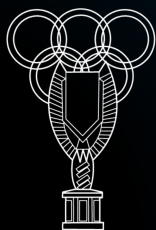


ORIENTAÇÃO ESCOTEIRA





1. Demonstrar conhecimento da história do xadrez, sua origem e evolução.

O xadrez não possui uma origem definida, porém a teoria mais aceita entre os enxadristas é que o xadrez tenha surgido na Índia por volta do século VI. De lá o xadrez foi para a Pérsia e China, onde na Pérsia o jogo era mais parecido com o que temos atualmente e na China o jogo mudou e virou o Xiangqi. O jogo persa se espalhou por grande parte da Europa e pelo norte da África e a partir do século XV o jogo crescia cada vez mais.

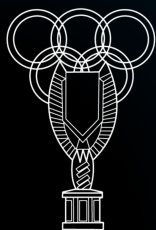
Em 1851 o primeiro torneio internacional de xadrez aconteceu e depois disso o xadrez começou a crescer cada vez mais rápido, existindo assim enxadristas profissionais e diversos outros torneios internacionais. Para administrar e organizar todos esses eventos a FIDE (Federação Internacional de Xadrez) foi fundada em 1924 e organizou os próximos eventos internacionais.

Atualmente o campeão mundial de xadrez é o norueguês de 29 anos Magnus Carlsen que mantém o título desde 2013.

2. Conhecer os principais enxadristas mundiais da atualidade.

Masculino (novembro/2019)

- 1º. Magnus Carlsen (Noruega)
- 2º. Fabiano Caruana (EUA)
- 3º. Ding, Liren (China)
- 4º. Nepomniachtchi, Ian (Rússia)
- 5º. Vachier-Lagrave, Maxime (França)
- 6º. Grischuk, Alexander (Rússia)
- 7º. Aronian, Levon (Armênia)
- 8º. Wesley So (EUA)

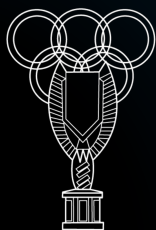


- 9º. Radjabov, Teimour (Azerbaijão)
- 10º. Giri, Anidh (Países Baixos)
- 11º. Mamedyarov, Shakhriyar (Azerbaijão)
- 12º. Wang, Hao (China)
- 13º. Rapport, Richard (Hungria)
- 14º. Dominguez Perez, Leinier (EUA)
- 15º. Anand, Viswanathan (Índia)
- 16º. Duda, Jan-Krzysztof (Polônia)
- 17º. Karjakin, Sergey (Rússia)
- 18º. Nakamura, Hikaru (EUA)
- 19º. Topalov, Veselin (Bulgária)
- 20º. Wei, Yi (China)

Feminino (janeiro/2016)

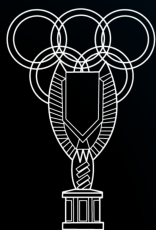
- 1º. Hou Yifan (China)
- 2º. Koneru Humpy (Índia)
- 3º. Mariya Muzychuk (Ucrânia)
- 4º. Alexandra Kosteniuk (Rússia)
- 5º. Ju Wenjun (China)





- 6º. Anna Muzychuk (Ucrânia)
- 7º. Nana Dzagnidze (Geórgia)
- 8º. Viktorija Čmilytė (Lituânia)
- 9º. Kateryna Lahno (Rússia)
- 10º. Pia Cramling (Suécia)
- 11º. Antoaneta Stefanova (Bulgária)
- 12º. Dronavalli Harika (Índia)
- 13º. Zhao Xue (China)
- 14º. Tan Zhongyi (China)
- 15º - 16º. Aleksandra Goryachkina (Rússia) (Mesma pontuação)
- 15º - 16º. Bela Khotenashvili (Geórgia) (Mesma pontuação)
- 17º. Valentina Gunina (Rússia)
- 18º. Marie Sebag (França)
- 19º. Lela Javakhishvili (Geórgia)
- 20º. Nino Batsiashvili (Geórgia)

3. Conhecer e apresentar um trabalho sobre “As Leis do Xadrez.”



As Leis do Xadrez ou “A Lei do Xadrez da FIDE”, são um conjunto de regras que regulamentam o jogo de Xadrez. As regras que estão em vigor atualmente são as decididas no 84º congresso da FIDE que ocorreu em julho de 2014. Nesse documento estão todas as regras básicas do xadrez e as regras de competição, porém caso algo que não esteja escrito nele aconteça em uma partida o documento permite que o árbitro dite o que ocorrerá.

4. Ensinar a pelo menos cinco membros da seção a jogar xadrez.

Pessoal.

5. Demonstrar que sabe “rocar”, o que é “roque maior” e “roque menor”, os casos de empate e promoção de peão.

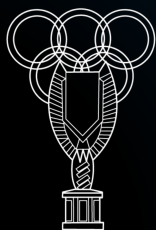
Roque

É um lance que ocorre entre o Rei e uma das Torres, com a função de proteger o Rei.

No roque, o Rei move-se saltando uma casa em direção à Torre, enquanto a Torre move-se para a casa que o Rei acaba de saltar. Para que esse lance seja possível, algumas condições devem ser satisfeitas:

- Esse deve ser o primeiro movimento das peças envolvidas;
- O Rei não pode estar em xeque;
- Nenhuma das casas pelas quais o Rei passar ou ficar pode estar sob ataque;
- As casas entre o Rei e a Torre devem estar desocupadas.

O roque apresenta duas variantes: o roque grande e o roque pequeno. No roque pequeno, o Rei movimenta-se duas casas em direção à Torre do Rei, ou seja, ele vai de e1 para g1, enquanto a Torre vai para f1.



No roque grande, o Rei move-se em direção à Torre da Dama, de e1 para c1, e a Torre, consequentemente, vai para d1.

Empate

Uma partida de xadrez pode terminar em empate, dadas algumas situações:

Rei afogado: nessa situação o Rei encontra-se encurralado em uma posição da qual não consegue sair, pois nenhum lance é legal. É semelhante ao xeque-mate, exceto pelo Rei não estar em xeque. Esse lance é controverso na história do xadrez, tendo sido considerado por momentos como vitória do jogador cujo Rei termina afogado, em outros momentos visto como derrota, e hoje, finalmente, como empate.

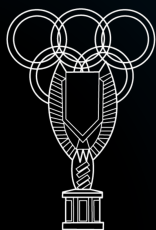
Xeque perpétuo: não há uma regra que defina o xeque perpétuo como empate, no entanto a maioria dos jogadores concorda. Como o próprio nome sugere, o xeque perpétuo ocorre quando um jogador realiza uma série de xeques sem que seja possível dar um mate. Pelas regras oficiais, esse movimento resultará em empate pela Regra das Três Posições ou pela Regra dos 50 Movimentos.

Regra das três posições: segundo as regras oficiais estabelecidas pela FIDE, um jogador pode reclamar o empate quando uma posição for repetida pela terceira vez em um jogo. A reclamação deve ser feita na vez do jogador, e as possibilidades de movimento tem que ser as mesmas para todas as peças no tabuleiro. Se na primeira posição existia a possibilidade de roque e agora não há mais, então não é a mesma posição.

Regra dos 50 movimentos: outra regulamentação da FIDE institui que o jogador pode reclamar o empate se os 50 últimos lances de cada jogador foram feitos sem que nenhuma peça fosse capturada ou que houvesse movimento de qualquer peão.

Insuficiência material: é considerado empate caso os jogadores não tenham peças suficientes para dar o xeque-mate. O mínimo de peças considerado suficiente é de a) Rei e Dama; b) Rei e Torre; c) Rei e dois Bispos; d) Rei, Bispo e Cavalos. Também é possível ganhar a partida com o Rei e um peão, porém ele deve ser promovido a Dama ou Torre para efetuar o xeque-mate e evitar o empate.

Comum acordo: um jogador pode oferecer o empate, na sua vez, e a partida se dá por encerrada caso o oponente aceite. Se o oponente recusar a oferta de empate, a partida segue, sendo que o jogador a oferecer o empate não pode repetir a oferta, tampouco pode o oponente aceitar a oferta em uma jogada posterior.



[< https://www.chess.com/pt-BR/blog/Deividiesel/o-empate-no-xadrez >](https://www.chess.com/pt-BR/blog/Deividiesel/o-empate-no-xadrez) Site com os casos de empate e demonstrações em um simulador.

Promoção de Peão

Ocorre quando um peão alcança a última casa do tabuleiro. O peão que alcançar a última casa é imediatamente promovido, podendo transformar-se em qualquer peça à escolha do jogador, à exceção do Rei.

Portanto, é possível que em uma partida exista mais de uma Dama ou três Torres, três Cavalos etc.

6. Demonstrar conhecimento sobre aberturas, defesas, desenvolvimento e finais.

Aberturas: [< https://youtu.be/VtoZH7OcKtw >](https://youtu.be/VtoZH7OcKtw)

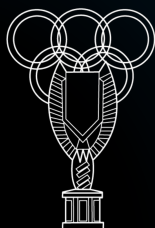
Defesa: [< https://www.chess.com/aberturas-xadrez-para-iniciantes >](https://www.chess.com/aberturas-xadrez-para-iniciantes)

Desenvolvimento: [< http://aulasdexadrez.blogspot.com/conceitos-de-desenvolvimento-e-centro. >](http://aulasdexadrez.blogspot.com/conceitos-de-desenvolvimento-e-centro.)

Finais: [< https://youtu.be/UCskx9z1IH4 >](https://youtu.be/UCskx9z1IH4); [< https://rafaelleitao.com/finais-xadrez-precisa-conhecer/ >](https://rafaelleitao.com/finais-xadrez-precisa-conhecer/)

7. Organizar um torneio de xadrez na seção, com pelo menos seis participantes, responsabilizando-se pela montagem da tabela e pelo registro das partidas.

Pessoal.



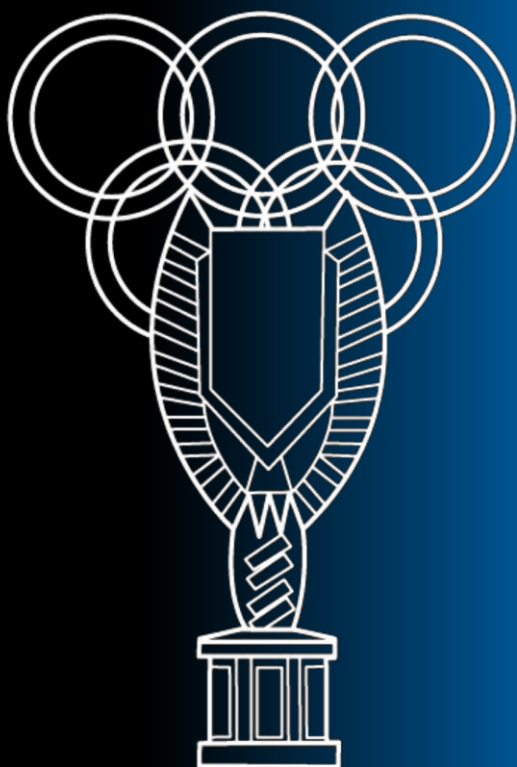
8. Ter participado pelo menos de dois torneios promovidos por entidades oficiais (confederação, federação, liga, órgão do governo, fundação municipal de desportos etc.).

Pessoal.

9. Jogar simultaneamente e com bom desempenho contra três adversários escolhidos pelo examinador.

Pessoal.





Feito por:

Orientação Escoteira

