

5v5

**WHEN ONE TEAM SCORES A GOAL
THE OTHER LOSES A PLAYER**

NO GENDER LIMITATION
16+ YEARS
<25 2 PLAYERS CAN BE OLDER THAN 25

03.03.18 CITY ONE | 10.03.18 CITY TWO | 17.03.18 CITY THREE
24.03.18 CITY FOUR | 31.03.18 CITY FIVE | 02.04.18 CITY SIX
03.03.18 CITY SEVEN | 10.03.18 CITY EIGHT | 17.03.18 CITY NINE
24.03.18 CITY TEN | 31.03.18 CITY ELEVEN | 02.04.18 CITY TWELVE
03.03.18 CITY 3TEEN | 10.03.18 CITY 4TEEN | 17.03.18 5TEEN
24.03.18 CITY 6TEEN | 31.03.18 CITY 7TEEN | 02.04.18 CITY 8TEEN

REGISTER AT: NEYMARJR5FIVE.COM | [#NEYMARJR5FIVE](https://twitter.com/NEYMARJR5FIVE)

LOCAL PARTNER GLOBAL PARTNER GLOBAL PARTNER INSTITUTO PROJETO NEYMAR JR GLOBAL PARTNER GLOBAL PARTNER LOCAL PARTNER

REGOLE DEL GIOCO

NEYMAR JR'S FIVE

REGOLE DEL GIOCO

1. "SCONFIGGIAMOLI TUTTI"
2. IL CAMPO DI GIOCO
3. PORTA
4. SPONDE
5. NUMERO DI GIOCATORI
6. EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI
7. IL PALLONE
8. L'ARBITRO
9. DURATA DELLA PARTITA
10. AVVIO E RIPRESA DI GIOCO
11. PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO - SENZA SPONDE
12. PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO - CON SPONDE
13. FALLI E SCORRETTEZZE
14. SANZIONI DISCIPLINARI
15. CALCI DI PUNIZIONE
16. CALCIO DI RIGORE
17. FORMULA DEL TORNEO

*Questa è la prima versione delle Regole del Gioco per il Neymar Jr's Five e potrà essere soggetta ad eventuali modifiche.

1. "SCONFIGGIAMOLI TUTTI"

- 1.1. Quando un team segna un goal, l'altra squadra perde un giocatore.
- 1.2. Risulterà **vincitrice** la squadra con più giocatori (goal) sul campo dopo 10 minuti o nel caso in cui tutti i giocatori dell'altro team siano stati eliminati. Nel caso in cui entrambe le squadre segnino lo stesso numero di goal, o non ne sia stato segnato nessuno, la partita si concluderà in parità.

2. IL CAMPO DI GIOCO

Scoreboard

Dischetto di centrocampo / dischetto del rigore

Riserve

Porta

- 2.1. Il gioco può essere praticato su **qualsiasi tipo di terreno**, come erba naturale, erba sintetica, cemento, **pietra vulcanica**, terra battuta, ecc.
- 2.2. Il campo da gioco ha forma rettangolare ed è delimitato da linee. Le due linee di delimitazione più lunghe sono chiamate linee laterali. Le due linee più corte sono le linee di fondo. Il campo da gioco è diviso in due parti uguali dalla linea di metà campo.
- 2.3. La lunghezza della linea laterale è maggiore rispetto a quella della linea di fondo.
 - **Lunghezza (linea laterale):** minimo 25 m
massimo 35 m
 - **Larghezza (linea di fondo):** minimo 15 m
massimo 21 m
- 2.4. L'**area di porta** consiste di un semicerchio con raggio di 2 m (dall'interno di ciascuna porta).

Commento [FE1]: non è chiaro cosa si intenda con ash

- 2.5. Un **dischetto di centrocampo/dischetto per i calci di rigore** è situato al centro della linea di metà campo.
- 2.6. La **porta** è collocata al centro di ciascuna linea di fondo.
- 2.7. Lo **scoreboard** è situato al centro di una delle due linee laterali.
- 2.8. La **panchina** (per i giocatori di riserva) si trova lungo la linea laterale opposta.

3. PORTA

La porta è integrata nello speciale ed unico goal board.

- 3.1. Il goal board misura 4 m di larghezza e 2 m di altezza.
- 3.2. La **porta, ricavata nella parte inferiore centrale del goal board**, misura 1,5 m di larghezza e 0,8 m di altezza.

4. SPONDE

- 4.1. La competizione Neymar Jr's Five può essere giocata su campi **con o senza sponde**.
- 4.2. Nel caso in cui siano già presenti sponde o recinzioni, i goal potranno essere segnati di rimbalzo.

5. NUMERO DI GIOCATORI

- 5.1. Un match viene disputato tra due squadre, ciascuna composta da un massimo di **5 giocatori**.
- 5.2. Ciascuna squadra potrà disporre di non più di 7 elementi (5 giocatori + 2 riserve).
- 5.3. Il gioco non prevede alcuna **discriminazione di genere**. La competizione ammette quindi le giocatrici, anche se non è previsto un torneo femminile.
- 5.4. I partecipanti dovranno avere un'età compresa tra i **16 e i 25 anni di età**, e dovranno pertanto essere nati tra il 1° gennaio 1991 e il 31 dicembre 1999.
- 5.5. **Non è prevista la figura del portiere** (nessun giocatore potrà bloccare il tiro o entrare nell'area della porta).
- 5.6. Quando una **squadra subisce un goal**, il **giocatore con il numero corrispondente sulla pettorina dovrà lasciare il campo** e sedersi nella panchina situata sul lato opposto rispetto allo scoreboard. Quindi il giocatore con il numero uno abbandonerà il campo per primo, seguito dal secondo, ecc. I giocatori eliminati dal gioco non potranno più rientrare in campo, nemmeno come sostituti.
- 5.7. Nel caso in cui sia richiesta una **sostituzione**, il giocatore sostituito dovrà uscire dal campo e quindi il sostituto farà il suo ingresso sul terreno di gioco. Non è previsto alcun time out per le sostituzioni di giocatori!

Commento [FE2]: si intende parare con le mani, forse?

6. EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

- 6.1. **Tutti i giocatori** in campo dovranno **indossare una pettorina**, che sarà di uguale colore per tutti i componenti della stessa squadra.
- 6.2. **L'uso di scarpe è obbligatorio**. Non è consentito l'uso di scarpette da calcio!

7. IL PALLONE

Tutte le partite saranno disputate con un pallone da calcio di **misura 4** (63,5-66 cm).

8. L'ARBITRO

Sarà presente un arbitro per ogni partita.

9. DURATA DELLA PARTITA

- 9.1. Ogni partita avrà una durata **massima di 10 minuti**. Il tempo sarà misurato da un cronometro centrale.
- 9.2. Il cronometro non dovrebbe essere fermato per nessuna ragione!

10. AVVIO E RIPRESA DI GIOCO

- 10.1. La squadra che batterà il calcio d'inizio, e che avrà quindi per prima il possesso di palla, sarà decisa tramite sorteggio, con il lancio di una moneta.
- 10.2. Il calcio d'inizio è la modalità con la quale si dà inizio al gioco o si riprende la partita dopo che è stato segnato un goal. Dopo che un team avrà segnato un goal, sarà la squadra avversaria a battere il calcio d'inizio per riprendere il gioco.

Calcio d'inizio:

- 10.2.1. Tutti i giocatori dovranno trovarsi nella propria metà campo.
- 10.2.2. Gli avversari della squadra che batte il calcio d'inizio dovranno osservare una distanza minima di 2 m dal pallone - dischetto di centrocampo - fino a quando lo stesso non sarà in gioco.
- 10.2.3. Il pallone dovrà essere posizionato sul dischetto di centrocampo.
- 10.2.4. L'arbitro darà il segnale di avvio.
- 10.2.5. Il pallone viene considerato in gioco quando si muove in avanti dopo essere stato calciato.
- 10.2.6. Il giocatore che ha effettuato il calcio d'inizio non potrà giocare nuovamente il pallone fino a quando questo non sarà stato toccato da un altro calciatore.
- 10.2.7. Nel caso in cui sia rimasto un solo giocatore in campo, quest'ultimo potrà dribblare o **calciare il pallone dal punto del calcio d'inizio**.
- 10.2.8. In presenza di qualsiasi violazione della procedura, il calcio d'inizio dovrà essere ripetuto.
- 10.3. La **rimessa da parte dell'arbitro** è un metodo di ripresa della partita nel caso in cui essa sia stata interrotta temporaneamente, per qualsiasi motivo non menzionato specificatamente dalle Regole del Gioco, mentre il pallone era ancora in gioco. L'arbitro lascerà cadere il pallone nel punto in cui si trovava al momento dell'interruzione del gioco. Il gioco riprende quando il pallone tocca il terreno.

Commento [FE3]: potrà calciare direttamente come fosse una punizione?

11. PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO - SENZA SPONDE

Il pallone non è in gioco quando:

- **ha completamente oltrepassato la linea di fondo o la linea laterale**, sul terreno o in aria.
- **rimane all'interno dell'area della porta** e nessun giocatore è in grado di raggiungerlo senza entrare all'interno dell'area stessa.
- il gioco è **stato interrotto dall'arbitro**.

Se il pallone oltrepassa la linea di fondo, la partita proseguirà con un calcio d'angolo o con un calcio di rinvio.

11.1. Calcio d'angolo:

- 11.1.1. Un calcio d'angolo viene concesso quando il pallone oltrepassa la linea di fondo dopo essere stato toccato per ultimo da un giocatore della squadra avversaria.
- 11.1.2. Il pallone deve essere posizionato nell'angolo più vicino rispetto al punto dove lo stesso ha superato la linea di fondo.
- 11.1.3. Gli avversari dovranno osservare una distanza minima di 2 m dal punto di battuta dell'angolo, fino a quando il pallone non sarà nuovamente in gioco.
- 11.1.4. Il pallone deve essere calciato da un giocatore della squadra in attacco.
- 11.1.5. Il giocatore che ha effettuato il calcio d'angolo non potrà giocare nuovamente il pallone fino a quando quest'ultimo non sarà stato toccato da un altro calciatore.
- 11.1.6. Un goal può essere segnato direttamente da calcio d'angolo.
- 11.1.7. Nel caso in cui sia rimasto un solo giocatore, questi potrà dribblare partendo dal punto del calcio d'angolo.
- 11.1.8. In presenza di qualsiasi infrazione della procedura, il calcio d'angolo dovrà essere ripetuto.

11.2. Calcio di rinvio:

- 11.2.1. Il calcio di rinvio viene concesso quando il pallone oltrepassa completamente la linea di fondo, dopo esser stato toccato per l'ultima volta da un giocatore della squadra in attacco.
- 11.2.2. Il pallone può essere calciato da qualsiasi punto della linea di fondo da un giocatore della squadra in difesa.
- 11.2.3. Il giocatore che ha effettuato il rinvio non potrà giocare nuovamente il pallone fino a quando quest'ultimo non sarà stato toccato da un altro calciatore.
- 11.2.4. Gli avversari rimarranno nella propria metà campo.
- 11.2.5. Un goal può essere segnato direttamente dal calcio di rinvio.
- 11.2.6. Nel caso in cui sia rimasto un solo giocatore, questi sarà autorizzato a dribblare partendo dal punto del calcio di rinvio.
- 11.2.7. In presenza di qualsiasi infrazione della procedura, il calcio di rinvio dovrà essere ripetuto.

Se il pallone oltrepassa la linea laterale, il gioco riprenderà con una rimessa laterale.

11.3. Rimessa laterale:

- 11.3.1. Viene concessa una rimessa laterale agli avversari del giocatore che ha toccato per ultimo il pallone prima che oltrepassasse la linea laterale.
 - 11.3.2. La rimessa viene effettuata dalla linea laterale, nel punto in cui il pallone è uscito dal terreno di gioco.
 - 11.3.3. Tutti gli avversari dovranno osservare una distanza minima di 2 m dal punto in cui viene effettuata la rimessa laterale.
 - 11.3.4. Il giocatore che ha effettuato la rimessa non potrà giocare nuovamente il pallone fino a quando quest'ultimo non sarà stato toccato da un altro calciatore.
 - 11.3.5. Un goal non può essere segnato direttamente tramite dalla rimessa laterale.
 - 11.3.6. Nel caso in cui sia rimasto un solo giocatore in campo, quest'ultimo potrà dribblare o tirare il pallone **direttamente dal punto della rimessa laterale**. - un goal potrà essere segnato direttamente.
 - 11.3.7. In presenza di qualsiasi violazione della procedura, la rimessa laterale dovrà essere ripetuta.
- 11.4. Nel caso in cui il pallone rimanga nell'area della porta e nessun giocatore sia in grado di raggiungerlo senza accedere all'area, il gioco riprenderà con una rimessa in gioco da parte dell'arbitro sulla linea di centrocampo.

Commento [FE4]: nel testo inglese era scritto goal kick, ma qui è kick in dato il contesto

In tutti gli altri casi il pallone sarà considerato in gioco, incluso qualora sia rimbalzato sul goal board o abbia urtato l'arbitro, a condizione che rimanga in campo.

12. PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO - CON SPONDE

Il pallone non è in gioco quando:

- ha **completamente oltrepassato, in aria, le sponde** vicino alla porta o sopra le sponde laterali.
- **rimane all'interno dell'area della porta**, e nessun giocatore è in grado di raggiungerlo senza accedere all'area.
- Il gioco è **stato interrotto dall'arbitro**.

Se il pallone oltrepassa le sponde vicine alla porta, la partita riprenderà con un calcio d'angolo o con un calcio di rinvio.

12.1. Calcio d'angolo:

- 12.1.1. Un calcio d'angolo viene concesso quando il pallone oltrepassa le sponde vicine alla porta dopo essere stato toccato per ultimo da un giocatore della squadra che difende.
- 12.1.2. Il pallone deve essere posizionato nell'angolo più vicino rispetto al punto dove lo stesso ha superato la sponda.
- 12.1.3. Gli avversari dovranno osservare una distanza minima di 2 m dal punto di battuta dell'angolo fino a quando il pallone non sarà nuovamente in gioco.
- 12.1.4. Il pallone deve essere calciato da un giocatore della squadra in attacco.
- 12.1.5. Il giocatore che ha effettuato il calcio d'angolo non potrà giocare nuovamente il pallone fino a quando quest'ultimo non sarà stato toccato da un altro calciatore.
- 12.1.6. Un goal può essere segnato direttamente da calcio d'angolo.

12.1.7. Nel caso in cui sia rimasto un solo giocatore, questi potrà dribblare partendo dal punto del calcio d'angolo.

12.1.8. In presenza di qualsiasi infrazione della procedura, il calcio d'angolo dovrà essere ripetuto.

12.2. Calcio di rinvio:

12.2.1. Il calcio di rinvio viene concesso quando il pallone oltrepassa completamente le sponde laterali, dopo esser stato toccato per ultimo da un giocatore della squadra in attacco.

12.2.2. Il pallone può essere calciato da qualsiasi punto situato davanti alle sponde vicine alla porta, da un giocatore della squadra che difende.

12.2.3. Il giocatore che ha effettuato il rinvio non potrà giocare nuovamente il pallone fino a quando quest'ultimo non sarà stato toccato da un altro calciatore.

12.2.4. Gli avversari rimarranno nella propria metà campo.

12.2.5. Un goal può essere segnato direttamente dal calcio di rinvio.

12.2.6. Nel caso in cui sia rimasto un solo giocatore in campo, questi potrà dribblare partendo dal punto del calcio di rinvio.

12.2.7. In presenza di qualsiasi infrazione della procedura, il calcio di rinvio dovrà essere ripetuto.

Se il pallone oltrepassa la sponda laterale, il gioco riprenderà con una rimessa laterale.

12.3. Rimessa laterale:

12.3.1. Viene concessa una rimessa laterale agli avversari del giocatore che ha toccato per ultimo il pallone prima che oltrepassasse la sponda laterale.

12.3.2. La rimessa viene effettuata davanti al punto della sponda laterale in cui il pallone è uscito dal terreno di gioco.

12.3.3. Tutti gli avversari dovranno osservare una distanza minima di 2 m dal punto in cui viene effettuata la rimessa laterale.

12.3.4. Il giocatore che ha effettuato la rimessa non potrà giocare nuovamente il pallone fino a quando quest'ultimo non sarà stato toccato da un altro calciatore.

12.3.5. Un goal non può essere segnato direttamente dalla rimessa laterale.

12.3.6. Nel caso in cui sia rimasto un solo giocatore in campo, quest'ultimo potrà dribblare o tirare il pallone dal punto della rimessa laterale. - un goal potrà essere segnato direttamente.

12.3.7. In presenza di qualsiasi violazione della procedura, la rimessa laterale dovrà essere ripetuta.

12.3.8. Nel caso in cui il pallone rimanga nell'area della porta e nessun giocatore sia in grado di raggiungerlo senza accedere all'area, il gioco riprenderà con una rimessa in gioco da parte dell'arbitro sulla linea di centrocampo.

Commento [FE5]: anche qui nell'inglese era indicato goal kick invece di kick in

In tutti gli altri casi il pallone sarà considerato in gioco, incluso qualora sia rimbalzato sul goal board o abbia urtato l'arbitro, a condizione che rimanga in campo.

13. FALLI E SCORRETTEZZE

13.1. Sarà **concesso un calcio di punizione** alla squadra avversaria nel caso in cui un giocatore commetta, secondo una condotta giudicata dall'arbitro negligente, incauta o con l'impiego di una forza eccessiva, una delle seguenti infrazioni:

13.1.1. Calciare o tentare di dare un calcio all'avversario

13.1.2. Saltare su di un avversario

13.1.3. Colpire o tentare di colpire un avversario

13.1.4. Spingere un avversario

13.1.5. Effettuare un tackle su un avversario

13.1.6. Fare lo sgambetto o tentare di fare lo sgambetto ad un avversario

13.1.7. Trattenerne un avversario

13.1.8. Sputare ad un avversario

13.1.9. Toccare volontariamente il pallone con le mani

13.2. Non è consentito bloccare un tiro o accedere all'area della porta!

13.2.1. Nel caso in cui un difensore acceda all'area di porta per bloccare un goal o un tiro, sarà concesso un calcio di rigore alla squadra avversaria.

13.2.2. Se un attaccante accede all'area di porta nel tentativo di segnare, alla squadra in difesa sarà

Commento [FE6]: come sopra

- concesso un calcio di punizione davanti all'area stessa, o si applicherà la norma del vantaggio.
- 13.2.3. Nel caso in cui i giocatori di entrambe le squadre accedano all'area della porta, il gioco continuerà con una rimessa da parte dell'arbitro dalla linea di centrocampo, o si applicherà la norma del vantaggio.

Commento [FE7]: non è chiaro per chi si applicherebbe, però

14. SANZIONI DISCIPLINARI

14.1. Cartellino giallo

- 14.1.1. Il cartellino giallo sarà utilizzato per indicare che un giocatore, una riserva o un giocatore sostituito è stato **ammonito**.
- 14.1.2. Un giocatore viene ammonito, con l'estrazione del cartellino giallo, nel caso in cui commetta una delle seguenti infrazioni:
- 14.1.2.1. Comportamento antisportivo
 - 14.1.2.2. Proteste con parole o gesti
 - 14.1.2.3. Costante infrazione delle Regole del Gioco
 - 14.1.2.4. Ritardo della ripresa del gioco
 - 14.1.2.5. Mancata osservanza della distanza richiesta in caso di ripresa del gioco con calcio d'angolo, calcio di rinvio, calcio di punizione o rimessa laterale
 - 14.1.2.6. Calciare deliberatamente il pallone fuori dal campo di gioco

14.2. Cartellino rosso

- 14.2.1. Il cartellino rosso sarà utilizzato per indicare che un giocatore, una riserva o un giocatore sostituito è stato **espulso**.
- 14.2.2. Un giocatore, una riserva o un giocatore sostituito viene espulso, con l'estrazione del cartellino rosso, nel caso in cui commetta una delle seguenti infrazioni:
- 14.2.2.1. Grave fallo di gioco
 - 14.2.2.2. Condotta violenta
 - 14.2.2.3. Sputare contro un avversario o altra persona
 - 14.2.2.4. Impedire alla squadra avversaria un goal o negare l'evidente opportunità di segnare una rete toccando volontariamente il pallone con le mani
 - 14.2.2.5. Negare l'evidente opportunità di segnare ad un avversario diretto verso la porta commettendo un fallo punibile con un calcio di punizione o un calcio di rigore
 - 14.2.2.6. Utilizzo di linguaggio e/o gesti offensivi, ingiuriosi o oltraggiosi
 - 14.2.2.7. Ricevere un secondo cartellino giallo nel corso di una stessa partita
- 14.2.3. Il cartellino rosso equivale ad un goal segnato contro la propria squadra, in quanto il giocatore deve lasciare il campo.

15. CALCI DI PUNIZIONE

- 15.1. I calci di punizione vengono battuti **nel punto in cui è stata commessa l'infrazione**.
- 15.2. Nel momento in cui viene battuto il calcio di punizione, **il pallone deve essere fermo** e il giocatore che lo ha effettuato non potrà giocare nuovamente il pallone fino a quando non sia stato toccato da un altro calciatore.
- 15.3. Nel caso in cui sia rimasto un solo giocatore, questi potrà dribblare partendo dal punto del calcio di punizione.
- 15.4. Con il calcio di punizione potrà essere direttamente segnato un goal nella porta avversaria.
- 15.5. Nel caso in cui il calcio di punizione sia calciato nella porta della propria squadra, alla squadra avversaria sarà concesso un calcio d'angolo. Se il pallone tocca un altro giocatore prima di entrare nella porta della propria squadra, il goal sarà concesso.
- 15.6. **Tutti gli avversari** dovranno osservare una distanza minima di **2 m dal pallone**.
- 15.7. Il pallone viene considerato in gioco quando è in movimento, dopo essere stato calciato.
- 15.8. In presenza di qualsiasi infrazione della procedura, il calcio di punizione dovrà essere ripetuto.

16. CALCIO DI RIGORE

- 16.1. Il calcio di rigore viene battuto dal giocatore dal **dischetto centrale/dischetto per i calci di rigore. Non è ammesso alcun portiere.**
- 16.2. Nel momento in cui viene battuto il calcio di rigore, **il pallone deve essere fermo** e il giocatore che lo ha effettuato non potrà giocare nuovamente il pallone fino a quando non sarà stato toccato da un altro calciatore.
- 16.3. Nella **fase ad eliminazione diretta, si ricorrerà ai tiri di rigore** nel caso in cui si verifichi una situazione di parità di punteggio/giocatori allo scadere dei 10 minuti di gioco.
- 16.4. In tale eventualità, **ciascuna squadra avrà a disposizione tre tiri.** Nel caso in cui permanga una situazione di parità, le squadre calceranno un rigore a testa, fino a quando la situazione di parità non sarà interrotta.
- 16.5. In presenza di qualsiasi infrazione della procedura, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.

17. FORMULA DEL TORNEO

- 17.1. Tutti i tornei saranno disputati secondo la formula **della fase a gironi, seguita da una fase ad eliminazione diretta.**
- 17.2. Durante la fase a gironi, per ogni partita alle squadre **vincenti saranno assegnati 3 punti, e a quelle perdenti 0 punti.** Nelle situazioni di parità di punteggio/giocatori allo scadere dei 10 minuti, **a ciascuna squadra sarà assegnato un punto.**
- 17.3. Nel caso in cui due o più squadre abbiano lo stesso numero di punti al termine della fase a gironi, prevarrà il team con la migliore differenza reti. Nell'eventualità in cui permanga la situazione di parità, prevarrà la squadra che ha segnato il maggior numero di goal. In caso di ulteriore parità, si considererà il risultato tra le due squadre. Nel caso in cui permanga la situazione di parità, il vincitore sarà decretato ricorrendo ai tiri di rigore.

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE SULLE REGOLE DEL GIOCO PER L'ORGANIZZATORE DELL'EVENTO

4. SPONDE

- 4.3. **Non è necessario installare sponde** nel caso in cui non siano già presenti!
- 4.4. Il goal board dovrebbe essere integrato nelle sponde.

7. IL PALLONE

7.2. Per garantire la continuità del gioco, in ogni campo dovrebbero essere disponibili almeno due palloni.
Tuttavia, durante la partita, sul campo potrà essere presente un solo pallone in gioco.

8. L'ARBITRO

8.2. Come requisito indispensabile, si richiede che **gli arbitri abbiano una perfetta conoscenza delle regole** prima dell'avvio della competizione.

8.3. Gli arbitri dovranno essere dotati di un **fischietto, un taccuino, una moneta, un cartellino giallo e un cartellino rosso**.

9. DURATA DELLA PARTITA

- 9.3. In caso di grave infortunio il gioco potrà essere interrotto.

CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE

PROGETTO NEYMAR JR'S FIVE 2015/2016

Neymar Jr's Five (i Tornei) è un progetto gestito da Red Bull GmbH ("Sponsor" o "Red Bull") con sede legale sita all'indirizzo Am Brunnen 1, 5330 Fuschl am See, Austria, con il supporto dei partner commerciali, delle agenzie e dei fornitori di servizi che collaborano con lo Sponsor.

Il Torneo è concepito come un gioco di abilità. È completamente gratuito ed è regolato dalle presenti Condizioni di Partecipazione ("Condizioni") e da determinate norme di legge e regolamentari applicabili, siano esse internazionali, federali, statali, provinciali, locali e regionali, in base alle circostanze.

Il Torneo è un evento calcistico suddiviso in due parti, la prima delle quali corrisponde alla fase delle Qualificazioni Nazionali. La squadra vincente di ciascun paese si qualificherà per la seconda fase del torneo. La competizione si concluderà con la Finale Mondiale, che si svolgerà il 28 luglio 2018 all'Insituto Neymar Jr in Praia Grande, in Brasile.

Vi preghiamo di contattarci all'indirizzo info@neymarjrfive.com per tutte le domande di carattere generale risultanti dalle presenti Condizioni e/o relative al presente Torneo.

L'iscrizione e la partecipazione al Torneo implicano l'accettazione delle presenti Condizioni e del Regolamento, e presuppongono l'idoneità alla partecipazione sulla base di tutti i requisiti di ammissione di seguito riportati.

1. AMMISSIONE

- 1.1. Per le finalità relative all'iscrizione al presente Torneo e all'ammissione alla vittoria di un premio, voi ("Partecipante", "Iscritto" o "voi") dichiarate e garantite di soddisfare i seguenti criteri di ammissione:
- 1.2. Dichiarate di avere un'età compresa tra i 16 e i 25 anni al momento della partecipazione. Nel caso in cui abbiate meno di 18 anni, o non abbiate raggiunto la maggiore età ai sensi della vostra giurisdizione, dichiarate di prendere parte al Torneo sotto la supervisione attiva di un genitore, di un tutore legale o altro adulto responsabile (le figure sopra menzionate saranno in seguito congiuntamente indicate come "Tutore"), che ha provveduto a leggere e accettare le presenti Condizioni per vostro conto. La partecipazione al presente Torneo è preclusa alle persone minori di 16 anni di età, così come sono precluse la trasmissione o la presentazione in altra natura di dati personali da parte delle stesse a Red Bull.
- 1.3. Due giocatori per ogni squadra possono avere più di 25 anni.

- 1.4. Vi preghiamo di notare che Red Bull non sarà ritenuta responsabile nel caso in cui i Partecipanti non siano legittimati a prendere parte al Torneo ai sensi delle norme di legge nazionali o locali.
- 1.5. Vi comunichiamo inoltre che, sebbene Red Bull fornisca, a titolo di cortesia, versioni nelle lingue portoghese e spagnola di alcune parti del sito web del Torneo (neymarjrsfive.com), la lingua ufficiale della competizione è l'inglese. Tutte le interazioni con lo Sponsor, inclusi i presenti termini e condizioni, la registrazione e le altre istruzioni o disposizioni fornite nel corso dell'evento, avverranno, in linea generale, in lingua inglese.
- 1.6. Gli Iscritti dovranno essere in possesso di un valido passaporto e/o dei documenti validi richiesti per il viaggio, e si accolleranno inoltre le spese per il rilascio degli stessi, che dovranno avere un periodo di validità residuo pari ad almeno 6 mesi [al 9 luglio], unitamente a qualsiasi visto richiesto per l'ingresso in Brasile, dove si svolgeranno le finali. Red Bull offrirà supporto, su base ragionevole, alle domande finalizzate al rilascio dei visti (ad es. lettere di invito).
- 1.7. Gli amministratori, i dirigenti e i dipendenti dello Sponsor, della sua società controllante, e di eventuali loro rispettive società controllate e collegate, agenti, eventuali società coinvolte nello sviluppo o nella produzione del Torneo, professionisti, fornitori di servizi terzi o agenzie pubblicitarie e di promozione coinvolte nel presente Torneo, e i familiari più stretti e i conviventi di detti soggetti (siano essi legati o meno da vincoli di leggi), non sono ammessi all'iscrizione o a vincere alcun premio previsto nel presente Torneo.
- 1.8. Viene ammessa una sola iscrizione per persona. Inoltre, è ammessa la sola partecipazione di persone fisiche e soggetti non imprenditori.
- 1.9. Lo Sponsor si riserva il diritto di procedere in ogni momento e a propria discrezione alla verifica dell'indirizzo e-mail fornito dall'Iscritto allo Sponsor, e di richiedere documentazione comprovante l'età, l'identità e/o gli altri dati forniti. In caso di eventuali controversie, le iscrizioni contenenti un indirizzo e-mail non valido o dati non corretti relativi all'età o alla residenza dell'Iscritto saranno dichiarate non ammissibili.
- 1.10. Il Torneo avrà luogo ad esclusiva discrezione dello Sponsor. La decisione dello Sponsor relativa a qualunque questione connessa con il Torneo sarà definitiva, e ogni eventuale ricorso sarà escluso.

2. PERIODO DI SVOLGIMENTO DEL TORNEO

- 2.1. La fase di registrazione online inizierà il 14 ottobre 2017 alle ore 00:01 (CEST). Le Qualificazioni Nazionali si svolgeranno dal 1° novembre 2017 al 24 giugno 2018.
- 2.2. Eventuali iscrizioni ricevute da Red Bull in un momento antecedente o successivo alla fase di registrazione del Torneo non verranno prese in considerazione e non avranno alcuna legittimazione ai sensi delle presenti Condizioni.
- 2.3. La Finale Mondiale sarà disputata il 28 luglio 2018, presso l'Istituto Neymar Jr in Praia Grande, Brasile.

3. REGOLE DEL GIOCO

Si vedano le Regole del Gioco del Torneo Neymar Jr's Five.

4. PROCESSO DI SELEZIONE

- 4.1. Il numero delle squadre/dei partecipanti in grado di competere nell'ambito delle Qualificazioni Nazionali dipenderà dai singoli paesi e dalle singole località. Le iscrizioni ammissibili saranno selezionate sulla base del criterio "primo arrivato, primo servito". Le qualificazioni nazionali si svolgeranno nei seguenti paesi:

Albania
Algeria
Angola
Argentina
Australia
Austria
Azerbaijan
Belgio
Bosnia

Brasile
Canada
Cile
Colombia
Cipro
Danimarca
Egitto
Emirati Arabi Uniti
Filippine
Francia
Georgia
Germania
Grecia
Hong Kong
India
Irlanda
Irlanda del Nord
Italia
Giappone
Giordania
Kazakistan
Kuwait
Lituania
Lussemburgo
Malesia
Maldive
Mauritius
Messico
Moldavia
Marocco
Nigeria
Pakistan
Panama
Perù
Polonia
Portogallo
Qatar
Regno Unito
Romania
Russia
Singapore
Slovacchia
Stati Uniti
Spagna
Sud Africa
Sud Korea
Svezia
Svizzera
Tunisia
Turchia
Ucraina
Ungheria

- 4.2. La squadra vincente di ciascun paese volerà in Brasile per disputare la Finale Mondiale.
- 4.3. La fase di registrazione inizierà il 14 ottobre 2017. I finalisti che parteciperanno alla Finale Mondiale saranno decretati entro il 24 giugno 2018. L'ammissione sarà comunicata ai partecipanti selezionati tramite e-mail o telefonicamente. Il loro nome completo e/o il loro nome di Facebook saranno pubblicati sul sito web.

- 4.4. Non saranno ammesse iscrizioni tardive, illeggibili, incomplete, alterate o corrotte. Viene declinata ogni responsabilità relativa ad iscrizioni perdute, e l'eventuale prova di spedizione non potrà essere accettata quale prova di ricezione.
- 4.5. In caso di vostra squalifica, Red Bull non sarà in alcun modo tenuta a pubblicare il fatto.
- 4.6. Per comunicarvi eventuali premi verranno utilizzati i dati di contatto da voi forniti con la vostra iscrizione alla Competizione; vi preghiamo di accertarvi della loro correttezza.

5. I PREMI

- 5.1. I Finalisti saranno premiati con un Premio di Qualificazione (un Premio di Qualificazione per ciascun Finalista), che includerà il viaggio (andata e ritorno, utilizzando il metodo di trasporto ritenuto più idoneo da Red Bull in base alla distanza) dal luogo di residenza del Finalista (o da un luogo vicino stabilito da Red Bull) alla sede di svolgimento della Finale Mondiale, che si terrà il 28 luglio 2018 all'Institut Neymar Jr in Praia Grande, Brasile. Red Bull sosterrà inoltre le spese per la sistemazione in una struttura ricettiva (pasti e bevande inclusi) per il periodo della Finale Mondiale. L'alloggio verrà selezionato ad esclusiva discrezione dello Sponsor e potrà comprendere hotel stellati o ostelli. Il valore complessivo del Premio di Qualificazione dipenderà dal luogo di residenza di ciascun Finalista e dai costi in vigore al momento della prenotazione.
- 5.2. La squadra vincitrice della Finale Mondiale (i "Campioni del Mondo") sarà premiata con un Premio Internazionale (complessivamente un unico Premio Internazionale), che consisterà in un soggiorno di 3 giorni a Parigi organizzato da Red Bull, incluso viaggio di andata e ritorno (con il mezzo di trasporto ritenuto più idoneo da Red Bull in base alla distanza) da e verso il luogo di residenza di ciascun Finalista (o da un luogo vicino, come determinato da Red Bull). Le date del viaggio saranno da concordarsi tra il Vincitore del Premio Internazionale e Red Bull. Il premio includerà anche la sistemazione in una struttura ricettiva e i pasti durante la permanenza. L'alloggio e la durata precisa del soggiorno saranno ad esclusiva discrezione dello Sponsor. La scelta delle strutture ricettive potrà includere hotel stellati o ostelli. Il valore complessivo del Premio Internazionale dipenderà dal luogo di residenza di ciascun Vincitore e dai costi in vigore al momento della prenotazione. Le fotografie e/o i video del viaggio saranno pubblicati dallo Sponsor e/o dalle sue società collegate online e/o su altri media. Relativamente a tali foto/video, i Campioni del Mondo saranno tenuti a sottoscrivere un accordo di licenza separato, stipulato con lo Sponsor o una delle sue società collegate.
- 5.3. Nel caso in cui un Iscritto minorenne vinca un premio e nell'eventualità in cui l'accettazione/godimento di tale premio richieda l'approvazione di un Tutore (con riferimento, ad esempio, ai viaggi, alla partecipazione ad un'attività sportiva o qualsiasi premio che implichi un rapporto contrattuale con l'Iscritto), Red Bull avrà facoltà di sostituire tale premio con un altro o di decretare un altro vincitore, nel caso in cui la suddetta approvazione sia negata. In presenza di autorizzazione rilasciata dal Tutore, nell'eventualità in cui l'accettazione/il godimento del premio implichi costi personali del Tutore stesso (quali, ad esempio, spese di viaggio per accompagnare il minore), Red Bull avrà il diritto di sostituire il premio originale con un premio alternativo, o proclamare un altro vincitore. L'Iscritto e il Tutore non potranno avanzare alcun diritto o rivendicazione con riferimento a spese aggiuntive correlate all'assegnazione dei premi.
- 5.4. Il viaggio dovrà essere organizzato, in tutti gli aspetti, tramite un agente dello Sponsor. Eventuali altri costi e spese conseguenti all'accettazione e al godimento del premio non specificatamente previsti nel presente (quali oneri di sicurezza, gratifiche, spese per bagagli, snack e bevande durante i trasferimenti, trasporti e altri oneri incidentali) non saranno a carico dello Sponsor, ma bensì dei vincitori del premio e dei Tutori. Trasporti terrestri potranno essere disposti in luogo dei trasferimenti aerei nel caso in cui il vincitore risieda entro un raggio di 300 km dalla destinazione. Non sarà corrisposta alcuna compensazione o sostituzione per la differenza di valore. I vincitori del premio dovranno essere in possesso ed esibire documenti di viaggio in corso di validità prima della loro partenza (ad es. patente valida o altri documenti di identità emessi dalle autorità governative e che possano essere accettati). L'assicurazione sul viaggio e il denaro per le spese ordinarie sono a carico specifico del vincitore del premio. Una volta emessi i biglietti aerei, non saranno ammessi cambiamenti da parte dei Finalisti. Lo Sponsor deciderà la compagnia aerea, gli aeroporti, l'itinerario di volo, la data e l'ora dei pasti, la selezione di cibi e bevande e l'alloggio a propria esclusiva discrezione. Potranno essere previste restrizioni, condizioni e limitazioni relative al viaggio e alla sistemazione. Lo Sponsor non sostituirà eventuali biglietti o buoni di viaggio smarriti, danneggiati o rubati.

- 5.5. Red Bull si riserva il diritto di sostituire qualsiasi o tutti i premi con premi di valore equivalente.
- 5.6. Vi preghiamo di notare che non sarà rimborsato alcun costo di viaggio o di altra natura relativo alla partecipazione al Torneo ad eccezione di quelli espressamente citati nelle presenti Condizioni.
- 5.7. Nella misura ammessa dalle leggi locali applicabili, tutti i premi sono assegnati "tal quali" e senza alcuna garanzia di qualsivoglia natura, sia essa espressa o implicita (ivi comprese, senza limitazione ad esse, eventuali garanzie implicite di qualità soddisfacente o di idoneità per uno scopo particolare). LE TASSE PREVISTE A LIVELLO NAZIONALE, REGIONALE O LOCALE, IVI COMPRESA L'IMPOSTA SUL VALORE AGGIUNTO CHE SIANO RELATIVE ALLA RICEZIONE O AL GODIMENTO DI EVENTUALI PREMI SARANNO A CARICO ESCLUSIVO DEL VINCITORE.
- 5.8. Non saranno riconosciuti equivalenti in denaro e i premi sono non trasferibili e non rimborsabili.
- 5.9. Nel caso in cui il Finalista non reclaims il proprio Premio di Qualificazione entro il 24 giugno 2018, il diritto al premio sarà soggetto a decadenza, e Red Bull si riserverà il diritto di decretare un altro vincitore sulla base del punteggio più alto immediatamente successivo, **escludendo Finalisti da paesi dove sia già presente un Finalista con un punteggio più elevato.**

Commento [FE8]: non è chiarissimo cosa si intenda

6. DIRITTO SPETTANTE ALLO SPONSOR DI VARIARE LE CONDIZIONI E DI DECIDERE LE SQUALIFICHE

- 6.1. Lo Sponsor si riserva il diritto di modificare di volta in volta le regole del Torneo e le presenti Condizioni. Tali modifiche saranno pubblicate sul sito della competizione.
- 6.2. Qualora, a giudizio dello Sponsor, il Torneo venga compromesso da un qualsiasi evento che sfugga al controllo dello Sponsor stesso, questi si riserva il diritto di modificare, annullare, correggere o estendere il Torneo senza alcun onere e responsabilità per eventuali pregiudizi o danni di qualunque ammontare o natura che possano essere sofferti da voi o eventuali terzi (siano essi diretti o indiretti).
- 6.3. In qualsiasi momento durante lo svolgimento del Torneo, lo Sponsor si riserva il diritto, a propria esclusiva discrezione, di squalificare ed allontanare qualsiasi Iscritto a seguito del mancato rispetto delle presenti Condizioni (incluso, senza limitazione, i casi in cui lo Sponsor ritenga che l'Iscritto sia colpevole di frodi e, in generale, della mancata osservanza delle disposizioni riportate nella Sezione 7 delle presenti Condizioni) o, ove applicabile, in caso di qualsiasi altro comportamento illegale o inappropriato. Nel caso in cui un Iscritto vincitore venga squalificato, il premio si intenderà decaduto e/o potrà essere assegnato ad un vincitore alternativo.

7. CORRETTEZZA

- 7.1. Con il presente, confermate che i dati personali che fornite in relazione al Torneo sono veritieri ed aggiornati.
- 7.2. Con il presente, garantite e dichiarate che avete agito personalmente e avete altrimenti partecipato al Torneo in osservanza dei criteri di cui alle Sezioni 3 e 4 delle presenti Condizioni previsti con riguardo alla vostra iscrizione ovvero per il tramite della vostra creazione diretta di altri materiali quali contenuti generati dall'utente così come specificati nelle presenti Condizioni e che non avete impiegato alcun aiuto vietato, quali robot automatici, script, servizi o altre forme di manipolazione. Con l'iscrizione al presente Torneo, tutti gli Iscritti garantiscono e dichiarano che la loro iscrizione è frutto della propria creazione originale e che le loro rispettive iscrizioni non vanno ad infrangere o a violare i diritti di eventuali terzi, ivi compresi, senza limitarsi ad essi, i copyright, i marchi e/o i diritti di pubblicità/riservatezza.
- 7.3. Confermate e vi assumete la responsabilità che la vostra iscrizione non:
- contiene materiale che costituisca una violazione o vada ad infrangere diritti altrui, ivi compresi, senza limitazione ad essi, diritti di riservatezza, pubblicità o di proprietà intellettuale;
 - contiene nomi commerciali o marchi, che non siano (i) quelli dello Sponsor, che vi vengono concessi in licenza d'uso limitata per la finalità esclusiva di creare e caricare la vostra iscrizione, e/o (ii) quelli di vostra proprietà, relativamente ai quali accettate di concedere allo Sponsor una licenza senza previsione di royalty, irrevocabile, perpetua e non esclusiva ovvero di cui deteniate la licenza di uso e relativamente ai quali accettate di concedere allo Sponsor una sub-licenza senza previsione di royalty, irrevocabile, perpetua e non esclusiva in connessione con l'iscrizione;
 - contiene materiale coperto da diritti di copyright che non sia stato creato da voi, che non sia materiale relativamente al quale siete in possesso dei diritti, autorizzazioni e permessi necessari all'utilizzo e alla concessione allo Sponsor di una sub-licenza senza previsione di royalty,

irrevocabile, perpetua e non esclusiva relativa alla iscrizione;

- contiene materiale inopportuno, indecente, osceno, incitante l'odio, lesivo, denigratorio, diffamatorio, o calunnioso;
- contiene materiale illecito, che violi o sia contrario alle leggi o ai regolamenti in vigore in qualunque ordinamento ove l'iscrizione sia stata creata.

7.4. In caso di violazione della presente Sezione 7, dovrete manlevare e tenere indenne lo Sponsor contro eventuali domande relative alla violazione di diritti di proprietà intellettuale.

8. CONCESSIONE DEI DIRITTI

- 8.1. Con il presente, l'Iscritto cede e concede allo Sponsor, ivi comprese le sue controllanti, controllate e collegate e partner commerciali, tutti i diritti, facoltà e interessi su ogni iscrizione e materiale presentato allo Sponsor in relazione a qualsiasi Torneo, ivi compresa la vostra voce, immagine, fotografia, dichiarazioni, informazioni biografiche, esecuzione, nome e dati analoghi e compresi eventuali contenuti generati dall'utente (congiuntamente, i "Materiali di Iscrizione") ai sensi delle norme presenti e future e per la massima misura ammessa dalle leggi applicabili. Nella misura in cui tali diritti non siano cedibili, con il presente, l'Iscritto concede allo Sponsor la facoltà irrevocabile, a livello mondiale, perpetua, esclusiva, trasferibile ed illimitata (illimitata con riguardo al territorio, al periodo o allo scopo) di copiare, distribuire, trasmettere, pubblicare, eseguire, esporre, predisporre opere derivate da, sfruttare e altrimenti utilizzare i Materiali di Iscrizione in qualunque modalità di uso, sia essa nota o ignota. La facoltà comprende quanto sopra in particolare ma non prevede eventuali obblighi di pagamento o notifica a favore dell'Iscritto. Nel caso in cui un giudice o altra autorità ritenga che la concessione in via esclusiva di cui sopra non possa essere totalmente efficace per qualunque ragione, con il presente, l'Iscritto concede allo Sponsor la facoltà irrevocabile, a livello mondiale, perpetua, non esclusiva, trasferibile ed illimitata (illimitata con riguardo al territorio, al periodo o allo scopo) di copiare, distribuire, trasmettere, pubblicare, eseguire, esporre, predisporre opere derivate da, sfruttare e altrimenti utilizzare i Materiali di Iscrizione in qualunque modalità di uso, sia essa nota o ignota senza alcun diritto a favore dell'Iscritto di ricevere qualsivoglia pagamento o notifica. L'Iscritto rinuncia a qualunque diritto morale (talvolta classificato con l'espressione "droit morale" o espressioni simili) sui Materiali dell'Iscrizione a favore dello Sponsor. I trasferimenti e le licenze di cui alla presente sezione comprendono in particolare, ma senza limitarsi ad essi, i seguenti diritti: il diritto di trasmissione, il diritto di mettere a disposizione del pubblico (diritti di download/on-demand), i diritti di proiezione cinematografica (diritti cinematografici/di esibizione), i diritti video, i diritti di distribuzione e copia, il diritto di alterazione e doppiaggio, il diritto di promozione, il diritto di merchandising, il diritto di pubblicazione e i diritti di rappresentazione teatrale, radiofonica e su audiolibri. Inoltre, lo Sponsor acquista il diritto di apportare eventuali alterazioni, intervalli, cancellature, tagli o altre modifiche nei o ai Materiali di Iscrizione nonché il diritto esclusivo di sfruttare in ogni modo tale versione alterata. Lo Sponsor e le sue controllanti, controllate e società collegate e partner commerciali saranno legittimati a sfruttare i Materiali di Iscrizione senza alcuna limitazione e senza riguardo al mezzo utilizzato per detto sfruttamento. Tuttavia, lo Sponsor non è obbligato ad utilizzare tali diritti.
- 8.2. Lo Sponsor è altresì legittimato, in maniera irrevocabile, a cedere in tutto o in parte i diritti ad eventuali terzi e a concedere eventualmente in sub-licenza rispettivamente i diritti di sfruttamento e/o i permessi di sfruttamento o di esercitare i diritti a proprio nome o per il tramite di terzi.
- 8.3. L'unico corrispettivo previsto per la presente ampia cessione e riconoscimento di diritti sarà la possibilità di vincere un premio nel Torneo.
- 8.4. Lo Sponsor, ivi comprese le controllate e i partner commerciali, potrà avere la necessità di richiedervi la stipulazione di un contratto di licenza separato in forza del quale si permette allo Sponsor di utilizzare i Materiali di Iscrizione per scopi ragionevoli di promozione, amministrativi o di altra natura che esulino dalle ragionevoli aspettative dell'Iscritto.
- 8.5. Si potrà richiedere ai vincitori di prendere parte ad attività promozionali e Red Bull si riserva il diritto di utilizzare i nomi e gli indirizzi dei vincitori, le loro fotografie e le registrazioni audio e/o video degli stessi in eventuali pubblicità.

9. RACCOLTA DELLE INFORMAZIONI E PROTEZIONE DEI DATI

- 9.1. Nel prosieguo, l'espressione "Dati Personali" descrive tutti i dati custoditi relativamente al vostro

nome.

- 9.2. Con il presente, confermate che i Dati Personali che fornite in relazione con la Promozione sono veritieri ed aggiornati.
- 9.3. Accettando le Condizioni, prestate il vostro consenso a che Red Bull possa trattare i vostri Dati Personali direttamente, entro l'ambito del Gruppo Red Bull o mediante incaricati al trattamento esterni che provvederanno al trattamento dei dati per suo conto ai sensi di ogni relativa normativa sulla protezione dei dati.
- 9.4. Red Bull e le sue controllate non trasmetteranno, come regola generale, i Dati Personali a terzi senza il vostro esplicito assenso. In particolare, i Dati Personali non saranno venduti, concessi in prestito o commerciati. Tuttavia, nei casi in cui Red Bull abbia la necessità di trasmettere i Dati Personali ad un incaricato del trattamento dati esterno con riguardo alla Promozione, Red Bull provvederà a trasmettere la quantità di Dati Personali che si renda necessaria all'adempimento delle obbligazioni poste a proprio carico dalle presenti Condizioni. In tali casi, Red Bull dovrà imporre ed assicurarsi che i propri collaboratori trattino tutti i Dati Personali in maniera riservata e secondo ogni norma relativa alla protezione dei dati e che provvedano inoltre a cancellare tali Dati Personali non appena i compiti specifici relativi alla Promozione a loro assegnati siano stati adempiuti. Vi preghiamo di annotare che Red Bull non detiene il controllo completo sull'osservanza di tale obbligazione e che Red Bull non potrà essere ritenuta responsabile, nella misura ammessa dalla legge, di eventuali violazioni ad opera dei propri collaboratori.
- 9.5. In considerazione del fatto che Red Bull è attiva a livello globale, questo potrà comportare la possibilità che Red Bull trasferisca le vostre informazioni personali in altri stati, ivi compresi stati posti al di fuori dello Spazio Economico Europeo (SEE) e/o il vostro stato di residenza, ai sensi di tutte le norme relative alla protezione dei dati. Presentando informazioni per il tramite del sito dell'Evento, prestate il consenso alla custodia, al trattamento e/o al trasferimento anche al di fuori dello Spazio Economico Europeo.
- 9.6. I Dati Personali verranno esclusivamente utilizzati per finalità legate alla presente Promozione e verranno custoditi esclusivamente da Red Bull, dalle sue controllate e dai suoi incaricati del trattamento per il tempo necessario per il soddisfacimento dello scopo, originario o direttamente connesso, per il quale i dati sono stati raccolti in relazione alla Promozione. Quanto sopra potrà ricomprendere un periodo di tempo successivo alla conclusione della Promozione destinato alla distribuzione dei premi ovvero per adempiere a richieste di natura fiscale o giuridica.
- 9.7. Red Bull, le proprie controllate e i propri incaricati del trattamento procederanno a trattare i vostri Dati Personali in maniera sicura e adotteranno adeguate misure di sicurezza per la protezione dei Dati Personali.
- 9.8. Red Bull non raccoglie consapevolmente informazioni da persone minori di anni 16 e/o minorenni.
- 9.9. I Dati Personali dovranno essere sempre veritieri. Affinché Red Bull possa comunicarvi la vostra vittoria di un premio dovrete mantenere i vostri dati aggiornati. Red Bull si assicurerà che i vostri Dati Personali non siano utilizzati nel caso la loro mancanza di veridicità sia nota.
- 9.10. Red Bull e i suoi incaricati potranno contattarvi a mezzo email, telefono o altrimenti con riguardo al Torneo.
- 9.11. Sarete legittimati a richiedere in ogni momento la correzione e/o la cancellazione, totale o parziale, di detti Dati Personali. In tal caso, Red Bull si assicurerà che la cancellazione di tali dati venga effettuata nel più breve tempo possibile.
- 9.12. Avrete altresì il diritto di richiedere in ogni momento informazioni relative ai Dati Personali detenuti dall'Organizzatore.
- 9.13. Potrete prendere contatti con Red Bull per ogni domanda relativa alla privacy al seguente indirizzo: info@neymarjr5.com.
- 9.14. Con riguardo alla presente Promozione non esiste alcuna cooperazione con You Tube / Vimeo / Facebook o qualsivoglia fornitore di servizi di social media. Per ogni domanda relativa all'utilizzo dei dati da parte di tali piattaforme, vi preghiamo di fare riferimento a www.youtube.com/t/terms?gl=US e www.vimeo.com/terms e www.facebook.com/legal/terms.
- 9.15. Tutte le iscrizioni, unitamente al nome dell'account Facebook e/o del nome di Facebook dell'Iscritto, saranno postate pubblicamente su www.neymarjr5.com.

Commento [FE9]: lunk inglese

10. RESPONSABILITÀ E GARANZIE

- 10.1. VI PREGHIAMO DI ESSERE PRUDENTI E DI USARE IL BUON SENSO DURANTE LA VOSTRA PARTECIPAZIONE AL TORNEO. RISPETTATE E GARANTITE LA SICUREZZA DI VOI STESSI E DEGLI

ALTRI. NON VIOLATE O DANNEGGIATE I BENI APPARTENENTI A CHIUNQUE.

- 10.2. Il Gruppo Red Bull si impegna ad utilizzare tutte le misure ragionevoli per mantenere un adeguato livello di servizio hardware e software per il Sito del Torneo e non potrà essere ritenuto responsabile per: iscrizioni tardive, perse, ritardate, danneggiate, erroneamente indirizzate, incomplete, illeggibili o incomprensibili; cattivo funzionamento, avarie, ritardi o difficoltà relativi a telefoni, dispositivi elettronici, all'hardware o ai programmi software, alla rete, ad Internet o agli elaboratori; errori di trasmissione; consegne di notifiche di premi tentate ma non ricevute; eventuali perdite sofferte da chiunque si iscriva o tenti di iscriversi e/o partecipi al Torneo sia nel caso in cui l'iscrizione sia smarrita, non sia presentata, sia elaborata in maniera erranea o non vinca.
- 10.3. Lo Sponsor si impegna altresì a garantire la trasparenza con riguardo ad una competizione corretta e si adopererà per assicurare, insieme ai propri fornitori di servizi, lo svolgimento sicuro ed indisturbato del Torneo.
- 10.4. Il Gruppo Red Bull non potrà essere ritenuto responsabile nel caso in cui uno dei Partecipanti non sia idoneo fisicamente o mentalmente per eseguire con successo uno qualunque dei compiti descritti; la legge non prevede alcun diritto di partecipazione al Torneo. Il Gruppo Red Bull non sarà responsabile nel caso in cui un Partecipante si ferisca nell'esecuzione di azioni relative al Torneo. Dichiarate di non essere soggetti a nessuna condizione che vi possa impedire la sicura partecipazione al Torneo o che tale partecipazione possa costituire un rischio per altri. Date altresì atto di non essere soggetti ad alcun divieto di partecipazione al Torneo per qualsivoglia ragione.
- 10.5. Con il presente, accordate il vostro permesso al personale medico delle Qualificazioni Nazionali e della Finale Mondiale e al personale da questo nominato di fornire o organizzare ogni tipo di assistenza medica che questi ritenga necessaria o opportuna a fronte della vostra partecipazione, ivi compresa, senza limitazione ad essa, l'organizzare un trasporto in ospedale o in altra struttura sanitaria. Accordate altresì l'accesso alle vostre cartelle cliniche e ai vostri medici, nonché ad altre informazioni relative alle cure mediche che vi potranno essere somministrate presso dette eventuali strutture sanitarie a seguito della vostra partecipazione al Torneo.
- 10.6. L'Organizzatore potrà essere ritenuto responsabile ai sensi della normativa vigente sui danni risultanti da sinistri mortali e/o da lesioni fisiche (a.) in caso di dolo, (b.) in caso di colpa grave nel caso in cui l'Iscritto possa essere classificato consumatore ai sensi della normativa sulla protezione dei consumatori applicabile; e/o (c.) nel caso in cui l'Organizzatore si renda inadempiente delle obbligazioni poste a suo carico dalle norme di legge sulla responsabilità da prodotto (se applicabili).
- 10.7. Senza limitare la portata della disposizione di cui sopra, l'Organizzatore sarà ritenuto responsabile per colpa lieve esclusivamente in caso di inadempimento di una obbligazione essenziale posta a suo carico dal presente contratto. In tali casi, la responsabilità si limiterà ai danni tipici e prevedibili; negli altri casi l'Organizzatore non risponderà per colpa lieve.
- 10.8. Lo Sponsor e il Gruppo Red Bull declinano ogni responsabilità nei vostri confronti relativa ad eventuali perdite di reddito, mancati profitti, perdita di avviamento, perdita di dati, opportunità perse (in ciascun caso sia diretta sia indiretta) e per eventuali perdite e danni indiretti o consequenziali occorsi o sofferti da voi in relazione alla vostra partecipazione al Torneo.
- 10.9. Lo Sponsor non sarà in nessun caso ritenuto responsabile per eventuali mancati o ritardati adempimenti delle obbligazioni poste a suo carico dalle presenti Condizioni che sorgano o che siano causati, direttamente o indirettamente, da forze che sfuggano al suo ragionevole controllo, ivi compresi, con elencazione non esaustiva, scioperi, sospensioni di lavoro, incidenti, eventi imprevedibili, e interruzioni, perdite o cattivi funzionamenti di forniture, comunicazioni o servizi informatici (software o hardware).
- 10.10. Nella misura massima ammessa dalla legge, il Torneo non è soggetto ad alcuna condizione, garanzia o ad altri termini.
- 10.11. Tutte le questioni e le domande relative a significato, validità, interpretazione e applicabilità delle presenti Condizioni o dei diritti e delle obbligazioni dei Partecipanti o dello Sponsor previsti in relazione al Torneo saranno disciplinate ed interpretate ai sensi delle norme vigenti in Austria, e le corti della Repubblica d'Austria avranno la competenza esclusiva su eventuali controversie.