

EDITORIAL

Vamos hoje desenvolver um pouco mais o tema apenas afluído 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 privilegiada, 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 incluídos, 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 privilegiado.

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 atribuídas 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 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 vantagem 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, pos-sivelmente, 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 foi 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 Grünfeld (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,

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 Txc2 55. Re1 e3! 56. f5 Tf2 57. f6 Txf6 58. Bd1 Cc4 59. Ta2 a3 60. Bb3 Cxd2 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)

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 obtém-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 al - 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 al - 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. POLUGAEVSKI

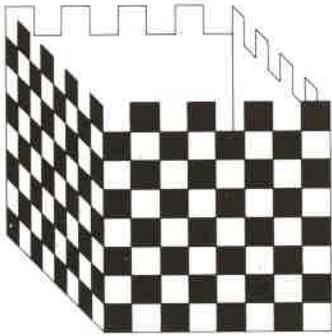
via 31. Te7 Bd6. As negras obtêm, assim, ampla compensação pela qualidade no peão a mais e no controlo das casas negras.

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



O XADREZ E A POLITICA

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 convencionalmente denominamos 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 dos 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 notícias 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, em-

bora 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 totalas 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. LXXXII), p.144.

⁴ Manuel de Augustin, “Alejandro Alekhine en España y desde España” (Breve comentario biográfico 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

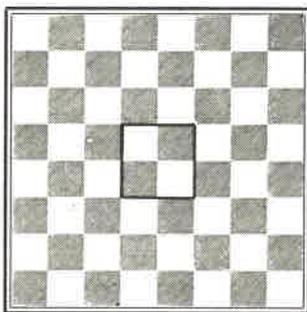
2) Centro

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 redundará 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 colocar as suas tropas no campo de batalha, maiores serão as suas hipóteses de vitória. Isto ilustra um dos mais importantes 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)

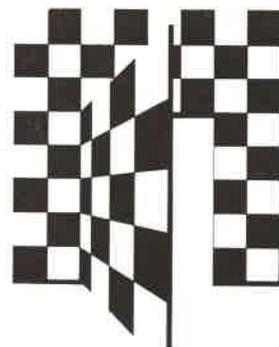
Perde-se um tempo trocando uma peça, se o adversário responde com um lance de desenvolvimento.

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.



por TOMÉ DUARTE

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 perda 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:

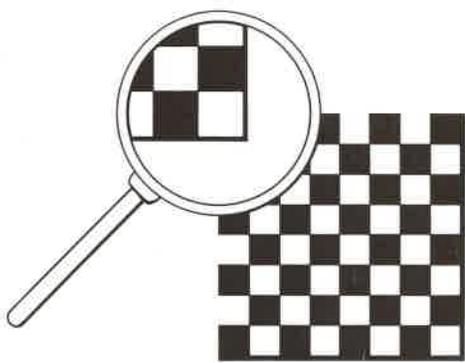
1. e4 e5 2. Cf3 f6?

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 *autômato* jogador de xadrez foi construído em 1769 pelo barão Wolfgang von Kempelen. 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.

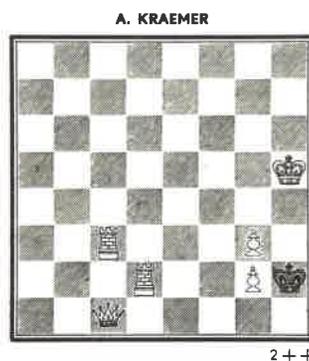
O *robot*, que jogou (e venceu), em 1809, uma partida contra Napoleão, foi, após a morte do seu construtor, exposto nas maiores cidades da Europa e América, acabando por ser destruído num incêndio ocorrido, em 1854, no museu de Filadélfia em que se encontrava.

Entretanto, uma análise pormenorizada do aparelho permitiu determinar que se tratava de uma mistificação. Efectivamente, o facto de o maquinismo do *autômato* 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 *autômato* 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 Mate-

mática», de que são autores Bonsdorff, Fabel e Rühimaa.



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 principio.

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 octilhões 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 *autômato 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 *autômato 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 Of6 9. e5 Ce4 10. Dd3 Cc5 11. Dd5 Ce6 12. f5 Cg5? 13. h4 f6? 14. hxg5 fxg5 15. Txh7!! Tf8 16. Txf7 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

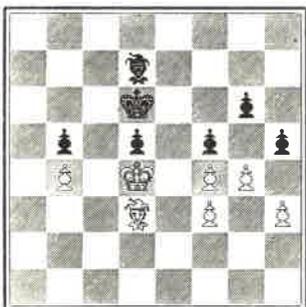
No primeiro número desta revista, apresentei três posições, nas quais os bispos se enfrentavam contra cavalos. No primeiro desses exemplos, dois cavalos eram totalmente impotentes contra o par de bispos. No segundo, era de novo um bispo que se impunha a um cavalo. No terceiro, porém, era este quem levava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

mente um peão a menos, mas, mesmo assim, ganham sem grandes dificuldades.

1. gxf5 gxf5 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 posição. 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*!

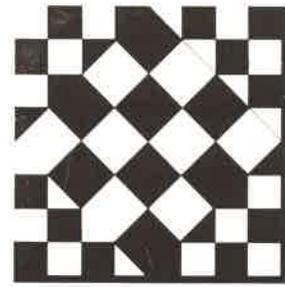
17. Be2! Re6 18. Rc5 Rf5 19. Bxb5 Bg6 20. Bd7+Rxf4 21. b5 1:0

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.

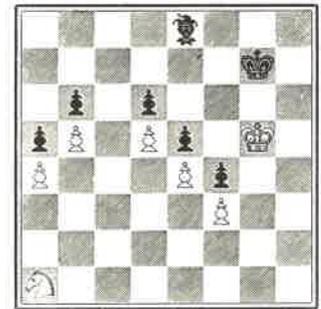
Convém notar que, neste exemplo, as brancas não conseguiriam ganhar se tivessem um bispo de casas pretas ou um cavalo. Neste último caso, a defesa não seria difícil (a menos que o cavalo estivesse em posição de capturar imediatamente um peão, evidentemente...): 1. gxf5 gxf5 2. h4 Bd7 (ou 2... Bf7, se 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

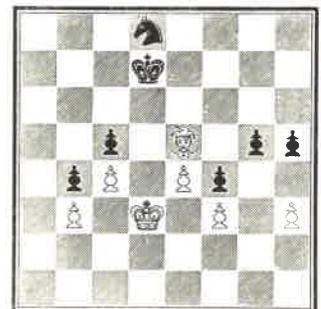
Se 8... f3 9. d6+ Rb7 10. d7 f2 11. d8D f1D 12. Cd6+

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 revalorização 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 preocu-

pações. 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-