



Iate Clube do Rio de Janeiro

REGATA ANIVERSÁRIO



96 ANOS ICRJ



06 de março de 2016

**CLASSES:
ORC, IRC e BRA RGS**

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



Late Clube do Rio de Janeiro

INSTRUÇÕES DE REGATA

01 - REGRAS:

1.1 A regata será governada pelas regras tais como enumeradas nas definições das Regras de Regata a Vela.

01.2 Não serão aceitas duplicidades de inscrição ORC e IRC.

1.3 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 a escada que dá acesso a Diretoria de Vela 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 as 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:

06/03

Regata

05.2 O horário programado para o sinal de atenção da regata será às 13h.

05.3 Nenhum sinal de atenção será feito depois das 16h do dia da regata.

06 - BANDEIRAS DE CLASSE:

A bandeira das classes será:

BANDEIRA	CLASSES
G 1	ORC, IRC, BRA-RGS

OBS: Partida única.

07 - AREAS DE REGATAS:

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

08 - PERCURSO:

Percurso está descrito no Anexo.

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 de cor encarnada.

09.2 As marcas de partida e chegada serão: o barco da Comissão de Regata e uma bóia inflável de cor amarela.

10 - PARTIDA:

10.1 As linhas de partidas serão entre um mastro desfraldando uma bandeira de cor alaranjada no barco da CR, por BE e uma marca de partida na outra extremidade.

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

10.3 Partida única para todas as classes.

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

11 - CHEGADA:

11.1 A linha de chegada será entre o mastro desfraldando uma bandeira de cor alaranjada no barco da CR, por BE e uma marca de chegada na outra extremidade.

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



Yacht Club do Rio de Janeiro

12 - LIMITES DE TEMPO:

Os barcos que não chegarem até as 18h do dia da regata serão considerados DNF. Isto muda a regra 35 e A4.1.

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. CALCULO DE TEMPO CORRIGIDO:

Classe ORC e IRC:

ORC: O tempo será corrigido com base no sistema de tempo sobre tempo (TMF-OFFSHORE) independente do local de realização, de acordo com as regras ORC em vigor. Serão empregados, como válidos, os certificados de 2016. <http://www.orc.org/brazil/>

IRC: Será empregado o valor TCC dos Certificados 2016 em vigor, em Tempo sobre Tempo.

Classe BRA RGS:

O tempo será corrigido com base no sistema de tempo sobre tempo (TMFAA/VCR).

15. MEDIDAS DE SEGURANÇA:

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

16 – COMUNICAÇÃO POR RÁDIO:

A CR usará o canal 74 para comunicação de desistência da regata.

17 - PREMIAÇÃO:

17.1 Serão premiados:

- 1º ao 3º, desde que com mínimo de 03 (três) barcos inscritos na Classe.

17.2 A Cerimônia de Premiação será no dia 10 de março de 2016, às 18h no Salão Nobre do ICRJ.

18 - 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.

19 - TÁBUA DE MARÉ:

DIA	HORA	ALT.
DOM 06/03/2016	01:39	1.2
	07:39	0.3
	13:34	1.1
	19:51	0.0



ANEXO

PERCURSO 1:

- a) Partida – Nas proximidades da Escola Naval, entre CR e bóia.
- b) Montar BÓIA DE PERIGO ISOLADO NA ENTRADA DA BARRA GRANDE, deixando-a por BE.
- c) Montar bóia inflável nas proximidades do Morro da Viúva (em frente ao restaurante Porcão Rios), deixando-a por BE;
- d) Montar BÓIA LATERAL ENCARNADA (partindo do Vão Central rumo 025° 1.3 milhas), deixando-a por BE
- e) Montar bóia (ferro) de sinalização nas proximidades da Ilha de Boa Viagem, deixando-a por BE.
- f) Chegada – Nas proximidades da Ilha da Laje, entre CR e bóia

PERCURSO 2:

- a) Partida – Nas proximidades da Escola Naval, entre CR e bóia.
- b) Montar Ilha do Pai, deixando-a por BE.
- c) Boia de Aguas Seguras em Copacabana (22 58.821 S 043 09.707W), deixando-a por BE
- d) Montar boia nas proximidades da Escola Naval, deixando-a por BB.
- e) Chegada – Nas proximidades da Ilha da Laje, entre CR e bóia.

PERCURSO 3:

- a) Partida – Nas proximidades da Escola Naval, entre CR e bóia.
- b) Montar bóia inflável nas proximidades do Morro da Viúva, deixando-a por BB;
- c) Montar bóia (ferro) de sinalização nas proximidades da Ilha de Boa Viagem, deixando-a por BB
- d) Montar Parcel das feiticeiras, deixando-a por BB.
- e) Montar bóia (ferro) de sinalização nas proximidades da Ilha de Boa Viagem, deixando-a por BE
- f) Chegada – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia

PERCURSO 4:

- a) Partida – Nas proximidades da Ilha da Laje, entre CR e bóia.
- b) Montar Boia Sul da Milha por BB.
- c) Montar Parcel das feiticeiras, deixando-a por BB.
- d) Chegada – Nas proximidades da Escola Naval, entre CR e bóia

PERCURSO 5:

A ser definido pela CR e informado no quadro branco localizado na popa da CR e pelo VHF canal 74.