



MADALENA 2017 LAN 28 a 30 abril

lan party Let's Play

The central graphic is a teal rectangle with a pattern of faint, light-colored icons related to gaming, such as controllers, steering wheels, and joysticks. The text is arranged in two lines. The top line features the word "MADALENA" in a large, yellow, stylized font with black outlines, followed by "2017" in a smaller yellow font, "LAN" in a yellow font with black outlines, and "28 a 30 abril" in white. The bottom line features "lan party" in a large white font and "Let's Play" in a yellow font with black outlines.

REGULAMENTO



REGULAMENTO MadLAN 2017

CAPÍTULO I - Condições Legais

Artigo 1.º

A participação no MadLAN 2017 está condicionada pela aceitação dos presentes termos e condições, sendo que, em caso de não concordância, não deverá ser efetuada a inscrição.

Artigo 2.º

A organização da MadLAN 2017 assegura o funcionamento das infraestruturas necessárias à realização do evento.

Artigo 3.º

1 - A partilha de ficheiros ou de outros conteúdos objeto de proteção legal poderá constituir ilícito criminal.

2 - Cada utilizador é responsável pela informação armazenada no seu computador e pela sua disponibilização na rede.

3 - A organização não se responsabiliza pelo conteúdo dos ficheiros partilhados, enviados ou recebidos e cópias não autorizadas (quer sejam software, áudio, vídeo ou outro formato).

CAPÍTULO II - Inscrições

Artigo 4.º

As inscrições são gratuitas.

Artigo 5.º

1 - Podem inscrever-se todos os indivíduos com idade igual ou superior a 14 anos.

2 - Os indivíduos com idades compreendidas entre os 14 e 18 anos deverão obrigatoriamente fazer-se acompanhar de um termo de responsabilidade.

Artigo 6.º

1 - Todos os participantes deverão efetuar uma pré-inscrição em www.cm-madalena.pt, no formulário disponibilizado para o efeito.

2 - Todos os documentos (regulamento, termo de responsabilidade, etc) estão disponíveis para download em www.cm-madalena.pt.

Capítulo III – Direito de Admissão

Artigo 7.º

1 - À organização reserva-se o direito de admissão dos participantes no evento.

2 - A validação da inscrição de cada participante será feita à entrada do recinto, mediante a apresentação do Bilhete de Identidade ou Cartão de Cidadão e termo de responsabilidade (no caso de participantes menores de idade), devidamente assinado.

CAPÍTULO IV – Dados Pessoais

Artigo 8.º

Os dados cedidos pelos participantes destinam-se apenas à organização do evento e não serão facultados a terceiros.

CAPÍTULO V – Direitos dos Participantes

Artigo 9.º

Cada participante inscrito terá direito a:

- a) Cartão de identificação;
- b) Um posto para instalar o seu computador;
- c) Um cabo de rede;
- d) Uma tomada de corrente elétrica;
- e) Participação nas atividades e eventos programados;
- f) Livre circulação pelo espaço do evento;
- g) Acesso a todas as infraestruturas disponibilizadas (zona de dormidas, casas de banho e duches).

CAPÍTULO VI – Atividades

Artigo 10.º

A MadLAN 2017 disponibilizará torneios de LOL – League of Legends, CS GO – Counter-Strike: Global Offensive, OverWatch, HearthStone: Heroes of Warcraft, Fifa 17 e Mortal Kombat.

Artigo 11.º

Os participantes da MadLAN 2017 terão direito a se integrar em todas as atividades do evento, dentro das condições estipuladas para cada uma.



Artigo 12.º

1 - À organização reserva-se o direito de cancelar, modificar ou alterar qualquer atividade que decorra durante o evento, sem aviso prévio.

2 - As alterações, cancelamentos ou mudanças serão anunciadas, mediante publicação na página www.cm-madalena.pt e anúncio através de sistema sonoro no decorrer do evento.

CAPÍTULO VII – Atribuição de Prémios

Artigo 13.º

O prémio a atribuir no âmbito dos torneios de LOL - League of Legends, CS GO – Counter-Strike: Global Offensive, OverWatch, HearthStone: Heroes of Warcraft, Fifa 17 e Mortal Kombat será deliberados em reunião do executivo camarário.

CAPÍTULO VIII - Equipamento

Artigo 14.º

1 - Para a participação na MadLAN 2017 é obrigatório:

- a) Desktop (com monitor) ou laptop (com placa de ethernet);
- b) Todos os cabos de ligação;
- c) Ficha tripla (exceto para quem utiliza portátil);
- d) Software para a participação nas diversas atividades.

2 – Recomenda-se também:

- a) Auscultadores;
- b) Saco cama;
- c) Bens de higiene pessoal.

3 - São expressamente proibidos:

- a) Colunas de som;
- b) Switches, hubs ou routers de rede.

4 - São permitidos acessórios como webcams, d-pads, joysticks, volantes, etc.

Artigo 15.º

1 - A organização não se responsabiliza por perda, furto ou avaria de equipamento no recinto do evento.

2 - A MadLAN 2017 contará com vigilância constante, tanto a nível de segurança como para esclarecimento de qualquer questão relacionada com os torneios, regulamentos e regras de conduta.

CAPÍTULO IX – Recinto do Evento

Artigo 16.º

- 1 - O recinto está dividido por várias áreas, a que todos os participantes têm acesso.
- 2 - Os visitantes terão o acesso vedado à zona da MadLAN 2017.

Artigo 17.º

- 1 - É permitida comida somente nas zonas reservadas para o efeito.
- 2 - É proibido o consumo de bebidas alcoólicas no recinto, sendo apenas permitido o consumo de bebidas não alcoólicas em recipientes com tampa (ex. garrafa, copo com tampa, termos, etc.).
- 3 - Não é permitido fumar no interior do recinto.
- 4 - O lixo deverá ser depositado nos contentores existentes para o efeito.

CAPÍTULO X – Normas de Atuação

Artigo 18.º

- 1 - Todos os participantes deverão cumprir as normas de funcionamento e de conduta estabelecidas pela organização.
- 2 - À organização reserva-se o direito de vedar o acesso ao recinto a quem provocar quaisquer distúrbios ou tumultos, ou a quem apresentar sinais óbvios de embriaguez.
- 3 - O participante, que tentar aceder ilicitamente aos servidores da organização ou aos computadores existentes na MadLAN 2017, será punido com a exclusão do evento.

CAPÍTULO XI - Responsabilidades

Artigo 19.º

- 1 - Os participantes devem concordar e respeitar as seguintes regras:
 - a) Acatar as decisões dos administradores dos torneios;
 - b) Não usar qualquer procedimento informático que lhes confira vantagem no confronto com o adversário;
 - c) Adotar um espírito de fair-play e não-violência;
 - d) Respeitar as ordens dadas pela organização;
 - e) Manter o recinto limpo e organizado.
- 2 - O desrespeito destas regras resultará em expulsão imediata do participante em questão.

CAPÍTULO XII – Violação das Regras

Artigo 20.º

1 - Um participante receberá um aviso se cometer alguma das seguintes ofensas:

- a) Usar linguagem insultuosa;
- b) Adotar um comportamento incorreto.

2 - Um participante receberá ordem de exclusão se cometer alguma das seguintes ofensas:

- a) Receber mais do que um aviso;
- b) Agir de forma violenta;
- c) Usar algum procedimento informático, que lhe confira vantagem no confronto com o adversário;
- d) Utilizar estratégias não autorizadas;
- e) Não marcar presença em algum dos encontros sem aviso prévio;
- f) Violar qualquer regra do torneio.

CAPÍTULO XIII - Omissões

Artigo 21.º

Omissões

As situações não contempladas no presente regulamento serão resolvidas, caso a caso, pela organização.