

# REGOLAMENTO TORNEO 3vs3

## “KIPSTAONTOUR”

### 1. ORGANIZZATORI

56K Media S.r.l. (proprietaria del marchio Operazione Nostalgia) in collaborazione con Decathlon organizza il torneo KIPSTAONTOUR che presenta le seguenti caratteristiche”.

### 2. CARATTERISTICHE DEL TORNEO

- Oggetto: Torneo di calcio gabbia 3vs3
- Tappe: 5 tappe
- Squadre: massimo 32 squadre partecipanti ad ogni tappa. Le squadre possono essere di 4 o 5 partecipanti. Nota bene: l'organizzazione si concede la facoltà, per motivi organizzativi, di ammettere in alcune tappe un numero massimo di 24 squadre.
- Gironi: 8 gironi da 4 quattro squadre
- Partite: Ogni squadra giocherà almeno tre partite e la durata di ogni partita è di 10 minuti netti, in un solo tempo di gioco.
- Destinatari: il torneo è rivolto a tutte le persone maggiorenni senza alcuna distinzione.

### 3. TAPPE DEL TORNEO

Il torneo si svilupperà in cinque tappe in giro per l'Italia, così programmate\*:

- PRIMA TAPPA – MILANO: 11 giugno 2022, inizio ore 10.00,
- SECONDA TAPPA - ROMA: 18 giugno 2022, inizio ore 10.00,
- TERZA TAPPA - NAPOLI: 25 giugno 2022, inizio ore 10.00,
- QUARTA TAPPA - PESCARA: 17 settembre 2022, inizio ore 15.00,
- QUINTA TAPPA - PALERMO: 2 ottobre 2022, inizio ore 10.00,

\*Alcuni orari potrebbero cambiare, l'organizzazione provvederà a comunicare ad ogni squadra le eventuali modifiche.

### 4. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

Saranno ammesse al torneo le prime 32 squadre per ogni tappa (come espresso al punto 2, l'organizzazione ha la facoltà di ammetterne 24 per motivi organizzativi in alcune tappe) che avranno completato la registrazione. La registrazione avverrà a cura e responsabilità del rappresentante della squadra mediante la compilazione dell'apposito form presente sul sito [www.iscrizioniontour.it](http://www.iscrizioniontour.it)

Il rappresentante dichiara sin d'ora di avere il consenso all'uso delle informazioni e dati dei partecipanti al torneo e solleva gli organizzatori da qualsiasi responsabilità.

Si precisa che verranno resi non validi profili che presentano dati non veritieri, ed inoltre eventuali comportamenti di partecipazione ritenuti, ad insindacabile giudizio degli organizzatori, scorretti o

sospetti di frodolanza, potranno dar luogo alla sospensione dell'account di partecipazione individuato in attesa delle verifiche del caso.

L'organizzazione comunicherà (mediante i dati forniti in sede di registrazione al sito) agli eventuali partecipanti selezionati la conferma della partecipazione al torneo. La comunicazione delle squadre partecipanti potranno essere rese pubbliche mediante il sito o altri mezzi di comunicazione.

## **5. IL CAMPO DI GIOCO**

La gabbia è una struttura autoportante, appoggiata su un tappeto di erba sintetica, il cui perimetro risulta chiuso da barriere alte 1 mt, sulle quali sono fissati dei tubolari che sorreggono una rete parapalloni, che raggiunge un'altezza totale di 3 mt.

Le misure del campo sono 8x15 mt più uno spazio di 1x1 mt a delimitare l'area.

Sono presenti, infine, due porte per il goal (0,90x0,60 mt), e la porta d'ingresso per i giocatori, posta al centro del campo.

## **6. NUMERO DI GIOCATORI**

- Un match viene disputato tra due squadre, ciascuna composta da 3 giocatori.
- Ciascuna squadra può essere composta da un minimo di 4 a un massimo di 5 giocatori.
- I partecipanti dovranno avere un'età minima di 18 anni compiuti.
- Nessuna gara potrà aver luogo se l'una o l'altra squadra dispone di meno di 2 calciatori.
- Una squadra che gioca con meno di 3 giocatori, non sarà obbligata a scendere in campo, in questo caso la vittoria sarà decisa a tavolino.

## **7. SOSTITUZIONI**

L'arbitro non deve obbligatoriamente essere informato della sostituzione, ma deve accertarsi che in campo non vi siano più di 3 giocatori per squadra.

Il subentrante entrerà nel terreno di gioco solo dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito.

Il subentrante deve essere pronto a rimpiazzare un giocatore senza ritardo. Se non è pronto, il gioco dovrà continuare senza di lui, e in ciascun momento può entrare dall'area di rientro stabilita.

Il calciatore sostituito potrà ancora partecipare alla gara.

## **8. EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI**

L'equipaggiamento o l'abbigliamento dei calciatori non deve in alcun caso risultare pericoloso per sé o per gli altri. Ciò vale anche per i monili di qualsiasi genere.

L'equipaggiamento completo di un calciatore comprende: maglia, pantaloncini, calzettoni, scarpe ginniche o da calcetto.

## **9. L'ARBITRO**

Sarà presente un arbitro per ogni partita scelto insindacabilmente dagli organizzatori.

## **10. DURATA DELLA PARTITA**

Ogni partita avrà una durata di 10 minuti netti, in ogni caso non più di 12 minuti complessivi. Il recupero per interruzioni di gioco è a discrezione dell'arbitro.

## **11. CALCIO DI INIZIO E RIPRESA DI GIOCO**

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.

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 gol. Dopo che una squadra avrà segnato un gol, sarà la squadra avversaria a battere il calcio d'inizio per riprendere il gioco.

Tutti i calciatori devono disporsi all'interno della propria metà del terreno di gioco.

I calciatori della squadra che non esegue il calcio d'inizio devono posizionarsi dietro la linea della propria area di porta, fino a quando il pallone non sia in gioco.

Il pallone è considerato in gioco previo fischio arbitrale, dopo che è stato calciato e si è mosso verso la propria area di gioco.

L'esecutore del calcio d'inizio non può giocare nuovamente il pallone prima che lo stesso sia toccato da un altro calciatore.

## **12. PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO**

Il pallone è in gioco sempre, tranne quando tocca la rete parapalloni. In quel caso il gioco riprenderà con una rimessa laterale in favore della squadra avversaria, con cui non sarà possibile calciare direttamente in porta se non con l'uso della sponda. La rimessa dovrà essere battuta nel punto di campo vicino alla sponda corrispondente a dove la palla ha toccato la rete parapalloni.

## **13. FUORIGIOCO**

Non esiste il fuorigioco.

## **14. FALLI E SCORRETTEZZE**

Sarà concesso un calcio di punizione alla squadra avversaria nel caso in cui un giocatore commetta un fallo o scorrettezza.

Le regole da rispettare sono le stesse del calcio a 5, vale a dire senza alcun contatto fisico eccessivo ed alcuna scivolata.

## **15. CALCI DI PUNIZIONE**

I calci di punizione vengono battuti nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.

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.

Con il calcio di punizione potrà essere direttamente segnato un goal nella porta avversaria, anche utilizzando la sponda.

Il pallone viene considerato in gioco quando è in movimento, dopo essere stato calciato.

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

## **16. CALCIO DI RIGORE**

Un calcio di rigore è accordato ogni 3 falli commessi. Quindi dal terzo fallo in poi sarà rigore.

Può essere eseguito da qualsiasi giocatore della squadra alla quale il tiro è stato assegnato e da qualsiasi punto della linea di centrocampo.

Tutti i giocatori devono lasciare la zona del rigore e nessun giocatore può prendere posizione ad una distanza inferiore di due metri dal giocatore che effettua il tiro di rigore. Il calcio di rigore si batte di sponda e solo dopo che il pallone (qualora non fosse entrato in rete) tocca la sponda di fondo, è possibile avanzare.

## **17. FORMULA DEL TORNEO**

Tutti le tappe del torneo saranno disputate secondo la formula della fase a gironi (8 gironi da 4 squadre), seguita da una fase ad eliminazione diretta (ottavi di finale, quarti di finale, semifinali, finale).

Nei gironi eliminatori gli incontri saranno di sola andata, perciò ogni squadra avrà diritto a un minimo di tre partite.

Durante la fase a gironi, per ogni partita alle squadre vincenti saranno assegnati 3 punti, a quelle perdenti 0 punti. Nelle situazioni di parità di punteggio allo scadere dei 10 minuti, a ciascuna squadra sarà assegnato un punto.

In caso di parità di punti durante la fase dei gironi eliminatori tra due o più squadre si farà riferimento a:

- A) scontro diretto;
- B) differenza reti;
- C) maggior numero di gol fatti;
- E) sorteggio.

In caso di eliminazione diretta e quindi durante le fasi finali, in caso di pareggio al termine dei 10 minuti regolamentari, si procederà con 3 rigori per squadra e, in caso di ulteriore parità, ad oltranza.

Le squadre vincitrici di ogni tappa verranno celebrate da un ex giocatore di calcio e accederanno alla tappa finale.

Le 5 squadre si sfideranno in un torneo di sola andata svolto a girone all'italiana.

La squadra vincitrice avrà infine l'opportunità di sfidare una squadra di leggende del passato.

## **18. CONTROVERSIE**

Eventuali situazioni di gioco non descritte nel seguente regolamento verranno risolte su indiscutibile parere dell'organizzatori.

## **19. BUONO STATO DI SALUTE**

Tutti i partecipanti al torneo devono essere in stato di buona salute e avere le capacità fisiche per poter svolgere il torneo senza che lo svolgimento dell'attività fisica descritta nel presente regolamento possa causarli lievi oppure gravi danni di salute o di qualsiasi altro genere.

Risulta preclusa la partecipazione a chiunque non vanti lo stato di salute necessario per poter svolgere il torneo o sia a conoscenza (anche presunta) di qualsiasi malattia, problema fisico o di qualsiasi altro genere, inabilità, incapacità che possa pregiudicare la partecipazione al torneo e compromettere lo stato di salute dello stesso partecipante.

I partecipanti dovranno presentare un'autocertificazione di stato di buona salute.

Qualora non disponibile tale documento, il giorno dell'evento l'organizzazione provvederà a fornire il modulo di autocertificazione ad ogni partecipante.

In caso di mancata presentazione del documento, non sarà consentita la partecipazione al torneo.

Gli organizzatori, nonché i suoi aventi causa, sono pienamente manlevati ed indenni da ogni e qualsiasi conseguenza pregiudizievole, costo, danno possa alla stessa derivare in conseguenza della violazione delle suddette dichiarazioni.

## **20. RESPONSABILITÀ**

Il rappresentante di ogni squadra che ha provveduto all'iscrizione online al torneo della squadra ha l'obbligo di rendere disponibile e far accettare il presente regolamento a tutti i componenti della squadra prima dell'iscrizione, previa l'esclusione della squadra dal torneo.

Gli organizzatori non si assumono alcuna responsabilità per eventuali problemi tecnici di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, la linea telefonica che possa impedire al rappresentante della squadra (o agli altri partecipanti) di accedere al sito del torneo e di partecipare. In particolare, gli organizzatori del torneo si impegnano ad utilizzare tutte le misure ragionevoli per mantenere un adeguato livello di servizio hardware e software per il sito del torneo e non potranno essere ritenuti responsabili per a titolo esemplificativo: iscrizioni tardive, danneggiate, erronee, o eventuali perdite/danni sofferti da chiunque si iscriva o tenti di iscriversi e/o partecipi al torneo sia nel caso in cui l'iscrizione sia smarrita, non sia stata presentata, o sia stata elaborata in maniera erronea o non vinca.

L'organizzazione vi intima ad essere prudenti e ad usare il buon senso durante la partecipazione al torneo. Rispettate e garantite la sicurezza di voi stessi e degli altri.

L'organizzazione si impegnano altresì a garantire la trasparenza con riguardo ad una competizione corretta e si adopereranno per assicurare, insieme ai propri fornitori di servizi, lo svolgimento sicuro ed indisturbato del torneo.

## **21. SERVIZI CONNESSI ALL'EVENTO**

I servizi connessi all'evento saranno: ambulanza, assistenza sul posto.

L'evento sportivo è assicurato tramite polizze:

A) Responsabilità Civile verso Terzi

L'assicurazione non copre gli infortuni dei partecipanti

## **22. FOTO&VIDEO**

Tutti i partecipanti al torneo con la semplice iscrizione autorizzano gli organizzatori, anche per il tramite di terzi da quest'ultimi appositamente incaricati, a realizzare riprese audio e/o video e/o fotografiche degli stessi durante il torneo ed a registrarle e fissarle con ogni mezzo e in qualsiasi formato ("**Materiale**").

I partecipanti dichiarano di cedere, in via esclusiva, gratuita e perpetua (senza limite di tempo), tutti i diritti esclusivi di utilizzazione dei Materiali, ivi compresi i diritti di sfruttare, anche a fini commerciali e di lucro, di pubblicarli, di adattarli, modificarli, elaborarli o utilizzarle anche parzialmente. In particolare, i Materiali verranno diffusi sui canali social del marchio Operazione Nostalgia e di quelle di Decathlon.

Si precisa che nessun compenso a qualsiasi titolo è dovuto per l'utilizzo dei Materiali.

## **23. PRIVACY**

L'informativa privacy per il trattamento dei dati personali utilizzati dagli organizzatori per il torneo è disponibile al seguente link e sarà consegnata a ciascun partecipante il primo giorno del torneo unitamente al modulo per il rilascio del consenso per eventuali finalità di marketing per cui il partecipante potrà lasciare facoltativamente il proprio consenso.

I partecipanti hanno diritto di ottenere la conferma dell'esistenza o meno di dati personali che li riguardano, la loro comunicazione in forma intelligibile e la possibilità di effettuare reclamo presso l'Autorità di controllo. I diritti dei partecipanti sono espressamente previsti negli articoli 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 del GDPR.

