

Clube Naval Charitas

Instruções de Regata

COPA LASER& COPA DINGUE

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

25 de outubro de 2014

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 2013-2016.

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, 25/10 das 9:00 às 11:00

- 5.2. Dias e horários das regatas:

Data	Horário	Evento
Sábado 25/10	13:00 hs	Regatas

- 5.3. Serão corridas 02 (duas) regatas, E 01 (uma regata deve ser completada para validar a copa.
- 5.4 O horário programado para o sinal de atenção da primeira regata será às 13:00h.
- 5.5. Nenhum sinal de atenção será feito após as 17:00h.

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 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.
- 8.3 Poderá haver GATE a critério da Comissão de Regata.

9. MARCAS

- 9.1 As marcas de percursos serão boias infláveis Cilíndrica Laranja.
- 9.4 As marcas de partida e chegada serão boias infláveis amarelas Cilíndricas
- 9.5 A marca de alteração será uma boia inflável laranja Triangular

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 Com 02 (dois) 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 Para mudar a posição da marca da próxima perna de percurso, a comissão de regata poderá fundear uma nova marca (ou mover a linha de chegada) e mover a marca

original tão logo possível. Quando, em uma subsequente mudança de percurso, uma nova marca é substituída, a marca original poderá ser usada.

- 11.2 Exceto num portão, os barcos passarão entre o barco da comissão de regata que sinaliza a alteração de percurso e a marca que está nas proximidades, deixando a marca por bombordo e o barco da comissão de regata por boreste. Isto modifica a regra 28.

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;

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.
- 15.6 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 01 (uma) regata seja completada para validar a copa.
- 16.3 A pontuação do barco na copa será a soma de sua pontuação de cada regata realizada.

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. DESCARTE DE LIXO

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

19. PREMIAÇÃO:

19.1 Serão premiados os 3 primeiros lugares na classificação geral na Laser Standard, Radial e 4.7 e das respectivas categorias da classe que tiverem mais de 03 barcos.

19.2 Serão premiados os 3 primeiros lugares na classificação geral da Classe Dingue e os 3 primeiros lugares das respectivas categorias que tiverem mais de 03 barcos inscritos

19.3 A premiação será logo após o término da última regata.

20. 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

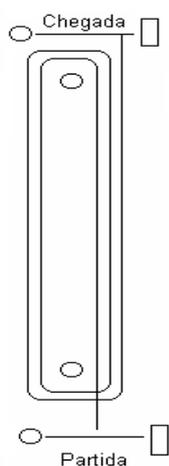
Percursos

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.

Poderá haver Gate no percurso 01 e no percurso 02

Percurso 01



Percurso 02

