



Regras e Procedimentos para os Torneios

1. Regras Gerais

- 1.1. **Jurisdição** - O presente conjunto de regras e procedimentos valerá para todos os torneios e jogos realizados sob os auspícios da Federação Paulista de Gamão e suplantará toda e qualquer outra regra ou regulamento.
- 1.2. **Direção** - O diretor do torneio será sempre o seu organizador ou quem por ele for indicado para tal. Em todos os torneios realizados sob os auspícios da Federação Paulista de Gamão haverá um representante nomeado pelo Diretor de Torneios ou diretamente pelo Presidente da Federação Paulista de Gamão.
- 1.3. **Interpretação** - As Regras e Procedimentos para os Torneios da Federação Paulista de Gamão não pretendem, não podem e não regularão todas as possíveis situações que podem surgir durante um jogo ou um torneio. Por outro lado, nenhum conjunto de regras tolherá a liberdade do diretor do torneio de encontrar a solução mais justa, equilibrada e compatível com as circunstâncias particulares de cada caso.
- 1.4. **Inscrições** - Todas as inscrições estarão sujeitas à aprovação do diretor do torneio.
- 1.5. **Auxílio** - Depois de iniciada uma partida, nenhum jogador poderá utilizar nenhum auxílio mecânico ou escrito, exceto para anotar a pontuação ou os jogos.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE GAMÃO

Compareça. Prestigie. Participe.

www.fpgamao.com.br

- 1.6. **Idioma** – O idioma oficial dos torneios é o Português, sendo aceito o idioma Inglês para os torneios internacionais. Durante uma partida não serão permitidas conversas em qualquer outra língua entre os jogadores ou entre os jogadores e os espectadores, nem mesmo entre espectadores.

- 1.7. **Espectadores** – Enquanto assistirem a uma partida os espectadores deverão permanecer em silêncio e não deverão fazer qualquer sinal ou comentário a qualquer dos jogadores. Os espectadores não têm direito e não devem chamar a atenção a qualquer erro ou engano em uma jogada. Os espectadores não têm direito e não devem fazer qualquer comentário a respeito de qualquer jogada, mas têm o direito de comunicar atitudes irregulares ou desleais de jogadores ao diretor do torneio (*tenha sempre em mente as regras 3.9 e 5.2 adiante*). Os jogadores podem solicitar ao diretor do torneio que barre qualquer espectador, sem qualquer explicação ou motivo. Com provas de atitude irregular ou desleal de um jogador ou de um espectador, todos os participantes da atitude irregular ou desleal serão banidos do torneio e de suas premissas. Com provas de atitude irregular ou desleal de um jogador ou de um espectador, todos os participantes da atitude irregular ou desleal perderão todos os direitos a qualquer prêmio em dinheiro, medalhas, troféus, ou qualquer premiação, sem qualquer direito a qualquer reembolso de inscrições.

- 1.8. **Anotação de partidas** – Os jogadores têm o direito de anotar suas próprias partidas, seja por escrito ou com a utilização de câmeras de vídeo, desde que não obstrua ou interfira com os outros jogadores. A Federação Paulista de Gamão se reserva o direito de anotar ou filmar qualquer partida e utilizar as anotações ou imagens como bem quiser, inclusive com fins lucrativos.

- 1.9. **Comportamento** – O organizador do torneio não permitirá mal comportamento. Qualquer jogador ou espectador que, na opinião do diretor do torneio ou do representante da Federação Paulista de Gamão, apresentar mal comportamento será banido do torneio perdendo todo e qualquer prêmio a que possa fazer jus, seja em dinheiro, troféu, medalha, ou qualquer outra forma, sem qualquer



FEDERAÇÃO PAULISTA DE GAMÃO

Compareça. Prestigie. Participe.

www.fpgamao.com.br

direito de reembolso a qualquer valor. (5.3- [apelações](#))

1.10. **Chamada para a partida** – Todos os jogos serão realizados nos locais designados pelo diretor do torneio. Os jogadores serão chamados para as partidas de maneira audível a todos os presentes nos locais dos jogos e deverão imediatamente apresentar-se ou justificar-se ao diretor do torneio.

1.10.1. Para fins deste regulamento, chama-se de partida o conjunto de jogos.

1.11. **Ritmo de jogo** – Os jogadores deverão manter um ritmo de jogo razoável. Os jogadores deverão esforçar-se ao máximo para isto.

1.12. **Monitores** – O diretor do torneio poderá indicar um monitor para observar qualquer jogo, por sua própria iniciativa ou por solicitação de qualquer jogador. O monitor terá todos os poderes para isentar a partida de qualquer irregularidade ou atitude desleal.

2. Regras Preliminares

2.1. **Dados** – Qualquer jogador poderá utilizar seus próprios dados, exceto se estiverem disponíveis dados de melhor qualidade e o adversário exigir a sua utilização. Nenhum jogador poderá trocar de dados durante o jogo, no entanto poderá fazê-lo entre dois jogos da partida. A qualidade dos dados obedecerá a seguinte ordem decrescente:

2.1.1. Dados de precisão, desde que aceitos como tal pelo diretor do torneio;

2.1.2. Dados semi-precisos, desde que aceitos como tal pelo diretor do torneio;

2.1.3. Dados comuns com cantos arredondados, com lados até 14mm;

2.1.4. Dados comuns com cantos retos, com lados até 14mm;

2.1.5. Qualquer outro dado.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE GAMÃO

Compareça. Prestígio. Participe.

www.fpgamao.com.br

2.2. **Tabuleiro** – Qualquer jogador poderá convidar seu adversário a jogar em seu próprio tabuleiro. Se o adversário recusar, a partida será realizada no tabuleiro designado pela direção do torneio.

2.3. **Preferências** – Se necessário, a disposição e a cor das pedras será decidida pelo dado maior, antes do início da partida.

2.3.1. Cada jogador arremessará um dado com o auxílio do copo. O jogador que obtiver o maior dado poderá escolher a cor das pedras ou a posição inicial. O outro jogador fará a outra seleção.

3. Desenvolvimento do jogo / Irregularidades

3.1. **Uso de copo** - É obrigatório o uso de copo para arremesso dos dados.

3.2. **Aleatoriedade dos dados** – Os dados são utilizados estritamente como uma forma de se obter números aleatórios. Utilizar os dados de forma a obter números não aleatórios viola as regras e o espírito do jogo de gamão. Para obter um arremesso de dados válido, o jogador deverá agitar vigorosamente o copo com os dois dados e arremessa-los simultaneamente sobre o lado direito do tabuleiro, a uma altura discernível do tabuleiro, permitindo que eles rolem livremente.

3.3. **Dados válidos** – Os dois dados devem parar com um de seus lados completamente apoiado à superfície do lado direito do tabuleiro. Não são válidos dados que caíam no lado esquerdo ou fora do tabuleiro, ou sobre qualquer pedra, ou que pare “de quina”. Na hipótese de qualquer dado não válido, ambos deverão ser novamente arremessados.

3.4. **Movimentação das pedras** – Cada jogador deverá movimentar suas pedras de forma clara, utilizando-se de apenas uma das mãos. O



FEDERAÇÃO PAULISTA DE GAMÃO

Compareça. Prestigie. Participe.

www.fpgamao.com.br

jogador deverá primeiro “entrar” com a pedra que estiver fora, antes de mover qualquer outra pedra. Nenhum jogador deverá tocar ou mover qualquer pedra durante a jogada do adversário.

- 3.5. **Manuseio das pedras** – Todas as pedras deverão estar à vista de ambos jogadores todo o tempo. As pedras comidas deverão permanecer na divisão central do tabuleiro até serem repostas. Pedras tiradas deverão ser colocadas fora da área de jogo, na lateral do tabuleiro.
- 3.6. **Conclusão da jogada** - O jogador concluirá sua jogada ao levantar um ou os dois dados do tabuleiro. O jogador, se necessário, moverá um ou os dois dados para permitir a movimentação das pedras; deverá fazê-lo, no entanto, de modo claro e inequívoco. Depois de levantado um ou os dois dados, o jogador somente poderá alterar sua jogada para corrigir uma jogada irregular quando exigido pelo adversário, ainda que sua jogada tenha sido irregular.
- 3.7. Nenhum jogador pode arremessar seus dados ou oferecer o dado de dobra antes que o oponente levante os dele. Um arremesso prematuro deverá ser repetido. Uma dobra prematura, se válida, deverá permanecer. Neste caso, o oponente que ainda estiver jogando o fará com o conhecimento prematuro da dobra.
- 3.8. **Posicionamento errado das pedras** – O posicionamento inicial das pedras deverá ser corrigido antes da terceira jogada (antes da segunda jogada de quem começou). A partir da terceira jogada (a segunda de quem começou) o posicionamento permanecerá como está e se tornará oficial. Jogadores que começaram com menos de 15 pedras poderão sofrer gamão e gamão “triplo” normalmente.
- 3.9. **Jogadas irregulares** – Ao notar uma jogada irregular do adversário, o jogador poderá aceitar a jogada como válida ou exigir que o adversário a refaça. Ao rolar seus dados ou oferecer o dado de dobra, o jogador estará aceitando a jogada do adversário como boa e não mais poderá exigir que seja refeita.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE GAMÃO

Compareça. Prestigie. Participe.

www.fpgamao.com.br

- 3.10. **Resultado Final** – Os resultados finais deverão ser informados à direção do torneio pelo vencedor da partida.

4. Pontuação / Dado de dobra

- 4.1. **Marcação dos pontos** - Os pontos serão marcados em fichas apropriadas por um dos jogadores e conferidos ao término de cada jogo pelo adversário. Os pontos deverão ser anotados de forma clara e precisa e a ficha deverá estar ao alcance de ambos jogadores todo o tempo.
- 4.2. **Dado de dobra – início** - É de responsabilidade de ambos jogadores certificar-se que o dado de dobra esteja no meio, com o valor 64 virado para cima. Deve-se ter em mente que a posição corrente do dado de dobra irá fortemente influenciar o julgamento no caso de dúvida.
- 4.3. **Dado de dobra** – O jogador poderá oferecer o dado de dobra quando a regra de Crawford não estiver em vigor. Deverá fazê-lo na sua vez de jogar, antes de arremessar os dados. Não poderá fazê-lo depois de arremessados, ainda que os dados tenham caído de forma irregular. Para oferecer o dado de dobra, o jogador deverá colocá-lo no tabuleiro com o novo valor virado para cima e dizer de forma clara “eu dobro” ou algo que o valha. Para aceitar, o jogador deve recolher o dado de dobra para o seu lado do tabuleiro com o novo valor virado para cima e dizer de forma clara “eu aceito” ou algo que o valha. Para rejeitar a dobra, o jogador deverá colocar o dado no meio, com o valor 64 para cima e dizer de forma clara “não aceito”, ou algo que o valha. O cubo deve sempre ser manuseado de forma clara e precisa. O oponente deve sempre aguardar até que o dado seja oferecido de forma clara e precisa. Não valerá Beaver.
- 4.4. **Regra de Crawford** - Em todas as partidas vigorará a Regra de Crawford. A regra de Crawford determina que no jogo subsequente àquele em que um dos jogadores atinge a pontuação imediatamente anterior ao término da partida (ex. 8 pontos em uma partida de 9 pontos) o dado de dobra não poderá ser usado. Nos demais jogos, o



FEDERAÇÃO PAULISTA DE GAMÃO

Compareça. Prestigie. Participe.

www.fpgamao.com.br

dado de dobra valerá normalmente.

- 4.5. **Gamão ou Gamão "Triplo"** - Todas os jogos estarão sujeitos a Gamão ou Gamão "Triplo". Nos torneios não estará em vigor a regra de Jacoby nem a regra de Holland.

5. Dúvidas

- 5.1. **Na ocorrência de dúvida** - Ocorrendo qualquer dúvida, ambos jogadores deverão deixar dados, pedras, dado de dobra e a ficha de marcação intocados, enquanto o diretor do torneio é acionado. Violação desta norma é séria e cria a presunção em favor do oponente. O jogador pode solicitar mediação do diretor do torneio a respeito de qualquer dúvida, mas deve fazê-lo imediatamente.
- 5.2. **Testemunha** - Qualquer jogador pode argumentar a respeito de fatos ou regras. Os espectadores, a não ser para comunicar atitude irregular ou desleal, apenas se manifestarão mediante solicitação do diretor do torneio. Nunca por solicitação dos jogadores ou espontaneamente.
- 5.3. **Apelação** - Qualquer dos jogadores que discorde da decisão do diretor do torneio pode apelar da decisão, mas deve fazê-lo imediatamente. Neste caso, o representante da Federação Paulista de Gamão será chamado e ele imediatamente convidará dois outros jogadores, isentos e com conhecimentos adequados, para formar a Comissão de Apelação. A Comissão de Apelação imediatamente ouvirá os testemunhos e argumentos relevantes e, por maioria, confirmará a decisão do diretor do torneio ou decidirá de outra forma. Em qualquer circunstância, a decisão da Comissão de Apelação é final e irrecorrível.
- 5.4. Para seu julgamento e decisão, a Comissão de Apelação se baseará principalmente no presente regulamento e acessoriamente nos usos e costumes.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE GAMÃO

Compareça. Prestígie. Participe.

www.fpgamao.com.br

São Paulo, 19 de junho de 2006.

Revisado em 15 de maio de 2007.
Revisado em 04 de julho de 2008.