



Yate Clube do Rio de Janeiro



REGATA TREINO

19 de março de 2016

**CLASSES:
SNIPE, LASER, 420 e 29er**

**ORGANIZAÇÃO
Yate Clube do Rio de Janeiro**



INSTRUÇÕES DE REGATA

01 - REGRAS:

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

02 - AVISO AOS COMPETIDORES:

Avisos aos competidores serão afixados no Quadro Oficial de Avisos do evento, localizado ao “pé” da escada que dá acesso à 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 Dia de Competição:

Domingo, 22/03 Regatas

05.2 Número de regatas programadas

Regatas
02 regatas

05.3 O horário programado para o sinal de atenção da regata será às 13h. Exceto para a classe Laser 4.7 que será às 14h.

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

06 - BANDEIRAS DE CLASSE:

CLASSES:

Snipe
Laser (Std e Rad.)
Laser 4.7.
420
29er

BANDEIRAS:

Classe Snipe
Classe Laser
Classe Laser 4.7
Classe 420
Classe 29er

07 – ÁREAS DE REGATAS:

A área da regata será na raia da Escola Naval, Baía de Guanabara – Rio de Janeiro.

08 - PERCURSOS:

08.1 Os diagramas no anexo mostram os percursos, 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 DE PERCURSO:

09.1 As marcas 1, 2 e 3 serão bóias infláveis.

09.2 As marcas de partida e chegada serão o barco da Comissão de Regata e uma bóia inflável de na outra extremidade.

10 - PARTIDA:

10.1 A linha de partida será entre o mastro desfraldando uma bandeira de cor alaranjada no barco da CR e uma marca na outra extremidade (bóia inflável).

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

10.3 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 (bóia inflável).

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

13 - LIMITES DE TEMPO:

13.1 Os limites de tempo será de 120 minutos.

13.2 Serão considerados DNF os barcos que não chegarem no prazo de 10 minutos após a chegada do primeiro colocado. Isto muda as regras 35 e A4.

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 - PONTUAÇÃO:

15.1 1 (uma) regata deve ser completada para construir a série.

15.2 Não haverá descarte

16. MEDIDAS DE SEGURANÇA:

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

17 - ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE:

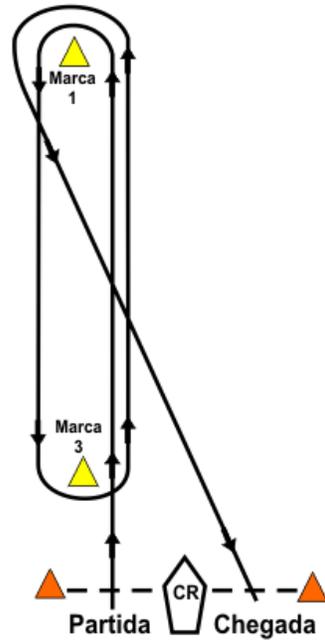
Os competidores participam da regata a seu próprio risco. Considere a regra 4, Decisão de Competir. A Autorizada Organizadora não aceitará qualquer responsabilidade por danos materiais, físicos ou morte, relacionados diretamente com a série de regatas, seus antecedentes, durante ou depois de completada.

18 - TABUA DE MARÉ:

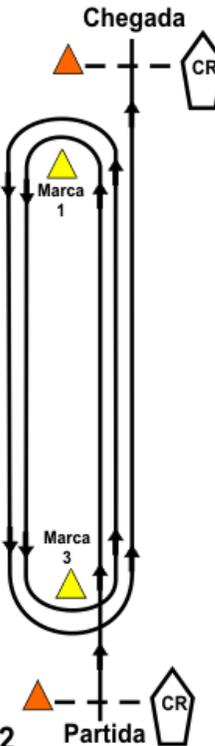
DIA	HORA	ALT.
19/03	01:04	1.0
	07:04	0.4
	12:11	1.0
	19:24	0.2



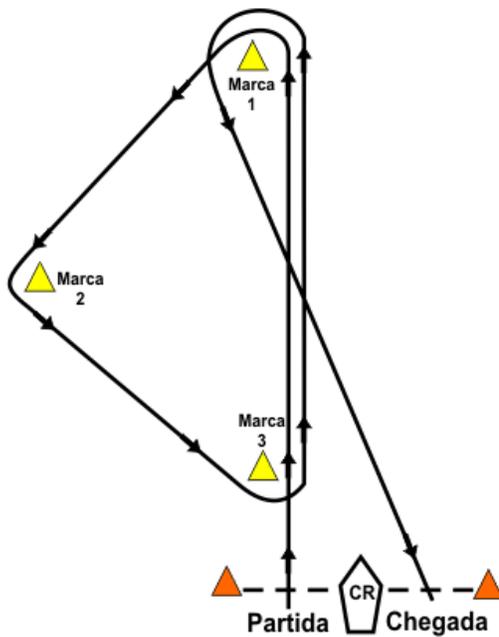
ANEXO



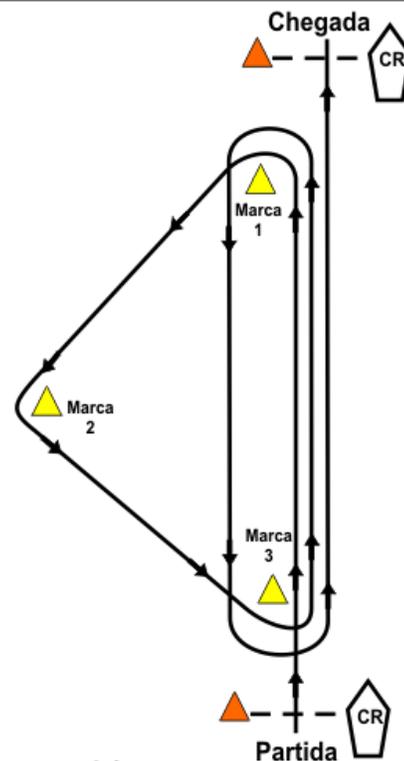
Percorso - 01
Partida - 1 - 3 - 1 - Chegada



Percorso - 02
Partida - 1 - 3 - 1 - 3 - Chegada



Percorso - 03
Partida - 1 - 2 - 3 - 1 - Chegada



Percorso - 04
Partida - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - Chegada