



Yate Clube do Rio de Janeiro

SNIPE CHALLENGE

22 e 23 de Julho de 2017

Rio de Janeiro, RJ.

APOIO:

Ocean Blue

ORGANIZAÇÃO:

Yate Clube do Rio de Janeiro



Yacht Club do Rio de Janeiro

INSTRUÇÕES DE REGATA

[DP] significa uma regra para a qual a penalização fica a critério da Comissão de Protestos.

[NP] significa que uma infração a esta regra não será razão para protesto por barco.

1. REGRAS:

- 1.1. A regata será regida pelas regras, tais como definidas nas Regras de Regata a Vela.
- 1.2. As prescrições da Confederação Brasileira de Vela serão aplicadas
- 1.3. As regras de Classe se aplicarão, exceto aquelas que regem sobre condições para organizar e conduzir Campeonatos da Classe.
- 1.4. Em caso de conflito entre o Aviso e a Instrução de Regata, prevalecem as Instruções de Regata. Isto altera a regra 63.7.
- 1.5. Adendo Q Modificado – regatas de flotilhas arbitradas, em todas as regatas, conforme Anexo B desta Instrução de Regata.

2. REGULAMENTOS DE SEGURANÇA [DP] [NP]

- 2.1. A comissão de regata irá protestar um competidor que infrinja os regulamentos de segurança a seguir.
- 2.2. Um competidor que se retira de uma regata deve notificar a Comissão de Regata antes de deixar a área de regata ou, se não for possível, a secretaria do campeonato o mais rápido possível quando chegar em terra.

3. CÓDIGO DE CONDUTA [DP]

- 3.1. Os competidores deverão cumprir com qualquer solicitação razoável feita por uma autoridade do evento.

4. AVISO AOS COMPETIDORES:

- 4.1. Avisos aos competidores serão afixados no Quadro Oficial de Avisos do evento na frente da escada que dá acesso à Diretoria de Vela do ICRJ
- 4.2. Sinalizações em terra serão içadas no mastro principal do evento, localizado em frente ao restaurante do Clube.
- 4.2. 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”.

5. ALTERAÇÃO DAS INSTRUÇÕES DE REGATA:

- 5.1. Qualquer alteração nas instruções de regata será afixada até duas horas antes da hora programada da primeira regata afetada, exceto alteração no formato ou na programação de regatas, que será afixada até às 20h do dia anterior ao dia em que terá efeito.

6. FORMATO DA COMPETIÇÃO:

- 6.1. O evento consistirá em 4 fases:
 - 1ª fase – 3 (três) regatas (target time de cada regata será de 45 min.) – aberta a todos os inscritos.
 - 2ª fase – 2 (duas) regatas (Target time de cada regata será de 30 min.) – aberto para os 50% primeiros colocados na 1ª fase
 - 3ª fase – (Semi final) – 1 (uma) regata (Target time será de 20 min.) – aberta aos 10 primeiros colocados na 2ª fase.
 - 4ª fase – (Final) – 1 (uma) regata (Target time de 20 min.) – aberta aos 5 primeiros colocados na 3ª fase
- 6.2. Os resultados prévios não serão acumulativos, ou seja, a pontuação de cada velejador irá zerar a cada fase.
- 6.3. Caso não haja condição de realizar alguma fase devido às condições climáticas, os campeões do Snipe Challenge 2017 serão definidos de acordo com a última fase realizada.
- 6.4. Os barcos que passaram para a fase seguinte, os numerais da vela serão exibidos em um quadro na CR.
- 6.5. Caso o número de inscritos seja ímpar, passarão para a 2ª fase 50% mais 1. Ex. 31 barcos passarão 16 barcos.

7. PROGRAMA DE REGATAS:

- 7.1. Programação será conforme a seguir:



Instituto Clube do Rio de Janeiro

Data	Horário	Atividade
22/07/2017	11h	Prazo final de inscrição
	10:30h	Reunião de comandantes no Hangar 3
	12h	Regatas 1ª Fase
	17h	Churrasco de confraternização no Bar dos Pinguins
23/07/2017	12h	Regatas demais Fases
	18h	Cerimonia de Premiação parte Superior do Convés

7.2. O horário programado para o sinal de atenção da primeira regata de cada dia é às 12h. O horário limite de sinalização de partida no último dia de regata será as 17h.

8. BANDEIRA DE CLASSE:

8.1. Bandeira Branca com a logo da classe Snipe

9. AREA DE REGATAS:

9.1 A área da regata será na Baía de Guanabara.

10. PERCURSOS:

10.1. Os diagramas no anexo A mostram os percursos, incluindo, a sequência em que as marcas devem ser passadas e o lado pelo qual devem ser deixadas, com os ângulos e distâncias aproximadas, a critério da Comissão de Regatas.

11. MARCAS:

11.1. As marcas: 1, 2 e 3, serão como a seguir:

Marcas 1, 2S/P e 3	Nova Marca	Marca de Largada	Marca de Chegada
Cônica Amarela	Cônica Amarela com tarja preta	Embarcações da CR	Cilíndrica laranja

12. PARTIDA:

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

12.2 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 A4.1.

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

13. MUDANÇA DA PRÓXIMA PERNA DO PERCURSO:

13.1. Para mudar a posição da próxima perna do percurso, a comissão de regata poderá (a) estabelecer uma nova marca, (b) mover a linha de chegada ou (c) mover a marca de sotavento 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.

14. CHEGADA:

14.1. A linha de chegada será entre o mastro desfraldando uma bandeira laranja no barco da CR e o lado do percurso da marca de chegada.

15. LIMITES DE TEMPO e TEMPO OBJETIVO:

15.1. Os limites de tempo e tempo objetivo para as regatas da série inicial serão os seguintes:

Fases	Tempo Objetivo	Limite Regata	Janela de Chegada
1ª Fase	45 min.	60 min.	10 min.
2ª Fase	30 min.	50 min.	10 min.
3ª e 4ª fase	20 min.	40 min.	10 min.

15.2. Serão pontuados como DNF sem audiência os barcos que não chegarem no tempo definido na janela de chegada após o primeiro colocado. Isto modifica as regras 35, A4 e A5.

16. PONTUAÇÃO:

16.1. Ver item 6 Formato da Competição.



Yacht Club do Rio de Janeiro

17. SUBSTITUIÇÃO DE TRIPULANTES OU EQUIPAMENTO [NP] [DP]:

- 17.1. A substituição de competidores não será permitida sem prévia autorização escrita da comissão de regatas.
17.2. A substituição de equipamento danificado ou perdido não será permitida a menos que autorizada pela comissão de regatas. Solicitação de substituição deve ser feito à Comissão de Regatas na primeira oportunidade razoável.

18. BARCOS DE APOIO [NP] [DP]:

- 18.1. Chefes de Equipe, Técnicos e pessoal de apoio deverão permanecer fora das áreas onde barcos estão competindo desde o sinal de preparação da primeira classe a partir até que todos os barcos tenham chegado ou a comissão de regata sinalize retardamento, chamada geral ou anulação.

19. BARCOS OFICIAIS

- 19.1 Embarcações oficiais serão identificadas da seguinte maneira:
19.2 Comissão de Regatas: Bandeira laranja com inscrição "CR".
19.3 Árbitros: Bandeira amarela com inscrição "UMPIRE" em preto.

20. DESCARTE DE LIXO [NP] [DP]:

- 20.1 O lixo poderá ser colocado nos barcos de apoio ou barcos oficiais.

21. PREMIAÇÃO [NP] [DP]:

- 21.1 Prêmios serão concedidos como segue: Troféu de Posse Transitória para o campeão, 1º ao 5º na Classificação Geral
21.2 A Cerimônia de Premiação será logo após a regata do dia 23 de julho de 2017, na parte superior do Convés.

22. ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE:

- 22.1 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 e/ou seus antecedentes durante ou depois de completada.

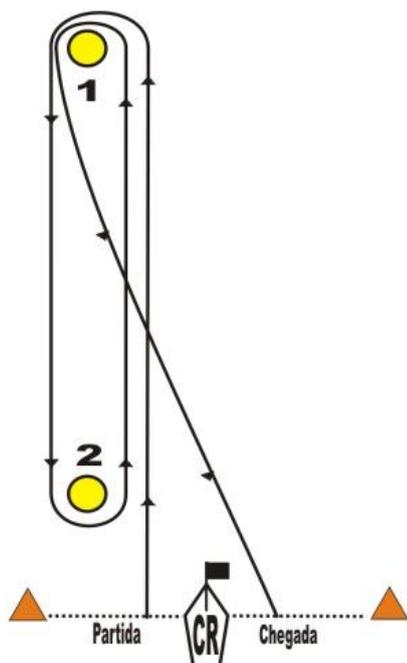
23. TABUA DE MARÉ:

SÁB 22/07/2017	01:23	1.0
	08:36	0.0
	14:39	1.2
	21:08	0.3
DOM 23/07/2017	02:00	1.1
	09:23	0.0
	15:06	1.2
	21:56	0.3

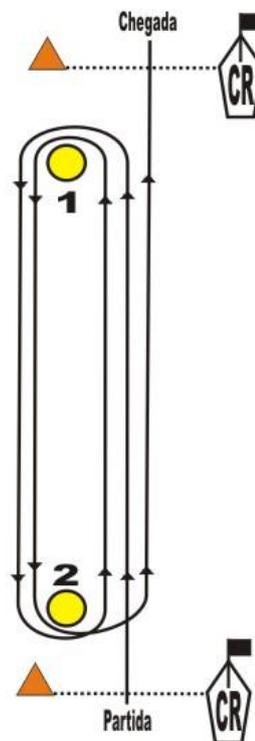


Yacht Club do Rio de Janeiro

ANEXO A



Percorso 1
Partida - 1 - 2 - 1 - Chegada



Percorso 2
Partida - 1 - 2 - 1 - 2 - Chegada



Yacht Club do Rio de Janeiro

ANEXO B - ADENDO Q

Q1 ALTERAÇÕES DAS REGRAS DE REGATA

Alterações adicionais das regras são feitas nas instruções Q2, Q3, Q4 e Q5.

Q1.1 Alterações das Definições e Regras da Parte 2 e Parte 4 (eliminado parágrafo sobre definição de chegar incluída no livro..)

- a) Acrescentar à definição de Rumo Correto: 'Um barco que executa sua punição ou está manobrando para executar uma punição não está navegando em rumo correto.'
- b) Quando a regra 20.1 se aplica, os seguintes sinais de braço são requeridos em adição aos brados:
 - 1) Para 'Espaço para virar', repetidos movimentos claramente apontando para barlavento. E
 - 2) Para 'vire você', repetidos movimentos claramente apontando ao outro barco e trazendo o braço para barlavento.

Q1.2 Alteração das Regras Envolvendo Protestos, Pedidos de Reparação, Punições e Isenção.

- a) Primeira sentença da regra 44.1 é substituída por: 'Um barco pode executar uma Punição de Uma Volta quando ele pode ter infringido uma regra da Parte 2 (exceto a regra 14 quando ele provocou danos ou ferimento) ou a regra 31 estando em regata'
- b) A regra 60.1 é substituída por 'Um barco pode protestar outro barco ou pedir reparação desde que cumpra as instruções Q2.1 e Q2.4'
- c) Terceira sentença da regra 61.1(a) e toda a regra 61.1(a)(2) são eliminadas. Regra B5 é eliminada.
- d) Regras 62.1(a), (b) e (d) eliminadas. Numa regata em que este anexo se aplica, não haverá nenhum ajuste de pontuação para reparações concedidas por nenhuma destas regras em regata anterior.
- e) Regra 64.1(a) é alterada de forma que a prescrição de isentar um barco pode ser aplicada pelos árbitros sem uma audiência e tem precedência sobre qualquer instrução conflitante desde anexo.
- f) Regra P1 a P4 não se aplicam

Q2 PROTESTOS E PEDIDOS DE REPARAÇÃO POR BARCOS

Q2.1 Estando em regata, um barco pode protestar outro barco por uma regra da Parte 2, exceto a regra 14, ou pela regra 31 ou 42; no entanto, um barco só pode protestar por uma regra da Parte 2 por um incidente no qual ele estava envolvido. Para isso ele deve bradar 'Protesto' e visivelmente expor uma bandeira vermelha na primeira oportunidade razoável para ambos. Ele removerá a bandeira antes, ou na primeira oportunidade razoável depois que o barco envolvido no incidente tenha executado sua punição, voluntariamente ou após uma decisão dos árbitros.

Q2.2 Um barco que protesta conforme prescrito na instrução Q2.1 não tem direito a uma audiência. Ao invés disso, um barco envolvido no incidente pode reconhecer que infringiu uma regra executando voluntariamente uma Punição de 270°, isso altera a regra 44.2. Se o barco protestado não executou a punição voluntariamente, um árbitro decidirá se ele punirá qualquer dos barcos e sinalizará a decisão conforme prescrito na instrução Q3.1.

Q2.3 Na linha de chegada a comissão de regata exporá a identificação de cada barco e sua posição de chegada ou a sigla de pontuação. Depois que isso foi feito para todos os barcos a comissão de regata deve içar prontamente a bandeira B com um sinal sonoro. Depois de dois minutos a bandeira B será removida com um sinal sonoro.

Q2.4 Um barco com intenção de:

- a) protestar um outro barco por uma regra que não seja a regra Q3.2 ou a Q4.2(a), ou uma regra incluída na instrução Q2.1,
- b) protestar um outro barco pela regra 14 se houve contato que provocou danos ou ferimento, ou
- c) pedir reparação fará um brado para a comissão de regata antes ou durante o período em que a bandeira B estiver içada. O mesmo limite de tempo se aplica para protestos pelas instruções Q5.4 e Q5.5. A comissão de protesto poderá estender o limite de tempo se tiver boas razões para fazê-lo

Q2.5 A comissão de regata prontamente informará à comissão sobre qualquer protesto ou pedido de reparação feito pela instrução Q2.4.



Q3 SINAIS DOS ÁRBITROS E PUNIÇÕES IMPOSTAS

Q3.1 Um árbitro poderá sinalizar uma decisão da seguinte maneira:

- Uma bandeira verde com um longo sinal sonoro que significa 'não há punição'.
- Uma bandeira vermelha com um longo sinal sonoro que significa 'uma punição foi imposta ou permanece pendente. 'O árbitro fará um brado ou sinal para identificar o barco punido.
- Uma bandeira preta com um longo sinal sonoro que significa 'o barco está desclassificado. O árbitro fará um brado ou sinal para identificar o barco desclassificado.

Q3.2 (a) Um barco punido pela instrução Q3.1(b) executará a Punição de Uma Volta descrita na regra 44.2.

(b) Um barco desclassificado pela instrução Q3.1(c) deixará, prontamente, a área de regata.

Q4 PUNIÇÕES E PROTESTOS DE INICIATIVA DE UM ÁRBITRO; CONTORNANDO OU PASSANDO POR MARCAS

Q4.1 Se um barco

- infringe a regra 31 e não executa a punição
- infringe a regra 42
- ganha vantagem apesar de ter executado a punição
- deliberadamente infringe uma regra
- comete falta grave de esportividade, ou
- deixa de cumprir com a instrução Q3.2 ou com sua obrigação de executar punição quando assim determinado por um árbitro, o árbitro pode puni-lo sem que haja um protesto do outro barco. O árbitro pode impor uma ou mais Punições de Uma Volta a ser executada com prescrito na regra 44.2, todas sinalizadas de acordo com a instrução Q3.1(b), ou então desclassificar o barco pela instrução Q3.1(c), ou reportar o incidente à comissão de protesto para ação posterior. Se o barco é punido pela instrução Q4.1(f) por não ter executado uma punição ou por executá-la corretamente, a punição original é cancelada.

Q4.2 (a) Um barco não contornará ou passará por uma marca pelo lado errado. Se não faz corretamente, pode corrigir seu erro conforme prescrito na regra 28.1 somente quando assim faz antes que contorne ou passe pela próxima marca do percurso ou chega.

(b) Quando um barco infringe a instrução Q4.2(a) e não corrige seu erro antes de contornar ou passar pela próxima marca ou então antes de chegar, um árbitro poderá desclassificá-lo pela instrução Q3.1(c).

Q4.3 Um árbitro que, com base em sua própria observação ou reporte recebido de qualquer fonte, e então decide que um barco possa ter infringido uma regra, que não sejam a instrução Q3.2 ou Q4.2(a) ou uma das regras citadas na instrução Q2.1, ele pode informar a comissão de protesto para que esta proceda com uma ação pela regra 60.3. No entanto, o árbitro não informará à comissão de protesto no caso de uma alegada infração da regra 14, a menos que haja danos ou ferimentos.

Q5 PROTESTOS; PEDIDOS DE REPARAÇÃO OU REABERTURA; APELAÇÕES; OUTROS PROCEDIMENTOS

Q5.1 Nenhum procedimento, de qualquer natureza, pode ser tomado com relação a qualquer ação ou omissão de um árbitro.

Q5.2 Um barco não pode basear sua apelação em uma ação imprópria, omissão ou decisão dos árbitros ou da comissão de protesto. Na regra 66, a terceira sentença é alterada para 'uma parte na audiência não poderá pedir reabertura.

Q5.3 (a) Protestos e pedidos de reparação não precisam ser feitos por escrito.

(b) A comissão de protesto pode ouvir testemunhas e conduzir a audiência de qualquer maneira que ele considere apropriada e pode comunicar sua decisão oralmente.

(c) Se a comissão de protesto decide que uma infração à regra não teve nenhum efeito no resultado da regata, ela pode impor uma punição de pontos ou fração de pontos ou fazer qualquer outro ajuste ela considere equitativo e que pode também ser não impor nenhuma punição.

Q5.4 A comissão de regata não protestará nenhum barco exceto quando tiver uma notificação pelas regras 43.1(c) ou 78.3.

Q5.5 A comissão de protesto poderá protestar um barco pela regra 60.3. No entanto, ela não protestará um barco por infração das instruções Q3.2 ou Q4.2(a), uma regra citada na instrução Q2.1 ou a regra 14, a menos que haja danos ou ferimentos.