



Yacht Clube do Rio de Janeiro

TAÇA STAR

CLASSE STAR

23 de julho de 2016

**ORGANIZAÇÃO:
Yacht Clube do Rio de Janeiro**



Iate Clube do Rio de Janeiro

INSTRUÇÃO DE REGATA

01 - REGRAS:

01.1 A Regata será regida pelas regras, tais como definidas nas Regras de Regata a Vela.

01.2 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 ao "pé" da escada que do acesso a Diretoria de Vela do Iate Clube do Rio de Janeiro.

03 - ALTERAÇÃO DAS INSTRUÇÕES DE REGATA:

Qualquer alteração nas instruções de regata será afixada antes das 11h do dia que entrará em vigor, exceto alteração na programação de regatas, que será afixada até as 19h 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 23/07 Regata

05.2 Haverá apenas uma regata.

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

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

06 - BANDEIRA DE CLASSE:

A bandeira da classe será:

STAR Bandeira da classe STAR

07 - ÁREA DE REGATAS:

A área da regata será na Baía de Guanabara.

08 - PERCURSO:

08.1 Os diagramas no anexo mostram os percursos, incluindo os ângulos aproximados entre pernas, à 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:

09.1 As marcas de percursos, quando não forem marcas fixas, (ilhas, lajes, marcas de sinalização e etc...) serão bóias infláveis de cor amarelas.

09.2 As marcas de partida serão o barco da Comissão de Regata e uma bóia inflável na outra extremidade; e as marcas de chegada serão as extremidades das pontas dos 2 piers da entrada da Doca (piscina) do ICRJ.

10 - PARTIDA:

10.1 A linha de partida será entre o mastro desfraldando uma bandeira de cor alaranjada no barco da CR e uma bóia inflável na outra extremidade.

10.2 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 A4.1.

10.3 O barco da CR poderá manter sua posição no alinhamento de partida usando motor.

11 - CHEGADA:

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

12 - LIMITE DE TEMPO:

Os barcos que não chegarem até às 17h do dia da regata serão considerados DNF.



Yacht Club do Rio de Janeiro

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 – COMUNICAÇÃO POR RÁDIO:

A CR usará o canal 74 para comunicação.

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:

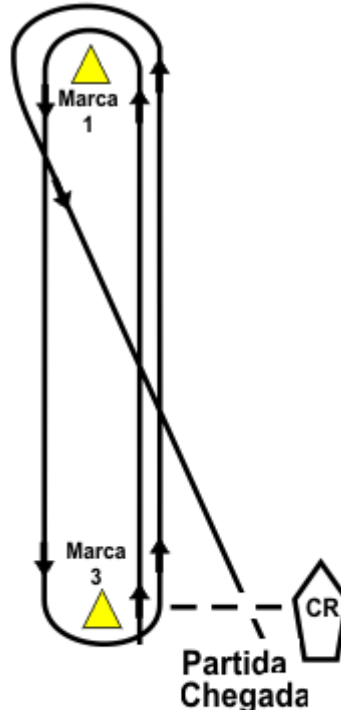
SÁB 23/07/2016	04:28	1.2
	11:47	0.1
	17:04	1.2



Yacht Club do Rio de Janeiro

ANEXO

Percurso 1:



Percurso - 01

Partida - 1 - 3 - 1 - Chegada

Percurso 2:

- Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.
- Montar Bóia (ferro) de sinalização nas proximidades da Ilha de Boa Viagem, deixando-a por BB.
- Montar bóia Sul da Milha, deixando-a por BB.
- Chegada – Entre as extremidades das pontas dos 2 piers da entrada da Doca (piscina) do ICRJ.

Percurso 3:

- Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.
- Montar Parcel das Feiticeiras (todas as 4 marcas), deixando-a por BB.
- Chegada – Entre as extremidades das pontas dos 2 piers da entrada da Doca (piscina) do ICRJ.

Percurso 4:

- Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.
- Montar Bóia (ferro) de sinalização nas proximidades da Ilha de Boa Viagem, deixando-a por BB.
- Chegada – Entre as extremidades das pontas dos 2 piers da entrada da Doca (piscina) do ICRJ.