidade de Brusque e a primeira campeã foi Dora Rúbio.

Na literatura enxadrística, o Xadrez Básico, escrito pelo médico e mestre nacional Orfeu D'Agostini, influenciou gerações de enxadristas brasileiros, assim como o Manual de Xadrez, de Idel Becker e publicado em 1948. O Xadrez Básico tornou-se um best-seller no Brasil, tendo sido publicado pela primeira vez no ano de 1954.<sup>[54]</sup> Na atualidade, um dos autores mais importantes é o MI Rubens Filguth que escreveu uma biografia de um dos mais importantes enxadristas brasileiros, intitulada Mequinho, o perfil de um gênio, a obra de referência Xadrez de A a Z e organizado a coletânea de ensaios A Importância do Xadrez, dentre outras obras.

Henrique Mecking, mais conhecido como Mequinho, é considerado o mais importante enxadrista brasileiro,<sup>[55]</sup> tendo alcançado o seu auge no ano de 1977, quando foi considerado o terceiro melhor jogador do mundo, superado apenas por Anatoly Karpov e Viktor Korchnoi. Todavia, uma doença grave, a miastenia, que compromete seriamente o sistema nervoso e os músculos, fez Mequinho abandonar as competições em 1978. No estágio mais grave da doença passou a frequentar os cultos da Renovação Carismática Católica. Ao se recuperar, passou a dedicar-se integralmente à religião, mas sempre alimentou a esperança de voltar a jogar xadrez. Finalmente voltou a jogar em 1991, num match de seis partidas contra o grande mestre Pedrag Nikolic. Em 2001, venceu Judit Polgar, a maior enxadrista do mundo. Mequinho vem participando de diversos torneios pela Internet e é atualmente um Grande Mestre Internacional, com uma pontuação de 2.565 no rating FIDE, ocupando a quarta posição no ranking brasileiro no início de 2008.<sup>[56]</sup> No ano de 2009, a CBX organizou o I Campeonato Brasileiro pela Internet, disputado nos servidores do *Internet Chess Club*, cujo campeão foi o GM Henrique Mecking após final contra o GM Rafael Leitão, sendo o título decidido em um *tie-break*.

Em 2009, o campeão brasileiro pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX) é o GM Giovanni Vescovi, título conquistado no 76º Campeonato Brasileiro Absoluto de Xadrez realizado em Americana. A campeã brasileira é a WMF Vanessa Feliciano, título conquistado em Capão da Canoa. Os campeões juvenis são o MI André Diamant e a WMF Amanda Marques Pereira.<sup>[57][58][59]</sup>

## **[editar] Portugal**

Nascido em Portugal no Século XV, o teórico e problemista Pedro Damiano, natural de Odemira, foi o autor de um dos primeiros tratados sobre enxadrismo, escrito originalmente em italiano e espanhol, denominado Questo Libro e da Imparare Giocare a Scachi, publicado em 1512, em Roma, cidade para onde havia se refugiado, quando da expulsão dos judeus de Portugal, durante o reinado de D. Manuel I. Em sua homenagem, realiza-se anualmente na vila de Odemira o torneio de xadrez *Open Internacional Damiano de Odemira*. Na vila há também um monumento em memória a Damiano.

Em 2008, o campeão de Portugal é o Grande Mestre Luis Galego que detém um rating FIDE de 2.529 pontos em janeiro de 2008.<sup>[60]</sup>

## **[editar] Influência na cultura ocidental**

 Ver artigo principal: [Xadrez nas artes](#)



[Peças de Lewis](#), entalhadas em marfim e datadas do século XI.



Peça entalhada em marfim, encontrada na Itália e datada do século XII.

Na Idade Média e durante a Renascença, o enxadrismo tornou-se parte da cultura da nobreza, sendo usado tanto para o entretenimento de reis e cortesãos, quanto para o ensino de estratégia militar, sendo ainda praticado nos círculos de clérigos, estudantes e mercadores e penetrando também na cultura popular da Idade Média. O xadrez passou então a ser conhecido como o *Jogo dos Reis*. Um exemplo é a ópera do século XIII, *Carmina Burana*, cuja 209ª canção começa com os nomes das peças de xadrez ("Roch, pedites, regina..."). Belíssimos conjuntos de peças de xadrez usados pela aristocracia da época foram perdidos em sua maioria, mas alguns exemplares sobreviventes, tais como as Peças Lewis, são considerados como de altíssima qualidade artística.

O tema *enxadrismo* serviu com freqüência como base de sermões sobre moralidade. Um exemplo é o *Liber de Moribus Hominum et Officiis Nobilium Sive Super Ludo Scacchorum*, escrito pelo monge dominicano italiano Jacobus de Cessolis, aproximadamente no ano de 1300. O popular tratado foi traduzido para diversos idiomas (impresso pela primeira vez em 1473, Utrecht) e foi a base para o livro de William Caxton, *The Game and Playe of the Chesse* (título em inglês arcaico), um dos primeiros livros impressos em língua inglesa em 1474.

As diferentes peças de xadrez serviam como metáforas para diferentes classes sociais e os deveres humanos foram comparados às regras do jogo ou às propriedades visuais das peças. Durante o Iluminismo, o xadrez surge como um útil instrumento para o auto-desenvolvimento intelectual. Por outro lado, autoridades políticas e religiosas de

diversas localidades chegaram a proibir que o jogo fosse praticado sob alegações de frivolidade, dentre outras acusações infundadas.



**Partita a Scacchi**, quadro de autoria da pintora renascentista italiana Sofonisba Anguissola.

O xadrez foi também retratado nas artes, usado como metáfora de combate, como símbolo da supremacia da lógica, ou ainda, no espírito dos moralistas medievais, como uma alegoria da vida social. Obras importantes, onde o xadrez desempenha um papel principal, vão desde a peça teatral A game at chess, de Thomas Middleton, passando pelo Alice no País do Espelho, de Lewis Carroll, até The Royal Game, de Stefan Zweig, ou The Defense, de Vladimir Nabokov. Benjamin Franklin escreveu um importante artigo sobre as virtudes da prática do jogo denominado The Morals of Chess em 1750.

O xadrez também está presente na cultura popular contemporânea. Por exemplo, em O Sétimo Selo, um filme de Ingmar Bergman, um cavaleiro cruzado disputa uma partida de xadrez contra o Anjo da Morte. O personagem Harry Potter, de J.K. Rowling, disputa o Wizard's Chess, enquanto os personagens de Jornada nas Estrelas preferem o Xadrez Tridimensional e o herói de Lances Inocentes reluta em adotar os pontos de vista agressivos e misantrópicos do seu instrutor.



*O jogo de xadrez não é meramente um divertimento ocioso; diversas e muitas valiosas qualidades da mente, úteis no decurso da vida humana, são adquiridas e fortalecidas por meio dele, de modo a tornarem-se hábitos preparados para todas as ocasiões; pois a vida é uma espécie de xadrez, na qual temos pontos a ganhar e competidores ou adversários a enfrentar, e na qual existe uma ampla variedade de acontecimentos bons e maus, que são, em certo grau, os efeitos da prudência ou a falta dela.*



— Benjamin Franklin, in The Morals of Chess (1779)

## [editar] Enxadristo e ciências

### [editar] Psicologia e psicometria



**Alfred Binet** (1857–1911), pedagogo, psicólogo e o inventor do Teste de QI, aplicou testes psicológicos para entender como funciona a mente dos grandes mestres de xadrez.

Em 1894, o psicólogo e pedagogo Alfred Binet conduziu um dos primeiros estudos psicológicos sobre o enxadrismo, investigando por meio da psicométria as facilidades cognitivas apresentadas pelos mestres de xadrez que disputavam partidas simultâneas de olhos vendados. Binet tinha a hipótese inicial que a habilidade de jogar bem estava relacionada com as qualidades fenomenológicas da memória visual, entretanto, após estudar os questionários dos mestres participantes da pesquisa, concluiu que a memória era apenas um dos elementos na cadeia cognitiva de todo o processo. Os enxadristas tiveram os olhos vendados e foram solicitados a disputar partidas às cegas. Foi observado que somente os mestres eram capazes de jogar sem verem a disposição das peças no tabuleiro por uma segunda vez, enquanto que para os amadores e enxadristas de nível intermediário foi uma tarefa impossível de realizar. Posteriormente concluiu-se que experiência, imaginação e memória eram elementos essenciais no processo cognitivo das mentes dos grandes mestres.<sup>[61]</sup>

“ *O jogo [de xadrez] com olhos vendados contém tudo: poder de concentração, nível de instrução, memória visual, para não mencionar também o talento estratégico, a paciência, a coragem, e muitas outras faculdades. Se fosse possível ver o que se passa na cabeça de um enxadrista, iríamos descobrir um irrequieto mundo de sensações, imagens, movimentos, paixões e um panorama sempre mutante de estados de consciência. As nossas mais precisas descrições, comparadas às deles, não passam de esquemas grosseiramente simplificados.* ”

—  
Alfred  
Binet

Atualmente há uma extensa literatura acerca da psicologia do xadrez. De fato, ele tem sido chamado de "drosophila dos estudos da psicologia cognitiva e da inteligência artificial" porque representa o domínio em que o desempenho dos experts tem sido mais intensamente estudado e medido.<sup>[62][63][64][65][66]</sup> Binet e outros mostraram que o conhecimento e a verbalidade, ao contrário do visuo-espacial, habilita a mentira no âmago da experiência.<sup>[67][68]</sup> Esta linha de pesquisa psicológica no enxadrismo foi seguida na década de 1950 por Reuben Fine, que, além de psicólogo, era grande mestre, e por Adriaan de Groot na década de 1960. De Groot, em sua tese de doutorado, afirmou que os mestres de xadrez podem perceber rapidamente as principais características de uma posição.<sup>[69]</sup> De acordo com De Groot, esta percepção, tornada possível por anos de prática e estudo, é mais importante do que a mera capacidade de antecipar movimentos. De Groot também mostrou que os mestres de xadrez podem memorizar posições mostradas por alguns segundos quase que perfeitamente. A capacidade de memorizar não é, por si só, responsável por essa habilidade, uma vez que mestres e noviços, quando confrontados com aleatórios arranjos de peças de xadrez, tinham recordação equivalente (cerca de meia dúzia de posições em cada caso). Pelo contrário, foi a capacidade de reconhecer padrões, que são então memorizados, o que distinguiu os jogadores qualificados dos noviços. Quando as posições das peças foram tiradas de um jogo real, os mestres tiveram quase total memória de suas posições originais.<sup>[70][71]</sup>

Uma pesquisa mais recente se concentrou no xadrez como um treinamento mental: os respectivos papéis do conhecimento e da pesquisa olhada de frente, testes de neuroimagem dos mestres do xadrez e dos noviços, de xadrez às cegas, o papel da personalidade e da inteligência dentro da habilidade de xadrez, e as diferenças de

gênero, e modelos computacionais dos conhecimentos de xadrez. Além disso, o papel da prática e do talento no desenvolvimento do xadrez e outros domínios de conhecimento levaram a uma série de pesquisas recentes. Ericsson e seus colegas têm argumentado que a prática deliberada é suficiente para alcançar altos níveis de especialização como o dos mestres de xadrez.<sup>[72]</sup> Entretanto, a pesquisa mais recente indica que outros fatores além da prática são importantes: Gobet e seus colegas, por exemplo, têm mostrado que os jogadores mais poderosos que começam a jogar xadrez desde cedo tendem a ser canhotos e que são mais propensos a nascer ao final do inverno e no início da primavera.<sup>[73]</sup>

## **[editar] Computação e Internet**



Uma partida de xadrez sendo disputada contra o **GNU Chess** (na interface gráfica simples glChess), no sistema operacional livre ubuntu (2007).



Uma partida de xadrez sendo disputada pela Internet no servidor de xadrez **FreeChess** (interface gráfica Jin), no sistema operacional ubuntu. Na partida, as negras utilizam um complexo sistema de defesa denominado Defesa Câmara (2007).

Um dos objetivos constantemente almejados pelos primeiros cientistas da computação foi a construção de uma máquina que conseguisse jogar xadrez e, na atualidade, o enxadrismo está sendo profundamente influenciado pelas notáveis habilidades demonstradas pelos programas enxadristas e pelo advento da rede mundial de computadores, a Internet.

No mundo, a construção de máquinas que jogam xadrez já estava acontecendo desde 1890, e os primeiros programas de computador enxadristas vieram nos primórdios da Inteligência Artificial entre os anos de 1950 a 1970. Os programas como o Chessmaster, Shredder, Fritz, dentre outros, já são mais fortes que os melhores jogadores, até quando usadas em um computador convencional. Mas é importante lembrar que o método empregado pelos programas é diferente do método dos grandes mestres: o programa basicamente executa um cálculo maciço de variantes (sequências de lances) e selecionando a melhor posição final possível (denominado *método da força bruta*), enquanto que um mestre movimenta seguindo a sua capacidade reconhecer padrões complexos e intuição em um processo cognitivo que ainda vem sendo estudado pelos psicólogos.

Em fevereiro de 1996, o computador Deep Blue surpreendeu o mundo ao vencer uma partida contra o então campeão mundial Garry Kasparov, mas o campeão venceu três jogos e empatou duas, vencendo a disputa de seis rodadas.<sup>[76]</sup> Em maio de 1997, em uma outra partida, o computador derrotou o campeão pela primeira vez. O match entre o ex-campeão mundial Garry Kasparov, número um do mundo no ranking da Professional Chess Association e da Federação Internacional de Xadrez, e o supercomputador Deep Blue, projetado pela IBM, resultou numa polêmica vitória de Deep Blue, em que Kasparov cometeu erros primários em várias partidas. Além de Kasparov ter cometido um erro grave na Defesa Caro-Kann, permitindo um sacrifício temático que o deixou em sérias dificuldades e o levou à derrota, em outra ocasião deixou escapar uma variante de empate relativamente fácil de ser descoberta por jogadores de seu nível.<sup>[77][78]</sup>

Em outubro de 2002, em um evento semelhante, Vladimir Kramnik (o então campeão mundial) empatou com o programa de computador Deep Fritz, em uma série de oito partidas, no evento que ficou conhecido como *Brains in Bahrain*. Quatro anos depois, depois de aperfeiçoado, o mesmo programa derrotaria Kramnik, já com a coroa unificada de campeão mundial.

Em 2007, o programa Rybka se mostrou superior a qualquer jogador humano, inclusive rodando em computadores pessoais. Alguns anos antes, Hydra, rodando num mainframe com 32 processadores, venceu Michael Adams, terceiro do mundo, pelo devastador score de 5½ x ½.

Para o uso em computadores pessoais, dentre as centenas de opções disponíveis, há o excelente engine GNU Chess, desenvolvido pela Free Software Foundation, e o Crafty, um programa de xadrez com código fonte aberto, disponível na Internet. Executa em muitas plataformas, inclusive em máquinas multi-processadas. É desenvolvido por Robert M. Hyatt, professor na Universidade do Alabama e descendente diretamente do CrayBlitz, campeão mundial de programas de xadrez de 1983 a 1989. Crafty é considerado um programa muito forte, provavelmente o mais forte disponível livremente, com nível de mestre em um computador comum. Pode-se jogar em linha de comando ou usando uma interface gráfica como o XBoard, para o Linux, e o Winboard, para o Windows.

Em 2006, a Microsoft embutiu um jogo de xadrez, o Chess Titans no Windows Vista nas versões *Ultimate* e *Home Premium*. Com gráficos usando aceleração 3D via DirectX 10, o Chess Titans tem dez níveis de dificuldade e nove opções de peças e

tabuleiros. Uma característica fundamental é prever o movimento das peças, ensinando leigos a dar os primeiros passos no xadrez.

A popularidade do xadrez *on-line* também vem coincidindo com o crescimento da Internet, que teve os seus primórdios ainda na [década de 1990](#), inclusive os tradicionais [torneios postais](#), que em seus primórdios utilizavam [cartas](#), [cartões-postais](#) e, posteriormente, [e-mails](#), agora já vem sendo realizados com o uso de [servidores de internet](#).<sup>[79]</sup> Há diversos locais na Internet para se jogar xadrez. Um dos mais antigos, e que permite que se jogue xadrez gratuitamente, é o [Freechess](#), também conhecido como [FICS](#).

No Brasil há o servidor dedicado ao enxadrismo denominado Internet Xadrez Clube que se encontra em atividade desde o ano [2000](#). O site oferece salas gratuitas e de assinantes para se disputar partidas *online*. O programa cliente é disponibilizado em [português](#) e [inglês](#), todavia somente na versão Windows.

Outro projeto em âmbito nacional é o projeto de Apoio Computacional ao Ensino de Xadrez nas Escolas que teve início no final do ano de 2006, e é resultado de uma parceria entre a Secretaria de Educação do Ministério da Educação (MEC/SEED), a [Universidade Federal do Paraná](#) (UFPR) e o Centro de Excelência em Xadrez (CEX). O seu objetivo principal é permitir que uma significativa parcela da classe estudantil, dos níveis fundamental e médio, tenha acesso de forma rápida e frequente aos efeitos positivos que o jogo de Xadrez oferece. Como objeto deste projeto foi criado o servidor Xadrez Livre, desenvolvido em software livre, que oferece ferramentas como o Gerenciador de Torneios, o Módulo de Aprendiz e o Ambiente de Jogo, no qual os usuários podem jogar xadrez *online* em um ambiente moderno e de fácil acesso, além de conversar com os outros jogadores em salas de bate-papo.

## [\[editar\]](#) Composições

 Ver artigo principal: [Problemas de xadrez](#)

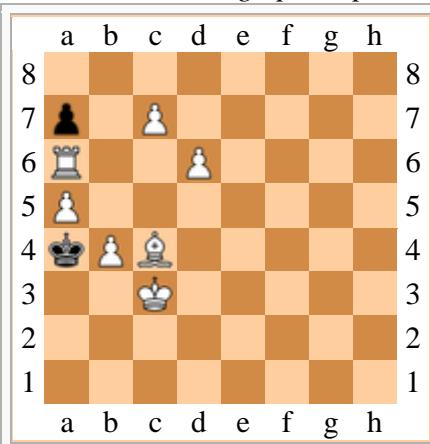


Diagrama mostrando uma **composição** do tipo *mate em 3* criada pelo [Papa João Paulo II](#).

A composição enxadrística é a arte de criar problemas de xadrez. A pessoa que elabora estes problemas é chamada de problemista ou compositor.<sup>[80]</sup>

A maioria das composições exibe as seguintes características:<sup>[81]</sup>

- A posição das peças no tabuleiro é **composta**, ou seja, não deve ser tirada de uma partida real, mas deve ser criada para o propósito específico de prover um problema a ser solucionado;
- Há uma **estipulação** específica que é o objetivo a ser alcançado, por exemplo, dar mate nas negras dentro de um número predeterminado de lances;
- Há um **tema** (ou combinação de temas) que o problema ilustra, ou seja, o tema é a ideia central a que se refere o problema. Muitos destes temas levam o nome em homenagem ao primeiro problemista que o utilizou, por exemplo, os temas Novotny ou Lacny;
- O problema deve exibir **economia** em sua construção e solução, que preferencialmente deve ser a única;
- O problema deve ter um **valor estético**, ou seja, o problema não deve ser apenas um quebra-cabeça a ser solucionado, mas deve ser uma obra de arte, com beleza intrínseca originada de elegância lógica.

Existem diversos tipos de composições enxadrísticas, sendo que as duas mais importantes são:

- **Mates diretos**: as brancas fazem o lance primeiro e dão mate nas negras dentro de um número específico de lances contra qualquer defesa; estes são referidos como *mate em n*, onde *n* é o número de lances que devem ser realizados pelas brancas até o mate, por exemplo, *mate em 3*;
- **Estudos**: problema de natureza ortodoxa no qual as brancas devem jogar para ganhar ou empatar; praticamente todos os estudos são posições de final de jogo.

Composições enxadrísticas (ou problemística) é um ramo distinto do esporte e existem torneios tanto para a composição quanto para a solução de problemas.

## [editar] Competições

 [Ver artigo principal: Campeonato Mundial de Xadrez](#)



Partida entre Veselin Topalov e Gata Kamsky, durante o Campeonato Mundial de Enxadrismo (Sofia, fevereiro de 2009).

O enxadrismo contemporâneo é um esporte organizado com campeonatos, torneios, ligas e congressos em nível nacional e internacional. A entidade mundial responsável

pelo enxadrismo é a Federação Internacional de Xadrez (FIDE). A maioria dos países também possui as suas organizações nacionais, tais como a Confederação Brasileira de Xadrez e a Federação Portuguesa de Xadrez, que são, por sua vez, membros da FIDE. A FIDE é membro do Comitê Olímpico Internacional (COI), entretanto o enxadrismo ainda não participou como uma das modalidades nos Jogos Olímpicos, possuindo a sua própria Olimpíada Mundial de Xadrez, que ocorre a cada dois anos, com a participação de times vindos de todos os países do mundo.

Oficialmente, o primeiro campeão do mundo de xadrez foi Wilhelm Steinitz. O título de primeira campeã do mundo coube à Vera Menchik, conquistado no Torneio das Nações no ano de 1927 em Londres. Torneio das Nações é a denominação original da moderna Olimpíada Mundial de Xadrez.<sup>[82]</sup>

O atual campeão do mundo (2007) é o indiano Vishy Anand.<sup>[83]</sup> A campeã mundial feminina é a russa Alexandra Kosteniuk.<sup>[91]</sup> Todavia, a enxadrista com o maior rating ELO do mundo é Judit Polgar,<sup>[84]</sup> que nunca participou do Campeonato Mundial de Xadrez Feminino, preferido enfrentar os melhores enxadristas de igual para igual nos campeonatos masculinos.

Outras competições de caráter individual incluem o Campeonato Mundial de Xadrez Juvenil, o Campeonato Europeu de Xadrez e os campeonatos nacionais. Os principais torneios, cuja participação se dá apenas por convite, atraem os mais fortes enxadristas, tais como o Torneio de Linhares na Espanha, o Melody Amber, o Dortmund Sparkassen, o M-tel Masters e o Wijk aan Zee. Eventos para times de enxadristas incluem a já mencionada Olimpíada de Xadrez e o Campeonato Europeu por Equipes. O Campeonato Mundial de Solução de Problemas e o Campeonato Mundial de Xadrez Postal também são eventos onde podem com participação individual ou por times.

Ao lado destes prestigiosas competições existem milhares de outros torneios, *matches* e festivais que ocorrem em todo o mundo todos os anos, com a participação de enxadristas de todos os nível, do principiante ao grande mestre.

## **[editar] Títulos e classificação**

🔍 Ver artigo principal: Mestre de xadrez



☞ As negras dão **mate** às brancas ao efetuar o lance **Dg2++**.

Com o objetivo de classificar enxadristas, a FIDE, o ICCF e as federações nacionais usam o sistema de rating ELO<sup>[85]</sup> desenvolvido pelo físico Arpad Elo. Arpad Elo concebeu então a força de jogo de um enxadrista com uma média entre o desempenho de todos os outros enxadristas em dado torneio. A FIDE adotou o sistema ELO em 1970 e desde então ele vem sendo reconhecido como o método mais acurado e justo que os sistemas que eram utilizados anteriormente. A mais alta pontuação ELO já alcançado na história do enxadrismo foi o de 2.851 pontos, obtido pelo ex-campeão mundial Garry Kasparov em julho de 1999 e em janeiro de 2000.

Os melhores enxadristas do mundo são agraciados com títulos vitalícios pela FIDE:<sup>[86]</sup>

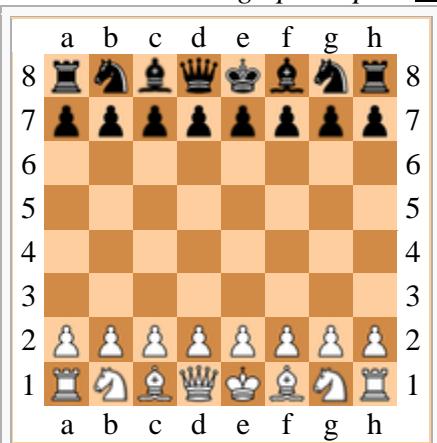
- **Grande Mestre (GM)** é conferido aos mestres de xadrez de nível internacional. Com exceção do título de Campeão Mundial, o Grande Mestre é o mais alto título que um enxadrista pode alcançar em vida. Para obter este título, o candidato uma pontuação FIDE (ELO) de pelo menos 2.500 pontos e três resultados favoráveis, denominados normas, em torneios envolvendo outros Grandes Mestres, incluindo torneios internacionais. Entretanto, há outras formas de se obter o título, como vencer o Campeonato Mundial de Xadrez Juvenil;
- **Mestre Internacional (MI)**, as condições são similares ao de GM, porém com uma pontuação menor, sendo este de 2.400 pontos;
- **Mestre FIDE (MF)** com a pontuação FIDE mínimo de 2.300 pontos;
- **Candidato a Mestre (CM)** com pontuação FIDE mínimo de 2.200 pontos;
- **Mestre Nacional (MN)** é conferido por algumas federações nacionais, como a Confederação Brasileira de Xadrez, a enxadristas com a pontuação FIDE mínimo de 2.200 pontos.

Todos os títulos podem ser conferidos a homens e mulheres, indistintamente, entretanto, existem títulos específicos, tais como o de Grande Mestra (WGM). O primeiro foi conferido à Nona Gaprindashvili no ano de 1978, sendo que na atualidade há inúmeras enxadristas que obtiveram o mesmo título. As dez melhores enxadristas femininas do mundo detêm tanto o título de Grande Mestra, quanto o título de Grande Mestre (GM).

## **[editar] Leis do xadrez**

### **[editar] Regras**

 Ver artigo principal: Regras do xadrez



Um [diagrama de xadrez](#) mostrando todas as [peças](#) e [peões](#) em suas casas iniciais.

Durante uma partida de xadrez, cada enxadrista controla dezesseis [peças](#) que podem ser de cor clara ou escura (normalmente brancas e negras), sendo que as brancas devem sempre fazer o primeiro lance. São necessários um [tabuleiro](#) com oito fileiras e oito colunas composto por sessenta e quatro casas (sendo metade claras e metade escuras, alternadamente) e um [relógio de xadrez](#) que é opcional para disputas não oficiais. Para que o tabuleiro fique corretamente posicionado antes de cada partida, cada enxadrista deve ter um quadrado claro à sua direita.

No transcorrer da partida, quando o rei de um enxadrista é diretamente atacado por uma peça inimiga, é dito que o rei está em [xeque](#). Nesta posição, o enxadrista tem que mover o rei para fora de perigo, capturar a peça adversária que está efetuando o xeque ou bloquear o ataque com uma de suas próprias peças, sendo que esta última opção não é possível se a peça atacante for um cavalo, pois tal peça pode saltar sobre as peças adversárias. O objetivo do jogo é dar [xeque-mate](#) ao adversário, o que ocorre quando o rei oponente se encontra em xeque e nenhum lance de fuga, defesa ou ataque pode ser realizado para anular o xeque. Neste caso, ou a peça é capturada (ou tomada) pelo adversário ou o concorrente perdedor tomba o rei, como sinal de desistência. Não existe a obrigatoriedade de o concorrente dizer, em caso de xeque, *Xeque*, e em caso de xeque-mate, *Xeque-mate*, ou simplesmente *Mate*, conforme verificado no artigo "Regras do Xadrez".

O enxadrista ainda dispõe de três lances especiais: o [roque](#) que encastela o rei, protegendo-o de ataques inimigos; a [captura en passant](#), quando um peão avançado toma um outro peão oponente que apenas passou pelo primeiro com o seu lance inicial de duas casas; e a [promoção](#), obrigatória ao peão que, ao alcançar a oitava fileira, deve ser promovido a cavalo, bispo, torre ou dama, de mesma cor.

## [editar] Peças de xadrez

Ver artigo principal: [Peças de xadrez](#)



[Peças de xadrez](#), da esquerda para a direita: [Rei](#) branco, [Torre](#) e [Dama](#) negras, [Peão](#) branco, [Cavalo](#) negro e [Bispo](#) branco.

Cada um dos enxadristas dispõem de dezesseis peças: oito peões, dois cavalos, dois bispos, duas torres, um rei e uma dama, sendo que cada tipo de peça possui um movimento característico:

Quando uma peça pode ser movida para uma casa em que está localizada uma peça adversária, esta última pode ser capturada. Assim, a peça a ser jogada move-se para a casa da peça oponente, que é então retirada do tabuleiro. O rei é a única peça que nunca pode ser capturada, uma vez que a partida termina quando ocorre o xeque-mate, ou seja, a iminência da captura do rei.<sup>[87]</sup>

## **[editar] Movimentos das peças**

Cada tipo de peça tem um valor e um movimento diferente. Os movimentos de cada peça são:

- **Rei**: move-se para todas as direções pela vertical, horizontal ou diagonal, mas apenas uma casa por lance.
- **Dama** ou **Rainha**: é a peça mais poderosa do jogo, uma vez que seu movimento combina o da torre e o do bispo, ou seja, pode mover-se pelas colunas, fileiras e diagonal. Em termos de valor, não é comparável a nenhuma outra peça, a não ser a dama adversária.
- **Bispo**: move-se pela diagonal, sendo que nunca poderá mudar a cor das casas em que se encontra, uma vez que movendo-se em diagonal, não lhe é permitido passar para uma diagonal de outra cor. O valor do bispo é considerado ligeiramente superior ao do cavalo, todavia, dependendo da posição no tabuleiro, nem sempre será vantajoso trocá-lo por um cavalo oponente.
- **Cavalo**: movimenta-se sempre em "L", ou seja, duas casas para frente e uma para a esquerda ou direita. O cavalo é a única peça que pode pular sobre as outras, tanto as suas quanto as adversárias, como indo, por exemplo, desde a casa g1 para a casa f3 nos primeiros lances. Comumente se diz que o cavalo move-se "uma casa como torre e uma casa como bispo".
- **Torre**: movimenta-se em direção reta pelas colunas ou fileiras. A torre é considerada uma peça forte, tendo mais valor que bispo e cavalo.
- **Peão**: movimenta-se apenas uma casa para frente e capture outros peões e peças em diagonal. Caso uma peça ou peão fique na frente do peão, será impossível movê-lo. Somente se alguma peça adversária fique na sua diagonal acima, ele poderá capturá-la e mudar de coluna. No primeiro movimento de qualquer peão, ele poderá mover-se uma ou duas casas, a critério do enxadrista. Ao contrário das outras peças, o peão não pode mover-se para trás.

## **[editar] Notação enxadrística**

 Ver artigo principal: Notações de xadrez

O sistema de notação de partidas oficial e adotado pela FIDE é o sistema de notação algébrica abreviada. Anteriormente também era utilizado o sistema de notação descritiva que caiu em desuso. No sistema descritivo os lances simétricos têm a mesma notação, o que freqüentemente causava erros de notação durante os torneios enxadrísticos. A FIDE recomenda ainda que em livros e revistas sobre enxadrismo seja

adoptado o sistema de notação algébrica figurativa, no qual cada peça é representada por um ícone, o que possibilita o entendimento universal do transcorrer das partidas.

### Sistema Algébrico

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



**Sistema Algébrico** é o método utilizado para identificar as casas no tabuleiro e registrar partidas.