

Instrução de Regata

Regata Rei Olav

29 de agosto de 2004

Classes:

***IMS, FIRST 40.7, ORC CLUB,
BRA-RGS (Cat. 1 e 2) J/24, Ranger
22, Velamar 22, Tornado e Escaler.***

***Organização
late Clube do Rio de Janeiro***

1 - REGRAS:

A Regata será governada pelas Regras como definido nas Regras Internacionais de Regatas à Vela da ISAF (International Sailing Federation) 2001 /2004; exceto a Regra 3.6.1 da Classe J24 que é alterada só sendo permitido o uso das velas: Grande, Buja e Balão.

2. INSCRIÇÕES:

Os barcos e competidores elegíveis poderão ser inscritos preenchendo o formulário de inscrição e entregando-o na Secretaria de Vela do I.C.R.J até às 12:00 do dia 29 de agosto de 2004.

3. AVISO AOS COMPETIDORES:

Avisos aos competidores serão afixados no quadro oficial de avisos de regata localizado “ao pé” da escada que dá acesso a Diretoria de Vela.

4. CLASSES CONVIDADAS:

IMS, FIRST 40.7, ORC CLUB, BRA-RGS (Cat. 1 e 2) J/24, Ranger 22, Velamar 22, Tornado e Escaler.

5. ALTERAÇÕES DAS INSTRUÇÕES DE REGATA:

Qualquer alteração das instruções de regata será afixada antes das 11:00 do dia 29 de agosto de 2004, exceto alterações no programa de Regatas que serão afixadas até às 19:00 do dia 28 de agosto de 2004.

6. SINAIS FEITOS 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.

7. CLASSES E BANDEIRAS DE SINALIZAÇÃO DE ATENÇÃO:

CLASSES:	BANDEIRAS:
IMS e First 40.7	GRUPO – 01
ORC CLUB e BRA RGS Cat.1	GRUPO – 02
J/24	GRUPO – 03
BRA RGS Cat. 2 Ranger e Velamar 22	GRUPO – 04
Escaler	GRUPO – 05
Tornado	GRUPO – 06

8. PROGRAMAÇÃO:

29/08	13:00	Início de sinalização de partida
	18:00	Cerimônia de Premiação – Salão Marlin Azul

9. ÁREA DE REGATA:

As regatas serão corridas na Baía de Guanabara e proximidades, Rio de Janeiro.

10. PERCUSOS:

Conforme descrito no Anexo;

11. MARCAS DE PERCUSOS:

As marcas de percurso quando não forem marcas fixas, (Ilhas, Lajes, Marcas de sinalização, etc....) serão bóias infláveis.

12. PARTIDA:

12.1 A regata terá a partida conforme a Regra 26; das regras de regata da ISAF 2001/2004;

12.2 As partidas dos grupos poderão ser seqüenciais ou não, ficando a critério da CR;

12.3 A ordem de partida e o percursos serão expostos, antes do sinal de atenção, no quadro localizado na popa da CR;

12.4 A linha de partida será formada pelo alinhamento do mastro com a bandeira de cor alaranjada e bóia;

12.5 Um barco não partirá quando já tiverem decorridos 10 (dez) minutos do sinal de partida do grupo dele;

12.7 Os barcos dos grupos para os quais ainda não foi dado o sinal da ATENÇÃO deverão deixar livre a área de partida dando passagem aos barcos em procedimento de partida;

12.8 O barco da CR poderá manter sua posição no alinhamento de partida usando motor;

13. ALTERAÇÃO DA POSIÇÃO DAS MARCAS:

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.

14. LINHA DE CHEGADA:

14.1 A linha de chegada dos percursos será entre o mastro com a bandeira de cor alaranjada e uma bóia inflável;

14.2 O barco da CR poderá manter uma posição no alinhamento de chegada usando motor.

15. TEMPO LIMITE:

- **Limite de tempo para as regatas dos percursos 1, 2, 3, 4 e 5:**

Os barcos que não chegarem até as 17:00 do dia da regata serão considerados DNF. Isto muda a regra 35 e A4.1.

- **Limite de tempo para as regatas do percursos 6:**

Será de 3 (três) horas. Os barcos que não chegarem dentro deste período serão considerados DNF. Isto muda a regra 35 e A4.1.

16. PROTESTOS:

16.1 Os Protestos deverão ser apresentados pôr escrito em formulários disponíveis na Secretaria do evento até 60 (sessenta) minutos após a chegada do barco da CR à Terra;

16.2 Avisos de protestos serão afixados no quadro oficial de regata 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.

17. COMUNICAÇÃO:

A Comissão de Regata estará operando no canal 77.

18. CALCULO DE TEMPO CORRIGIDO:

Classes IMS e ORC CLUB:

O tempo será corrigido com base no sistema de tempo sobre tempo (TMF);

Classe BRA RGS:

O tempo será corrigido com base no sistema de tempo sobre tempo (TMFAA/VCR).

19. PREMIAÇÃO:

19.1 Serão premiados os 03 (três) primeiros colocados de cada classe, desde que tenham 5 (cinco) ou mais barcos inscritos; com 4 (quatro) ou 3 (três) barcos inscritos, só serão premiados os 1º (primeiros) colocados;

19.2 A cerimônia de premiação será no dia 29 de agosto de 2004 as 18:00 no Salão Marlin Azul.

20. RESPONSABILIDADE:

O late Clube do Rio de Janeiro, bem como as demais partes envolvidas na organização da Regata se eximem de qualquer responsabilidade por ferimentos, lesões ou avarias ou extravios que possam ocorrer com pessoas ou coisas em terra ou no mar, como consequência de participarem sob qualquer forma das regatas cobertas pôr estas instruções. Os competidores, proprietários ou usuários do barco, são alertados de que serão pessoalmente responsáveis pôr todos os acidentes materiais ou físicos que possam ocorrer com seus tripulantes ou barcos. É portanto, seu dever, obter cobertura de seguro necessário para cobrir qualquer e cada risco, incluindo o de responsabilidade civil contra terceiros. Considerando o fato que todos os barcos inscritos devem ser projetados, construídos e equipados para regatas de oceano, será decisão dos proprietários ou usuários dos barcos fazer-se ao mar ou tomar parte na regata, de acordo com seu próprio nível de treinamento, força do vento, condições do mar, previsão de tempo, etc.

22 TÁBUA DE MARÉ :

DIA	HORA	ALT.
29/08	02:04	1.2
	08:41	-0.0
	14:47	1.2
	20:53	0.2

ANEXO

PERCURSO 1:

- a) Partida – Nas proximidades da Escola Naval, entre CR e bóia;
- b) Montar Ilha do Pai, deixando-a pôr BB;
- c) Montar Parcel da Feiticeiras (todas as marcas), deixando-as pôr BB;
- d) Chegada - Nas proximidades da Ilha da Laje, entre CR e Bóia.

PERCURSO 2:

- a) Partida - Nas proximidades da Escola Naval, entre CR e Bóia;
- b) Montar Laje das Cagarras (Todas as pedras), deixando-a pôr BB;
- c) Montar bóia nas proximidades da Laje do Paiol, deixando-as pôr BB;
- d) Chegada - Nas proximidades da Ilha da Laje, entre CR e Bóia.

PERCURSO 3:

- a) Partida – Nas proximidades da Escola Naval, entre CR e Bóia;
- b) Montar bóia nas proximidades da Ilha da Laje, deixando-a pôr BB;
- c) Montar bóia Sul da Milha, deixando-a pôr BB;
- d) Chegada - Nas proximidades da Ilha da Laje, entre CR e Bóia.

PERCURSO 4:

- a) Partida - Nas proximidades da Escola Naval, entre CR e Bóia;
- b) Montar bóia nas proximidades da Ilha da Laje, deixando-a pôr BB;
- c) Montar Parcel das Feiticeiras (Todas as 4 bóias), deixando-as pôr BB;
- d) Chegada - Nas proximidades da Ilha da Laje, entre CR e Bóia.

PERCURSO 5:

- a) Partida - Nas proximidades da Escola Naval, entre CR e Bóia;
- b) Montar bóia nas proximidades da Ilha da Laje, deixando-a pôr BB;
- c) Montar bóia Norte da Milha deixando-a pôr BB;
- e) Chegada - Nas proximidades da Ilha da Laje, entre CR e Bóia.

PERCURSO 6:

- a) Partida - Nas proximidades da Ilha da Laje, entre CR e Bóia;
- b) Montar Parcel das Feiticeiras (Todas as 4 bóias), deixando-as pôr BE;
- c) Montar Bóia (ferro) de sinalização nas proximidades da Ilha de Boa Viagem, deixando-a por BE;
- d) Montar Parcel das Feiticeiras (Todas as 4 bóias), deixando-as pôr BE;
- e) Partida - Nas proximidades da Ilha da Laje, entre CR e Bóia.

PERCURSO 7:

- a) Partida - Nas proximidades da Ilha da Laje, entre CR e Bóia;
- b) Montar Parcel das Feiticeiras (Todas as 4 bóias), deixando-as pôr BE;
- c) Montar Bóia (ferro) de sinalização nas proximidades da Ilha de Boa Viagem, deixando-a por BE;
- d) Partida - Nas proximidades da Ilha da Laje, entre CR e Bóia.