



CAMPEONATO DO DF DINGUE e SNIPE

16, 17, 23 e 24 de setembro

Iate Clube de Brasília

INSTRUÇÕES DE REGATA

AUTORIDADES ORGANIZADORAS

Federação Náutica de Brasília

Iate Clube de Brasília

Flotilha 516 de Snipe

Flotilha Dingue

APOIO

ADASA - Agência Reguladora de Águas, Energia, Saneamento Básico do Distrito Federal

1. REGRAS

- 1.1. A regata será regida pelas regras tais como definidas nas Regras de Regata a Vela (RRV), assim como Determinações da CBVela, Regulamentos da FNB, regras das classes e flotilhas de Snipe e Dingue.
- 1.2. Será aplicado o Apêndice T – Arbitragem.
- 1.3. No caso de haver conflito entre o Aviso de Regata (AR) e as Instruções de Regata (IR), prevalece o estabelecido nas Instruções de Regata.

2. ELEGIBILIDADE, INSCRIÇÕES E MEDIÇÃO

- 2.1. O campeonato é aberto para barcos das classes Dingue e Snipe, cujos velejadores estiverem regularmente filiados à FNB. Os velejadores da classe Snipe também devem estar em dia com a SCIRA e a Flotilha 516.
- 2.2. As inscrições deverão ser solicitadas no endereço eletrônico: www.iateclubedebrasilia.com.br/nautica, até às 12h00 do dia 16 de setembro de 2017.
- 2.3. A confirmação das inscrições dependerá do cumprimento dos critérios de elegibilidade previsto na IR 2.1 e do correto e integral preenchimento da respectiva ficha online.
- 2.4. A relação dos barcos inelegíveis será divulgada no quadro de avisos do Campeonato até 1 (uma) hora antes da primeira regata do evento, conforme determina a Instrução Normativa nº 5, da FNB.

2.5. Os competidores da classe Dingue deverão realizar a pesagem da tripulação até as 12h50 do dia 16 de setembro. O peso mínimo da tripulação é de 120 kg.

2.6. A FNB e a Flotilha 516 de Snipe devem enviar ao ICB a relação dos velejadores/barcos quites com a federação e a flotilha, respectivamente, até às 12h00 do dia 16 de setembro de 2017, para que o ICB possa conferir os barcos inelegíveis no evento.

3. AVISOS AOS COMPETIDORES

3.1. Avisos aos competidores serão afixados no Quadro Oficial de Avisos do evento, localizado no Espaço Gourmet da Náutica.

4. ALTERAÇÕES NAS INSTRUÇÕES DE REGATA

4.1. Qualquer alteração nas Instruções de Regata será afixada até 1 (uma) hora antes do horário de partida no dia em que entrará em vigor ou até 30 (trinta) minutos antes da sinalização RECON em terra ser arriada, exceto alteração na programação de regatas, que será afixada até as 20h00 do dia anterior ao dia em que terá efeito.

5. SINALIZAÇÃO EM TERRA

5.1. Sinalização em terra será exposta no mastro próximo a rampa de acesso ao lago.

5.2. Quando o galhardete RECON é içado em terra, o seu significado descrito em Sinais de Regata RECON é modificado de '1 (um) minuto' para 'não antes de 30 (trinta) minutos'.

6. PROGRAMA DE REGATAS

Data	Horário	Atividades
16/set (sábado)	12h00	Encerramento das inscrições online.
	Até 12h50	Pesagem da tripulação – Classe Dingue (Espaço Gourmet da Náutica)
	13h00	Reunião de participantes (Espaço Gourmet da Náutica)
	14h00	Regatas
17/set (domingo)	9h30	Regatas
	12h30	Premiação especial da primeira regata do Campeonato - Regata Semana Lago Limpo
23/set (sábado)	13h30	Regatas
24/set (domingo)	9h30	Regatas

6.1. Estão programadas 8 (oito) regatas para cada classe.

6.2. Poderão haver até 3 (três) regatas por dia para antecipar a programação em no máximo uma regata, e/ou recuperar eventuais regatas em atraso da programação.

- 6.3. Nos dias 16, 17, 23 e 24/set nenhum sinal de atenção será feito depois das 16h45.
- 6.4. Para alertar os competidores que uma regata ou sequência de regatas terá início, a bandeira laranja na linha de largada será exposta com um sinal sonoro, por pelo menos cinco minutos antes que um sinal de atenção seja feito.
- 6.5. A primeira regata da série das classes Snipe e Dingue será denominada Regata Semana Lago Limpo e conta com o apoio da ADASA.

7. BANDEIRA DE CLASSE

- 7.1. A bandeira da classe SNIPE será o símbolo da classe sobre fundo branco.
- 7.2. A bandeira da classe DINGUE será o símbolo da classe sobre fundo branco.

8. ÁREA DE REGATA

- 8.1. As regatas serão disputadas na Raia Norte do Lago Paranoá.

9. PERCURSOS

- 9.1. Os anexos 1 e 2 mostram os percursos e a ordem em que as marcas devem ser contornadas.
- 9.2. A escolha do percurso ficará a critério da CR.
- 9.3. A CR informará o percurso antes do primeiro sinal de atenção, através do Galhardete Numérico (ver anexos), exposto no mastro de bandeiras da CR.

10. MARCAS

- 10.1. As marcas de largada e chegada serão de forma cilíndrica de cor vermelha.
- 10.2. As marcas de percurso serão de forma cilíndrica de cor amarela.
- 10.3. Novas marcas, como as descritas na IR 11.1, serão boias de forma cilíndrica de cor amarela com faixas pretas.
- 10.4. Marca de percurso poderá ser usada como marca de chegada.

11. LARGADA

- 11.1. As regatas terão as largadas conforme a RRV 26, com o sinal de atenção feito 5 minutos antes do sinal de largada.
- 11.2. A sequência de largada será a seguinte:
 - 11.2.1. 1º procedimento de largada: Snipe
 - 11.2.2. 2º procedimento de largada: Dingue
- 11.3. O sinal de atenção para a classe seguinte será feito não antes de 1 minuto após o sinal de partida da classe precedente, conforme ordem de partida prevista na IR 11.2.
- 11.4. A linha de largada será entre o mastro desfraldando uma bandeira de cor laranja no barco da CR na extremidade de boreste e uma marca de largada na extremidade de bombordo.

- 11.5. Os barcos para os quais o sinal de atenção ainda não foi dado devem deixar livre a área de largada durante os procedimentos de largadas da outra classe.
- 11.6. Um barco que largar depois de decorridos 5 (cinco) minutos após seu sinal de largada será, sem audiência, considerado como não tendo partido – DNS (isto muda a RRV A4 e A5).
- 11.7. No caso de barcos penalizados com UFD/BFD, após cada largada a CR tentará informar os numerais em um quadro colocado no costado de boreste da CR. A falha deste procedimento não será objeto de pedidos de reparação (isso altera a regra 60.1 b).

12. MUDANÇA DA PRÓXIMA PERNA DO PERCURSO

- 12.1. 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.
- 12.2. Em uma mudança nas marcas 2s/2p, não haverá reposicionamento. Será utilizada uma nova marca individual, conforme previsto na IR 10.3.

13. CHEGADA

- 13.1. A linha de chegada será entre o mastro expondo uma bandeira de cor laranja e uma bandeira de cor azul no barco da CR na extremidade de boreste e uma marca de chegada na extremidade de bombordo.

14. LIMITES DE TEMPO

- 14.1. Os limites de tempo e tempo programado são os seguintes:

Classe	Tempo limite	Tempo limite marca 1
SNIPE	80 minutos	30 minutos
DINGUE	90 minutos	30 minutos

- 14.2. Serão considerados DNF, sem audiência, os barcos que não chegarem até 20 (vinte) minutos após a chegada do primeiro colocado (isto modifica as regras 35, A4 e A5).

15. PROTESTOS E PEDIDOS DE REPARAÇÃO

- 15.1. Os formulários estarão disponíveis na Secretaria Náutica do ICB. Protestos, pedidos de reparação e reaberturas devem ser entregues no prazo apropriado.
- 15.2. O prazo de entrega de protestos será de até 30 (trinta) minutos após a chegada da CR em terra.
- 15.3. Após encerrar o prazo de protestos, os competidores serão informados, assim que possível, do local e horário da audiência na qual são partes ou testemunhas.
- 15.4. Uma audiência de arbitragem poderá ser feita antes da audiência de protesto, conforme apêndice T.

16. PONTUAÇÃO

- 16.1. 3 (três) regatas devem ser completadas para constituir a série.
- 16.2. Quando menos de 5 (cinco) regatas tiverem sido completadas, a pontuação do barco na série será a soma de suas pontuações em cada regata.
- 16.3. Quando 5 (cinco) ou mais regatas tiverem sido completadas, a pontuação do barco na série será a soma de suas pontuações em cada regata, excluindo-se seu pior resultado.

17. SUBSTITUIÇÃO DE TRIPULANTE OU EQUIPAMENTO

- 17.1. Não será permitida a substituição de equipamento danificado ou perdido sem autorização da comissão de regata. O pedido de substituição deve ser feito à comissão na primeira oportunidade razoável.
- 17.2. Na classe Dingue e Snipe, não será permitida a substituição de timoneiro, só é permitido a substituição de proeiro, desde que solicitado por escrito na Secretária Náutica do ICB, antes da primeira regata do dia.
 - 17.2.1. Para classe Dingue, o novo proeiro deve estar regularmente filiado à FNB (IR 2.1) e a nova dupla deve pesar no mínimo 120 Kg (IR 2.5).
 - 17.2.2. Para classe Snipe, o novo proeiro deve estar regularmente filiado à FNB.


18. PRÊMIOS

- 18.1. A primeira regata do Campeonato - Regata Semana Lago Limpo - valerá troféu especial a ser entregue as 12h30 no dia 17/set (domingo), pela ADASA - Agência Reguladora de Águas, Energia, Saneamento Básico do Distrito Federal, conforme item 6 da IR. Nesta regata, serão premiados os 3 primeiros colocados da classe Snipe, Dingue grupo A e Dingue grupo B.
- 18.2. A cerimônia de premiação geral do evento acontecerá no dia 13 de dezembro no encerramento da temporada de regatas da FNB.
- 18.3. Na classe Dingue, serão premiados os três primeiros barcos das categorias A e B, que serão divididos segundo os critérios aprovados pela Flotilha de Dingue de Brasília.
- 18.4. Na classe Snipe, serão premiados os três primeiros barcos da classificação geral.

19. ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE

- 19.1. Os competidores participam da regata a seu próprio risco. 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. (Ver RRV 4, Decisão de Competir)

ANEXO 1 – PERCURSO

Sinalização	Classe	Sequência das montagens
Galhardete 1	SNIPE	Largada – 1 – 2 – 3 – 1 – 3 – Chegada
	DINGUE	Largada – 1 – 3 – 1 – 3 – Chegada


①

②



③

ANEXO 2 – PERCURSO

Sinalização	Classe	Sequência das montagens
	SNIPE	Largada – 1 – 2s/2p – 1 – 2s/2p – Chegada
	DINGUE	Largada – 1 – 2s/2p – 1 – 2s/2p – Chegada

①



②s

②p