



*Iate Clube do Rio de Janeiro*

# **COPA MASTER**

**Classes:  
Laser (Std. e Rad.)**

**10 e 11 de julho de 2010**

**ORGANIZAÇÃO  
IATE CLUBE DO RIO DE JANEIRO**



# *Yate Clube do Rio de Janeiro*

## INSTRUÇÕES DE REGATA

### 01 - REGRAS:

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

01.2 Em caso de conflito entre o Aviso e a Instrução de Regata, prevalecem as Instruções de Regata. Isto altera a regra 63.7.

### 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 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

10/07 13:00 Regatas

11/07 13:00 Regatas

05.2 Número de regatas programadas:

Nº de Regatas Nº Regatas por dia

quatro regatas máximo duas 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:

As bandeiras das classes serão:

#### CLASSES:

Laser Std.

Laser Rad.

#### BANDEIRAS:

Símbolo da classe Laser Std. com fundo branco.

Símbolo da classe Laser Radial 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 Não antes do sinal de atenção, a Comissão de Regata deverá expor o rumo aproximado da primeira perna do percurso.

### 09 - MARCAS DE PERCURSO:

09.1 As marcas 1, 2 e 3 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 de cor encarnada na outra extremidade.

### 10 - PARTIDA:

10.1 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).

10.2 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 do sinal de partida será considerado como não tendo partido - DNS. Isto muda a regra A4.

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



# *Yate Clube do Rio de Janeiro*

## **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. 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 (bóia inflável).

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

## **13 - LIMITES DE TEMPO:**

13.1 O limite de tempo será de 90 minutos.

13.2 Serão considerados DNF os barcos que não chegarem no prazo de 10 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:**

15.1 2 (duas) regatas devem ser completadas para construir a série.

15.2 a) Quando menos de 4 regatas tiverem sido completadas, a pontuação do barco na série será a soma de suas pontuações de cada regata.

b) Quando 4 regatas tiverem sido completadas, a pontuação do barco na série será a soma de suas pontuações de cada regata, excluindo-se seu pior resultado.

## **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 Prêmios serão conferidos da seguinte maneira:

<b>Nº DE BARCOS INSCRITOS</b>	<b>PREMIAÇÃO</b>
3	1º. colocado na Classificação Geral
4	1º e 2º colocados na Classificação Geral
6	1º, 2º e 3º. Colocados na Classificação Geral

E os primeiros das categorias: Pré Master, Master e Gran Master

17.2 A Cerimônia de entrega de Prêmios será no dia 11 de julho de 2010, as 17:00, em frente ao Cais da Bandeira.

## **18 - ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE:**

Os competidores participam da regata a seu próprio risco. Considere a regra 4, Decisão de Competir. A Autorizada 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.

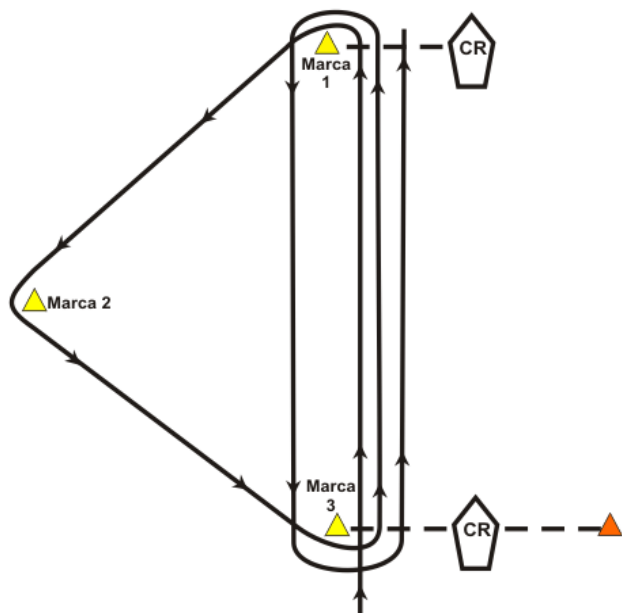
## **19 - TABUA DE MARÉ:**

<b>DIA</b>	<b>HORA</b>	<b>ALT.</b>	<b>DIA</b>	<b>HORA</b>	<b>ALT.</b>
<b>10/07</b>	01:13	1.0	<b>11/07</b>	01:58	1.1
	08:08	0.0		08:58	-0.1
	14:38	1.2		15:13	1.2
	20:49	0.3		21:39	0.3

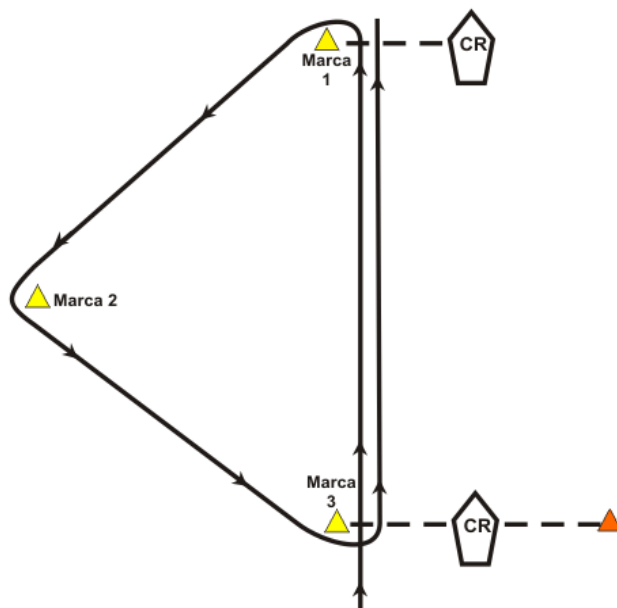


# *Yate Clube do Rio de Janeiro*

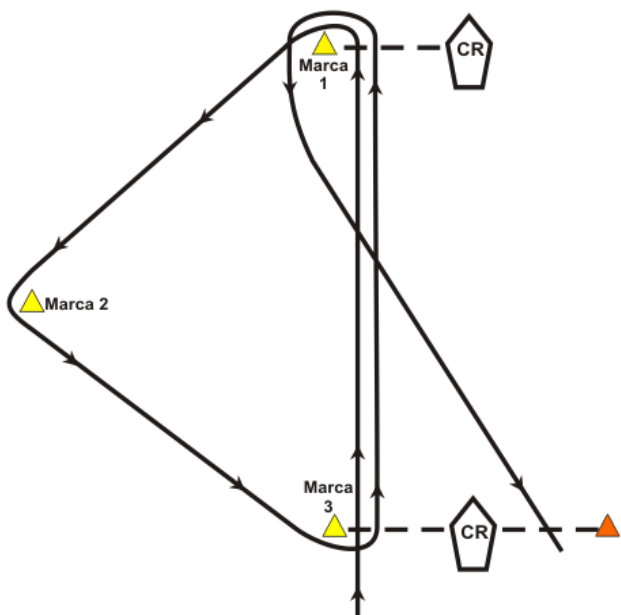
## ANEXO



**Percurso - 1**  
Partida - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - Chegada



**Percurso - 2**  
Partida - 1 - 2 - 3 - Chegada



**Percurso - 3**  
Partida - 1 - 2 - 3 - 1 - Chegada