



*Yate Clube do Rio de Janeiro*

# **COPA VERÃO**

## **(1ª etapa da Copa ICRJ)**

### **CLASSES MONOTIPOS**

**12 e 13 de janeiro de 2013**

***Yate Clube do Rio de Janeiro***



# Yate Clube do Rio de Janeiro

## INSTRUÇÃO DE REGATA

### 01 – REGRAS:

- 01.1 A Regata será regida pelas regras, tais como definidas na Regras de Regata a Vela.  
01.2 A Regata só será válida para cada classe se tiver um mínimo de 3 (três) barcos inscritos em cada uma.  
01.3 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 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 Sábado, 12/01 Regata (1)  
Domingo, 13/01 Regata (2)  
05.2 Número de regatas programadas:  
Nº de Regatas Nº Regatas por dia  
3 (três) regatas máximo duas por dia  
05.3 O horário programado para o sinal de atenção da regata do dia 12/01/13 será às 14:00h e a do dia 13/01/13 será às 13:00h.  
05.4 Nenhum sinal de atenção será feito depois das 16:00h do dia 13/01/13.

### 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  
Laser (Std.) e Finn  
Laser Radial e 4.7  
Dingue  
Neil Pryde RS:X

#### BANDEIRAS:

Classe Star  
Classe J/24  
Ranger 22  
420  
Snipe  
Laser Std e Finn  
Laser Rad. E 4.7  
Dingue  
RS:X

### 07 – ÁREAS DE REGATAS:

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

### 08 - PERCURSOS:

- 08.1 O diagrama no anexo mostra o percurso, 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 serão:

- **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.



# Yate Clube do Rio de Janeiro

9.2 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

**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 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 será de 120 minutos.

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:

15.1 É requerido que duas regatas devem ser completadas para que se constitua a série.

15.2 Não haverá descarte

## 16. MEDIDAS DE SEGURANÇA:

Um barco que se retira da regata deve notificar a Comissão de Regata, tão logo seja possível. Este item não é passível de protesto entre os barcos.

## 17 - ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE:

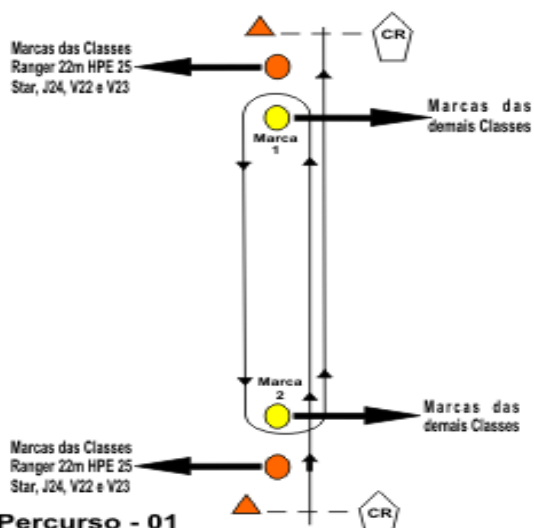
Os competidores participam da regata a seu próprio risco. Considere a regra 4, Decisão de Competir. A Autorizada Organizadora não aceitará qualquer responsabilidade por danos materiais, físicos ou morte, relacionados diretamente com a série de regatas, seus antecedentes, durante ou depois de completada.

## 18 - TABUA DE MARÉ:

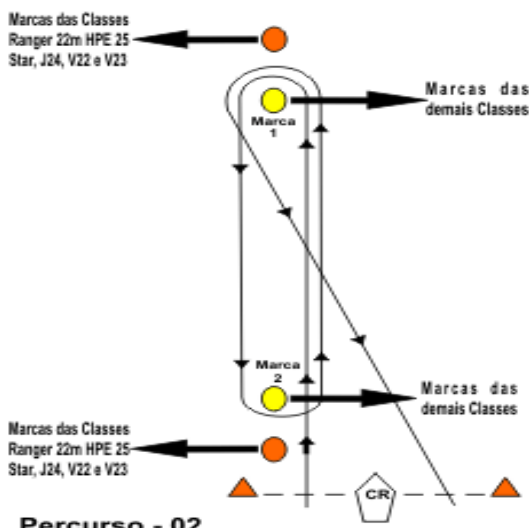
DIA	HORA	ALT.	DIA	HORA	ALT.
12/01	04:08	1.2	13/01	04:39	1.2
	11:04	0.3		11:49	0.4
	14:54	1.2		16:28	1.2
	23:11	0.0		23:58	0.0



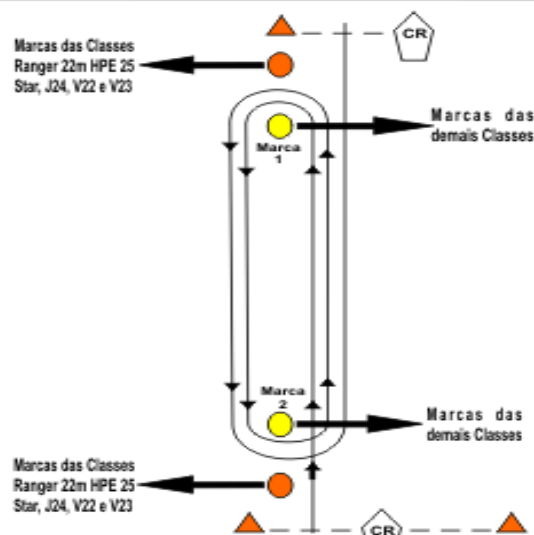
## ANEXO



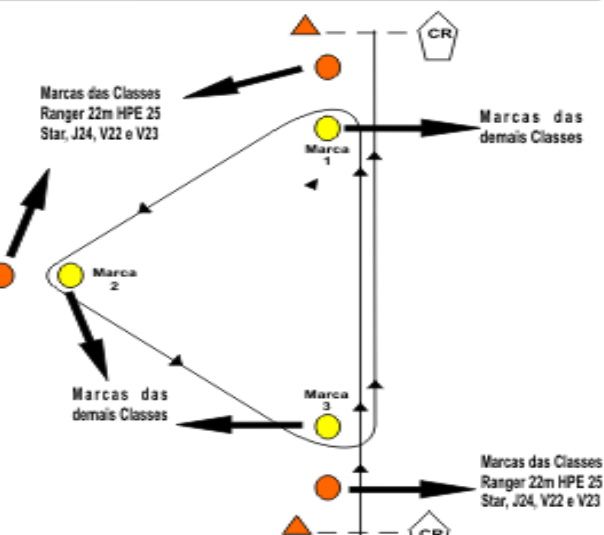
**Percurso - 01**  
**Barla Sota 3 pernas**  
**Largada - 1 - 2 - Chegada**



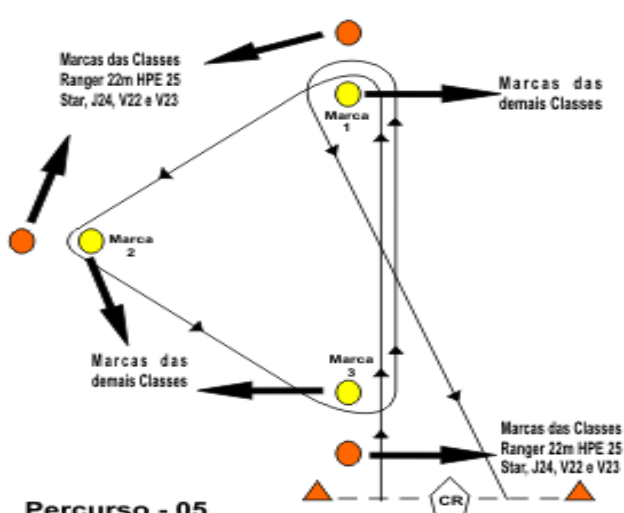
**Percurso - 02**  
**Barla Sota 4 pernas**  
**Largada - 1 - 2 - 1 - Chegada**



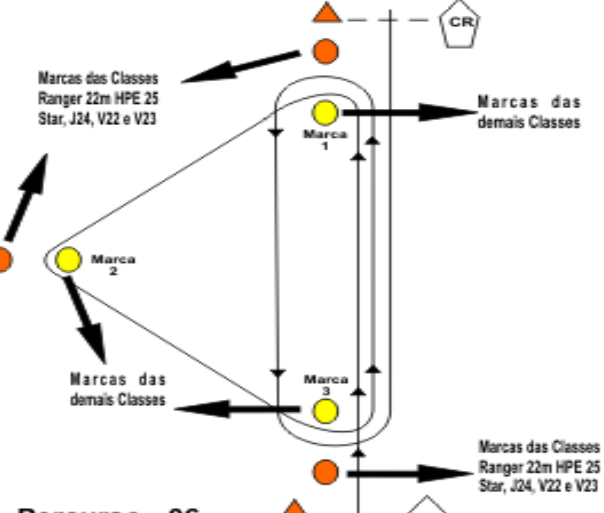
**Percurso - 03**  
**Barla Sota 5 pernas**  
**Largada - 1 - 2 - 1 - 2 - Chegada**



**Percurso - 04**  
**Triângulo**  
**Largada - 1 - 2 - 3 - Chegada**



**Percurso - 05**  
**Triângulo**  
**Largada - 1 - 2 - 3 - 1 - Chegada**



**Percurso - 06**  
**Triângulo Olímpico**  
**Largada - 1 - 2 - 3 - 1 - 2 - Chegada**