

## Regulamin KPT World Cup Piłkarzyki 2019

*Słownik:*

**Organizator** – Kielecki Park Technologiczny

**Turniej/Rozgrywki** – Turniej Piłkarzyków

### § 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Turnieju Piłkarzyków pn. „KPT World Cup Piłkarzyki 2019” jest Kielecki Park Technologiczny. Turniej odbędzie się w **Sali Business Hub** Kieleckiego Parku Technologicznego i rozpocznie się w dniu **20 lutego 2019 roku o godz. 16:00**. Turniej będzie rozgrywany przez miesiąc i łącznie będzie obejmował 5 dni rozgrywkowych. W tych dniach uczestnicy rozegrają mecze systemem „każdy z każdym”.
2. Udział w Turnieju jest bezpłatny i mogą uczestniczyć w nim dwuosobowe drużyny, które do dnia 14 lutego 2019 roku do godz. 12:00 zgłoszą swoje uczestnictwo poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego.
3. Drużyny składające się z dwóch osób, muszą reprezentować jedną firmę, będącą Lokatorem KPT. W Turnieju Piłkarzyków weźmie udział 8 drużyn, które jako pierwsze zgłoszą swój udział w Turnieju. W przypadku rezygnacji z udziału przez drużynę zakwalifikowaną, jej miejsce zajmuje kolejna drużyna na liście.
4. Losowanie drużyn odbędzie się przed rozpoczęciem Turnieju.
5. Nagrodą za zwycięstwo w Rozgrywkach są nagrody rzeczowe w postaci gadżetów przygotowanych przez Organizatora. Nagrody przyznane zostaną zwycięskim drużynom w ostatnim dniu wydarzenia tj. 20 marca 2019 r. 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](mailto: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. Turniej obejmował będzie łącznie 5 dni rozgrywkowych. O kolejności meczów poszczególnych drużyn zadecyduje losowanie. Spotkania odbędą się kolejno:
  - I spotkanie: 20 lutego 2019 roku
  - II spotkanie: 27 lutego 2019 roku
  - III spotkanie: 6 marca 2019 roku
  - IV spotkanie: 13 marca 2019 roku
  - V spotkanie: 20 marca 2019 roku
2. Rozgrywki podzielone zostaną na dwie fazy: zasadniczą i finałową.
  - a) faza zasadnicza – w tej fazie drużyny rozegrają mecze wg zasady „każdy z każdym” (bez rewanżu),
  - b) faza finałowa – do tej fazy przechodzą te drużyny, które po fazie zasadniczej zajęły miejsca od 1 do 4,
3. Drużyny, które dostaną się do fazy finałowej rozegrają mecze w systemie play-off wg kolejności porządku:
  - a) Mecz o finał – mecz A. 1 z 4 / mecz B. 2 z 3.
  - b) Mecz o III miejsce – przegrany z meczu A. i przegrany z meczu B.
  - c) Mecz o I miejsce – zwycięzca meczu A. i zwycięzca meczu B.
4. W sytuacji, w której jedna z drużyn nie stawi się do gry w ciągu 3 minut od trzeciego wyczytania, drużyna obecna przy stole wygrywa mecz walkowerem. W przypadku walkowera przyjmuje się wynik rozgrywki jako 2:0 w setach oraz 5:0 w punktach dla każdego seta.
5. Dotyczy fazy finałowej:
  - a) w przypadku sytuacji, w której dwie drużyny mają taką samą liczbę zwycięstw, decyduje korzystniejsza różnica zdobytych i straconych setów, a w dalszej kolejności korzystniejsza różnica strzelonych i straconych punktów/bramek,
  - b) w przypadku sytuacji, w której dwie drużyny mają taką samą liczbę zwycięstw, setów i punktów/bramek, decyduje dodatkowe spotkanie do 1 wygranego seta w systemie, kto jako pierwszy zdobędzie 10 punktów/bramek.

6. 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 powtórzyć.
7. 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.
8. Jeśli serw wykonała drużyna do tego nieupoważniona i zostało to zauważone zanim padła bramka, gra powinna być zatrzymana i wznowiona serwem przez drużynę uprawnioną.
9. Piłka jest w grze od momentu serwu (patrz p. 3) do czasu, gdy zostanie zdobyta bramka.
10. 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.
11. 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.
12. 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.
13. Po zakończeniu każdego seta, następuje zmiana stron przez drużyny.
14. Zawodnicy w obrębie jednej drużyny mogą zamieniać się pozycjami podczas seta, jednak zamiana pozycji nie może następować w czasie serwu, jedynie pomiędzy kolejnymi serwami.
15. 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.
16. Zabronione jest jakiegokolwiek 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 przeszkodzą, 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 przeszkodzą, bramkę uznaje się za nieważną, 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.