

REGATA ANIVERSÁRIO ICRJ

24 de março de 2007

Classes:

Tornado, Star, J/24, HPE, Veleiros 23, Ranger 22, Velamar 22, 470, 420, Snipe, Finn, Laser (Std, Rad. e 4.7), Dingue e Neil Pryde RS:X

ORGANIZAÇÃO:

Iate Clube do Rio de Janeiro

INSTRUÇÕES DE REGATA

01 - REGRAS:

A regata será governada pelas regras, tais como enumeradas nas definições das Regras de Regata a Vela.

02 - AVISO AOS COMPETIDORES:

Avisos aos competidores serão afixados no Quadro Oficial de Avisos do evento, localizado ao "pé" da escada que dá acesso a Diretoria de Vela do Iate Clube do Rio de Janeiro.

03 - ALTERAÇÃO DAS INSTRUÇÕES DE REGATA:

Qualquer alteração nas instruções de regata será afixada antes das 11:00h do dia que entrará em vigor, exceto alteração na programação de regatas, que será afixada até as 19:00h do dia anterior ao dia em que terá efeito.

04 - SINALIZAÇÃO EM TERRA:

04.1 Sinalização em terra será içada no mastro principal do evento, localizado no Cais principal de embarque e desembarque.

04.2 Quando o galhardete RECON é içado em terra, o seu significado descrito na sinalização de regata RECON é modificado de "1 minuto" para "não antes de 60 minutos".

05 - PROGRAMA DE REGATAS:

05.1 Data de regata:

24/03 Regata

05.2 O horário programado para o sinal de atenção da regata será às 13:00h.

05.3 Nenhum sinal de atenção será feito depois das 16:00h.

06 - BANDEIRAS DE CLASSE:

As bandeiras das classes serão:

CLASSES:	BANDEIRAS:
Tornado	GRUPO - 01 com fundo branco.
Star	GRUPO - 02 com fundo branco.
J/24 e HPE	GRUPO - 03 com fundo branco.
Veleiros 23 e Velamar 22	GRUPO - 04 com fundo branco.
Ranger 22	GRUPO - 05 com fundo branco.
470 e 420	GRUPO - 06 com fundo branco.
Snipe	GRUPO - 07 com fundo branco.
Laser (Standard) e Finn	GRUPO - 08 com fundo branco.
Laser (Radial)	GRUPO - 09 com fundo branco.
Laser 4.7	GRUPO - 10 com fundo branco.
Dingue e Neil Pryde RS:X	GRUPO - 11 com fundo branco.

07 - AREAS DE REGATAS:

A área da regata será na raia da Escola Naval, Baía de Guanabara - Rio de Janeiro.

08 - PERCURSOS:

08.1 Os diagramas no anexo mostram os percursos, incluindo os ângulos aproximados entre pernas, a seqüência em que as marcas devem ser passadas e o lado em que devem ser deixadas.

08.2 Antes do sinal de atenção, a Comissão de Regata deverá expor o número do percurso e o rumo aproximado da primeira perna do mesmo

09 - MARCAS DE PERCURSO:

09.1. Marcas 1, 1A e 2 (gate) serão bóias infláveis de cor amarela.

09.2 As marcas de partida e chegada serão o barco da Comissão de Regata e uma bóia inflável encarnada.

10 - PARTIDA:

10.1 As linhas de partidas serão entre um mastro desfraldando uma bandeira de cor alaranjada no barco da respectiva CR e uma marca de partida na outra extremidade.

10.2 Os barcos para os quais o sinal de atenção ainda não foi dado devem deixar livre a área de partida.

10.3 Um barco que partir depois de decorridos 5 (Cinco) minutos após seu sinal de partida será considerado como não tendo partido - DNS. Isto altera a regra A4.

10.4 Se durante os dois minutos que antecedem o sinal de partida de um barco, qualquer parte do seu casco ou tripulação ou equipamento estiver no lado do percurso da linha de partida, a Comissão de Regata deve içar a bandeira V. Ela ficará içada até que todos os barcos tenham retornado completamente para aquém da linha de partida, mas não após o sinal de partida.

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

11 - MUDANÇA DA PRÓXIMA PERNA DO PERCURSO:

Para mudar a posição da próxima perna do percurso, a Comissão de Regata poderá fundear uma nova marca (ou mover a linha de chegada) e remover a marca original tão logo quanto possível. Quando em uma subsequente mudança de percurso uma nova marca é substituída, a marca original poderá ser usada.

12 - CHEGADA:

12.1 A linha de chegada será entre o mastro desfraldando uma bandeira de cor alaranjada no barco da CR e a marca de chegada na outra extremidade.

12.2 O barco da CR poderá manter sua posição no alinhamento de chegada usando motor.

13 - SISTEMA DE PUNIÇÃO:

Para a classe Tornado, as regras 44.1 e 44.2 são modificadas de maneira que a Punição de duas voltas é substituída por uma volta, incluindo uma virada por davante e uma em roda.

14 - LIMITES DE TEMPO:

14.1 Os limites de tempo será de 180 minutos para todas as classes.

14.2 Serão considerados DNF os barcos que não chegarem no prazo de 20 minutos após a chegada do primeiro colocado. Isto modifica as regras 35 e A4.

15 - PROTESTOS E PEDIDOS DE REPARAÇÃO:

15.1 Formulários de protestos estarão disponíveis na secretaria do evento. Protestos devem ser entregues no prazo de protestos especificado.

15.2. O prazo de protesto será de 60 minutos após a chegada da Comissão de Regata na Sede da regata.

15.3 Avisos aos competidores serão afixados até 10 minutos depois de encerrado o prazo de protesto, a fim de informá-los dos horários e locais das audiências nas quais serão partes ou citados como testemunhas.

16. MEDIDAS DE SEGURANÇA:

Um barco que se retira da regata deve notificar a Comissão de Regata, tão logo seja possível.

17 - PREMIAÇÃO:

17.1 Serão premiados os 03 (três) primeiros colocados de cada classe, desde que tenham 5 (cinco) ou mais barcos inscritos; com 4 (quatro) ou 3 (três) barcos inscritos, só serão premiados os 1º (primeiros) colocados.

17.2 A Cerimônia de Premiação será logo após a Regata na Área dos Coqueiros.

18 - ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE:

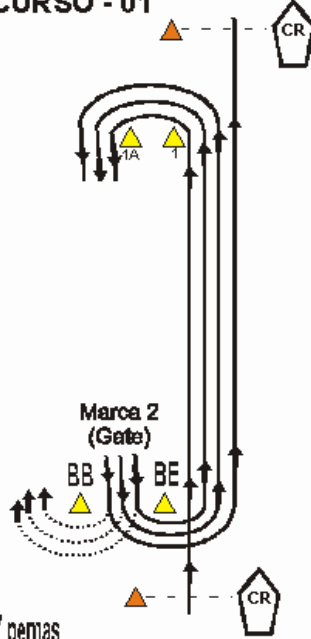
Os competidores participam da regata a seu próprio risco. Considere a regra 4, Decisão de Competir. A Autoridade Organizadora não aceitará qualquer responsabilidade por danos materiais, físicos ou morte, relacionados diretamente com a série de regatas, seus antecedentes, durante ou depois de completada.

19 - TÁBUA DE MARÉ

DIA	HORA	ALT.
SAB 24	01:43	0.7
	05:08	1.0
	09:30	0.5
	11:58	0.6
	13:34	0.5
	18:02	1.0
	21:08	0.8

ANEXO

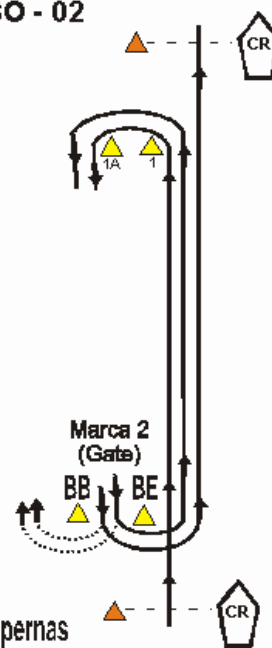
PERCURSO - 01



Barla Sota 7 pernas

Partida - 1 - 1A - 2 (Gate) - 1 - 1A - 2 (Gate) - 1 - 1A - 2 (Gate) - Chegada

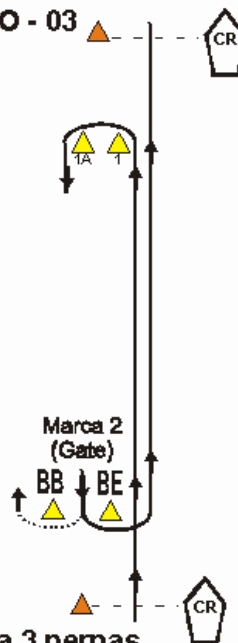
PERCURSO - 02



Barla Sota 5 pernas

Partida - 1 - 1A - 2 (Gate) - 1 - 1A - 2 (Gate) - Chegada

PERCURSO - 03



Barla Sota 3 pernas

Partida - 1 - 1A - 2 (Gate) - Chegada