

*INSTRUÇÕES DE REGATA*

# *Regata*

*José Carlos Laport*

*Classe J/24*

*07 de Fevereiro de 2004*

*Organização*

*Iate Clube do Rio de Janeiro*

## **01 - REGRAS:**

A Regata será disputada sob as seguintes Regras:

- a) Regras Internacionais de Regata a Vela da *I.S.A.F.* 2001/2004;
- b) Determinações da *F.B.V.M.*;
- c) Regras da *Classe J/24*;
- d) Instruções de Regata, incluído as alterações feitas pela Comissão de Regatas ou pela Comissão de Protestos.

A Regata é classificada como categoria “C” de acordo com o Código de Propaganda da ISAF Regulamento 20 Apêndice 1, seção 2.

## **02 - ELEGIBILIDADE:**

São elegíveis os competidores que estiverem de acordo com o código de elegibilidade da ISAF, Regulamento 21 do Apêndice 2 da seção 2 e regulamentação das Classes. A tripulação deverá ter no máximo 4 pessoas, não será permitido o uso da vela genoa.

## **03 - INSCRIÇÕES:**

Os barcos e velejadores elegíveis poderão ser inscritos preenchendo o formulário de inscrição e entregando-o na Secretária de Vela do I.C.R.J, até às 12:00 do dia 07 de fevereiro de 2004.

## **04 - AVISO AOS COMPETIDORES:**

O Quadro Oficial de Avisos estará localizado ao “pé” da escada que dá acesso a Diretoria de Vela do Iate Clube do Rio de Janeiro.

## **05 - ALTERAÇÃO DAS INSTRUÇÕES DE REGATA:**

Qualquer alteração das instruções de regata será afixada antes das 12:00 do dia 07 de fevereiro 04, exceto alterações no programa de Regatas que serão afixadas até às 20:00 do dia 06 de fevereiro.

## **06 - SINAIS EM TERRA:**

- 06.1 Sinais em terra serão expostos no mastro de bandeiras localizado no Cais da Bandeira principal;
- 06.2 A bandeira de retardamento ( RECON ) com 02 (dois) sinais sonoros significa que a regata está retardada. O sinal de atenção não será dado antes de 01 (uma) hora após a bandeira RECON ter sido arriada, com 01 (um) sinal sonoro.

## **07 – PROGRAMA DE REGATAS:**

07/02	13:00	Início da Regata;
	16:00	Cerimônia de Premiação no Bar dos Pinguins.

## **08 – AREA DE REGATAS:**

A Regata será corrida na Baía de Guanabara e proximidades.

## **09 - PERCURSOS:**

### **Percurso 1:**

- a) Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia;
- b) Montar Ilha do Pai, deixando-a por BE;
- c) 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 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 3:**

- 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.

### **Percurso 4:**

- 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.

## **10 - MARCAS DE PERCURSO:**

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

## **11 - PARTIDA:**

- 11.1 A regata terá a partida conforme a Regra 26 das regras de regata da ISAF 2001/2004;
- 11.2 A linha de partida será formada pelo alinhamento do mastro com a bandeira da CR e bóia;
- 11.3 O barco da CR poderá manter sua posição no alinhamento de partida usando motor;
- 11.4 O percurso será exposto, antes do sinal de atenção, no quadro localizado na popa da CR;
- 11.5 Um barco não partirá quando já tiverem decorridos 30 (trinta) minutos do seu sinal de partida;

## **12 - ALTERAÇÃO DO PERCURSO APÓS A PARTIDA:**

Para mudar a posição da próxima marca, a comissão de regata poderá fundear uma nova marca (ou mover a linha de chegada) e remover a marca original tão logo quanto possível. A mudança será sinalizada antes que o primeiro barco inicie a perna alterada, mesmo que a marca não esteja ainda na nova posição. Qualquer marca a ser montada após a passagem pela marca movida poderá ser deslocada, a fim de manter a configuração do percurso, sem qualquer sinalização adicional. Quando em subsequente mudança de percurso uma nova marca é substituída, poderá ser usada a marca original.

## **13 - CHEGADA:**

- 13.1 A linha de chegada será entre o mastro com a bandeira azul e bóia;
- 13.2 O barco da CR poderá manter uma posição no alinhamento de chegada usando motor.

## **14 - TEMPO LIMITE:**

O limite de tempo será de 06:00 (seis horas). Os barcos que não chegarem no limite de tempo, o que ocorrer mais tarde, serão considerados DNF. Isto muda a regra 35 e A4.1.

## **15 - PROTESTOS:**

- 15.1 Os Protestos serão apresentados, por escrito, em formulários disponíveis na Secretaria do evento e lá entregues até 60 minutos após a chegada da CR em terra;
- 15.2 As audiências dos protestos serão feitas na ordem aproximada de entrega, com início tão logo que possível;
- 15.3 Avisos de protestos serão afixados até 30 minutos após o prazo de entrega, para informar aos competidores a hora, local de audiência e quem são as partes ou testemunhas envolvidas no protesto.

## **16 - PREMIAÇÃO:**

- 16.1 Serão premiados os 03 (três) primeiros colocados na classificação geral;
- 16.2 A Cerimônia de Premiação será no dia 07 de fevereiro de 2004, às 16 horas no Bar dos Pingüins.

## **17 - RESPONSABILIDADE:**

A decisão de participar ou não da Regata, será de exclusiva responsabilidade dos participantes. O Iate Clube do Rio de Janeiro, bem como as demais partes envolvidas na organização da Copa não assumem qualquer responsabilidade por qualquer lesão (inclusive a morte), danos ou extravios materiais ou pessoais, ou de qualquer natureza referente aos participantes ou barcos, antes, durante e após as regatas. Os participantes estarão competindo por seu próprio risco e responsabilidade.

## **18 – TABUA DE MARÉ:**

<b>DIA</b>	<b>HORA</b>	<b>ALT.</b>
<b>07/02</b>	04:39	1.3
	11:15	0.3
	16:30	1.3
	23:36	0.0

**OBS: horários já estão de acordo com o horário de verão.**