



REGULAMENTO ESPECÍFICO JOGO DE SUECA

PREFÁCIO

Este documento serve para que todos os agentes envolvidos na organização e na prática da modalidade (jogadores), tenham conhecimento das regras do Torneio.

O espírito de Fair-Play deverá estar sempre presente em todos os envolvidos, fazendo com que o Torneio se traduza também num convívio amistoso.

Esperamos com este regulamento facilitar as decisões da organização, assim como as dos próprios jogadores.

O objetivo destas regras também será, trazer para o jogo, um nível de respeito mútuo entre os jogadores.

O Torneio realiza-se no dia 8 de junho às 14h na sede da Junta de Freguesia de Sezures.

1. ESCALÕES ETÁRIOS

Escalões etários:

“Sénior” – nascidos antes de 1995

“S” – nascidos entre 1995 e 2007 (inclusive)

“J” – nascidos em 2008 e 2009

Não há distinção entre participantes masculinos e femininos;

2. INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÃO

As inscrições são gratuitas.

Cada equipa é constituída por dois elementos.

No ato da inscrição é necessário indicar o nome de cada elemento, assim como as respetivas datas de nascimento e números de cartão do cidadão. Estes dados são obrigatórios no ato da inscrição, para efeitos de seguro, o qual será efetuado pela Autarquia;

3. MESAS DE JOGO

As mesas de jogo estarão identificadas com o nome das equipas.

Nas mesas de jogo, apenas será permitido ter o baralho de cartas, um marcador e respetiva folha para marcação de riscos/pontos.

4. BARALHO DE CARTAS

Todos os jogos serão jogados com baralhos de cartas fornecidos pela organização.

5. SUECA

A Sueca é um jogo de quatro (4) jogadores praticado unicamente por duplas, isto é, dois (2) contra dois (2).

As duplas devem jogar frente a frente, na mesa de jogo.

O objetivo do jogo é efetuar o maior número de vazas, fazendo o maior número de pontos possíveis. O número máximo de pontos no baralho é de cento e vinte (120) pontos. Para ganhar um risco será necessário fazer acima dos sessenta (60) pontos.

Vencerá o jogo a dupla que atingir o número de riscos pré-definido.

6. AS CARTAS

As cartas não poderão vir a ser danificadas ou marcadas.

Caso se danifique alguma das cartas, deverá ser de imediato comunicado à organização para que se possa proceder à respetiva substituição.

Será utilizado um baralho padrão de cinquenta e duas (52) cartas em que serão retirados todos os oitos (8), noves (9), dez (10), e jokers de todos os naipes, ficando o baralho para jogar com quarenta (40) cartas exatas.

Existem quatro (4) naipes diferentes, que são designados da seguinte forma:



Espadas

Copas

Ouros

Paus

A ordem das cartas em cada naipe, considerando o seu valor, é o seguinte:

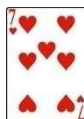


O valor das cartas com pontos, é o seguinte:



“Ás” Onze (11) pontos

Carta “Bisca, Manilha ou Sete”



Dez (10) pontos



“Rei” Quatro (4) pontos



“Valete” Três (3) pontos



“Dama” Dois (2) pontos

Todas as outras cartas, não têm nenhuma pontuação atribuída, no entanto, na relação entre si, as cartas com maior valor facial têm sempre vantagem. Por exemplo: a Sena (6) é maior que a Quina (5), a Quina (5) é maior que a Quadra (4), e assim sucessivamente.

7. INÍCIO DO JOGO

Joga-se no sentido anti-horário (sentido contrário dos ponteiros do relógio).

O primeiro jogador a embaralhar é escolhido aleatoriamente;

Para o jogo começar as cartas têm que ser baralhadas por AMBAS as duplas. Em primeiro lugar baralha as cartas o parceiro do jogador que vai dar, em segundo baralha o jogador à sua esquerda e em terceiro lugar o respetivo parceiro corta o baralho e o jogador seguinte, dá as cartas; Será obrigatório baralhar à vista;

O jogador distribuidor pode optar por:

Opção a) - Tirar a última carta do baralho vira-a, revelando assim o trunfo (que é o naipe da carta virada). Depois disso, ele dá 10 cartas de uma vez só ao jogador que está à sua direita, e continua distribuindo nesse mesmo sentido. A carta virada pertence ao jogador distribuidor;

Opção b) - Virar a primeira carta para revelar o trunfo. Assim ele tira nove cartas para ele

(1+9=10), e distribui no sentido contrário (começando pelo jogador que está à sua esquerda);

8. O JOGO

O jogador que começa será o parceiro do primeiro embaralhador;

Os outros jogadores devem seguir o naipe jogado pelo primeiro jogador;

O jogador que não tiver cartas do naipe puxado pode jogar cartas de qualquer outro naipe, incluindo o trunfo;

A carta mais alta do naipe, ou o trunfo mais alto ganha a rodada. O jogador que ganhou puxa o próximo naipe;

Se algum jogador não assistir ao naipe, voluntária ou involuntariamente, e tiver cartas desse naipe na sua mão, significa que está a cometer uma "renúncia".

Se for descoberta a renúncia pela dupla adversária, o jogo deve ser imediatamente interrompido para que sejam analisadas as vazas. Caso se confirme a renúncia, será registado de imediato 4 riscos para a dupla adversária. No caso de a denúncia ser falsa, a dupla acusada ganhará dois riscos;

Nenhum sinal é permitido entre os parceiros;



9. PONTUAÇÃO

O objetivo do jogo é recolher mais cartas que tenham pontos. A equipa que tiver ao fim da partida mais de metade dos pontos totais (+ de 60), marca um risco; Se uma equipa conseguir 91 pontos ou mais, a partida valerá dois riscos; Se ganhar todas as vazas da partida, a equipa soma quatro riscos; Havendo um empate, as duas equipas fazem 60 pontos, ninguém marca riscos. Na partida seguinte volta tudo ao normal (+ de 60 pontos = 1 risco; + de 90 pontos = 2 riscos).

10. FORMA DE DISPUTA

A atribuição de pontos é efetuada da seguinte forma:

Resultado dos Pentes

Vitoria – 2 (dois) Pontos

Derrota – 0 (Zero) pontos

Em acaso de igualdade pontual entre uma ou mais equipas do torneio:

O primeiro fator de desempate, entre equipas com o mesmo número de pontos, será o somatório de todas as carolas.

Se ainda assim se mantiver a igualdade, o segundo fator de desempate será o somatório de todos os pentes jogados.

Se ainda assim se mantiver a igualdade, o ultimo fator desempate será o resultado entre as equipas empatadas.

11. FALTAS DE COMPARÊNCIA

Caso não seja justificada a falta de comparência será atribuída a vitória e os respetivos 2 pontos, à equipa adversária.

Relativamente aos riscos será o resultado de 10-0.

12. CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela organização.

O presente regulamento poderá sofrer alterações até ao dia do torneio.