



CÍRCULO MILITAR DE SÃO PAULO

NORMAS INTERNAS

NI – Nº 002/DirSoc

ESPAÇO TEEN



CÍRCULO MILITAR DE SÃO PAULO

Normas Internas

Normas Internas – Nº 002/DirSoc – ESPAÇO TEEN

NORMAS INTERNAS – ESPAÇO TEEN

1. HIERARQUIA DE NORMAS

a. A normatização existente no Círculo Militar de São Paulo (CMSP) segue a seguinte hierarquia:

- 1) Estatuto Social – 1º nível;
- 2) Regulamento Geral – 2º nível;
- 3) Regimento Interno de Diretoria – 3º nível; e
- 4) Norma Interna – 4º nível.

b. Em eventual conflito que possa existir, valerá, sempre, o previsto na Norma de “maior” nível.

c. As Normas Internas são documentos normatizadores das diversas atividades e da utilização dos espaços do clube e seguem o previsto nos incisos II, III, IV e VIII do Art. 12 do Estatuto Social, do § 3º do Art. 44 e dos incisos XIV e XV do Art. 46, tudo do Regulamento Geral.

2. FINALIDADE

O Espaço Teen tem a finalidade de oferecer um ambiente seguro e inclusivo onde os adolescentes podem se envolver em atividades que promovem a interação social e recreativa.

3. GESTÃO

A gestão do Espaço Teen está vinculada à Diretoria Social.

4. INSTALAÇÕES

O Espaço Teen está localizado na Alameda dos Esportes.

Compõem a Sala Teen os seguintes jogos:

a. **Ping Pong:** é um esporte em que jogadores usam raquetes para golpear uma bola sobre uma mesa dividida por uma rede, buscando marcar pontos, trazendo benefícios como a melhoria da coordenação motora, aumento da concentração e reflexos, promoção da atividade física, desenvolvimento de habilidades sociais e estímulo ao pensamento estratégico;

b. **Air hockey:** é um jogo de mesa rápido onde os jogadores usam tacos para marcar gols em um disco deslizante, promovendo coordenação, reflexos rápidos e habilidades sociais entre os jovens;

c. **Pebolim:** é um jogo de mesa onde jogadores controlam bonecos em barras giratórias para simular uma partida de futebol e marcar gols no adversário. Melhora a coordenação motora, promove o trabalho em equipe e desenvolve habilidades estratégicas nos jovens;

d. **Sinuca:** é um jogo de mesa onde os jogadores usam tacos para acertar bolas em buracos, melhorando coordenação, precisão e estratégia;



CÍRCULO MILITAR DE SÃO PAULO

Normas Internas

- e. **PlayStation 5:** é um console de videogame de última geração que oferece gráficos avançados, tempos de carregamento rápidos e uma ampla variedade de jogos, proporcionando entretenimento e experiências imersivas aos jogadores.

5. HORÁRIOS DE FUNCIONAMENTO

- a. Terça-feira: Das 12h às 21h;
- b. Quarta e quinta-feira: Das 11h às 21h;
- c. Sexta-feira e Sábado: Das 12h às 22h;
- d. Domingo e feriado: Das 10h às 16h.

6. RESPONSABILIDADES

- a. O espaço é destinado ao lazer dos associados de 11 (onze) até 17 (dezesete) anos.
- b. A utilização do espaço é exclusiva dos associados.
- c. É obrigatório que todos os frequentadores se identifiquem preenchendo uma lista com matrícula e nome completo.
- d. É de responsabilidade do frequentador o cuidado com os pertences pessoais levados para o Espaço Teen, e não dos monitores.
- e. Deverão ser obedecidos os padrões de comportamento e segurança usual do CMSP, cabendo medidas disciplinares quando for o caso;
- f. O Espaço Teen possui capacidade máxima para atender simultaneamente 20 (vinte) associados, devido às limitações do espaço físico.

7. PROIBIÇÕES

- a. É expressamente proibida a utilização das instalações do Espaço Teen por convidados ou não-sócios;
- b. É proibido o consumo de quaisquer alimentos ou bebidas nas instalações, exceto água;
- c. É proibida a prática de comportamentos como gritos, xingamentos, palavrões ou brincadeiras ofensivas aos frequentadores da sala e monitores.
- d. Nenhum objeto poderá ser retirado da sala, exceto livros e revistas da Circuloteca.
- e. Não será permitida a entrada e permanência de adultos nas dependências do Espaço Teen.



CÍRCULO MILITAR DE SÃO PAULO

Normas Internas

8. REGRAS DOS JOGOS

a. Ping Pong:

- Jogadores: 2 (dois) jogadores em partidas de 5 (cinco) pontos, permanecendo o ganhador;
- Tempo estimado: 2 min por partida;
- Disputa de saque somente na primeira partida;
- O jogo termina quando um dos dois jogadores alcança 5 (cinco) pontos; por exemplo, se o jogo estiver empatado em 4x4, o próximo ponto decide o vencedor;
- Não é permitido “cortadas” nas partidas;
- O Vencedor permanece na mesa.

b. Air Hockey:

- Jogadores: 2 (dois) jogadores em partidas de 3 (três) pontos;
- Tempo estimado: 5 min por partida.
- O Vencedor permanece na mesa.

c. Pebolim:

- Jogadores: 2 (dois) a 4 (quatro) jogadores em partidas de 10 gols;
- Tempo estimado: 8 min por partida.
- Quando houver fila, haverá troca de todos os jogadores.

d. Sinuca:

- Jogadores: 2 (dois) a 4 (quatro) jogadores.
- Tempo estimado: 10 min por partida.
- Haverá troca de 2 ou 4 jogadores dependendo da fila para o jogo.

e. Playstation 5:

- O tempo de permanência dependerá do jogo em questão.
- Devido variedade de jogos existentes e ainda possibilidade de defeito em mídia física (CD) dos jogos presentes na sala, o tempo de cada jogo será ajustado pelos monitores da sala.

f. Os monitores têm a autoridade para recolher os jogos em caso de divergência ou discussão entre os frequentadores. Essa medida será adotada para manter a harmonia e garantir um ambiente seguro e agradável para todos.

g. As sanções e transgressões referentes ao uso do Espaço Teen estão previstas no Art 20 do Estatuto Social do Clube. Qualquer desobediência às regras será tratada de acordo com as diretrizes estabelecidas nesse artigo.



CÍRCULO MILITAR DE SÃO PAULO

Normas Internas

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

- a. As presentes Normas Internas foram elaboradas pela Diretoria Social e apresentadas pela Diretora, para aprovação, ao Presidente do Círculo Militar;
- b. Quaisquer sugestões, comunicações ou reclamações, sobre assuntos relacionados à presente Norma, deverão ser feitas por escrito (ou por e-mail) para que haja o devido registro, devendo ser direcionadas à Diretoria Social, com a devida identificação do sócio para que se possa estabelecer o diálogo e fornecer a devida resposta;
- c. A Norma mais atual e vigente é a que se encontra publicada no site do clube;
- d. Casos omissos nas presentes Normas deverão ser levados ao conhecimento dos integrantes da Diretoria Social para que possam ser analisados e, se for o caso, serem considerados para reforma destas Normas;

Círculo Militar de São Paulo, 13 de agosto de 2024.

Aprovado:

Sra Cláudia Chavez de Carvalho
Diretora Cultural

Gen Bda Manoel Morata Almeida
Presidente do Círculo Militar de São Paulo

Página de assinaturas



Carlos Romar
107.966.098-45
Aprovar



Claudia Carvalho
064.379.198-17
Signatário



Manoel Almeida
224.515.607-20
Signatário

HISTÓRICO

- 13 ago 2024** 17:56:21  **Ana Carolina Dias Matos** criou este documento. (Email: gestaocorporativa@circulomilitar.com.br)
- 14 ago 2024** 14:40:16  **Carlos Henrique Martins Romar** (Email: chmromar@gmail.com, CPF: 107.966.098-45) visualizou este documento por meio do IP 191.19.135.151 localizado em São Paulo - São Paulo - Brazil
- 14 ago 2024** 14:40:24  **Carlos Henrique Martins Romar** (Email: chmromar@gmail.com, CPF: 107.966.098-45) aprovou este documento por meio do IP 191.19.135.151 localizado em São Paulo - São Paulo - Brazil
- 14 ago 2024** 15:31:42  **Claudia Chaves de Carvalho** (Email: clau.chaves.carvalho@gmail.com, CPF: 064.379.198-17) visualizou este documento por meio do IP 200.155.171.178 localizado em São Paulo - São Paulo - Brazil
- 14 ago 2024** 15:32:54  **Claudia Chaves de Carvalho** (Email: clau.chaves.carvalho@gmail.com, CPF: 064.379.198-17) assinou este documento por meio do IP 200.155.171.178 localizado em São Paulo - São Paulo - Brazil
- 14 ago 2024** 16:43:54  **Manoel Morata Almeida** (Email: morata@circulomilitar.com.br, CPF: 224.515.607-20) visualizou este documento por meio do IP 200.155.171.178 localizado em São Paulo - São Paulo - Brazil
- 15 ago 2024** 14:20:12  **Manoel Morata Almeida** (Email: morata@circulomilitar.com.br, CPF: 224.515.607-20) assinou este documento por meio do IP 200.155.171.178 localizado em São Paulo - São Paulo - Brazil

