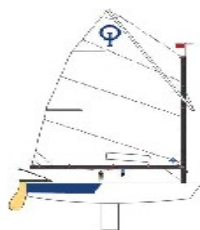




Yate Clube do Rio de Janeiro

COPA
ANIVERSÁRIO 90 ANOS
ICRJ
(VÁLIDA PARA O RANKING ESTADUAL)



Classe Optimist (Vet. e Est.)

06 e 07 de março de 2010

ORGANIZAÇÃO:
Yate Clube do Rio de Janeiro



Yate 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 e o Regulamento Geral da ABCO.

01.2 Os barcos não serão eximidos de apresentar a bandeira vermelha, indicadora da intenção de protestar, alterando a regra 61.1 (a) da ISAF.

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 Yate Clube do Rio de Janeiro.

03 - ALTERAÇÃO DAS INSTRUÇÕES DE REGATA:

Qualquer alteração nas instruções de regata será afixada antes das 11:00h do dia que entrará em vigor, exceto alteração na programação de regatas, que será afixada até as 19:00h 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 Dias de competição
sábado, 06/03 Regatas
domingo, 07/03 Regatas

05.2 Número de regatas programadas:

Regatas:	Regatas por dia:
04 regatas (Vet e Est.)	máximo três por dia.

05.3 O horário programado para o sinal de atenção da primeira regata de cada dia:

sábado, 06/03	14:00h
domingo, 07/03	13:00h

05.4 Nenhum sinal de atenção será feito depois das 16:30h do dia 08/03/09.

06 - BANDEIRAS DE CLASSE:

A bandeira da Classe será:

Veterano: com o símbolo da classe Optimist na cor Azul com o fundo branco.

Estreante: com o símbolo da classe Optimist na cor vermelho com o fundo branco.

07 - AREAS DE REGATAS:

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

08 - PERCURSOS:

O diagrama no anexo 1 mostram o percurso, incluindo os ângulos aproximados entre pernas, a seqüência em que as marcas devem ser passadas e o lado em que devem ser deixadas.

09 - MARCAS:

09.1. Marcas 1, 2 e 3 (GATE) serão bóias infláveis de cor amarela.

09.2 As marcas de partida e chegada serão o barco da CR e uma bóia inflável de cor encarnada na outra extremidade.

10 - PARTIDA:

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

10.2 Os barcos para as 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.

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



Yate Clube do Rio de Janeiro

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.

12.3 A bandeira "Delta" hasteada indica que haverá outra regata a seguir.

13 – SISTEMA DE PUNIÇÃO:

Será aplicado o Apêndice P – Punição imediata por infração à Regra 42. O item P2.3 é alterado de forma que todas as penalidades aplicadas após segundo protesto, valerá a penalidade do item P2.2.

14 - LIMITES DE TEMPO:

14.1 O limite de tempo será de 90 minutos:

14.2 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.

15 - PROTESTOS E PEDIDOS DE REPARAÇÃO:

15.1 Conforme recomendação da IODA (International Optimist Dingie Association) a regra 61.1 (a) da Seção A, Parte 5 das regras de regata da ISAF 2005/2008 é alterada, conforme o texto abaixo, para a Classe Optimist.

“ Um barco que tem a intenção de *protestar* deve sempre informar o outro barco na primeira oportunidade razoável. Quando seu *protesto* se refere a um incidente na área de regata em que ele esteja envolvido ou que tenha presenciado, deve na primeira oportunidade razoável para cada barco, bradar “Protesto” e expor visivelmente uma bandeira vermelha., mantendo-a, obrigatoriamente, exposta até que não mais esteja *em regata*”.

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

15.3. O prazo de protesto será de 60 minutos após a chegada da Comissão de Regata na Sede da regata.

15.4 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.

15.5 Infrações as instruções 17, 18 e 20 não serão passíveis de protestos por barcos. Isto altera a regra 60.1(a). Penalidades para infrações a essas instruções poderão ser menores que a desclassificação, se a CP assim decidir.

16 - PONTUAÇÃO:

a) É requerido que 2 (duas) regatas devem ser completadas para que se constitua a série.

b) Quando menos de 3 (três) ou mais regatas tiverem sido completadas, a pontuação do barco na série será a soma de suas pontuações de cada regata.

c) Quando 3 (três) regatas tiverem sido completadas, a pontuação do barco na série será a soma de suas pontuações de cada regata, excluindo-se seu pior resultado.

17 - MEDIDAS DE SEGURANÇA:

Além das Regras da Classe 4.2(A) e (B), 4.3(A)e (B), cada barco deve ter a bordo um remo com uma superfície mínima de 0,025m² preso ao barco com um cabo, e todo competidor deverá ter um apito amarrado ao salva-vidas. Sempre que estiver na água o competidor deverá usar equipamento de flutuação pessoal. Uma roupa de borracha ou impermeável não é um equipamento de flutuação pessoal. Se o equipamento de flutuação pessoal de um tipo de inflar, sempre que estiver na água este deve estar totalmente inflado. Isso altera a REGRA DE REGATA VELA 40.

18 - SUBSTITUIÇÃO DE EQUIPAMENTO:

Não será permitida a substituição de equipamento danificado ou perdido sem autorização da Comissão de Regata. O pedido de substituição de equipamento deve ser feito à Comissão de Regata na primeira oportunidade razoável.



Sate Clube do Rio de Janeiro

19 – INSPEÇÃO DE MEDIÇÃO E DE EQUIPAMENTOS:

Um barco ou equipamento poderá ser inspecionado a qualquer momento quanto ao comprimento das regras da Classe e Instruções de Regata. Na água, um barco poderá ser instruído pela Comissão de Regata para que se dirija imediatamente à área designada para inspeção.

20 - BARCOS DE APOIO:

Chefes de equipe, treinadores e pessoal de apoio não poderão navegar na área de regata, após o sinal de preparação para a primeira classe a partir, até que todos os barcos tenham chegado ou a Comissão de Regata tenha sinalizado retardamento, chamada geral ou anulação.

21 - PREMIAÇÃO:

21.1 Serão premiados os 05 (cinco) primeiros colocados na classificação geral (veterano e estreante) e o primeiro das categorias: veterano mirim e feminino.

21.2 A Cerimônia de Premiação será no dia 07 de março de 2010, às 17:00h no Hangar 1.

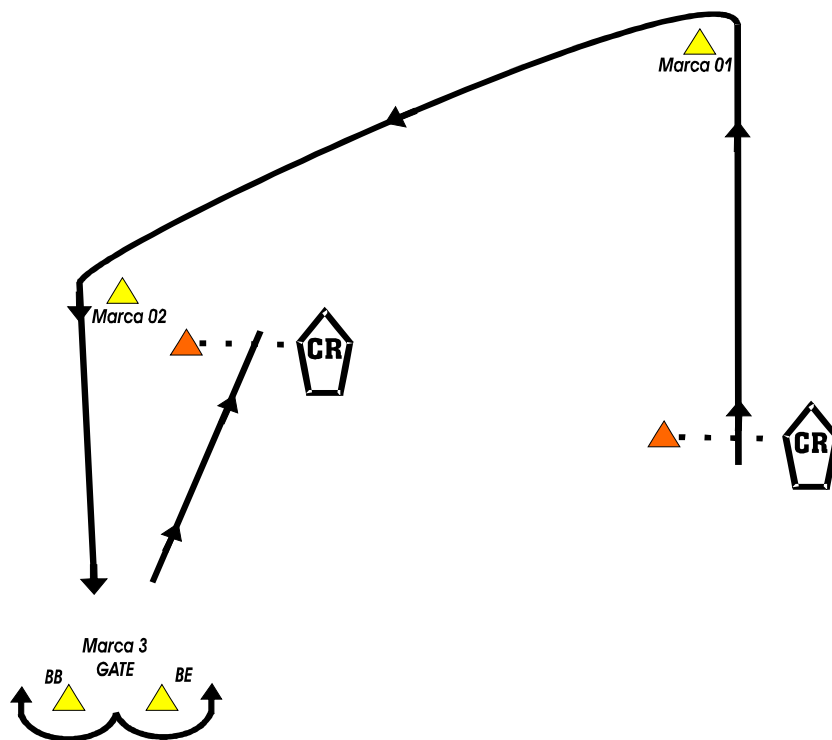
23 - ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE:

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.

24 - TABUA DE MARÉ:

DIA	HORA	ALT.	DIA	HORA	ALT.
06/03	05:38	1.0	07/03	06:13	0.9
	10:02	0.5		10:34	0.6
	12:19	0.6		12:54	0.6
	13:34	0.5		15:00	0.6
	18:11	1.0		19:13	0.9

ANEXO 1



Trapezoidal Partida - 1 - 2 - 3 (Gate) - Chegada