

PROGRAMA DO CURSO DE INICIAÇÃO ENXADRÍSTICA

1. O tabuleiro
2. As peças
3. Iniciando uma partida
4. O rei
5. A dama
6. Xeque
7. Xeque-mate
8. Rei afogado
9. Registro de uma posição
10. Como anotar
11. Condução do rei para o xeque-mate (rei, dama x rei)
12. A torre
13. Captura de peças
14. Condução do rei para xeque-mate (rei, torre x rei)
15. O bispo
16. O cavalo
17. O peão
18. Promoção ou coroação

19. *En passant*

20. O roque

21. Roque pequeno

22. Roque grande

23. Teste do peão

24. Valor comparativo das peças

25. Um pouco mais sobre anotação

26. Casos de empate

a) Empate por comum acordo

b) Empate por falta de material

c) Empate por rei afogado

d) Empate por xeque perpétuo

e) Empate pela tripla repetição

f) Empate pela regra dos cinquenta lances