



**REGATA
59º ANIVERSÁRIO DO
COTA MIL IATE CLUBE**

Instruções de Regata

2, 3 e 4 de NOVEMBRO DE 2018

**Autoridade Organizadora:
Cota Mil Iate Clube**

1. ORGANIZAÇÃO:

O evento será organizado pelo Cota Mil late Clube, com apoio:

- Federação Náutica de Brasília;
- Associação de Veleiros de Oceano de Brasília;

2. REGRAS:

2.1 As regatas serão regidas pelas *regras*, tais como as enumeradas nas definições das Regras de Regata a Vela 2017-2020;

2.2 Determinações da Federação Náutica de Brasília;

2.3 Regras das Classes Convidadas;

2.4 Estas Instruções de Regata;

2.5 Estará em vigor o Apêndice T das Regras de Regata – Arbitragem.

3. ELEGIBILIDADE E INSCRIÇÕES – TORNEIO DE MONOTIPOS E REGATA DE OCEANO:

O evento será aberto aos barcos das classes:

3.1 **Monotipos:** Dingue (Grupo A e B), Finn, Laser Standard, Radial, 4.7 e NS14.

3.2 **Veleiros de Oceano:**

· AVOB – Regra Bravo: Grupos Regata, A e B. Regra Cruzeiro.

· Flotilhas – Delta 26, Fast 230 e Ranger 22.

3.3 A inscrição dos barcos elegíveis é OBRIGATÓRIA e deverá ocorrer preenchendo-se o formulário de inscrição que está disponível no site www.sarweb.com.br.

3.4 O prazo limite para as inscrições do Torneio de Monotipos encerra-se às 09:30 horas do dia 02/11/18.

3.5 O prazo limite para as inscrições dos veleiros de Oceano se encerra as 09:30 horas do dia 04/11/18.

4. PROGRAMA

4.1 Programação:

02/11/18 – Sexta – 09:30h – Encerramento das inscrições para os monotipos.

10:00h – Regatas do dia – monotipos

03/11/18 – Sábado – 14:00h – Regatas do dia – monotipos menos a Classe Finn

04/11/18 – Domingo – 09:30h - Encerramento das inscrições para os Veleiros de Oceano.

10:00h – Regata dos Veleiros de Oceano

4.2 Estão programadas até quatro regatas para o Torneio de Monotipos. Com 4 regatas realizadas, haverá um descarte. Para a Classe Finn, que só correrá no dia 02/11/18, serão realizadas duas regatas.

4.3 O Torneio de Monotipos será validado com um mínimo de uma regata. Será aplicado o sistema de pontuação linear de acordo com o Apêndice A das RRV.

4.4 Será realizada uma única regata para os veleiros de oceano.

5. LOCAL:

5.1 As regatas do Torneio de Monotipos serão disputadas na Raia Sul ou Raia Especial Sul, a critério da Comissão de Regatas.

5.2 A Regata de Veleiros de Oceano será disputada em conjunto com o Campeonato do DF da AVOB e terá a área de regata conforme apresentado no Anexo C.

6. AVISOS AOS COMPETIDORES:

Serão afixados no Quadro Oficial de Avisos localizado na Náutica do Cota Mil late Clube.

7. ALTERAÇÕES ÀS INSTRUÇÕES DE REGATAS:

7.1 Qualquer alteração das Instruções de Regata será afixada no Quadro Oficial de Avisos até duas horas antes da sinalização de início de cada regata.

7.2 Exceção para a alteração no programa de regata, que será afixado nos quadros oficiais até as 21:00 horas do dia anterior em que terá efeito.

8. SINAIS EM TERRA:

8.1 Sinais em terra serão expostos no mastro de bandeiras oficial, localizado no cais do CMIC.

8.2 Quando o galhardete RECON é içado em terra, o seu significado descrito em Sinais de Regata RECON, quando do arriamento, é modificado de '1 minuto' para 'não antes de 30 minutos'.

9. PREMIAÇÃO

9.1 Serão premiados os 3 primeiros colocados de cada Classe ou Grupo. A premiação será realizada no dia 04/11/2018, após a Regata de Oceano, no Cota Mil late Clube.

10. LARGADA:

10.1 A linha de largada do Torneio de Monotipos e da Regata de Oceano será formada pelo alinhamento do mastro com a bandeira laranja do barco da Comissão de Regatas e uma bóia laranja na extremidade de bombordo.

10.2 Um barco que partir depois de decorridos mais de 5 (cinco) minutos de seu sinal de partida será considerado DNS (Modifica a regra A4).

10.3 O barco da Comissão de Regatas poderá manter a sua posição no alinhamento de largada utilizando o motor.

10.4 A ordem de largada para o Torneio de Monotipos é: 1ª largada – Finn / 2ª Largada – Laser Standard, Radial e 4.7 / 3ª Largada – Dingue / 4ª Largada – NS14.

10.5 A ordem de largada para os veleiros de oceano é:

1ª largada – Percurso Longo: Bravo Grupo Regata, Bravo Grupo A e Delta 26.

2ª largada – Percurso Curto: Bravo Grupo B, Regra Cruzeiro, Fast 230 e Ranger 22.

12.6 No caso de chamada geral ou cancelamento do procedimento de largada para uma das classes, a ordem de largada das classes continua mantida.

11. SINALIZAÇÃO DE LARGADA

11.1 As regatas de monotipos terão o seguinte procedimento de largada: (isso modifica a RRV 26).

Minutos antes do sinal de largada	Sinal Visual	Sinal Sonoro	Significado
3	Bandeira da Classe	Um	Sinal de atenção
2	Bandeira Papa, Uniform ou Bandeira Preta	Um	Sinal de preparação
1	Sinal de preparação removido	Um longo	Um minuto para a largada
0	Bandeira da Classe removida	Um	Sinal de largada

11.2 O sinal de partida de uma classe será simultâneo ao sinal de atenção da classe seguinte.

11.3 As regatas de veleiros de oceano terão o seguinte procedimento de largada:

Minutos antes do sinal de largada	Sinal Visual	Sinal Sonoro	Significado
5	Bandeira Amarela	Um	Sinal de atenção
4	Bandeira Papa, Uniform ou Bandeira Preta	Um	Sinal de preparação
1	Sinal de preparação removido	Um longo	Um minuto para a largada
0	Bandeira Amarela removida	Um	Sinal de largada

11.4 O sinal de partida da Regata de Percurso Longo será simultâneo ao sinal de atenção da Regata de Percurso Curto, que será sinalizado com uma Bandeira Branca.

12. LINHA DE CHEGADA:

12.1 A linha de chegada será entre o mastro de sinalização do barco da Comissão de Regatas com uma bandeira CR e uma Bandeira Azul hasteada e uma boia amarela na extremidade oposta à bóia de largada.

12.2 O barco da Comissão de Regatas poderá manter sua posição de alinhamento de chegada utilizando o motor.

13. MARCAS:

13.1 Marcas de Partida e Chegada: Barco da Comissão de Regatas e bóias amarelas.

13.2 Marcas de Percurso do Torneio de Monotipos: bóias na cor laranja.

13.2 Marcas de Percurso da Regata de Veleiros de Oceano: bóias na cor laranja E/OU amarelas.

14. PERCURSOS:

14.1 As classes monotipos utilizarão o percurso com dois barla-sotas (Anexo B).

14.2 A regata de oceano terá o percurso dentre as três opções de percurso apresentadas no Anexo C. A Comissão de Regatas informará o percurso em quadro afixado na lancha principal da CR.

15. LIMITE DE TEMPO:

15.1 Torneio de Monotipos: 70 (setenta) minutos para o primeiro barco cruzar a linha de chegada. Os barcos que não cruzarem a linha de chegada 15 (quinze) minutos após o primeiro colocado nas regatas serão considerados DNF.

15.2 Regata de Veleiros de Oceano: 120 (cento e vinte) minutos para o primeiro barco cruzar a linha de chegada. Os barcos que não cruzarem a linha de chegada 45 (quarenta e cinco) minutos após o primeiro colocado nas regatas serão considerados DNF.

16. PROTESTOS:

16.1 Os protestos serão apresentados por escrito em formulário disponível na secretaria do Evento e deverão ser lá entregues até 15 (quinze) minutos após a chegada da CR em terra.

16.2 Os protestantes, os protestados e testemunhas terão os numerais expostos no quadro oficial de avisos até 5 (cinco) minutos após expirado o prazo de protestos. Os julgamentos começarão logo a seguir na sala localizada ao lado do guincho da rampa do Cota Mil.

17. ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE

Os competidores participam da regata a seu próprio risco. Considerem a regra 4, Decisão de Competir. Portanto, a autoridade Organizadora não aceitará qualquer responsabilidade por danos materiais, físicos ou morte relacionados diretamente com a série de regatas e seus antecedentes, durante ou depois de completado o evento.

18. INFORMAÇÕES

Diretor de Nautica do Cota Mil late Clube
Cláudio Silveira dos Santos
Celular: (61) 99223-9394

ANEXO A

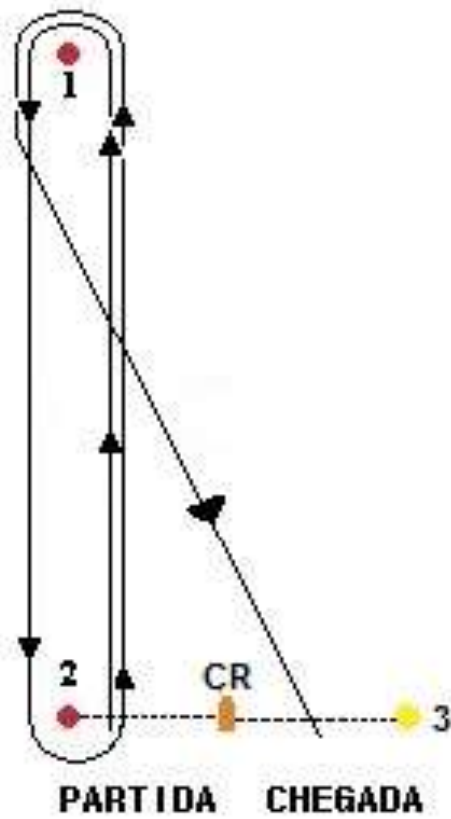


ANEXO B

PERCURSO TORNEIO MONOTIPOS

PARTIDA - 1 - 2 - 1 - CHEGADA

↓ VENTO



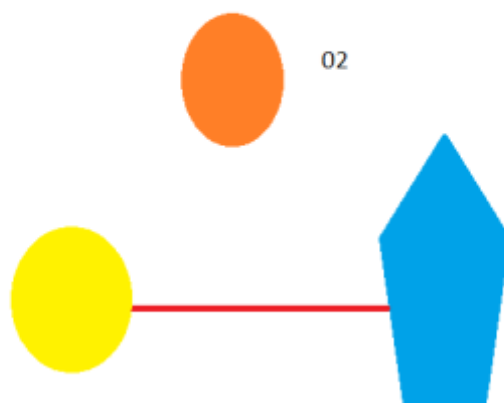
ANEXO C

PERCURSOS VELEIROS DE OCEANO

Percurso 1 – Barla-Sota

Percurso Longo: PARTIDA – 1 – 2 – 1 – 2 – 1- CHEGADA

Percurso Curto: PARTIDA – 1 – 2 – 1 – CHEGADA



Percurso 2 – Regata de Percurso

Percurso Longo: PARTIDA – 1 – 2 – 3 – CHEGADA

Percurso Curto: PARTIDA – 1 – 2A – 3 – CHEGADA

Contorno das bóias por Bombordo



Percurso 3 – Regata de Percurso

Percurso Longo: PARTIDA – 1 – 2 – 3 – CHEGADA

Percurso Curto: PARTIDA – 1 – 2A – 3 – CHEGADA

Contorno das bóias por Bombordo

