

INATEL

REGULAMENTO GERAL

---

INTER JARDINS SUECA

**FUNDAÇÃO INATEL**

**01-08-2014**

*Artigo 1.º*

*Organização*

O presente regulamento estrutura o CAMPEONATO NACIONAL DE SUECA INTERJARDINS, organizado pela “Fundação INATEL”, sita na Calçada de Santana, 180, 1169-062 Lisboa.

*Artigo 2.º*

*Objetivos*

A realização do CAMPEONATO NACIONAL DE SUECA INTERJARDINS tem por finalidade:

- a) Despertar e permitir o interesse, divertimento e socialização dos jogadores de sueca, de diversos pontos do País;
- b) Contribuir para o bem-estar dos jogadores, independentemente da idade dos mesmos;

*Artigo 3.º*

*Funcionamento do Campeonato*

1 – O Campeonato desenrolar-se-á em duas fases:

- a) A fase distrital, que decorrerá a partir do dia 01 de Agosto de 2014 até ao dia 21 de Setembro;
- b) A final nacional, em que se defrontarão as equipas apuradas nos diversos distritos na fase distrital, decorrerá no dia 5 de outubro, no Estádio 1.º de Maio, em Lisboa.

*Artigo 4.º*

*Inscrição na Fase Distrital*

- 1. A inscrição dos atletas deverá ser efetuada pelos Centros de Cultura e Desporto (CCD), associados da Fundação INATEL, através do MOD 71 e devendo a mesma ser entregue em qualquer dependência da mesma.
  - 1.1 Cada Centro de Cultura e Desporto poderá inscrever uma ou mais equipas;

- 1.2 Cada equipa representará um Jardim localizado nas proximidades desse Centro, devendo ser acrescentado o nome da equipa;

### *Inscrição na Fase Nacional*

1. Os vencedores das Fases Distritais serão os representantes na Fase Nacional (a realizar no dia 5 de Outubro de 2014);
2. Só podem inscrever-se no torneio os maiores de 18 anos de idade;
3. As equipas apuradas para a Fase Nacional deverão ser comunicadas na mesma até ao dia 24 de Setembro de 2014 pelos responsáveis das várias competições.

### *Artigo 5.º*

#### *Constituição de equipas*

1. Cada equipa será constituída por dois jogadores, sendo um deles o capitão devidamente identificado;
2. Cada jogador só pode inscrever-se e participar numa equipa;
3. O jogo é obrigatoriamente composto por quatro jogadores, sendo jogado entre duas equipas constituídas por dois elementos;
4. Não é permitido alterar as equipas depois do encerramento das inscrições.

### *Artigo 6.º*

#### *Validação de participação*

1. Os participantes devem fazer-se acompanhar dos seguintes documentos:
  - a) Documento de identificação, ou seja, bilhete de identidade, cartão de cidadão, carta de condução ou passaporte válidos.
  - b) Cópia do MOD 71 devidamente autenticado pelos serviços da Fundação INATEL;
2. Os documentos a que se reporta o número anterior deverão ser apresentados na inscrição de cada equipa sob pena de não ser permitida a participação dos jogadores no evento.

## *Artigo 7.º*

### *Material do jogo*

1. Os baralhos de cartas utilizados no torneio são, exclusivamente, disponibilizados pelos membros responsáveis pela organização do Campeonato (CCD'S);
2. Cada baralho de cartas é constituído por 40 (quarenta) cartas, ou seja, pelos ases, setes, reis, valetes, damas, seis, cinco, quatro, três e dois dos quatro naipes (Espadas, Paus, Ouros e Copas);
3. São retiradas do baralho de cartas todas as cartas Joker, oito, nove e dez de cada naipe;
4. Cada baralho totaliza 120 (cento e vinte) pontos.

## CAPÍTULO II

### Funcionamento

---

## *Artigo 8.º*

### *Formato competitivo*

1. Na Fase Distrital, quando se verificarem a inscrição de menos de cinco equipas, inclusive, será selecionada a equipa que vencer todas as outras inscritas, através do método “melhor de três”, o que significa que em cada turno serão disputados 3 jogos.
2. Quando se verificarem mais de cinco equipas, na seleção distrital, a distribuição dos jogos será a seguinte:
  - a) Com seis equipas inscritas, vence a equipa que obtiver mais pontos no total:

Rondas	Equipas		
1.ª Ronda	1	2	3
	4	5	6
2.ª Ronda	1	2	3
	6	4	5
3.ª Ronda	1	2	3
	5	6	4

- b) Com sete equipas inscritas, vence a equipa que ganhar a 3.ª ronda

Rondas		Equipas			
	Jogo	A	B	C	
1.ª Ronda		1	2	3	7
		4	5	6	
2.ª Ronda		Vencedor do Jogo A	Vencedor do Jogo C		
		Vencedor do Jogo B	7		
3.ª Ronda		Vencedor do Jogo A da 2.ª ronda			
		Vencedor do Jogo B da 2.ª Ronda			

c) Com oito equipas inscritas, que obtiver mais pontos no total:

Rondas		Equipas			
1.ª Ronda		1	2	3	4
		5	6	7	8
2.ª Ronda		1	2	3	4
		8	5	6	7
3.ª Ronda		1	2	3	4
		7	8	5	6
4.ª Ronda		1	2	3	4
		6	7	8	5

d) Com nove equipas inscritas, ganha que obtiver a vitória na 4.ª ronda:

Rondas		Equipas				
	Jogo	A	B	C	D	
1.ª Ronda		1	2	3	4	9
		5	6	7	8	
2.ª Ronda		Vencedor do Jogo A	Vencedor do Jogo B	Vencedor do Jogo D		
		9	Vencedor do Jogo C			
3.ª Ronda		Vencedor do Jogo A da 2.ª ronda	Vencedor do Jogo B da 2.ª ronda			

	Vencedor do Jogo D da 1.ª ronda				
4.ª Ronda	Vencedor do Jogo A da 3.ª ronda				
	Vencedor do Jogo B da 2.ª ronda				

e) Com dez equipas inscritas, ganha a equipa que obtiver mais pontos no total:

Rondas	Equipas				
1.ª Ronda	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10
2.ª Ronda	1	2	3	4	5
	10	6	7	8	9
3.ª Ronda	1	2	3	4	5
	9	10	6	7	8
4.ª Ronda	1	2	3	4	5
	8	9	10	6	7
5.ª Ronda	1	2	3	4	5
	7	8	9	10	6

- Nos jogos onde existam equipa em número par (esquemas a),c) e e) do número anterior, cada equipa disputará um jogo em cada ronda, sendo que a pontuação será distribuída se seguinte forma:
  - Vitória – 2 pontos;
  - Derrota – 1 ponto;
  - Não comparência no local de jogo – 0 pontos;
- A classificação final da equipa será o somatório obtido das várias rondas;
- Nos jogos onde existam equipas em número impar (esquemas b) e d) do número anterior, a vitória será aferida pela forma de eliminatória, conforme esquematizado.
- O número a atribuir às equipas será sorteado no início de cada Fase Distrital.
- Os Jogos serão disputados à melhor de três, considerando-se vencedora a Equipa que atingir 2 vitórias.
- Cada Jogo é constituído por 4 Partidas entre os mesmos jogadores.

9. No Campeonato Nacional, a realizar no dia 05 de Outubro, no Estádio 1.º de Maio, em Lisboa, a distribuição das equipas será feita através do sorteio do número atribuído à mesma antes do início do Campeonato;

9.1 – O vencedor do Campeonato Nacional de Sueca Interjardins, será a equipa que no dia 05 de Outubro de 2014, obtiver mais pontos nos diversos jogos;

### *Artigo 9.º*

#### *Distribuição das cartas*

1. Para escolher a primeira pessoa a baralhar as cartas, deverá ser retirada uma carta do baralho por parte de cada jogador;
2. O jogador que conseguir tirar a carta mais alta será aquele a quem compete baralhar as cartas, passando, de seguida, o baralho ao seu parceiro (a pessoa à sua frente) para que este divida ou “parta” o baralho;
3. Depois de o baralho ter sido “partido”, o jogador que realizou esta tarefa passa-o ao jogador adversário que se encontra à sua direita, para que este possa distribuir as cartas pelos jogadores;
4. A distribuição das cartas é sempre feita de cima para baixo no baralho;
5. O jogador que distribui o jogo terá de escolher o “trunfo”, que é a primeira carta a ser retirada fortuitamente do baralho e que determina qual o naipe (Ouros, Copas, Paus ou Espadas) que se sobreporá aos outros;
6. O jogador que está a dar as cartas pode retirar o “trunfo” da parte de cima ou de baixo do baralho, alterando com isso a forma de distribuir as cartas;
7. Se o jogador retirar o “trunfo” escolhendo a primeira carta do topo do baralho, deverá começar por retirar 9 (nove) cartas para si (9 cartas+1 carta do trunfo que virou = 10 cartas) e distribuir as restantes cartas no sentido dos ponteiros do relógio, dando 10 cartas a cada um dos restantes jogadores;
8. Se o jogador retirar o “trunfo” escolhendo a última carta do fundo do baralho, terá de distribuir 10 (dez) cartas ao jogador que se encontra à sua direita e assim sucessivamente no sentido oposto ao sentido dos ponteiros do relógio, distribuindo o resto das cartas aos restantes jogadores e ficando com as últimas 9 (nove) cartas para si (as quais juntará ao trunfo que virou inicialmente, totalizando também 10 (dez) cartas);

9. Caso o jogador que se encontra a distribuir as cartas se engane a fazê-lo e na hipótese de ainda não ter mostrado o “trunfo”, cabe ao jogador à sua direita executar essa tarefa. A sua equipa não perde qualquer ponto;

10. Só depois de todas as cartas terem sido distribuídas é que a partida tem início.

### *Artigo 10.º*

#### *Objetivo do Jogo*

1. O objetivo de cada equipa consiste em ganhar as mãos/vazas cujas cartas somem o maior número possível de pontos;

2. Ganha a equipa que alcançar mais pontos em cada jogo;

3. Na Fase Distrital ganha a equipa que conseguir mais pontos, conforme escrito nos pontos 3 e 4 do artigo 8.º;

4. No Campeonato Nacional ganha a equipa que conseguir maior pontuação nos jogos;

5. Em caso de igualdade de pontos, no final do Campeonato Nacional, entre qualquer número de equipas, o desempate será efetuado de acordo com os seguintes parâmetros que serão aplicados sucessivamente:

a) A equipa que conseguiu maior número de vitórias nos jogos efetuados entre si;

6. Existindo ainda uma igualdade de pontos, repetir-se-ão jogos até chegar a um vencedor.

### *Artigo 11.º*

#### *Valor da pontuação*

1. Para efeitos de pontuação, cada carta tem uma pontuação. Assim ao:

- a) Ás, são atribuídos 11 (onze) pontos;
- b) 7 (sete ou manilha) são atribuídos 10 (dez) pontos;
- c) Rei, são atribuídos 4 (quatro) pontos;
- d) Valete, são atribuídos 3 (três) pontos;
- e) Dama, são atribuídos 2 (dois) pontos;
- f) 6 (seis), 5 (cinco), 4 (quatro), 3 (três) e 2 (dois), são atribuídos 0 (zero) pontos.

3. O naipe do “trunfo” tem supremacia sobre todos os outros naipes e dentro daquele respeita-se a superioridade das cartas com maior valor;



4. Se no decurso de um jogo todas as cartas forem “trunfo”, respeitar-se-á a ordem dos pontos e valores faciais indicados no n.º 2 deste artigo;

5. As cartas de 6 (seis) a 2 (dois) respeitam o seu valor facial, ou seja, o 6 (seis) é maior que o 5 (cinco), este é maior que o 4 (quatro) e assim sucessivamente;

### *Artigo 12.º*

#### *Pontuação*

##### 1. Partidas

- a. Vitória 1 ponto
- b. Derrota 0 pontos;

##### 2. Jogos

- a. No conjunto dos 3 jogos a pontuação será a apresentada no ponto 3 do Art. 8.

3. No total das 40 cartas, existem 120 pontos. Portanto, ao final das 10 vazas, cada dupla deverá contar quantos pontos obteve nas vazas em que foi vencedora, e aquela que obtiver entre 61 pontos e 90 pontos inclusive ganha a **partida** com 1 ponto;

4. Se a dupla vencedora fez **mais** do que 90 pontos, o valor da vitória é de 2 pontos;

5. Se a dupla vencedora obtiver **todos** os 120 pontos, terá aplicado uma bandeira em seus adversários, e terá a vitória da partida automaticamente por 4 pontos atribuídos. Em algumas regiões, para que a bandeira seja caracterizada, é necessário que uma dupla ganhe todas as vazas, e não apenas todos os pontos;

6. Ao se configurar um empate em um jogo (60-60), o próximo valerá o adquirido mais **um ponto**;

7. Quando uma Equipa fizer renúncia, perderá automaticamente o jogo, independentemente do resultado final do mesmo. Considera-se renúncia quando um jogador não assiste ao naípe em jogo e o tenha em seu poder. Se o jogador que fizer a renúncia a denunciar imediatamente antes da vasa ser tapada, não é considerada penalização, prosseguindo o jogo normalmente depois da falta retificada.

### *Artigo 13.º*

#### *Modo*

1. Os parceiros/equipa devem jogar frente a frente numa mesa de 4 (quatro), seguindo o sentido contrário ao dos ponteiros do relógio;

2. Começa a jogar o jogador que se encontra à direita de quem distribuiu as cartas sendo os restantes obrigados a assistir ao jogo; ou seja, consoante o naípe da carta

que for jogada pelo primeiro jogador, os restantes terão de jogar uma carta do mesmo naipe, independentemente de o seu valor ser superior ou inferior;

3. Se um jogador não tiver nenhuma carta do mesmo naipe, fica impossibilitado de assistir podendo, nesse caso, jogar uma carta de outro naipe à sua escolha, incluindo o “trunfo”, se assim pretender;

4. Ganha a jogada quem apresentar a carta mais alta do naipe inicial ou o “trunfo” mais elevado;

5. O jogador que ganhar a jogada é o próximo a iniciar a seguinte;

### Capítulo III

#### Regras do Jogo

---

#### *Artigo 14.º*

##### *Regras*

1. As equipas devem estar presentes na data, hora e locais estipulados para a realização do jogo;

2. É apenas admissível a tolerância de 5 (cinco) minutos para o início da partida, findo esse tempo as equipas são penalizadas em 2 pontos;

3. Durante o jogo não é permitido falar, fumar, beber ou realizar qualquer gesto que denuncie as intenções do jogador, ingerir bebidas ou utilizar o telemóvel;

4. A zona de jogo é delimitada de modo a impedir a presença de pessoas estranhas junto da mesma;

5. Cada partida é composta por 10 (dez) mãos/vazas sendo de acordo com o número de pontos ganhos naquela mão que será considerado um ponto ou pontos ganhos a favor dessa equipa;

6. No final de cada jogo, haverá uma equipa vencedora e uma perdedora. A equipa vencedora jogará contra uma equipa vencedora de uma outra mesa e a equipa perdedora jogará contra uma equipa perdedora de uma outra mesa;

#### *Artigo 15.º*

##### *Organização das mesas*

1. Depois de concluída cada partida, um membro da organização da Fase Distrital e do Campeonato Nacional de SUECA INTERJARDINS identificará a equipa com que irá jogar a partida seguinte.

### *Artigo 16.º*

#### *Equipa vencedora*

1. A equipa que acumular mais pontos é considerada a vencedora do jogo, de acordo com o estabelecido no presente regulamento;
2. A contagem de pontos para decidir quem venceu o jogo é feita a partir dos pontos das cartas ganhas em cada vaza e não pelo número de vazas ganhas;
3. A equipa vencedora será aferida atendendo às regras expostas no presente regulamento, conforme se esteja na Fase Distrital ou no Campeonato Nacional;
4. Se, por qualquer motivo, uma equipa desistir do torneio deixando a outra equipa sem adversário, será atribuída a esta última a vitória;

### *Artigo 17.º*

#### *Penalizações*

Caso um jogador:

- a) Fale durante a partida, realize qualquer gesto que denuncie qual a intenção quanto ao mesmo, beba, fume, utilize o telemóvel ou permita que toque (som de chamada), a sua equipa será punida com 1 (um) ponto a favor da equipa adversária;
- b) Não assista ao naipe inicialmente jogado apesar de ter na sua posse uma carta do naipe exigido, a equipa adversária pode declarar “renúncia”, perdendo aquela equipa 4 (quatro) pontos e ganhando esta esses mesmos 4 (quatro) pontos;
- c) Se engane ao distribuir as cartas e já tenha mostrado o trunfo, a sua equipa perde 1 (um) ponto;
- d) Revele agressividade para com os outros intervenientes da partida, a equipa da qual faça parte será desqualificada.

## CAPÍTULO IV

### Considerações Finais

---

#### *Artigo 18.º*

##### *Casos omissos*

Os casos omissos serão solucionados pelos membros da organização do Interjardins 2014, tendo esta total liberdade nas opções a tomar.