



INSTRUÇÃO DE REGATA
“COPA LAGOA DE DINGUE”

19 e 20/03 de 2022

LAGOA RODRIGO DE FREITAS

ORGANIZAÇÃO: Clube Naval Piraquê (CNP)
Av. Borges de Medeiros 2.364. Lagoa.

Tel 3077-6027/30776052. Fax : 3077-6088

E-mail: secvden@piraque.org.br

Organização da Regata

CMG Sidnei Machado Bizerra

Vice-Diretor de Esportes Náuticos

Comissão de Regatas

Pedro Paulo Petersen

Comissão de Protestos

A ser designada em caso de necessidade.

1. REGRAS

A regata será governada pelas regras, tais como enumeradas nas definições das *Regras de Regata a Vela 2021-2024*.

2. AVISOS AOS COMPETIDORES

Avisos aos competidores serão afixados no quadro oficial de avisos do evento, localizado na garagem náutica

3. ALTERAÇÕES NAS INSTRUÇÕES DE REGATA

Qualquer alteração nas Instruções de Regata será afixada antes das 12:00h do dia em que entrará em vigor.

4. SINALIZAÇÃO EM TERRA

Sinalização em terra será exposta no mastro principal do evento, localizado junto a rampa principal.

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 30 minutos".

5. PROGRAMAÇÃO:

5.1 Dia de competição/entrega de prêmios:

15 à 18/03/22	09:00/12:00 h	Inscrições pelo link: https://piraque.org.br/site/copa-lagoa-de-dingue/
19/03/22	12:30 h	Reunião de timoneiros
19/03/22	13:30 h	Início da sinalização das regatas do dia
20/03/22	13:00 h	Início da sinalização das regatas do dia
20/03/22	17:00 h	Cerimônia de premiação na Garagem Náutica

5.2. Número de regatas: 4 (quatro), podendo ser realizadas até 2(duas) regatas por dia. Mínimo de 2 (duas) regatas para validar a série.

6. BANDEIRAS DE CLASSE E AGRUPAMENTOS DE LARGADA

A Bandeira da classe será:

Dingue (todas as categoriais): Símbolo da classe com fundo branco

7. ÁREAS DE REGATAS

A área de regatas será a Lagoa Rodrigo de Freitas.

8. PERCURSO

Os diagramas no anexo A mostram os percursos, incluindo os ângulos aproximados entre pernas, a seqüência em que as marcas devem ser contornadas e o lado em que devem ser deixadas.

9. MARCAS

Marcas 1, 1^A, 2 e 3 serão bóias cilíndricas infláveis de cor ALARANJADA.

Novas marcas, conforme determinado nas instruções 12.1 serão bóias cilíndricas infláveis de cor amarela.

As marcas de partida e chegada serão bóias cilíndricas infláveis de cor amarela na extremidade de bombordo da linha e o barco de sinalização da Comissão de Regata no lado de boreste da linha, sendo que no percurso de N.º 4 a bóia de chegada ficara a boreste da CR.

O barco da Comissão de Regata sinalizando a mudança de uma perna do percurso é marca, conforme determinado na instrução 12.2.

10. Não utilizado

11. A PARTIDA

As regatas terão as partidas conforme a regra 26, com o sinal de atenção dado 5 minutos antes do sinal de partida. Todas as categorias partirão juntas.

A linha de partida será entre o mastro desfraldando uma bandeira de cor laranja no barco da CR e a marca de partida na extremidade de bombordo.

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

12. MUDANÇA DA POSIÇÃO DA PRÓXIMA MARCA

Para mudar a posição da marca 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.

Os barcos deverão passar entre o barco da Comissão de Regata que sinaliza a mudança de percurso e a marca que está em suas proximidades, deixando a marca por bombordo e o barco da Comissão de Regata por boreste. Isto modifica a regra 28.1.

13. A CHEGADA

A chegada será entre o mastro desfraldando uma bandeira de cor laranja no barco da CR e a marca de chegada na outra extremidade.

14. Não utilizado

15. LIMITES DE TEMPO

Os limites de tempo para todas as categorias da classe serão os seguintes:

Limite da regata: 2 (duas) horas

Limite para a Marca 1: 45 (quarenta e cinco) minutos

Se nenhum barco passou pela marca 1 no seu limite de tempo, a regata será anulada.

Serão considerados DNF (barcos que não chegaram), os barcos que não chegarem no prazo de até **30** minutos após a chegada do primeiro colocado da sua categoria. Isto modifica as regras 35 e A4.

16. PROTESTOS E PEDIDOS DE REPARAÇÃO

Será utilizado o Apêndice T das regras de regata

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

O prazo de protestos será de 60 minutos após a chegada do último colocado na última regata do dia. O mesmo prazo de protesto se aplica a todos os protestos da Comissão de Regata, sobre incidentes que observou na área de regata e para pedidos de reparação. Isto modifica as regras 61.3 e 62.2.

Avisos aos competidores serão afixados até 30 minutos depois de encerrado o prazo de protesto, a fim de informá-los das audiências nas quais serão partes ou citados como testemunhas. As audiências serão realizadas na sala da Comissão de Protestos.

Avisos de protestos da Comissão de Regatas ou serão afixados para informação dos barcos, de acordo com a regra 61.1(b).

17. PONTUAÇÃO

17.1 Será aplicado o sistema linear de pontuação (item A4 do apêndice A das regras da WS)

17.2 É requerido que 1 (uma) regata seja completada para que se constitua a série.

17.3 A pontuação do barco na série será a soma de suas pontuações em cada regata. Não haverá descartes.

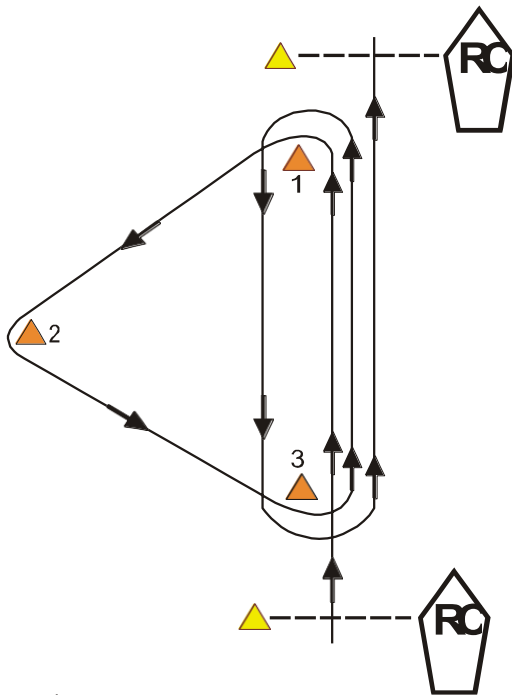
18. PREMIAÇÃO:

Geral	1º, 2º e 3º lugares
Master/Grand Master	1º, 2º e 3º lugares
Misto/Feminino	1º, 2º e 3º lugares
Estreante/Escolinha	1º, 2º e 3º lugares

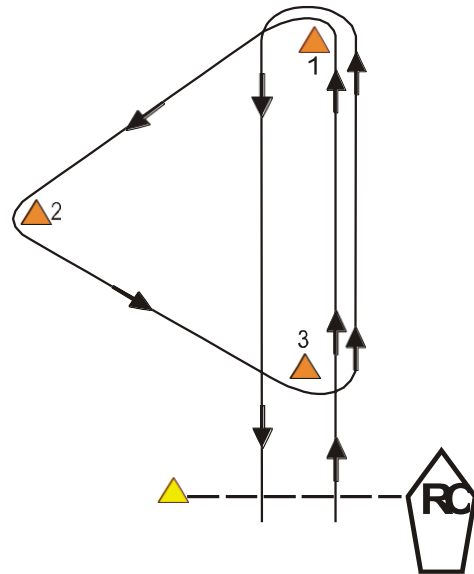
19. ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE

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 ou físicos, relacionados diretamente com a série de regatas, seus antecedentes, durante ou depois de completada.

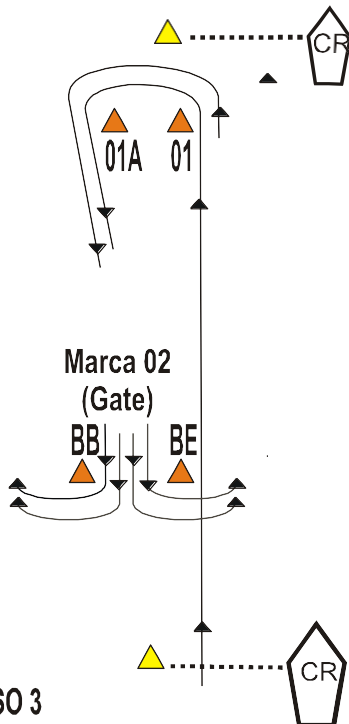
Anexo A – Percursos



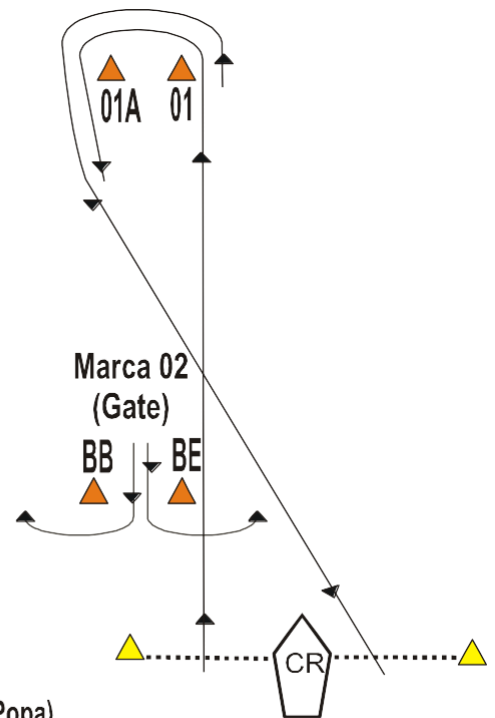
Percurso 1
(Triângulo)
Partida - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - Chegada



Percurso 2
(Triângulo - Popa)
Partida - 1 - 2 - 3 - 1 - Chegada



PERCURSO 3
(Barla Sota)
Partida - 1 - 1A - 2 (Gate) - 1 - 1A - 2 (Gate) - Chegada



PERCURSO 4
(Barla Sota - Popa)
Partida - 1 - 1A - 2 (Gate) - 1 - 1A - Chegada