



# TORNEIO CONCELHIO DE SUECA MUNICÍPIO DE BENAVENTE



## REGULAMENTO

### **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 dia 24 de Setembro 2022, no Centro Social do Porto Alto, com início às 10h.

### **ESCALÕES ETÁRIOS**

Escalão único – idade mínima 18 anos;

Não há distinção entre participantes masculinos e femininos;

### **INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÃO**

As inscrições são gratuitas e limitadas a 32 equipas.

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 contribuinte. Estes dados são obrigatórios no ato da inscrição, para efeitos de seguro, o qual será efetuado pela Autarquia;

O cartão de cidadão poderá ser necessário para o caso de se poder confirmar a idade.

### **MESAS DE JOGO**

As mesas de jogo estarão identificadas (nº1, nº2....., até ao nº16).

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

### **BARALHOS DE CARTAS**

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

### **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.

## 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:

Carta "Ás"  Onze (11) pontos

Carta "Bisca, Manilha ou Sete"  Dez (10) pontos

Carta "Rei"  Quatro (4) pontos

Carta "Valete"  Três (3) pontos

Carta "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.

## 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);

### **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;

Caso na distribuição de cartas houver um engano (dá 11 cartas em vez de 9, por exemplo), a equipa que cometer tal engano perderá esse jogo (1 risco);

### **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).

### **FORMA DE DISPUTA**

Cada partida será composta por um “PENTE” com 7 riscos.

A primeira equipa a atingir 7 ou mais riscos, vence o jogo.

#### **1ª RONDA**

Após sorteio, previamente já efetuado pela organização, cada equipa realizará um jogo.

#### **2ª RONDA**

Apuramento do 1º ao 16º lugar:

As equipas vencedoras da 1ª ronda jogarão entre si, um jogo cada uma.

Apuramento do 17º ao 32º lugar:

As equipas vencidas da 1ª ronda jogarão entre si, um jogo cada uma.

#### **3ª RONDA**

Apuramento do 1º ao 8º lugar:

As equipas vencedoras da 2ª ronda, do apuramento do 1º ao 16º lugar, jogarão entre si, um jogo cada uma.

Apuramento do 9º ao 16º lugar:

As equipas vencidas da 2ª ronda, do apuramento do 1º ao 16º lugar, jogarão entre si, um jogo cada uma.

Apuramento do 17º ao 24º lugar:

As equipas vencedoras da 2ª ronda, do apuramento do 16º ao 32º lugar, jogarão entre si, um jogo cada uma.

Apuramento do 25º ao 32º lugar:

As equipas vencidas da 2ª ronda, do apuramento do 16º ao 32º lugar, jogarão entre si, um jogo cada uma.

**4ª RONDA**

Apuramento do 1º ao 4º lugar:

As equipas vencedoras da 3ª ronda, do apuramento do 1º ao 8º lugar, jogarão entre si, um jogo cada uma.

Apuramento do 5º ao 8º lugar:

As equipas vencidas da 3ª ronda, do apuramento do 1º ao 8º lugar, jogarão entre si, um jogo cada uma.

Apuramento do 9º ao 12º lugar:

As equipas vencedoras da 3ª ronda, do apuramento do 9º ao 16º lugar, jogarão entre si, um jogo cada uma.

Apuramento do 13º ao 16º lugar:

As equipas vencidas da 3ª ronda, do apuramento do 9º ao 16º lugar, jogarão entre si, um jogo cada uma.

Apuramento do 17º ao 20º lugar:

As equipas vencedoras da 3ª ronda, do apuramento do 17º ao 24º lugar, jogarão entre si, um jogo cada uma.

Apuramento do 21º ao 24º lugar:

As equipas vencidas da 3ª ronda, do apuramento do 17º ao 24º lugar, jogarão entre si, um jogo cada uma.

Apuramento do 25º ao 28º lugar:

As equipas vencedoras da 3ª ronda, do apuramento do 25º ao 32º lugar, jogarão entre si, um jogo cada uma.

Apuramento do 29º ao 32º lugar:

As equipas vencidas da 3ª ronda, do apuramento do 25º ao 32º lugar, jogarão entre si, um jogo cada uma.

**5ª e ÚLTIMA RONDA**

Apuramento do 1º e 2º lugar

As equipas vencedoras da 4ª ronda do apuramento do 1º ao 4º lugar, jogarão entre si um jogo.

Apuramento do 3º e 4º lugar

As equipas vencidas da 4ª ronda do apuramento do 1º ao 4º lugar, jogarão entre si um jogo.

Apuramento do 5º e 6º lugar

As equipas vencedoras da 4ª ronda do apuramento do 5º ao 8º lugar, jogarão entre si um jogo.

Apuramento do 7º e 8º lugar

As equipas vencidas da 4ª ronda do apuramento do 5º ao 8º lugar, jogarão entre si um jogo.

Apuramento do 9º e 10º lugar

As equipas vencedoras da 4ª ronda do apuramento do 9º ao 12º lugar, jogarão entre si um jogo.

Apuramento do 11º e 12º lugar

As equipas vencidas da 4ª ronda do apuramento do 9º ao 12º lugar, jogarão entre si um jogo.

Apuramento do 13º e 14º lugar

As equipas vencedoras da 4ª ronda do apuramento do 13º ao 16º lugar, jogarão entre si um jogo.

Apuramento do 15º e 16º lugar

As equipas vencidas da 4ª ronda do apuramento do 13º ao 16º lugar, jogarão entre si um jogo.

Apuramento do 17º e 18º lugar

As equipas vencedoras da 4ª ronda do apuramento do 17º ao 20º lugar, jogarão entre si um jogo.

Apuramento do 19º e 20º lugar

As equipas vencidas da 4ª ronda do apuramento do 17º ao 20º lugar, jogarão entre si um jogo.

Apuramento do 21º e 22º lugar

As equipas vencedoras da 4ª ronda do apuramento do 21º ao 24º lugar, jogarão entre si um jogo.

Apuramento do 23º e 24º lugar

As equipas vencidas da 4ª ronda do apuramento do 21º ao 24º lugar, jogarão entre si um jogo.

Apuramento do 25º e 26º lugar

As equipas vencedoras da 4ª ronda do apuramento do 25º ao 28º lugar, jogarão entre si um jogo.

Apuramento do 27º e 28º lugar

As equipas vencidas da 4ª ronda do apuramento do 25º ao 28º lugar, jogarão entre si um jogo.

Apuramento do 29º e 30º lugar

As equipas vencedoras da 4ª ronda do apuramento do 29º ao 32º lugar, jogarão entre si um jogo.

Apuramento do 31º e 32º lugar

As equipas vencidas da 4ª ronda do apuramento do 29º ao 32º lugar, jogarão entre si um jogo.

**PRÉMIOS**

Serão premiadas a duas duplas melhores classificadas;

Será também atribuído a todos os participantes uma lembrança de presença;

**CASOS OMISSOS**

Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela organização;