



Yate Clube do Rio de Janeiro



04, 05 e 06 de janeiro de 2013

CLASSES:

**STAR, J/24, HPE 25, RANGER 22, VELAMAR 22, VELEIROS
23, 470, 420, SNIPE, FINN, LASER (STD., RADIAL e 4.7),
DINGUE, RS:X e 49er.**

Yate Clube do Rio de Janeiro



Yate Clube do Rio de Janeiro

INSTRUÇÕES DE REGATA

01 - REGRAS:

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

01.2 A regata será regida pelas regras, tais como definidas nas 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 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 - PROGRAMAÇÃO:

05.1 Data de registro

04/01 09:00 as 12:00

Data de regata:

04/01 Regatas

05/01 Regatas

06/01 Regatas

05.2 Número de regatas programadas:

Nº de Regatas Nº Regatas por dia

06 regatas máximo três por dia

05.3 O horário programado para o sinal de atenção da primeira regata será às 13:00h. Exceto a do dia 04/01/13 que será às 14:00h.

05.4 No último dia de regata, nenhum sinal de atenção será feito depois das 16:30h.

06 - BANDEIRAS DE CLASSE:

As bandeiras das classes serão:

CLASSES:

Star

J/24 e HPE

Ranger 22, Velamar 22 e Veleiros 23

470 e 420

Snipe

Finn e Laser Std.

Laser Rad. e 4.7

DINGUE

Neil Pryde RS:X (Masc. e Fem.)

49er

BANDEIRAS:

Símbolo da classe Star

Símbolo da classes: J/24 e HPE

Símbolo da classe Ranger 22

Símbolo da classes: 470 e 420

Símbolo da classe Snipe

Símbolo da classes: Finn e Laser Std.

Símbolo da classes: Laser Rad. e 4.7

Símbolo da classe Dingue

Símbolo da classe Neil Pryde RS:X

Símbolo da classe 49er

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 sequência 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:

9.1 As marcas serão:



Yate Clube do Rio de Janeiro

• CLASSES: STAR, J/24, RANGER 22, VELAMAR 22 E VELEIROS 23:

As marcas 1, 2 e 3 serão bóias infláveis cilíndrica de cor encarnada.

• DEMAIS CLASSES:

As marcas 1, 2 e 3 serão bóias infláveis cilíndrica de cor amarela.

09.2 As marcas de partida e chegada serão o barco da Comissão de Regata e uma bóia inflável triangular de cor LARANJA na outra extremidade.

10 - PARTIDA:

10.1 As regatas terão as partidas conforme a regra 26, **com o sinal de atenção da 1ª partida feito 5 (cinco) minutos antes do sinal de partida e os demais 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

Obs.: O sinal de atenção para cada classe será feito simultaneamente (sequencial), 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 03 (três) 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 uma marca 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 os seguintes:

Classes:	Limite
Neil Pryde RS:X (Masc. e Fem.) e 49er	60 minutos
Snipe, 470, 420, Laser Std., Finn, Laser 4.7 e Dingue	90 minutos
J/24, HPE 25, Ranger 22, Velamar 22 e Veleiros 23	120 minutos

13.2 Serão considerados DNF os barcos que não chegarem no prazo de 10 (dez) 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.



Yate Clube do Rio de Janeiro

14.2. O prazo de protesto será de 60 minutos após a chegada da Comissão de Regata na Sede da regata. O mesmo prazo de protesto se aplica a todos os protestos da Comissão de Regata e da Comissão de Protesto sobre incidentes que observou na área de regata e para pedidos de reparação. Isto modifica a regra 61.3 e 62.2.

14.3 Avisos aos competidores serão afixados até 10 minutos depois de encerrado o prazo de protesto, a fim de informá-los das audiências nas quais serão partes ou citados como testemunhas. As audiências serão realizadas na sala de reuniões da Diretoria de Vela.

14.4 Avisos de protestos da Comissão de Regatas ou da Comissão de Protesto serão afixados para informação dos barcos, de acordo com a regra 61.1(b).

15 - PONTUAÇÃO:

15.1 Três regatas devem ser completadas para constituir a série.

15.2 a) Quando menos de 5 (cinco) regatas tiverem sido completadas, a pontuação do barco na série será a soma de suas pontuações de cada regata.

b) Quando 5 (cinco) ou mais 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. LOCAL DE PERMANÊNCIA:

Não será obrigatória a permanência dos barcos no Yate Clube do Rio de Janeiro.

18 - SUBSTITUIÇÃO DE TRIPULANTES OU EQUIPAMENTO:

18.1 Não será permitida a substituição de competidores sem prévia autorização escrita da Comissão de Regata.

18.2 Não será permitida a substituição de equipamento danificado ou perdido sem autorização da Comissão de Regata. O pedido de substituição de equipamento deve ser feito a Comissão de Regata na primeira oportunidade razoável.

19 - PREMIAÇÃO:

19.1 Os Prêmios serão concedidos aos 03 (três) primeiros colocados de cada classe.

19.2 A Cerimônia de Premiação será no dia 06 de janeiro de 2013 às 17:30h em local a ser definido.

20 - 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.

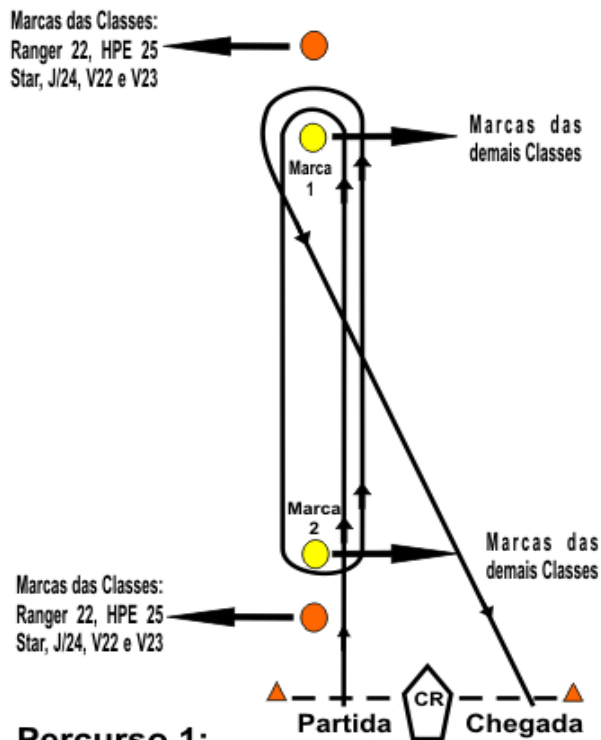
21 – TÁBUA DE MARÉ:

SEX 04/01/2013	03:11	0.3
	08:06	1.0
	15:39	0.5
	20:08	1.0
SÁB 05/01/2013	04:17	0.4
	09:00	0.9
	16:47	0.4
	21:19	0.9
DOM 06/01/2013	05:24	0.4
	10:13	0.8
	17:53	0.4

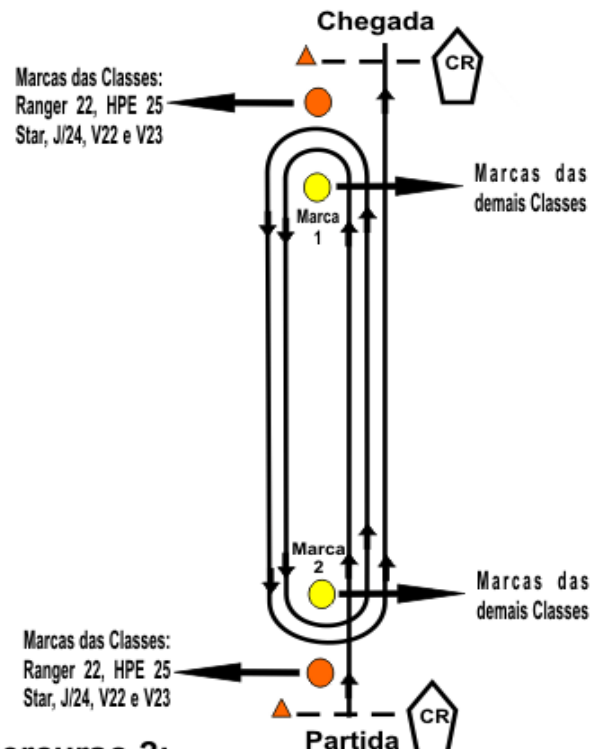


Sate Clube do Rio de Janeiro

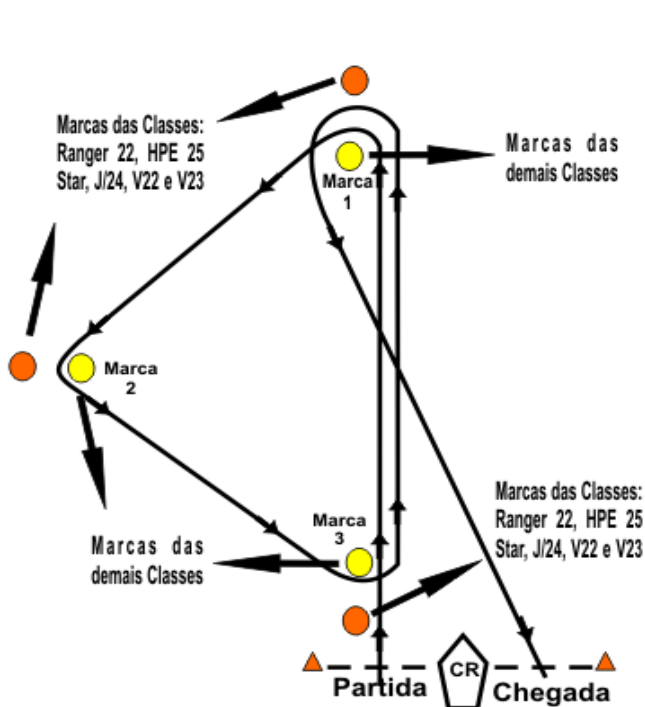
ANEXO



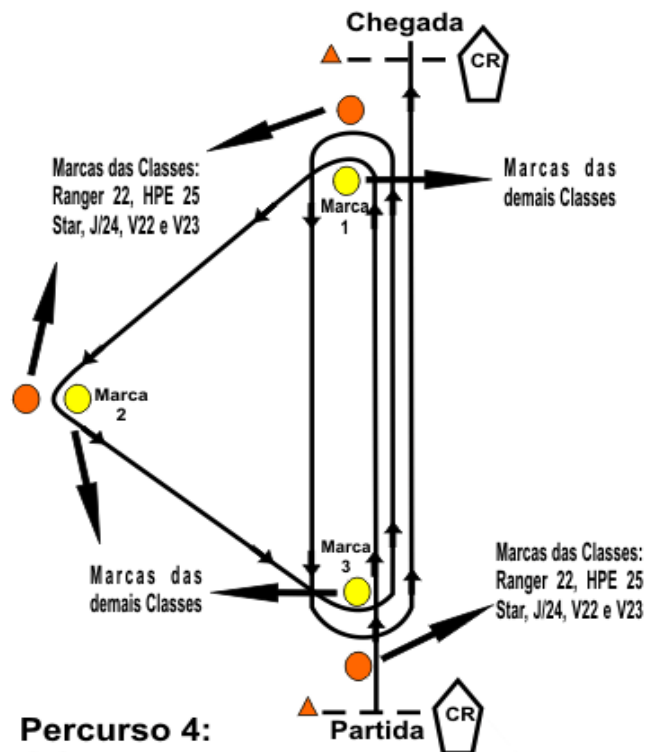
Percurso 1:
Barla Sota
Partida - 1 - 2 - 1 - Chegada



Percurso 2:
Barla Sota
Partida - 1 - 2 - 1 - 2 - Chegada



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



Percurso 4:
Olímpico
Partida - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - Chegada