



Yate Clube do Rio de Janeiro

REGATA BENJAMIN SODRÉ

CLASSES:

J/24, HPE, RANGER 22 e SNIPE

20 de julho de 2013

Yate Clube do Rio de Janeiro



Yate Clube do Rio de Janeiro

INSTRUÇÃO 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 ao “pé” da escada que de 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 Sinalizações em terra serão içadas 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 20/07 Regata

05.2 Haverá apenas uma regata.

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

05.4 Nenhum sinal de atenção será feito depois das 16:00h.

06 - BANDEIRA DE CLASSE:

As bandeiras das classes serão:

HPE	Bandeira da Classe HPE
J/24	Bandeira da Classe J/24
Ranger 22	Bandeira da Classe Ranger 22
Snipe	Bandeira da Classe Snipe

07 – ÁREA DE REGATAS:

A área da regata será na Baía de Guanabara e proximidades.

08 - PERCURSOS:

PERCURSO 01

- Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva entre a CR e Bóia.
- Montar Ilha do Pai, deixando-a por BE.
- Chegada – Entre as extremidades das pontas dos 2 piers da entrada da Doca (piscina) do ICRJ.

PERCURSO 02

- Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva entre a CR e Bóia.
- Montar Ilha da Laje, sai barra pequena entra barra grande.
- Montar Bóia fixa (Maria Tereza) de Boa Viagem, deixando-a por BB.
- Montar Bóia nas proximidades da ponta norte do Calabouço, deixando-a por BB.
- Chegada – Entre as extremidades das pontas dos 2 piers da entrada da Doca (piscina) do ICRJ.

PERCURSO 03

- Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.
- Montar Sul da Milha, deixando-a pôr BB.
- Chegada – Entre as extremidades das pontas dos 2 piers da entrada da Doca (piscina) do ICRJ.

PERCURSO 04:

- Partida – Nas proximidades do Moro da Viúva, entre CR e bóia.
- Montar Parcel das Feiticeiras todas as marcas, deixando-a pôr BB.
- Chegada – Entre as extremidades das pontas dos 2 piers da entrada da Doca (piscina) do ICRJ.

08.2 Não antes do sinal de atenção, a Comissão de Regata deverá expor o a ordem de partida e o número do percurso.



Yate Clube do Rio de Janeiro

09 - MARCAS DE PERCURSO:

- 09.1. As marcas de percursos, quando não forem marcas fixas, (ilhas, lajes, marcas de sinalização e etc...) 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 amarela 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 Um barco que partir depois de decorridos 20 (vinte) minutos após seu do sinal de partida será considerado como não tendo partido - DNS. Isto muda a regra A4.1.
- 10.3 Se durante os dois minutos que antecedem o sinal de partida de um barco, qualquer parte do seu casco ou tripulação ou equipamento estiver no lado do percurso da linha de partida, a Comissão de Regata deve içar a bandeira V. Ela ficará içada até que todos os barcos tenham retornado completamente para aquém da linha de partida, mas não após o sinal de partida.
- 10.4 O barco da CR poderá manter sua posição no alinhamento de partida usando motor.

11 - CHEGADA:

A linha de chegada será entre as extremidades das pontas dos 2 piers da entrada da Doca (piscina) do ICRJ.

12 - LIMITE DE TEMPO:

Os barcos que não chegarem até as 17:30 do dia da regata serão considerados DNF.

13 - PROTESTOS E PEDIDOS DE REPARAÇÃO:

- 13.1 Formulários de protestos estarão disponíveis na secretaria do evento. Protestos devem ser entregues no prazo de protestos especificado.
- 13.2. O prazo de protesto será de 60 minutos após a chegada da Comissão de Regata na Sede da regata.
- 13.3 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.

14. MEDIDAS DE SEGURANÇA E OBSERVAÇÕES:

Um barco que se retira da regata deve notificar a Comissão de Regata, tão logo seja possível.

15 - PREMIAÇÃO:

15.1 Premiação Geral:

- Com 3 barcos inscritos – será premiado só o 1º Colocado;
- Com 4 barcos inscritos – será premiado o 1º e 2º Colocado;
- Com 5 barcos inscritos – será premiado o 1º, 2º e 3º Colocado;
- Na classe J 24 também será premiada a categoria B, de acordo com o critério acima de barcos inscritos.

15.2 A Cerimônia de entrega de Prêmios será no dia 20 de julho de 2013, as 17:00, embaixo da Varanda do Salão Nobre.

16 - 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.

17 – TABUA DE MARÉ:

DIA	HORA	ALT
20/07	00:43	1.0
	06:56	0.1
	13:47	1.2
	19:39	0.4