



Regulamento do Torneio de Sueca

Preparação do jogo

1 - O árbitro deverá “tirar os reis” para saber qual o jogador que inicia a partida a dar o jogo. O árbitro também deverá baralhar para o primeiro risco. Depois do primeiro risco, o jogo será baralhado pelos jogadores normalmente.

2 - Para o preenchimento da ficha do jogo, poderá ser qualquer elemento da mesa, desde que haja consenso de todos os elementos. Caso o consenso não exista, será o elemento mais velho. A ficha terá de ser assinada no final pelas duas equipas.

3 - São permitidas equipas mistas.

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

Regras do Jogo

1 - Quem baralha as cartas não pode ver as mesmas.

2 - 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.

3 - Só depois de todas as cartas distribuídas poderá ser iniciada uma partida.

4 - 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.

5 - Quando o jogador que estiver a dar cartas se enganar a dar, e já tenha mostrado o trunfo, perde um jogo.

6 - É obrigatório baralhar as cartas e partir mas nunca por menos de quatro cartas.

7 - Todos os jogadores que joguem a carta na mesa, não a podem levantar a não ser que tenham de assistir, mas só antes das cartas serem recolhidas ou cobertas pelo adversário

8 - 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 poderá ocorrer apenas 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.

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

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

11 - Não é permitido olhar as cartas que já foram jogadas em cada monte de cartas usadas, não podendo ser alterada a ordem das vazas recolhidas, sob pena de a equipa adversária ganhar dois (2) jogos. Uma única excepção se abre, para a vaza recém-jogada, desde que não se tenham colocado novas cartas na mesa.

12 - Todas as partidas têm de ser jogadas até á ultima vaza, se um jogador baixar as cartas a sua equipa perde automaticamente a partida.

13 - Depois de iniciado novo jogo não serão aceites reclamações de eventuais renúncias em jogos anteriores.

14 - No caso de falta de comparência de uma equipa numa determinada jornada, o resultado é considerado 15-0 a favor da outra equipa. No caso da falta de comparência das duas equipas, é considerado que ambas as equipas perderam por 15-0 (para efeitos de calculo da diferença de partidas ganhas e perdidas).

15 - 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 durante o jogo também serão penalizados de acordo com a gravidade da perturbação.

16 - Em caso de haver alguma irregularidade, a equipa que se achar lesada deverá chamar um elemento da organização, a quem deverá ser explicado o caso com a maior imparcialidade possível e de um modo civilizado, e o mais silencioso possível para não perturbar outros companheiros.

17 - Quaisquer questões que apareçam, e que não estejam salvaguardados neste regulamento, serão solucionados pelos elementos da organização, tendo esta total liberdade nas opções a tomar.

A Direcção