



Yate Clube do Rio de Janeiro

REGATA ELE & ELA

CLASSES:

**STAR, HPE, J/24, DINGUE, 470, 420,
RANGER 22, VELAMAR 22 e OCEANO
(BICO DE PROA até 27.9; de 28 até 32 e de
32.1 em diante)**

17 de junho de 2012

**ORGANIZAÇÃO:
Yate Clube do Rio de Janeiro**



Yate Clube do Rio de Janeiro

INSTRUÇÃO DE REGATA

01 - REGRAS:

A Regata será regida pelas regras, tais como definidas na Regras de Regata a Vela da ISAF, exceto quanto aos itens das Regras das Classes Convidadas que determinam o número de tripulantes, que serão alterados para o seguinte texto: A tripulação deverá ser formada por um casal.

02 - AVISO AOS COMPETIDORES:

Avisos aos competidores serão afixados no quadro oficial de avisos do evento, localizado ao "pé" da escada que dá acesso à 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 Data

17/06 Regata

05.2 O horário programado para o sinal de atenção da regata será as 13:00h

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

06 - BANDEIRA DE CLASSE:

As bandeiras das classes serão:

CLASSES:

Oceano (BICO DE PROA até 27.9)

Oceano (BICO DE PROA de 28 até 32)

Oceano (BICO DE PROA de 32.1 em diante)

HPE

Star

J/24

Ranger 22 e Velamar 22

470 e 420

Dingue

BANDEIRAS:

Bandeira G1

Bandeira G1

Bandeira G1

Bandeira da Classe J/24

Bandeira da Classe Star

Bandeira da Classe J/24

Bandeira da Classe Ranger 22

Bandeira da Classe 420

Bandeira da Classe Dingue

07 - AREA DE REGATAS:

A área da regata será na Baía de Guanabara - Rio de Janeiro.

08 - PERCURSO:

08.1 PERCURSO 1:

a) Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

b) Montar bóia (ferro) de sinalização nas proximidades da Ilha de Boa Viagem, deixando-a por BB.

c) Montar Parcel das Feiticeiras todas as marcas, deixando-a pôr BB.

d) Chegada – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia ou entre os 2 (dois) Piers da entrada da Doca (Piscina) do ICRJ.

PERCURSO 2:

a) Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

b) Montar Parcel das Feiticeiras todas as marcas, deixando-a pôr BB.

c) Chegada – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia ou entre os 2 (dois) Piers da entrada da Doca (Piscina) do ICRJ.

PERCURSO 3:

a) Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia;

b) Montar bóia (ferro) de sinalização nas proximidades da Ilha de Boa Viagem, deixando-a por BB.

c) Montar bóia inflável nas proximidades da Escola Naval, deixando-a por BB.

d) Montar bóia inflável nas proximidades da Ilha da Laje, deixando-a por BE.

e) Chegada – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia ou entre os 2 (dois) Piers da entrada da Doca (Piscina) do ICRJ.



Yate Clube do Rio de Janeiro

08.2 Antes do sinal de atenção, a Comissão de Regata deverá expor a ordem de partida, o número do percurso de cada classe e o local de chegada.

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 amarelas.

09.2 As marcas de partida serão: o barco da Comissão de Regata em uma extremidade e uma bóia inflável na outra extremidade; e as marcas de chegada serão as extremidades das pontas dos 2 piers da entrada da Doca (Piscina) do ICRJ ou o barco da Comissão de Regata em uma extremidade e uma bóia inflável na outra extremidade, antes do sinal de atenção, a Comissão de Regata deverá expor o local de chegada.

10 - PARTIDA:

10.1 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).

10.2 Um barco que partir depois de decorridos 20 (vinte) minutos após seu do sinal de partida será considerado como não tendo partido - DNS. Isto muda a regra A4.1.

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

11 - CHEGADA:

11.1 A linha de chegada será nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia entre o mastro desfraldando bandeira de cor laranja e uma bóia inflável ou entre os 2 (dois) Piers da entrada da Doca (Piscina) do ICRJ.

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

12 - LIMITE DE TEMPO:

Os barcos que não chegarem até as 17:00 do dia da regata serão considerados DNF.

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:

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 primeiros colocados de cada classe, desde que tenham mais de 3 barcos inscritos em cada classe.

15.2 A Cerimônia de entrega de Prêmios será no dia 17 de junho de 2012, as 16:00, na Pizzaria Convés.

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.
17/06	00:53	1.1
	07:53	0.2
	13:49	1.2
	20:17	0.4