



## XX Liga Match Race

### Instrucciones de Regata

La XX Liga de Vela Match Race está organizada por la Federación de Vela de la Comunitat Valenciana con la colaboración de los clubs sede.

#### 1 REGLAS

- 1.1 La regata se regirá por:
  - (a) Las *Reglas*, como se definen en el RRV, incluido el Apéndice C.
  - (b) Las reglas de uso de los barcos, que serán también de aplicación durante las sesiones de entrenamientos libres. Las reglas de clase no se aplican.
  - (c) Las prescripciones de la RFEV.
  - (d) El Anuncio de Regata. Cuando exista un conflicto, las IR prevalecerán sobre el AR.
- 1.2 Se nombrará un Comité de Protesta de acuerdo con la regla 91 (a) del RRV.
- 1.3 Añadir a la regla C8.6 del RRV:

“Cuando el árbitro de un match, decida que un barco ha infringido la regla 14 del RRV y han resultado daños, puede imponer una penalización de 0.5 puntos sin audiencia. Un participante penalizado de esta forma será informado tan pronto como sea práctico y podrá solicitar una audiencia. El CP procederá, entonces, de acuerdo a la regla C6.6 del RRV. La penalización impuesta por el CP puede ser mayor de 0.5 puntos y este caso deberá actuar conforme a la regla C8.4 del RRV”
- 1.4 Modificar la primera frase de la regla C11.1 del RRV por: “una serie Round Robin significa una agrupación de participantes que está programado que compitan uno contra cada uno de los demás en el mismo día”.

#### 2 INSCRIPCIONES Y ELEGIBILIDAD

- 2.1 Las tripulaciones inscritas representarán a Clubes Inscritos en la FVCV. La relación de Clubes y patrones de los mismos figurarán en el Apéndice A de las IR.
- 2.2 Para permanecer elegible, la tripulación deberá completar la inscripción, pesado y entrega de los derechos de inscripción de 10€ por tripulante, entre las 09:00 y 10:00 horas del sábado de la regata.
- 2.3 Por otro lado, un depósito de daños reembolsable, que es el límite de responsabilidad de cada equipo como resultado de un incidente.
- 2.4 Cada equipo es responsable de los daños y pérdidas en su barco, a menos que los árbitros o el CP decidan que el responsable es otro equipo.
- 2.5 Después de la señal de atención de su match, el inscrito como patrón no abandonará el timón salvo por una emergencia.

#### 3 COMUNICACIONES CON LOS PARTICIPANTES

- 3.1 Los avisos a los participantes se publicarán en el Tablón Oficial de Anuncios situado (TOA) situado en la Oficina de cada entidad Organizadora.
- 3.2
  - a) Las señales en tierra se efectuarán en el Mástil del Club Correspondiente.
  - b) La **bandera “D” del CIS** izada con una señal significa: “Los barcos pueden dirigirse al área de regata. La señal de aviso para el siguiente flight no se dará antes de 20 minutos después de haber izado la señal.” Ningún barco abandonará su atraque antes de que esta señal sea izada.



- 3.3 Durante el día de regata los patrones deberán asistir a la reunión diaria que tendrá lugar a las 10:00 en las oficinas del Club correspondiente, a menos que estén excusados por la AO.

#### **4 MODIFICACIONES A LAS INSTRUCCIONES DE REGATA**

- 4.1 Las modificaciones a las IR serán publicadas al menos una hora antes de la salida de cualquier prueba en que sean de aplicación y vendrán firmadas por el Oficial Principal.
- 4.2 La **bandera "L" del CIS** sobre el numeral correspondiente a la modificación más reciente, será izado en tierra cada día hasta que los barcos se dirijan al campo de regatas.
- 4.3 Las modificaciones hechas en el agua se señalarán izando el Tercer Repetidor del CIS acompañado de tres señales fónicas. Un árbitro o cualquier otra embarcación oficial pueden comunicar estas modificaciones verbalmente o por escrito.

#### **5 EMBARCACIONES Y VELAS**

- 5.1 a) La regata se navegará en al menos 2 barcos iguales.  
b) El Comité de Regatas de cada sede asignará las velas de cada barco.
- 5.2 La combinación de velas que pueden usarse se indicará desde el barco del Comité de Regatas antes o junto la señal de aviso. La **bandera "Y" del CIS** significa: "No se podrá usar Spinnaker durante este flight"
- 5.3 Otras restricciones o instrucciones pueden darse oralmente por los árbitros. No se requerirá el tercer repetidor.
- 5.4 El Comité de Regatas puede permitir la sustitución de un barco cuando esté convencido de que el barco está dañado y que no es práctico realizar la reparación en el tiempo disponible.

#### **6 IDENTIFICACIÓN Y ASIGNACIÓN DE LOS BARCOS**

- 6.1 Los barcos se identificarán por el número situado en la popa del casco.
- 6.2 Los barcos se sortearán cada día en la reunión de patrones.
- 6.3 Los barcos se cambiarán de acuerdo a la lista de emparejamientos y el programa de las pruebas.

#### **7 NÚMERO DE TRIPULANTES Y PESO DE LA TRIPULACIÓN**

- 7.1 Cada equipo podrá inscribir hasta 7 tripulantes.  
Participarán en cada jornada el número de regatistas que establezca el club organizador, según el tipo de barco.  
En caso de ausencia del patrón en una jornada podrá actuar como patrón un miembro de la tripulación inscrita inicialmente. En caso de lesión grave o enfermedad del patrón se podrá sustituir por un regatista no inscrito con la autorización de la organización y debiendo demostrar clínicamente la imposibilidad de su participación.
- 7.2 El equipo deberá inscribirse con un nombre que les identifique, y en representación de un Club Náutico.
- 7.3 Un equipo podrá inscribirse con el nombre de un Club, siempre y cuando el Club lo autorice.
- 7.4 El peso máximo de la tripulación determinado durante el registro o cuando el CR lo quiera, será de 400 kg, llevando al menos bermudas y camisetas.

#### **8 PROGRAMA Y FORMATO DE COMPETICIÓN**

- 8.1 El formato de competición y la lista de emparejamientos se detallan el Apéndice B de las IR.
- 8.2 La liga está programada para un día, preferentemente durante los sábados. No se dará una señal de Atención después de 30 minutos previo al Ocaso.
- 8.4 El número de encuentros a navegar cada día será decidido por el Oficial Principal, dependiendo del número de tripulaciones inscritas y del parte meteorológico.
- 8.5 El Oficial Principal podrá concluir cualquier fase del evento cuando, en su opinión, no sea posible completar los restantes encuentros con las condiciones existentes o en el tiempo restante.
- 8.6 La señal de aviso pretendida para cada día de regata será a las 11:00 horas.

- 8.7 Cada flight a navegar comenzará tan pronto como sea posible después del flight anterior.
- 8.8 Cuando un match no pueda comenzar a la hora programada las señales y salidas de los siguientes matches, en el caso de haber más de 2 barcos, se mantendrán conforme al programa original, dejando una salida en blanco para el encuentro que no sale. No se mostrará la secuencia de banderas durante una salida en blanco.
- 8.9 Cuando en una serie eliminatoria se haya determinado el vencedor, las siguientes salidas se adelantarán para evitar una salida en blanco. Los participantes serán avisados por un árbitro.

## 9 AREA DE REGATA

El campo de regata estará situado en aguas del Club correspondiente.

## 10 RECORRIDO

- 10.1 a) Configuración del recorrido (no a escala)

b) Señales de recorrido y recorrido a navegar:

Se mostrarán desde el barco del CR antes o junto la señal de Atención. Las balizas W y L deberán dejarse por estribor.

<b>SEÑAL</b>	<b>RECORRIDO</b>
sin señal	Salida – W – L – W – Llegada
“S”	Salida – W – Llegada

c) Descripción de las balizas:

El barco del CR se identificará con una bandera VERDE.

La baliza de salida/llegada un boyarín con bandera VERDE.

Las balizas W y L serán hinchables de color NARANJA ó AMARILLA

No habrá cambio de Recorrido una vez iniciado el procedimiento del Flight Correspondiente.

Solo se anulará el flight si el Comité de Regatas observa un role de viento de más de 40º.

- 10.2 Línea de salida/llegada:

a) La línea de salida/llegada será la línea recta entre el mástil del CR y el boyarín de salida/llegada, ambos con bandera VERDE.

b) Se podrá fijar una baliza a la cadena de fondeo del CR para evitar golpearla con la quilla. Los barcos no deberán pasar entre la baliza y el barco del CR. Esta baliza forma parte del barco del CR.

- 10.3 Tiempo del Recorrido:

a) Se pretende que cada Flight dure aproximadamente 20 minutos, incluyendo el procedimiento de salida.

b) El hecho de que dure más o menos tiempo no será motivo de protesta por parte de los Equipos participantes.

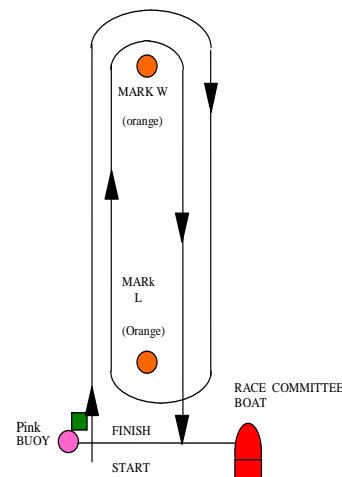
- 10.4 Anulación y acortamiento:

Se aplica la regla 32 del RRV.

## 11 ROTURAS Y TIEMPO PARA REPARACIONES

- 11.1 Antes de la señal de AVISO de un flight o dentro de los dos minutos después de terminar o dentro de los tres minutos después de cambiar de barco, lo que resulte más tarde, un barco puede mostrar la bandera “L” del CIS para indicar una rotura o pérdida en el barco, las velas o por un herido en su tripulación y solicitar un retraso de la siguiente salida. El barco se dirigirá tan pronto como sea posible a sotavento del barco del CR y permanecerá allí a menos que se le indique otra cosa.

- 11.2 El tiempo permitido para reparar la avería será decidido por el CR.





- 11.3 Después de la señal de AVISO de un flight un encuentro no será aplazado ni anulado debido a una rotura o pérdida a menos que la señal que la bandera "L" se haya mostrado tal y como indica la IR 11.1
- 11.4 Excepto cuando la regla 62.1 (b) del RRV sea de aplicación, no efectuar el arreglo en el tiempo permitido o una señal de rotura después de la señal de AVISO no será motivo para solicitar una reparación. Modifica la regla 62 del RRV.

## 12 PROCEDIMIENTO DE SALIDA

- 12.1 La señal de Atención de cada match serán los numerales del CIS.
- 12.2 El siguiente flight a navegar se mostrará en una pizarra a popa del barco del CR.
- 12.3 Modificación de la Regla C3 del RRV.

<i>Tiempo en minutos</i>	Señal Visual	Señal Fónica	Significado
5	Bandera F izada	Una	Señal de Aviso
4	Bandera F arriada		Ninguna
4	Numeral izado*	Una	Señal de Atención
3	Bandera P izada	Una	Señal de Preparación
1	Banderas azul o amarilla o ambas izadas**	Una**	Final del periodo de pre-entrada
1	Bandera P arriada		Una larga
0	Señales de Atención Y Preparación arriadas	Una	Señal de salida

\* Dentro de un flight, el numeral 1 significa "match" 1, el numeral 2 significa "match" 2, etc., a menos que las instrucciones de regata indiquen otra cosa.

\*\* Estas señales se harán solamente si uno o ambos barcos incumplen la regla C4.2. La(s) bandera(s) se mantendrán izadas hasta que los árbitros hayan señalado una penalización o durante un minuto, lo que ocurra antes.

## 13 CAMBIO DE RECORRIDO

- 13.1 No habrá cambios de recorrido una vez iniciado el flight correspondiente, a menos que haya un role de viento de más de 40º con respecto al eje inicial previo al inicio del procedimiento de salida.
- 13.2 Se iniciará el Flight anulado, tan pronto como sea posible, después de la recolocación del recorrido al nuevo eje de viento.

## 14 TIEMPO LÍMITE

Un barco que no termine dentro de los 5 minutos después de que su oponente haya completado el recorrido y terminado, será puntuado como DNF. Modifica las reglas 35 y A5 del RRV.

## 15 IMÁGENES Y SONIDO

- a) La AO puede exigir que los barcos lleven cámaras y equipos de imagen y sonido a bordo.
- b) Los derechos de imagen del evento pertenecen en exclusiva a la FVCV y a la autoridad organizadora.

## 16 PREMIOS

1º, 2º y 3º Clasificados para el Campeonato de Liga de Match Race 2014, a celebrar en aguas de Calpe, en el mes de noviembre de 2014.



## 17 CÓDIGO DE CONDUCTA

- a) Los participantes deberán cumplir con cualquier solicitud razonable de cualquier oficial, incluyendo la asistencia a reuniones, cooperación con el club organizador, y no deben comportarse de manera que puedan desprestigiar la regata.
- b) Los participantes deberán usar los barcos y su equipamiento con diligencia y de forma marinera de acuerdo con los Apéndices C y D de las IR.
- c) La penalización por el incumplimiento de esta IR la impondrá el CP a su discreción y puede incluir la exclusión del evento y la retirada de cualquier premio ó la devolución de la fianza.

## 18 RESPONSABILIDAD

Los participantes en la XX Liga de Vela Match Race lo hacen bajo su propio riesgo y responsabilidad.

El Comité Organizador o cualquier persona u organismo involucrado en la organización del evento, rechazan responsabilidad alguna por pérdidas, daños, lesiones o molestias que pudieran acaecer a personas o cosas, tanto en tierra como en mar, como consecuencia de la participación en las pruebas amparadas por estas Instrucciones de Regata.

Se llama la atención sobre la Regla Fundamental 4, Decisión de Regatear, de la parte 1 del RRV, que establece: “Es de la exclusiva responsabilidad de un barco decidir si participa en una prueba o si continúa en regata”

Calpe, Enero de 2014