



Iate Clube do Rio de Janeiro

COPA

ANIVERSÁRIO 96 ANOS ICRJ

(VÁLIDA PARA O RANKING ESTADUAL)



Classe Optimist (Vet. e Est.)

12 e 13 de março de 2016

ORGANIZAÇÃO:
Iate Clube do Rio de Janeiro



Yacht 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 e o Regulamento Geral da ABCO.

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 na frente da escada que dá acesso a Diretoria de Vela do Yacht 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 Dias de competição
sábado, 12/03 Regatas
domingo, 13/03 Regatas

05.2 Número de regatas programadas:
Regatas: Regatas por dia:
04 regatas (Vet. e Est.) máximo três por dia.

05.3 O horário programado para o sinal de atenção da primeira regata de cada dia:
sábado, 12/03 14h
domingo, 13/03 13h

05.4 Nenhum sinal de atenção será feito depois das 16h30min do dia 13/03/16.

06 - BANDEIRAS DE CLASSE:

A bandeira da Classe será:

Veterano: com o símbolo da classe Optimist na cor Azul com o fundo branco.

Estreante: com o símbolo da classe Optimist na cor vermelho com o fundo branco.

07 - AREAS DE REGATAS:

A área da regata será na raia Praia do Flamengo, Baía de Guanabara – Rio de Janeiro.

08 - PERCURSOS:

O diagrama no anexo 1 mostram o percurso, incluindo os ângulos aproximados entre pernas, a sequência em que as marcas devem ser passadas e o lado em que devem ser deixadas.

09 - MARCAS:

09.1 Marcas 1, 2 e 3 (GATE) serão bóias infláveis de cor amarela.

09.2 As marcas de partida e chegada serão o barco da CR e uma bóia inflável de cor encarnada na outra extremidade.

10 - PARTIDA:

10.1 A linha de partida será entre um mastro desfraldando uma bandeira de cor alaranjada no barco da respectiva CR e uma marca de partida na outra extremidade.

10.2 Se a bandeira U for hasteada como o sinal de preparação, nenhuma parte do casco de um barco, tripulação ou equipamento deve estar no triângulo formado pelas extremidades da linha de partida e a primeira marca no último minuto antes de seu sinal de partida. Se um barco infringe esta regra e for identificado, será desclassificado sem audiência, mas não se a regata for reiniciada ou adiada ou cancelada antes do sinal de partida. Isso muda a Regra 26 Largada e Regras de Regata 63.1. Quando a bandeira U for usada no sinal de preparação, a regra 29,1, chamada individual não se aplica. A abreviatura de pontuação para uma bandeira U pena é UFD. Isso muda a regra A11 Abreviações de pontuação.



Instituto Clube do Rio de Janeiro

10.3 Os barcos para as quais o sinal de atenção ainda não foi dado devem deixar livre a área de partida.

10.4 Um barco que partir depois de decorridos 5 (Cinco) minutos após seu do sinal de partida será considerado como não tendo partido - DNS. Isto muda a regra A4.

10.5 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 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.

12.3 A bandeira "Alfa" hasteada indica que não haverá outra regata a seguir.

13 – SISTEMA DE PUNIÇÃO:

Será aplicado o Apêndice P – Punição imediata por infração à Regra 42. O item P2.3 é alterado de forma que todas as penalidades aplicadas após segundo protesto, valerá a penalidade do item P2.2.

14 - LIMITES DE TEMPO:

14.1 O limite de tempo será de 90 minutos:

14.2 Serão considerados DNF os barcos que não chegarem no prazo de 20 minutos após a chegada do primeiro colocado. Isto modifica as regras 35 e A4.

15 - PROTESTOS E PEDIDOS DE REPARAÇÃO:

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

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

15.3 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.

15.4 Infrações as instruções 17, 18 e 20 não serão passíveis de protestos por barcos. Isto altera a regra 60.1(a). Penalidades para infrações a essas instruções poderão ser menores que a desclassificação, se a CP assim decidir.

16 - PONTUAÇÃO:

a) É requerido que UMA regata deve ser completada para que se constitua a série.

b) Quando menos de 4 (quatro) regatas tiverem sido completadas, a pontuação do barco na série será a soma de suas pontuações de cada regata.

c) 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 - MEDIDAS DE SEGURANÇA:

Além das Regras da Classe 4.2(A) e (B), 4.3(A)e (B), cada barco deve ter a bordo um remo com uma superfície mínima de 0,025m² preso ao barco com um cabo, e todo competidor deverá ter um apito amarrado ao salva-vidas.

Sempre que estiver na água o competidor deverá usar equipamento de flutuação pessoal. Uma roupa de borracha ou impermeável não é um equipamento de flutuação pessoal. Se o equipamento de flutuação pessoal de um tipo de inflar, sempre que estiver na água este deve estar totalmente inflado. Isso altera a REGRA DE REGATA VELA 40.

18 - SUBSTITUIÇÃO DE EQUIPAMENTO:

Não será permitida a substituição de equipamento danificado ou perdido sem autorização da Comissão de Regata. O pedido de substituição de equipamento deve ser feito à Comissão de Regata na primeira oportunidade razoável.

19 – INSPEÇÃO DE MEDIÇÃO E DE EQUIPAMENTOS:

Um barco ou equipamento poderá ser inspecionado a qualquer momento quanto ao comprimento das regras da Classe e Instruções de Regata. Na água, um barco poderá ser instruído pela Comissão de Regata para que se dirija imediatamente à área designada para inspeção.



Instituto Clube do Rio de Janeiro

20 - BARCOS DE APOIO:

Chefes de equipe, treinadores e pessoal de apoio não poderão navegar na área de regata, após o sinal de preparação para a primeira classe a partir, até que todos os barcos tenham chegado ou a Comissão de Regata tenha sinalizado retardamento, chamada geral ou anulação.

21 - PREMIAÇÃO:

21.1 Serão premiados os 05 (cinco) primeiros colocados na classificação geral (veterano e estreante) e os 3 (três) primeiros das categorias: Juvenil (Masc. e Fem.), Mirim (Masc. e Fem.) e Infantil (Masc. e Fem.).

21.2 A Cerimônia de Premiação, será no dia 13 de março de 2016, às 17h no Salão Nobre do ICRJ.

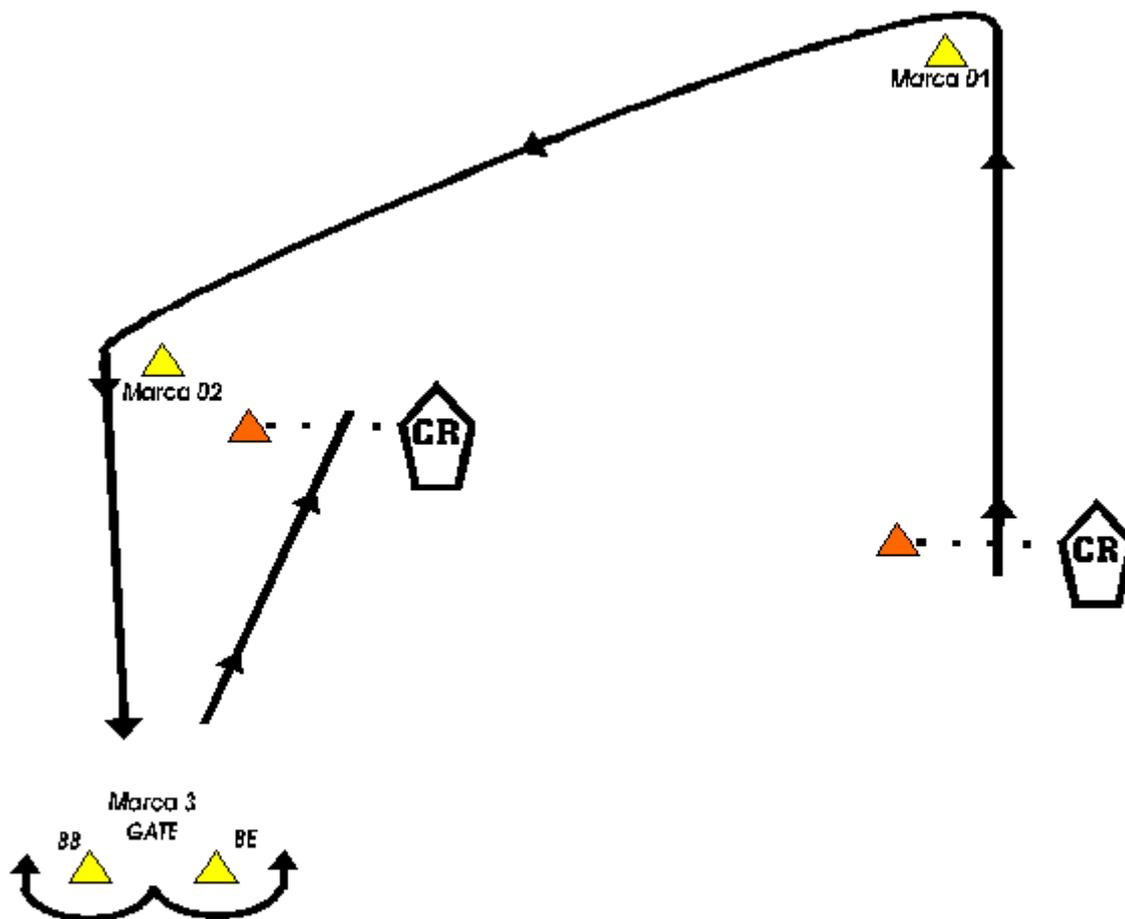
23 - ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE:

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.

24 - TABUA DE MARÉ:

DIA	HORA	ALT.	DIA	HORA	ALT.
12/03	04:28	1.1	13/03	00:41	0.3
	11:56	0.3		05:02	1.0
	16:51	1.2		12:51	0.4
				17:28	1.1

ANEXO1



Trapezoidal Partida - 1 - 2 - 3 (Gate) - Chegada