



VII REGATA POR EQUIPOS

Clase: Patín a Vela 24 de junio de 2017

ANUNCIO E INSTRUCCIONES DE REGATA

La VII Regata por Equipos, para la clase Patín, se navegará en aguas de la Bahía de Cádiz, frente a la playa de Los Toruños, el sábado 24 de junio de 2017, organizado por el Club de Vela Bahía de Cádiz y la Secretaría Andaluza de Patín a Vela. Esta regata será puntuable para el Ranking SAPAV 2017 como regata descartable y puntuando como una sola manga con la posición final del equipo.

1 REGLAS

- 1.1 La regata se regirá por las *reglas* tal y como se definen en el Reglamento de Regatas a Vela de la ISAF 2017 2020, y además por:
- 1.2 Las reglas de clase.
- 1.3 Se recuerda expresamente que las reglas de la clase obligan al uso de chaleco salvavidas.
- 1.4 Se modifica la regla 44.1 del RRV de manera que los dos giros se modifica por un giro incluyendo una virada y una trasluchada.

Cualquier modificación al presente Anuncio de Regata e Instrucciones de Regata se avisarán antes del comienzo de las pruebas.

2 ELEGIBILIDAD

2.1 Todos los participantes deberán estar en posesión de la Licencia Federativa 2017.

3 INSCRIPCIÓN Y REGISTRO DE PARTICIPANTES

- 3.1 Cada patrón deberá inscribirse en la página web de SAPAV, antes de las **14:00 horas** del jueves día 22 de junio de 2014. **Este requisito es indispensable para participar en la regata. La regata se suspenderá si no se alcanzan los 9 inscritos.**
- 3.2 El registro queda condicionado a la presentación en la playa asfáltica de Puerto Sherry, antes de la salida, de los siguientes documentos:
 - Licencia Federativa de deportista 2017.
 - Pago del derecho de inscripción de 5 €

4 PROGRAMA

4.1 El programa del evento es el siguiente:

FECHA	HORA	ACTO
Sábado, 24 de junio	13:30 a 14:00 h	Registro de ParticipantesReunión de patrones y formación de equipos
	14:30 h A continuación	 Salida 1ª prueba. Pruebas.

4.2 No se dará la señal de atención de una prueba después de las 18:30 horas.





4.3 Se programa un mínimo de una ronda de enfrentamientos completa (ver punto 6). Para que la regata sea válida, todos los equipos deberán haber competido en al menos una prueba.

5 MODIFICACIONES A LAS INSTRUCCIONES DE REGATA Y AVISOS A LOS PARTICIPANTES

5.1 Cualquier modificación de las IR y avisos a los participantes se anunciará oralmente, en la playa asfáltica, una hora antes de la señal de atención de la primera prueba.

6 FORMATO DE COMPETICIÓN Y RECORRIDOS

- 6.1 Se navegará en flota por enfrentamiento entre equipos (uno contra uno) en pruebas de unos 20 minutos de duración. El orden de enfrentamientos se sorteará previamente.
- 6.2 De los equipos resultantes, uno estará de descanso y el resto en competición en cada enfrentamiento. El primero se encargará de dar la salida y la llegada de la prueba en que no compita.
- 6.3 Se intentará completar al menos una ronda que incluya un enfrentamiento entre cada equipo. En caso de considerarlo viable, se podrá programar una segunda ronda de enfrentamientos.
- 6.4 Las pruebas serán sobre recorrido al viento, que se determinará el mismo día de competición según las condiciones reinantes, utilizándose las boyas de balizamiento de la bahía de Cádiz u otras fondeadas al efecto.

7 FORMACIÓN DE EQUIPOS

- 7.1 En la playa asfáltica de Puerto Sherry, a las 13:30 horas, se formarán los equipos, cuyo número de integrantes variará según el número de regatistas inscritos previamente en la web y presentes a dicha hora o que hayan confirmado previamente su asistencia un poco más tarde. El número de equipos será el necesario para igualar el número de integrantes de los mismos, siempre que sea posible, tomando como referencia un mínimo de 3 equipos y un máximo de 5. Sólo se aceptará la participación de un regatista no inscrito previamente en la web si su inclusión no desiguala el número de integrantes de los equipos.
- Para la formación de los equipos se designarán a los X regatistas teóricamente con nivel más bajo en las condiciones de viento previstas y por acuerdo de la mayoría de los asistentes. Dichos X regatistas serán los primeros integrantes de cada uno de los X equipos a formar.
- 7.3 La elección del resto de integrantes de los equipos será por designación de los anteriores. El orden para elegir se establecerá primero para el teóricamente regatista con menor nivel, luego para el segundo con nivel más bajo y así sucesivamente hasta completar dos integrantes por equipo.
 - Tras esta primera elección, se volverá a elegir entre el resto de asistentes al tercer integrante de cada equipo, siendo ahora el último equipo en elegir al segundo integrante el que elegirá primero a su tercer integrante.
 - La cuarta selección y sucesivas, en caso de ser necesarias, seguirá la misma pauta que las anteriores selecciones, empezando a elegir el 4º integrante el equipo que eligió último a su tercer integrante.
- 7.4 Se podrá dar el caso de que algún equipo tenga menos integrantes que el resto, para lo cuál se establecerán pautas compensatorias que se establecen más adelante en el apartado de puntuación y clasificaciones, aunque se intentará evitar, en la medida de lo posible, dicha situación.





8 BALIZAS Y LÍNEAS DE LLEGADA Y SALIDA.

- 8.1 Las balizas de recorrido se determinarán en la playa de los Toruños, bajo acuerdo de los participantes. Las balizas serán, o bien alguna fondeada al efecto, o las boyas de la Bahía de Cádiz más cercanas a la playa, que son ambos pilotes de enfilación del canal, la boya roja de La Cabezuela y la boya roja y verde de entrada al puerto de Cádiz (antigua cónica).
- 8.2 Línea de salida: la salida se hará desde la playa (ver punto 9).
- 8.3 Línea de llegada: la línea de playa (marea) en la entrada de embarcaciones de la playa de Los Toruños, contando el momento en que cualquier parte del patín toque la arena de la línea de marea.

9 PROCEDIMIENTO Y SEÑALES DE SALIDA.

- 9.1 Las salidas en cada enfrentamiento serán diferenciadas para los integrantes de categoría A (incluyendo los A2) y B, aunque la posición de llegada en cada prueba sea en tiempo real. La diferencia de tiempo entre la salida de los A y los B se establecerá según las condiciones de viento reinante y la distancia del recorrido.
- 9.2 Para cada enfrentamiento, los integrantes de categoría B de los equipos participantes, colocarán sus patines en la línea de marea de la playa, separados entre ellos al menos una eslora, y colocándose más a barlovento el participante con teóricamente menos nivel, y así sucesivamente hasta que se coloque a sotavento de la flota el regatista con mejor nivel entre ellos. Los regatistas se colocarán, en el mismo orden a sus patines, en una línea imaginaria en la arena seca, a unos 5-10 metros de los patines. A la orden, dada por uno de los integrantes del equipo en descanso, de "preparados, listo, ya", los regatistas saldrán corriendo hacia sus patines y comenzarán a navegar la prueba.
- 9.3 Una vez salgan los B, los regatistas de categoría A colocarán sus patines en la playa de igual forma que el procedimiento seguido para los B, y también se colocarán en la línea imaginaria de la arena seca. Pasado el tiempo establecido de separación entre salidas, se le dará la salida a ellos de igual forma que a los B.
- 9.4 Este procedimiento se seguirá para todos los enfrentamientos, que se intentará sea al menos una ronda completa que incluya un descanso por equipo.
- 9.5 En el caso de 5 equipos, habrá dos enfrentamientos compitiendo a la vez, con sus respectivas salidas, según el procedimiento explicado anteriormente, separadas entre sí al menos 5 minutos (entre la salida de los A del primer enfrentamiento y de los B del segundo).

10 LLAMADAS.

- 10.1 Llamada individual: si algún regatista sale corriendo antes de la voz de "ya", se le obligará a volver a la línea imaginaria y esperar 10 segundos antes de volver a salir corriendo. Hacer caso omiso de esta llamada supondrá la clasificación como OCS.
- 10.2 Llamada general: sólo será en caso de que la persona que controla la salida no pueda identificar a los que salieron corriendo antes de tiempo. En este caso, todos volverán a la línea imaginaria y se reanudará el procedimiento de salida.

11 CAMBIO DE RECORRIDO DESPUÉS DE LA SALIDA Y TIEMPO LÍMITE

- 11.1 No habrá cambio de recorrido después de la salida.
- 11.2 No hay tiempos límites.

12 PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIONES

12.1 Se aplicará el Apéndice A y el Sistema de Puntuación Baja descrito en el apéndice A4 del RRV.





- 12.2 La llegada será en tiempo real, no habiendo diferenciación entre categorías.
- 12.3 La puntuación de los equipos en cada enfrentamiento será la siguiente:

Cada regatista obtendrá los puntos correspondientes su puesto de llagada.

A cada equipo se le sumarán los puntos obtenidos por todos sus integrantes.

El equipo con menos puntos recibirá 1 punto y el otro 0 puntos.

En caso de empate a puntos, ganará el equipo que haya conseguido el primer puesto individual.

Para la clasificación general final, resultará vencedor el equipo con mayor puntuación tras la suma de la puntuación final obtenida en cada uno de los enfrentamientos y sin aplicar descartes.

En caso de empate a puntos entre equipos, el desempate será a favor del equipo con más puntos sumando sólo los enfrentamientos entre ellos.

Si aún así persiste el empate, se procederá de igual forma pero con la puntuación individual de los integrantes de dichos equipos en todos los enfrentamientos navegados entre ellos, aplicando si es necesario el desempate a favor del equipo con mejores puestos parciales (más primeros, segundos,...)

- 12.5 En el caso de enfrentamientos entre equipos con desigual número de integrantes, caso que se intentará evitar en la medida de lo posible, sólo puntarán para cada equipo los primeros X regatistas iguales al número X de integrantes del equipo con menor número de regatistas.
- 12.6 Los DNC, DNS, RAF, RET, DSQ y OCS recibirán los puntos correspondientes al número de llegados en esa prueba más 2 puntos.
- 12.7 En caso de no poder completar una ronda de enfrentamientos con un descanso por cada equipo, la clasificación general final de los equipos será mediante la suma de los puntos obtenidos por sus integrantes en todos los enfrentamientos navegados, siendo vencedor el equipo con menor puntuación y, en caso de empate, el desempate será a favor del equipo con mayor número de mejores parciales. Los equipos con un enfrentamiento menos obtendrán, para dicho enfrentamiento que falta, los puntos iguales a la media de los puntos obtenidos en cada uno de los enfrentamientos navegados. En caso de empate con alguno de éstos equipos, los puntos individuales del enfrentamiento no navegado se redondearán al entero más cercano a fin de obtener dichos hipotéticos puestos y poder aplicar un desempate justo.

13 PROTESTAS.

- Para protestar, se deberá avisar de dicha intención al protestado en el momento del incidente, y al llegar a tierra.
- 13.2 Las audiencias serán en la playa una vez finalizada la prueba en cuestión y se resolverán allí mismo si es posible, pudiéndose retrasar la resolución en tierra en caso de que el incidente no sea claro y se deba consultar el reglamento.
- El comité de protesta lo formarán 3 regatistas que elegirán los implicados por mutuo acuerdo. La resolución será por votación del comité de protesta, por mayoría simple.

14 PREMIOS

14.1 Se establecerán premios para los integrantes del equipo vencedor. La entrega se realizará el sábado tras la regata.

15 ACTOS SOCIALES.

15.1 Tras la regata se procederá una comida a escote en lugar por decidir.

VII Regata por Equipos





16 RESPONSABILIDAD

- 16.1 Todos los participantes lo hacen bajo su propio riesgo y responsabilidad.
- 16.2 El Comité Organizador, los Comités o cualquier persona u organismo involucrado en la organización del evento rechaza responsabilidad alguna por pérdidas, daños o lesiones o molestias que pudieran acaecer a personas o cosas tanto en tierra como en el mar, como consecuencia de la participación en las pruebas amparadas por éste Anuncio de Regata.
- 16.3 Se llama la atención sobre la Regla Fundamental 4 de la Parte 1 del RRV que establece: "Es de la exclusiva responsabilidad de un barco el decidir si participa en una prueba o si continúa en regata"

El Puerto de Santa María, junio de 2017.