



Yate Clube do Rio de Janeiro

REGATA REI OLAV

18 de setembro de 2010

Classes:

**Star, J24, HPE 25, Ranger 22, Velamar 22,
Veleiros 23, 470, 420, Snipe, Laser (Std., Radial e
4.7), Finn, Dingue e Neil Pryde RS:X.**

ORGANIZAÇÃO:

Yate 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 em frente ao balcão de serviço de café na varanda social 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:

18/09 Regata

05.2 Haverá apenas uma regata.

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

05.4 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
Classes: 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, 2 e 3 serão bóias infláveis de cor encarnada.

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

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]	↑ Sobe	3 Minutos
PREPARAÇÃO ou ou ou	↑ Sobe	2 Minutos
ou ou ou	↓ Desce	1 Minutos
LARGADA [CLASSE]	↓ Desce	0

Av. Pasteur, 333 – Praia Vermelha – Cep: 22.290-240 – Rio de Janeiro – RJ

Tel: (21) 3223-7200 R. 2139,2270 ou Fax: R. 2269 – Tel: (21) 3223-7214 – E-Mail – vela@icrj.com.br



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 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 - 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.

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.

17.2 A Cerimônia de Premiação será no dia 18 de setembro de 2010, às 17:00 no Cais da Bandeira.

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.

18 - TÁBUA DE MARÉ

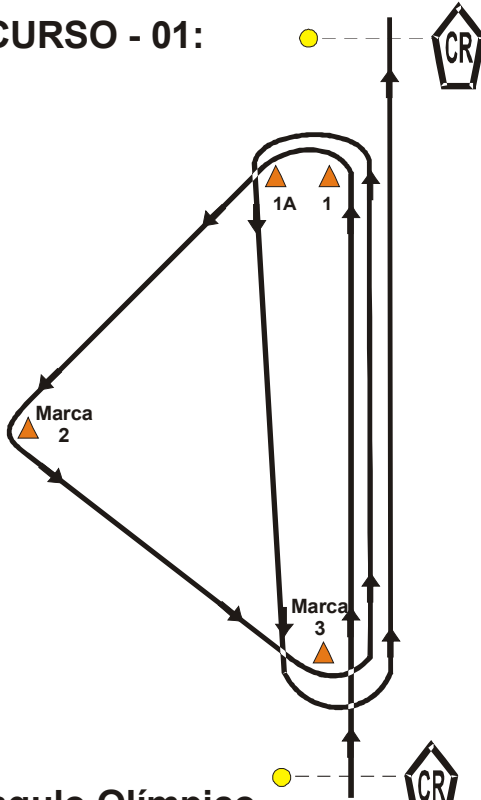
DIA	HORA	ALT.
18/09	05:58	0.3
	13:11	0.9
	18:51	0.5
	23:49	1.0



Yate Clube do Rio de Janeiro

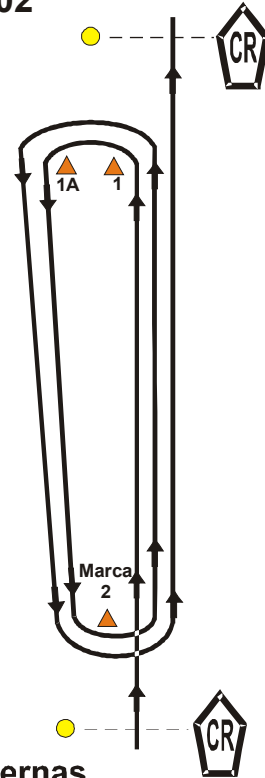
ANEXO 1

PERCURSO - 01:



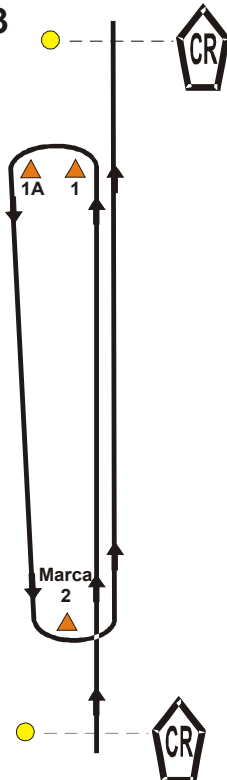
Triângulo Olímpico
Partida - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - Chegada

PERCURSO - 02



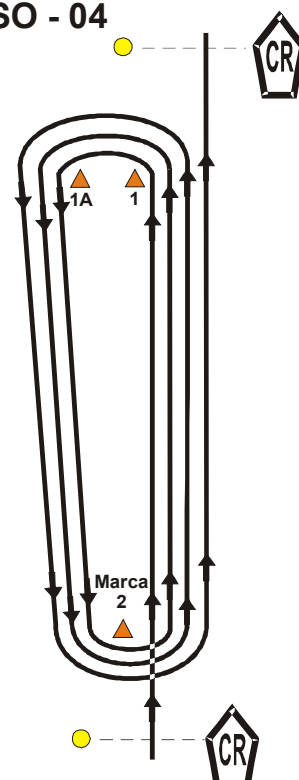
Barla Sota 5 pernas
Partida - 1 - 1A - 2 - 1 - 1A - 2 - Chegada

PERCURSO - 03



Barla Sota 3 pernas
Partida - 1 - 1A - 2 - Chegada

PERCURSO - 04



Barla Sota 7 pernas
Partida - 1 - 1A - 2 - 1 - 1A - 2 - 1 - 1A - 2 - Chegada