



REGULAMENTO DO VI SUECA FEUP CUP

ARTIGO PRIMEIRO

(Estrutura)

1. O presente Regulamento estrutura o Torneio de Sueca FEUP CUP, organizado pela Associação de Estudantes da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto (AEFEUP).
2. A data limite de inscrição é dia 8 de Dezembro, tendo esta inscrição o valor de 3 € (três euros), por equipa.
3. O Torneio decorrerá nos dias 9 e 10 de Dezembro de 2009, nas instalações da AEFEUP.
4. A Organização fornecerá os Baralhos de Cartas, fazendo toda a gestão logística do torneio.

ARTIGO SEGUNDO

(Inscrições)

1. As inscrições são feitas por equipa, composta obrigatoriamente por dois elementos, de acordo com os requisitos enunciados no ponto seguinte.
2. Cada jogador poderá integrar apenas uma equipa e tem que estar matriculado, no presente Ano Lectivo (2009/2010), na Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.
3. Após a inscrição não são permitidas alterações às equipas.
4. No acto da inscrição deve ser entregue uma fotocópia do cartão de estudante de cada jogador e indicado qual destes será o capitão de equipa.

ARTIGO TERCEIRO

(Pontuação)

1. O jogo terá um total de 120 (cento e vinte) pontos, de acordo com a soma de todos os pontos das 40 (quarenta) cartas que compõem o baralho fornecido.
2. A ordem das cartas é considerada de forma descendente, assim como o valor de cada uma. As cartas pontuadas têm os seguintes pontos:
 - a. Às (A) 11 Pontos;
 - b. Sete (7) 10 Pontos;
 - c. Rei (R) 4 Pontos;
 - d. Valete (V) 3 Pontos;
 - e. Dama (D) 2 Pontos;
 - f. 6, 5, 4, 3, 2 0 Pontos.



1. No final de cada jogo, a equipa vencedora será a que obtiver uma pontuação superior a 60 (sessenta) pontos, da seguinte forma:
 - a. Uma pontuação entre 61 (sessenta e um) e 90 (noventa) pontos somará 1 (uma) vitória.
 - b. Uma pontuação entre 91 (noventa e um) e os 1 (cento e vinte) somará 2 (duas) vitórias.
 - c. No caso de num jogo uma equipa obter 120 (cento e vinte) pontos e a totalidade das vazas, correspondente às 40 cartas do baralho, somará 4 (quatro) vitórias.
2. A equipa que totalizar menos que 60 (sessenta) pontos num jogo obterá 0 (zero) vitórias.
3. No caso de ambas as equipas totalizarem no mesmo jogo 60 (sessenta) pontos, a vitória correspondente ao jogo de empate, transita para o jogo seguinte, sendo somada 1 (uma) vitória ao vencedor do jogo seguinte.
4. Quando a primeira equipa atingir um total de 4 (quatro) vitórias, vence uma partida.
5. É dado início a nova partida, sem que transitem quaisquer vitórias da partida anterior.
6. A equipa que totalizar primeiro duas partidas é considerada vencedora do desafio, somando um ponto na classificação por grupo (ver artigo seguinte).
7. Para apontar os resultados será distribuído uma ficha de jogo, e o seu preenchimento poderá ser realizado por qualquer elemento da mesa definido pelas equipas. Caso não exista consenso entre os elementos da mesa o responsável será o jogador mais velho.
8. 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 e pelo árbitro no final de cada desafio.

ARTIGO QUARTO

(Formato)

1. O Torneio de Sueca FEUP será composto por duas fases distintas:
 - a. A primeira fase
 - i. Será disputada em grupos com um máximo de 4 (quatro) equipas;
 - ii. De cada grupo serão apuradas as duas equipas que obtiverem maior número de desafios conquistados (pontuação mais elevada) e que passarão automaticamente à fase seguinte da competição.

Nota: Caso se verifique empate pontual no final da 1ª Fase, o critério de desempate será o confronto directo entre as equipas empatadas. Caso o empate subsista, caso estejam mais de duas equipas em igualdade pontual, apurar-se-á a equipa que tiver menor número de derrotas em partidas, caso o empate subsista vence a que tiver maior diferença entre jogos ganhos e perdidos, contando para o efeito todas as vitórias extra de cada partida, isto é, as vitórias obtidas além das quatro necessárias para vencer as partidas. Se ainda assim o empate subsistir, realizar-se-á uma partida de desempate.

2. A segunda fase do torneio será disputada num regime de playoff eliminatório, no qual apenas se qualifica a dupla que vencer primeiro duas partidas.
3. A dupla que no final subsistir é a vencedora.



ARTIGO QUINTO

(Modo de Jogar)

1. O jogo realiza-se no sentido anti-horário.
2. Para definir qual o jogador que dá as cartas no primeiro jogo é distribuída uma carta a cada jogador, o jogador escolhido será aquele que obtenha a carta de maior valor (baseada na hierarquia do jogo, apresentada anteriormente). Em caso de empate entre as cartas de maior valor, haverá nova distribuição de cartas entre os jogadores empatados até que, por comparação de valor seja encontrada a pessoa que irá dar cartas. Este baralho as cartas e entrega ao elemento à sua direita para que seja iniciado o processo de dar as cartas.
3. Este processo contempla três fases:
 - a. Baralhar as cartas;
 - b. Partir as cartas
 - c. Distribuir as cartas.
4. O Baralhar das cartas terá de ser feito apenas por um jogador, obrigatoriamente ao nível da mesa, de modo a que todos os jogadores da mesa possam observar esse acto. Caso não seja respeitado, deverá ser chamado imediatamente o árbitro.
5. O Partir das cartas deverá realizado num acto único pelo jogador posicionado em frente ao jogador que baralhou.
6. O jogador responsável pela distribuição das cartas será o que estará à direita do jogador que partiu. O jogador responsável pela distribuição tem que retirar do baralho o trunfo, mantê-lo visível, pelo menos, até ao fim da primeira jogada e distribuir as restantes cartas do jogo por si e pelos restantes jogadores, de uma das seguintes formas:
 - a. Retira o trunfo por baixo, o que implica que as 10 cartas que estão no topo do baralho sejam distribuídas para o jogador à sua direita, as 10 segundas cartas para o jogador que se encontra à sua frente, as 10 terceiras cartas para o jogador que se situa à sua esquerda, ficando com as restantes nove.
 - b. Retira o trunfo por cima, implica que as 10 cartas do topo do baralho sejam para ele próprio, as segundas 10 para o jogador à sua esquerda, as terceiras 10 para o jogador à sua frente e as restantes o jogador à sua direita
 - c. Este processo é obrigatório para cada novo jogo, de forma rotativa, no sentido anti-horário.

ARTIGO SEXTO

(O Jogo, Permissões e Proibições)

1. Inicia a jogada aquele que se encontra ao lado direito de quem deu as cartas.
2. É obrigatório assistir ao naipe que inicia a jogada, facto que apenas pode não ocorrer se o jogador não possuir o respectivo naipe, sendo livre de jogar a carta que desejar, incluído trunfo.
3. É permitido jogar trunfo logo na primeira jogado, bem como iniciar com qualquer naipe. A vaza é vencida pelo jogador que tiver jogado o trunfo de maior valor na mesa ou que, caso



não sejam colocados trunfos, tiver jogado a carta de maior valor do naipe inicialmente jogado nessa ronda. Serão unicamente permitidos sinais de mesa com cartas. Quaisquer outros tipos de sinais, comunicações ou actos que nada tenham que ver com o jogo da Sueca, serão alvos de penalização.

4. O jogador que mentir acerca da ausência de algum naipe na sua mão, e for denunciado por algum dos jogadores comete “renuncia” ao jogo. Esta denúncia, efectuada pela equipa adversária, poderá ocorrer apenas no final do jogo (das 10 rodadas), comunicando-a ao árbitro. Após a análise do mesmo e caso a renúncia se verifique a equipa adversária do jogador que a efectuou renuncia obterá o equivalente a 4 (quatro) vitórias. Caso se confirme que a denúncia seja falsa, a equipa acusada arrecada 1 (uma) vitória extra, independentemente do resultado verificado nessa partida.
5. O jogo terá de decorrer em silêncio, não podendo haver diálogo entre os jogadores durante os jogos sob a pena da equipa perder a partida. Será apenas permitido falar no intervalo dos jogos.
6. Caso algum ponto deste artigo não seja respeitado caberá ao árbitro analisar a situação e efectuar a respectiva penalização.
7. 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 a partida.
8. Caso um jogador se engane a dar as cartas será penalizado, passando a sua vez ao jogador seguinte e sendo atribuído 1 (uma) vitória à equipa adversária.

ARTIGO SÉTIMO

(Calendário e Pontualidade)

1. O torneio começará às 14h do dia 9 de Dezembro de 2009 e prolongar-se-á até estar concluída a fase de grupos e os oitavos de final. No dia 10, o torneio retomará novamente às 14h e jogar-se-á para os quartos de final, meias-finais, jogo de apuramento do terceiro lugar e final.
2. As equipas deverão apresentar-se ao responsável da AEFEPUP, na sala de jogo, 5 (cinco) minutos antes da hora marcada no calendário.
3. O adiamento e as mudanças de calendário apenas poderão acontecer se permitidos pela organização do torneio.



ARTIGO OITAVO

(Prémios)

1. Cada elemento da equipa vencedora do torneio será premiado com um cabaz de Natal AEFEUP.
2. Cada elemento da equipa classificada em segundo lugar terá direito a um impermeável AEFEUP, limitado ao stock existente.
3. Os elementos classificados no terceiro lugar receberão um pólo AEFEUP, limitado ao stock existente.

ARTIGO NÔNO

(Disposições Gerais)

1. Ao participar no torneio, as equipas aceitam cumprir na íntegra este Regulamento.
2. Todos os participantes devem apresentar ao responsável da AEFEUP (árbitro) da sua mesa de jogo a sua identificação: Bilhete de Identidade, Cartão de Estudante Cartão de Cidadão ou Carta de Condução, não caducados.
3. A Falsidade dos dados fornecidos por um elemento será motivo de eliminação automática da equipa.
4. Caso não exista um número mínimo de equipas inscritas no torneio reserva-se, à organização, o direito de anular o torneio, procedendo às respectivas devoluções.

ARTIGO DÉCIMO

(Casos Omissos)

Todos os casos que, inadvertidamente, não estejam previstos no presente regulamento, serão alvo de apreciação por parte da organização, tomando esta a sua decisão, com carácter definitivo e não sujeita a recurso.