

REVISTA REVISTA REVISTA REVISTA
PORTUGUESA PORTUGUESA
DE DE DE DE DE DE DE DE
XADREZ XADREZ

EM FOCO O XXXII CAMPEONATO NACIONAL



SUMÁRIO

-
- 2 A MARCHA DOS TORNEIOS DE CANDIDATOS
-
- 4 A ARTE E O XADREZ — DE MARCEL DUCHAMP A JULIUS BREYER
-
- 5 O PRIMEIRO PASSO
-
- 6 BISPO CONTRA CAVALO
-
- 7 ALGUMAS NOTAS SOBRE O FOMENTO E PROPAGANDA REALIZADOS NA REGIÃO DO PORTO
-
- 8 XXXII CAMPEONATO NACIONAL ABSOLUTO
-
- 11 TEMAS DE ATAQUE AO ROQUE
-
- 13 PARTIDAS RECENTES
-
- 15 PROBLEMAS: O XEQUE COMO ELEMENTO TEMÁTICO
-

EDITORIAL

Escrever o editorial deste primeiro número da 2.ª Série da Revista Portuguesa de Xadrez provoca em nós duas emoções diferentes mas igualmente profundas:

Por um lado admiração e homenagem àqueles que há 40 anos — foi em Janeiro de 1937 —, se atreveram a lançar a Revista e conseguiram mantê-la durante 83 números — sete longos anos —, nas condições mais adversas, sem qualquer apoio estatal e antes com aquela por vezes disfarçada, mas sempre latente, animosidade por tudo o que representasse cultura de massas. Homenagem que desejaríamos ter concretizado — infelizmente o pouco tempo que dispusemos não o permitiu —, convidando Carlos Pires, o seu antigo Director, a escrever este editorial. Mas temos a sua promessa de num dos próximos números nos falar dessa magnífica equipa, em que é justo destacar os pioneiros do xadrez de competição em Portugal que foram o Dr. Mário Machado e o Dr. António Maria Pires, homens cuja dedicação ao xadrez, quantas vezes com prejuízo da sua vida profissional, foi um exemplo que, felizmente, a actual geração de dirigentes soube seguir.

É evidente que tais homens, animados por um tal desejo de servir, tinham de produzir frutos mesmo num meio hostil: um 3.º lugar numa Olimpíada de Xadrez por Correspondência e as magníficas composições dos problemistas portugueses são exemplo disso. E falar em problemistas é falar de Rui Nascimento, outro nome grande da velha-guarda, este, felizmente, ainda em actividade. Dele encontrarão os leitores, já no presente número, uma secção onde, como então, o saber do mestre e a imaginação do artista se ligam harmoniosamente. Estamos certos de que do seu entusiasmo nascerá uma nova equipa de problemistas capaz de igualar as vitórias anteriores. Rui Nascimento será assim o elo a ligar o passado e o futuro.

O futuro! A outra emoção de que falamos! A emoção do atleta à partida para uma prova que sabe difícil mas que quer e há-de vencer!

O que será o futuro? E de que maneira a nossa Revista, nossa leitor porque será principalmente sua, poderá influenciar esse futuro?

Democratizaremos o xadrez ou democratizaremos pelo xadrez?

Conseguiremos pôr o xadrez ao serviço dos portugueses ou limitar-nos-emos a pôr portugueses ao serviço do xadrez?

Tanto para dizer e uma só coluna que não quer roubar espaço às outras

No final de Fevereiro começaram a disputar-se em quatro cidades europeias os *matches* para apuramento do candidato ao título mundial, 1978-81.

Estes quartos de final constam de um encontro de doze partidas; se no final subsistir o empate 6:6, proceder-se-á ao seu prolongamento por séries de duas partidas até ser encontrado um vencedor.

Gerou-se grande interesse à volta destes quartos de final, não só devido à presença, contestada pela Federação soviética, de Victor Korchnoi, que abandonou o seu país em Junho de 1976, como pela incógnita que constituiu, até certa altura, a participação do americano Robert Fischer. O ex-campeão mundial, que deixou de o ser, em 1975, por se recusar a disputar o *match* para o título com o seu actual detentor, o soviético Anatoly Karpov, pareceu apostado em confirmar as teses de Fine sobre a psicologia de alguns campeões, que, atingindo o ápice, perdem um súbito interesse pelo jogo, onde já não podem afirmar o seu ego.

Coube a Boris Spassky, da União Soviética, preencher o lugar de Fischer, de acordo com os regulamentos.

Em Lucerna, na Suíça, jogam o brasileiro Henrique Mecking e o soviético Lev Polugaevski, num *match* que para alguns comentaristas tinha vencedor à partida: «Meckinho», em que os «ocidentais» põem esperanças de conquista do ceptro máximo. Todavia, Mecking tem revelado falta de ritmo e segurança na condução das partidas, devido a não participar com assiduidade em provas internacionais, e é Polugaevski que comanda com um ponto de vantagem conquistado na 2.ª partida. Vejamos a evolução dos resultados, em que o soviético conduz as brancas nas partidas ímpares:

Polugaevski	1/2	1	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	5
Mecking	1/2	0	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	4

O soviético Boris Spassky defrontou o checoslovaco Vlastimil Hort em Reiquiavique, capital islandesa, onde perdeu em 1972 o título mundial para o

secções! Uma coluna desperdiçada a falar do passado!

Desperdiçada? Talvez não! Talvez a análise dos tempos adversos, mas uma análise de xadrezista, sistemática e ponderada, faça com que os tempos futuros o não sejam.

Passado e futuro! Fica para o próximo número.

A MARCHA DO

americano Bobby Fischer, no que foi considerado, na altura, o «*match* do século», tendo o *match* já terminado com o resultado final de 6:6. Spassky foi submetido a uma operação de urgência logo a seguir, e não se sabe se o *match* continuará ou se Hort será declarado vencedor: os médicos prevêem para Spassky um mínimo de dois meses de inactividade.

Spasski	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1/2	1/2	0	1/2	1/2	1/2	1/2	6
Hort	1/2	1/2	0	1/2	1/2	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1/2	1/2	6

Em Roterdão, na Holanda, Lajos Portisch, da Hungria e Bent Larsen, da Dinamarca, confirmaram as suas características de grandes lutadores, e em dez partidas disputadas apenas se registaram três empates! Portisch, que tem mantido uma forma apurada durante mais de uma década, com várias presenças em *matches* de candidatos, conseguiu pela primeira vez a passagem às meias-finais. Larsen, porém, terá ajudado a cavar um pouco a sua própria sepultura ao jogar para a vitória a qualquer preço, o que lhe custou a 1.ª e a 3.ª partidas e ao omitir uma pequena combinação na 6.ª que lhe fez perder um peão importante.

Marcha dos resultados:

Portisch	1	1/2	0	1	1/2	1	0	1/2	1	6	1/2	
Larsen	0	1/2	1	0	1/2	0	1	0	1/2	0	3	1/2

Porém, o encontro para onde convergem as atenções disputa-se em Castelvecchio Pascoli, na Itália, entre Tigran Petrosian, da URSS, campeão mundial 1963-69 e Victor Korchnoi, *xadrezista dissidente* da União Soviética, a residir presentemente na Holanda. A inimidade de velha data que os anima, deu um marcado tom de guerra psicológica às negociações preliminares ao *match* e criou um ambiente tenso, em que os adversários de agora, companheiros de equipa de ontem, nem sequer se cumprimentam!

Os quatro empates das primeiras partidas faziam temer uma reedição do *match* de 1971, em que após nove empates a decisão a favor de Petrosian se verificou na derradeira partida. Porém, a monotonia inicial quebrou-se pois Korchnoi adiantou-se na 5.ª, Petrosian empatou o encontro na 6.ª e após mais um empate Korchnoi tomou novamente vantagem ao ganhar a 8.ª.

Korchnoi	1/2	1/2	1/2	1/2	1	0	1/2	1/2	4
Petrosian	1/2	1/2	1/2	1/2	0	1	1/2	1/2	4

TORNEIO DE CANDIDATOS

L. PORTISCH - B. LARSEN

6.ª partida

Gambito de Dama

1. c4 Cf6 2. Cc3 e6 3. Cf3 d5 4. d4

Transpondo da abertura Inglesa, para uma variante do Gambito de Dama, pouco embaraçosa para as negras, que podem fazer o lance de libertação 4... c5 sem ficar com um peão isolado depois

comentários de VICTOR SILVA

de 5. cxd5 Cxd5. Tal posição, todavia, não agrada ao estilo de Larsen.

4... Cbd7 5. cxd5 exd5 6. Bg5 Be7 7. e3 0-0 8. Bd3 c6 9. Dc2 Te8 10. 0-0 Cf8 11. Tae1

Patente Botvink. A alternativa principal é 11. Tab1, com a ideia de iniciar um ataque de minorias com b4-b5, procurando colunas abertas no flanco de dama e fazendo pressão sobre os peões negros.

11... Be6

A enciclopédia dá aqui 11...g6 12. Ce5 Ce6 13. Bh6 Cg7 14. f3 Bf5 16. Bxg7 Bxd3 16. Cxd3 Rxg7 17. Df2 ½ - ½, Keene-Csom, Palma de Maiorca 1971. Portisch tinha provavelmente uma melhora para as brancas nesta linha.

12. Db1 a5

Impede b4.

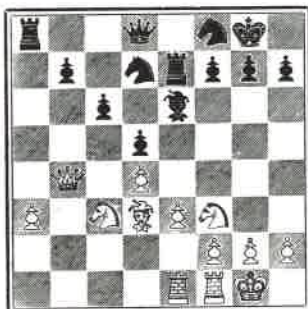
13. a3 C3d7 14. Bxe7 Txe7



L. PORTISCH

A troca dá maior liberdade de manobra às negras e facilita-lhes o contra-ataque no flanco de rei, mas faz desaparecer o bispo mau das brancas. Estas, é claro, poderiam ter ensaiado 14. Bf4 já que 14...g5 15. Bg3 f5 16. f3 não parece ter grandes perspectivas e o flanco de rei negro fica bastante enfraquecido. Todavia a simplicidade de processos é um dos princípios orientadores do jogo de Portisch.

15. b4 axb4 16. Dxb4!



Correctamente jogado.

Mantêm-se abertas as colunas b e c para as torres e o peão a3 pode colaborar no ataque ao peão b7 atrasado.

16... Cb6 17. a4 Cc8 18. Ta1 Cd6 19. a4 Bf5

Jogado com dois objectivos: desfazer-se do bispo mau (pois corre nas mesmas casas que os seus peões) e ganhar espaço para manobrar. É curioso que o plano seguido por Larsen não lhe deu contrajogo no flanco de rei, como compensação à iniciativa das brancas no flanco de dama, vendo-se limitado a uma defesa passiva, propensa, naturalmente, ao erro.

20. Bxf5 Cxf5 21. Tfb1 Cd6 22. Cd2

Controla c4 onde se poderia instalar o Cd6.

22... Ce6 23. Db6 Dc8?

É evidente que a posição depois da troca das damas, com 23... Dxb6 24. Txb6, ameaçando a6, não é recomendável para as negras, mas o lance jogado perde simplesmente um peão.

24. Cxd5 Td7 25. Cc3 Cf5 26. Cf3 Ta6 27. Db2 Cd6 28. Ca4 De8 29. Cb6 Td8 30. Dc2 h6 31. Cc4 Cb5 32. Td1 De7 33. h3 Cec7 34. Tab1 Cd5 35. Tb3

Contra a ameaça de Cc3. As manobras dos últimos dez lances, insípidas na sua aparência, giraram à volta da tentativa de avanço dos peões brancos centrais

e do seu impedimento pelas negras, ao atacarem o Pd4. Ao mesmo tempo evitam as trocas que evidenciarão a vantagem material das brancas.

35... De6 36. Cfe5 Taa8 37. Cd3 Dg6 38. Tc1 Dg5 39. Rh2 Te8 40. Cc5 Ta7 41. Td1 h5 42. e4 Cxd4?

Derrotado estrategicamente, e na perspectiva de uma lenta agonia, Larsen escolhe o campo combinativo como último recurso.

43. Txd4 Cf4

E agora? — poderiam perguntar as negras. É simples:

44. Ce3! Cxg2 45. Cxg2

Era inferior 45. f4 defendendo a torre e atacando a dama, devido a 45... Cxe3 46. Txe3 Dxf4+ 47. Tg3 Txa5.

45... De5+ 46. f4 Dxe5 47. Tg3!

O rei negro transforma-se em objectivo de ataque. Não é possível, agora, 47... Txa5 48. Cb3.

47... Db4 48. e5! Dxa5 49. Cd7 h4

Não resolvia 49... Rh8 50. Cf6 gxf6 51. De2, nem 49... Te6 50. f5 Th6 51. Dc1 seguido de 52. Dg5 e a 49... Te7 seguiria 50. Cf6+ Rf8 51. Txxg7!, como na partida.

50. Cf6+ Rf8 51. Txxg7! 1:0

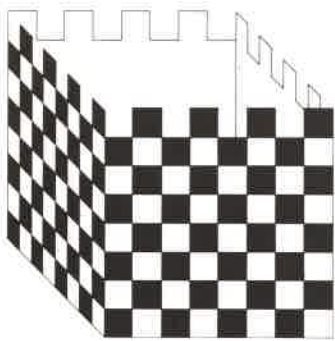
Há mate depois de 51... Rxg7 52. Dh7+ Rf8 53. Dg8+ Re7 54. Dxe8.

Partidas rápidas no Minho

No primeiro fim de semana de Março, realizou-se em Guimarães, na sede do Círculo de Arte e Recreio, o II Campeonato Regional do Minho de Partidas Rápidas, que teve a participação de vinte e cinco jogadores.

Individualmente, a classificação ficou assim ordenada: 1.º Adriano Araújo (G. X. Braga), 22 pontos; 2.º Firmino Silva (Viana T. C.); 21 1/2; 3.º Manuel Oliveira (Viana T. C.), 21; 4.º José Mota (C. Arte e Rec.), 18; 5.º Carlos Teixeira (C. Arte e Rec.), 18; 6.º Pedro Palhares (Famal. A. C.), 18.

Por equipas, a vitória pertenceu ao Grupo de Xadrez de Braga - A, com 31 1/2 pontos, tendo-se classificado a seguir: 2.º Viana Taurino Clube - A, 31; 3.º Círculo de Arte e Recreio, 22 1/2; 4.º Grupo de Xadrez de Braga - B, 13; 5.º Famalicense Atlético Clube, 13; 6.º Viana Taurino Clube - B, 9.



A ARTE E O XADREZ

de Marcel Duchamp
a Julius Breyer

(breve achega para uma história das ideias no xadrez)

«Todos os xadrezistas são artistas», afirmou, durante uma palestra realizada em 1952 na Associação de Xadrez de Nova Iorque, o pintor dadaísta Marcel Duchamp.

Nascido em 1887, em Blainville (França), Duchamp dedicou-se, a partir de 1908, a uma intensa actividade de renovação artística depois de um período de influência «Fauve» e cubista, via Cézanne, entre 1907 e 1908, durante o qual pintou, precisamente neste último ano, a tela «Jogadores de Xadrez», revelando desde logo, o primeiro assomo das duas paixões que iriam pautar toda a sua vida: a Arte e o Xadrez. Retoma o tema, em 1911, com «Retrato de Jogadores de Xadrez», reflexo dos novos caminhos que irá percorrer, mas ainda dentro do Cubismo.

Em 1912, depois de aderir ao grupo inovador «Section d'Or», executou a pintura «Nu descendant um escalier», obra que marca a grande viragem estética que Duchamp representa no mundo da Arte. Ainda nesse ano o xadrez volta a surgir no seu trabalho «Le Roi et la Reine entourés de Nus vites», no qual se patenteia toda a dinâmica existente numa partida de xadrez à qual está ligado, permanentemente, um profundo sentido do Belo, como o próprio artista afirmaria: «A Beleza no xadrez está mais próximo do ideal da poesia; as peças do jogo são as letras do alfabeto que exprimem pensamentos; e estes, embora traçando um desenho visível no tabuleiro, expressam a sua beleza de forma abstracta, como um poema.»

No ano de 1916 todo o mundo artístico é convulsionado quando Duchamp, Tristan Tzara, Jean Arp, Francis Picabia e outros fundam o Movimento DaDa, que viria abrir caminho à eclosão, em 1921, do Surrealismo.

Nos anos anteriores já Duchamp tinha escandalizado a mentalidade burguesa, ainda apegada ao gosto «kitsch» da Belle Époque, as apresentam os seus «ready made», objectos de uso comum os quais o artista transformava, somente pela alteração da designação vulgar e pela sua assinatura, em obras de arte. Foi assim que expôs, em 1917, um urinol sob o título «Fonte».

O Movimento DaDa conquista particular força no termo da I Guerra Mun-

dial. Em 1919 Duchamp reproduz a «Gioconda», de Leonardo da Vinci, aplicando-lhe um monumental bigode e uma inscrição obscena.

«Não mais pintores, escritores, músicos, escultores; não mais religiosos, nem republicanos, nem monárquicos; não mais imperialistas, nem anarquistas... Nada, Nada Nada...», é o grito veemente do manifesto DaDa. Um Nada que é, como escreveu o historiador do Surrealismo René Passeron, «uma reivindicação, a expressão do desejo de fazer tábua rasa de todo um mundo que afinal existe, demais até: o velho mundo, é certo, o do regresso dos prisioneiros e da contagem dos mortos, o das vaidades nacionais e dos escambros.»

Para Duchamp, como para todos os intelectuais do seu grupo, esse Nada, esse refúgio turbulento no absurdo era, afinal, uma terrível e dramática lucidez. O espírito revoltava-se contra a mediocridade institucionalizada do pós-guerra, incapaz de compreender as grandes conquistas resultantes das mutações políticas que o conflito tinha gerado: a queda de três impérios autocratas e brutais (Rússia, Alemanha e Áustria-Hungria); a Revolução de Outubro de 1917, dando origem à União Soviética e abrindo à humanidade novas perspectivas de um mundo melhor baseado no fim da exploração do homem pelo homem.

Subitamente, porém, em 1923 Marcel Duchamp dedica-se, quase em exclusivo, ao xadrez, tornando-se mesmo profissional. Participa, a partir de então, em representação da França, nas

Olimpiadas de Paris (1924), Haia (1928), Hamburgo (1930), Praga (1931) e Polkestone (1933). A bibliografia xadrezística ficou-lhe a dever duas obras nas quais o artista se confunde com o praticante de xadrez: o livro «Jeu de la Reine» e um trabalho intitulado «L'opposition et les cases conjuguées sont réconciliées».

Acabamos de ver como se estabelece a correlação entre a arte e o xadrez fundidos numa única personalidade, donde poderemos intuir todas as relações que demonstram a verdadeira essência do xadrez como uma arte, cuja evolução corre paralelamente ao das restantes actividades culturais.

Assim toda a revolução levada a cabo nos primeiros anos do pós-guerra por Duchamp, pelos seus companheiros DaDa e, posteriormente, pelos surrealistas, encontra no Hipermodernismo a sua equivalente do xadrez.

Em 1920, Richard Reti, Julius Breyer, Alekhine e Bogoljubow, utilizando uma metodologia inspirada nos princípios proclamados, em 1911, por Aron Nimzovitch, inovam por completo o xadrez.

Era uma revolução idêntica à dos DaDa. O grande-mestre Tartakover procura, então, definir os hipermodernos: «O xadrez pode, igualmente, apresentar os seus cubistas. Os principais representantes das novas ideias, Alekhine, Bogoljubow, Breyner e Reti, obtiveram, sobretudo em 1920, magníficos êxitos em competição com os grandes nomes da velha escola, Rubinstein, Tarasch, Marcoczy e outros, captando a atenção de todo o mundo xadrezístico para a nova. Os princípios desta tinham evidenciado um estado de secessão. Eles propunham não só planos que, até então, nos estavam vedados, esquemas que conferiam às partidas um cariz inusitado, lances que ridicularizavam todas as tentativas para criar um desenvolvimento fácil das peças, mas, também, finalmente, processos que procuravam a salvação num infin-

continua na página 12

BREYER - HAVASI

1. d4 Cf6 2. Cd2 d5 3. e3 Bf5 4. c4 c6
5. Cf3 e6 6. Be2 Bd6 7. c5 Bc7 8. b4 Cbd7
9. Bb2 Ce4 10. Cxe4 dxe4 dxe4 11. Cd2 Cf6
12. g4 Bg6 13. h4 h5 14. gxh5 Cxh5 15. Dc2
Cf6 16. 0-0-0 Bf5 17. Tdg1 Rf8 18. h5 a5
19. b5 cxb5 20. Bxb5 Txb5 21. d5 Txb1
22. Txb1 Rg8 23. d6 Bb8 24. Cc4 Ba7
25. Bd4 Tc8 26. f4 Bxc5 27. d7 Cxd7
28. Dh2 f6 29. Bxc5 Cxc5 30. Dh8+ Rf7
31. Be8+ 1:0.

As brancas ganham a Dama e o jogo.



O Primeiro Passo

Das três fases em que usualmente se costuma dividir uma partida de xadrez, abertura, meio jogo e final, a primeira é, sem dúvida, aquela sobre a qual existe maior número de publicações e análises. No entanto, esta é também a que apresenta maiores dificuldades de ser tratada objectivamente, já que não só está sujeita ao gosto (subjectivo) de cada jogador, como também às flutuações da moda.

E é assim que nas melhores revistas mundiais da especialidade aparecem frequentemente extensos artigos sobre esta ou aquela variante, detalhadamente analisadas, muitas vezes até à exaustão.

Não é, porém, intenção desta secção, *pelo menos durante o início da sua existência* (e esperamos que seja longa, ao contrário do que aconteceu com outras tentativas), tratar tão minuciosamente esta primeira etapa da luta entre intelectos que é o xadrez.

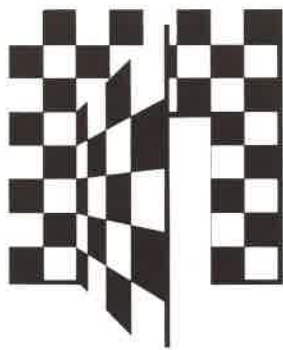
Que nos desculpem aqueles que, pelo seu nível mais elevado de jogo, estariam precisamente à espera de encontrar ao longo destas linhas as últimas *novidades teóricas*. Isso seria, quanto a nós, infringir as leis basilares do didactismo e da pedagogia. Há que atender, efectivamente, a que o nível geral da maior parte dos jogadores não permitiria compreender, muitas vezes, os difíceis conceitos estratégicos de muitas aberturas.

Assim, procuraremos avançar lenta mas seguramente, e com a consciência de estarmos no caminho certo no intrincado labirinto que é a fase da abertura.

por TOMÉ DUARTE

Muitas vezes se tem assemelhado uma partida de xadrez a uma batalha (clássica) entre dois exércitos, mas com a particularidade de que os comandantes das tropas são precisamente os dois adversários sentados em lados opostos do tabuleiro, servindo este de campo de luta, e em que as pequenas peças (peões, bispos, reis, etc.) representam as tropas de choque directamente intervenientes na contenda.

Em relação ao campo de batalha (tabuleiro), devemos revelar que a parte fulcral do mesmo são as quatro casas centrais (e4, d4, e5, d5), às quais se



chama precisamente o *centro*. E, tal como numa autêntica refrega, aquele que mais rapidamente desenvolva e coloque as suas forças em sítios estrategicamente ideais terá, como se observa com facilidade, vantagem para o embate com as forças adversárias. Não deveremos, em nenhum caso, tentar atacar a posição adversária sem que todas as nossas forças estejam devidamente preparadas para o combate.

Assim, na abertura, têm papel fundamental os três seguintes factores: 1) *desenvolvimento*, 2) *centro* e 3) *tempo*.

1) Desenvolvimento

Deve-se procurar desenvolver todas as peças o mais rapidamente possível. A abertura é uma autêntica corrida para um rápido e contínuo desenvolvimento.

Na sua posição inicial, as peças têm pouca mobilidade; portanto, é necessário tirá-las das suas casas iniciais, ampliando-lhes o raio de acção, para que se obtenha o maior proveito possível da sua potência de luta.

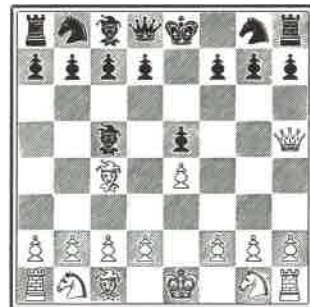
Se olharmos o tabuleiro com as peças colocadas na posição inicial, verificamos que só os peões e os cavalos têm mobilidade, donde devemos precisamente movimentar os peões com o intuito de libertar as peças da sua posição entrincheirada, e aqueles que melhor favorecem esta acção são os de rei e de dama, pois, além de dominarem casas centrais, deixam a possibilidade de acção para os bispos e para a dama. As peças menores (cavalos e bispos) serão aquelas que, em seguida, deveremos desenvolver o mais rapidamente possível. Os cavalos deverão ser colocados, tanto quanto possível, nas casas 3B, pois, além de exercerem acção nas casas centrais, é a partir daí que dominam mais território. Um cavalo em 3T, além de não ter qualquer acção central, tem muito menos mobilidade. Sobre o cavalo de dama e o de rei, este último deverá ter a nossa preferência na movimentação inicial, pois deixa mais rapidamente a possibilidade de *rocar pequeno*, lance de desenvolvimento extraordinariamente importante que, além de guardar o rei num sítio mais seguro, permite o desenvolvimento da torre através de uma coluna central. Nunca devemos tentar qualquer aventura com

a dama antes de completado o desenvolvimento das peças menores e de termos guardado o rei em sítio seguro (roque); isso poderia provocar um ataque por parte das forças menores adversárias, obrigando a perdas de tempo inúteis.

O exemplo seguinte é extremamente significativo deste princípio.

1. e4 e5 2. Bc4 Bc5 3. Dh5

Ameaça o peão de rei e mate em f7. Este é o tipo de ataque prematuro que o principiante gosta de fazer, mas que, com um jogo correcto por parte das negras, será devidamente castigado.



3... De7!

Este é o lance exacto. 3... Df6 cobriria as mesmas ameaças, mas teria o inconveniente de impedir o normal desenvolvimento do cavalo em f6. Seja democrático! Não desenvolva as suas forças de forma impeditiva para as outras peças.

4. Cf3 Cc6 5. Cc3 Cf6!

Agora vê-se claramente como as brancas pagam o tributo da sua rocambolesca aventura com a dama: *a perda de um precioso tempo no desenvolvimento*.

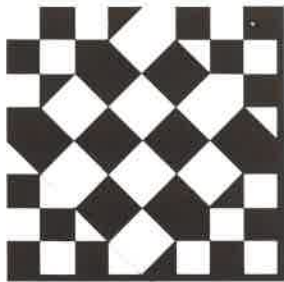
No início do jogo as brancas conservam uma ligeira vantagem pelo facto de lhes tocar jogar em primeiro lugar (a isto se chama iniciativa); uma vez que percam esse privilégio, as negras pelo menos conseguem igualar.

6. Dh4 0-0

Moral da história: as pretas têm quatro peças desenvolvidas e o roque feito, enquanto as brancas têm somente quatro peças desenvolvidas.

As torres têm a sua máxima eficácia numa coluna aberta, aspirando, em última análise, à invasão da primeira e segunda horizontais adversárias. Por isso devemos colocá-las numa coluna central, B, D, R ou BR, e tentar abri-la, para o que, em geral, será necessário trocar um dos nossos peões centrais por outro adversário. Assim, por exemplo, depois de 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. d4 exd4 4. Cxd4, a coluna de dama ficou aberta e é através dela que se deverá, mais tarde, aumentar a eficácia das torres.

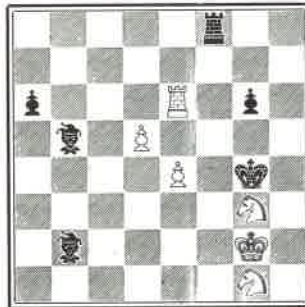
continua no próximo número



Qualquer principiante conhece o valor das peças, que se pode traduzir na consagrada fórmula 1 (P), 3 (C), 3 (B), 5 (T), 9 (D). Porém, o xadrez é um jogo que vive das excepções e nem sempre esta ordem de valores se mantém. O ex-campeão do mundo Tigran Petrosjan, por exemplo, é um verdadeiro mestre a efectuar sacrifícios de qualidade, muitas vezes *puramente posicionais*, demonstrando que há posições em que um bispo ou um cavalo podem valer mais que uma torre.

Muito frequentemente, porém, é a dúvida que assalta o xadrezista: «Nesta posição, que vale mais: o bispo ou o cavalo?». Por vezes, a resposta é simples, mas há casos em que a multi-

rior num confronto com os dois cavalos, e, geralmente, também com a dupla B+C.



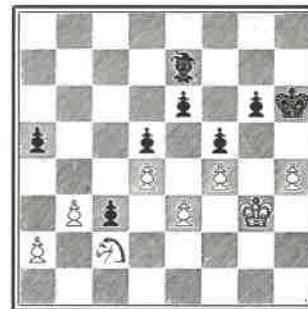
Na posição do diagrama, reproduzida de uma partida A. Cabral-A. Pereira, disputada em Coimbra, 1976, a contar para o Nacional por Equipas, a agressividade dos peões centrais, passados e ligados, das brancas é aparente. Pelo contrário, a situação do primeiro jogador é dramática, pois o elemento realmente preponderante é o par de bispos, que «massacrará» inexoravelmente os dois cavalos.

42... Tf6!

As negras, para melhor explorarem a vantagem do par de bispos, propõem

vazio, é fácil de prever que o bispo está valorizado (15%?!...) quando se exigem acções rápidas em ambos os flancos do jogo (geralmente posições abertas), e o cavalo, por sua vez, quando estas são fechadas, fazendo ressaltar o poder de manobra do simpático equídeo, ao tempo que os bispos vêem reduzido o seu «raio de morte».

Como se calcula, o principal elemento estático que pode ajudar a responder à nossa pergunta «bispo ou cavalo?» é a estrutura de peões da posição em causa. Observemos dois exemplos, em que o «esqueleto» de peões origina resultados diametralmente opostos.



O diagrama apresenta a posição ocorrida no 17.º encontro do *match* Botvinnik-Smislov (disputado em Moscovo, no ano de 1957), pouco depois do adiamento. É curioso salientar que a vitória de Smislov neste final foi decisiva para a conquista do título mundial, em disputa.

43... Rh5 44. Rf3 Rxh4 45. Ce1 g5
Eliminando o peão atrasado.

46. fxg5 Rxc5 47. Cc2 Bd6 48. Ce1 Rh4 49. Cc2 Rh3 50. Ca1 Rh2 51. Rf2 Bg3+ 52. Rf3 Bh4!

Repare-se como o bispo desempenha um papel decisivo na penetração do rei negro, ao retirar ao rei branco a importante casa f2.

53. Cc2 Rg1 54. Re2 Rg2 55. Ca1

Evidentemente, se 55. Rd3 Rf2 56. Rxc3 Rxe3.

55... Be7 56. Cc2 Rg3 57. Ce1 Bd8!
58. Cc2 Bf6!

Uma importante vantagem do bispo, é que pode perder tempos. Com a manobra 57... Bd8!, 58... Bf6!, as pretas paralisaram o cavalo, pois, se ele joga, segue-se o golpe tático f5-f4. Por outro lado, o rei não pode ceder mais espaço, o que obriga as brancas a buscarem contrajogo no flanco da dama.

59. a3 Be7 60. b4 a4!

As pretas cumprem um velho princípio: «Quando temos vantagem material, devemos procurar a troca das peças, e evitar as de peões.» Neste caso, há ainda a considerar que 60... axb4 61. Cxb4! libertaria relativamente as peças brancas.

BISPO CONTRA CAVALO

tude de factores a tomar em consideração a tornam extraordinariamente difícil.

Num tabuleiro vazio é fácil reconhecer a vantagem principal de cada uma destas peças: um bispo tem um raio de acção muito maior, mas não pode «descarrilar» da sua cor de origem, ao invés do cavalo, que tem as patas curtas, mas sem sentidos proibidos.

Um bispo que esteja em a1 precisa apenas de um lance para alcançar h8, enquanto que um cavalo necessita de seis jogadas para efectuar esse trajecto, mas este, na sua política de «devargar se vai ao longe», pode ir até a8 ou h1, casas que a «lebre» eclesiástica só conhecerá das janelas fronteiras. Também se verifica que um Bd4 sujeita totalmente um Cd1, mas nunca o poderá atacar, ao passo que este, se se libertar pode ir capturar o mesmo Bd4.

Por outro lado, é fácil de compreender a tão legendária força do *par de bispos*, quando bem conjugados, pois o seu maior raio de acção não tem contraoposição na falta de domínio de uma das cores do tabuleiro. Assim, é natural que quase sempre seja supe-

a troca das torres, que se não pode recusar, pois se 43. Te7? Bd4 44. Ch1 (44. Ch3 Tf3) Bf1+ 45. Rh2 g5 ou 45... Be5, ganhando. Observe-se o triste papel dos cavalos!...

43. Txf6 Bxf6 44. C1e2?!

Isto simplifica muito o trabalho das pretas, que vão manietar totalmente ambos os cavalos. Era preferível 42. Cf3, embora 44... Bc3 também não deixasse grandes esperanças.

44... Be5 45. Rf2 a5

Com as três peças brancas e aguentarem-se mutuamente, o peão passado distante torna-se decisivo. As negras até se dão ao «luxo» de se «esquecerem» do Pg6!

46. Cf1 a4 47. Ce3+ Rg5 48. Cc1

É fácil verificar que as brancas não têm qualquer possibilidade de evitar a queda imediata dos orgulhosos peões centrais.

48... Rf4 49. Cc2 Rxe4 50. Ca3 Bd7 51. Cc4 Bd4+ 52. Re1 Rxd5 53. Cd2 Bc3 54. Ca2 Rd4 55. Rd1 Bg4+ 56. Rc1 Ba5 57. Rc2 Be6 58. Cc1 Bxd2 59. Rxd2 Bc4 0:1

A partir das elementares constatações que atrás fizemos, com o tabuleiro

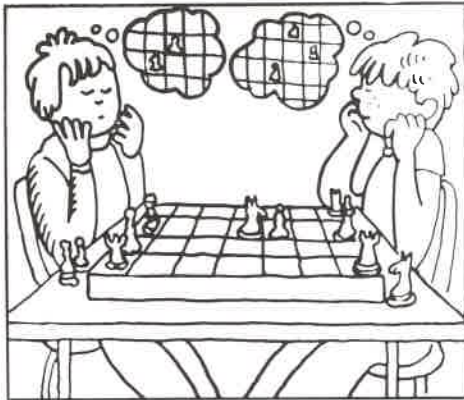
Algumas notas sobre o fomento e propaganda realizados na Região do Porto

Feitas um pouco sobre a hora, de modo a poderem integrar esta revista, estas notas pretendem apenas chamar a atenção de quem se dedica ao fomento, por esse país fora, para as iniciativas que se nos afiguram mais importantes, das realizadas na órbita portuense, abordando um pouco a linha geral de pensamento comum às acções desenvolvidas com a intervenção da A.X.P. Algumas iniciativas não tiveram explicitamente essa intervenção, mas dependeram, duma forma ou de outra, de seus colaboradores habituais.

1.

Uma das características principais de de todo o processo foi a preocupação de insistir na tónica de «contar com as próprias forças». A A.X.P., tendo em seu poder jogos e tabuleiros para emprestar sem prazo, relógios para iniciativas específicas, documentação variada, e dispondo da colaboração de vários jogadores mais experimentados, pôs este potencial à disposição de todos os núcleos, formados ou em formação, que a demandavam; procurou-se sempre, no entanto, que fossem os próprios núcleos a organizar as iniciativas de formato, e a organizarem-se internamente, funcionando todas as acções desenvolvidas de uma forma adaptada às necessidades específicas do núcleo, tendo a A.X.P. e colaboradores funções de apoio técnico e material.

A nível de material utilizado nos núcleos, foi interessante o auto-construção de tabuleiros de parede, que assu-



miu formas diversificadas, de acordo com as matérias-primas de que os núcleos puderam dispor. Pensamos, num próximo número da revista, apresentar alguns exemplos sobre este assunto.

2.

Incentivou-se também a participação dos clubes já existentes, usualmente visados para a competição, em ordem e aproveitar as suas localizações particulares para acções de propaganda que dificilmente poderiam ser levadas a cabo de outra forma. Citam-se, como exemplo, as possibilidades de trabalho sugeridas à A. A. Espinho e ao Leixões S. C. para a época balnear, que de certo modo foram postas em prática, e o fo-

mento realizado numa escola primária local pelo C. A. Pedras Rubras, uma das colectividades de regiões suburbanas que o Xadrez viu nascer, com alguma frequência, nos últimos anos. A falta de centralização de informações sobre estes assuntos poderá, eventualmente, fazer-nos ignorar outros trabalhos deste tipo; registamos os que, de momento, nos ocorrem.

3.

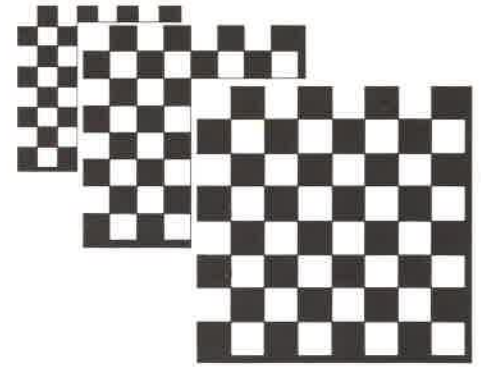
O primeiro curso de animadores foi realizado, como é sabido, no Porto, com a colaboração da F.P.X. e D.G.D. Desde aí mais nenhum se conseguiu fazer, por várias razões, a maior parte das quais não dependentes da vontade ou do esforço da A.X.P. e colaboradores. Como consequência, o apoio humano ao número de núcleos que se foram criando (53 segundo o relatório de 1976 da direcção da A.X.P.) só pode ser realizado pontualmente, a nível de simultâneas e intervenções localizadas.

Cabe aqui também uma referência à quase nula utilidade dos (poucos) animadores que cumpriram o serviço cívico. Colocados em alguns estabelecimentos de ensino urbanos, com falta de colaboração por parte dos órgãos de gestão, representam um papel de «vendedores amulantes de xadrez», expondo o seu «produto» aos alunos que passavam. Não cremos que tenham ficado marcas visíveis da sua efémera passagem pelos liceus portuenses.

Ainda em relação aos animadores, salienta-se a grande necessidade, na fase de divulgação e propaganda, e para o arranque dos núcleos, de animadores ambulatórios. Esta tarefa tem vindo a ser realizada por meia-dúzia de pessoas, que cada vez mais serão insuficientes. Os cursos visados para estes objectivos terão que ser, obviamente, diversos dos cursos para animadores inseridos nos núcleos em que trabalham.

4.

A descentralização de algumas provas distritais, a exemplo do que também a F.P.X. efectuou, foi utilizada como propaganda da modalidade. O último distrital individual, e os torneios de «rápidas» das últimas épocas foram



realizados em diversas colectividades, algumas não filiadas como clubes, que manifestavam interesse em colaborar com a A.X.P.

Do mesmo modo se procedeu aquando da visita de Suetin, efectuando-se sessões nos pontos mais diversos do Grande Porto; o facto da colaboração do G. M. soviético ter sido pensada num plano tecnicamente mais evoluído não impediu que se adaptasse a sua estadia a realidade portuense (e nortenha — Suetin também foi «emprestado» à A. X. Braga, o que não estava inicialmente previsto), com resultados apreciáveis, a nível de propaganda.

5.

Uma ideia que se tentou pôr em prática é a de dar cursos de xadrez a pessoas que poderão vir a desempenhar um papel importante na difusão da modalidade, dando-lhes, pelo menos, um conhecimento básico do jogo, que lhes permita, posteriormente, participar em cursos de animadores, ou, quando tal não for possível, estar já motivadas para colaborar com os animadores ambulatórios da A.X.P. O curso de Xadrez realizado na Escola do Magistério, embora dedicado a crianças, aflorou um pouco estes objectivos, ao despertar a atenção para o Xadrez num meio onde se preparam professores. Embora não directamente ligado ao que dissemos, teve também interesse a realização de um curso na Escola de Enfermagem.

Como exemplo do papel importante que os professores podem ter, registamos ainda uma iniciativa interessante: uma professora de Educação Visual, no ciclo preparatório, que, em colaboração com um xadrezista, realizou um conjunto de sessões, ao longo do ano escolar, em que o Xadrez foi integrado como «leit-motiv» no estudo da disciplina em causa. Paralelamente ao ensino do jogo foram aproveitadas, quer a estrutura geométrica do tabuleiro, quer os conceitos de movimento, de espaço, de mobilidade, para introduzir noções que são objecto da Educação Visual. Como complemento realizou-se uma partida ao vivo, sendo as peças construídas por professora e alunos, a qual repre-

continua na página 14