



Iate Clube do Rio de Janeiro

REGATA WALTER VON HUTCHLER

28 de fevereiro de 2016

**Classes:
RANGER 22, HPE, J/24 e J/70**

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



Late Clube do Rio de Janeiro

INSTRUÇÕES 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 A RRV-63.7 será alterada de forma que em caso de conflito entre o(s) Aviso(s) de Regata (AR) e estas Instruções de Regata (IR), prevalecem as Instruções de Regata.

02 - AVISO AOS COMPETIDORES:

Avisos aos competidores serão afixados no Quadro Oficial de Avisos do evento, localizado em frente ao balcão de serviço de café na varanda social do late Clube do Rio de Janeiro.

03 - ALTERAÇÃO DAS INSTRUÇÕES DE REGATA:

Qualquer alteração nas instruções de regata será afixada antes das 11h do dia que entrará em vigor, exceto alteração na programação de regatas, que será afixada até às 19h 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 de regata:

28/02 Regata.

05.2 O horário programado para o sinal de atenção da regata será às 12h.

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

06 - BANDEIRAS DE CLASSE:

CLASSES

HPE

J/24 e J/70

Ranger 22

BANDEIRAS

Símbolo da classe HPE com fundo branco

Símbolo da classe J 24 com fundo branco

Símbolo da classe Ranger 22 com fundo branco.

07 - ÁREAS DE REGATAS:

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

08 - PERCURSOS:

Percurso 1:

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

b) Montar Ilha do Pai, deixando-a pôr BE.

c) Chegada – Entre as extremidades das pontas dos 2 (dois) pies 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) Montar Bóia (ferro) de sinalização nas proximidades da Ilha de Boa Viagem, deixando-a por BE.

d) Chegada – Entre as extremidades das pontas dos 2 (dois) pies da entrada da Doca (Piscina) do ICRJ.

Percurso 3:

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 – Entre as extremidades das pontas dos 2 (dois) pies da entrada da Doca (Piscina) do ICRJ.

Percurso 4:

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

b) Montar bóia vermelha de marcação de canal (partindo do Vão Central rumo 025° 1.3 milhas), deixando-a por BB.

c) Chegada – Entre as extremidades das pontas dos 2 (dois) pies da entrada da Doca (Piscina) do ICRJ.

Percurso 5:

BARLA SOTA (NUMERO DE PERNAS A SER INFORMADO NO QUADRO NA POPA DA CR)



Instituto 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 amarelas.

09.2 As marcas de:

Partida: o barco da Comissão de Regata e uma bóia inflável na outra extremidade

Chegada: será entre as extremidades das pontas dos 2 (dois) pies da entrada da Doca (Piscina) do ICRJ, exceto para o percurso nº 5 que será o barco da Comissão de Regata e uma bóia inflável na outra extremidade.

10 - PARTIDA:

10.1 A linha de partida será o barco da Comissão de Regata e a marca de partida na outra extremidade.

10.2 Partida única para todas as classes.

10.3 Um barco que partir depois de decorridos 10 (dez) minutos do seu sinal de partida será considerado como não tendo partido - DNS. Isto muda a regra A4.

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

11 - MUDANÇA DA PRÓXIMA PERNA DO PERCURSO:

Para mudar a posição da próxima perna do percurso, a Comissão de Regata poderá fundear uma nova marca (ou mover a linha de chegada) e remover a marca original tão logo quanto possível. Quando em uma subsequente mudança de percurso uma nova marca é substituída, a marca original poderá ser usada.

12 - CHEGADA:

12.1 A linha de chegada será entre as extremidades das pontas dos 2 (dois) pies da entrada da Doca (Piscina) do ICRJ, exceto para o percurso 5 que será entre o mastro desfraldando uma bandeira de cor alaranjada no barco da CR e a marca de chegada na outra extremidade.

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

13 - LIMITES DE TEMPO:

Os barcos que não chegarem até as 17h do dia da regata serão considerados DNF. Isto muda a regra 35 e A4.1.

14 - PROTESTOS E PEDIDOS DE REPARAÇÃO:

14.1 Formulários de protestos estarão disponíveis na secretaria do evento. Protestos devem ser entregues no prazo de protestos especificado.

14.2. O prazo de protesto será de 60 minutos após a chegada da Comissão de Regata na Sede da regata.

14.3 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.

15. MEDIDAS DE SEGURANÇA:

Um barco que se retira da regata deve notificar a Comissão de Regata, tão logo seja possível.

16 - ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE:

Os competidores participam da regata a seu próprio risco. Considere a regra 4, Decisão de Competir. A Autoridade 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:

DOM 28/02/2016	05:43	1.0
	12:39	0.5
	17:54	1.0