



**REGULAMENT DE DESFASURARE A COMPETIILOR DE BASCHET IN CADRUL  
FESTIVALULUI « HAI IN TEI SA 3LA3 ! »**

**1. Generalitati**

- 1.1. Prezentul regulament este elaborat in scopul bunei desfasurari a competitiei de baschet 3x3 din cadrul Festivalului « Hai in TEi sa 3la3 ! ».Participarea la aceasta competitie constituie o dovada certa a cunoasterii si acceptarii de catre participant si/sau reprezentantii legali ai acestuia (parinti, tutori sau altii prevazuti de lege) a prevederilor prezentului regulament. Prezentul regulament este disponibil online pe pagina oficiala a competitiei (Facebook). Organizatorii competitiei au dreptul de a aduce adaugiri, modificari sau completari prevederilor prezentului regulament fara o notificare prealabila. Prezentul regulament este valabil permanent, pe toata durata competitiei, incepand cu momentul publicarii lui pe site-ul oficial al competitiei.
- 1.2. « Hai in TEi sa 3la3 ! » este organizat de catre Asociatia Creative Sports, in parteneriat cu Complexul Cultural Sportiv Studentesc Tei si Liga Studentilor și Absolvenților din UNEFS.
- 1.3. « Hai in TEi sa 3la3 ! » este o competitie sportiva de baschet 3x3 structurata pe urmatoarele categorii de varsta si gen:
  - 8-10 ani (in cadrul acestei categorii au acces jucatorii/jucatoarele care au varsta cuprinsa intre 8 si 10 ani implinita in anul desfasurarii competitiei - nascuti 2009-2010 - sau mai tineri/tinere)
  - U12 ani – 11-12 ani (in cadrul acestei categorii au acces jucatorii/jucatoarele care au varsta cuprinsa intre 11 si 12 ani implinita in anul desfasurarii competitiei – nascuti 2007-2008- sau mai tineri/tinere)
  - U14 ani - 13-14 ani (in cadrul acestei categorii au acces jucatorii/jucatoarele care au varsta cuprinsa intre 13 si 14 ani implinita in anul desfasurarii competitiei - nascuti 2005-2006 - sau mai tineri/tinere)
  - U16 – 15-16 ani (in cadrul acestei categorii au acces jucatorii/jucatoarele care au varsta cuprinsa intre 15 si 16 ani implinita in anul desfasurarii competitiei - nascuti 2003-2004 - sau mai tineri/tinere)
  - U19 – 17-19 ani (in cadrul acestei categorii au acces jucatorii/jucatoarele care au varsta cuprinsa intre 17 si 19 ani implinita in anul desfasurarii competitiei - nascuti 2000-2002 - sau mai tineri/tinere)
  - Studenti si tineri – 19-30 ani (in cadrul acestei categorii au acces jucatorii/jucatoarele care au varsta cuprinsa intre 19 si 30 ani implinita in anul desfasurarii competitiei sau mai tineri/tinere sau care fac dovada inscrierii intr-o forma de invatamant universitar)



**Important : la inscriere se va avea in vedere anul nasterii. Anii de scolarizare din formularul de inscriere sunt cu titlu informativ.**

- 1.4. In cadrul competitiei, un jucator/jucatoare poate participa la o singura categorie de varsta si intr-o singura echipa.
- 1.5. Inscrierea in competitia « Hai in TEI sa 3la3 ! » se face in limita locurilor disponibile stabilite de catre organizatori. Validarea inscrierii se face in ziua competitiei pe baza prezentarii copiei certificatului de nastere, a cartii de identitate sau a pasaportului. Neprezentarea unui document de identitate valabil (certificat de nastere, carte de identitate sau pasaport) atrage dupa sine invalidarea echipei si neparticiparea ei in competitie.
- 1.6. Toti jucatorii inscrisi in competitie au obligatia de a evolua in echipamentul pus la dispozitie de catre organizatori. Neindeplinirea acestei obligatii atrage pierderea prin forfait/descalificare a meciului in cauza. Participantul este raspunzator pentru incaltamintea folosita, precum si pentru echipamentele sau accesoriile utilizate. Organizatorii pot solicita eliminarea unor astfel de echipamente in masura in care acestea intra in conflict cu echipamentul pus la dispozitie de catre organizatori.
- 1.7. Participarea in competitie se face pe propria raspundere a participantului. In acest sens, participantul este de acord, intelege si isi asuma urmatoarele:
  - descarca de orice raspundere care poate aparea ca urmare a accidentarii sale si/sau a pierderii bunurilor materiale prin furt sau alte metode, pe organizatorii competitiei, pe angajatii acestora precum si pe alte persoane care fac parte din comisia de organizare
  - participantul declara ca starea sanatatii sale este corespunzatoare si îi permite participarea la competitia « Hai in Tei sa 3la3 ! » si intelege si este de acord cu faptul ca organizatorii nu sunt responsabili in nici un fel in cazul accidentarilor de orice fel survenite pe durata participarii la competitie. Participantul declara, de asemenea, ca nu a primit vreo recomandare medicala de a nu participa la astfel de activitati sportive si nici nu are vreo interdictie la efort, miscare in aer liber etc.
  - participantul declara ca este de acord ca organizatorii « Hai in TEI sa 3la3 ! » sa faca publice si sa foloseasca in scop publicitar si/sau comercial toate imaginile inregistrate pe suport media in timpul participarii la competitia « Hai in TEI sa 3la3 ! » fara a solicita nici un fel de avantaj material. In acest sens participantul intelege si este de acord ca sa sa poata fi folosita in clipuri si materiale publicitare realizate in scopul promovarii acestui eveniment (ori a unor altor evenimente) si/sau a imaginii sponsorilor, partenerilor sau organizatorilor acestuia. Participantul declara ca este de acord ca datele personale furnizate prin formularul de inscriere sa poata fi prelucrate de catre organizatori in orice fel în care acestia vor considera necesar in scopul bunei desfasurari a competitiei.
- 1.8. Participantul la competitia « Hai in Tei sa 3la3 ! » va avea asupra lui pe toata durata desfasurarii competitiei un act de identitate.

## **2. Formatul competitiei**



- 2.1. In cadrul competitiei, la toate categoriile de varsta, acolo unde numarul echipelor participante este mai mare de doua, formatul competitional cuprinde doua faze:
  - Faza grupelor : echipele inscise vor fi alocate in grupe de minim 3 echipe unde se vor juca meciuri in sistemul fiecare cu fiecare in vederea stabilirii unui clasament al fiecarei grupe; in functie de sistemul competitional comunicat de catre organizator pentru fiecare categorie de varsta, accesul in faza superioara va fi atribuit echipelor clasate pe locul I si II, dupa caz ; celelalte echipe vor fi eliminate din competitie.
  - Faza superioara : sistemul de joc in faza superioara poate fi sub forma de knock-out, grupa superioara, sau semifinale/finale, in functie de categoria de varsta.
- 2.2. Componenta grupelor va fi afisata de catre organizatori cu minim 2 ore inaintea inceperii competitiei. Tablourile eliminatorii vor fi afisate de catre organizatori cu minim 30 minute inaintea inceperii fazei superioare.

### **3. Reguli de joc**

In cadrul competitiei « Hai in TEi sa 3la3 ! » se aplica regulile de joc prezentate in Anexa 1, parte integranta a prezentului Regulament.

### **4. Reguli de disciplina**

- 4.1. In cadrul « Hai in Tei sa 3la3 ! » se aplica regulamentul de disciplina prezentat in Anexa 2, parte integranta a prezentului Regulament.
- 4.2. Organizatorii Festivalului « Hai in TEi sa 3la3 ! » vor lua toate deciziile necesare bunei desfasurari a competitiei pentru toate cazurile care pot aparea si care nu sunt prevazute in prezentul Regulament.



## **Anexa 1**

### **Regulamentul Jocului de Baschet 3x3**

Prezentul document reprezinta regulile de joc pentru baschet 3x3 aplicabile in cadrul competitiei « Hai in Tei sa 3la3 ! ».

#### **Art. 1 Terenul si mingea**

Jocul se va disputa pe un teren de baschet 3x3, cu un cos. Terenul va avea marcaje regulamentare pentru jocul de baschet, inclusiv o linie de aruncari libere, un semicerc (linie de 2 puncte) si o zona de protectie situata sub cos. Pentru joc poate fi utilizata si o jumătate de teren de baschet. Mingea oficiala 3x3 va fi utilizata la toate categoriile.

#### **Art. 2 Echipele**

Fiecare echipa va avea in componenta maxim 4 jucatori (3 jucatori pe teren si o rezerva).

Nota: Nu este permis accesul antrenorilor pe suprafata de joc, nu sunt permise indicatiile antrenorilor din tribuna.

#### **Art. 3 Oficialii jocului**

Oficialii jocului sunt: unul sau doi arbitri, scorer/cronometror.

#### **Art. 4 Inceputul jocului**

4.1 Ambele echipe se vor incalzi simultan inainte de startul jocului.

4.2 Jocul va incepe cu o tragere la sorti. Echipa care va castiga tragerea la sorti va putea alege prima posesie la inceputul jocului sau prima posesie la inceputul eventualelor prelungiri.

4.3 Meciul va incepe cu minim 3 jucatori din fiecare echipa pe teren.

Nota: O echipa are obligatia de a fi prezenta la teren cu minim 5 minute inaintea orei stabilite de catre organizatori pentru inceperea meciului. In cazul in care, la momentul la care organizatorii decid inceperea meciului, echipa nu este prezenta la teren cu minim 3 jucatori, aceasta va pierde meciul prin forfait.

#### **Art. 5 Scorul**

5.1 Pentru fiecare aruncare reusita din interiorul semicercului se va acorda 1 (un) punct.

5.2 Pentru fiecare aruncare reusita din exteriorul semicercului se vor acorda 2 (doua) puncte.

5.3 Pentru fiecare aruncare libera reusita se va acorda 1 (un) punct.

#### **Art. 6 Timpul de joc / Echipa castigatoare**

6.1 Durata unui meci este de 10 (zece) minute, timp efectiv. Timpul de joc se va opri in situatiile de minge moarta si in timpul aruncarilor libere. Timpul de joc va reporni dupa un schimb de minge („check-ball”) cu unul dintre jucatorii echipei aflate in aparare, atunci cand mingea ajunge in mainile unui jucator de la echipa aflata in atac.

6.2 Totusi, echipa care va marca prima 21 (doua zeci si unu) puncte sau mai multe inainte de expirarea timpului de joc va fi desemnata castigatoarea jocului. Aceasta regula se aplica doar in cadrul timpului regulamentar de joc (nu si in timpul eventualelor prelungiri).

6.3 In cazul in care, la sfarsitul celor zece minute, scorul este egal, se va juca, dupa o pauza de un minut, o repriza de prelungiri. Echipa care va marca prima 2 (doua) puncte va castiga jocul.

6.4 O echipa care nu este prezenta pe teren cu minim 3 (trei) jucatori la startul jocului, va pierde prin neprezentare (forfeit). Scorul inregistrat va fi de w-0 sau 0-w in favoarea echipei prezente pe teren in formatie valida (w = win = victorie).

6.5 O echipa va pierde in mod automat (default) daca paraseste terenul inaintea sfarsitului meciului sau daca toti jucatorii acelei echipe sunt accidentati sau descalificati. In aceasta situatie, echipa castigatoare poate alege sa-si pastreze scorul inregistrat la momentul opririi jocului (punctele marcate) sau sa castige prin neprezentare, in timp ce echipa care pierde in mod automat va avea punctele marcate resetate la 0 (zero).

6.6 O echipa care pierde in mod automat (default) sau prin neprezentare comisa cu intentia de a crea un avantaj pentru sine sau pentru o alta echipa va fi descalificata din competitie.

Nota: Daca nu este disponibil un cronometru de joc, timpul de joc si limita de scor sunt la discretia organizatorului.

#### **Art. 7 Greseli/Aruncari libere**

7.1 O echipa este in situatie de penalizare cand a acumulat 6 (sase) greseli de echipa. Jucatorii nu sunt eliminati din joc pe baza numarului de greseli personale (cu exceptia cazului prevazut la art. 15).

7.2 Sanctiunea pentru o greseala personala din timpul unei actiuni de aruncare la cos din interiorul semicercului este de 1 (o) aruncare libera. Sanctiunea pentru o greseala personala din timpul unei actiuni de aruncare la cos din exteriorul semicercului este de 2 (doua) aruncari libere.

7.3 Sanctiunea pentru o greseala personala din timpul unei actiuni de aruncare la cos, finalizata cu un cos valabil, este de 1 (o) aruncare libera.

7.4 Greselile de echipa 7, 8 si 9 vor fi urmate de 2 (doua) aruncari libere in orice situatie. Incepand cu a 10-a greseala de echipa, toate greselile personale vor fi urmate de 2 (doua) aruncari libere si posesia. Aceasta regula este aplicata ca exceptie de la regulile 7.2 si 7.3 si greselilor personale din timpul actiunii de aruncare la cos finalizate cu un cos valabil.

7.5 Sanctiunea pentru o greseala tehnica este de 1 (o) aruncare libera si posesia pentru adversari. Sanctiunea pentru o greseala antisportiva sau descalificatoare este de 2 (doua) aruncari libere si posesia pentru adversari.

Nota: Nicio aruncare libera nu va fi acordata ca urmare a unei greseli personale in atac.

#### **Art. 8 Modalitati de joc**

8.1 Dupa fiecare cos reusit sau ultima/singura aruncare libera reusita (cu exceptia situatiilor cand jocul se reia cu acordarea posesiei mingii):

- Un jucator de la echipa care nu a marcat va relua jocul prin dribling sau pasa catre zona din exteriorul semicercului. Dupa ce mingea a ajuns in zona din exteriorul semicercului, echipa aflata in posesie poate ataca cosul (fara „check ball”).

- Echipa in aparare nu poate ataca mingea in interiorul semicercului „no-charge” de sub cos, acesta fiind zona de protectie a echipei aflata in atac.

8.2 Dupa fiecare aruncare ratata sau ultima/singura aruncare libera ratata (cu exceptia situatiilor cand jocul se reia cu acordarea posesiei mingii):

- In cazul in care echipa aflata in atac recupereaza mingea, aceasta poate ataca cosul fara a mai scoate mingea in exteriorul semicercului;

- In cazul in care echipa aflata in aparare recupereaza mingea, aceasta trebuie sa scoata mingea in zona din exteriorul semicercului (prin dribling sau prin pasare).

8.3 In cazul in care echipa aflata in aparare intercepteaza mingea, aceasta trebuie sa scoata mingea in zona din exteriorul semicercului (prin dribling sau prin pasare).

8.4 Dupa fiecare situatie de minge moarta, jocul va fi reluat de catre echipa indreptatita la urmatoarea posesie, din zona din exteriorul semicercului, de pe centrul terenului, printr-un schimb de minge („check-ball”) cu unul dintre jucatorii echipei aflate in aparare.

8.5 Un jucator este considerat in exteriorul semicercului cand nici unul din picioarele sale nu este in interiorul semicercului sau calca pe simicerc.

8.6 In cazul unei situatii de 1 la 1 („jump ball”), mingea va reveni echipei aflate in aparare.

### **Art. 9 Jocul pasiv/Tragerea de timp**

9.1 Jocul pasiv/tragerea de timp va fi considerat abatere.

9.2 Echipa aflata in posesia mingii va trebui sa arunce la cos si sa atinga inelul in maximum 12 secunde. Timpul de atac porneste atunci cand echipa in atac va controla mingea in urma unui check ball sau atunci cand, dupa cos marcat, echipa in aparare a recuperat mingea de sub cos.

### **Art. 10 Schimbarile de jucatori**

Schimbarile de jucatori sunt permise oricarei echipe in orice situatie de minge moarta, inaintea reluarii jocului sau a eventualelor aruncari libere. Schimbarile vor fi efectuate obligatoriu pe la linia de tusa aflata in partea opusa panoului de joc. Jucatorul inlocuitor nu are dreptul sa intre in teren pana ce jucatorul inlocuit nu iese de pe teren iar intre cei doi se realizeaza un contact fizic. Pentru schimbari nu este nevoie de acordul arbitrilor sau al oficialilor.

### **Art. 11 Timpii de odihna - „Time-out”uri**

11.1 Fiecare echipa va beneficia de un „Time-out”. Orice jucator poate solicita „Time-out” atunci cand jocul este oprit.

11.2 Durata unui „Time-out” este de 30 (trei zeci) de secunde.

### **Art. 12 Procedura de protest**

In cazul in care o echipa crede ca interesele ei au fost afectate de deciziile unui oficial sau de catre un eveniment care s-a produs in timpul jocului, trebuie sa procedeze in urmatoarea maniera:

1. Un jucator al echipei va semna foaia de joc imediat dupa sfarsitul jocului si inainte ca arbitrul sa o semneze.
2. Intr-un interval de 30 (treizeci) minute, echipa trebuie sa prezinte organizatorilor o explicatie scrisa a cazului si, de asemenea, sa achite o garantie in echivalentul a 200 RON organizatorilor competitiei. Daca protestul este acceptat, garantia va fi returnata.
3. Materialele video pot fi folosite doar pentru a decide daca ultima aruncare din meci a fost efectuata in timpul regulamentar si/sau daca aceasta a fost de 1 (unul) sau 2 (doua) puncte.

### **Art. 13 Clasamentul echipelor**

Atat in grupe cat si in clasamentul general, urmatoarele reguli de clasificare vor fi utilizate. Daca echipele calificate in aceeasi faza a competitiei sunt la egalitate dupa primul criteriu, se va aplica urmatorul si asa mai departe.

1. Numarul victoriilor in grupa (fara a lua in considerare victoriile prin „forfeit”)
2. Mecurile directe (cu luarea in considerare a victoriilor/infrangerilor doar in cadrul propriei grupe)
3. Totalul punctelor marcate (fara a lua in considerare scorurile de victorie prin „forfeit”)

Daca echipele sunt la egalitate dupa acesti pasi, echipa cu cel mai bun punctaj in clasamentul general va castiga departajarea.

### **Art.14 Descalificarea**

Un jucator care comite 2 (doua) greseli antisportive va fi descalificat din joc de catre arbitru si poate fi descalificat din competitie de catre organizator. Independent de aceasta, organizatorul va descalifica din competitie orice jucator pentru acte de violenta, agresiune fizica sau verbala, interferenta nesportiva in rezultatul meciului. Organizatorul poate descalifica intreaga echipa din competitie pe baza contributiei celorlalti jucatori (inclusiv prin non-actiune).

### **Art. 15 Adaptari pentru categoriile 8-10 si 11-12 ani**

Urmatoarele adaptari ale regulilor sunt aplicabile categoriilor 8-10 si 11-12 ani:

1. prima echipa care inscrie un cos in prelungiri, castiga.
2. nu se va folosi cronometrul de atac;daca echipa aflata in atac va juca pasiv fara sa incerce sa arunce la cos, arbitrul va acorda un avertisment numarand ultimele 5 secunde de atac.
3. situatiile de penalizare nu se aplica; prin urmare o greseala personala este urmata de o situatie de „check ball”, exceptie facand greseala personala pe actiune de aruncare la cos, greseala tehnica sau greseala antisportiva.
4. nu se acorda ”time-out”



## **Anexa 2**

### **Regulament de disciplina**

«Hai in TEi sa 3la3!» este o competitie sportiva de baschet 3x3 care acorda o atentie deosebita atmosferei de fair-play, educatiei si respectului intre jucatori, organizatori, oficiali si spectatori. In acest sens, sunt descurajate orice acte de violente fizica si verbala, injurii, intimidari, amenintari, expresii cu caracter jignitor, calomnios, lipsa flagranta a unui comportament civilizat si anti-sportiv precum si alte acte si actiuni neprevazute anterior si care pot produce prejudicii competitiei.

Prezentul regulament de disciplina stabileste modalitatile de constatare a abaterilor descrise anterior, de judecare a acestora, sanctiunile care vor fi aplicate precum si modalitatile de apel ale celor in cauza.

#### **1. Definitii**

- Abatere disciplinara: orice act de violente fizica si/sau verbala, injurii, intimidari, amenintari, expresii cu caracter jignitor, discriminatoriu sau calomnios, lipsa flagranta a unui comportament civilizat si/sau anti-sportiv precum si alte acte si/sau actiune neprevazute anterior si care poate produce prejudicii competitiei, comise de catre un jucator sau de catre o echipa in timpul competitiei.
- Comisia de disciplina: organismul abilitat sa analizeze abaterile disciplinare, sa ia masurile necesare si sa aplice sanctiuni in conformitate cu prevederile prezentului regulament.
- Comisia de apel: organismul abilitat sa analizeze apelul persoanelor/echipelor care se considera nedreptatite de deciziile comisiei de disciplina.
- Sanctiune: masura dispusa de comisia de disciplina impotriva unui jucator/echipa care comite o abatere disciplinara.
- Proba: in sensul prevederilor prezentului regulament, proba poate fi reprezentata de: raportul intocmit de oficialii jocului, declaratiile martorilor, inregistrari audio-video, fotografii sau orice alte mijloace considerate relevante decat juriile de disciplina si/sau apel.
- Apelul: in sensul prevederilor prezentului regulament, apelul reprezinta modalitatea prin care jucatorul/echipa nemultumita de sanctiunea aplicata de catre comisia de disciplina, o poate ataca. Deciziile comisiei de apel sunt executorii si definitive.

#### **2. Constatarea abaterilor disciplinare**

Constatarea unei abateri disciplinare cade in sarcina oficialilor meciului si/sau a organizatorilor competitiei. Organizatorii competitiei vor lua de indata toate masurile necesare pentru a aduce la cunostinta membrilor comisiei de disciplina carora le va furniza si toate materialele de proba disponibile.



### **3. Sanctiuni**

In sensul prevederilor prezentului regulament urmatoarele sanctiuni vor fi aplicate:

- a) Injurii, expresii cu caracter jignitor, discriminatoriu sau calomnios, lipsa flagranta a unui comportament civilizatat – suspendare de minim 1 meci. Pe perioada cuprinsa intre primirea instiintarii asupra unei abateri si pana la comunicarea deciziei comisiei de disciplina, jucatorul/echipa in cauza este suspendat(a) din oficiu.
- b) Intimidari si/sau amenintari la adresa adversarilor, oficialilor meciului, organizatorilor, spectatorilor - suspendare de minim 2 meciuri. Pe perioada cuprinsa intre primirea instiintarii asupra unei abateri si pana la comunicarea deciziei comisiei de disciplina, jucatorul/echipa in cauza este suspendata din oficiu.
- c) Acte de violenta – eliminare din competitie.

### **4. Alte prevederi**

Organizatorii « Hai in Tei sa 3la3! » isi rezerva dreptul de a sesiza organele abilitate ale statului in cazul in care considera acest fapt necesar. Organizatorii competitiei isi rezerva dreptul de a aplica sanctiunea excluderii din competitie a unui jucator pentru comportament huliganic sau necivilizat la adresa unui organizator, membru al echipei de arbitri sau al comisiilor de disciplina si apel. Decizia este considerata una necesara pentru desfasurarea normala a evenimentelor si nu va fi supusa unei contestatii la Comisia de disciplina sau de apel. Organizatorii vor lua toate deciziile necesare bunei desfasurari a competitiei pentru toate cazurile care pot aparea si care nu sunt prevazute in prezentul Regulament.



### Anexa 3

#### Informare cu privire la protecția datelor personale

**ASOCIATIA CREATIVE SPORTS**, cu sediul in Bucuresti, Str. Ghiozdanului nr. 4, Sector 1, inregistrata in Registrul Special al Asociatiilor si Fundatiilor sub nr. 95/21.09.2017, avand cod fiscal 38278145, in calitate de Operator în conformitate cu Regulamentul UE nr. 679 din 27 aprilie 2016 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și privind libera circulație a acestor date și de abrogare a Directivei 95/46/CE vă informeaza cu privire la prelucrarea datelor dvs. personale și drepturile dvs. privind această procesare în conformitate cu prevederile Regulamentului.

Datele personale colectate prin intermediul formularului de inscriere vor fi procesate în scopul derularii in bune conditii a Festivalului Hai in Tei sa 3la3!. Datele personale care sunt colectate prin formularul de inscriere vor fi procesate în scopul relațiilor cu participantii și a analizei datelor. Aceasta include cercetarea de piață, sondaje de opinie participanti, analize, segmentare participanti și realizarea profilului participantului, pentru a determina comportamentul și activitatea acestuia. De asemenea, vă vom contacta în aceste scopuri prin e-mail, SMS sau telefon. In scopurile menționate mai sus, datele dvs. vor fi stocate în baza noastră de date.

Furnizarea următoarelor date este necesară pentru a putea procesa inscrierea participantului: numele si prenumele, varsta, numărul de telefon, adresa de email. Restul datelor colectate în cadrul procesului de inscriere sunt furnizate de dvs. în mod voluntar. Nu sunteti obligați să ne furnizați aceste date personale iar aceste date nu sunt o cerință legală sau contractuală. Datele dvs. personale vor fi stocate până la momentul încetării relației cu participantul, cu excepția cazului în care avem obligația legală de a stoca în continuare datele dvs. în scopul de a le prezenta autorităților publice. Stocarea și transferul datelor dvs. personale către autoritățile publice în scopul îndeplinirii unei obligații legale se bazează în mod legal pe Art. 6 paragraful 1 teza 1 litera c) GDPR.

Asociatia Creative Sports