

REDBULL NEYMARJR'S FIVE REGRAS DO JOGO

2019

VERSION 1.0



RED BULL NEYMARJR'S FIVE - REGRAS

O Red Bull Neymar Jr's Five tem as suas próprias regras específicas.
Estas regras de jogo são especificamente adaptadas ao Torneio Neymar Jr's Five 2017.

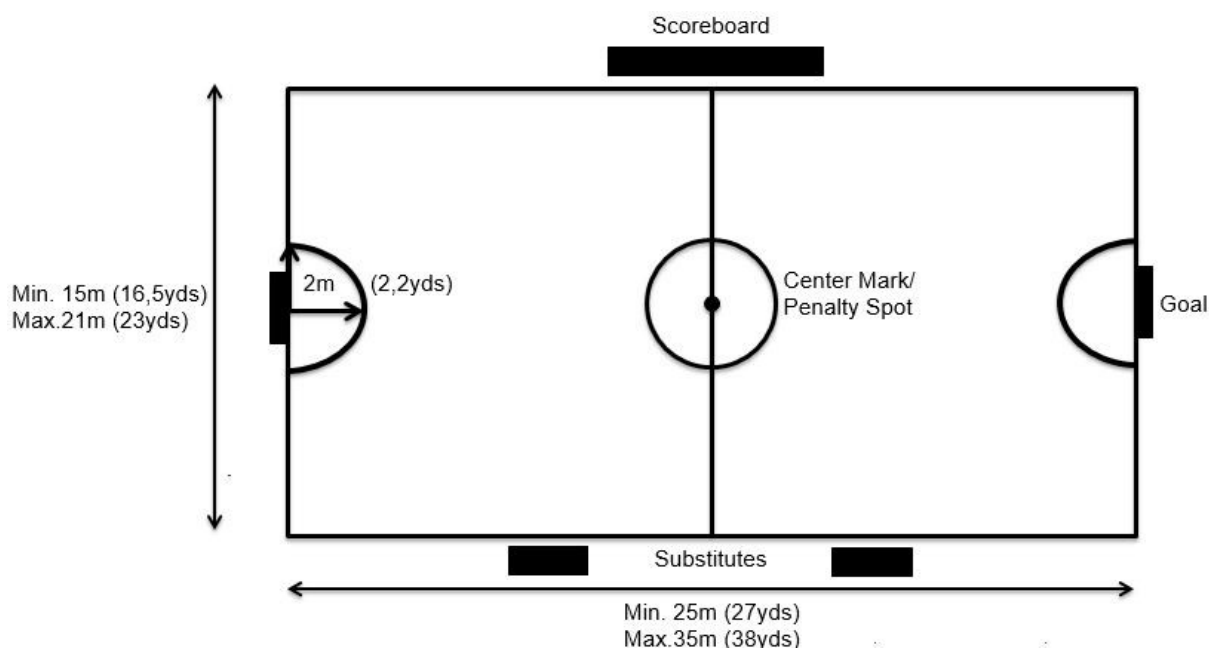
RED BULL NEYMAR JR'S FIVE REGRAS

1. 'OUTPLAY THEM ALL'
2. O CAMPO DO JOGO
3. BALIZA
4. NÚMERO DE JOGADORES
5. EQUIPAMENTO DOS JOGADORES
6. A BOLA
7. O ÁRBITRO
8. A DURAÇÃO DO ENCONTRO
9. O INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO
10. A BOLA DENTRO E FORA DE JOGO – COM PLACAS
11. A BOLA DENTRO E FORA DE JOGO – SEM PLACAS
12. FALTAS E CONDUTA INADEQUADA
13. SANÇÕES DISCIPLINARES
14. REMATE LIVRE
15. O PONTAPÉ DE PENALIDADE
16. GOLO DE OURO 1vs1
17. FORMATO DO TORNEIO
18. SAÚDE E SEGURANÇA
19. CÓDIGO DE CONDUTA
20. DADOS PESSOAIS
21. OUTROS

1. 'OUTPLAY THEM ALL'

1. Quando uma equipa marca um golo, a outra equipa perde um jogador.
2. A equipa vencedora é aquela que tiver o maior número de jogadores em campo após 10 minutos de jogo (mais golos marcados), ou quando todos os jogadores da outra equipa forem eliminados. Se ambas as equipas marcarem um número igual de golos ou se nenhum golo for marcado, há um empate.

2. CAMPO DO JOGO

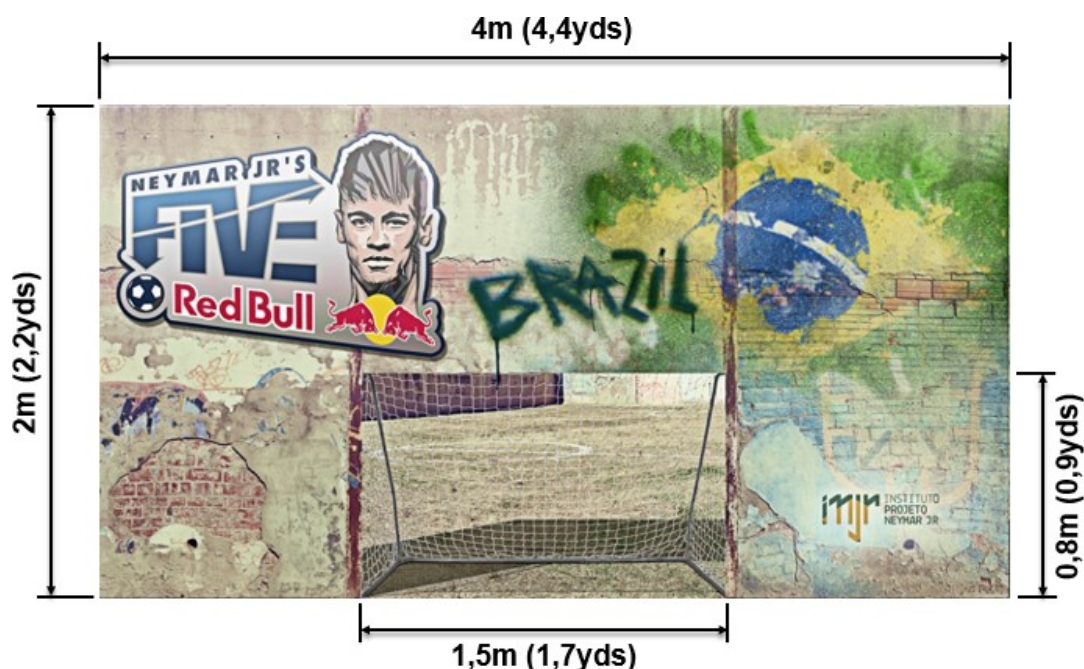


- 2.1. Os jogos podem decorrer em qualquer tipo de superfície, por exemplo, relvado, relvado artificial, cimento, gravilha, piso duro, etc. - e com ou sem placas de delimitação laterais.
- 2.2. O campo do jogo é retangular e delimitado por linhas/placas. As duas linhas mais longas que delimitam o campo designam-se por linhas laterais. As duas linhas mais curtas designam-se por linhas de baliza. O campo do jogo é dividido em duas metades pela linha de meio campo.
- 2.3. O comprimento da linha lateral é maior que o comprimento da linha de baliza.

□ Comprimento (linha lateral):	mínimo	25m (27 jardas)
	máximo	35m (38 jardas)
□ Largura (linha de baliza):	mínimo	15m (16,5 jardas)
	máximo	21m (23 jardas)
- 2.4. A área de baliza é um semicírculo com um raio de 2m (2,2 jardas), contado do interior de cada poste.
- 2.5. A marca central / de penalidade situa-se no centro da linha de meio de campo.
- 2.6. As balizas estão situadas no centro de cada linha de baliza. Por favor consultar a regra 3. que define as dimensões da baliza e da placa delimitadora da linha de baliza.
- 2.7. A placa delimitadora da linha de baliza é colocada no centro de cada linha lateral, com uma distância do campo de jogo.
- 2.8. O banco dos jogadores (substitutos) fica posicionado no lado oposto da placa delimitadora, ao longo do centro da linha de ataque, com uma distância do campo de jogo.

3. BALIZA

A baliza está integrada numa placa única e especial, definida como placa de baliza.



- 3.1. Uma placa de baliza tem 4m (4,4 jardas) de largura e 2m (2,2 jardas) de altura.
- 3.2. A baliza é um recorte na parte central inferior da placa da baliza, com as dimensões de 1,5m (1,7 jardas) de largura e 0,8m (0,9 jardas) de altura.

4. NÚMERO DE JOGADORES

- 4.1. Um jogo é disputado por duas equipas. Cada equipa é composta por 5 jogadores e um deles deve ser o capitão.
- 4.2. Um jogo pode também ser disputado com menos de 5 jogadores, no caso de um dos jogadores dessa equipa não estar apto para jogar. (por ex., por estar lesionado, doente, etc.)
- 4.3. Cada equipa pode inscrever um máximo de 7 jogadores (5 jogadores + 2 substitutos).
- 4.4. Não há restrições de género.
- 4.5. A idade mínima de participação é de 18 anos ou menor de 18 anos e maior de 16 anos, tendo completado a idade requerida antes da data de realização do evento internacional em julho de 2019. No caso de ser menor de 18 anos, o jogador deverá ser devidamente autorizado pelos respetivos representantes legais para participar no Torneio. Pessoas com idades menores que 16 anos não estão autorizadas a participar neste Torneio ou transmitir ou submeter Dados Pessoais (todo o tipo de informações referentes ao Participante, tal como detalhes de contacto, respostas ao Evento e fotografias) à Red Bull. A quebra da regra de restrição de idades resultará na expulsão de toda a equipa do torneio.
- 4.6. Cada equipa está autorizada a usar um máximo de dois jogadores com idade superior a 25 anos.
- 4.7. Não existe guarda-redes (nenhum jogador/a pode impedir o golo com as mãos ou pisar dentro da "área da baliza").
- 4.8. Quando uma equipa marca um golo, a outra equipa perde um jogador ("eliminado"). O jogador da equipa que sofreu o golo que tiver o número mais baixo no colete tem de abandonar o campo primeiro, seguido pelo que tiver o número dois, número três, etc. Os jogadores eliminados são como "troféus" para a equipa oposta e devem sentar-se do lado do



adversário. Eles fazem parte da linha de pontuação. Se um jogador "eliminado", não está autorizado a voltar a entrar no campo como substituto.

- 4.9. Se uma substituição for feita, o jogador substituído deverá deixar o campo para que o novo jogador possa entrar em campo. Não há interrupção do jogo para substituições!
- 4.10. Se uma equipa jogar com jogadores a mais, é marcado livre direto.

5. EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

- 5.1. Todos os jogadores em campo devem usar um colete numerado entre o 1 e o 5 – e da mesma cor que os usados pelos companheiros da sua equipa.
- 5.2. É obrigatório usar calçado apropriado.
- 5.3. Os jogadores não estão autorizados a utilizar as suas próprias câmaras POV nos Torneios Red Bull Neymar Jr's Five, mas poderá ser-te solicitado que uses uma câmara POV fornecida pela Red Bull, no sentido de recolher material para os media (seja este para fins comerciais, promocionais ou para outros fins). O uso dessa câmara será estritamente a teu critério.
- 5.4. A equipa da casa muda de coletes ou de cor se necessário.

6. A BOLA

- 6.1. Todos os jogos serão disputados com uma bola de futsal de tamanho quatro (63,5 - 66cm; 25 - 26 polegadas).

7. O ÁRBITRO

- 7.1. Um árbitro em campo por cada jogo.
- 7.2. As decisões tomadas pelo árbitro sobre os factos relacionados com o jogo são finais.

8. A DURAÇÃO DO JOGO

- 8.1. Um jogo tem a duração máxima de 10 minutos, cronometrados centralmente.
- 8.2. O relógio não deve ser parado por nenhum motivo; não são permitidos descontos de tempo no Red Bull Neymar Jr's Five.
- 8.3. Em caso de lesão grave, o jogo pode ser interrompido.
- 8.4. Quando a bola é pontapeada antes do apito final e entra na baliza já depois do apito, acontece o seguinte:
 - Quando um defesa (da equipa contra quem o golo vai acontecer) toca na bola e a bola entra, é golo
 - Quando a bola está a caminho da baliza e o atacante (da equipa que pontapeou a bola) toca na bola, o golo é anulado



9. INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

- 9.1. Será atirada uma moeda ao ar para determinar a posse inicial da bola – o pontapé de saída.
- 9.2. O pontapé de saída é um modo de iniciar ou reiniciar um jogo, quer seja no início do jogo ou após um golo ter sido marcado. Depois de uma equipa marcar um golo, a outra equipa dá o pontapé de saída.

Pontapé de saída:

- 9.2.1. Todos os jogadores devem estar dentro da sua metade do campo.
- 9.2.2. Os adversários da equipa que dá o pontapé de saída devem estar a, pelo menos, 2m (2,2 jardas) de distância da bola – da marca central - até que a bola seja colocada em jogo.
- 9.2.3. A bola deve estar parada na marca central.
- 9.2.4. O árbitro dá um sinal.
- 9.2.5. A bola está em jogo quando é dado um pontapé e a bola é colocada em movimento.
- 9.2.6. Quem rematou não pode chutar novamente a bola até que esta tenha tocado noutro jogador.
- 9.2.7. Apenas quando resta um jogador, se pode chutar mais do que uma vez ou rematar diretamente a partir do pontapé de saída.
- 9.2.8. Em caso de qualquer violação do procedimento do pontapé de saída, este será repetido.
- 9.2.9. Um golo pode ser marcado no pontapé de saída.

A bola lançada é um método de reiniciar o jogo quando, enquanto a bola ainda estiver em jogo, o árbitro precisar de parar o jogo temporariamente por qualquer motivo não mencionado em nenhuma secção das Regras do Jogo. O árbitro deixa cair a bola no local onde ela estava quando o jogo foi interrompido. O jogo é retomado quando a bola toca o chão.

10. A BOLA DENTRO E FORA DO JOGO – COM PLACAS

A bola está fora de jogo quando:

- Tiver cruzado totalmente as placas próximas das placas de baliza ou as placas laterais, no ar.
- A bola ficar parada na área da baliza e nenhum jogador for capaz de rematar sem pisar a área.
- O jogo tiver sido interrompido pelo árbitro.

Se a bola cruzar as placas próximas das placas de baliza, o jogo continua, seja com um pontapé de canto ou com um pontapé de baliza.

10.1. Pontapé de canto:

- O pontapé de canto ocorre quando a bola passa na totalidade as placas



próximas da baliza, tendo tocado pela última vez num jogador da equipa da defesa.

- A bola deve ser colocada no canto mais próximo daquele em que a bola se encontrava quando cruzou a placa.
- Os adversários devem permanecer afastados pelo menos 2m (2,2 jardas) do canto, até que a bola esteja novamente em jogo.
- O remate deve ser efetuado por um jogador da equipa atacante.
- Quem rematou não pode tocar novamente na bola até que esta tenha tocado noutro jogador.
- Pode ser marcado um golo diretamente com um pontapé de canto.
- Restando apenas um jogador, ele pode chutar mais do que uma vez a partir do pontapé de canto.
- Em caso de qualquer violação do procedimento do pontapé de canto, o pontapé será efetuado novamente.

10.2. Pontapé de baliza:

- 10.2.1. Um pontapé de baliza ocorre quando a bola passa totalmente das placas laterais, tendo tocado por último num jogador da equipa atacante.
- 10.2.2. O remate é efetuado por um jogador da equipa da defesa, a partir de qualquer ponto em frente às placas próximo da baliza.
- 10.2.3. Quem rematou não pode tocar novamente na bola, até que esta tenha tocado noutro jogador.
- 10.2.4. Os adversários permanecem dentro da sua metade de campo.
- 10.2.5. Um golo pode ser marcado diretamente com um pontapé de baliza.
- 10.2.6. Restando apenas um jogador, ele pode chutar várias vezes a bola a partir do pontapé de baliza.
- 10.2.7. Em caso de qualquer violação do procedimento do pontapé de baliza, este será repetido.

Se a bola cruzar a placa lateral, o jogo continua com um lançamento de linha lateral.

10.3. Lançamento de linha lateral:

- 10.3.1. Um lançamento de linha lateral é concedido aos adversários do jogador que tocou por último na bola, antes desta cruzar a placa lateral.
- 10.3.2. O remate é efetuado a partir do ponto em frente à placa lateral de onde a bola tiver saído do campo de jogo.
- 10.3.3. Todos os adversários devem permanecer a pelo menos 2m (2,2 jardas) de distância do ponto a partir do qual é efetuado o lançamento de linha lateral.
- 10.3.4. Quem efetuou o lançamento não pode rematar novamente até que a bola tenha tocado noutro jogador.



- 10.3.5. Não pode ser marcado um golo direto, a partir de um lançamento de linha lateral.
- 10.3.6. Restando apenas um jogador, ele pode chutar várias vezes a bola ou rematar diretamente de um pontapé de baliza - pode ser marcado um golodireto.
- 10.3.7. Em caso de qualquer violação do procedimento de lançamento de linha lateral, este será repetido.
- 10.4.** Se a bola ficar parada na área da baliza e nenhum jogador for capaz de rematar sem pisar a área, o jogo continua com uma bola lançada do meio campo.

Em todos os demais momentos a bola estará sempre em jogo, inclusive em ressaltos na placa de baliza ou no árbitro, se esta permanecer dentro de campo.

11. A BOLA DENTRO E FOR A DE JOGO – SEM PLACAS

A bola está fora de jogo quando:

- Tiver cruzado totalmente a linha de baliza ou tocado na linha, quer seja no chão ou no ar.
- A bola ficar parada na área da baliza e nenhum jogador for capaz de rematar sem pisar a área.
- O jogo tiver sido interrompido pelo árbitro.

Se a bola cruzar a linha de baliza o jogo continua, quer seja com um pontapé de canto ou com um pontapé de baliza.

3. Pontapé de canto:

- 1.3.1. O pontapé de canto é assinalado quando a bola passa na totalidade, da linha de baliza, tendo tocado por último num jogador da equipa da defesa.
- 1.3.2. A bola deve ser posicionada no canto mais próximo daquele em que a bola se encontrava quando cruzou a linha de baliza.
- 1.3.3. Os adversários devem permanecer a, pelo menos 2m (2,2 jardas) do canto, até que a bola esteja novamente em jogo.
- 1.3.4. O remate deve ser efetuado por um jogador da equipa atacante.
- 1.3.5. Quem rematou não pode chutar novamente a bola, até que esta tenha tocado noutro jogador.
- 1.3.6. Pode ser marcado um golo direto com um pontapé de canto.
- 1.3.7. Restando apenas um jogador, ele pode chutar várias vezes a bola, depois de um pontapé de canto.
- 1.3.8. Em caso de qualquer violação do procedimento do pontapé de canto, este será repetido.

11.2. Pontapé de baliza:

- 11.2.1. O pontapé de baliza é assinalado quando a bola passa na totalidade a linha de baliza, tendo tocado por último num jogador da equipa atacante.
- 11.2.2. O remate é efetuado a partir de qualquer ponto da linha de baliza, por um jogador da equipa na defesa.
- 11.2.3. Quem rematou não pode tocar novamente na bola, até que esta tenha tocado noutro jogador.
- 11.2.4. Os adversários permanecem dentro da sua metade de campo.
- 11.2.5. Pode ser marcado um golo direto com um pontapé de baliza.



- 11.2.6. Restando apenas um jogador, ele pode chutar várias vezes a bola a partir do pontapé de baliza.
- 11.2.7. Em caso de qualquer violação do procedimento de pontapé de baliza, este será repetido.
- 11.2.8. Se a bola cruzar a linha lateral, o jogo continua com um lançamento de linha lateral.



11.3. Lançamento de linha lateral:

- 11.3.1. Um lançamento de linha lateral é concedido aos adversários do jogador que tocou por último na bola antes de ela cruzar totalmente a linha lateral.
 - 11.3.2. O remate é efetuado a partir do ponto da linha lateral onde a bola saiu do campo de jogo.
 - 11.3.3. Todos os adversários devem permanecer a pelo menos 2m (2,2 jardas) de distância do ponto a partir do qual é efetuado o lançamento de linha lateral.
 - 11.3.4. Quem rematou não pode chutar novamente a bola, até que a bola tenha tocado noutro jogador.
 - 11.3.5. Não pode ser marcado golo direto de um lançamento de linha lateral.
 - 11.3.6. Quando houver apenas um jogador, ele pode chutar várias vezes ou rematar diretamente de um pontapé de baliza. – pode ser marcado um golo direto.
 - 11.3.7. Em caso de qualquer violação do procedimento de lançamento da linha lateral, este será repetido.
- 11.4.** Se a bola ficar parada na área da baliza e nenhum jogador for capaz de rematar sem pisar a área, o jogo continua com uma bola lançada do meio do campo.

12. FALTAS E CONDUTA INADEQUADA

12.1. Um remate livre é concedido à equipa adversária pelo árbitro, se um jogador cometer alguma das seguintes infrações de maneira considerada descuidada, irresponsável ou com uso excessivo de força:

- Pontapeia ou tenta pontapear um adversário
- Salta sobre um adversário
- Ataca ou tenta atacar um adversário
- Empurra um adversário
- Bate num adversário
- Faz tropeçar ou tenta fazer tropeçar um adversário
- Segura um adversário
- Cospe sobre um adversário
- Se um jogador tocar com ambas as mãos na linha lateral
- Se um jogador tocar com ambas as mãos na linha lateral
- Atirar um objeto à bola, ao adversário ou ao árbitro

12.2 Não é permitido impedir o golo com as mãos ou pisar a área de baliza.

12.2.1. Se um defensor entrar na área de baliza para impedir um golo ou um remate, assinala-se um penálti.

12.2.2. Se um atacante entrar na área para tentar marcar, a equipa à defesa terá direito a um remate livre na frente dessa área ou à vantagem.

12.2.3. Se os jogadores de ambas as equipas pisarem na área de golo, o jogo continua com uma bola atirada da linha de meio de campo ou à vantagem.

12.2.4. Se o jogador tocar novamente na bola depois do reinício do jogo

13. SANÇÕES DISCIPLINARES

13.1. Cartão Amarelo

- O cartão amarelo é usado para comunicar que um jogador, jogador substituto ou jogador substituído foi advertido.



- Um jogador é advertido e recebe o cartão amarelo se cometer qualquer uma das seguintes infrações:
- Comportamento antidesportivo
- Desrespeito verbal ou gestual
- Infringir persistentemente as Regras do Jogo
- Atrasar o reinício do jogo
- Não respeitar a distância necessária quando o jogo é retomado com um pontapé de canto, pontapé de baliza, remate livre ou com um lançamento de linha lateral
- Rematar deliberadamente a bola para fora do campo

13.2. Cartão Vermelho

- O cartão vermelho é usado para comunicar que um jogador, jogador substituto ou jogador substituído foi expulso.
- Um jogador, jogador substituto ou jogador substituído é expulso se cometer qualquer uma das seguintes infrações:
- Falta grave
- Conduta violenta
- Cuspir sobre um oponente ou qualquer outra pessoa
- Negar à equipa adversária um golo ou uma oportunidade evidente de marcar um golo, tocando deliberadamente a bola com a mão
- Negar à equipa adversária uma oportunidade evidente de marcar um golo, cometendo falta punível com um remate livre ou um penálti sobre um adversário que se esteja a deslocar para a baliza do jogador
- Uso de linguagem e/ou gestos ofensivos, insultuosos ou abusivos
- Recebe uma segunda advertência no mesmo jogo
- Um cartão vermelho é contabilizado como um golo contra a equipa que comete a falta. O jogador tem de deixar o campo e deve sentar-se do lado do adversário. O jogo recomeça com um pontapé inicial para a equipa que perdeu o jogador devido ao cartão vermelho.
- Na eventualidade de um jogador receber um cartão vermelho após o apito final, o jogador em questão fica impedido de participar nos dois jogos seguintes.
- O Diretor de Prova tem a autoridade necessária para desqualificar qualquer equipa ou jogador, em qualquer momento do torneio, por ofensas graves, por motive de ofensas graves dentro ou fora de campo. A gravidade das ofensas fica à consideração do Diretor do Torneio.

14. REMATE LIVRE

- 14.1. Um remate livre é marcado no lugar onde ocorreu a infração.
- 14.2. A bola deve estar parada quando o remate for cobrado, e o cobrador não deve tocar na bola novamente até que ela tenha tocado noutro jogador.
- 14.3. Quando resta apenas um jogador, ele pode chutar a bola mais do que uma vez depois de marcar um remate livre.
- 14.4. Se a bola entrar diretamente na baliza do adversário, na consequência de um remate livre, o golo é válido.
- 14.5. Se a bola entrar diretamente na baliza da própria equipa depois de um remate livre, um pontapé de canto é concedido à equipa adversária. Se depois de um remate livre, a bola tocar num jogador antes de entrar na baliza, é marcado um golo.
- 14.6. Todos os adversários devem estar a pelo menos 2 metros (2, 2 jardas) da bola.
- 14.7. A bola está em jogo quando é dado um pontapé na bola e esta está em movimento.
- 14.8. Em caso de qualquer violação do procedimento de cobrança de remate livre, o remate



livre será repetido.

- 14.9. Um remate livre pode ser marcado sem que haja um sinal do árbitro. Se houver uma pausa “mais longa” (por exemplo, depois de ser assinalado um cartão amarelo, cartão vermelho, lesão grave ou qualquer outra situação que possa ter perturbado o fluxo do jogo), o remate livre será iniciado após um sinal do árbitro.



15. PENALTI

- 15.1. O pontapé de penalidade é executado pelo jogador, a partir da marcação de meio de campo/local do penáلتi, sem guarda-redes
- 15.2. O árbitro deve dar sinal antes da bola ser rematada
- 15.3. A bola está em jogo assim que é rematada e fica em jogo se fizer ricochete na baliza ou nos postes laterais
- 15.4. Todos os jogadores de ambas as equipas devem estar atrás do jogador que está a fazer a marcação até ao momento em que a bola seja chutada
- 15.5. A bola deve estar parada quando a penalidade for marcada
- 15.6. O marcador não deve tocar na bola novamente até que ela tenha tocado noutra jogador, sob pena de ser marcado um livre
- 15.7. Em caso de qualquer violação do procedimento de marcação de um penáلتi, as seguintes medidas serão tomadas:
 - Violação por um defesa: GOLO = GOLO (não influencia), SEM GOLO = repetição
 - Violação por um avançado: GOLO = GOLO (não influencia), SEM GOLO = livre indireto para a equipa contra quem a penalidade foi marcada

16. GOLO DE OURO 1vs1

- 16.1. O Golo de Ouro 1vs1 só será aplicado nas Fases de Eliminatórias. Dois jogadores, um de cada equipa, jogam um contra o outro (1vs1) até que seja marcado um golo. O jogo começa com a bola a ser lançada pelo árbitro na marca central do campo. A bola tem de tocar no chão antes do jogo poder começar. Se uma equipa marcar um golo, o jogo terminou – “Golo de Ouro”.
- 16.2. Se um jogador negar uma oportunidade óbvia ao adversário de marcar golo, jogando de forma perigosa, será assinalado um penáلتi.

17. FORMATO DO TORNEIO

17.1 O Neymar Jr's Five 2017 será disputado segundo o seguinte formato:

1. Fase de Grupos
2. Fase de Eliminatórias
3. Final

17.2 Na fase de grupos, a equipa vencedora recebe 3 pontos, a derrotada recebe 0 pontos. Se a pontuação/o número de jogadores estiver empatado após 10 minutos de jogo, ambas as equipas recebem um ponto.

17.3 Se duas ou mais equipas tiverem o mesmo número de pontos no final da fase de grupos, a equipa vencedora será aquela que tiver a maior diferença de golos. Se mesmo assim, houver equipas empatadas, aquela que tiver marcado o maior número de golos será a vencedora. Se as equipas ainda estiverem empatadas depois disso, contará o resultado entre elas. Se as equipas ainda estiverem empatadas depois disso, será disputado o Golo de Ouro 1vs1, que determinará o vencedor.

17.4 Se a pontuação/o número de jogadores restantes em campo estiver empatado após 10 minutos de jogo na Fase de Eliminatórias, um Golo de Ouro 1vs1 decidirá quem passa à fase seguinte.



18. SAÚDE E SEGURANÇA

18.1. A saúde e segurança de todas as pessoas dentro da área de jogo é de grande importância para o Neymar Jr's Five. No caso de existir alguma circunstância ameaçadora, quer seja real ou aparente, que chame a atenção do organizador (incluindo, sem excluir outras, a meteorologia, invasões de campo, ato divino, etc.), será pedido imediatamente aos jogadores e comissários de jogo que abandonem de modo seguro e ordenado o campo de jogo, para que seja retomada a segurança e a zona esteja segura (dependendo de cada tipo de ameaça), enquanto se aguarda a passagem satisfatória ou resolução da ameaça ou risco, até que organizador assim o decida, árbitro do jogo, autoridade competente no terreno, chefe de segurança e/ou polícia, conforme as circunstâncias.

19. CÓDIGO DE CONDUTA

19.1. Espera-se de todos os jogadores que sigam a conduta do evento acima descrita e se comportem de uma maneira profissional e respeitosa.

19.2. Falhas sérias na conduta de um jogador podem resultar na expulsão de toda a equipa do torneio.

19.3. A Red Bull Portugal não se responsabiliza pelo uso indevido do Recinto de Torneio, assim como não pode ser responsabilizada pelas informações, opiniões, comentários ou conteúdos remetidos pelos utilizadores dentro do Recinto de Torneio, nem pelos atos por estes praticados relativamente ao próprio Recinto de Torneio, incluindo eventuais informações, opiniões ou comentários associados à participação dos utilizadores

19.4. A Red Bull Portugal reserva-se ao direito de analisar discricionariamente cada participação, podendo suspender parcial ou definitivamente participantes, sem aviso prévio, sempre que considere terem um comportamento inadequado.

19.5. Não são igualmente permitidas participações por parte de todos aqueles que se encontrem objetivamente em condições de beneficiarem ilegalmente de informação privilegiada e não pública, relacionada com o Torneio, nem de todos aqueles que se encontram objetivamente em condições de adulterar ilegalmente o decurso do mesmo.

19.6. A decisão de suspensão parcial ou definitiva de participantes não é suscetível de reclamação por parte do participante.

20. DADOS PESSOAIS

20.1. Os dados pessoais dos participantes são recolhidos e armazenados exclusivamente para a finalidade de participação no Torneio e apenas pelo prazo necessário para esse efeito.

20.2. Os dados cedidos à Red Bull Portugal serão por esta processados informaticamente. O utilizador desde já expressamente consente na utilização dos mesmos, pela Red Bull Portugal, Unipessoal Lda., os quais apenas serão utilizados para efeito de contactos relacionados com este Torneio.

20.3. O não fornecimento dos dados pessoais implicará que a participação em causa seja considerada como incompleta, sendo o participante em questão desqualificado.

20.4. A Red Bull Portugal e a Associação Portuguesa MiniFootball dispõem das medidas de segurança adequadas à proteção dos mesmos, por forma a evitar a sua destruição, acidental ou ilícita, a perda acidental, a alteração e a difusão ou o acesso não autorizado. Toda a informação facultada será guardada em servidores seguros.

20.5. Cada Participante autoriza a Red Bull Portugal a divulgar o seu nome nos sites



www.redbull.pt, com carácter irrevogável e gratuito, sem que isso lhe dê direito a qualquer compensação.

20.6. De acordo com as leis europeias de proteção de dados, a Red Bull Portugal adota procedimentos adequados para prevenir acessos não-autorizados e o uso indevido de dados pessoais. A Red Bull Portugal utiliza sistemas e procedimentos empresariais adequados para proteger e salvaguardar os dados pessoais que são fornecidos, sendo utilizados procedimentos de segurança e restrições técnicas e físicas de acesso e uso dos dados pessoais nos seus. Apenas o pessoal autorizado tem permissão para aceder a dados pessoais no decorrer do seu trabalho.

21. OUTROS

21.1. A Red Bull Portugal pode alterar, suspender ou cancelar este Torneio, caso ocorram circunstâncias de força maior, sem que assista aos Participantes qualquer direito de indemnização.

21.2. Por razões tecnológicas alheias à vontade da Red Bull Portugal, decorrentes de causas de força maior, poderá acontecer que o serviço esteja indisponível por pequenos períodos de tempo. Caso o Torneio esteja indisponível em virtude destas circunstâncias, a responsabilidade por danos ou perdas decorrentes da sua inscrição ou participação não poderá ser imputada à Red Bull Portugal.

21.3. A participação no Torneio pressupõe a aceitação tácita dos presentes termos e condições.

21.4. Qualquer situação que não se encontre prevista no presente regulamento deverá ser interpretada de acordo com as regras constantes do mesmo.

21.5. A Red Bull Portugal não será responsável por qualquer erro, humano ou técnico, que possa ocorrer durante o Torneio, salvo se este resultar de dolo ou culpa grave, e exonera-se de qualquer responsabilidade daí emergente.

21.6. O Torneio realizado em Portugal rege-se pela legislação portuguesa

21.7. A participação nas restantes qualificações do RED BULL NEYMAR JR'S FIVE fica sujeita aos termos e condições aplicáveis, disponíveis em <https://www.redbullneymarjr'sfive.com/pt-PT>