

Boosting Chess

*Mestrado Integrado em Engenharia Física Tecnológica
Laboratório de Inovação e Desenvolvimento*

I Objetivos

Ao iniciar este projeto, foram definidos uma série de objetivos ambiciosos mas atingíveis focados na melhoria do xadrez.

- **Objetivos primários:**

- Atingir um rating de 2100 online em semi-rápido (Inicial: 1900). ✗ Atingido: 2049
- Avaliação do resultado de cada jogo e principais temas de forma a avaliar pontos fortes e fracos. ✓
- Continuação do estudo do livro *The Art of Attack in Chess* de Vuković, Vladimir. ✓
- Estudo do livro *How to Reassess Your Chess* de Silman, Jeremy e *100 Endgames You Must Know* de de la Villa, Jesus ✓

- **Objetivos secundários:**

- Inscrição na federação portuguesa de xadrez e participação em torneios presenciais. ✗
- Registo em calendário de horas investidas e de que forma foram utilizadas. ✓

Apesar de ter ficado á quem do planeado inicialmente, os resultados obtidos foram, em grande parte, satisfatórios. Nomeadamente, a subida considerável de rating indicia uma melhoria do nível global de xadrez. Além disso, o estudo de cada partida após ser jogada e registo de principais temas positivos e negativos deste permitiram definir pontos a melhorar e que me levam mais frequentemente a derrotas, assim como as temáticas que melhor domino e que me trazem uma vantagem sobre o adversário nos meus jogos. Deu-se ainda continuação ao acompanhamento de vários livros de xadrez, tendo no entanto deixado em espera a possibilidade de participação em torneios presenciais e aquisição de um rating oficial.

II Registo de horas investidas

Tendo também em consideração a inexistência de um verdadeiro orçamento para o projeto, fez-se ainda um registo (em alguma medida, aproximado) do número de horas que foram investidos ao longo destes 92 dias — desde 1 de abril a 1 de julho de 2021 — que permite ter uma noção do investimento feito no projeto. Obtiveram-se os seguintes valores.

	Horas Totais
Partidas	66
Treino Táticos	54
Treino Aberturas	10
100 Endgames	6.5
Art of attack	3.5
Outliers	15
Total	155

Este corresponde a um tempo médio por dia de 1h40min na prática de xadrez, sendo maioritariamente formado por tempo a jogar (43min) e a treinar padrões táticos (35min). Note-se ainda que os outliers correspondem a uma estimativa do tempo passado, por exemplo, a acompanhar torneios decorridos ao longo destes três meses, a visualizar conteúdos de entretenimento sobre xadrez, etc.

III Principais temáticas

Este projeto consistiu, em grande parte, no estudo cuidadoso dos jogos posteriormente aos mesmos, avaliando e registrando as principais temáticas que considere ter sido os meus pontos fortes e fracos em cada um.

Ao todo, este processo foi seguido para 77 jogos, dos quais se teve 43 vitórias; 25 derrotas; e 9 empates. A maioria dos quais em formato de tempo 15' + 10" (15 minutos por cada jogador com um incremento de 10 segundos por cada jogada), que foi escolhido por considerar ser um tempo suficientemente longo para proporcionar jogos profundos e interessantes, mas sendo suficientemente curto para ter alguma flexibilidade de quando poder jogar. A existência de incremento acrescenta ainda um incentivo aos jogos mais longos e que se prolongam além das aberturas e princípios do jogo, diminuindo a frequência de erros por parte de ambos os jogadores. Inclui-se ainda alguns jogos de 10' + 5" ou 10' + 0.

Obtiveram-se os seguintes resultados:

Temática	#
Ataque	14
Táticas	10
Cálculo	7
Jogo Posicional	4
Endgame	4
Abertura	4
Manter a tensão	3
Jogo defensivo	3

Tabela 1: Temáticas Positivas

Temática	#
Abertura	21
Falhar Ameaças	20
Erro de cálculo	18
Falhar táticas	14
Endgame	10
Gestão do tempo	8
1 Erro grave	7
Simplificação excessiva	5
Mau jogo posicional	5

Tabela 2: Temáticas Negativas

Destes resultados conclui-se imediatamente que um dos pontos que me leva a obter vantagem com maior frequência é o jogo ao ataque, proporcionado ainda por um bom jogo tático que advém de um grande número de horas investidas no treino dos mesmos (como foi visto na secção anterior), sendo no entanto uma temática que ainda tem espaço para melhoria, visto também surgir com alguma frequência a falha de táticas como uma temática negativa. Por outro lado, viu-se que grande parte das desvantagens adquiridas em jogos surgem de desconhecimento ou erros na abertura, o que implica que esta área necessita ainda de estudo substancial. Tem-se também em destaque a falha de ameaças, ou seja, o desprezo de um potencial ataque da parte do adversário, porventura causado pelo meu gosto no jogo ao ataque que leva à desatenção a fraquezas na própria posição. No entanto, é de destacar que no decorrer deste projeto, ao ver que esta temática surgia com uma frequência elevada, acabei por estar mais atento a estas fraquezas, e viu-se que na segunda metade destes 3 meses também já surge como um ponto positivo o jogo defensivo ao deparar-me com um ataque do adversário. Há ainda alguns outros temas em destaque, tais como o fim de jogo — que tanto leva, por um lado, a vitórias, como surge como um ponto negativo no meu jogo, indicando que existe alguma irregularidade e desconhecimento da minha parte nesta matéria —; a má gestão do tempo; os ocasionais jogos onde caí num erro grave — que leva a uma desvantagem considerável imediata, causado por falta de atenção ou pressa a jogar.

De forma global, este registo contribuiu de forma bastante positiva para melhor saber as temáticas que tenho que melhorar, e é algo que pretendo dar continuidade na minha jornada no xadrez e para me ajudar a atingir os sucessivos objetivos que me vou colocando.

IV Progresso

Apresenta-se, em primeiro lugar, a evolução do rating em que me foquei ao longo de todo este projeto, o formato semi-rápido (jogos de 10 minutos por jogador ou mais).

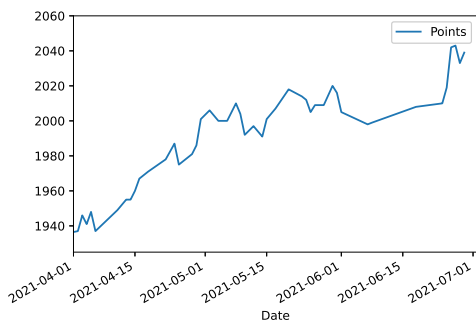


Figura 1: Evolução rating semi-rápido

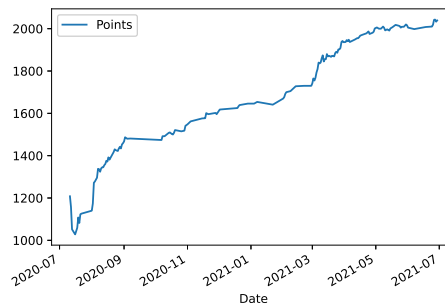


Figura 2: Evolução global rating semi-rápido

Em primeiro lugar, nota-se com clareza que foi mantida a tendência ascendente no rating, representante de um nível de jogo que continua a melhorar consistentemente e sem recaídas muito substanciais, e que se enquadra perfeitamente na evolução global desde o início da minha prática de xadrez. Vê-se ainda que no período do começo da 2ª fase de testes e 1ª de exames houve uma pequena queda, seguida de um intervalo com poucos pontos resultado de uma diminuição do tempo e concentração no xadrez, no entanto perto do final, quando acabou este período de maior trabalho, notou-se uma imediata subida considerável que pode ser um indício que o objetivo de 2100 de rating não se encontra longe de ser alcançado.

Apresento de seguida a evolução de rating de rápido (jogos de 3 minutos a 10 minutos por jogador), que, apesar de ser um formato mais passível de ser influenciado por sorte, pressão do tempo, e outros fatores externos, não deixa de ser representativo da qualidade do jogador.

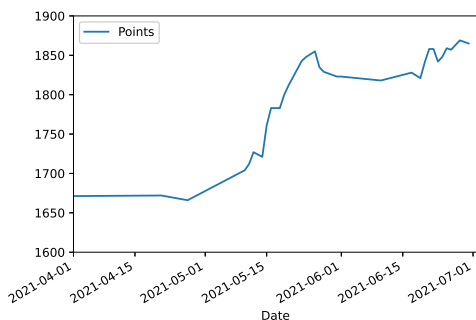


Figura 3: Evolução rating rápido

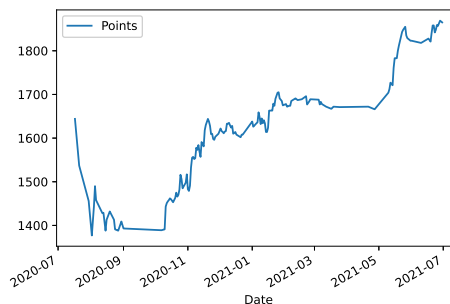


Figura 4: Evolução global rating rápido

Nesta evolução vê-se também um progresso ascendente que não só é sinal de uma melhoria consistente ao longo do tempo em que pratiquei xadrez, como também um sinal promissor de que esta tendência poderá prolongar-se no futuro.

V Conclusões

Este Projeto LID potenciou o progresso do meu nível de xadrez nos últimos 3 meses, focando-se na definição de pontos a melhorar e na consciencialização de aspetos que tendem a levar a resultados mais favoráveis através da análise cuidada de cada partida jogada, e ainda do estudo de vários livros com focos em diferentes temáticas do xadrez. Viu-se objetivamente os resultados desta melhoria, que levou a uma subida de mais de 100 pontos de rating, deixando ainda um indicador de que num futuro próximo poderá ser atingido o patamar definido inicialmente de 2100 pontos.