

## REGRAS DO JOGO DA SUECA



- 1º** Quem baralha as cartas não pode ver as mesmas.
- 2º** O baralhar das cartas será efectuado pelos jogadores e terá de ser feito obrigatoriamente ao nível da mesa, de modo a que todos os elementos da mesa possam observar esse acto. Caso isto não seja respeitado deverá ser chamado alguém da organização.
- 3º** Só depois de todas as cartas distribuídas poderá ser iniciada uma partida.
- 4º** Quando o jogador que estiver a dar cartas se enganar a dar, sem que tenha mostrado o trunfo, passa de mão sem perda do jogo.
- 5º** Quando o jogador que estiver a dar cartas se enganar a dar e já tenha mostrado o trunfo, perde um jogo.
- 6º** É obrigatório baralhar as cartas e partir mas nunca por menos de quatro cartas.
- 7º** Todos os jogadores que joguem a carta na mesa não a podem levantar, a não ser no caso de terem que assistir, mas antes das cartas serem recolhidas ou cobertas pelo adversário
- 8º** O jogador que mentir sobre a ausência de algum naipe na sua mão e algum dos jogadores o denunciar, estará a “renunciar “ao jogo. Esta denúncia, efectuada pela equipa adversária só pode ocorrer no final do jogo. Após a análise e caso a renúncia se verifique, a equipa adversária do jogador que a efectuou ganhará quatro (4) jogos. Caso a denúncia seja falsa, a equipa acusada ganhará um (1) ponto extra, independentemente do resultado verificado nessa partida.

**9º** Não será permitido qualquer tipo de sinal (Ex: pancadas em cima da mesa, bater com os pés no chão, etc.) como também não é permitido fumar, comer ou beber.

**10º** O jogo terá de decorrer em silêncio, não podendo haver diálogo entre os jogadores durante os jogos, sob a pena da equipa perder dois (2) jogos. Apenas será permitido falar no intervalo dos jogos.

**11º** Não é permitido ver as cartas que foram jogadas e recolhidas, assim como não pode ser alterada a sua ordem, sob pena de a equipa adversária ganhar dois (2) jogos.

**12º** Uma única excepção se abre para a primeira vaza jogada, desde que não se tenham colocado novas cartas na mesa.

**13º** Todas as partidas têm de ser jogadas até á última vaza. Se um jogador baixar as cartas a sua equipa perde automaticamente a partida.

**14º** Depois de iniciado novo jogo não serão aceites reclamações de eventuais renúncias em jogos anteriores.

**15º** Em caso de falta de comparência o resultado é considerado 15-0 a favor da outra equipa. Falta das duas equipas, é considerado que perderam ambas por 15-0 (para efeitos de calculo da diferença de partidas ganhas /perdidas).

**16º** No caso de um jogador se levantar da mesa por motivos que tenham a ver com o jogo, a equipa do faltoso será excluída do torneio. Os jogadores que prejudiquem o espírito de convívio do torneio do Grupo Desportivo BPI durante o jogo, também serão penalizados de acordo com a gravidade da perturbação.

**17º** No caso de haver alguma irregularidade, a equipa que se achar lesada deverá chamar um elemento da organização, a quem deverá ser explicado o acontecido com a maior imparcialidade possível, de um modo civilizado e o mais silencioso possível para não perturbar os restantes jogadores.

**18º** Qualquer questão que surja, e não esteja salvaguardada neste regulamento, será solucionada pelos elementos da organização, tendo esta, total liberdade nas opções a tomar.

A Direcção



## **PREPARAÇÃO PARA O JOGO**

**1º** O árbitro deverá “tirar reis” para saber qual o jogador que inicia a partida e dá cartas. O árbitro baralha para o primeiro risco. Depois do primeiro jogo será baralhado pelos jogadores normalmente.

**2º** Para o preenchimento da ficha do jogo, poderá ser qualquer elemento da mesa, desde que haja o consenso dos restantes. Caso o consenso não exista, será o elemento mais velho.

A ficha terá de ser assinada no final pelas duas equipas.

**3º** São permitidas equipas mistas.

**4º** Serão distribuídos dois (2) baralhos de cartas para serem jogados alternadamente.

A Direcção