



Onde os Reis se encontram
academiadexadrez@bol.com.br
www.geocities.com/academiadexadrez

TREINO TÉCNICO PARA COMPETIÇÃO

Apostila 3

Prof. Francisco Teodorico Pires de Souza

OS CAMPEONATOS DO MUNDO

II CAMPEONATO MUNDIAL DE XADREZ **Steinitz X Tchigorin, 1889**

Após sua vitória sobre Zukertort, nenhum jogador no mundo ameaçava seriamente o trono de Steinitz. O Campeão Mundial passou quase 3 anos sem participar de nenhuma “luta” séria, mas quando visitou Havana (Cuba), onde existia uma enorme simpatia pelo xadrez, foi organizado o “match” com Tchigorin com o título em jogo ao melhor resultado em vinte partidas.

Miguel Ivanovich Tchigorin (Gatschina, 12Nov1850 - Lublin, 25Jan1908), fundador da atual escola soviética (russa), foi um dos jogadores mais geniais e irregulares de todos os tempos. Ao longo de sua carreira encontramos produções de grande beleza juntamente com erros grosseiros, indignos de um enxadrista de tão extraordinário talento. Até os 16 anos não havia aprendido a jogar xadrez, mas em 1879 venceu o Torneio de San Petesburgo. Sua 1ª participação internacional foi no Torneio de Berlim, 1881, onde terminou empatado em 3º lugar com Winawer e superado por Blackburne e Zukertort, mas deixando para trás jogadores de reconhecida classe. No ano seguinte participou discretamente do Torneio de Viena, e em 1883 classificou-se em 4º lugar no Torneio de Londres. Estas atuações, assim como seus triunfos em matches contra Alapin, Schiffers e A. de Riviere, lhe deram uma grande reputação, pois seu jogo demonstrava uma grande riqueza de idéias. Tchigorin foi um dos poucos enxadristas que não admitiram os princípios de Steinitz totalmente, afirmando que “as melhores normas de jogo estão longe de conhecerem-se”. Não é de estranhar que para Tchigorin, a superioridade dos Bispos sobre os Cavalos, como pregava Steinitz, e outras normas, não tiveram valor algum. Para ele a atividade das peças não era o mais importante, e o domínio do centro com Peões, uma utopia, com o que se antecipavam os hipermodernistas, que como Nimzowitch, Reti e Breyer, principalmente, iriam revolucionar o xadrez nos primeiros 25 anos do século XX.

Tchigorin gostava do jogo aberto e não admitia nenhum dogma. Assim, contra a Defesa Francesa, empregava o aparente absurdo lance 2 De2, depois de 1 e4 e6; ou defendia-se do Gambito da Dama da seguinte forma: 1 d4 d5 2 c4 Cc6, etc. De qualquer forma, seu aprofundamento na teoria das aberturas foi muito grande, e muitas são hoje linhas surgidas de seu engenho. Sua principal virtude era o constante afã de luta, seu desejo de complicar posições e seu grande poder de combinação. Seus defeitos: as enormes distrações, que também o fizeram famoso, e seu escasso domínio do Gambito da Dama com Negras, assim como seu grande nervosismo e aficção à bebida.

Steinitz aceitou rapidamente o desafio por dois motivos: 1º porque considerava Tchigorin como o mais forte adversário, o que indubitavelmente lhe honrava desportivamente, e o 2º pelo desejo de mostrar ao mundo sua superioridade, pois Tchigorin havia ganho 3 das 4 partidas que haviam jogado (uma em Viena, 1882 e duas em Londres, 1883), e além disso, no match por correspondência entre Londres e San Petesburgo, 1886-1887, Tchigorin, o capitão da equipe russa, se impôs a Londres, dirigida por Steinitz, com uma vitória e um empate.

O encontro de Havana, ao melhor resultado em 20 partidas, começou em meio a uma grande expectativa, e começou 48 horas após a chegada de Tchigorin, depois de uma viagem de 32 dias, dos quais 26, havia passado no mar. Até a 13ª partida, apesar de interessante, o match permanecia indeciso, mas Steinitz se impôs nas 3 partidas seguintes com o que decidiu praticamente a luta, pois, somente um empate nas 4 seguintes era suficiente para conservar o título. Tchigorin lutou como um leão na 17ª

partida, mas teve de conformar-se em repartir o ponto e deixar o título nas mãos do rival, que venceu por +10 -6 =1, o que demonstra como foi disputada a luta.

Steinitz teve a satisfação de vencer de Negras em 3 “Gambito Evans Aceito”, onde empregou sua barroca defesa de 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Bc4 Bc5 4 b4 Bb4 5 c3 Ba5 6 0-0 Df6?!, mas foi derrotado 4 vezes e empatou a 17ª que lhe serviu para revalidar o título.

Possivelmente Steinitz não teria sido derrotado 6 vezes se escolhesse outras aberturas, pois Tchigorin foi o maior jogador de Gambito Evans, mas aquele grande lutador sempre estava disposto a provar sobre o tabuleiro o que afirmava com a pluma em seus artigos periódicos.

Steinitz x Tchigorin

Havana

20Jan - 24Fev1889

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<i>Steinitz</i>	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1
<i>Tchigorin</i>	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0

	11	12	13	14	15	16	17	Tot
<i>Steinitz</i>	0	1	0	1	1	1	½	10,5
<i>Tchigorin</i>	1	0	1	0	0	0	½	6,5

Tchigorin começou o match de Brancas.

ABERTURAS	N.º DAS PARTIDAS	TOTAL	%
<i>Eslava</i>	8	1	6
<i>Gambito Evans</i>	1, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17	8	47
<i>Holandesa</i>	16	1	6
<i>Ruy Lopez</i>	3	1	6
<i>Tchigorin</i>	2, 4, 6, 10, 12, 14	6	35

A SEGUIR:

**III Campeonato Mundial de Xadrez
Steinitz x Gunsberg, 1890-91**

FINAIS I

2.3. Rei e dois Bispos x Rei

O mate só é possível quando o Rei inimigo se localiza em casa angular ou vizinha da angular.

Exemplos: Rc7, Bb6, Bd5 x Ra8; Rf7, Bf5, Bg7 x Rh7; etc.

O mate ocorre em média de 18 lances.

►Diagrama: Ra1, Bg4, Bh4 x Rf4

1 ? (1-0)

PLANO

Em 1º lugar é claro, afastar o Bispo g4. Então manobrar com os Bispos cercando o Rei através de triângulos, até prender o Rei num dos triângulos de 6 casas das 4 casas angulares, colocando o Rei na casa 3C (ou 2B) para então dar mate com o outro Bispo. Os Bispos lado a lado defendem-se mutuamente, evitando que o Rei capture um deles. Cuidado com o pat.

PROCEDIMENTO

1 Bd1 Re3

Ameaçando 2 ... Rd2

2 Bg5+ Rd4

Se 2 ... Rf2, o Rei se autocerca no triângulo da casa angular h1, facilitando o serviço branco!

3 Bc2

Fechando mais uma linha do triângulo da casa angular a8.

3 ... Rc3 4 Rb1 Rd4 5 Rb2 Re5 6 Rc3 Rd5 7 Bf6

Fechando outra linha do triângulo citado.

7 ... Re6 8 Bd4 Rd5

Permanecendo o máximo tempo possível no centro.

9 Bf5 Rd6 10 Rc4 Re7 11 Be5

Agora o Rei foi trancado no triângulo da casa angular h8. Os Bispos se autodefendem!

11 ... Rf7 12 Rd5 Re7 13 Be6 Re8 14 Bf6

Fechando mais uma linha do triângulo da casa angular h8. Colocando os Bispos emparelhados.

14 ... Rf8 15 Re5

Dirigindo-se a g6.

15 ... Re8 16 Rf5 Rf8 17 Rg6 Re8 18 Bg5

Forçando o Rei a dirigir-se para h8.

18 ... Rf8 19 Bd7

Evitando que o Rei se dirija a f8 e preparando-se para cerca-lo no triângulo f8-h6-h8.

19 ... Rg8 20 Be7 Rh8 21 Bf8

Manobra instrutiva.

21 ... Rg8 22 Bh6 Rh8 23 Bg7+ Rg8 24 Be6++ (1-0)

Posições de pat:

•Bb7, Rc7, Bd6 x Ra7 1 ... ? (=)

•Rf7, Bg5, Bg6 x Rh8 1 ... ? (=)

•etc

Obs.: 2 Bispos da mesma cor não podem dar mate. Até 9 Bispos que se movimentem por casas de cor igual, não podem dar mate. É fácil compreender que resta ao Rei inferior uma casa de fuga de cor oposta a 2 Bispos.

A SEGUIR:
2.4. Rei, Bispo e Cavalo x Rei

TÁTICA I

1.3. Princípio da peça sobrecarregada

Peça sobrecarregada é aquela que desempenha mais de uma ação. Por exemplo: uma peça que defende, ao mesmo tempo, duas ou mais peças. Obrigando-se essa peça sobrecarregada a mover-se, desfaz-se a harmonia defensiva; daí poderá resultar a perda de material.

➤ **Diagrama: c3, Be2, g3, Rg7 x Rb8, c4, Be6, g4**
1 ? (1-0)

PLANO

O Bispo e6 é uma peça sobrecarregada, pois defende os Peões c4 e g4. Se atacado, deverá deixar uma das defesas.

PROCEDIMENTO

1 Rf6 (1-0)

➤ **Diagrama: a2, b2, f2, g3, h2, Cc3, Dd3, Te1, Rg1 x a7, b7, f7, g7, h7, Da5, Cd4, Td8, Rh8**
1 ? (1-0)

PLANO

A Torre d8 está sobrecarregada, pois defende o Cavalo d4 e o mate Te8.

PROCEDIMENTO

1 Dd4 (1-0)

Obvio que se 1 ... Td4 2 Te8++.

➤ **Diagrama: c4, d5, e4, g2, h2, Tb1, Tc1, Bf5, Rg1 x a7, c5, c7, g7, h6, Tb7, Cd8, Df7, Rg8**
1 ? (1-0)

PLANO

Explorar o Cavalo d8, sobrecarregado, pois defende a Torre b7 e a entrada do Bispo em e6, cravando a Dama.

PROCEDIMENTO

1 Tb7! (1-0)

Se 1 ... Cb7 2 Be6.

➤ **Diagrama: d5, Cb3, Td2, Rf4 x d6, Cc5, Te5, Rf8**
1 ? (1-0)

PLANO

Explorar o Peão d6, sobrecarregado, pois defende o Cavalo c5 e a Torre e5.

PROCEDIMENTO

1 Cc5 (1-0)

Se 1 ... dc5 2 Re5

<p>A SEGUIR:</p>

<p>1.4. Princípio do ataque simultâneo</p>

OS GRANDES MESTRES DO TABULEIRO

1.2. Partida n.º 2

Breslau, 1862

Gambito Kieseritzky

Rosanes x Anderssen

1 e4 e5 2 f4 ef4 3 Cf3

Com este lance formou-se o gambito conhecido sobre o nome de Cavalo do Rei. Existem outras variantes, por exemplo: 3 Bc4 e 3 Be2, e também 3 Df3 (Gambito Breyer), ainda que não muito utilizado.

3 ... g5

Como se conhece há três séculos, o Peão do gambito somente pode ser defendido imediatamente. De acordo com o que observamos na primeira partida, esse objetivo de sustentar a vantagem material obtida, era, nos tempos de Anderssen, a forma predominante de jogar. Agora, as Brancas tem duas variantes diferentes. Uma delas consiste em continuar seu desenvolvimento mediante 4 Bc4 e 5 0-0.

Esta é uma maneira inocente de jogar, própria de enxadristas de ataques superficiais, mas não corresponde ao espírito do Gambito do Rei. A idéia deste gambito, como já sabemos, é o ataque à coluna **f**, na qual os pontos **f6** e **f5** foram debilitados pelo lance **g5**, pois se forem dominados, não podem ser defendidos pelo Peão, que está em **g5**, não podendo este atacar a peça branca que possivelmente se coloque nestes pontos. Se Rosanes quiser jogar posicionalmente no espírito do Gambito do Rei, antes de tudo deve abrir a coluna **f** e tirar o Peão de **f4**. A continuação posicional é 4 h4, minando a defesa do Peão **f4**, ou seja, o Peão de **g5**. Rosanes tem que decidir neste momento a linha a seguir.

Se joga 4 Bc4, Anderssen pode contestar com 4 ... Bg7, e o lance 5 h4 já não pode conseguir seu objetivo, pois Anderssen tem a possibilidade de jogar h6 e com isso manter intacta sua cadeia de Peões.

4 h4 g4 5 Ce5

Esta abertura recebe o nome de Gambito Kieseritzky. Outra continuação é o Gambito de Allgaier, onde as Brancas jogam 5 Cg5, vendo-se obrigadas, após 5 ... h6, a sacrificar seu Cavalo com 6 Cf7, mas em troca, obtém um ataque muito perigoso.

5 ... Cf6

Eis uma boa ocasião para demonstrar o valor de ter compreendido o espírito de uma abertura e não memorizar as diversas variantes, o que não é tão proveitoso. O “jogador de café”, que busca o lance mais próximo para atacar, provavelmente jogaria aqui, 6 Bc4.

Mas também o jogador novato, que tenha sido contaminado pela infrutuosa moléstia de estudar o célebre método de Bilguer, seguindo aquelas indicações, fará o mesmo lance, e por um contra-ataque negro, chegara a ter desvantagem. Não deve-se estranhar o fato de que na análise do Gambito do Rei, a obra de Bilguer contenha numerosos defeitos. Uma análise de variantes, no decorrer dos anos, chega a manifestar-se quase sempre como equivocada. A ciência de conhecer variantes é somente uma ciência aparente.

Além disso, o Gambito do Rei não é nenhuma abertura moderna, e a maior parte das variantes procedem do tempo antigo, quando era insignificante o que se pensava sobre o jogo de posição. Se mantém-se a idéia da abertura, se chega à conclusão de que é preciso fazer desaparecer o Peão **f4** para a liberação da coluna **f**. Portanto, o lance indicado é 6 d4, o qual um dos melhores jogadores de posição, Philidor e o grande “posicionalista”, Rubinstein, qualificaram como vantajosa para as Brancas. Após 6 d4 d6 7 Cd3 Ce4 8 Bf4, as Negras tem efetivamente um Peão a mais, mas se encontra em uma situação nada agradável, graças à debilidade irreparável da coluna aberta. Não devemos estranhar que Rosanes tenha feito o lance mais débil, mas aparentemente mais lógico.

6 Bc4 d5 7 ed5 Bd6 8 d4 Ch5

Rosanes não consegue abrir tão facilmente a coluna f. Deveriam ter jogado na hora certa 0-0, apesar da possível contestação ... Dh4. Rosanes, como na partida anterior, não joga posicionalmente, mas pela vantagem material.

9 Bb5+ c6 10 dc6 bc6 11 Cc6 Cc6 12 Bc6+ Rf8 13 Ba8

Rosanes tem uma Torre a mais, mas em troca, uma posição perigosa no flanco do Rei, e uma posição mal desenvolvida.

13 ... Cg3 14 Th2

Rosanes, ao invés de colocar a Torre em h2, onde atua o adversário, deveria devolver o sacrifício, cedendo a qualidade, colocando o Rei em f2 no lance 14.

14 ... Bf5 15 Bd5

Melhor defesa seria 15 Bc6 para não permitir que a Torre negra se dirigisse a e8.

15 ... Rg7! 16 Cc3 Te8+ 17 Rf2 Db6

Anderssen ameaça o ataque decisivo através de ... Be5.

18 Ca4 Da6

Anderssen ameaça mate em 4. Será que você descobre?

PLANO

Mate de Cavalo e Torre

PROCEDIMENTO

19 De2+ 20 De2 Te2+ 21 Rg1 Te1+ 22 Rf2 Tf1++

Esta ameaça de Anderssen não se pode parar através de 19 c4. Descubra o porque.

PLANO

O mesmo, mate de Cavalo e Torre.

PROCEDIMENTO

19 ... Da4! 20 Da4 Te2+ (0-1)

19 Cc3 Be5! 20 a4

Anderssen anuncia mate em 4. Encontre você.

PLANO

Mate com Bispo, Torre e Cavalo.

PROCEDIMENTO

20 ... Df1+! 21 Df1 Bd4+ 22 Be3 Te3! 23 Rg1

A qualquer outro lance segue ... Te2++.

23 ... Te1++ (0-1)

A SEGUIR: 1.3. Diagramas Diversos
--

EXERCÍCIOS

►Diagrama 3.1

a2, c2, f2, g2, h2, Bc5 Tf1, Rg1, Th3, Dh5 x a7, c6, e6, f6, g7, Ba5, Ta8, Bc8, Dd8, Te8, Rg8

Zuckertort x Anderssen

1 ?

Neste diagrama, após 1 Dh7+ Rf7 2 Dh5+ Rg8 e Zuckertort não conseguiria nada mais do que um empate por repetição de lances. Mas Zuckertort encontrou uma linha ganhadora.

PLANO

Reagrupamento das peças na coluna h. Colocando a Torre diante da Dama.

PROCEDIMENTO

1 Dg6! Ba6 2 Th7 Dc7 3 Dh5 (0-1)

Analise 1 ... Te7

Se 1 ... Te7, haveria grande perda de material: 2 Dh7+ Rf7 3 Tg3, etc.

►Diagrama 3.2

c5, d4, e6, g2, h3, Tb1, Tf1, Dg3, Rh1 x a5, b7, f6, h5, Bb4, Dc6, Ce7, Re8, Tf8

Morphy x Thompson

Match 1859

1 ?

Morphy forçou a vitória em poucos lances, de maneira irrefutável

PLANO

Explorar a posição incômoda do Rei negro, cuja mobilidade resume-se a d8.

PROCEDIMENTO

1 Db8+ Dc8 2 Dd6 Dc6 3 Tb4 ab4 4 Ta1 (1-0)

Thompson abandonou, pois não encontrou defesa contra a entrada da Torre branca em a8.

Analise 1 ... Cc8.

2 d5! Dc5

Única que mantém a defesa do Cavalo.

3 Tfc1 Bc3 4 Db7 (1-0)

Observe como Morphy reagrupou suas peças.

➤ **Diagrama 3.3**

a4, b3, d4, e3, f3, g4, h4, Ta1, Cc3, Dd1, Bd2, Te1, Rg1, Bg2, Cg3 x a5, b7, c7, d5, f7, g7, h6, Ta8, Bb4, Cd7, Dd8, Te8, Cf6, Rg8, Bh7

Spasski x Petrosian

Torneio de Candidatos 1956

1 ... ?

Encontre a ameaça branca.

Spasski ameaça ganhar o Cavalo de Petrosian mediante 2 g5.

Encontre um plano defensivo para as Negras.

PLANO

Criar um refúgio para o Cavalo f6 sem esquecer do Peão d5 que está defendido apenas por ele.

PROCEDIMENTO

1 ... Bd6! 2 f4

Se 2 Cge2, Petrosian contestaria com 2 ... Bd3.

2 ... Bg4

Após a troca Bc3, a casa e4 poderá ser ocupada por uma peça de Petrosian.

3 g5 Bc3 4 Bc3 Ce4 5 Be4 Be4

E a partida seguiu com igualdade.

BIBLIOGRAFIA

- **LOS CAMPEONATOS DEL MUNDO - DE STEINITZ A ALEKHINE**
Pablo Moran, Ediciones Martinez Roca, S.A., Barcelona - Espanha
Págs. 16-17 e 63-71
- **XADREZ BÁSICO**
Dr. Orfeu Gilberto D'Agostini, Edições Ouro, São Paulo - Brasil
Págs. 110-111 e 200-202
- **LOS GRANDES MAESTROS DEL TABLERO**
Ricardo Reti, Club de Ajedrez
Págs. 14-16
- **TÁCTICA MODERNA EN AJEDREZ - Tomo I**
Ludeck Pachman, Colecion Escaques, Martinez Roca,
Barcelona - Espanha
Págs. 16-17