REGULAMENTO DO I TORNEIO DE SUECA "TERRAFLOR"

1º Estrutura

1. O presente Regulamento estrutura o I Torneio de Sueca TERRAFLOR, organizado pelo grupo de técnicos de Educação Física do Município de Vila.
2. Não são permitidas alterações às equipas depois de inscritas.
3. Cada equipa é composta por 2 jogadores e um suplente (opcional).
4. A data limite de inscrição é o dia do torneio.
5. O Torneio decorrerá no dia 21 de Agosto 2011.
6. A Organização fornecerá os Baralhos de Cartas, fazendo toda a gestão logística do torneio.

2º Formato

1. O formato do torneio será em sistema de eliminatórias (playoff).

3º Modelo de Jogo

1. A Sueca é um jogo para quatro jogadores em duplas, isto é dois contra dois, com os parceiros sentados em lados opostos.
2. O baralho tem 40 (quarenta) cartas sendo removidos do baralho padrão os 8s, 9s e 10s.
3. 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

4º Modo de Funcionamento

1. O jogo realiza-se no sentido anti-horário, sendo o primeiro jogador a dar as cartas aquele que obtiver, após as cartas terem sido baralhadas pelo árbitro de mesa, a carta com maior valor (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.
2. 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;
3. O modo de baralhar, partir e tirar trunfo dos restantes jogos proceder-se-á do mesmo modo.
4. O baralhar das cartas terá de ser feito obrigatoriamente ao nível da mesa, de modo a que todos os elementos da mesa possam observar esse acto.

5. Para o preenchimento da ficha, poderá ser qualquer elemento da mesa, desde que haja o consenso de todos os elementos da mesa. Caso o consenso não exista, será o elemento mais velho.
6. A ficha de jogo deverá ser preenchida de modo claro para que não surjam dúvidas em relação às informações de jogo. Terá também que ser assinada pelos capitães das equipas em questão.

5º O Jogo, Permissões e Proibições

1. 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.
2. Serão unicamente permitidos sinais de mesa com cartas. Qualquer outro tipo de sinais, ou actos que nada tenham que ver com o jogo da Sueca, serão alvo de penalização.
3. 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 renuncia se verifique a equipa adversária do jogador que a efectuou ganhará 4 (quatro) jogos. Caso a denuncia seja falsa, a equipa acusada ganhará 1 (um) jogo extra, independentemente do resultado verificado nessa partida.
4. O jogo terá de ocorrer em silêncio, não podendo haver diálogo entre os jogadores durante os jogos sob a pena da equipa perder quatro jogos. Será apenas permitido falar no intervalo dos jogos.
5. 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.
6. Caso um jogador se engane a dar as cartas será penalizado, passando a sua vez ao jogador seguinte e sendo atribuído 1 (um) ponto à equipa adversária.

6º Pontuação

1. O jogo terá um total de 120 (cento e vinte) pontos.
2. 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.
3. A partida termina quando uma das equipas ganhar dois set´s de 10 (dez) jogos.

7º Calendário e Pontualidade

1. Os calendários das respectivas competições serão disponibilizados no local do torneio.
2. As equipas deverão apresentar-se no local do torneio, 5 (cinco) minutos antes da hora marcada no calendário.
3. O adiamento e as mudanças de calendário são da exclusiva competência da organização.

8º Prémios

1º Classificado - troféu
2º Classificado - troféu
3º Classificado - troféu

9º Disposições Gerais

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

10º 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.

Ficha de Equipas

Nome da Equipa	Jogador 1	Jogador 2
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		

Calendário

1ª jornada

Equipa 1			Equipa 8
Equipa 2			Equipa 7
Equipa 3			Equipa 6
Equipa 4			Equipa 5

2ª jornada

Equipa 1			Equipa 7
Equipa 2			Equipa 6
Equipa 3			Equipa 5
Equipa 4			Equipa 8

3ª jornada

Equipa 1			Equipa 6
Equipa 2			Equipa 5
Equipa 3			Equipa 8
Equipa 4			Equipa 7

4ª jornada

Equipa 1			Equipa 5
Equipa 2			Equipa 8
Equipa 3			Equipa 7
Equipa 4			Equipa 6

5ª jornada

Equipa 1			Equipa 2
Equipa 3			Equipa 4
Equipa 5			Equipa 6
Equipa 7			Equipa 8

6ª jornada

Equipa 1			Equipa 3
Equipa 2			Equipa 4
Equipa 6			Equipa 8
Equipa 7			Equipa 5

7ª jornada

Equipa 1			Equipa 4
Equipa 2			Equipa 3
Equipa 8			Equipa 5
Equipa 7			Equipa 6

Classificação

	Jogos	Vitórias	Derrotas	Pontos
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

X	Equipa 1	Equipa 2	Equipa 3	Equipa 4	Equipa 5	Equipa 6	Equipa 7	Equipa 8
Equipa 1	X							
Equipa 2		X						
Equipa 3			X					
Equipa 4				X				
Equipa 5					X			
Equipa 6						X		
Equipa 7							X	
Equipa 8								X