

CLUB NAUTICO SAN ISIDRO
COPA de CAMPEONES
Clases: Soling y Finn
16 y 17 de diciembre de 2017

Instrucciones de Regata

1 REGLAS

- 1.1 El torneo se regirá por las reglas tal como las define el Reglamento de Regatas a Vela.
1.2 Si hubiere un conflicto de idiomas, prevalecerá el texto en inglés. Si hay conflicto entre las Instrucciones de Regata y el Aviso de Regata, prevalecerán las Instrucciones de Regata. Esto modifica la Regla 65.7

2 AVISO A LOS COMPETIDORES

- 2.1 Los avisos a los competidores se publicarán en el tablero oficial de avisos ubicado al frente a la Oficina de Yachting del Club Náutico San Isidro.

3 CAMBIOS EN LAS INSTRUCCIONES DE REGATA

- 3.1 Todo cambio en las instrucciones de regata se publicará antes de las 10:00 del día en que tendrá efecto, excepto que cualquier cambio en el programa de regatas se publicará antes de las 20:00 del día anterior a que tenga efecto.

4 SEÑALES EN TIERRA

- 4.1 Las señales en tierra se harán en el palo militar, frente a la Of. de Yachting del Club Náutico San Isidro.
4.2 Cuando se despliegue la bandera de "Inteligencia" en tierra, en señales de regata, reemplazar "1 minuto" por "no menos de 60 minutos".
4.3 Cuando se despliegue la bandera "Y" en tierra, rige la regla 40 en todo momento mientras se esté en el agua. Esto modifica el preámbulo de la parte 4.

5 PROGRAMA

- 5.1 Las Regatas se programan de la siguiente manera:
Clase Finn: 16 y 17 de diciembre – 6 regatas programadas
Clase Soling: 17 de diciembre – 3 regatas programadas
5.2 La hora programada para la señal de atención de la primera regata de Finn el día 16 de diciembre es a las 13:00 horas.
La hora programada para la señal de atención de la primera regata de Finn el día 17 de diciembre es a las 11:00 horas.
La hora programada para la señal de atención de la primera regata de Soling el día 17 de diciembre es a las 11:05 horas.
5.3 Después de una postergación extensa o antes de la primera regata del día, se desplegará una bandera anaranjada con una señal acústica durante no menos de cuatro minutos antes de que sea desplegada una señal de atención, para alertar a los barcos de que en poco tiempo comenzará una regata o secuencia de regatas.
5.4 No se largarán más de cuatro regatas por día.
5.5 No se dará señal de atención después de las 15.30 hrs del día domingo 17 de diciembre.

6 BANDERA DE CLASE

- 6.1 Soling: Blanca con logo de la clase
6.2 Finn: Bandera verde

7 AREA DE REGATA

- 7.1 Las regatas se correrán entre la zona entre San Isidro y Nuñez.

8 EL RECORRIDO

- 8.1 El recorrido a utilizar será Barlovento – Sotavento de 4 piernas con ala de desmarque en barlovento. Las marcas del recorrido deberán dejarse por babor.

9 MARCAS

9.1 Las Marcas serán de color naranja y/o amarilla.

10 LA PARTIDA

10.1 Las regatas se largarán de acuerdo a la regla 26, con la señal de atención dada 5 minutos antes de la señal de partida.

10.2 La línea de partida estará entre un asta que exhiba una bandera anaranjada como marca de partida de estribor y una boya amarilla como marca de partida de babor

10.3 Todo barco que parta a más de 4 minutos después de su señal de partida será registrado DNS (No partió) sin audiencia. Esto modifica la regla A4

11 CAMBIO DEL PRÓXIMO TRAMO DEL RECORRIDO

11.1 Para cambiar el próximo tramo del recorrido, la comisión de regata moverá la marca original (o la línea de llegada) a una nueva posición.

11.2 Los barcos pasarán entre el barco de la comisión de regatas que señala el cambio de recorrido y la marca cercana, dejando la marca a babor y el barco de comisión a estribor. Esto modifica la regla 28.1

12 LA LLEGADA

12.1 La línea de llegada estará entre un asta que exhibe una bandera anaranjada y una marca amarilla.

13 LIMITES DE TIEMPO

13.1 Los límites de tiempo son los siguientes:

Marca 1	25 minutos
Límite de tiempo	60 minutos
Duración prevista	45 minutos

13.2 Si ningún barco hubiera pasado la Marca 1 dentro del límite de tiempo para la Marca 1 se anulará la regata.

13.3 Que no se logre la duración prevista no será considerado fundamento para pedidos de reparación. Esto modifica la regla 62.1 (a).

13.4 Los barcos que no lleguen dentro de 10 minutos después de que el primer barco completa el recorrido y llega, serán registrados DNF (No llegó) sin una audiencia. Esto modifica las reglas 35, A4 y A5.

14 PROTESTAS Y PEDIDOS DE REPARACION

14.1 Los formularios de protesta estarán disponibles en la oficina de Yachting del CNSI. Las protestas y pedidos de reparación o reapertura se presentarán allí dentro del límite de tiempo establecido.

14.2 El límite de tiempo para protestas es de 90 minutos después de que el último barco haya llegado en la última regata del día.

14.3 Los avisos se publicarán dentro de los 30 minutos del límite de tiempo para protestar, para informar a los competidores sobre las audiencias en que sean partes o propuestos como testigos.

14.5 En caso que hubiera alguna protesta o pedido de reparación, se convocará a un jurado para tratar la misma durante la semana subsiguiente a la finalización del evento.

15. PUNTAJE

15.1 La serie será válida con las regatas corridas.

16 REGLAS DE SEGURIDAD

16.1 Todo barco que se retira de una regata notificará de ello a la comisión de regata en cuanto sea posible.

17 CONTROLES DE EQUIPO Y MEDICION

17.1 Los barcos y sus equipos podrán ser inspeccionados en cualquier momento, para verificar su cumplimiento con las reglas de la clase y las instrucciones de regatas. En el agua un barco

puede recibir la orden del medidor de la CR, para trasladarse inmediatamente a una zona designada para la inspección.

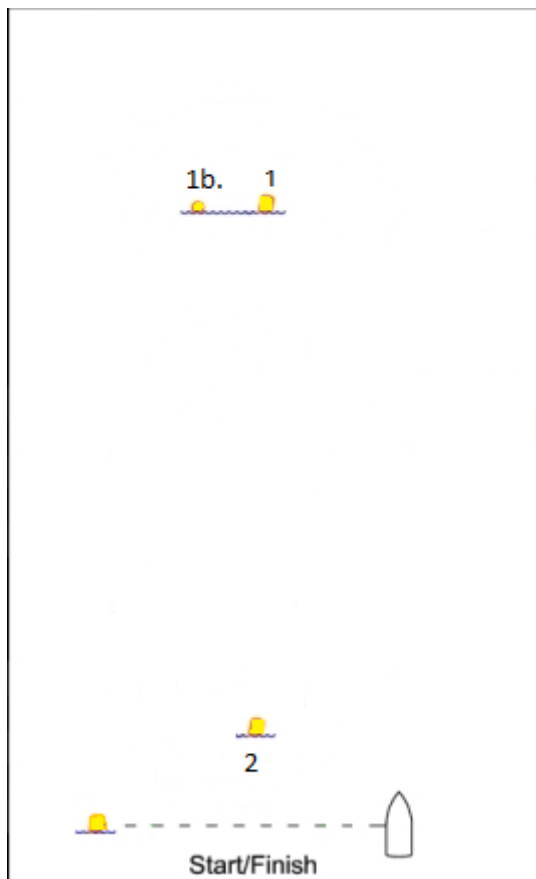
18 ELIMINACIÓN DE RESIDUOS

18.1 Los barcos no eliminarán residuos por la borda. Los residuos podrán dejarse a bordo de las embarcaciones de apoyo y de la comisión de regatas.

19 NEGACIÓN DE RESPONSABILIDAD

19.1 Los competidores participan de este torneo enteramente bajo su propio riesgo. Ver la regla 4, Decisión de Regatear. La autoridad organizadora no aceptará responsabilidad por daño material ni por lesión personal ni muerte relacionados con este torneo, ya sea que ocurran antes, durante o después del mismo..

ANEXO A – Recorrido



Recorrido: Start – 1 – 1b. – 2 – 1 – 1b. – Finish