



*Yate Clube do Rio de Janeiro*

# **REGATA REI OLAV**

**24 de setembro de 2016**

## **Classes:**

**Star, J24, HPE 25\*, Ranger 22, Velamar 22, Veleiros 23, 470, 420\*, Snipe, Laser (Std., Radial e 4.7), Finn, Dingue e RS:X.**

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



# Instituto 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 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 Data de regata:

24/09

Regata

05.2 Haverá apenas uma regata.

05.3 O horário programado para o sinal de atenção da regata será às 13h, **EXCETO PARA AS CLASSES: 420 E LASER 4.7 QUE SERÁ ÀS 14H.**

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

### 06 - BANDEIRAS DE CLASSE:

#### CLASSES:

Star

J/24, Velamar 22 e Veleiros 23

Snipe

Laser (Std. e Rad.) e Finn

Dingue

RS:X

470

Laser 4.7

Ranger 22

HPE e 420

#### BANDEIRAS:

Classe Star

Classe J/24

Classe Snipe

Classes: Laser (Std. e Rad.) e Finn

Classe Dingue

Classe RS:X

Classe 470

Classe Laser 4.7

Conforme a IR do Campeonato Brasileiro da Classe R22

Conforme a IR do Campeonato Estadual das classes: HPE e 420

### 07 - AREAS DE REGATAS:

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

### 08 - PERCURSOS:

08.1 As opções de percursos estão descritas no Anexo 1.

08.2 Antes do sinal de atenção, a Comissão de Regata deverá expor a ordem de largada e o percurso para cada classe.

### 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.

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

### 10 - PARTIDA:

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	<u>5 para a primeira classe</u> e 3 para as demais
Preparação	P, I, Z, U 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 poderá ser feito simultaneamente (sequencial), com isso a classe que for dada chamada geral terá que largar por último.



# Instituto Clube do Rio de Janeiro

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 10 (dez) 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.

10.5 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.

## 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 serão de 150 minutos para todas as classes.

13.2 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.

## 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.

## 16. MEDIDAS DE SEGURANÇA:

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

## 17 - PREMIAÇÃO:

17.1 Serão premiados os 03 (três) primeiros colocados na classificação geral de cada classe, desde que houver no mínimo 03 barcos inscritos nas mesmas. \*OBS.: Para as classes: HPE e 420 serão válidos o resultado da primeira regata do dia 24/09/2016, do Campeonato Estadual das respectivas classes, assim como para a classe R22 que será válido o resultado da primeira regata do dia 24/09/2016, do Campeonato Brasileiro da Classe R22.

17.2. A Cerimônia de Premiação será no dia 24 de setembro de 2016, às 17h, no Salão Marlim Azul.

## 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.

## 18 - TÁBUA DE MARÉ:

Dia	Hora	Alt.
SÁB 24/09/2016	00:24	0.6
	03:53	0.4
	08:11	0.8
	09:47	0.8
	12:54	0.9
	16:47	0.6
	19:56	0.8
	22:58	0.7



## 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 (Boia Preta), 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 todas as marcas, deixando-a pôr BB.
- e) Chegada – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

### **PERCURSO 2:**

- a) Partida – Nas proximidades da Escola Naval, entre CR e bóia.
- b) Montar BÓIA DE PERIGO ISOLADO NA ENTRADA DA BARRA GRANDE (Boia Preta), deixando-a por BB.
- c) Montar bóia (ferro) de sinalização nas proximidades da Ilha de Boa Viagem, deixando-a por BB.
- d) Chegada – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

### **PERCURSO 3:**

- a) Partida – Nas proximidades da Escola Naval, entre CR e bóia.
- b) Montar BÓIA DE PERIGO ISOLADO NA ENTRADA DA BARRA GRANDE (Boia Preta), deixando-a por BB.
- c) Montar Parcel das Feiticeiras todas as marcas, deixando-a pôr BB.
- d) Chegada – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

### **PERCURSO 4:**

- a) Partida – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.
- b) Montar bóia (ferro) de sinalização nas proximidades da Ilha de Boa Viagem, deixando-a por BE.
- c) Montar BÓIA DE PERIGO ISOLADO NA ENTRADA DA BARRA GRANDE (Boia Preta), deixando-a por BE.
- d) Chegada – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

### **PERCURSO 5 :**

- 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 – Nas proximidades do Morro da Viúva, entre CR e bóia.

### **PERCURSO 6 :**

BARLASOTA 5 (PERNAS)

### **PERCURSO 7 :**

BARLASOTA 7 (PERNAS)