

**REGATA**  
**JOSÉ CARLOS LAPORT**

**CLASSE:**

**J/24**

**26 de março de 2006**

**late Clube do Rio de Janeiro**

## INSTRUÇÃO DE REGATA

### 01 - REGRAS:

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

01.2 As regras da Classe J24, serão alteradas conforme segue:

- ✓ 3.6.1 – Só será permitido o uso das velas Grande, Buja e Balão.

### 02 - AVISO AOS COMPETIDORES:

Avisos aos competidores serão afixados no quadro oficial de avisos do evento, localizado ao “pé” da escada que dá acesso a Diretoria de Vela do 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 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	Classe J/24
	26/03	Regata

05.2 Haverá apenas uma regata.

05.3 O horário programado para o sinal de atenção da regata será as 12:30h

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

### 06 - BANDEIRA DE CLASSE:

A bandeira da Classe J24 é a uma bandeira branca com o símbolo da classe J/24.

### 07 – AREA DE REGATAS:

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

### 08 - PERCURSOS:

#### 08.1 Percurso 1:

- a) Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.
- b) Montar bóia amarela (sinalização de canal), localizada defronte a Praia de Copacabana, deixando-a por BB.
- c) Montar Parcel das Feiticeiras (todas as 4 marcas), deixando-a por BB.
- d) 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 bóia Sul da Milha, deixando-a por BB.
- c) 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 nas proximidades da Laje do Paiol, deixando-a por BB.
- c) Montar Parcel das Feiticeiras (todas as 4 marcas), deixando-a por BB.
- d) Chegada - Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

#### Percurso 4:

- a) Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.
- b) Montar Laje do Xareu, deixando-a por BB.
- c) Chegada - Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

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

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 As regatas terão as partidas conforme a Regra 26; com o sinal de atenção dado 5 minutos antes do sinal de partida;

10.2 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).

10.3 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.

10.4 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.

10.5 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 17:30 do dia da regata serão considerados DNF. Isto muda a regra 35 e A4.1.

#### **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 Serão premiados os 05 (cinco) primeiros colocados na classificação geral.

15.2 A Cerimônia de Premiação será no dia 26 de março de 2006, às 16:00 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:**

<b>DIA</b>	<b>HORA</b>	<b>ALT.</b>
<b>26/03</b>	01:23	1.2
	07:38	0.3
	13:06	1.2
	19:47	0.0