

LEÕES PORTO SALVO



ESPORTS

REGULAMENTO
DE UTILIZAÇÃO
GAMING ROOM



A GAMING ROOM

A Gaming Room Leões Porto Salvo Esports é o passo natural nos objetivos do Clube, que passa pelo acompanhamento das necessidades da comunidade e o facto de estarmos atentos às novas gerações e às novas tendências tecnológicas.

Esta Gaming Room é para Tod@s os sócios, atletas, e um espaço que permita o acesso a quem não tenha ou que queira ter acesso a este tipo de ambiente do Gaming e dos Esports.

- Sala preparada para jogos de Sim Racing (1 Posto).
- 5 Postos de consola Playstation
- 5 postos de PC
- Pequeno palco com fundo verde para chroma-key com PC de streaming e produção. (Estúdio de produção). Para eventos e Streaming.
- Zona Lounge - Zona de puffs com televisão e zona de carregamento de telemóveis e fichas para portáteis e Wi-fi.



REGULAMENTO

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

ARTIGO 1º Objecto

1. O presente Regulamento estabelece as normas de utilização e funcionamento da Gaming Room sita no Pavilhão Desportivo do Clube Recreativo Leões de Porto Salvo (C.R.L.P.S.).

ARTIGO 2º Finalidade

1. A Gaming Room do C.R.L.P.S., é uma infra-estrutura criada com o objetivo de ser um local onde se pode ter acesso à tecnologia do Gaming e dos Esports, além da produção de conteúdos digitais. Permite o acesso informal a todos os sócios, atletas, e quem queira ter acesso a este tipo de tecnologia. Um espaço que permite democratizar o gaming e os esports, demonstrando que existem valências muito positivas na prática em comunidade dos videojogos, com o desenvolvimento cognitivo de várias soft skills importantes para as etapas escolares e mesmo para o aumento de literacia digital importante para o mercado de trabalho.

ARTIGO 3º Descrição

1. A Gaming Room do C.R.L.P.S., é constituída por um espaço que tem 4 áreas dedicadas diferenciadas; Um zona de Sim Racing com um simulador de desportos automóveis, uma zona com 10 postos com Consolas e Computadores para a prática de vários títulos de videojogos, uma zona lounge onde se pode descansar, ver televisão, com wi-fi e postos de carregamento para telemóveis e portáteis, e também uma zona Streaming, com um pequeno palco e backdrop em Chroma Key para poder ser possível ações de formação, apresentações, e transmissões em streaming.

CAPITULO II

ADMINISTRAÇÃO E FUNCIONAMENTO

ARTIGO 4º

Entidade Gestora

1. O equipamento referido no artigo anterior é gerido e administrado pelo C.R.L.P.S., salvo no caso de cessão a outra entidade pública ou privada.

ARTIGO 5º

Funcionamento

1. A Gaming Room do C.R.L.P.S., no seu funcionamento e utilização, fica subordinado ao disposto no presente regulamento.
2. Nele se estabelecem os direitos e os deveres dos utentes desta infra-estrutura, bem como a forma de execução de todos os serviços respectivos.
3. Os horários de funcionamento sob reserva prévia da Gaming Room do C.R.L.P.S., são da responsabilidade do clube.
4. As datas de abertura e encerramento das instalações, assim como o horário previsto poderão ser alterados pelo C.R.L.P.S., nas situações abaixo discriminadas:
 - a. Realização de obras de manutenção e/ou beneficiação dos equipamentos e instalações;
 - b. Ações de Formação do pessoal de serviço;
 - c. Bootcamps e eventos dedicados;
 - c. Sempre que seja considerado conveniente;
5. O funcionamento da Gaming Room do C.R.L.P.S. é da responsabilidade do clube.

ARTIGO 6º

Material

1. O material informático, mobiliário e acessórios presentes na Gaming Room constituem propriedade do C.R.L.P.S., podendo ser utilizado pelos utentes, com distribuição e supervisão dos responsáveis
2. O material, propriedade do C.R.L.P.S. só poderá ser utilizado para os fins a que se destina e, no final da sua utilização, devolvido ao responsável que se encontre na Gaming Room em perfeitas condições.
3. Os responsáveis pela utilização não devem permitir o arrastamento dos equipamentos ou materiais no solo, de forma a evitar problemas nas configurações, o piso ou nos próprios equipamentos.
4. O material pertencente a clubes, sócios e outras entidades que utilizam as instalações é da sua inteira responsabilidade.

CAPÍTULO III

UTILIZAÇÃO

ARTIGO 7º

Utilização Anual

1. Sem prejuízo no disposto no ponto 4 do Artigo 5º, Capítulo II, a Gaming Room do C.R.L.P.S. funcionará durante todo o ano.
2. Não obstante, mediante observação das taxas de ocupação e em caso de justificação comprovada, o C.R.L.P.S. reserva-se o direito de encerrar esta instalação durante o mês de Agosto e/ou reduzir o horário de abertura ao público.

ARTIGO 8º

Horário de Utilização

1. O período normal de utilização da Gaming Room do C.R.L.P.S. decorre todos os dias mediante reserva prévia e disponibilidade:

ARTIGO 9º

Tipos de Utilização

1. Consideram-se estes tipos de utilização:

- a. Acesso Geral – Acesso ao espaço deve ser feito com reserva prévia na secretaria e segundo disponibilidade .
- b. Treinos das equipas do Leões Porto Salvo Esports - o acesso pode ser condicionado nesse momento ao público em geral.
- c. Ações de Formação, Visistas de Estudo, Criação de Conteúdos, Bootcamps, e outros eventos - a responsabilidade da gestão da sala será estipulada segundo o caso.

ARTIGO 10º

Pedidos de utilização

1. A utilização pode assumir a modalidade gratuita ou onerosa.

2. Os pedidos de utilização devem ser dirigidos, ao C.R.L.P.S., do seguinte modo:

- a) Até 15 dias antes para situações de Ações cooperativas, empresariais, aluguer de equipas, bootcamps, team building, etc.
- b) Até 24 horas antes da utilização, no caso de ser uma situação pontual;

3. Em ambos os casos, o requerente deve referir a finalidade do acesso, o período horário de utilização das instalações, número previsto de pessoas que vão aceder, bem como a identificação da pessoa responsável pelo grupo/equipa utilizadora.

4. O pedido de utilização pressupõe a aceitação e o cumprimento do presente regulamento.

ARTIGO 11º

Taxa de utilização e prazos de pagamento

1. Em caso de cedência onerosa do equipamento a taxa a cobrar pode variar consoante o tempo de utilização, a finalidade da ocupação e o grupo requisitante (sócio ou não sócio).
2. As taxas a aplicar serão aprovadas pelo C.R.L.P.S.

ARTIGO 12º

Benefícios financeiros pela utilização do pavilhão

1. Quando da utilização da Gaming Room do C.R.L.P.S. advier ao requisitante benefícios financeiros, nomeadamente por acções de cobrança de bilhetes, de venda de serviços, de publicidade ou de transmissão televisiva de determinado evento, poderá ser cobrada uma taxa adicional.
2. Quando se verificarem filmagens de competições com carácter comercial, poderá também ser cobrada uma taxa adicional.

ARTIGO 13º

Utilização Máxima

1. O número máximo de utentes na Gaming Room deve ser supervisionado pelo responsável técnico da infra-estrutura em coordenação com o responsável pela actividade, tendo em consideração as faixas etárias presentes e o tipo de actividade desenvolvida.

ARTIGO 14º

Fins Extra Desportivos

1. Os pedidos de utilização do Pavilhão Desportivo do C.R.L.P.S. para fins extra gaming e esports serão devidamente analisados pelo C.R.L.P.S. e a sua autorização poderá ter por base a realização de um protocolo entre o C.R.L.P.S. e a entidade requerente.

CAPÍTULO IV

DIREITO DE ADMISSÃO

ARTIGO 15°

Autorização de permanência

1. O C.R.L.P.S. reserva-se o direito de não autorizar a permanência nas instalações de utentes que desrespeitem as normas de utilização constantes deste Regulamento e que perturbem o normal desenrolar das actividades.

ARTIGO 16°

Regras de Utilização

1. Só é permitida a utilização das instalações e permanência na Gaming Room aos utentes que respeitem a seguintes regras:

- a. Não está permitido fumar, beber ou comer na Gaming Room;
- b. Não mudarem de local o material que está presente na sala;
- c. Respeitar o silêncio necessário na sala;
- d. Ter um comportamento de máxima correcção;
- e. Seguir, rigorosamente, as instruções que são dadas pelo pessoal em serviço, no absoluto respeito pelas normas vigentes;

ARTIGO 17°

Proibição Expressa

1. Aos utentes da Gaming Room é expressamente proibido:

- a. A danificação das condições técnicas e materiais existentes;

- b. Serem portadores de recipientes de vidro ou qualquer outro objecto que possam por em causa a a segurança das pessoas e equipamentos;
- c. Fumar no interior da Gaming Room;
- d. Animais dentro da Gaming Room, à exceção de cães guias como previsto na lei;
- e. Ter atitudes comportamentais que ponham em causa os valores da cidadania, espírito desportivo e de segurança;

ARTIGO 18º

Sanções

1. O incumprimento propositado do estipulado nos artigos anteriores (16º e 17º) implica a exclusão imediata da instalação do(s) prevaricador(es), pelos funcionários responsáveis e em caso de reincidência, levará à proibição da entrada nas instalações pelo prazo mínimo de 15 dias.
2. Em casos considerados graves, e por deliberação do C.R.L.P.S., pode o mesmo suspender a utilização desta infra-estrutura por parte do(s) prevaricador(es), por período de tempo a definir, não inferior a três vezes o prazo referido no ponto anterior.
3. A detecção de infracção repetida ao disposto no nº1 do presente artigo, implica a suspensão do prevaricador por um ano e em caso de reincidência, por período superior, a definir, depois de avaliada a situação. Alterações aos períodos definidos deverão ser analisadas pelo C.R.L.P.S. ou a pedido do requerente.

ARTIGO 19º

Prejuízos Causados

1. Os danos e/ou prejuízos causados pelos utentes, propositadamente ou por incumprimento de regras de utilização, serão suportados pelos mesmos ou por quem deles for responsável.
2. O incumprimento do estipulado no ponto anterior implica a proibição de utilização das instalações até resolução da situação.

CAPÍTULO V

DISPOSIÇÕES FINAIS

ARTIGO 20º

Competência do C.R.L.P.S.

1. Compete ao C.R.L.P.S. zelar pela observância deste regulamento e pela manutenção, conservação e segurança das instalações.

ARTIGO 21º

Casos Omissos

1. Sobre todos os casos omissos, decorrentes da aplicação do presente Regulamento, decidirá o C.R.L.P.S.

ARTIGO 22º

Normas complementares

1. Para aplicação e especificação do presente Regulamento, o C.R.L.P.S. pode estabelecer normas complementares e informações que se entendam necessárias.

ARTIGO 23º

Revisão e Anulação do Regulamento

1. O C.R.L.P.S reserva-se o direito a propor, quando for caso disso, a revisão ou anulação do presente Regulamento.

A Direcção do CRLPS



MOCHE

MATRICES

MATRICES

OEIRAS
VALLEY
PORTUGAL

MOCHE

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Playseat

Playseat



REGULAMENTO DE UTILIZAÇÃO GAMING ROOM

MARÇO 2022