



Yate Clube do Rio de Janeiro

REGATA PAOLO PIRANI

**CLASSES:
STAR, J/24, HPE e RANGER 22**

24 de agosto de 2013

Yate Clube do Rio de Janeiro



Yate Clube do Rio de Janeiro

INSTRUÇÃO DE REGATA

01 - REGRAS:

01.1 A Regata será regida pelas regras, tais como definidas nas 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 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 Sinalizações em terra serão içadas 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 24/08 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:	BANDEIRAS:
STAR	Bandeira da classe STAR com fundo branco
J/24	Bandeira da classe J/24 com fundo branco
HPE	Bandeira da classe HPE com fundo branco
RANGER 22	Bandeira da classe RANGER 22 com fundo branco

07 - ÁREA DE REGATAS:

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

08 - PERCURSOS:

08.1 PERCURSO 01

- 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 **BOIA LATERAL ENCARNADA** (partindo do Vão Central rumo 025° 1.3 milhas), deixando-a por BB.
- Chegada – Entre as extremidades das pontas dos 2 piers da entrada da Doca (piscina) do ICRJ.

PERCURSO 02

- Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia;
- Montar Parcel das Feiticeiras (todas as 4 marcas), deixando-a pôr BB;
- Chegada – Entre as extremidades das pontas dos 2 piers da entrada da Doca (piscina) do ICRJ.

PERCURSO 03

- Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia;
- Montar Ilha do Pai, deixando-a pôr BE;
- Chegada – Entre as extremidades das pontas dos 2 piers da entrada da Doca (piscina) do ICRJ.

08.2 Não antes do sinal de atenção, a Comissão de Regata deverá expor o a ordem de partida e o número do percurso.

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 encarnadas.

09.2 As marcas de partida serão o barco da Comissão de Regata e uma bóia inflável amarela na outra extremidade e as marcas de chegada serão as extremidades das pontas dos 2 piers da entrada da Doca (piscina) do ICRJ.



Yate Clube do Rio de Janeiro

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 [CLASSE]	↑ Sobe	3 Minutos
PREPARAÇÃO [CLASSE] ou [CLASSE] ou [CLASSE] ou [CLASSE]	↑ Sobe	2 Minutos
[CLASSE] ou [CLASSE] ou [CLASSE] ou [CLASSE]	↓ Desce	1 Minutos
LARGADA [CLASSE]	↓ Desce	0

Obs.: O sinal de atenção para cada classe será feito simultaneamente (sequencial), 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.

11 - CHEGADA:

A linha de chegada será entre os 2 piers da entrada da Doca (piscina) do ICRJ.

12 - LIMITE DE TEMPO:

Os barcos que não chegarem até as 17h40, por do sol oficial 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 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 03 (três) primeiros colocados na classificação geral de cada classe. Exceto a classe J/24 que serão premiados:

- Classificação Geral ou Categoria A - 1º ao 3º lugar
- Categoria B
- Com 3 inscritos - 1º Lugar
- Com 4 inscritos - 1º e 2º Lugares
- Com mais de 4 inscritos - 1º, 2º e 3º Lugares

15.2 Os prêmios devidos estarão à disposição dos vencedores, na Sala de Vela, após divulgação da Súmula de Resultados.

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.
24/08	04:04	1.3
	11:36	0.3
	16:24	1.2
	23:36	0.4