

II SÉRIE Nº 16 JULHO 1978 Pr:15\$00

REVISTA PORTUGUESA DE

xadrez

neste numero:
A história dos
Campeonatos
do Mundo



KARPOV-KORCHNOI

QUEM GANHARÁ?

REVISTA PORTUGUESA DE xadrez

II SÉRIE — N.º 16 — JULHO 1978

(periodicidade mensal)

SUMÁRIO

- 63 Campeões e campeonatos do mundo
- 65 Temas táticos — Há mil maneiras de cozinhar bacalhau
- 66 Nacional
- 68 Internacional
- 69 Soluções
- 70 Karpov - Korchnoi: quem vai vencer?
- 72 Finais elementares
- 73 «Quadrangular» em Espanha: vitória do Grupo de Xadrez Alekhine
- 74 Temas estratégicos — O bloqueio
- 75 Uma armadilha no sistema Veresov
- 75 O meu melhor sacrifício
- 76 Secção de consulta
- 77 O sistema Elo e a sua aplicação em Portugal (2)
- 79 Problemas — Os gémeos
- 80 Partidas recentes
- 80 Para resolver

Proprietária e editora: Federação Portuguesa de Xadrez — Sede da redacção e administração: Rua da Sociedade Farmacêutica, 56-2.º, Lisboa-1 — Tels. 53 90 27/8.

Director: Simões Nunes — **Corpo redactorial:** Alvaro Fernandes, Alvaro Pereira,, José Oliveira (chefe de redacção), José Pereira dos Santos, José de Sousa, Luís Santos, Rui Nascimento, Sobreda Antunes, Vasco Santos, Victor Silva — **Fotografia:** Alvaro Fernandes — **Capa:** Júlio Quirino, Vítor Cardoso — **Colaboram neste número:** Miguel Costa, Renato Pereira, Rui Silva Pereira — **Delegação no Porto:** António Cabral, Eduardo Monteiro, Fernando Timóteo, Gomes da Rocha, Henrique Magro, Manuel Matos — **Correspondentes:** Justino Carvalho, Pedro Palhares — **Outros colaboradores:** Agostinho Roxo, Américo Costa, Isabel Rodrigo, José de Almeida

Composição e impressão: Gráfica Progressiva de Cacilhas, Lda. — Rua Carvalho Freirinha, 63-A — Cacilhas — Tel. 275 14 94

Tiragem: 6.500 exemplares

Distribuição: Agência Portuguesa de Revistas

Preço por número: 15\$00 — **Assinatura semestral:** 80\$00 — **Assinatura anual:** Portugal: 150\$00, Espanha: US\$4.50, Europa e países africanos de expressão portuguesa: US\$6.00, Restantes países: US\$8.00, ou o equivalente noutras moedas. Números atrasados: 15\$00.



CADA NÚMERO ATRASADO — 15\$00
ENVIE CHEQUE OU VALE PARA
REVISTA PORTUGUESA DE XADREZ
R. Soc. Farmacêutica, 56-2.º
L S B O A - 1

No mundo do xadrez
já aí estão os grandes acontecimentos
Mais do que nunca, você
deve estar informado

NÃO PERCA NENHUM
DOS PRÓXIMOS NÚMEROS DA

REVISTA PORTUGUESA DE

xadrez

assine-a

Campeões e campeonatos do mundo

I. CAMPEÕES SEM COROA



A noção de melhor jogador do mundo é anterior à criação do título de Campeão do Mundo e, neste sentido, no decorrer dos tempos vários foram os jogadores considerados como os «campeões» da sua época.

AL SULI

«Não houve na sua época quem o igualasse em habilidade», assim dizia um biógrafo deste árabe do século X. A sua superioridade sobre todos os outros jogadores ficou a dever-se às investigações sobre os princípios gerais da abertura e à forma sistemática como estudou os finais. Foi também um dos primeiros jogadores «às cegas», cujo nome chegou até nós.

Vejamos a partida mais antiga que se conhece e que o tem como vencido. O leitor deve notar que, nesta época, o peão

apenas podia avançar uma casa de cada vez, a partir da sua posição inicial, que a Dama (Firz, ou conselheiro em árabe) ocupava a casa contígua em diagonal e que o Bispo (Al-Fil, ou elefante em árabe) se movia diagonalmente de duas em duas casas, podendo estar vazia ou ocupada a casa que saltava.

CALIFA AL NUKTADI - AL SULI Bagdad, século X

1. g3 g6 2. g4 f6 3. e3 e6 4. Ce2 d6 5. Tg1 c6 6. f3 b6 7. f4 a6 8. f5 gxf5 9. gxf5 exf5 10. Bh3 Ce7 11. Tf1 Tg8 12. Cg3 Tg5 13. Bxf5 h6 14. Bh3 Cj7 15. d3 d5 16. c3 Dc7 17. b3 Ta7 18. c4 Bd6 19. Cc3 Be6 20. cxd5 cxd5 21. d4 Bf8 22. Tf2 Dd6 23. b4 Tc7 24. Rd2 b5 25. Ba3 Cb6 26. Bc5 Cc6 27. a3 Rf7 28. Dc2 Bc4 29. Taf1 Tg6 30. Ch5 Re8 31. Cxf6+ Rd8 32. Cxd5 Tb7 33. Txf8+ Rd7 34. Bf5+ Re6 35. Cf4++

Uma versão moderna da estratégia negra poder-se-á observar na pág. 147 da RPX n.º 9.

RUY LOPEZ

Este padre espanhol foi considerado «campeão do mundo» após ter derrotado os mais fortes jogadores italianos, entre os quais Leonardo (il Puttino), durante uma visita a Roma, em 1559.

Tendo observado o livro de Damião, expressou parecer desfavorável sobre ele, resolveu-se a escrever um, ele próprio, e em 1561, publicou o *Libro de la Invención liberal y Arte del Juego del Axedrez*. Recomendou com boa para as brancas a sequência 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Bb5, conselho amplamente seguido por Bobby Fischer quatrocentos anos depois.

Vejamos a sua vitória sobre Leonardo de Cutri no primeiro torneio internacional, patrocinado por S. M. Filipe II:

RUY LOPEZ - LEONARDO

Madrid 1575

Gambito de Rei

1. e4 e5 2. f4 d6? 3. Bc4 c6 4. Cf3 Bg4?? 5. fxe5 dxe5 6. Bxf7+! Rxf7 7. Cxe5+ Re8 8. Dg4 Cf6?? 9. De6+ De7 10. Dc8+ Dd8 11. Dxd8+ Rxd8 12. Cf7+ 1:0

PAOLO BOI

Boi foi o brilhante vencedor do torneio de Madrid. De Espanha foi só um pulinho para cá vir jogar com o D. Sebastião. Este, ao que contam as crónicas, era considerado um bom jogador, figurando numa lista publicada por um sujeito qualquer que Dagoberto Markl é que conhece. A tal lista não era feita de acordo com o Elo.

ALESSANDRO SALVIO

Derrotou Boi em 1598, num *match* disputado em Nápoles. Pao'lo Boi fez uma combinação em cinco lances e ganhou a dama do adversário; este porém vira mais longe: reconquistou a dama no sétimo lance e ganhou a partida.

Três dias depois Boi foi encontrado envenenando nos seus aposentos.

Salvio recomendou uma variante do Gambito de Rei que tem o seu nome:

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. Cf3 g5 4. Bc4 g4 5. Ce5.

GIOACHINO GRECO

Nascido provavelmente no Peloponeso, passou a maior parte da sua juventude na Calábria e daí o seu cognome de Calabrês.

Greco (1600-1634) ganhou a sua vida, aliás bem curta, fazendo torneios por toda a Europa Ocidental, e demonstrando a sua superioridade sobre todos quantos o confrontaram. Durante as partidas eram feitas altas apostas, o que o levou a guardar para

si as análises feitas. Todavia, de quando em vez algum nobre endinheirado conseguia adquiri-las por um bom preço, tendo algumas sido felizmente preservadas até nos.

N. N. - GRECO

1625

Gambito de Rei

1. e4 e5 2. f4 f5? 3. exf5 Dh4+ 4. g3 De/ (terá sido aqui que o G. M. Keene encontrou a ideia directora da sua variante do Gambito de Rei?) 5. Dh5+ Rd8 6. fxe5 Dxe5+ 7. Be2 Cf6 8. Df3 d5 9. g4 h5 10. h3 hxg4 11. hxg4 Txx1 12. Dxx1 Dg3+ 13. Rd1 Cxxg4 14. Dxd5+ Bd7 15. Cf3? (mate anunciado em quatro lances) Cf2+ 16. Re1 Cd3+ 17. Rd1 De1+ 18. Cxe1 Cf2++

FRANÇOIS-ANDRÉ PHILIDOR

A vida e a obra de Philidor merecem, pelo menos, um artigo bastante desenvolvido.

Talentoso na música e na ópera-cômica, Philidor (1726-1795), revelou-se génio no xadrez, operando uma verdadeira revolução na sua teoria, ao conceder a devida importância aos peões, que ele considerava «a alma do jogo». Sempre que recorro os verinhos, que jogavam num escuro café de Tores Vedras onde ensaiei os primeiros lances, e o favor em que eles tinham aos ataques de peões e a sua boa movimentação em geral, imagino uma edição de *L'Analyse du Jeu des Echecs*, amarelada pelo tempo e guardada religiosamente num canto escondido das suas estantes. (Enfim, pode não ser verdade, mas para mim é poética esta recordação. Estarei a ficar velho?!).



Como Philidor reputava ganhante a abertura Ruy Lopez, evitava-a com a Philidor 1. e4 e5 2. Cf3 d6.

A partida seguinte é uma boa demonstração por parte das negras da correcta maneira de jogar os peões, enquanto as brancas tudo parecem ignorar sobre tal assunto. Philidor defronta três adversários às cegas.



SHELDON-PHILIDOR

Londres 1790

Bispo de Rei

1. e4 e5 2. Bc4 c6 3. Cf3 d5 4. exd5 cxd5 5. Bb3 Cc6 6. d4 e4 7. Ce5? Be6 8. 0-0 f6 9. Cxc6 bxc6 10. f3 f5 11. Be3 Cf6 12. Cd2 Bd6 13. c4 0-0 14. Ba4 Dc7 15. f4 Cg4 16. De2 Cxe3 17. Dxe3 c5 18. Cb3 dxc4 19. Cxc5 Bxc5 20. dxc5 Tac8 21. c6 Tfd8 22. Tfd1 Td3! 23. Txd3 cxd3 24. Bb3 Bxb3 25. axb3 Db6 26. Rf2 Dxe3+ 27. Rxe3 Txc6 28. Txa7 Td6 29. Rd2 e3+! 30. Rxe3 d2 31. Ta1 d1D 32. Txd1 Txd1 0:1

ALEXANDRE DESCHAPELLES

De qualidades inatas para o nobre jogo Deschapelles (1780-1847) foi o sucessor de Philidor, como melhor jogador do seu tempo. De ascendência aristocrática e extremamente pretensioso, estimava inútil o estudo das aberturas e sustentava que «em três sessões no máximo — de acordo com a minha experiência — a gente deve saber do xadrez tudo quanto pode aprender» e só aceitava jogar dando vantagem de peão e dois lances.

Retirou-se quando não podia já derrotar dando vantagem ao seu discípulo...

LOUIS-CHARLES DE LA BOURDONNAIS

Na verdade o aluno de La Bourdonnais (1797-1840) não tardou a revelar-se melhor que o mestre. Com Mac Donnel jogou 6 matches tendo ganho 46 partidas, perdido 26 e feito 13 empates, e os ingleses de bom grado reconheceram a sua superioridade.

Compreendendo claramente a importância do grande centro, os seus ataques sobre o roque são verdadeiros modelos. Vejamos a primeira partida do match de 1834.

LA BOURDONNAIS - MAC DONNEL

Londres 1834

Gambito de Dama Aceite

1. d4 d5 2. c4 dxc4 3. e3 e5 4. Bxc4 exd4 5. exd4 Cf6 6. Cc3 Be7 7. Cf3 0-0 8. Be3 c6 9. h3 Cbd7 10. Bb3 Cb6 11. 0-0 Cfd5 12. a4 a5 13. Ce5 Be6 14. Bc2 f5 15. De2 f4 16. Bd2 De8 17. Tae1 Bf7? 18. De4 g6 19. Bxf4! Cxf4 20. Dxf4 Bc4 21. Dh6 Bxf1 22. Bxg6! hxg6 23. Cxg6! (ameaçando 24. Dh8+ Rf7 25. Dh7+ Rf6 26. Cf4) Cc8 24. Dh8+ Rf7 25. Dh7+ Rf6 26. Cf4! (ameaçando 27. Ce4+, 27. Dh6+ e 27. Te6+) 1:0

HOWARD STAUNTON

Staunton (1810-1874) ao derrotar Saint-Amant em 1843 com 11 vitórias, 6 derrotas e 4 empates, deu a supremacia aos ingleses. Porém o seu mais significativo contributo para o xadrez foi modelo de peças que é ainda hoje utilizado e que substituiu o modelo francês de discos sobrepostos.

Precursor do hipermodernismo praticou frequentemente 1. c4, abertura que veio a tomar então o nome de Inglesa.

STAUNTON-HORWITZ

Londres 1851

Inglesa

1. c4 e6 2. Cc3 f5 3. g3 Cf6 4. Bg2 c6 5. d3 Ca6 6. a3 Be7 7. e3 0-0 8. Cge2 Cc7 9. 0-0 d5 10. b3 De8 11. Bb2 Df7 12. Tc1 Bd7 13. e4! fxe4 14. dxe4 Tad8 15. e5! Cfe8 16. f4 dxc4 17. bxc4 Bc5+ 18. Rh1 Be3 19. Tb1 g6? 20. Db3 Bc8 21. Ce4 Bb6 22. Tdb1 Ca6 23. Dc3 Txd1 24. Txd1 Cc5 25. Cd6 Dc7 26. Dc2 Cg7 27. g4! De7 28. Bd4 Dc7 29. a4 Ca6 30. c5 Ba5 31. Db3 b6 32. Ce4 bxc5 33. Cf6+! Rh8 34. Dh3! Ce8 35. Ba1!! Cxf6 36. exf6 Rg8 37. Be5 Db7 38. Be4 Df7 39. Cg1! Bd8 40. g5 Bb7 41. Cf3 Te8 42. Bd6 Bxf6 43. gxf6 Dxf6 44. Cg5 Dg7 45. Be5 De7 46. Bxg6 1:0

VICTOR SILVA

Há mil maneiras de cozinhar bacalhau

Por muito sedutora que seja a ideia de dar mate, o jogador que se encontra ao ataque não se deve prender demasiadamente a ela. Até entre grandes-mestres, quantas partidas não se empataram ou perderam já por causa disso!... É preciso elasticidade mental para, se for caso disso, esquecer momentaneamente o rei inimigo, mesmo que, até aí, ele tenha sido o único objectivo.

Tenho hoje para vos mostrar uma interessantíssima partida de ataque... que acaba num final de torres. O grande-mestre jugoslavo D. Ciric, de brancas, conseguiu refutar a ousada abertura do seu compatriota M. Kelecevic e, com lances tácticos muito engenhosos, montar um perigoso assédio ao rei. Contudo, as negras defenderam-se com tenacidade, e Ciric teve a lucidez suficiente para buscar a vitória onde ela realmente se encontrava: num final com um peão a mais.

São os ataques e o bacalhau: difícil é consegui-los (geralmente sai bróteal), para cozinhá-los há muitas formas...

CIRIC - KELECEVIC

Sarajevo, 1968

Siciliana

1. e4 c5 2. Cf3 e6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cf6 5. Cc3 Bb4

O ataque Siciliano, condenado pela teoria... e ao que parece com razão.

6. e5! Ce4

A continuação mais antiga e agressiva. Perde rapidamente 6... Da5? ou 6... Dc7? 7. exf6! Bxc3+ 8. bxc3 Dxc3+ 9. Dd2 Dxa1 10. c3 Db1 11. Bd3, etc., mas as pretas podem ensaiar 6... Cd5. Aqui, é interessante 7. Bd2 Cxc3 8. bxc3 Ba5! (8... Be7? 9. Dg4 Rf8 10. Bd3 Cc6 11. f4 Db6 12. 0-0! Cxd4 13. cxd4 Dxd4+ 14. Rh1 f5 15. exf6 gxf6 16. Tad1 f5 17. Dh3 Dg7 18. Bxf5! h5 19. Bd3 Bc5 20. f5 Dg4 21. fxe6 1:0, Schuh-Schwidun, corr. 1977) 9. Bd3 d6 10. exd6 Dxd6 11. Dh5 Dd5 12. Dxd5 exd5 e as pretas aguentam-se no balanço (Adorjan-Bednarski, Polanica Zdroj, 1971). A melhor tentativa de refutação é 7. Dg4, e agora: a) 7... Bxc3+ 8. bxc3 Dc7 9. Dxc7 Dxc3+ 10. Re2 Tf8 11. Cb5! Dc4+ 12. Re1 Db4+ 13. c3 De4+ 14. Be2 1:0, Skovgaard-Stoklas, corr. 1978; b) 7... Cxc3? 8. Dxc7 Tf8 9. a3!+-; c) 7... Da5? 8. Dxc7 Bxc3+ 9. bxc3 Dxc3+ 10. Re2 +-; d) 7... g6? 8. Bd2 (Taimanov aconselha 8. Cdb5!, com vantagem) Cxc3 (8... Bxc3 9. bxc3 Dc7 10. f4! Cxc3? 11. Df3 Cd5 12. Cb5 Dc6 13. Cd6+ Re7 14. Da3! 1:0, H. Schmid-Stoklas, corr. 1978) 9. bxc3 Be7 10. Bd3 Cc6 11. Cxc6 bxc6 12.

h4!, com vantagem, van der Berg-van Scheltinga, campeonato da Holanda, 1952; e) 7... g5! 8. a3 Bxc3+ 9. bxc3 Dc7 10. Dg3 Dxc3+?! (Taimanov sugere 10... Cf4!?) 11. Dxc3 Cxc3 12. Bxg5, com vantagem, Chesepekov-Jankov, Primorsko, 1973; f) 7... Rf8 8. a3! Ba5 (8... h5! foi recentemente testado em duas partidas postais: 9. De4 f5? 10. Cxf5! Da5 11. axb4! Dxa1 12. Rd2 Cxc3 13. bxc3 d5 14. exd6 Cc6 15. Ch4 Th6 16. Cg6+ Rf7 17. Df4+! 1:0, Schwidun-Bryntse, corr. 1977 e 9. Dg3 h4 10. Df3 Bxc3+ 11. bxc3 Dc7 12. Bb2 Dxe5+ 13. Ce2 Cc6 14. 0-0-0 b5 15. Cd4 Dg5+ 16. Rb1 Ce5 17. De2 Cc4 18. Cf3 De7 19. g3 Bb7 20. Td3 Cxb2 21. Rxb2 Cb6! 0:1, Kübler-Bryntse, corr. 1977) 9. Bd2 Cxc3 10. bxc3 Dc7 (ou 10... d6 11. exd6 Dxd6 12. Dh5 f5 13. Bb5 Cd7 14. 0-0 Cf6 15. Dh4 Ce4 16. Tad1 De7 17. Dh3 Cxd2 18. Txd2 Da3 19. Cxf5! exf5 20. Te1 Dxc3 21. Dh5 g6 22. Dh4 Be6 23. Txe6 Da1+ 24. Bf1 Bxd2 25. De7+ Rg8 26. Tf6 1:0, Matanovic-Bednarski, Vraza 1975) 11. Dg3 Cc6 12. f4 Cxd4 13. cxd4 Bxd2+ 14. Rxd2, com leve superioridade, segundo Boleslavski.

7. Dg4! Da5

Se 7... Cxc3 8. Dxc7 Tf8 9. a3! Cb5+ (9... Ba5 10. Bh6 De7 11. Cb3+- ou 9... Da5 10. Cb3 Dd5 11. Bc3+-) 10. axb4 Cxd4 11. Bg5 Db6 12. Bh6 Dxb4+ 13. c3 Cf5 14. cxb4 Cg7 15. Bxg7 Tg8 16. Bf6, com vantagem, Szabo-Mikenas, Kemer, 1939.

Uma curiosa alternativa é 7... f5!?, proposta por Elstner. Se 8. Dxc7 Tf8 9. Be2 Dh4!, com contrajogo, Hecht-Elstner, Alemanha, 1963. Segundo van den Berg e Bouwmeester, mais forte é 8. exf6 Cxf6 9. Dxc7 Tg8 10. Dh6 Tg6 11. De3!, e se 11... Cd5 12. Dh3, seguido de Bd2 e Bd3.

8. Dxe4

Segundo a actual teoria, é ainda mais forte 8. Dxc7! Bxc3+ 9. bxc3 Dxc3+ 10. Re2 b6 (10... Cc6 11. Cb5 Cd4 12. Cxd4 b6 13. Be3 Dxa1 14. Dxb8+ Re7 15. Dg7, e ganham, Taimanov) 11. Dxb8+ Re7 12. Ba3! (12. Bxg5+ Cxg5 13. Df6+, e as brancas não têm melhor do que o perpétuo, Sahlmann-Rellstab, Hamburgo, 1950) d6 13. Cc6+ Dxc6 14. exd6+ Rd7 15. Db2, com jogo bastante superior, Fuchs-Kander, Leipzig, 1950.

8... Bxc3+ 9. bxc3 Dxc3+ 10. Rd1 Dxa1 11. Cb5 d5!

Se 11... f6? 12. exf6 gxf6 13. Df4, e se 11. Rd8? 12. c3!, com as ameaças de Dc2, seguido de Cd4, Cb3, e de Dh4+, com ataque decisivo.

12. exd6 a.p.

O principal lance teórico é 12. Db4, após o que talvez seja de ensaiar a sugestão de Kottnaver 12... Cc6 13. Dd6 Bd7 14. Cc7+ Rd8, em vez dos trilhados 12... Dxe5 13. f4! ou 12... Ca6 13. Cd6+! 12... Ca6

Se 12... 0-0 13. Cc7 Td8 14. Bd3 f5 e agora 15. Dh4 ou 15. Dc4 devem ganhar rapidamente.

13. d7+! Bxd7

Uma partida Atchoukininie-Kaufman, Moscovo, 1961, seguira com 13... Rxd7 14. Bc4 Td8 15. Re2 Re8 16. Te1 Df6 17. Dxb7 b6 18. Ba3 Bb7 19. Cd6+ Bxd6 20. Bxd6 Dg5 21. Dd3 Cc5 22. Bb5+ Cd7 23. c4! Dxc2 24. Bc7 Bc6 25. Tg1 1:0 14. Cd6+!

Por agora, o rei é o alvo a atingir. Num encontro com Strom (Moscovo, 1961), Judovitch optara, erradamente, pelo ganho de material — e foi o descalabro! Vejamos como: 14. Dxb7? 0-0 (14... Td8! também é bom) 15. Dxa6 Tab8 16. a4 Tfd8 17. Bd3 Tb6!, e as brancas abandonaram, pois se 18. Dxa7 Txb5!, etc.

14... Re7 15. Bxa6 Bc6

O melhor. As negras não podem capturar nenhuma das figuras atacadas: 15... Rxd6 16. Re2, com ataque decisivo, ou 15... bxa6 16. Cf5+ Rf6 17. Dh4+! e o rei pode encomendar a alma ao marceneiro.

16. Cf5+! Re8

Se 16... Rf8, surge um mate já com barbas: 17. Db4+ Rg8 18. Ce7+ Rf8 19. Cg6+ Rg8 20. Df8+! Txf8 21. Ce7++ 17. Db4 Td8+

Após 17... exf5 18. Te1+ Rd8 (18... Be4 19. Bb5!) 18. Dd6+ Bd7 19. Te7, e não há mais nada para ninguém.

18. Cd6+ Re7 19. Re2!

O início de uma série de lances forçados, que desembocará num final ganho. A dama negra tem de «baldar-se» de urgência, perante a ameaça de 20. Bg5+.

19... De5+ 20. Ce4+! Re8 21. Bxb7! Bxb7 22. Dxb7 f5 23. Bg5! Dxe4+

Tudo obrigatório. Se 23... Td7? 24. Dc8+.

24. Dxe4 fxe4 29. Bxd8 Rxd8 26. Tb1! Rc7 27. Tb4 Rd6 28. Tb7!

O final é um carrinho!... O resto talvez nem interessasse à secção do José Pereira dos Santos, mas aqui vai...

28... Tc8 29. Rd2 Tf8 30. Re3 Tc8 31. Txc7 Txc2 32. Txa7 h5 33. Ta4?!

Mais simples era 33. Th7 Txa2 34. Txb5 Ta4 35. Tb5.

33... e5 34. h4 Rd5 35. Ta5+ Re6 36. Ta8 Tc3+ 37. Rd2 Tc4 38. g3 Td4+ 39. Re3 Rd5 40. Ta5+. Re6 41. Ta8 Rd5 42. Ta3 Re6 43. Ta7 Rd5 44. Td7+ Rc4 45. Th7 Rd5 46. Txb5 Td3+ 47. Re2 Ta3 48. Tf5 Rd4 49. h5 e3 50. fxe3+ Re4 51. Tf6 Txa2+ 52. Rf1 Th4 53. h6 Rxe3 54. Rg1 Th5 55. Rg2 e4 56. Bb6 Rd2 57. g4 Th4 58. Rg3 Th1 59. Rf4 e3 60. Ta2+ Rd3 61. Ta3+ Rd4 62. Txe3 Txb6 63. Te8 1:0

ÁLVARO PEREIRA

NACIONAL

Distrito de Aveiro

Associação Cultural e Recreativa Vale de Cambra — Classificação final do torneio interno: 1.º Abílio Silveira, 5½; 2.º José Nogueira, 4; 3.º Daniel, 3½; o torneio disputou-se em sistema suíço de sete sessões e nele tomaram parte dez concorrentes.

Sporting Clube de Aveiro — Também este clube levou a efeito o seu torneio interno, onde se inscreveram dezoito concorrentes; o sistema de emparelamento foi o suíço e as jornadas em número de seis. Classificação: 1.º João Lopes, 5½; 2.º João Marinho, 4½; 3.º Virgínia Cunha, Carlos Andias e Gilberto Lopes, 4 pontos.

Distrito de Castelo Branco

Grupo de Xadrez da Juventude — Dez concorrentes disputaram em «poule» o torneio interno deste grupo, de que saiu vencedor António José Horta com oito pontos, seguindo-se João Belo com os mesmos oito e Domingues Isabelinho com menos ponto e meio.

Distrito de Coimbra

Campeonato Distrital Individual — Com a participação de cinquenta e seis jogadores decorreu o campeonato distrital de Coimbra, em sistema suíço como é evidente, e



Luís Quaresma

em nove sessões. Luís Quaresma foi o vencedor, com 8½ pontos (uma bela percentagem), seguindo-se-lhe Mário Morais, Fernando Aidos, João Maduro e Paulo Queirós, todos com 6½ pontos.

Grupo de Xadrez de Coimbra — Tendo-se inscrito apenas sete concorrentes no torneio interno deste grupo, a competição decorreu em «poule» e forneceu a seguinte classificação: 1.º Horácio Freitas, 4½; 2.º Pedro Morais, 4; 3.º Abílio Cruz, 3½.

Associação Académica de Coimbra — 1.º João Alçada, 6; 2.º Amílcar Cardoso, 5; 3.º João Paulo, 4. O torneio decorreu segundo as normas do sistema suíço, em seis jornadas, e nele se inscreveram doze concorrentes. Todavia, apenas sete viriam a finalizar a prova já que os restantes acabariam por ser eliminados mercê das faltas de comparência cometidas.

Distrito de Faro

Núcleo de Xadrez S. Bartolomeu de Mesines — A classificação do terceiro torneio interno deste núcleo de xadrez foi a seguinte: 1.º Fernando Martins, 14½; 2.º José Gonçalves, 14; 3.º Idalécio Nobre, 10. Uma autêntica maratona este torneio, que comportou vinte e duas sessões! Participaram doze concorrentes.

Distrito do Funchal

I Campeonato Distrital de Juniores — Também no Funchal o xadrez tem tido regular actividade e aqui ficam os nomes dos primeiros classificados do campeonato distrital de juniores: 1.º Paulo Silva, 5½; 2.º Ricardo Borges, 5; 3.º João Rodrigues, 3. A competição disputou-se em «poule» e a ela tiveram acesso sete concorrentes.

Distrito da Guarda

Grupo Académico de Xadrez da Guarda — A duas voltas e em «poule» decorreu o torneio interno deste grupo, que forneceu a seguinte classificação: 1.º Luís A. P. Santos, 6; 2.º Luís Cunha, 4; 3.º Margarida Veiga, 1½. Participaram seis jogadores.

Distrito de Portalegre

Grupo de Xadrez de Portalegre — Vinte e nove inscritos, oito desistentes, eis o balanço de mais um dos muitos torneios internos que por este País decorrem. Nuno Amaral foi o vencedor com 6½ pontos de sete possíveis, seguindo-se-lhe João Elisário, 5½, António Batista e José Samarra, ambos com 5.



Jorge Guimarães

Distrito do Porto

Campeonato Distrital Individual — Um «suíço» de nove rondas proporcionou a Jorge Guimarães vencer este distrital, conseguindo 7½ pontos em nove possíveis; seguiram-se-lhe Jaime Gilbert também com 7½, e Sílvio Santos com 7. Fernando Castro, José Azevedo e João Andresen lograram classificar-se de imediato.

Grupo Desportivo de Basquete de Leça — O resultado do primeiro torneio interno deste novo grupo foi o seguinte: 1.º Pedro Soberano, 3½ em 4 possíveis; 2.º Martins Pereira, 3; 3.º Joaquim Faria, 2½. Tomaram parte onze concorrentes.

Vilanovense F. C. — Foram vinte e três as adesões ao torneio interno desta colectividade, o que merece incontestavelmente o devido louvor. Duarte Magalhães venceu com 5 pontos (100%), Fernando Castro com 4 foi segundo e Carlos Felizes com os mesmos 4 foi terceiro.

Leixões Sport Club — 1.º Alfredo Ganina, 4; 2.º Domingos Oliveira, 3; 3.º F. Guimarães, 3; neste torneio, que decorreu em sistema suíço de quatro sessões, inscreveram-se dez concorrentes.

Futebol Clube Monsanto — Igualmente dez foi o número de adesões ao torneio interno desta colectividade. Classificação: 1.º

Henrique Mendes, 9½; 2.º Eduardo Macedo, 8½; 3.º Jorge Marinho, 6½.

CDUP — Sob o espectro da desistência decorreu o torneio do CDUP, onde à partida se contavam quinze concorrentes. Só cinco acabaram a prova! Jorge Guimarães e Carlos Prezado foram dois dos desistentes, vencendo Paulo Marçal com 12½ pontos, oito dos quais conseguidos por faltas de comparência dos respectivos adversários; Rui Mendel foi o segundo e José Mesquita terceiro; a pontuação é fictícia e por isso dispensamo-nos de a referir.

Associação Académica de Espinho — Oito jogadores disputaram a fase eliminatória, chegando à final Orlando Santos e Fernando Reis; por estranho que pareça, contudo, este derradeiro encontro não chegou a efectuar-se dado que Fernando Reis não apareceu; vitória pois do primeiro.

Distrito de Santarém

Campeonato Distrital Individual — Martinho Lopes reafirmou-se uma vez mais, vencendo este torneio e sagrando-se campeão distrital; Frederico Ferreira com 5½ pontos (menos ponto e meio que o vencedor) foi segundo e José Eduardo Deus com 5 foi terceiro. A fase final, que decorreu em «poule» e onde participaram oito concorrentes, disputou-se em Rio Maior.

Campeonato Distrital por Equipas — Concorreram sete equipas, vencendo o Grupo



Martinho Lopes

de Xadrez de Santarém com 22 pontos em seis jogos; em segundo classificou-se o Clube Riomaioirense com 21; seguiram-se CADCA (Almeirim), JAC (Alcanena), Grupo de Xadrez Nimzowitch, Grupo «M» e CDJ (Ulme).

Juventude Amizade e Convívio de Alcanena — O primeiro torneio interno deste clube teve a participação de dez concorrentes e efectivou-se em «poule». Manuel Vieira venceu sem ceder pontos, seguindo-se António Carvalho com 6½ e Miguel Santos com 6.

Clube Riomaioirense — Também dez foram os concorrentes que jogaram este torneio, que comportou nove sessões. Classificação: 1.º José Deus, 8; 2.º João Rafael, 7; 3.º Frederico Ferreira, 6½.

Grupo de Xadrez Nimzowitch — 1.º José Carlos, 6; 2.º Mário Frazão, 5; 3.º Carlos Leonardo, Rui Frazão, Carlos Ascenso e António Nobre, todos com 4. Participaram oito jogadores e o torneio desenrolou-se em «poule».

Distrito de Setúbal

Campeonato Distrital Individual — Com a participação de 36 jogadores, representando os 13 grupos filiados no distrito, teve lugar o campeonato distrital individual de Setúbal, que se disputou por sistema suíço a 9 sessões. Prova muito disputada, sobretudo nos lugares cimeiros, sendo o título de campeão distrital atribuído por coeficiente de desempate a Manuel Brito, com 7 pontos, que repete assim o triunfo do ano passado. Classificaram-se imediatamente: Bernardo Coelho e Manuel Almeida, com os mesmos pontos do vencedor. O Campeonato teve o alicante de apurar o melhor júnior e juvenil para o próximo campeonato nacional da categoria respectiva. Ficaram assim apurados Adérito Mateus (que cedeu o lugar a Jorge Gonçalves por limite de idade) e Fernando Ribeiro, respectivamente em juniores e juvenis.

Distrito de Viana do Castelo

Campeonato Distrital — Cinquenta e três concorrentes tomaram parte no campeonato distrital de Viana do Castelo, disputado em nove jornadas. Ocuparam o 1.º lugar ex-aequo Henrique Pereira, Manuel Oliveira e Firmino Silva todos com 7 pontos. Só por aqui se vê quanto foi renhida a luta para o primeiro posto, que se decidirá num torneio em «poule» a duas voltas.

Diversos

«Rápidas» em Braga — Alvaro Guimarães foi o brilhante vencedor do campeonato de partidas rápidas da Associação de Xadrez de Braga, ganhando dezoito das dezanove partidas que efectuou; seguiram-se-lhe Pedro Palhares e Manuel Coelho, am-



Manuel Brito

bos com 16 pontos. Participaram vinte concorrentes.

Xadrez entre bancários — Também em Braga teve lugar o primeiro torneio interbancários, organizado pelo Grupo de Xadrez de Bancários de Braga. Participaram catorze concorrentes, vindo a ganhar M. Silva, do Montepio Geral, com 6 pontos; 2.º R. Cerdeira (Borges & Irmão) 5; 3.º A. Pereira e G. Pereira (Totta & Açores) com 4 pontos; por equipas venceu o Montepio com 11½ pontos, seguindo-se Borges & Irmão e Totta & Açores com 10½.

Xadrez no Bombarral — O NID - Bombarral levou a cabo um torneio que teve a participação de 18 xadrezistas, e do qual saiu vencedor António Severino Santos. Classificaram-se nos postos imediatos Albano Viana, António Monteiro, Paulo Figueiras, João Matos e Joaquim Alexandrino.

Compilação de JOSÉ DE SOUSA

Atrasos na distribuição

Por imperativos de distribuição, o n.º 15 da nossa revista só apareceu à venda ao público na segunda metade do mês de Julho, pelo que nos excusamos junto dos nossos leitores.

Os assinantes, a quem a Revista Portuguesa de Xadrez pode ser expedida no princípio do mês de Julho, não foram porém afectados.

Las Palmas

O húngaro Sax e o soviético Tukmakov foram os vencedores ex-aequo do VII Torneio Internacional de Las Palmas. A organização da prova adiantou já a hipótese de este tradicional torneio não se vir a disputar no próximo ano devido a dificuldades de vária ordem.

Tukmakov a 5 rondas do fim era quase considerado o virtual vencedor, porém o seu inferior Bucholz e o excelente «sprint» final de Sax permitiram a este arrecadar um precioso e quiçá inesperado triunfo. Stean parece finalmente começar a beneficiar da companhia de Korchnoi, tendo sido o único a fazer Sax inclinar o seu monarca.

Eis uma selecção de partidas:

STEAN - SAX

Siciliana

1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cf6 5. Cc3 e5 6. Cdb5 d6 7. Bg5 a6 8. Ca3 b5 9. Bxf6 gxf6 10. Cd5 f5 11. Bd3 Be6 12. Dh5 Bg7 13. O-O f4 14. c4 bxc4 15. Bxc4 O-O 16. Tac1 Tb8 17. b3 Bxd5 18. Bxd5 Cb4 19. Tfd1 Cxa2 20. Tc6 Tb6 21. Txb6 Dxb6 22. Cc4 Dc7 23. Cxd6 Cc3 24. Cf5 Rh8 25. Td3 Cxd5 26. Txd5 f6 27. h3 Tg8 28. Dd1 1:0

TUKMAKOV - MEDINA

Gamb. Dama

1. Cf3 Cf6 2. c4 e6 3. d4 d5 4. Cc3 Be7 5. Bf4 O-O 6. e3 c5 7. dxc5 Cc6 8. Dc2 Bxc5 9. Td1 Da5 10. a3 Be7 11. Cd2! Db6 12. Be2 e5! 13. Bg3 dxc4 14. Cxc4 Dc7 15. Cb5 Db8 16. Cd4! Dc7 17. O-O Te8 19. Cxe5 1:0

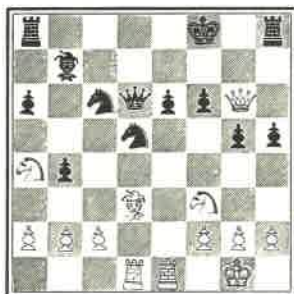
LARSEN - MILES

Siciliana

1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cf6 5. Cc3 g6 6. Be2 Bg7 7. O-O O-O 8. Rh1 Cc6 9. Cb3 Be6 10. f4 Ca5 11. f5 Bc4 12. Bg5 Tac8 13. Bd3 b5 14. Dd2 b4 15.

Ce2 d5 16. e5 Ce4 17. Bxe4 dxe4 18. Tfd1 Cc6 19. De3 Db6 20. Dxe4 Cxe5 21. Cg3 Ba6 22. Bxe7 Tc4 23. Cd4 Te8 24. Bg5 Bb7 25. Dh4 Cf3! 26. Cxf3 Txe4 27. Cxe4 Bf6 28. Bxf6 Dxf6 0:1

PADRON - LARSEN



21. Cxg5 Cd8 (se 21... fxe5 22. Txe6 Df4 23. Cb6) 22. Txe6 Dxe6 23. Cxe6+ Cxe6 24. Cb6 Cef4 25. Cd7+ Re7 26. Dg7+ Rd6 27. Cxf6 1:0

RODRIGUEZ - OLAFSSON

Nimzoíndia

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Bb4 4. e3 c5 5. Bd3 O-O 6. Cf3 d5 7. O-O Cc6 8. a3 Bxc3 9. bxc3 dxc4 10. Bxc4 Dc7 11. Te1 e5 12. d5 Ca5 13. d6 Dd8 14. Cxe5 Cxc4 15. Cxc4 Be6 16. Dd3 Cg4 17. Te2 Bxc4 18. Dxc4 Dxd6 19. g3 Ce5 20. Da2 Dg6 21. e4 Tad8 22. Bf4 Cf3+ 23. Rg2 Dg4 24. h3 Ch4+ 25. Rh2 Df3 26. Tg1 Dg2+ 0:1 (pois se 27. Txg2 Cf3+ 28. Rh1 Td1+).

Kiev

O 1.º Torneio Internacional de Kiev, capital da República Socialista da Ucrânia, que se disputou em Junho passado, foi ganho pelo GM Beliavsky que no recente zonal 4 (ver RPX n.º 15) ficara entre os 7.ºs classificados.

Não menos curiosa a 9.ª posição de Romanishin, um dos apurados para os Interzonais, o qual obteve 5 derrotas! Exce-

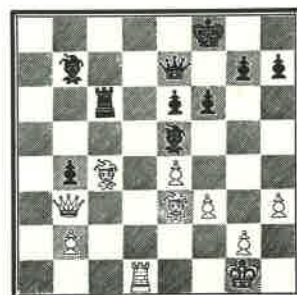
lente 2.º lugar de Kuzmin, outro dos apurados para a fase seguinte do Campeonato do Mundo e que impôs uma das duas únicas derrotas ao vencedor de Kiev. A outra foi obtida por Savon. Savon que obteve apenas 3 vitórias (Alburt e Romanishin) e 12 (!) empates. O holandês Ree denotou pouca combatividade, perfazendo somente 1 vitória e 8 empates, conseguindo contudo evitar o último lugar.

Classificação final: 1.º Beliavsky 11; 2.º Kuzmin, Palatnik e Savon 9; 5.º Alburt 8½; 6.º Knejević, Lerner, Peresipkin, Romanishin e Farago 8; 11.º Belikov 7; 12.º Adamsky, Platonov e Ftachnik 6½; 15.º Ree 5 e 16.º Leman 2.



Beliavsky

BELIAVSKY - PLATONOV



As brancas acabaram de jogar 28. Td1 ao que se seguiu Bxb2 29. Bb5! Tc3 30. Dxb2 Txe3 31. Dd4! A chave. Agora a entrada das peças pesadas brancas nas 7.ª e 8.ª horizontais decidem a partida, 1:0.

PALATNIK - ROMANISHIN

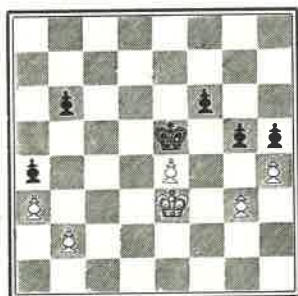
Reti

1. Cf3 d5 2. c4 dxc4 3. Da4+ Cc6 4. Ce5 Dd6 5. Cxc4 (se 5. Cxc6 Bd7) Dc5 6. d4! Db4+ (se a dama negra tomasse em d4 as brancas desenvolviam-se com Be3, Cc3 e Td1) 7. Dxb4 Cxb4 8. Cba3 Cf6 9. f3 e6 10. Rf2 Bd7 11. e4 c5 12. Bf4 Ch5 13. Cd6+ Re7 14. Bd2 Rxd6 15. dxc5+ Rc7 (se 15... Rxc5 16. Tc1+ Rb6 17. Be3+ Ra5 18. Cc4+ Ra6 19. Cb6+)

NOME	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Tot.
1. SAX	♦	1	½	½	0	½	1	½	½	½	1	1	1	1	½	1	10,5
2. TUKMAKOV	0	♦	½	½	1	1	½	½	1	½	½	1	½	1	1	1	10,5
3. OLAFSSON	½	½	♦	0	½	0	½	1	½	½	1	1	1	1	1	1	10
4. MILES	½	½	1	♦	½	1	0	½	1	½	1	0	1	1	½	½	9,5
5. STEAN	1	0	½	½	♦	0	1	0	1	½	½	1	1	1	1	½	9,5
6. LARSEN	½	0	1	0	1	♦	½	1	½	1	1	½	1	0	1	1	9
7. WESTERINEN	0	½	½	1	0	½	♦	½	½	½	1	½	½	1	1	1	9
8. CSOM	½	½	0	½	1	0	½	♦	1	1	0	½	0	1	1	1	8,5
9. MARIOTTI	½	0	½	0	0	½	½	0	♦	1	1	½	1	1	1	1	8,5
10. D. del CORRAL	½	½	½	½	½	½	½	0	0	♦	0	½	½	½	1	1	7
11. PANCHENKO	0	½	0	0	½	½	0	1	0	1	♦	½	1	1	0	1	7
12. RODRIGUEZ	0	0	0	1	0	½	½	½	½	½	½	♦	½	½	1	1	7
13. SANZ	0	½	0	0	0	0	½	1	0	½	0	½	♦	½	1	0	4,5
14. G. PADRON	0	0	0	0	0	1	0	0	0	½	0	½	½	♦	1	½	4
15. MEDINA	½	0	0	½	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	♦	1	3
16. DOMINGUÉZ	0	0	0	½	½	0	0	0	0	0	0	0	1	½	0	♦	2,5

16. Bxb4 a5 17. Bd2 Bxc5+ 18. Be3 Bxe3+ 19. Rxe3 f5! 20. Tc1+ Bc6 21. e5 (21. Bb5 fxe4 22. Bxc6 bxc6 23. Rxe4 Cf6+) g5 22. Bc4 Tad8 23. Thd1 Cf4 24. g3 Cg6 25. f4 gxf4+ 26. gxf4 Ch4 27. Tg1 Thg8 (se 27... Cg2+ 28. Txxg2 Bxxg2 29. Bd5+) 28. Txxg6 Txxg8 29. Bxe6 Cg2+ 30. Rf2 Tg4 31. Tc4 Ch4 32. Bd5 (as brancas obtiveram um peão extra passado, porém...) Cg6 33. Re3 Th4 34. Cb5+ Rb6 35. Bxc6 bxc6 36. Cd4 Txf4 37. Txc6+ Rb7 38. Tf6 Te4+ 39. Rd3 Cxe5+ 40. Rc3 f4 41. Th6 f3 42. Txxh7+. O perigoso peão f obriga as brancas a procurarem o perpétuo. ½:½.

REE - FTACHNIK



Aqui as negras jogaram 56... g57. Provavelmente esperavam 57. Rf3 gxh4 58. h5 Re6 59. Rf2 Rf7 60. Rg3 Rg7 61. Rxxg4 Rh6 62. Rf5 Rxh5 63. Rxxf6 g4 64. e5 g3 65. e6 g2 66. e7 g1D 67. e8D+ Rh4 68. Dh8+ Rg3 69. Dg7+ Rf2 70. Dxxg1+ Rxxg1 71. Rc5 Rf2 72. Rd5 Re3 73. Rc6 (73. Rc4? Rd2 74. Rb4 Rc2 75. Rxa4 Rxb2 e empate) Rd2 74. Rxb6 Rc2 75. Ra5 Rxb2 76. Rxa4 Rc3 78. Rb5 1:0

KUZMIN - ROMANISHIN

Inglês

1. Cf3 Cf6 2. c4 e6 3. g3 d5 4. Bg2 dxc4 5. 0-0 (se 5. Da4+ Cbd7 6. Dxc4 podia seguir-se a6 7. a4 b5 8. Dc2 Bb7) a6 6. Cc3?! (as brancas receberam 6. a4 Cc6 7. Dc2 Ca5 com possível entrada em b3) b5?! (parece preferível 6... Cd7 7. Da4 c5 8. Dxc4 b5 9. Db3 Bb7) 7. d3! cxd3 (7... Bb7 8. dxc4 Dxd1 9. Txd1 bxc4 10. Ce5) 8. Ce5 Ta7 9. Be3 c5 10. Dxd3! Dc7 (se 10... Dxd3 11. Cxd3 e se agora Cd7 12. Tfc1 Cg4 13. Bxc5 Cxc5 14. Cxc5 Bxc5 15. Ce4! com vantagem) 11. Tfd1 (impedindo 11... Bd6 e ameaçando mate na 8.ª, caso as negras tomem em e5) Be7 12. a4 (interessante é 12. Bf4 e se Ch5 13. Cxb5 axb5 14. Dxb5 Cd7 15. Cxd7 Bxd7 16. Txd7 Dxd7 17. Bc6) 0-0 (outra hipótese seria 12... Dxe5 13. Bf4 Dh5 14. Bxb8 Td7 15. Bc6 0-0 16. Bxd7 Bxd7 17. Ba7 Cg4 18. h4 Ce5 com alguma compensação) 13. axb5 Dxe5 14. Bf4 Dh5 15. Bxb8 Td7 16. Dc4 axb5 17. Dxb5 Dg6 (melhor era 17... Df5) 18. Txd7 Bxd7 19. Dd7 Dc2? 20. Be5 Td8 21. Bxf6 Bxf6 22. Be4 Rc8 23. Db5 (se

23. Dxc8 Dxb2 24. Ta8 g6 25. Dxd8+ Bxd8 26. Txd8+ Rg7) Dd2 24. Td1 Dxd1 25. Cxd1 Txd1+ 26. Rg2 Td8 27. Dxc5 Bxb2 28. Bxxh7+ Rxxh7 29. Dc2+ Rg8 30. Dxb2 Bd7 31. Db7 Be8 32. h4 Td7 33. Db8 Te7 34. g4 f6 35. f4 Rf7 36. h5 Bc6+ 37. Rf2 e5 38. Dd6 Bd7 39. g5 fxxg5 40. fxxg5 1:0.

Reykjavik

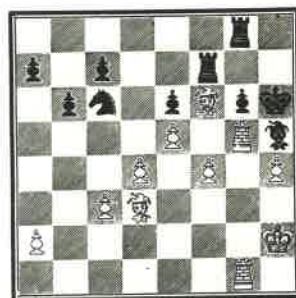
O GM Walter Brown após se ter sagrado campeão dos Estados Unidos pela 3.ª vez consecutiva, venceu o 18.º torneio internacional de Reykjavik, o qual se inseria na categoria 11 da FIDE (2522).

A prova desenrolou-se num peculiar sistema denominado de «Sistema Islandês». As habituais 5 horas de jogo dividiam-se em 1,30 h para os 1.º 30 lances seguidos de 20 lances por hora. Porém as adjudicações efectuavam-se apenas ao 50.º lance!

Assim, apenas 70 % dos jogos terminaram em menos de 48 lances, 56 % deram um resultado decisivo, principalmente entre os 5 primeiros.

Classificação final: 1.º Brown 9; 2.º Miles 8½; 3.º Hort, Larsen, Lombardy e F. Olafsson 8; 7.º Polugaievsky 7½; 8.º Kuzmin 7; 9.º Smejkal 6½; 10.º Sigurjonsson 5; 11.º Ogaard, H. Olafsson e Petursson 4; 14.º Arnason 3½.

BROWN - PETURSSON



29.Txxh5+ 1:0 (se 29... Rxxh5 30. Bg5 com a ideia de 31. Be2+).

F. OLAFSSON - LARSEN

Alekhine

1. e4 Cf6 2. e5 Cd5 3. d4 d6 4. Cf3 g6 5. Bc4 Cb6 6. Bb3 Bg7 7. Cg5 d5 8. 0-0 Cc6 9. c3 Bf5 10. g4 Bxb1 11. Df3 0-0 12. Txb1 Dd7 13. Bc2 Cd8 14. Dh3 h6 15. f4 hxxg5 16. f5 Ce6 17. fxe6 Dxe6 18. Bxxg5 c5 19. Rh1 cxd4 20. cxd4 Tfc8 21. Bf5 gxf5 22. gxf5 Dc6 23. Tg1 Dc2 24. Tbe1 Rf8 25. f6 1:0

SOBRED A ANTUNES

SOLUÇÕES

COMBINAÇÕES

43 (ALBURY-PLACHETKA, Suhumi 1977) 1... e5! 2. Dd3 (se 2. Dxe5 Dxe5 3. Bxe5 Txc4) Dc5 3. Bxe5 Dxc4 4. Dd2 Tfe8 5. Ba1 Dc2 0:1 (se 6. Dd4 Dxf1+).

44 (TIMMAN-TATAI, Torneio IBM 1977) 1. Ce5! 1:0 (se 1... dxe5 2. Td1!).

45 (PINTER-ORNSTEIN, Budapeste 1977) 1. Ba3! Df2 (se 1... Dxa3 2. Dc8+ Rf7 3. Td7+ Re6 4. Td3+) 2. De6++ 1:0

ESTUDOS E FINAIS

43 (H. OTTEN). 1. Bd6+ Rxd6 2. c3 e a dama negra não tem casa.

44 (J. MASON). 1. g4+ Bxxg4 2. Re3 Bh3 3. Rf2 e ganha.

45 (B. MARKOV). 1. Be1 (ameaça 2. Bc3) Rc4 2. Bg3 Rd5. Parece estar tudo na mesma, mas... 3. h6 a2 4. Bxe5!! Rxe5 5. h7 a1D 6. h8D+ e ganha a dama.

PROBLEMAS

43 (H. HERMANSON). Jogo aparente: 1... Dxd5+ 2. Dxd5++; 1... Dg7+ 2. Ce7++; 1... Db4 2. Cdxh4++. Jogo real: 1. De7 (ameaça 2. Da3++) Dxd5+ 2.

Bxd5++. 1... Dg7 2. Cc5++; 1... Db4 2. Dxb4++.

44 (D. GROSSI) 1. Dh4 (ameaça 2. Da4++) Bxxh4 2. Cf6++; 1... Tg4 2. Cf4++; 1... Bf4 2. Dxe1++; 1... c4 2. Dd4++. Pequena actividade da bateria T/C.

45 (B. HARLEY) 1. Bh1!! (ameaça Dxb3++) Cf6 2. Da8+. 1... Cge6 2. Dg2+.

O MEU MELHOR SACRIFICIO

4. (TOMÉ DUARTE-MANUEL SERRA, Lisboa, 1976) 1. Bxd5! exd5 2. Cxd5 Dd8 3. Tc8 Dd7 4. Txb8 Ta7 (se 4... Txb8 5. Cf6+) 5. Cxe7+ Dxe7 6. Txf8+ Rxf8 7. Dd6 Td7 8. Dxe7 Rxe7 9. f4 1:0

5 (RUI SILVA PEREIRA-RENATO PEREIRA, Lisboa, 1977) 1. Cxf6+ Rf8 (se 1... Rg7 2. Cd7+ Rh6 3. Te5!) 2. Cd7+! (se 2. De8+ Rg7!) Rg8 3. De8+ Tf8 4. Cf6+ 1:0 (se 4... Rg7 5. Te7+ Rh6 6. Be3++).

6 (FERNANDO SILVA-CARRION, Cienfuegos, 1977) 1. b5! axb5 2. Dxf7+! Txf7 3. Txf7 Cf2+ (se 3... Dc6 4. Tc7+ ou se 3... Dxf7 4. Bxf7+ Rxf7 5. a6) 4. Rg1 1:0

KARPOV Quem vai



Nasceu em Zlatoust Chelyabinsk em 23 de Maio de 1951. Formado em Economia pela Universidade de Leninegrado.

Aprendeu a jogar aos 5 anos com o pai, engenheiro, jogador de 2.ª Categoria.

2.ª categoria aos 9 anos; MI em 1969 (18 anos); GM em 1970 (19 anos).

Resultados principais:

1966, Trinec I; 1967 Groningen I, 1969, Campeão Mundial Júnior; 1970, Caracas IV; Camp. Soviético V-VII; 1971, Camp. Soviético IV; Moscovo I-II; 1971/2 Hastings I-II; 1972 San António I-II; 1973 Budapeste II; Leningrad (Interzonal) I-II; Camp. Soviético II-VI; Madrid I; 1974 Torneio de Candidatos: Venceu Polugaevsky, Spassky e Korchnoi; Olimpíada de Nice (+10 =4 —0) 1.º tab.; 1975 Ljubljana-Portoroz I; Milan I; 1976 Skopje I; Manila II; Montilha-Moriles I; Camp. Soviético I; Amsterdão I; 1977, Bad Lanterberg I; Camp. Europa por Equipas (+5 =0 —0) 1.º tab.; Las Palmas I; Leningrad IV-V; Tilburg I; 1978 Bugojno I-III.



Fernando Silva

Campeão Nacional Absoluto

Num match destes o desfecho é imprevisível. São dois jogadores muito fortes e tudo pode acontecer. Korchnoi é mais velho, tem mais experiência. Karpov é mais novo, tem mais frescura. Quantas partidas durará o match? — De 8 a 40.

José P. Santos

Campeão Nacional de Juniores Campeão Nacional de Partidas Rápidas

«Karpov-Korchnoi: 6:4 em cerca de 30 partidas»

Karpov tem um técnica bastante superior e é mais jovem. Se o xadrez fosse só técnica Karpov ganharia com muito à-vontade. Korchnoi tem a vantagem (muito útil num «match») de ser mais aguerrido. Transborda de força anímica, o que lhe permite suportar bem os períodos desfavoráveis e reagir. O sistema ilimitado de partidas favorece assim Korchnoi. A principal dúvida em relação a Karpov reside na sua resistência física. Terá recuperado em relação a 74? No equilíbrio das vantagens e desvantagens de cada um, creio que Karpov ganha com dificuldade, mas ganha.

Joaquim Durão

13 vezes Campeão Nacional

«Karpov-Korchnoi: 6:3 34 partidas»

As partidas serão longas decidindo-se apenas nos finais.

Karpov está em ascensão, bem preparado, inclusivé fisicamente e não irá permitir que Korchnoi especule como fez com Spassky. Além de que o seu estilo não se adapta ao do actual campeão do mundo.

Rui Silva Pereira

«Karpov-Korchnoi: 6:3. Cerca de 25 partidas»

4.º melhor Elo Nacional

As vantagens de Karpov são inúmeras. Já deve certamente estar mais bem preparado fisicamente que em 1974. É mais novo. E principalmente tem muito melhores resultados que Korchnoi contra todos os jogadores, particularmente os GM (vidé quadro). A favor de Korchnoi não vejo nenhuma vantagem, a não ser o facto de jogar em casa. Não posso deixar de notar que as suas vitórias contra Petrossian e Spassky foram muito pouco convincentes.

Karpov perdeu 6 partidas nos últimos

4 anos e Korchnoi só contra Spassky perdeu 4 partidas seguidas.

Finalmente um aviso: Esta opinião pode ser afectada não por qualquer simpatia especial por Karpov mas por uma profunda antipatia por Korchnoi.

Luís Santos

Campeão Aberto de Portugal

«Karpov-Korchnoi: 6:1 em menos de 20 partidas. 6:2 em mais de 20 partidas»

Depois de bater três dos nomes cofisagrados do xadrez soviético, Petrossian, Polugaevsky e Spassky, Korchnoi, jogador características agressivas, estilo ideal para «match», irá ter grandes dificuldades frente a Karpov. Isto porque o xadrez da geração da Karpov (Romanishin, Beljavsky, Vaganian, Dorfman, Balashov, Kuzmin, Mihajlichishin, Kochiev e Makarichev) é totalmente diferente dos «titãs» das décadas de 50 e 60. Além disso, Karpov modificou para melhor o seu estilo «certinho» sem erros desde 1974. Tem agora um estilo mais universal e imaginativo que faz lembrar Capablanca! Korchnoi apesar de ter ganho o «match» com Spassky fez uma péssima produção!! Assim, segundo comentários do GM inglês Stean (que é segundo de Korchnoi) cometeu 15 lances duvidosos, 16 erros e 3 erros graves!, contra respectivamente 18, 8, e 3 de Spassky, isto apenas em 18 partidas! Ora, Karpov faz um erro grave de 5 em 5 anos! e um erro de 15 em 15 partidas! Só se o campeão mundial se for abaixo fisicamente, tal como na segunda parte do match de 74 contra o próprio Korchnoi (em que foi salvo pelo «gong»!) é que ele perderá o título mundial.

Álvaro Pereira

Olimpico por Correspondência

«Karpov-Korchnoi: 6:1 em 15 partidas ou 6:4 e termina lá p'ra Dezembro (de que ano não sei...)»

Há duas hipóteses: Ou Korchnoi tenta fugir a um jogo demasiadamente técnico e resolver rapidamente a questão impondo um jogo imaginativo e de corda-bamba; ou

Quadro dos Res

		Resultados contra GM					
	Elo	J	+	=	-	Pontos	%
KARPOV	2725	51	25	24	2	37	(72)
KORCHNOI	2665	30	11	17	2	19½	(65)



Vencer? KORCHNOI

alinha no estilo posicional de Karpov, decidido a batê-lo no próprio campo. O primeiro caso talvez seja o que lhe proporcione maiores chances práticas — mas arrisca-se a estampar-se em vôo picado contra a sólida muralha do campeão do mundo. No segundo, a resistência será certamente demorada, mas Karpov, que lhe é decididamente inferior em poder criativo e originalidade, acabará por demonstrar que é «o aluno mais aplicadinho de todos os tempos». Neste último caso, o «match» talvez nunca mais acabe. Uma proposta à FIDE: Limitar de futuro os encontros a 50 partidas e, em caso de igualdade... desempate por xequês!

António P. Santos

Ex-Campeão Nacional de Juniores

«Karpov - Korchnoi: 6:3. 30 partidas»

Karpov é um jogador mais calmo, se bem que Korchnoi tenha a experiência dos matches anteriores. É mais jovem, se bem que Korchnoi seja fisicamente bem constituído. A principal desvantagem da sua idade é anímica. Se dividirmos o jogo em três fases — abertura, meio-jogo a final — Karpov é um jogador mais completo. Pode não ser muito bom nas três mas é mais equilibrado. Korchnoi talvez seja muito bom nas posições complicadas. Por comparação com o match Capablanca-Alekhine, que foi o único a disputar-se nestas condições, este vai ter muito menos empates. O estilo dos jogadores não permite que o match dure muito.

Os empates deveram-se à grande repetição das aberturas, a defesa ortodoxa do gambito de dama, que já na altura se considerava facilmente empativo para as pretas com um jogo preciso.

João Sequeira

Ex-Campeão Nacional de Juniores

«Karpov - Korchnoi: 6:3. 27 partidas»

Karpov vai cilindrar Korchnoi com um jogo de grande precisão e uma técnica impressionante nos finais. Trata-se de um autêntico Capablanca melhorado, aliás o melhor jogador do século.

Victor Silva

Olimpico por Correspondência

«Karpov - Korchnoi: 4:6. Entre 20 e 30 partidas»

Trata-se de um prognóstico muito subjectivo e, como tudo o que vem do coração, não se fundamenta.

Luís Ochoa

Campeão Nac. de Partidas Semi-Rápidas

«Karpov-Korchnoi: 5-6»

As «neutrais» Filipinas serão palco de um match que, à semelhança de anteriores, será decidido por «variantes» psicológicas. Assim o 6:5 favorável a Korchnoi talvez se justifique, se o match acabar...

Vasco Santos

«Karpov-Korchnoi: 4-6. 30 partidas»

Não é uma opinião muito válida porque conheço muito mais partidas de Korchnoi do que do actual campeão do mundo e algumas destas não me parecem famosas. Mas se Karpov chegou ao topo, com uma regularidade impressionante, desde muito novo, e enfrentando os mais fortes jogadores da sua terra e do mundo, é porque realmente é um fora-de-série.

Korchnoi afigura-se-me um xadrezista de grande força, muito voluntarioso e moralizado e até rejuvenescido. É também um péssimo desportista. A avaliar pelo que já fez, merecia um «cartão amarelo». Como provavelmente continuará com «gol-padas», o «cartão vermelho» seria o «xequemate» que a FIDE devia aplicar-lhe, se tivesse coragem para tal... Mas se Korchnoi jogar apenas xadrez, palpita-me que ganha, talvez por 6-4 em cerca de 30 partidas.

Fernando Sequeira Jr.

Campeão Nacional Juvenil

«Karpov-Korchnoi: 5-6. 27 a 30 partidas»

Se Korchnoi não descobrir que tem que ganhar fisicamente logo no princípio, descobri-lo-á no decorrer do match e muda de tática.

Isabel P. Santos

Campeã Nacional Feminina

«Karpov-Korchnoi: 6:4 23 partidas»

Karpov é mais novo e joga melhor. O meu prognóstico não contempla a hipótese de não haver o mínimo de desportivismo e o match se vier a decidir fora do tabuleiro.

Nasceu em Leningrad em 23 de Julho de 1931. Formado em História pela Universidade de Leningrado.

Aprendeu a jogar aos 6 anos com o pai.

Mestre Nacional em 1951 (20 anos); MI em 1954 (23 anos); GM em 1956 (25 anos).

Resultados principais:

1954, Camp. Soviético II-III; Bucareste I; 1955/6, Hastings I-II; 1956, Camp. Soviético IV; 1959, Cracóvia I; 1960, Camp. Soviético I; Moscovo III; Buenos-Aires I-II; 1961, Camp. Soviético II; Budapeste I; 1962 Camp. Soviético I; 1963, Havana I; 1964, Moscovo Zonal V-VI; Belgrado II-III; 1965, Camp. Soviético I; Erevan I, Gyon I; 1966, Bucareste I; Sotchi I; 1967, Camp. Soviético III-V; Budva I, Leningrado, I; Soussé (Interzonal) II-IV; 1968, Beverwijk I; Palma de Maiorca I; Candidatos: venceu Reshevsky e Tal derrotado por Spassky

1969, Saravejo I, Palma de Maiorca III-IV; Havana I-II; 1970, Camp. Soviético I; 1971/72, Hastings I-II 1972, Amsterdão II; Palma de Maiorca I-II; 1973, Leningrado (Interzonal) I-II; Camp. Soviético II-VI; 1974, Candidatos: venceu Petrossian e Mecking derrotado por Karpov; 1975, Moscovo III-V; 1975/6, Hastings IV; 1977, Montreux I; 1977/8 Candidatos: venceu Polugaevsky, Petrossian e Spassky; 1978, Wijk aan Zee II; Israel I.

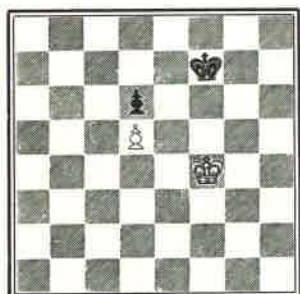


Resultados de 1977

Resultados contra restantes jogadores					TOTAL				
+	=	-	Pontos	%	J	+	=	-	Pontos
11	1	0	11½	(95)	63	36	25	2	48½
13	8	0	17	(80)	51	24	25	2	36½

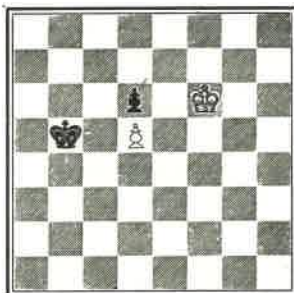
Finais elementares

Nos últimos artigos vincámos o essencial dos finais de peões. Este servirá como ponto de acesso aos finais práticos (de peões) em geral, que abordaremos no próximo. Em tudo o que se segue se torna essencial conhecer as regras básicas já aprendidas. Estas estão sempre presentes, e, do seu uso mais ou menos complicado, beneficiamos na prática.



Ambos os jogadores possuem um peão, imóvel, bloqueado pelo peão adversário. O jogo reduz-se às manobras de ambos os reis, destinadas à captura do peão adversário (ou defesa do próprio). 1. Rf5. As brancas conseguem a oposição com este movimento, colocando imediatamente o contrário entre a espada e a parede. É obrigatório ceder terreno e, como 1... Rg7 permite Re6, a decisão é forçada, 1... Re7 2. Rg6, tal como a sequência 2... Re8 3. Rf6 Rd7 4. Rf7 Rd8 5. Re6 Rc7 6. Re7. Atingindo uma nova posição de zugzwang onde o 2.º jogador é obrigado a perder o peão. Nesta situação temos de ir mais longe. Ganham as brancas ou apesar do peão perdido as negras impõem empate? 6. Rc8 para tomar a oposição. 7. Rxd6 Rd8. As negras embora logrando o melhor possível não podem evitar a derrota. Já focada nos artigos anteriores, esta posição é de vitória branca em qualquer caso. 8. Re6 Re8 9. d6 Rd8 10. d7 e Re7. Voltemos à posição inicial. Somos obrigados a concluir que com o rei branco em g6, f6 ou e6 as brancas ganham

o peão e, além disso, o jogo. g6, f6 e e6 são pois casas críticas. Sendo as negras a jogar teríamos 1... Rf6 2. Re4 Rg5 3. Re3 Rf5 4. Rd4 Rf4 5. Rd3 Re5 6. Rc4 Re4. E mais uma vez, apesar de todos os esforços, o peão perde-se. 7. Rc3 Rxd5 8. Rd3. Neste caso, como já notámos, o peão não chega para a vitória. Atingimos uma posição, anteriormente estudada, em que as casas críticas (c4, d4 e e4) são eficazmente defendidas, assegurando empate: 8... Re5 9. Re3 d5 10. Re3 d4 11. Rd2 Re4 12. Re2 d3+ 13. Rd2 Rd4 14. Rd1 Rc3 15. Rc1 d2+ 16. Rd1 Rd3 ½-½. Voltando ainda ao princípio, e5, f5 e g5 são casas críticas para o peão branco **mas não para o jogo**. A posição resultante da queda do peão, num caso e noutro, é diferente. No 1.º as casas críticas do peão d5, **após a captura de d6**, são imediatamente ocupadas e no 2.º as brancas logram defender as casas chave do peão d6. Distinguimos pois 2 etapas cada uma das quais com as suas próprias críticas: a captura do peão e a promoção do resultante.

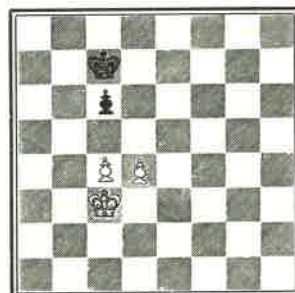


Ganha quem joga em primeiro lugar. Não há aqui solução pacífica. Ambos os reis estão impossibilitados de acorrer à defesa. A ofensiva é a única hipótese. Jogando as brancas, estas têm 2 possibilidades de ataque ao peão adversário, e6 e e7, ao passo que as negras só dispõem de 1 defesa — c5.

Caso 1. Re6??, as negras ganham com 1... Rc5 que defende e ataca, forçando o

adversário a largar o peão d5. No entanto, jogando com cuidado, invertem-se as posições: 1. Re7! Rc5 2. Re6. Se a vez pertencesse às negras a sequência seria 1... Rc4! 2. Re6 Rc5. Na posição inicial se colocarmos o rei negro em b6 a vitória é sempre das brancas Ou 1. Re7 Re5 2. Re6 ou 1... Rb5 2. Re7. Mesmo jogando, as negras estão impossibilitadas de atacar o peão adversário, unicamente podendo tentar uma aproximação. Temos que encontrar a justificação na diferença em relação ao exemplo anterior: no 1.º caso ambos os reis estavam na zona crítica dos peões adversários (assinalada no diagrama 1), e, no 2.º, somente o rei branco dispunha de tal privilégio que lhe concede tempo e espaço. Assim 1... Rc5 perde com 2. Re6.

Quando o nível técnico é apreciável 1 peão de vantagem é mais do que suficiente para garantir a vitória (na maior parte dos casos). Reduzindo-nos ao caso específico destes finais, essa vantagem cristaliza-se tanto mais facilmente quanto mais peões existirem no tabuleiro. Sendo assim, falar-se em finais de 2 peões contra 1 é falar-se numa vantagem material mínima, com as subseqüentes dificuldades de concretização. Como caso geral temos o diagrama 3.



Ainda geralmente, é preferível apoiar o peão mobilizável. O rei branco deve apoiar d4 e não c4. 1. Rb4 não leva a lado algum, pois após 1... Rb6 as brancas têm de retroceder (ou piorar a posição com 2.c5+?? Rb7 3. Rc3 Rc7 4. Rd3 Rd7 5. Re4 Re6 ½:½) perante a ameaça 2... c5+! 3. dxc5 Rc6 ½:½. 1. Rd3 Rd6 2. Re4 Re6. As pretas só aparentemente se conseguiram impor. O seu adversário não pode avançar sujeito à sua oposição. 3. c5! Que se desfaz com este lance. Dispondo deste tempo de reserva, as brancas colocam o 2.º jogador em zugzwang ganhando facilmente. Não é

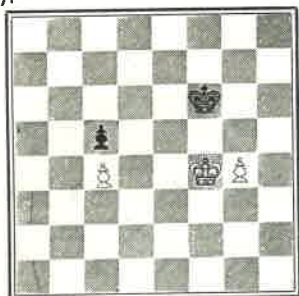


BANCO NACIONAL ULTRAMARINO



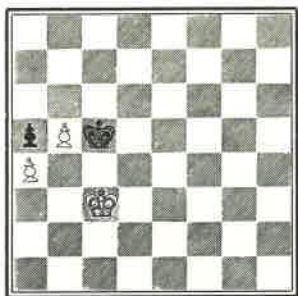
inútil salientar que o tempo joga um papel de importância decisiva em todo o jogo, (e portanto nos finais), sendo o responsável integral de muitas vitórias e derrotas. 3... Re7; se Rf6 segue 4. d5 cxd5 5. Rxd5 Re7 6. Rc6 Rd8 7. Rb7. 4. Re5 Rd7 5. Rf6 Rc7 6. Re6 Rc8 7. Rd6 Rb7 8. Rd7 e ganham.

Com um peão passado tudo é mais fácil (descontando as excepções, sempre presentes).

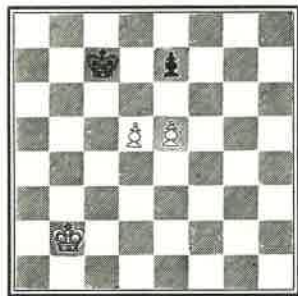


O peão g4 será sacrificado, sacrifício esse que tem como objectivo afastar o rei negro da zona presidida pelos peões c5 e c4 onde se desenrolará o resto da história. O rei negro perde tempo ao neutralizar perigo representado por g4, tempo esse, decisivo para a defesa de c5 e coroação de c4. 1. Re4 Re6 ou 1... Rg5 2. Rd5 Rxc4 3. Rxc5 2. g5! e as negras estão impotentes para acorrer ao peão g e à defesa de c5 simultaneamente.

Em tudo o que tem sido exposto tem estado implícito o objectivo de todos os finais de peões: a promoção do peão.



As brancas jogam e ganham



As pretas jogam e empatam

● Solução dos anteriores: B: Rc6, b5 P: Ra7

1. Rc7! (1. b6+?? Ra8! 2. Rc7 ½:½ ou 2. b7+ Rb8 3. Rb6 ½:½) Ra8 2. Rb6! Rb8 3. Ra6 Ra8 4. b6 Rb8 5. b7.

B: Rf3, Tg6, a2, g4, h5. P: Rf7, Te4, b4, f5.

1... Txg4! 2. Txg4 fxg4+ 3. Rxg4 Rg7! 4. Rf4 Rh6 5. Re4 Rxh5 6. Rd4 Rg5 7. Rc4 Rf5 8. Rxb4 Re6 9. Rb5 Rd7 10. Rb6 Rc8 ½:½.

JOSÉ PEREIRA DOS SANTOS

«QUADRANGULAR» EM ESPANHA

Vitória do Grupo de Xadrez Alekhine

● Actuação discreta do Viana Taurino

Disputou-se na cidade galega de Orense, um torneio quadrangular por equipas, em que, além do Orensano e do Liceo de Orense, participaram o Viana Taurino Clube e o Grupo de Xadrez Alekhine.

Foi, aliás, o Alekhine o brilhante vencedor, mercê das destacadas actuações dos seus componentes: Joaquim Durão, Renato Pereira, Manuel Valadares e Mário Santos, respectivamente com 2½, 3, 2½ e 3 pontos. O Viana Taurino não se aguentou no balanço, vindo a terminar no último posto. Foi a seguinte a classificação final: 1.º Alekhine 11 pontos (em 12!), 2.º Liceo 5, 3.º Orensano 4½, 4.º Viana T. 3½.

DAVID BALTAR (Orensano) - RENATO PEREIRA (Alekhine)
Siciliana

1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cf6 5. Cc3 e5

Este lance introduz a variante Sveshnikov, do nome do GM soviético que a popularizou.

6. Cdb5 d6 7. Bg5 a6 8. Ca3 b5 9. Cd5 Também é possível 9. Bxf6, com um tratamento mais enérgico do sistema.

9... Be7 10. Bxf6

Ou 10. Cxe7 Cxe7! 11. Bxt6 gxf6 12. Dd2 Bb7 13. 0-0-0 Bxe4! 14. Dxd6 Dxd6 15. Txd6 Cc6 com posição equilibrada.

10... Bxf6 11. c3 0-0 12. Cc2 Bg5 13. h4!

O mais usual é 13. Cce3 Bxe3!

13... Bh6 14. g3 Be6 15. Ccb4 Cxb4 16. cxb4?

Apesar dos peões dobrados, a ideia é vir a dominar a coluna c, o que é impossível, dado que o bispo em h6 controla a casa c1. Mais apropriado seria 16. Cxb4.

16... Tb8

Ameaçando levar a dama a d7 para evitar Cd5-b6.

17. a4 Dd7 18. axb5 axb5 19. Be2! Tfc8 20. g4 Bf4!

Se 20... Bxd5, seguido de 21... Bf4, o jogo ficaria praticamente empatado, devido aos bispos de cor diferente.

21. g5!

Se 21. Cxf4! exf4 2. f3 precisamente para impedir a ruptura com Bxg4 após a saída da Dd1, seguia-se com d5! e as negras garantiam vantagem no centro.

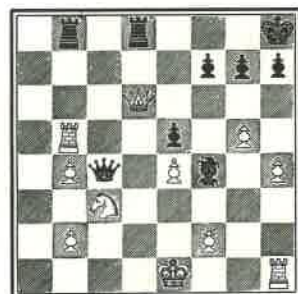
21... Rh8! 22. Cc3! Dc6 23. Ta5 Bc4 24. Bxc4?

O maior erro seria 24. Bg4 Tc7! e as

negras têm ameaças de ataque decisivas.

24... Dxc4 25. Dxd6! Td8 26. Txb5.

Este lance parece uma surpresa que eu não contemplei. A ideia do meu adversário era: 26... Dxb5?? 27. Cxb5 Txd6 28. Cxd6 com posição satisfatória das brancas.



26... Tbc8!!

Lance tático que parece uma surpresa que o meu adversário não considerou. Agora as brancas perdem rapidamente pela insegurança da defesa.

27. Dd5 Txd5 28. exd5 Dd3 0:1

(comentários de RENATO PEREIRA)

Pela sua curiosidade, publicamos um poema que nos foi enviado por um leitor da Revista, com os nossos agradecimentos ao autor. Mande mais!

Por ti, deixo a família plangente
Por ti, esqueço-me de dormir e de comer
Por ti, o tempo passa velozmente
Por ti, tudo serei capaz de fazer.

És amado por ateus e por crentes
És amado por pobres e ricos
És amado por raças e por gentes
És amado por diligentes e madraços.

O teu mundo é o cigarro e os cafés
Muitos te olham ainda com rancor
Como se culpas tivesses do que és

Com vagar vais conquistando o por-
[tuguês]
A quem vais incutindo um grande amor
Oh meu adorado jogo de xadrez.

MANUEL PEREIRA

50.º ANIVERSÁRIO
DA FEDERAÇÃO
PORTUGUESA DE
XADREZ

medalha
comemorativa



ANVERSO



REVERSO

Tiragem 500 ex. NUMERADOS
(BRONZE)

Módulo 70 mm

PREÇO 250\$00

(Porte não incluído)

Os pedidos poderão fazer-se para a Federação Portuguesa de Xadrez, Rua da Sociedade Farmacêutica, 56-2.º, Lisboa-1, devendo ser acompanhados da importância respectiva em cheque, vale do correio ou dinheiro, acrescida de 20\$00 para porte do correio.

TEMAS ESTRATÉGICOS

O bloqueio

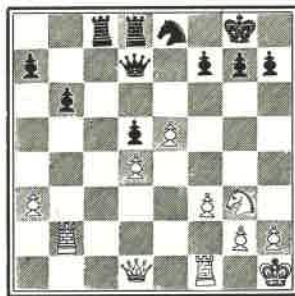
No último artigo sobre este tema tratei sobretudo dois tipos de bloqueio mais frequentes e que podem determinar o fundamento estratégico de toda a partida.

— Bloqueio a um ou mais peões centrais atrasados.

— Bloqueio a um peão passado e apoiado.

— No primeiro caso a estratégia a seguir, depois de efectivado o bloqueio, consiste em capturar a «peonagem» enfraquecida.

— No segundo caso, deve-se iniciar o avanço gradual de uma maioria móvel, ou em posições cerradas «minar-lhe as bases» trocando assim os peões de apoio por meio de rupturas.



A posição branca parece ligeiramente melhor pois a situação privilegiada do peão de rei pode proporcionar um ataque decisivo no flanco de rei pelo avanço do peão f.

1. f4? [Demasiado precipitado; melhor seria 1. d3 g6 (1... Tc4 2. f4!) 2. f4 f5 3. exf6 Cxf6 4. f5].

1... f5! (Concedendo um peão passado e apoiado às brancas que será facilmente bloqueado com Ce6, podendo então fazer valer a maioria móvel do flanco de dama, pois as brancas ficariam atadas à defesa do peão d4).

2. exf6 (Preferindo tomar o peão à passagem do que entrar numa posição de bloqueio inferior).

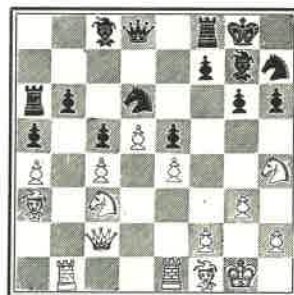
2... Cxf6 3. f5 Tc4 4. Tb3 Da4! (o resto é uma questão de técnica) 5. Td3 Dxd1 6. Tfxd1 Tdc8 7. h3 Tc2 8. Rh2 Tf2 9. T1d2 Txd2 10. Txd2 Tc3 (A ligeira vantagem que consiste na maioria do flanco de dama é aqui bastante aumentada pela actividade superior das peças negras).

11. Ta2 Td3 12. Ce2 Ce4 13. a4 Cd6 14. a5 b5 15. Tc2 Cc4! 16. Cc3 Ca3 17. Tc1 Txd4 18. Cxd5 Txd5 19. Tc8+ Rf7 20. Tc7+ Rf6 21. Txa7 b4 0:1 (Rubinetti-Sanguinetti, Argentina, 1977).

Vejamos o diagrama seguinte:

As negras conseguiram um excelente bloqueio ao peão passado protegido e pre-

param-se para tomar a iniciativa com base em 1... f5, mas....



1. Cb5! (Não só elimina a peça bloqueadora como depois de 1... Cxb5 2. cxb5 Ta7 3. Cf3 o cavalo branco poderá vir a ocupar a maravilhosa posição de bloqueio em c4 virando-se assim o feitiço contra o feiticeiro!)

1... Cg5! 2. Rh1? (Melhor era 2. Cxd6) 2... Cxb5 3. cxb5 (3. Txb5? Bd7 4. Tbb1 De8) 3... Ta7 (Agora as brancas vêm-se em dificuldades para efectivar o bloqueio com Cc4 pois a casa f3 está controlada! Se 4. Cg2 Cf3! Seria demasiado forte, podendo seguir-se 5... Cd4 e f5) 4. Bb2 Dd6 (A excepção que confirma a regra da dama como péssima bloqueadora!) 5. Dd2 Te7 6. Bg2 Bh3! 7. Bxh3 Cxh3 8. Cg2 Cg5 (A ameaça directa de um duplo em f3 impede momentaneamente o plano Ce6-c4 ou f4) 9. Dd1 f5! 10. exf5 gxf5 [O peão em d5 não é agora mais do que uma debilidade! Depois do lógico 11. Ce3 f4! 12. Cc4 Dd7 oferece múltiplas hipóteses de ataque decisivo às pretas, por exemplo:

a) 13. Bxe5 Dh3 14. Bxf4 Txe1+ 15. Dxe1 Txf4! 16. gxf4 Df3+ 17. Rg1 Ch3+ 18. Rf1 Dd3+ ou 14. Bxg7 f3 15. Tg1 Te2 16. Df1 (ou Tg2) Ce4! etc...

b) 13. Cxe5 Dd6! 14. Cf3 Txe1+ 15. Cxe1 Bd4! 16. Bxd4 Dxd5+ etc...

c) 13. Cxb6 Dh3 14. d6 fxg3 15. Dd5+ Te6! etc...

d) 13. d6 Db7+ etc...]

11. f4!? Ce4 12. Rg1? (12. Tf1 oferecia hipóteses de defesa) 12... c4! 13. fxe5 Bxe5 14. Bxe5 Txe5 15. Ce3 Cc3 16. Dd4 Cxb1 17. Txb1 Te4 18. Cxf5 Txd4 19. Cxd6 c3 20. Tc1 Txd5 21. Ce4 Td4 22. Cxc3 Tc8 0:1 (Christoffel - Boleslavsky, Groningen, 1946).

Além dos dois tipos de bloqueio citados, este pode tomar formas mais sofisticadas; é o caso do bloqueio a dois peões passados e ligados afastados. Aqui só é possível o bloqueio quando um destes estiver

avançado em relação ao outro, devendo-se normalmente tentar bloquear o de trás, e se possível também o outro.

A seguinte partida, magistralmente jogada por Szabo, ilustra como até um bloqueio lateral pode ter efeitos decisivos.

GLIGORIC - SZABO

Helsinki, 1952

Nimzoíndia

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Bb4 4. e3 c5 5. Cge2 d5 6. a3 cxd4 7. exd4 Be7 8. c5 0-0 9. b4 b6! 10. g3 bxc5 11. dxc5 (Pior seria 11. bxc5 pois permitiria um bloqueio «tipo simples» com Cc6 e excelente jogo de peças, Ba6 etc...) 11... a5!! [Apesar de oferecer um segundo peão passado (e ligado!) às brancas, este lance prepara um eficaz e correcto bloqueio em b5, tirando assim qualquer hipótese de um a4 branco].

12. Tb1 (12. Bb2? Cc6 13. b5 Ce5) 12... axb4 13. axb4.



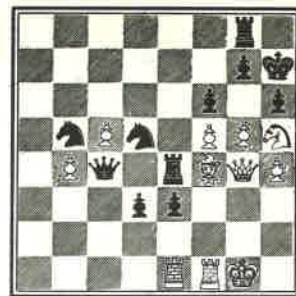
[Se as negras agora falham a sua primeira tarefa (lances 13 a 27) de bloqueio, a posição branca será altamente vantajosa pois possuem dois peões passados e ligados na quarta e quinta, e as pretas apenas um. Só depois de instalado um cavalo em b5 então poderão forçar o avanço dos peões centrais (lances 18 a 36)].

13... Cc6! (Aproveitando imediatamente o facto de as brancas não poderem apoiar o avanço dos seus peões passados por ainda não se terem totalmente desenvolvido: Se

14. b5? Ce5 15. f4 Cf3+! 16. Rf2 Bxc5+ 17. Rxf3 d4!) 14. Bg2 Tb8!

(Mais uma vez, se 15. b5? Bxc5 16. bxc6 Txb1 17. Cxb1 Db6 com forte ataque) 15. Ba3 Bd7! (Pela terceira vez não é possível 16. b5? Ca5 17. 0-0 Cc4 e as negras ganham um peão). 16. 0-0 Ca7! 17. Te1 Ce8! (Lutando logicamente pelo controlo de b5, as brancas deviam esperar por 17... Cb5? 18. Cxb5 Bxb5 19. Cd4 seguido de um eventual Bf1) 18. Bc1 Bf6 (Primeira jogada da fase de ataque; depois de 19. f4 Cc7 20. Be3 Cab5 as negras estariam ligeiramente melhor, mas as brancas iriam, erradamente, provocar o avanço dos peões negros, ... para tentar bloqueá-los... em e4 e d3) 19. Bf4? e5 20. Bd2 d4 21. Cd5 Bc6 22. Cxf6+ (As brancas já não podiam aguentar a peça em d5 com 22. Db3 Cc7; mas agora parece preferível 23. Cxc7! Eliminar cavalos é importante em posições bloqueadas, pois estes são bloqueadores por excelência). 22... Dxf6 23. Bxc6 Dxc6 24. f4 f6 (Mantendo obviamente a consistência dos peões centrais) 25. Db3+ Rh8 26. Tf1 Cc7 27. Dc4 Cab5 28. Tbe1 h6 29. g4 (Em vista a Cg3-e4!) 29... Tbe8? (Um erro táctico que poderia ter estragado toda a produção estratégica até aqui. Correcto seria 29... Tfe8 30. Cg3 e4 etc...) 30. f5? (Não aproveitando 30. fxe5 fxe5 31. Cg3 depois do qual 31... Txf1+ 32. Dxf1 e4? falha contra 33. Cxe4 Txe4 34... Df8+ Rh7 35. Df5+) 30... Dd5 31. Dc1 (Reconhecendo agora que depois de 31. Dxd5 Cxd5 32. Cg3 Ta8! as negras têm o final ganho) 31... Rh7 32. Cg3 e4 33. Bf4 e3 34. Dd1 Dc4! (O ponto d3 é calmamente assegurado) 35. h4 Cd5 36. g5 d3 37. Dg4 Tg8! 38. Ch5 Te4.

(Observemos o diagrama seguinte. É instrutivo compará-lo com o anterior. Que ridículos estão agora os peões passados brancos!) 39. g6+ Rh8 40. Dg3 0:1.

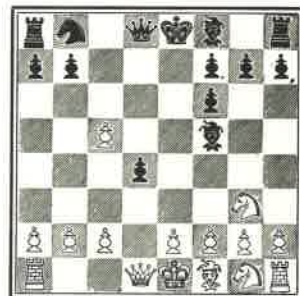


LUÍS SANTOS

Um armadilha no sistema Veresov

Este sistema, que se caracteriza pelos curiosos 2. Cc3 e 3. Bg5, não é muito utilizado em torneios magistrais. Porém, na partida Silic-Judro surgiu a seguinte posição insólita:

1. d4 Cf6 2. Cc3 d5 3. Bg5 c5 4. Bxf6 exf6 5. dxc5 d4 6. Ce4 Bf5 7. Cg3.



Aqui o habitual era 7... Bg6 ao que se seguia 8. b4!. Todavia o candidato a mestre Judro inovou com:

7... Bxc5.

E agora se 8. Cxf5 Da5+ (não 8... Bb4+ devido a 9. c3 dxc3 10. Dxd8+ Rxd8 11. 0-0-0+!) 9. c3 dxc3 10. t4 Bxb4 11. Dc2 Dxf5! 12. Dxf5 c2 ++!

Aqui fica a curiosidade para os colecionadores de miniaturas, e o aviso para os utilizadores do sistema Veresov.

O meu melhor sacrifício

Continuamos a publicar os sacrifícios inseridos na revista «Informator». Contamos já para o próximo número com alguns originais entretanto enviados pelos nossos leitores.

4
T. DUARTE - M. SERRA
LISBOA 1976



Jogam as brancas

5
R. S. PEREIRA-R. PEREIRA
Lisboa 1977



Jogam as brancas

6
F. SILVA - CARRION
Cienfuegos

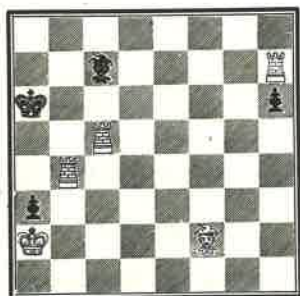


Jogam as brancas

SECÇÃO DE CONSULTA

P. — 1) Actualmente, e de acordo com a pontuação Elo, quais são os vinte melhores jogadores nacionais?

2) Agradecia que me confirmasse se a posição do diagrama traduz um problema de mate em dois.



Pedro M. R. Gonçalves

R. 1) — De acordo com a última lista publicada, referente a 31 de Dezembro de 1977, são os seguintes os jogadores com mais de 2000 e os que têm menos de 1300:

	Jogos	
1. Fernando Silva	2 313	81
2. José Pereira dos Santos	2 226	133
3. Joaquim Durão	2 214	66
4. Rui Silva Pereira	2 185	99
5. Luís Santos	2 178	135
6. Álvaro Pereira	2 119	57
7. João Cordovil	2 113	17
8. Hélder Sardinha	2 111	83
9. Carvalho e Rego	2 104	83
10. Manuel Valadares	2 104	36
11. Jorge Cruz	2 097	41
12. António P. Santos	2 091	147
13. João Sequeira	2 080	120
14. Jorge Guimarães	2 068	138
15. Renato Pereira	2 063	42
16. Rodolfo Lavrador	2 054	65
17. José Faria Bastos	2 051	48
18. Flamino Azedo	2 050	67
19. Vladimiro Miranda	2 044	79
20. Victor Silva	2 040	49
21. Martinho Lopes	2 041	45
22. Sílvio Santos	2 035	173
23. António Fernandes	2 024	141
24. António Valente	2 024	2
25. Joaquim Aníbal	2 009	72
26. Luís Ochoa	2 006	69
27. Soares Pereira	2 005	3
28. Júlio Santos	2 003	87
113. Álvaro Aug. Fernandes	1 836	53
1354. António Gonçalves	1 292	13
1355. Inês Gonçalves	1 291	18
1356. José Helpich	1 277	16
1357. Manuel Folgado	1 276	25
1358. Alexandre Ribeiro	1 275	39
1359. Alexandre Magalhães	1 268	22
1360. Fernando Teix. Macedo	1 223	40

O 113.º, que figura a título muito excepcional, foi quem teve o trabalho de ordenar os jogadores.

2) Trata-se de um problema de mate em dois. A solução 1.Th4 é de bloqueio incompleto (v. RPX n.º 2).

P. — Gostaria de saber a sua opinião sobre as seguintes posições:

a) B: Rg2, Ta1, Td8, Cf3, a2, b4, g3, h3; P: Rh7, Te3, Te4, Ba7, a6, b5, f7, g7, h6 (jogam as brancas).

b) B: Rg2, Td5, Ba5, a2, b3, d6, g2, h2; P: Rh8, Tf7, Cd7, a7, b5, c5, f6, g7, h6 (jogam as brancas).

c) B: Rf1, Dg3, Td1, Bc2, b2, f3, g2, h3; P: Rh8, Df6, Td7, a6, b4, c5, d5, f7, h7 (jogam as brancas).

d) B: Rf2, Td5, Bg3, a3, b2, c2, e5, g4, h5; P: Rf7, Te6, Cc6, a7, b6, c7, g5, h7 (jogam as negras).

Lucílio F. Ventura — LISBOA

R. a) — As negras têm um peão a mais, bispo bom contra cavalo, rei seguro e vão ocupar a 7.ª linha, que é absoluta, cortando portanto o rei branco. A sua vantagem é decisiva.

b) — As brancas podem recuperar o peão com 1.b4 depois do que terão um peão passado em d6, poderão invadir a 7.ª linha atacando a7 e o seu rei poderá entrar em jogo mais rapidamente que o rei negro. Devem ganhar.

c) — O que vale mais: peça ou três peões? Aqui a peça deve impor-se pois sobre o rei negro pairam ameaças de mate: 1.Dg4 Td6 2.Dh5 Dg7 3.Bxh7! Dxh7 (3... Dxb2?? 4.Bg6+ Rg8 5.Dh7+) 4.De5+. 1.Dg4 Td8 2.Dh5 Dg7 3.Txd5 Txd5 4.Dxd5 Dxb2 5.Dxc5 ameaçando mate em f8 ou jogar Df5. 1.Dg4 Tc7 2.Txd5 ou 2.Dh5 Dg7 3.Bxh7! Dxh7 4.De5+. 1.Dg4 Tb7 2.Dc8+. 1.Dg4 Ta7 2.Dc8+ Rg7 3.Dxc5. 1.Dg4 Te7 2.Dc8+ Rg7 3.Dxc5. 1.Dg4 De7 2.Te1 Dd8 3.Dh5 f6 4.Te8+. 1.Dg4 Dd6 2.Dh5 f6 3.Te1.

d) — A vantagem branca deve ser decisiva: ameaçam jogar o rei até e4, entrar na sétima e já está. Antes podem tentar espantar o cavalo com b4 e provocar h6 atacando o Pg5 com o bispo. Não serve 1... Ce7 2. Td8.

P. — Como se processa a pontuação Elo a nível nacional, a partir do momento em que o jogador se encontra filiado, com 1500 pontos?

João M. Lourenço — LISBOA

R. — A sua classificação para as primeiras trinta partidas é calculada partida a par-

tida. Assim se no seu primeiro jogo perde com um jogador de 1600, a sua classificação pontual após o primeiro jogo passa a ser 1485. Como? Dado que tem menos 100 pontos que o seu primeiro adversário a Tabela do Regulamento diz-nos que deve fazer 36%. Então $Ra = 1500 + 45 (0 - 0,36) = 1485$. Se empata a seguir com um jogador de 1550 então, como deveria fazer 41% (a diferença é agora de 65 pontos) $Ra = 1485 + 45 (0,5 - 0,41) = 1489$. Se no terceiro jogo ganha a um adversário com 1530 então passa a ter 1514. Assim $Ra = 1498 + 45 (1 - 0,44) = 1514$, pois deveria fazer 44% de acordo com a tabela.

O novo Regulamento é diferente como poderá verificar pelos artigos entretanto publicados na R. P. X.

P. — 1) Dado que existe uma secção de problemas na RPX, as questões postas pelos leitores sobre este tema não deveriam ser dirigidas à secção respectiva?

2) Para alguns aficionados da Secção de Consulta deve ser uma tentação interrogá-lo sobre as partidas por correspondência que actualmente disputam, pedindo opiniões sobre variantes a jogar, combinações a testar, planos a empreender e pedindo uma resposta na volta do correio, pois «a jogada do adversário está aí a chegar».

Victor Silva — LISBOA

R. 1) — Na verdade as perguntas que me são colocadas sobre problemas devem ser dirigidas à secção de Mestre Rui Nascimento, que terá todo o prazer em lhes responder.

2) — Ainda bem que levanta tal questão. Embora tenha todo o gosto em tentar ajudar quem a mim se dirige, não tenho efectivamente tempo para uma resposta pessoal sobretudo na volta do correio.

A questão moral se devo ou não ajudar em partidas por correspondência, não existe para mim, dado que se se podem consultar os livros, obviamente se podem consultar os amigos. Aliás o confronto de ideias daí resultante é um óptimo meio de progresso no nosso jogo. A actual selecção nacional, que disputa a preliminar da IX Olimpíada por Correspondência tem obtido bons resultados, em parte, devido a consultas mútuas.

A secção continuará aberta às perguntas nomeadamente de carácter técnico dos leitores, mas não poderei responder pessoalmente, como compreendem. Adicionalmente correria o risco de estar a jogar... contra mim próprio e eu já tenho a minha dose (18 partidas) a que dificilmente dou despacho.

VICTOR SILVA

O sistema Elo e a sua aplicação em Portugal (2)

4. O sistema Elo — Princípio básico

É nas estatísticas da prática desportiva (não só do xadrez como de outras modalidades) que se inspira o Sistema Elo, delas retirando o seu **princípio básico**. O que nos dizem tais estatísticas é que o jogador mais forte não suplanta sempre o mais fraco, pois um jogador tem bons e maus dias, bons e maus torneios. Regularmente ele registará resultados próximos de um nível médio mas, por vezes, ocorrem desvios, que serão tanto menos frequentes quanto maiores forem. Pode, pois, construir-se uma escala, onde as medidas dos numerosos resultados de um jogador terão uma **distribuição normal**.

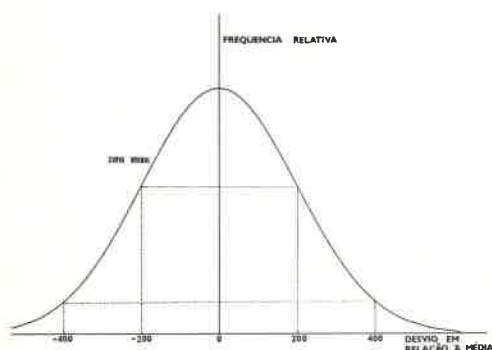


Gráfico 1

É o que ilustramos no gráfico 1. A frequência com que um jogador faz um resultado muito bom, por exemplo, 200 pontos acima da sua força real, é exactamente igual à frequência com que faz o resultado muito mau correspondente a 200 pontos abaixo da sua força real (simetria da distribuição dos resultados). Por outro lado, quanto mais extraordinariamente bom ou mau for um resultado, menos frequentemente ele se verificará.

Este tipo de distribuição, normal como lhe chamamos acima, foi verificada estatisticamente pelo Prof. Elo durante os anos de 1961-65.

TEORIA CENTRAL

É daquele princípio básico, usando o cálculo de probabilidades, que deriva a **teoria central** do sistema de classificação: existe uma relação entre a **probabilidade** de um jogador vencer o seu adversário e a **diferença**

das suas classificações pontuais. Isto é, num «match» a percentagem que cada jogador pode esperar fazer depende da diferença das classificações pontuais que se verifique entre os dois. Num torneio, a percentagem esperada de pontos, para cada participante, é a soma das percentagens esperadas contra cada um dos seus adversários, percentagens estas tomadas como se, com cada um, disputasse um «match» extenso.

Não há uma forma simples que traduza o que dissemos, pelo que o expressamos graficamente, para um intervalo de classe de 200 pontos (vidé «A Escalada das Classificações Pontuais», adiante).

A partir da **curva das percentagens esperadas** (sigmóide-padrão no calão técnico dos estatísticos) podem-se construir tabelas, de fácil leitura, e onde é possível obter a percentagem esperada em função da diferença das classificações pontuais (é a tabela I do Regulamento da F.P.X.), ou, inversamente, a diferença de classificação pontual em função da percentagem de pontos realizada numa competição (tabela II do Regulamento da F.P.X.).

Esta curva das percentagens esperadas (ou as da tabela) fornece assim uma informação-chave, a qual vai permitir a combinação apropriada da percentagem de pontos realizada por um jogador numa competição e a «força» da própria competição.

FÓRMULA DA PONTUAÇÃO DE RESULTADOS

Na verdade, a sigmóide-padrão serve de

suporte às fórmulas básicas do sistema, a primeira das quais é $R_p = R_c + D(p)$, a que Elo dá o nome de **performance rating formula** e que nós traduzimos, de forma talvez contestável mas cómoda, por fórmula de pontuação de resultados. Nesta fórmula R_p é o que designamos por pontuação de resultados de um qualquer jogador, R_c é a classificação pontual média dos adversários que defronta e $D(p)$ é a diferença de classificações obtida através da tabela II, em face da percentagem de pontos conseguida na competição.

Um exemplo ajudará a entender o objectivo desta fórmula. Supunhamos, então, que o jogador A tem uma classificação pontual de 1850 pontos e defronta, numa competição, seis adversários:

Adversário	Classificação pontual	Resultado
B	1800	1
C	1850	0,5
D	1920	0
E	1900	1
F	1830	0,5
		3

Tendo feito 60% dos pontos possíveis, a tabela II diz-nos que ele fez um resultado 72 pontos acima da classificação pontual média dos seus adversários, pelo que a sua pontuação de resultados foi de 1932 ($1860 + 72$). Vemos, assim, que a pontuação de resultados é independente da classificação pontual do jogador. Dependendo a pontuação de resultados apenas da percentagem de pontos feita contra um certo número de adversários de classificação pontual conhecida, ela dá-nos uma medida de «performance», isto é, de resultado feito numa prova (ou série delas), sem nos dizer muito acerca da força do jogador que a obteve. Neste exemplo, face à classificação pontual do jogador A, que sabemos ser de 1850 pontos, podemos dizer que ele fez um bom resultado, mas se não a soubermos, o que demos inferir? Relativamente pouco.

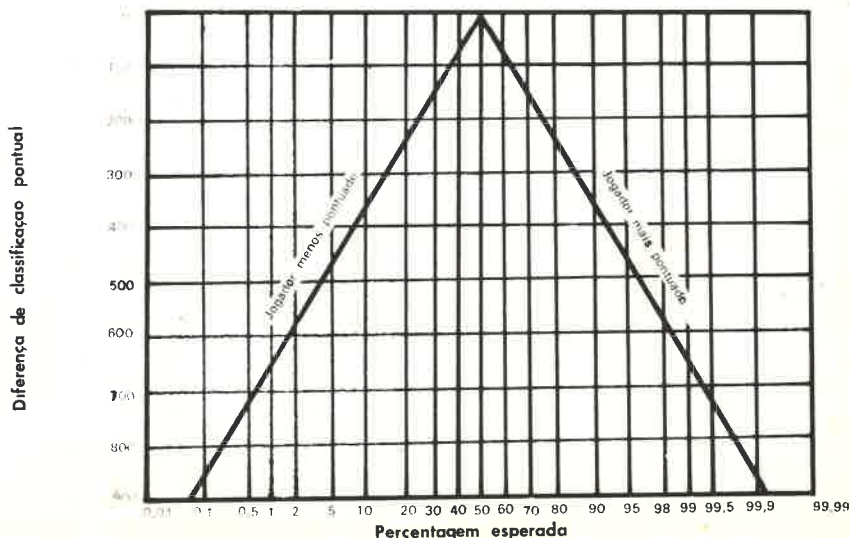


Gráfico da sigmóide-padrão

Esta fórmula pode ser (e é por vezes) utilizada para obter directamente classificações pontuais de jogadores. no método de cálculo por intervalos de tempo (o que a F. P. X. utiliza é o método contínuo). Como assim, se acabámos de dizer, no comentário do exemplo acima, que pouco podemos inferir sobre a força do jogador?

O que afirmámos no exemplo era correcto pelo simples facto de o jogador A ter realizado apenas cinco jogos. Todavia, se, no decorrer de um ano, por exemplo, ele tivesse disputado 60 jogos contra adversários de força média de 1860 pontos e realizasse uma percentagem de 60%, então poderíamos dizer, com grande aproximação, que a sua classificação pontual era 1932.

Em termos estatísticos (teoria da amostragem), diremos que o nível de confiança e o erro possível dependem do tamanho da amostra em que se baseia a classificação pontual, como poderemos ver pelo quadro seguinte:

Dimensão da Amostra N	Erro Provável em Pontos	Nível de confiança
5	85	57 %
10	60	74
16	47	84
25	38	92
30	33	95
40	30	97
60	25	99
100	19	99,9

Quadro 1

Assim, quando aumenta o número N de jogos considerados (amostra), o nível de confiança aumenta, ou o erro provável diminui.

Ao atribuírmos 1932 de classificação pontual ao jogador A. após ter feito cinco jogos, temos 57% de probabilidade de que essa classificação pontual esteja no intervalo de classe que tem por ponto médio a sua «real» classificação, ou, dito de outra forma, temos 57% de probabilidade de que a classificação pontual «real» do jogador não se afasta mais de 100 pontos de 1932. Porém, se o número de jogos considerados for de 60, já o nível de confiança sobe para 99%.

Se considerarmos apenas cinco jogos, temos 50% de probabilidades de encontrarmos a classificação pontual «real» no intervalo (1890-1975) (erro provável de 85 pontos a subtrair e a somar a 1932). Se considerarmos 60 jogos o intervalo, onde há 50% de probabilidade de se encontrar a classificação pontual «real» do jogador, já se torna bastante mais reduzido: (1920-1945), pois o erro provável é de 25 pontos.

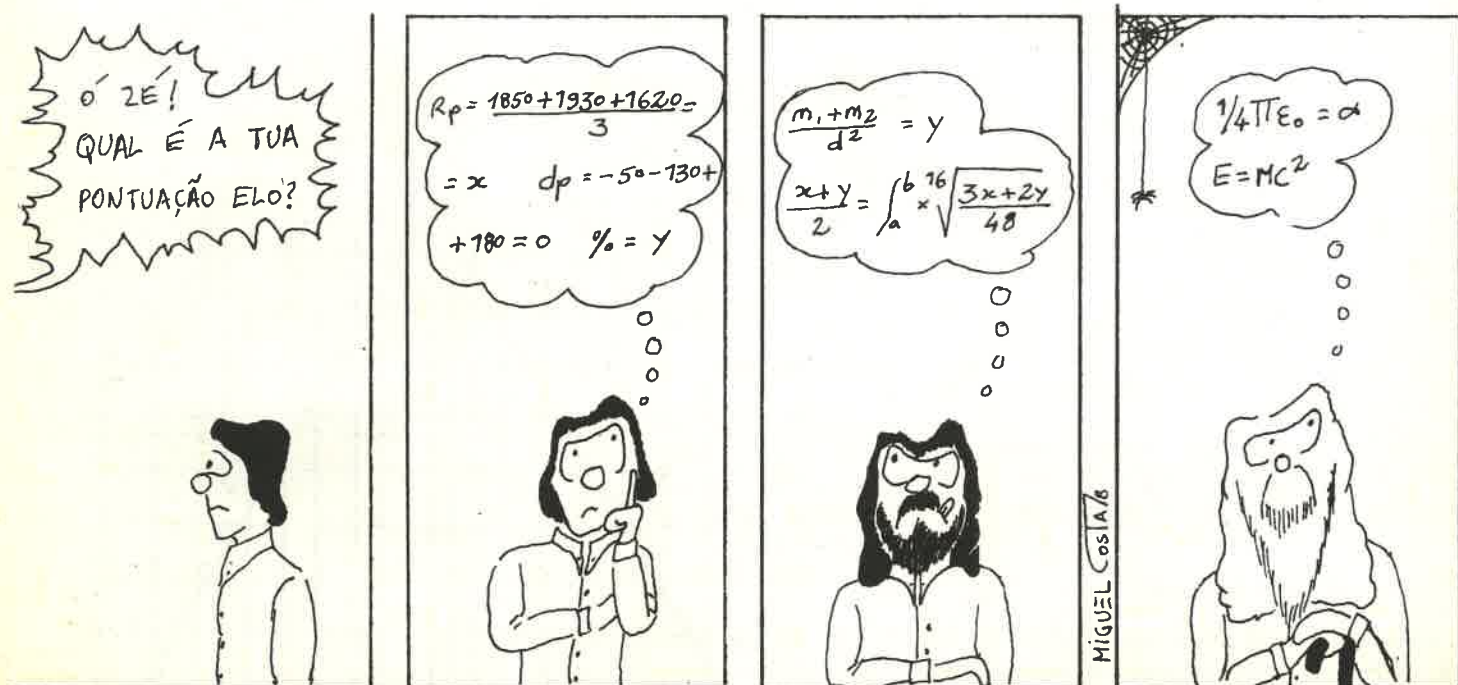
Dado que a justiça da classificação pontual depende da grandeza da amostra, qual será o número de jogos a seleccionar? O número N deve ser suficientemente amplo para determinar a classificação pontual com razoável confiança, mas não tanto que o tempo necessário para que esse número de jogos se verifique, permita que haja variações na própria força do jogador e consequentemente na sua classificação pontual «real». A complicação aumenta se considerarmos o caso de jogadores de força estável ou em rápido progresso. Para os primeiros 30 será um número razoável. para os segundos, porém, será aconselhável um número mais reduzido.

No método de cálculo de classificação pontual pelo método de intervalos, os cálculos fazem-se de 6 em 6 meses ou de ano a ano, para todos os jogadores. A prática estatística aconselha que o intervalo inclua pelo menos 30 jogos, para obter com razoável confiança a classificação pontual de um jogador. Aliás, a fórmula produz resultados indeterminados se o jogador tiver feito 0% ou 100%. Portanto, só é aplicável quando o número de jogos é suficientemente grande para incluir uma variedade de resultados.

Para além de ser utilizada, por este método, na «gestão corrente» do sistema, a fórmula pode e deve ser utilizada para atribuir as classificações pontuais iniciais dos jogadores de uma federação quando ela adopta este sistema de classificação pontual. Foi assim, por exemplo, que se obteve a primeira International Rating List, da FIDE, para 210 mestres e grandes mestres, tomando todos os jogos que disputaram entre si no decorrer do período 1966-68 inclusivé. Atribuiu-se-lhes uma classificação arbitrária igual para todos e aplicou-se a fórmula. Obtiveram-se então as classificações pontuais diferentes. Aplicou-se a fórmula a estas classificações e novas classificações pontuais foram determinadas. De novo se aplicou a fórmula. Após oito iterações já não havia modificações sensíveis e as classificações pontuais tornaram-se definitivas.

Teoricamente era o que se deveria ter feito em 1973 quando a F. P. X. adoptou o Sistema Elo. Porém, na prática, o cálculo envolvia o emprego de um computador, de programa, de dezenas de mapas de classificações ao longo de várias épocas... Tarefa impossível de levar a cabo, naquela altura, como agora.

VICTOR SILVA



E SE O COMPUTADOR SE AVARIA ?

Os Gémeos

Nesta classe de problemas obtém-se, através de uma alteração mínima da posição, uma solução inteiramente diferente. O elemento que estabelece a diferença designa-se por «discriminante» e pode alterar o **espaço**, a **força** ou o **tempo**.

É muito complexa a teoria dos «gémeos», e extensa, pelo que tentaremos condensar os seus elementos principais.

Assim, o «discriminante» pode ser:

- deslocar a posição, em bloco, dentro do tabuleiro, trasladando-a para a esquerda, a direita, para cima ou para baixo;
- rodar a posição 90° ou 180° (graus);
- mudar de casa uma peça;
- trocar duas peças entre si;
- tirar ou ajuntar uma peça, de qualquer cor;
- substituir uma peça por outra, da mesma ou da outra cor, na mesma casa ou em casa diferente;
- atribuir o 1.º lance às pretas.

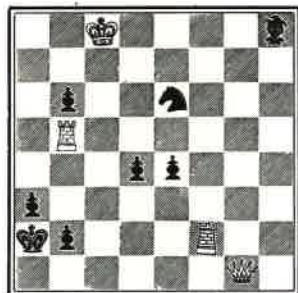
O caso mais vulgar é o de mudar uma peça de casa.

Vejamos alguns bons exemplos.

I

CAMIL SENECA

«Buletin Ouvrier des Échecs»



4+8 3++

- a) Diagrama
b) Mudando o Pe4 para e7

Pr. I — a) Ensaio 1. De1? Cc7 2. Tf1 Cxb5, não há mate. Solução 1. Th2 (ameaça Th1 e Db1++) Cc7 2. Th1 Cxb5 3. Dg8++

b) Ensaio 1. Th2? Cc7 2. Th1 Cxb5, não há mate. Solução 1. De1 (am. Tf1 e Db1++) Cc7 2. Tf1 Cxb5 3. De6++.

A diferença estratégica da solução é importante: a mudança do tema Turton para o Zepler-Turton.

No primeiro caso a T faz um lance pericrítico para ir apoiar a D.

No segundo caso é a D que faz um lance crítico para ser apoiada.

Em próxima crónica deslindaremos esta meada dos «Turtons».

No pr. II temos primeiramente uma fuga do R preto em «cruz», seguidamente uma fuga em «estrela».

a) 1. Cg6 Rxc6 2. Th3++. 1... Rf5 2. Td4++. 1... Rh5/g4 2. Tg2++.

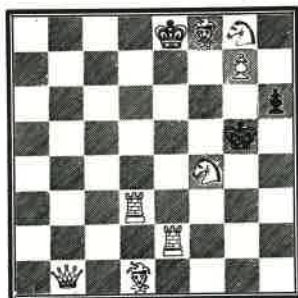
b) 1. Cxh6 Rxh6 2. g8D++. 1... Rxf4 2. Dc1++. 1... Rf6/h4 2. Be7++.

II

G. LATZEL

«Match Holanda-Alemanha», 1954

1.º Prémio



9+2 2++

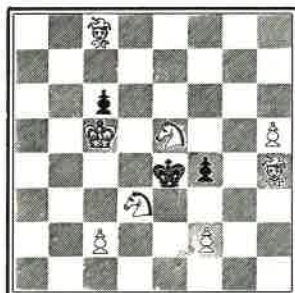
- a) Diagrama
b) Rei branco em h8

O exemplo III é um caso de «moto contínuo»: feita a chave aparece um novo problema cuja chave é a volta da peça à casa inicial («switchback»).

III

OTTO DEHLER

«Deutsches Wochenschach», 1916



8+3 3++

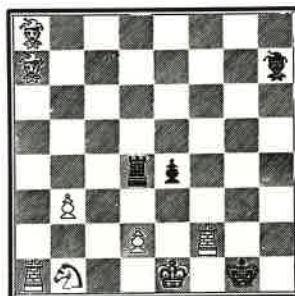
- a) Diagrama
b) B branco em h3

a) 1.Bh3 f3 2.Cg4 Rf5 3.Cf6++.
b) 1. Bc8 f3 2. Cd7 Rf5 3. Cf6++.
O tema «Indiano» nos dois casos.

IV

B. P. BARNES

«The Tablet», 1961



8+4 2++

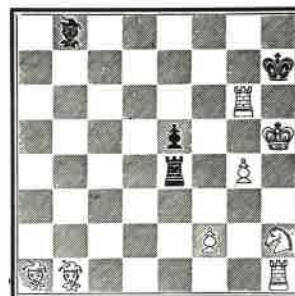
Pr. IV — Ensaio 1. Re2 e3!
Solução 1.Cc3 (am. Re2) Ta4
2. 0-0-0++.
1... Txd2 2.Rxd2++. 1... e3 2.Ce2++.
Pr. V — Ensaio 1. Cf3 Te1.

Solução 1.Rg5 Te1 2.Cf1++. 1... Te3 2.Cf3++. 1... Txc4+ 2.Cxc4++.

V

B. P. BARNES

«The Tablet», 1961



8+4 2++

Houve entre as duas posições uma rotação de 90 graus, no sentido directo.

Estudem-se ainda os problemas: «Gatos de Kilkenny», I e II, RPX n.º 14, um dos mais belos exemplos de «discriminante» de espaço.

Prob. de Babson, III, RPX n.º 14, «discriminante» de tempo, e o prob. de Forsberg, IV, RPX n.º 9, que é um caso de «gémeos quintuplos» até à data só obtido em «mate ajudado».

Escreve-nos um leitor que não se identifica claramente e cuja rubrica não conseguimos decifrar.

Refere-se ao esboço V (RPX n.º 13) apresentado aos leitores para que o corrigissem, eliminando uma das duas chaves.

Propõe o leitor a colocação de uma peça preta em e2. Está certo, é o mais simples, convindo ser um peão por uma questão de economia, e o problema ficará correcto.

Quanto à ideia de colocar peça branca em e2 (também P) e mudar um dos PP laterais para g4 (c4), sendo a chave então 1.g5 (c5) é outra possibilidade mas que não observa a condição posta da «simeira» da posição; e seria mais deficiente chave por tirar uma casa de fuga ao R preto.

Registamos a «paciência» e conhecimentos que a análise do nosso correspondente evidencia, e agradecemos os cumprimentos que dirige aos «caros» da R. P. X.

Recebemos do conhecido compositor Halvar Hermanson, de Boden, Suécia, um problema inédito que publicamos com o n.º 43.

A mudança de mates do jogo aparente para o jogo real é muito bem realizada.

Agradecemos reconhecidos ao ilustre compositor e assim iniciamos a publicação de inéditos estrangeiros na R. P. X. que terá um ponto muito alto depois de férias, pois já foram recebidos mais de cinquenta trabalhos para o nosso concurso de composição cujo prazo só termina em 31 de Julho próximo.

O «Tema Margarida» é um sucesso internacional

RUI NASCIMENTO

PARTIDAS RECENTES

ANDERSSON - KAVALEK

Índia de Rei

1. Cf3 Cf6 2. d4 d6 3. g3 Cbd7 4. Bg2 e5 5. O-O g6 6. b3 Bg7 7. c4 O-O 8. Dc2 Te8 9. Cc3 c6 10. e3 a6 11. dxe5 dxe5 12. Bb2 Cc5 13. Tfd1 Dc7 14. Cd2 Bg4 15. Bf3 Bxf3 16. Cxf3 e4 17. Ce1 a5 18. Td2 Dc8 19. Ce2 Df5 20. Rg2 Cg4 21. Cd4 Dh5 22. h3 Ce5 23. Dd1 Dh6 24. Tb1 Cd3 25. Cxd3 Cxd3 26. Bb2 Tad8 27. Ce2 Dh5 28. g4 Dh4 29. Cg3 Bxa1 30. Txa1 Df6 31. Cxe4 De5 32. f3 f5 33. gxf5 gxf5 34. Txd3 Txd3 35. Dxd3 Dxa1 36. Cd6 Db2+ 37. Rf1 Td8 38. c5 Dc1+ 39. Rê2 Dxc5 0:1

BALASHOV - KOCHIEV

Lvov, Zonal 4

Índia de Rei

1. Cf3 Cf6 2. c4 g6 3. b3 Bg7 4. Bb2 O-O 5. g3 d6 6. d4 Cbd7 7. Bg2 e5 8. dxe5 dxe5 9. O-O e4 10. Ce1 De7 11. Cc2 Td8 (aqui Balashov propôs empate) 12. Cc3 Cc5 13. Dc1 c6 14. Ce3 a5 15. Td1 Txd1+ 16. Dxd1 Cg4 17. Dd2 a4 18. b4 Cxe3 19. Dxe3 a3 20. Cd5 cxd5 21. Bxg7 Rg7 22. bxc5 dxc4 23. Tc1 Bf5 24. Txc4 De5 25. Tc3 Dd5 26. g4 Bxg4 27. Txa3 Dd1+ 28. Bf1 Bxe2! 0:1

PORTISCH - TIMMAN

Wijk aan Zee 1978

Nimzoíndia

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Bb4 4. e3 c5 5. Bd3 Cc6 6. Cf3 Bxc3+ 7. bxc3 d6 8. O-O (8. e4 e5 9. d5 Ce7 10. Ch4 h6 11. f4 Cg6! 12. Cxg6 fxc6+) e5 9. Cd2! cxd4 10. cxd4 exd4 11. exd4 Cxd4 12. Te1+ Ce6 (se 12... Be6 13. Bb2) 13. Ba3! O-O 14. Cb3 Dd7 15. Te3! Dc6 16. Bxd6 Td8 17. Be5 Cd7 18. Dh5 h6 (se 18... g6?? 19. Dxh7+) 19. Bb2 Dxc2+ (a ameaça era 20. Tg3) 20. Rxg2 Cf4+ 21. Rg1 Cxh5 22. Td1! Tf8 23. Ba3 Td8 24. Bb2 Tf8 25. Ba3 Td8 26. Bf5! (as brancas encontram finalmente solução para o problema tático; ameaça-se 27. Bxd7 Txd7 — se Bxd7 28. Ted3 — 28. Te8+ Rh7 29. Txd7) Chf6 27. Be7 Te8 28. Bxf6 Cxf6 29. Txe8+ Cxe8 30. Td8 Rf8 31. Bxc8 1:0

A. REBORDÃO - CARVALHO E REGO

Camp. Lisboa 1978

Siciliana

1. d3 c5 2. g3 g6 3. Bg2 Bg7 4. Cc3 d6 5. Cf3 e6 6. e4 Ce7 7. O-O O-O 8. Tb1 Cc6 9. Ch4 Tb8 10. Ce2 e5 11. Cc3 b5 12. Cd5 Cxd5 13. exd5 Ce7 14. c4 bxc4 15. dxc4 Da5 16. Ta1 Da6 17. De2 h6 18. f4 Cf5 19. Cxf5 Bxf5 20. g4 Bd7 21. f5 Dc8 22. Be4 g5 23. f6 Bxg4 24. Dd3 Bxf6 25. Txf6 Dd8 26. Txx6 Dd7 27. Tf6 Rg7 28. Bxg5 Txb2 29. Taf1 Be2 30. Dg3 1:0

GULKO - SAVON

Lvov, Zonal 4

Benoni

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 d5 4. d5 exd5 5. cxd5 d6 6. e4 g6 7. f4 Bg7 8. Bb5+ Cfd7 9. a4 O-O 10. Cf3 Ca6 11. O-O Ce7 12. Bd3 a6 13. De1 Tb8 (o plano é jogar b7-b5, c5-c4 e Ce5) 14. e5! Cb6 15. f5! dxe5 16. fxc6 fxc6 (para 16... hxc6 poderia talvez continuar-se com: 17. Cg5 f6 18. De4 fxc5 19. Txf8+ — 19. Dxc6 Txf1+ 20. Bxf1 Df6 — Rf8 20.

Dxc6 Df6 ou ainda com 17. Bg5 f6 18. Dh4 Be8) 17. Bg5 Dd6 18. Dh4 Cxd5 19. Tad1 c4 20. Cxd5 cxd3? (Perdente. Se 20... Dxd5 21. Bxg6 Dc5+ 22. Rh1 hxc6 23. Be7 com ideia de 24. Cg5. Preferível seria pelo menos: 21. Bxc4 BBe6 22. Rh1 — pensando em Dc5+ e Ce7 — Dc6 23. Bh6 Bxh6 24. Cxe5 Dc7! ou também 21. Be4 Be6 22. Rh1 Dc5 — 23. Txd5 Bxd5 24. Td1 — 23. Bxd5 Bxd5 24. Be7 Dc6 25. Bxf8 Txf8 com chances para as negras) 21. Ce7+ Rh8 22. Cxe5! (22... Dxe5 23. Cxc6+ ou 22... Bxe5 23. Txf8+ Rg7 24. Bh6++) Bf5 23. Txf5! (com ameaças de duplo em f7 e g6) Bxe5 24. Txe5! 1:0

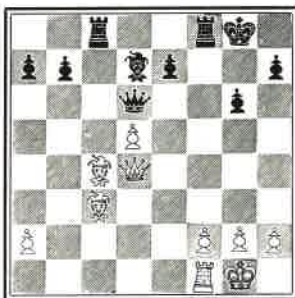
PARA RESOLVER

Combinações

43

ALBURY - PLACHETKA

Sukhumi 1977

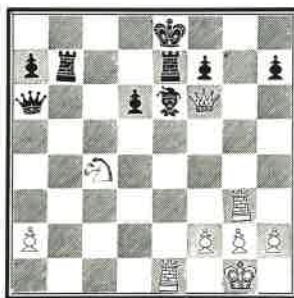


Jogam as pretas

44

TIMMAN - TATAI

Amsterdan 1977

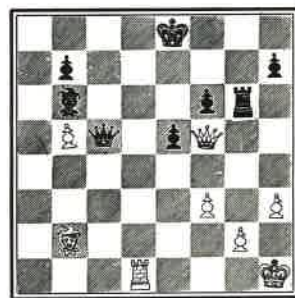


Jogam as brancas

45

PINTER-ORNSTEIN

Budapeste 1977



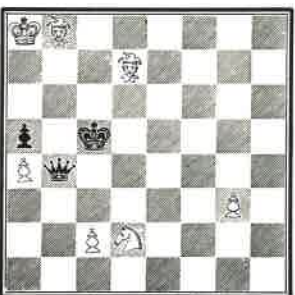
Jogam as brancas

Estudos e Finais

43

H. OTTEN

«International Chess Magazine», 1886

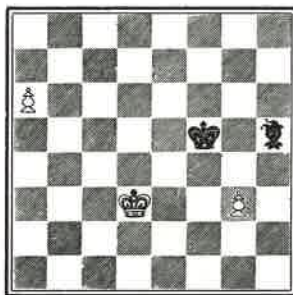


7+3 As brancas ganham

44

J. MASON

«The principles of Chess», 1894

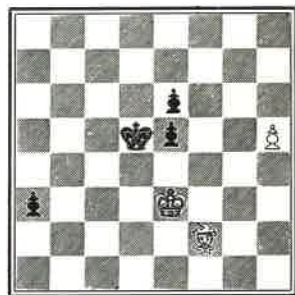


3+2 As brancas ganham

45

B. MARKOV

«Shakhmatna Mis'l», 1948



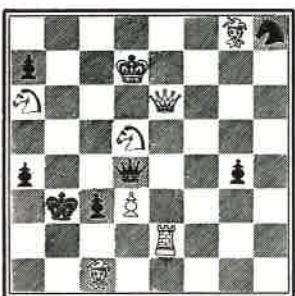
3+4 As brancas ganham

Problemas

43

HALVAR HERMANSON

Inédito

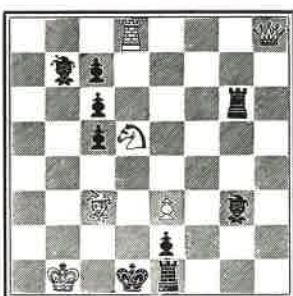


8+7

44

D. GROSSI

«Week-end», 1946

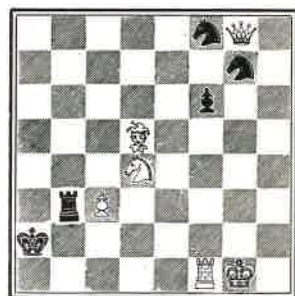


6+9

45

BRIAN HARLEY

«The Globe», 1911



6+5

2++

(Soluções na pág. 69)