



## TORNEIO CONCELHIO DE SUECA MUNICÍPIO DE AZAMBUJA

### Normas de Participação

#### 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 durante o mês de setembro, às sextas-feiras, sábados e domingos, de acordo com o n.º de inscrições e segundo a seguinte previsão:

Local a definir por Junta de freguesia	Datas	Horário
Vila Nova Rainha	9 setembro	20h30
Vale Paraíso	10 setembro	20h30
Azambuja	11 setembro	15h00
Aveiras de Cima	16 setembro	20h30
Aveiras de Baixo	17 setembro	20h30
Alcoentre	18 setembro	15h00
União de Freguesias	23 setembro	20h30
Final Concelhia – a definir	25 de setembro	15h00
Torneio Sueca Mais Lezíria - Benavente	15 outubro	9h00

#### 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, por freguesia.
- Cada equipa é constituída por dois elementos, sendo obrigatório que um desses elementos seja natural/residente da respetiva freguesia onde se inscreve.
- 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**

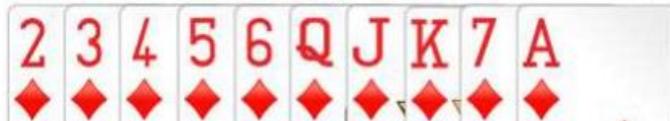
- A sueca é um jogo de quatro (4) jogadores praticada a unicamente por duplas, isto é, dois (2) contra dois (2).
- As duplas devem jogar frente a frente, na mesa de jogo.
- O objetivo do jogo é efetuar o maior número de vazas, fazendo o maior número de pontos possíveis.
- O número máximo de pontos no 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:



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



O valor das cartas com pontos, é o seguinte:



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;

## 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 10 riscos. A primeira equipa a atingir 10 riscos, vence o jogo.  
**1ª RONDA:**
- Após sorteio, previamente já efetuado pela organização, cada equipa realizará um jogo.  
**2ª RONDA e seguintes:**
- Jogam as equipas vencedoras da 1.ª ronda e assim sucessivamente até chegar às duas duplas finais que estarão presentes na final concelhia, que apurará as 3 equipas representantes do Município de Azambuja na Final do “Torneio de Sueca Mais Lezíria”, em Benavente, no dia 15 de outubro de 2022.

## CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela organização