

Teste de Avaliação Final

Nome: _____

1. História de Xadrez

Indique quem foi o primeiro Campeão Mundial oficial de xadrez?

- A) Alexander Alekhine
- B) José Raul Capablanca
- C) Wilhelm Steinitz
- D) Emanuel Lasker

2. Metodologia de Ensino

Um monitor de xadrez deve ter como prioridade:

- A) Saber muito de aberturas porque é a fase do jogo com mais informação.
- B) Estar aberto a explicar todos os temas do jogo, “sem dogmas” uma vez que o “Xadrez é um jogo de exceções e os jovens têm de aprender e para evoluir tem de se ter o espírito aberto a todas as possibilidades que o jogo oferece”.
- C) Saber muito de finais porque é a fase mais importante da partida.
- D) Saber muito de meio-jogo porque é a fase mais rica do jogo e a mais complexa.

3. Técnicas de Xeque-Mate

Indique qual das seguintes técnicas de Xeque-Mate se deve ensinar em primeiro lugar:

- A) Mate de Par de Bispos
- B) Mate de Bispo e Cavalo
- C) Mate de Dama
- D) Mate de Torre

4. Aberturas

A Defesa Holandesa 1.d4, f5 2.c4, e6 é uma abertura de que tipo:

- A) Abertura Irregular
- B) Abertura Aberta
- C) Abertura Semi Fechada
- D) Abertura Semi Aberta

5. Meio Jogo

Para encontrar um plano de jogo tem de se aprender a valorizar uma posição e para se valorizar uma posição de xadrez devem-se ter em conta os seguintes pontos:

Existem pontos de valorização posicional e são os seguintes:

- A) 1 - Linhas e diagonais abertas
 - 2 - O espaço e o centro
 - 3 - Posição e mobilidade das peças
 - 4 - Estrutura de peões e pontos fracos
 - 5 - Contagem do material
- B) 1 - Linhas e diagonais abertas
 - 2 - O espaço e o centro
 - 3 - Posição das peças
 - 4 - Estrutura de peões e pontos fracos
 - 5 - A classificação de cada um dos jogadores no torneio
- C) 1 - Linhas e diagonais abertas
 - 2 - O espaço e o centro
 - 3 - Posição e mobilidade das peças
 - 4 - Estrutura de peões e pontos fracos
 - 5 - Segurança do rei
- D) 1 - Linhas e diagonais abertas
 - 2 - O espaço e o centro
 - 3 - Posição das peças
 - 4 - Estrutura de peões e pontos fracos
 - 5 - O Elo de cada um dos adversários

6. Finais Essenciais

Defina a regra do quadrado.

7. Organização de Torneios

Enumere as tarefas a executar na organização de um torneio de xadrez

8. Técnicas de Animação de Um Núcleo

Indique se a seguinte afirmação é verdadeira ou falsa:

- Uma simultânea de xadrez é uma das actividades de captação num núcleo de xadrez

V_____ F_____

9. Regras do Jogo

Se numa partida de um Campeonato Nacional de Jovens um jogador tentar voltar atrás com uma jogada depois de jogar uma peça e carregar no relógio, qual será a atitude correcta que o seu adversário deve tomar:

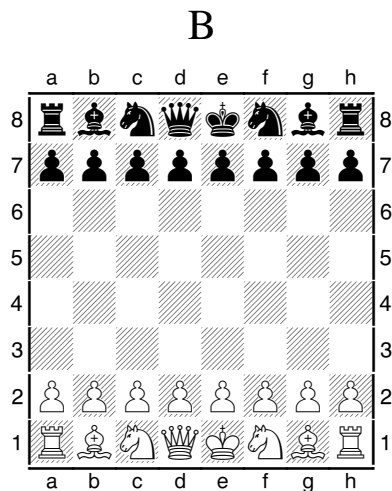
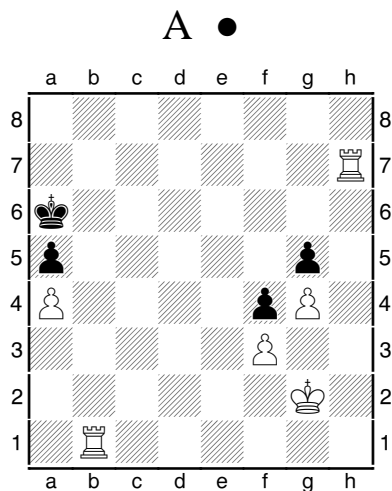
- A) Chamar o seu pai e perguntar-lhe o que deve fazer.
- B) Chamar o árbitro e obrigar o seu adversário a jogar a peça em que tocou.
- C) Deixar o seu adversário fazer outra jogada para não o aborrecer.
- D) Chamar o árbitro e perguntar-lhe que atitude deve tomar.

10. Estrutura Federada

Indique o órgão com mais importância na estrutura federada do xadrez em Portugal ao nível de decisões de fundo:

- A) A Assembleia Geral da F. P. X.
- B) O Conselho Fiscal da F. P. X.
- C) A Direcção da F. P. X.
- D) O Presidente da F. P. X.

11. Observe os diagramas e responda às questões

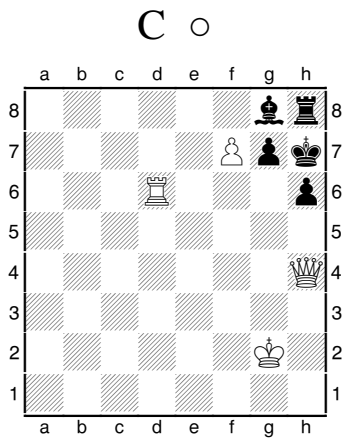


Que situação está representada no diagrama?

R:

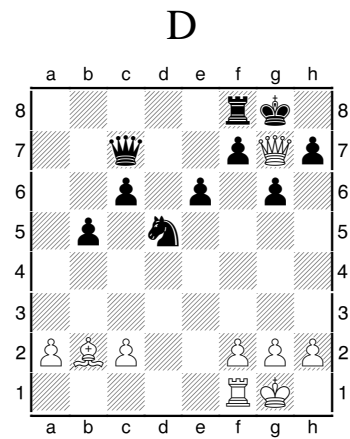
A posição inicial das peças está correcta?

R:



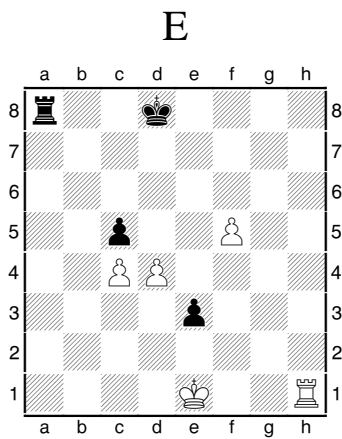
Que jogada devem fazer as brancas de forma a dar xeque-mate de imediato?

R:



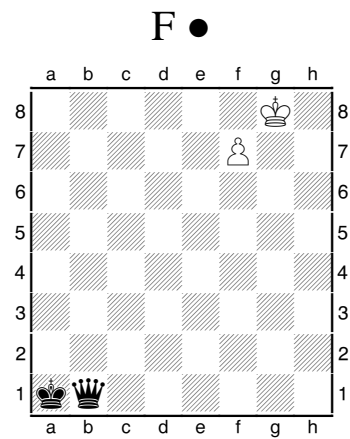
Que situação está representada no diagrama?

R:



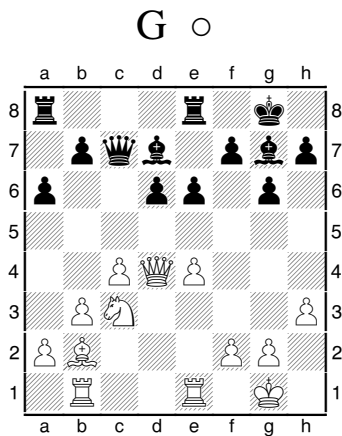
Quem pode efectuar o roque?

- As Brancas
- As Pretas
- As Brancas e as Pretas

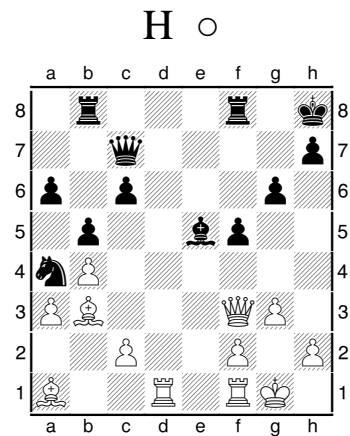


Qual o resultado deste final com jogo correcto?

- Vitória das Brancas
- Vitória das Pretas
- Empate



Como ganhar de imediato com brancas?



Como ganhar de imediato com brancas?

Corrigenda:

1 C – Wilhelm Steinitz

2 B – Estar aberto a explicar todos os temas do jogo, “sem dogmas” uma vez que o “Xadrez é um jogo de excepções e os jovens têm de aprender e para evoluir tem de se ter o espírito aberto a todas as possibilidades que o jogo oferece”.

3 C – Mate de Dama.

4 C – Abertura Semi Fechada

5 C) 1 - Linhas e diagonais abertas

2 - O espaço e o centro

3 - Posição e mobilidade das peças

4 - Estrutura de peões e pontos fracos

5 – Segurança do rei

6

A regra do quadrado define-se pelo avanço de um peão sem intervenção dos reis tendo em conta as casas que faltam para promover e outras tantas para a esquerda ou para a direita.

7

- Antes do Torneio:
 - a) Publicar o regulamento
 - b) Divulgar o torneio
 - c) Oficializar ou homologar o torneio se for o caso
 - d) Recepção das inscrições
 - e) Preparação da sala de jogo
 - f) Preparação do material necessário
- Durante o Torneio:
 - a) Divulgar os resultados ronda a ronda
 - b) Efectuar os empareiramentos
 - c) Garantir boas condições de jogo
 - d) Zelar pelo bom funcionamento do torneio
- Após o Torneio:
 - a) Divulgar as classificações
 - b) Entregar os prémios
 - c) Certificar o pedido de homologação se for o caso
 - d) Efectuar o relatório final do torneio

8 - A afirmação é verdadeira

9 B – Chamar o árbitro e obrigar o seu adversário a jogar a peça em que tocou.

10 A – A Assembleia Geral da F. P.X.

11 – Diagramas

- A) Afogado
- B) Não, os cavalos e os bispos estão trocados
- C) 1.f8=C++
- D) Xeque-Mate
- E) As Brancas
- F) Empate
- G) 1.Dxg7+ Rxg7 2.Cd5+ e Cxc7
- H) 1.Df4