



Iate Clube do Rio de Janeiro

TAÇA COMODORO

Classes:

**STAR, J/24, HPE, RANGER 22,
VELAMAR 22, VELEIROS 23, 470, 420,
SNIPE, FINN, LASER (STD., RAD. e 4.7),
RS:X e DINGUE**

29 e 30 de maio de 2010

ORGANIZAÇÃO:

IATE CLUBE DO RIO DE JANEIRO



Yate 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 na frente da escada que dá acesso a Diretoria de Vela do Yate 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:

29/05 Regatas
30/05 Regatas

05.2 Está programada uma regata por dia.

05.3 O horário programado para o sinal de atenção da primeira regata de cada dia será às 13:00h.

05.4 No último dia de regata, nenhum sinal de atenção será feito depois das 16:00h.

06 - BANDEIRAS DE CLASSE:

CLASSES:

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

BANDEIRAS:

Classe Star
Classe J/24
Classes: Ranger 22 e Velamar 22
Classe 420
Classe Snipe
Classe Laser Std e Finn
Classe Laser 4.7
Classe Dingue
Classe RS:X

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 1 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 Não após o sinal de atenção, a Comissão de Regata deverá expor o número e o rumo aproximado da primeira perna do percurso.

09 - MARCAS DE PERCURSO:

09.1. Marcas 1, 1A e 2 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 regatas terão as partidas conforme a regra 26, **com o sinal de atenção feito 3 (três) minutos antes do sinal de partida.**

Sinal	bandeira; sinal sonoro	minutos antes do início
Atenção	da classe; 1 som	3
Preparação	P, I, Z ou Preta; 1 som	2
1 Minuto	Sinal de Preparação removido; 1 som	1
Partida	bandeira da Classe Removida; 1 som	0

SINALIZAÇÃO		
VISUAL (BANDEIRAS)	SONORA	TEMPO
ATENÇÃO [CLASSE]	↑ Sober [Sinal de Ataque]	3 Minutos
PREPARAÇÃO [P] OU [I] OU [Z] OU [Preta]	↑ Sober [Sinal de Ataque]	2 Minutos
[P] OU [I] OU [Z] OU [Preta]	↓ Desce [Sinal de Ataque]	1 Minutos
LARGADA [CLASSE]	↓ Desce [Sinal de Ataque]	0



Yate Clube do Rio de Janeiro

Obs.: O sinal de atenção para cada classe será feito simultaneamente (seqüencial), com isso a classe que for dada chamada geral terá que largar por último.

10.2 A linha de partida será entre o mastro desfraldando uma bandeira de cor alaranjada no barco da CR e uma marca na outra extremidade (bóia inflável).

10.3 Um barco que partir depois de decorridos 10 (dez) minutos após seu do sinal de partida será considerado como não tendo partido - DNS. Isto muda a regra A4.

10.4 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 subseqüente 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 - LIMITES DE TEMPO:

13.1 Os limites de tempo serão de 150 minutos para todas as classes.

13.2 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.

14 - PROTESTOS E PEDIDOS DE REPARAÇÃO:

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

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

14.3 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.

15 - PONTUAÇÃO:

16.1 É requerido que 1 (uma) regata deve ser completada para que se constitua a série.

16.2 Não haverá descarte.

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 na classificação geral e os primeiros das categorias Laser STD e RAD. (Pré-Master, Master e Grand Master).

17.2 A Cerimônia de Premiação será no dia 30 de maio de 2010, às 18:00 no Salão Nobre.

18 - ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE:

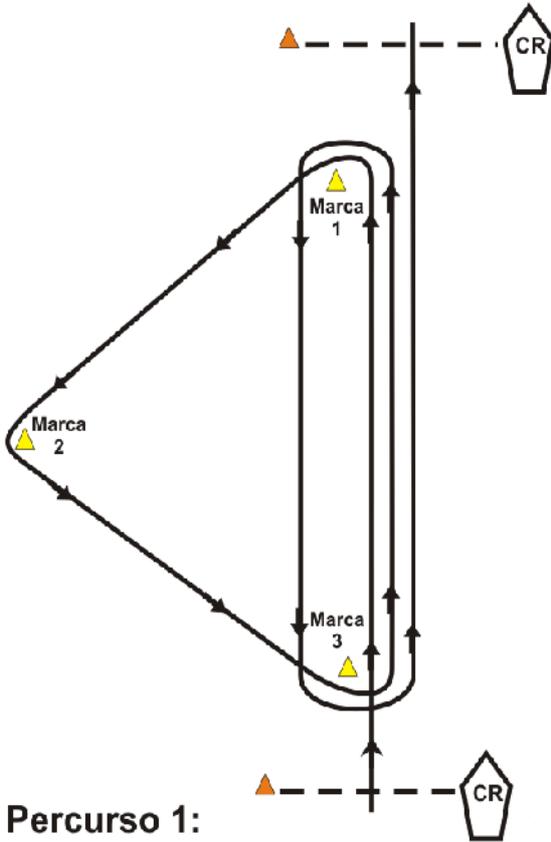
Os competidores participam da regata a seu próprio risco. Considere a regra 4, Decisão de Competir. A Autoridade Organizadora não aceitará qualquer responsabilidade por danos materiais, físicos ou morte, relacionados diretamente com a série de regatas, seus antecedentes, durante ou depois de completada.

19 - TÁBUA DE MARÉ

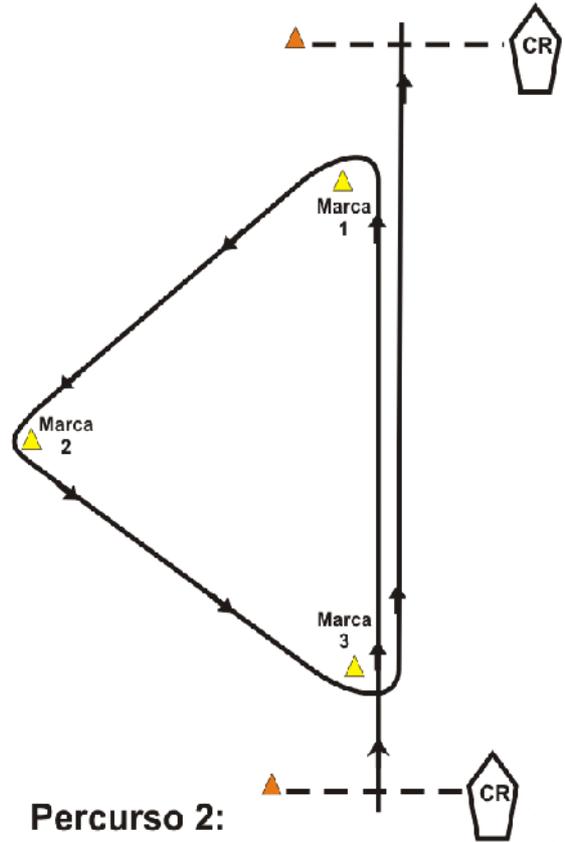
DIA	HORA	ALT.	DIA	HORA	ALT.
SAB 29/05	02:45	1.1	DOM 30/05	03:21	1.1
	10:09	0.2		10:51	0.2
	15:32	1.2		16:11	1.2
	22:56	0.5		23:38	0.6



ANEXO



Percurso 1:
Olímpico
Largada - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - Chegada



Percurso 2:
Triângulo
Largada - 1 - 2 - 3 - Chegada