

Regulamento Torneio Agit-8ª Edição

“Com a luta da Juventude, damos um chuto nas Troikas”

O presente torneio enquadra-se na actividade da JCP- Juventude Comunista Portuguesa, inserida na campanha da Juventude CDU no quadro da campanha das Eleições Autárquicas 2013- e é por isso norteado pelos valores da amizade, solidariedade, camaradagem .
O torneio Agit da JCP, pretende ser ao longo da sua realização um momento de prática desportiva, convívio, confraternização, bem como da divulgação e afirmação do projecto da Juventude CDU junto da juventude.

Capítulo I-Organização e Direcção do Torneio

1. A organização e coordenação do Torneio é da responsabilidade da JCP- Juventude Comunista Portuguesa, através das suas Organizações Regionais.
2. É da responsabilidade das Organizações Regionais da JCP:
 - a. organizar e promover o Torneio,
 - b. divulgar inscrições e período de realização do torneio,
 - c. elaborar, cumprir e fazer cumprir a tabela dos jogos,
 - d. designar as datas, os horários, e os locais de jogo,
 - e. contactar árbitros para os jogos,
 - f. analisar e tomar as medidas necessárias sobre incidentes ocorridos durante o período em que decorre o torneio,
 - g. elaborar, com base nos resultados dos jogos aprovados, a classificação do respectivo torneio,
 - h. aplicar medidas disciplinares aos/às participantes do Torneio conforme o presente regulamento,
 - i. interpretar este regulamento e zelar pela sua execução.

Capítulo II -Disposições Preliminares

1. No Torneio Agit, podem participar como atletas todos os jovens cuja média de idades da equipa não ultrapasse os 30 anos.
2. São admitidas equipas masculinas e femininas que disputarão o Torneio Agit em competições paralelas.
3. São vencedores do Torneio Agit as equipas (Femininas e Masculinas) que vencerem o torneio, de acordo com os moldes específicos de cada concelho em que se realize
4. Para todos os efeitos, as decisões da Organização são irreversíveis e não sujeitas a recurso.

Capítulo III- Inscrição das Equipas, dos Atletas e dos Representantes

1. As inscrições das equipas são feitas através do formulário próprio disponível no Centro de Trabalho _____, ou em www.jcp-pt.org, e deverá ser entregue com a relação nominal dos atletas, juntamente com a taxa de participação, até à data a afixar por cada Organização Regional no respectivo Centro de Trabalho do PCP, após a qual não serão aceites mais inscrições ou substituições de equipas de equipas e/ou atletas.

2. A taxa de participação é de 20 euros, e deverá ser entregue pela equipa no momento da inscrição, sem a qual não ficará habilitada a participar no Torneio Agit!
3. Cada equipa deverá inscrever entre 6 a 10 atletas.
4. Cada equipa deve, obrigatoriamente, indicar um elemento entre os atletas inscritos, que possa vir a desempenhar a função de árbitro caso se revele necessário.
5. Cada equipa dispõe da opção de inscrever um treinador, um delegado e um massagista/médico, que terão de constar na ficha de jogo.
6. Apenas têm admissão ao recinto de jogo os elementos que constam na ficha de jogo.
7. Cada equipa deverá facultar à Organização Regional da JCP responsável, cópia do BI/CC, de todos os jogadores inscritos, assim como do treinador, delegado, médico/massagista, até dez minutos antes do início do seu primeiro jogo.
8. Um atleta inscrito só pode participar na Edição do Torneio Agit 2013, por uma equipa, estando assim impedido de representar qualquer outra equipa nas restantes fases do Torneio.
9. Em todos os jogos estará disponível uma ficha de jogo para cada uma das equipas, que deverá ser preenchida em duplicado e entregue à mesa no início do jogo. Após o preenchimento da mesma, será distribuído um exemplar a cada equipa.
10. As equipas participantes receberão cópia deste regulamento e serão declaradas conhecedoras do mesmo, submetendo-se assim, sem reserva alguma, a todas as consequências que dele possam emanar.
11. A organização reserva-se o direito de recusar a inscrição de qualquer atleta e equipa responsáveis por atitudes e ocorrências danosas, lesivas ou prejudiciais aos interesses ou objectivos do Torneio Agit!

Capítulo IV- Disposições Gerais

1. Participação no Torneio Agit!, todas as equipas regularmente inscritas.
2. A Organização do Torneio Agit!, não se responsabiliza pela condição física dos atletas, masculinos e femininos, sendo esta a responsabilidade dos mesmos e das equipas.
3. A organização assegura o desenrolar das partidas em condições de segurança para os intervenientes, contando com a contribuição das equipas envolvidas
4. Será eliminada do Torneio Agit!, a equipa que por qualquer pretexto se recuse a disputar ou continuar a disputa de uma partida ou que não respeite os valores de organização de amizade, fraternidade, solidariedade e camaradagem.
5. A Organização reserva-se no direito de, em caso de conflito grave ou agressão por parte dos atletas de determinada equipa, expulsar automaticamente do Torneio Agit!, a respectiva equipa.
6. A Organização reserva-se no direito de modificar a data, o horário ou o local do jogo já marcado, sempre para atender aos interesses do Torneio Agit!, desde que as equipas envolvidas sejam previamente avisadas
7. É da inteira responsabilidade de cada equipa zelar pelos objectos de valor pessoal de cada elemento das mesmas, estando a organização isenta de qualquer incidente.
8. São da inteira responsabilidade da equipa quaisquer dados que possam ocorrer durante a utilização dos balneários.

Capítulo V- Jogos

1. As partidas serão regidas pelas regras de futsal determinadas FPF (Federação Portuguesa de Futebol), excepto no que se refere o presente regulamento.
2. A duração das partidas fica ao critério de cada Organização Regional, nomeadamente no que toca a duração de cada período, interrupções, intervalo e descontos de tempo.
3. Os horários de jogos deverão ser rigorosamente cumpridos, devendo as equipas estarem em campo 5 minutos, antes do início da partida. A falta de comparência é marcada caso a equipa não esteja presente até 10 minutos após a hora do início do jogo. Neste caso a equipa sofre uma derrota por 5-0. Caberá sempre ao árbitro decretar a falta de comparência de uma equipa.
4. Nenhuma equipa poderá iniciar uma partida com menos de 5 atletas e nem prosseguir se ficar reduzida a menos de 3 atletas.
5. As substituições são ilimitadas, volantes e realizadas por decisão da equipa.
6. Ganha a equipa que somar o maior número de golos no final do tempo regulamentar.
7. Todos os integrantes do banco de reservar deverão permanecer sentados, excepção feita ao técnico nos momentos de orientação aos atletas.

Capítulo VI- Equipamento Obrigatório

1. A organização assegura o fornecimento de bolas de jogo para cada partida.
2. O equipamento das equipas e da responsabilidade das mesmas. Os atletas de cada equipa deverão estar obrigatoriamente equipados para a prática de futsal conforme listado em baixo, sob pena de poderem participar na partida:
 - a) Ténis desportivos,
 - b) Calção,
 - c) Camisola,
 - d) Meias
3. Cada equipa poderá escolher as cores a utilizar no seu equipamento, devendo todos os atletas de cada equipa equipar de igual, com excepção do guarda-redes.
4. Caso se verifiquem semelhanças passíveis de criar confusão entre equipamentos de equipas adversárias, devem utilizar-se coletes a fim de possibilitar uma perfeita distinção entre as equipas; na impossibilidade de usar coletes, as equipas devem chegar a consenso, mediado pelo árbitro.
5. Recomenda-se a utilização de caneleiras, pelos/as atletas, mas não é obrigatória.
6. O guarda-redes utilizará um equipamento de cor diferente dos outros atletas e árbitro, sendo permitido a este, a utilização, exclusivamente, de calças, para protecção.
7. É vedado ao atleta qualquer o uso de qualquer objecto considerado pelo árbitro como perigoso ou nocivo à prática do desporto. O árbitro exigirá a remoção de qualquer objecto que, a seu critério possa incomodar ou causar danos ao adversário ou a si próprio. Não poderão ser usados brincos ou piercings, pulseiras, cordões, colares e anéis. O não cumprimento da deliberação do árbitro resultará em expulsão do atleta.

Capítulo VII- Sistema de Disputa

1. O modelo competitivo de cada eliminatória é definido por cada Organização Regional da JCP, de acordo com o presente regulamento.
2. As equipas deverão ser informadas do modelo competitivo, das partidas a realizar, seu local e hora pela respectiva Organização Regional, responsável pela competição local/regional.

Capítulo VIII- Arbitragem e Medidas Disciplinares

1. A arbitragem dos jogos é da responsabilidade da organização do Torneio Agit! Pode vir a ser necessário a utilização do elemento indicado por cada equipa no momento da inscrição para esta função.
2. Existe por jogo um árbitro, responsável pelo correcto desenvolvimento do jogo aplicando as regras definidas. Sobre as decisões do árbitro não há apelo nem recurso.
3. O atleta ou dirigente que somar dois cartões amarelos ou um cartão vermelho no decorrer do torneio, estará suspenso por uma partida, a cumprir na partida subsequente.
4. A equipa que interromper uma partida ou causar o término da mesma por conflitos graves ou agressões dos seus atletas, dirigentes ou apoiantes perderá os pontos da partida e será automaticamente eliminada do Torneio Agit!

Capítulo IX- Disposições Finais

1. O presente regulamento entra em vigor nesta data.
2. A inscrição de uma equipa pressupõe que a mesma tem conhecimento deste regulamento, aceita os seus termos, e subordina-se à sua aplicação.
3. Todos os casos omissos neste regulamento serão resolvidos com toda a arbitrariedade pela Organização do Torneio Agit!
4. Qualquer informação adicional ou modificação será transmitida pela organização às equipas participantes. Quaisquer dúvidas durante a realização do Torneio Agit! deverão ser encaminhadas para as Organizações Regionais da JCP