



# 27<sup>OS</sup> JOGOS DESPORTIVOS DO CONCELHO DE ANSIÃO

## REGULAMENTO SUECA

### **I – DA ESTRUTURA ...**

1. O presente Regulamento estrutura o 27º TORNEIO DE SUECA de âmbito concelhio, inserido nos 27<sup>OS</sup> JOGOS DESPORTIVOS DO CONCELHO DE ANSIÃO.
2. O 27º TORNEIO DE SUECA dos 27<sup>OS</sup> JOGOS DESPORTIVOS DO CONCELHO DE ANSIÃO, é organizado pelo Gabinete de Desporto da Câmara Municipal de Ansião com a colaboração das Associações participantes.
3. Cada Associação pode representar-se com uma ou duas duplas. Cada Dupla deverá ser composta por dois jogadores podendo um destes ser substituído por outro que conste na Ficha de Inscrição.
4. O Jogador suplente de uma das equipas de uma mesma Associação, nunca poderá substituir qualquer ausência da outra equipa da sua Associação.
5. Não são permitidas alterações às equipas depois de inscritas.
6. **O 27º TORNEIO DE SUECA dos 27<sup>OS</sup> JOGOS DESPORTIVOS DO CONCELHO DE ANSIÃO, terá o seu início a 09 de Janeiro de 2026 em Santiago da Guarda com organização do CAAS Santiago da Guarda, a partir das 21H00.**
7. A Câmara Municipal de Ansião fornece os Baralhos de Cartas, fazendo toda a gestão logística do Torneio.
8. Haverá um Troféu para as Associações classificadas nas três primeiras posições, assim como um prémio de participação para todos os jogadores. A entrega de prémios efectuar-se-á no Final do Torneio.
9. Às Associações que couber organizar a Concentração, caberá preparar a sala de Jogo, para a realização da mesma.

### **II – DA ACTIVIDADE ...**

1. O Torneio disputar-se-á em sistema de Poule (*todos contra todos*), a uma volta, no regime de Dois Grupos Competitivos “A” e “B”.
2. No caso de determinada Associação inscrever duas equipas, as mesmas nunca poderão pertencer ao mesmo Grupo Competitivo, isto é, uma dupla fará parte do grupo “A” e a outra do Grupo “B”.
3. Dependendo do número de Inscrições, este torneio realizar-se-á em sistema de Concentração, com 3 ou 4 Jornadas em cada, mais uma Finalíssima entre os dois Grupos Competitivos que apurará a Classificação Final, sempre realizadas nas Sedes das Associações designadas previamente.
4. As alterações ao Calendário de Jogo só serão válidas quando de mútuo acordo entre as Associações envolvidas no jogo em causa e comunicado com o mínimo de 48 horas de antecedência à Organização e aos representantes da Associação adversária.
5. Cada Concentração terá início às 21H00, havendo 15 minutos de tolerância para que cada Associação se faça representar em condições de se poder iniciar o jogo em causa. Nas Jornadas seguintes, relativas à mesma concentração o atrás referido não se aplica, ou seja, não haverá tolerância para os ausentes no início de cada jogo.



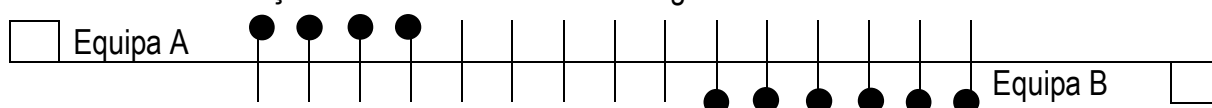
## 27<sup>os</sup> JOGOS DESPORTIVOS DO CONCELHO DE ANSIÃO

### REGULAMENTO SUECA

6. No caso de concordância de realização de um jogo pela associação que cumprir o ponto 5, esse jogo só se poderá realizar no fim dos restantes relativos à concentração em disputa.
7. Qualquer jogo adiado, deverá realizar-se nos 7 dias seguintes à data agendada em Calendário Oficial. Na eventual impossibilidade dessa condição, não será permitido o adiamento do jogo em causa.
8. Todos os jogos terão que estar realizados à partida para a última Jornada antes do dia das Finais.
9. Caso alguma das Associações não cumpra o estipulado nos pontos 5, 7 e 8 deste Regulamento, incorrerá em Falta de Comparência, sendo penalizado com uma derrota de 15 “mocas” e 0 Pontos.
10. À segunda Falta de Comparência, a Associação ficará desclassificada do Torneio, sendo anulados todos os Jogos efectuados por esta.

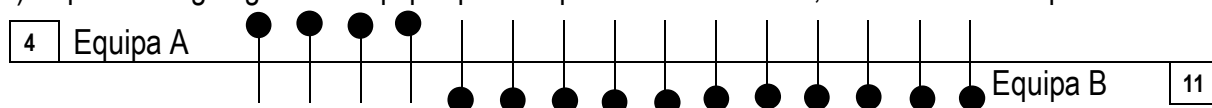
### III – DO JOGO ...

1. Os jogadores devem apresentar uma postura de responsabilidade perante qualquer anormalidade que se registre nos jogos e de imediato transmiti-la ao Juiz Central.
2. **À equipa que competir baralhar, caberá ao adversário colocado à sua direita “cortar”.**
3. O Sistema de Pontuação efectuar-se-á com base na grelha e nas alíneas transcritas abaixo:



- a) Conforme forem ganhos os Jogos cada equipa deve aponta-los apenas na sua linha, isto é, a Equipa “A” deverá apenas apontar os jogos ganhos (Mocas) na linha de cima e a Equipa “B” na de baixo, conforme o exemplo;

- b) Após 15 Jogos ganha a equipa que conquistar mais “mocas”, conforme o exemplo abaixo:



4. Num jogo a equipa vencedora fará duas “mocas”, caso a equipa derrotada não consiga *livrar* (fazer pelo menos 30 pontos).
5. Se a equipa derrotada não conseguir, durante um jogo, obter qualquer jogada favorável, a equipa vencedora ganhará 4 “mocas” (bandeira).
6. Se o jogo terminar empatado (60-60) o mesmo será considerado nulo, baralhando novamente a equipa que já o havia feito inicialmente.
7. **Será proibido** qualquer tipo de diálogo com parceiros, adversários ou assistência, enquanto decorrer o jogo. O não cumprimento desta norma, dará lugar a uma advertência por parte do júri central, que em caso de reincidência implicará a perda de duas “mocas” nesse jogo.



## 27<sup>os</sup> JOGOS DESPORTIVOS DO CONCELHO DE ANSIÃO

### REGULAMENTO SUECA

8. A **Renúncia** (não assistência ao naípe, tendo jogo para tal), será punida com a perda de 4 “mocas”, para quem a cometer.
- a) Compete à equipa lesada denunciar a irregularidade, **no final do Jogo** e provando-a ao juiz central.
  - b) O juiz central decide da veracidade da denúncia.
  - c) Depois de iniciado novo jogo não serão aceites reclamações de eventuais renúncias em jogos anteriores.
9. Os protestos e reclamações serão obrigatoriamente apresentados por escrito ao juiz central no verso do Boletim de Jogo.
10. Depois de terminada a jornada, sem o registo de qualquer anormalidade, não serão permitidas quaisquer reclamações.
11. Em caso algum será permitida a consulta da jogada ou jogadas anteriores por parte de qualquer uma das equipas, exceptuando-se o estabelecido na alínea a) do artigo 8.
12. A Classificação Geral das equipas estabelecer-se-á somando-se o número de pontos acumulados ao longo das várias jornadas, pelo seguinte sistema de pontuação:
- |                      |          |
|----------------------|----------|
| Vitória              | 3 Pontos |
| Derrota              | 1 Ponto  |
| Falta de Comparência | 0 Pontos |
13. Em caso de igualdade pontual na Classificação Geral, recorre-se aos itens abaixo indicados e por essa ordem:
- a) Confronto de resultado entre as equipas empatadas
  - b) Menor diferença entre partidas ganhas e perdidas
  - c) Menor diferença entre mocas ganhas e perdidas
  - d) Maior número de partidas ganhas
  - e) Menor número de partidas perdidas
  - f) Finalíssima à melhor de três
14. A Dupla que iniciar uma partida, terá que terminá-la não sendo permitidas alterações na sua constituição, a não ser por motivo de força maior e com o acordo da equipa adversária.
15. Quando no decorrer da distribuição das cartas aos outros jogadores, o dador se enganar, essa tarefa passa imediatamente para o jogador que se lhe segue.
16. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Organização.