

NORMAS E PROCEDIMENTOS – E-SPORTS

NP

ES-01

Versão

01

Emissão

08/09/26

1. Objetivo

Definir as regras de funcionamento, acesso, agendamento e uso da área de E-Sports, organizando a utilização do espaço, garantindo igualdade de acesso aos usuários, preservando os equipamentos e promovendo uma experiência segura e adequada aos Associados e demais públicos autorizados.

2. Público autorizado e acesso

2.1 A área de E-Sports poderá ser utilizada por Associados, Agregados e outros públicos autorizados pelo Clube, desde que sejam cumpridas as condições previstas nesta Norma e Procedimento.

2.2 Convidados poderão participar apenas quando acompanhados por um Associado e mediante autorização da Administração do Clube, especialmente em eventos realizados no espaço.

2.3 Crianças de até 12 (doze) anos somente poderão permanecer no espaço mediante apresentação do Termo de autorização dos pais.

2.4 A utilização dos jogos e equipamentos deverá respeitar a classificação etária indicada pelo fabricante ou apresentada no respectivo jogo.

2.5 A utilização de determinados equipamentos, serviços, fichas, eventos ou atividades está sujeita à cobrança.

2.6 Os valores e as condições aplicáveis serão aqueles estabelecidos na Tabela Vigente e divulgados pelos canais oficiais do Clube.

3. Horário de funcionamento e localização

3.1 A área de E-Sports está localizada: Torre B – 1º Andar

3.2 Horário de funcionamento: funcionará de segunda-feira a domingo, das 08h00 às 20h00.

3.3 Alterações de horário: o Clube poderá modificar o horário de funcionamento, desde que a alteração seja comunicada previamente pelos canais oficiais.

4. Estrutura e funcionamento

4.1 A área de E-Sports conta com os seguintes equipamentos e ambientes:

- a) PCs Gamer de alto desempenho;
- b) Simuladores de Automobilismo;
- c) Simuladores de Golfe;
- d) espaço de Realidade Virtual;
- e) consoles PlayStation 5;
- f) Pinballs; e
- g) área de convivência.

4.2 A utilização do espaço e equipamentos poderá ocorrer nas seguintes formas:

- a) mediante reserva realizada pelo Concierge ou pelo aplicativo oficial do Clube;
- b) por ordem de chegada no balcão de atendimento, conforme disponibilidade; ou
- c) durante eventos organizados ou previamente autorizados pelo Clube.

5. Agendamento

5.1 Os agendamentos poderão ser feitos pelo Concierge ou pelo aplicativo oficial do Clube com até 7 (sete) dias de antecedência.

5.2 Os pedidos para uso dos equipamentos no mesmo dia poderão ser feitos diretamente no balcão de atendimento, conforme a disponibilidade e pagamento da ativação do plano.

5.3 O uso dos equipamentos da área de E-Sports seguirá as condições de acesso, franquias e limites do plano de ativação contratado pelo Associado, conforme a Tabela Vigente divulgada nos canais oficiais do Clube.

5.4 De segunda a quinta-feira, os Associados poderão usar os equipamentos sem custo adicional, desde que haja disponibilidade para agendamento e sejam respeitados o tempo de cada sessão, a capacidade operacional do espaço, a lista de espera e as demais regras desta Norma e Procedimento.

5.5 Às sextas-feiras, aos sábados, domingos e feriados, serão aplicados os limites diários de uso previstos no plano contratado pelo Associado, conforme a Tabela Vigente.

5.5.1 Os limites poderão ser definidos separadamente para cada categoria de equipamento ou atividade, incluindo:

a) PCs Gamer e consoles;

b) Realidade Virtual;

c) Simuladores de Automobilismo;

d) Pinballs; e

e) mesas e outros recursos disponíveis para uso livre.

5.5.2 O uso de uma modalidade não reduzirá a franquias disponível para outra, exceto quando a Tabela Vigente indicar expressamente o contrário.

5.6 Ao atingir o limite de uso do plano, o Associado poderá contratar períodos, sessões ou fichas adicionais, se disponíveis, conforme os valores e as condições da Tabela Vigente.

5.7 Associados sem plano de ativação poderão usar os equipamentos mediante contratação avulsa, quando disponível, conforme os valores, os períodos de uso e as demais condições da Tabela Vigente.

5.8 Convidados poderão usar os equipamentos, desde que atendam às regras do Clube, estejam acompanhados pelo Associado responsável, efetuem o pagamento dos valores específicos da Tabela Vigente e haja disponibilidade.

5.9 A contratação de plano, período avulso ou uso por Convidado não garante a disponibilidade imediata do equipamento. Permanecem obrigatórias as regras de agendamento, capacidade, fila de espera e horário de funcionamento.

5.10 O uso dos equipamentos de Realidade Virtual e dos Simuladores de Automobilismo exigirá agendamento prévio.

5.11 Os PCs Gamer e consoles poderão funcionar em modelo híbrido, com agendamento ou atendimento por ordem de chegada, conforme a disponibilidade e a orientação da equipe responsável.

5.12 O uso dos Pinballs dependerá de fichas, na quantidade incluída no respectivo plano ou adquirida separadamente.

5.13 O Clube poderá atualizar os limites, as franquias, os valores e as condições comerciais por meio da alteração da Tabela Vigente e da divulgação nos canais oficiais, sem modificar as demais regras operacionais desta Norma e Procedimento.

5.14 Independentemente do plano contratado, o Clube poderá limitar a quantidade de reservas futuras simultâneas de cada Associado para garantir a disponibilidade e a igualdade de acesso aos equipamentos. Após utilizar uma reserva, o Associado poderá realizar um novo agendamento, conforme as demais condições aplicáveis.

6. Reserva

6.1 O agendamento realizado assegurará a reserva do equipamento para o dia, horário e modalidade selecionados.

6.2 O Associado deverá apresentar-se no balcão de atendimento com até 10 (dez) minutos de antecedência em relação ao horário previsto para o início da reserva.

6.3 Será concedida tolerância máxima de 10 (dez) minutos após o horário previsto para o início da sessão.

6.4 Após o período de tolerância, a reserva será automaticamente cancelada, e o equipamento poderá ser disponibilizado para outro usuário ou para atendimento da lista de espera, quando houver.

6.5. As sessões e os períodos de utilização terão a seguinte duração:

- a) Simulador de Golfe: 45 (quarenta e cinco) minutos;
- b) Simulador de Automobilismo: 30 (trinta) minutos;
- c) Realidade Virtual: 30 (trinta) minutos;
- d) PlayStation 5: 60 (sessenta) minutos;
- e) PC Gamer: 60 (sessenta) minutos; e
- f) Pinball: utilização livre, mediante ficha.

6.5.2 Mesmo quando não houver usuários na lista de espera, o tempo máximo de utilização contínua será de 2 (duas) horas consecutivas.

6.6 Após esse período, o usuário deverá encerrar a utilização e realizar uma nova reserva, observada a disponibilidade do equipamento.

6.7 A lista de espera para utilização dos equipamentos será organizada diretamente no balcão de atendimento.

6.8 A liberação dos equipamentos seguirá a ordem de registro dos usuários na lista de espera, observada a disponibilidade existente.

6.9 Quando houver usuários aguardando na lista de espera, não será permitida a renovação imediata da sessão.

6.10 Encerrado o período reservado, o equipamento será disponibilizado ao próximo usuário registrado na lista de espera.

6.11 O cancelamento realizado com antecedência mínima de 12 (doze) horas não resultará na aplicação de penalidade.

6.12 O cancelamento realizado entre 12 (doze) e 2 (duas) horas antes do início da sessão resultará em advertência.

6.13 O cancelamento realizado com menos de 2 (duas) horas de antecedência será considerado não comparecimento.

6.14 O não comparecimento à sessão reservada estará sujeito às seguintes medidas:

- a) primeira ocorrência: advertência;
- b) segunda ocorrência: bloqueio para realização de novos agendamentos pelo período de 7 (sete) dias; e
- c) terceira ocorrência: bloqueio para realização de novos agendamentos pelo período de 30 (trinta) dias.

7. Equipamentos

7.1 Todos os equipamentos disponibilizados na área E-Sports integram o patrimônio do Clube e deverão ser utilizados exclusivamente para as finalidades a que se destinam.

7.2 Os equipamentos deverão ser utilizados de acordo com as orientações fornecidas pela equipe responsável pelo espaço.

7.3 Os usuários deverão manusear os equipamentos de forma adequada, preservando sua integridade, funcionamento e condições de uso.

7.4 Não será permitido:

- a) instalar softwares ou aplicativos;
- b) alterar as configurações dos equipamentos;
- c) conectar dispositivos não autorizados;
- d) desligar os equipamentos sem autorização;
- e) desconectar cabos;
- f) alterar a posição dos simuladores;
- g) modificar volantes, controles ou demais componentes; ou
- h) substituir ou trocar periféricos.

7.5 Qualquer ajuste, configuração ou intervenção nos equipamentos somente poderá ser realizada por colaboradores autorizados pelo Clube.

7.6 Qualquer irregularidade, falha ou dano identificado deverá ser comunicado imediatamente à equipe responsável pelo espaço.

7.7 O usuário não deverá tentar corrigir falhas, desmontar componentes ou realizar qualquer tipo de intervenção nos equipamentos.

8. Eventos

8.1 A área de E-Sports poderá ser utilizada para eventos organizados ou previamente autorizados pelo Clube.

8.2 Durante os eventos, a participação de Convidados dependerá do acompanhamento por um Associado, da contratação junto ao departamento de eventos e autorização da Administração do Clube.

8.3 A utilização dos equipamentos durante os eventos deverá respeitar as orientações e condições estabelecidas pelo Clube para cada atividade.

9. Responsabilidades e penalidades

9.1 O Associado será responsável pela utilização adequada dos equipamentos e pelo cumprimento das orientações fornecidas pela equipe de E- Sports.

9.2 O Associado será responsável pela conduta e pelo cumprimento das regras por seus Agregados e Convidados durante a permanência no espaço.

9.3 Se for comprovado que o dano resultou de mau uso, uso inadequado ou violação das regras estabelecidas nesta Norma e Procedimento, o responsável poderá ser obrigado a reembolsar o Clube pelos prejuízos causados.

9.4 O descumprimento das regras de agendamento, cancelamento, apresentação no balcão, não comparecimento ou utilização dos equipamentos poderá resultar em advertência, bloqueio temporário para realização de reservas e aplicação das demais penalidades previstas nas normas do Clube.

10. Disposições Finais

10.1 A utilização da área de E- Sports implica na ciência e aceitação das regras previstas nesta Norma e Procedimento.

10.2 As informações sobre horários, disponibilidade, valores, eventos e alterações operacionais serão divulgadas pelos canais oficiais do Clube.

10.3 Os usuários deverão seguir as orientações dos colaboradores responsáveis durante todo o período de permanência no espaço.

10.4 Os casos não previstos nesta Norma e Procedimento serão analisados pela Administração do Clube, observadas as disposições do Estatuto Social, do Regulamento Interno e dos demais documentos oficiais aplicáveis.