



Iate Clube do Rio de Janeiro

COPA INVERNO

(3ª etapa da Copa ICRJ)

CLASSES MONOTIPOS

03 de julho de 2016

Iate Clube do Rio de Janeiro



Instituto Clube do Rio de Janeiro

INSTRUÇÃO DE REGATA

01 – REGRAS:

01.1 A Regata será regida pelas regras, tais como definidas na Regras de Regata a Vela.

01.2 A Regata só será válida para cada classe se tiver um mínimo de 3 (três) barcos inscritos em cada uma.

01.3 Em caso de conflito entre o Aviso e a Instrução de Regata, prevalecem as Instruções de Regata. Isto altera a regra 63.7.

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 Instituto 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 Domingo, 03/07 Regata

05.2 Número de regatas programadas:

Nº de Regatas Nº Regatas por dia

2 (duas) regatas máximo duas por dia

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

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

06 - BANDEIRAS DE CLASSE:

As bandeiras das classes serão:

CLASSES:

Star

J/70, J/24 e HPE

Ranger 22, Velamar 22 e Veleiros 23

Snipe

Laser (Std.) e Finn

Laser Radial e 4.7

470 e 420

Dingue

Neil Pryde RS:X

49er e 49er FX

BANDEIRAS:

Classe Star

Classe J/24

Ranger 22

Snipe

Laser Std e Finn

Laser Rad. e 4.7

420

Dingue

RS:X

49er

07 – ÁREAS DE REGATAS:

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

08 - PERCURSOS:

08.1 O diagrama no anexo mostra 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.

08.2 Não antes do sinal de atenção, a Comissão de Regata deverá expor o rumo aproximado da primeira perna do percurso.

09 - MARCAS DE PERCURSO:

09. 1. As marcas serão:

- **CLASSES: STAR, J/24, HPE, RANGER 22, VELAMAR 22 E VELEIROS 23:**

As marcas 1, 2 e 3 serão bóias infláveis de cor encarnada.

- **DEMAIS CLASSES:**

As marcas 1, 2 e 3 serão bóias infláveis cilíndrica de cor amarela.

9.2 As marcas de partida e chegada serão o barco da Comissão de Regata e uma bóia inflável triangular de cor LARANJA na outra extremidade.

10 - PARTIDA:



Instituto Clube do Rio de Janeiro

10.1 As regatas terão as partidas conforme a regra 26, **com o sinal de atenção da 1ª partida feito 5 (cinco) minutos antes do sinal de partida e os demais com o sinal de atenção feito 3 (três) minutos antes do sinal de partida..**

Sinal	bandeira;	sinal sonoro	minutos antes do início
Atenção	da classe;	1 som	3
Preparação	P, I, Z ou Preta;	1 som	2
1 Minuto	Sinal de Preparação removido;	1 som	1
Partida	bandeira da Classe Removida;	1 som	0

Obs.: O sinal de atenção para cada classe será feito simultaneamente (sequencial), com isso a classe que for dada chamada geral terá que largar por último.

10.2 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).

10.3 Um barco que partir depois de decorridos 05 (CINCO) minutos após seu do 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 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:

13.1 Os limites de tempo será de 120 minutos.

13.2 Serão considerados DNF os barcos que não chegarem no prazo de 10(dez) minutos após a chegada do primeiro colocado. Isto modifica 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. Este item não é passível de protesto entre os barcos.

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.

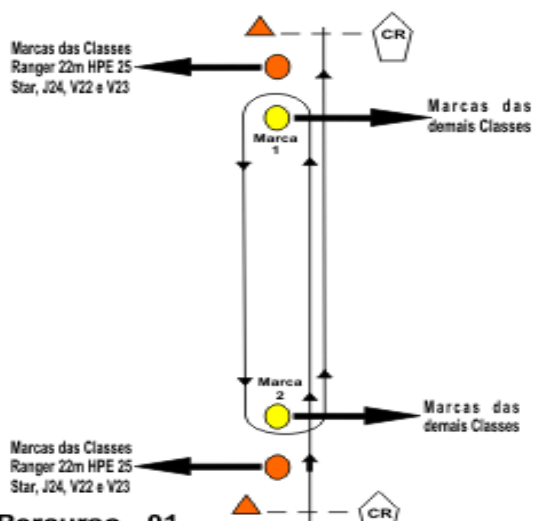
18 - TABUA DE MARÉ:

DOM 03/07/2016	01:11	1.0
	08:34	0.1
	14:17	1.2
	21:08	0.3

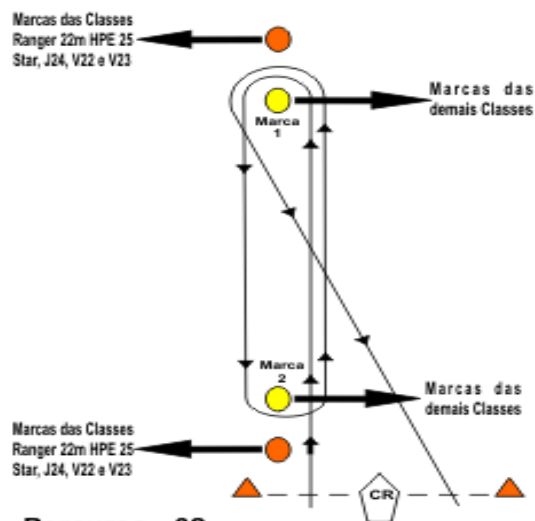


Instituto Clube do Rio de Janeiro

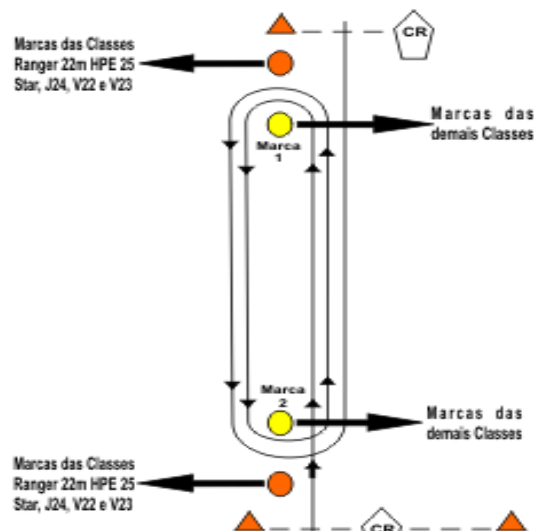
ANEXO



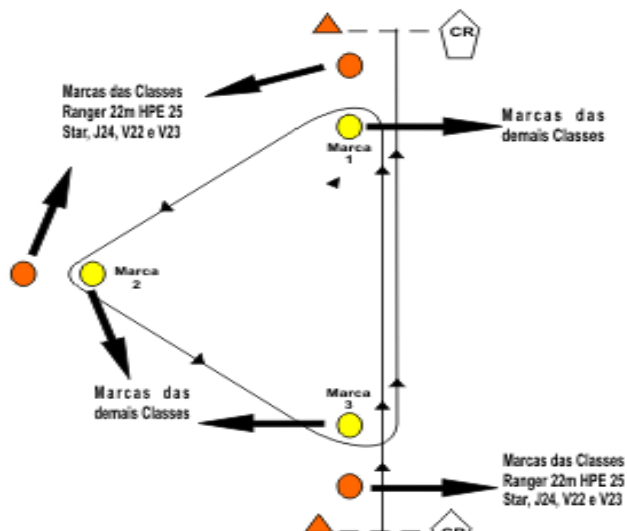
Percurso - 01
Barla Sota 3 pernas
Largada - 1 - 2 - Chegada



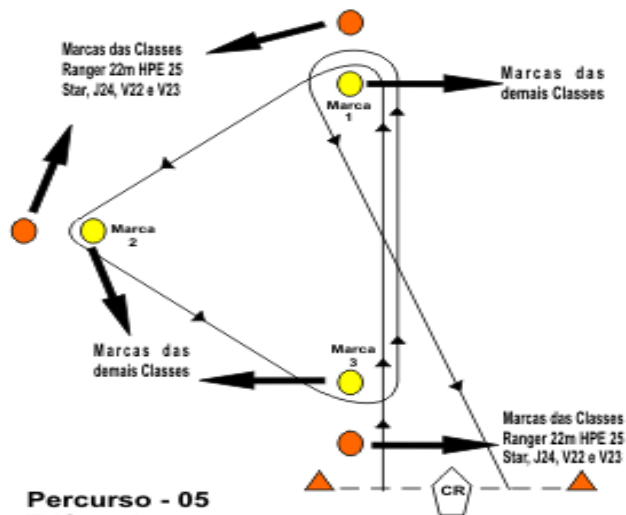
Percurso - 02
Barla Sota 4 pernas
Largada - 1 - 2 - 1 - Chegada



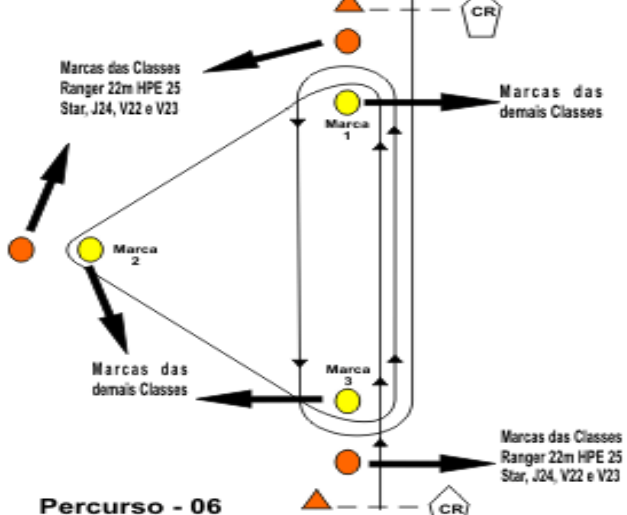
Percurso - 03
Barla Sota 5 pernas
Largada - 1 - 2 - 1 - 2 - Chegada



Percurso - 04
Triângulo
Largada - 1 - 2 - 3 - Chegada



Percurso - 05
Triângulo
Largada - 1 - 2 - 3 - 1 - Chegada



Percurso - 06
Triângulo Olímpico
Largada - 1 - 2 - 3 - 1 - 2 - Chegada