

Clube Naval Charitas

Instruções de Regata

COPA MASTER& COPA DINGUE

Classes: Laser (Standard, Radial e 4.7)&DINGUE

26 e 27 de outubro de 2013

ORGANIZAÇÃO
Clube Naval Charitas

1. REGRAS:

- 1.1 A regata será governada pelas regras, tais como enumeradas nas definições das Regras de Regata a Vela.
- 1.2 Regras das Classes Laser e da Classe Dingue
- 1.3 A propaganda será restrita a categoria C.

2. AVISOS AOS COMPETIDORES

- 2.1 Serão afixados no quadro oficial de avisos do Evento, localizado junto à secretaria do evento.

3. ALTERAÇÕES DESTAS INSTRUÇÕES

- 3.1 Qualquer alteração das instruções de regata será afixada no quadro de avisos, junto à secretaria do evento, até 02 (duas) horas antes do início da sinalização para a 1ª regata à qual se aplica; exceto alterações no programa de regatas, que serão afixadas até as 20:00 do dia anterior ao dia em que terá efeito.

4 .SINAIS EM TERRA

- 4.1 Serão expostos no mastro de bandeiras junto à rampa dos monotipos.
- 4.2 A bandeira RECON, acompanhada de 02 (dois) sinais sonoros, significa que a regata está retardada. O sinal de atenção não será dado antes de 40 (quarenta) minutos após a bandeira RECON ter sido removida, com 01 (um) sinal sonoro.

5 . PROGRAMAÇÃO:

5.1. Registro: Sábado, 26/10 das 9:00 às 12:00

5.2. Dias e horários das regatas:

Data	Horário	Evento
Sábado 26/10	11:00hs	Reunião de comandantes
	13:00hs	Regatas
Domingo 27/10	13:00hs	Regatas

- 5.3. Serão corridas 04 (quatro) regatas. Máximo de 2 (duas) regatas por dia.
- 5.4 O horário programado para o sinal de atenção da primeira regata de cada dia será às 13:00h.
- 5.5. No último dia de regata, domingo dia 27/10, nenhum sinal de atenção será feito após as 16:00h.

6. BANDEIRAS DAS CLASSES

As bandeiras das Classes serão:

LASER STD	Bandeira branca com o símbolo da classe
LASER RADIAL	Bandeira branca com o símbolo da classe
LASER 4.7	Bandeira branca com o símbolo da classe
DINGUE	Bandeira branca com o símbolo da classe

7. AREAS DE REGATAS

A área de regata será na Enseada de Jurujuba, Niterói ou Baía de Guanabara.

8. PERCURSOS

- 8.1 O(s) diagrama(s) do anexo 01 mostra(m) o(s) percurso(s), a sequência em que as marcas devem ser passadas e o lado em que devem ser deixadas.
- 8.2 Antes do tiro de atenção a CR deverá expor o rumo aproximado da primeira marca bem como o número de pernas do percurso

9. MARCAS

- 9.1 A marca 01 (um), das Classes Laser Stand, Radial e Dingue, será uma boia inflável amarela.
- 9.2 A marca 01 (um) da Classe Laser 4.7 será uma boia inflável laranja
- 9.3 A marca 02 (dois) e a marca 02A (dois A), para todas as classes, serão boias infláveis amarelas.
- 9.4 A marca de partida e chegada serão boias infláveis alaranjadas
- 9.5 A marca de alteração será uma boia inflável amarela com uma tarja preta para as classes Laser STD, Laser Radial e Dingue.
- 9.6 A marca de alteração será uma boia inflável laranja com uma tarja preta para a classe Laser 4.7

10. PARTIDAS

- 10.1 As Partidas serão dadas de acordo com a Regra 26 das Regras de Regatas da ISAF
- 10.2 A C.R. exibirá um quadro na popa da embarcação indicando a ordem de partida.
- 10.3 A linha de partida será entre o mastro expondo uma bandeira laranja, na embarcação da C.R. na extremidade de boreste da linha e a marca de partida na extremidade de bombordo.
- 10.4 O barco da CR poderá manter sua posição no alinhamento de largada usando motor.
- 10.7 Os barcos das Classes para a qual ainda não foi dado ao sinal de PREPARAÇÃO deverão deixar livre a área de largada, dando passagem aos barcos em procedimento de largada.
- 10.8 Um barco que partir depois de decorridos 04 (quatro) minutos após seu sinal de partida será, sem audiência, considerado como não tendo partido - DNS. Isto muda a regra A4.
- 10.9 Três minutos antes do sinal de atenção a CR exibirá, com um sinal sonoro, a bandeira laranja.

11. ALTERAÇÃO DE PERCURSO APÓS A PARTIDA

- 11.1 Uma alteração do percurso será sinalizada antes que o primeiro barco inicie a perna alterada, mesmo que a nova marca não esteja posicionada. Qualquer marca a ser contornada após a nova marca, poderá ser reposicionada a fim de manter a configuração original do percurso sem necessidade de nova sinalização. Quando

em uma subsequente alteração de percurso uma nova marca é substituída, deverá ser feita pôr uma marca original.

12.CHEGADAS

- 12.1 A linha de chegada será entre o mastro expondo uma bandeira laranja, na embarcação da C.R. e a marca de chegada na extremidade de bombordo;
- 12.2 O barco da CR poderá manter sua posição no alinhamento de chegada usando motor;
- 12.3 A bandeira Delta exposta na embarcação da C.R. na linha de chegada, indica que outra regata será disputada logo em seguida.

13. LIMITE DE TEMPO

- 13.1 O limite do tempo para o primeiro colocado completar o percurso, a contar do sinal de partida, será de 90 minutos.
- 13.2 Serão considerados DNF os barcos que não chegarem ao prazo de 20 minutos após a chegada do primeiro colocado. Isto modifica as regras 35 e A4.

14. PROTESTOS

- 14.1 Os protestos serão apresentados pôr escrito em formulário disponível na secretaria do evento e lá entregues em até 30 minutos após a chegada da CR em terra.
- 14.2 Os protestantes e os protestados terão os numerais expostos no quadro oficial de avisos, bem como o local, data e horário do início das audiências, até 20 (vinte) minutos após expirar o prazo de entrega dos mesmos.
- 14.3 A comissão de Protestos dará audiência aos protestos na ordem aproximada de entrega, e com início tão logo que possível.
- 14.4 Avisos de protestos da Comissão de Regatas ou da Comissão de Protestos serão afixados para informação dos barcos, de acordo com a regra 61.1(b).
- 14.5 No último dia de regata, um pedido de reabertura de audiência deve ser entregue:
(a) no prazo de entrega de protestos, se a parte solicitante de reabertura foi informada da decisão no dia anterior;
(b) não mais de 30 minutos após a parte solicitante ter sido informada da decisão naquele dia. Isto modifica a regra 62.2.
- 14.6 No último dia de regatas programadas um pedido de reparação por ação da Comissão de Protesto deverá ser entregue o mais tardar até 30 minutos após a decisão ter sido afixada. Isto altera a regra 62.2.

16.PONTUAÇÃO:

- 16.1 Será utilizado o sistema linear de pontuação (item A4 do Apêndice A das Regras da ISAF).
- 16.2 É requerido que 2 (duas) regatas devem ser completadas para construir a série.
- 16.3 Quando 3 (três) ou menos regatas tiverem sido completadas, a pontuação do barco na série será a soma de suas pontuações de cada regata.
- 16.3 Quando 4 (quatro) regatas tiverem sido completadas, a pontuação do barco na série será a soma de suas pontuações de cada regata, excluindo-se seu pior resultado.

17.MEDIDA DE SEGURANÇA

- 17.1 Um barco que se retira de uma regata deve notificar a comissão de regata, tão logo seja possível.

18. ALTERAÇÃO DE TRIPULANTES

- 18.1 Mudanças de tripulantes deverão ser solicitadas por escrito à Comissão de Regatas, através do preenchimento de formulário próprio, encontrado na secretaria do evento.

19. DESCARTE DE LIXO

- 19.1 Os barcos não deverão lançar lixo na água. O lixo poderá ser colocado nos barcos de apoio e da organização.

20. PREMIAÇÃO:

- 20.1 Serão premiados os 3 primeiros lugares na classificação geral na Laser Standard, Radial e 4.7 e das respectivas categorias: Pré Máster, Máster, Gran Máster e Great Grant Master desde que tenham mais de 3 barcos inscritos em cada categoria (Standard, 4.7 e Radial).
- 20.2 Na Classe Dingue serão premiados os 05 primeiros lugares na classificação geral e os 3 primeiros colocados geral e das categorias abaixo relacionadas:
 - a) Estreante (Alunos de Escolas de Vela);
 - b) Feminino (Tripulantes do sexo feminino);
 - c) Dupla Mista (Tripulantes de sexo opostos);
 - d) 1.5 (Tripulação acima de 150kg).
- 20.3 A premiação será logo após o termino da ultima regata do dia 27 de outubro.

21. ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE:

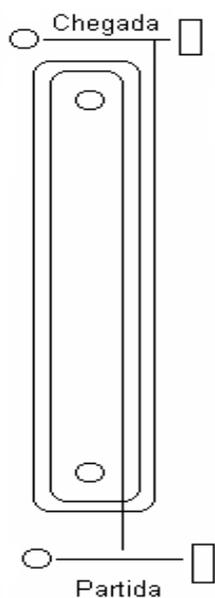
Os competidores participam da regata a seu próprio risco e responsabilidade. Considere a regra 4, Decisão de competir. A autoridade organizadora e indivíduos envolvidos com a organização das regatas, não aceitará qualquer responsabilidade por perdas e danos materiais, físicos ou morte, que possam ocorrer a pessoas ou propriedades relacionadas diretamente com a série de regatas, tanto em terra quanto a bordo, como consequência da participação no evento.

Anexo 1 Percurso

Percurso 1 Barla/Sota com 3, 5 ou 7 pernas. A C.R. informará o número do percurso, e a quantidade de pernas antes do sinal de atenção. Chegada no contra vento

Percurso 2 Barla/Sota com 2, 4 ou 6 pernas, A C.R. informará o número do percurso e a quantidade de pernas antes do sinal de atenção. Chegada no popa.

Percurso 01



Percurso 02

