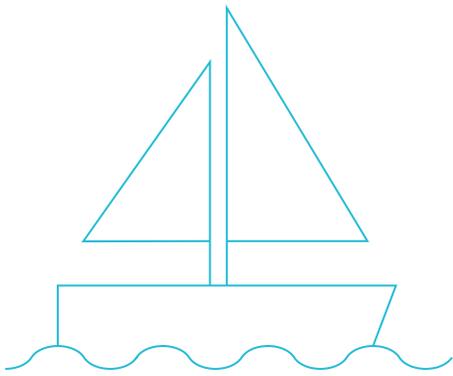




POR NOVOS MARES
JORNADAS DA ECONOMIA DO MAR

3 | 4 | 5 JUNHO _ SINES



Aporvela Project Race.

Concurso de Embarcações
Regulamento

Patrocinador_



APORVELA
ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE TREINO DE VELA

A PROVA



1. A regata decorrerá no dia 8 de Julho de 2016 a partir das 18 horas na Praia Vasco da Gama em Sines.
2. O percurso da regata será disponibilizado aos concorrentes 15 dias antes da prova.
3. As embarcações terão que estar obrigatoriamente montadas pelas equipas, no dia e no local do evento, em boxes que serão atribuídas por ordem de chegada no dia da prova no mínimo 1 hora antes da partida.
4. Todas as embarcações serão fiscalizadas por elementos da organização que impedirão a participação daquelas que estiverem em incumprimento com o presente regulamento.
5. No final da regata, as equipas deverão retirar as embarcações da água, desmontá-las nas respetivas boxes e deixar estas, o mar e a praia tão limpas quanto as encontraram.

EQUIPAS



1. Cada equipa terá no máximo 2 elementos.
2. Cada equipa só poderá participar com uma embarcação.
3. A embarcação poderá ser tripulada por apenas um dos elementos da equipa.
4. O número máximo de equipas/embarcações é de 20. Serão aceites inscrições condicionais, para além das 20 enunciadas, que por ordem de entrada da respetiva inscrição, poderão substituir alguma desistência que se verifique até ao dia da regata.
5. Cada equipa deverá atribuir um nome à respetiva embarcação, escrita de forma visível na mesma.

INSCRIÇÕES



1. As inscrições são realizadas através do preenchimento do formulário online disponível em www.techsines.com ou presencialmente nas instalações do Sines Tecnopolo até ao dia 6 de Julho às 23h59.
2. As inscrições são gratuitas.
3. Se houver equipas com nomes iguais, será acrescentado no final de cada nome um número igual ao da ordem de inscrição (ex. Nome, Nome 2, Nome 3...).



EMBARCAÇÕES



1. As embarcações deverão ter a capacidade de flutuar em repouso com os tripulantes nelas, sem nenhuma parte do corpo dos tripulantes estar submersa.
2. As embarcações terão um peso que obrigatoriamente não exceda a capacidade de transporte pelos membros da equipa, sem recurso a meios eléctricos ou mecânicos.
3. A propulsão das embarcações deverá ser humana, ou seja, a energia para mover a embarcação terá que ser provida mecanicamente pelos concorrentes.
4. Os materiais a utilizar são da escolha das equipas, desde que reutilizados, flutuantes e não necessitem de enchimentos com matérias expansíveis que lhe criem esta capacidade ou a aumentem.
5. Os materiais a utilizar na construção das embarcações não deverão ser de fácil desintegração (por exemplo esferovite) de modo a garantir a integridade da embarcação e evitar sujar a praia e o mar.
6. Poderão ser utilizados materiais mais densos do que a água (não flutuantes, por exemplo metais) mas deverão estar mecanicamente bem ligados a outros materiais flutuantes, de modo a garantir que não haja afundamento de nenhum material caso a embarcação se desintegre.
7. Não são permitidas ligações entre materiais com arames metálicos de qualquer espécie, sugerindo-se o uso de braçadeiras plásticas, cabos em corda, nylon, pano, etc.
8. Não são permitidos equipamentos náuticos de fabrico standard como por exemplo: cascos em metal, madeira, fibra ou plástico de qualquer tipo, velas, mastros, retrancas, pagaias. Todos os materiais deverão ser improvisados, por exemplo, velas a partir de tecidos, remos a partir de tábuas, etc.

SEGURANÇA



1. Todos os tripulantes deverão trazer e estar equipados com coletes salva-vidas durante a prova.
2. Todos os participantes, embora cobertos por seguro da organização, assinarão termo de responsabilidade sobre danos próprios e/ou que possam causar a terceiros que deverá ser entregue no momento da inscrição.



PRÉMIOS



1. As equipas serão classificadas pelo júri com base nos seguintes critérios:
 - Velocidade (equipa mais rápida ou que maior distância percorreu) - Pontuação 1 a 5
 - Criatividade Técnica (embarcação com construção e sistema de propulsão mais original) - Pontuação 1 a 5
 - Criatividade Artística (equipa e embarcação com decoração mais original) - Pontuação 1 a 5
 - Comportamento (espírito de equipa, camaradagem, fair-play e boa disposição) - Pontuação 1 a 5
2. Em casa de empate o elemento do júri pertencente à Aporvela terá voto de qualidade.
3. A equipa classificada em 1.º lugar terá como prémio o **embarque no veleiro Crusader na perna Lisboa/Cádiz da The Tall Ships Lisboa 2016**. Este prémio poderá ser usufruído apenas por maiores de 16 anos.
4. A equipa classificada em 2.º lugar terá como prémio **uma saída de treino de mar proporcionada pela Aporvela/Sines**. Este prémio poderá ser usufruído apenas por maiores de 14 anos.
5. A equipa classificada em 3.º lugar terá como prémio **uma viagem ao largo de Sines na caravela Vera Cruz**.
6. A todos os participantes inscritos serão oferecidas T-shirts alusivas ao evento.

CONDIÇÕES GERAIS



1. Serão desclassificadas todas as embarcações que não respeitem o presente regulamento.
2. Casos omissos serão na devida altura apreciados e decididos pela organização.

CONTACTOS



1. Todos os contactos deverão ser submetidos através do email **novosmares@sinestecnopolo.org** ou através do número **269 000 300**.





Organização _



SINESTECNOPOLO
BIC Alentejo.

Patrocinador _



APORVELA
ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE TREINO DE VELA

Media Partners _

JORNAL DA
Economia
DO Mar



Parceiros _

