

Regulamin KPT World Cup Piłkarzyki 2018

Słownik:

Organizator – Kielecki Park Technologiczny

Turniej – Turniej Piłkarzyków

§ 1. Postanowienia ogólne:

1. Organizatorem Turnieju Piłkarzyków jest Kielecki Park Technologiczny. Turniej odbędzie się w **Sali Business Hub** Kieleckiego Parku Technologicznego, w dniu **14 czerwca 2018 roku o godz. 12:00**.
2. Udział w Turnieju jest bezpłatny i mogą uczestniczyć w nim dwuosobowe drużyny, które do dnia 14 czerwca 2018 roku do godz. 10:00 zgłoszą swoje uczestnictwo na adres email: promocja@technopark.kielce.pl podając imię i nazwisko uczestników, numer kontaktowy do kapitana drużyny oraz nazwę firmy, którą reprezentują.
3. Drużyny składające się z dwóch osób, muszą reprezentować jedną firmę, będącą Lokatorem KPT. W Turnieju Piłkarzyków weźmie udział 6 drużyn, które jako pierwsze zgłoszą swój udział w Turnieju oraz 2 drużyny składające się z pracowników KPT.
4. Losowanie drużyn odbędzie się przed rozpoczęciem Turnieju, w obecności drużyn zapisanych do turnieju.
5. Nagrodą za zwycięstwo w Rozgrywkach są ciekawe gadżety przygotowane przez Organizatora. Nagroda do odebrania w dniu odbywania się turnieju. Nagrodę otrzymują zawodnicy trzech najlepszych drużyn Turnieju.
6. Poprzez zgłoszenie i udział w Turnieju uczestnik wyraża zgodę na:

- wzięcie udziału w Turnieju na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;

- przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Turnieju zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. (ogólne rozporządzenie o ochronie danych - Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016). Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że : administratorem danych osobowych jest Kielecki Park Technologiczny, 25-663 Kielce, ul. Olszewskiego 6. Dane osobowe uczestników przetwarzane są w celu udziału w Turnieju , na podstawie art. 6 ust. 1 lit a rozporządzenia. Kontakt z Inspektorem Ochrony Danych możliwy jest pod adresem: damian.kierzkowski@technopark.kielce.pl, tel. 41 278 72 13,

Odbiorcami danych osobowych będą podmioty upoważnione przez przepisy prawa do ich otrzymania. Dane osobowe przechowywane będą przez okres 6 miesięcy. Każdy Uczestnik posiada prawo do żądania od administratora dostępu do danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo do cofnięcia zgody na ich przetwarzanie oraz prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego. Podanie danych

osobowych jest dobrowolne, ale w przypadku ich niepodania niemożliwe będzie udział w Turnieju.

- opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

§ 2. Zasady Gry:

1. Mecz rozgrywa się do dwóch wygranych setów. Set wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 10 punktów/bramek. Jeżeli drużyna nie rozpocznie gry w ciągu 3 minut od trzeciego wyczytania, przegrywa mecz walkowerem.
2. Organizator Turnieju może zmienić liczbę rozgrywanych setów i ilość punktów w meczu, w zależności od czasu, jakim dysponuje.
3. Po każdym punkcie, kolejna rozgrywka (serw) rozpoczyna się wyrzutem piłki z otworu wrzutowego przy środkowym piłkarzyku z linii pomocy. Jeżeli piłka została zaserwowana z jakiegokolwiek innego miejsca niż środkowy piłkarzyk, grę należy zatrzymać, a serw wznowić.
4. Każdy następny serw (po serwie rozpoczynającym mecz) przypada drużynie, która ostatnia straciła bramkę. Pierwszy serw w następnych setach meczu przypada drużynie, która przegrała poprzedni set.
5. Jeśli serw wykonała drużyna do tego nieupoważniona i zostało to zauważone zanim padła bramka, gra powinna być zatrzymana i wznowiona serwem przez drużynę uprawnioną.
6. Piłka jest w grze od momentu serwu (patrz p. 3) do czasu, gdy zostanie zdobyta bramka.
7. Jeżeli piłka opuści pole gry i uderzy w licznik punktów lub jakikolwiek przedmiot, który nie jest częścią stołu, jest uznawana za piłkę autową. Jeżeli piłka uderzy w powierzchnię lub szczyt band bądź wpadnie do otworu wrzutowego i natychmiast wróci na stół, jest uznawana za „piłkę w grze”. Jeżeli w wyniku mocnego strzału lub podania piłka wyleci ze stołu, gra zostaje wznowiona z linii pomocy przeciwnika.
8. Piłka, która całkowicie się zatrzymała i jest poza zasięgiem jakiegokolwiek piłkarzyka, nazywana jest „martwą”. Piłka znajdująca się w martwym punkcie gdziekolwiek między liniami pomocy powinna zostać ponownie zaserwowana przez drużynę, w polu której się zatrzymała. Piłka specjalnie ustawiona w martwym punkcie (np. przesuwanie piłki aż do końca zasięgu), przechodzi na korzyść drużyny przeciwnej, która powinna rozpocząć grę serwem.
9. Piłka, która wpadnie do bramki jest uznawana za punkt zdobyty, o ile została strzelona zgodnie z przepisami, nawet jeżeli wypadnie z bramki i/lub opuści pole gry.
10. Po zakończeniu każdego seta, następuje zmiana stron przez drużyny.
11. Zawodnicy w obrębie jednej drużyny mogą zamieniać się pozycjami podczas seta, jednak zamiana pozycji nie może następować w czasie serwu, jedynie pomiędzy kolejnymi serwami.
12. Zabronione jest obracanie grillem, tzw. „kołowrotek”. Za obrót uznaje się ruch piłkarzyka powyżej 360 stopni przed lub po uderzeniu w piłkę. Jeżeli piłka została przesunięta w wyniku niedozwolonego obrotu, drużyna przeciwna rozpoczyna grę serwem.

13. Zabronione jest jakiekolwiek uderzanie, przesuwanie lub podnoszenie stołu podczas gry, jak również obracanie grillem po zdobytym punkcie przez drużynę przeciwną.

§ 3. Sędzia:

1. Nad prawidłowym przebiegiem meczów będzie czuwał sędzia wskazany przez Organizatora Turnieju. W przypadku rażącego łamania zasad regulaminu sędzia może wykluczyć drużynę z dalszych rozgrywek turnieju. Sędzia podejmuje decyzje w zgodzie ze swą wiedzą.
2. Decyzje sędziego są ostateczne.
3. Za kłótnie z sędzią lub nie stosowanie się do jego uwag drużyna może zostać ukarana dyskwalifikacją z turnieju.

§ 4. Widzowie

1. Widzami są wszystkie osoby przebywające w miejscu rozgrywek.
2. Widzowie muszą zachowywać dystans od stołu, tak by nie przeszkadzać zawodnikom w grze.
3. Widzowie nie powinni komentować w sposób niegrzeczny i niekulturalny sytuacji na boisku.
4. Jeżeli któremuś z zawodników przeszkadzono, akcja zostaje powtórzona i piłkę umieszcza się na linii, na której znajdowała się przed zdarzeniem.
5. Jeżeli bramka zostaje zdobyta w sytuacji, gdy któremuś z graczy przeszkadzono, jest anulowana, a piłka zostaje cofnięta do pozycji, w której znajdowała się przed oddaniem strzału.
6. Każdy gracz ma prawo zażądać od organizatorów odsunięcia na stosowną odległość przeszkadzających mu widzów. W skrajnym przypadku gracz ma prawo zażądać usunięcia nieprzestrzegających regulaminu widzów z miejsca turnieju.
7. Sędzia może ukarać czerwoną kartką kibica i zażądać opuszczenia miejsca rozgrywek.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega, że w sytuacji ma prawo do własnej interpretacji zaistniałego zdarzenia.
2. Za „sytuację ekstremalną” uważa się sytuację sporną, której regulamin nie uwzględnił.
3. Do interpretacji powyższego regulaminu uprawniony jest jedynie Organizator.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione i zgubione w trakcie trwania turnieju.