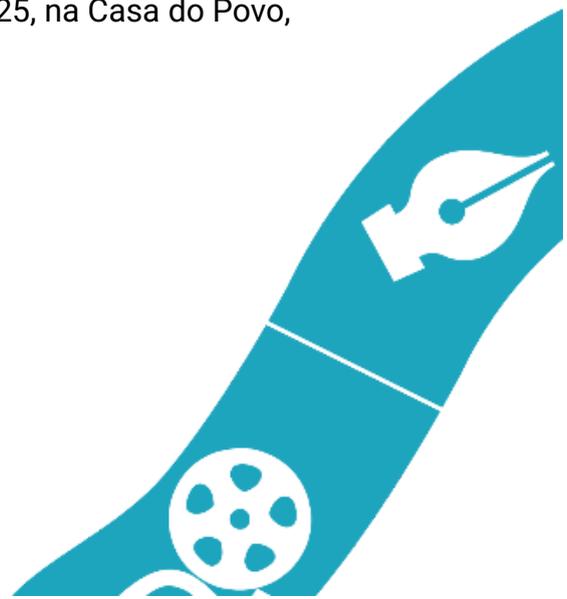


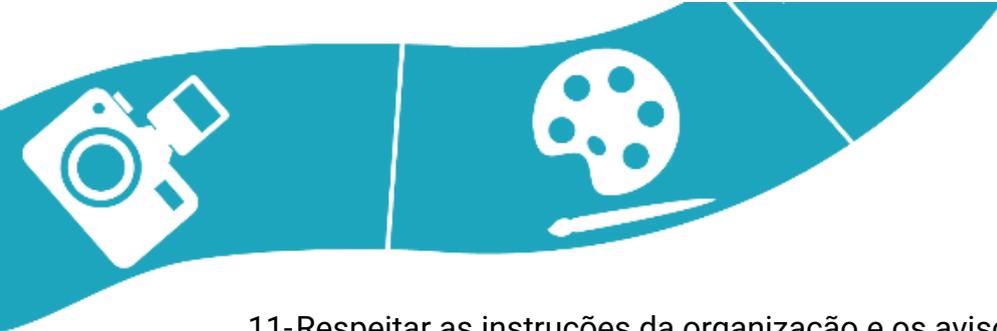
## Regulamento CUME GAME NIGHT

### Artigo 1.º

#### Regras gerais do evento

- 1- A participação é aberta a todos, sendo obrigatória a **inscrição apenas para os torneios de sueca.**
- 2- O valor da caução será reembolsado aquando da entrada de ambos os jogadores no evento.
- 3- São inscrições limitadas, pelo que, serão escolhidas as inscrições feitas até ao número máximo.
- 4- As inscrições encontram-se abertas até às 23:59 do dia 29 de maio.
- 5- Respeito entre participantes e organização é obrigatório. Comportamentos inadequados podem levar à desqualificação e abandono do evento.
- 6- É proibido o consumo de álcool em excesso ou qualquer atitude que perturbe o funcionamento do evento.
- 7- Os prémios serão divulgados no início do evento e distribuídos aos vencedores no final.
- 8- A CUME não se responsabiliza pela perda ou danificação de objetos pessoais.
- 9- O evento terá início às 21h do dia 31 de maio de 2025, na Casa do Povo, em Arganil.
- 10- Proibido fumar dentro do recinto fechado.





- 11- Respeitar as instruções da organização e os avisos de segurança.
- 12- Danos nas instalações, ou danos no material, serão responsabilidade do causador.

## **Artigo 2.º**

### **Regras do bingo**

- 1- Cada participante pode pedir um ou mais cartões, até ao máximo de 3.
- 2- O apresentador sorteia uma bola e anuncia o número, enquanto os jogadores assinalam os números correspondentes nos seus respetivos cartões.
- 3- Bingo - primeiro jogador a completar um cartão completo e gritar “BINGO!” primeiro, vence.
- 4- Em caso de empate, o prémio é repartido.

## **Artigo 3.º**

### **Regras da sueca**

- 1- Quem baralha as cartas não pode ver as mesmas.
- 2- O baralhar das cartas será efetuado pelos jogadores e terá de ser feito obrigatoriamente ao nível da mesa, de modo que todos os elementos da mesa possam observar esse ato.
- 3- Só depois de todas as cartas distribuídas poderá ser iniciada uma partida,





- 4- Quando o jogador que estiver a dar cartas se enganar a dar, sem que tenha mostrado o trunfo, passa de mão sem perda do jogo.
- 5- Quando o jogador que estiver a dar cartas se enganar a dar e já tenha mostrado o trunfo, perde um jogo.
- 6- É obrigatório baralhar as cartas e partir, mas nunca por menos de quatro cartas.
- 7- Todos os jogadores que joguem a carta na mesa não a podem levantar, a não ser no caso de terem de assistir, mas antes das cartas serem recolhidas ou cobertas pelo adversário.
- 8- 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, efetuada pela equipa adversária só pode ocorrer no final do jogo. Após a análise e caso a renúncia se verifique, a equipa adversária do jogador que a efetuou ganhará um (1) jogo.
- 9- Não será permitido qualquer tipo de sinal (Ex: pancadas em cima da mesa, bater com os pés no chão, etc.).
- 10- Não é permitido ver as cartas que foram jogadas e recolhidas, assim como não pode ser alterada a sua ordem, sob pena de a equipa adversária ganhar um (1) jogo.
- 11- Depois de iniciado novo jogo não serão aceites reclamações de eventuais renúncias em jogos anteriores.

