



*late Clube do Rio de Janeiro*

# **REGATA WALTER VON HUTSCHLER**

## **CLASSE SNIPE**

### **04 de março de 2017**

## **late Clube do Rio de Janeiro**



# *Late Clube do Rio de Janeiro*

## INSTRUÇÃO DE REGATA

### 01 - REGRAS:

01.2 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 em frente ao balcão de serviço de café na varanda social do late 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 às 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 Data  
04/03 Regata

05.2 Número de regatas programadas: 03 (Três) regatas.

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

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

### 06 - BANDEIRA DE CLASSE:

CLASSE:  
Snipe

BANDEIRA:  
Classe Snipe

### 07 - AREA DE REGATAS:

A área da regata será na Baía de Guanabara.

### 08 - PERCURSOS:

BARLA-SOTA (4 e 5 PERNAS)

### 09 - MARCAS DE PERCURSO:

09.1. As marcas de percursos serão boias infláveis amarelas.

09.2 As marcas de partida e chegada serão o barco da Comissão de Regata 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.

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:

11.1 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.

11.2 O barco da CR poderá manter sua posição no alinhamento de chegada usando motor.

### 12 - LIMITE DE TEMPO:

12.1 Os limites de tempo será de 90 minutos.



# *Yacht Club do Rio de Janeiro*

12.2 Serão considerados DNF os barcos que não chegarem no prazo de 10 minutos após a chegada do primeiro colocado. Isto modifica as regras 35 e A4.

## **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- 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.

## **16 – TABUA DE MARÉ:**

<b>DIA</b>	<b>HORA</b>	<b>ALT.</b>
<b>SÁB 04/03/2017</b>	06:04	0.9
	10:11	0.6
	11:06	0.6
	14:11	0.5
	18:38	1.0
	22:02	0.8