

# **REGULAMENTO DA GEORACES, A GEOCORRIDA**

## **MAIS LOUCA DO MUNDO**

**Data:** 06 de Maio de 2017

**Hora:** 14h

**Local:** Rua Isaura da Cunha e Sousa, À-dos-Cães, 2670-341 Loures

**Coordenadas:** N 38º 50.740 W 009º 13.385

**Contactos:** Cláudio Cortez

**Telem:** 9628492402

**E-mail:** clcortez78@gmail.com

- 1 – INTRODUÇÃO**
- 2 – CRITÉRIOS PARA A SELECÇÃO**
- 3 – PARTICIPANTES**
- 4 – EQUIPA**
- 5 – O CARRO**
- 6 – A SEGURANÇA**
- 7 – A PROVA**
- 8 – PROVAS COMPLEMENTARES**
- 9 – A AVALIAÇÃO**
- 10 – PRÉMIOS**
- 11 – DISPOSIÇÕES GERAIS**

### **1 – INTRODUÇÃO**

1.1 – Este Regulamento serve para regular a 2ª GeoRaces – A Geocorrída Mais Louca do Mundo, a segunda competição de carros construídos por geocachers (e não só) segundo as regras deste Regulamento e os quais, organizados em equipas, irão participar numa corrida com os seus carros.

1.2 - Os carros cujos projectos forem aprovados irão descer a Rua Isaura Cunha e Sousa com cerca de 250 metros de comprimento, em À-dos-Cães, Loures, no dia 06 de Maio de 2017 (Sábado) a partir das 14:30 horas e serão avaliados segundo os critérios definidos para esta Prova nos termos deste Regulamento.

1.3 – A Corrida não tem valor de inscrição obrigatório, apenas paga o seguro se o quiser fazer (facultativo).

## **2- CRITÉRIOS PARA A SELECÇÃO**

2.1 – Quem quiser participar na 2ª GeoRaces com o seu carro deverá criar uma equipa e tem que fazer chegar à Organização da Prova o projecto da sua equipa de modo a que possa ser avaliado pela Organização e rectificado se necessário. Os projectos devem ser enviados para [clcortez78@gmail.com](mailto:clcortez78@gmail.com) com a Ficha de Inscrição respectiva preenchida.

2.2 – A organização irá avaliar o projecto no que toca a originalidade, materiais de construção, segurança e o enquadramento da proposta segundo as normas deste Regulamento.

2.3 – Após a avaliação a Organização entrará em contacto com a equipa para comunicar se é aceite a inscrição ou se é necessário alterar algo no projecto.

2.4 – A data limite de inscrição das equipas é na data da corrida, 1h antes.

2.5 – No dia 6 de Maio às 14h decorrerá uma reunião no local da prova para os participantes conhecerem o local e prepararem a sua participação.

## **3 – PARTICIPANTES**

3.1 – Para uma equipa se inscrever na corrida basta que pelo menos um dos elementos seja geocacher e que todos tenham mais de 18 anos de idade. Equipas que não tenham geocachers ou participantes individuais que não sejam geocachers devem contactar a Organização para tratar da sua inscrição.

3.2 - Serão seleccionadas até 30 equipas compostas por no mínimo 1 elemento e no máximo 4 elementos.

## **4 – EQUIPA**

4.1 - A equipa é responsável pela criação do nome da equipa e fazer um desenho/projecto do carro, a construção, a preparação, o transporte, uma apresentação no início da Prova (facultativo) e pilotagem do carro.

4.2 – Cada carro deverá levar um ou dois elementos da equipa que irão descer com o carro no percurso. Os restantes participantes da equipa participam na parte inicial de performance e servirão como apoio durante a descida, mas sem nunca poder auxiliar o piloto e co-piloto durante toda a descida (apenas em caso de despiste).

4.3 - Após inscrita, a equipa pode alterar os participantes até ao dia da corrida, mas tem

que o comunicar à Organização enviado uma Ficha de Inscrição de substituição.

4.4 - Os custos com a produção da máquina decorrem por conta da equipa, assim como os custos de transporte da máquina para a prova e respectiva recolha no fim da mesma.

## **5 – O CARRO**

5.1 – É um veículo desenhado e construído para ser propulsionado por força humana apenas, a partir da linha de partida da Corrida.

5.2 - Todos os carrinhos têm que ser construídos dentro dos limites máximos de 2 (dois) metros de largura, 3 (tres) metros de altura e 4 (quatro) metros de comprimento. Todas as medições devem ser efectuadas enquanto o veículo estiver parado e numa superfície horizontal e todas as medidas de altura serão tiradas na vertical desde a superfície plana (nível do solo). A distância mínima do fundo do veículo (parte de baixo) ao solo é de 10 cm mínimo.

5.3 - O peso do carrinho não deverá ultrapassar 100 (cem) kg (sem piloto e co-piloto), para podermos resgatá-lo da pista caso se parta ou bata e transportá-lo para o local de partida. É obrigatório ter um sítio no carrinho (ao meio) por onde se possa prender uma cinta, tanto á frente com atrás, para poder ser rebocável por nós depois da descida feita.

5.4 - É proibido usar qualquer fonte externa de energia para a propulsão do carrinho, como motores, baterias, catapultas de borracha, foguetes de propulsão, etc., muito menos usar equipamentos construídos em série, como aqueles utilizados em carros de fórmula 1, stock car ou de rally, mesmo que modificados. A propulsão do veículo é feita única e exclusivamente através de força humana. A utilização de qualquer dispositivo, que não a força humana, para propulsionar o veículo, directa ou indirectamente, é proibido (incluindo quaisquer meios como pedais, elásticos, pêndulos ou fontes de inércia etc).

5.5 - Caso a equipa deseje expor algum tipo de publicidade no seu carrinho e/ou nos equipamentos que utilizarão para a performance a mesma é permitida mas deverá submeter pedido à Organização, descrevendo exactamente o que pretende realizar. A decisão final sobre a possibilidade de utilização de publicidade de marcas ficará a cargo da organização do evento.

5.6 - É da única e exclusiva responsabilidade das equipas, o transporte dos veículos para o local do evento e a sua recolha do local do evento após o mesmo.

5.7 - Após o final do evento, as máquinas ficarão à disposição das equipas participantes por 2 horas para retirada do local. Essa recolha será de responsabilidade das equipas, não da Organização e esta não se responsabiliza pelos carros após as 2 horas do fim da prova.

5.8 - A equipa deve responsabilizar-se pelo correto acondicionamento da máquina para

o transporte.

5.9 - Todas as equipas têm de comparecer a partir das 12h e até às 13.30h nas coordenadas do Evento Oficial e onde se situa a linha de partida (Rua Isaura da Cunha e Sousa, nº36), com o seu carrinho para realização da inspecção ao carro pela Organização e preparação ou verificações técnicas que sejam necessárias, podendo ficar a preparar o carro até ao início da prova. Caso não consigam ter o carro pronto para a corrida ou não comparecerem na linha de partida quando forem chamados para a prova a equipa será desclassificada.

## **6 - A SEGURANÇA**

6.1 - Antes de descer o percurso no dia da corrida, a equipa técnica verificará se a máquina obedece a todas as regras da corrida. Neste momento, deverão estar presentes pelo menos 2 (dois) participantes da equipa, para efeito de verificação e constatação de que os carrinhos obedecem a todas as regras deste regulamento.

6.2 - O carro de corrida precisa estar equipado com sistema de travagem que funcione e que actue no mínimo sobre duas rodas. Para selecção dos materiais utilizados no veículo, bem como na sua construção, deve ser ponderada a segurança dos pilotos e da assistência.

6.3 - É proibido travar com as mãos e/ou com os pés!

6.4 - Peças adicionais e/ou decorativas devem estar bem presas ao carrinho. Se durante a descida alguns pedaços ou peças forem lançados ou se soltarem, a equipa poderá ser desclassificada. A Comissão Organizadora excluirá a equipa cujo carrinho considerar ter uma construção perigosa, e que ponha em risco a segurança de participantes e espectadores.

6.5 - É obrigatória a existência de um espaço no carrinho para o piloto e/ou co-piloto (cockpit), onde não deverá existir decoração. Os pilotos devem comandar o veículo sozinhos e sem ajudas exteriores, apenas no arranque e até à linha limite que estará marcada na pista.

6.6 - O piloto e/ou co-piloto deverão obrigatoriamente usar capacete homologado para a condução de motociclos.

6.7 - A equipa deverá afixar em lugar visível do carro de corrida o seu número de identificação que será fornecido pela Organização no dia da corrida.

6.8 – Aconselhamos todos os pilotos a vestir no dia da corrida calças compridas, uma camisola de manga comprida e um par de luvas (ou fato apropriado para provas do género) a fim de garantir a segurança de cada um.

6.9 - A Comissão Organizadora é responsável por efectuar um seguro de acidentes

personais para os participantes, caso estes o desejem. Para que isso seja possível a Ficha de Inscrição deve estar devidamente preenchida com todos os dados solicitados.

6.10 - Caso o carrinho esteja em desacordo com alguma das regras deste regulamento no dia da corrida, a Organização poderá desclassificar a equipa. Os controladores da prova poderão excluir um veículo que considerem ter uma construção perigosa e que ponha em risco a segurança do evento, participantes e espectadores.

## **7 – A PROVA**

7.1 – Cada equipa poderá preparar uma apresentação que pode ser um tema musical, uma coreografia ou um pequeno espetáculo que tenha a ver com o tema do seu projeto a decorrer nos instantes antes do tiro de partida e que contará para a pontuação de Performance. Esta apresentação deve ser enviada à Organização até dia 4 de Maio para que a mesma a prepare para a Prova.

7.2 - A equipa deverá, antes da descida do carrinho, devidamente caracterizada e ao som da música escolhida, encenar a performance representativa do espírito do evento.

7.3 – Após a sua apresentação, a equipa posiciona-se no carro a aguardar o tiro de partida. Quando este ocorrer o piloto conduzirá o carro até à meta, e a restante equipa pode ajudar a empurrar o carro nos primeiros 15m, até à linha marcada no chão. Se continuarem a empurrar o carro para além dessa linha a equipa será penalizada.

7.4 – A restante equipa deve acompanhar o carro na descida para garantir que este chega à meta no caso de por exemplo ocorrer um despiste, só nesse caso os elementos da equipa podem ajudar o piloto a reposicionar o carro na pista para continuar a descida.

7.5 – Após o carro cortar a meta, a equipa aguarda que o carro seja rebocado para a linha de partida novamente (mas também podem levar o carro para cima pelos seus próprios meios se desejarem).

## **8 – PROVAS COMPLEMENTARES**

8.1 – Caso a Organização entenda que tem um número mínimo para tal poderá abrir provas complementares à prova principal nomeadamente se houver carros de tipologias específicas e fora do âmbito da prova principal (exemplo: carrinhos de rolamentos ou drift trikes que não queiram participar na prova principal). Para tal ao efectuar a inscrição os participantes devem indicar que não pretendem entrar na prova principal.

## **9 - A AVALIAÇÃO**

9.1 - Cada equipa apresentará sua performance e descerá o percurso individualmente, não será uma corrida simultânea de todos os carros.

9.2 - A sua corrida será avaliada de acordo com dois critérios: velocidade (tempo de descida, à melhor de 3) e a originalidade do carrinho (projecto, funcionalidade e decoração) e performance dos participantes da equipe antes e durante a corrida. No final, um júri, seleccionado pela Organização, vai decidir quem subirá os degraus do pódio.

9.3 - A decisão final do Júri e da Organização quanto à classificação das equipas prevalecerá sobre todas e quaisquer reclamações, não podendo ser contestada.

9.4 - A classificação final terá como base os seguintes parâmetros:

9.4.1 - Tempo utilizado para percorrer a distância do percurso: Quanto menor for o tempo utilizado para percorrer o percurso, maior a pontuação. A pontuação será dada no final, depois de conhecidos todos os tempos de todos os carros, e será atribuída um ponto por cada lugar na lista de tempos. Se um carro não ultrapassar a linha da meta não terá pontuação nesta parte.

9.4.2.1 - Criatividade e Originalidade do veículo: A criatividade e originalidade de cada veículo será avaliada antes da prova pelos elementos do júri e:

9.4.2.2 - Performance na corrida: A música escolhida, o espectáculo à volta da performance, o encarnar do espírito do evento pela equipa e a reacção do público são factores avaliados pelo júri. A pontuação irá de 1 a 9.

9.5 - Por cada parâmetro serão atribuídos pontos (sendo o máximo o número igual ao número de equipas participantes). No final da corrida, os pontos atribuídos em cada parâmetro serão somados. A equipa com maior número de pontos será a vencedora. Serão premiados os três melhores classificados e haverá um prémio de participação para todos os participantes. Será também entregue um prémio especial para a melhor equipa feminina e outro para o carro mais criativo.

## **10 – PRÉMIOS**

10.1 – A lista de prémios ainda não é conhecida mas será divulgada pelos meios oficiais (página do evento, página oficial da corrida, redes sociais, etc) entretanto.

10.2 – Os prémios serão entregues aos participantes e vencedores no final da prova em hora a definir.

## **11 - DISPOSIÇÕES GERAIS**

11.1 - A GeoRaces – A Geocorrída Mais Louca do Mundo, é uma competição de carácter exclusivamente artístico/recreativo/desportivo, condicionada à inscrição dos participantes nos termos indicados acima, gratuitamente.

11.2 - Ao realizar a inscrição, os participantes declaram concordar, expressa e integralmente, com o regulamento, sendo que todas as dúvidas e situações omissas deverão ser esclarecidas junto da Organização.

11.3 - A Organização não se responsabiliza pela autenticidade das informações fornecidas pelos participantes, tão pouco pela autoria dos projectos submetidos ao concurso.

11.4 - Os participantes cedem, incondicionalmente, em favor da Organização os direitos de imagem, bem como autorizam a divulgação de seus nomes, imagem e voz, uma vez que está prevista a gravação de imagens durante a prova.

11.5 - A Comissão Organizadora reserva-se no direito de, a seu exclusivo critério, alterar os termos deste regulamento, informando previamente as equipas.

Não se esqueça de aceitar os termos na ficha de inscrição

Pela Organização da GeoRaces, a Geocorrída Mais Louca do Mundo

