



# Campeonato de Sunfish Copa Escuela de Vela Vientos de Montaña

Club Náutico Muña, Sesquilé. Represa de Tominé



Sede: Club Náutico Muña  
Fecha: sábado, agosto 31 de 2019



## AUTORIDAD ORGANIZADORA

La regata será organizada por la Escuela de Vela Vientos de Montaña y el Club Náutico Muña.

## INSTRUCCIONES DE REGATA

### 1. REGLAS

- 1.1. La regata se regirá por las reglas, como están definidas en el Reglamento de Regatas a Vela (RRV).
- 1.2. Se aplicarán las prescripciones de la Federación Colombiana de Vela.
- 1.3. En caso de discrepancia en la interpretación de un documento, prevalecerá el texto de su idioma original.

2. **ANUNCIOS A LOS PARTICIPANTES** El Tablero Oficial de Anuncios (TOA) estará ubicado en la carpa blanca ubicada en la zona del puerto de vela.

### 3. MODIFICACIONES A LAS INSTRUCCIONES DE REGATA

Cualquier modificación a las instrucciones de regata se publicará antes de las 12:00 hrs del día en que tendrán efecto salvo que cualquier modificación al programa de las pruebas se publicará antes de las 18:00 hrs del día anterior al que tengan efecto.

### 4. SEÑALES EN TIERRA

- 4.1. Las señales en tierra se mostrarán en el mástil de señales localizado en la zona del puerto de vela al frente de la carpa blanca.
- 4.2. Cuando se ize el gallardete 'G1' en tierra, las palabras "1 minuto" de la regla Señal de Regata G1 quedan reemplazadas por "no menos de 45 minutos".

### 5. PROGRAMA DE PRUEBAS

- 5.1. Días de Competencia:

| Fecha               | Hora       | Actividad                 |
|---------------------|------------|---------------------------|
| Sábado 31 de agosto | 13:00 hrs. | Primera Señal de Atención |

- 5.2. Se programarán cinco (5) regatas.
- 5.3. Se podrá correr máximo cinco (5) regatas diarias.
- 5.4. No se dará ninguna señal de atención después de las 16:00 hrs.





## 6. **RECORRIDOS**

- 6.1. Para Sunfish el recorrido serán “barlovento - sotavento” de cuatro (4) piernas con llegada en través. Para Snipe el recorrido será “triángulo” de seis (6) piernas. Ver anexo de recorridos.

## 7. **MARCAS**

- 7.1. Las marcas de salida y de llegada serán tetraedros inflables color amarillo y un bote del Comité de Regatas.  
7.2. Las marcas del recorrido serán tetraedros inflables color naranja.  
7.3. Las marcas de cambio de recorrido serán tetraedros inflables color amarillo.

## 8. **LA SALIDA**

- 8.1. La línea de salida será entre un mástil arbolando una bandera naranja en la marca de salida en el extremo de estribor y el lado de barlovento de la marca en el extremo de babor.  
8.2. Todo barco que salga más tarde de cinco minutos después de su señal de salida será clasificado como No Salió (DNS), esto modifica la regla A5.

## 9. **CAMBIO DE LA SIGUIENTE PIERNA DEL RECORRIDO**

- 9.1. Para cambiar el rumbo de la siguiente pierna del recorrido el Comité pondrá una nueva marca o moverá la línea de llegada y retirará la marca original tan pronto como sea práctico. Cuando en un cambio subsecuente una nueva marca sea reemplazada, lo será por una marca original.

## 10. **LA LLEGADA**

- 10.1. En las regatas con llegada a sotavento, la línea de llegada será entre un mástil arbolando una bandera naranja en la marca de llegada en el extremo de babor y el lado del recorrido de la marca en el extremo de estribor.

## 11. **TIEMPO LÍMITE**

- 11.1. El tiempo límite para que el primer competidor pase la primera marca será de 15 minutos. Si ningún barco pasa la primera marca dentro del tiempo límite la regata será abandonada.  
11.2. El tiempo límite para que el primer competidor complete una regata será de 35 minutos. Si ningún barco termina la regata dentro del tiempo límite la regata será abandonada.  
11.3. Los barcos que no terminen dentro de 10 minutos después de que el primer barco navegue el recorrido y termine recibirán la puntuación de ‘DNF’ sin audiencia; esto modifica las reglas 35, A4 y A5.

## 12. **PROTESTAS Y SOLICITUDES DE REPARACION**

- 12.1. Los formularios de protestas estarán disponibles en la carpa blanca del puerto en la sede del Club. Las protestas se entregarán allí dentro del tiempo límite de protestas.  
12.2. El tiempo límite para presentar protestas es de 40 minutos después de la llegada del último barco en la última regata del día.  
12.3. Dentro de los 5 minutos siguientes luego de finalizar el tiempo límite para protestas, los anuncios de protestas se expondrán para informar a los participantes de las audiencias de las que ellos son partes o en las que han sido convocados como testigos. Las audiencias se celebrarán en la oficina del Comité de Protestas; la hora será anunciada en el tablero oficial.





- 12.4. Se expondrán los anuncios de las protestas presentadas por el Comité de Protestas a fin de informar a los barcos conforme a la regla 61.1 (b).
- 12.5. La infracción de las IR 14, 18, 20, 21, y 22 no será motivo para protestas entre barcos. Esto modifica la regla 60.1(a). La penalización por una infracción de las reglas mencionadas puede ser, a discreción del comité de protestas, menor que la descalificación [DP].

### 13. PUNTUACION

- 13.1. Si se han completado menos de 4 pruebas, la puntuación total de cada barco será la suma de todos sus puntos.
- 13.2. Si se han completado 4 pruebas o más, la puntuación total de cada barco será la suma de sus puntos descartando su peor puntuación.

### 14. REGLAS DE SEGURIDAD

- 14.1. Todos los Snipes deberán tener un 'preventer' efectivo para la orza. La no utilización de éste podrá ser motivo de protesta por parte del Comité de Regatas y una descalificación por esta razón no será descartable. Esto modifica las reglas A.4.1, y A.5. [DP].
- 14.2. Todo barco que se retire de una prueba deberá notificarlo al Comité de Regatas tan pronto como sea posible [DP].
- 14.3. Todo competidor deberá llevar puesto un dispositivo de flotación personal (chaleco salvavidas) desde el momento que sale al agua hasta el momento que está nuevamente en tierra. Si el elemento de flotación es de tipo inflable, deberá estar inflado durante todo el tiempo que el competidor se encuentre navegando. Esto modifica la regla 40 del RRV. Además, rigen las reglas de seguridad de la clase.

### 15. IDENTIFICACION

- 15.1. Todo Snipe deberá tener un número de proa claramente legible en los dos costados. Los botes que naveguen sin cumplir con este requisito serán considerados DNS en las regatas que corran bajo estas condiciones.
- 15.2. La determinación de si el número de proa es legible o no, estará a criterio del Comité de Regatas.

### 16. SUSTITUCION DE TRIPULACION O EQUIPAMIENTO

- 16.1. En Snipe no se permitirán cambios durante el campeonato de la tripulación oficialmente inscrita excepto por razones de fuerza mayor. El permiso para la sustitución puede ser otorgado por el Comité de Regatas siempre y cuando se haya hecho solicitud expresa. Esta solicitud puede ser negada si se gana ventaja injusta o no es absolutamente necesaria. Todo Snipe llevará no más y no menos de dos tripulantes.
- 16.2. No se permitirá la sustitución de equipamiento alguno a menos que sea aprobado por el Comité de Regatas. Las solicitudes de sustitución se presentarán al Comité de Regatas en la primera oportunidad razonable [DP].

### 17. CONTROLES DE EQUIPAMIENTO Y MEDICION

- 17.1. Un barco o su equipamiento puede inspeccionarse en cualquier momento para comprobar el cumplimiento de las reglas de la clase o de las instrucciones de regata. En el agua el Comité de Regatas puede dar instrucciones a un barco para dirigirse inmediatamente a un área determinada para ser inspeccionado.





## 18. PUBLICIDAD

18.1. Se podrá requerir a los competidores que exhiban en una o en ambas bandas del casco la publicidad del patrocinador del evento de acuerdo con la Regulación 20.4. [DP].

19. **EMBARCACIONES OFICIALES** Las embarcaciones oficiales se identificarán de la siguiente manera:

19.1. Comité de Regatas: Bandera blanca con las letras rojas 'CR'.

19.2. Comité de Protestas: Bandera gris con la letra negra 'J'.

20. **EMBARCACIONES DE APOYO** Los jefes de equipo, entrenadores y otro tipo de personal de apoyo deberá permanecer fuera de las zonas donde los barcos están compitiendo desde el momento de la señal de preparación hasta que todos los barcos han terminado o retirado, o el Comité de Regatas señale un aplazamiento, una llamada general o una anulación [DP]. **Por disposiciones ambientales de la CAR de Cundinamarca sólo se permite el uso de motores de 4 tiempos.**

21. **VERTIDO DE BASURAS** Los residuos y basuras deberán ser eliminados una vez llegado el velero a tierra o en las embarcaciones oficiales [DP].

22. **COMUNICACIONES POR RADIO** Un barco no hará transmisiones por radio mientras esté en regata ni recibirá comunicaciones por radio que no estén disponibles para todos los barcos. Esta restricción incluye los teléfonos móviles [DP].

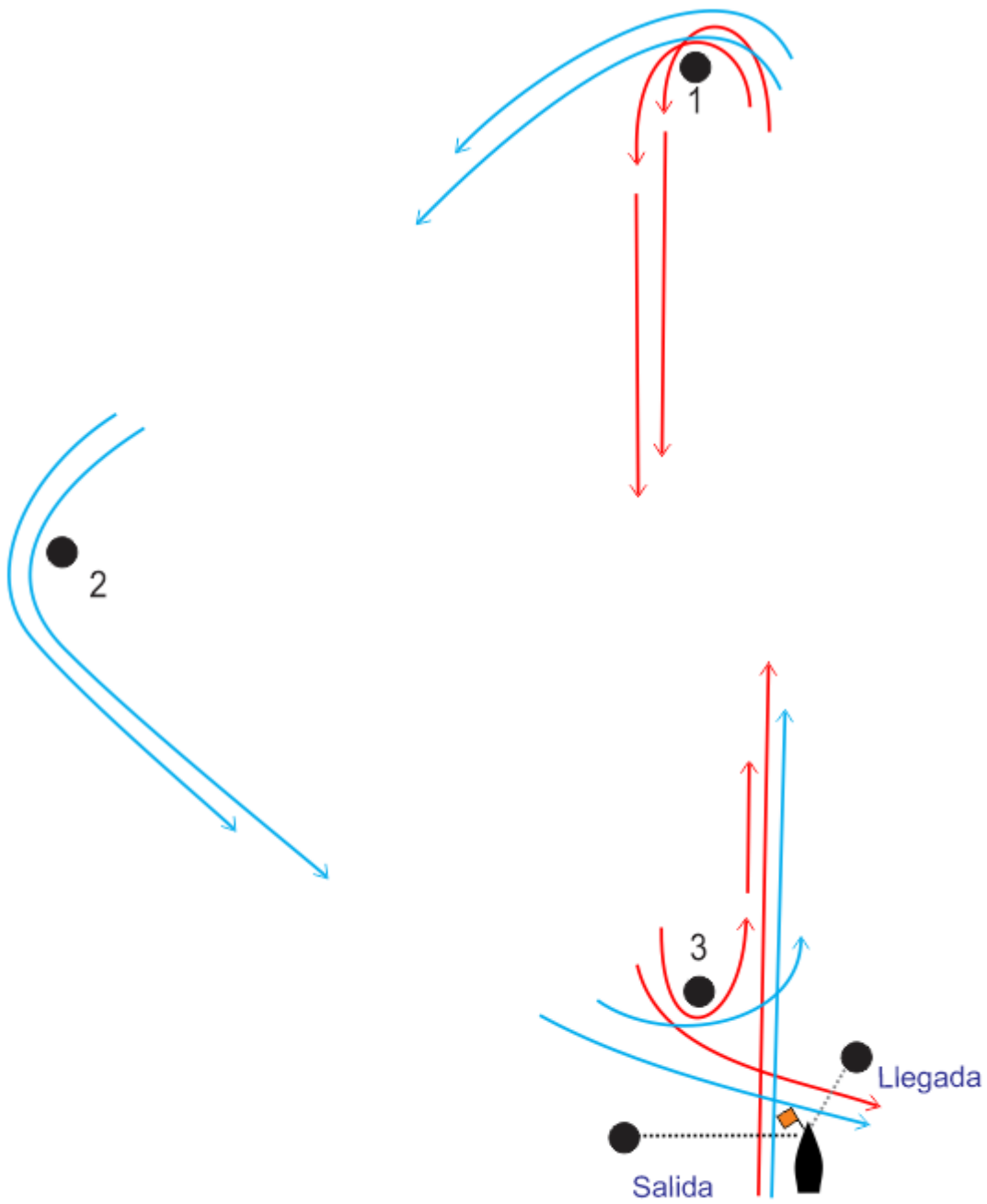
## 23. PREMIOS

Se otorgará premios a:

- La dos primeras tripulaciones de la flota Snipe
- Los tres primeros clasificados de la flota Sunfish
- La primera dama en Sunfish

24. **EXONERACION DE RESPONSABILIDAD** Los participantes toman parte en la regata bajo su propio riesgo. Ver la regla 4, Decisión de Regatear. La autoridad organizadora no acepta responsabilidad alguna por daños materiales, lesiones corporales o muerte vinculada con, o antes de, durante o después de la regata.





Snipe Salida-1-2-3-1-2-3-Llegada

Sunfish Salida-1-3-1-3-Llegada

