

Prueba de Mañana. Barcos reciclados

GRAN MOVIDA 2026

PRUEBA: CARRERA DE BARCOS RECICLADOS

Fecha: Lunes 27 de julio

Lugar: Playa de San Lorenzo

Participantes en la embarcación: 2 integrantes por equipo

Horario: 11:00

1. OBJETIVO DE LA PRUEBA

Cada equipo deberá diseñar y construir una embarcación artesanal utilizando principalmente materiales reciclados o reutilizados.

Una vez superada la inspección técnica de la organización, dos integrantes del equipo deberán subir a la embarcación, remar hasta el punto de giro señalado y regresar al lugar de salida.

La clasificación dependerá del tiempo empleado en completar correctamente todo el recorrido.

El objetivo no será únicamente construir una embarcación rápida, sino demostrar creatividad, capacidad de construcción, flotabilidad, estabilidad, trabajo en equipo y respeto absoluto por el medioambiente.

2. CONSTRUCCIÓN DE LA EMBARCACIÓN

La embarcación deberá estar construida expresamente para esta prueba.

Podrán utilizarse materiales reciclados o reutilizados, como:

- Botellas de plástico vacías.
- Garrafas de plástico.

- Corcho.
- Planchas o bloques de poliestireno correctamente protegidos.
- Envases de plástico resistentes.
- Tubos de PVC reutilizados.
- Madera reutilizada.
- Palés desmontados o piezas procedentes de ellos.
- Bidones de plástico limpios y cerrados.
- Cartón plastificado o protegido, siempre que no pueda deshacerse en el agua.
- Cuerdas.
- Cinchas.
- Bridas.
- Redes resistentes.
- Cinta adhesiva impermeable.
- Tornillería protegida.
- Otros materiales reutilizados que sean seguros y no contaminantes.

Los materiales utilizados deberán encontrarse limpios y libres de sustancias tóxicas, aceites, combustibles, productos químicos o restos que puedan contaminar el agua.

3. ELEMENTOS DE FLOTACIÓN PROHIBIDOS

La prueba consiste en construir una embarcación reciclada, no en unir embarcaciones o flotadores comerciales ya fabricados.

Por tanto, queda prohibido utilizar como base principal:

- Barcas hinchables.
- Kayaks.
- Canoas.
- Tablas de paddle surf.
- Colchonetas hinchables.

- Flotadores personales.
- Flotadores infantiles.
- Cámaras o elementos hinchables diseñados específicamente para flotar.
- Piscinas hinchables.
- Balsas comerciales.
- Embarcaciones fabricadas previamente.
- Plataformas flotantes profesionales.
- Cualquier producto comercial diseñado expresamente para navegar o transportar personas sobre el agua.

Tampoco estará permitido unir varias colchonetas, flotadores, barcas o elementos hinchables para formar una embarcación.

La organización podrá rechazar cualquier estructura que considere que no ha sido realmente construida por el equipo con materiales reciclados.

4. MATERIALES Y SISTEMAS PROHIBIDOS

No podrá utilizarse ningún material que pueda resultar peligroso, desprenderse o contaminar el mar.

Queda prohibido:

- Cristal.
- Vidrio.
- Chapas con bordes cortantes.
- Hierros oxidados.
- Clavos expuestos.
- Tornillos sin protección.
- Cuchillas.
- Elementos punzantes.
- Productos inflamables.
- Combustibles.
- Pinturas que puedan disolverse en el agua.

- Espumas o materiales que se deshagan fácilmente.
- Bolsas sueltas.
- Confeti.
- Purpurina.
- Papel sin impermeabilizar.
- Materiales orgánicos que puedan desprenderse.
- Piezas pequeñas sin fijar.
- Redes, cuerdas o cabos que puedan quedar abandonados en el agua.
- Pilas o baterías sin protección.
- Motores de combustión.
- Motores eléctricos.
- Sistemas de propulsión mecánica.
- Hélices motorizadas.
- Cualquier material tóxico o contaminante.

Todos los componentes de la embarcación deberán estar firmemente unidos y protegidos.

5. PROTECCIÓN DEL MEDIOAMBIENTE

La protección del mar y de la playa será una norma esencial de la prueba.

La embarcación no podrá contener ningún elemento que pueda desprenderse durante el recorrido.

Antes de autorizar la salida, la organización comprobará:

- Que las botellas y envases estén correctamente cerrados.
- Que las piezas estén firmemente fijadas.
- Que no existan materiales sueltos.
- Que no haya restos de adhesivos, plásticos, cartones o cuerdas colgando.
- Que la estructura no vaya perdiendo material al moverla.
- Que los materiales no puedan deshacerse al entrar en contacto con el agua.

Si durante la prueba se desprende algún elemento, el equipo deberá recogerlo inmediatamente siempre que pueda hacerse con seguridad.

El equipo podrá ser penalizado o descalificado si abandona cualquier residuo en el agua, la arena o la zona de participación.

6. INSPECCIÓN TÉCNICA PREVIA

Antes de competir, todas las embarcaciones deberán superar una inspección técnica realizada por la organización.

La organización comprobará:

- La flotabilidad.
- La estabilidad.
- La resistencia de la estructura.
- La unión de los materiales.
- La ausencia de piezas peligrosas.
- La limpieza de los materiales.
- La inexistencia de elementos contaminantes.
- La capacidad para transportar a dos personas.
- El cumplimiento de las dimensiones o límites que, en su caso, se anuncien antes de la salida.
- El cumplimiento de las normas de construcción.

La organización podrá solicitar al equipo:

- Retirar materiales prohibidos.
- Proteger bordes o tornillos.
- Reforzar uniones.
- Quitar elementos decorativos peligrosos.
- Recoger piezas sueltas.
- Modificar cualquier aspecto que pueda afectar a la seguridad o al medioambiente.

El equipo deberá solucionar las deficiencias antes de competir.

Hasta que la embarcación no reciba la autorización de la organización, no podrá tomar la salida.

Si el equipo no consigue corregir los incumplimientos, no podrá participar con esa embarcación.

7. PARTICIPANTES

Dos integrantes del equipo deberán realizar el recorrido dentro de la embarcación.

Ambos deberán ser miembros oficiales del equipo de la Gran Movida.

Los participantes elegidos no podrán ser sustituidos una vez iniciada la carrera, salvo que la organización lo autorice por una causa justificada antes de la salida.

El resto del equipo podrá ayudar a transportar la embarcación hasta la zona de salida, pero no podrá entrar en el agua ni empujarla una vez comenzada la prueba.

8. SALIDA

Los dos participantes deberán encontrarse dentro de la embarcación o colocados en la posición que determine la organización.

La embarcación se situará detrás de la línea de salida.

La organización podrá permitir que otros miembros del equipo estabilicen la embarcación antes de la señal inicial.

Una vez dada la salida:

- Nadie externo podrá empujar la embarcación.
- Nadie podrá sujetarla desde la orilla.
- Ningún miembro del equipo podrá acompañarla nadando.
- Solo los dos participantes designados podrán impulsarla.

El cronómetro comenzará con la señal de salida de la organización.

9. RECORRIDO

La embarcación deberá desplazarse desde la zona de salida hasta un punto de giro señalado por la organización.

Ese punto podrá estar marcado mediante:

- Una boya.
- Un monitor situado en una zona segura.
- Un elemento flotante visible.
- Cualquier otra referencia determinada por la organización.

La elección dependerá del estado de la marea, del viento, de las corrientes y de las condiciones de seguridad existentes en ese momento.

La distancia exacta y el sistema de giro se explicarán antes del inicio.

La embarcación deberá:

1. Salir desde la zona señalada.
2. Alcanzar el punto de giro.
3. Rodearlo o tocarlo de la forma indicada.
4. Regresar hasta la línea de meta.

No será válido acortar el recorrido ni girar antes del punto señalado.

10. SISTEMA DE PROPULSIÓN

Los participantes deberán impulsar la embarcación mediante remos.

Estará permitido utilizar palas de remo normales y corrientes.

También podrán utilizarse remos contruidos por el propio equipo, siempre que sean seguros y no tengan piezas cortantes, punzantes o desprendibles.

No se permitirá:

- Utilizar motores.
- Utilizar hélices mecánicas.
- Recibir empujes desde el exterior.
- Ser arrastrados por una cuerda.
- Recibir ayuda de otra embarcación.
- Utilizar sistemas eléctricos.

- Utilizar dispositivos de propulsión ajenos a la fuerza de los participantes.

Los participantes podrán utilizar las manos para remar si pierden una pala, pero no podrán recibir otra desde el exterior una vez iniciada la carrera, salvo autorización expresa por motivos de seguridad.

11. LLEGADA

El tiempo se detendrá cuando:

- La embarcación cruce la línea de meta.
- Los dos participantes regresen dentro de la embarcación.
- La organización confirme que el recorrido se ha completado correctamente.

Ambos integrantes deberán permanecer vinculados a la embarcación durante el recorrido.

Si uno de ellos cae al agua, podrá volver a subir siempre que pueda hacerlo sin ayuda exterior y sin poner en riesgo su seguridad.

La organización podrá considerar finalizado el intento si:

- La embarcación se rompe completamente.
 - Los dos participantes abandonan la embarcación.
 - No es posible continuar con seguridad.
 - Se recibe ayuda exterior.
 - Se incumple el recorrido.
-

12. CLASIFICACIÓN

La clasificación se realizará según el menor tiempo empleado en completar correctamente el recorrido.

Para que un tiempo sea válido será necesario:

- Haber superado la inspección técnica.
- Haber realizado la salida reglamentariamente.
- Haber alcanzado el punto de giro.
- Haber regresado a meta.

- Haber mantenido a los dos participantes en la prueba.
- No haber recibido ayuda externa.
- No haber abandonado residuos.
- No haber cometido una infracción grave.

El equipo con el menor tiempo ocupará la primera posición.

13. TIEMPO MÁXIMO

La organización podrá establecer un tiempo máximo para completar el recorrido.

Ese tiempo se comunicará antes del inicio de la prueba, teniendo en cuenta:

- La distancia.
- El estado del mar.
- La marea.
- El viento.
- Las corrientes.
- La seguridad de los participantes.

Si una embarcación supera el tiempo máximo, la organización podrá detener su participación.

En ese caso, el equipo será clasificado detrás de quienes hayan completado el recorrido dentro del tiempo permitido.

14. DESEMPATES

En caso de empate de tiempos, se aplicarán los siguientes criterios:

1. Mejor estado de la embarcación al finalizar.
 2. Menor número de incidencias durante el recorrido.
 3. Mayor estabilidad de la embarcación.
 4. Mejor valoración de construcción reciclada.
 5. Carrera corta o prueba adicional de desempate, si la organización lo considera necesario.
-

15. NORMAS DE SEGURIDAD

La seguridad de los participantes será prioritaria.

Será obligatorio:

- Seguir las instrucciones del personal organizador.
- Utilizar los elementos de seguridad que determine la organización.
- Permanecer dentro de la zona delimitada.
- Regresar inmediatamente si se ordena la suspensión.
- Mantener una actitud prudente.
- Ayudar a un compañero que se encuentre en dificultad.
- Informar si la embarcación presenta una rotura peligrosa.

La organización podrá exigir el uso de chalecos salvavidas.

Los chalecos salvavidas serán considerados material de seguridad y no parte de la embarcación, por lo que su uso estará permitido aunque sean elementos comerciales de flotación.

Queda prohibido:

- Empujar o chocar intencionadamente contra otra embarcación.
- Alejarse de la zona delimitada.
- Subirse de pie si la estructura no es estable.
- Lanzarse al agua de forma innecesaria.
- Realizar maniobras peligrosas.
- Participar bajo los efectos del alcohol u otras sustancias.
- Ignorar las indicaciones de los socorristas o monitores.

La organización podrá detener la prueba por oleaje, viento, corrientes, mala visibilidad o cualquier otra circunstancia que pueda comprometer la seguridad.

16. PROHIBICIÓN DE INTERFERENCIAS

Los equipos no podrán:

- Obstaculizar la salida de otros participantes.
- Invadir el recorrido de otra embarcación.

- Golpear otra embarcación.
- Agarrarse a otra estructura.
- Lanzar agua u objetos para dificultar el avance.
- Manipular una embarcación ajena.
- Dañar materiales de otro equipo.

Las acciones intencionadas podrán suponer penalización, pérdida de puestos o descalificación.

17. LIMPIEZA FINAL

Al terminar la prueba, cada equipo será responsable de retirar:

- Su embarcación.
- Todos los materiales utilizados.
- Las piezas rotas.
- Las cuerdas.
- Las bridas.
- Los adhesivos.
- Los restos de plástico.
- Los elementos decorativos.
- Cualquier residuo generado durante la construcción o la competición.

La zona deberá quedar completamente limpia.

No podrá quedar ningún residuo:

- En el agua.
- En la orilla.
- En la arena.
- En el paseo.
- En las zonas utilizadas para el montaje.
- En las áreas de salida y llegada.

Antes de abandonar la actividad, el equipo deberá comprobar que no ha dejado ningún elemento.

El incumplimiento de esta obligación podrá suponer una sanción grave, pérdida de puntos o descalificación.

18. PENALIZACIONES

Podrán imponerse penalizaciones por:

- Utilizar elementos de flotación comerciales prohibidos.
- Incorporar materiales contaminantes.
- Presentar elementos mal fijados.
- Recibir ayuda exterior.
- Acortar el recorrido.
- No rodear correctamente el punto de giro.
- Abandonar residuos.
- Realizar acciones peligrosas.
- Desobedecer a la organización.
- Interferir en la carrera de otros equipos.
- Utilizar sistemas de propulsión no permitidos.

Dependiendo de la gravedad, la sanción podrá consistir en:

- Advertencia.
 - Penalización de tiempo.
 - Pérdida de posiciones.
 - Anulación del intento.
 - Descalificación.
-

19. PUNTUACIÓN PARA LA GRAN MOVIDA

La clasificación final otorgará los siguientes puntos:

Puesto	Puntos
1.º	10 puntos
2.º	9 puntos
3.º	8 puntos
4.º	7 puntos
5.º	6 puntos
6.º	5 puntos
7.º	4 puntos
8.º	3 puntos
9.º	2 puntos
10.º	1 punto

20. AUTORIDAD DE LA ORGANIZACIÓN

La organización tendrá la última decisión respecto a:

- La seguridad de las embarcaciones.
- Los materiales permitidos.
- La validez de los sistemas de flotación.
- El recorrido.
- La distancia.
- El punto de giro.
- Las condiciones del mar.
- Las penalizaciones.
- La suspensión o modificación de la prueba.

Cualquier embarcación que no sea segura, que pueda contaminar el entorno o que no respete el espíritu de construcción reciclada podrá ser rechazada.

La protección de las personas y del medioambiente prevalecerá sobre cualquier resultado deportivo.