

Clube Naval Charitas



INSTRUÇÕES DE REGATA

COPA MASTER & COPA FINN

Classes: LASER (Standard, Radial e 4.7) & FINN

17 e 18 de outubro de 2015

ORGANIZAÇÃO Clube Naval Charitas

1. REGRAS:

- 1.1 A regata será governada pelas regras, tais como enumeradas nas definições das Regras de Regata a Vela 2013/2016.
- 1.2 Regras e determinações das Classes Laser e da Classe Finn.

2. AVISOS AOS COMPETIDORES

- 2.1 Serão afixados no quadro oficial de avisos do Evento, localizado junto à secretaria do evento.

3. ALTERAÇÕES DESTAS INSTRUÇÕES

- 3.1 Qualquer alteração das instruções de regata será afixada no quadro de avisos, junto à secretaria do evento, até 02 (duas) horas antes do início da sinalização para a 1ª regata à qual se aplica; exceto alterações no programa de regatas, que serão afixadas até as 20:00h do dia anterior ao dia em que terá efeito.

4. SINAIS EM TERRA

- 4.1 Serão expostos no mastro de bandeiras junto à rampa dos monotipos.
- 4.2 A bandeira RECON, acompanhada de 02 (dois) sinais sonoros, significa que a regata está retardada. O sinal de atenção não será dado antes de 40 (quarenta) minutos após a bandeira RECON ter sido removida, com 01 (um) sinal sonoro.

Clube Naval Charitas

5. PROGRAMAÇÃO:

5.1. Registro: Sábado, 17/10 das 9:00 às 11:00h.

5.2. Dias e horários das regatas:

Data	Horário	Evento
Sábado 17/10	13:00h.	Regatas
Domingo 18/10	13:00h.	Regatas

5.3. Serão corridas 04 (quatro) regatas. Máximo de 3 (três) regatas por dia.

5.4. O horário programado para o sinal de atenção da primeira regata de cada dia será às 13:00h.

5.5. No último dia de regata, domingo dia 18/10, nenhum sinal de atenção será feito após as 16:00h.

6. BANDEIRAS DAS CLASSES

As bandeiras das Classes serão:

LASER STD	Bandeira branca com o símbolo da classe
LASER RADIAL	Bandeira branca com o símbolo da classe
LASER 4.7	Bandeira branca com o símbolo da classe
FINN	Bandeira branca

7. AREAS DE REGATAS

A área de regata será na Enseada de Jurujuba, Niterói ou Baía de Guanabara.

8. PERCURSOS

8.1 O(s) diagrama(s) do anexo 01 mostra(m) o(s) percurso(s), a sequência em que as marcas devem ser passadas e o lado em que devem ser deixadas.

8.2 Antes do tiro de atenção a CR deverá expor o rumo aproximado da primeira marca bem como o número de pernas do percurso

8.3 Poderá haver GATE, nesse caso um barco deverá passar entre as marcas.

9. MARCAS

9.1 As marcas de percursos serão bóias infláveis cilíndricas laranja.

9.2 As marcas de partida e chegada serão bóias infláveis cilíndricas amarelas.

9.3 A marca de alteração será uma bóia inflável laranja triangular.

9.4 O barco da Comissão de Regata sinalizando mudança de uma perna de percurso é marca, conforme determinado na instrução 11.2.

10. PARTIDAS

10.1 As partidas serão dadas de acordo com a Regra 26 das Regras de Regatas da ISAF.

10.2 A C.R. exibirá um quadro na popa da embarcação indicando a ordem de partida.

10.3 A linha de partida será entre o mastro expondo uma bandeira laranja, na embarcação da C.R. na extremidade de boreste da linha e a marca de partida na extremidade de bombordo.

10.4 O barco da CR poderá manter sua posição no alinhamento de largada usando motor.

Clube Naval Charitas

- 10.5 Os barcos das Classes para a qual ainda não foi dado ao sinal de PREPARAÇÃO deverão deixar livre a área de largada, dando passagem aos barcos em procedimento de largada.
- 10.6 Um barco que partir depois de decorridos 04 (quatro) minutos após seu sinal de partida será, sem audiência, considerado como não tendo partido - DNS. Isto muda a regra A4.
- 10.7 Com 02 (dois) minutos antes do sinal de atenção a CR exibirá, com um sinal sonoro, a bandeira laranja.

11. ALTERAÇÃO DE PERCURSO APÓS A PARTIDA

- 11.1 Uma alteração do percurso será sinalizada antes que o primeiro barco inicie a perna alterada, mesmo que a nova marca não esteja posicionada. Qualquer marca a ser contornada após a nova marca, poderá ser reposicionada a fim de manter a configuração original do percurso sem necessidade de nova sinalização. Quando em uma subsequente alteração de percurso uma nova marca é substituída, deverá ser feita pôr uma marca original.
- 11.2 Exceto num portão, os barcos passarão entre o barco da comissão de regata que sinaliza a mudança de percurso e a marca que está nas proximidades, deixando a marca por bombordo e o barco da comissão de regata por boreste. Isto modifica a regra 28.

12. CHEGADAS

- 12.1 A linha de chegada será entre o mastro expondo uma bandeira laranja, na embarcação da C.R. e a marca de chegada na extremidade de bombordo;
- 12.2 O barco da CR poderá manter sua posição no alinhamento de chegada usando motor.

13. LIMITE DE TEMPO

- 13.1 O limite do tempo para o primeiro colocado completar o percurso, a contar do sinal de partida, será de 90 minutos e de passar a marca 1 (de barlavento) será de 20 minutos. Caso nenhum barco passe pela marca 1 no tempo limite, a regata deve ser anulada.
- 13.2 Serão considerados DNF os barcos que não chegarem ao prazo de 20 minutos após a chegada do primeiro colocado. Isto modifica as regras 35 e A4.

14. PROTESTOS

- 14.1 Os protestos serão apresentados pôr escrito em formulário disponível na secretaria do evento e lá entregues em até 30 minutos após a chegada da CR em terra.
- 14.2 Os protestantes e os protestados terão os numerais expostos no quadro oficial de avisos, bem como o local, data e horário do início das audiências, até 20 (vinte) minutos após expirar o prazo de entrega dos mesmos.
- 14.3 A comissão de Protestos dará audiência aos protestos na ordem aproximada de entrega, e com início tão logo que possível.
- 14.4 Avisos de protestos da Comissão de Regatas ou da Comissão de Protestos serão afixados para informação dos barcos, de acordo com a regra 61.1(b).
- 14.5 No último dia de regata, um pedido de reabertura de audiência deve ser entregue:
(a) no prazo de entrega de protestos, se a parte solicitante de reabertura foi informada da decisão no dia anterior;

Clube Naval Charitas

(b) não mais de 30 minutos após a parte solicitante ter sido informada da decisão naquele dia. Isto modifica a regra 62.2.

- 14.6 No último dia de regatas programadas um pedido de reparação por ação da Comissão de Protesto deverá ser entregue o mais tardar até 30 minutos após a decisão ter sido afixada. Isto altera a regra 62.2.

16. PONTUAÇÃO:

- 16.1 Será utilizado o sistema linear de pontuação (item A4 do Apêndice A das Regras da ISAF).
16.2 É requerido que 1 (uma) regata deve ser completada para construir a série.
16.3 Quando 3 (três) ou menos regatas tiverem sido completadas, a pontuação do barco na série será a soma de suas pontuações de cada regata.
16.4 Quando 4 (quatro) regatas tiverem sido completadas, a pontuação do barco na série será a soma de suas pontuações de cada regata, excluindo-se seu pior resultado.

17. MEDIDA DE SEGURANÇA

- 17.1 Um barco que se retira de uma regata deve notificar a comissão de regata, tão logo seja possível.

18. DESCARTE DE LIXO

- 18.1 Os barcos não deverão lançar lixo na água. O lixo poderá ser colocado nos barcos de apoio e da organização.

19. PREMIAÇÃO:

- 19.1 Serão premiados os 03 primeiros na classificação geral na Laser Standard, Radial e 4.7 e das respectivas categorias: Pré-Master, Master, Grand-Master e Great-Grand Master desde que tenham mais de 3 barcos inscritos em cada categoria (Standard e Radial).
19.2 Serão premiados os 3 primeiros lugares na classificação geral da Classe Finn.
19.2 A Cerimônia de Premiação será no dia 18 de outubro, logo após o término da última regata, no Bar da Praia do Clube Naval Charitas.

20. ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE:

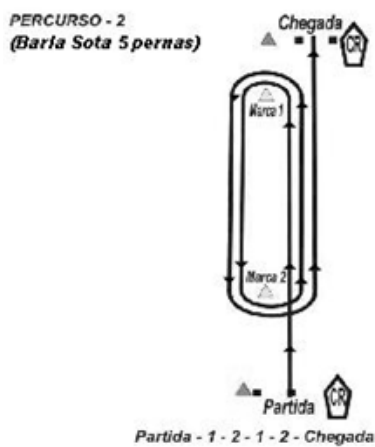
Os competidores participam da regata a seu próprio risco e responsabilidade. Considere a regra 4, decisão de competir. A autoridade organizadora e indivíduos envolvidos com a organização das regatas não aceitarão qualquer responsabilidade por perdas e danos materiais, físicos ou morte, que possam ocorrer a pessoas ou propriedades relacionadas diretamente com a série de regatas, tanto em terra quanto a bordo, como consequência da participação no evento.

Clube Naval Charitas

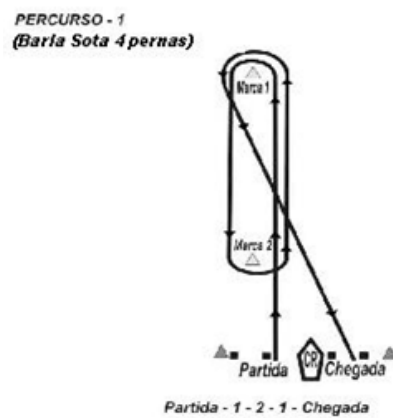
Anexo 1 Percurso

- Percurso 1 Barla/Sota com 3, 5 ou 7 pernas. A C.R. informará o número do percurso, e a quantidade de pernas antes do sinal de atenção. Chegada no contravento
- Percurso 2 Barla/Sota com 2, 4 ou 6 pernas, A C.R. informará o número do percurso e a quantidade de pernas antes do sinal de atenção. Chegada no popa.
- Poderá haver Gate no percurso 01 e no percurso 02
- Percurso 3 Triângulo Olímpico, chegada no contravento.
- Percurso 4 Triângulo, barla-sota, chegada no popa.

Percurso 01

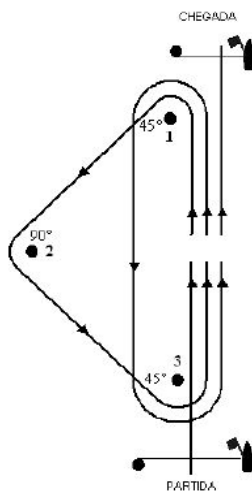


Percurso 02



Percurso 3

Percurso Triângulo-Barlavento-Sotavento
Partida - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - Chegada



Percurso 4

Percurso Triângulo-Barlavento-Sotavento
Partida - 1 - 2 - 3 - 1 - Chegada

