



Yate Clube do Rio de Janeiro

REGATA REI OLAV

27 de agosto de 2011

Classes:

Star, J24, HPE 25, Ranger 22, Velamar 22, Veleiros 23, 470, 420, Snipe, Laser (Std., Radial e 4.7), Finn, Dingue, RS:X. e
BYTE CII

ORGANIZAÇÃO:
Yate Clube do Rio de Janeiro



Yate Clube do Rio de Janeiro

INSTRUÇÕES DE REGATA

01 - REGRAS:

A regata será governada pelas regras, tais como enumeradas nas definições das Regras de Regata a Vela.

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 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 Data de regata:

27/08

Regata

05.2 Haverá apenas uma regata.

05.3 O horário programado para o sinal de atenção da regata será às 13:00h.

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

06 - BANDEIRAS DE CLASSE:

CLASSES:

Star

J/24 e HPE

Ranger 22, Velamar 22 e Veleiros 23

470 e 420

Snipe

Laser (Std. e Rad.) e Finn

Laser 4.7

Dingue

Neil Pryde RS:X

Byte CII

BANDEIRAS:

Classe Star

Classe J/24

Classes: Ranger 22 e Velamar 22

Classe 420

Classe Snipe

Classes: Laser (Std e Rad.)e Finn

Classe Laser 4.7

Classe Dingue

Classe RS:X

Branca

07 – AREAS DE REGATAS:

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

08 - PERCURSOS:

08.1 Os diagramas no anexo 1 mostram os percursos, incluindo os ângulos aproximados entre pernas, a sequência em que as marcas devem ser passadas e o lado em que devem ser deixadas.

08.2 Antes do sinal de atenção, a Comissão de Regata deverá expor o rumo aproximado da primeira perna do percurso, a ordem de largada e o percurso para cada classe

09 - MARCAS DE PERCURSO:

09. 1. Marcas 1, 2, 3 e 4 serão bóias infláveis de cor AMARELA.

09.2 As marcas de partida e chegada serão o barco da Comissão de Regata e uma bóia inflável ENCARNADA.

10 - PARTIDA:

10.1 As regatas terão as partidas conforme a regra 26, **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



Yate Clube do Rio de Janeiro

SINALIZAÇÃO		
VISUAL (BANDEIRAS)	SONORA	TEMPO
ATENÇÃO <input type="text" value="CLASSE"/>	↑ Sobe	3 Minutos
PREPARAÇÃO <input type="checkbox"/> ou <input type="checkbox"/> ou <input type="checkbox"/> ou <input type="checkbox"/>	↑ Sobe	2 Minutos
<input type="checkbox"/> ou <input type="checkbox"/> ou <input type="checkbox"/> ou <input type="checkbox"/>	↓ Desce	1 Minutos
LARGADA <input type="text" value="CLASSE"/>	↓ 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 serão de 150 minutos para todas as classes.

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.

16. MEDIDAS DE SEGURANÇA:

Um barco que se retira da regata deve notificar a Comissão de Regata, tão logo seja possível.

17 - PREMIAÇÃO:

17.1 Serão premiados os 03 (três) primeiros colocados na classificação geral.

17.2 A Cerimônia de Premiação será no dia 28 de agosto de 2011, às 17:00 no Salão Marlim Azul.

18 - ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE:

Os competidores participam da regata a seu próprio risco. Considere a regra 4, Decisão de Competir. A Autoridade 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 - TÁBUA DE MARÉ

DIA	HORA	ALT.
27/08	01:17	1.1
	07:58	-0.1
	14:21	1.2
	20:23	0.2



ANEXO

PERCURSOS

BARLA - SOTA

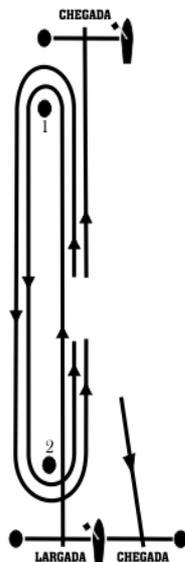
BS 4 LARGADA - 1 - 2 - 1 - CHEGADA

BS 5 LARGADA - 1 - 2 - 1 - 2 - CHEGADA

BS 6 LARGADA - 1 - 2 - 1 - 2 - 1 - CHEGADA

BS 7 LARGADA - 1 - 2 - 1 - 2 - 1 - 2 - CHEGADA

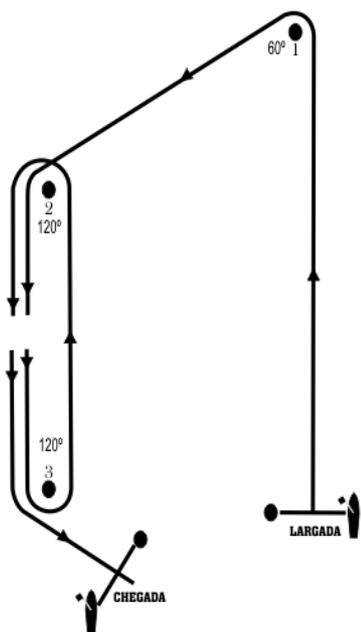
OBS.: A marca 2 poderá ser um portão com duas marcas, nesse caso um barco deverá passar entre as duas marcas e montar uma delas.



TRAPEZOIDAL OUTER

O1 LARGADA - 1 - 2 - 3 - 2 - 3 - CHEGADA

O2 LARGADA - 1 - 2 - 3 - 2 - 3 - 2 - 3 - CHEGADA



TRAPEZOIDAL INNER

I1 LARGADA - 1 - 4 - 1 - 2 - 3 - CHEGADA

I2 LARGADA - 1 - 4 - 1 - 4 - 1 - 2 - 3 - CHEGADA

