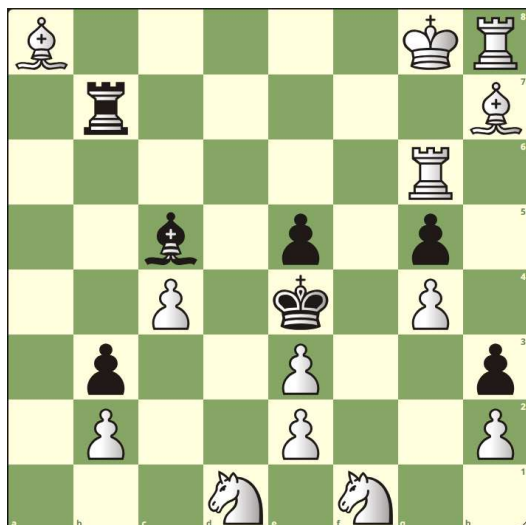


QUESTÕES DE 3 PONTOS

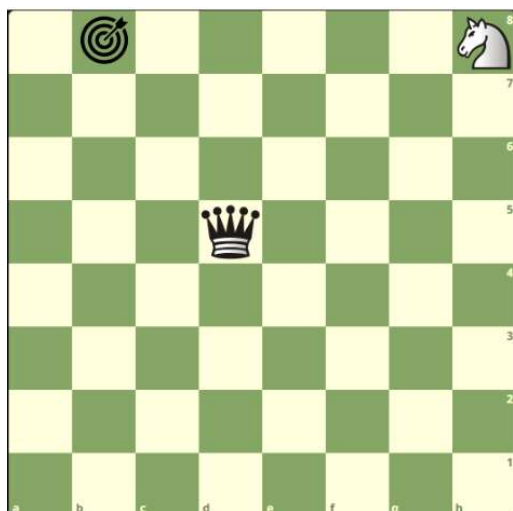
QUESTÃO 01



Dada a posição no diagrama, as Brancas têm 14 lances possíveis. Sua missão é encontrar o **único lance** entre eles que **NÃO resulta em Xeque-Mate** nas Pretas. Todos os outros 13 lances são mate em 1. Com que peça essa jogada é possível?

- A) Bispo
- B) Cavalo d
- C) Cavalo f
- D) Torre g ao longo da 6ª Fileira
- E) Torre g ao longo da coluna g

QUESTÃO 02

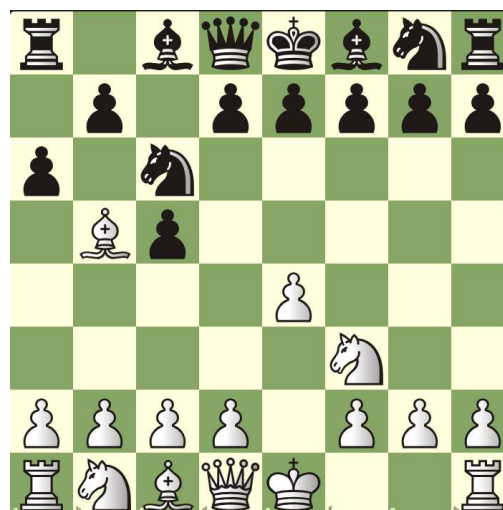


Imagine um tabuleiro de Xadrez com um Cavalo Branco em h8 e uma Dama Preta em d5. Qual a menor quantidade de lances você precisaria para levar o Cavalo para a casa b8, sem parar em casas controladas pela Dama e nem a capturar:

- A) 8 B) 10 C) 12 D) 14 E) 16

QUESTÃO 03

No diagrama, temos uma sequência de Abertura da Defesa Siciliana – Variante Rossolimo: 1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. Bb5 a6. A vez de jogar é das **BRANCAS**. Em qual das alternativas abaixo, as Brancas irão perder o **BISPO** em uma armadilha:



- A) Bxc6 B) Ba4 C) Bd3 D) Be2 E) Bf1

QUESTÃO 04

Ao longo dos séculos, o xadrez deixou de ser um jogo exclusivo da nobreza e passou a ser utilizado em escolas, centros comunitários e programas sociais.

Projetos em países como Cuba, Rússia e Brasil mostram que o xadrez pode

desenvolver raciocínio lógico, concentração e tomada de decisão, promovendo inclusão e cidadania.

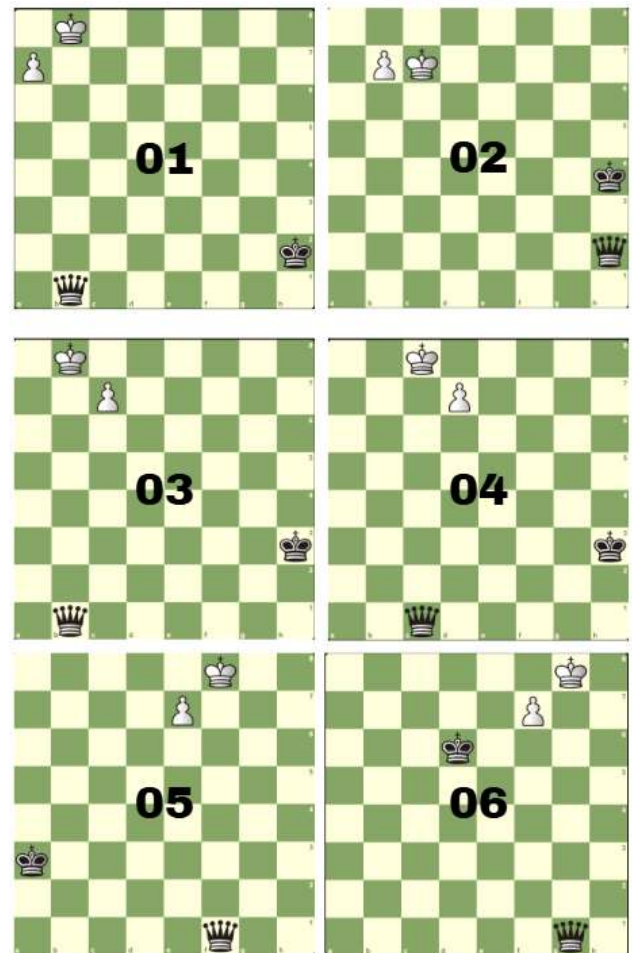
A utilização do xadrez em programas educacionais e sociais representa:



- A) Uma forma de elitizar o pensamento estratégico, restringindo o jogo a quem tem mais escolaridade.
- B) Uma tentativa de substituir disciplinas tradicionais por atividades lúdicas.
- C) Um exemplo de como o esporte e o jogo podem atuar como instrumentos de transformação e inclusão social.
- D) Um resgate da tradição aristocrática europeia do xadrez.
- E) Uma estratégia para manter as pessoas afastadas de debates políticos e sociais.

QUESTÃO 05

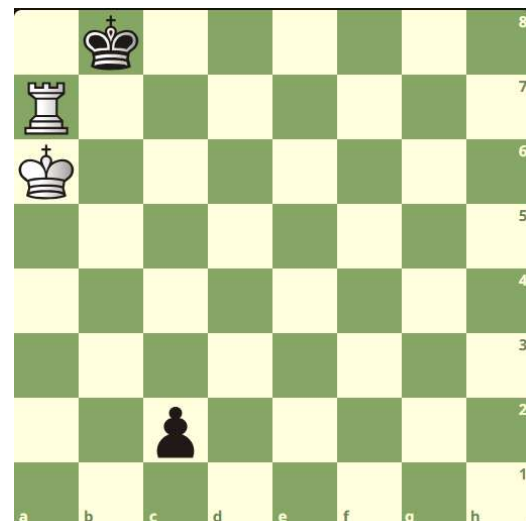
Apesar da superioridade Material da Dama em relação ao Peão, existem situações em que, nem mesmo ela é capaz de vencer a partida contra um Peão bem-posicionado na 7ª ou 2ª Fileira. Observe os diagramas a seguir e indique a alternativa em que apresenta todos os tabuleiros em que a partida termina empatada, caso os dois jogadores efetuem os melhores lances possíveis:



- A) 01 e 03
- B) 01, 03 e 06
- C) 01, 02 e 03
- D) 02, 04 e 05
- E) 03 e 06

QUESTÃO 06

No diagrama a acima BRANCAS jogam.

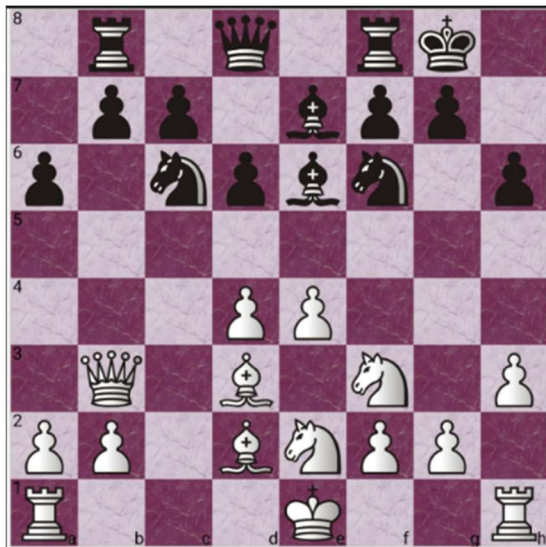


Temos um final com forte desequilíbrio material. Analisando atentamente podemos concluir que após as melhores jogadas o resultado da partida deve ser:

- A) Brancas ganham, pois tem uma torre por um peão, impedem a coroação.
- B) Brancas ganham, com xeque mate em 3 lances
- C) Empate por afogamento
- D) Empate por xeque perpétuo
- E) Pretas ganham um final técnico de Dama vs Torre

QUESTÃO 07

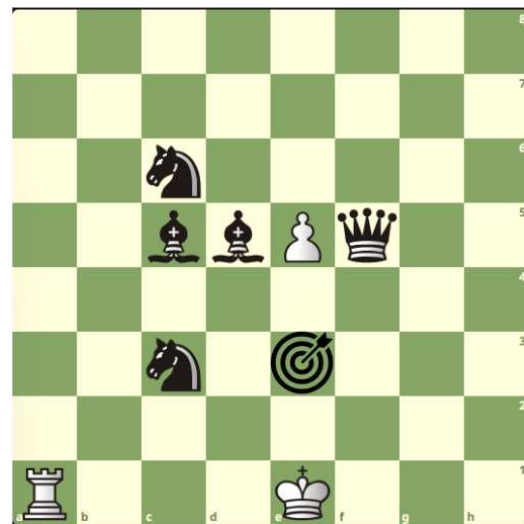
No diagrama abaixo, a vez de jogar é das BRANCAS. Elas possuem uma jogada tática que lhe dará vantagem material. Qual das opções abaixo representa o **código secreto** da jogada que as BRANCAS devem fazer?



- A) C)
- B) D)
- E)

QUESTÃO 08

Apenas a torre branca se move. Qual a quantidade mínima de movimentos que a Torre precisa fazer para chegar ao alvo em e4, sem capturar nenhuma peça ou mover onde a torre possa ser capturada.



- A) 6 B) 7 C) 8 D) 9 E) 10

QUESTÃO 09

Imagine um Tabuleiro de Xadrez, com a seguinte posição:

Branças: ♔ g1, ♙ (f2, g2 e h2), ♘ f3

Pretas: ♚ e8, ♜h4, ♞g4

As pretas têm a vez de jogar: Qual a sequência de Lances que leva ao Xequre-Mate?



- A) 1. ... Dxf2+, 2. Rf1 Dh1#
- B) 1. ... Dd8, 2. Ce1 Dd1, 3. h3 Dxe1#
- C) 1. ... Dxf2+, 2. Rh1 Df1+, 3. Cg1 Cf2#
- D) 1. ... Dxf2+, 2. Rh1 Dg1+, 3. Rxf1 Cf2#
- E) É impossível dar xeque mate

QUESTÃO 10

👑 O Estudo dos Finais no Xadrez

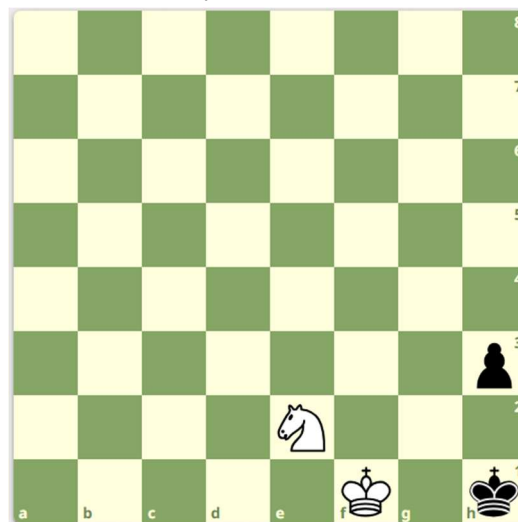
O estudo dos **finais** é, indiscutivelmente, a parte mais técnica e profunda do xadrez. O enxadrista que domina esta fase do jogo desenvolve uma **compreensão refinada e abrangente** da arte estratégica.

Frequentemente, os finais transcendem a técnica pura e revelam-se **artísticos**, apresentando ideias originais e, por vezes, surpreendentes. O diagrama a seguir ilustra um exemplo histórico e

engenhoso: um desses **estudos de finais** data do ano de **1737**.

Instruções:

Analise a posição no diagrama e as proposições abaixo. Considerando que **ambos os jogadores farão os melhores lances** em cada jogada, encontre a alternativa que descreve a solução correta (o resultado ou a sequência de lances decisiva):



- I) Independentemente de quem tiver a vez a posição empata, pois Cavalo vs Peão, resultará em um final de insuficiência material.
- II) BRANCAS A JOGAR, as brancas vencem, aplicam xeque mate no rei que fica abafado (preso pelas próprias peças)
- III) PRETAS A JOGAR, as brancas vencem com xeque mate em 1 jogada

- A) (V) (F) (V)
- B) (F) (V) (V)
- C) (V) (V) (F)
- D) (F) (V) (F)
- E) (V) (F) (F)

QUESTÕES DE 4 PONTOS

QUESTÃO 11

Em uma posição complexa de meio-jogo ou final, o jogador de brancas identifica que o jogador de pretas possui apenas uma debilidade estrutural (por exemplo, um peão isolado em h7 que, no momento, é facilmente defendida).

Seguindo o Princípio das Duas Debilidades, qual é a razão estratégica *principal* pela qual o jogador de brancas deve buscar a criação de uma segunda debilidade (por exemplo, um posto avançado em d6 ou um peão atrasado em b7) em uma ala diferente do tabuleiro?

A) A segunda debilidade garante um ataque tático e imediato ao Rei adversário, independentemente da defesa.

B) O objetivo é forçar a simplificação da posição através de trocas de peças para entrar em um final onde a única debilidade será decisiva.

C) A estratégia visa apenas atrair o Rei adversário para o lado do tabuleiro onde a segunda debilidade foi criada, facilitando a penetração das Torres.

D) A segunda debilidade serve primariamente para permitir a imediata troca da peça mais forte do adversário que está defendendo a primeira debilidade.

E) A criação da segunda debilidade força o adversário a dividir suas peças defensivas e recursos, sobrecarregando-os e tornando uma das fraquezas (ou ambas) insustentável sob pressão.

QUESTÃO 12

Cada estrutura de peões no xadrez define planos estratégicos típicos e manobras frequentes para ambos os lados.

Com base nisso, analise as afirmações a seguir:

I. Na estrutura Carlsbad, um plano típico das brancas é o avanço dos peões b4–b5, conhecido como ataque de minoria, enquanto as pretas costumam buscar contra jogo no centro ou na ala do rei.

II. Na estrutura Maróczy, as brancas possuem uma vantagem de espaço e o controle da casa d5.

III. Em ambas as estruturas, a troca do bispo de casas brancas (ou seja, o bispo de “c1” das brancas) é geralmente desejável, seja porque enfraquece o controle sobre as casas centrais ou por trocar o bispo mau pelo bispo bom.

Assinale a alternativa CORRETA:

- a) Apenas I está correta.
- b) Apenas II está correta.
- c) Apenas I e II estão corretas.
- d) Apenas I e III estão corretas.
- e) Todas estão corretas.

QUESTÃO 13

O Peão e a Mobilidade Social

O xadrez surgiu na Índia antiga como Chaturanga, em uma sociedade de castas, onde a posição social era fixa e imutável.



Quando o jogo se espalhou pela Europa medieval, passou a refletir a sociedade de estamentos, na qual a ascensão social, embora difícil, era possível.

Nesse contexto, surge a regra que permite ao peão “coroar”, ou promover-se em outra peça, exceto o Rei, ao alcançar o final do tabuleiro.

Historicamente, o fato de o peão poder se transformar em outra peça ao final do tabuleiro simboliza:

- A)** A crença de que todos os indivíduos possuem o mesmo poder político, independentemente de sua origem.
- B)** A substituição da monarquia por sistemas democráticos na Idade Média.
- C)** A valorização do mérito individual e a possibilidade de ascensão dentro da sociedade de estamentos europeia.
- D)** A representação do poder absoluto do rei sobre todas as classes sociais.
- E)** A volta às tradições rígidas do sistema de castas indiano.

QUESTÃO 14

Em um torneio Blitz de 3 minutos com 2 segundos de incremento por lance, uma partida entre Goku e Vegeta está em um momento crítico. Goku realiza uma jogada, aciona o relógio e, acidentalmente, derruba algumas peças do tabuleiro. Vegeta prontamente aciona o relógio para que Goku arrume as peças que foram deslocadas, fazendo com que o tempo de Goku se esgote. Vegeta alega que venceu por tempo, enquanto Goku afirma que a ação de Vegeta foi incorreta, pois ele não teve tempo de arrumar as peças.



Como o árbitro deveria agir? Considere que a partida tinha a supervisão adequada e seguindo as Leis do Xadrez.

- A)** Por comportamento inadequado e persistente por parte de ambos os jogadores, a decisão do árbitro, de acordo com as Leis do Xadrez, é declarar a perda mútua da partida.
- B)** Por comportamento inadequado de ambos, a partida é encerrada, e segunda as leis do xadrez aplicar 0,5 - 0,5 para ambos os jogadores.
- C)** Restabelecer o tempo do Goku. Pausar o relógio para que se restabeleça a última posição válida, e acrescentar uma falta a Vegeta, com isso dar um acréscimo de 1 minuto para Goku, pois Vegeta acionou o relógio sem jogar.
- D)** Devolver o tempo do Goku, pausar o relógio para que se restabeleça a última posição válida, advertência a Vegeta.
- E)** Decretar a vitória de Vegeta, pois Goku deveria organizar as peças antes de fazer o acionamento.

QUESTÃO 15

O xadrez prevê diversos mecanismos de empate, tais como: Insuficiência Material, Afogamento, Tripla Repetição e Xeque Perpétuo.

Analisando os 5 diagramas a seguir, e considerando que em todos eles as Negras estão a jogar, identifique o caso em que o *motivo* de empate se difere do padrão majoritário.



Tabuleiro 01



Tabuleiro 02



Tabuleiro 03



Tabuleiro 04



Tabuleiro 05

- A) Tabuleiro 01
- B) Tabuleiro 02
- C) Tabuleiro 03
- D) Tabuleiro 04
- E) Tabuleiro 05

QUESTÃO 16

O estudo das **aberturas no xadrez** é fundamental para a compreensão das estratégias e planos típicos de uma partida. Muitas vezes, a identificação de uma abertura específica pode ser feita apenas pela **estrutura de peões** central e o **posicionamento inicial das peças menores**, mesmo após poucos lances. Essa identificação é crucial para que o jogador possa aplicar o conhecimento teórico pertinente àquela fase do jogo. Diante disso, observe atentamente o diagrama apresentado, que ilustra a

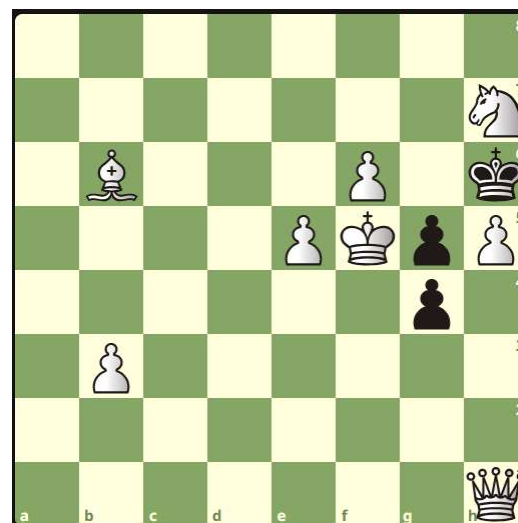
disposição das peças após a sequência inicial de lances. Com base na estrutura resultante, reconhecendo os padrões de desenvolvimento e a relação espacial entre as peças, **assinale a alternativa que nomeia corretamente a abertura de xadrez** que gerou esta posição.



- A) Defesa Francesa
- B) Abertura Italiana
- C) Defesa Caro-Kann
- D) Defesa Siciliana
- E) Sistema London

QUESTÃO 17

Observe o diagrama a seguir e analise as afirmações:



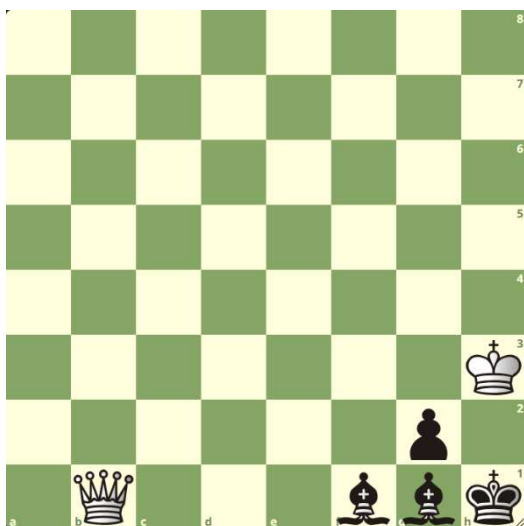
1. Se a vez de jogar for das Pretas as Brancas vencem com Mate em 3 lances.
2. Existe uma possibilidade nessa posição de aplicar Mate em 1, sendo a vez das Brancas.
3. Sendo a vez das Pretas elas conseguem afogar seu Rei.

De acordo com as afirmações acima: Indique a opção que apresenta a alternativa **CORRETA**, quanto a veracidade das informações:

- A) V – V – V
- B) F – F – F
- C) V – V – F
- D) V – F – F
- E) F – V – F

QUESTÃO 18

O domínio dos finais exige uma precisão cirúrgica, especialmente em posições onde o tempo – a posse do lance – define o destino da partida.



O diagrama acima apresenta um final ultrassensível, retirado de um estudo clássico, que ilustra o famoso Paradoxo do Tempo. Nesta posição, o resultado pode se inverter drasticamente: o que é uma vitória forçada para um lado, pode se

tornar um empate ou até uma derrota caso o adversário tenha a vez de jogar. Analise as alternativas e indique a opção correta:

- A) BRANCAS A JOGAR, A posição é empatada, pois as pretas estão em posição de fortaleza.
- B) BRANCAS A JOGAR, As pretas ganham, pois promovem o peão de g. com o plano de ♖e3 seguido de g1=♔
- C) BRANCAS A JOGAR, As brancas vencem com a ideia de deixar as pretas em zugzwang 1. ♔b8 ♖c4 2. ♔e5 ♖f1 2. ♔g3
- D) NEGRAS A JOGAR, As brancas vencem após 1... ♖e3 2. ♔e4 explorando tema da cravada.
- E) NEGRAS A JOGAR, As negras vencem após, 1... ♖h2 com a ideia de coroação.

QUESTÃO 19

Em 1972, o norte-americano Bobby Fischer enfrentou o soviético Boris Spassky no Campeonato Mundial de Xadrez em Reykjavik, Islândia.

O evento ficou conhecido como “O Match do Século” e foi amplamente veiculado nas mídias de todo o mundo.

“Que o match do Campeonato Mundial de Xadrez colocou a Islândia no mapa é um consenso.

Acredito firmemente que foi Spassky quem fez isso, já que a Islândia era sua primeira escolha; sem sua preferência, nunca teríamos sido considerados.

Aqueles eram os dias da Guerra Fria, quando o Ocidente e os comunistas representavam duas ideologias distintas e dominantes.

Um match de xadrez envolvendo um representante de cada lado e ocorrendo exatamente no meio entre a América e a Rússia não poderia ter sido mais simbólico, o que certamente não passou despercebido pela mídia.”

Thorarinsson, no livro *The Match of All Time*

A realização do Campeonato Mundial de Xadrez de 1972 na Islândia e a vitória de Bobby Fischer sobre Boris Spassky podem ser interpretadas como:



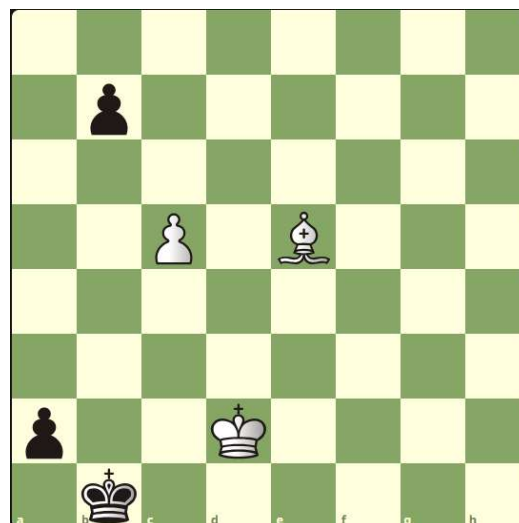
- A) Um evento esportivo neutro, sem relevância geopolítica.
- B) Um símbolo da vitória ideológica dos Estados Unidos sobre a União Soviética, refletindo as tensões da Guerra Fria.
- C) Um esforço soviético para popularizar o xadrez na Europa Ocidental.
- D) Um exemplo de cooperação pacífica que encerrou a Guerra Fria.
- E) Uma demonstração da superioridade intelectual soviética no cenário mundial.

QUESTÕES DE 5 PONTOS

QUESTÃO 21

Analise o diagrama e encontre a alternativa correta, levando sempre em consideração que ambos os jogadores

devem fazer os melhores lances a cada



jogada.

- A) 1. ♖a1 ♔xa1 2. ♕c2 as brancas vencem com xeque mate ao final da corrida de peões
- B) 1. ♖a1 ♔xa1 2. ♕c1 as brancas vencem com xeque mate ao final da corrida de peões
- C) 1. ♖a1 ♔xa1 2. ♕c2 empate, pois os dois jogadores fazem dama ao mesmo tempo.
- D) 1. ♖a1 ♔xa1 2. ♕c4 empate, pois os dois jogadores fazem dama ao mesmo tempo.
- E) 1. ♕d3 a1= ♔ 2. ♖xa1 ♔xa1 3. ♕d3 as brancas ganham, pois tem um rei mais ativo no final de peões.

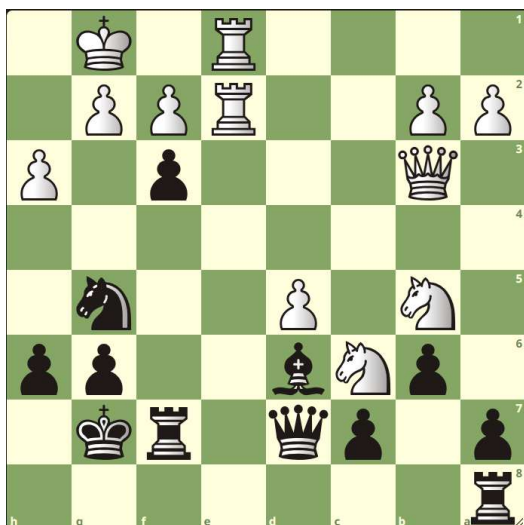
QUESTÃO 22

No xadrez de competição, a transição para os **finais de torre** é extremamente comum, e a diferença entre vitória e empate ou até mesmo a derrota reside frequentemente no conhecimento de posições teóricas. O **Final de Torres de Lucena** é, sem dúvida, um dos estudos mais importante dessa fase do jogo.

Portanto, um conhecimento sólido da técnica de Lucena é considerado essencial para o repertório de qualquer enxadrista. **Considerando o posicionamento ideal das peças e as condições necessárias para a conversão da vitória no Final de Lucena, analise as alternativas e assinale a afirmação que está correta.**

- A)** A posição de Lucena ocorre quando o lado defensor possui o rei na frente do peão passado.
- B)** Na posição de Lucena, o lado defensor sempre consegue o empate se mantiver sua torre na última fileira.
- C)** O objetivo do lado vencedor na posição de Lucena é manter a torre na coluna “a ou h” e dar xeques laterais.
- D)** A posição de Lucena demonstra como construir uma “ponte” com a torre para proteger o rei durante a promoção do peão.
- E)** A posição de Lucena só é possível se o peão estiver nas colunas “a” ou “h”.

QUESTÃO 23



No diagrama apresentado, a partida possuía equilíbrio material. Após o lance das Pretas, 30... f3, as Brancas cometeram um erro decisivo ao responderem com 31. Te3, o que permitiu às Pretas adquirir uma vantagem significativa.

Assinale a alternativa que descreve corretamente o motivo tático pelo qual o lance 31. Te3 é considerado um erro grave.

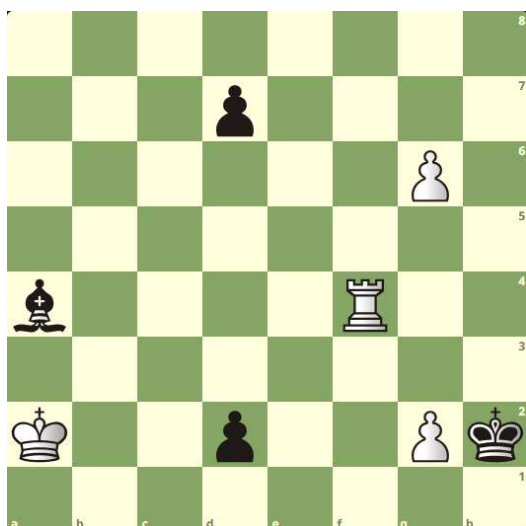
- A)** As pretas irão capturar o peão em g2 e iniciar um Ataque indefensável sobre o Roque das Brancas.
- B)** Sacrificar o Cavalo em h3 permite fragilizar a estrutura do Roque das Brancas e criar um ataque que trará uma vantagem significativa para as Pretas.
- C)** Dama em f5 permite criar uma um ataque que irá colapsar a estrutura defensiva das Brancas em poucos lances.
- D)** Taf8, vai aumentar a pressão sobre a coluna f, fazendo com que a estrutura defensiva das Brancas sofra uma sobrecarga, dando assim uma grande vantagem para as Pretas.
- E)** o simples lance h6, pode parecer inofensivo, mas carrega consigo, a possibilidade de ampliar a vantagem das Pretas nessa posição.

QUESTÃO 24

Leonid Ivanovich Kubbel foi um dos mais prolíficos e talentosos compositores de finais de jogo e problemas de xadrez de sua época.

Kubbel se destacou no mundo do xadrez com sua habilidade única de criar estudos e problemas de finais de jogo. Ele compôs mais de 1.500 desses estudos, e muitos deles foram reconhecidos com prêmios pela sua beleza estética e originalidade. Sua capacidade de encontrar posições intrincadas e soluções surpreendentes fez dele um dos maiores compositores de finais de jogo na história do xadrez.

Qual a melhor jogada para as BRANCAS no diagrama abaixo:



- A) Td4 B) Txa4 C) Tf1 D) Th4+ E) g7

QUESTÃO 25

Essa variante de xadrez é conhecida como Xadrez Solo (ou *Solo Chess*), um tipo de quebra-cabeça (puzzle) para um jogador. O seu objetivo é capturar todas as peças no tabuleiro, exceto uma, seguindo uma sequência contínua de movimentos de captura.

Aqui estão as regras principais para este tipo de puzzle:

✚ Regras do Xadrez Solo (Solo Chess)

1. Movimento de Captura Obrigatório:

- Cada lance que você fizer deve ser um movimento de captura.
- As peças se movem e capturam de acordo com as regras tradicionais do Xadrez (Torres na horizontal/vertical, Bispos na diagonal, Cavalos em "L", etc.).

2. Objetivo Final:

- Você vence o puzzle quando todas as peças do tabuleiro são capturadas, sobrando apenas uma (a peça final).

Considerando as peças no Diagrama, podemos começar a sequência com a(o) _____ e a última peça a ser capturada será a(o) _____.



A alternativa que preenche corretamente as lacunas é:

- A) Cavalo d4 – Bispo b2
 B) Peão c1 – Torre d3
 C) Torre a1 – Cavalo d4
 D) Peão b1 – Torre a1
 E) Bispo a2 – Bispo b2

QUESTÃO 26

Em uma posição de meio-jogo altamente complexa, as Brancas sacrificaram um peão para abrir a coluna 'h' e direcionar um ataque ao Rei Preto (roque pequeno), ganhando uma forte *Iniciativa*. As Pretas, por outro lado, conquistaram o Par de Bispos e asseguraram um Posto Avançado na casa 'd5' (vantagens estáticas significativas). Qual das seguintes avaliações da posição, baseada na priorização dos fatores, é a mais **precisa** para formular o plano de jogo:

- A)** O Par de Bispos é superior a qualquer Iniciativa temporária e deve ser imediatamente utilizado para abrir o centro e criar um final de jogo favorável.
- B)** O fator *Tempo* (a urgência do ataque) anula temporariamente a importância das vantagens estáticas, exigindo que as Pretas se concentrem na defesa profilática e na neutralização da Iniciativa antes de poderem explorar suas vantagens estáticas a longo prazo.
- C)** A posição é avaliada como 'Iguar' porque a Vantagem Dinâmica (Brancas) se anula perfeitamente com a Vantagem Estática (Pretas).
- D)** Priorizar o Posto Avançado em 'd5', pois é uma vantagem estrutural permanente, garantindo a vitória a longo prazo independentemente do ataque.
- E)** A Atividade Dinâmica das Peças Brancas é o único fator relevante. As Pretas devem concentrar todos os recursos no contra-ataque imediato, ignorando o Par de Bispos.

QUESTÃO 27

No diagrama a seguir, observa-se uma posição em que o bloqueio desempenha papel fundamental na avaliação da posição. O bloqueio é um conceito estratégico em que um dos lados consegue impedir o avanço de peões ou limitar a mobilidade das peças adversárias, consolidando o controle da posição.



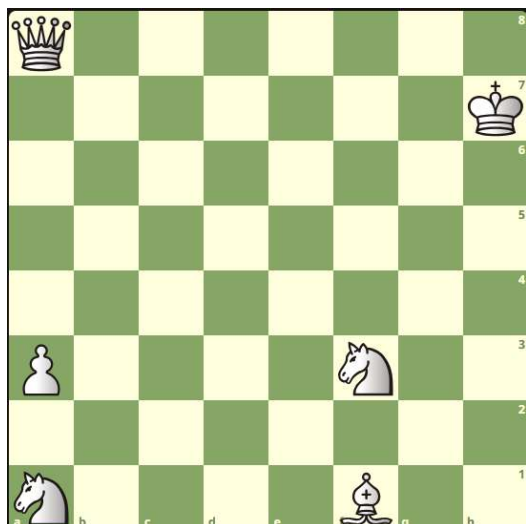
Com base na posição apresentada, analise como o bloqueio influencia o equilíbrio da partida e qual lance as negras devem jogar para conseguirem seguir com vantagem na partida:

- A)** a6 **B)** b6 **C)** b5 **D)** g6 **E)** h4

QUESTÃO 28

Observe o Diagrama abaixo: Sua missão é colocar o Rei Preto no tabuleiro, de modo que ele fique em:

- 1. Xeque-Mate**
- 2. Afogado**
- 3. Prestes a levar Mate em 1**

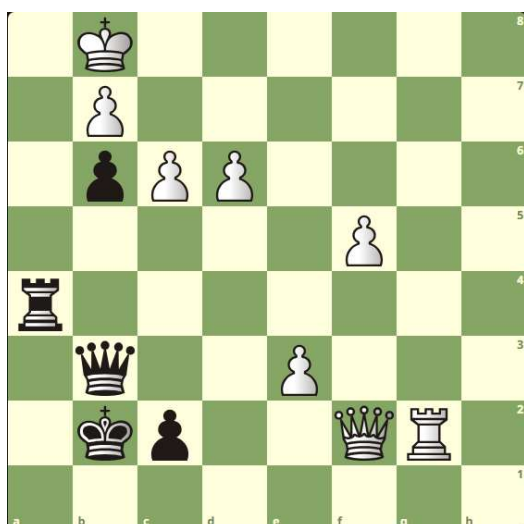


Para completar a missão solicitada, o Rei preto deve ficar, respectivamente em:

- A) 1. Rf8 – 2. Rh3 – 3. Rb2
- B) 1. Ra5 – 2. Rc3 – 3. Rh5
- C) 1. Ra4 – 2. Rh1 – 3. Rc3
- D) 1. Rh2 – 2. Rh1 – 3. Rh3
- E) 1. Rb3 – 2. Rd1 – 3. Rc3

QUESTÃO 29

No diagrama a seguir, as Brancas acabaram de jogar o lance 1. ... f3, permitindo que as Pretas encontrassem uma sequência forçada de Xeque Mate.



Você deve assinalar a alternativa que representa o número de lances para aplicar o Xeque Mate.

- A) 2 B) 3 C) 4 D) 5 E) 6

QUESTÃO 30

Nos diagramas abaixo, as Pretas têm a vez de jogar: Identifique o único tabuleiro onde as pretas não executam mate em 3 jogadas.



Tabuleiro 01



Tabuleiro 02



Tabuleiro 03



Tabuleiro 04



Tabuleiro 05

- A) Tabuleiro 01
- B) Tabuleiro 02
- C) Tabuleiro 03
- D) Tabuleiro 04
- E) Tabuleiro 05