



Regulamento do Torneio de Sueca da Festa das Latas e Imposição de Insígnias 2016

Artigo 1º

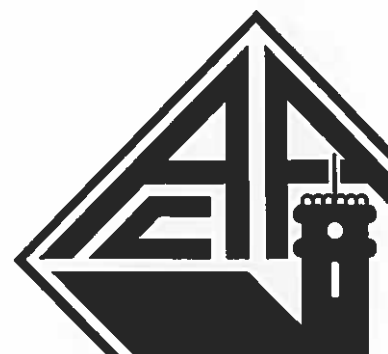
O presente regulamento estabelece as condições de participação, características das provas, regras e prémios do Torneio de Sueca a realizar no âmbito da Festa das Latas e Imposição de Insígnias 2016.

Artigo 2º

1. Este torneio destina-se a todos os estudantes do Ensino Superior em Coimbra.
2. O objetivo principal será proporcionar aos participantes uma atividade de competição, promover o conhecimento desportivo e fomentar o espírito de equipa.

Artigo 3º

1. O Torneio de Sueca realizar-se-á na Cantina dos Grelhados no dia 28 de setembro de 2016 pelas 15h00.
2. O Torneio será por equipas, sendo estas compostas por 2 elementos.





Artigo 4º

1. O baralho da Sueca tem somente 40 cartas, sendo retirados todos os 8s, 9s, 10s e Joker's do baralho padrão.
2. A ordem crescente das cartas em cada naipe, considerando o seu valor, é a seguinte: 2, 3, 4, 5, 6, Q (2 pontos), J (3 pontos), K (4 pontos), 7 (10 pontos), A (11 pontos).

Artigo 5º

1. O Torneio será disputado em eliminatórias sucessivas.
2. Cada eliminatória é disputada à melhor de 3 rondas.
3. A equipa que chegar primeiro aos 5 pontos leva de vencida a ronda.
4. A equipa que tiver mais de 60 pontos num jogo, soma 1 ponto; A equipa que tiver mais de 90 pontos num jogo, soma 2 pontos; A equipa que fizer todas as vazas do jogo (Bandeira) soma 4 pontos; Em caso de empate 60-60 não será somado nenhum ponto.

Artigo 6º

1. No início do jogo cada jogador tira uma carta à sorte, e o que retirar a carta com mais valor será o primeiro a baralhar as cartas. O jogador à sua frente parte o baralho e o jogador à sua esquerda (do que baralhou) dá as cartas. Começa o jogo, o próprio jogador que baralhou. No jogo seguinte baralha o jogador à direita e assim sucessivamente.
2. O distribuidor vira uma carta para mostrar o trunfo (que é o naipe da carta virada), de uma de duas formas:





- a. Virando a última carta do baralho - neste caso, começa dando 10 cartas de uma vez, ao jogador que estiver à sua direita, e aos outros, no sentido anti-horário.
- b. Escolhendo virar a primeira carta do baralho - neste caso, ele tira mais nove cartas para si ($1+9=10$), e distribui para a esquerda, dando 10 cartas a cada jogador, no sentido horário.
3. O jogador que se engane na distribuição de cartas é penalizado com um ponto dado à equipa adversária.
4. O jogador que dá as cartas e fica com o trunfo, terá que o recolher antes da segunda vaza. Caso contrário, a carta será considerada 'carta batida'.
5. Aplica-se a regra de 'carta batida não é recolhida'.
6. O jogo decorre no sentido anti-horário.
7. É obrigatório 'assistir' sempre que o jogador tenha nas suas cartas o naipe que está em jogo.
8. Cada vaza é ganha pela carta mais alta do naipe da primeira carta jogada, se não houver trunfos na mesa. O naipe de trunfo pode cortar qualquer outro naipe, ganhando a vaza o trunfo mais alto.
9. As vazas são empilhadas, viradas para baixo, à frente de um jogador da equipa que ganhou a vaza. Nenhum jogador poderá verificar as cartas que já foram jogadas durante o jogo (vazas da sua equipa inclusive).

Artigo 7º

1. Apela-se aos participantes para que haja bom senso na contagem dos pontos assim como no jogo em si.





2. O baralhar e partir das cartas tem que ser feito sempre em cima da mesa e à vista de todos os jogadores. O árbitro poderá exigir sempre a repetição do ato, caso verifique alguma infração ou caso o baralhar de cartas não seja substancial.
3. Qualquer sinal que possa denunciar uma intenção de comunicar com o parceiro, levará a uma penalização de 4 pontos dados à equipa adversária.
4. No caso das renúncias (não assistir ao naipe em jogo), no caso de serem involuntárias e denunciadas pelo próprio renunciante a penalização é de 2 pontos dados à equipa adversária; no caso de esta ser descoberta e denunciada pela equipa adversária terá a penalização de 4 pontos dados à equipa adversária.
5. Os jogadores que sejam desordeiros, prejudiquem o espírito de convívio durante o jogo ou cometam infrações ao jogo serão penalizados pelos elementos da organização de acordo com a gravidade da perturbação.
6. No caso de haver alguma irregularidade, a equipa que se achar lesada deverá chamar o árbitro do jogo, a quem deverá ser explicado o caso com a maior imparcialidade possível. Todo este processo deverá decorrer de um modo civilizado e calmo, para não perturbar os outros jogadores que se encontram a jogar. Caso este processo decorra de um modo desordeiro, ou com excesso de barulho, o árbitro ignorará a queixa, e poderá mesmo penalizar a equipa que se achar lesada.
7. Das decisões do árbitro não haverá recurso.

Artigo 8º

1. As inscrições têm a data limite de 27 de Setembro de 2016 pelas 23h59.
2. A inscrição é feita através do seguinte endereço eletrónico: desporto@academica.pt





3. O assunto do correio eletrónico é o nome da atividade, no corpo do e-mail devem identificar-se com o Nome, Instituto/Faculdade, Nº de Estudante, Contacto, E-mail e Nome da equipa.
4. Para que a inscrição seja válida, cada equipa deverá proceder à inscrição via e-mail dentro da data limite, deverá ainda proceder ao pagamento de 1€ por estudante no dia do Torneio.
5. A inscrição tem um limite máximo de 30 equipas, cada uma com dois elementos.
6. Só se irá realizar o torneio caso haja, no mínimo, 10 equipas inscritas.

Artigo 9º

1. Os três primeiros classificados da competição serão premiados da seguinte forma:
 - 1º Classificado – 3 Bilhetes pontuais por elemento;
 - 2º Classificado – 2 Bilhetes pontuais por elemento;
 - 3º Classificado – 1 Bilhete pontual por elemento.

Artigo 10º

1. Todas as equipas deverão estar presentes no local do torneio desde o início da atividade até serem eliminadas.
2. Todo e qualquer tipo de comportamento desapropriado para o normal desenrolar do Torneio levará à desqualificação automática da equipa.





Artigo 11º

1. Ao participar no Torneio, os concorrentes declaram aceitar na íntegra este Regulamento, sendo automaticamente desqualificados aquando do seu não cumprimento.

Artigo 12º

1. À Comissão Organizadora da Festa das Latas e Imposição de Insígnias reserva-se o direito de poder efetuar alterações que entenda necessárias ao presente regulamento, comprometendo-se a comunicá-las aos participantes.
2. À Comissão Organizadora da Festa das Latas e Imposição de Insígnias não serão imputáveis quaisquer responsabilidades na eventualidade de cancelamento do torneio.

Artigo 13º

Os casos omissos e dúvidas suscitadas na interpretação e aplicação do presente regulamento, que possam ser resolvidos pelo recurso de critérios legais de interpretação e integração de lacunas, serão submetidos a decisão dos órgãos competentes da Comissão Organizadora da Festa das Latas e Imposição de Insígnias.

Declaro que reconheço a legitimidade deste regulamento,

Coimbra, 14 de Setembro de 2016

O Presidente da AAC


(José Dias)
DIRECÇÃO GERAL

Administrador/Coordenador da F&I


(Pedro Pinto)
DIRECÇÃO GERAL

