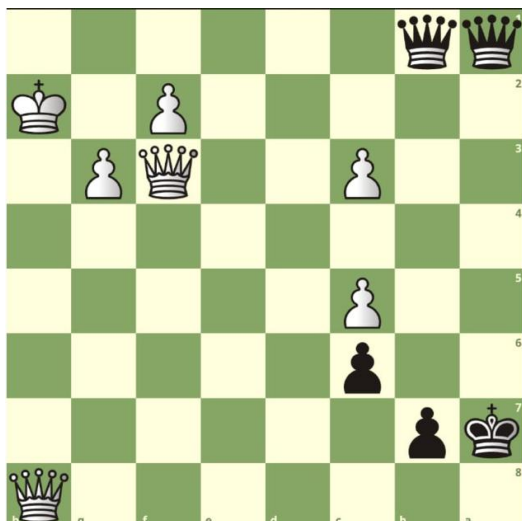


QUESTÕES DE 3 PONTOS

QUESTÃO 01



Cenário:

Pedro (jogando com as peças Brancas) e Sofia (jogando com as peças Pretas) estão na rodada final de uma competição de xadrez sub-10. O jogo está tenso e a posição atual é complexa, com uma troca frenética de peças de alto valor.

Descrição da Posição:

- Peças Brancas (Pedro): 2 Damas e 4 Peões e o Rei.
- Peças Pretas (Sofia): 2 Damas e 2 Peões e o Rei
- A vez de jogar é das Pretas (Sofia).

As mães dos competidores, ansiosas, observam o tabuleiro. Vendo a vantagem material inicial das Brancas (Pedro tem 2 peões a mais) e o alto risco da posição, a mãe de Pedro se vira para você e pergunta:

"Na sua opinião, quem está melhor nessa posição crítica?" Qual a resposta adequada, de acordo com a análise da posição:

A) Vantagem Material Branca: As Brancas têm a vantagem devido aos seus 4 Peões contra apenas 2 Peões Pretos, apesar da igualdade de Damas.

B) Vantagem Posicional Branca: Embora o material esteja quase igual, a estrutura de peões e a atividade das Damas Brancas garantem uma vantagem posicional sustentável.

C) Igualdade no Placar: A posição é de total equilíbrio, e com a melhor defesa de ambos os lados, o jogo deve terminar em empate por repetição ou em um final de Damas sem progressos.

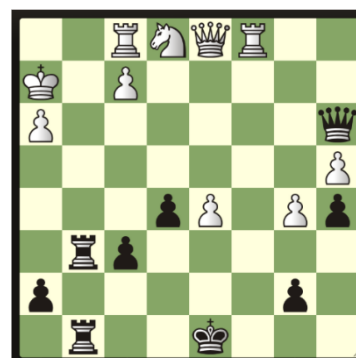
D) Vantagem Decisiva Preta: As Pretas têm uma vitória forçada, pois a sequência de lances táticos leva a uma Dama a mais para as Pretas e à materialização da vitória.

E) Vantagem Tática Branca: As Brancas estão melhor, pois podem criar mais ameaças de xeque e forçar uma troca que alivie a pressão das Pretas.

QUESTÃO 02

No diagrama a seguir, as Pretas têm a vez de jogar. Existe uma sequência de Xeque- Mate em 3 lances. Qual a soma do valor das Peças brancas que serão capturadas no Processo?

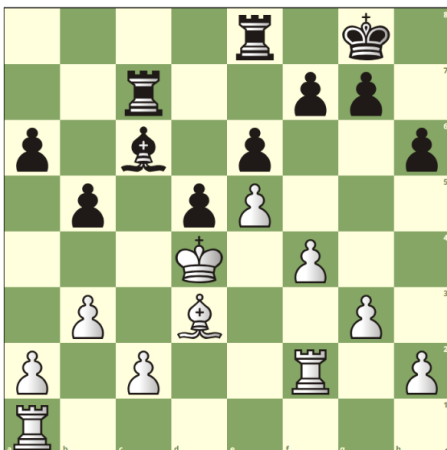
- A) 1
- B) 5
- C) 7
- D) 9
- E) 10



QUESTÃO 03

Observando a posição, qual dos bispos é considerado bom, e qual é o mau, de

acordo com os princípios estratégicos do xadrez?



- A) O bispo branco é mau, e o bispo preto é bom
- B) Ambos os bispos são maus
- C) O bispo branco é bom, e o bispo preto é mau
- D) Ambos os bispos são bons
- E) Nenhum dos bispos está ativo na posição

QUESTÃO 04

Na imagem acima, você vê cinco dos maiores nomes do xadrez mundial:



GARRY KASPAROV



DING LIREN



HIKARU NAKAMURA



MAGNUS CARLSEN



DOMMARAJU GUKESH

Magnus Carlsen, Gukesh Dommaraju, Garry Kasparov, Ding Liren e Hikaru

Nakamura. Cada um deles possui uma trajetória brilhante e conquistas memoráveis no tabuleiro.

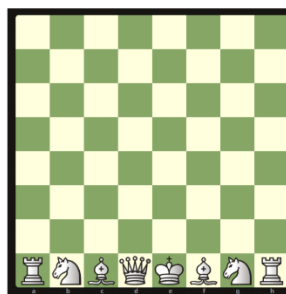
No entanto, apenas um deles detém atualmente o título de Campeão Mundial de Xadrez, conquistado após uma série de partidas intensas e decisivas.

Pergunta:

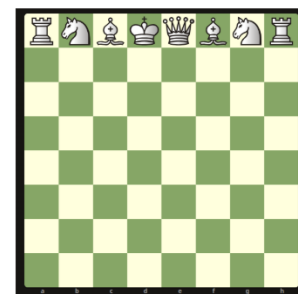
Com base na imagem e nos conhecimentos sobre o cenário atual do xadrez, qual desses jogadores é o atual Campeão Mundial de Xadrez?

- A) Magnus Carlsen
- B) Garry Kasparov
- C) Ding Liren
- D) Hikaru Nakamura
- E) Gukesh Dommaraju

QUESTÃO 05



Posição Inicial 01



Posição Final 02

João está determinado a realizar uma manobra ousada: transferir todas as peças brancas da fileira 1 para a fileira 8, utilizando apenas movimentos válidos de cada peça. Ele parte da posição inicial (diagrama 01) e deseja alcançar a posição final (diagrama 02).

Seu objetivo é completar essa travessia com a menor quantidade possível de lances, respeitando as

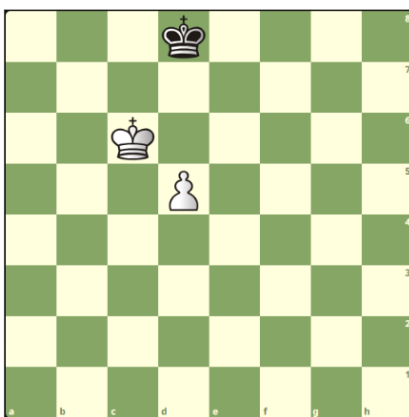
regras de movimentação de cada peça.

Pergunta:

Qual é o menor número de lances que João precisará fazer para concluir o desafio?

- A) 24 B) 25 C) 26 D) 27 E) 28**

QUESTÃO 06



No diagrama a seguir temos uma posição de final, onde as Brancas possuem 6 jogadas possíveis.

Analise as opções e marque a alternativa **CORRETA**, considerando que o jogador de PRETAS jogará sempre os melhores lances.

- A) Qualquer jogada que as BRANCAS fizerem, elas vencem o jogo**
- B) Só existe uma jogada que faz a as BRANCAS vencerem, e é um lance com o PEÃO**
- C) O Único lance que permite as BRANCAS vencerem é ganhando a OPOSIÇÃO**
- D) As pretas ainda podem vencer essa partida, caso capture o Peão**

E) Das 6 jogadas possíveis a única que não permite a vitória das BRANCAS é RD6

QUESTÃO 07

Carlos (jogando com as peças pretas) e André (com as brancas) estão disputando uma partida amistosa de xadrez. Logo nos primeiros lances, Carlos cometeu um erro estratégico em sua abertura, comprometendo o desenvolvimento das demais peças e dando vantagem posicional ao adversário.

Lances da Partida:

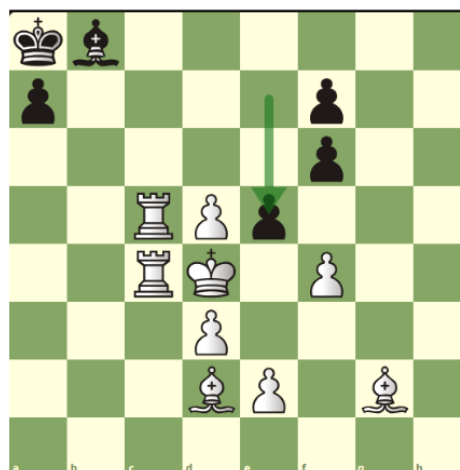
1. e4 Cc6
2. d4 Cb4
3. a3 Cc6
4. d5 Cb8

Pergunta:

Qual foi o erro estratégico cometido por Carlos durante a abertura da partida?

- A) Ele não cometeu nenhum erro**
- B) Moveu a mesma peça várias vezes**
- C) Desenvolveu seu Cavalo cedo demais**
- D) Ter jogado apenas na Ala da Dama**
- E) Permitiu um ataque direto ao Rei**

QUESTÃO 08



No diagrama Acima as Pretas acabaram de jogar seu Peão para a casa e5.

Analise atentamente a posição e indique a melhor opção para salvar o Rei Branco do Xeque:

- A) Capturar o Peão das Pretas com o peão “f” das Brancas.
- B) Mover o Rei para a casa e4.
- C) Capturar o Peão das Pretas com o Peão “d” das Brancas.
- D) Mover o Rei para a casa e3.
- E) Mover o Rei para a casa c3.

QUESTÃO 09

Cenário:



Na 5ª rodada de um torneio de xadrez, João (Brancas) e Ricardo (Pretas) estão em uma posição crítica. João faz seu lance (25. Txd6), anota a jogada em sua súmula, mas, por uma distração momentânea, **se esquece de apertar o botão do relógio** para parar seu tempo e iniciar o de Ricardo.

O relógio de João, portanto, continua correndo.

Ricardo, concentrado na análise do lance 25. Txd6, não percebe que seu relógio não iniciou. Ele passa **4 minutos** pensando na resposta até que, ao olhar para o relógio, percebe que o tempo de João ainda está em contagem regressiva e seu próprio tempo está inalterado. Ricardo imediatamente chama o árbitro da partida.

Pergunta:

De acordo com as Regras da FIDE sobre o uso do relógio (e assumindo que as regras locais são aplicadas), qual é a decisão mais provável e correta que o árbitro deve tomar para resolver a situação e garantir a justiça da partida?

- A) O árbitro deve compensar João zerando os 4 minutos que foram consumidos indevidamente em seu relógio, uma vez que a falha não foi intencional.
- B) O árbitro deve penalizar João com a adição de 2 minutos ao tempo de Ricardo e, em seguida, mandar João apertar seu relógio para que o jogo continue.
- C) A partida deve ser imediatamente declarada perdida para João, por ter falhado em completar seu lance ao não pressionar o relógio, conforme as regras de infrações graves.
- D) O árbitro deve informar que os 4 minutos consumidos não serão restabelecidos, pois é responsabilidade do jogador completar o lance acionando o relógio.
- E) O árbitro deve transferir os 4 minutos consumidos do relógio de João para o relógio de Ricardo, como compensação pelo tempo que Ricardo esperou.

QUESTÃO 10

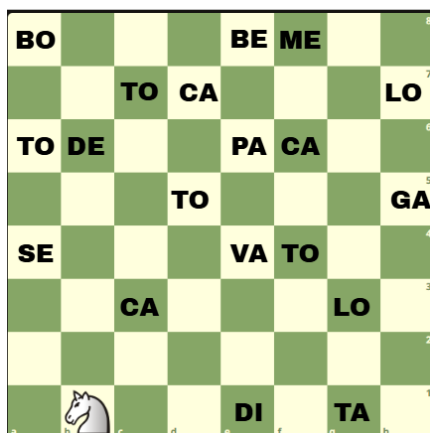
O diagrama abaixo mostra um tabuleiro de xadrez onde diversas casas estão preenchidas com sílabas. Um Cavalo se encontra inicialmente na casa **b1**.

Regra do Jogo:

O Cavalo deve realizar lances válidos ("L") para casas que contenham sílabas, de modo a soletrar, em sequência, o maior número possível de nomes de animais

válidos na língua portuguesa. Cada movimento do Cavalo corresponde à aquisição de uma sílaba.

- O nome de um animal deve ser soletrado completamente antes que o Cavalo possa iniciar a soletração do próximo nome.
- A sequência é ininterrupta e deve buscar o máximo de animais possível.
- É possível utilizar uma mesma sílaba, mais de uma vez



Pergunta:

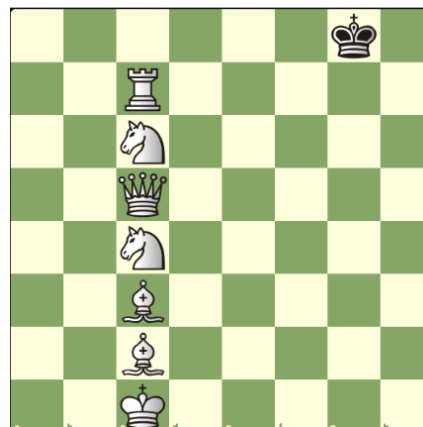
Partindo da casa **b1**, qual é o **número máximo de nomes de animais** que o Cavalo consegue soletrar em sequência, utilizando os lances válidos e as sílabas disponíveis no tabuleiro?

- A) 1 B) 3 C) 5 D) 7 E) 9

QUESTÕES DE 4 PONTOS

QUESTÃO 11

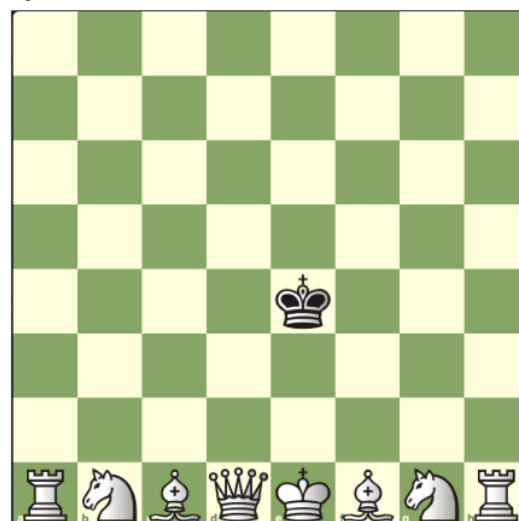
No diagrama a seguir, temos uma posição bastante inusitada, em que as Brancas podem dar Xeque Mate com apenas um lance. Qual peça irá aplicar o Xeque Mate?



A jogada vencedora é com:

- A) O Bispo de c2
 B) O Bispo de c3
 C) Um dos Cavalos
 D) A Dama
 E) A Torre

QUESTÃO 12



No diagrama acima, o Rei preto está sozinho no tabuleiro, enfrentando o poderoso exército das peças brancas. É a vez das brancas jogarem, e elas estão prontas para finalizar a partida.

Seu desafio é observar a posição com atenção e descobrir em quantos lances as brancas podem dar xeque-mate da forma mais rápida possível, respeitando as regras do jogo.

Pergunta:

Quantos lances são necessários para que as brancas deem xeque-mate no Rei preto?

- A) 1 Lance
- B) 2 Lances
- C) 3 Lances
- D) 4 Lances
- E) 5 Lances

QUESTÃO 13



Imagine um Tabuleiro de Xadrez, com a seguinte posição:

Brancas: ♖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 Xeque-Mate?

- A) 1. ... D_xh2+, 2. R_f1 D_h1#
- B) 1. ... D_d8, 2. C_e1 D_d1, 3. h3 D_xe1#
- C) 1. ... D_xf2+, 2. R_h1 D_f1+, 3. C_g1 C_f2#
- D) 1. ... D_xf2+, 2. R_h1 D_g1+, 3. R_xg1 C_f2#
- E) É impossível dar xeque mate

QUESTÃO 14

Durante o Norway Chess 2024, um dos torneios de xadrez mais prestigiados que reúne os melhores enxadristas do

mundo, o Grande Mestre Ding Liren (ex-campeão mundial) enfrentava o Grande Mestre Magnus Carlsen (ex-campeão mundial e atual número 1 do ranking). Em um momento crucial da partida, Ding Liren cometeu um erro grave ao mover sua Torre para b2.

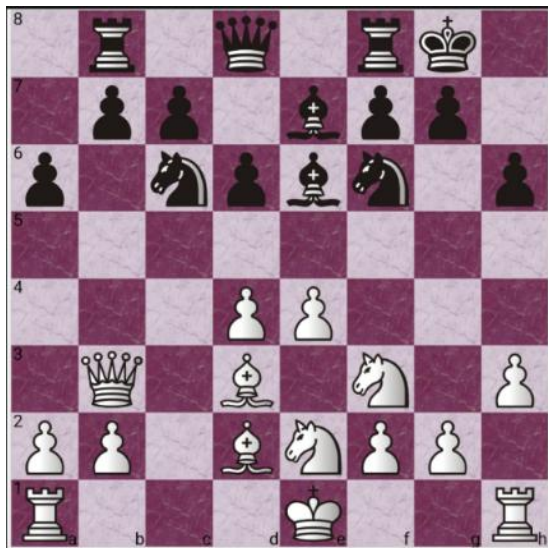


Qual das seguintes alternativas explica corretamente por que o lance 29...Tb2 do Grande Mestre Ding Liren (Pretas) foi considerado um erro grave contra Magnus Carlsen no Norway Chess 2024?

- A) O lance permite a captura do Bispo Preto em e5 (30. B_xe5), seguido de um ataque esmagador na ala da Dama.
- B) Ele deveria ter jogado Dama em a3, antes de jogar a Torre em b2.
- C) O lance é um erro tático, pois leva um Mate-em-2 forçado, iniciado pelo sacrifício da Dama Branca em h7 (30. D_xh7+), seguido por Xeque-Mate com a Torre (31. T_h4#).
- D) A Torre em b2 está desprotegida e isso pode resultar em perda de material.
- E) A jogada permite que as Brancas joguem 30. T_h4, pressionando a coluna h do Rei Preto.

QUESTÃO 15

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?

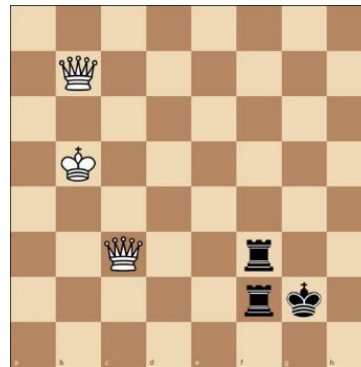


- A) C)
- B) D)
- E)

QUESTÃO 16

Após uma análise minuciosa do diagrama abaixo, observamos que as brancas possuem duas damas e um rei, enquanto as negras contam com duas torres e um rei. É a vez das negras jogarem.

Considerando o valor material das



peças, a coordenação entre elas e os princípios estratégicos dos finais de jogo, avalie qual dos lados possui vantagem e por quê:

- A) Após a jogada Txc3, capturando uma das rainhas das brancas, as negras têm vantagem porque as torres, juntas, superam o poder de uma dama.
- B) A posição está completamente equilibrada, já que o número de peças em ambos os lados é igual.
- C) As brancas têm vantagem decisiva, pois duas damas são muito mais poderosas que duas torres e podem forçar o mate com coordenação precisa.
- D) As negras têm leve vantagem porque o rei branco está mais exposto ao ataque das torres.
- E) Nenhum lado tem vantagem, pois o material embora superior para as brancas elas não consegue forçar o mate em menos de 50 jogadas.

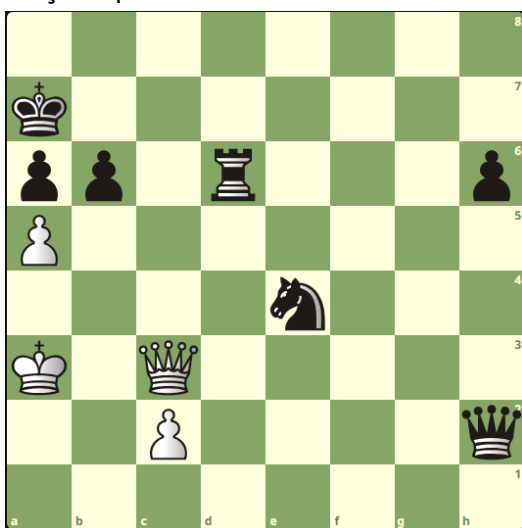
QUESTÃO 17

Cenário:

A partida atingiu um ponto de clímax. As Pretas detêm uma **vantagem material**

esmagadora (Torre e Cavalo por um Peão), e o resultado parece inevitável. Contudo, o Rei Preto (Ra7) está ligeiramente exposto, e a Dama Branca (Dc3) possui potencial de contra-ataque imediato.

A tensão reside em saber se as Pretas conseguirão converter sua grande superioridade material ou se as Brancas encontrarão algum **recurso tático forçado** para evitar a derrota.



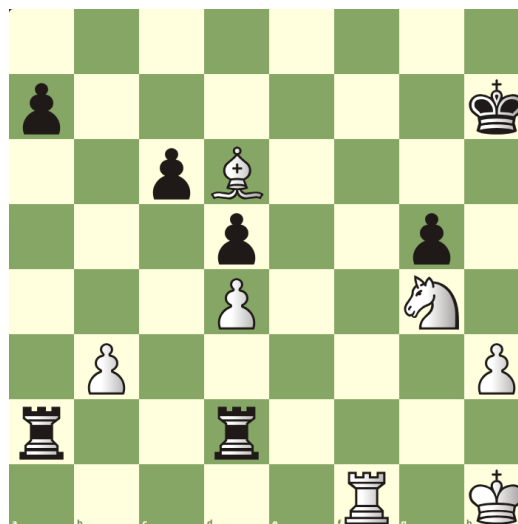
Pergunta:

Considerando a posição mostrada no diagrama acima, onde as BRANCAS têm a vez de jogar e assumindo que os jogadores irão fazer os **melhores lances** (lances ótimos) a partir deste momento:

Qual será o resultado dessa partida?

- A) As pretas irão vencer, pois possuem vantagem material significativa.
- B) As Brancas irão vencer, pois possuem uma sequência de Xeque Mate em 3 Lances.
- C) A Partida terminará empatada por Tripla Repetição.
- D) As pretas irão vencer, após pararem a sequência de xeques das Brancas.
- E) A partida terminará empatada por Afogamento.

QUESTÃO 18

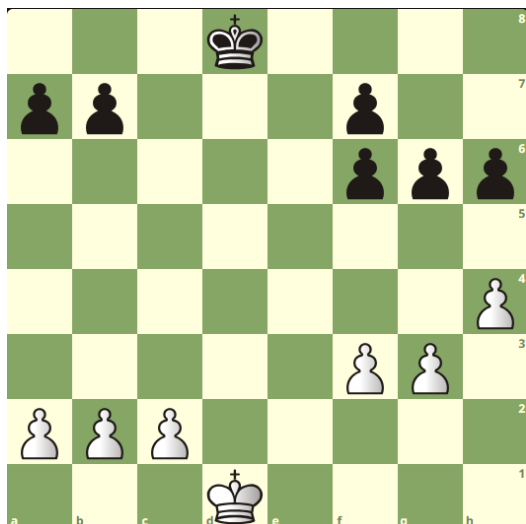


Observe o Diagrama acima: Ele apresenta uma posição, onde as **BRANCAS** têm a vez de jogar. Encontre a melhor sequência de Lances para as Brancas:

- A) 1. Cf6+ Rg6, 2. h4 gxh4, 3. Cd7 Tf2, 4. Txf2 Txf2.
- B) 1. Tf7+ Rg6, 2. Tf6+ Rg7, 3. Tf1 Rg6, 4. Tf6+ Rg7
- C) 1. Tf7+ Rg6, 2. Ce5+ Rh6, 3. Bf8+ Rh5, 4. Th7#
- D) 1. Tf7+ Rg6, 2. Ce5+ Rh6, 3. Tf6+ Rh5, 4. Th6#
- E) 1. Bf8 Td3, 2. Tf7+ Rh8, 3. Cf6 Td1#

QUESTÃO 19

De acordo com os princípios Estratégicos das Estruturas de Peões. Analise a posição do Diagrama a seguir e indique quem possui vantagem nesse Final:



A) As Pretas possuem uma clara Vantagem, pois sua Maioria de Peões na Ala do REI, é superior a Maioria de Peões na Ala da Dama.

B) As Brancas possuem uma vantagem, por conta de sua maioria de Peões na Ala da Dama, além disso as Pretas possuem uma debilidade (Peão Dobrado).

C) A posição mostra um claro equilíbrio, e se os jogadores realizarem os melhores lances a partida terminará em empate.

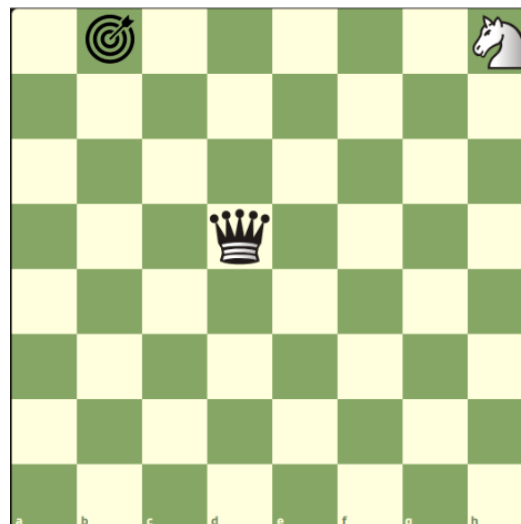
D) As Pretas estão melhores, pois os seus Peões dobrados facilitam a possibilidade de se criar um Peão Passado.

E) Embora as Pretas possuam uma Debilidade, na Ala do Rei (Peão dobrado) a posição mostra um equilíbrio, já que os Peões Brancos estão fracos, pois avançaram demais.

QUESTÃO 20

Imagine um tabuleiro de Xadrez com um Cavalo Branco em h8 e uma

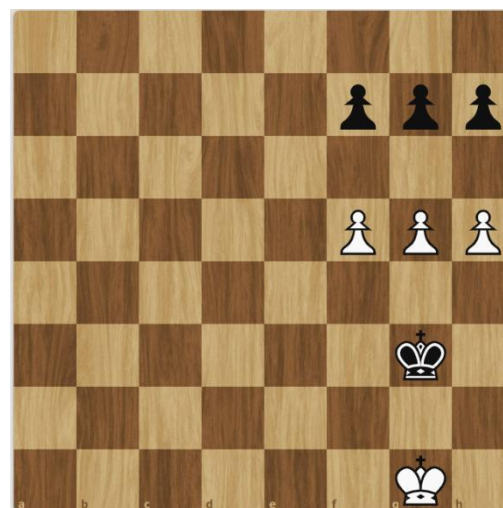
Dama Preta em d5. Qual a menor quantidade de lances você precisaria para levar o Cavalo para a casa b8, sem parar em casas controladas pela Dama e nem a capturar:



A) 9 **B)** 10 **C)** 12 **D)** 14 **E)** 17

QUESTÕES DE 5 PONTOS

QUESTÃO 21



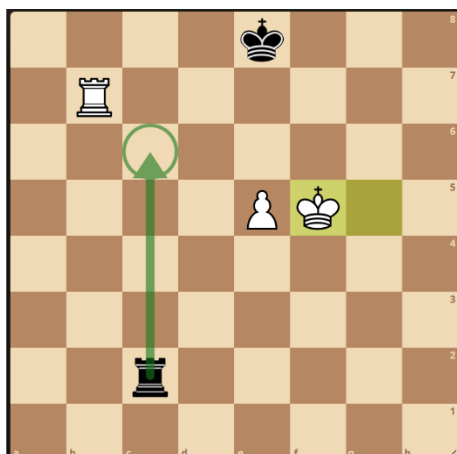
Duas das mais importantes características nos finais de peões, são a possibilidade de criação de um peão passado e a atividade do rei. No diagrama abaixo jogam as **BRANCAS**,

Analise as alternativas e indique a opção **CORRETA**:

- A) As brancas vencem após f6, criando um peão passado.
- B) As brancas vencem após g6, criando um peão passado.
- C) As brancas vencem após h6, criando um peão passado.
- D) As pretas vencem após ♔f1 ♚g4, pois o rei, mais ativo captura todos os peões.
- E) A posição é de empate.

QUESTÃO 22

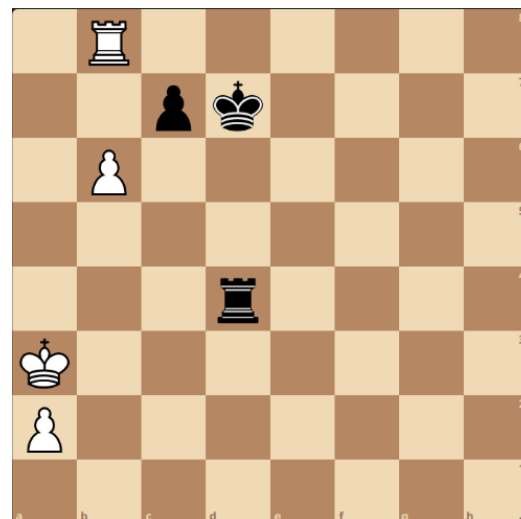
Na posição a seguir a pretas seguiram com o lance indicado analise as alternativas e aponte a opção **CORRETA**:



- A) A posição é ganha para as brancas, que além de possuir um peão a mais tem o rei cortado na última linha, ganham após a promoção do peão da coluna e. E assim após a troca da torre, pela recém promovida dama, podem vencer aplicando o mate de rei e torre

- B) As brancas possuem vantagem de um ponto, precisam sacrificar a torre para assim através de um desvio, permitir a coroação se seu peão ganhando um final técnico de dama vs torre.
- C) As brancas vencem após a troca de torres e ganhando uma oposição no final de peões, garantindo assim a promoção
- D) As pretas empatam, pois acabaram de construir a posição da defesa de Philidor, vão dominar a sexta linha até o avanço do peão branco e após o avanço vão com a torre para as linhas iniciais do tabuleiro para fazer xeque contínuos no rei
- E) As pretas empatam, pois, uma diferença de 6 pontos contra, 5 pontos é impossível de vencer

QUESTÃO 23



Utilizando a imagem acima como referência. Encontre a melhor continuação para as BRANCAS.

A) 1. b7 c5, 2. ♖d8 ♗xd8, 3. b8 = ♗ ♗e7, 4. ♗e5, com ideia de capturar o peão de c5 dessa forma é impossível as pretas, montarem uma fortaleza, brancas tem vantagem decisiva.

B) 1. cxb7 ♗xc7, 2. ♖b4 ♗xb4, 3. ♗xb4 com vantagem decisiva no final de rei e peão de torre vs rei.

C) 1. ♖d8 ♗xd8, 2. b7 ♗d7, 3. b8 = ♗ com vantagem decisiva

D) 1. cxb7 ♗xc7, 2. ♖b3, com vantagem decisiva no final de rei e torre e peão vs torre e rei, pois as brancas conseguiram construir a ponte de Lucena.

E) 1. b7 ♗c6, 2. ♗b3 ♗g4, 3. a4, com vantagem decisiva no final de torres, pois as pretas não conseguem construir a defesa de Philidor nesta posição.

QUESTÃO 24

As Pretas detêm uma vantagem posicional significativa, contando com o Par de Bispos e um peão extra. Apesar dessa superioridade material, as Brancas têm a vez de jogar e devem encontrar o lance mais preciso para neutralizar a ameaça ou reverter a desvantagem.

Pergunta:

Assumindo que as BRANCAS farão o lance mais forte da posição para buscar a vitória ou, na pior das hipóteses, o empate: Qual é o melhor lance das Brancas e qual é a avaliação correta do diagrama a partir desse ponto?



A) ♖e2 escapando do ataque do Bispo de g5, construindo um bloqueio na segunda linha, a posição é empate

B) ♖d7, ocupando a sétima linha, as brancas estão em vantagem

C) ♖g1, com ideia de ♖g8, a posição está em equilíbrio

D) ♗e8 com mate forçado

E) ♗f7 as brancas têm vantagem decisiva

QUESTÃO 25

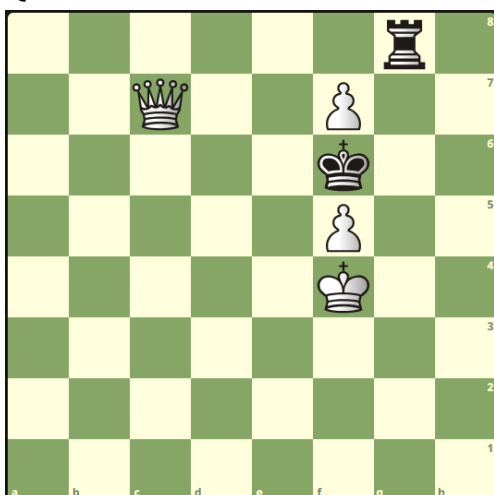


Observe atentamente o **diagrama a acima**, que representa a posição resultante após alguns lances iniciais de uma partida de xadrez. Com base

na **disposição das peças e na estrutura típica de peões**, identifique de qual abertura se trata:

- A) Defesa Francesa – Variante Tarrasch.
- B) Abertura Italiana – Variante Giuoco Piano.
- C) Defesa Caro-Kann – Variante Clássica.
- D) Defesa Siciliana – Variante do Dragão.
- E) Abertura Ruy López (Espanhola) – Variante Anti-Marshall.

QUESTÃO 26



Cenário:

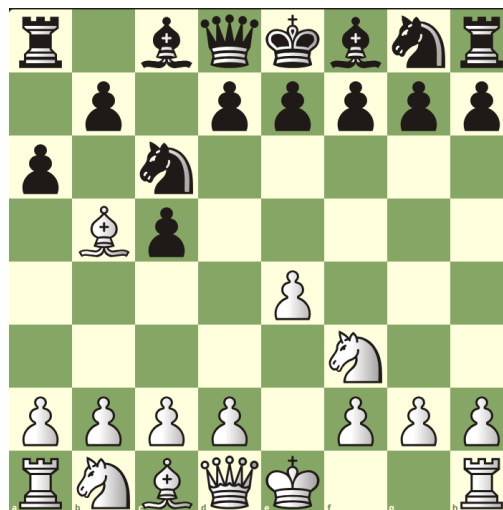
Na posição do diagrama, as Brancas estão em clara vantagem e têm a vez de jogar. O peão em f7 está pronto para a promoção, sendo o recurso que decide a partida. No entanto, a precisão na escolha da peça promovida é crucial, pois um erro pode transformar uma vitória certa em um resultado desastroso.

Pergunta:

Assumindo que as Brancas devem fazer o lance mais forte, qual é o resultado correto da partida e a tática envolvida?

- A) A partida está irremediavelmente empatada, pois a promoção mais óbvia (para Dama) resulta no Afogamento imediato do Rei Preto.
- B) As Brancas forçam o Xeque Mate em 2 lances, começando com a promoção para Dama (f8=D) que é o lance mais forte.
- C) As Pretas conseguem se defender da ameaça de promoção e o jogo termina empatado por Acordo Mútuo, visto que a posição não oferece grandes progressos.
- D) As Brancas vencem em apenas 1 lance, mas o resultado depende de uma promoção incomum (que não seja dama) para alcançar o Xeque Mate.
- E) A promoção para Dama (f8=D) é a solução correta e garante o Xeque Mate imediato (Mate em 1).

QUESTÃO 27



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 28

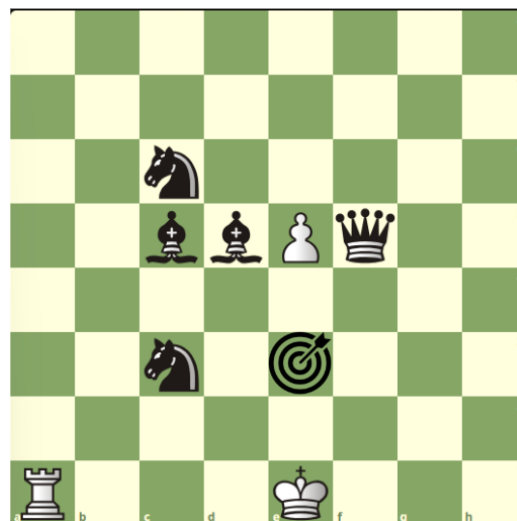
De acordo com a Regra do Peça Tocada (Touch-Move) das Leis do Xadrez da FIDE, um jogador toca deliberadamente em um peão do adversário. Após verificação, constata-se que a única peça que pode legalmente capturar esse peão é a Dama do jogador, e essa captura resultará na perda subsequente da Dama para uma peça de menor valor. Qual é a obrigação legal do jogador?

- A) O jogador pode escolher fazer qualquer outro movimento legal, pois a perda forçada da Dama é considerada uma punição desproporcional ao toque.
 B) O árbitro deve intervir e permitir que o jogador desfaça o toque, mas aplicará uma penalidade de tempo por conduta inadequada.
 C) O jogador deve obrigatoriamente capturar o peão com a Dama, pois a regra exige que, se houver uma captura legal da peça adversária tocada, ela deve ser feita.
 D) O jogador é forçado a mover a Dama para qualquer casa legalmente

disponível, mas não é obrigado a realizar a captura.

- E) Ele deve derrubar o tabuleiro e sair correndo pelo salão.

QUESTÃO 29



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.

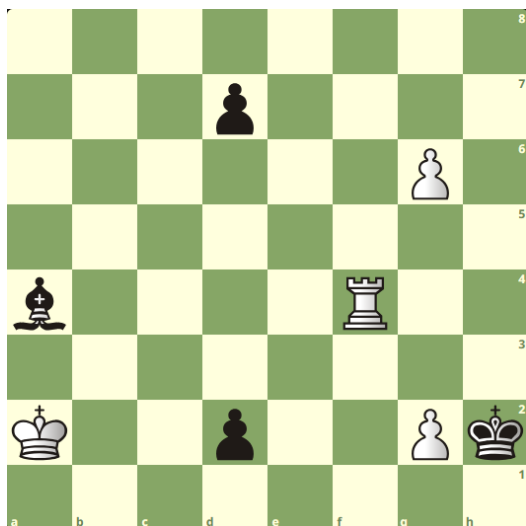
- A) 6 B) 7 C) 8 D) 9 E) 10

QUESTÃO 30

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