



Yate Clube do Rio de Janeiro

COPA PRIMAVERA IATE

CLASSES MONOTIPOS

04 e 05 de dezembro de 2010

Yate Clube do Rio de Janeiro

*Av. Pasteur, 333 – Praia Vermelha – Cep: 22.290-240 – Rio de Janeiro – RJ
Tel: (21) 3223-7200 R. 2139,2270 ou Fax: R. 2269 – Tel: (21) 3223-7214 – E-Mail – vela@icrj.com.br*



Yate Clube do Rio de Janeiro

INSTRUÇÃO DE REGATA

01 - REGRAS:

- 1.1 A Regata será regida pelas regras, tais como definidas na Regras de Regata a Vela.
- 1.2 A Regata só será válida para cada classe se tiver um mínimo de 3 (três) barcos inscritos em cada uma.
- 01.3 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 na frente da escada que dá acesso a Diretoria de Vela do Yate 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 Sábado, 04/12 Regata (nº 1)
 Domingo, 05/12 Regata (nº 2 e 3)

05.2 Número de regatas programadas:

Nº de Regatas	Nº Regatas por dia
3 (três) regatas	máximo duas por dia

05.3 O horário programado para o sinal de atenção da regata do dia 04/12/10 será às 14:00h e a do dia 05/12/10 será às 13:00h.

05.4 Nenhum sinal de atenção será feito depois das 16:00h do dia 05 de dezembro de 2010.

06 - BANDEIRAS DE CLASSE:

As bandeiras das classes serão:

CLASSES:

Star
J/24 e HPE
Velamar 22 e Veleiros 23
Ranger 22
470 e 420
Snipe
Laser (Std. e Rad.) e Finn
Laser 4.7
Dingue
Neil Pryde RS:X

BANDEIRAS:

Classe Star
Classe J/24
Velamar 22
Ranger 22
420
Snipe
Laser Std e Finn
Laser 4.7
Dingue
RS:X

07 - ÁREAS DE REGATAS:

A área da regata será na raia da Escola Naval, Baía de Guanabara – Rio de Janeiro.

08 - PERCURSOS:

- 08.1 O diagrama no anexo mostra o percurso, incluindo os ângulos aproximados entre pernas, a seqüência 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 partida, 1, 2 e 3 serão bóias infláveis de cor amarela.



Yate Clube do Rio de Janeiro

09.2 A marca de chegada do percurso 3 será o barco da Comissão de Regata e uma bóia inflável de cor encarnada na outra extremidade e a dos percursos 1 e 2 serão o barco da Comissão de Regata e uma bóia inflável de cor amarela na outra extremidade

10 - PARTIDA:

10.1 As regatas terão as partidas conforme a regra 26, **com o sinal de atenção da 1ª partida feito 5 (cinco) minutos antes do sinal de partida e os demais com o sinal de atenção feito 3 (três) minutos antes do sinal de partida.**

Sinal	bandeira; sinal sonoro	minutos antes do início
Atenção	da classe; 1 som	3
Preparação	P, I, Z ou Preta; 1 som	2
1 Minuto	Sinal de Preparação removido; 1 som	1
Partida	bandeira da Classe Removida; 1 som	0

SINALIZAÇÃO		
VISUAL (BANDEIRAS)	SONORA	TEMPO
ATENÇÃO	↑ Sobe	3 Minutos
PREPARAÇÃO ou ou ou	↑ Sobe	2 Minutos
ou ou ou	↓ Desce	1 Minutos
LARGADA	↓ Desce	0

Obs.: O sinal de atenção para cada classe será feito simultaneamente (seqüencial), com isso a classe que for dada chamada geral terá que largar por último.

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.

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

11 - MUDANÇA DA PRÓXIMA PERNA DO PERCURSO:

Para mudar a posição da próxima perna do percurso, a Comissão de Regata poderá fundear uma nova marca (ou mover a linha de chegada) e remover a marca original tão logo quanto possível. Quando em uma subsequente mudança de percurso uma nova marca é substituída, a marca original poderá ser usada.

12 - CHEGADA:

12.1 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.

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

13 - LIMITES DE TEMPO:

13.1 Os limites de tempo será de 120 minutos.

13.2 Serão considerados DNF os barcos que não chegarem no prazo de 20 minutos após a chegada do primeiro colocado. Isto modifica as regras 35 e A4.

14 - PROTESTOS E PEDIDOS DE REPARAÇÃO:

14.1 Formulários de protestos estarão disponíveis na secretaria do evento. Protestos devem ser entregues no prazo de protestos especificado.

14.2. O prazo de protesto será de 60 minutos após a chegada da Comissão de Regata na Sede da regata.

14.3 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.

15. PONTUAÇÃO:

15.1 É requerido que duas regatas devem ser completadas para que se constitua a série.

15.2 Não haverá descarte



Yate Clube do Rio de Janeiro

16. MEDIDAS DE SEGURANÇA:

Um barco que se retira da regata deve notificar a Comissão de Regata, tão logo seja possível. Este item não é passível de protesto entre os barcos.

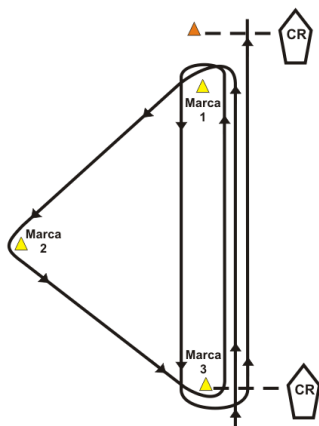
17 - ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE:

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.

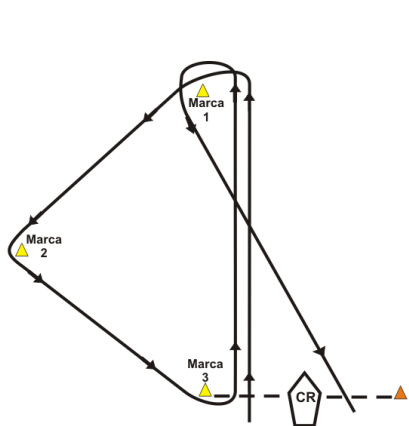
18 - TABUA DE MARÉ:

DIA	HORA	ALT.	DIA	HORA	ALT.
04/12	02:19	1.1	05/12	03:00	1.1
	09:23	0.3		10:09	0.3
	14:19	1.0		14:56	1.0
	21:23	0.1		22:06	0.0

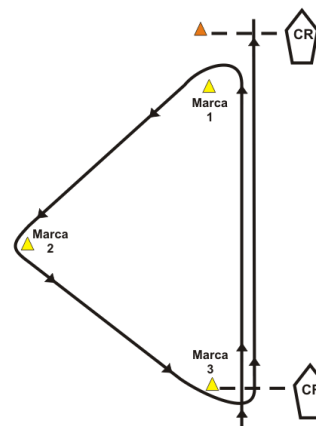
ANEXO



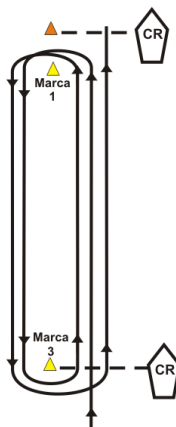
Percurso 1:
Largada - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - Chegada



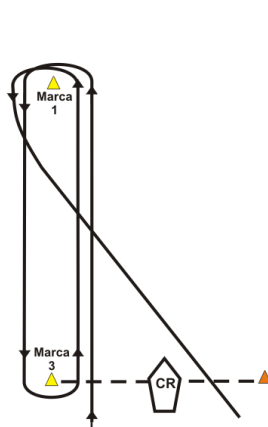
Percurso 2:
Largada - 1 - 2 - 3 - 1 - Chegada



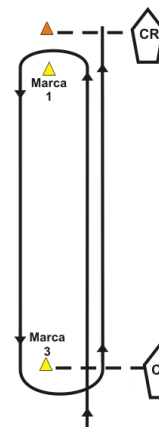
Percurso 3:
Largada - 1 - 2 - 3 - Chegada



Percurso 4:
Largada - 1 - 3 - 1 - 3 - Chegada



Percurso 5:
Largada - 1 - 3 - 1 - Chegada



Percurso 6:
Largada - 1 - 3 - Chegada