

> INTRODUCTION

Segundo YAC a arquitetura è uma disciplina que compõe e estrutura os lugares da ação humana. Essa responde às numerosas e diversas instâncias com uma solução que seja expressão do intelecto e da criatividade do projetista. È nossa convicção que o problema arquitetónico não só è uma mera investigação formal no funcionalismo, na economia ou na tecnologia do maunfeito, mas também é um patchwork destas questões, composto e

estruturado segundo a personalidade e a sensibilidade do projetista. Os projetos que YAC espera valorizar são projetos contemporâneos: que respondam a uma logica de temporalidade e personalização do uso do espaço arquitetónico; onde "ideia" é a palavra chave, "arquitetura" a resposta e "projeto" o meio para transformar a intuição numa prefiguração visual.





> BRIEF

Enormes extensões, poeirentas, cravejadas de maciços avermelhados e varridas por ventos fortes: num mundo que parece ter domado todo o misticismo, os desertos são talvez o último lugar a preservar fragmentos de mistério ainda intactos.

Existe, de facto, um fascínio insano no que nos é vedado, uma nota de doçura no que nos é fatal; mas se o deserto representa o lugar inacessível e fatal por excelência, é mais uma vez para o deserto que devemos olhar para ver o amanhecer de um novo capítulo na história da humanidade.

No coração do Nevada, a poucos quilómetros de Las

Vegas, encontra-se o primeiro centro de testes do mundo jamais construído para o Hyperloop: o meio de transporte futurista desenvolvido para ligar cidades e nações com uma velocidade que nem o avião conseguia alcançar.

Uma tecnologia que precisava do deserto - com os seus espaços e o seu isolamento - para crescer e se consolidar, mas hoje amadureceu ao ponto de precisar de um centro avançado de estudos e testes: um lugar onde as mentes mais brilhantes do planeta podem trabalhar em conjunto e se reunir para transformar as visões de hoje na realidade de amanhã.

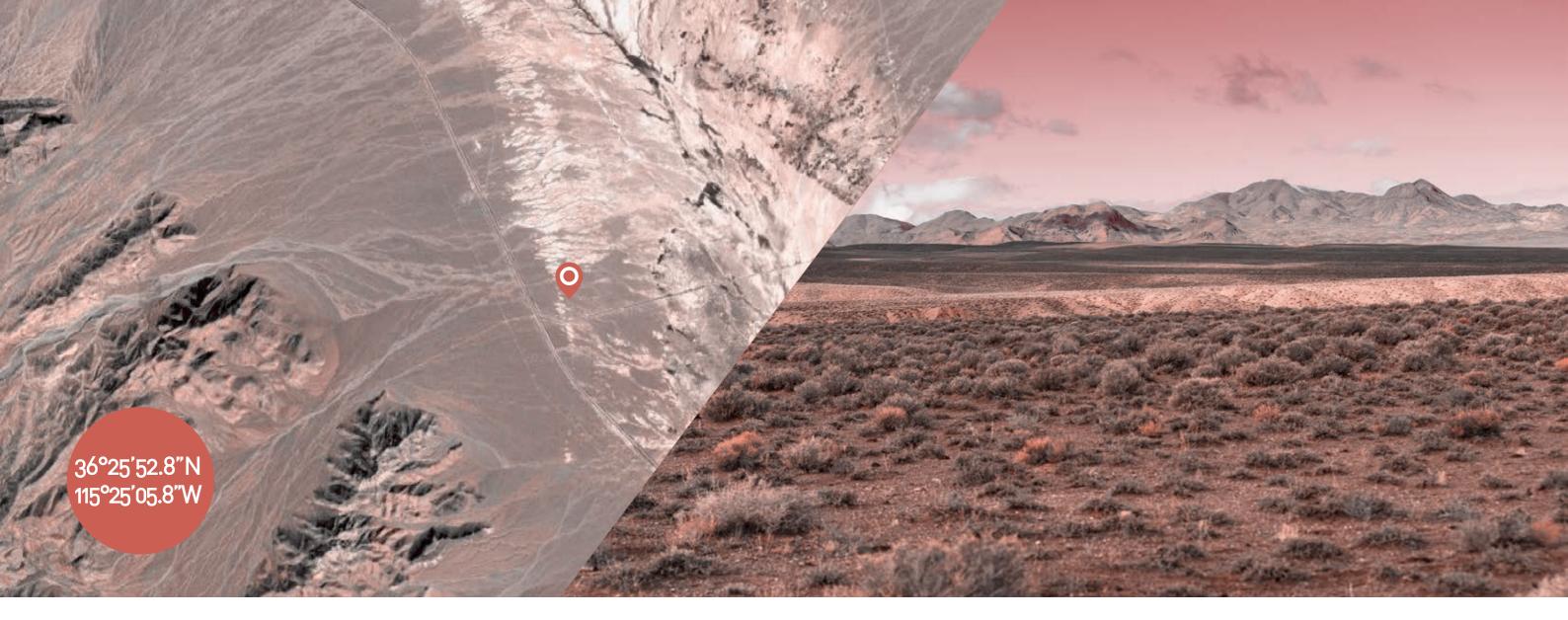
É por isso que a Hyperloop precisa um novo centro de testes: é por isso que a YAC tem hoje o prazer de apresentar o **Hyperloop Desert Campus**.

Perdidos no deserto da América, entre lagoas de sal e de-

solação milenar – primeiros espectadores do vapor das antigas locomotivas –, os arquitetos serão chamados a dar forma aos mais recentes sonhos de inovação e velocidade, através de um edifício icónico localizado em um dos cenários mais majestosos e evocativos do mundo.

Um lugar que revolucionará a forma de viajar, o novo campus Hyperloop não será um simples edifício, mas deverá procurar ser um santuário da ciência; um lugar onde o impossível se torna possível, na celebração dessa antiga e sempre nova corrida para a ambição mais intensa e incorrigível da nossa espécie: o progresso.

A YAC agradece a todos os projetistas que aceitarão este desafio.



> SÍTIO

Horizontes luminosos, povoados por raposas cor de areia e vegetação hostil. Lugares esculpidos por milénios de solidão, que dificilmente suportam o ser humano habituado ao chocalhar da serpente e ao grito dos rapaces. O Rio Colorado, o Vale da Morte, o Lago Badwater: aqui podem-se ouvir os ecos dos tambores dos antigos nativos da América, e os nomes evocam aventuras que marcaram a imaginação e as fantasias de inteiras gerações. São as terras dos mineiros, da corrida do ouro, dos peregrinos com barbas bem cuidadas que viajaram com as suas caravanas pelos desertos da Grande Bacia em direção a Salt Lake City. Na entrada do Grand Canyon, o deserto de Mojave americano não é apenas um dos cenários mais evocativos que um projetista poderia desejar, mas também a localização ideal para a instalação de um centro avançado de investigação sobre

o Hyperloop: **no Mojave**, de facto, foi desenvolvido o primeiro centro de testes; no Mojave, mais uma vez, **é possível ter grandes espaços isolados próximos de metrópoles vibrantes e populosas** que poderão beneficiar de Hyperloop. Assim, o concurso Hyperloop Desert Campus oferecerá aos projetistas a oportunidade de refletir sobre um centro de experimentação destinado a mudar a história da humanidade, contextualizando as suas reflexões num local que constitui um dos arquétipos geográficos e topológicos mais eloquentes.

1. **Nevada**: Entre os estados mais jovens da América do Norte, o Nevada é uma terra de magníficas e pulsantes contradições. É o lugar onde grandes vales desérticos olham para os planaltos cobertos de florestas, onde montanhas altas e cobertas de neve repousam à beira de áridos precipícios e profundos vales. Terra de extremos e excessos naturais, aqui é o ponto mais baixo da América do Norte (-85 metros abaixo do nível do mar) e o próprio clima parece refletir uma profunda ambivalência, inata à subs-

tância mais íntima deste canto do mundo: das temperaturas incandescentes de Badwaters às geadas noturnas do deserto e das montanhas, das chuvas torrenciais das monções mexicanas aos ventos abrasadores dos "campos de golfe do diabo". Terra dos nativos, disputada entre espanhóis e americanos, o Nevada passou para o estado de Utah após a querra méxico-americana, e tornou-se uma nação autónoma quando enormes depósitos de ouro foram encontrados nas entranhas das suas montanhas. Entre os Estados menos povoados da América, com uma área igual à da Itália, o Nevada acolhe apenas 3 milhões de habitantes (2/3 dos quais concentrados na área metropolitana de Las Vegas). Uma condição de imenso isolamento e abandono, que durante décadas a transformou num contexto ideal para bases e experiências militares (desde as bases da Força Aérea de Nellis até às instalações para testes nucleares, ativas até 1992). Intervir neste contexto significará ter de enfrentar a natureza na sua essência mais extrema. e primordial, num desafio de design de extraordinário



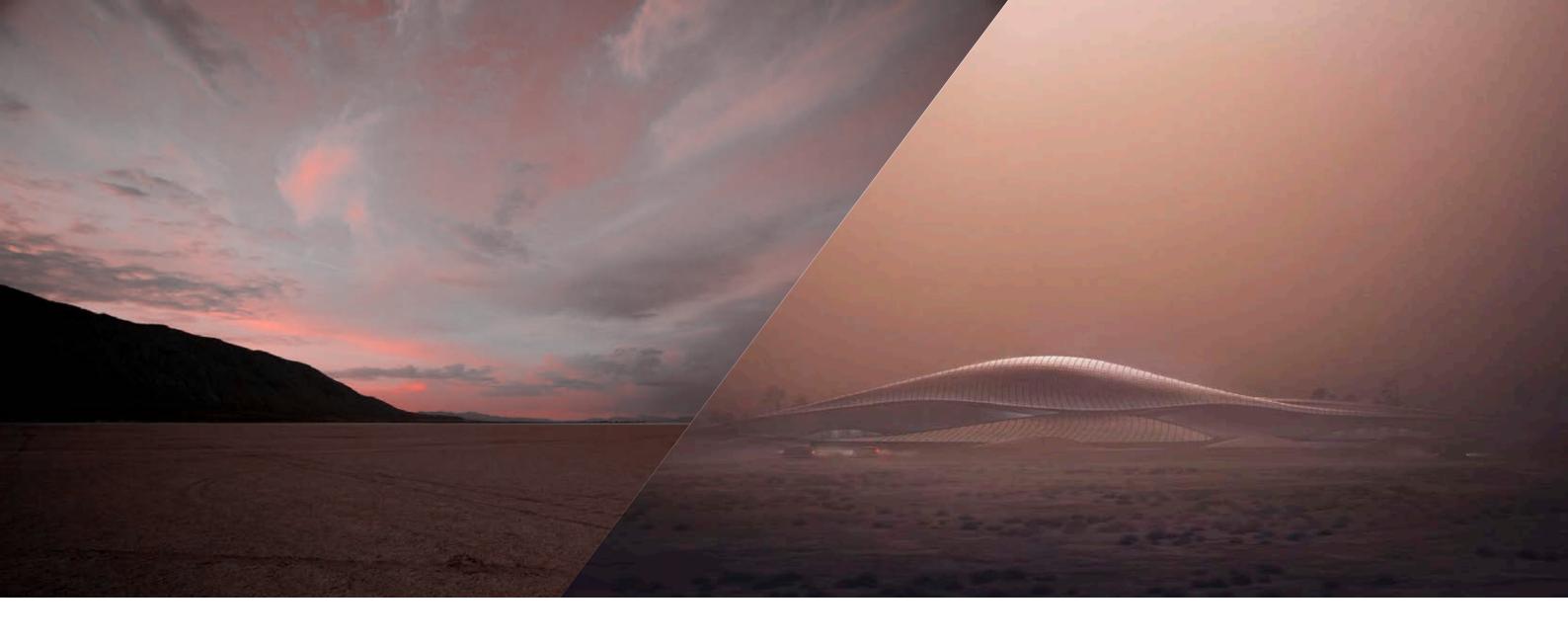
empenho, mas igualmente estimulante e com grandes oportunidades ao nível percetivo e emocional.

2. Las Vegas; quer a amemos ou odiemos, certamente a "cidade do pecado" não nos pode deixar indiferentes. Fetiches de monumentos europeus, pirâmides egípcias, fontes e arranha-céus andam de mãos dadas com leões, tubarões, montanhas russas e galeões piratas: porque Las Vegas é um sonho tornado realidade, um eterno e desenfreado carrossel de luzes de néon e espetáculos para adultos. Nascida em torno de uma fonte isolada no deserto de Mojave, nos tempos da exploração mineira Las Vegas era uma importante aldeia ferroviária. Um rio de ouro e prata corria dia após dia desde as montanhas Mojave, mas não foi a riqueza dos primeiros colonos que desencadeou o milagre de Las Vegas. Pelo contrário, foi o declínio ditado pela obsolescência da rede ferroviária, juntamente com a gran-

de depressão, que sugeriu aos administradores locais a necessidade de uma mudança substancial: a intuição de uma política orientada para transformar o Nevada numa terra de liberdade e lazer para todas as populações da América. Este foi o período das leis liberais que nos deu o Nevada tal como o conhecemos hoje: a extrema simplificação na contração e dissolução dos casamentos, a legalização do jogo, do álcool e - nos condados mais pequenos - da prostituição, abriram as portas àquele boom económico que se renova constantemente desde os anos 30. Começou a época dos grandes casinos: primeiro o Flamingo, fundado pelo gângster judeu Bugsy Siegel, e depois Luxor, o Caesar Palace, o Hotel "Palazzo" e o Planet Hollywood, numa longa sucessão de edifícios que fizeram a história do luxo e do entretenimento. Poucas outras cidades do mundo influenciaram a imaginação comum e a cultura de massas, acolhendo destagues da história recente: artistas de Elton

John a Britney Spears actuaram aqui, Tyson e Holyfield lutaram um contra o outro, e algumas das séries e histórias de cinema mais queridas e populares do mundo foram aqui apresentadas. Embora no meio do deserto, o Hyperloop Desert Campus não pode evitar um confronto com Las Vegas, consciente - na sua necessidade de criar uma arquitetura fortemente icónica - de ter de acompanhar uma das cidades mais surpreendentes e excêntricas do mundo.

3. **Hyperloop**; desde que Elon Musk - o menino-prodígio fundador de Tesla e Space X - abriu ao mundo a ideia de um novo meio de transporte que revolucionaria os próximos dois séculos de história, muitas empresas e startups foram as primeiras a reivindicar um protótipo funcional. Hyperloop One, Hyperloop Transportation Technologies, Transpod, são apenas alguns dos nomes das principais empresas envolvidas na corrida



para criar o transportador do futuro e, embora existam muitos obstáculos e dificuldades ainda por resolver na implementação desta tecnologia, os investimentos aumentam em todo o mundo e as linhas de teste são alargadas para tornar possível a viagem de Hyperloop. Um objetivo e um compromisso comum, nascido como a investigação opensource, onde muitos testes e simulações foram realizados como resultado de um compromisso coletivo e internacional: o Hyperloop Desert Campus aspira a prosseguir este modelo de colaboração, de acordo com uma visão comunitária e solidária, que vê os talentos mais visionários do planeta alinhados no objetivo comum de alcançar a inauguração da primeira rede Hyperloop na próxima década.

4. **Limites de intervenção**; apresentam-se a seguir alguns elementos essenciais para um projeto contextualizado e consistente com os objetivos do Hyperloop

Desert Campus - no que diz respeito à distribuição funcional dos ambientes, pode fazer referência a secção "programa":

- a. Não existem restrições quanto à altura dos edifícios;
- b. Não existem restrições quanto à realização de escavacões e/ou terraplenagens;
- c. Considerando a particularidade do local de intervenção, embora a barragem de Hoover garanta um abastecimento de água suficiente mesmo para uma cidade como Las Vegas, o campus terá de proporcionar uma otimização da utilização e captação de água. Neste sentido, o projeto do espaço exterior e da paisagem será possível, privilegiando técnicas de xeriscultura, ou "jardim de rocha", utilizando espécies nativas de grande encanto, como palmeiras, catos, yuccas, etc.
- d. Sustentabilidade energética; o Hyperloop não só será o meio de transporte público mais eficiente e rápido

do mundo, mas também revolucionará o impacto energético das redes de transporte. Neste sentido, o centro de investigação orientado para tornar possível o Hyperloop só pode ser um manifesto mais amplo de sensibilidade aos valores da sustentabilidade ambiental e do respeito pelo planeta. A adoção de estratégias de conceção destinadas à contenção e produção de energia elétrica através de sistemas ativos e passivos será uma chave necessária à interpretação que os projetistas não podem evitar.



> PROGRAMA

Velocidade: uma das tensões mais atávicas e recorrentes da humanidade. Desde que nos lembramos, a velocidade intriga, aterroriza e fascina a humanidade. Domámos animais, içámos velas, construímos máquinas que pareciam impossíveis, para corrermos cada vez mais depressa e mais longe. Hoje o sonho mais recente da velocidade tem o nome de Hyperloop, e no caminho para alcançar este sonho serão necessárias muitas etapas.

Inventar uma tecnologia significa, de facto, passar do projeto à sua produção, conceber o seu impato no mundo, reinventar o comportamento das pessoas e escrever as regras da sociedade de amanhã, uma vez que o Hyper-

loop não é um simples túnel despressurizado no qual se lança uma série de cápsulas colocadas em pistas de levitação magnética. Hyperloop é também a sua própria experiência de viagem, desde a compra de bilhetes até ao entretenimento durante o percurso; pensar no Hyperloop significa pensar nas suas estações, na sua comunicação, no seu impacto no mundo, nas cidades e nos governos: uma atividade que requer uma máquina complexa de investigação, testes e formação. Hyperloop corresponde, de facto, a um horizonte inexplorado, que irá reescrever os próximos dois séculos de transporte e em relação ao qual ainda não existem regras, procedimentos e comportamentos: O Hyperloop Desert Campus servirá para colmatar essa lacuna e realizar todas as operações e estudos necessários para escrever as regras da viagem do futuro. Mas apesar da sua função visionária e estimulante, o desafio do Hyperloop Desert Campus não terminará com a definição de um dos mais

importantes centros de experimentação e investigação do mundo, uma vez que o valor simbólico da nova arquitetura será tão importante como a sua eficiência. Os projectistas serão, portanto, obrigados a conceber um centro de investigação que possa se tornar uma imagem de inovação e um manifesto arquitetónico da mais avançada realização da modernidade. O centro será organizado em 3 unidades distintas, que poderão corresponder a diferentes edifícios, bem como a uma arquitetura única organizada em vários setores.

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO	MAX mq	FUNÇÃ0	DESCRIÇÃO	MAX mq	FUNÇÃ0	DESCRIÇÃO
UNIDADE 1 - WELCOME CENTER	Será a interface do centro com o público, cumprindo as funções de informação e apoio à cultura e conhecimento Hyperloop.		UNIDADE 2 - HEADQUAR- TERS	Será o coração pulsante do Hyperloop, albergando a maior parte dos escritórios e espaços de trabalho.		UNIDADE 3 - TRAINING CENTER	É o espaço orientado para formar os futuros funcionários, operadores e tripulações do Hyperloop. Através de uma série de diferentes programas de formação, o centro de formação será orientado para transmitir os métodos de trabalho necessários para a operação e manutenção do Hyperloop.
1.1. Hall/re- ceção	Um ambiente de representação imaginado tanto para os visitantes como para os investidores do Hyperloop: será o local que constituirá a interface e a identidade do centro de investigação em relação ao mundo exterior.	300	2.1. Escritóri- os	Espaços reservados ao pessoal, estes ambientes devem respeitar as últimas tendências em matéria de concepção de espaços de trabalho. Neste sentido, estes espaços devem ser orientados para facilitar a relação, troca e comunicação entre as pessoas, de acordo com uma fluidez e informalidade de comportamentos que são o axioma do trabalho contemporâneo. Flexível e reconfigurável, o ambiente do escritório deve prestar-se a uma vasta gama de necessidades: desde o isolamento do trabalhador individual até às reuniões colectivas. Estes ambientes devem estar equipados com uma cafetaria, uma zona de relaxamento e serviços de saúde.	1000		
						3.1. Salas de aula	Espaços de aprendizagem para didáctica frontal, as salas de aula terão de ser articuladas como espaços flexíveis e reconfiguráveis, que permitam tanto o trabalho em pequenos grupos como em grandes. Equipados com ambientes acessórios como refeitório e sanitários, tais ambientes devem suportar as mais diversas metadologias do trabalho o aprendizagem.
1.2. Museu	Ambiente para inserir algumas informações sobre oas etapas do desenvolvimento do Hyperloop e da sua futura programação.						
1.3. Tour	Segundo a tendência mais recente, o centro Hyperloop terá de funcionar como um museu difuso, onde todo visitante poderá tocar e apreciar o espetáculo de toda a cadeia do meio de transporte mais revolucionário do mundo. Caminhos suspensos ou passarelas que atravessam os laboratórios e áreas de ensaio sem afetar a sua eficiência e segurança serão apenas algumas sugestões para mostrar ao público o trabalho no Hyperloop Desert Campus.	1200				3.2. Labo- ratório	Local de aprendizagem direta, será formado por uma série de ambientes povoados pelos diferentes componentes do Hyperloop para ilustrar o seu funcionamento. É necessária uma subdivisão em 10 ambientes.
			2.2. Labo- ratórios	Este é o ambiente em que engenheiros, cientistas e investigadores poderão realizar os seus próprios ensaios sobre os vários componentes do Hyperloop e sobre um protótipo de um conduto despressurizado. Deverá ser concebido como um grande espaço aberto, com uma altura mínima de 6 metros e um desenvolvimento linear de pelo menos 100 metros (a fim de permitir a ligação de um tubo de ensaio de comprimento suficiente). Pode, se for necessário, ser estruturado em vários níveis, para permitir visitas em segurança no nível mais alto.	2000		
1.4. Arena	Um grande teatro onde toda a comunidade do centro se pode reunir para eventos, momentos corporativos ou eventos públicos relacionados com a informação e publicidade do Hyperloop.						
1.5. Restaurante	Uma cantina útil para o pessoal do Hyperloop, bem como para os visitantes que desejem fazer uma visita às instalações. As vistas do deserto, dos laboratórios de investigação, do Hyperloop e dos seus túneis serão apenas um ponto de inspiração para um lugar fortemente caraterizado e capaz de oferecer grande encanto e fascínio.	500	2.3. Aparta- mentos	Embora a proximidade de Las Vegas facilite o assunto do alojamento para o pessoal do Desert Campus, será necessário preparar uma série de apartamentos para uma parte dos cientistas, pesquisadores ou funcionários. Apartamentos sóbrios mas de alta tecnologia, equipados com todo o conforto possível e com vista para o deserto, serão certamente o ponto de partida para o desenvolvimento de soluções de design interessantes.	25 apar- ta- men- tos de 70 mq cada		
			2.4. Ginásio e Piscina	Hoje, é reconhecido ao nivel mundial que os espaços de trabalho não podem deixar de ser combinados com espaços de atividade física, socialização e cuidados corporais. Salas de máquinas e piscinas abertas para a maravilha do deserto não constituirão apenas uma sugestão projetual de grande encanto, mas também elementos capazes de tornar o Hyperloop Desert Campus um dos centros de investigação mais confortáveis e vanguardistas do mundo.	500		

MAX mq

500

500

> CALENDÁRIO

15/06/2020 inscrições "early bird" – início

12/07/2020 (h 11.59 pm GMT) inscrições "early bird" – fim

13/07/2020 inscrições "standard" - início

09/08/2020 (h 11.59 pm GMT) inscrições "standard" – fim

10/08/2020 inscrições "late" - início

20/09/2020 (h 11.59 pm GMT) inscrições "late" – fim

23/09/2020 (h 12.00 pm - meio-dia - GMT) término da entrega projetos

28/09/2020 reunião júri

26/10/2020 publicação dos resultados

Esclarece-se que a distinção entre inscrição "early bird", "standard" o "late" não tem nenhuma influência na data estabelecida para a entrega dos projetos: 23/09/2020.

> FAQ

Durante todo decorrer da competição, até ao dia 23/09/2020 – término da entrega dos projetos – os participantes poderão efetuar qualquer tipo de pergunta através do endereço electrónico do concurso: yac@yac-ltd.com. A equipa responderá aos candidatos singularmente e publicar semanalmente todas as novas perguntas da secção "FAQ" na página da internet do concurso. A atualização da página será notificada nos canais de comunicação Facebook e Twitter. As respostas publicadas na área FAQ serão em língua inglesa. É evidente que a equipa sempre será disponível para fornecer suporte relativamente às questões de caráter técnico ligadas a eventuais disfunções do processo de upload.

> PRÊMIOS

1° PRÊMIO

8.000€

2° PRÊMIO

4.000€

3° PRÊMIO

2.000€

"GOLD" MENTION

500€

"GOLD" MENTION

500€

10 HONORABLE MENTIONS

30 FINALISTAS

Todas as propostas premiadas vão ser trasmitidas em revistas e sítios de arquitetura e vão ser expostas em exposições internacionais. Todas as propostas finalistas vão ser publicadas em www.youngarchitectscompetitions.com

REFERENCES

pg.3 - King Abdulaziz Centre for World Culture by Snøhetta

pg.5 - East-West/ West-East by Richard Serra

pg 6 - Bee'ah HeadquartBee'ah Headquartersers by Zaha Hadid Architects

pg.7 - King Abdulaziz Centre for World Culture by Snøhetta

> PROCEDIMENTO DE INSCRIÇÃO

- 1. O procedimento de inscrição só pode ser efetuado por via eletrónica através das seguintes etapas.
- 2. Os passos são consequentes: não é possível completar nenhum dos passos descritos abaixo sem ter completado os anteriores.
- a. a. Registo do team:
- Aceda ao link: https://www.youngarchitectscompetitions.com/login/index/signup
- Preencha todos os campos obrigatórios com informação completa e correta;
- No final do processo de registo receberá um e-mail para ativar a sua conta, contendo um código TeamID ("TeamID", atribuído de forma automática e aleatória) e uma palavra-passe; verifique em "spam", caso não o tenha recebido;
- Abra a ligação no e-mail do ponto anterior para enviar a confirmação do registo da equipa;
- b. Registo dos membros do team:
- Confirme o registo, inicie sessão no website da YAC;
- Seleccione o concurso em que deseja participar;
- Acrescente os vários membros da equipa, preenchendo todos os campos obrigatórios com informações completas e verdadeiras; N.B. é necessária a escolha de um "Team Leader" que será responsável perante o Organizador pela veracidade dos dados comunicados para efeitos do concurso, também no que respeita aos dados dos Outros Membros, bem como da pessoa encarregada do pagamento da taxa de inscrição;
- c. Pagamento:
- Faça o login no site da YAC;
- Selecione o concurso em que deseja participar;
- Efetue o pagamento da taxa de registo de acordo com o procedimento guiado, selecionando o botão correspondente;
- uma vez efetuado o pagamento, o Team Leader receberá um e-mail com o recibo de inscrição.
- d. Upload do Material:
- Entre no no site da YAC;
- Selecione o concurso relativamente ao qual pagou a taxa de inscrição;
- Carregue o material requerido;
- Uma vez o material tenha sido carregado, o Team Leader receberá um e-mail que confirmará o sucesso do carregamento; verifique em "spam" se necessário;
- 3. É aconselhável completar os procedimentos de registo, pagamento e upload do material antes do prazo.

> MATERIAIS

Para participar regularmente da competição, os Participantes precisam necessariamente fazer o upload dos seguintes documentos:

- 1 quadro em formato A1 (841mm X 594mm) em formato pdf (dimensão máxima de 10 mb), orientação horizontal ou vertical como preferir, sendo necessário fazer o respetivo upload na página de internet do concurso depois de ter efetuado o login. No quadro é necessário fazer a descrição de:
 - i. a génese da ideia projetual;
 - ii. os esquemas gráficos (plantas seccões, vistas) em quantidade, escala e tipo suficientes para dar uma indicação do projeto;
 - iii. vistas 3D (como preferir renders, esboços ou foto do modelo);

Nome do ficheiro: A1_teamID_HDC.pdf (ex.: se o ID do grupo é 123, o nome do quadro A1 será: A1_123_HDC.pdf)

- 1 documento em formato A3 (420mm x 297 mm) em formato pdf (dimensão máxima de 10 mb), máximo de 7 páginas, orientação horizontal, sendo necessário fazer o respetivo upload na página de internet do concurso depois de ter efetuado o login, com os seguintes elementos:
 - i. uma planimetria geral em escala 1:2000
 - ii. plantas significativas em escala 1:500
 - iii. pelo menos uma secção significativa em escala 1:500

Nome do ficheiro: A3_teamID_HDC.pdf (ex.: se o ID do grupo é 123, o nome do documento será: A3_123_HDC.pdf)

• 1 foto de capa em formato .jpeg ou .png, dimensões 1920x1080 pixel; ou seja uma imagem que represente o projeto e que será a sua ícone avatar

Nome do ficheiro: Cover_teamID_HDC.jpg (ex.: se o ID do grupo é 123, o nome do documento será: Cover_123_HDC.jpg)

Os textos do projeto deverão ser sintéticos e em língua inglesa. O projeto não poderá conter nomes ou referências aos projetistas. O projeto não poderá conter o código de identificação do grupo que poderá constar exclusivamente no nome do ficheiro, dado que este não será visto pelo júri.

> REGRAS

1. PREMISSAS

- 1.1. O presente Regulamento contém as regras que regem o Concurso, tal como definido abaixo, desde a inscrição dos utilizadores no site da YAC srl, até à fase de determinação e proclamação dos vencedores e à subsequente atribuição dos prémios.
- 1.2. O Concurso não constitui, em caso algum, um evento de prémios nos termos do art. 6 do Decreto Presidencial 430/2001 e a publicação do presente Regulamento não constitui uma oferta ao público. Ao registar-se no site da YAC srl, cada utilizador declara conhecer e aceitar na íntegra o Regulamento do Concurso.
- 1.3. Neste regulamento, são aplicáveis as definições que se seguem no parágrafo "Definições" ou as definidas no texto dos regulamentos:
 - "Organizador do Concurso" ou "Organizador": YAC Srl, com sede em Bolonha, Via Borgonuovo n. 5, CF e PIVA 02509200412;

2. REGULAMENTO GERAL

- 2.1. No que se refere ao calendário, inscrições e pagamento, os participantes devem respeitar os tempos e os modos especificados no concurso.
- 2.2. Os participantes devem respeitar as instruções relativamente ao material requerido.
- 2.3. Os participantes podem organizar-se em equipas (Team) ou participar individualmente.
- 2.4. Os participantes podem ser estudantes, licenciados, profissionais; não é necessario ser expertos em disciplinas de arquitectura numa Ordem de Arquitectos.
- 2.5. Cada equipa tem que ter pelo menos um membro que tenha entre os 18 e os 35 anos de idade.
- 2.6. Não existem restrições ao número máximo de membros por Team.
- 2.7. Não existem restrições relativamente à proveniência de diferentes países, cidades ou universidades dos membros de cada Team.
- 2.8. O pagamento de somente uma quota de inscrição permite apresentar só um proieto.
- 2.9. É possível apresentar mais de um projeto pagando mais duma quota de inscrição as quotas serão determinadas de acordo com o calendário da competição.
- 2.10. O valor de cada prémio é único não varia segundo o número de membros de cada grupo.
- 2.11. A conformidade dos projetos será avaliada por uma comissão técnica designada pelo Organizador: essa avaliação não é vinculativa para os fins do trabalho do júri;
- 2.12. O juízo do júri è incontestável.

- 2.13. Os participantes não devem ter nenhum contacto com os membros do júri para assuntos relacionados com o concurso.
- 2.14. É proibido aos participantes divulgar material relativo aos próprios projetos para o concurso antes da selecção dos vencedores.
- 2.15. É proibida a participação de todos aqueles que tenham relações laborais permanentes ou relações familiares com um ou mais membros do júri..
- 2.16. Em caso de incumprimento do Regulamento do Concurso, o Participante e o seu Team serão automaticamente excluídos do Concurso sem possibilidade de recuperar a sua taxa de inscrição, a qual permanecerá definitivamente adquirida pelo Organizador, mesmo que este já tenha aceite o Formulário de Inscrição;
- 2.17. Cada membro da equipe é considerado contribuidor ativo para projeto presentado.
- 2.18. A participação implica total aceitação das regras, dos termos e condições do presente aviso de concurso, sem exceções
- 2.19. É possível que o Organizador efetue alterações relativamente às datas ou ulteriores pormenores do concurso exclusivamente com vista a garantir a sua melhor realização, comunicando as eventuais alterações com antecedência através de todos os canais de comunicação.
- 2.20.0 Organizador não é responsável por eventuais disfunções, dificuldades técnicas ou faltas de recepção do material. Convidam-se os participantes a indicar com um e-mail eventuais dificuldades técnicas.
- 2.21. Todo o material disponível e necessário para a competição pode ser encontrado na secção de download do site www.youngarchitectscompetitions.com, independentemente da participação na competição; contudo, é permitida a utilização de qualquer outro material encontrado ou recolhido por cada participante.

3. CAUSAS DE EXCLUSÃO

- 3.1. Qualquer Participante, seja individual o parte de um Team, pode ser excluído da Competição, independentemente do facto de a Organizadora já ter aceite o respectivo Formulário de Inscrição, mesmo que ocorra apenas uma das seguintes circunstâncias:
 - a. Entrega de material que tem textos em línguas diferentes do inglês.
 - b. Entrega de material que tem nomes ou referências aos projetistas— o id do Team é considerado uma referência aos projetistas e poderá aparecer exclusivamente no nome do ficheiro, dado que este não é visualizado pelo júri.
 - c. Presença de ficheiros não nomeados em conformidade com as regras escritas na competição.
 - d. O material incompleto ou que não se encontre em conformidade com as regras escritas na competição.
 - e. Entrega de material depois da data limite ou de uma forma diferente daquela descrito no regulamento.
 - f. Qualquer Team que não inclui um membro com menos de 35 anos.
 - g. se um Participante contactar ou tentar contactar um ou mais membros do Júri em relação ao consurso, ele ou ela será automaticamente excluído juntamente com o Team.
 - h. Qualquer participante que tenha relações de trabalho contínuas ou parentais

- com um ou mais membros do júri;
- i. Qualquer participante que difunda o material relacionado com os seus projetos antes da selecção dos vencedores (exclusão do Team inteiro).
- j. Qualquer participante que não seja o proprietário ou autor da totalidade ou de uma parte do projeto candidato (exclusão do Team inteiro).

4. NOTAS SOBRE O MATERIAL

- 4.1. Ao participar no Concurso e ao aceitar este regulamento, os Participantes reconhecem, a partir de agora, numa base não exclusiva ao Organizador: i) o direito de publicar os Materiais ou parte dos Materiais, sob qualquer forma e por qualquer meio de divulgação e/ou suporte, incluindo plataformas em linha, médias sociais e impressos; ii) o direito de divulgar os Materiais ou parte dos Materiais ao público, sob qualquer forma e por qualquer meio de divulgação e/ou suporte, incluindo plataformas em linha, canais de comunicação social e publicação na imprensa.
- 4.2. Todos os projetos, incluindo quaisquer direitos de propriedade intelectual e/ou industrial sobre os mesmos, daqueles que obtenham um prémio monetário no final do concurso, são adquiridos definitivamente pelo Organizador, que adquire assim o direito exclusivo de exploração económica do projeto, e uma licença perpétua e exclusiva, com validade internacional e permanente, de utilizar, realizar, adaptar, modificar, publicar em qualquer meio de divulgação ao público, expor, reproduzir e distribuir o projeto, inclusive para fins de marketing e publicidade, realizar revisões editoriais, criar obras derivadas com base no mesmo, assim como conceder licenças a terceiros relativas ao projeto, ou a partes dele, em qualquer modo, forma ou tecnologia incluindo o "right of panorama" sem limitação de tempo ou lugar.
- 4.3. Ao participarem no Concurso e ao aceitarem este regulamento, os Participantes premiados incluindo todos os que tenham recebido um reconhecimento não monetário (projetos mencionados e/ou finalistas)- comprometem-se a partir de agora, se tal lhes for solicitado, a fornecer ao Organizador qualquer material digital adicional (por exemplo, modelos tridimensionais) que possa ser necessário para permitir ao Organizador melhor relatar os resultados do Concurso.
- 4.4. O Material deve ser novo e original e o resultado da atividade intelectual dos Participantes, que, portanto, devem se abster de apresentar trabalhos e / ou materiais que não correspondam a essas características, aliviando e mantendo o Organizador inofensivo de qualquer responsabilidade terceiros. Ao participar da Competição e aceitar estes regulamentos, cada Participante declara ser o autor (e / ou co-autor no caso de participação em equipes) dos Materiais fornecidos.
- 4.5. Cada Participante no Concurso garante que o Material produzido por cada um deles não infringe, de forma alguma, os direitos de propriedade industrial e intelectual de terceiros e, para o efeito, compromete-se a indemnizar e a isentar o Organizador de qualquer pedido feito a este respeito por terceiros.

5. PRIVACIDADE E PROCESSAMENTO DE DADOS

- 5.1. Os dados pessoais dos Participantes serão tratados pelo Organizador com a única finalidade de gerir a participação no Concurso e a atribuição dos Prémios aos Vencedores e conforme indicado na Declaração nos termos do art. 13º do Regulamento UE 2016/679, que é aconselhável consultar atentamente.
- 5.2. Os participantes serão responsáveis pela veracidade e exatidão dos dados pessoais indicados e o organizador não assume nenhuma responsabilidade pela indicação de dados falsos. De qualquer modo, o organizador, de acordo com a legislação em matéria de privacidade, reserva-se o direito de verificar os dados inseridos e de exigir uma cópia do documento de identificação em referência aos dados pessoais utilizados na inscrição.
- 5.3. Os dados pessoais fornecidos pelos Participantes não serão comunicados pelo Organizador
- 5.4. O organizador não será responsável da declaração de dados falsos por parte dos participantes.

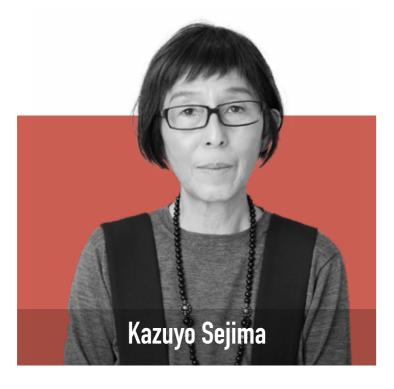
6. NOTAS À ADJUDICAÇÃO DOS PRÉMIOS

- 6.1. A publicação dos resultados de acordo com o calendário do concurso deve ser considerada temporária e vinculada à verificação dos requisitos definidos no anúncio;
- 6.2. Após a publicação dos resultados, de acordo com o disposto no art. j das notas, o organizador reserva-se o direito de verificar e coletar cópias dos documentos de identidade dos vencedores e toda a documentação assinada por eles e solicitada pela organização, tal como definido a seguir;
- 6.3. O pagamento dos Prémios está sujeito à verificação da identidade dos Vencedores de acordo com no ponto b) acima, e à assinatura de uma auto-declaração pelos Vencedores certificando que os mesmos cumprem integralmente os termos do Regulamento do Concurso, bem como as declarações de cessão de direitos sobre o Material e as indemnizações exigidas pelo Organizador para a utilização do referido Material.

7. JURISDIÇÃO E LEI APLICÁVEL

7.1. Este regulamento é disciplinado pela lei italiana. Cada eventual controvérsia será competência exclusiva do tribunal de Bolonha.

> JÚRI







SANAA

Kazuyo Sejima (1956, Ibaraki, Japão) estudou arquitetura na Japan Women's University. Em 1987 abriu o seu próprio estúdio, Kazuyo Sejima & Associates, e em 1995 fundou o SANAA juntamente com Ryue Nishizawa. As principais obras do SANAA incluem o Museu de Arte Contemporânea do Século XXI em Kanazawa, o Rolex Learning Center (Ecole Polytechnique Federale de Lausanne) e o Louvre-Lens. Em 2010 Kazuyo Sejima foi nomeada diretora da Bienal de Veneza. No mesmo ano, Kazuyo Sejima e Ryue Nishizawa do SANAA receberam o Prémio Pritzker. Atualmente leciona no Politecnico di Milano, na Yokohama Graduate School of Architecture (Y-GSA), e é professor visitante na Japan Women's University e na Osaka University of Arts.

Carlo Ratti e associati

Arquiteto e engenheiro, Carlo Ratti é professor no Massachusetts Institute of Technology em Boston, EUA, onde é também diretor do MIT Senseable City Lab, um grupo de pesquisa que explora como as novas tecnologias estão a mudar a maneira de entendermos, projetarmos e vivermos a cidade. Além disso, Ratti é sócio--fundador do estúdio internacional de design e inovação Carlo Ratti Associati, nascido em Turim em 2004. A revista Esquire incluiu-o entre os "Best & Brightest", Forbes entre os "Names You Need to Know" e Wired na lista das "50 pessoas que vão mudar o mundo". A Fast Company nomeou-o entre os "50 designers mais influentes da América" e Thames & Hudson entre os "60 innovators shaping our creative future ". Dois projetos dele - Digital Water Pavillion e Copenhagen Wheel - foram incluídos na lista de "Melhores invenções do ano" pela revista Time (2007 e 2014). Também em 2014, a Copenhagen Wheel também ganhou o prestigioso prêmio Red Dot: Best of the Best.

Studio Italo Rota

Licenciado-se no Politecnico de Milão, vence um concurso para os espaços interiores do Musée d'Orsay. Mudado- se para Paris, è o responsável da renovação do Museo de Arte moderna do Centre Pompidou, das novas salas da escola francesa da Cour Carrée do Louvre e da renovação do centro de Nantes. Desde o ano 1996 viveu e trabalhou em Milão donde abre o Studio Italo Rota. Os trabalhos do gabinete variavam por temas, escalas e tipologias museos, igrejas, casinos, teatros - e as intervenções urbanas que faziam tinham uma abordagem global que era resultado da experiência no âmbito de equipamentos, de eventos e de estruturas temporárias. Studio Rota era e é uma riqueza de formas, cores e materiais. É uma acumulação de recursos nos quais o uso especial da luz e das líneas audaciosas cria uns internos e objetos extremamente artísticos e dinâmicos e dão a sensação de um projeto multidimensional, de uma penetração do espaço e do movimento. Entre os principais projetos, temos: na Índia, a reconversão do complexo siderúrgico de Dolvi e o templo hindu de Lord Hanuman; as Maisons Cavalli em Milão e Dubai; os pavilhãos do vinho, Kuwait e Vietnam para Expo Milão 2015.

> JÚRI







UNStudio

Co-fundador do UNstudio, Ben Van Berkel coordena as atividades duma rede significativa de projetistas situados nas três sedes do gabinete de Amsterdão, Hong Kong e Shangai. Com mais de 25 anos de experiência em desenvolvimentos urbanos e infraestruturais, o UNstudio realiza numerosos projetos a nível internacional como o Mercedes--Benz Museum na Alemanha e a Raffles City na China. Atualmente, ele ocupa a cadeira de professor visitante Kenzo Tange na Escola de Design da Universidade de Harvard, onde dirigiu um estúdio em saúde e arquitetura. Em 2017, Ben van Berkel também fez uma apresentação do TEDx sobre saúde e arquitetura. Além disso, ele é membro da Equipe da Força-Tarefa / Setor de Construcão do Conselho Consultivo do Ministério de Assuntos Econômicos da Holanda.

Arup

Diretor Associado, lidera o setor de Sustentabilidade e Instalações da Arup Milano e é responsável pelo Desenvolvimento Sustentável na Itália. Com formação académica como engenheiro e um mestrado em arquitetura no Politécnico de Milão, adquiriu importante experiência internacional em Londres, coordenando equipas multidisciplinares na concecão e desenvolvimento de projetos inovadores com elevados objetivos de sustentabilidade e bem-estar. Colabora regularmente com arquitetos de renome internacional. Com uma abordagem orientada para o design, trabalha em várias escalas, da escala urbana à escala arquitetónica, apoiando arquitetos e clientes através de uma abordagem integrada e criativa, sempre focada na qualidade do design. Participa regularmente em conferências sobre inovação e sustentabilidade e promove seminários em várias universidades. Em 2017 editou o suplemento anual Domus Green "O Homem e a Natureza na Era da Tecnologia" para a revista Domus e em 2019 foi co-curador da Domus Ecoworld "UN Global Goals in practice". Um dos seus principais interesses é a evolução da relação homem-natureza na era da tecnologia e, em particular, as oportunidades que o data-informed design oferece para melhorar a qualidade de vida nas nossas cidades, gerando efeitos positivos para o nosso planeta.

Erginoğlu & Çalışlar

Nascido em Istambul em 1969, estudou na Istanbul Saint Michel High School e licenciou-se em arquitetura na Mimar Sinan University em 1992. Em 1993, fundou "Erginoğlu&Çalışlar Architects" com Kerem Erginoğlu. Foi membro do júri da Uludağ University, Istanbul Technical University e Yıldız Technical University e professor convidado da Mimar Sinan University, Istanbul Technical University e Yıldız Technical University. É também membro da Ordem dos Arquitetos e da Istanbul Architects Association. Os seus projetos e artigos foram publicados em inúmeras revistas de arquitetura.

>JÚRI







OUALALOU + CHOI

Linna Choi é Design Principal e Sócia Fundadora da OUALALOU + CHOI. Foi visiting architectural critic na MIT School of Architecture, Rhode Island School of Design, Rice School of Architecture de Paris e na Escola de Arquitetura da Università Iuav di Venezia. Galardoada com vários prémios em arquitetura e design, Choi é Mestre em Arquitetura pela Graduate School of Design da Harvard Univesrity e Licenciada em Arquitetura pela Yale University.

Foster + Partenrs

Nicola Scaranaro estudou arquitetura na IUAV de Veneza e licenciou-se no ano de 2005. Chefe de projeto para edifícios super high-rise, edifícios governativos, estádios, centros de investigação e desenvolvimento e projeção urbana, é arquiteto registrado em Itália e no Reino Unido e também membro eleito do Instituto Real dos Arquitetos Britânicos. Colaborador de Foster + Partners desde 2005, trabalhou em numerosos projetos de grande renome, como o Jameson House em Vancouver, o masterplan de Santa Fé, o Tribunal de Justica de Madrid, uma torre super high-rise de 400,000 m2 em Riyadh, um masterplan de 500,000 m2 em Istambul, uma torre de 1001 metros no KSA e um estádio para a FIFA no KSA. Além disso, participou com sucesso em algumas prestigiosas competições como o Motor City -projeto para um centro desportivo pluridisciplinar inspirado aos automóveis de corrida em Alcañiz, Aragon-, o Project Honor - extenção do quartel general da SC Jonhson em Racine, Wisconsin- e um novo hub aeroportuário sustentável em América Central. Os projetos recentes incluem uma torre de 250m em Istambul, um masterplan de 100,000 m2 em Londres e um moderno centro de investigação e desenvolvimento em Korea. Nicola é membro do gabinete de arquitetos associados "Studio Foster" desde o ano de 2008.

MVRDV

Winy Maas é cofundador e arquiteto principal do MVRDV, um estúdio interdisciplinar que trabalha na intersecção entre arquitetura e urbanismo. O premiado estúdio holandês foi criado por Maas juntamente com Jacob van Rijs e Nathalie de Vries em 1993, estabelecendo uma identidade internacional com uma grande variedade de edifícios, cidades e paisagens inovadoras, experimentais e teóricas. Nos últimos 25 anos, o Maas foi responsável por inúmeros projetos, incluindo o pavilhão neerlandês na Expo 2000 em Hanôver, o mercado coberto em Roterdão, as Crystal Houses em Amesterdão, a biblioteca pública Spijkenisse's Book Mountain, a Glass Farm em Schijndel, as Twin Towers em Taipé, a sede do Vanke em Shenzhen e o primeiro repositório de arte acessível ao público, o Depot Boijmans Van Beuningen, cuja abertura está prevista para 2020.

> JÚRI





Mecanoo

Fedele Canosa se formou em 2000 na Universidade de Tecnologia de Delft e ingressou na Mecanoo em 2004. Fedele esteve envolvido no projeto de inúmeras bibliotecas e ambientes para atividades educacionais em qualquer estágio. Ele se destaca em traduzir visões complexas em conceitos claros e coerentes, com recursos visuais descritivos (desenhados à mão e digitais) para facilitar o diálogo e o engajamento ativos. Como especialista em design de bibliotecas, Fedele trabalhou na Biblioteca de Birmingham, na Martin Luther King Jr. Memorial Library e na New York Public Library.

Oppenheim Architecture + Design

Licenciado pela Cornell University e bolseiro do AIA, Oppenheim participou em inúmeras conferências e ensinou em várias escolas de arquitetura, incluindo a mais recente na Graduate School of Design da Harvard University. Em 1999 fundou a Oppenheim Architecture (Miami, Basileia, Nova Iorque). O estúdio já recebeu mais de 80 prémios e reconhecimentos, incluindo a maior distinção do AIA, a medalha de prata, e tem aparecido em inúmeras publicações em todo o mundo. Em 2018, Oppenheim Architecture recebeu um dos National Design Awards de Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum. A obra de Chad Oppenheim destaca-se, em particular, pela sua capacidade de transformar o prosaico em poético.





ERGİNOĞLU & ÇALIŞLAR

Foster + Partners

mecanoo

MVRDV

OPPENHEIM ARCHITECTURE O U A L+ AC LH OO U I

SANAA Sejima & Nishizawa

STUDIO ITALO ROTA



