

TORNEIO DE SUECA

Benfeita 2013

REGULAMENTO

1. OS SORTEIOS

- a) - O torneio é disputado em eliminatórias sucessivas, precedidas de sorteio, aos quais é absolutamente necessária a presença de todas as equipas inscritas.
- b) - As equipas deverão apresentar-se à hora marcada, com uma tolerância de 15 minutos, no local do torneio.
- c) - Será desclassificada, por falta de comparência, a equipa que não estiver presente no sorteio, sendo atribuída uma vitória por 10-0 à equipa que lhe couber como adversária, no sorteio.
- d) - Caso um jogador de uma equipa não possa comparecer a este sorteio, o outro jogador poderá substituí-lo por outro parceiro desde que, o mesmo, não esteja inscrito noutra equipa.
- e) - O primeiro sorteio realiza-se 15 minutos antes do início do torneio, na segunda-feira, 12 de Agosto de 2013, pelas 14:30, e nele serão anunciados os nomes das 16 equipas inscritas, sendo atribuído a cada uma delas a letra que lhe irá corresponder na grelha que calendariza a primeira eliminatória:

| | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| A-B | C-D | E-F | G-H | I-J | K-L | M-N | O-P |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|

- f) - Depois de concluído este sorteio, os jogadores inscritos já não poderão ser substituídos.
- g) - Desta eliminatória de 8 jogos, as 8 equipas vencidas serão eliminadas do torneio estando as 8 vencedoras automaticamente apuradas para a eliminatória seguinte.
- h) - O segundo sorteio realiza-se 15 minutos antes do início da segunda eliminatória, na terça-feira, 13 de Agosto de 2013, pelas 14:30 e anunciará o nome das 8 equipas vencedoras da primeira eliminatória, sendo atribuído a cada uma delas a letra que lhe irá corresponder na grelha que calendariza esta eliminatória:

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| A-B | C-D | E-F | G-H |
|-----|-----|-----|-----|

i) - Desta eliminatória de 4 jogos, as 4 equipas vencidas serão eliminadas do torneio estando as 4 vencedoras automaticamente apuradas para a semi-final.

j) - O terceiro sorteio realiza-se 15 minutos antes do início da semi-final, na quarta-feira, 14 de Agosto de 2013, pelas 14:30 e revelará o nome das 4 equipas vencedoras da segunda eliminatória, atribuindo a cada uma delas a letra que lhe irá corresponder na grelha que calendariza esta semi-final:

| | |
|-----|-----|
| A-B | C-D |
|-----|-----|

k) - Os vencedores destes 2 jogos disputarão entre si, depois de um intervalo de 10 minutos, mais 1 jogo, para apuramento do 1º e o 2º lugares, ao mesmo tempo que os vencidos, disputarão entre si, mais 1 jogo para atribuição do 3º e o 4º lugares.

2. OS JOGADORES

a) - A Sueca é um jogo de cartas para quatro jogadores, em equipas de dois contra dois, ficando os parceiros sentados frente a frente.

b) - Cada jogador só poderá inscrever-se e participar numa equipa.

c) - Não são permitidas alterações às equipas, depois de iniciado o torneio.

3. AS CARTAS

a) - O baralho da Sueca tem somente 40 cartas, sendo retirados todos os 8s, 9s, 10s e Joker's do baralho padrão.

b) - A ordem das cartas em cada naipe, considerando o seu valor, é a seguinte:



Duque, Terno, Quadra, Quina, Sena, Dama, Valete, Rei, Manilha e Ás

4. OBJECTIVO DO JOGO

a) - Na Sueca, o objectivo da equipa é fazer vazas cujas cartas ultrapassem o valor de 60 pontos (*mais de metade*), já que, no baralho, existe um total de 120 pontos.

b) - O valor das cartas é o seguinte:

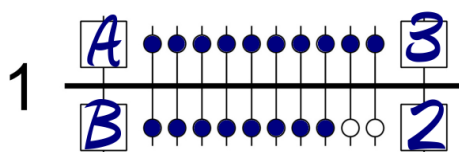
| | |
|---------------------|-----------|
| Ás | 11 pontos |
| 7, Manilha ou Bisca | 10 pontos |
| Rei | 4 pontos |
| Valete | 3 pontos |
| Dama ou Sota | 2 pontos |
| 6, 5, 4, 3, 2 | 0 pontos |

5. PONTUAÇÃO

a) - Este torneio tem 16 jogos disputados por eliminatórias, sendo que em cada jogo são disputadas 3 partidas de 10 tentos, com a seguinte pontuação:

- Marca 1 tento, ou risco, a equipa que somar mais de 60 pontos nas vazas que os dois parceiros arrecadarem;
- Marcará 2 tentos, se totalizarem mais de 90 pontos;
- Marcará 4 tentos, e ganhará imediatamente a partida, se fizerem todas as vazas (*uma bandeira!*);
- Em caso de empate, 60-60, não haverá marcação de tentos (*jogo nulo*);

b) - Os gráficos apresentados no Boletim de Jogo para registo dos resultados de cada partida são marcados usando cruces ou bolas, como segue:



c) - A partida termina quando uma equipa conseguir realizar 10 tentos, sendo contabilizados como segue:

- A equipa vencedora recebe 3 pontos pela vitória;
- Se a equipa derrotada conseguir realizar, pelos menos, 6 tentos, soma 2 pontos;
- Se a equipa derrotada não conseguir marcar 6 tentos, não soma pontos;
- Se a equipa derrotada não marcou qualquer tento na primeira partida, terminando com 10-0, o jogo termina com a vitória da equipa vencedora, não sendo necessário jogar mais nenhuma partida.

d) - Todas as partidas têm que ser jogadas até à última vaza; se um jogador baixar as cartas, a sua equipa perde automaticamente a partida.

e) - No final das 3 partidas, ganha o jogo, a equipa que obtiver maior pontuação depois de somados os 3 resultados.

| | | | |
|--------|---|---------------------|---|
| Equipa | A | Os Aces da Benfeita | 8 |
| Equipa | B | Os Reis do Açor | 7 |

6. O INÍCIO DO JOGO

a) - Para se saber qual é o jogador que iniciará o jogo, cada jogador tira uma carta à sorte do baralho que lhe é apresentado pelo árbitro, e aquele que tirar a carta de maior valor, de acordo com a hierarquia da Sueca, será o primeiro a dar as cartas. Depois do primeiro tento, o jogo será baralhado, partido e dado, normalmente, pelos jogadores.

b) - Se o jogador que está a dar cartas se enganar na distribuição, passa a mão ao seu adversário, sem sofrer qualquer penalização.

c) - Só depois das cartas estarem distribuídas por todos os jogadores se poderá iniciar a partida.

d) - O jogador que dá as cartas deverá recolher a carta de trunfo logo que o jogador à sua direita jogar a primeira cartada e até à sua vez de jogar na segunda rodada, sendo considerada carta batida se não o fizer.

e) - Em todas as situações aplica-se a regra de “carta batida não é recolhida”

7. O JOGO

a) - Este jogo, joga-se no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio. A pessoa que baralhou as cartas, passa-as ao seu parceiro para que corte o baralho. Este, depois do corte, passa as cartas à sua direita, à pessoa que irá distribuir as cartas.

b) - O distribuidor vira uma carta para mostrar o trunfo (que é o naipe da carta virada), de uma de duas formas:

- Virando a última carta do baralho - neste caso, começa dando 10 cartas de uma vez ao jogador que estiver à sua direita, e aos outros, no sentido anti-horário.
- Escolhendo virar a primeira carta do baralho - neste caso, ele tira mais nove cartas para si ($1+9=10$), e distribui para a esquerda, dando 10 cartas a cada jogador, no sentido horário.

c) - O jogador que está à direita de quem deu as cartas começa a partida, jogando a primeira carta. Os outros jogadores devem assistir ao naipe (seguir o naipe da carta jogada pelo primeiro jogador). O jogador que não tiver cartas para assistir ao naipe puxado, pode jogar cartas de qualquer outro naipe, ou cortar com o naipe do trunfo.

d) - Ganha a rodada o trunfo mais alto ou, se não houver trunfos na mesa, a carta mais alta do naipe puxado pelo 1º jogador. O jogador que ganhou a vaza, recolhe as cartas e inicia nova rodada.

e) - As vazas são mantidas empilhadas, voltadas para baixo, à frente do jogador que as fizer, até ao final do jogo, altura em que serão juntadas às vazas do parceiro para contagem dos pontos.

8. O DECORRER DOS JOGOS

Baralhar - É sempre obrigatório baralhar e partir as cartas. O baralhar das cartas terá de ser feito obrigatoriamente ao nível da mesa, salvo casos de impossibilidade, de modo a que todos os elementos da mesa possam observar esse acto. Caso isto não seja respeitado, o árbitro poderá exigir a repetição do acto.

Sinais - Qualquer sinal entre parceiros que denuncie uma intenção, como: piscar de olhos, sinais de enfado ou linguagem gestual, considerado intencional pelo árbitro, estará sujeito a uma advertência, e poderá ser penalizado até 1 tento, a favor da equipa adversária, em caso de reincidência. Entre os sinais, incluem-se, também, os audíveis, como: suspiros, pancadas na mesa, bater com os pés, tossir, etc.

Renúncias - Se algum jogador não assistir ao naipe, voluntária ou involuntariamente, e tiver cartas desse naipe na sua mão, ele estará cometendo uma "renúncia". Se a renúncia for involuntária e denunciada pelo próprio renunciante no decorrer da partida, a sua equipa perde o desafio, marcando apenas 1 tento para o adversário. Se for descoberto e denunciado pela equipa adversária, a sua equipa perde imediatamente 4 tentos. Em caso de reincidência perderá todo o jogo.

Assistência - Só poderão estar na sala de jogo durante o torneio, os jogadores, os árbitros e os elementos da Organização, não sendo permitida qualquer assistência de público ou familiares.

Penalizações - Os jogadores que sejam desordeiros ou prejudiquem o espírito de convívio durante o jogo serão penalizados de acordo com a gravidade da perturbação.

- O árbitro poderá aplicar as seguintes penalizações no decorrer do jogo:

- Admoestação verbal - repreensão branda e benévola denunciando o mal que foi feito e encarecendo o bem a fazer.
- Perda de mão - por engano na contagem, durante a distribuição das cartas.
- Perda de pontos - desconto de 11 pontos na contagem das vazas (1 ás), a favor da equipa adversária, nos casos de sinais entre parceiros, como: bater na mesa ou falar alto.
- Perda de tentos - em casos de renúncia, voluntária ou involuntária.
- Perda da partida - por mostrar ou passar cartas ao parceiro ou, por baixar as cartas antes da última vaza.
- Perda do jogo - por falta de comparência ou, em caso de renúncia voluntária reincidente.
- Exclusão do torneio - caso um jogador se levante da mesa por motivos que tenham a ver com o jogo.

- Durante os jogos não é permitido fumar, comer ou beber.

9. RECLAMAÇÕES

a) - Em caso de haver alguma irregularidade, a equipa que se achar lesada deverá chamar o árbitro do jogo, a quem deverá ser explicado o caso com a maior imparcialidade possível. Todo este processo deverá decorrer de um modo civilizado e calmo, para não perturbar os outros jogadores que se encontram a jogar. Caso este processo decorra de um modo desordeiro, ou com excesso de barulho, o árbitro ignorará a queixa, e poderá mesmo penalizar a equipa que se achar lesada.

b) - Das decisões do árbitro não haverá recurso.

10. OUTROS

a) - Quaisquer questões ou problemas não previstos neste regulamento, serão solucionados pelos elementos da Organização, tendo esta total liberdade nas opções a tomar.

b) - Qualquer dúvida que surja até ao início do torneio deverá ser colocada e esclarecida antes do sorteio das equipas, as quais tomaram conhecimento deste regulamento, e o aceitaram, no momento em que efectuaram e pagaram a sua inscrição.

Benfeita, 5 de Dezembro de 2012

A Organização

(Mordomos da Festa em Honra de Nossa Senhora da Assunção 2013)