II SÉRIE
n.º 2
MAIO 1977
PREÇO 15$00

REVISTA PORTUGUESA DE XADREZ

João Sequeira e Silva Pereira
Campeão e Vice-campeão de Juniores

SUMÁRIO

18 O Torneio de Candidatos
20 O Xadrez e a Política — Um testemunho do século XVI
21 O Primeiro Passo
22 Xadrez e Computadores
23 O Bispo «Mau»
24 IX Campeonato Nacional de Juniores
27 Temas de Ataque ao Roque
28 «Viaje al Reino del Ajedrez» (Y. Averbach e M. Beilin»
29 Partidas Recentes
30 Secção de Consulta
31 Problemas: Bloqueios

EDITORIAL

Vamos hoje desenvolver um pouco mais o tema apenas aflorado no passado número: O Passado e o Futuro do Xadrez no nosso País.

Temos de reconhecer coerente com os objectivos da organização desportiva estatal anterior ao 25 de Abril a desconfiança em relação ao xadrez. Mesmo aqueles que não vêm no Jogo Real uma forma de arte reconhecem na sua prática um convite, melhor, um imperativo de desenvolvimento espiritual que leva à busca, conhecimento e compreensão de formas de cultura mais elevadas. E a cultura fora da elite previlegiada, a cultura ao alcance das grandes massas e consequente *perigo* de um proletariado intelectual, não convinha, obviamente, ao regime de então.

Os romanos já tinham ensinado que Pão e Circo era a melhor receita para que o imperador tivesse digestões tranquilas. O fascismo aperfeiçoou a fórmula: à classe média, que entretanto se formara, dava-se o Pão (Salazar dizia só temer a revolução das donas de casa); ao proletariado, mais vivo e aguerrido, grandes estádios e futebol profissional para que, discutindo de Segunda a Quarta os penaltis do último Domingo e de Quinta a Sábado as previsões do Domingo seguinte, consumisse as energias que o poderiam tornar incómodo; para a parte mais dócil e submissa da turba, rurais incluidos, também já Constantino indicara o remédio: bastava a religião.

Isto foi o passado e, como facilmente se depreende. o xadrez não cabia neste esquema.

E o futuro? Aparentemente é risonho O Artº. 79º. da Constituição, impondo ao Estado *"promover, estimular e orientar a prática e difusão do desporto"* e, principalmente, o nº. 3 do Artº. 73º. obrigando o Estado a *"promover a democratização da cultura, incentivando e assegurando o acesso de todos os cidadãos, em especial dos trabalhadores, à fruição e criação cultural, através de organizações populares de base, colectividades de cultura e recreio, meios de comunicação social e outros meios adequados"* dão-nos confiança e fazem-nos crer o xadrez destinado a um tratamento previlegiado.

Por outro lado os subsídios e, principalmente, o apoio que nos últimos dois anos a Direcção Geral de Desportos deu à Federação Portuguesa de Xadrez aliados à capacidade desta em estabelecer e realizar planos de acção em que as verbas atribuidas foram criteriosamente aplicadas e de, por sua vez, apoiar eficazmente os grupos e colectividades, tudo de acordo com as normas constitucionais mencionadas, reforçam o nosso optimismo.

Mas o futuro só pode resultar do que for o presente. E no presente algumas nuvens ensombram o horizonte do xadrez nacional.

Há quanto tempo não se faz um curso de animadores, iniciativa essencial ao desenvolvimento do xadrez?

Lançou-se a presente Revista? Bom. Mas todos sabemos que um mês é o período máximo para que uma publicação possa manter um contacto eficaz e útil com os leitores e sirva portanto de elo de ligação entre os xadrezistas. Mas já se diz que uma revista de xadrez "basta que saia de 3 em 3 meses" !...

continua na página 30

O TORNEIO

Terminada a primeira eliminatória com Portisch, Polugaevski, Spasski e Korchnoi passando à fase seguinte. Pelo caminho ficaram Larsen, Mecking, Hort e Petrosian, que põem as suas aspirações entre parênteses enquanto aguardam o próximo ciclo de apuramento do candidato. Porém, com os anos a correr e as faculdades a perecerem, só o brasileiro, de 25 anos, parece conservar reais possibilidades de chegar ao fim da próxima "maratona".

por VICTOR SILVA

Nas 50 partidas jogadas nos matches houve 11 vitórias com brancas, 3 com negras e 36 empates, ou seja 72% ! É, não não há dúvida, um argumento de peso para qualquer *Capablanca* que queira reformar o jogo. Quanto à "posição complicada" que preocupava Breyer (v. *De Marcel Duchamp a Julius Breyer*, no nº.1), podemos adiantar que, segundo estas estatísticas, jogam as brancas e têm cerca de 22% de probabilidades de ganhar. As negras? ! Ficam-se por uns míseros 6% Há, no entanto, que ler estes números com as necessárias reservas, pois a presença de Larsen deve ter "falseado" os resultados! Petrosian: *"Larsen é cá um jogador! Com dois pontos de desvantagem e ganha a 7ª.! Não poderemos saber o resultado do match senão depois do último lance."*

Para a posteridade:

I Olimpíada de Telexadrez com Relógio

Como o próprio nome indica, o telexadrez é praticado à distância, encontrando-se entre a competição "sobre o tabuleiro" e a "por correspondência". Esta modalidade, que tem vindo a adquirir crescente popularidade nos últimos anos, em especial nos países nórdicos, permite um contacto mais ou menos directo entre jogadores geograficamente distantes, através do telefone, rádio, televisão ou, mais frequentemente, telex.

Numa organização conjunta da FIDE e do ICCF, começou recentemente a disputar-se a I Olimpíada de Telexadrez, prova por eliminatórias, para a qual se inscreveram catorze países, entre os quais Portugal. A equipa nacional acabou por ser directamente apurada para os quartos-de-final, por desistência à última hora da França, que o sorteio tinha designado como nosso primeiro adversário.

A grande surpresa desta eliminatória foi a derrota da selecção alemã, que contava com os grandes-mestres Hübner e Hecht e os mestres internacionais Mohrlock e Nestler, ante a relativamente modesta formação holandesa, que só alinhou com um titular, o mestre internacional Bohm.

Em continuação, a partida jogada no primeiro tabuleiro deste *match*.

HÜBNER - BÖHM
Telexadrez, 1977
Inglesa

1. c4 d6 2. d4 e5 3. Cf3 e4 4. Cg5 f5 5. Cc3 h6! 6. Ch3 g5 7. Cg1!

Os próprios hipermodernos teriam considerado um sacrilégio mover quatro vezes a mesma figura nos sete primeiros lances... para voltar ao local de partida!

7... Bg7 8. h4 Be6 9. hxg5 hxg5 10. Txh8 Bxh8 11. e3 g4 12. Db3 b6 13. Cge2 Ce7 14. Cf4 Bf7 15. Bd2 Cd7 16. Da4?

As brancas iniciam um plano errado. Melhor era 16. Dc2.

16... c6 17. Be2 a6 18. Da3 Db8 19. Cd1 b5 20. Bb4?

Não prevendo a forte réplica do adversário.Era necessário tentar 20. Tc1 e, possivelmente, 21 - b4.

20... c5! 21. dxc5 Cc6 22. cxd6 a5 23. Bc3

Hübner resigna-se a entrar em complicações desfavoráveis, pois se 23. Bd2 b4 24. Db3 Cc5 25. Dc2 Dxd6, e 26... Dh6 é devastador.

23... b4 24. Da4 bxc3 25. Dxc6 cxb2 26. Tb1 Db4+ 27. Rf1 Tb8 28. Cd5 Dc5 29. Dc7 a4 30. a3 Bxd5 31. cxd5 Be5 32. f4 Bf6!

DE CANDIDATOS

Portisch-Larsen (+5=3-2), Polugaevski--Mecking (+1 = 11), Korchnoi-Petrosian (+2=9-1) e Spasski-Hort (+1=10-1).

Com uma intervenção cirúrgica ao apêndice logo após as 12 primeiras partidas, Spasski retomou o seu encontro com Hort. Com *fair-play*, Hort declarou que desejava continuar a jogar e não ganhar por desistência e. ainda, que lamentava a doença do seu adversário.

Nos prolongamentos o resultado fou favorável a Spasski por 2 1/2 - 1 1/2 (dois empates no primeiro). Por impossibilidade neste número, daremos no próximo uma partida comentada do *match*.

H. MECKING - L. POLUGAEVSKI

2ª. partida

Nimzoíndia

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Bb4

Juntamente com a Grunfeld (1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 d5), a Reti (1. Cf3 d5 2.c4) e a Alekhine (1. e4 Cf6), a Nimzoíndia modifica, nos anos vinte, as concepções estratégicas sobre o jogo, nomeadamente a abertura: num primeiro momento o centro é controlado com peças e logo, numa segunda fase, disputado com apropriados movimentos de peões.

4. e3

Modesto na sua aparência, este lance, que leva o nome de Rubinstein, é actualmente o preferido. Alternativas? Como principais temos 4. Dc2 (Capablanca) que evita a dobragem dos peões em c3 e controla e4; 4. a3 (Samisch) que, depois de 4... Bxc3+ 5. bxc3, ganha o par de bispos, embora o seu dinamismo não possa ser aproveitado ao máximo devido aos peões dobrados c3 e c4; 4. Cf3 sem significação independente e que, normalmente, transpõe para as outras linhas; 4. Bg5 (variante de Leninegrado) que procura evitar o bispo encerrado após e3.

4... 0-0 5. Bd3 d5 6. Cf3 b6

Jogado coerentemente com a ideia fulcral da defesa: o controlo de e4, após Bb7. Com 6... c5 7. 0-0 Cc6 8. a3 Bxc3 9. bxc3 dxc4 10. Bxc4 Dc7 obtem-se uma das posições mais jogadas na prática e analisadas pela teoria.

7. 0-0 Bb7 8. a3 Bd6

Cumprida a missão de evitar e4, o bispo desloca-se para uma diagonal mais efectiva. Seria errado estrategicamente conceder o par de bispos às brancas com 8... Bxc3 9. bxc3 dxc4 10. Bxc4 Cc6 11. Bd3 Ca5 12. Te1 Be4 13. Bf1 c5 14. Ce5 Cd7 15. Cc4 Gligorich – Loftson, EUA 1972.

9. De2

As alternativas 9. Cb5 dxc4 10. Bxc4 Be7 e 9. b4 dxc4 10. Bxc4 Cbd7 11. Bb2 a5 12. b5 e5 não prometem vantagem.

9... c5!

Equilibrando a luta pelo centro.

10. dxc5 bxc5 11. Td1 Cbd7 12. b3 Db6?

Segundo S. Makarichev 12... De7 seria preferível. As negras julgam descobrir em b3 um ponto fraco, ignorando que o centro deve ser a sua preocupação principal. Mecking toma agora a iniciativa.

13. Tb1 Tac8 14. Bb2! Tfe8

14... Dxb3? 15. Ba1 custaria uma figura.

15. cxd5 exd5

Os peões suspensos negros em c5 e d5 encontram-se na posição mais favorável, pois impedem o acesso das brancas a quatro casas importantes e os peões atrasados em b3 e e3 podem tornar-se objectivos de ataque. Todavia a infeliz colocação da dama em b6 permite...

16. b4!

Para jogar 17. Ca4 e 18. Cxc5 isolando o Pd5 e com ameaças latentes sobre o Bb7 e o Cf6.

16... Bc6

Se 16... cxb4 17. Cb5 bxa3? 18. Bxf6! Cxf6 19. Cxd6 Dxd6 20. Txb7 ganha, e se 16... cxb4 17. Cb5 a5! 18. Bd4 Bc5 19 axb5 axb5 20. Txb5 a situação das negras seria pouco agradável devido ao peão fraco em d5, embora houvessem possibilidades de empate.

17. Ba1 Ce5 18. bxc5 Dxc5 19. Cb5 Bxb5

Havia a ameaça 20. Bd4. A alternativa 19... Cxd3 20. Dxd3 (mas não 20. Bd4? Dxb5! 21. Txb5 Bxb5 22. Txd3? Bxd3) Bxb5 21. Txb5 Dxa3 22. Tb3 Dc5 23. Bxf6 gxf6 24. Df5 Be5 25. Cxe5 fxe5 26. Tb7! daria às brancas uma posição bastante prometedora. Por exemplo: 26... Tc7 27. Dg5+, ou 26... Tf8 27. Dg5+ Rh8 28. Dxe5+ f6 29. Dh5 Tc7 30. Txc7 Dxc7 31. Dxd5, ou ainda 28... Rf8 29. g3 com a ideia de jogar 30. Td4 e 31. Tg4++. Agora a 20. Txb5? Dxa3.

20. Bxb5 Te8 21. Cd4 Bb8

Tomar o peão a3 não é solução: 21... Dxa3 22. Cf5 Te6 23. Bb2 Dc5 24. Bd4 Dc7 25. Cxd6 Dxd6 26. Dxa7; as brancas têm a vantagem do par de bispos e podem atacar o Pd5.

22. Tb3 Ce4 23. Ba6 Td8 24. g3 g6

Controlando a casa f5 sem temer o enfraquecimento da diagonal a1 – h8. As negras superaram as maiores dificuldades e conseguiram colocar harmoniosamente as suas peças, principalmente os cavalos centralizados. As brancas vão afastar a sentinela de e4 mas enfraquecem o Pe3 irremediavelmente.

25. f3 Cf6!

Era errado retirar o cavalo para d6, devido ao descontrolo da diagonal a1 – h8: 25...Cd6 26. Db2! Bc7 27. Tc1 Cdc4 (27... Cec4 28. Cc6!; 27... Da5 28. Cc6) 28. Bxc4 dxc4 (28... Cxc4 29. Cc6) 29. f4.

26. Tdb1 Bc7 27. Tc7 Dd6 28. f4 Ceg4 29. Cc6 Txe3!

A melhor maneira de perder a qualidade.

30. Txe3 Dxc6 31. Bxf6

Praticamente forçado devido à ameaça sobre a Te3 e a diagonal a7 – g2. Não ser-

L. POLUGAEVSK

via 31. Te7 Bd6. As negras obtêm, assim, ampla compensação pela qualidade no peão a mais e no controlo das casas negras.

31... Cxf6 32. Bb7

Para a segurança do rei branco é importante controlar a grande diagonal.

32... Dd6 33. Rg2 Bb6 34. Tc3

As brancas são forçadas a perder o controlo da coluna e

Continua na página 26

Se 32... Bxd6 33. Dxc5 34. Txb2 Bxa3 35. Txb8+ Cxb8 36. Cc3 Bc5 37. Cxa4 Bxe3 38. g3, e os bispos de cor contrária garantem um fácil empate.

33. Rf2 Tb6 34. Rg3 Dxd6 35. Dxd6 Txd6 36. Rf2 Tb6 37. Bc4 Re7 38. Re1 Rd6 39. Rd2 Tb8! 40. Ba2 Cb6 41. Cc3

E não 41. Cxb2?? Bxb2 42. Txb2 Cc4+.

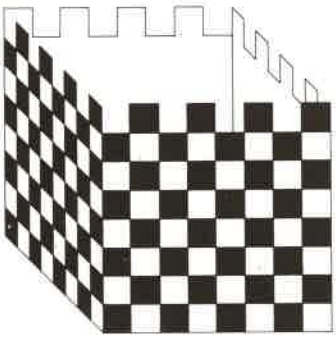
41... Bxc3+ 42. Rxc3 Cxd5+ 43. Rd4 Cc7 44. Rc3 Cd5+ 45. Rd4 Cc7 46. Rc3 Rc5! 47. Txb2 Cb5+ 48. Rd2 Td8+ 49. Rc1 Cxa3 50. Be6 Td3 51. Bxf5 Txe3 52. Bxg4 Te1+ 53. Rd2 Tg1

Só aparentemente é que o *Ca3* está deslocado da luta!...

54. Be2 Txg2 55. Re1 e3! 56. f5 Tf2 57. f6 Txf6 58. Bd1 Cc4 59. Ta2 a3 60. Bb3 Cd2 0:1

Se 61. Bc2 (61. Txa3? Rb4 ou 61.Bg8 Tf2 62. Be6 Cf3+ 63. Rd1 Txa2 64.Bxa2 Cd4) Cf3+ 62. Re2 Cd4+ 63. Rxe3 Cxc2+ 64. Txc2 Rb4, com um final elementar.

(Comentários de ÁLVARO PEREIRA)



O XADREZ E A POLITCA

um testemunho do século XVI

– Procurámos demonstrar no nosso artigo anterior 1 as relações evidentes (e necessárias) entre a evolução do xadrez e dos movimentos culturais ao longo da história. O que então escrevemos em relação aos anos "20" do presente século não é um fenómeno isolado, mas antes um momento da evolução cultural idêntico a muitos outros anteriores e posteriores.

Debruçamo-nos hoje sobre uma época bastante recuada na história, o século XVI, e sobre uma das mais importantes figuras da nossa literatura de então, João de Barros (1496 - 1570) historiador e humanista que atravessou os reinados de D. Manuel, D. João III e D. Sebastião.

O tema fundamental deste estudo é, como o próprio título indica, o xadrez e a política. Desde já, ao aproximarmos uma actividade da outra estamos, implicitamente, a recolocar o problema do xadrez como arte.

Toda a arte é um acto político na medida em que segue, invariavelmente, uma ideologia oposta a outra(s). Mal vai a arte que se mantenha passiva perante o fenómeno político. Esta afirmação é válida tanto para as manifestações expressionistas do nosso século como para as que resultaram das contestações religiosas do século XVI ou, recuando no tempo, para as que tornaram imortal o período da história da Grécia Antiga que convencionámos denominar por "século de Péricles".

Partindo do pressuposto de que o xadrez é uma arte, afirmação repetitiva mas essencial para a compreensão da sua essência, concluímos que ele jamais será apolítico.

Os exemplos, positivos ou negativos, da politicidade do xadrez são múltiplos. Escolheremos alguns dos mais recentes para ilustrar a correlação que tentamos estabelecer.

Assim, de entre os positivos, ressalta, no nosso tempo, a preponderância dada ao xadrez por todos os países que passaram por uma Revolução Socialista. Desde a palavra de ordem "O xadrez para os trabalhadores" lançada, em 1924, na URSS por ocasião do Congresso da Central Sindical até ao incremento do xadrez cubano, após o triunfo da Revolução de 1959, que a relação xadrez-política tem sido uma constante.

Não é sem razão que o ex-campeão nacional João Cordovil escreveu: "(Che Guevara)... Com Fidel Castro e outros "leaders" do Governo Revolucionário de Cuba, foi dos que mais contribuiu para o renascimento (?) e impulso do xadrez cubano" 2.

Na própria República Popular da China, onde já existiam jogos idênticos (que, aliás, ainda subsistem), o xadrez aparece em grande força após a Revolução 3.

Estes foram alguns do exemplos positivos aos quais se poderia acrescentar, em termos de maior complexidade, as conotações existentes entre a Escola Soviética de Xadrez e o fenómeno de evolução artística conhecido por Realismo Socialista.

Na Alemanha Nazi encontramos exemplos de um xadrez politicamente negativo, baseados nas tendências racistas e anti-culturais do regime hitleriano e sobretudo inspirados na perseguição sistemática à intelectualidade antifascista.

Vejamos o que, a propósito, escreveu o xadrezista espanhol Manuel de Augustin num estudo dedicado à estadia de Alekhine no país vizinho: "A partir de estas noticias y torneos que hemos reseñado ya no recibimos más informes de Alekhine que lo referente al pomposo 'Campeonato de Europa' (Torneio de Munique, 1942). Con la ausencia de los más destacados valores europeos excepto Alekhine y Keres, organizaran en Berlín una parodia ajedrecística, en donde no intervenían más que los bien vistos en aquella tierra. Podía organizarse dignamente un Campeonato Europeo sin Euwe, sin Flohr, Lilienthal, Stalberg, Szabó, Bernstein y algún ruso que otro (que suman más de diez)? " 4.

Como deixamos demonstrado, o xadrez e a política têm andado tão interrelacionados como a arte e a política. A atitude nazi-fascista de afastamento de grandes nomes do xadrez é a mesma que levou ao exílio de Brecht da Alemanha e de Toscanini da Itália de Mussolini.

Todavia, em Portugal, séculos antes, o já citado João de Barros sentiu quando o xadrez estava próximo da política, embora ignorado, como é natural, a sua feição artística. Na Década II "Da Ásia", escrita em 1553, ao narrar o primeiro contacto entre Portugal e Malaca, datado de 1509, durante a viagem de Lopes de Sequeira, Barros refere-se largamente ao xadrez, chegando mesmo a historiar as suas origens.

João de Barros é levado a mencionar o jogo-arte porquanto, Lopes de Sequeira, chefe da armada então surta junto a Malaca, jogava-o no momento em que esteve prestes a cair numa armadilha montada pelos malaios.

O que nos importa, porém, salientar neste trabalho é o trecho da "Década" que conclui a explanação xadrezística do historiador quinhentista.

Depois de citar um tal Acuz Farlu, filósofo, que teria ensinado o xadrez ao rei persa Nixirauhen com intenções, bem evidentes, de utilização política, escreve Barros: "Ao modo do qual Filosofo Acuz Farlu, não por imitar a elle (...); assi por artificio de jogo de taboas reduzi toda a Ethica de Aristoteles, em que entravam todalas virtudes, e vicios per excesso, e per defeito. O qual tratado dirigi á Infanta D. Maria, que depois foi Princesa de

por DAGOBERTO L. MARKL

Castella filha d'El-Rey D. João o Terceiro Nosso Senhor, com o qual ella jogava. E tendo eu proposito de poer a Economia também em jogo de cartas, E A POLITICA NESTA DE ENXEDREZ, por estes tres serem os mais communs jogos, ao menos por nelles aprenderem os homens o nome da virtude, e como se devem haver no uso della, já que não ha hi modo para deixarem de jogar, vi eu tão poucos devotos do primeiro, que não quiz trabalhar nos outros" 5.

Foi efectivamente lamentável que João de Barros não levasse a sua tarefa a cabo, o certo, porém, é que ele deve ser o primeiro a ter entendido a importância do xadrez em relação à política.

1 A Arte e o Xadrez, De Marcel Duchamp a Julius Breyer (Breve achega para uma história das ideias no xadrez) in Revista Portuguesa de Xadrez, II série, nº.1, Abril 1977.

2 João M. Cordovil. "O repouso do Guerreiro" in "Expresso" 21/4/1973. O ponto de interrogação vem inscrito no artigo citado. Pensamos, porém, que se justifica uma vez que, mau grado a importância de Capablanca, o xadrez nasceu em Cuba, para as grandes massas, após a Revolução.

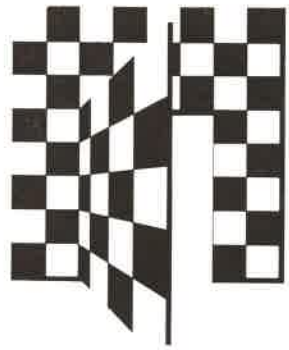
3 Embora desactualizado recomendamos aos interessados a leitura do artigo "Chess in China" da autoria de Hsu Tien-Li publicado no "British Chess Magazine," Maio 1963, nº.5(vol. LXXXIII), p.144.

4 Manuel de Augustin, "Alejandro Alekhine en España y desde España" (Breve comentario biografico y tecnico). Artigo incluído no livro de Alekhine "Legado!", Madrid-Editorial Dossat, s/data.

5 João de Barros. "Da Ásia-Década II", Parte Primeira, Cap. IV (edição de 1977).

O PRIMEIRO PASSO

continuação do número anterior



por TOMÉ DUARTE

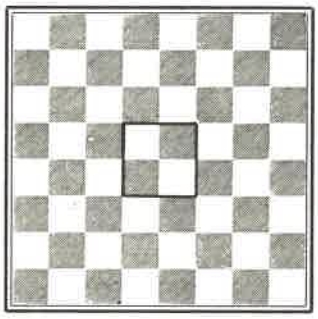
2) Centro

Todo aquele que dominar o centro, quer ocupando-o com peças (escola clássica), quer mantendo-o sob controle à distância (escola hipermoderna), terá uma pequena mas duradoura vantagem.

Esta afirmação poderá não ser suficientemente clara para o principiante, pelo que tentaremos demonstrá-la em seguida:

a)

Pelo próprio significado geométrico do centro, as peças, convergindo a sua acção para este sítio, estarão aptas a atender mais rapidamente a qualquer acção necessária nos quatro cantos do tabuleiro.



b)

Quem dominar o centro não só alcança vantagem neste sector como também dispõe de peças colocadas em sítios que lhes garantem o máximo de acção, e, em consequência, superioridade de espaço, ou seja, vantagem em terreno e domínio das melhores vias de comunicação.

c)

Porém, a vantagem maior que a experiência tem, efectivamente, demonstrado é que o controle do centro conduz a uma mobilidade ampla das peças, mobilidade essa que possibilita um ataque vitorioso à posição inimiga.

Daí que os ataques sem o domínio do centro fracassem na sua maioria. O método mais eficaz de defesa a um ataque em qualquer dos flancos, sem o domínio ou controle do centro, é precisamente uma contramanifestação nessa zona do tabuleiro. Desenvolvimento e domínio do centro são, pois, dois requisitos indispensáveis no tratamento das aberturas, de forma a conseguir uma maior mobilidade das peças e, consequentemente, a tornar positiva uma incursão no campo adversário, que muitas vezes redunda num fulgurante ataque de mate.

3) Tempo

Se nos lembrarmos da semelhança entre um tabuleiro e um campo de batalha, facilmente poderemos constatar que quanto mais cedo um general coloque as suas tropas no campo de batalha, maiores serão serão as suas hipóteses de vitória. Isto ilustra um dos mais imporantes factores da abertura — *o tempo*.

Quando falamos de tempo não queremos referir os minutos gastos no relógio para pensar num movimento. O tempo na abertura não se mede em minutos, mas em lances. Cada tempo na abertura deve ser gasto eficientemente no desenvolvimento de uma nova peça.

Na opinião de alguns grandes-mestres, toda a luta no xadrez é uma luta pelo *tempo*, pelo que perder um tempo em qualquer fase da partida é extremamente negativo; na abertura, isso leva muitas vezes a consequências desastrosas.

A melhor maneira de compreender este princípio fundamental será através de alguns exemplos:

a)

Quando se joga duas vezes uma peça na abertura, perde-se um tempo.

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. Bb5 Bd6? 5. 0-0 Bb4

As pretas perderam um tempo e, em consequência, têm um lance a menos no desenvolvimento.

b)

Perde-se um tempo expondo as nossas peças, sujeitando-as a serem atacadas pelo adversário:

1. d4 d5 2. c4 Cf6 3. cxd5 Cxd5 4. e4

ou

1. d4 d5 2. c4 Cf6 3. cxd5 Dxd5 4. Cc3

c)

Perde-se um tempo trocando uma peça, se o adversário responde com um lance de desenvolvimento.

1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cxd4? 5. Dxd4

As pretas perdem um tempo, pois trocaram uma peça, e as brancas retomaram com um lance de desenvolvimento (5. Dxd4), pondo em jogo uma peça até então inactiva.

d)

Se jogarmos um lance de ataque sem desenvolvimento e o adversário responder com uma jogada de desenvolvimento, este ganha um tempo.

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Bc4 Bc5 4. c3 Cg4? 5. 0-0

Como se pode verificar, as negras tentaram (com mau critério) atacar o peão *f2* das brancas, movimentando o cavalo duas vezes na abertura. A este lance de pseudo-ataque as brancas responderam com um bom lance de desenvolvimento, 5. 0-0, ganhando um tempo.

e)

Igualmente é uma perca de tempo responder a uma jogada do adversário que seja de desenvolvimento e de ataque ao mesmo tempo com uma de defesa e sem desenvolvimento.

Um bom exemplo, e que frequentemente se observa em jogadores iniciados, é o seguinte:

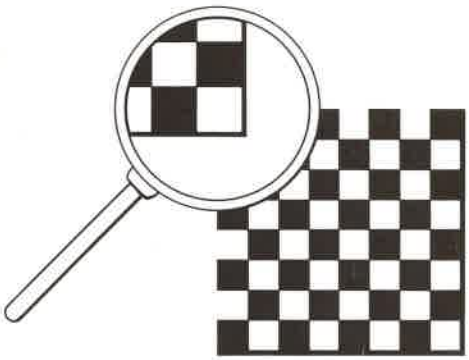
1. e4 e5 2. Cf3 f6?

O segundo lance das brancas foi de desenvolvimento e, ao mesmo tempo, de ataque ao peão negro. As pretas jogaram 2... f6?, defendendo o peão, mas sem que isso constituísse um lance de desenvolvimento. O correcto seria 2... Cc6, comportando os dois princípios (defesa e desenvolvimento).

Depois de compreendidos estes princípios básicos da abertura, estará qualquer um suficientemente preparado para a jogar correctamente sem necessidade de *estudar sem compreender* variantes e variantes a fio. Nesta fase do jogo, devem-se ter como bons princípios a *simplicidade* e a *economia*.

Para se atingir um bom nível de jogo é necessário não só conhecer os princípios fundamentais das aberturas, mas sobretudo compreender as posições na fase do meio-jogo, elaborando um plano consequente, e, além do mais, não relegar para um plano secundário o estudo dos finais, pois é precisamente aqui que se resolvem a maior parte das partidas.

Preocupe-se fundamentalmente em conduzir a abertura de forma a ter um meio-jogo jogável, isto é, se as brancas lhe pertencerem, conservar uma ligeira iniciativa; se estiver de negras, esforçar-se por igualar a partida o mais rapidamente possível.



Xadrez e Computadores

por JOSE OLIVEIRA

A dúvida pôs-se não há muitos anos atrás. Desde então, o assunto tem sido estudado e discutido por xadrezistas, por matemáticos, por psicólogos. «Será a máquina capaz de vencer o homem?» A resposta afirmativa a esta questão faria do xadrez um jogo tão simples e predeterminado, que o remeteria para a história dos nossos divertimentos de infância. De tal forma seria ultrapassada a capacidade humana, que assistiríamos necessariamente ao fim do próprio xadrez ...

O primeiro *autómato* jogador de xadrez foi construído em 1769 pelo barão Wolfgang von Kemplen. A máquina, que tinha a aparência de um turco sentado diante de um tabuleiro de xadrez, executando os lances com a mão esquerda, ganhava um grande número de partidas.

Antes de cada sessão, todo o complexo mecanismo do turco era mostrado à entusiasmada assistência, o que permitia fazer crer que não havia nenhum comparsa escondido no interior.

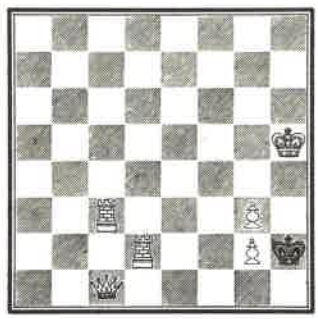
O *robot*, que jogou (e venceu), em 1809, uma partida contra Napoleão, foi, após a morte do seu construtor, exposto nas maiores cidades da Europa e América, acabando por ser destruído num incêndio ocorrido, em 1854, no museu de Filadélfia em que se encontrava.

Entretanto, uma análise pormenorizada do aparelho permitiu determinar que se tratava de uma mistificação. Efectivamente, o facto de o maquinismo do *autómato* ser mostrado não impedia que, no seu interior, estivesse, ao que consta, um dos melhores jogadores da época.

O nascimento da cibernética permitiu que se pensasse, em termos efectivos, na construção de uma máquina capaz de resolver problemas ou de jogar uma partida de xadrez. Em 1949, o engenheiro húngaro Neumes descreveu os princípios em que se basearia um autómato para solucionar problemas de dois lances. Porém, as inúmeras possibilidades oferecidas pelos computadores modernos, desde que devidamente programados, tornaram desnecessária a máquina de Nemes.

O exemplo que se apresenta a seguir foi extraído do livro «Xadrez e Matemática», de que são autores Bonsdorff, Fabel e Rühimaa.

A. KRAEMER



2++

Em apenas nove segundos, a calculadora electrónica München PERM resolveu o problema a que se refere o diagrama: **1. Tc8**.

Como funciona o computador? As relações existentes, sobre o tabuleiro, entre as peças são susceptíveis de se exprimir matematicamente; logo, não é tarefa extraordinariamente difícil ensinar à máquina as regras do jogo, isto é, o movimento das peças, as capturas, o xeque, a promoção do peão, etc. Mas o importante é que a máquina jogue. Para isso, ela irá analisar exaustivamente os lances possíveis, seleccionando o melhor por exclusão de todos os restantes.

Este método pode ser utilizado para resolver problemas em que são poucas as peças existentes, ou é pequeno o número de lances da solução. Mas será ele viável para jogar uma partida de xadrez?

No conhecido jogo do «galo» é tarefa fácil registar o conjunto de todas as variantes, e determinar a melhor jogada para cada situação. No xadrez, isso também é possível em princípio. Porém, a partir do momento em que nos dizem que o primeiro lance de uma partida corresponde a quatrocentas variantes, que os dois primeiros envolvem mais de cento e sessenta mil, e que os dez primeiros possibilitam quase cento e setenta octiliões de maneiras diferentes de jogar, logo descobrimos que não é variável elaborar um «dicionário do jogo», isto é, prever o jogo integralmente. Não obstante a rapidez das calculadoras electrónicas modernas, semelhante tarefa quase demoraria tempo infinito.

Há pouco menos de vinte anos, assim escrevia o então campeão do mundo Botvinnik num artigo subordinado ao título «O homem e as máquinas no xadrez»: *«Até aqui, os construtores de calculadoras fabricaram máquinas exactas e dispunham-se a fazer um autómato de xadrez; lamentavelmente, é difícil que assim se possa construir uma máquina superxadrezista. Mas porque não propor a criação de uma máquina que pense com a mesma imperfeição do jogador, que se engane do mesmo modo com que erram os mortais grandes-mestres? Neste caso, tudo se simplificaria provavelmente um milhão de vezes em comparação com o cálculo das variantes e passaria a ser praticamente realizável para a técnica dos nossos dias.*

Noutros termos: fracassaremos enquanto quisermos criar um autómato de xadrez. Creio que o objectivo será realizável se procurarmos construir uma máquina à nossa imagem e semelhança.»

Este é o segundo método de fazer um computador jogar xadrez, e que consiste em programá-lo para executar os lances de acordo com determinados princípios estratégicos encontrados pelo homem e cujo mérito não cabe obviamente à máquina: o equilíbrio material, o domínio do centro, o desenvolvimento das peças, etc.

A seguir se transcreve, sem comentários, uma partida jogada entre duas calculadoras electrónicas, uma soviética (do Instituto de Física de Moscovo), que conduzia as peças brancas, e a outra americana (da Universidade de Stanford).

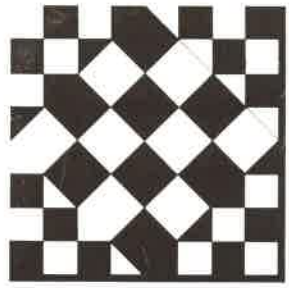
Ordenador M. 20 - Ordenador I.B.M. 709
Partida dos Três Cavalos

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Bc5 4. Cxe5 Cxe5 5. d4 Bd6 6. dxe5 Bxe5 7. f4 Bxc3+ 8. bxc3 Cf6 9. e5 Ce4 10. Dd3 Cc5 11. Dd5 Ce6 12. f5 Cg5? 13. h4 f6? 14. hxg5 fxg5 15. Txh7!! Tf8 16. Txg7 c6? 17. Dd6 Txf5 18. Tg8+ 19. Dxf8+ ...

As máquinas são, com efeito, capazes de jogar uma partida de xadrez, mas fazem-no debilmente e, por vezes, come-

continua na página 30

O BISPO «MAU»



por ÁLVARO PEREIRA

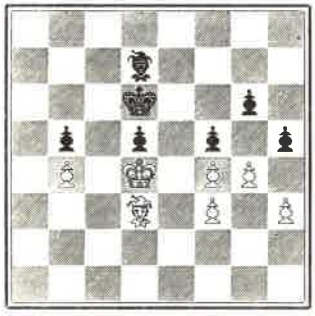
No primeiro número desta revista, apresentei três posições, nas quais os bispos se enfrentavam contra cavalos. No primeiro desses exemplos, dois cavalos eram totalmente impotentes contra o par de bispos. No segundo, era de novo um bispo que se impunha a um cavalo. No terceiro, porém, era este quem levava a melhor.

Conforme aí se começou a abordar, o primeiro a considerar quando se faz a pergunta "bispo ou cavalo? " é a estrutura de peões. Quando a posição é cerrada e de manobra, costuma ter vantagem o cavalo; quando a luta é travada em campo aberto, prevalece o raio de acção do bispo.

Um factor importante é a cor das casas em que estão os peões bloqueados. Muitas vezes, o principiante julga que é preferível pôr os seus peões em casas da mesma cor do bispo, convencido de que, assim, são defendidos com mais facilidade. No entanto, tal estratégia só é correcta em finais de bispos de cor diferente *(quando se pretende empatar)* ou com uma qualidade a menos, quando o bispo procura, simultaneamente, defender os peões e apoiar-se neles e, assim, criar uma posição impenetrável para o rei e torre adversários.

Pelo contrário, em finais de bispos da mesma cor ou de bispo contra cavalo, *geralmente* convém ter os peões em casas de cor diferente da do nosso bispo e isto por uma razão muito simples: sendo a principal qualidade desta figura o seu poder de acção, se é limitada pelos próprios peões... não vale muito mais do que um deles!

Para clarificar esta regra, vou apresentar um exemplo típico de bispos da mesma cor, numa posição relativamente cerrada, em que fica demonstrada a vantagem das brancas, que possuem um bispo *bom* (activo) contra um *mau* (passivo).



Este diagrama corresponde a uma partida LLORÉNS-FUENTES, jogada em Espanha, 1944. As brancas têm praticamente um peão a menos, mas, mesmo assim, ganham sem grandes dificuldades.

1. gxh5 gxh5 2. h4!

Bloqueando mais um peão negro numa casa má.

2... Re6!

O melhor. As pretas encontravam-se perante um *zugzwang* típico neste género de posições.

3. Rc5 d4 4. Rxd4 Rd6

Como o peão que as brancas têm a mais de nada lhes serve, as negras confiam em que se podem defender, mantendo a oposição. Mas o bispo branco, devido a sua maior mobilidade, provocará sucessivos *zugzwangs,* enquanto o seu colega preto fica tristemente agarrado à defesa dos peões.

5. Bb1 Be6 6. Bc2!

Segundo *zugzwang,* que conquista a diagonal *a2-g8.*

6... Bc8 7. Bb3! Bb7 8. Bf7!

Obrigando as pretas a tomar o peão de vantagem, para abrir a diagonal *d1-h5.* Tudo pela mobilidade!

8... Bxf3 9. Re3!? Re7! 10. Bb3 Bb7

Na partida, seguiu-se logo 10... Bc6? ! 11. Rd4 Rd6 12. Bc2 Be8.

11. Rd4 Rd6 12. Ba2! Bc6 13. Bb1 Bd7 14. Bd3!

Terceiro *zugzwang,* que ganha um peão.

14... Be8 15. Bxf5 Bf7 16. Bd3 Be8

Mantendo o controle da diagonal *e8-h5,* mas caindo num quarto *zugzwang!*

17. Be2! Re6 18. Rc5 Rf5 19. Bxb5 Bg6 20. Bd7+Rxf4 21. b5 1:0

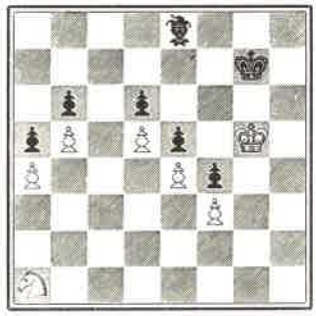
Se 21... Be4 22. b6, seguido de 23. Bc6, e as negras não conseguem sacrificar o bispo pelo peão.

Este atraente e instrutivo final mostra bem as dificuldades com que tem de lutar um bispo *mau,* preso na "camisa de forças" que são os seus próprios peões.

Convém notar que, neste exemplo, as brancas não conseguiriam ganhar se tivessem um bispo de casas pretas ou um cavalo. Neste último caso, a defesa não seria difícil (a menos que o cavalo estivesse em posição de capturar imediatamente um peão, evidentemente...): 1. gxh5 gxh5 2. h4 Bd7 (ou 2... Bf7, se o cavalo ameaçasse ir a *g3*)3. Cc3 Bc6 4. Cd1 Bd7 5. Ce3 Be6 6. Cf1 Bf7 7. Cg3 Bg6 8. Rd3 Rc6 9. Rc3 Rd7 10. Rd4 Rd6. *E isto porque o cavalo não pode fazer "triangulações,"* ao contrário do bispo, que, na partida, era à base delas que "perdia" o tempo necessário para colocar o adversário em *zugzwang.*

Convém, no entanto, não tomar como absoluta a regra da cor das casas em que estão bloqueados os peões para a definição do bispo *mau.* Embora com menos frequência, acontece por vezes um bispo ficar encerrado no seu próprio campo pelos adversários.

O segundo diagrama mostra-nos um bispo nessa triste situação. Depois de...



1... Rf7 2. Cc2 Re7 3. Ca3 Rd7 4. Cc4 Rc7 5. Rf6 Bh5

... o bispo activa-se, mas demasiado tarde.

6. Re7 Bxf3 7. Cxd6 Bg4 8. Cf5 Bxf5

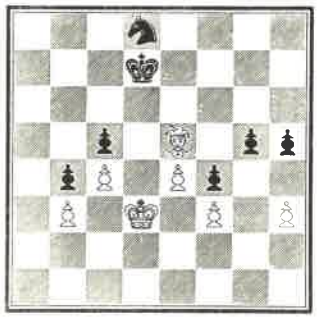
Se 8... f3 9. d6+ Rb7 10. d7 f2 11. d8D f1D 12. Cd6+

9. exf5 f3 10. d6+ Rb7 11. f6 f2 12. f7 f1D 13. f8D

E o peão *d* decide rapidamente.

É preciso notar, porém, que só a má posição do bispo é que, neste exemplo, alterou o resultado natural da luta. Se estivesse no campo adversário, em b1, por exemplo, as brancas não teriam tempo de organizar a defesa, e os seus peões cairiam: 1... Ba2 2. Rg4 Bc4 (ameaça 3... Be2 e 4... Bd1) 3. Cc2 Bb3 4. Ca3 Bxa4 5. Cc4 Bxb5 6. Cxd6 Bd7, e ganham.

Realmente invulgar é a posição surgida na décima partida do *match* BOTVINNIK-BRONSTEIN, a contar para o Campeonato do Mundo de 1958. O bispo branco não é propriamente um bispo *mau,* mas



continua na página 28

IX CAMPEONATO NACIONAL

Tinha sido já em Agosto do ano passado que o Grupo de Xadrez de Portalegre manifestara o seu interesse na organização do IX Campeonato Nacional de Juniores, que lhe viria a ser confiada em reunião da CNFX. Mais uma vez se seguia a política da FPX de descentralizar as suas provas obrigatórias para locais onde, existindo já xadrez, estas organizações podem constituir excelente alavanca para o desenvolvimento da modalidade. A organização técnica ficava a cargo da FPX.

A dinâmica equipa do G.X.Portalegre, liderada por José Samarra e Jorge Umbelino, conseguindo o apoio das entidades oficiais locais, resolvendo todos os problemas, mesmo os que se puseram em cima da hora, levantou uma organização notável, ao ponto de merecer o louvor unânime dos participantes, talvez com o pequeno senão de o local dos jogos não se propiciar para uma acção de divulgação do Xadrez. No entanto, a grande assistência aos jogos e as simultâneas conduzidas por J. Durão e V. Silva supriram bem as falhas nesse campo. Falhas que em nada maculam a impecável organização deste Nacional de Juniores.

Inscreveram-se por direito próprio vinte jogadores de sete Associações. Resolveu por isso a FPX, no que foi apoiada pela CNFX, alargar o número de participantes, convidando as Associações Distritais e os Grupos directamente filiados a fazerem-se representar. Assim, no dia 27 de Março estavam em Portalegre 50 jogadores vindos de 12 distritos (com ou sem Associação) — Aveiro, Braga, Coimbra, Faro, Guarda, Leiria, Lisboa, Portalegre, Porto, Santarém, Setúbal e Viana do Castelo — ou seja apenas menos dois do que os onde existe Xadrez federado.

Entre estes estavam todos os melhores praticantes juniores do momento. Pensava-se que do trio José Pereira dos Santos, João Sequeira e Silvério Santos sairia o vencedor. Eram não só os melhores classificados no Elo, como tinham, ainda há dois meses, ficado nos cinco primeiros lugares do C.N. Absoluto. J.P. Santos, era o mais pontuado e o Vice-Campeão Nacional, não se mostrando, no entanto, tão à vontade em sistemas suíços, onde por sua vez J. Sequeira, campeão junior no ano passado, parece como peixe na água. S. Santos, 5º. nos dois últimos Nacionais mas um tanto ou quanto irregular, teria também uma palavra a dizer quanto ao título. Haveria, talvez, que contar com Silva Pereira, que acabava de ganhar o torneio interno do Benfica e foi, não esqueçamos, 3º. no Campeonato Aberto, e Jorge Guimarães, que havia ganho recentemente o III Torneio Aberto do CDUP, deixando Sílvio Santos a 1 ponto (ver R.P.X. nº. 1), que poderiam ser outsiders perigosos, e com António Fernandes já várias vezes 2º. no Campeonato de Juniores, e cuja irregularidade o transforma sempre numa incógnita.

Na sessão inicial, sem imprevistos para os favoritos, ressaltou a dificuldade que A. Fernandes (com pretas) encontrou em levar de vencida Fernando Ferreira. Deixando-se apurar pelo tempo, só com muita felicidade não perdeu nessa altura. A inexperiência e a falta de calma do seu opositor salvaram-no de uma derrota na sessão de abertura.

Logo na 2ª. sessão três candidatos a campeão perderiam pontos: J. Sequeira (BB), empatando com Alberto Fernandes, e António Fernandes (BB), de novo apurado pelo tempo, com Arlindo Vieira, nada tinham perdido, sendo boas as suas possibilidades de recuperação, o mesmo já não acontecendo com S. Santos (PP), que perdia com Pedro Palhares, a quem, aliás, não ganhou nenhum dos últimos jogos entre eles disputados.

Ao empatarem entre si na 3ª. sessão, S. Pereira (BB) e P. Palhares, deixaram isolados no comando J. P. Santos e J. Guimarães vencedores respectivamente de Fernando Sequeira (PP) e Henrique Pereira (BB). Havia ainda oito concorrentes a 1/2 ponto dos guias. Estes opor-se-iam na 4ª. sessão com brancas para Guimarães. Com o empate verificado, viram-se alcançados no 1º. posto, com 3 1/2, por J. Sequeira, S. Pereira e J. Assunção. As sessões seguintes seriam decisivas.

Na 5ª., S. Santos (BB) vence J. Assunção, J. P. Santos (BB) e S. Pereira empatam e J. Sequeira (PP), batendo J. Guimarães, isola-se no comando, que não mais deixaria até final. Na 6ª., um passo de gigante na direcção da revalização foi dado pelo Campeão Nacional Junior, ao bater, com brancas, o seu adversário e mais directo opositor na conquista do título, J.P. Santos, deixando-o a ponto e meio. Teria agora que se preocupar apenas com S. Pereira, que, na mesma sessão, vencia S. Santos (PP) e se isolava no 2º. lugar a 1/2 ponto do líder, e com mais 1/2 que Guimarães. Um empate rápido com o benfiquista (BB) poria termo às suas preocupações. Já dificilmente deixaria fugir o título. Nesta sessão (7ª.), J. Guimarães cedia um empate frente a S. Santos (um afogado muito bem visto por Sílvio), sendo alcançado no 3º. posto por J. P. Santos, Fernando Castro e Mamede Diogo.

Na penúltima sessão, com a vitória de J. Sequeira sobre F. Castro, a luta travava-se agora para o segundo posto e consequente presença no Campeonato da Europa de Juniores. Guimarães e Pereira empatavam entre si, enquanto Sílvio e Pereira dos Santos ganhavam as suas partidas.

Na última sessão, todas as (poucas) dúvidas se dissiparam com o empate rápido entre J. Sequeira e S. Santos. J. P. Santos e S. Pereira, vencendo os seus adversários, deixariam ao Bucholz a tarefa de decidir quem seria o vice-campeão, já que a representação portuguesa em Gronigen estava garantida para J. P. Santos, pois S. Pereira completa vinte anos antes de Setembro, pelo que, segundo a regulamentação da FIDE, já não é junior. Facto que passou despercebido a muitos, incluindo o próprio Pereira dos Santos que só algum tempo depois soube que iria a Gronigen.

João Sequeira revalidou assim o título de Campeão Nacional Junior, e conquistou o direito de estar presente na Austria no Campeonato Mundial de Juniores. Foi quem melhor soube dosear o seu esforço, jogando sempre pelo seguro, e acabou por conseguir uma vitória que lhe assenta perfeitamente.

Silva Pereira mostrou-se num dos seus melhores momentos. Esteve sempre na frente discutiu os primeiros lugares mas, quando foi caso disso, não quis arriscar. Tal como o campeão, não sofreu derrotas.

José Pereira dos Santos terá sido o grande vencido deste IX Nacional de Juniores. Fazendo figura de vencedor logo desde a 2ª. sessão (Sequeira e Sílvio já tinham então perdido pontos), tropeçou na 4ª. sessão para cair na 6ª. Mostrou-se mais combativo que em ocasiões anteriores (recusou proposta tácita de empate de J. Sequeira, o que acabou por lhe custar a partida) e o "lugar na Europa" é um prémio de consolação merecido.

Pena é que, a exemplo dos três Mosqueteiros, os três primeiros lugares deste campeonato não fossem quatro!... Porque assim já Jorge Guimarães já caberia, ele que o mereceu tanto como Sequeira, Pereira ou P. Santos. Na sua melhor forma de sempre, esteve sempre na luta e foi quem defrontou adversários mais difíceis.

Sílvio Santos esteve um pouco abaixo do que se esperava. Duas derrotas em todo o torneio não lhe poderiam permitir melhor classificação. E mesmo assim não de-

DE JUNIORES

por
PEDRO PEIXOTO

frontou todos os que se classificaram acima dele.

Comportamento meritório de Fernando Sequeira, Pedro Palhares (com optimo início de prova), Mamede Diogo, Fernando Castro e José Azevedo, uma agradável surpresa deste Nacional. Decepcionantes António Fernandes (12º.), António Baptista (17º.), Arlindo Vieira (29ª.) e Carlos Quaresma (30º.).

Uma última palavra para Fernando Sequeira, que conquistou o direito de representar Portugal no Campeonato Mundial de Cadetes (classificando-se em 7º, à frente de A. Fernandes e J. Assunção), visto que o seu irmão João, ainda com idade de cadete, estará, presente no Campeonato do Mundo, mas de Juniores.

À hora em que estas linhas estão a ser escritas, todos os representantes portugueses em provas da FIDE iniciaram já um estágio sob a orientação de Victor Silva, director técnico da Federação.

			I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
1º.	J. Sequeira	CFB	1	13 1 1/2	2 1/2	8 3 1/2	4 4 1/2	3 5 1/2	2 6	11 7	5 7 1/2
2º.	R. S. Pereira	SLB	1	2	8 2 1/2	13 3 1/2	3 4	5 5	1 5 1/2	4 6	7 7
3º.	J. P. Santos	CAA	1	14 2	7 3	4 3 1/2	2 4	1 4	8 5	9 6	15 7
4º.	J. Guimarães	CDUP	1	10 2	3	3 3 1/2	1 3 1/2	9 4 1/2	5 5	2 5 1/2	12 6
5º.	S. Santos	CDUP	1	8 1	2	3	4	2 4	4 4 1/2	5 1/2	1 6
6º.	J. Azevedo	AAE	1	1 1/2	2 1/2	9 3	11 3	13 4	7 4 1/2	12 5	10 5 1/2
7º.	F. Sequeira	CFB	1	2	3 2	10 3	9 3	4	6 4 1/2	14 5 1/2	2 5 1/2
8º.	P. Palhares	FAC	1	5 2	2 2 1/2	1 2 1/2	3	4	3 4	4 1/2	5 1/2
9º.	A. M. Diogo	CSM	1	1 1/2	2 1/2	6 3	7 4	4 4	5	3 5	11 5 1/2
10º.	J. Veríssimo	GXP	1	4 1	2	7 2	3	4	11 4	5	6 5 1/2
11º.	F. Castro	VFC	1	1	1 1/2	2 1/2	6 3 1/2	4	10 5	1 5	9 5 1/2
12º.	Ant. Fernandes	SLB	1	1 1/2	1 1/2	2	3	15 4	14 4 1/2	6 5	4 5 1/2
13º.	Alb. Fernandes	SLB	1	1 1 1/2	2 1/2	2 2 1/2	3	6 3	4	4 1/2	5 1/2
14º.	L. Quaresma	AAC	1	3 1	1 1/2	2 1/2	3	4	12 4 1/2	7 4 1/2	5 1/2
15º.	J. A. Silva	SFIA	0	1	1 1/2	2 1/2	3 1/2	12 3 1/2	4 1/2	4 1/2	3 5 1/2

16º. J. Rafael, 17º. A. Baptista, 18º. J. Abrunhosa, 19º. J. Maduro, 20º. J. Assunção – 5. 21º. H. Pereira, 22º. R. Castro, 23º. R. Nunes, 24º. A. Ferreira, 25º. J.E. Deus, 26º. Fer. Ferreira, 27º. A. Lago, 28º. R. Miranda, 29º. A. Vieira, 30º. C. Quaresma, 31º. A. Loureiro, 32º. J. Alçada, 33º. D. Ferreira – 4 1/2. 34º. N. Amaral, 35º. Fred. Ferreira, 36º. M. Dourado, 37º. J.F. Santa, 38º. J. Amaral, – 4. 39º. F. Martins, 40º. O. Neves, 41º. M. Mourato, 42º. A. Rafael – 3 1/2. 43º. L. Baptista, 44º. A. Cruz, 45º. G. Serrano, 46º. F. Ceia – 3. 47º. C. Brochado – 2 1/2, 48º. A. Santos, – 2. 49º. J. Miranda – 1. Elim. F. Vajá.

(comentários de JOSÉ P. SANTOS)

J. SEQUEIRA — J. P. SANTOS
francesa

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Cd2 Cf6 4. e5 Cfd7

As negras incitaram ao avanço do peão de rei branco. Fixaram o centro, criando um objectivo de ataque para as suas forças. Poderão agora sufocá-lo mais facilmente por meio de c5, Cc6, Db6 e ainda f6. Em troca, as brancas ganharam espaço. Restringiram a posição adversária. Criaram as condições necessárias para uma expansão no flanco de rei sem temer uma reacção negra no centro.

5. Bd3

Outra possibilidade consiste na imediata expansão 5. f4. Protege-se adicionalmente o peão *e5* e inicia-se o temático ataque por meio de *f5*. As brancas preferem cuidar da defesa do seu centro com peças e apoiar um ataque ao flanco de rei adversário com figuras.

5... c5 6. c3 Cc6 7. Ce2 Db6 8. Cf3 cxd4 9. cxd4 f6 10. exf6 Cxf6 11. 0-0 Bd6 12. Cc3

Controlando o movimento libertador das negras e5, que agora requer cuidadosa defesa do ponto *d5*. O peão *d4* é intocável, pois, depois de 12... Cxd4? ? 13. Cxd4 Dxd4 14. Bb5+, as pretas perdem a dama.

12... 0-0 13. Bg5

Era preferível 13. Be3. Jogando agora 13... Rh8! (ameaçando ganhar o peão de dama ao privar as brancas do xeque em *h7)*, as negras obrigavam virtualmente ao movimento 14. Be3. O adversário perderia uma jogada (em dois lances fez o que poderia ter feito num só), que as negras poderiam aproveitar para a preparação de e5: 14... Bd7 15. a3 (defendendo indirectamente o peão *b2* — se Dxb2, Ca4 ganha a rainha) Tae8. Comer directamente o peão com 13... Dxb2 é mau, pois as brancas ficam melhor com 14. Cb5!, deixando a dama negra perigosamente isolada. Poder-se-iam, inclusivé, contentar com o empate depois de 14... Bb8 15. Tb1 Dxa2 16. Ta1, resultado insatisfatório para o jogador que conduzia as negras, que levava 1/2 ponto de desvantagem nesse momento.

13... Bd7 14. a3 Tae8 15. Tc1 a6

Desnecessário. Era melhor 15... Rh8.

16. b4 Cg4

Ameaçando 17... h6 18. Be3 Txf3! 19. Dxf3 (ou 19. gxf3 Cxh2 com excelente posição) Cxh2.

17. h3

Não vale agora 17... Txf3 18. Dxf3 Ch2 19. Dh5, ganhando. As negras conseguiram o objectivo de debilitar a formação de peões adversários que defende o rei. Poderão agora pensar em Cf6-h5-f4.

17... Cf6 18. Ca4

Pretendendo tirar partido da casa *c5*. A desvantagem deste lance é, no entanto, bem maior que a vantagem: descontrola-se o ponto *d5*. As negras poderão agora jogar e5 em boas condições.

18... Dc7 19. Cc5 Bc8 20. Dc2 h6? ?

As pretas só previram 21. Bxf6 Txf6 22. Cxa6 (aproveitando a posição indefesa do cavalo *c6*) Df3 23. Cc5 Txf3! 24. gxf3 Cxd4 25. Dd1 Cxf3+. Em qualquer caso obteriam uma óptima posição de ataque. Com 20... e5! construiram uma excelente posição. 21. Cxa6 é mau, pois segue 21... Df7: *1)* 22. Bxf6? e4! e ganham ou *2* 22. dxe5 Cxe5 23. Cxe5 (23. Cc5 Cxf3+ com vantagem) Txe5 24. Bxf6 Dxf6, com ataque muito perigoso no flanco de rei. As brancas poderiam jogar 21. dxe5 Cxe5 22.

continua na página seguinte

IX CAMPEONATO NACIONAL DE JUNIORES

Cxe5 Bxe5 23. Bxf6 Txf6 24. Bxh7 Rh8, mas o par de bispos negro e as possibilidades de ataque compensam muito suficientemente o peão.

21. Cxa6

Atacando a dama.

21... Dd6 22. Be3 Ce7 23. Cc7 Td8 24. Ce5 Ch5 25. Cb5 Bb8 26. Dc5 Dxc5 27. Txc5 Cf4 28. Td1?

Era melhor 28. Bxf4 Txf4 29. g3.

28... b6 29. T5c1 Bxe5 30. dxe5 Cxd3 31. Txd3 Ba6 32. a4 Cf5 33. Bb6 Tb8 34. Bc5 Tfd8?

Com 34... Tfc8 ou mesmo Tfb8 as negras ainda poderiam alimentar esperanças de empatar.

35. Ta3 Bxb5 36. axb5 Txb5 37.g4

Com a torre em *c8*, era possível nesta posição jogar Cd4 ou Ce7.

37... Ch4 38. Be7 1:0

J. RAFAEL - S. SANTOS

francesa

1. e4 e6 2. Cf3 d5 3. Cc3 Cf6 4. e5 Cfd7 5. d4 c5

A normal e lógica reacção contra este centro de peões característico da defesa francesa. A intenção do segundo jogador

continuação da página anterior

é eliminar o peão *d4*, bastião do peão *e5*, tornando-o a este vulnerável a um ataque por meio de Cdc6 e Dc7.

6. dxc5

Desprovidas da possibilidade c2-c3, as brancas não conseguiriam manter um peão em *d4*.

6... Cc6 7. Bf4 Bxc5 8. Bd3 f6

Continuação normal de ataque ao centro. O peão *e5* poderá ser suficientemente protegido por meio de De2 e Te1 se necessário. Com o seu desaparecimento, as negras conseguem vários objectivos: eliminam por completo o centro branco, libertando a sua posição, e abrem caminho a uma expansão central por meio de e5.

9. exf6 Cxf6 10. 0-0 0-0 11. Ce5 Bd7 12. g4?

O tema do jogo branco consiste em dominar o ponto *e5*, impedindo o avanço do peão de rei negro e paralizando os movimentos adversários. Só então se poderão dedicar a novas façanhas nos dois flancos. Deveriam jogar 12. Cxc6 Bxc6 13. De2 e Tae1, com posição equilibrada. O lance jogado não passa de um grave debilitamento dos peões do roque, onde as negras concentrarão agora a atenção.

12... Ch5! 13. Bg5

Perde rápido. 13. gxh5 Txf4 não é jogável. O menos mau seria 13. Cxc6 Bxc6 14. Bg3 Cf4 com clara vantagem negra.

13... Dxg5 14. Cxd7 Bd6 15. Cxf8 Df4! 16. Bxh7+

De outro modo o rei branco era rapidamente caçado: 16. Te1 Dxh2+ 17. Rf1 Txf8 com as ameaças Dxf2++, Txf2++ e Cg3++.

16... Rxf8

Ainda se podia perder: 16... Rh8 17. Cg6+.

17. Te1 Dxh2+ 18. Rf1 Dh3+?

Deixando fugir lamentavelmente uma vitória rápida começada com 18... Cf4 19. Df3 Cd4 20. Dg3 Dh1+ 21. Dg1 Dh3+. As brancas teriam de entregar a dama, jogando 20. Dxf4, o que equivale a abandonar.

19. Re2

19. Rg1 conduz ao mate após 19... Bh2+ 20. Rh1 Bg3+ 21. Rg1 Dh2+.

19... Cf4+ 20. Rd2 Dxh7 21. Th1 Dg8 22. Df3 Re7 23. Cb5 Ce5! 24. Db3

24. Dxf4 entrega a dama com 24... Cc4+.

24... Cc4+ 25. Rd1 Df7 26. Cxd6 Cxd6 27. f3 Tf8 28. Dc3 Tc8 29. De5 Cg6 30. Dg5+ Rd7 31. De3 Ce5! 32. Th3 Cxg4 33. Dxa7 Df4 34. Dg1 Ce3+ 0:1

O TORNEIO DE CANDIDATOS

continuação da página 19

35. Td3 Cd7 36. Tbd1

Dirigido contra a ameaça 36... Cc5, pois agora seguiria 37. Txd4.

36... Df6 37. Ba6 Cc5 38. Tf3 Dc6 39. Bb5 Db7 40. Bd3 Dc6 41. Te1?

Era melhor 41. Bb5.

41... Ba5! 42. Tef1?

Não se apercebendo do perigo. 42. Bb5! Db7 43. Tb1 ainda mantinha a posição.

42... Te8!

As brancas estão perdidas: o bispo bloqueador em d3 não se pode manter e o Pd4 para não chegar a dama custará material.

43. Dd1

O lance secreto. Makarichev, no semanário 64, dá as seguintes possibilidades: 43: Dc2 Te3 44. Bc4 d3 45. Bxf7+ Bxf7 46. Dc4+ Rf8 47. Dd4 Txf3 48. Dh8+ Re7 49. Dxh7+Rd8 50. Txf3 d2 e as negras ganham, 43. Dc2 Te3 44. Rh3 (44. Rg1 é inferior) Txf3 45. Txf3 Dxf3 46. Dxc5 Dxd3 47. Dxa5, com final de damas ganho para as negras. Na última variante é preferível 44... Dd7+! seguido de 47... Cxd3.

43... Te3 44. Bc4 d3 45. Rh3 Te4 46. Bxd3

A 46. Ba2 d2, ameaçando 47... Te1.

46... Dd7+ 47. f5 Td4 48. Bb5 Txd1 49. Bxd7 Txd7 50. Te3 Rf8 51. fxg6 hxg6 52. Rg2 Bd6 53. Te2 Rg7 54. h4 Ce6 55. Tf3 Td1 56. Tc3 Cd4 57. Tb2 Cf5 58. Te2 Tg1+ 59. Rh3 Ba5 60. Td3 Bc7 61. Tg2 Th1+ 62. Th2

Não oferece escape 62. Rg4 Bxg3 63. Tgxf3 Txh4+ 64. Rf3 Cxg3.

62... Txh2+ 63. Rxh2 Bxg3+ 1:0

V. KORCHNOI — T. PETROSIAN

1ª partida

Catalã

1. c4 e6 2. g3 d5 3. Bg2 Cf6 4. Cf3 Be7 5. 0-0 0-0 6. d4

As brancas poderiam ter adiado por mais algum tempo este avanço central jogando 6. b3, mantendo-se na via hipermoderna apontada por R. Reti. Com o lance jogado a abertura deriva para a Catalã cuja ideia base é dominar o flanco de dama negro com o bispo em fianqueto.

6... dxc4

O abandono central neste momento é, talvez, a forma mais segura para alcançar uma rápida igualdade, principal desiderato das negras nestas partidas de match.

A opção principal é 6... Cbd7 preparando c5.

7. Ce5

A variante principal é 7. Dc2 a6 8. Dxc4 b5 9. Dc2 Bb7 e o *Bg2* está neutralizado, ou 7. Dc2 a6 8. a4 Cc6 9. Dxc4 Dd5? ! 10. Dd3 e as negras têm dificuldades a superar.

7... Cc6? !

Absurdo à primeira vista, este lance moderno, que ataca *d4*, não tem refutação fácil. Mais ortodoxo é 7... c5, como se jogou na 3ª partida.

8. Bxc6

Superior é 8. Cxc6 bxc6 9. Bxc6 Tb8 10. Cc3 Cd5 11. Da4 Cb4 12. Bg2 Tb6 13. a3 Ta6 14. Db5 Cc2 15. Tb1 Cxd4 16. Dxc4 c5 17. b4! Ivkov — Donner, Amsterdão 1976.

8... bxc6 9. Cc3

Nada se consegue com o ganho de um peão, depois de 9. Cxc6 De8 10. Cxe7+ Dxe7 11. Da4 e5! 12. dxe5 Dxe5 13.

V. KORCHNOY

continua na página 28

Temas de Ataque ao Roque

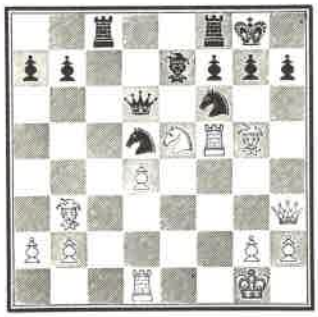
O aproveitamento de debilidades, os sacrifícios e as rupturas para abrir linhas, colunas ou diagonais são as melhores armas de ataque ao roque e base de muitas combinações. Já vimos alguns sacrifícios de bispo sobre o roque, na sua melhor estrutura.

Vejamos outros tipos de sacrifícios.

1. Bxf7!! Rxf7 2. Cg5+ Rg8. *Outras jogadas não são melhores.*

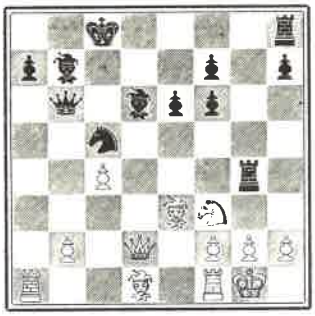
Por exemplo: 2... Rf6 3. Cxh7+ Rf7 4. Cg5+ Rf6 5. Cxg7. Ou 2... Rg6 3. Dg4 h5 4. Ch4+ Rh6 5. Cf7+ Rh7 6. Dxh5+ Rg8 7. Cg5 e ganham. 3. Dh5 Cxf5 4. Dxh7+ Rf8 5. Dxf5+ Rg8 6. Dg6! *Ameaçando imparavelmente Te3-h3-h8++. Seguiu* 6... Dd7 7. Te3 1:0 (SCHLECHTER-TEICHMANN, *Karlsbad, 1911).*

1. Cxg7! Rxg7 2. Txf4 exf4 3. Dh6+ Rg8 4. Bf6! Bxf6 5. e5! Cxd3 6. exf6 Cf2+ 7. Rg1 Ch3+ 8. Rf1! Bc4+ 9. Ce2 Bxe2+ 10. Re1 1:0 (RAVINSKI-ILLIWITZKI *Riga, 1952).*



1. Cxf7! Txf7 *Se 1... Rxf7 até 2. Bxd5+ é bom, mas 2. Bxf6 Bxf6 3. Txd5 é mais forte.* 2. Bxf6 Bxf6. *Já não havia nada a fazer se 2... Cxf6 3. Txf6! Bxf6 4. Dxc8+.* 3. Txd5 Dc6 4. Td6 De8 5. Td7 1:0 (BOTWINNIK– VIDMAR, *Nottingham, 1936).*

Quando existem colunas abertas sobre o roque, as possibilidades atacantes multiplicam-se, e as combinações tornam-se explosivas. O exemplo seguinte é bastante elucidativo!



Numa análise rápida da posição, parece que as brancas estão melhor, e o seu roque está bem defendido. Mas existe a coluna g aberta, que será decisiva.

1...Ce4! *Primeira surpresa!* 2. Da5. *Não se pode aceitar a dama, pois seguiria 2. Bxb6? Cxd2 3. Cxd2 Txg2+ 4. Rh1 Txh2+ 5. Rg1 Th1++.* 2... Thg8! *Segunda surpresa, entra o suplente. Se as brancas tomam a dama segue-se mate em três, e se 3. g3 o massacre seria total depois de 3... Cxg3 4. hxg3 (se agora 4. Bxb6 Ce2+ 5. Rh1 Bxf3++) Txg3+ 5. fxg3 Dxe3+ 6. Rh1 Dh6+ 7. Rg2 Txg3+ 8. Rf2 Tg2+ 9. Rxg2 Dh2++.* 3. Ce1 Txg2! 4. Cxg2 Cd2! *Fantástico! As negras só têm uma ameaça directa, mas nada se pode fazer contra ela, apesar de todos os recursos defensivos. Se 5. Bxb6 Txg2+, etc... Se 5. f3 Dxe3+ 6. Rh1 Dh6 leva rapidamente ao mate.* 5. Dd5 Bxd5 6. cxd5 Dxb2 7. Bxd2 Dxa1 8. Bf3 Bxh2+ 0:1 (BOLESLAWSKI–UFIMTSEV, *Omsk, 1944).*

Já vimos que a estrutura inicial de peões do roque não permite rupturas em vista a abrir colunas sobre este. Contudo existem rupturas artificiais, sacrificando peões, desde que umas casas fundamentais estejam controladas.

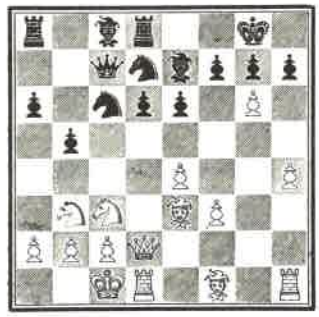
Para exemplificar essas rupturas vejamos uma partida do ex-campeão do mundo Mikhail Tal, o rei do ataque.

TAL–KOBLENZ
1958

Defesa siciliana, ataque Rauzer

1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cf6 5. Cc3 d6 6. Bg5 e6 7. Dd2 Be7 8. 0-0-0 0-0 9. Cb3 Db6 10. f3 a6 11. g4

Td8 12. Be3 Dc7 13. h4 b5 14. g5 Cd7 15. g6!



15... hxg6

Stoltz, em Estocolmo (1959), tentou contra Tal 15... Cc5; seguiu 16. gxf7+ Rxf7 17. Bh3 Cb4 e agora não 18, f4, como Tal jogou, ao qual Stoltz poderia responder com 18... Cxa2+!, mas primeiro 18. Rb1. Mohrlok, na Olimpíada de 1962, experimentou 15... fxg6, mas sem êxito.

16. h5 gxh5

Se 16... g5 17. Bxg5 por este ponto estar controlado é que a ruptura 15. g6! é possível.

17. Txh5 Cf6 18. Th1 d5! 19. e5! Cxe5 20. Bf4 Bd6 21. Dh2 Rf8 22. Dh8! Cg8

Melhor seria 22... Re7.

23. Th7 f5 24. Bh6 Td7 25. Bxb5! Tf7 26. Tg1 Ta7 27. Cd4 Cg4

Contra 27... Db6 28. Bd7!!, cortando as comunicações (28... Txd7 29. Tgxg7)

28. fxg4 Be5 29. Cc6!! Bxc3 30. Be3!

Ameaçando Bc5.

30... d4 31. Tgh1

Agora a nova ameaça é Dxg8+.

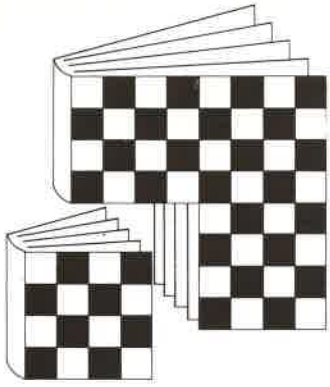
31... Td7 32. Bg5 axb5 33. Tlh6

A ameaça principal é agora 34. Tf6+ Tf7 35. Dxg7+. Se 33... gxh6 34. Bxh6+ Tg7 35. Cxa7!, leva-se uma agora para levar outra depois.

33... d3 34. bxc3 d2+ 35. Rd1 Dxc6 36. Tf6+ Tf7 37. Dxg7+ 1:0

Um génio do ataque!

Luis Santos



«Viaje al reino del Ajedrez»

por Y. AVERBACH e M. BEILIN

(trad. espanhola), Ediciones Martinez Roca, S.A., Barcelona 1975, 303 páginas

No momento em que se programa uma actividade de fomento do xadrez, na qual se inclui a publicação de originais portugueses e de traduções, importa lembrar este livro que, em nossa opinião, será um bom utensílio tanto nas mãos do principiante, como nas do monitor, tão carecido, também, de algo que o auxilie na sua tarefa.

Pensa-se, geralmente, dar aos principiantes determinadas obras cuja essência se lhes escapa por mais evidente que seja. É o caso do livro básico de Nimzovitsch, «Mi Sistema». No entanto, esta leitura, altamente recomendável numa fase seguinte à da mera aprendizagem e consequente penetração no mundo das 64 casas, deve ser antecedida do estudo de uma obra mais geral e menos doutrinária.

O mesmo diríamos do «Ajedrez Fundamental» de Capablanca, todavia bastante mais directo que o de Nimzovitch, bem como do melhor livro de sempre (opinião pessoal ...): «Modern Ideas in Chess» de Richard Reti.

Mas, a antecâmara de todas estas «visitas» obrigatórias de qualquer xadrezista-aprendiz, terá de ser uma obra mais fácil. Um livro que lhe dê apoio e que, ao mesmo tempo, ajude o monitor tantas vezes preplexo, sem atinar com o rumo a seguir.

Recordo que, por exemplo, na URSS, durante a fase de arranque do processo de massificação do xadrez, em meados dos anos «20», ao mesmo tempo que se traduziam as obras classicamente tidas para principiantes, no género das que acima citámos, escrevia-se «O Primeiro Livro do Xadrezista» de Levenfish (Leninegrado, 1925). Anos volvidos, em 1951, já em pleno desenvolvimento, Panov escreveu o seu «Xadrez para Principiantes», destinado, em especial, ao ensino da modalidade nas herdades colectivas.

Serve este preâmbulo para introduzir o livro da autoria conjunta de Averbach e Beilin, o primeiro dos autores nome sobejamente conhecido no mundo escaquístico.

O título foge à vulgaridade fria e comum aos «primeiros livros» de xadrez: «Viaje al reino del Ajedrez». Logo na introdução somos convidados para tal viagem: *«Invitamos al lector a hacer un viaje por este maravilloso reino; viaje que, como todos, presenta al viajero un sinfín de aventuras y dificultades; pero sin ellas no tendría interés ni escanto.»*

A viagem prolonga-se por dez capítulos, numa sequência altamente didáctica. Um verdadeiro método de aprender e de ensinar a jogar xadrez.

Os títulos dessas dez «estações», que se nos deparam ao longo da viagem, são bastante sugestivos: «Las severas leyes del reino ajedrecista», «El rey», «El abecé del capitán», «Reflexiones sobre el inicio de la lucha», «La geografia ajedrecística», «Vale el saber, no la fuerza», etc.

A gama de assuntos abrangidos por estes dez capítulos, cujos nomes nos recordam os títulos poéticos com que Arrabal baptizou as partidas do *match* Spassky-Fischer (livro que já aqui apreciámos no Boletim n.º 2 da FPX), vai desde o ensino da colocação das peças no tabuleiro até aos finais artísticos, destes até à análise de algumas das mais importantes partidas da história do xadrez. O último capítulo dedica-se à fascinante polémica dos computadores-xadrezistas.

Para além dos exercícios que acompanham cada capítulo de modo a adestrarem gradualmente o principiante, os autores dão vários conselhos ao longo das trezentas e tal páginas do seu livro.

Assim, no fim do 1.º capítulo, depois de terem abordado os princípios básicos (colocação de peças, anotação de partidas, movimentos, o mate, o empate, os roques, o «tomar na passagem», etc.), concluem Averbach-Beilin com a seguinte afirmação: *«Después de todo lo dicho ya se puede jugar una partida. Recuérdese que la práctica es la mejor escuela de perfección. Es aconsejable jugar primero con adversarios igualmente aprendices.»*

A concluir diremos que este livro merece uma leitura atenta, por parte de principiantes e, mesmo, de iniciados, pois nele encontrarão diversos motivos de interesse, dos quais não será o menor essa nova maneira de ensinar sem cansar. Dir-se-á que Averbach e Beilin descobriram a maneira de tornar atraente o solfejo.

DAGOBERTO L. MARKL

O BISPO «MAU»

continuação da página 23

um conjunto de circunstâncias dá a vantagem às negras. Note-se o valor estratégico da casa *d4*, de onde o cavalo pode atacar as duas fraquezas das brancas, e a força da ruptura em *g4*.

44... Re7 45. Bg7 Rf7 46. Be5

Se 46. Bh6? ? Ce6 e 47... Rg6, caçando o bispo.

46... Rg6!!

Na partida seguiu-se 46... Re7 47. Bg7 Cb7 48. Bh6! Rf6 49. Bf8 e, depois de vários lances de espera, acordou-se o empate. A manobra correcta deve-se ao próprio Botvinnik.

47. Re2

Ou 47. Bd6 Ce6!

47... Cc6

E, segundo Botvinnik, a iminente ruptura em *g4* deve proporcionar a vitória.

Campeonato Europeu por Equipas

Com a vitória da fortíssima selecção da U.R.S.S. terminou em Moscovo o Campeonato Europeu por Equipas, disputado na segunda quinzena de Abril.

Para além de Karpov, compuseram a equipa soviética os ex-campeões do mundo Petrosian, Smyslov e Tal, os grandes-mestres Balashov, Polugaevski, Geller e Romanishine e os mestres internacionais Dorfman e Svechnikov.

Apresenta-se a seguir a partida em que o campeão do mundo, jogando de pretas, venceu o primeiro tabuleiro da equipa da Hungria, Portisch.

L. PORTISCH-A. KARPOV

Índia de dama

1. Cf3 Cf6 2. g3 b6 3. Bg2 Bb7 4. 0-0 e6 5. d3 d5 6. Cbd2 Cbd7 7. Te1 Bc5! 8. c4 0-0 9. cxd5 exd5 10. Cb3 Bb4 11. Bd2 a5 12. Cbd4 Te8 13. Tc1 c5 14. Cf5 Cf8 15. d4? ! Ce4 16. dxc5? Cxd2 17. Cxd2 Dg5! 18. Cd6 Bxd2 19. Cxb7 Bxe1 20. Dxe1 Txe2 21. Dxe2 Dxc1+ 22. Df1 Dd2! 23. cxb6 Tc8 **0:1**

O TORNEIO DE CANDIDATOS

continuação da página 26

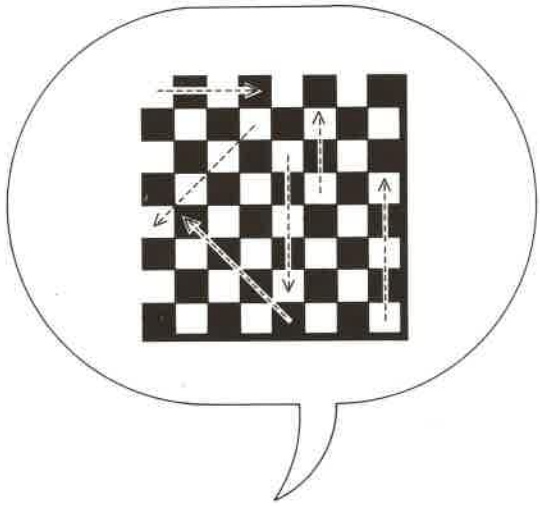
Dxc4 Be6 14. Dc2 Bf5 15. Dc4 Be6 16. Dc2 com empate! Partida Kirov – Geller, Memorial Tchigorin, 1976.

9... c5 10. dxc5 Bxc5 11. Da4 Cd5 12. Ce4

Se as brancas recuperam o peão imediatamente, as negras simplificam favorávelmente a posição: 12. Dxc4 Cxc3 13. Dxc3 Dd4!.

12... Cb6 13. Dc2 Be7 14. Cxc4 Cxc4 15. Dxc4 Dd5 16. Dc2 Bb7 17. f3 Dd4+ 18. Rg2 Bxe4 19. Dxe4 Dxe4 20. fxe4 Tfb8 21. b3 Bd6 22. Bf4 1/2:1/2

Partidas Recentes



J. DURÃO – SANZ
Orense, 1977
(Prémio a melhor partida)
Siciliana

1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cf6 5. Cc3 e5 6. C5 d6 7. Bg5 a6 8. Ca3 b5 9. Bxf6 gxf6 10. Cd5 f5 11. Dd3! ?.

Outras possibilidades: 11. Bd3, 11. exf5, 11. g3? !.

11... f4? !

Na partida Chekov – Svesnikov, URSS 1976 sucedeu 11... Bg7 12. exf5 0-0 13. De4 Cd4 14. f6? Bxf6 15. Cxf6 16. Dxa8 b4 17. Bd3 Bf5! com vantagem negra.

Melhor seria 14. g4 (Svesnikov) Bb7 15. c3 Ce6! (Suetin).

12. g3 Bg7 13. c3 0-0 14. Cc2 Bh6? 15. Df3 Be6.

Se 15... Dg5 16. h4 Dg6 17. Ccb4 com vantagem decisiva, devido à ameaça Ce7+. Se 16... Dg7 17. g4 Dh8? 18. g5 Bg7 19. Ccb4 com cantagem decisiva, devido à ameaça de Ce7++ se falta o *Cc6.* Comparativamente melhor é 17... f6! 18. Tgl com vantagem branca.

16. gxf4 exf4 17. Dh5 Bg7 18. Tgl Ce5!

A 18... Bxd5? ? 19. Dh6 com mate a seguir.

19. 0-0-0 Cg6 20. Be2

É interessante 20. Cd4!? .

20... Ta7 21. Cd4 Tb7 22.Cf5 Te8 23. Td3!?

Se 23. Cxd6 Dxd6 24. Cf6+ Bxf6 25. Txd6 a5 talvez com maior resistência.

23... Bxd5 24. Th3 Df6 25. Cxg7! Dxg7

Se 25... Txe4 26. Dxd5 Tbe7 27. Ch5 com vantagem decisiva.

26. Dxd5 Tb6

Melhor 26... Tbe7! 27. f3 De5 28. Tg5 com vantagem decisiva em final e com a ideia de jogar a4.

27. Tg5 b4 28. Tgh5! bxc3 29. Txh7

Também é possível 29. b3!? para jogar Bc4.

29... cxb2+ 30. Rbl Df6 31. Bc4 Tf8 32. Df5! Dxf5

32... d5 33. Bxd5! Dxf5 34. exf5 Ce5 35. f6 Txf6 36. Th8+Rg7 37. T3h7+Rg6 38. Be4+ Rg5 39. Th5+Rg4 40. Th4 + Rg5 4l. T8h5++; 34... Ce7 35. f6! Txf6 36. Th8+Rg7 37. T3h7+ Rg6 38. Be4+Cf5 39. Th6+Rg7 40. Txf6! com vantagem decisiva.

33. exf5 Ce5 34. f6! Cg6 35. Tg7++.

comentários de JOAQUIM DURÃO

V. ALTERMAN - I. FIGLER
URSS 1977
Inglesa

1. c4 Cf6 2. Cc3 e6 3. e4 d5 4. e5 d4 5. exf6 dxc3 6. bxc3 Dxf6 7. d4 b6 8. Cf3 Bb7 9. Be2 Dd8 10. 0-0 Cd7 11. Da4 Bd6 12. c5 bxc5 13. dxc5 Bxc5 14. Tb1 Tb8 15. Ce5 Re7 16. Td1 Bd6 17. Txd6 cxd6 18. Txb7 dxe5 19. Ba3+Re8 20. Dxd7+1: 0

M. TAL - L. VADAS
Talin 1977
Pirc

1. e4 g6 2. d4 Bg7 3. c3 d6 4. f4 Cf6 5. e5 dxe5 6. fxe5 Cd5 7. Cf3 0-0 8. Bc4 c5.9. 0-0 cxd4 10. cxd4 Cc6 11. Cc3 Be6 12. Bb3 Ca5 13. Cg5 Cxc3 14. bxc3 Bd5 15. e6 Cxb3 16. exf7+Txf7 17. Cxf7 Da5 18. Ch6+Rh8 19. Tb1 Cxcl 20. Cf7+Bxf7 21. Dxcl Bd5 0 : 1

A. GIPSILIS - B. GULKO
Talin 1977
Espanhola

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Bb5 Bc5 4. 0-0 Df6 5. d3 Cd4 6. Cxd4 Bxd4 7. Cd2 c6 8. Ba4 d6 9. c3 Bb6 10. Cc4 g5 11. Cxb6 axb6 12. Be3 b5 13. Bb3 Ce7 14. d4 Cg6 15. dxe5 dxe5 16. Bc5 Cf4 17. g3 Cg6 18. Dh5 Cf8 19. Tfd1 Ce6 20. Bd6 Cg7 21. De2 h5 22. De3 Bh3 23. a4 bxa4 24. Txa4 Td8 25. Ta5 Ce6 26. f3 Td7 27. Bxe6 fxe6 28. Ta8+ Rf7 29. Txh8 Dxh8 30. Dxg5 h4 31. g4 Td8 32. De7+ 1: 0

W. UNZICKER - M. TAL
Talin 1977
Siciliana

1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cf6 5. Cc3 a6 6. Be2 e5 7. Cb3 Be7 8. 0-0 Be6 9. f4 Dc7 10. a4 Cbd7 11. Be3 0-0 12. Rh1 exf4 13. Txf4 Ce5 14. a5 Tac8 15. Cd4 Tfe8 16. Tf1 Cc4 17. Cxe6 fxe6 18. Exc4 Dxc4 19. Bd4 Tfa 20. Ta4 Dc6 21. Dd3 Cg4 22. Taa1 Ce5 23. Dh3 Txfl+24. Txf1 Dc4 25. Td1 Tf8 26. Bg1 Tf6 27. Td4 Dc5 28. Ta4 Tf1 29. Dxe6+ Rh8 30. Ce2 Df2 31. Dxe7 h6 32. Dxd6 Dxe2 33. Dc5 Cg4 0: 1

A. KARPOV - A. MILES
Bad - Lauterberg 1977
Siciliana

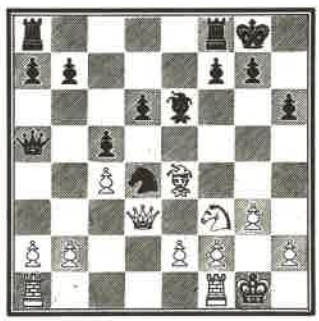
1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cf6 5. Cc3 g6 6. Be2 Bg7 7. 0-0 Cc6 8. Cb3 0-0 9. Bg5 Be6 10. Rh1 Dc8 11. f4 Td8 12. Bf3 Bc4 13. Tf2 e6 14. Td2 Dc7 15. De1 h6 16. Bh4 Td7 17. Tad1 e5 18. Bxf6 Bxf6 19. Bg4 exf4 20. Bxd7 Dxd7 21. Txd6 De7 22. Td7 De5 23. Cd2 Be6 24. Cf3 Db8 25. T7d6 Be7 26. T6d2 Bf6 27. Cd5 Bg7 28. c3 g5 29. Df2 Ce5 30. Dc5 Bg4 31. Tf1 b6 32. Db5 Db7 33. Cd4 Bd7 34. Db3 Da6 35. Dd1 Bg4 36. Db1 Cc4 37. Dd3 b5 38. Tdf2 Db7 39. b3 Cd6 40. Cf5 Cxf5 41. exf5 Td8 42. c4 Rh8 43. h3 Bh5 44. Te1 1: 0.

E. ERMENKOV - P. OSTOJICH
Kecskemet 1977
Siciliana

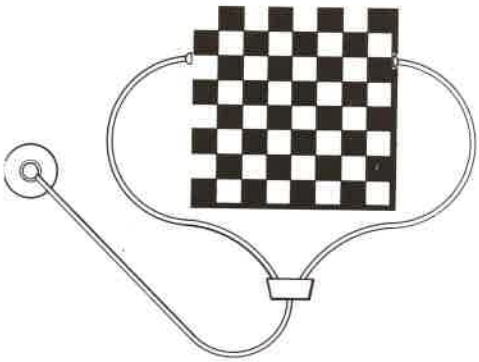
1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cf6 5. Cc3 a6 6. Bc4 e6 7. Bb3 b5 8. 0-0 Be7 9. Df3 Db6 10. Be3 Db7 11. Dg3 g6 12. Bh6 b4 13. Ca4 Cxe4 14. De3 d5 15. c4 bxc3 e. p. 16. Cxc3 Cc5 17. Tfe1 Cxb3 18. axb3 Cd7 19. Cxe6 fxe6 20. Dxe6 Cb6 21. Df6 Tg8 22. Bg5 Ta7 23. Cb5 1: 0

O. ROMANICHIN - M. TAL
Talin 1977
Nimzoíndia

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Bb4 4. g3 c5 5. Cf3 Ce4 6. Dd3 Da5 7. Dxe4 Bxc3+ 8. Bd2 Bxd2+ 9. Cxd2 Cc6 10. d5 Cd4 11. Bg2 0-0 12. Dd3 exd5 13. Bxd5 d6 14. 0-0 Be6 15. Be4 h6 16. Cf3.



16... Db4 17. b3 f5 18. Cxd4 fxe4 19. Dxe4 Bh3 20. Dd5+ Rh8 21. Cb5 Bxf1 22. Txf1 Tf6 23. e4 Tf3 24. Cxd6 Taf8 25. Cf5 Rh7 26. Dd6 Tf7 27. De6 Tf8 28. De7 Tg8 29. Cxh6 Tb8 30. Cf5 Dc3 31. Dh4+ Rg8 32. Dh5 Td8 33. Ce7+ 1: 0.



SECÇÃO DE CONSULTA

por VICTOR SILVA

P. Crusi Moré no seu livro "La Defensa Pirc y Fianchetto de Rey" afirma (pág. 80) que depois de 1. e4 d6 2. d4 Cf6 3. Cc3 g6 4. Bg5 Bg7 5. f4 c5 6. e5! Cfd7 7. exd6 cxd5 8. Cd5, as brancas obtêm a iniciativa, mas, depois de 8... Da5+, as brancas perdem uma peça!
António R. Carvalho — LISBOA

R. Certo. Mesmo depois de 8. Bxe7 Da5 9. De2 Cc6 as negras ganham.

P. Que representam 0—0 e 0—0—0?
João M. L. Cravo — LISBOA

R. Roque pequeno e grande, respectivamente.

P. Como diz Pachman, as brancas estão mesmo melhor depois de 1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cf6 5. Cc3 a6 6. Bg5 e6 7. f4 b5 8. e5 dxe5 9. fxe5 Dc7 10. exf6 De5+ 11. Be2 Dxg5 12. Dd3 Ta7 13. Ce4 De5 14. 0—0—0 Td7 15. Dc3! Bb7 16. Cxb5 Dxc3 17. Cbxc3 Txd1+ 18. Txd1 gxf6 19. Cxf6+ Re7 20. Cfe4 f5 21. Cc5?
João L. D. Martins — ALMADA

R. As negras têm o par de bispos para compensar o peão de menos. Pode seguir 21... Bxg2 22. Tg1 Bc6 23. Cxa6 Bh6+ 24. Rb1 Cxa6 25. Bxa6 Be3 26. Tg7+ Rf6 27. Tc7 Bg2 28. Bd3 Bf4 29. Tc4 Bxh2 30. Th4 Be5 31. Th6+ Re7 32. Bc4 Bf6 e prefiro as negras.

Xadrez e Computadores

continuação da página 22

tem erros de que um principiante se envergonharia. Presentemente, qualquer xadrezista de força média vence uma máquina cibernética.

E no futuro? Quanto a isso as opiniões dividem-se, e não vamos tentar resolver por nós próprios o problema. Vejamos primeiro o que sobre o assunto pensa M. Botvinnik (artigo atrás citado):

«Como pode ensinar-se uma máquina a analisar humanamente, *quando se ignora de que maneira analisa o xadrezista, de que maneira nós próprios analisamos? Não o saberemos até que se comece a trabalhar na criação de tais máquinas. É que, até agora, pura e simplesmente, não tínhamos tido necessidade de estudar o processo mental do jogador de xadrez. Porém, quando os homens começarem a criar programas análogos ao pensamento do xadrezista, a própria máquina, ou melhor, as falhas da sua* mentalidade xadrezística *ficarão a nu e, comparando os diferentes métodos de programação, conheceremos como pensam os mestres.*

Certamente que a máquina poderá enfrentar com êxito os mestres porque possui uma magnífica memória e uma resistência e sangue-frio invejáveis; porque permanecerá indiferente ao entusiasmo da sala e às críticas dos jornalistas.

Francamente contrária é a opinião de L. Pachman, extraída do último capítulo do seu livro «Estratégia Moderna do Xadrez»:

«Podemos perguntar como é possível um tal resultado (o pouco êxito com que, normalmente, a máquina enfrenta o homem), *quando sabemos que o computador electrónico tem actuado brilhantemente em tantos campos científicos. A razão é que uma partida no tabuleiro cruza a fronteira da lógica e entra no campo da dialéctica. Este campo está além das possibilidades da mais perfeita máquina: é um campo de actividade reservado ao cérebro humano, e assim permanecerá. Um exemplo tornará claro o assunto. Podemos ensinar à máquina o princípio de que um bispo é mais forte que um cavalo ou vice-versa: mas não lhe podemos ensinar que um bispo é mais forte ou mais fraco que um cavalo, dependendo de um certo número de outros factores. Nós, os xadrezistas, não devemos, portanto, temer que o uso de um dispositivo electrónico ponha fim ao desenvolvimento do xadrez e torne a sua prática impossível. A razão por que o xadrez é um jogo tão belo é que, tendo um carácter intrínseco, é capaz de revelar a multiplicidade do pensamento do homem.»*

Para terminar, resta referir que, ao avançar-se em matéria de programação de computadores-xadrezistas, se está implicitamente a fazer luz sobre o próprio processo de raciocínio humano, que, em diversíssimas situações, é semelhante às categorias de reflexão em xadrez.

EDITORIAL

continuação da página 18

A equipa redatorial da R.P.X. acorreu ao chamamento da Federação e está disposta, no mais exemplar amadorismo, com sacrifício dos seus tempos livres e até pecuniário, a fazer uma Revista que, tecnicamente, até nem é má!

Mas onde está a sala, ao menos o simples cubículo, onde possa reunir, trabalhar, ter o seu arquivo? ...

Onde a dactilógrafa possa passar a limpo os originais, tal como a tipografia exige?

Onde o apoio de secretaria ao menos para o serviço de assinantes e correspondência?

A Federação diz-nos que não tem. Os serviços de secretaria que a apoiam estão sobrecarregados. Ela própria "vive" num cubículo. Talvez se o Basquetebol, que vive na mesma casa, - 3 cubículos -, sair para sede própria...

Mas já se diz que o Andebol, também mal instalado noutra sede...

Nada temos contra o Andebol. Até gostamos! Mas não podemos deixar de lamentar, -azar nosso-, que seja mais *televisivo* do que o xadrez!

Mas deixemos o pessimismo e as lamentações. É impossível que equipas como a da Federação e a da Revista, com provas dadas de capacidade e competência, dispostas a trabalhar gratuitamente, - uma coisa que já não se usa-, não sejam apoiadas, estimuladas e encorajadas dando-se-lhe os meios indispensáveis como a própria lei impõe.

Pensar o contrário seria contribuir para o retrocesso. Para o voltar ao tempo em que para fazer algo de útil não bastava o saber e a competência. Era necessário usar na lapela o emblema da União Nacional. Porque era mau exemplo serem *os outros* a fazer obra válida.

Campeonato Distrital de Santarém

Disputou-se no passado dia 9 mais uma jornada (a 2ª) do Campeonato de Equipas do Distrito de Santarém.

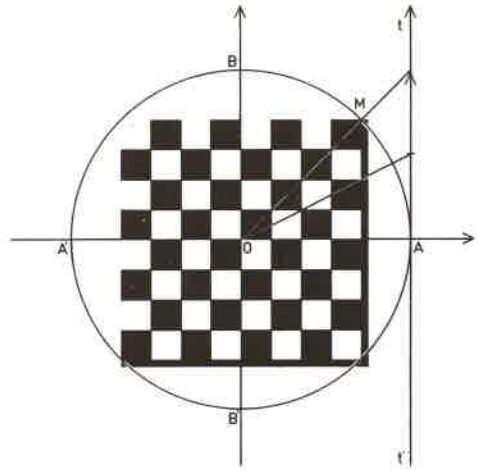
As sessões da prova têm tido lugar em vários pontos da área coberta pela Associação de Xadrez de Santarém, realizando-se em Rio Maior a 2ª, em que se registaram os seguintes resultados:

Sporting de Tomar — Almeirim, 1:3; Riomaiorense G.X. Santarém, 0: 4; Amizade e Convívio — Ulme, 4: 0; Grupo "M" — Moreirense, 0: 4.

Classificação: 1º./ 2º., G.X. Santarém e C.R.D. Moreirense, 8 pontos; 3º./ 5º., *J. Amizade e Convívio, Clube Riomaiorense e Grupo "M", 4; 6º., C.A.D.C. Almeirim, 3; 7º., Sporting de Tomar,* 1; 8º., *C.J. Ulme, 0.*

PROBLEMAS
Bloqueios

por Rui Nascimento



Conforme as respectivas chaves instituam ou não ameaça de mate, podem dividir-se os problemas em dois grandes grupos: problemas *de ameaça* e *bloqueios*. Os primeiros são os mais usados e, na composição actual, pode estimar-se que rondem ou mesmo ultrapassem os 90%.

Mas é dos *bloqueios* que vamos tratar. Se num problema fizermos jogar as pretas em primeiro lugar, e se para todos os seus lances possíveis houver uma resposta branca de mate, enfrentamos um *bloqueio completo*. A chave, neste caso, será um *lance de espera*.

No problema I, fazendo jogar as pretas (isto é, analizando o *jogo virtual*), teremos:

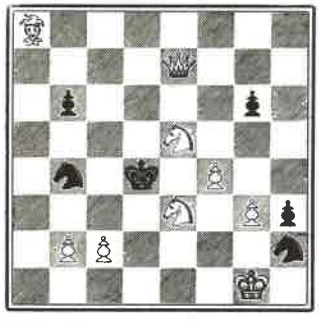
... Rxe3 2. Cf3++;... Ch~ 2. Cf3++,... Cb~ 2. Cc6++; ... Cxc2 2. Cxc2++; ... b5 2. Da7++; ... g5 2. Cf5++

Qual será, pois, o *lance de espera*, a chave do problema que introduz o *jogo real?*

I

E. PUIG Y PUIG

Cerca de 1900



2++

Pois é **1. Bh1!**. Chave espectacular, própria da *escola americana* (USA), em moda no princípio do século.

Os mates são depois exactamente os mesmos do *jogo virtual*, o que torna este género de problemas um tanto monótono.

Mas, na realidade, a moda era a das *chaves espectaculares*, e a precisão com que o B branco é forçado a percorrer toda a sua diagonal, de *a8* para *h1*, é notável, e o próprio peão *h3* não é *artificio*, porque evita a chave Rg2.

O problema II será melhor compreendido se compararmos os lances *virtuais* e *reais*.

Jogo virtual:

... d2 2. Txd2++, ... T~ 2. Dd2++; ... C~ 2. Cd4++.

Jogo real (chave **1. De5**):

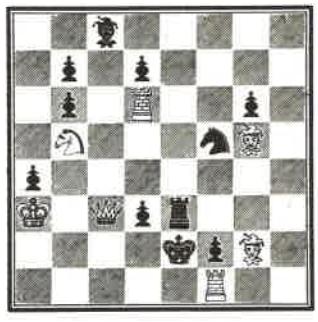
... d2+ 2. Cc3++; ... T~ 2. Cc3++; ... C~ 2. Dxe3++ *(mates mudados)*; **... Rd2**

É, pois, também um *bloqueio completo*, mas desapareceu a monotonia, porque a solução apresenta novos mates, que não existiam no *jogo virtual*.

II

ÉDOUARD RAPE

«Good Companion», 1923 — 1.º prémio



2++

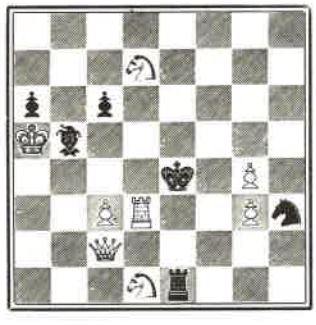
Os *mates mudados* são os constituidos por outros lances brancos em resposta aos mesmos lances negros.

Mates adicionais são os que se seguem a lances pretos que não eram possíveis na posição inicial e foram, portanto, introduzidos pela chave. Esta, dando fuga ao rei preto e permitindo xeque, é excelente.

O problema seguinte, III, é um *bloqueio incompleto*, porque as brancas não têm resposta de mate para todas as jogadas pretas.

III

M. KARSTEDT



2++

Jogo virtual:

... Bxd3 2. Dg2++; ... C~ 2. Cf2++; ... Txd1, etc. **2. De2++**; mas **... Te3 2. ?**; **... Bc4 2. ?**; **... c5 2. ?**.

Jogo real (chave **1. Da2**):

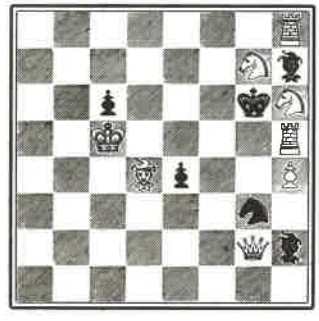
... Bxd3 2. Dg2++; ... C~ 2. Cf2++; ... Txd1 2. De2++; ... Te3 2. Txe3++; ... Bc4 2. Dxc4++; ... c5 2. Dd5++; ... Rxd3 2. Cc5++ (adicionado); **... Tf1, g1** ou **h1 2. De2** ou **Te3** (dual),

Convém agora referir um terceiro grupo de problemas, um género **misto** ou seja o *bloqueio-ameaça*.

IV

F. KOVACS

«B C.F. Ty», 1948/9 — 4.ª menção honrosa



2++

O problema IV apresenta-se na forma de *bloqueio completo:*

... e3 2. Dxc6++; ... Bg1 2. Dxg3++ ; ... Bg8 2. Tg5++.

Mas não é possível encontrar um lance de espera que mantenha os mates anteriores.

Assim, a chave é **1. Te5**, ameaçando **2. Te6++**.

As três fugas concedidas ao rei negro não defendem a ameaça.

O conteúdo da solução é fraco: a única variante principal **1 ... Bg8** é respondida com o mate já conhecido **2. Tg5++**. conhecido **2. Tg5++**.

Um *bloqueio* sem mudança de mates é, em geral, pouco apreciado.

E o campo foi tão explorado no passado, que hoje é muito difícil construir um bom *bloque*

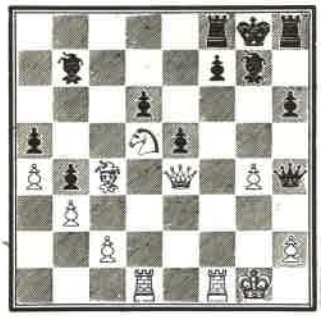
Propositadamente compuz um *bloqueio completo* com um mate mudado e combinado com o tema *auto-obstrução negra:* dedico-o aos solucionistas desta Revista e para que ela, nesta sua nova fase, inaugure a secção de problemas a solucionar com um inédito português (página 16).

E faço votos para que outros se possam seguir, da autoria dos nossos leitores.

PARA RESOLVER

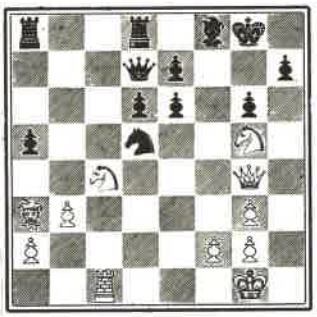
Combinações

1



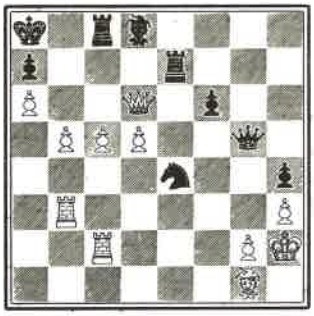
As brancas jogam e ganham

2



As brancas jogam e ganham

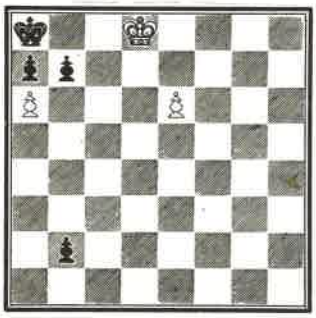
3



As brancas jogam e ganham

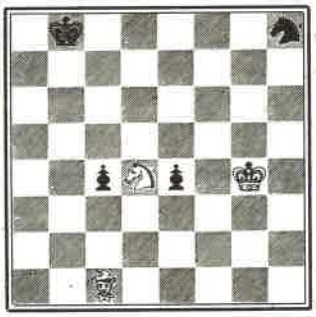
Estudos e Finais

1
W. PROSKUROWSKI
«Szachy», 1965
1.º e 2.º prémio



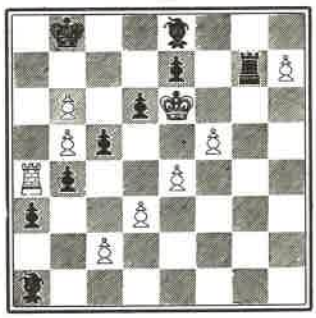
As brancas jogam e ganham

2
A. ERICSSON
«Problemistr», 1964
2.º Menção Honrosa



As brancas jogam e ganham

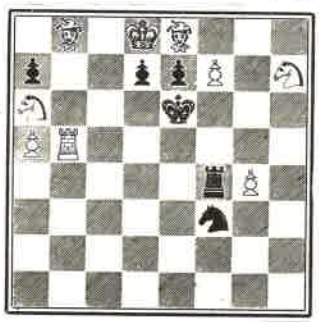
3
D. A. GURGENIDZÉ
«Molodezh Gruzii», 1970
4.º prémio



As brancas jogam e ganham

Problemas

1
R. C. NASCIMENTO (Lisboa)
Inédito
Dedicado aos solucionistas da R.P.X.

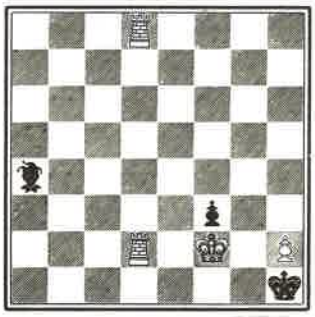


2 ++

2
COMINS MANSFIELD
«British Chess Magazine», 1941
1.º prémio

2 ++

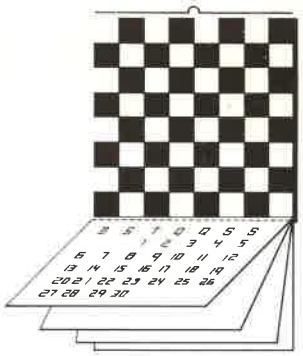
3
S. LOYD
«N. Y. Evening Telegram»
1890



3 ++

REVISTA PORTUGUESA DE XADREZ
Rua da Sociedade Farmacêutica, 56-2o. Lisboa 1

Proprietária e editora: Federação Portuguesa de Xadrez
Administrador: Gonçalo Leal — **Administrador-adjunto:** Agostinho José Roxo
Director: Simões Nunes — **Corpo redactorial:** Álvaro Pereira, Dagoberto Markl, José Oliveira (chefe de redacção), José Pereira dos Santos, Luís Santos, Rui Nascimento, Sobreda Antunes, Tomé Duarte, Victor Silva — **Colaboração:** Pedro Peixoto — **Correspondentes:** Faria de Bastos, Manuel Matos, Vladimiro Miranda
Colaborador gráfico: Fernando Portugal
Composto e impresso na Filográfica Lda. — **Tiragem:** 7500 exs.
Distribuição: Agência Portuguesa de Revistas — **Preço por número:** 15$00
Assinatura semestral: 80$00 — **Assinatura anual:** 150$00



CENTRO DE XADREZ CAVALO DE OURO

Realiza-se nos dias 4, 5 e 6 de Maio a inauguração do Centro de Xadrez Cavalo de Ouro com torneios de partidas rápidas e normais, simultâneas, palestras e ensino de Xadrez.

Inscrições no C. X. Cavalo de Ouro, Praceta da Flamenga, Santo António dos Cavaleiros.

FERNANDO SILVA EM CUBA

Tem lugar de 15 de Maio a 10 de Junho o XIII Torneio Memorial Capablanca, nele estando presente o Campeão Nacional de Xadrez, MI Fernando Silva.

Com o desenvolvimento do xadrez em Cuba após a revolução popular, o nome de José Raúl Capablanca, campeão do mundo de 1921 a 1927, passou a estar associado a esta importante competição, que se vem realizando todos os anos com a participação de alguns dos melhores xadrezistas actuais.

Inicialmente a Federação cubana convidou, tal como em algumas anteriores edições da prova, o MI Joaquim Durão, o qual, não podendo estar presente, foi substituido por Fernando Silva.

OLIMPÍADA DE 1978 NA HOLANDA

O secretário-geral da Federação Internacional de Xadrez, sra. Ineke Bakker, anunciou que a Federação holandesa tinha aceitado a organização da Olimpíada de Xadrez Masculina e Feminina do próximo ano.

PORTUGAL NA IX OLIMPÍADA DE XADREZ POR CORRESPONDÊNCIA

Para disputar, durante os próximos dois anos, as preliminares desta prova da I.C.C.F., inscreveu a Federação Portuguesa, com o acordo da Secção de Xadrez por Correspondência (Ginásio Figueirense), a seguinte selecção nacional: 1o. tabuleiro, **Álvaro Pereira** (capitão de equipa); 2o, **Luís Santos**; 3o, **Raul Soares Nobre**; 4o. **Victor Silva**; 5o, **António Pereira dos Santos**; 6o, **José Pereira dos Santos**; 1o, suplente, **Renato Vasconcelos**; 2o, **Carlos Pires.**

A equipa portuguesa jogará o grupo I, em que defronta as selecções do Uruguai, Suécia, Honduras, Bélgica, Itália, Finlândia, U.R.S.S., Hungria, Suiça, Canadá, Eire e Roménia.