



Yate Clube do Rio de Janeiro

REGATA ELE & ELA

CLASSES:

**STAR, HPE 25, J/70, DINGUE, SNIPE,
RANGER 22 e OCEANO (CAT.: 1, 2, 3 e 4).**

11 de junho de 2016

APOIO:



Ocean Blue

BAILLY



ORGANIZAÇÃO:
late Clube do Rio de Janeiro



Yacht Club do Rio de Janeiro

INSTRUÇÃO DE REGATA

01 - REGRAS:

A Regata será regida pelas regras, tais como definidas nas Regras de Regata a Vela da ISAF, exceto quanto aos itens das Regras das Classes Convidadas que determinam o número de tripulantes, que serão alterados para o seguinte texto: A tripulação deverá ser formada por um casal.

02 - AVISO AOS COMPETIDORES:

Avisos aos competidores serão afixados no quadro oficial de avisos do evento, localizado ao "pé" da escada que dá acesso à Diretoria de Vela do Yacht Club 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

11/06 (SÁBADO) Regata

05.2 O horário programado para o sinal de atenção da regata será às 13h

05.3 Nenhum sinal de atenção será feito depois das 16h.

06 - BANDEIRA DE CLASSE:

As bandeiras das classes serão:

CLASSES:

Oceano (CAT.: 1, 2, 3 e 4)

STAR

HPE

J/70

Ranger 22

Snipe

Dingue

BANDEIRAS:

Bandeira G1

Bandeira da Classe STAR

Bandeira da Classe HPE

Bandeira da Classe J/70

Bandeira da Classe Ranger 22

Bandeira da Classe Snipe

Bandeira da Classe Dingue

07 - ÁREA DE REGATAS:

A área da regata será na Baía de Guanabara - Rio de Janeiro.

08 - PERCURSO:

08.1 PERCURSO 1:

a) Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

b) Montar bóia (ferro) de sinalização nas proximidades da Ilha de Boa Viagem, deixando-a por BB.

c) Montar Parcel das Feiticeiras todas as marcas, deixando-a por BB.

d) Montar boia inflável nas proximidades da Ilha da Laje, deixando-a por BE.

e) Chegada – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

PERCURSO 2:

a) Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

b) Montar Parcel das Feiticeiras todas as marcas, deixando-a por BB.

c) Montar boia inflável nas proximidades da Ilha da Laje, deixando-a por BE.

d) Chegada – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

PERCURSO 3:

a) Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

b) Montar bóia (ferro) de sinalização nas proximidades da Ilha de Boa Viagem, deixando-a por BB.

c) Montar boia inflável nas proximidades da Escola Naval, deixando-a por BB.

d) Montar boia inflável nas proximidades da Ilha da Laje, deixando-a por BE.

e) Chegada – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

PERCURSO 4:

A ser definido pela CR e informado no quadro branco localizado na popa da CR e pelo VHF canal 74.

08.2 Antes do sinal de atenção, a Comissão de Regata deverá expor a ordem de partida, o número do percurso de cada classe.



Yacht Club 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.

09.2 As marcas de partida e chegada serão: o barco da Comissão de Regata em uma extremidade e uma bóia inflável 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 O barco da CR poderá manter sua posição no alinhamento de partida usando motor.

11 - CHEGADA:

A linha de chegada será entre o mastro desfraldando uma bandeira de cor alaranjada no barco da CR e uma marca na outra extremidade (bóia inflável).

12 - LIMITE DE TEMPO:

Os barcos que não chegarem até as 17h 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:

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

15 - PREMIAÇÃO:

15.1 Serão premiados os 03 (três) primeiros colocados de cada classe e *categoria (Oceano), desde que tenham no mínimo 5 (cinco) barcos inscritos, com 4 (quatro) ou 3 (três) só serão premiados os primeiros colocados.

*OCEANO (CAT. 1, 2, 3 e 4), conforme abaixo:

- CAT. 1 – Oceano até 26,99 pés
- CAT. 2 – Oceano de 27 a 30,99 pés
- CAT. 3 – Oceano de 31 a 40,99 pés
- CAT. 4 – Oceano a partir de 41 pés

15.2 A Cerimônia de entrega de Prêmios **será no dia 11 de junho de 2016**, às 17h, no 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.
14/06	02:21	0.6
	06:19	1.0
	14:38	0.4
	19:17	0.9