

# LanParty XVI (5/abril/2022)

A **Lan Party XVI** terá o seu início às **12 horas do dia 5 de abril** e termina às **20 horas do mesmo dia**.

## Inscrições:

Os formulários das inscrições podem ser adquiridos na entrada da escola, junto dos alunos do **12ºM** ou junto dos professores de informática. Depois de preenchidos, **só podem ser entregues aos professores de Informática**, até ao final da manhã dia **1 de abril** (6ª feira).

As inscrições estão limitadas ao espaço existente pelo que a seriação dos candidatos será bastante rigorosa. Seguirá os critérios definidos e aprovados pelos professores de Informática que incluem, entre outras, classificações obtidas no 1º período e menor número de faltas.

A receção dos participantes ocorrerá entre as **8h30 e as 10h00 do dia 5 de abril** junto das salas de informática, no **Piso 0**. Será atribuído um número ao participante para posteriormente saber onde será colocado no espaço definido para a **Lan Party XVI** (Sala de Conferências – Piso 1).

Quem não “validar” a presença **até às 10h00 ficará excluído** e poderá ser substituído por elementos suplentes (se existirem).

Os equipamentos dos alunos ficam à guarda da organização até à hora de início da atividade. A partir das **11h será afixada uma listagem com a distribuição dos participantes** pelo local da atividade, momento a partir do qual os participantes podem recolher os equipamentos no piso 0 e instalá-los no espaço que lhes foi atribuído. No entanto, **só podem ligar as máquinas com autorização expressa da organização** (questões de segurança/sobrecarga provocada por elevado número de equipamentos a serem ligados em simultâneo).

## Regulamento

### Condições:

A participação na **Lan Party XVI** está condicionada à aceitação das condições a seguir referidas e à integral aceitação das indicações dos elementos da organização que eventualmente venham a ser dadas ao longo da realização do evento.

A organização colocará ao dispor dos participantes as infraestruturas necessárias à instalação dos computadores (rede elétrica e cabos de rede), mas não se responsabiliza por quaisquer perdas ou danos causados ao material de cada participante.

A organização não se responsabilizará pelos objetos pessoais dos participantes nem pelo seu equipamento no período compreendido entre as **12:00h e as 20:00h do dia 5 de abril**. Cada participante terá de zelar pelos seus bens.

### Inscrições:

Os formulários das inscrições encontram-se na **entrada da escola**, com os alunos do **12ºM** e com os professores de informática.

Só serão aceites as inscrições que incluam a autorização dos Encarregados de Educação, devidamente preenchida e assinada.

Por existir limitação do número de participantes (questões físico-espaciais), poderá existir a necessidade de aplicar critérios de seleção.

Os alunos podem inscrever-se de forma individual ou em equipa para participar no torneio. O número de equipas está bastante limitado, para ser possível realizar todas as rondas no espaço temporal para a realização da **Lan Party XVI**.

## **Direito de admissão:**

A organização da **Lan Party XVI** reserva o direito de admissão dos participantes do evento. Apenas serão autorizados a participar alunos da ESSMM.

A participação na **Lan Party XVI** implica que cada aluno traga o seu próprio equipamento informático. Pode acontecer, em casos muito excecionais e analisados individualmente, que a escola disponibilize algum equipamento informático.

O equipamento informático pode ser um computador portátil (preferencialmente), um desktop ou uma consola com todos os periféricos necessários ao seu funcionamento. Contudo, ficarão sujeitos à disponibilidade de espaço para o equipamento que pretendem usar.

Cada aluno só pode entregar uma inscrição e em cada inscrição só pode ser indicado um tipo de equipamento informático.

## **Direitos dos participantes:**

Cada participante terá direito a um local, definido pela organização, onde será instalado o seu computador pessoal, com um cabo de rede e tomadas de corrente necessárias para o equipamento que traz para o evento.

Cada participante será colocado em função do equipamento e, eventualmente, em função da equipa (clã) a que pertence, se estiver inscrito para participar no jogo do Counter-Strike GO, **não sendo permitida a alteração do local atribuído.**

## **Normas de atuação / Deveres dos participantes:**

Todos os participantes deverão cumprir as normas de funcionamento e comportamento que sejam estabelecidas pela organização.

- O uso de colunas é proibido, contudo o uso de auriculares é facultativo;
- O dano de material das instalações é punível com o pagamento de uma coima com valor correspondente;
- A organização não se responsabiliza por qualquer material desaparecido ou extraviado no decurso da atividade;
- Os participantes deverão ter um comportamento social digno e responsável;
- Não é permitido o uso de cadeirões;

• **Durante o desenrolar de toda a atividade, os alunos estão vinculados aos deveres e direitos plasmados no Estatuto do Aluno e no Regulamento Interno da Escola.**