

TORNEIO SUECA VILA F'LIZ

22 DE DEZEMBRO DE 2024
DOMINGO . 14H30 . CENTRO CULTURAL DE VILA FLOR



Regulamento

Enquadramento

Com este evento pretende-se promover a prática do Jogo de Cartas - Sueca, de forma a incentivar a aproximação e o convívio entre pessoas, oferecer uma experiência emocionante e memorável para todos os participantes, proporcionando entretenimento e diversão. Este evento tem um cariz social, revertendo o valor das inscrições para o Núcleo Cáritas de Vila Flor.

Destinatários

Este evento está direcionado para maiores de 18 anos, inclusive.

Data e Local

O Torneio de Sueca Vila F'Liz Natal decorre no dia 22 de Dezembro 2024, com início às 14h30m no Centro Cultural de Vila Flor.

Organização e Inscrição

Este evento é organizado pelo Gabinete de Educação, Desporto e Juventude do Município de Vila Flor.

O valor da inscrição é de 20 € (vinte euros) por equipa.

A inscrição poderá ser realizada até 20 de Dezembro de 2024, presencialmente no BUA sito na Centro Cultural de Vila Flor ou online em link a disponibilizar nas redes sociais e site do Município.

As equipas são fixas e são constituídas por 2 elementos, não sendo permitidas alterações às mesmas depois de inscritas. A identificação dos participantes será feita pela apresentação do cartão de cidadão antes do início do jogo.

O sorteio será realizado dia 22 de Dezembro, pelas 14h00 no Centro Cultural de Vila Flor, não sendo necessária a presença de todas as equipas.

Prémios

Existem prémios para cada competição:

Torneio dos Vencedores (Principal)

1º Prémio – 500,00€

2º Prémio – 300,00€

3º Prémio – 150,00€

Torneio dos Vencidos (Secundário)

1º Prémio – Cabaz do Mercadinho de Natal no valor de 100 €

2º Prémio – Cabaz do Mercadinho de Natal no valor de 75 €

3º Prémio – Cabaz do Mercadinho de Natal no valor de 50 €

Regras

A Sueca é um jogo para quatro jogadores em duplas, isto é dois contra dois, com os parceiros sentados em lados opostos.

O baralho tem 40 (quarenta) cartas sendo removidos do baralho padrão os 8s, 9s e 10s.

A ordem das cartas de forma descendente, assim como o valor de cada uma, é a seguinte: Às (A) 11 Pontos; Sete (7) 10 Pontos; Rei (R) 4 Pontos; Valete (V) 3 Pontos; Dama (D) 2 Pontos; 6, 5, 4, 3, 2 0 Pontos.

O preenchimento da ficha de jogo poderá ser feito por qualquer elemento da mesa desde que haja o consenso de todos os elementos. Caso o consenso não exista, será o elemento mais velho. Esta ficha deve ser preenchida de modo claro para que não surjam dúvidas em relação às informações de jogo. Terá também que ser assinada no final por um elemento das equipas em questão.

Para início à distribuição das cartas, cada jogador deverá tirar uma carta do meio do baralho, sendo que aquele que tirar a maior, será o legítimo jogador que iniciará (baseada na hierarquia da Sueca). Em caso de existir empate entre as cartas de maior valor, haverá nova distribuição de cartas entre esses mesmos jogadores até que seja encontrada a pessoa que irá dar cartas.

Em cada jogo será realizado um baralho pelo jogador que se encontra à direita do jogador que irá dar cartas. Após se ter feito o baralho das cartas, o jogador que está no lado oposto do que baralhou as cartas partirá, podendo depois o jogador que se encontra à sua direita retirar o trunfo por cima ou por baixo. Caso retire por cima, as restantes 9 (nove) cartas de cima são para esse jogador e a distribuição do jogo segue uma ordem horária. Caso tire por baixo, as 10 (dez) primeiras cartas do baralho são para o jogador à sua direita, seguindo a distribuição um sentido anti-horário. O modo de baralhar, partir e tirar trunfo dos restantes jogos proceder-se-á do mesmo modo. É obrigatório baralhar ao nível da mesa e com as cartas voltadas para baixo, de modo a que todos os elementos da mesa possam observar esse ato. O não baralhar e a forma de partir fica ao critério de cada equipa.

Quando o jogador que estiver a dar cartas se enganar a dar, sem que tenha mostrado o trunfo primeiro, passa de mão sem perda de jogo, caso já tenha mostrado o trunfo, perde um jogo.

Permissões e Proibições

Inicia a jogada aquele que se encontra ao lado direito de quem deu as cartas, devendo os outros jogadores seguir o naipe jogado pelo primeiro jogador. Caso um jogador não tenha cartas do naipe puxado, poderá jogar cartas de qualquer outro naipe, incluindo o trunfo, ganhando a rodada a carta com maior valor do naipe puxado e caso seja jogado algum trunfo esta será do trunfo que tiver maior valor.

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, efetuada 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 efetuou ganhará 4 (quatro) jogos. Caso a denúncia seja falsa, a equipa acusada ganhará 1 (um) jogo extra, independentemente do resultado verificado nessa partida.

O jogo terá de ocorrer em silêncio, não podendo haver diálogo ou qualquer gesto que denuncie as intenções do jogador, sob a pena da equipa perder quatro jogos. Será apenas permitido falar no intervalo dos jogos.

É proibido bater na mesa ou ausentar-se dela durante os jogos, sob pena de ser eliminada a equipa.

Aplica-se a regra em todas as situações de “carta batida não é recolhida”.

As vazas serão recolhidas num monte por equipa, não podendo ser alterada a sua ordem, podendo apenas ser visualizada a última vaza, sob pena de a equipa adversária ganhar 4 (quatro) jogos.

Formato e Pontuação

O formato do torneio será em sistema de eliminatórias (playoff). As equipas eliminadas na primeira eliminatória disputam uma competição secundária denominada Torneio dos “Vencidos”, enquanto, os vencedores continuam a disputar a competição principal, o Torneio dos Vencedores.

O jogo terá um total de 120 (cento e vinte) pontos.

A equipa que obtiver entre 61 (sessenta e um) e 90 (noventa) pontos ganhará 1 (um) jogo. Caso uma equipa consiga obter uma pontuação entre 91 (noventa e um) e 120 (cento e vinte) poderá ganhar 2 (dois) ou 4 (quatro) pontos. Para obter os 4 (quatro) pontos, para além dos 120 (cento e vinte) pontos terá que ganhar todas as vazas. No caso de ambas as equipas terminarem o jogo com 60 (sessenta) pontos, não é marcado jogo para nenhuma das equipas.

A partida termina quando uma das equipas somar 12 (doze) pontos.

Calendário e Pontualidade

O calendário será disponibilizado no local do torneio.

As equipas deverão apresentar-se no local do torneio, 5 (cinco) minutos antes da hora marcada no calendário.

O adiamento e as mudanças de calendário são da exclusiva competência da organização.

As equipas têm apenas 10 minutos de tolerância para iniciar os jogos, sob pena de serem eliminadas.

Disposições Gerais

Ao participar no torneio, as equipas aceitam cumprir na íntegra este Regulamento. Caso não exista um número mínimo de equipas inscritas no torneio reserva-se, à organização, o direito de anular o torneio.

Os valores das inscrições revertem para o Núcleo Cáritas de Vila Flor.

Casos Omissos

Todos os casos que, inadvertidamente, não estejam previstos no presente regulamento, serão alvo de apreciação por parte da entidade organizadora, tomando a sua decisão carácter definitivo.