



Yacht Clube da Bahia
09 e 10/06, 07, 08, 14, 15, 28 e 29/07, 04,05,18 e 19/08
Salvador – Bahia - Brasil

INSTRUÇÕES DE REGATA (VELA)

01 - REGRAS

01.1 A competição será disputada de acordo com as:

- Regras de Regata a Vela da Worl Sailing 2017/2020;
- Regras de cada classe.

01.2 Se houver conflito na tradução, o texto em Inglês terá precedência.

02 - AVISO AOS COMPETIDORES

02.1 Avisos aos competidores serão afixados no Quadro Oficial de Avisos, localizado no prédio da Escola de Vela do YCB.

03 - ALTERAÇÃO DAS INSTRUÇÕES DE REGATA

03.1 Qualquer alteração nas instruções de regata será afixada antes das 10:00h do dia em que entrará em vigor, exceto alteração na programação de regatas, que será afixada até as 20:00h do dia anterior ao dia em que terá efeito.

04 - SINALIZAÇÃO EM TERRA

04.1 Sinalização em terra será exposta no mastro principal do evento, localizado no setor da vela do YCB.

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

5.1

Sábado	09/06/18	Regatas – Skipper 21
Domingo	10/06/18	Regatas – Skipper 21
Sábado	07/07/18	Regatas – Laser, 29er e 420 (1ª etapa)
Domingo	08/07/18	Regatas – Laser, 29er e 420 (1ª etapa)
Sábado	14/07/18	Regatas – Dingue e HC16 (1ª etapa)
Domingo	15/07/18	Regatas – Dingue e HC16 (1ª etapa)
Sábado	28/07/18	Regatas - Optimist e Snipe (1ª etapa)
Domingo	29/07/18	Regatas - Optimist e Snipe (1ª etapa)
Sábado	04/08/18	Regatas – Laser, 420, Dingue e HC 16 (2ª etapa)
Domingo	05/08/18	Regatas – Laser, 420, Dingue e HC 16 (2ª etapa)
Sábado	18/08/18	Regatas - Optimist e Snipe (2ª etapa)
Domingo	19/08/18	Regatas - Optimist e Snipe (2ª etapa)

5.2 Entrega de prêmios:

Será realizada no Yacht Clube da Bahia em data a ser divulgada.



5.3 Número de regatas:

<u>Regatas</u>	<u>Regatas por dia</u>	<u>Classes</u>
10	máximo de três por dia	Optimist/Laser/29er/420
08	máximo de três por dia	Dingue/Snipe/HC16
04	máximo de duas por dia	Skipper 21

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

Às 14:00 horas nos sábados.

Às 13:00 horas nos domingos.

Obs.: Nos domingos, nenhuma regata será realizada após as 16:30 horas.

06 - ÁREAS DE REGATAS:

6.1 Será a Baía de Todos os Santos e adjacências.

07 - PERCURSOS:

07.1 Os diagramas no Anexo I mostram os percursos, incluindo os ângulos aproximados entre pernas.

07.2 Não antes do sinal de atenção, a Comissão de Regata poderá expor o rumo aproximado para a primeira marca.

07.3 A Comissão de Regata deverá expor o percurso a ser utilizado.

07.4 O percurso da classe SK21 será divulgado posteriormente em "Aviso aos Competidores".

08 - MARCAS DE PERCURSO:

08.1 Marcas de percurso serão de cor amarela ou amarela com tarja preta.

08.2 Marcas de partida e de chegada serão: embarcação da CR e uma boia inflável de cor vermelha.

08.3 As marcas de alteração serão: boia inflável de cor laranja.

08.4 A critério da CR poderá haver gate e ou offset.

09 - PARTIDA.

09.1 As regatas terão as partidas conforme a regra 26;

09.2 Os barcos para os quais o sinal de atenção ainda não foi sinalizado devem deixar livre a área de partida durante os procedimentos de partida das outras classes;

09.3 Um barco que partir depois de decorridos 05 (cinco) minutos após o sinal de partida será considerado como não tendo partido - DNS. Isso muda a regra A4.

10 - MUDANÇA DA PRÓXIMA PERNA DO PERCURSO:

10.1 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.

11 - CHEGADA:

11.1 A linha de chegada será entre o mastro do barco da CR desfraldando uma bandeira alaranjada sobre a marca de chegada na outra extremidade.

11.2 O barco da CR poderá manter sua posição no alinhamento de chegada usando motor.

12 - SISTEMA DE PUNIÇÃO:

Será aplicado o APÊNDICE P.



13 - LIMITES DE TEMPO:

13.1 Para as regatas de percurso (Barlavento- Sotavento, Triângulo e Trapezoidal), o limite de tempo para que o primeiro colocado cruze a linha de chegada será de 90 minutos a partir do tiro de largada.

13.2 Para as regatas de percurso (Barlavento- Sotavento, Triângulo e Trapezoidal), serão considerados DNF, sem audiência, os barcos que não chegarem até 10 minutos após a chegada do primeiro colocado. Isso modifica a regra 35, A4 e A5.

13.3 Serão considerados DNF, sem audiência, os barcos que não chegarem até 30 minutos após a chegada do primeiro colocado. Isso modifica a regra 35, A4 e A5.

14 - PROTESTOS E PEDIDOS DE REPARAÇÃO:

14.1 Formulários de protestos estarão disponíveis na Gerência de Vela do Yacht Clube da Bahia. Protestos devem ser entregues no prazo de protestos especificado.

14.2. O prazo de protesto será de 45 minutos após a chegada da Comissão de Regata na sede da regata.

14.3 Avisos aos competidores serão afixados até 30 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.

14.4 Os itens 09.2, 18 e 21 não é passível de protestos entre barcos. A CP poderá aplicar outras penalidades, além de DSQ, no caso de infração a essas instruções.

14.5 No último dia de regatas, o prazo de reabertura de protestos será até o prazo limite de protestos ou 15 minutos após o anúncio da última decisão dos protestos do dia.

15. PONTUAÇÃO:

15.1 Será aplicado o Sistema Linear do Apêndice A.

15.2 É requerido que 03 (três) regatas sejam completadas para que se constitua a série.

15.3 Para a classe SK 21 será requerida 01 (uma) regata seja completada para se constituir a série.

15.4 Descartes:

- a. Quando menos de 04 (quatro) regatas forem completadas, a pontuação do barco na série será a soma de suas pontuações em cada regata;
- b. Quando de 04 (quatro) a 08 (oito) regatas forem completadas, a pontuação do barco na série será a soma de suas pontuações em cada regata, excluindo-se seu pior resultado;
- c. Quando 09 (nove) ou 10 (dez) regatas forem completadas, a pontuação do barco na série será a soma de suas pontuações em cada regata, excluindo-se seus 02 (dois) piores resultados.

16. MEDIDAS DE SEGURANÇA:

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

17. COMUNICAÇÃO:

17.1 A CR, a Sala de Rádio do YCB (Golf 20) e a Ponte de Embarque do YCB estarão na escuta no canal 72 VHF.

17.2 A Sala de Rádio do YCB estará também na escuta no Canal 16 VHF.

18 - SUBSTITUIÇÃO DE EQUIPAMENTOS:

18.1 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, por escrito, à Comissão de Regata, na primeira oportunidade razoável.



19 – SUBSTITUIÇÃO DE TRIPULANTES:

19.1 Não será permitida a substituição de competidores sem a prévia autorização da comissão de regata.

20 – INSPEÇÃO DE EQUIPAMENTOS:

20.1 Um barco ou equipamento poderá ser inspecionado a qualquer momento quanto ao cumprimento das regras de classe e instrução de regata.

21- DESCARTE DE LIXO:

21.1 Os barcos não deverão lançar lixo na água. O lixo poderá ser colocado nos barcos de apoio e da organização.

22 - PREMIAÇÃO:

22.1 Prêmios serão concedidos como segue:

1º ao 3º na classificação Geral e nas subcategorias que contem com o mínimo de três representantes.

22.2 Entrega de prêmios:

Será realizada no Yacht Clube da Bahia em data a ser divulgada.

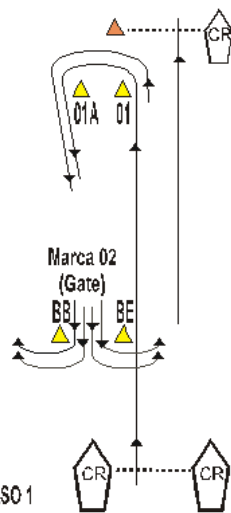
23 - ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE:

23.1 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.

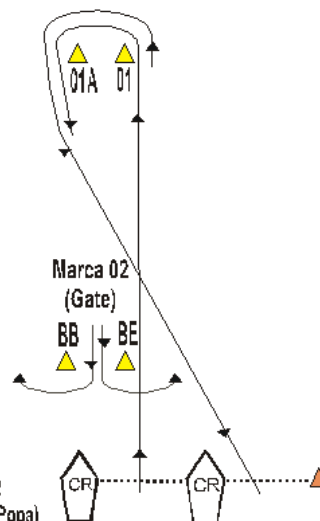


ANEXO I

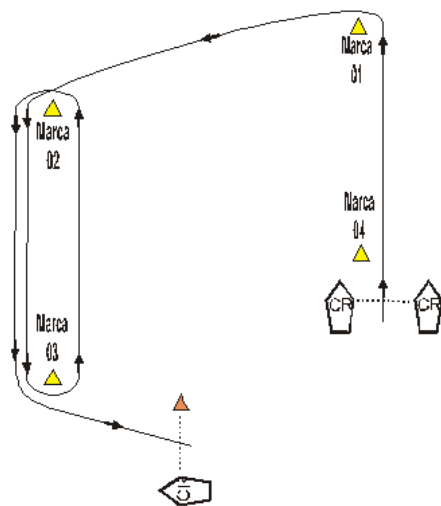
Classes: Laser, 420, HC 16 , 29er e Dingue



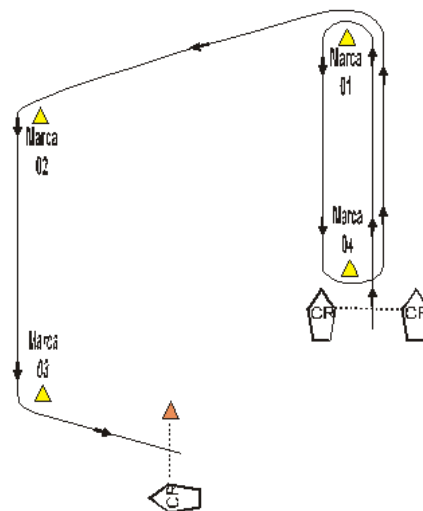
PERCURSO 1
(Barla Sota)
Partida - 1 - 1A - 2 (Gate) - 1 - 1A - 2 (Gate) - Chegada



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



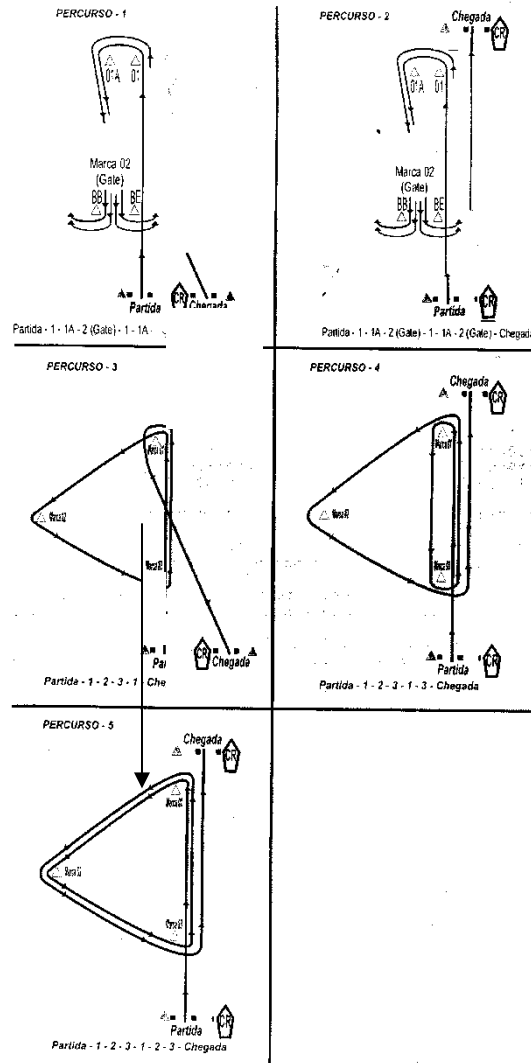
PERCURSO 3
(Trapezoidal - Outer Loop)
Partida - 1 - 2 - 3 - 2 - 3 - Chegada



PERCURSO 4
(Trapezoidal - Inner Loop)
Partida - 1 - 4 - 1 - 2 - 3 - Chegada



Classe Snipe





Classe Optimist

Vento

