



Yate Clube do Rio de Janeiro

REGATA JOSÉ CARLOS LAPORT

**CLASSES:
Star, J24, HPE e Ranger 22**

01 de abril de 2012

Yate Clube do Rio de Janeiro



Yate Clube do Rio de Janeiro

INSTRUÇÃO DE REGATA

01 - REGRAS:

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

01.2 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:

1 05.1 01/04 Regata

05.2 O horário programado para o sinal de atenção da regata será as 12:00h

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

06 - BANDEIRA DE CLASSE:

CLASSES

BANDEIRAS

Star

Símbolo da classe Star com fundo branco

J/24

Símbolo da classe J/24 com fundo branco

HPE

Símbolo da classe HPE com fundo branco

Ranger 22

Símbolo da classe Ranger 22 com fundo branco.

07 - AREA DE REGATAS:

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

08 - PERCURSO:

08.1 Percurso 1:

- Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.
- Montar Ilha do Pai, deixando-a por BE.
- Chegada – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

Percurso 2:

- Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.
- Montar Parcel das Feiticeiras (todas as 4 marcas), deixando-a por BE.
- Montar Bóia (ferro) de sinalização nas proximidades da Ilha de Boa Viagem, deixando-a por BE.
- Chegada – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

Percurso 3:

- Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.
- Montar Bóia (ferro) de sinalização nas proximidades da Ilha de Boa Viagem, deixando-a por BB.
- Montar Parcel das Feiticeiras (todas as 4 marcas), deixando-a por BB.
- Montar Bóia (ferro) de sinalização nas proximidades da Ilha de Boa Viagem, deixando-a por BE.
- Chegada – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

Percurso 4:

- Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.
- Montar bóia amarela (sinalização de canal), localizada defronte a Praia de Copacabana, deixando-a pôr BB.
- Montar Parcel das Feiticeiras (todas as 4 marcas), deixando-a por BB.
- 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 a ordem de partida e o número do percurso.



Sate Clube do Rio de Janeiro

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 de cor amarela.

09.2 As marcas de partida serão o barco da Comissão de Regata em uma extremidade e uma bóia inflável na outra extremidade

10 – PARTIDA:

10.1 As linhas de partidas serão entre um mastro desfraldando uma bandeira de cor alaranjada no barco da CR e uma marca de partida na outra extremidade.

10.2 Um barco que partir depois de decorridos 5 (Cinco) minutos após seu sinal de partida será considerado como não tendo partido - DNS. Isto altera a regra A4.

10.3 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 a marca de chegada na outra extremidade.

12 - LIMITE DE TEMPO:

Os barcos que não chegarem até as 17:00 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 3 (três) primeiros colocados na classificação geral de cada classe.

15.2 A Cerimônia de Premiação com data e local a serem confirmados.

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:

DIA	HORA	ALT.
01/04	00:24	1.0
	05:17	0.5
	11:39	0.8
	17:38	0.3