INSTRUÇÃO DE REGATA

REGATA ELE & ELA

Classes: J/24, Ranger 22, Velamar 22, Star, Snipe, Laser (Std. e Radial) e Dingue.

06 de junho de 2004

Organização: Iate Clube do Rio de Janeiro

01 - REGRAS:

A Regata será governada pelas Regras como definido nas Regras Internacionais de Regata a Vela da I.S.A.F (Internacional Sailing Federation) 2001/2004, exceto quanto aos itens das Regras das Classes Convidadas:

- que determinam o número de tripulantes, que deverão ser alterados para o seguinte texto: **A tripulação deverá ser formada por um casal.**
- item 3.6.1 da Classe J24: **Só será permitido o uso das velas: grande e buja. O Pau de Spniaker poderá ser utilizado.**
- O item da Classe Velamar 22 que determina o número de velas que podem ser utilizados em regata: **Só será permitido o uso das velas: grande e buja. O Pau de Spniaker poderá ser utilizado.**

02 - INSCRIÇÕES:

Os barcos e competidores elegíveis poderão ser inscritos preenchendo o formulário de inscrição e entregando-o na Secretaria de Vela até às 12:00 do dia 06 de junho de 2004. As inscrições também poderão ser efetuadas via fax (21) 2543-1714 ou via E-mail vela@icrj.com.br ou no site do ICRJ: www.icrj.com.br .

03. AVISO AOS COMPETIDORES:

Avisos aos competidores serão afixados no quadro oficial de avisos de regata localizado "ao pé" da escada que da acesso a Diretoria de Vela.

04. CLASSES CONVIDADAS:

J/24, Ranger 22, Velamar 22, Star, Snipe, Laser (Std. e Radial) e Dingue.

05. ALTERAÇÕES DAS INSTRUÇÕES DE REGATA:

Qualquer alteração das instruções de regata será afixada antes das 09:00 do dia 06 de junho 04, exceto alterações no programa de Regatas que serão afixadas até às 20:00 do dia 05 de junho de 04.

06. SINAIS FEITOS EM TERRA:

06.1 Sinais em terra serão expostos no mastro de bandeiras, localizado no Cais da Bandeira principal;

06.2. A bandeira de retardamento (RECON) com 02 (dois) sinais sonoros significa que a regata está retardada. O sinal de atenção não será dado antes de 01 (uma) hora após a bandeira RECON ter sido arriada, com 01 (um) sinal sonoro.

07. CLASSES E BANDEIRAS DE SINALIZAÇÃO DE ATENÇÃO:

CLASSES:	BANDEIRAS:
J/24	**GRUPO – 01**
Star	**GRUPO – 02**
Ranger 22 e Velamar 22	**GRUPO – 03**
Snipe	**GRUPO – 04**
Laser (Standard e Radial) e Dingue	**GRUPO – 05**

08 – PROGRAMA DE REGATAS:

06/06	13:00	Início de sinalização de partida,
	16:00	Cerimônia de Premiação – Varanda do Salão Nobre.

09 – AREA DE REGATAS:

A Regata será corrida na raia da Escola Naval - Baía de Guanabara - Rio de Janeiro.

10 - PERCURSOS:

PERCURSO 1:

a) Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia;
b) Montar Bóia nas proximidades da Ilha da Laje, deixando-a por BB;
c) Montar Bóia nas proximidades da Ponta do Calabouço, deixando-a pôr BB;
d) Chegada – Na Piscina (Doca) do ICRJ, entre os Faróis.

PERCURSO 2:

a) Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia;
b) Montar Bóia nas proximidades da Ilha da Laje, deixando-a por BB;
c) Montar Parcel das Feiticeiras (todas as 4 marcas), deixando-a pôr BB;
d) Chegada – Na Piscina (Doca) do ICRJ, entre os Faróis.

PERCURSO 3:

a) Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia;
b) Montar Bóia nas proximidades da Escola Naval, deixando-a por BB;
c) Chegada – Na Piscina (Doca) do ICRJ, entre os Faróis.

11 - MARCAS DE PERCURSO:

As marcas de percursos, **quando não forem marcas fixas,** (ilhas, lajes, marcas de sinalização e etc...) serão bóias infláveis.

12 - PARTIDA:

12.1 A regata terá a partida conforme a Regra 26; das regras de regata da ISAF 2001/2004;

12.2 A linha de partida será formada pelo alinhamento do mastro da CR e bóia;

12.3 As partidas das Classes poderão ser seqüenciais ou não, ficando a critério da CR;

12.4 A ordem de partida e os percursos serão expostos, antes do sinal de atenção, no quadro localizado na popa da CR;

12.5 Um barco não partirá quando já tiverem decorridos 10 (Dez) minutos do sinal de partida da Classe dele, e será classificado como Não Partiu (DNS). Isto modifica a regra A4.1;

12.6 Os barcos d0s grupos para o qual ainda não foi dado o sinal da ATENÇÃO deverão deixar livre a área de partida dando passagem aos barcos em procedimento de partida;

12.7 O barco da CR poderá manter sua posição no alinhamento de partida usando motor.

14 - CHEGADA:

A linha de chegada será entre os 2 dois faróis, localizados na entrada da Doca (Piscina) do ICRJ.

15 - LIMITE DE TEMPO:

O limite de tempo será de 05:00 (cinco horas).Os barcos que não chegarem dentro de 30 minutos após o primeiro colocado ou no limite de tempo, o que ocorrer mais tarde, serão considerados DNF. Isto muda a regra 35 e A4.1.

16 – PROTESTOS E PEDIDOS DE REPARAÇÃO:

16.1 Os Protestos serão apresentados, por escrito, em formulários disponíveis na Secretaria do evento e lá entregues até 60 minutos após a chegada da CR em terra;

16.2 Avisos de protestos serão afixados até 30 minutos após o prazo de entrega, para informar aos competidores a hora, local de audiência e quem são as partes ou testemunhas envolvidas no protesto.

17 – MEDIDAS DE SEGURANÇA:

Será obrigatório o uso de um colete salva vidas adequado durante todo o período que o barco estiver na água; para as Classes: Laser (Std. e Radial), Snipe e Dingue.

18 - PREMIAÇÃO:

18.1 Serão premiados os 03 (três) primeiros colocados na classificação geral de cada classe;

18.2 A Cerimônia de Premiação será no dia 06 de junho/04, às 16:00 no Salão Nobre.

19 - RESPONSABILIDADE:

A decisão de participar ou não da Regata, será de exclusiva responsabilidade dos participantes. O Iate Clube do Rio de Janeiro, bem como as demais partes envolvidas na organização do Torneio não assumem qualquer responsabilidade por qualquer lesão (inclusive a morte), danos ou extravios materiais ou pessoais, ou de qualquer natureza referente aos participantes ou barcos, antes, durante e após as regatas. Os participantes estarão competindo por seu próprio risco e responsabilidade.

20 – TABUA DE MARÉ:

06/06	00:11	0.6
	04:36	1.1
	12:06	0.2
	17:36	1.1