

SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO III

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

Artigo 8: O registro dos lances

8.1 a. Durante a partida é requerido a cada jogador anotar na 'planilha' prescrita para a competição, em notação algébrica (Apêndice C), os próprios lances e os do oponente, de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível. É proibido anotar o lance antes de efetuá-lo no tabuleiro, exceto se o jogador estiver reivindicando empate na forma dos Artigos 9.2, 9.3 ou adiando uma partida de acordo com o Apêndice E.1.a.

b. A planilha deverá ser usada apenas para anotação dos lances, dos tempos dos relógios, oferta de empate, registros relacionados com reclamações e outros dados relevantes.

c. O jogador pode responder a um lance do oponente antes de anotá-lo, se assim o desejar. Deve anotar seu lance anterior antes de fazer outro.

d. Ambos os jogadores devem anotar a oferta de empate na planilha com um símbolo (=).

e. Se o jogador estiver incapacitado de anotar, um assistente, que pode ser providenciado pelo jogador e que seja aceito pelo árbitro, anotar os lances. Seu relógio deverá ser ajustado pelo árbitro de uma maneira justa. Não é aplicável tal ajustamento de relógio para jogador com deficiência.

Note que é proibido para anotar o movimento com antecedência. Ele só é permitido em caso de reclamação de Empate (artigos 9.2 e 9.3) e adiamentos. É permitido anotar os pares de movimentos (o movimento do adversário e o seu próprio), mas a planilha deve ser atualizada antes de fazer a próxima jogada.

8.2 A planilha deverá estar sempre ao alcance da vista do árbitro durante toda a partida.

Hoje em dia não há mais problemas com esse artigo. No passado, quando se permitia anotar o lance antes de jogá-lo, alguns jogadores estavam acostumados a cobri-lo com a caneta. Este ocorre agora só quando o jogador tem apuros de tempo e não anota os movimentos. Mas ainda assim o árbitro tem pleno direito para remover a caneta da planilha.

8.3 As planilhas são de propriedade dos organizadores da competição.

Não é permitido ao jogador ficar com a planilha, deve entregar ao árbitro quando o jogo termina.

8.4 Se o jogador tiver menos de cinco minutos em seu relógio em algum momento de um período da partida e não recebe tempo adicional de 30 segundos ou mais acrescentado após cada lance, então pelo tempo restante do período não está obrigado a cumprir os requisitos do Artigo 8.1.

8.5 a. Se nenhum dos jogadores estiver anotando deixou de anotar, conforme Artigo 8.4, o árbitro ou o assistente deve tentar presenciar e anotar os lances. Imediatamente após a queda da seta, o árbitro deverá para o relógio de xadrez. Então ambos os jogadores deverão atualizar suas planilhas, consultando a planilha do árbitro ou do oponente.

Isso acontece muitas vezes nesta fase do apuro de tempos, o jogador pergunta ao árbitro quantas



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS
ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX
SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA
CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES
CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4
clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO III

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

movimentos para o controle de tempo. O árbitro não deve dar qualquer informação sobre o número de movimentos realizados, mesmo que um ou ambos os jogadores tenham completado o número de movimentos necessários. Só depois da queda de seta o árbitro entra em ação: para ambos os relógios e ordena à ambos os jogadores para atualizarem suas pranchas. Só depois de ambos os jogadores tenham atualizadas suas pranchas, o árbitro iniciar o relógio do jogador que está em jogo.

b. Se apenas um jogador deixou de anotar, conforme Artigo 8.4, tão logo qualquer seta tenha caído, deverá atualizar inteiramente sua planilha antes de mover uma peça no tabuleiro. Desde que seja a sua vez de fazer o lance, o jogador pode usar a planilha do oponente, mas deve devolvê-la antes de fazer o seu lance.

Observar que, nesta situação, depois da queda de seta, o árbitro não para os relógios.

c. Se não houver planilha completa disponível, os jogadores devem reconstituir a partida num outro tabuleiro, sob a supervisão do árbitro ou assistente. Antes do início da reconstituição, o árbitro deverá anotar a posição atual da partida, os tempos, os relógios que estão em movimento, e o número de lances feitos/completados, se esta informação estiver disponível.

É claro que a reconstrução tem que iniciar após os relógios terem parados. deve ser feito de preferência em um lugar longe dos outros jogos, para não perturbar os outros jogadores.

8.6 Se as planilhas não estiverem atualizadas mostrando que um jogador ultrapassou o limite de tempo, o próximo lance deverá ser considerado como sendo o primeiro do próximo período de tempo, a menos que haja evidência de que mais lances foram feitos ou completados.

Ilustremos um exemplo: Suponhamos que o número de movimentos necessários para se chegar ao controle de 40 movimentos. Se somente se encontrar somente 37 movimentos, então o seguinte movimento da prancha é o de número 41; se somente se encontrou 42 lances, e se está seguro que tenham completos mais movimentos, mas não se sabe exatamente quantos, então o seguinte movimento será o de número 43.

8.7 Terminada a partida, ambos os jogadores devem assinar ambas as planilhas, indicando o resultado do jogo. Mesmo se incorreto este resultado permanece a menos que o árbitro decida de outra forma.

No instante, que o árbitro ver que uma partida tenha terminadom, deve dirigir-se até o tabuleiro e pedir aos jogadores que ponham no campo adequado o resultado e em seguida assinem a prancha. O árbitro deveria imediatamente obserdar se as pranchas mostram idênticos resultados.

Artigo 9: A partida empatada

9.1 a. O regulamento de uma competição pode vedar que os jogadores empatem de comum acordo em menos de um determinado número de lances ou de jeito nenhum, sem o consentimento do árbitro.

Se aplica esta regra em uma competição, que se deve comunicar aos jogadores no congresso técnico o número concreto de movimento e a proibição de acordos. É recomendável repetir essa regra antes do início do torneio. Levar em consideração que essa regra afeta diretamente o acordo de empate. Os artigos 9.2, 9.3 e 9.6 segue seguindo como aplicáveis durante toda a partida.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS
ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX
SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA
CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES
CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4
clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO III

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

b. Entretanto, se o regulamento de uma competição permitir empate de comum acordo deverá ser aplicado o que segue:

1. O jogador que quiser propor empate deverá fazê-lo depois de fazer o lance no tabuleiro, antes pressionar o seu relógio. Uma oferta em qualquer outro momento durante a partida será válida, levando em conta o disposto no artigo 11.5. Nenhuma condição pode ser incluída na proposta. Em ambos os casos a oferta não pode ser retirada e continua válida até que o oponente a aceite, a rejeite oralmente, a rejeite tocando uma peça com a intenção de mover ou capturar uma peça, ou a partida termine de alguma outra forma.

2. A oferta de empate deverá ser anotada pelos dois jogadores em suas planilhas com um símbolo (=).

3. Uma reclamação de empate com base nos Artigos 9.2 ou 9.3 deverá ser considerada como uma oferta de empate.

O ritual de um pedido empate é bem claro:

- realiza-se um movimento;

- oferece o empate;

- pressionar o relógio.

Se um jogador se desvias dessa ordem, a oferta segue sendo válida, mas feita de forma incorreta. Neste caso o Árbitro deve sancionar ao jogador de acordo com o artigo 12.9.

Não devem impor condições. Por exemplo: o jogador força o seu adversário que se aceite a oferta nos próximos 2 minutos. Num torneio de equipes: se oferece o empate a condição que na outra partida do mesmo confronto abandone a posição e se peça empate também. Nos dois casos, a oferta de empate é válida, mas não a condição a qual está ligada, e cabe advertência.

A respeito do artigo 9.1.b.3: Se um jogador reclama empate, o adversário tem a possibilidade de aceitar imediatamente. Neste caso, o árbitro não tem de verificar a correção da reclamação. Mas é bom ter cuidado. Se tiver alguma restrição ao empate (por exemplo: Não é permitido o empate antes de se completar 30 lances para ambos os jogadores) e a reclamação tenha sido efetuada antes desta regra (por exemplo após 28 movimentos), estão a reclamação deve ser verificada pelo árbitro em qualquer caso, mesmo que o oponente aceite a oferta de empate.

9.2 A partida está empatada, após uma reclamação correta do jogador que tem a vez de jogar, quando a mesma posição, por pelo menos três vezes (não necessariamente por repetição de lances):

a. está por aparecer, se antes anota seu lance, o qual não pode ser mudado, na planilha e declara ao árbitro a sua intenção de fazer o referido lance, ou

b. acaba de aparecer, e o jogador que reivindica o empate tem a vez de jogar.

As posições são consideradas idênticas, se e só o mesmo jogador tem a vez, peças do mesmo tipo e cor ocupam as mesmas casas, e as possibilidades de movimento de todas as peças dos dois jogadores são as mesmas. Portanto, as posições não são idênticas se:

1. no início da sequência um peão pudesse ter sido capturado ‘en passant’.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO III

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

2. um rei ou torre teve direito a roques, mas perdeu o direito de rocar após mover. O direito de rocar somente é perdido depois de rei ou torre terem sido movidos.

É recomendado verificar a correção de uma reclamação na presença de ambos os jogadores. É recomendável a partida e não tomar qualquer decisão somente usando as pranchas. Se o Tabuleiro for digital é possível comprovar a partida junto ao operador, usando um soft de análise de xadrez.

9.3 A partida está empatada, por uma correta reclamação de um jogador com a vez de jogar, se:

a. anota seu lance, o qual não pode ser mudado, em sua planilha, e declara ao árbitro a intenção de executar seu lance, que resultará em 50 lances feitos para cada jogador sem o movimento de qualquer peão e sem qualquer captura, ou

b. os últimos 50 lances consecutivos foram completados por ambos os jogadores, sem o movimento de qualquer peão ou qualquer captura.

Ver o comentário do artigo 9.2.

9.4 Se o jogador toca numa peça conforme Artigo 4.3, perde o direito à reivindicação, com base nos Artigos 9.2 ou 9.3, nesse lance.

O jogador perde o direito de reclamar empate somente nesse movimento. Sempre existe a possibilidade de se realizar uma nova reclamação na partida baseada na atual posição.

9.5 Se o jogador reclama um empate, com base nos Artigos 9.2 e 9.3, ele ou o árbitro deve parar o relógio. (Veja Artigos 6.12a e 6.12b) Não lhe é permitido retirar sua reclamação.

a. se a reclamação for considerada correta, a partida estará imediatamente empatada.

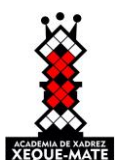
b. se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro deverá adicionar dois minutos ao tempo de reflexão restante do oponente. Então a partida deverá continuar. Se a reclamação for feita com base em um lance pretendido, este lance deverá ser feito de acordo com o disposto nos artigos 3 e 4.4.

Se tiver sido mencionado um movimento anunciado deve ser executado, mas se o movimento anunciado é ilegal, deve-se fazer outro movimento com a mesma peça. Todos os demais detalhes do artigo 4 é válido.

9.6 Se uma ou ambas das hipóteses abaixo ocorrer (em) então a partida está empatada:

a. a mesma posição apareceu, conforme em 9.2, pelo menos por cinco lances consecutivos feitos alternadamente por cada jogador.

b. qualquer série consecutiva de 75 lances tenha sido completada por ambos os jogadores sem qualquer movimento de peão e captura. Se o último lance for xeque-mate, este deve ter precedência.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS
ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX
SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA
CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES
CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4
clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO III

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

9.7 A partida está empatada quando se alcança uma posição em que o xeque-mate não pode ocorrer por qualquer série possível de lances legais. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo esta posição foi de acordo com Artigo 3 e Artigos 4.2 -4.7.

Artigo 10: Pontuação

10.1 A menos que o regulamento de uma competição especifique de outra maneira, o jogador que vence sua partida, ou vence por ausência, recebe um ponto (1), o jogador que perde sua partida, ou perde por ausência recebe zero ponto (0), e o jogador que empata sua partida recebe o score de meio ponto (½).

Outro sistema de pontuação que se usa de vez em quando, é de três (3) pontos para vitória, um (1) ponto para empate e zero (0) ponto para derrota.

Artigo 11: Aconduta dos jogadores

11.1 Os jogadores não poderão praticar nenhuma ação que cause desprestígio ao jogo de xadrez.

Nesse artigo que se pode usar para todas as infrações que não são mencionadas nas Leis do Xadrez.

11.2 O 'ambiente de jogo' é composto pela área de jogo, banheiros, toalete área de refeição leve, área reservada para fumantes e outros locais designados pelo árbitro. A área de jogo é definida como o lugar onde as partidas de uma competição são disputadas. Somente com permissão do árbitro pode:

- a. um jogador deixar o ambiente de jogo.
- b. O jogador com a vez de jogar sair da área de jogo
- c. pessoa que não seja jogador ou árbitro ter acesso à área de jogo.

Se possível, os espectadores não devem entrar na área de jogo. É aconselhável ter todos os outros permanece sob o controle do auxiliar.

11.3 a. Durante a partida os jogadores estão proibidos de usar qualquer anotação, fontes de informação ou conselhos, ou mesmo "analisar" qualquer partida em outro tabuleiro.

b. Durante a partida, é proibido ao jogador portar celular e/ou outro meio eletrônico de comunicação no ambiente de jogo. Se é evidente que o jogador trouxe tais equipamentos eletrônicos para o ambiente de jogo, deverá perder a partida. O oponente deverá vencer.

A interpretação é a seguinte: Em torneios de xadrez para menores, por exemplo, onde os jogadores são incapazes de deixar seus telefones fora da área de jogo, e os organizadores não podem fornecer uma área para a recolha de todos os celulares dos jogadores durante às rodadas, os árbitros têm a possibilidade de aplicar a nova redação do artigo 11.3.b, permitindo que os jogadores tenham seus telefones celulares acondicionados em suas bolsas, mas completamente desligados. O jogador deve informar ao árbitro antes do início da rodada, que está desligado, no caso de ter telefone celular ou qualquer meio eletrônico ou qualquer outro dispositivo capaz de sugerir movimentos do xadrez que está em sua bolsa. Tudo isso será



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO III

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

incluído nas regras da competição (regulamentos do torneio) do evento específico com antecedência. O árbitro pode fazer um anúncio antes do início da rodada.

O regulamento de uma competição pode especificar penalidade diferente, menos severa. O árbitro pode solicitar ao jogador que permita a revista de suas roupas, bolsas ou outros itens pessoais a serem inspecionados, em revista privada. O árbitro ou pessoa -do mesmo gênero do jogador -autorizada pelo árbitro, deverá revistar o jogador. Se o jogador recusar-se a cooperar com estas obrigações, o árbitro poderá tomar medidas de acordo com o disposto no Artigo 12.9.

Regulamentos sobre dispositivos eletrônicos estão agora muito rigorosos. Não é permitido ter um Celular ou similar na área de jogos, não importa se ele está ligado ou desligado. Se um jogador for encontrado com um telefone celular, ele perderá automaticamente o seu jogo e informar a vitória ao seu adversário. Acrescentou a possibilidade de que os árbitros ou os organizadores podem especificar antecipadamente uma penalidade menos grave pela violação deste artigo. Suponha a seguinte situação: Não uma tolerância zero. Jogador A está na área de jogo e se dá o início da rodada. Seu adversário, o jogador B, está ausente. Imediatamente após o jogador A fazer o seu primeiro movimento o seu telefone toca. O árbitro declara a partida perdida para o jogador A. Alguns minutos mais tarde, mas ainda dentro do tempo de tolerância estabelecido e expresso no regulamento, o jogador B chega. A pontuação da partida é "- / +", uma vez que não houve partida "efetivamente jogada" e não pode ser dado o ponto cheio ao jogador B.

c. Fumar somente é permitido na área do evento designada pelo árbitro.

Se possível a área de fumantes, deve estar perto da área de jogo.

11.4 Jogadores que tiverem terminado suas partidas devem ser considerados como espectadores.

Isso significa que quando um jogador ao terminar sua partida deve deixar a zona de jogo. Não obstante, o Árbitro deve deixar por alguns minutos os mesmos à observarem algumas partidas.

11.5 É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer maneira. Isto inclui reclamações sem cabimento, ofertas de empate também sem cabimento ou apresentação de fonte de ruído na área de jogo.

Provavelmente, as ofertas de empate ou reclamações são bastante razoáveis. Mas sua excessividade, assim como sua frequência, pode e deve prejudicar o adversário.

11.6 Infrações a qualquer parte dos Artigos 11.1 a 11.5 deverão redundar em aplicação das penalidades previstas no Artigo 12.9.

11.7 A persistente recusa por parte de um jogador em cumprir as Leis do Xadrez deverá ser penalizada com a perda da partida. O árbitro deverá decidir o score do oponente.

É muito difícil de um discernimento ou critério geral para aplicação desse artigo, mas um Árbitro por advertir pela terceira ou quarta vez um jogador, se cria uma razão para declarar a perda da partida. O ideal que quando uma reclamação de um jogador seja recorrente do mesmo ato, deve-se informar ao jogador



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauber.martins@outlook.com / clauberfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO III

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

que irá ser aplicado o artigo 11.7 na próxima infração. E lembrando que ao árbitro exclusivamente a decidir o escore da partida ao oponente. Mais uma regra que o árbitro deve ter bom senso.

11.8 Se ambos jogadores forem considerados culpados de acordo com o Artigo 11.7, a partida será declarada perdida para ambos.

11.9 O jogador deve ter o direito de solicitar ao árbitro explanação sobre pontos específicos da Lei do Xadrez.

11.10 Exceto se as regras de competição especificarem de outra forma, um jogador pode apelar de qualquer decisão do árbitro, mesmo que ele tenha assinado a planilha (veja Artigo 8.7).

O detalhes referente à Apelações, deveriam (pelo menos em torneios grandes e/ou importantes) constar no regulamento dos torneios.

Artigo 12: O papel do Árbitro (veja Prefácio)

12.1 O árbitro deverá verificarse as leis do xadrez estão sendo estritamente observadas.

O Árbitro deve estar presente e no controle de todas as partidas. Isto significa que quando o Árbitro observar uma infração, deve intervir imediatamente. Mas lembre-se tudo com bom senso, por exemplo um jogador toca numa peça e joga com a outra, o árbitro deve forçar o jogador a executar o lance com a primeira peça à ser tocada, ou pressionar os pinos do relógio com excesso de força, deve advertir no primeiro momento verbalmente, mas tudo, tudo mesmo com Bom Senso.

12.2 O árbitro deve:

- a. Assegurar fairplay.
- b. Agir no melhor interesse da competição.
- c. Assegurar que vemsendo mantido um bom ambiente de jogo.
- d. Assegurar que os jogadores não sejam perturbados.
- e. Supervisionar o bom andamento da competição.
- f. Adotar medidas especiais no que diz respeito aos jogadores deficientes e aqueles que necessitem de cuidados médicos.

O Árbitro deve se preocupar com qualquer tipo de engano ou trapace por parte dos jogadores.

12.3 O árbitro deverá observar as partidas, especialmente quando os jogadores estiverem apurados no tempo, fazer cumprir as decisões que tenha tomado e, quando apropriado, impor penalidades aos jogadores.

12.4 O árbitro pode designar assistentes para observar partidas, por exemplo, quando vários jogadores estiverem em apuro de tempo.

12.5 O árbitro pode conceder tempo adicional a um ou ambos os jogadores no caso de perturbação externa da partida.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauber.martins@outlook.com / clauberfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO III

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

12.6 O árbitro não deve intervir numa partida, exceto nos casos previstos nas Leis do Xadrez. Não deverá indicar o número de lances completados, exceto ao aplicar o disposto no Artigo 8.5, quando pelo menos uma das setas tenha caído. O árbitro deverá abster-se de informar ao jogador que seu oponente completou um lance ou que o jogador não acionou o seu relógio.

12.7 Se alguém observar uma irregularidade, pode informar somente ao árbitro. Jogadores de outras partidas não devem falar ou de qualquer forma interferir numa partida. Não é permitido aos espectadores interferir em uma partida. O árbitro pode expulsar os infratores do ambiente de jogo.

Este Artigo também inclui à “Queda de Seta (bandeira)”.

12.8 Exceto se autorizado pelo árbitro, é proibido a qualquer pessoa usar telefone celular ou qualquer dispositivo de comunicação no ambiente de jogo e em qualquer outra área contígua determinada pelo árbitro.

Este Artigo se aplica também aos Organizadores e Árbitros do evento.

12.9 Opções disponíveis ao árbitro a respeito de penalidades:

- a. advertência,
- b. aumentar o tempo remanescente do oponente,
- c. reduzir o tempo restante do jogador infrator,
- d. aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até o máximo possível para aquela partida,
- e. reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator,
- f. declarar a perda da partida pelo jogador infrator (o árbitro deve também decidir o score do oponente),
- g. uma multa anunciada com antecedências
- h. expulsão da competição.

Artigo 12.9.h só será executado em cooperação com o organizador do evento.

AGUARDE O MÓDULO IV – Dúvidas pelo emails abaixo.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com

