

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE LETRAS  
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO  
LETRAS TRADUÇÃO ESPANHOL

*Tratado General de Ajedrez:*  
Proposta de uma Tradução Comentada

**Leonardo Ribeiro Mazulo**

Brasília  
2017

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE LETRAS  
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO  
LETRAS TRADUÇÃO ESPANHOL

**Leonardo Ribeiro Mazulo**

*Tratado General de Ajedrez:*  
Proposta de uma Tradução Comentada

Projeto Final de Graduação apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Letras/Tradução Espanhol, do Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução do Instituto de Letras da Universidade de Brasília.  
Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. María del Mar Páramos Cebey

Brasília, 2017

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

Leonardo Ribeiro Mazulo

*Tratado General de Ajedrez:*  
Proposta de uma Tradução Comentada

BANCA EXAMINADORA:

---

Prof.<sup>a</sup> María del Mar Páramos Cebey  
(Orientadora – LET/UnB)

---

Prof.<sup>a</sup> Lucie de Lannoy  
(Membro – LET/UnB)

---

Prof.<sup>a</sup> Magali de Lourdes Pedro  
(Membro – LET/UnB)

Brasília, 28 de novembro de 2017

*“El ajedrez constituye un medio eficaz para la educación y formación del intelecto del hombre”*

(Che Guevara)

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, primeiramente, à Maria Madalena Ribeiro da Costa por todo incentivo dado para a conclusão do Curso de Tradução.

A Edvan de Souza Rodrigues pelos conselhos e por tudo aquilo que me ensinou.

À Geiely Lays Fagundes Ferreira pelo apoio que recebi na graduação.

À Professora María Del Mar Páramos Cebey pela paciente orientação dada para a conclusão deste trabalho.

## **RESUMO**

Este Projeto Final do Curso de Tradução trata de uma proposta de tradução comentada do primeiro capítulo do primeiro tomo do *Tratado General de Ajedrez*, de Roberto Gabriel Grau. Na tradução serão comentadas as estratégias empregadas para a superação de dificuldades decorrentes das mudanças técnicas na literatura enxadrística nos últimos 77 anos e da tradução de um texto escrito nos primeiros anos do século XX para leitores argentinos. Conjuntamente, serão comentadas as escolhas feitas na tradução para a manutenção dos aspectos estéticos do texto e comentadas também as escolhas feitas para que fosse mantido o caráter técnico do texto de Grau.

Palavras-chave: Tradução técnica; Tradução literária; Xadrez.

## **RESUMEN**

Este Proyecto Final del Curso de Traducción se trata de una traducción comentada del primer capítulo del primer tomo del *Tratado General de Ajedrez*, de Roberto Gabriel Grau. En la traducción se comentarán las estrategias empleadas para la superación de las dificultades derivadas de los cambios técnicos en la literatura ajedrecística en los últimos 77 años y de la traducción de un texto escrito en los primeros años del siglo XX para lectores argentinos. Conjuntamente, se comentarán las elecciones hechas en la traducción para el mantenimiento de los aspectos estéticos del texto y comentadas también las elecciones hechas para que se mantuviera el carácter técnico del texto de Grau.

Palabras clave: Traducción técnica; Traducción literaria; Ajedrez.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	8
CAPÍTULO 1: O XADREZ .....	11
1.2 As origens do xadrez .....	12
1.2.1 O <i>chaturanga</i> .....	12
1.2.2 O <i>shatranj</i> .....	13
1.2.3 O xadrez moderno .....	14
1.3 O xadrez no Brasil.....	15
1.4 <i>Tratado General De Ajedrez</i> .....	16
1.5 Roberto Gabriel Grau.....	17
CAPÍTULO 2: <i>TRATADO GENERAL DE AJEDREZ, TRADUÇÃO TÉCNICA OU TRADUÇÃO LITERÁRIA?</i> .....	20
2.1 Texto técnico-científico .....	20
2.1.1 Notações das partidas de xadrez.....	21
2.1.2 Sistema descritivo de notação de partidas .....	21
2.1.3 Sistema algébrico de notação de partidas .....	22
2.2 Tradução das notações no <i>Tratado General de Ajedrez</i> .....	23
2.3 Texto Literário .....	24
CAPÍTULO 3: TRADUÇÃO COMENTADA.....	27
3.1 Metáfora.....	27
3.1.1 Metáforas relacionadas à guerra .....	28
3.1.2 Metáforas relacionadas a organismos .....	30
3.2 Personificação.....	32
3.3 Tradução do sistema descritivo de notação de partidas .....	34
3.4 Tradução do sistema algébrico de notação de partidas .....	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	36
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	38
ANEXO A .....	41
Tradução do Primeiro Capítulo do <i>Tratado General de Ajedrez</i> .....	41
ANEXO B .....	65
GLOSSÁRIO.....	65

## INTRODUÇÃO

Segundo a Agon, empresa que organiza, com exclusividade, os campeonatos mundiais de xadrez, o xadrez, mesmo longe dos holofotes da mídia comercial, é jogado regularmente por mais de 605 milhões de pessoas em todo o mundo, número bastante significativo, comparável ao acesso regular às redes sociais digitais como Facebook, Google Plus, Twitter, etc. Sua popularidade se deve ao prazer proporcionado pela prática do esporte que, além de divertir, traz benefícios como o aumento da concentração, tanto em crianças como em adultos, aguça a criatividade de seus praticantes, previne doenças como Alzheimer, melhora a memória, dentre outros.

O *Tratado General de Ajedrez*, escrito por Roberto Grau, pode ser considerado um texto técnico/científico, por suas prescrições embasadas em cálculos precisos e conceitos enxadrísticos com abundante fundamentação empírica e com grande literariedade. O autor era reconhecido também por sua escrita rica e agradável além de oferecer um texto técnico, que demanda bastantes conhecimentos do tradutor para a tradução, pois é necessário que se tenha ciência, por se tratar de um texto escrito há quase um século, das formas técnicas empregadas na redação de textos do gênero para que o texto seja compreendido e traduzido, como também é imprescindível o conhecimento das atuais formas técnicas utilizadas no gênero enxadrístico para que o leitor, ao ter em mãos o texto traduzido, não encontre anacronismos ou haja estranhamentos.

O Tratado constitui uma rica obra literária e como tal é importante atentar para o modo como o autor constrói seu texto, tentar reproduzir a sensação agradável que se tem ao ler o texto original também em sua tradução para o português e por ser um tratado que visa ao ensino do xadrez com uma didática simples e clara tentar manter a clareza e a simplicidade das explicações dadas.

Para manter o caráter estético do texto de Roberto Grau na tradução é necessário preservar os elementos que conferem à obra literariedade. Grau faz uso abundantes vezes de figuras de linguagem, especialmente metáforas e prosopopéias, para chamar a atenção do leitor à forma como expõe a matéria.



Destarte, é imperativo que na tradução sejam preservadas as figuras de linguagem para que o leitor da obra traduzida, assim como o leitor da obra original, tenha sua atenção voltada para a forma empregada na exposição das matérias do tratado de Grau e possa também desfrutar de uma leitura rica e agradável.

Para a elaboração deste trabalho seguimos os seguintes passos:

1. escolha do autor a ser traduzido;
2. pesquisa da obra do autor disponível para consulta;
3. análise do material levantado na pesquisa;
4. escolha do material a ser traduzido;
5. pesquisa de publicações relacionadas ao tema no Brasil;
6. construção de um glossário;
7. tradução do material escolhido;
8. comentários à tradução.

Para a tradução comentada foi escolhido o primeiro capítulo do primeiro tomo do *Tratado General de Ajedrez*, por se tratar da parte que mais alterações sofreu, por conta das leis do xadrez que impõem a obrigatoriedade do uso do sistema de notação algébrico isso pareceu-nos mais interessante para a análise, já que contava com mais dificuldades para a tradução e adequação para o português do Brasil.

Pelos inestimáveis benefícios e pelas poucas traduções do gênero traduzidas do espanhol para o português decidimos traduzir parte de uma importante obra sobre xadrez e comentar o processo tradutório expondo as dificuldades encontradas e as estratégias empregadas para a superação dessas dificuldades.

A escolha do *Tratado General de Ajedrez*, publicado em 1940, em Buenos Aires, para o Projeto Final do Curso de Tradução, foi facilitada pela relevância da obra para a difusão e ensino do xadrez nos países de língua espanhola. Que, apesar do reconhecimento, ainda não foi traduzida para o português. A completa tradução para o português do tratado de Grau ajudaria na difusão do esporte e no aumento da eficácia com que se joga o xadrez nos países de língua portuguesa que são, assim como eram os do autor, nossos objetivos com esta monografia.

Para comentar este processo tradutório de parte da importante obra de Roberto Gabriel Grau, *Tratado General de Ajedrez*, centraremos-nos nas dificuldades encontradas na tradução de um tratado de xadrez datado da primeira metade do século XX tentando responder aos seguintes questionamentos: são necessárias alterações substanciais no conteúdo, escrito ou gráfico, para que o texto seja, de fato, acessível ao leitor contemporâneo? E caso seja necessária alguma alteração no conteúdo para uma adequação, sociocultural ou mesmo técnica, a que se deve essa alteração?

Para dar respostas a essas questões decidimos estruturar nosso trabalho da seguinte forma: no primeiro capítulo faremos um breve resumo sobre o xadrez e suas origens; apresentaremos o *Tratado General de Ajedrez* e seu autor, Roberto Gabriel Grau. No segundo capítulo discorreremos sobre os aspectos técnico-científicos da obra de Grau, assim como a literariedade nela contida e o terceiro capítulo será dedicado aos comentários da tradução do primeiro capítulo do primeiro tomo do *Tratado General de Ajedrez*.

## CAPÍTULO 1: O XADREZ

De acordo com Becker (1948), o jogo de xadrez é considerado um esporte intelectual, que exige prática para que se desenvolva habilidades nele, e também uma ciência, pois a pesquisa e o estudo orientam os jogadores e dão a eles um domínio preciso do jogo, exemplo disso são os *engines* de xadrez, *softwares* utilizados para análises de partidas de xadrez, que através do cálculo preciso da variáveis dentro do tabuleiro de xadrez são capazes de derrotar os melhores jogadores escolhendo os melhores lances a serem feitos. Além disso, é considerado uma forma de expressão artística, dado que os problemas de xadrez e suas partidas produzem emoção estética.

Para Roberto Grau:

*El juego del ajedrez es un deporte intelectual. Hay en él lucha de ingenios, y los elementos son las piezas o trebejos y el tablero. Las piezas se dividen en dos bandos: blancas y negras, iguales en fuerza e iguales en formación. Estas piezas se mueven según las convenciones del juego y el fin de las movidas, que se llaman más propiamente jugadas, es ganar el juego al adversario, lo que se logra llevando a su rey a una particular posición que se llama mate. Por su índole, el ajedrez es enteramente un juego de habilidad. El jugador más hábil vencerá siempre al menos hábil. Y esta habilidad, que es el órgano del juego, se desarrolla con la práctica y con el estudio, no habiendo casos en que la maestría haya sido alcanzada con la mera práctica ni con sólo el estudio. En esto el ajedrez se asemeja a todo arte y toda ciencia. (GRAU, 1940, p. 15)*

O xadrez é, portanto, jogado por duas pessoas sobre um tabuleiro quadrado dividido em 64 casas, 32 negras e 32 brancas, onde cada jogador recebe 16 peças, negras ou brancas, que representam exércitos e o objetivo é levar o rei adversário a uma posição chamada de mate, que ocorre quando o rei é atacado por uma ou mais peças inimigas de modo não haja casas no tabuleiro por onde ele possa fugir ou peças do próprio bando com as quais possa defender-se neutralizando o ataque inimigo, seja pelo bloqueio do ataque ao rei, seja pela captura da peça que ataca o rei.

## 1.2 As origens do xadrez

Apesar de possuir bastante e variada documentação sobre problemas enxadrísticos compostos por figuras importantes e partidas notáveis, como o problema composto pelo califa Al-Mustaim Billah no ano de 840, considerado o primeiro problema de xadrez já registrado, ou a partida datada de 940 jogada em Bagdá e vencida pelo jogador turco As Suli, tida como a primeira competição de que se tem registro, a origem do xadrez é pouco documentada e suscita diversos debates.

Segundo Celso Castro (1994), existem três grandes grupos divergentes sobre a origem do xadrez: há aqueles que acreditam ter indícios suficientes de que sua origem se deu na China, os que veem no Egito a origem do jogo e aqueles que afirmam que o xadrez que conhecemos é descendente do jogo indiano *chaturanga*.

Segundo Castro (1994), é provável que o *chaturanga* tenha surgido na Índia, entre os séculos IV e VII, em região próxima ao rio Ganges e tenha sido levado pelas rotas comerciais ao Império Persa por volta de 625, onde passa a ser chamado *chatrang*. Com a dominação árabe dos persas (631-651) o jogo é mais uma vez rebatizado, agora passava a ser chamado *shatranj*.

### 1.2.1 O *chaturanga*

A hipótese mais aceita é que o *chaturanga* seja o precursor do xadrez. O *chaturanga* é muito semelhante ao xadrez que conhecemos, é jogado em um tabuleiro com 64 casas, oito fileiras e oito colunas (as casas do tabuleiro não são pintadas como no xadrez moderno). Assim como no xadrez, cada jogador conta com um exército, vermelho ou verde, formado por 16 peças. Os exércitos têm oito *padâtis*, ou *bathas*, (peões) que, diferente dos peões do xadrez moderno, só podem andar uma única casa para frente, inclusive na primeira jogada e só podem ser promovidos a peças da coluna que ocupam, com exceção do *padâti* do *râja* (rei) que é promovido a *mantri* (ministro). Diferente do xadrez moderno, só podem ser promovidos caso as peças para as quais são promovidos tenham sido capturadas, isto é, não é possível haver número maior de peças menores (*gasha* e *ashva*) ou

maiores (*ratha* e *mantri*) que o número com o qual a partida é iniciada. Cada jogador recebe duas *rathas* (caruagens) que têm movimento idêntico às torres do xadrez. Recebem também dois *ashvas* (cavalos) cada. Os *ashvas* têm o mesmo tipo de movimento dos cavalos do xadrez. Os jogadores recebem no início da partida dois *gajas* (elefantes), que são como os bispos do xadrez moderno, mas com seus movimentos reduzidos, movem-se apenas duas casas na diagonal em qualquer direção, contudo podem saltar peças do próprio bando ou do bando adversário. Cada jogador conta no início da partida com um *mantri*, que ocupa a posição da rainha do xadrez moderno, contudo as forças dos *mantris* são bastantes reduzidas se comparados às rainhas do xadrez moderno, pois só podem mover-se uma casa para qualquer direção. Cada jogador conta com um *ràja* que além de mover-se uma casa para qualquer direção pode movimentar-se como os *ashvas* quando não está em xeque. *Ràjas* e *rathas* não podem rocar no *chaturanga*. É interessante notar que na posição inicial do jogo de *chaturanga* os *ràjas* não são dispostos frente a frente, como no xadrez moderno em que os reis são colocados nas extremidades da mesma coluna, tanto o *ràja* verde, como o *ràja* vermelho terão seus ministros na casa imediatamente à esquerda da coluna que ocupam. No xadrez moderno o rei branco tem à esquerda sua rainha e o rei negro tem sua rainha à direita.

É na cultura árabe que o jogo passa a ter estatus não só de arte, como também de ciência. Era comum que califas fossem mecenas de jogadores destacados, que recebiam recursos para disputarem jogos, escreverem livros e elaborarem problemas de *shatranj*, costume que vai se repetir em toda a Europa, sobretudo na Península Ibérica.

### 1.2.2 O *shatranj*

O *shatranj* assim como o *chaturanga* é jogado em um tabuleiro com oito fileiras e oito colunas de oito casas cada. Cada jogador dispõe de um exército com 16 peças cada e os exércitos geralmente são de cor preta ou branca. As peças recebem nomes diferentes das do *chaturanga* e há modificações nos movimentos do *mantri*, que agora é chamado *farzin* e passa a atuar somente nas casas diagonais adjacentes à posição que ocupa. O *ràja* passa a ser *shah*, os *padàtis*

passam a ser chamados *pujadas*, os *gajas* passam a ser *filis* e as *rathas* são chamadas *rukhs*. Diferente do xadrez moderno, no *shatranj* as situações em que o rei está afogado não há empate: o outro bando, o bando cujo rei não está afogado, vence a partida. E mesmo sendo um final de *shah* contra *shah* mais uma peça menor, peça em que é impossível dar mate apenas com o auxílio do *shah*, é dada a vitória ao exército que possui a peça menor. No xadrez moderno, esse tipo de situação é considerada empate.

Castro (1994) afirma que o *shatranj* é levado às cortes russas no século IX, provavelmente pela rota de comércio Mar Cáspio-Volga. Na Rússia o clero bizantino difunde o jogo nos Bálcãs, enquanto os vikings difundem o jogo na região báltica. Estima-se que o *shatranj* tenha chegado à Europa Ocidental entre os séculos VIII e X pela conquista árabe de parte da Europa e pelo contato com o Império Bizantino.

Logo depois de ser introduzido na Europa Ocidental o jogo passa a sofrer forte resistência da Igreja Católica que proíbe o clero de jogá-lo, possivelmente pela prática comum de apostas, e desencoraja os fiéis a praticá-lo. Por volta do século XIII já não existe mais oposição da igreja à prática do *shatranj*, que inclusive passa a ser tema de alegorias com propósitos edificantes.

### 1.2.3 O xadrez moderno

Segundo Castro (1994), o *shatranj* é modificado de maneira significativa em 1475. Todas as modificações feitas têm o intuito de tornar o jogo mais dinâmico, os peões passam a ter direito de se moverem duas casas quando são movidos pela primeira vez e quando chegam à primeira fileira do exército inimigo podem ser promovidos a qualquer peça com exceção do rei, contudo devem ser promovidos obrigatoriamente. A rainha, antigo *farzin*, tem suas forças aumentadas enormemente, sua ação é estendida a todas as casas possíveis nas diagonais adjacentes à casa que ocupa, a todas as casas da coluna e a todas as casas da fileira. Os *filis* passam a ser chamados bispos e têm sua ação aumentada para todas as casas das diagonais que ocupam. Essas modificações dão origem ao xadrez moderno.

O xadrez moderno é jogado em um tabuleiro, com oito fileiras e oito colunas, de 64 casas, 32 brancas e 32 negras, por dois jogadores. Cada jogador recebe no início do jogo 16 peças, que são colocadas simetricamente opostas nas extremidades do tabuleiro. As 16 peças são de seis tipos diferentes: rei, rainha, torre, bispo, cavalo e peão. Cada jogador recebe no início da partida 16 peças, de cor branca ou negra: um rei, uma rainha, duas torres, dois bispos, um par de cavalos e oito peões. O rei é colocado na primeira fileira da quinta coluna contada da esquerda para a direita, se branco, e a quinta coluna contada da direita para a esquerda, se negro.

O rei é a peça mais importante do tabuleiro e não pode ser capturado. Cada jogador recebe uma rainha, peça com maior mobilidade dentro do tabuleiro, colocada à esquerda do rei branco, se branca, e colocada à direita do rei negro, se negra. A rainha pode movimentar-se para toda casa da coluna, diagonal e fileira que ocupa. No início do jogo cada jogador conta com duas torres colocadas no cantos inferiores esquerdo e direito do tabuleiro. As torres podem mover-se para qualquer casa da fileira ou da coluna que ocupam. Os jogadores contam no início da partida com dois cavalos, que devem estar ladeados pelas torres. Os cavalos se movem uma casa para a esquerda, ou direita, ou para cima, ou para baixo, e uma casa para esquerda, ou para direita, diagonalmente. É comum descrever o movimento do cavalo como um L. Os cavalos são as únicas peças que podem saltar sobre as outras peças, inimigas ou não. No início do jogo o tabuleiro deve conter quatro bispos, dois brancos e dois negros, postos ao lado dos respectivos cavalos. Os bispos têm sua ação exclusiva nas diagonais. Eles podem mover-se quantas casas possíveis nas diagonais que ocupam. Na segunda fileira do tabuleiro devem ser postos os oito peões que cada jogador recebe. O peão é a peça com menos mobilidade no jogo, contudo sua ação coordenada é de suma importância, pois podem ser promovidos a peças de seu mesmo bando, com exceção do rei e vetada a permanência como peão, quando chegam à primeira fileira inimiga.

### **1.3 O xadrez no Brasil**

O xadrez foi, muito provavelmente, trazido ao Brasil pelos portugueses, como passatempo para as cortes (Vasconcelos, 1991). Não há registro preciso da chegada do esporte ao Brasil. Contudo, sabe-se que em 1850 Henrique Velloso d'Oliveira compila diversas publicações sobre xadrez e organiza o primeiro livro sobre o tema publicado no país, *Perfeito Jogador de Xadrez ou Manual Completo desse jogo*.

Segundo Soares (2008), Arthur Napoleão, prodígio da música e do xadrez, patrono da Cadeira 18 da Academia Brasileira de Música, teve grande importância na divulgação do xadrez no Brasil, sobretudo na década de 1860, quando foi responsável pela criação de diversos clubes de xadrez. Em 1882 Arthur Napoleão funda no Rio de Janeiro o Club Beethoven, que pouco tempo depois terá como diretor Machado de Assis, considerado um dos melhores enxadristas da época.

Com a difusão do xadrez no século XX foi criada em 1926 a CBX, Confederação Brasileira de Xadrez, com o intuito de regulamentar as outras federações nacionais. Atualmente, há em território nacional vinte federações estaduais. A criação da CBX também tornou possível a criação de campeonatos brasileiros oficiais. O primeiro campeão brasileiro foi João Sousa, que encerrou sua carreira como jogador contando sete títulos de campeão brasileiro.

#### **1.4 Tratado General De Ajedrez**

O *Tratado General de Ajedrez*, publicado originalmente em 1940, em Buenos Aires, por Roberto Grau, está dividido em quatro tomos: *Rudimentos*, *Estrategia*, *Conformación de Peones* e *Estrategia Superior*. Toda a obra é escrita de maneira que a leitura e estudo dos temas trazidos pelo autor sejam produtivos e prazerosos, pois além de possuir diversos diagramas que ilustram os conceitos expostos, os conceitos são dados de forma que a leitura seja fácil e agradável.

Cada tomo aborda, em dificuldade progressiva, aspectos relevantes no jogo. O primeiro tomo, *Rudimentos*, é dedicado àqueles que procuram uma iniciação no esporte. Nele é apresentado e explicado o imprescindível para que se possa jogar:



como se deve dispor o tabuleiro; a maneira que devem ser organizadas as peças para uma partida; como se capturam as peças, etc.

O segundo tomo, *Estrategia*, tem como escopo jogadores que já possuem alguma desenvoltura e habilidade nas 64 casas. São ensinados, com ilustrações e absoluta clareza, padrões táticos úteis à estratégia empregada pelo jogador. E são apresentados conceitos mais sutis do jogo, como o importante conceito de desenvolvimento no centro e a importância do tempo para o jogador.

O terceiro tomo, *Conformación de Peones*, trata da importância das estruturas de peões na elaboração de estratégias e das vantagens ou desvantagens oferecidas por tipo de estrutura dos peões que variam conforme a abertura das peças brancas e de acordo à defesa empregada pelas peças negras.

O quarto tomo, *Estrategia Superior*, é o tomo mais complexo e difícil, apesar de ser empregada por Grau uma didática excelente. Ele é dirigido aos jogadores mais experientes que pelo estudo e prática têm meios de aproveitarem os conceitos oferecidos nas 407 páginas do livro.

Todos os quatro tomos e todas as mais de 1500 páginas oferecerem bastante material para análise do processo tradutório e dificuldade para o tradutor, contudo escolhemos o primeiro tomo e seu primeiro capítulo para este trabalho, pois além de ser um tomo introdutório contém o importante capítulo que trata das notações de partidas de xadrez.

Além do Tratado General de Ajedrez Roberto Gabriel Grau publica anos antes, em 1928, a *Cartilla de Ajedrez*, em que exercitará sua didática nos conceitos mais básicos do xadrez, como a movimentação das peças, como se capturam as peças, o coroamento do peão. É uma obra dedicada àqueles que ainda não foram iniciados no xadrez.

## **1.5 Roberto Gabriel Grau**

Roberto Gabriel Grau foi um importante enxadrista argentino. Nasceu em 18 de março de 1900 em Buenos Aires e faleceu em 12 de abril 1944 também em

Buenos Aires. Disputou muitos campeonatos de xadrez de alto nível chegando a ser campeão de toda América Latina nos anos 1921, 1922 e 1928 e campeão argentino nos anos 1926, 1927, 1928, 1934, 1935, e 1938. Disputou representando seu país nas ainda não oficiais Olimpíadas de Xadrez de Paris, em 1924, e nas Olimpíadas oficiais do esporte em 1927, 1928, 1935, 1937 e em 1939. Contudo sem conseguir uma medalha olímpica.

Roberto Grau não só era um grande jogador de xadrez, coisa que exige muito estudo e prática, acorde a suas próprias palavras em seu *Tratado General de Ajedrez* (1940):

*El ajedrez es enteramente un juego de habilidad. El jugador más hábil vencerá siempre al menos hábil. Y esta habilidad, que es el órgano del juego, se desarrolla con la práctica y con el estudio, no habiendo casos en que la maestría haya sido alcanzada con la mera práctica ni solo con el estudio. (GRAU, 1940, p. 16)*

Também era escritor e jornalista. Trabalhou como principal especialista e dirigente das revistas dedicadas ao tema: *El Ajedrez Americano* e *Ajedrez Argentino*. Foi também responsável pela coluna *Frente al Tablero* dedicada ao tema no periódico *La Nación* e da coluna *Entre las Torres* da importante *Revista Leoplán*.

Influenciado por seu pai, que assim como Roberto Gabriel Grau era um aficionado das 32 peças, Grau ainda aos dez anos de idade vence o próprio pai e a todos os participantes das reuniões de amigos na casa dos Grau para a prática do xadrez. Não demora muito e Grau passa a ser assíduo frequentador do Café 36 Billares, onde disputou seu primeiro torneio, embora não tenha sido campeão teve uma participação bastante exitosa para sua idade. A presença de Grau ainda criança nesse café causou inicialmente bastante desconforto para seus frequentadores, geralmente homens de meia idade, mas sua habilidade para o xadrez fez com que ele fosse rapidamente aceito. Logo depois de completar 16 anos Grau passa a frequentar e integrar as melhores posições do importante *Club Argentino* e com apenas 17 anos passa à Equipe Argentina de Xadrez. Em sua vida adulta Grau teve importante papel na difusão do esporte em seu país. Não só com seu *Tratado General de Ajedrez* e sua *Cartilla de Ajedrez*, cartilha voltada para o

ensino dos rudimentos do xadrez, Grau foi peça importante na organização dos prestigiados torneios de xadrez acontecidos durante a Segunda Guerra Mundial, que por conta do conflito a Europa deixa de sediar eventos e os perde para a potência emergente de xadrez, a Argentina.

Por conta de sua relevância no xadrez mundial há um gambito, que é a entrega de material ao adversário em troca de tempo ou melhor desenvolvimento na abertura, que recebe, em homenagem, seu nome: Gambito Grau.

Além disso, os esforços de Grau para uma integração mundial do xadrez o transformam em membro fundador e representante da América Latina da FIDE, Fédération Internationale des Échecs, Federação Internacional de Xadrez, fundada em 20 de julho de 1920, em Paris, com o intuito de concatenar os esforços de promoção do esporte, bem como promover campeonatos como as Olimpíadas de Xadrez e o Campeonato Mundial de Xadrez, este último considerado a competição mais importante do esporte.

## CAPÍTULO 2: *TRATADO GENERAL DE AJEDREZ*, TRADUÇÃO TÉCNICA OU TRADUÇÃO LITERÁRIA?

### 2.1 Texto técnico-científico

Texto técnico-científico é um texto escrito de forma que sejam eliminadas ao máximo possível as subjetividades do autor que o escreve e em que a função comunicativa do texto é a mais valorizada. Geralmente, é usado um registro da língua mais elevado de forma concisa e impessoal. O texto técnico-científico é voltado para um público que domina o léxico especializado nele contido. Segundo Iria Werlang Garcia:

A literatura técnico-científica é normalmente dirigida a um público composto de estudantes de graduação e pós-graduação, de professores e de pesquisadores. Com exceção do material científico preparado para divulgação ao público em geral ou para alunos de 1º e 2º graus, numa linguagem mais íntima, ou menos formal, os trabalhos científicos são, normalmente escritos num estilo compatível com o padrão linguístico mais alto. (GARCIA, 1992, p.83)

Desse modo, os textos técnicos-científicos apresentam menor valor estilístico, uma vez que as palavras ambíguas são substituídas por palavras que não apresentam ambiguidade, isso faz com que esse tipo de literatura pareça árida e monótona, contudo a terminologia empregada torna a tradução mais fácil, pois os termos empregados no texto terão apenas uma tradução “correta” para a língua-alvo que se traduz.

Roberto Grau, que dedica o primeiro tomo do *Tratado General de Ajedrez* aos jogadores de xadrez iniciantes, faz uso de linguagem técnico-científica quando indica a movimentação das peças dentro do tabuleiro. No primeiro tomo do tratado, *Rudimentos*, utiliza três sistemas para indicar os lances que devem ser feitos no tabuleiro de xadrez: sistema descritivo de notação de partidas, sistema algébrico de notação de partidas e sistema algébrico abreviado de notação de partidas

### 2.1.1 Notações das partidas de xadrez

Para que se possam reproduzir posteriormente as partidas jogadas ou descrever posições específicas foram desenvolvidas diversas maneiras de se indicar a sucessão de movimentos das peças no tabuleiro de xadrez, chamadas sistemas de notação de partidas. As maneiras mais populares devido a sua eficácia são a notação descritiva e a notação algébrica.

O sistema de notação descritivo era preponderante na América Latina até 1982, quando a FIDE, Federação Internacional de Xadrez, passou a exigir o uso da notação algébrica, que já era adotada nos campeonatos oficiais europeus. Pelos jogadores na notação das partidas disputadas oficialmente. Isso fez com que fosse necessário um trabalho de adequação do material já existente às novas regras e estabelecia a obrigatoriedade do sistema algébrico de notação de partidas para o material que seria produzido a partir de então também na América Latina.

### 2.1.2 Sistema descritivo de notação de partidas

No sistema descritivo de notação de partidas de xadrez cada peça é designada pela inicial de seu nome em letras maiúsculas, com exceção do peão que tem sua inicial escrita em letras minúsculas. As fileiras são numeradas de 1 a 8 e cada jogador terá como referencial sua própria primeira fileira para descrição dos lances. Roberto Grau define da seguinte forma o sistema descritivo de notação de partidas:

*[en el sistema descriptivo] cada columna se designa con el nombre de la pieza que ocupa la casilla de la primera línea, en la posición inicial. Así, la columna torre de dama se llama así porque en esa columna, en ambos extremos, están colocadas, al iniciarse el juego, las torres de dama de ambos adversarios. La columna llamada de dama se llama así porque, en la posición inicial, están en ella las dos damas. Y la columna en que, en esa misma posición, está el caballo del lado del rey, se denomina columna del caballo del rey. (GRAU, 1940, p. 33).*

O sistema descritivo de notação de partidas possui o inconveniente de possuir duas casas com o mesmo nome, assim, o avanço simples do peão à frente do rei é escrito tanto pelas brancas, quanto pelas negras: 1. pR3 (peão do rei 3).

### 2.1.3 Sistema algébrico de notação de partidas

No sistema algébrico cada uma das 64 casas do tabuleiro receberá um nome que indicará sua posição na fileira e na coluna. As fileiras são numeradas de 1 a 8. A primeira e segunda fileira serão sempre aquelas em que são postas as peças brancas no início da partida e a oitava e sétima fileira serão sempre aquelas em que são postas as peças negras. As colunas são nomeadas com as letras do alfabeto e em ordem alfabética de “a” a “h”. Assim, a primeira casa à esquerda do jogador que controla as peças brancas será sempre a casa a1. As peças são designadas pela inicial de seus nomes em maiúsculas, também com exceção do peão, que é designado em minúsculas. O sistema algébrico de notação de partidas é descrito da seguinte forma no Tratado General de Ajedrez :

*Si colocamos e l tablero sobre la mesa para que tengamos la casilla clara de la esquina a la derecha (como lo establece el reglamento), se observará que existen ocho columnas verticales y ocho líneas horizontales. La marcación de las columnas con letras minúsculas de: a, b, c, d, e, f, g y h, de izquierda a derecha, en el orden del abecedario y marcación de las líneas horizontales con las cifras de 1 a 8 comenzando siempre del lado de las blancas es válido para ambos jugadores. Cada una de las casillas o escaques, queda definida por la combinación de una letra, que señala la columna, y de una cifra, que indica la línea, estableciéndose un "nombre" para cada una de esas casillas, de modo permanente. (GRAU, 1940, p. 39).*

O sistema algébrico de notação de partidas agiliza a leitura das partidas e evita equívocos, pois cada uma das casas do tabuleiro possui apenas um nome, o que faz dele um sistema mais prático para leitura e notação das partidas.

O sistema algébrico de notação de partidas pode ser reduzido suprimindo a casa de saída das peças. Assim, quando o cavalo que é posto no início da partida à

esquerda do rei, pode ter sua notação abreviada de 1. Cb1-Cc3 para 1.Cc3. E a notação da casa de partida das peças só será necessária quando duas peças do mesmo tipo tiverem acesso à uma mesma casa. Nesse caso, para que se possa reproduzir posteriormente a partida, é preciso que se discrimine a casa de saída para que não haja enganos na reprodução da partida.

## 2.2 Tradução das notações no Tratado General de Ajedrez

Roberto Grau escreve em 1940 seu tratado utilizando o sistema descritivo de notação de partidas, o que faz com que seja necessário uma adequação técnica das notações dos movimentos às normas vigentes, que estabelecem o uso obrigatório do sistema algébrico de notação.

O *Tratado General de Ajedrez*, além de possuir grande literariedade, é permeado com termos técnicos que demandam do tradutor conhecimentos especializados, como os sistemas de notação empregados no tratado, sistema de notação descritivo e sistema de notação algébrico, que exigem bastante atenção do tradutor, dado que ambos estão presentes no tratado, em especial o sistema algébrico, e fazem necessária uma tomada de posição clara do tradutor quanto a qual sistema de notação será empregado na tradução da obra.

Estão presentes no tratado três formas distintas de notação: a notação descritiva de partidas, a notação algébrica e a notação algébrica abreviada, que não faz discriminação da casa de partida das peças, só é discriminada a casa de saída caso haja a possibilidade de duas peças, dois cavalos por exemplo, poderem ocupar a mesma casa.

Para nossa tradução, optamos por utilizar a notação algébrica abreviada, que é a mais comum em obras do gênero publicadas no Brasil, sobretudo nos últimos anos, e a notação descritiva de partidas, que está presente unicamente na seção Sistema Descritivo do primeiro capítulo, do primeiro tomo, *Rudimentos*.

### 2.3 Texto Literário

Para Jonathan Culler (1999, p. 154): “Uma obra literária é um objeto estético porque, com outras funções comunicativas inicialmente postas em parênteses ou suspensas, exorta os leitores a considerar a inter-relação entre forma e conteúdo.” As figuras de linguagem como metáfora, hipérbole, eufemismo, ironia, elipse, onomatopeia são recursos utilizados pelos autores para que os leitores levem em consideração também a função estética do texto que leem.

A tradução literária exige do tradutor atenção à subjetividade empregada pelo autor do texto original para que ele possa exprimir essa subjetividade no texto traduzido. Por isso é o tradutor privilegiado, pois ele terá acesso ao texto original e será através da leitura do tradutor, que é uma das possíveis leituras do texto traduzido, por isso há diferentes traduções para um mesmo texto, que os leitores do texto traduzido terá acesso à obra original e seu autor. Para Carvalhal (1993): “A atuação do tradutor é a de leitor crítico e que a tarefa da tradução é sempre um procedimento hermenêutico [...] pois traduzir significa entender o texto original em todas suas modulações significativas”. Assim, o tradutor frente às modulações significativas do texto deve posicionar-se e, conscientemente, adotar estratégias que valorizarão alguns aspectos do texto em detrimento de outros (por melhor que seja o tradutor é impossível a manutenção exata dos sentidos do texto e suas nuances), pois as escolhas que fará na tradução do texto que tem em mãos, seja no nível lexical, morfológico, sintático ou textual, influenciarão as interpretações dos leitores do texto traduzido. Daí o antigo ditado italiano: “*traduttore, traditore*”.

Diferente do que supõe o senso comum, a tradução como mero transporte mecânico de palavras de uma língua para outra, a tradução é um processo de produção textual e reescritura que demanda criatividade, pois por não ser uma simples troca de palavras entre idiomas a efetiva tradução de um texto é semelhante à própria criação literária, onde é “transcriado”, como afirma Haroldo de Campos, o texto traduzido, em contexto definido pela cultura que receberá a tradução.

A literariedade no Tratado General de Ajedrez é percebida pela riqueza com que são expostos os conceitos e regras sobre xadrez de maneira que também



provocam prazer, pela forma agradável que são escritos, pela leitura. Como quando Roberto Grau define o jogo de xadrez: “El juego del ajedrez es un deporte intelectual. Hay en él lucha de ingenios, y los elementos son las piezas o trebejos y el tablero” (GRAU, 1940, p.15.), Grau faz uso de metáfora relacionada à luta em que os intelectos dos jogadores se enfrentarão por meio das peças de xadrez colocadas no tabuleiro. O que faz com que os leitores do texto levem em conta não só o conteúdo daquilo que se pretende dizer, mas também a forma como é dito. Roberto Grau em diversos momentos faz uso de figuras de linguagem para chamar a atenção de seus leitores para a forma como são dados os conceitos sobre o jogo de xadrez.

A tradução do *Tratado General de Ajedrez* de Roberto Gabriel Grau, que é escrita já sob o marco do xadrez chamado hipermoderno demanda do tradutor uma visão holística da obra e das intencionalidades de seu autor, que, de acordo ao propósito da tradução, estarão, ao menos em parte, presentes no texto traduzido. Grau expõe o porquê de escrever seu tratado: “*Los aficionados principiantes, sobre todo, encuentran dificultades en perfeccionar sus conocimientos por la reducida bibliografía que en castellano ofrece nuestro hermoso juego*” (GRAU, 1940, p. 12). Tendo em mente que o autor tinha por objetivo com o tratado a facilitação da aprendizagem dos jogadores latinoamericanos que nos dois primeiros quartéis do séc. XX dispunham de quase nenhum material em língua vernácula para estudo do xadrez, traduzimos com propósito semelhante: oferecer também aos latinoamericanos que falam português obra com a qual possam aperfeiçoar seus conhecimentos sobre o xadrez. Definido o propósito da tradução tentamos fazer com que o texto traduzido mantivesse o sentido e intencionalidade dados pelo autor. Para que essa intencionalidade e sentido, presentes na forma, ritmo, estilo e estética expressas na obra sejam levados ao leitor do texto traduzido o tradutor deve perseguir, segundo Hurtado Albir: “*El sentido del texto original para que se pase a la traducción de manera que se conserve la misma finalidad, el mismo efecto en los lectores del texto original. Aplicando este método se mantiene la función y el género textual*” (HURTADO ALBIR, 2004, p. 251).

Para que seja preservada a literariedade da obra original o texto traduzido deve despertar em seu leitor as mesmas sensações que despertou o texto original nos leitores da língua original. Isso é conseguido, segundo Aubert (1991):

Valorizando os aspectos estéticos-estilísticos, de modo que a importância atribuída à linguagem empregada pelo autor é comparável à importância dada ao conteúdo do texto. A tradução literária poderia ser considerada como tendente a exigir um paralelismo à forma original. (AUBERT, 1991, p. 14, *apud* CAMARGO, 2005 p.66),

Desse modo, quando Roberto Grau faz em seu tratado uso de figuras de linguagem relacionando a prática enxadrística com combates em que as peças são comparadas a tropas com qualidades distintas tentamos também usar figuras de linguagem que remetam o jogo de xadrez a um combate para desse modo ressaltarmos também em nossa tradução o aspecto literário que busca Grau ao chamar a atenção para a forma com que descreve o xadrez por meio de figuras de linguagem relacionadas a combates.

O *Tratado General de Ajedrez* não pode ser classificado em uma única categoria textual, pois há nele diversas marcas de literariedade e também características de textos técnicos, como o uso das diferentes notações de partidas de xadrez para indicar a susseção de lances que acontecem dentro do tabuleiro. Azenha Júnior (1997, p. 9) afirma que: “Os tipos de textos são instáveis, constituem formas híbridas, que sofrem influência de inúmeras variáveis e que não é possível estabelecer tipologias estanques e mutuamente excludentes”. Portanto, na tradução do tratado de Roberto Grau tentamos ao máximo preservar os aspectos que ressaltam o uso da língua na sua forma estética, bem como as características técnicas presentes na obra, para que desse modo obtivessemos uma tradução que, assim como o texto original, fosse tanto um texto com literariedade como também um texto com linguagem técnica.

## CAPÍTULO 3: TRADUÇÃO COMENTADA

A literariedade no Tratado General de Ajedrez é percebida pela riqueza com que são expostos os conceitos e regras sobre xadrez de maneira que também provocam prazer, pela forma agradável que são escritos, pela leitura. Como quando Roberto Grau define o jogo de xadrez: *“El juego del ajedrez es un deporte intelectual. Hay en él lucha de ingenios, y los elementos son las piezas o trebejos y el tablero”* (GRAU, 1940, p.15.), Grau faz uso de metáfora relacionada à luta em que os intelectos dos jogadores se enfrentarão por meio das peças de xadrez colocadas no tabuleiro. O que faz com que os leitores do texto levem em conta não só o conteúdo daquilo que se pretende dizer, mas também a forma como é dito. Para Jonathan Culler (1999, p. 32): “Uma obra literária é um objeto estético porque, com outras funções comunicativas inicialmente postas em parênteses ou suspensas, exorta os leitores a considerar a inter-relação entre forma e conteúdo” As figuras de linguagem como metáfora, hipérbole, eufemismo, ironia, elipse, onomatopeia são recursos utilizados pelos autores para que os leitores levem em consideração também a função estética do texto que leem. Roberto Grau em diversos momentos faz uso de figuras de linguagem para chamar a atenção de seus leitores para a forma como são dados os conceitos sobre o jogo de xadrez.

### 3.1 Metáfora

Metáfora é a figura de linguagem em que o uso de palavras ou expressões deslocadas de seu uso comum faz analogia entre semelhanças geralmente despercebidas entre duas ou mais coisas. Carlos Ceia define metáfora no E-dicionário de Termos Literários da seguinte forma:

Etimologicamente, o termo metáfora deriva da palavra grega *metaphorá* através da junção de dois elementos que a compõem - *meta* que significa “sobre” e *pherein* com a significação de “transporte”. Neste sentido, metáfora surge enquanto sinônimo de “transporte”, “mudança”, “transferência” e em sentido mais específico, “transporte de sentido próprio em sentido figurado”. De fato, e tendo como base o significado etimológico do termo, o processo levado a cabo para a formação da metáfora implica necessariamente um desvio do sentido literal da palavra para o

seu sentido livre; uma transposição do sentido de uma determinada palavra para outra, cujo sentido originariamente não lhe pertencia. (CEIA, 2017)

Um exemplo de metáfora é o uso da expressão “procurar chifres em cabeça de cavalo” para designar uma situação em que se busca algo impossível de encontrar. Grau em diversos momentos faz uso de metáforas relacionando o desenrolar das partidas de xadrez com um combate travado em um campo de batalha.

### 3.1.1 Metáforas relacionadas à guerra

Na obra de Grau o xadrez é pensado como um enfrentamento entre exércitos comandados por reis, o que faz com que as metáforas utilizadas para descrevê-lo sejam muitas vezes relacionadas a guerras, batalhas, lutas, etc. Assim, com o objetivo de manter a literariedade no texto traduzidos, optamos por preservar as metáforas utilizadas no texto original traduzindo-as para o português.

- *“¿Dónde deben estar las tropas para acudir rápidamente al combate?”* (p. 8) [Onde as tropas devem estar para entrarem em combate rapidamente?] Aqui Carlos Guimard, grande mestre argentino, que apresenta a obra cita Afonso X que usa uma metáfora relacionando o desenvolvimento das peças no tabuleiro ao bom posicionamento das tropas para que possam de maneira mais eficaz entrarem em combate quando necessário.
- *“Reglas y conceptos parecen arrancados de las entrañas del juego y expuestos con habilidad y maestría”* (p. 8) [Regras e conceitos parecem arrancados das entranhas do jogo e expostos com habilidade e maestria] Carlos Guimard usa uma metáfora que dá ao leitor impressão de que Grau possui grande “força”, a ponto de arrancar conceitos de entranhas, e habilidade em expor os conceitos arrancados.
- *“Toda pieza ataca las casillas a que puede moverse”* (p.21) [Toda peça ataca as casas para as quais pode mover-se] Aqui Roberto Grau sugere que a atuação possível das peças são ataques, uma metáfora relacionada a luta.

- *“el caballo que se halla en el rincón y está encerrado por la torre, el alfil y el caballo negro”* (p. 21) [o cavalo [branco] (que se encontra no canto e está preso pela torre, pelo bispo e pelo cavalo negro)] O cavalo branco que tem seus movimentos restringido por peças de cor negra é comparado a tropas capturadas e presas pelo uso do particípio “encerrado”.
- *“Hay en él lucha de ingenios, y los elemetos son las piezas o trebejos y el tablero”* (p.13) [Há nele luta de intelectos, e os elementos são as peças ou trebelhos e o tabuleiro.] Roberto Grau faz uso de metáfora relacionada à luta em que os intelectos dos jogadores se enfrentarão por meio das peças de xadrez colocadas no tabuleiro.
- *“Como hemos estando viendo, las piezas comen o capturan según su propio movimiento (hace excepción el peón). Toda pieza (menos el peón)”* (p.21) [Como estamos vendo, as peças comem ou capturam segundo seu próprio movimento (com exceção do peão). Toda peça (menos o peão)] A retirada de peças do tabuleiro é considerada uma “captura” de tropas inimigas.
- *“la pieza ganadora debe ocupar la casilla”* (p.21) [a peça ganhadora deve ocupar a casa] Aqui além de ser “captura” a peça que ocupava a posição há a conquista de território dada pela noção que traz o termo “ocupar”.
- *“Las negras no encuentran la mejor defensa”* (p.39) [As negras não encontram a melhor defesa] Aqui a manutenção de material relativo é considerada como defesa do ataque adversário.
  - *“no es fácil para las blancas forzar la victoria”* (p.39) [não é fácil para as brancas forçarem a vitória] É dada a impressão que a vitória é conseguida por emprego da força, nesse caso, por lances em que o rei é obrigado a mover-se.
  - *“De ahí que al afrontar los rudimentos del juego hayamos creído necesario sólo exponer objetivamente lo rudimental en el juego”* (p. 10) [Então ao enfrentar os rudimentos do jogo achamos necessário expor objetivamente apenas o essencial no jogo] Grau coloca por meio de metáfora o “enfrentamento”, intermediado pelo tratadista, entre o estudante e os conceitos básicos do jogo como uma luta.
- *“El jugador que efectúa una jugada así ha ganado una pieza al enemigo, el que, a su vez, ha perdido una pieza”* (p. 21) [O jogador que efetua uma

jogada assim ganhou uma peça do inimigo, quem, por sua vez, perdeu uma peça.] Grau transforma literalmente o adversário do jogo de xadrez em “inimigo”.

- *“de modo que ataca la casilla intermedia”* (p.22) [de modo que ataca a casa intermediária] Aqui a possível ação do peão na sexta fileira do tabuleiro é denominada ataque.
- *“la casilla blanca inmediata que está vulnerada por la acción del peón negro”* (p.23) [pela casa branca imediata que está vulnerável pela ação do peão negro] A possível ação do peão agora na terceira linha é considerada um enfraquecimento da estrutura.
- *“Lo ataca el alfil”* (p.25) [O bispo o ataca] A ação do bispo é denominada ataque.
- *“De esto resulta que una pieza puede estar completamnte inmovilizada por sus compañeras”* (p.19) [uma peça pode acabar completamente imobilizada por suas companheiras] A impossibilidade de se mover uma peça é tratada como a ação de “companheiros” que impedem o movimento da peça.

### 3.1.2 Metáforas relacionadas a organismos

Roberto Grau sugere que o entendimento do xadrez é como um órgão que pode ser desenvolvido no intelecto do jogador: *“El ajedrez se considerad en él desde el punto de vista subjetivo y se pretende desarrollar en el aficionado la capacidad de combinar jugadas, concebir fines y analizar el juego. Se trata de formar los rudimentos del órgano ajedrecístico”* (GRAU, 1940, p. 12). Por conta desse entendimento surgem diversas metáforas que relacionam a aprendizagem do esporte com organismos vivos.

No *Tratado General de Ajedrez* a linguagem é utilizada diversas vezes de forma figurada associando a aprendizagem do xadrez ao crescimento de organismo, ou partes integrantes desse organismo:

- *“Este primer libro que presentamos es muy elemental Tras explicar las convenciones del juego y el movimimto de las piezas, trata de desarrollar la visión del principiante.”* (p.10) [Este primeiro livro que apresentamos é muito

elementar. Depois de explicar as convenções do jogo e o movimento das peças, começa a desenvolver a visão do principiante] Aqui a capacidade do enxadrista iniciante em perceber padrões em certas posições que acontecem no jogo são metaforicamente associadas ao desenvolvimento da visão.

- *“Se trata de firmar los rudimentos del órgano ajedrecístico”* (p. 10) [Trata-se de formar os rudimentos do órgão enxadrístico] As habilidades que o jogador desenvolve com o estudo e a prática do xadrez são para Grau o desenvolvimento de um órgão.
- *“porque através de elas se formará un concepto claro y vívido del juego.”* (p. 10) [Porque através delas será formado um conceito claro e vívido do jogo.] Aqui o conceito formado pelo entendimento além de claro é “vívido”.

Roberto Grau quando escreve sobre o processo de aprendizado do jogo também usa metáforas relacionando a aprendizagem do jogo a um caminho que aqueles que têm interesse em aprender a jogar xadrez devem percorrer.

A aquisição de técnicas e conceitos que tornam mais eficiente o jogador de xadrez é em várias ocasiões associada por meio de metáforas a um sendeiro aparentemente desafiador:

- *“El aficionado, que al comenzar este camino le parece que debe escalar una abrupta cuesta, termina diciendo: ¡qué fácil fue!”* (p. 8) [O praticante que ao começar este caminho tem a impressão de ter que escalar uma íngreme montanha no final dirá: como foi fácil!] Carlos Guimard, que escreve a introdução ao tratado, metaforiza a aparência do processo pelo qual o estudante de xadrez deve submeter-se à escalada de um montanha íngreme e difícil.

- “*Se mueve, pues, en terrenos previos a toda estrategia.*” (p. 10) [Move-se, assim, em terrenos prévios toda a estratégia] Aqui o aprendizado de táticas de xadrez é considerado um terreno que antecede o da estratégia.
- “*para así poder asentar sobre firme las experiencias mas sutiles.*” (p. 10) [para assim poder firmar sobre terreno firme as experiências mais sutis.] A aprendizagem é considerada além de um caminho a ser percorrido, é uma construção que deve ser fundada em terreno sólido.
- *Si logra ser un eficaz colaborador en sus primeros progresos. Su fin habrá sido cumplido y nos consideraremos satischos, pues habremos preparado el camino para las enseñanzas superiores que emprenderemos en los siguientes volumenenes.*” (p.10) [Se consegue ser um colaborador eficaz em seus primeiros progressos, seu propósito foi cumprido e nos consideramos satisfeitos, pois teremos preparado o caminho para ensinamentos superiores que emprenderemos nos volumes seguintes] Grau indica, por metáfora, que o primeiro tomo é a preparação do “caminho” para estudos mais complexos posteriores.

### 3.2 Personificação

Personificação, ou prosopopéia, é a figura de linguagem em que se dá a animais ou objetos inanimados atributos, raciocínios ou ações que são próprios do ser humano.

Carlos Ceia traz a definição de personificação no E-dicionário de Termos Literários:

Figura de retórica que consiste em atribuir qualidades, comportamentos, atitudes e impulsos humanos a coisas ou seres inanimados e a animais irracionais. Tendo em conta a “teoria das figuras”, nomeadamente na forma que lhe foi dada por Quintiliano, podemos agrupar as figuras de retórica em dois grandes grupos: um



deles formado pelas figuras de palavras (“*figurae verborum*”); o outro, pelas figuras de pensamento (“*figurae sententiarum*”). Uma vez que quando falamos de personificação fazemos referência fundamentalmente a um desvio que incide sobretudo no significado e não na forma ou no significante, podemos integrar este recurso estilístico no segundo grupo referido. A personificação é uma figura de pensamento frequente na literatura. (CEIA, 2017)

Um exemplo de personificação é quando se diz que um dia nublado é um dia triste. Atribui-se ao dia nublado, que é escuro, e muitas vezes frio, uma qualidade que nada tem a ver com as condições climáticas: a tristeza.

Em diversas ocasiões Grau faz uso de prosopopéias, em especial quando descreve os movimentos das peças:

- *“Camina dos pasos, alejándose de la casilla en que se halla y cambiando de color de casilla.”* (p.18) [Caminha dois passos, distanciando-se da casa em que se encontra e mudando de cor da casa.] A peça cavalo tem seu movimento descrito como caminhar.
- *“El ajedrez. Su índole y su fin”* (p.13) [O Xadrez, Sua Índole e seu Propósito] Grau confere ao jogo de xadrez uma índole e um propósito.
- *“En ese caso no es posible saltar sobre esa pieza ni ocupar su casilla”* (p.19) [Nesse caso não é possível saltar sobre essa peça nem ocupar sua casa] Grau descreve a ação das peças como “saltar”.
- *“Sólo el caballo, como veremos más adelante, puede saltar por arriba de las piezas de su bando y del bando adversario”* (p.19) [Apenas o cavalo, como veremos adiante, pode saltar por cima das peças de seu grupo ou do grupo adversário.] A peça cavalo tem a capacidade de “saltar” outras peças.

- “*El peón negro adelanta dos pasos*” (p.23) [O peão negro avança dois passos] O peão negro tem seu movimento chamado de “passo” e a coluna que se encontra de “caminho”.

### 3.3 Tradução do sistema descritivo de notação de partidas

O sistema descritivo de notação de partidas está presente unicamente na seção intitulada *Sistema Descriptivo*, portanto para nossa tradução do Tratado General de Ajedrez, que tem como objetivo a difusão do esporte no Brasil, mantivemos a seção e a traduzimos dentro do próprio sistema descritivo de notação de partidas para que os leitores de língua portuguesa tenham também instruções para a leitura correta das notações presentes em livros anteriores à norma da Federação Internacional de Xadrez que estabelece o uso obrigatório do sistema de notação algébrico para a notação de partidas de xadrez.

Em *Sistema Descriptivo* foi preciso apenas trocar a inicial de *alfil*, *a*, por sua equivalente em português: *b*, bispo. Assim, *T D - Torre de dama* é traduzido por *T D – Torre da dama*; *C D - Caballo de dama* é traduzido por *C D – Cavalo da dama*; *A D - Alfil de dama* é traduzido por *B D – Bispo da dama*; *D – Dama* por *D – Dama*; *R – Rey* por *R – Rei*; *A R - Alfil del rey* é traduzido por *B R - Bispo do Rei*; *C R - Caballo del rey* é traduzido por *C R – Cavalo do rei* e *T R - Torre del rey* é traduzido por *T R – Torre do rei*.

### 3.4 Tradução do sistema algébrico de notação de partidas

No *Tratado General de Ajedrez* podem ser encontrados dois tipos de notação algébrica de partidas, uma em que se discrimina a casa de saída e chegada da peça a cada lance e outra que omite a casa de partida da peça e registra somente a casa de chegada dela dentro do tabuleiro. Fizemos a opção de utilizar apenas a notação algébrica abreviada, que omite a casa de partida da peça, pois ela é mais comum em obras do gênero hoje no Brasil.

Desse modo, quando é utilizado na página 41 o sistema algébrico de notação de partidas não abreviado para indicar os lances da partida disputada por Karel Skalicka, jogando com as peças brancas, e Walter Michel, jogando com as peças negras, nas Olimpíadas de Xadrez de Praga, em 1931, suprimimos as casas de saída das peças, com exceção do 12º lance em que tanto a torre de f1 como a torre de a1 têm acesso à casa d1, então mantivemos a notação 12. Ta1-d1, pois a não discriminação da casa de saída da torre branca resultaria em dificuldade na reprodução da partida posteriormente, já que a torre ao lado do rei branco, em f1, também tem acesso à casa d1.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nossa intenção com a tradução de parte do Tratado General de Ajedrez foi a de iniciar a tradução da obra de Roberto Grau, pois a obra de Grau traduzida para o português e a adequação às normas de notação da Federação Internacional de Xadrez proporcionará maior facilidade no estudo do tratado ao enxadrista contemporâneo que tem como língua materna o português. Desse modo, a tradução do Tratado General de Ajedrez, que é considerada a obra mais completa do tema escrita em língua latina, contribuirá para o desenvolvimento do esporte nos países que têm como língua oficial o português.

Para a tradução de parte do *Tratado General de Ajedrez*, publicado em 1940, foi necessária uma longa pesquisa e estudo sobre os sistemas de notação de partidas de xadrez, pois o sistema de notação utilizado originalmente por Roberto Grau, o sistema descritivo de notação de partidas, foi substituído pelo sistema algébrico de notação de partidas em 1982.

Levando em conta essas modificações, nossa tradução foi pensada para atender as necessidades dos jogadores de hoje que têm que observar a norma da Federação Internacional de Xadrez que estabelece o uso obrigatório do sistema algébrico de notação de partidas oficiais. Assim, todas as notações que traduzimos, com exceção das contidas na seção chamada *Sistema Descritivo*, onde mantivemos a notação original, traduzimos para o sistema algébrico abreviado de notação de partidas.

Preservamos a seção *Sistema Descritivo* e a traduzimos para que desse modo os leitores da tradução também tenham meios com os quais possam ler corretamente livros anteriores às normas que estabelecem o uso obrigatório do sistema algébrico.

Fizemos um breve levantamento das origens do xadrez. Nele, pudemos acompanhar a evolução do jogo através do tempo e a trajetória muito provavelmente iniciada na Índia. O aperfeiçoamento dos movimentos das peças, de modo geral, tornaram progressivamente o esporte mais ágil e atrativo, sobretudo quando os peões passaram a ser promovidos à qualquer peça do próprio bando,

com exceção do rei e do peão, e as rainhas acumularam os movimentos dos bispos e das torres. O xadrez inicialmente restrito à aristocracia, que dispunha de tempo e energia para sua prática, hoje é um esporte bastante difundido e estimulado por conta dos benefícios que sua prática traz.

No decorrer do processo tradutório foram, como esperado, encontradas diversas dificuldades, contudo nossa suposição inicial de que o texto apresentaria dificuldades para a tradução por conta do ano em que foi escrito não se confirmou. Apesar do texto original ter sido publicado em 1940 não encontramos dificuldades para a tradução do texto pelo fato dele ter sido escrito há mais de 70 anos.

Os vários diagramas trazidos por Roberto Grau para ilustrar os conceitos que explica não foram incluídos em nossa tradução, pois não demandavam tradução por serem apenas ilustrações gráficas do tabuleiro de xadrez e suas peças.

A escolha de preservar o sentido e o propósito do texto que adotamos ao traduzir o *Tratado General de Ajedrez* tornou imperativa a manutenção da clareza dos conceitos dados sobre xadrez, tornou também imprescindível o uso de metáforas correspondentes na tradução para que o texto traduzido também apresentasse literariedade. Assim, procuramos traduzir toda figura de linguagem presente no texto de Grau por uma correspondente em nosso texto, para que desse modo a função estética presente no texto original estivesse também no texto traduzido.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AZENHA, Jr., Tradução técnica, condicionantes culturais e os limites da responsabilidade do tradutor. In: TORRES, J. H. C.; FURLAN, M.; COSTA, W. C. (org.) *Cadernos de Tradução*. 1. Florianópolis: UFSC, p. 137-149, 1997.
- BECKER, Idel. *Manual de Xadrez*. São Paulo: Nobel, 2002.
- BENTO, Antônio. Lei do xadrez da FIDE. Disponível em: <[http://www.cbx.org.br/files/downloads/Xadrez\\_lei\\_da\\_FIDE.pdf](http://www.cbx.org.br/files/downloads/Xadrez_lei_da_FIDE.pdf)>. Acessado em 17 de agosto de 2017.
- CAMARGO, Diva Cardoso. *Tradução e tipologia textual*. Disponível em: <<http://www.pgsskroton.com.br/seer/index.php/traducom/article/view/2123/2020>>. Acessado em 03 de outubro de 2017.
- CARVALHAL, Tânia Franco. *A tradução literária*. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/organon/article/view/39381>. Acessado em 19 de outubro de 2017.
- CASTRO, Celso. *Uma história cultural do xadrez*. Cadernos de Teoria da Comunicação, Rio de Janeiro, v.1, nº2, p.3-12,1994.
- CEIA, Carlos. “Metáfora”. In CEIA, C. E-dicionário de termos literários. Disponível em: < <http://edtl.fcsh.unl.pt/business-directory/7045/met%C3%A1fora/>>. Acessado em 09 de outubro de 2017.
- \_\_\_\_\_. “Personificação”. In CEIA, C. E-dicionário de termos literários. Disponível em: < <http://edtl.fcsh.unl.pt/business-directory/6497/personificacao-do-latim-fictio-personae/>>. Acessado em 09 de outubro de 2017.
- CULLER, Jonathan. *Teoria Literária: uma introdução*. São Paulo: Beca Produções Culturais, 1999.
- EADE, James. *Xadrez para leigos*. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Alta Books Editora, 2010.

FADA, Federación Argentina de Ajedrez. *Historia del ajedrez en Argentina*. Disponível em: <<http://www.fasbo.com.ar/historia%20ajedrez%20argentina.htm>>. Acessado em 29 de junho de 2017.

GARCIA, Iria. *A tradução do texto técnico-científico*. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/8752>>. Acessado em 18 de outubro de 2017.

GRAU, Roberto Gabriel. *Tratado general de ajedrez: rudimentos*. 1ª reimpressão. Buenos Aires: Ediciones Colihue, 1996. Tomo I.

\_\_\_\_\_. *Tratado general de ajedrez: conformación de peones*. 1ª reimpressão. Buenos Aires: Ediciones Colihue, 1996. Tomo III.

\_\_\_\_\_. *Tratado general de ajedrez: estrategia superior*. 1ª reimpressão. Buenos Aires: Ediciones Colihue, 1996. Tomo IV.

\_\_\_\_\_. *Tratado general de ajedrez: estrategia*. 1ª reimpressão. Buenos Aires: Ediciones Colihue, 1996. Tomo II.

HARRIET, Dennys. AGON releases new chess player statistics from YouGov. Disponível em: <<http://www.fide.com/component/content/article/1-fide-news/6376-agon-releases-new-chess-player-statistics-from-yougov.html>>. Acessado em 21 de julho de 2017.

HURTADO ALBIR, A: *Traducción y traductología. Introducción a la traductología*. 2ª edición, Madrid: Cátedra Lingüística 2004.

NEGRI, Sergio. Roberto Grau el padre del ajedrez argentino. Disponível em: <<http://ajedrez12.com/2017/04/11/roberto-grau-el-padre-del-ajedrez-argentino-2/>>. Acessado em 29 de junho de 2017.

SANTOS, O.A. Luís. 2005. *Apostila de Xadrez da Universidade do Contestado*. Disponível em: <[http://xadreznobre.com.br/wa\\_files/APOSTILA\\_XADREZ\\_2005.pdf](http://xadreznobre.com.br/wa_files/APOSTILA_XADREZ_2005.pdf)>. Acessado em 30 de setembro de 2017.

SOARES, Cláudio S. *Machado de Assis, o enxadrista*. Revista Brasileira, nº 55. Rio de Janeiro: Academia Brasileira de Letras, 2008.

VASCONCELOS, Francisco. *Apontamentos para uma história do xadrez e 125 partidas brilhantes*. São Paulo: da Anta Casa Editora, 1991.



## ANEXO A

### Tradução do Primeiro Capítulo do *Tratado General de Ajedrez*

#### TRATADO GERAL DE XADREZ

#### TOMO I

#### RUDIMENTOS

Por suas virtudes didáticas, linguagem clara e concisa o Tratado Geral de Xadrez de Roberto G. Grau é uma obra já clássica para o aprendizado desta disciplina . A publicação que hoje fazemos deste curso completo de xadrez – esgotado em suas edições anteriores – Tenta atender aos numerosos pedidos de jogadores desejosos de evoluir nesse jogo.

O Tratado Geral de Xadrez é composto por quatro tomos: 1. Rudimentos; 2. Tática; 3. Estrutura de Peões e 4. Estratégia Superior.

Acorde às normas imposta pela FIDE, Fédération Internationale des Échecs, Federação Internacional de Xadrez, que estabelecem a obrigatoriedade do sistema algébrico para a notação de partidas e tendo em conta que a bibliografia sobre o tema adotou tal sistema , foram transcritas as notações da obra de Grau, que usava o sistema descritivo, ao sistema algébrico. Desta forma o Tratado Geral de Xadrez conserva sua plena vigência e pode ser recuperado para novas gerações de jogadores. Além disso, a edição foi enriquecida com numerosos documentos fotográficos dos grandes jogadores do xadrez mundial cujo exemplo Grau recorreu para ilustrar os conceitos de sua obra.

“Pois acredite que quem não sabe arrumar as peças de xadrez mal saberá jogar, se não sabe dar xeque, não saberá dar mate.”

Santa Teresa de Jesús. Camino de perfección. Cap. XXIII. Edición de Rivadeneyra.

Já no século XIII Alfonso X, Alfonso o Sábio, preocupava-se como o xadrez deveria ser jogado e com as palavras do monge Jacobo de Cessolis responde a

alguns interrogantes: “Onde devem estar as tropas para acudir rapidamente ao combate?”

O jogo de xadrez é semelhante a uma batalha, um combate. Muitas águas passaram debaixo das pontes e o homem desenvolveu novas técnicas para orientar o pensamento. As partidas brilhantes emocionam Roberto Grau, mas não o deslumbram. O raciocínio sobre os elementos do jogo e a forma de valer-se deles o apaixona. Ali sacia sua sede.

Compreender o jogo de xadrez e conhecer sua essência não é tarefa simples, mas a metodologia que emprega Roberto Grau o converte em fácil. Cada exemplo está explicado de forma simples e à medida que avança a exposição nos distintos tomos se torna profunda. Regras e conceitos parecem arrancados das entranhas do jogo e expostos com habilidade e maestria. O praticante que ao começar este caminho tem a impressão de ter que escalar uma íngreme montanha no final dirá: como foi fácil!

Às vezes é necessário repetir o conceito, “massificar um pensamento”, como quando expõe sobre a maioria de peões na ala da dama se ambos os reis estão no outro setor, põe em relevo as condições necessárias para que uma combinação saia vencedora .

Carlos E. Guimard

## PRÓLOGO

A publicação de um tratado geral de xadrez, guiada por um critério moderno e de acordo com os grandes progressos na teoria do jogo realizados nas últimas décadas, era, há tempos, um dos nossos mais firmes propósitos. Diversas razões nos levaram a postergar ano após ano e talvez essas postergações seguissem indefinidamente se, nesses últimos tempos, não nos houvessem expressado, em repetidas ocasiões, interesse por uma obra deste gênero. Os jogadores principiantes, sobretudo, encontram dificuldade em aperfeiçoar seus conhecimentos pela reduzida bibliografia para jogadores latino-americanos que oferece nosso precioso jogo. Em um sem número de ocasiões em que fomos consultados, indicamos o notável trabalho do senhor Palucie Lucena, *Manual de Ajedrez*, obra que é, certamente, a mais completa que temos em língua latina e superior, para o

principiante, ao maior número de obras similares estrangeiras. Mas seja o afã de novidades, ou o que seja, estimava-se – e entre nós é quase um sentimento unânime – que a evolução da técnica, a contribuição de Capablanca, dos mestres hipermodernos e dos novos teóricos, faziam necessária uma nova obra.

Estas razões, escutadas tantas e tantas vezes, fizeram reviver aquele nosso velho propósito e nos levaram a compor este Tratado Geral de Xadrez. Nele propomos expor tudo o que sabemos sobre o jogo, desde o mais elementar ao mais complexo e das generalidades aos detalhes. Se este livro satisfaz as necessidades de nossos aficionados, o leitor é quem dirá.

Devemos confessar que uma vez posta a tarefa de compor um livro que ensinasse a jogar xadrez, encontramos as maiores dificuldades, não na exposição da matéria, mas no método. Porque nossa intenção era que nossa obra fosse essencialmente didática, bem clara e explicativa. E o xadrez se aprende em condições especiais, de forma mais ou menos autodidata, o que faz com que o tratadista de xadrez não possa mover-se como o tratadista de medicina ou de química, por exemplo, que sempre conta com o professor como intermediador entre livro e o aluno, que esclarecerá o sentido, ilustrará os pontos obscuros e guiará ao estudante segundo suas necessidades particulares. Era necessário expor o assunto de tal maneira que o jogador, reduzido a suas próprias forças ou atuando em círculos de aficionados sem maiores conhecimentos, compreendesse claramente os princípios e pudesse dar forma a eles em suas partidas. O método didático que por essas considerações escolhemos têm reminiscências do ensino a distância por correspondência. Ou seja, é de uma tendência eminentemente prática. Porque acreditamos que não é suficiente enunciar os princípios, mas que é essencial ilustrá-los amplamente com exemplos e pôr, finalmente, o jogador em situação que deva, sozinho, descobri-los e aplicá-los familiarizando-se com seu manejo.

Esta é uma das novidades que apresenta nosso Tratado Geral de Xadrez.

Esta forma prática de exposição pensamos aplicá-la, não agora aos princípios rudimentares, mas aos mais sutis princípios estratégicos e táticos. Pretendemos orientar nosso trabalho segundo fins didáticos que coadunem à exposição puramente racional com o esclarecimento intuitivo mais abundante e eficaz. O propósito de tudo isso é conseguir que os princípios da estratégia não sejam para o

aficionado mero conhecimento intelectual, mas que se incorporem rapidamente a sua estrutura enxadrística e se tornem normas tácitas de seu jogo.

Este primeiro livro que apresentamos é muito elementar. Depois de explicar as convenções do jogo e o movimento das peças, começa a desenvolver a visão do principiante. Move-se, assim, em terrenos prévios toda a estratégia.

O xadrez se considerado nele desde o ponto de vista subjetivo e se pretende desenvolver no aficionado a capacidade de combinar jogadas, conceber finais e analisar o jogo. Trata-se de formar os rudimentos do órgão enxadrístico. Mas tudo isso é feito em um círculo de partidas de ordem inferior, partidas cujo esquema é muito simples e que serão muito valiosas para o iniciante. Porque através delas será formado um conceito claro e vívido do jogo. Certamente também tende a formar certas ideias errôneas que podem dificultar seu progresso ulterior; mas será fácil transcender esses erros. O essencial é colaborar para que o estudante possa fixar com acerto sua experiência elementar, para assim poder firmar sobre terreno firme as experiências mais sutis. Daí que ao afrontar os rudimentos do jogo achamos necessário não só expor objetivamente o rudimentar no jogo, mas também preparar rudimentarmente o órgão subjetivo do enxadrista.

Com isso foi dito que este primeiro livro de nosso Tratado Geral de Xadrez se dedica especialmente aos jogadores que querem se iniciar no movimento das peças.

Se consegue ser um colaborador eficaz em seus primeiros progressos, seu propósito foi cumprido e nos consideramos satisfeitos, pois teremos preparado o caminho para ensinos superiores que empreenderemos nos volumes seguintes.

Roberto G. Grau

## CAPÍTULO I

### RUDIMENTOS

#### REGRAS DO JOGO E NOÇÕES PRELIMINARES

##### O XADREZ, SUA ÍNDOLE E SEU PROPÓSITO

O xadrez é um esporte intelectual.

Há nele luta de intelectos, e os elementos são as peças ou trebelhos e o tabuleiro.

As peças se dividem em dois lados: brancas e negras , iguais em força e iguais em formação. Estas peças se movem segundo as convenções do jogo e o propósito dos movimentos (que se chamam mais propriamente jogadas) é ganhar a partida, o que é conseguido levando o rei adversário a uma posição particular que se chama mate.

Por suas características, o xadrez é inteiramente um jogo de habilidade. O jogador mais hábil sempre vencerá o menos hábil. E esta habilidade, que é o coração do jogo, desenvolve-se com a prática e com o estudo, não havendo casos em que a maestria tenha sido alcançada com a mera prática nem apenas com o estudo. Nisto o xadrez se assemelha a toda arte e a toda ciência.

O propósito deste livro é contribuir para o desenvolvimento da habilidade no principiante. Ensinar a mover as peças e a conduzir o jogo, e espera lograr seu fim, que a serviço colocará uma linguagem clara e bastante exercícios.

##### O TABULEIRO

O xadrez é jogado sobre um tabuleiro quadrado, composto de oito fileiras de oito casas cada uma, casas que são de cores clara e escura alternadamente, segundo mostra o diagrama nº 1.

As oito filas de casas se chamam colunas.

O tabuleiro tem, então, 64 casas que formam oito linhas e oito colunas.

Os diagramas nº 2 e 3 esclarecem isso.

Chamam-se diagonais a qualquer dos conjuntos que cruzam em linha reta o tabuleiro formando com as colunas e linhas um ângulo de 45°. Entre as diagonais, chamam-se grandes diagonais as que compreendem oito casas, que são duas, as que cruzam o tabuleiro partindo de seus vértices. Veja-se o diagrama Nº 4.

## POSIÇÃO DO TABULEIRO

Para iniciar uma partida o tabuleiro deve ser colocado de modo que cada um dos jogadores tenha a sua direita uma casa de esquina da cor branca.

## AS PEÇAS

As peças de xadrez são trinta e duas, a saber:

### PEÇAS DE COR CLARA:

Um rei

Uma dama

Duas torres

Dois bispos

Dois cavalos

Oito peões

### PEÇAS DE COR ESCURA:

Um rei

Uma dama

Duas torres

Dois bispos

Dois cavalos

Oito peões

As peças de cor clara são chamadas de “as brancas”.

As peças de cor escura são chamadas de “as negras”.

## COLOCAÇÃO DAS PEÇAS

No início do jogo as peças são colocadas sobre o tabuleiro da seguinte forma:

A dama deve ser colocada segundo o diagrama nº 5, na casa de sua cor (à esquerda do rei). A dama branca é posta na casa branca e a dama negra na casa negra.

## MOVIMENTO DAS PEÇAS

### O REI

O rei pode mover-se para quaisquer casas adjacentes a que ocupa.

O rei negro pode mover-se para quaisquer casas ao seu redor (marcadas com um ponto preto).

O rei branco pode mover-se a quaisquer casas indicadas por um ponto ao seu redor.

Esse movimento implica que o rei possui oito casas para onde mover-se, exceto quando se encontra em uma casa das colunas ou linhas externas do tabuleiro, em cuja posição tem apenas cinco movimentos (veja-se os movimentos do rei negro no diagrama nº 6). Quando o rei ocupa um dos quatro vértices do tabuleiro, tem apenas três movimentos.

### A DAMA

A dama pode mover-se a qualquer casa da coluna, fila ou diagonal a que pertence a casa que ocupa.

A dama pode mover-se a qualquer casa indicada por um ponto preto no diagrama nº 7.

### A TORRE

A torre pode mover-se para qualquer casa da fila ou da coluna que pertence a casa que ocupa.

A torre a partir de sua posição pode mover-se a qualquer casa indicada por um ponto preto no diagrama nº 8.

### O BISPO

O bispo pode mover-se a qualquer casa das diagonais a que pertence a casa que ocupa.

### O CAVALO

O cavalo anda uma casa como torre e uma como bispo, distanciando-se da casa de onde sai.

O cavalo vai de uma casa branca a uma negra e de uma casa negra a uma branca.

Caminha dois passos, distanciando-se da casa em que se encontra e mudando de cor da casa. (Ver diagrama nº 10)

### O PEÃO

O peão avança na coluna em que se encontra colocado, um passo a frente apenas (não pode retroceder nunca).

Saindo de sua casa inicial, ou seja, a que corresponde pela colocação das peças, pode avançar, segundo deseje o jogador, tanto uma como duas casas.

Dito de outra maneira: em seu primeiro movimento o peão pode avançar à casa imediatamente à sua frente ou à seguinte na mesma coluna em que se encontra. Depois deste movimento só pode avançar à casa imediata à frente e sempre sem sair da coluna.

O peão branco da esquerda pode ocupar uma das oito casas indicadas por um ponto preto (ver diagrama nº 11).

O peão negro pode adiantar um passo na coluna.

O peão branco da direita pode avançar um passo na coluna.

### LIMITE E MUDANÇA DO MOVIMENTO DAS PEÇAS

O movimento das peças se desenvolve dentro do tabuleiro.

As casas correspondentes às colunas e linhas periféricas são casas terminais para o possível movimento de toda peça, como se viu pelos diagramas 6, 7, 8 e 9. Não se pode ir além.

Além disso, limitam os movimentos das peças dois fatores principais:



1º Podem encontrar em seu caminho uma peça de seu próprio grupo.

Nesse caso não é possível saltar sobre essa peça nem ocupar sua casa. A casa imediatamente anterior é a última casa de seu movimento. Apenas o cavalo, como veremos adiante, pode saltar por cima das peças de seu grupo ou do grupo adversário.

Na posição do diagrama Nº 12 o rei não pode ir às casas em que estão o bispo ou a dama. Dos cinco movimentos que teria, só pode efetuar três. A dama está pior. Não pode avançar na diagonal porque o bispo a impede. Não pode avançar na coluna porque o rei a impede. Na linha só pode efetuar um movimento porque o cavalo a impede de outros movimentos. A torre pode avançar na coluna apenas um passo; o peão a impede seu movimento. O bispo não pode retroceder em suas diagonais, pois o cavalo e a dama o impedem. Na grande diagonal só pode avançar um movimento. Uma das casas em que o cavalo poderia ir está ocupada pelo rei. Quanto aos peões, o que está à frente da torre não pode avançar porque o outro peão que tem em frente o impede. Os outros dois podem avançar um passo.

## EXCEÇÃO

O cavalo é a exceção desta regra (ver diagrama nº 14).

O cavalo pode saltar sobre as peças; mas a casa a que se dirige não deve estar ocupada por nenhuma peça de seu grupo.

O cavalo do canto pode ocupar qualquer casa das duas casas que pode ir, apesar de encontrar-se preso pela torre, o bispo e o peão. O outro cavalo pode dirigir-se a quaisquer das casas que lhe correspondem, apesar do rei e da torre; apenas o peão limita seu movimento, pois não pode ocupar essa casa, a qual, se não estivesse o peão, poderia ir.

2º Pode encontrar também em seu caminho uma peça do grupo contrário.

Neste caso não é possível passar sobre ela; mas a peça que se move pode chegar até a casa que ocupa a peça contrária e tomar posse dela, com a exceção do peão, que indicaremos mais a frente.

Neste caso a peça movida deve ocupar a casa da tal peça contrária, que deve ser retirada do tabuleiro. A isso se chama capturar, comer ou ganhar uma peça.

Na posição do diagrama nº 15, jogando as brancas, acontece que: a dama jogando em sua coluna pode chegar até o peão que se opõe a ela. Neste caso a dama captura o peão. (A dama ocupa a posição do peão que deve ser retirado do tabuleiro.)

Agora, jogam as negras, a dama poderia capturar, atuando na coluna, o bispo, e atuando na diagonal o peão.

A torre, atuando na coluna, poderia ganhar a torre branca.

Exceção: o cavalo pode saltar; mas se a casa a que vai está ocupada por uma peça inimiga, come-a, como se estabeleceu para as outras peças. Na posição que mostra o diagrama nº 16, o cavalo branco (que se encontra no canto e está preso pela torre, bispo e o cavalo negro) pode saltar sobre essas peças e ocupar as casas que lhe correspondem. O cavalo negro pode saltar assim mesmo as seis casas que lhe correspondem a pesar da torre e peões que o rodeiam. Um de seus movimentos seria capturar o bispo.

Isto suscita outro assunto tocante ao movimento das peças.

## COMO SE CAPTURAM AS PEÇAS

Como estamos vendo, as peças comem ou capturam segundo seu próprio movimento (com exceção do peão). Toda peça (menos o peão) ataca as casas a que pode se mover, e qualquer peça inimiga que se encontre nelas, pode ser capturada. O Jogador que efetua uma jogada assim ganhou uma peça do inimigo, o que, por sua vez, perdeu uma peça. Em todos os casos a peça ganha deve ser retirada do tabuleiro e a peça ganhadora deve ocupar a casa ocupada por aquela.

Além disso, deve levar em conta que a captura não é obrigatória . O jogador pode efetuar em qualquer posição, qualquer jogada, sempre que seja permitido.

## O PEÃO

O peão não toma no sentido de seu movimento. Toma, no lugar, a qualquer peça inimiga situada nas colunas contíguas e na casa de que corresponde à linha

dianteira da que ocupa. Isso é, toma as peças inimigas como o bispo; mas avançando apenas um passo e sempre para frente. (Ver diagrama nº 17.)

Nesta posição o peão branco da esquerda não pode capturar o peão negro da casa vizinha; também não pode avançar. O peão negro está em iguais condições: não pode mover-se ou capturar. Na direita, ao contrário, o peão branco pode comer o peão negro se for seu turno, se for o turno das negras, o peão negro poderá capturar o peão branco.

Outro exemplo disso pode ser visto no diagrama nº 18.

Nesta posição os oito peões da esquerda estão imobilizados, não poder avançar ou capturar. Os quatro peões brancos detém os peões negro e vice-versa. Na direita, ao contrário, se são as brancas a jogar, podem capturar o peão negro com qualquer um de seus peões, e se jogam as negras, podem capturar com seu peão qualquer um dos dois peões brancos.

Resulta disto que uma peça, própria ou inimiga, situada à frente do peão em sua mesma coluna (casa imediatamente à frente), priva-o de movimento, sem poder capturá-la.

Na posição do diagrama nº 19 não é possível mover nenhum peão. Nenhum deles pode mover-se ou capturar.

#### CAPTURAR NO PASSO, *EN PASSANT*

O peão goza de um privilégio especial em matéria de captura de peças inimigas. Se em uma coluna vizinha o peão inimigo avança duas casas, segundo tem direito a fazer em seu primeiro movimento, e nosso peão está avançando de modo que ataca a casa intermediária (a casa que salta o tal peão), temos direito de capturar esse peão “no passo”. O caso é muito simples: temos direito a tomar no passo qualquer peão que, avançando duas casas que tem direito em seu primeiro movimento, vem a colocar-se na mesma linha de nosso peão e nas colunas imediatas. No caso de decidir-se por essa jogada, se procede exatamente como se o peão houvesse avançado um só movimento. Retira-se o peão capturado do tabuleiro e se coloca o peão que come na casa imediatamente adiante da coluna que pertencia o peão ganho.

Exemplo ( ver diagrama nº 20):

O peão branco tem direito a avançar duas casas; mas ao fazê-lo deve passar pela casa branca imediata que está vulnerável pela ação do peão negro. O peão negro pode neste caso comer o peão branco ao passar, da mesma maneira que o comeria se avançasse apenas uma casa.

O processo de uma captura ao passo se vê no diagrama nº 21:

O peão negro avança dois passos, passando pela casa branca que está vulnerada pelo peão branco. O peão branco procede como se o peão negro houvesse dado apenas um passo: come o peão negro, que retira do tabuleiro, e ocupa a casa branca da fila imediata. Isso é capturar ao passo. O peão é a única peça que pode tomar ao passo. No diagrama anterior se o peão branco fosse um bispo, o negro poderia avançar dois passos seu peão sem perdê-lo.

Capturar ao passo, como qualquer outro caso de capturar uma peça, é um direito que pode ser exercido ou não, segundo convenha ao jogador. Mas se entende que esse direito deve ser exercido na primeira jogada e como contestação imediata ao avanço do peão contrário. Passada essa oportunidade terá sido perdido esse direito.

## XEQUE

Dissemos como se capturam as peças. Agregaremos agora que o rei não pode ser capturado nunca; mas de acordo com o estabelecido, a casa em que se encontra o rei, e o próprio rei, portanto, podem ser atacados. A ação de pôr uma peça em tal posição que ataque ao rei se chama dar xeque ao rei, e quando um jogador faz uma jogada assim, é costume anunciar dizendo: “xeque ao rei” ou simplesmente: “xeque”. (Ver diagrama nº 22)

De fato o rei não pode ser capturado, mas sim atacado, deriva-se a seguinte regra: o rei não pode permanecer nem colocar-se em xeque. E um rei em xeque deve evitar o ataque à primeira jogada. E é uma limitação efetiva ao movimento do rei, há jogadas que, ainda estando normalmente dentro do possível, não podem efetuar-se.

Na posição do diagrama nº 23 o rei negro está em uma casa pela qual tem oito movimentos possíveis; mas pode efetuar apenas três. Não pode mover-se não pode mover-se a nenhuma das três casas da coluna da direita porque a torre vulnera

essas três casas e não pode mover-se na coluna que ocupa porque o cavalo ataca as duas casas. Só pode mover-se a uma das três casas da coluna da esquerda.

## MATE

Como combinação dos dois princípios anteriores, pode acontecer que o rei esteja atacado e, no entanto, não possa mover-se. Essa situação é o “mate”. Em tal situação a partida acabou. O jogador que colocou o rei adversário em mate ganhou a partida.

Com isto foi dito qual o propósito devem seguir os jogadores: dar mate no rei adversário.

Na posição do diagrama nº 24 o rei negro está em mate. O bispo o ataca e não pode mover-se porque as duas casas da coluna em que se encontra estão atacadas pelo cavalo e as três da coluna vizinha estão tomadas pela torre. Nesta posição as negras perderam.

O objetivo de todas as jogadas e de todas as combinações deve ser direta ou indiretamente dar mate no rei adversário e evitar levá-lo.

Em geral não é comum que se deem mates. O jogador que compreende que sua partida está irremediavelmente perdida costuma abandonar. O costume em tais circunstâncias é inclinar o rei e dizer a palavra “Abandono”.

Há também circunstâncias em que não é possível dar mate e circunstâncias que fazem considerar a partida sem vencedores. Nesses casos a partida termina empatada.

## EMPATE

O regulamento estabelece que a partida de xadrez está empatada quando o rei do jogador (o que corresponde jogar) não se encontra em xeque, e é impossível que o jogador efetue algum movimento regulamentar.

Se na posição do diagrama nº 25 é a vez das negras jogarem, a partida está empatada, pois o rei negro não está em xeque e não pode mover-se. (seus peões

não podem avançar ou capturar e o rei não pode mover-se sem se colocar em xeque).

Isso se chama empatar por afogamento.

Além disso, a partida pode ser declarada empatada quando o jogador demonstre que pode dar uma série perpétua de xeques no rei adversário. No diagrama Nº 26 as negras, se é sua vez de jogar, pode reclamar empate, pois pode dar continuamente xeque no rei adversário com o cavalo, levando-o a a2 e voltando logo a sua casa atual, e assim indefinidamente, pois depois de 1. ... Ca2+, 2. Rb1, Cc3+, se o rei fosse a a1, seguiria Ta2 mate.

Este é um caso de empate por xeque perpétuo.

Além disso, é empate automático quando há um final de rei contra rei e bispo ou rei contra rei e cavalo, porque é impossível dar mate com essas peças. Finalmente a partida pode ser declarada empatada por decisão dos dois jogadores, caso considerem sua posição como incapaz de esperar outro resultado.

## MOVIMENTOS EXTRAORDINÁRIOS

### 1º O ROQUE

Convencionou-se conceder ao rei um recurso especial, mediante uma jogada que pode efetuar apenas uma vez na partida. Essa jogada consiste em um movimento combinado do rei e da torre, que se denomina roque. Para efetuá-lo o rei e a torre devem estar na primeira linha de suas casas iniciais e não devem haver peças entre eles, e se procede dando dois passos com o rei na direção da torre com que vai realizar o roque. Depois pega-se a torre e a posiciona ao lado do rei na mesma linha, mas saltando sobre ele. Assim a torre passa para o outro lado do rei. Ambos movimentos são uma só jogada.

Se o rei faz o roque com a torre do rei – que é a que está mais perto -, o rei ocuparia depois do roque a casa original do cavalo e a torre a casa do bispo. Se o roque for feito com a torre da dama – a mais distante do rei-, o rei ocuparia a casa do bispo e a torre a casa da dama. (ver diagrama nº 28.)

O roque com a torre do rei se chama “roque curto” o roque com a torre da dama se chama “roque grande”.

Para efetuar esse movimento é preciso:

1º que nem o rei nem a torre afetados pelo roque tenham sido movidos antes.

Ambos devem encontrar-se em suas casas iniciais e não tenham sido movidas antes.

2º Que entre o rei e a torre não haja nenhuma peça própria nem contrária.

Na posição do diagrama nº 29 o rei branco não pode rocar, porque o cavalo branco o impede. O rei negro também não pode, porque entre o rei e a torre há o bispo branco. Tirados o cavalo e o bispo ambos poderão rocar.

3º Que o rei não esteja em xeque. Não é lícito sair de um xeque efetuando um roque.

4º que o rei não se ponha em xeque nem passe por uma casa em tais condições.

Na posição do diagrama nº 30 o rei negro não pode rocar grande porque vai ficar em xeque e não pode rocar curto porque passa por xeque. O bispo branco das negras ataca a casa adjacente ao rei por onde este deve passar para ocupar a posição do roque.

Exercícios para dominar o roque.

Para muitos principiantes costuma parecer complicado o movimento do roque. Aqueles que se encontrem nessa situação recomendamos que coloque o rei e as torres em sua posição inicial e efetue repetidas vezes o roque grande e repetidas vezes o roque curto.

## SEGUNDO MOVIMENTO EXTRAORDINÁRIO: O COROAMENTO DO PEÃO

Um peão pode, por seus sucessivos avanços, chegar à última linha do tabuleiro. Se o consegue, diz-se que esse peão é coroado, e o jogador que coroa um de seus peões deve transformá-lo imediatamente em qualquer peça de sua cor, exceto rei e peão. Este é um dos recursos mais comuns para aumento das próprias forças.

Na posição do diagrama nº 31 se é a vez das brancas pode avançar um passo seu peão e trocá-lo por uma peça. Se é a vez das negras pode fazer o mesmo.

No diagrama nº 32 mostra-se a posição que resultaria se o branco jogasse avançando seu peão e as negras respondessem adiantando seu peão e coroando a ambos como rainha.

Como se vê os peões desapareceram e no seu lugar foram postas damas ocupando as casas que deveriam ocupar os peões depois de avançados.

NOTA: um jogador pode ter desse modo mais damas ou mesmo três ou quatro bispos, com o que se disse que um peão pode transforma-se em qualquer peça, mesmo que o jogador tenha as que no início do jogo lhe correspondem. Assim, um jogador que conserva as duas torres ao coroar um peão, pode pedir uma torre nova. A peça mais comumente pedida é a dama, porque é a mais forte.

## RITMO DE JOGO

Cada jogador efetua uma jogada por vez. Responde o adversário, contesta o jogador, e assim sucessivamente. As jogadas são feitas, pois, alternadamente. (uma as brancas e uma as negras), e assim até acabar a partida.

A primeira jogada – que se chama saída – deve ser feita pelas brancas, e sendo a saída uma vantagem, costuma-se sortear as peças.

NOTA: O sorteio costuma ser feito assim: oculta-se em uma mão um peão negro e na outra um peão branco e o adversário deve escolher uma das mãos fechadas, correspondendo-lhe as peças da cor do peão que estiver na mão escolhida.

Como o que foi dito, o principiante tem tudo que é necessário para aprender a mover as peças com correção. Antes de seguir adiante deve aprender a nomenclatura do jogo, que passamos a detalhar.

## NOMENCLATURA

Com a finalidade de poder anotar e reconhecer as jogadas, foram criados vários sistemas de notação. Os mais usuais são o algébrico e o descritivo. Este último era o mais comum na Argentina até alguns anos em que a FIDE dispôs o



sistema algébrico como o sistema obrigatório oficial, e é o que se adotará na atualização deste livro.

## SISTEMA DESCRITIVO

Como se vê, cada coluna se designa com o nome da peça que ocupa a casa da primeira linha, na posição inicial. Assim, a coluna torre da dama se chama desse modo porque nessa coluna, em ambos os extremos, estão colocadas, ao iniciar-se o jogo, as torres da dama de ambos adversários. A coluna chamada da dama se chama assim porque, na posição inicial, estão nela as duas damas. E a coluna em que, nessa mesma posição, está o cavalo do lado do rei, denomina-se coluna do cavalo do rei.

Abreviando estas colunas se designam por suas iniciais, deste modo:

TD – torre da dama

CD – Cavalo da dama

BD – Bispo da dama

D – Dama

R – Rei

BR – Bispo do rei

CR – Cavalo do rei

TR – Torre d rei

As linhas se distinguem numerando-as de 1 a 8; mas são lhes outorgadas duas numerações; uma, a contar desde as peças brancas, que chama linha 1 onde estão as peças brancas, linhas dois as que estão os peões brancos, e assim até a linha 8 onde então as peças negras. A outra numeração, que corresponde às negras, é ao contrário. Chama 1 à linha das peças das negras e segue chamando 2 a de seus peões, e assim até 8, as linhas das peças brancas. Ao descrever jogadas brancas se adota a primeira numeração e a segunda, ao descrever jogadas das negras.

Veja-se a respeito no seguinte quadro:

Da combinação da designação de linhas e colunas resulta que as casas têm duas designações, uma para as brancas e outra para as negras. Para as brancas se chamam como se indica o diagrama nº 35.

Para as negras como no diagrama nº 36.

Ambas dependem da simples coincidência dos nomes das colunas e linhas e são muito fáceis de lembrar.

NOTA: Para dominar esta nomenclatura o aficionado pode tomar diagramas e indicar para si as colunas TD, CD, BD, D, R, BR, CR e T; depois, ao azar, BR, CR, R, TR, TD, e depois as linhas como as conta as brancas e como as conta as negras. Depois indicar a posição das peças, por exemplo: o B em 3TD, o rei em 2TD, a dama em 3CR, peões em 2CD, 3BD, 4D, e assim até que compreenda imediatamente as características que, por essa nomenclatura, corresponde a cada casa. Poucos minutos bastam para compreender isso perfeitamente.

AS PEÇAS: as peças na nomenclatura descritiva se designam pela inicial de seu nome.

Assim para o Rei se escreve R; Dama, D; Torre, T; Bispo, B; Cavalo, C; Peão, P.

Além disso, completam estes sinais os seguintes:

Roque se designa assim: O – O, se é curto ou do lado do rei, e O – O – O, se é grande ou do lado da dama.

Xeque, simboliza-se com uma pequena cruz + posta ao lado da jogada.

Mate com duas cruces ++ ou a palavra mate.

Tomar uma peça por um xis.

Além disso se costuma empregar ao comentar partidas o sinal de exclamação (!) para indicar uma boa jogada, e um sinal de interrogação (?) para indicar uma jogada ruim.

Estes são todos os elementos da nomenclatura do xadrez.

## SISTEMA ALGÉBRICO

O sistema algébrico, cuja criação data de séculos, e que com o passar do tempo se estabeleceu como preferido na maior parte do mundo enxadrístico, por resolução nos últimos congressos da Federação Internacional de Xadrez, incorporou-se oficialmente para sua forma de notação em todos os torneios e disputas com ranking internacional. De fato o sistema descritivo, muito em voga nos países da América Latina ficou obsoleto, o sistema algébrico tem maior divulgação especialmente em toda a gama de informação dentro da literatura enxadrística.

Com a apresentação dos seguintes diagramas oferecemos esta descrição do tabuleiro para a notação algébrica, que é muito simples e se baseia na leitura e escrita de letras e números. (Diagrama nº 45.)

Se colocamos o tabuleiro sobre a mesa para que tenhamos a casa branca no canto à direita (como estabelecem as regras), se observará que existem oito colunas e oito linhas.

A notação das colunas com letras minúsculas: a, b, c, d, e, f, g e h, da esquerda para a direita em ordem alfabética e a notação das linhas com números de 1 a 8. Sempre tomando como referência as peças claras. Essa orientação das casas é válida para ambos os jogadores.

Cada uma das casas, fica definida pela combinação de uma letra, que indica uma coluna, e de um número, que indica uma linha, estabelecendo um “nome” para cada uma destas casas, de modo permanente. (Diagrama nº 45b.)

As casas estão indicadas invariavelmente do lado das brancas e o adversário que controla as peças negras não tem a sua esquerda a casa “a1” mas “h8” e ao lado estão as linhas horizontais de 8 a 1.

Com o início do jogo as peças brancas se encontram sobre as linhas 1 e 2 e as peças negras sobre as linhas 7 e 8.

A continuação uma breve indicação de como se deve proceder para anotar uma partida ou uma posição de xadrez.

Em uma partida, as peças, exceto os peões, designam-se pela inicial e é suficiente indicar a casa em que ocasionalmente se encontra. O movimento das peças se reproduz a través das indicações das mesmas casas. À letra inicial da peça, salvo o peão se adiciona à casa de partida e a casa de chegada. Na notação abreviada são omitidas as casas de partida.

Então Bf4 significa que o bispo sobre a casa c1 é colocado na casa f4 e de forma abreviada se escreve Bf4. Ou e5 significa que o peão sobre a casa e7 é levado à casa e5. Abreviando: e5.

Quando duas peças similares podem jogar numa mesma casa a notação abreviada se completa da seguinte maneira: se por exemplo, dois cavalos da mesma cor se encontram em g1 e d2 respectivamente, ambos podem chegar à casa f3, então será escrito nesse exemplo: Cg1-f3 ou se for Cd2-f3, na notação abreviada Cgf3 ou Cdf3. E se dois cavalos da mesma cor se encontram em g1 e g5, também podem jogar na casa f3, e se escreverá Cg1-f3 ou C1f3 e Cg5-f3 ou C5f3 respectivamente.

Os roques são anotados do mesmo modo como na notação descritiva, a saber: O – O roque com a torre de h1 ou de h8(roque curto) e o roque O – O – O com a torre de a1 ou a8 (roque grande).

São iguais os demais sinais e abreviaturas: x indica a captura e pode ser eliminado na abreviação dos peões, indicando-se apenas a movimentação de uma coluna para outra, por exemplo cxd3, pode ser abreviado por cd3. A captura com as peças podem ser indicadas também adicionando atrás da peça dois pontos (:).

Por exemplo: Rxf4 pode ser anotado também com R:f4.

Se um peão toma ao passo deve ser indicado o lugar a onde chega o peão. Exemplo: a:b6; f:g3; e:d6, etc.

Os demais sinais são iguais ao sistema descritivo.

+ Xeque.

++ Mate.

! Bom Lance

? Lance Ruim

A notação algébrica facilita a reprodução das partidas dos livros e revistas da literatura enxadrística mundial, pois apenas a indicação da peça figura ali com uma letra do alfabeto do idioma estrangeiro, o que não é difícil conhecer e aprender, por tratar-se de apenas cinco letras.

Para que o leitor se familiarize com a notação algébrica, adicionamos na continuação um exemplo:

Branças: Dr. Karel Skalicka

Negras: Dr. Walter Michel

Gambito da dama

Olimpíada de Xadrez. Praga. 1931.

- |            |      |
|------------|------|
| 1. d4      | d5   |
| 2. c4      | e6   |
| 3. Cc3     | Cf6  |
| 4. Bg5     | Cd7  |
| 5. e4      | Be7  |
| 6. Cf3     | c6   |
| 7. a3      | 0-0  |
| 8. Bd3     | dxç4 |
| 9. Bxc4    | c5   |
| 10. 0-0    | b6   |
| 11. De2    | Bb7  |
| 12. Tf1-d1 | çxd4 |
| 13. Cxd4   |      |

Ameaçando 14. Cxe6, fxe6; 15. Bxe6+, Rh8; 16. Bxf6, e as brancas recuperam a peça ganhando dois peões.

13. Cf6-d5

14. Bxe7 Cxc3

Depois de 14. Dxe7, as brancas ganham um peão: 15. Bxd5, exd5; 16. Cf5 , De6; 17. Cxd5!, Bxd5; 18. Txd5!, Cf6; 19. Tb5, a6; 20. Cd4, salvando a torre branca.

15. Dg4

O prólogo de uma bonita combinação.

15. Dxe7

16. Cxe6! fxe6

As negras não encontram a melhor defesa: 16. ...., g6; 17. Cxf8, Ce5; 18. Td7!, Dxf8; 19. Dd4!, Cxc4; 20. Dxc3, Bc8!; 21. Td4, Ce5; 22. Dc7, Dc5!; 23. Td8+, rg7; 24. Tc1, Dxc7; 25. Txc7, Bb7; 26. Txa8, Bxa8; 27. Txa7, e não é fácil para as brancas forçarem a vitória.

17. Td1xd7!

Seria ruim se: 17. Bxe6+, Rh8; 18. Txd7, porque 18. ...., Df6; 19. f3, Bc8!; 20. Td6, ch5 e as negras ganham uma peça.

17. De7-f6

18. Dxe6+ Dxe6

19. Bxe6+ Rh8

20. Txb7 Ce4

21. Tf7 Txf7

22. Bxf7 Cxf2

23. Rxf2 Tf8

24. Re2 Txf7

25. Tf1! (1-0)

## PARA COMPREENDER AS PARTIDAS EM IDIOMAS ESTRANGEIROS

Como estes sistemas são universais, dominando ambos, descritivo e algébrico, pode-se reproduzir partidas de qualquer idioma sabendo apenas a inicial que empregam para cada peça, pois a designação da casa é igual.

## LÉXICO COMUM

No xadrez são usadas muitas expressões com as quais é fundamental familiarizar-se para compreender o sentido do que dizem os comentaristas e tratadistas. São expressões muito úteis que facilitam a clara compreensão do jogo.

Indicamos por hora as principais referentes ao tabuleiro que compreendem as colunas TD, CD, BD e D, ou “a” “b” “c” e “d”.

ALA DO REI, OU FLANCO DO REI: A metade do tabuleiro que é formada pelas colunas TR, CR, BR e R, ou também “h” “g” “f” e “e”.

Ala da dama, ou flanco da Dama: A metade do tabuleiro que é formada pelas colunas TD, CD, BD e D, ou também “a” “b” “c” e “d”.

PEÇAS MAIORES: A dama e as torres.

PEÇAS MENORES: Os cavalos e bispos.

Centro: A parte central do tabuleiro formada pelas quatro casas centrais 4R e 4D das negras e das brancas, dito de outra forma: as casas e4, d4, e5 e d5. Por extensão as 16 casas centrais (diagrama nº 47).

Peões Centrais: Os peões do rei e dama de ambos os lados e por extensão os peões dos bispos. Ou seja peões e, d e também c e f.

Casas brancas: O conjunto de casas por onde passa o bispo das casas brancas. São trinta e duas.

Casas negras: O conjunto de casas por onde passa o bispo das casas negras. São trinta e duas.

Coroar um peão: levar o peão à primeira linha adversária, ou seja, conduzir um peão da segunda linha, no caso das peças brancas, ou sétima linha, no caso das peças negras, à oitava linha, para as brancas, ou à primeira linha, para as negras, e promovê-lo a uma peça menor ou maior.



## ANEXO B

### GLOSSÁRIO

Glossário espanhol/português de termos relativos ao xadrez encontrados no *Tratado General de Ajedrez* com suas respectivas traduções para o português e conceitos dados em espanhol por Roberto G. Grau e traduzidos por nós. Também trazemos as definições em português dadas por Luís Abel O. Santos em sua Apostila de Xadrez da Universidade do Contestado publicada em 2005 e as definições presentes no livro de James Eade, *Xadrez para Leigos*, 2ª edição, publicado em 2010.

#### **alfil**, bispo

**Tratado General de Ajedrez:** *“el alfil puede moverse a cualquier casilla de las diagonales a que pertenece la casilla que ocupa”*

**Tradução:** O bispo pode mover-se a qualquer casa das diagonais à que pertence a casa que ocupa.

**Apostila de Xadrez:** “Move em todas as diagonais que tiverem relação com a casa onde estiver posicionado, não passa por cima de outra peça, pode avançar e retroceder quantas vezes quiser. Captura exatamente da mesma forma que move. O movimento do bispo se assemelha ao formato de um X (X). É importante perceber que temos um bispo que andarás somente nas diagonais brancas e o outro somente nas diagonais pretas”

**Xadrez para Leigos:** “Um bispo pode se mover por qualquer número de casas, mas somente nas diagonais e até que outra peça esteja no caminho. Se essa peça for uma peça do oponente, o bispo pode capturá-la, é claro, removendo-a”

#### **caballo**, cavalo

**Tratado General de Ajedrez:** *“el caballo marcha una casilla como torre y una como alfil, alejándose de la casilla de donde sale”*

**Tradução:** O cavalo anda uma casa como torre e uma casa como bispo, distanciando-se da casa de onde sai.

**Apostila de Xadrez:** “É a única peça que pode pular sobre as outras, pode avançar e retroceder no tabuleiro e captura somente na casa de destino. Seu movimento é chamado de L, pois desenha um L quando se movimenta. Tecnicamente descrevendo o seu movimento é duas casas para coluna ou fileira e uma para a esquerda ou direita. O cavalo sempre terminará seu movimento em cor contrária a casa inicial”

**Xadrez para Leigos:** “A maneira mais fácil de entender o movimento do cavalo é pensar nele como uma forma em L em qualquer direção. Duas casas para cima e uma para o lado, ou uma casa para baixo e duas para o lado, ou qualquer combinação semelhante. Ele faz as capturas do mesmo modo como as outras peças do xadrez, substituindo a peça ou peão que ocupa a casa na qual ele parou”

## **coronamiento del peón,** coroamento do peão

**Tratado General de Ajedrez:** *“Un peón puede, por sus sucesivos avances, llegar a la última línea del tablero. Si logra hacerlo, se dice que ese peón se corona, y el jugador que corona uno de sus peones debe transformarlo inmediatamente en cualquier pieza de su color, excepto rey y peón”*

**Tradução:** Um peão pode, através de avanços sucessivos, chegar à última linha do tabuleiro. Se consegue isso, diz-se que esse peão é coroado, e o jogador que coroa um de seus peões deve transformá-lo imediatamente em qualquer peça de sua cor, exceto rei e peão.

**Apostila de Xadrez:** “Um peão, ao alcançar a última fileira, obrigatoriamente se transforma em qualquer peça, exceto rei e peão.”

**Xadrez para Leigos:** “Esteja sempre alerta quanto a uma oportunidade de criar um peão passado que possa continuar marchando desimpedido em direção a casa de coroação”

## **Columns,** colunas

**Tratado General de Ajedrez:** *“las ocho filas verticales de casillas”*

**Tradução:** As oito filas de casas vercais.

**Apostila de Xadrez:** “seqüência vertical de 8 casas alternadas, brancas e pretas”

**Xadrez para Leigos:** “As colunas são seções que vão de cima a baixo do tabuleiro de xadrez, e cada tabuleiro possui oito delas. Porque os números indicam as fileiras, são usadas letras para indicar as colunas, que são denominadas da esquerda para a direita”

## **dama,** dama

**Tratado General de Ajedrez:** *“la dama se mueve a cualquier casillas de la columna, fila o diagonales a que pertenece la casilla que ocupa”*

**Tradução:** A dama se move a qualquer casa da coluna, linha ou diagonal que pertence a casa que ocupa.

**Apostila de Xadrez:** “Move em todas as fileiras, colunas e diagonais que tiverem relação com a casa onde estiver posicionada, não passa por cima de outra peça, pode avançar e retroceder quantas vezes quiser. Captura exatamente da mesma forma que move. Omovimento da dama é a soma do movimento da torre com o movimento do bispo”

**Xadrez para Leigos:** “Os movimentos da rainha são simplesmente a combinação do movimento para cima e para baixo e de um lado para o outro da torre, e dos movimentos diagonais do bispo – basicamente, ela pode se mover por qualquer número de casas, em qualquer direção. Sua única restrição é que ela não pode

pular por cima das peças. A rainha captura um oponente tomando o lugar do oponente no tabuleiro”

## **diagonales,** diagonais

**Tratado General de Ajedrez:** *“cualquiera de los conjuntos de casillas de un mismo color que cruzan en línea recta el tablero, formando con las columnas y líneas un ángulo de 45°”*

Tradução: Qualquer dos conjuntos de casas de uma mesma cor que cruzam em linha reta o tabuleiro, formando com as colunas e com as linhas um ângulo de 45°.

**Apostila de Xadrez:** “seqüência de casas da mesma cor, dispostas num mesmo sentido, variando de 2 a 8 casas.”

**Xadrez para Leigos:** “As diagonais são sempre compostas por casas com a mesma cor. Você pode ter diagonais com casas claras e diagonais com casas escuras – mas nunca diagonais com duas cores”

## **enroque,** roque

**Tratado General de Ajedrez:** *“movimiento combinado del rey y de la torre. [...] deben estar el rey y la torre en la primera línea y em sus casillas iniciales y no debe haber piezas entre ellos, y se procede dando con el rey dos pasos en dirección a la torre que se va a enrocar. Después se toma la torre y se la coloca al lado del rey. Ambos movimientos son una sola jugada”*

**Tradução:** Movimento cominado do rei e da torre. [...] o rei e a torre devem estar na primeira linha e em suas casas iniciais e não deve haver peças entre eles, dá-se com o rei dois passos em direção à torre para a qual irá rocar. Depois a torre é colocada ao lado do rei. Ambos movimentos são uma única jogada.

**Apostila de Xadrez:** “é o movimento combinado entre o rei e a torre em uma mesma jogada. É o único movimento em que se movem duas peças ao mesmo

tempo, e só pode ser realizado uma vez durante toda a partida. Geralmente ele é usado para a proteção do rei e ativação da torre envolvida”

**Xadrez para Leigos:** “O roque é um movimento que protege o rei e ativa uma torre ao mesmo tempo. É também o único momento no xadrez em que você pode mover duas peças ao mesmo tempo. Você pode enrocar no lado do rei (direita) ou no lado da rainha (esquerda), mas a regra é a mesma: o rei se move em duas casas para a direita ou para a esquerda, e a torre se movimenta ao redor do rei e ocupa a casa adjacente ao rei, acabando no lado oposto ao rei”

## **grandes diagonales,** grandes diagonais

*Tratado General de Ajedrez: “las [diagonales] que comprenden ocho casillas”*

**Tradução:** As [diagonais] que têm oito casas.

**Apostila de Xadrez:** (Não faz menção)

**Xadrez para Leigos:** (Não faz menção)

## **jaque,** xeque

*Tratado General de Ajedrez: “la acción de poner una pieza en tal posición que ataque al rey se llama dar jaque al rey”*

**Tradução:** A ação de pôr uma peça em uma posição que ataque ao rei se chama dar xeque.

**Apostila de Xadrez:** “O rei é a única peça que não pode ser tomada, porem é frequentemente atacado pelas peças adversarias e, quando isto ocorre, é o que se chama de xeque.”

**Xadrez para Leigos:** “Um ataque ao rei oponente por uma peça ou peão. Quando em xeque, um jogador deve fazer uma das seguintes opções: (a) mover o rei para

fora do xeque, (b) interpor uma peça ou peão, ou (c) capturar a peça que dá o xeque”

## **líneas,** fileiras, linhas

*Tratado General de Ajedrez: “las ocho filas de casillas horizontales”*

**Tradução:** As oito filas de casas horizontais.

**Apostila de Xadrez:** “seqüência horizontal de 8 casas alternadas, brancas e pretas”

**Xadrez para Leigos:** “As fileiras são filas que vão de um lado ao outro do tabuleiro de xadrez e são referidas por meio de números. Cada tabuleiro de xadrez possui oito fileiras, que são numeradas da parte inferior do tabuleiro (onde as peças brancas são dispostas) até a parte superior”

## **mate,** mate, xeque-mate

*Tratado General de Ajedrez: “puede acontecer que el rey esté atacado y, sin embargo, no puede moverse. Esa situación es el mate”*

**Tradução:** É possível que o rei esteja atacado e, no entanto, não possa mover-se. Essa situação é o xeque-mate.

**Apostila de Xadrez:** “Colocar o rei adversário ‘sob ataque’, de tal forma que o adversário não tenha lance legal a evitar a ‘captura’ de seu rei no lance seguinte”

**Xadrez para Leigos:** “Quando um rei está em xeque e não consegue realizar um movimento para sair do xeque, diz-se que o rei sofreu o xeque-mate (ou simplesmente “mate”), e o jogo acaba”

## **partida tablas,** empate

**Tratado General de Ajedrez:** *“la partida de ajedrez es tablas cuando el rey del jugador (el que corresponde jugar) no se encuentra en jaque, y le es imposible al jugador efectuar ninguna movida reglamentaria”*

**Tradução:** A partida de xadrez está empatada quando o rei do jogador (o que deve jogar) não se encontra em xeque, e é impossível que o jogador efetue qualquer jogada legal.

**Apostila de Xadrez:** “quando o jogador não pode jogar com o rei para nenhuma casa, não têm peças para jogar ou não pode jogar com elas, e não se encontra em xeque”

**Xadrez para Leigos:** (Não faz menção)

## **peón,** peão

**Tratado General de Ajedrez:** *“el peón avanza en la columna em que se halla colocado, un paso adelante solamente (no puede retroceder nunca). Saliendo de sua casilla inicial, o sea la que corresponde por la colocación de las piezas, puede avanzar, según desee el jugador, tanto uno como dos pasos”*

**Tradução:** O peão avança na coluna em que se encontra colocado, um passo a frente apenas (não pode recuar nunca). Saindo de sua casa inicial, ou seja a que lhe corresponde pela colocação das peças, pode avançar, segundo queira o jogador, tanto um como dois passos.

**Apostila de Xadrez:** “movimenta-se uma casa de cada vez (com exceção da primeira vez onde opcionalmente pode mover duas casas), somente para frente, não sendo permitido nunca que retroceda. Não pula por cima de outras peças e é a única peça do xadrez que se movimenta de uma maneira e captura de outra. A captura é feita uma casa em diagonal a partir do ponto onde estiver”

**Xadrez para Leigos:** “O peão só pode se mover uma casa à frente, exceto em seu primeiro movimento, quando ele tem a opção de andar uma ou duas casas para a frente. Um peão não pode andar para trás ou para os lados – apenas para a frente”

**rey,** rei

*Tratado General de Ajedrez: “el rey se mueve a cualquiera de las casillas inmediatas a la que ocupa”*

**Tradução:** O rei se move a qualquer uma das casas imediatas à que ocupa.

**Apostila de Xadrez:** “Move em todas as fileiras, colunas e diagonais que tiverem relação com a casa onde estiver posicionado, mas somente uma casa cada lance, não passa por cima de outra peça, pode avançar e retroceder quantas vezes quiser. Captura exatamente da mesma forma que move. É a peça mais importante do jogo, pois o objetivo do xadrez é aprisionar o Rei. É a única peça que não pode ser capturada durante todo o jogo, portanto permanecerá sempre no tabuleiro”

**Xadrez para Leigos:** “O rei pode se mover por uma casa em qualquer direção, exceto pela possibilidade única de enrocar”

**tablero,** tabuleiro

*Tratado General de Ajedrez: “[El tablero es] compuesto de ocho hileras de ocho casillas cada una”*

**Tradução:** [O tabuleiro é] composto por oito fileiras de oito casas cada uma.

Apostila de Xadrez: Formado por 64 casas (8 x 8), de cores alternadas, geralmente divididas em brancas e pretas.

**Xadrez para Leigos:** “Ele [o tabuleiro] é composto por 64 casas igualmente divididas entre 32 casas de cor clara e 32 casas escuras”

**tomar al paso,** tomar na passagem, tomar ao passo, en passant



**Tratado General de Ajedrez:** *“Si en una columna vecina el peón enemigo avanza dos pasos, según tiene derecho a hacerlo en su primera movida, y nuestro peón está avanzado de modo que ataca la casilla intermedia (la casa que salta el peón), tenemos derecho a capturar ese peón al paso”*

**Tradução:** Se em uma coluna vizinha o peão inimigo avança duas casas, segundo tem direito a fazê-lo em sua primeira jogada, e nosso peão está avançado de modo que ataca a casa intermediária ( a casa que o peão salta), temos direito a capturar esse peão ao passo.

**Apostila de Xadrez:** “captura de um peão que, ao mover duas casas direto (mov. inicial), salta uma casa atacada por um peão adversário em coluna adjacente (que deverá estar, portanto, na quinta fileira). Este peão adversário poderá, então, realizar a captura como se o peão tivesse movido somente uma casa. A captura “na passagem” somente poderá ser efetuada imediatamente após ocorrer a situação, não sendo permitida a tentativa em lances posteriores”

**Xadrez para Leigos:** “este termo refere-se à captura de um peão que se moveu duas casas para a frente por um peão do oponente na quinta fileira. Você pode capturar en passant apenas imediatamente após o movimento do peão duas casas para a frente. O peão que captura se move diagonalmente para a frente em uma casa e captura o peão como se ele tivesse andado apenas uma casa para a frente.

## **torre,** torre

**Tratado General de Ajedrez:** *“la torre se puede mover a cualquier casilla de la fila o columna a que pertenece la casilla que ocupa”*

**Tradução:** A torre pode mover-se a qualquer casa da linha ou da coluna pertencentes a casa que ocupa.

**Apostila de Xadrez:** “Move em todas as fileiras e colunas que tiverem relação com a casa onde estiver posicionada, não passa por cima de outra peça, pode avançar e retroceder quantas vezes quiser. Captura exatamente da mesma forma que move. O movimento da torre assemelha-se ao formato de uma cruz (+)”

**Xadrez para Leigos:** “A torre tem a liberdade de se movimentar por qualquer número de casas, mas apenas em linhas retas, de cima para baixo ou de um lado para o outro.”

