



Universidade Federal da Paraíba
Centro de Informática
Centro Acadêmico de Ciência da Computação - CACIC

**Regras quanto ao empréstimo dos jogos pelo Centro
Acadêmico**
Gestão 2025

27 de junho de 2025

O seguinte documento tem por objetivo especificar as regras relacionadas ao empréstimo dos jogos de tabuleiro e de cartas disponibilizados pelo Centro Acadêmico de Ciência da Computação (CACIC) para os alunos da UFPB. Essas regras visam evitar circunstâncias desagradáveis tanto para os discentes quanto para o Centro Acadêmico, bem como esclarecer quaisquer dúvidas que possam surgir durante o processo.

1 Dos jogos

O Centro Acadêmico possui um acervo de jogos de tabuleiro e de cartas, que neste documento serão referidos como *jogos*, exceto quando necessário especificar. O objetivo principal é promover a interação entre os alunos e arrecadar fundos para melhorias no ambiente acadêmico.

As normas descritas a seguir têm como finalidade assegurar o bom funcionamento desse processo, de forma agradável e minimamente burocrática para os discentes.

2 Das normas

2.1 Do empréstimo

Os alunos poderão solicitar o empréstimo de jogos por meio de uma plataforma virtual ou entrando em contato direto com o CACIC. O Centro Acadêmico se compromete a garantir o acesso ao jogo reservado, caso disponível.

Ao realizar a solicitação de empréstimo pela plataforma virtual, o aluno declara automaticamente que leu e concorda com todas as normas descritas neste documento.

2.2 Da reserva

Para efetivar o empréstimo, o aluno deverá realizar uma *reserva* prévia. A reserva consiste em um intervalo de tempo, a ser definido via plataforma virtual ou contato com o CACIC, mediante o pagamento de uma taxa simbólica proporcional à duração desejada.

A retirada e a devolução dos jogos devem ser feitas pontualmente, com tolerância de 5 minutos antes e 5 minutos depois do horário reservado. Por exemplo, se a reserva for das 14h às 15h, a retirada deve ser feita entre 13h55 e 14h05, e a devolução entre 14h55 e 15h05. Deve-se respeitar esse intervalo de tempo: não é permitido devolver o jogo em horários muito diferentes do acordado, como, considerando o exemplo anterior, às 14h30, pois isso compromete a organização e o uso por outros alunos.

Durante o período da reserva, o aluno estará com posse do jogo e deverá respeitar as normas de conduta descritas neste regulamento. O CACIC manterá o controle dos horários para evitar conflitos de uso.

2.3 Da taxa

Cada hora de reserva terá um valor previamente definido e informado na plataforma ou pelo CACIC. Os valores arrecadados serão revertidos em benefício da comunidade estudantil, contribuindo para melhorias nos espaços e eventos promovidos pelo Centro Acadêmico.

2.4 Das regras

Durante o uso do jogo, os discentes têm liberdade para utilizá-lo como desejarem, desde que respeitem as normas de convivência da Universidade. O CACIC não se responsabiliza pelo uso indevido fora dessas diretrizes institucionais. No entanto, os seguintes compromissos são exigidos:

1. **Zelar pela integridade do jogo:** É proibido danificar ou perder peças. Caso ocorra, o aluno deverá arcar com um valor de reposição equivalente a *no máximo* o custo de uma nova cópia do jogo. O CACIC utilizará esse valor exclusivamente para reposição.
2. **Cumprir o horário da reserva:** O aluno deve devolver o jogo dentro da janela de tolerância informada anteriormente. O CACIC, por sua vez, buscará agir com bom senso em situações excepcionais, evitando burocracias excessivas.
3. **Manter o jogo no Centro de Informática:** Não é permitido levar os jogos para fora das dependências do Centro. O CACIC garantirá que os jogos estejam disponíveis no local sempre que não estiverem reservados.

2.5 Das avarias e perdas

O aluno que estiver com a posse de um jogo é integralmente responsável por sua integridade durante o período da reserva. Caso ocorra qualquer tipo de avaria ou perda de peças, o discente deverá ressarcir o valor correspondente ao dano causado, limitado ao valor de aquisição de uma nova cópia do mesmo jogo.

O CACIC se compromete a utilizar esse valor exclusivamente para reposição do jogo danificado ou perdido. Em casos de desgaste natural pelo uso contínuo, a responsabilidade não recairá sobre o discente.

2.6 Do processo de aluguel

O processo de aluguel dos jogos funciona em quatro etapas principais, descritas a seguir:

1. **Pedido de reserva:** O aluno acessa a plataforma virtual (site do CACIC) e realiza um *pedido de reserva* de um dos jogos disponíveis, informando o horário de início e o horário de fim desejado para o mesmo dia.
2. **Avaliação da solicitação e pagamento:** O CACIC verificará se haverá disponibilidade de algum membro da gestão no horário solicitado para realizar a entrega do jogo. O aluno receberá um e-mail com a *aprovação* ou *rejeição* da solicitação. Em caso de aprovação, será enviado via e-mail um QR Code com a chave PIX do CACIC. O aluno deverá apresentar, no momento da retirada, o comprovante de pagamento do valor correspondente ao tempo reservado, conforme os valores estabelecidos.
3. **Retirada do jogo:** No horário reservado (considerando a tolerância de 5 minutos antes e depois), o aluno deverá comparecer ao ponto de retirada com o comprovante de pagamento e o QR Code enviado por e-mail. A entrega será feita presencialmente por um membro do CACIC.
4. **Devolução do jogo:** O aluno deverá devolver o jogo no horário combinado (também com a tolerância de 5 minutos), evitando atrasos. A não devolução dentro desse prazo poderá acarretar em penalidades, como multas ou o bloqueio temporário da conta do aluno na plataforma.

2.7 Das multas por atraso

O não cumprimento do horário de devolução do jogo poderá acarretar em multa, calculada com base no tempo excedido. A multa será composta por duas partes:

- **Valor proporcional ao atraso:** Calculado como a quantidade de horas atrasadas (arredondadas para cima) multiplicada pelo valor da hora de uso vigente no momento do empréstimo;

- **Taxa fixa:** Adicionada ao valor proporcional, conforme as seguintes condições:
 - R\$ 5,00 caso o atraso não tenha prejudicado a reserva de outro aluno;
 - R\$ 10,00 caso o atraso tenha impedido que outro aluno utilizasse o jogo conforme sua reserva.

O valor total da multa, portanto, será:

$$Multa = (\text{horas de atraso} \times \text{valor por hora}) + \text{taxa fixa (R\$5 ou R\$10)}$$

O CACIC se compromete a informar o aluno sobre o valor da multa e justificá-la, quando aplicável. O não pagamento da multa poderá resultar em suspensão temporária do acesso à plataforma de reservas.

2.8 Das suspensões de conta

O CACIC reserva-se o direito de suspender temporariamente o acesso de um aluno à plataforma de reservas, impossibilitando-o de realizar novos pedidos de empréstimo, nos seguintes casos:

- Descumprimento das normas descritas neste documento;
- Atrasos recorrentes na devolução dos jogos;
- Não pagamento de multas;
- Má conduta durante o uso dos jogos ou interação com membros do CACIC.

As suspensões terão, via de regra, curta duração e caráter educativo, podendo variar conforme a gravidade da infração. O aluno será informado por e-mail sobre a suspensão e sua justificativa.