

Regimento Interno dos Campeonatos Realizados no Âmbito da Política Pública da Games da SMCT

Este regimento busca regulamentar a realização dos campeonatos chamados Internaves, realizados na Arena Gamer da Nave do Engenhão.

Estes campeonatos fazem parte da política de games da SMCT e buscam incentivar as atividades games e formação de equipes de atletas de e-sports.

1. DISPOSIÇÕES GERAIS.....	2
2. REQUISITOS DE ELEGIBILIDADE PARA PARTICIPAÇÃO.....	2
3. CONDUTA E COMPORTAMENTO.....	3
4. COMPROMETIMENTO E FREQUÊNCIA.....	4
5. REGRAS ESPECÍFICAS DO JOGO.....	4
6. USO DE IMAGEM E REPRESENTAÇÃO.....	5
7. PENALIDADES.....	5
8. DISPOSIÇÕES FINAIS.....	5

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1. Este regulamento estabelece normas de conduta, participação e permanência dos atletas nas equipes de e-sports das Naves do Conhecimento, Naves Satélites e Navezinhas Cariocas.

1.2. A participação na equipe implica na aceitação integral deste regulamento.

1.3. O descumprimento das regras aqui estabelecidas implicará em sanções disciplinares.

1.4. O projeto das equipes de e-sports das Naves do Conhecimento e Navezinhas Cariocas possui caráter exclusivamente educacional, formativo e social, não gerando qualquer transferência de recursos financeiros aos participantes.

1.5. A participação dos atletas nas equipes, treinamentos, atividades e competições não implica em qualquer custo financeiro aos participantes e seus responsáveis.

1.6. A participação no projeto não caracteriza vínculo empregatício, trabalhista, contratual ou remuneratório entre os participantes, a Organização Social responsável, a Nave do Conhecimento, a Navezinha Carioca ou a Secretaria Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação.

1.7. As redes sociais oficiais das equipes serão administradas e regulamentadas pelas assessorias de comunicação das Organizações Sociais responsáveis pelas unidades, observando as diretrizes institucionais da Secretaria Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação.

1.8. As equipes são compostas por 5 jogadores oficialmente, podendo ter 03 (Três) reservas para reposição, desde que seja avisado com antecedência a gestão do campeonato.

2. REQUISITOS DE ELEGIBILIDADE PARA PARTICIPAÇÃO

2.1. Para integrar a equipe, o atleta deverá:

- Ter idade adequada à exigência etária de cada plataforma de jogos, em estrito alinhamento com o ECA DIGITAL;
- Ter participado de no mínimo 3 atividades educativas no período de 3 meses anteriores ao torneio;
- Demonstrar interesse, comprometimento e disponibilidade para treinos e competições;
- Possuir autorização do responsável caso seja menor de 18 anos.
- Cumprir integralmente este regimento.

2.2 Todos os participantes devem estar cientes de que representam um projeto público, devendo manter postura ética, respeitosa e responsável dentro e fora do ambiente de jogo.

3. CONDUTA E COMPORTAMENTO

3.1. É exigido de todos os atletas:

- Manter comportamento adequado e agir de acordo com os valores éticos e princípios estabelecidos neste regimento. O respeito mútuo, a integridade e a honestidade são fundamentais para o desenvolvimento de uma comunidade de e-sports ética e inclusiva.
- Respeito a colegas, adversários, instrutores, equipe organizadora e público;
- Postura colaborativa e espírito esportivo;
- Uso adequado da comunicação em qualquer ambiente (jogo, Discord, redes sociais ou presencial).

3.2. É terminantemente proibido com pena de exclusão do jogador da equipe:

- Ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa privada ou grupo de pessoas por meio de palavras ou ações depreciativas, discriminatórias ou desrespeitosas por causa de raça, cor da pele, etnia, origem nacional ou social, gênero, idioma, religião, orientação sexual, opinião política ou de outro tipo, situação financeira, nascimento ou outro estado;
- Agressões verbais ou físicas;
- Ameaças à integridade de qualquer pessoa;
- Assédio moral ou sexual;

3.3 É terminantemente proibido com pena de suspensão da equipe por até 1 ano:

- Discussões diretas ou indiretas;
- Uso das redes sociais pessoais com teor competitivo ou provocativo;
- Premeditar ações prejudiciais a elegibilidade de outros integrantes do campeonato;
- Fazer, publicar, comentar ou apoiar qualquer declaração ou ação que tenha ou esteja designada a ter um efeito prejudicial ou danoso para os interesses da Secretaria Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação;
- Oferecer presentes a um jogador, treinador, diretor, organizadores ou suporte de qualquer modalidade por serviços que beneficiem nos resultados de qualquer competição;
- Qualquer acordo ou ação entre 2 ou mais jogadores ou equipes para deixar os adversários em desvantagem ou se beneficiar de um resultado em qualquer competição ou modalidade administrada pela Organização.
- Danos intencionais aos equipamentos, mobiliários ou estruturas utilizadas no evento;
- Falsificação de documentos, autorizações ou informações cadastrais;
- Venda de uniforme do time ou material oriundo desta política pública;

3.4 É terminantemente proibido com pena de advertência:

- Incentivo a tumultos, perseguições virtuais, ataques coordenados ou assédio contra participantes;

- Usar linguagem obscena, vulgar ou injuriosa nas dependências do equipamento público;
- Em caso de discordância, conflito, denúncia ou questionamento relacionado às partidas, os atletas deverão encaminhar a situação exclusivamente à organização do evento, sendo vedado qualquer tipo de discussão direta, provocação ou tentativa de resolução com atletas ou representantes de outras equipes.
- Discussões leves ou desentendimentos sem ofensas graves;
- Saída momentânea de partidas ou salas sem comunicação prévia;
- Condutas antidesportivas de menor gravidade que não configurem ofensa grave ou discriminação.
- Participação em apostas relacionadas às partidas do campeonato;
- Provocações ou “trash talk”;

3.5 É terminantemente proibido com pena de desclassificação da equipe:

- Qualquer tentativa de manipular ou influenciar os resultados das competições, seja por meio de acordos prévios, combinação de resultados ou qualquer outra forma de trapaça;
- Utilização de jogadores irregulares, não inscritos ou não autorizados pela organização;
-

3.6 A recorrência de cada punição requer a aplicação da punição superior.

3.7 Casos não previstos serão resolvidos pelo colegiado organizador formado pela Secretaria Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação, Gestão da Arena e Organizações Sociais.

4. COMPROMETIMENTO E FREQUÊNCIA

4.1. Para participar de um campeonato, o atleta deve:

- Comparecer aos treinos agendados;
- Justificar ausências com antecedência;
- Participar ativamente das atividades propostas.

4.2. Faltas recorrentes sem justificativa podem resultar em:

- Advertência;
- Substituição na equipe.

5. REGRAS ESPECÍFICAS DO JOGO

5.1. É obrigatório:

- Utilizar conta regular, sem histórico de punições graves;
- Respeitar as regras oficiais do jogo;
- Não utilizar hacks, cheats ou qualquer software ilegal;

5.2. É proibido:

- Uso de contas alternativas para vantagem indevida (smurfing);
- Abandono de partidas sem justificativa;
- Um jogador não pode participar por duas equipes distintas simultaneamente;
- O técnico do time não pode ser um dos jogadores e só poderá passar instruções nos tempos técnicos ou intervalos;
- Substituição durante a partida;
- Os jogadores não devem usar o chat do jogo, a comunicação durante a partida está limitada ao seu time.

5.3. O descumprimento poderá resultar em:

- Advertência coletiva;
- Desclassificação da equipe.

6. USO DE IMAGEM E REPRESENTAÇÃO

6.1. O atleta autoriza o uso de sua imagem para fins institucionais e divulgação do projeto:

6.2 Em eventos e competições, o atleta deve:

- Utilizar linguagem adequada;
- Manter postura respeitosa;
- Evitar qualquer comportamento inadequado e descompatibilizado que prejudique a imagem da Nave do Conhecimento.

7. PENALIDADES

7.1. As penalidades serão aplicadas conforme a gravidade da infração:

7.2

- Advertência verbal ou escrita
- Suspensão (até 2 meses)
- Exclusão da equipe

7.3 Em caso de reincidência, o atleta poderá ser desligado da equipe.

8. DISPOSIÇÕES FINAIS

8.1. Situações não previstas serão analisadas pela coordenação da Nave do Conhecimento ou da Navezinha Carioca, pela Organização Social responsável pela unidade ou pela Secretaria Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação.

8.2. Este regimento pode ser revisado e/ou modificado conforme necessidade, para garantir a integridade das competições e o bem-estar de todos os participantes. As alterações serão comunicadas de forma adequada.