



WHICH SIZE
SUITS YOU?



1000ml and 500ml

RULES OF THE GAME

REGLAS DE JUEGO DE NEYMAR JR'S FIVE

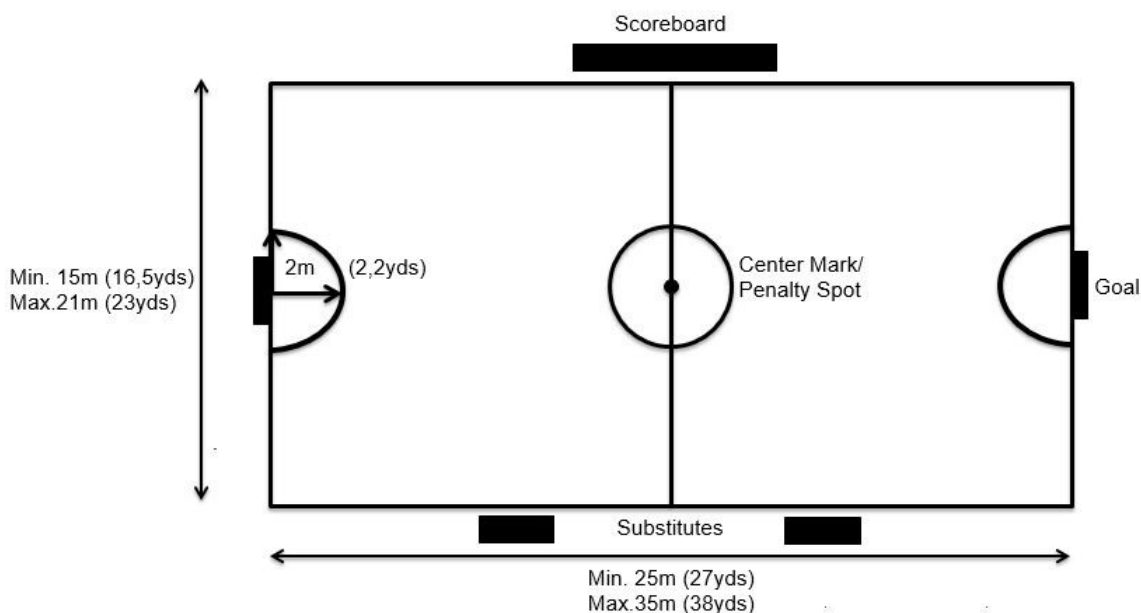
1. "GANA A TODOS"
2. EL CAMPO DE JUEGO
3. GOL
4. TARJETAS
5. EL NÚMERO DE JUGADORES
6. EL EQUIPO DE JUGADORES
7. LA PELOTA
8. EL ÁRBITRO
9. LA DURACIÓN DEL PARTIDO
10. EL INICIO Y EL REINICIO DEL JUEGO
11. LA PELOTA DENTRO Y FUERA DEL JUEGO: SIN PANELES
12. LA PELOTA DENTRO Y FUERA DEL JUEGO: CON PANELES
13. FALTAS Y MALA CONDUCTA
14. SANCIONES DISCIPLINARIAS
15. TIROS LIBRES
16. EL PENALTI
17. FORMATO DEL CAMPEONATO



1. "GANA A TODOS"

- 1.1. Cuando un equipo mete un gol el otro pierde un jugador.
- 1.2. **El ganador** es el equipo con más jugadores en el campo (goles) después de 10 minutos o si todos los jugadores se eliminan. Si ambos equipos meten el mismo número de goles o si no se meten goles, el partido terminará en empate.

2. EL CAMPO DE JUEGO



- 2.1. Los partidos se pueden jugar en **cualquier tipo de superficie**, por ejemplo, hierba, césped artificial, hormigón, fresno, pista dura, etc.
- 2.2. El campo de juego es rectangular y está marcado con líneas. Las dos líneas limítrofes más largas se llaman líneas de banda. Las dos líneas más cortas se llaman líneas de **portería**. El campo de juego se divide en dos mitades mediante la línea de medio campo.
- 2.3. La longitud de la línea de banda es mayor que la longitud de la línea de meta.

→ **Longitud (línea de banda):**

mínima	25 m (27 yds)
máxima	35 m (38 yds)

→ **Ancho (línea de meta):**

mínima	15 m (16,5 yds)
máxima	21 m (23 yds)

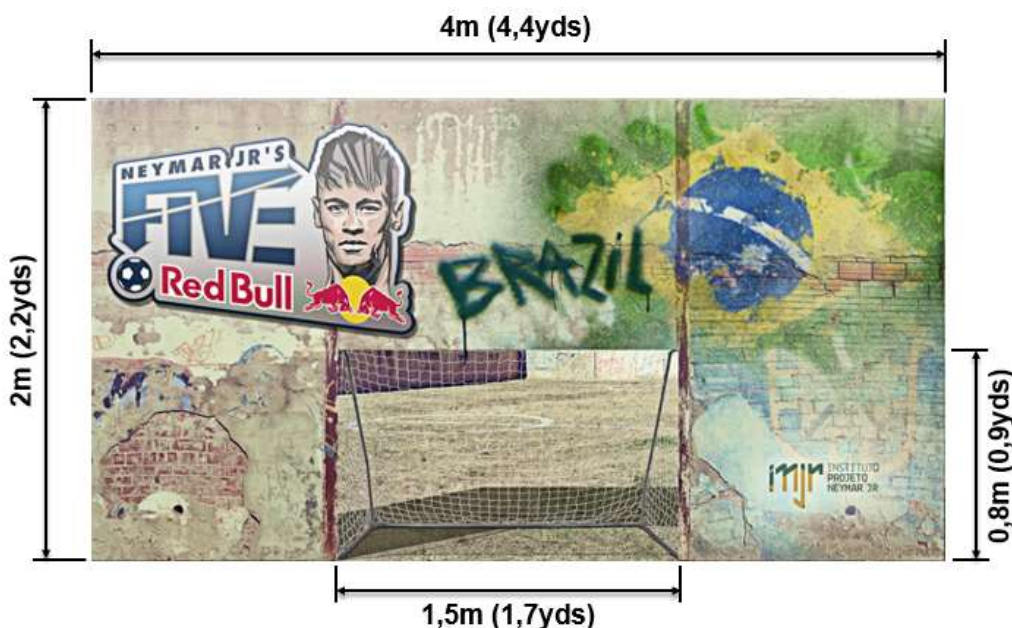
- 2.4. El **área de portería** es un semicírculo con un radio de 2 m (2 yds), desde la parte interior de cada poste de la portería.
- 2.5. La **marca central/punto de penalti** es el centro de la línea de medio campo.
- 2.6. **La portería** se coloca en el centro de cada línea de meta.



- 2.7. El **marcador** se coloca en el centro de cada línea de banda.
- 2.8. El **banquillo** (los suplentes) se coloca en la línea de banda opuesta.

3. PORTERÍA

La portería está integrada en un panel que bordea la parte exterior de la portería.



- 3.1. Cada panel tiene 4 m (4,4 yds) de ancho y 2 m (2,2 yds) de alto.
- 3.2. La **portería se coloca** en el **centrada y ceñida a la parte inferior del panel**. Tiene las dimensiones de 1,5 m (1,7 yds) de ancho y 0,8 m (0,9 yds) de alto.

4. PANELES

- 4.1. Neymar Jr's Five se puede jugar **con o sin delimitación perimetral del campo**.
- 4.2. Si **se disponen** paneles/vallas, los goles se pueden obtener de los rebotes.

5. EL NÚMERO DE JUGADORES

- 5.1. Un partido se juega entre dos equipos, cada uno de los cuáles no tendrá más de **5 jugadores sobre el terreno de juego**.
- 5.2. Cada equipo puede registrar una cantidad máxima de 7 jugadores (5 jugadores + 2 suplentes).
- 5.3. **No hay limitaciones de género**, no hay una competición específica para mujeres y otra para hombres. Los equipos también pueden ser mixtos.
- 5.4. Los participantes deben tener al menos 16 años o más en el momento en el que juegan el torneo, pero no haber nacido antes del 01.09.1992. Si el participante es menor de 18 años



necesitará presentar la autorización legal paterna, los cuales deben aceptar los términos y condiciones en su nombre. Las personas menores de 16 años no pueden participar en el torneo ni tampoco mandar sus datos de contacto a Red Bull. Cada equipo tiene sin embargo derecho a contar con dos jugadores cuya edad sea superior a los 25 años. El incumplimiento de alguna de estas normas resultará en la expulsión directa de todo el equipo.

- 5.5. **No hay portero** (ningún jugador puede bloquear el gol ni entrar en el área **de portería**).
- 5.6. Cuando un equipo **encaje un gol**, el **jugador con el dorsal correspondiente tiene que dejar el campo y sentarse en la banda contraria a la que se encuentra el marcador**, es decir, en primer lugar se va el dorsal número **1**, en segundo lugar el número **2**, etc. Si un jugador está "**eliminado**", no puede entrar en el campo otra vez como suplente.
- 5.7. Si se pide una **sustitución**, el jugador debe dejar el campo y, a continuación, el jugador nuevo puede entrar. ¡No hay tiempo de espera para realizar las sustituciones!

6. EL EQUIPO DE JUGADORES

- 6.1. **Todos los jugadores** en el campo deben **llevar un dorsal** del mismo color que sus compañeros de equipo.
- 6.2. **El calzado es indispensable**. ¡No están permitidos **las botas** de fútbol con tacos **de hierba!**

7. LA PELOTA

Todos los **partidos** se juegan con **un balón de talla cuatro** (63,5 - 66 cm de diámetro; 25 - 26 in).

8. EL ÁRBITRO

Habrá un árbitro por partido en el campo.

9. LA DURACIÓN DEL PARTIDO

- 9.1. Un partido dura como **máximo 10 minutos** (**10 minutos de tiempo de juego**).
- 9.2. ¡El reloj no se debe parar por ninguna razón!

10. INICIO Y REINICIO DEL JUEGO

- 10.1. **Se lanzará** una moneda para determinar la primera posesión y saque.
- 10.2. Un saque es un modo de empezar o de reiniciar un juego al principio del partido y después de haber marcado un gol. Después de que un equipo marque un gol, el saque lo realiza el otro equipo.

Saque:



- 10.2.1. Todos los jugadores deben estar en su campo de juego.
 - 10.2.2. Los adversarios del equipo **contrario tienen que estar al menos a 2 m (2,2 yds)**, fuera del círculo central, **alejados** de la pelota hasta que esté en juego.
 - 10.2.3. La pelota debe estar **sin movimiento** en la marca **del centro del campo**.
 - 10.2.4. El árbitro hace una señal.
 - 10.2.5. La pelota está en juego cuando se saque y **empiece a rodar**.
 - 10.2.6. La persona que realice el saque no **puede** tocar la pelota otra vez hasta que la haya tocado otro jugador.
 - 10.2.7. Si solo queda un jugador, puede regatear y tirar desde el **momento del saque inicial**.
 - 10.2.8. En el caso de que se produzca una falta durante el saque, se volverá a sacar.
- 10.3. Una **bote neutral** es un método de reiniciar el juego en el que, mientras la pelota siga estando en juego, el árbitro se ve obligado a detener el juego por alguna razón que no se haya mencionado en las **reglas** de juego. El árbitro deja caer la pelota en el lugar en el que se encontraba cuando detuvo el juego. El juego se reinicia cuando la pelota toca el suelo.

11. LA PELOTA DENTRO Y FUERA DEL JUEGO, SIN **DELIMITACIÓN PERIMETRAL DEL CAMPO**

La pelota está fuera del terreno juego cuando:

- ➔ **Cruza totalmente** la línea de **fondo** o la línea de **banda** tanto por el suelo como por el aire.
- ➔ La pelota **permanece tendida en el área de meta** y ningún jugador es capaz de sacarla sin entrar en ella.
- ➔ El árbitro **detiene el partido**.

Si la pelota cruza la línea de meta, el partido continúa con un saque de esquina o un saque de meta.

11.1. Saque de esquina:

- 11.1.1 Un saque de esquina se concede cuando toda la pelota **rebasa** por la línea de **fondo**, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor.
- 11.1.2 La pelota debe colocarse en la esquina más cercana al punto donde cruzó la pelota la línea de **fondo**.
- 11.1.3 Los adversarios deben permanecer al menos a 2 m (2,2 yds) de la esquina hasta que la pelota esté en juego.
- 11.1.4 La pelota la debe sacar un jugador del equipo atacante.
- 11.1.5 El jugador que realice el saque no debe jugar con la pelota otra vez hasta que la toque otro jugador.



- 11.1.6 Puede meterse un gol directamente desde un saque de esquina.
- 11.1.7 Si solo queda un jugador, puede regatear desde el saque de esquina.
- 11.1.8 En el caso de producirse una falta durante el proceso del saque de esquina, se vuelve a sacar.

11.2. Saque de puerta:

- 11.2.1 Un saque de **puerta** se concede cuando toda la pelota pasa por la línea de **fondo**, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante.
- 11.2.2 La pelota la saca desde cualquier punto de la línea de meta un jugador del equipo defensor.
- 11.2.3 La persona que realice el saque no debe jugar otra vez con la pelota hasta que la haya tocado otro jugador.
- 11.2.4 Los adversarios permanecen en su campo.
- 11.2.5 Puede meterse un gol directamente desde un saque de meta.
- 11.2.6 Si solo queda un jugador, puede regatear desde el saque de meta.
- 11.2.7 En el caso de producirse una falta durante el proceso del saque de **puerta**, se vuelve a realizar.

Si la pelota cruza la línea de banda, el partido continúa con un saque de banda.

11.3. Saque de banda:

- 11.3.1 Un saque de banda se concede a los adversarios del jugador que haya tocado por último la pelota cuando toda la pelota cruce la línea de banda.
- 11.3.2 La pelota se saca desde la línea de banda en el punto que haya dejado el campo de juego.
- 11.3.3 Todos los adversarios deben estar a no menos de 2 m (2,2 yds) del punto en el que se realice el saque de banda.
- 11.3.4 La persona que realice el saque no debe tocar la pelota otra vez hasta que la haya tocado otro jugador.
- 11.3.5 No se puede meter un gol directamente desde un saque de banda.
- 11.3.6 Si solo queda un jugador, puede regatear o tirar desde el saque de **puerta**. Puede marcar directamente un gol.
- 11.3.7 En el caso de que se haga una falta durante el proceso del saque de banda, se vuelve a realizar el saque.

- 11.4. Si la pelota permanece en el área de meta y ningún jugador puede sacarla sin entrar en ella, el partido continúa con un balón a tierra desde la línea media.

La pelota está en juego el resto de veces, incluso cuando rebota en el panel o en el árbitro y permanece en el campo de juego.



12. LA PELOTA DENTRO Y FUERA DE JUEGO, CON PANELES

La pelota está fuera de juego cuando:

- **Haya cruzado completamente los paneles** que están cerca de los paneles de meta o de los paneles laterales, por el aire.
- La **pelota permanezca en el área de portería** y ningún jugador pueda sacarla sin entrar dentro de ella.
- **El árbitro haya detenido** el juego.

Si la pelota cruza los paneles cercanos a la meta, el partido continúa tanto con un saque de esquina como con un saque de **puerta**.

12.1. Saque de esquina:

- 12.1.1 Un saque de esquina se concede cuando toda la pelota pasa los paneles cercanos a la meta, tocando en último lugar a un jugador del equipo defensor.
- 12.1.2 La pelota debe colocarse frente a la esquina más cercana al punto donde la pelota cruzó el panel.
- 12.1.3 Los adversarios deben permanecer al menos a 2 m (2,2 yds) de la esquina hasta que la pelota esté en juego.
- 12.1.4 La pelota la debe sacar un jugador del equipo atacante.
- 12.1.5 La persona que saque la pelota no debe jugar con ella otra vez hasta que la haya tocado otro jugador.
- 12.1.6 Puede marcarse directamente un gol desde un saque de esquina.
- 12.1.7 Si solo hay un jugador, puede regatear desde el saque de esquina.
- 12.1.8 En el caso de producirse una falta durante el proceso del saque de esquina, se vuelve a realizar.

12.2. Saque de **puerta**:

- 12.2.1 Un saque de **puerta** se concede cuando toda la pelota pasa por los paneles laterales, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante.
- 12.2.2 La pelota la saca desde cualquier punto en frente de los paneles cercanos a la meta un jugador del equipo defensor.
- 12.2.3 El jugador que realice el saque no debe volver a jugar con la pelota hasta que la haya tocado otro jugador.
- 12.2.4 Los adversarios permanecen en su campo.
- 12.2.5 Puede meterse un gol directamente desde un saque de **portería**.



- 12.2.6 Si solo queda un jugador, puede regatear desde el saque de **portería**.
- 12.2.7 En el caso de producirse una falta durante el proceso del saque de **portería**, debe volver a realizarse.

Si la pelota cruza el panel lateral, el partido continúa con un saque de banda.

12.3. Saque de banda:

- 12.3.1 Un saque de banda se concede a los adversarios del jugador que haya tocado por última vez la pelota cuando toda la pelota cruce el panel lateral.
 - 12.3.2 La pelota se saca desde el punto en frente del panel lateral donde salió del campo de juego.
 - 12.3.3 Todos los adversarios deben estar a menos de 2 m (2,2 yds) desde el punto en el que se realizó el saque de banda.
 - 12.3.4 La persona que realice el saque no debe jugar con la pelota otra vez hasta que la toque otro jugador.
 - 12.3.5 No se puede meter un gol directamente desde un saque de banda.
 - 12.3.6 Si solo queda un jugador, puede regatear o lanzar desde el saque de meta. No se puede meter un gol directamente.
 - 12.3.7 En el caso de producirse una falta durante el proceso del saque de banda, debe volver a realizarse el saque.
- 12.4. Si la pelota permanece el área de **portería** y ningún jugador puede sacarla sin entrar en ella, el partido continúa con una pelota a tierra desde la línea media.

La pelota está en juego en los demás casos, incluyendo cuando rebota en el panel de **portería** o en el árbitro y permanece en el campo de juego.

13. FALTAS Y MALA CONDUCTA

- 13.1. Un **tiro libre se concede** al equipo contrario si un jugador comete una de las siguientes faltas de un modo que el árbitro considere irresponsable, imprudente o usando una fuerza excesiva:
 - 13.1.1 Dar o intentar dar una patada a un adversario.
 - 13.1.2 Poner obstáculos a un adversario.
 - 13.1.3 Golpear o intentar golpear a un adversario.
 - 13.1.4 Empujar a un adversario.
 - 13.1.5 Enfrentar a un adversario.
 - 13.1.6 Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
 - 13.1.7 Sujetar a un adversario.
 - 13.1.8 Escupir a un adversario.



- 13.1.9 Tocar la pelota con las manos deliberadamente.
- 13.2. **¡No se puede obstruir el gol ni entrar en el área de portería!**
 - 13.2.1 Si un defensor entra en el área de **portería** para obstruir un gol o un tiro, se le concede un penalti.
 - 13.2.2 Si un atacante entra en el área para intentar meter un gol, el equipo defensor obtendrá un tiro libre en frente de esa área o se juega la ventaja.
 - 13.2.3 Si los jugadores de ambos equipos entran en el área del portero, el juego continúa con una pelota a tierra desde la línea media o se juega la ventaja.

14. SANCIONES DISCIPLINARIAS

14.1. Tarjeta amarilla

- 14.1.1. La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar que un jugador, un suplente o un jugador suplente fue **amonestado**.
- 14.1.2. Un jugador se amonesta y se le muestra la tarjeta amarilla si comete alguna de las siguientes faltas:
 - 14.1.2.1. Conducta antideportiva
 - 14.1.2.2. Desaprobar con palabras o acciones
 - 14.1.2.3. Violar permanentemente las leyes del juego
 - 14.1.2.4. Retrasar la reanudación del juego
 - 14.1.2.5. Fallo a la hora de respetar la distancia necesaria cuando se reinicia el juego con un saque de esquina, un saque de meta, un tiro libre o un saque de banda.
 - 14.1.2.6. Tirar deliberadamente la pelota fuera del campo.

14.2. Tarjeta roja

- 14.2.1. La tarjeta roja se utiliza para comunicar que un jugador, suplente o jugador suplente fue **expulsado**.
- 14.2.2. Un jugador, un suplente o un jugador sustituto se expulsa si comete una de las siguientes faltas:
 - 14.2.1.1. Juego brusco grave
 - 14.2.1.2. Conducta violenta
 - 14.2.1.3. Escupir a un adversario o a otra persona
 - 14.2.1.4. Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol al equipo adversario.
 - 14.2.1.5. Impedir una oportunidad manifiesta de gol al equipo adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o un penalti.



- 14.2.1.6. Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza.
 - 14.2.1.7. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.
 - 14.2.1.8. En caso de que un jugador reciba una tarjeta roja después del pitido final, este se perderá los siguientes dos partidos.
 - 14.2.1.9. El director deportivo tiene la autoridad de descalificar a cualquier jugador y equipo en cualquiera de las fases en las que se encuentre si la conducta del equipo o jugador son ofensivas contra terceros.
- 14.2.3. Una tarjeta roja se clasifica como un gol contra su propio equipo porque el jugador tiene que abandonar el terreno de juego.

15. TIROS LIBRES

- 15.1. Un tiro libre se realiza desde el **lugar donde se produjo la falta**.
- 15.2. La **pelota debe estar quieta** cuando se realice el tiro libre y la persona que lo vaya a sacar no debe tocar la pelota otra vez hasta que la haya tocado otro jugador.
- 15.3. Si solo queda un jugador, puede regatear desde el tiro libre.
- 15.4. Si un tiro libre se tira directamente a la meta de los adversarios, se concederá un gol.
- 15.5. Si un tiro libre se introduce directamente en la propia meta del equipo, se concederá un saque de esquina al equipo adversario. Si a continuación la pelota toca a otro jugador antes de entrar en la propia **área** del equipo, se concederá un gol.
- 15.6. Todos los **adversarios** deben estar al menos a **2 m (2,2 yds)** de la pelota.
- 15.7. La pelota está en juego cuando se haya pateado y esté en movimiento.
- 15.8. En el caso de que se produzca una falta durante el proceso de tiro libre, debe volver a realizarlo.

16. EL PENALTI

- 16.1. La ejecución del penalti la realiza un jugador desde la **marca central/el punto de penalti sin portero**.
- 16.2. La **pelota debe estar quieta** cuando se tire el penalti y la persona que lo tire no debe tocar la pelota otra vez hasta que haya tocado a otro jugador.
- 16.3. En la **fase de partidos definitivos**, se producirá una **tanda de penaltis** si la puntuación/jugadores que quedan en el campo están empatados después de 10 minutos.
- 16.4. En el caso de penaltis, **cada equipo tendrá tres oportunidades**. Si la puntuación sigue empatada entonces ocurrirá una "muerte súbita", es decir un penalti cada uno hasta que uno de los equipos no meta gol.
- 16.5. En el caso de producirse una falta durante el proceso del penalti, debe volver a realizarse.



17. FORMATO DEL TORNEO

- 17.1. Todos los torneos se jugarán en un formato con **fases de grupo** y después con un **sistema de eliminación**.
- 17.2. En la fase de grupos, los **equipos ganadores** ganarán **3 puntos**, los **perdedores 0 puntos** y si la puntuación/jugadores permanecen en el campo están empatados después de 10 minutos entonces **ambos equipos** ganan **un punto**.
- 17.3. Si dos o más equipos tienen el mismo número de puntos al final de la fase de grupos entonces el equipo ganador es el que tenga la mejor diferencia de goles. Si los equipos siguen estando iguales entonces el equipo que haya marcado más goles es el ganador. Si los equipos siguen estando iguales entonces el resultado entre ellos cuenta. Si los equipos siguen estando iguales entonces una tanda de penaltis determinará cuál es el ganador.



INFORMACIÓN ADICIONAL ACERCA DE LAS REGLAS DEL JUEGO PARA EL ORGANIZADOR DEL EVENTO

4. PANELES

- 4.1. **¡No es necesario** crear paneles si no existen!
- 4.2. El panel de **portería** debe estar integrado en los paneles laterales.

7. LA PELOTA

- 7.1. Tiene que haber al menos más de una pelota por campo para mantener el ritmo del juego, sin embargo, solo debe haber una pelota en juego a la vez.

8. EL ÁRBITRO

- 8.1. **Todos los árbitros** deben tener **claras las reglas** antes de iniciar la competición.
- 8.2. Los árbitros deben tener **un silbato, una libreta, una moneda, una tarjeta amarilla y una roja.**

9. LA DURACIÓN DEL PARTIDO

- 9.1. En el caso de producirse una lesión grave, el partido debe detenerse.



TÉRMINOS DE PARTICIPACIÓN DEL PROYECTO NEYMAR JR'S FIVE 2018

Neymar Jr's Five (los torneos) lo gestiona Red Bull GmbH (el "Patrocinador" o "Red Bull") cuya sede se encuentra en Am Brunnen 1, 5330 Fuschl am See, Austria, con el respaldo de los socios cooperadores, las agencias y los proveedores del servicio del Patrocinador.

El Torneo fue diseñado como un juego de habilidad. Está regido por estos Términos de participación ("Términos") y algunas leyes y regulaciones internacionales, federales, estatales, provinciales, locales y regionales aplicables, según el caso.

El Torneo es un acontecimiento futbolístico dividido en dos partes: la primera son las eliminatorias nacionales. El equipo ganador de cada país se clasificará para la segunda parte y competirán entre sí en la Final internacional el 21 de julio de 2018 en el Instituto Neymar Jr en Santos, Brasil.

Si tiene dudas acerca de estos términos y/o relacionados con este Torneo, póngase en contacto con info@neymarjrseven.com.

Al ingresar y participar en este Torneo, expresa su conformidad con estos Términos y con el reglamento y representa que cumple con todos los requisitos de elegibilidad según se indica a continuación.

1. ELEGIBILIDAD

- 1.1. Para entrar en el Torneo y ser elegible para ganar un premio, usted declara y garantiza que usted (el "Participante", "Competidor" o "usted") cumple con los siguientes criterios de elegibilidad:
- 1.2. Usted reconoce que tiene entre 16 y 25 años en el momento de la participación y, si es menor de edad o no tiene la mayoría de edad en su jurisdicción, está participando en el Torneo bajo la supervisión activa de un padre, tutor legal u otro adulto responsable (nos referiremos a él como "Tutor" a continuación) que haya leído y aceptado estos términos en su nombre.
- 1.3. Las personas menores de 16 años no pueden participar en el torneo ni transmitir información personal a Red Bull sin consentimiento de sus padres o tutores legales.
- 1.4. Tenga en cuenta que Red Bull no se hace responsable en el caso de que los Participantes no tengan permiso legal para formar parte del torneo debido a las leyes nacionales o locales.
- 1.5. Tenga en cuenta que, aunque Red Bull por cortesía proporciona versiones en portugués y en español en partes de la página web del Torneo, neymarjrseven.com, el idioma oficial del Torneo será el inglés y todas las interacciones con el Patrocinador, incluso estos Términos y condiciones, el registro y el resto de instrucciones durante el Torneo serán generalmente en inglés.



- 1.6. Los Participantes necesitarán (y serán los responsables del gasto por obtenerlo) un pasaporte válido y/o documentos de viaje válidos con al menos 6 meses de validez el [21 de julio 2018] así como los visados necesarios para entrar en Brasil, donde se celebrarán las finales. Red Bull se compromete a apoyar los trámites de visado dentro de lo razonable (por ejemplo, cartas de invitación).
- 1.7. Los directores, los funcionarios y los empleados del patrocinador, su sociedad matriz y cualquiera de sus empresas afiliadas respectivas, filiales, agentes y cualquier empresa implicada en el desarrollo o la producción del Torneo, asesores profesionales, terceros prestatarios de servicios o agencias de publicidad y promociones implicadas en el Torneo y los miembros directos de la familia y los que viven en la misma casa de dichas personas (estén relacionadas legalmente como no) no son elegibles para participar o ganar un premio en el Torneo.
- 1.8. Solo se permite una participación por persona. Además, solo las personas físicas y los no empresarios pueden participar.
- 1.9. El patrocinador se reserva el derecho a verificar la dirección de correo electrónico proporcionada al Patrocinador por el participante y a solicitar una prueba de edad, identidad y/u otros datos proporcionados en cualquier momento siguiendo su propio juicio. En el caso de que se produzca una disputa, participaciones que contengan una dirección de correo electrónico inválida o datos incorrectos acerca de la edad o la residencia del participante será considerado no elegible.
- 1.10. Antes de ser seleccionado para participar en las eliminatorias nacionales, cada participante debe completar y enviar al personal de la organización el descargo de responsabilidad del Participante, sin dicho registro, el participante no podrá participar. Además, si tiene entre dieciséis y dieciocho años, entonces su padres o tutor legal debe completar dicho descargo de responsabilidad en su nombre según se describe en el párrafo 1.2 anterior.
- 1.11. El Torneo se realizará según el criterio exclusivo del Patrocinador. La decisión del patrocinador relacionada con todos los asuntos del torneo será final y no se admitirá ninguna reclamación.
- 1.12. Para registrar a los equipos a la competición, se exige un pago de **10€** por equipo en la fase de registro online a través de la web oficial del evento. Si el equipo no se presenta finalmente al evento, no tendrá derecho a la devolución del importe.



2. PERÍODO DEL TORNEO

- 2.1. La fase de registro online se inicia el 8 de marzo hasta el 1 de junio de 2018. Las inscripciones online se cerrarán a las 20:00h del día antes de la celebración de cada clasificatoria, se abrirán al día siguiente in situ desde las 10:00h hasta las 12:00h.
- 2.2. Las eliminatorias nacionales se organizarán en diferentes paradas por toda España desde el 30.03 hasta el 03.06 de 2018. El calendario de las clasificatorias estará disponible en la web del evento.
- 2.3. Las participaciones que reciba Red Bull fuera de la fase de registro del período del Torneo no se tendrán en cuenta y no tendrán ningún derecho en virtud de estos términos.
- 2.4. La Final mundial se realizará el 21 de julio del 2018 en el Instituto Neymar Jr en Santos, Brasil.

3. REGLAS DEL JUEGO

[Consulte las Reglas de juego de Neymar Jr's Five.](#)

4. EL PROCESO DE SELECCIÓN

- 4.1. El número de equipos/participantes que puedan competir en las eliminatorias nacionales es el número de países y ubicaciones. Las participaciones elegibles se seleccionarán por orden de llegada. Las Eliminatorias nacionales se realizarán en los siguientes países:

Angola
Austria
Bahréin
Bélgica
Bosnia-Herzegovina
Brasil
Bulgaria
Canadá
Chile
Egipto
Alemania
Grecia
Irlanda
Italia
Japón
Jordania
Kosovo
Kuwait
Kirguistán
Líbano
Malasia
Malta
Mauricio
Holanda



Noruega
Omán
Paquistán
Perú
Polonia
Portugal
Qatar
Rumanía
Rusia
Serbia
Eslovenia
Sudáfrica
España
Turquía
Emiratos Árabes Unidos
Reino Unido
Estados Unidos

- 4.2. El equipo ganador de cada país viajará a la Final Internacional en Brasil.
- 4.3. La parte del registro de la competición se iniciará el 8 de marzo del 2018. Los finalistas que viajen a la Final internacional se decidirán el 3 de junio del 2018. Se les notificará por correo electrónico o por teléfono y su nombre completo y/o nombre de Facebook se publicará en la página web.
- 4.4. Las participaciones fuera de plazo, ilegibles, incompletas, borradas o erróneas no se aceptarán. No se aceptará ninguna responsabilidad por las participaciones perdidas y no se aceptará una prueba de transmisión como prueba de recepción.
- 4.5. Si está descalificado, Red Bull no tiene obligación de publicarlo.
- 4.6. Los datos de contacto que proporcione con su participación en la Competición se utilizarán para notificarle los premios. Asegúrese de que sean correctos.

5. LOS PREMIOS

- 5.1. El equipo finalista nacional ganará un premio de calificación (un Premio de Calificación por cada Finalista) que consta en un billete de ida y vuelta desde cada lugar de residencia del Finalista (o desde un lugar cercano que designará Red Bull) a la final internacional que se celebrará el 21 de julio del 2018 en el Instituto Neymar Jr en Santos, Brasil y su alojamiento (incluyendo comida y bebidas) durante la final internacional. El alojamiento lo elegirá el patrocinador. El valor total del premio de calificación dependerá del lugar de residencia de cada finalista y en el coste en el momento de la reserva.
- 5.2. En el caso de que un Participante menor gane un premio y si la aceptación/uso de dicho premio necesita de la autorización de un Tutor (por ejemplo, viajes, la participación en una actividad relacionada con el deporte o cualquier premio que implique una relación contractual con el participante), Red Bull tiene derecho a sustituir dicho premio por otro o a



nombrar a un ganador alternativo, en el caso de que no reciba dicha autorización. Si el Tutor acepta, pero la aceptación/uso del premio implican gastos propios con respecto al tutor (por ejemplo, gastos de viaje por acompañar al Participante menor), Red Bull también tiene derecho a sustituir el premio original por otro premio o a nombrar a un ganador alternativo. Ni el participante ni el tutor puede reclamar acerca de los gastos adicionales derivados de la concesión de premios.

- 5.3. Todos los preparativos del viaje deben realizarse mediante el agente del patrocinador. Cualquier otro gasto asociado con la aceptación y el uso del premio que no esté indicado específicamente aquí (como gastos de seguridad, gratificaciones, exceso de equipaje, refrigerios y bebidas durante los viajes, transporte y gastos accesorios) corren a cargo de los tutores y ganadores participantes y no del patrocinador. Puede proporcionarse transporte terrestre en lugar de transporte aéreo si el ganador reside a 300 km dentro del radio de destino y no se proporcionará ninguna compensación ni sustitución por la diferencia del valor. Cada ganador debe poseer y mostrar los documentos de viaje válidos antes de la partida (por ejemplo, carnet de conducir válido u otra documentación emitida por el gobierno aceptable). El seguro de viaje y el dinero gastado es una responsabilidad específica del ganador del premio. Una vez que los billetes de avión se hayan confirmado, no se permitirá que el finalista realice cambios. El Patrocinador seleccionará la aerolínea, los aeropuertos, el itinerario del vuelo, la fecha y la hora de las comidas y la selección de comidas y bebidas, y los alojamientos nocturnos según lo estime apropiado. Se pueden aplicar limitaciones, condiciones y restricciones en el viaje y en el alojamiento. El patrocinador no cambiará ningún billete ni comprobante de viaje perdido, cortado o robado.
- 5.4. Red Bull se reserva el derecho a cambiar uno o todos los premios por premios de valor similar.
- 5.5. Tenga en cuenta que los gastos del viaje u otros gastos no se reembolsarán para la participación en el Torneo excepto en los casos mencionados expresamente en estos términos.
- 5.6. En el grado que lo permita la ley local aplicable, todos los premios se otorgarán "tal cual" y sin ningún tipo de garantía tanto explícita como implícita (incluyendo, sin limitación, cualquier garantía implícita de calidad satisfactoria o adecuación para un propósito particular). LOS IMPUESTOS NACIONALES, ESTATALES Y LOCALES, INCLUSO DE IVA QUE ESTÉN ASOCIADOS CON LA RECEPCIÓN O EL USO DE ALGÚN PREMIO SON RESPONSABILIDAD EXCLUSIVA DEL GANADOR.
- 5.7. No se proporcionarán alternativas de liquidación en efectivo y los premios no son transferibles ni reembolsables.



- 5.8. En el caso de que un Finalista no reclame su Premio de calificación hasta el 10 de junio de 2018, perderá el premio y Red Bull se reserva el derecho a seleccionar un ganador alternativo basándose en la siguiente puntuación más alta, excluyendo a los finalistas de países donde ya sean finalistas con una puntuación alta.
- 5.9. En el caso de que un Finalista no reclame su Premio de calificación hasta el 10 de junio de 2018, perderá el premio y Red Bull se reserva el derecho a seleccionar un ganador alternativo basándose en la siguiente puntuación más alta, excluyendo a los Finalistas de países donde ya sean Finalistas con una puntuación alta.

6. DERECHO DEL PATROCINADOR A CAMBIAR LOS TÉRMINOS Y A INHABILITARLOS

- 6.1. El patrocinador se reserva el derecho a cambiar las reglas del torneo y estos términos, dichos cambios estarán disponibles en la página web del torneo.
- 6.2. Si la opinión del Patrocinador acerca del torneo se ve comprometida por algún acontecimiento que se escape al control del patrocinador, éste se reserva el derecho a modificar, finalizar, corregir o ampliar el torneo sin tener que asumir ninguna responsabilidad por la cantidad o el tipo de pérdida o daño que se le pueda producir a usted o a un tercero (tanto sea directa como indirectamente).
- 6.3. En cualquier momento durante el torneo, el patrocinador se reserva el derecho, según su criterio, a descalificar y eliminar a cualquier participante por cualquier comportamiento que considere que vulnera estos términos (incluyendo, pero no limitándose a que el Patrocinador crea que el participante haya hecho trampa y en general que haya violado las disposiciones establecidas en la Sección 7 de estos términos) o, en su caso, por cualquier otro tipo de comportamiento ilegal o inadecuado. En el caso en el que un participante ganador sea descalificado, el premio lo perderá y/o se concederá a un ganador alternativo.

7. JUEGO LIMPIO

- 7.1. Usted confirma por la presente que los datos personales que introduce relacionados con el torneo son correctos y veraces.
- 7.2. Usted garantiza y afirma por la presente que realizó personalmente y, de lo contrario, participó en el torneo cumpliendo con los criterios establecidos en la Sección 3 y 4 de estos términos asociados con su participación o por su propia creación de otros materiales como contenido generado por el usuario como se especifica en estos términos y que no ha utilizado ninguna ayuda prohibida, como robots automáticos, guiones, servicios u otras formas de manipulación. Al participar en este Torneo, todos los Participantes declaran y garantizan que sus participaciones son creaciones totalmente originales y que no infringen ni violan los



derechos de terceros, incluyendo, pero sin limitar los derechos de autor, las marcas comerciales y/o los derechos de publicidad/privacidad.

- 7.3. Usted confirma y se hace responsable de que su participación no:
- Contenga material que viole o infrinja los derechos de otros, incluyendo, pero sin limitar, los derechos de privacidad, publicidad o propiedad intelectual.
 - Contenga nombres de marcas o marcas registradas que no sean las (i) del Patrocinador, con el que tiene una licencia limitada de utilizarla solo con el único objetivo de crear y cargar su participación y/o (ii) las que sean de su propiedad, que acepte autorizar al Patrocinador en una base exenta de derechos, irrevocable, perpetua y no exclusiva junto con la participación.
 - Contenga material protegido por derechos de autor que no haya sido creado por usted, material diferente del que tenga los derechos necesarios, consentimiento y permisos para utilizarlo y conceder una sublicencia al Patrocinador en una base exenta de derechos, irrevocable, perpetua y no exclusiva junto con la participación.
 - Contenga material que sea inadecuado, indecente, obsceno, odioso, delictivo, difamatorio o calumnioso.
 - Contenga material que sea ilegal, que viole o sea incompatible con las leyes y regulaciones de cualquier jurisdicción donde se haya creado esta participación.
- 7.4. En el caso de infringir esta Sección 7, usted debe defender e indemnizar al Patrocinador contra las reclamaciones por violación basadas en los derechos de propiedad intelectual.

8. CONCESIÓN DE DERECHOS

- 8.1. Por la presente el Participante, incluyendo sus padres, subsidiarios, afiliados y socios colaboradores, asigna y concede al Patrocinador todos los derechos, el título y el interés en todas las inscripciones y los materiales enviados al Patrocinador en relación con cualquier torneo, incluyendo su voz, imagen, fotografía, declaraciones, información personal, resultados, nombre y representación, incluido cualquier contenido generado por el usuario (comúnmente "Materiales de inscripción") en virtud de la ley actual y futura hasta el máximo alcance posible según la ley vigente. En la medida en que esos derechos no son atribuibles, el Participante concede al Patrocinador los derechos irrevocables, internacionales, perpetuos, exclusivos, transferibles e ilimitados (ilimitados desde el punto de vista del territorio, tiempo u objetivo) para usar, copiar, distribuir, transmitir, publicar, realizar, mostrar, hacer trabajos derivados, explotar y hacer cualquier otro uso de los Materiales de inscripción en cualquier tipo de empleo conocido o por conocer. Esto incluye de forma particular pero sin alterar cualquier pago o inscripción del Participante. Si un tribunal o cualquier autoridad observa que la concesión exclusiva de arriba no es plenamente efectiva por alguna razón, el



Participante concede al Patrocinador los derechos irrevocables, internacionales, perpetuos, no exclusivos, transferibles e ilimitados (ilimitados desde el punto de vista del territorio, tiempo u objetivo) para copiar, distribuir, transmitir, publicar, realizar, mostrar, hacer trabajos derivados, explotar y hacer cualquier otro uso de los Materiales de inscripción en cualquier tipo de uso conocido o por conocer sin pago alguno o previo aviso al Participante. El Participante renuncia a todos los derechos morales (a veces mencionados como "droit moral" o términos similares) de los Materiales de Inscripción a favor del Patrocinador. Las transferencias y las licencias de este apartado incluyen en particular pero no se limitan a los derechos siguientes: el derecho de emisión, el derecho a poner a disposición del público (descarga/derechos por demanda), el derecho del cine y el teatro (derecho cinematográfico/de exposición), los derechos de vídeo, el derecho de distribución y copia, el derecho de alteración y doblaje, el derecho de comercialización, el derecho de publicación y los derechos de teatro, radio y libros de audio o hablados. Además, el Patrocinador adquiere el derecho a cualquier alteración, interrupción, supresión, corte u otra modificación de los Materiales de inscripción y el derecho exclusivo para explotar dicha versión alterada en cualquier asunto. El Patrocinador y sus tutores, subsidiarios, afiliados y socios colaboradores deben estar habilitados para explotar los Materiales de inscripción sin ninguna limitación y a pesar de la vía media en la que tiene lugar la explotación. No obstante, el Patrocinador no está obligado a hacer uso de esos derechos.

- 8.2. El patrocinador tiene el derecho irrevocable de asignar los derechos entera o parcialmente a cualquier tercero y a conceder cualquier sublicencia para los derechos y/o los permisos de explotación respectivamente o para ejercer los derechos en su nombre o a través de terceros.
- 8.3. La única consideración para esta completa asignación y concesión de derechos debe ser la oportunidad de ganar un premio en el torneo.
- 8.4. Puede que los Patrocinadores, así como sus compañías asociadas y socios, soliciten que firme un acuerdo de licencia distinto que permita al patrocinador usar los materiales de inscripción para propósitos de promoción razonable, de administración u otros, más allá de la expectativa razonable del Participante.
- 8.5. Puede que se solicite a los ganadores que formen parte de la actividad promocional y Red Bull se reserva el derecho a usar los nombres y las direcciones de los ganadores, sus fotografías y grabaciones de voz y/o de vídeo en cualquier material de promoción.

9. RECOGIDA DE INFORMACIÓN Y PROTECCIÓN DE DATOS

- 9.1. De ahora en adelante, el término "Datos personales" describe toda la información guardada en relación con su nombre.



- 9.2. Por la presente confirma que los Datos personales que introduce en relación con el torneo son correctos y están actualizados.
- 9.3. Al aceptar los Términos, está de acuerdo con que Red Bull pueda procesar sus Datos personales, en el Grupo Red Bull o a través de procesadores de datos externos que procesarán la información en su nombre de acuerdo con todas las normas relevantes de protección de datos.
- 9.4. Red Bull y sus compañías asociadas, como política general, no transmitirán los datos personales a terceros sin su consentimiento explícito. En particular, no se venderán, ni intercambiarán los datos personales. Sin embargo, en los casos en que Red Bull necesite transmitir los datos personales a un procesador de datos externo en relación con el Torneo, Red Bull solo transmitirá los datos personales necesarios para cumplir con las tareas expuestas en estos Términos. En esos casos, Red Bull exige y asegura que nuestros socios traten todos los datos personales de manera confidencial y según todas las normas relevantes de protección de datos, así como que eliminen esos Datos personales de forma inmediata tan pronto como las tareas específicas en relación con el torneo hayan sido cumplidas. Tenga en cuenta que Red Bull no tiene un completo control sobre el cumplimiento de esta obligación y que Red Bull no puede considerarse responsable de las posibles vulneraciones por parte de sus socios en la medida de lo que está permitido legalmente.
- 9.5. Dado que Red Bull opera a nivel mundial, podría transferir su información personal a otros países, incluyendo países fuera del Espacio Económico Europeo (EEE) y/o de su país de residencia de conformidad con las normas relevantes de protección de datos. Al entregar información a través de la página web Event, consiente el almacenamiento, el procesamiento y/o la transferencia, incluyendo países fuera del Espacio Económico Europeo.
- 9.6. Los datos personales solo se usarán para propósitos relacionados con este torneo y solo serán guardados por Red Bull, sus compañías asociadas y los procesadores de datos contratados mientras sea necesario cumplir el propósito original o uno directamente relacionado con él y para el que fueron recogidos los datos en relación con el torneo. Puede que esto incluya un período de tiempo posterior a la finalización del torneo a fin de repartir premios o para cumplir con el impuesto relacionado o cualquier otra consulta legal.
- 9.7. Red Bull, sus compañías asociadas y los procesadores de datos contratados deben procesar sus datos personales de manera segura y tomar medidas de seguridad adecuadas para protegerlos.
- 9.8. Red Bull no recogerá deliberadamente información de personas menores de 16 años o menores de edad.



- 9.9. Los datos personales introducidos deben ser siempre correctos. Debería mantener sus datos actualizados para que Red Bull le avise en caso de que gane un premio. Red Bull se asegurará de que no se emplean sus datos personales si sabemos que son incorrectos.
- 9.10. Puede que Red Bull y sus proveedores se pongan en contacto con usted a través del correo electrónico, el teléfono o de otra forma en relación con el torneo.
- 9.11. Tiene la posibilidad de solicitar en cualquier momento la corrección y/o supresión completa o parcial de los Datos personales. En tal caso, Red Bull se asegurará de que la supresión de los datos se lleve a cabo en cuanto sea posible.
- 9.12. También tiene el derecho a solicitar en cualquier momento información acerca de los Datos personales que guarda el Organizador.
- 9.13. Puede ponerse en contacto con Red Bull para cuestiones de privacidad de la siguiente forma: info@neymarjrsfive.com.
- 9.14. No existe ninguna colaboración con YouTube / Vimeo / Facebook o ningún tipo de medio social en relación a esta Promoción. Para cuestiones relacionadas con el uso de la información por parte de estas plataformas, consulte www.youtube.com/t/terms?gl=US, www.vimeo.com/terms y www.facebook.com/legal/terms.
- 9.15. Todas las participaciones junto con el nombre de cuenta de Facebook y/o el nombre serán publicados de forma pública en www.neymarjrsfive.com.

10. RESPONSABILIDAD Y GARANTÍA

- 10.1. TENGA CUIDADO Y SENTIDO COMÚN CUANDO PARTICIPE EN EL TORNEO. RESPETE Y GARANTICE SU SEGURIDAD Y LA DE LOS DEMÁS. NO INVADA O DAÑE LA PROPIEDAD DE NADIE.
- 10.2. El Grupo Red Bull se compromete a usar medidas razonables para mantener un servicio de hardware y software adecuado para la página web del Torneo y no será responsable de: las participaciones tardías, perdidas, retrasadas, dañadas, desviadas, incompletas, ilegibles o ininteligibles; el mal funcionamiento del teléfono, la electrónica, el hardware o el programa de software, la red, Internet o el ordenador; los errores en la transmisión; los intentos de entrega de las notificaciones de un premio que no se han recibido; cualquier pérdida experimentada por cualquiera que entre o intente entrar y/o participar en el torneo, en caso de que se pierda, no se envíe o se procese de forma incorrecta la inscripción o si esta no gana.
- 10.3. El Patrocinador también se compromete a asegurar la transparencia con respecto a una competición justa e intentará asegurar la seguridad y la ejecución ininterrumpida del torneo con sus propios proveedores de servicios.
- 10.4. Red Bull no se hace responsable en el caso de que un Participante no sea física o mentalmente apto para llevar a cabo alguna o todas las tareas descritas; no existe ningún tipo de derecho



legal a participar en este Torneo. Red Bull no se hace responsable en el caso de que un Participante se lesione mientras realice acciones en relación a este Torneo. Usted declara que no tiene ninguna condición que le impediría participar de manera segura en el Torneo o que constituiría un riesgo para los demás con su comportamiento. También reconoce que no tiene de alguna forma prohibida la participación en el Torneo debido a cualquier razón.

- 10.5. Concede al personal (médico) de las eliminatorias nacionales y de la final internacional, y a sus delegados, el permiso para administrar o realizar cualquier ayuda médica que consideren necesaria o adecuada como consecuencia de su participación, incluyendo sin limitaciones, el transporte a un hospital u otras instalaciones médicas. También les concede el acceso a sus informes médicos y clínicos, así como a otra información relacionada con la asistencia médica que le pueda ser administrada en cualquier instalación médica como consecuencia de su participación en el torneo.
- 10.6. El Organizador solo se hace responsable, de acuerdo con la ley estatutaria para los daños ocasionados por un atentado a la vida y/o a la salud, (a.) en caso de premeditación; (b.) en caso de negligencia grave si el Participante es un consumidor según la ley de protección del consumidor vigente; y/o (c.) en caso de que el Organizador infrinja los requisitos de las disposiciones legales acerca de la responsabilidad del producto (si procede).
- 10.7. Sin limitar lo anteriormente mencionado, el Organizador solo se hace responsable de las negligencias leves en los casos de incumplimiento de una obligación contractual material. En esos casos, la responsabilidad será limitada a los daños habituales y previsibles; en los demás casos, el Organizador no se hará responsable de una negligencia leve.
- 10.8. El Patrocinador y el Grupo Red Bull no se harán responsables de cualquier pérdida de ingresos, beneficios, bienes, datos, oportunidades (en cada caso, de forma directa o indirecta) y de cualquiera pérdida consiguiente o cualquier daño producido o experimentado por usted en relación con su participación en el Torneo.
- 10.9. En ningún caso el Patrocinador se hará responsable de cualquier fallo o retraso en la ejecución de sus obligaciones presentes en estos Términos que, directa o indirectamente, deriven o sean causadas por fuerzas que están fuera de su control razonable, incluyendo pero sin limitarse a huelgas, paros laborales, accidentes o desastres naturales e interrupciones, pérdida o funcionamiento incorrecto de los servicios, las comunicaciones o los servicios informáticos (software y hardware).
- 10.10. Hasta el límite máximo permitido por la ley, no se aplica ninguna condición, garantía u otro término al torneo.
- 10.11. Todos los problemas y todas las dudas relacionadas con la elaboración, validez, interpretación y aplicabilidad de estos Términos o de los derechos y las obligaciones de los Participantes o el Patrocinador con relación al Torneo deben ser determinados e interpretados



de conformidad con las leyes de España y cualquier conflicto estará sometido a la jurisdicción exclusiva de los tribunales españoles.

11. SIN AFILIACIÓN Y LEY APLICABLE

- 11.1. Este Torneo no está patrocinado, respaldado, administrado ni asociado de ninguna manera con YouTube®, Vimeo®, Facebook® o cualquier proveedor de medio social. YouTube, Vimeo, Facebook y otras plataformas de medios sociales están totalmente exentos de cualquier responsabilidad de cada participante. Si tiene dudas acerca del uso de los datos que realizan estas plataformas, consulte www.youtube.com/t/terms?gl=US y www.vimeo.com/terms and www.facebook.com/legal/terms.
- 11.2. Todos los problemas y todas las dudas relacionadas con la elaboración, validez, interpretación y aplicabilidad de estos Términos o de los derechos y las obligaciones de los Participantes o el Patrocinador con relación al Torneo deben ser determinados e interpretados de conformidad con las leyes de Austria y cualquier conflicto estará sometido a la jurisdicción exclusiva de los tribunales austriacos.

HE LEÍDO ESTAS BASES Y ACEPTO TODAS LAS DISPOSICIONES EN ELAS INCLUIDAS.