



REGULAMENTO

2020 (rev. 16-6-2020)

ÍNDICE

1. Descrição	2
2. Espírito.....	2
3. Regras Gerais	2
4. Formato da Prova	4
5. Percurso.....	6
6. Largada / Início da prova	7
7. Chegada / Final da prova	7
8. Zona de Transição de equipamento e/ou de elemento da equipa	8
9. Desportos permitidos em prova.....	9
10. Equipamento	10
11. Programa	11
12. Segurança	12
13. Classificação.....	12
14. Prémios e sorteios	13
15. Penalizações e má conduta	13
16. Inscrições na prova	14
17. Outros assuntos.....	15
18. Condições de participação.....	15
19. Contactos organização	16

1. Descrição

1.1 Este Rule Book refere-se à prova WaterKings 2020, a realizar nos dias 4 e 5 de Julho de 2020, na Meia Praia em Lagos/Portugal. Uma co-organização entre a Lufinha Sports Events e a Câmara Municipal de Lagos. O regulamento poderá ser revisto e actualizado em qualquer momento e as equipas inscritas serão avisadas.

1.2 Neste Rule Book os elementos das equipas inscritas na prova, independentemente do desporto praticado, serão denominados de *riders*.

2. Espírito

2.1 O WaterKings tem como objectivo promover a prática de desportos náuticos em Portugal, neste caso específico em Lagos, e uma maior união entre os riders das diversas modalidades aceites. Neste sentido resolvemos criar um conceito inovador por equipas, onde misturamos riders de 4 modalidades distintas.

2.2 Para além de misturar desportos e fomentar o espírito de equipa, pretende-se proporcionar aos riders uma experiência única a nível mundial, um desafio de superação em termos de resistência e estratégia, que inclui também navegação à noite na etapa final da prova (habitualmente proibida para os desportos em questão). Haverá também uma prova de sprints.

2.3 A organização presume que todos os riders sejam educados, recusem formas de violência e se mantenham leais e com *fairplay*, tanto entre eles como para o público presente, podendo ser penalizados ou excluídos da prova caso tal não se verifique.

2.4 Face ao formato extenso da prova, todos os riders devem evitar fazer ultrapassagens ou aproximações que os possam colocar em risco e/ou a outros riders, embarcações e público a assistir. Durante a prova os riders devem pro activamente optar sempre por reduzir ao máximo o risco de colisões.

2.5 A prova é aberta a riders profissionais e amadores, séniores, juniores e/ou femininos, participando todos em simultâneo para uma classificação comum, desde que sejam riders autónomos, saibam nadar bem e tenham habilidade suficiente para navegar com vento completamente offshore e com refregas.

3. Regras Gerais

3.1 Todos os riders deverão ter mais de 18 anos, excepto se tiverem a respectiva autorização do tutor ou representante legal. Mesmo com a autorização, nenhum rider em prova poderá ter menos de 13 anos de idade.

3.2 Todos os riders devem estar presentes no *Skippers Meeting*, caso contrário a organização poderá impedir a sua participação na prova.

3.3 Todos os riders devem ter obrigatoriamente o seu próprio equipamento, montado ou não, dentro do recinto da prova. **É proibido montar ou colocar material no areal adjacente ao recinto**, sujeito inclusive a multa da polícia marítima e/ou apreensão do equipamento.

3.4 Se necessário, os riders podem e devem pedir ajuda e/ou auxiliar outros riders no mar ou em terra no decorrer da prova.

3.5 Se um rider verificar que um outro rider está em perigo no mar durante a prova, é obrigado a avisar um dos barcos que acompanha o percurso ou a organização, para além de prestar de imediato o apoio que lhe for possível.

3.6 É obrigatória a utilização da t-shirt ou licra do evento, desde o check-in até à entrega de prémios. Todos os riders deverão estar disponíveis no decorrer do evento para reportagens e/ou entrevistas no recinto com a respectiva t-shirt/licra.

3.7 O contacto entre riders dentro de água é proibido, excepto em caso de auxílio. Qualquer contacto ou colisão que venha a ter lugar, poderá originar a desclassificação de todos os envolvidos ou do rider/equipa considerado culpado. Esta decisão cabe exclusivamente ao Diretor de Prova e será comunicada após avaliação do acidente.

3.8 Cada rider, em conjunto com a sua equipa, é responsável pela decisão de continuar na prova ou ir à praia (dentro do recinto da prova) descansar e/ou trocar com outro membro da equipa, assim como trocar de equipamento desportivo.

3.9 Durante as 12 horas de prova, nenhuma equipa pode ter mais do que um elemento na água a praticar desportos náuticos. Se tal acontecer, a equipa poderá ser penalizada ou mesmo desclassificada. Caso o elemento esteja a participar numa prova paralela dentro do Water Kings, esta regra não se aplica.

3.10 Durante a prova os desportos com menor capacidade de manobra terão sempre prioridade. SUP normal terá sempre prioridade, **depois SUP com wing**, depois os barcos à vela e windsurf (prioridade equivalente) e por último o Kitesurf, cujos riders terão sempre que se desviar face aos riders dos outros desportos.

3.11 Os riders dos desportos movidos pelo vento que ultrapassem qualquer outro rider, movido pelo vento ou não, devem garantir um espaço mínimo de 3 metros entre o seu equipamento e o do rider que estão a ultrapassar, para evitar acidentes.

3.12 Nos desportos de vento, as prioridades entre riders do mesmo desporto são definidas pelas regras internacionais de regata à vela (ISAF).

3.13 Um rider que alcança outro é sempre obrigado a evitar uma colisão. No caso do Kitesurf, o rider alcançado deve facilitar a passagem do que o vai ultrapassar movendo o kite para cima ou baixo, no sentido que melhor permita a ultrapassagem do outro kite.

3.14 No caso de haver um risco de colisão na aproximação a uma bóia, os riders que estão mais afastados da bóia são obrigados a dar o espaço suficiente para os que estão mais próximos completem a rondagem sem problemas.

3.15 É proibido tocar nas bóias de regata, seja o rider ou o equipamento, independentemente do desporto. As bóias estão equipadas com iluminação para a noite e qualquer dano causado por colisão de um rider será responsabilidade do mesmo e poderá incorrer em custos para o rider e/ou desclassificação da equipa.

3.16 Quando dois riders do mesmo desporto estão em rumo de colisão, um rider amurado a estibordo tem prioridade sobre outro amurado a bombordo, sendo que o segundo deve mudar o seu rumo para evitar a colisão.

- No caso do Kitesurf/windsurf, o rider que tem a mão direita à frente tem prioridade, considerando a posição normal de prática do desporto (heelside).

- No caso do Kitesurf, o rider que não tem prioridade deve colocar o kite mais a baixo para permitir que o outro passe a barlavento (mais upwind) sem risco de colisão.

- No caso do SUP os riders devem ambos desviar-se para o seu lado direito (estibordo) quando em rota de colisão.

3.17 Em caso de colisão e danos físicos ou materiais, os riders deverão resolver a situação pelos seus próprios meios. A organização não é responsável por danos causados que não sejam cobertos pelo seguro de prova.

A organização poderá decidir desclassificar um ou mais riders envolvidos na colisão.

3.18 Qualquer rider que esteja a utilizar um hydrofoil, seja em que desporto for, tem que evitar cruzamentos com riders sem hydrofoil de todas as formas possíveis, de maneira a não haver colisões que possam colocar em perigo os participantes.

4. Formato da Prova

4.1. Formato da prova 12h non-stop

4.1.1 A prova principal é realizada em equipas de **3 ou 4 elementos**, sendo que a classificação final é por equipas.

4.1.2 A prova terá a duração prevista de **12 horas sem interrupções** a partir do momento da largada. Por motivos de segurança, a organização poderá interromper a prova durante um período de tempo para depois retomar, assim como encurtar a duração total da prova.

4.1.3 **A parte final da prova será realizada durante a noite**, para a qual será redobrada a segurança e os riders terão que ter cuidados extra enquanto navegam apenas com a **ajuda da luz da lua e das luzes fluorescentes dos outros riders, das bóias e dos barcos de apoio.**

4.1.4 **A prova terá início no dia e hora definida independente da intensidade do vento**, desde que estejam reunidas as condições de segurança avaliadas pela organização.

4.1.5 Desde a largada até ao final da prova, o **objectivo das equipas é dar o maior número de voltas** que conseguirem ao percurso.

4.1.6 Durante todo o tempo de prova cada equipa só pode ter **um elemento da equipa de cada vez na água.**

4.1.7 Os elementos de cada equipa podem escolher a qualquer altura durante a prova **participar em Kitesurf, Windsurf, SUP e Vela ligeira** (só barcos feitos para 1 pessoa),

podendo sempre alternar para o **desporto em que andem mais rápido nas condições meteorológicas do momento.**

4.1.8 Todas as equipas são obrigadas a dar pelo menos 3 voltas completas ao percurso de SUP, independentemente das condições meteorológicas. Cada equipa poderá escolher o momento em que quer fazer as voltas de SUP, mas precisa de as fazer de seguida e avisar a organização antes de as fazer. **Se não conseguir completar as voltas de SUP dentro do tempo de prova, a equipa será desclassificada.**

4.1.9 Para cada membro obter o título de “WaterMan” ou “Waterwoman” – **qualquer equipa terá que fazer no mínimo 60% da média das voltas das 3 primeiras equipas classificadas.** No caso da organização entender que o número mínimo de voltas necessárias não seja adequado às condições e aos riders inscritos, poderá ajustar esta percentagem durante a prova.

4.1.10 O elemento da equipa que está na água **pode a qualquer momento deslocar-se à zona de transição** no recinto, para trocar de equipamento e/ou passar a vez a outro elemento da equipa. Esta troca nunca poderá ser feita fora da zona indicada pela organização e se tal acontecer as equipas poderão ser penalizadas.

4.1.11 Todos os riders de cada equipa que estiverem na água terão **obrigatoriamente um localizador GPS bem amarrado** que permitirá a quem está em terra acompanhar as respectivas posições, velocidades e visualizar um **ranking provisório** online ou no recinto.

4.1.12 A classificação final oficial será apurada pela organização após a prova, com base na análise (replay) do tracking GPS e nos controlos das rondagens. O ranking provisório indicado pelo GPS no final da prova não é oficial e poderá sofrer alterações devido a erros de contabilização/sinal GPS/ rede GSM, assim como penalizações atribuídas às equipas pela organização.

4.2. Formato da prova Sprint Hydrofoil

4.2.1 O objectivo da prova de **Hydrofoil** é promover estes novos equipamentos e dar oportunidade aos riders que já usam hydrofoil de poderem mostrar as suas capacidades e **competirem pelos sprints mais rápidos.**

4.2.2 A prova de Sprint **Hydrofoil é realizada individualmente**, para os riders que tenham equipamentos com hydrofoil. Não são permitidos equipamentos sem hydrofoil montado.

4.2.3 A prova consiste em **7 sprints com largada a cada hora certa no Sábado**, entre as **13h00 e as 19h00**, e **4 sprints no Domingo** em alternância com os sprints sem hydrofoil, entre as 10h30 e as 14h. Por motivos de segurança ou de falta de tempo, a organização poderá reduzir o número previsto de sprints, sendo que será suficiente haver apenas um sprint para se obter a classificação final de Hydrofoil.

4.2.4 No skippers meeting serão acordadas as condições de vento mínimas para se fazerem as largadas dos sprints de hydrofoil.

4.1.5 O objectivo dos sprints de hydrofoil é largar e chegar o mais rápido possível ao final.

4.1.6 Um rider que seja membro de uma equipa no desafio de 12 horas, pode e deve participar nos sprints de hydrofoil, sendo da sua responsabilidade trocar com um outro elemento da equipa a tempo de estar na largada dos hydrofoils à hora prevista, com uma nova licra vestida.

4.1.7 Há pelo menos um elemento em cada equipa que não se pode inscrever nos sprints de hydrofoil de forma a manter a equipa activo no desafio de 12 horas sem parar.

4.1.8 Os riders podem escolher o desporto que quiserem para utilizar em cada sprint desde que tenha hydrofoil sempre colocado. Não é obrigatório usar o mesmo desporto/equipamento de hydrofoil em todos os sprints.

5. Percurso

5.1 O percurso da **prova será entre duas bóias** cilíndricas amarelas (ou outras indicadas pela organização no skippers meeting, podendo eventualmente de outro formato ou cor, ou mesmo barcos) com um perímetro total de **aproximadamente 1000 metros**.



5.2 A organização poderá optar por fazer outro percurso, sendo que no Skippers Meeting será comunicado o percurso final.

5.3 A disposição e distância do **percurso poderão ser alterados** durante a prova, por motivos de segurança e/ou outro motivo que a organização indique. Em caso de alteração de uma ou mais bóias, os riders serão avisados por um barco do júri posicionado na rondagem da bóia anterior.

5.4 No skippers meeting serão indicados todos os **sinais visuais e sonoros que a organização poderá utilizar tanto em terra como no mar**, nomeadamente para a largada, o final, alteração de percurso, pausa na prova, regresso a terra, etc.

5.5 Nenhum rider em prova poderá aproximar-se de terra a menos do que 100 metros, à excepção dos momentos de transição, que têm que ser efectuados obrigatoriamente dentro do corredor de entrada/saída criado e delimitado especificamente para a prova. Riders que se aproximem da praia fora do corredor da prova estão sujeitos a multas pesadas da polícia marítima e desqualificação da prova.

5.6 Durante a noite as **bóias estarão identificadas com luzes** brancas e azuis a piscar.

5.7 Todas as **embarcações de apoio ao evento terão luzes** de sinalização, a indicar no skippers meeting.

6. Largada / Início da prova

6.1 A largada poderá ser dada entre uma bóia (ou barco) em frente ao recinto e um mastro do Júri colocado em Terra, ou feita a partir da areia. No Skippers meeting os riders serão informados da opção efectiva.

6.2 Todas as equipas deverão garantir que têm o rider que vai começar a prova pronto 15 minutos antes da largada.

6.3 Serão colocadas bandeiras e emitidos sinais sonoros de aviso para os 10, 5 e 1 minuto que antecedem a largada, assim como o sinal da própria largada.

6.4 No caso da largada ser na água e haver falsas partidas, será içada uma bandeira de chamada individual (quando alguns riders estão adiantados) ou de chamada geral – situação em que haverá uma nova largada, acompanhadas de sinais sonoros.

6.5 No caso da largada ser na água, qualquer rider que passe a linha da largada antes do tempo terá que voltar atrás para cruzar a linha novamente e continuar em prova, caso contrário a sua equipa será desclassificada. A organização tentará avisar os riders nesta situação de forma a definir no skippers meeting.

6.6 No caso da largada ser realizada na areia, os restantes membros da equipa podem estar dentro de água a agarrar o equipamento (barcos ou pranchas) até que o respectivo rider que está a competir chegue ao seu encontro e siga para a primeira volta. Os participantes que não estão a competir devem desviar-se dos concorrentes que estão a começar a prova.

6.7 As largadas de hydrofoil serão definidas no skipper's meeting, mas seguirão as mesmas regras indicadas acima para a largada as 12h.

7. Chegada / Final da prova

7.1 A chegada poderá ser feita junto à bóia do percurso mais próxima do recinto da prova ou em terra. Será indicado o local definitivo no skippers meeting.

7.2 No momento em que passam as 12 horas os barcos do Júri emitem um sinal sonoro e avisam os atletas de que é a última volta.

7.3 A partir desse momento, todos os riders que devem terminar a sua volta e passar pela linha de chegada antes de terminarem a prova.

7.4 Após o sinal sonoro, todos os riders em prova são obrigados a terminar a sua volta e ir imediatamente para a zona do recinto em terra, para garantir a máxima segurança e evitar cruzamentos com os restantes riders ainda em prova.

7.5 Imediatamente após terminar a prova, o líder de cada equipa tem que entregar de imediato o GPS, strobe, licra e assinar a folha de segurança (check-out), para a organização garantir que não fica ninguém no mar. O incumprimento desta obrigatoriedade resultará na desclassificação da equipa.

7.6 A não entrega dos equipamentos emprestados/alugados pela organização, nomeadamente o GPS, strobe Light e a licra, implica o pagamento dos respectivos valores por parte do “team leader”. O GPS tem um valor de 200€, o strobe Light 15€ e a licra 30€.

7.7 As largadas/chegadas dos sprints de hydrofoil serão definidas no skippers meeting e poderão ser em terra ou no mar.

8. Zona de Transição de equipamento e/ou de elemento da equipa

8.1 Durante a prova os **riders podem trocar de equipamento** dentro do mesmo desporto, podem **trocar de desporto**, assim como **trocar com outro membro da equipa**.

8.2 Para a realização das **trocas em segurança para as equipas e para o público**, estas terão que ser feitas obrigatoriamente dentro do recinto da prova numa **zona prevista para a transição**, que será indicada no skippers meeting.

8.3 Todas as **trocas** entre membros da equipa têm que ser feitas **dentro do recinto e com o equipamento estagnado** (kites no chão).

8.4 A troca entre riders deve ser bem estudada previamente pela equipa em terra e feita com serenidade, pois implica a **passagem da licra da equipa para o outro membro da equipa, assim como o GPS, o capacete e as luzes**.

8.5 Se um rider quiser apenas trocar de equipamento, também terá que o fazer **sempre na zona prevista (com água pela cintura ou menos se não quiser ir à areia) e ter alguém a segurar no equipamento inicial antes de pegar no novo equipamento**. No caso do Kitesurf, **o Kite inicial tem sempre que estar devidamente poisado na areia antes de subir o segundo Kite**.

8.6 **Não são permitidas trocas de equipamento dentro de água a uma profundidade superior à cintura do rider.**

8.7 Por motivos de segurança, imediatamente após uma troca de riders, o rider da equipa que saiu tem que indicar à organização, na zona de transição, o **nome do rider que entrou para o mar e o respectivo desporto**.

9. Desportos permitidos em prova

9.1 PROVA DE 12 HORAS NON-STOP - As equipas podem participar nos quatro desportos, nas seguintes condições:

NÃO É PERMITIDO O USO DE HYDROFOILS EM NENHUM DESPORTO NO DESAFIO DAS 12 HORAS.

(No entanto haverão sprints individuais exclusivos para hydrofoil - ver alínea 9.2).

9.1.1 Kitesurf

- Aberto para qualquer tipo de pranchas (twintip, race, surf, SUP).
- Aberto para qualquer tipo e tamanho de Kites.
- Os riders em Kitesurf têm que ser auto suficientes e capazes de bolinar com muita facilidade, pois a prova está prevista ser realizada com vento offshore.
- Cada equipa tem de levar o seu equipamento, não havendo número limite de pranchas/kites para utilizar.
- É obrigatória a utilização de safety release com leash de segurança que permita eliminar a potencia do kite.
- Os riders de Kitesurf devem manter sempre as linhas enroladas na barra e esta colocada em cima do kite, sempre que não se encontrem a utilizar o kite.
- **Por motivos de segurança, não será permitida a prática de Kitesurf após o pôr-do-sol.** Após o pôr-do-sol os riders de Kitesurf terão que ir trocar por outro dos 3 desportos extra. A organização dará a indicação da hora no Skippers meeting.

9.1.2 Windsurf

- Aberto para qualquer tipo de prancha (freeride, slalom, race, wave, SUP).
- Aberto para qualquer tipo e tamanho de velas.
- Os riders em Windsurf têm que ser auto suficientes e capazes de bolinar com muita facilidade, pois a prova está prevista ser realizada com vento offshore.
- Cada equipa tem de levar o seu equipamento, não havendo número limite de pranchas/velas para utilizar.

9.1.3 SUP

- Aberto a qualquer tipo de SUP, desde que seja usado por uma pessoa apenas.
- Os riders em SUP têm que ser auto-suficientes e capazes de desvirar o SUP sozinhos e/ou voltar a subir para o SUP em caso de viragem.
- Cada equipa tem de levar o seu equipamento, não havendo número limite de SUPs para utilizar.
- ***** NOVIDADE *** - É permitido o uso de uma Wing para tirar partido do vento quando se utiliza o SUP. Continua a não ser permitido o uso qualquer tipo de prancha com hydrofoil. Os riders com ' deverão ter preparada uma**

estratégia para esvaziar a wing, dobrar e amarrar ao SUP, para conseguirem remar no caso de não estarem a conseguir avançar com a wing cheia. Podem e devem também levar sempre o remo, bem amarrado ao SUP.

9.1.4 Vela Ligeira

- Aberto a qualquer tipo de barco de vela ligeira que seja feito para 1 pessoa.
- Os riders em vela ligeira têm que ser auto-suficientes e capazes de desvirar o barco sozinhos e/ou voltar a subir para o barco em caso de viragem.
- Cada equipa tem de levar o seu equipamento.
- Os barcos podem ser colocados na água na rampa do Clube de Vela de Lagos no Sábado de manhã para estarem no recinto da prova antes do skippers meeting.
- Durante a prova os barcos que não estiverem a ser usados têm que ser levados à mão pela areia para o recinto da prova, onde ficarão com as velas enroladas ou mastros para baixo de forma a não apresentarem perigo para o público, nem bloquearem o ângulo de visão da prova.

9.2 PROVA SPRINTS DE HYDROFOIL

- São permitidos todos os tipos de Hydrofoil para os quatro desportos em prova, desde que sejam feitos para usar individualmente.
- Não são permitidos Hydrofoils Motorizados/Elétricos em prova.

9.3 PROVA SPRINTS DE WING *** NOVO ***

- Serão feitos sprints de Wing intercalados com os sprints de Hydrofoil, ao longo de Sábado e também no Domingo, sempre que as condições de vento o permitam.
- Nos sprints de Wing os riders deverão ter pranchas com hydrofoil e de preferência com grande fluabilidade, para permitir a realização da prova com vento mais fraco.

10. Equipamento

10.1 As equipas são responsáveis pelos **seus respectivos equipamentos** desportivos. Não haverá categorias ou outras distinções entre os vários tipos de equipamentos utilizados pelas equipas.

10.2 Cada equipa pode trazer equipamento apenas para os desportos em que pretende participar na prova, sendo que é **obrigatório dispor de equipamento de SUP para realizar as voltas mínimas obrigatórias.**

10.3 As equipas que utilizem **barcos de vela ligeira podem utilizar a rampa do Clube de Vela de Lagos** para aceder ao mar no Sábado de manhã e novamente no Domingo à tarde. Após o final da prova os **barcos devem ficar guardados dentro do recinto**, devidamente desaparelhados e acondicionados.

10.4 Os riders devem chegar ao recinto mais de uma hora antes do Skippers Meeting **para o check-in e montar os respectivos equipamentos dentro das zonas indicadas**, de forma a terem o material já pronto a usar na altura do skippers meeting.

10.5 É permitido o **teste do equipamento dentro de água antes da prova até 20 minutos antes da largada**, altura esta em que todos os riders devem sair da água para a zona ficar livre para a largada.

10.6 Por razões de segurança é **obrigatório o uso de capacete durante toda a prova e fato isotérmico após o Pôr-do-Sol**. É recomendado o uso de protetor solar durante toda a prova, para evitar queimaduras solares e manter a temperatura do corpo estável.

10.7 O membro da equipa que estiver em prova tem **obrigatoriamente que levar a licra por cima de eventuais mochilas de água, etc, assim como o GPS emprestados pela organização**.

10.8 **Após as 18 horas** todos os riders têm que levar **os Light sticks já acesos** no capacete e no equipamento.

10.9 A organização recomenda que todas as equipas tragam um sistema de comunicação (walkie-talkie com saco estanque, por exemplo) que lhes permita falar com o elemento que está na água em prova. Atenção que muitos walkie-talkies têm apenas 8 canais, e que pode haver interferência com as comunicações de outras equipas. Esta forma de comunicação irá assegurar mais eficiência e segurança para a equipa.

11. Programa

A prova realiza-se nos dias 4 e 5 de Julho de 2020, na Meia Praia em Lagos.

Programa:

Sábado, 4 de Julho

- 09h – Check-in riders (levantamento licras, t-shirts e Light Sticks)
- 10h – Skippers Meeting (obrigatório para todos os riders, sem excepção)
- 11h – Levantamento GPS e Strobe Light (depois da foto obrigatória de cada equipa)
- 12h – Início da prova das 12 horas sem parar
- 13h – Início do primeiro sprint de Hydrofoil
- 13h30 – Início do primeiro sprint de Wing

Domingo, 5 de Julho

- 00h – Fim da prova das 12 horas sem parar
- 10h – Abertura do recinto da prova / actividades livres
- 10h30 – 1^o possível início das provas de sprints + últimos heats de hydrofoil + Wing
- 13h30 – Degustação VIP Docapesca para os riders/patrocinadores
- 15h30 – Cerimónia de entrega de prémios e sorteios

12. Segurança

12.1 A organização fará o máximo para assegurar a segurança e o apoio ao longo do percurso através de embarcações.

12.2 Para além das embarcações de apoio referidas no ponto anterior a organização colocará ao serviço dos riders os meios de socorro necessários em terra, garantidos pela Câmara Municipal de Lagos.

12.3 Em complemento à organização, os membros das equipas que estão em terra são responsáveis pelo controlo do elemento que estiver dentro de água durante a prova. Para além do controlo visual, a equipa também pode controlar a posição do seu rider na água através das posições GPS disponibilizadas online e numa TV no recinto. Se houver um problema, as equipas devem alertar de imediato a organização para prestar apoio ao rider em causa.

12.4 A organização não se responsabilizará por acidentes ou danos que os riders sofram ou venham a sofrer no decorrer da prova. De igual modo, a organização não se responsabilizará por danos ou acidentes que os riders venham a causar no decorrer da prova, decorrentes de má conduta desportiva ou desrespeito pelas regras em vigor.

12.5 A organização reserva-se o direito de impedir a participação na prova ou de recolher, durante o percurso, todos os indivíduos que não apresentem condições técnicas e físicas para terminar a prova em segurança.

12.6 **O uso de capacete é obrigatório**, sendo da responsabilidade dos riders obter pelo menos um capacete para o elemento da equipa que está na água. É obrigatório o uso de dois *light sticks* verdes no capacete após as 18 horas.

12.7 Caso a organização o exija, o rider deverá apresentar um documento de identificação válido.

12.8 **Após o pôr-do-sol não será permitida a prática de Kitesurf**, dado o perigo que as linhas representam para todos os riders em prova durante a noite. Sugere-se que as equipas de Kitesurf incluam outro desporto de vento para utilizarem após o pôr-do-sol.

12.9 O circuito de hydrofoil e Wing é separado da prova principal de 12h de modo a garantir uma maior segurança a todos os participantes. Serão feitos os possíveis para evitar cruzamentos entre riders de hydrofoil e riders sem hydrofoil.

13. Classificação

13.1 A prova de 12h terá **uma única grelha de classificação** onde constarão todas as equipas que terminem o desafio, independentemente do género, idade ou desportos utilizados na prova.

13.2 A classificação das 12h é obtida em função do número de voltas ao percurso, após aplicação de eventuais penalizações. Quantas mais voltas der uma equipa, melhor será o seu ranking.

13.3 Em caso de empate no número de voltas, o desempate é feito pela ordem de passagem na linha da chegada.

13.4 A classificação dos sprints de hydrofoil e wing será feita através da soma dos pontos de cada rider. 1º lugar = 1 ponto, 2º lugar = 2 pontos, etc. Em caso de empate, primeiro conta o que tem maior número de 1ºs lugares e se continuarem empatados, ganha o que ficou melhor classificado no último sprint. Uma não participação num sprint equivale aos pontos do último lugar mais 2. Uma não finalização de um sprint soma os pontos do último lugar mais 1.

13.4 Poderão haver **categorias de prémios extra** que a organização irá confirmar durante a prova, como por exemplo a categoria feminina, por tipo de desporto, sprints, etc.

14. Prémios e sorteios

14.1 Será atribuído um prize money às três primeiras equipas da classificação geral das 12h, da seguinte forma:

1º lugar = 1.000€

2º lugar = 700€

3º lugar = 500€

14.2 Haverá também um prize money de 250€ para o primeiro classificado dos sprints de hydrofoil.

Nota: os prémios serão pagos através de recibo ou factura (valor + IVA). Se não for possível emitir factura/recibo, a organização também pode fazer o pagamento mas é obrigada a deduzir 28% de imposto a favor do estado.

14.3 Será sorteado o prémio “Lucky WaterTeam” – um cheque no valor de 300€ - entre todas as equipas que superem o desafio WaterKings, excluindo as 3 primeiras e as que tenham sido desclassificadas.

15. Penalizações e má conduta

No caso de incumprimento das regras por parte dos riders, poderão ser aplicadas penalizações a decidir pelo Director de Prova, consoante a gravidade.

Considera-se em incumprimento um rider que:

- não respeite as regras da prova ou se comporte de forma anti-desportiva.
- não utilize o capacete e a licra no mar.

- não utilize o equipamento com os Light sticks entregues pela organização, assim como o Strobe, durante a noite.
- navegue a menos de 100m da praia fora do corredor de acesso.
- não efectue a troca dentro da equipa na zona de trocas, própria para o efeito.
- entre em colisão com outro atleta.
- polua de alguma forma o recinto do evento, seja em terra ou no mar.

As decisões do Director de Prova são finais e não podem ser contestadas.

16. Inscrições na prova

16.1 A inscrição na prova está completa após os seguintes 3 passos:

- Pré-registo da equipa no formulário online disponível em <http://www.waterkings.pt>
- Pagamento do valor total da inscrição da equipa (um só pagamento com o valor total para IBAN - PT50003600009910590567360 / Associação +MAR):

Valor inscrição - Equipas de 3 (já inclui sprints hydrofoil):

- Até 14 de Junho = 90€ (30€/rider);
- Até 21 de Junho = 105€ (35€/rider);
- Até 25 de Junho = 120€ (40€/rider).

Valor inscrição - Equipas de 4 (já inclui sprints hydrofoil):

- Até 14 de Junho = 120€ (30€/rider);
- Até 21 de Junho = 140€ (35€/rider);
- Até 25 de Junho = 160€ (40€/rider).

Valor inscrição individual só para sprints hydrofoil ou Wing (sem participar em nenhuma equipa nas 12h):

- Até 14 de Junho = 30€;
- Até 21 de Junho = 35€;
- Até 25 de Junho = 40€.

- Recepção de email de confirmação pela parte da organização.

16.2 O valor da inscrição inclui:

16.2.1 Em equipa, para as 12h (e para os sprints hydrofoil, se quiserem):

- Participação e classificação na prova/desafio WaterKings Lagos.
- Seguro de prova obrigatório por lei.
- Aluguer de 1 equipamento GPS para localização.
- Aluguer de 1 "Strobe" / luz branca intermitente à prova de água, com pilhas.
- 10 "Light sticks" para colocar no capacete e nos vários equipamentos.
- Snacks e bebidas para as 12 horas de prova no Sábado.
- Almoço volante no Sábado.
- Ceia após o final da prova 12h.
- Almoço oficial WaterKings na tenda do recinto, Domingo.

- j. 1 T-shirt WaterKings por cada elemento da equipa (para usar na praia).
- k. 1 Licra WaterKings por equipa (uso obrigatório na água), a devolver no final.
- l. Armazenamento do equipamento na tenda/recinto durante a prova.
- m. Participação e classificação nos sprints hydrofoil Sábado e Domingo.
- n. Licra extra WaterKings para uso obrigatório nos sprints, a devolver no final.

16.2.2 Individual nos sprints hydrofoil e/ou Wing apenas:

- a. Participação e classificação nos sprints hydrofoil e wing Sábado e Domingo.
- b. Seguro de prova obrigatório por lei.
- c. Snacks e bebidas no Sábado.
- d. Almoço volante no Sábado.
- e. Almoço oficial WaterKings – Docapesca na tenda do recinto, Domingo.
- f. 1 t-shirt WaterKings
- g. 1 licra WaterKings para uso obrigatório em prova, a devolver no final.
- h. Armazenamento do equipamento na tenda/recinto durante a prova.

16.3 As inscrições são limitadas às primeiras 25 equipas confirmadas. Para esta contagem **as inscrições serão ordenadas por data de recebimento do pagamento do valor total de inscrição da equipa.**

16.4 O preenchimento e envio do formulário de pré-registo online por parte de uma equipa que não faça o pagamento do valor total não garante a sua inscrição, nem serve como reserva de uma das vagas disponíveis.

16.3 A organização pretende facilitar a criação de equipas através da integração de riders interessados em participar em determinada modalidade mas sem equipa para as restantes modalidades. Para isso cada rider deverá escrever na página de facebook WaterKings que procura equipa e/ou enviar um email para info@waterkings.pt com informação sobre o desporto que pratica, nome, idade e local de residência para que a organização possa tentar agilizar o processo.

17. Outros assuntos

Os casos não contemplados neste Regulamento serão resolvidos pelo Diretor de Prova. Em caso de litígio quanto à interpretação deste regulamento e/ou outras situações, a decisão do Diretor de Prova será sempre suprema.

18. Condições de participação

Ao inscrever-se no WaterKings Lagos 2020, cada rider da equipa assume e aceita que:

18.1 Sabe nadar bem e possui conhecimento técnico suficiente para participar num dos desportos aceites na prova sem colocar em risco a sua saúde e integridade física, nem a dos restantes riders e público presente.

18.2 Na eventualidade da organização entender que o rider não consegue cumprir com os requisitos de segurança da prova, este será recolhido da água e impedido de regressar à água.

18.3 A organização poderá cancelar o evento por motivos de segurança, como tempestades, más condições do mar, ou outras situações que manifestamente possam colocar em perigo a integridade física dos riders, não havendo lugar à restituição da taxa de inscrição.

18.4 Poderá ser fotografado e filmado durante o evento, podendo essas imagens ser divulgadas publicamente ou utilizadas pela Organização para fins promocionais.

18.5 A sua participação apenas será validada após a entrega do Termo de Responsabilidade no secretariado no dia da prova.

18.6 É conhecedor do regulamento do evento e das condições de participação.

19. Contactos organização

Francisco Lufinha – Director de Prova

Email: info@waterkings.pt

Tel: +351 927 965 691