



**REGULAMENTO NACIONAL DE
REGATAS E CAMPEONATOS
NACIONAIS DE BEACH SPRINTS**

Índice

Remo, Barcos, Regatas (Regulamento Remo de Mar – Artigo 15º)	3
Aplicação do Presente Regulamento	3
Segurança e Saúde dos Remadores	3
Categorias de Remadores (Regulamento Remo de Mar – Artigo 10º).....	3
Classes de Barcos (Regulamento Remo de Mar – Artigo 15º).....	3
Programa de eventos dos Campeonatos Nacionais de Beach Sprint.....	4
Barcos e Equipamentos	4
Características da Pista de Regatas.....	4
Distância das Regatas.....	7
Número de Pistas.....	7
Mudança de Tripulações.....	8
Sistema de Progressão	8
Sorteio e Determinação de Pistas.....	9
Largada.....	9
Falsa Largada.....	10
Responsabilidade dos Remadores	10
Interferência	11
Conclusão da Regata	11
Arbitragem	11
Casos Omissos.....	13

Artigo 1º

Remo, Barcos, Regatas (Regulamento Remo de Mar – Artigo 15º)

Uma regata de Remo Beach Sprint é uma regata em que todos os remadores utilizam embarcações de Remo de Mar conforme definido no Regulamento Nacional de Remo de Mar e onde o percurso de competição inclui uma transição entre a praia e o mar e está de acordo com este Regulamento.

Artigo 2º

Aplicação do Presente Regulamento

O presente Regulamento aplica-se às Regatas e Campeonatos Nacionais de Beach Sprints organizados pela Federação Portuguesa de Remo ou Clubes Associados

Artigo 3º

Segurança e Saúde dos Remadores

a) Cada remador nas provas de remo Beach Sprint deve garantir que:

1. tem um estado de saúde e de condição física que lhes permita competir a um nível compatível com o nível de competição do evento específico;
2. têm uma capacidade básica de natação, incluindo a capacidade de nadar 50 m e manter a cabeça acima da água sem ajuda durante três minutos.

b) Embora o comité organizador de uma regata deva tomar todas as medidas razoáveis para proporcionar condições de remo seguras e medidas de segurança adequadas, a responsabilidade final pela competição segura cabe a cada remador individual e aos agentes técnicos da sua equipa.

Artigo 4º

Categorias de Remadores (Regulamento Remo de Mar – Artigo 10º)

Nas provas nacionais de Beach Sprints são elegíveis para competir os atletas das categorias definidas no Artigo 10º do Regulamento de Remo de Mar do sexo Masculino ou Feminino. A participação das categorias de Juvenil e Veteranos estarão sempre sujeitas à exigência do local selecionado para a realização das regatas, a definir pelo organizador.

Artigo 5º

Classes de Barcos (Regulamento Remo de Mar – Artigo 15º)

As seguintes classes de barcos são reconhecidas pela FPR para as regatas de Beach Sprints:

- a. Solo (C1x)
- b. Double Scull (C2x)
- c. Quadri Scull com Timoneiro (C4x+)

Artigo 6º

Programa de eventos dos Campeonatos Nacionais de Beach Sprint

Os Campeonatos Nacionais de Beach Sprint são realizados nos seguintes eventos:

- 1. Seniores**
 - a. C1x Masculino e Feminino
 - b. C2x Misto (1 Masculino + 1 Feminino)
 - c. C4x+ Misto (2 Masculinos + 2 Femininos)
- 2. Sub-19**
 - a. C1x Masculino e Feminino
 - b. C2x Masculino e Feminino
- 3. Sub-17**
 - a. C1x Masculino e Feminino
 - b. C2x Misto (1 Masculino + 1 Feminino)
- 4. Veteranos (+40)**
 - a. C1x Masculino e Feminino
 - b. C2x Masculino e Feminino
- 5. Para Remo**
 - a. C2x Misto Inclusivo (1 atleta Para Remo e misto de género)

Pode a Federação Portuguesa de Remo adicionar outros eventos aos campeonatos, desde que descritos no respetivo anteprograma.

A ordem de provas será sempre definida em Anteprograma.

São permitidos desdobramentos nas categorias de Juniores e Seniores, apenas uma vez, e dentro do mesmo escalão.

São permitidas inscrições de equipas mistas de clubes em todas as categorias.

Artigo 7º

Barcos e Equipamentos

Todas as embarcações utilizadas em regatas nacionais de Beach Sprint Remo devem cumprir os requisitos de construção, flutuação e segurança para embarcações de remo de mar especificados pelo Regulamento de Nacional de Remo de Mar, com exceção do seguinte:

1. Durante a competição de Beach Sprint Rowing, os barcos não são obrigados a transportar colete salva-vidas para cada concorrente no barco, no entanto a comissão organizadora deverá disponibilizar coletes salva-vidas para utilização se solicitado pelos remadores.
2. Os barcos não são obrigados a ter um cabo flutuante de 15 m.
3. Nas Regatas/Campeonatos Nacionais de Beach Sprint, o comité organizador poderá exigir que todas as tripulações utilizem embarcações partilhadas e disponibilizadas pelo comité organizador. Nesta situação, a informação relativa à distribuição de barcos deverá constar do Anteprograma, não sendo permitido a utilização de outros barcos por parte dos participantes
4. A afinação de todos os barcos partilhados será ajustada de acordo com uma medida padrão que será publicada no Anteprograma da Competição e que não deverá ser alterada durante a regata.

Artigo 8º

Características da Pista de Regatas

A pista das Regatas/Campeonatos Nacionais de Beach Sprints deverá proporcionar, na medida do possível;

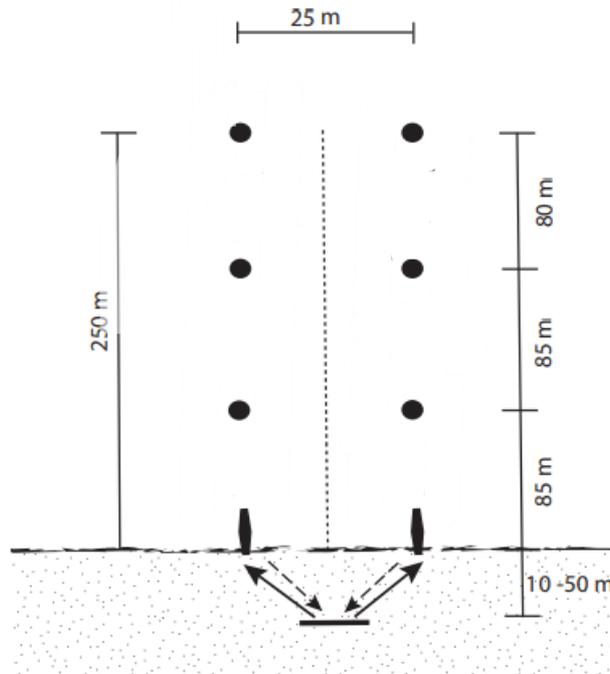
1. condições de corrida justas e iguais para todas as tripulações. Isto exigirá largura suficiente da área de partida para permitir que as equipas de cada corrida possam partir sem interferência de outras equipas.

A zona de regata deverá estar localizada numa praia arenosa com uma inclinação uniforme, livre de rochas ou outras obstruções que possam danificar os barcos na partida e chegada à praia. A linha de partida, a linha de chegada, as bandeiras de viragem e as bóias deverão ser definidas de modo a proporcionar a mesma distância em todas as pistas, tanto para as secções de corrida como de remo. O percurso compreende 3 secções:

- a. A primeira secção do percurso será uma linha reta desde um ponto na praia (a linha de partida/chegada) até à beira da água, numa distância entre aproximadamente 10 m e 50 m.
 - b. A segunda secção do percurso compreenderá, para cada pista, uma série de três bóias, estando a primeira bóia posicionada a aproximadamente 85 m da borda da água, a segunda bóia a mais 85 m de distância e a terceira bóia a mais 80 m de distância, tudo em linha reta.
 - c. A terceira secção do percurso terá aproximadamente entre 10 m e 50 m de distância em terra, desde a borda da água até à linha de partida/chegada.
2. As bóias do percurso aquático deverão, por motivos de segurança e visibilidade, ser insufláveis, cilíndricas e de cor bem visível, sem adereços extra (redes, cabos, adereços) de forma a não provocar estragos nos barcos e remos e a serem vistos com facilidade pelos atletas. As duas primeiras bóias de cada pista deverão ser, no seu diâmetro, menores que a 3ª bóia (bóia de viragem). A homologação de outros formatos de bóias dependerá da Direção da FPR e serão as mesmas descritas no Anteprograma.
3. Linhas de partida e de chegada
- a. A linha de partida deverá ser marcada visualmente na praia de forma clara e fixa, mantendo a sua posição em todas as situações de corrida. A largura da linha de partida deverá ser no mínimo de 3 m. A distância da linha de partida até cada barco será igual para todos os remadores.
 - b. A largura da Linha de Chegada será de, no mínimo, 3 m. Onde apenas duas pistas de corrida estão em uso, a linha de chegada pode ser um projeto de “funil” estreito para aproximar os corredores de cada equipa na chegada. O ponto de chegada designado de cada barco à praia será marcado por uma bandeira alinhada com as bóias de pista e os corredores serão obrigados a passar pelo exterior desta bandeira na sua corrida até à linha de chegada após deixarem o barco, para garantir a igualdade distância até à linha de chegada.
 - c. O método de marcação da linha de chegada e, portanto, da chegada da corrida pode ser, pelo menos, um dos seguintes, ou um arranjo semelhante:
 - I. Uma linha claramente identificável na praia que o corredor de cada tripulação deve atravessar (este método seria normalmente utilizado em conjunto com chips de cronometragem transportados por cada corredor);
 - II. Uma bandeira ou dispositivo semelhante para cada tripulação, apoiada na areia. O corredor de cada equipa deve tocar na bandeira designada
- Ou:
- a. Um botão eletrónico ou dispositivo semelhante para cada equipa que o corredor de cada equipa deve pressionar. Ao ser pressionado, o botão registará o tempo de corrida decorrido dessa tripulação e poderá ao mesmo tempo emitir um som e/ou uma exibição visual.

O final da corrida para cada equipa é o instante em que o corredor de cada equipa cumpre um dos pontos acima indicado.

A Organização decidirá o método a utilizar na chegada e deverá partilhar esta informação no Anteprograma;
 A orientação das linhas de partida e chegada deverá sempre ser perpendicular ao percurso aquático;
 A imagem seguinte mostra o percursos terrestre e aquático e respetivas distâncias:



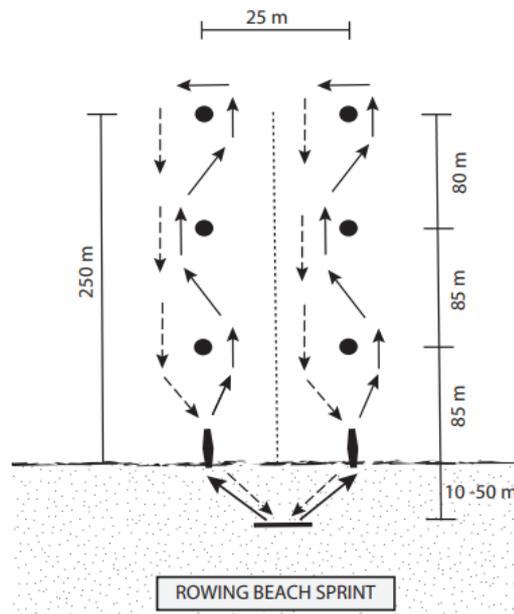
4. Formato de Corrida

Existem 2 formatos de realização do percurso aquático:

1. Opção 1 – Slalom Fora e Linha Retra para trás

Quando todas as tripulações estiverem nos seus barcos, deverão remar a partir da praia em slalom em torno de cada uma das três bóias, por sua vez, nas suas respetivas pistas de regata, contornando a última bóia. Depois de contornarem a última bóia, retornam diretamente em linha reta de volta para o ponto designado na praia.

Nota: As tripulações que não sigam em linha reta de volta para a praia ou que cheguem à praia nouro ponto que não o designado não serão penalizadas, desde que não interfiram com outra tripulação e cumpram os requisitos do presente Regulamento. As tripulações devem garantir que contornam cada uma das três bóias na direção correta no setor exterior. Ver imagem seguinte:

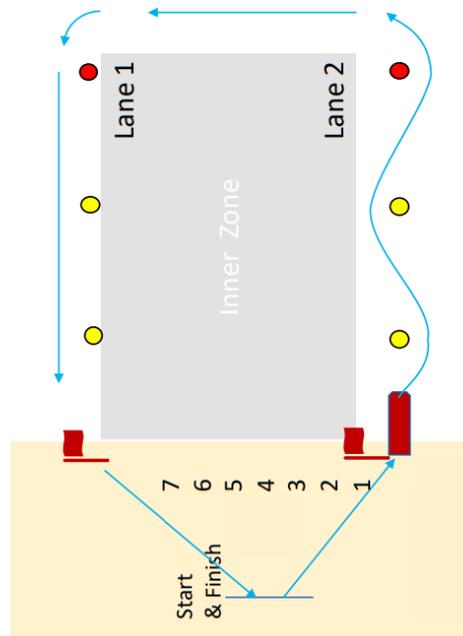


2. Opção 2 – Contra Relógio:

Todas as equipas remam, partindo uma após outra, em intervalos prescritos, utilizando a mesma pista. Quando as tripulações estiverem nos seus barcos, deverão cumprir o slalom em torno de cada uma das três bóias, por sua vez, na pista designada como pista de saída, rodando 90 graus na bóia mais exterior, remando diretamente para a bóia mais exterior da pista de entrada designada e depois de contornar esta bóia, remam diretamente em linha reta de volta para o ponto designado na praia antes de um membro da tripulação desembarcar e correr para a linha de chegada da praia. As tripulações devem contornar corretamente todas as bóias e não interferir com as outras tripulações. Uma tripulação que seja capturada por uma tripulação seguinte deve afastar-se para deixar passar a tripulação mais rápida sem interferência.

No caso do contra-relógio, as bandeiras na ida para a água e na ida para a meta devem ser contornadas pelo exterior.

Ver imagem seguinte:



Artigo 9º

Distância das Regatas

O percurso deverá incluir uma corrida na praia entre aproximadamente 10 m e 50 m para iniciar e terminar a prova com uma distância na água de 250 m da praia até à bóia de viragem mais distante. A prova compreenderá então uma corrida de 10 m – 50 m da linha de partida até à água, uma parte de remo de 250 m (bóias a aproximadamente 85 m + 85 m + 80 m), outra parte de remo semelhante de 250 m de volta e uma corrida de 10 m - 50 m na praia até ao final. Consulte o Artigo 8º para o layout do percurso. As distâncias aqui indicadas serão uma orientação geral, mas dependerão das condições locais.

Artigo 12º

Número de Pistas

Deve haver um mínimo de duas pistas e, em princípio, um máximo de quatro pistas. O número de pistas dependerá do espaço disponível na praia e na água e do número de tripulações inscritas em cada prova.

Em todos os casos, a distância percorrida na praia e as condições da água devem ser iguais para todas as tripulações. Podem ser fornecidas pistas adicionais se o formato da competição o exigir. O número de pistas deverá ser indicado no Anteprograma.

Artigo 11º

Mudança de Tripulações

Uma tripulação pode fazer uma substituição durante cada evento, de no máximo 50% da tripulação até 10 minutos antes do início da ronda de Contra Relógio e no máximo, até 10 minutos antes do início da Ronda dos 16 ou Ronda de Repescagens da respetiva competição.

Uma vez iniciadas as regatas das rondas dos Oitavos de Final, não haverá lugar a substituições de remadores.

Artigo 12º

Sistema de Progressão

Nos Campeonatos Nacionais de Beach Sprint, será utilizado o sistema de progressão da World Rowing (Anexo D do Apêndice R19 – Regras dos Beach Sprints - <https://worldrowing.com/technical/rules/2021-rule-book/> (Página 352)). Este sistema de progressão será usado apenas para as provas de Júniores e Seniores, sendo o sistema de progressão das restantes provas descrito no Anteprograma de cada edição. Se os organizadores de regatas nacionais decidirem adotar um sistema de progressão alternativo, este será incluído no Anteprograma como parte da informação às equipas.

1. Últimos 8
 - 1.1. Depois de concluídas as rondas preliminares e determinadas as últimas oito equipas restantes (os Oitavos de Final) num evento, as corridas deverão, em todos os casos, ser conduzidas em duas pistas com 4 quartos de final, 2 semifinais e depois finais a seguir um horário consistente sem pausas adicionais para descanso entre as corridas. A corrida para a 3ª e 4ª posições terá lugar antes da corrida para a 1ª e 2ª posições.
 - 1.2. Se qualquer uma das oito tripulações restantes desistir pelo menos 30 minutos antes da hora prevista para o início da primeira corrida dos quartos-de-final, a tripulação seguinte mais bem classificada com base nos tempos da ronda anterior substituirá a tripulação retirada e o Presidente do Júri supervisionará uma distribuição revista de equipas para os quartos de final utilizando os mesmos princípios do Sistema de Progressão.
 - 1.3. Se uma tripulação desistir mais de 30 minutos antes da hora prevista para a primeira corrida dos quartos de final, essa tripulação não será substituída e não haverá novo sorteio. A restante tripulação na corrida afetada deverá completar a corrida sozinha.
2. Assim que as corridas nas rondas dos Quartos de Final começarem, as equipas deverão estar prontas para correr no horário programado de início da corrida. Se uma tripulação não estiver pronta para correr na hora de início prevista por qualquer motivo, incluindo doença ou lesão, então essa tripulação será considerada como tendo desistido.
3. A organização pode, por motivos meteorológicos, segurança, ou outros fatores que ponham em causa o normal desenrolar das competições, alterar a ordem de progressão, desde que comunicada de forma formal todos os participantes. As alterações devem visar, sempre, a justiça do resultados e privilegiar, no mínimo, a realização das rondas finais (Quartos Final e posteriores).

Artigo 13º

Sorteio e Determinação de Pistas

A Ronda de Contra Relógio será realizada com sorteio de ordem de saída. Após a primeira volta de corrida, a determinação da pista para as voltas seguintes que não utilizem contrarrelógio processional será determinada da seguinte forma:

1. O mais tardar 10 minutos antes da primeira corrida (depois do Contra Relógio), todas as tripulações que competirem nessa volta deverão indicar a pista preferida da tripulação para essa volta a um oficial designado pelo Presidente do Júri.
2. A equipa com o tempo mais rápido será colocada na pista que escolheu como preferenciais e irá competir sempre na mesma pista até às rondas finais. Esta pista só será trocada se nas fases mais avançadas a equipa competir com uma equipa com tempo mais rápido e com preferência pela mesma pista.
3. Uma equipa com tempo mais rápido que não informe o júri da sua preferência ficará sujeita à pista que a equipa com quem compete escolhe.

Artigo 14º

Largada

Durante o procedimento de partida, os barcos serão alinhados na água na posição de partida designada e serão segurados por membros da tripulação (exceto solo (C1x)) e até dois condutores por barco

Os barcos devem ser mantidos razoavelmente alinhados e posicionados de modo que os centros dos barcos estejam alinhados com as bóias na sua rota. O Juiz de Partida, com o conselho dos Árbitros de Pista, determinará se os barcos estão razoavelmente alinhados com as bóias da sua pista e tomará as medidas necessárias para o garantir.

Um tripulante nomeado de cada tripulação será um corredor. (O corredor na partida pode ser diferente do corredor na chegada, mas em ambos os casos deve ser um membro da tripulação.) No início da corrida, os corredores deverão ficar com ambos os pés atrás da linha de partida, que deverá estar claramente marcada na praia

Os restantes membros da tripulação (exceto os que estão sozinhos (C1x)) devem permanecer em pé na água ao lado dos seus barcos e não devem começar a embarcar no seu barco ou ter qualquer parte do tronco ou pernas de qualquer remador dentro ou sobre o barco antes de ter sido emitido o sinal de partida.

Quando for dado o sinal de partida, os corredores correrão para os seus barcos para se juntarem aos restantes tripulantes. Os restantes tripulantes poderão iniciar o embarque nos seus barcos assim que for dado o sinal de partida.

Boat Handlers

- 1- A Função principal do Boat Handler é apoiar a saída e chegada da tripulação de e para a praia e manusear o barco para reduzir o risco de danos ou ferimentos aos atletas ou embarcação.
- 2- Deve haver até dois "boat handlers" por barco. Em condições adversas ou agitadas, o diretor de prova poderá permitir ou exigir que o número de handlers por embarcação seja aumentado.
- 3- Os boat Handlers serão em princípio parte da equipa e serão reconhecidas como tripulantes oficiais de apoio.
- 4- Os Boat Handlers deverão usar uniforme igual ao clube que representam ou algum colete fornecido pela organização que os distinga dos remadores em prova.

- 5- Os Boat Handlers podem ajudar a tripulação, dando assistência de direção verbal e visual às tripulações. No entanto, é proibido utilizar qualquer dispositivo eletrónico ou outro dispositivo técnico para dar instruções verbais ou áudio; e nenhum recurso visual técnico ou artificial poderá ser utilizado para além do uniforme utilizado pelos boat handlers.

Artigo 15º

Falsa Largada

Uma tripulação comete uma falsa largada se ambos os pés do corredor nomeado pela tripulação não estiverem atrás da linha de partida quando o sinal de partida é dado ou se algum membro da tripulação começar a embarcar no seu barco ou se qualquer parte do tronco ou pernas de qualquer remador estiver dentro ou sobre o barco antes de ser dado o sinal de partida.

Consequências da Falsa Largada:

Quando for cometida uma falsa largada, seja por um corredor ou outro membro da tripulação, o Juiz de Partida levantará imediatamente uma bandeira vermelha e o Árbitro de Partida interromperá a corrida agitando uma bandeira vermelha e soando repetidos toques na buzina até que todas as equipas tenham parado.

O Arbitro de Largada informará qual a tripulação que causou uma falsa partida e o Árbitro de Largada concederá à tripulação um Cartão Amarelo.

- ii. Uma tripulação que cometa duas falsas largadas ou receba dois cartões amarelos na mesma prova receberá um cartão vermelho e será excluída da prova pelo árbitro de largada.
- iii. Quando uma falsa largada é cometida por uma equipa num contrarrelógio e a cronometragem automatizada está em utilização, o Juiz de largada poderá permitir que a corrida continue sem conceder uma falsa partida. Quando tal cronometragem não for utilizada, o Juiz de Largada poderá conceder uma penalização de 10 segundos à tripulação que provocou a falsa partida e permitir que a prova continue.

Artigo 15º

Responsabilidade dos Remadores

- a) As tripulações deverão competir com o equipamento uniforme conforme especificado no Anteprograma da Competição. As tripulações encontradas a modificar a configuração dos barcos, violando o Artigo 7º do presente regulamento, poderão receber uma penalização de 30 segundos.
- b) Ao contornar as bóias, as tripulações estão autorizadas a tocar nas bóias de viragem com o seu barco ou remos, mas a quilha do barco deve passar à volta do lado designado da bóia. A tripulação deve contornar as bóias na direção correta.
- c) A tripulação deverá contornar corretamente todas as bóias de viragem designadas e deverá completar o percurso completo conforme designado pela comissão organizadora.
- d) Uma tripulação que não contorne corretamente qualquer bóia no percurso receberá uma sanção de penalização de tempo da seguinte forma:
 - i. Não contornar corretamente a primeira ou segunda bóia da pista – 30 segundos cada instância;
 - ii. Não contornar corretamente a terceira bóia da praia – 120 segundos
- e) Ao chegar à praia, um tripulante deverá desembarcar e correr no percurso designado até ao ponto final da regata.

- i. Após sair do barco cada corredor deve passar pelo exterior da bandeira colocada na beira da água em linha com as bóias da sua pista.
- ii. Não contornar corretamente as bandeiras na praia – 10 segundos

As tripulações devem estar sempre conscientes das condições meteorológicas e da água e da segurança de si próprias e dos outros. As tripulações que remam de forma perigosa ou considerada fora de controlo podem ser excluídas ou de outra forma sancionadas pelo árbitro

Artigo 16º

Interferência

Uma tripulação causa interferência se os seus remos ou barco invadirem a água do adversário e causarem desvantagem aos seus adversários por contacto ou fazendo com que a outra tripulação mude de rumo para evitar tal contacto. O Árbitro de Pista decidirá sozinho se uma tripulação está a interferir com outra tripulação e a causar-lhes uma desvantagem. Se uma tripulação tiver causado interferência a outra tripulação e, na opinião do Árbitro, tiver afetado o resultado dessa tripulação, então o Árbitro poderá excluir a tripulação ou, em alternativa, poderá conceder uma Penalidade de Tempo de 10 segundos ou outro tempo que considere adequado contra a tripulação causadora da interferência ou tomar outras medidas adequadas de acordo com as regras.

É da responsabilidade de cada tripulação manter-se no seu rumo correto e na sua água e não causar interferências a outras tripulações.

Artigo 17º

Conclusão da Regata

A chegada da corrida para cada tripulação será o momento em que o seu membro da tripulação (o corredor) atinge o ponto de chegada e completa a ação de acordo com a Regra 9, conforme exigido para marcar a chegada da corrida.

Cronometragem – Os tempos finais serão registados em 1/100 de segundo.

Uma corrida é concluída quando o Árbitro assim o indicar, levantando uma bandeira branca ou confirmando o resultado de outra forma.

Artigo 18º

Arbitragem

O Presidente do Júri, em consulta com o Diretor da Prova, decidirá o número de Árbitros para supervisionar cada prova. Onde houver mais do que um Árbitro, os Árbitros terão um estatuto igual nas suas áreas de responsabilidade.

a) Árbitro da Prova

- I. Estará posicionado em terra, elevado conforme necessário, de modo a ter uma visão clara de todas as equipas durante a prova. O Árbitro de Prova terá precedência sobre os Árbitros de Pista e o Árbitro de Marca de Viragem.
- II. O Árbitro de Prova, em geral, não comunicará com as equipas durante a prova, mas tomará decisões com base nas suas próprias observações e no conselho dos Árbitros de Pista e do Árbitro de Viragem.

- III. O árbitro da prova deverá garantir o bom desenrolar da prova e a segurança dos remadores. Em particular, observará se alguma tripulação obtém alguma vantagem ou sofre alguma desvantagem por parte dos seus adversários ou de fatores externos e imporão sanções apropriadas às tripulações cometidas. O Árbitro de Prova não dará quaisquer indicações de direção às equipas.
- IV. Se necessário, o árbitro da prova poderá interromper a prova, impor quaisquer sanções necessárias e ordenar que a prova seja reiniciada imediatamente desde o início. Se por qualquer motivo, como danos no equipamento, o reinício tiver de ser adiado, decidirão um novo horário de início em consulta com o Presidente do Júri e Diretor de Prova e informarão as tripulações envolvidas.
- V. Quando uma tripulação sofre interferência ou outro impedimento e o árbitro de prova considera que o impedimento não afetou o resultado da prova, ou considera que o efeito do impedimento não foi significativo, podem recusar-se a tomar qualquer ação ou podem tomar as medidas que entenderem adequar-se às circunstâncias.
- VI. Quando todas as equipas terminarem a prova, o árbitro da prova indicará se a prova estava em ordem, levantando uma bandeira branca. Se a corrida não estiver em ordem, o árbitro da corrida levantará uma bandeira vermelha.

b) Árbitros de Pista

- I. Os árbitros de pista serão posicionados na praia numa posição elevada para lhes dar uma visão clara da sua pista, cada um alinhado com a sua pista. Deverão garantir que os barcos são mantidos alinhados com a sua pista enquanto aguardam o sinal de partida e notificarão o Juiz na Partida se considerarem que os barcos não estão corretamente alinhados quando o sinal de partida é dado (uma partida defeituosa) ou se algum membro da tripulação começa a embarcar no barco antes de ser dado o sinal de partida (falsa partida).
- II. É da responsabilidade dos árbitros de pista transmitir ao árbitro de prova e equipa de classificações caso hajam penalizações a aplicar na prova a decorrer, seja por bandeiras contornadas erradamente ou bóias contornadas erradamente.

c) Árbitro de Viragem

O Árbitro de Marca de Viragem deverá estar estacionado num barco no ponto mais afastado do percurso e deverá observar a regata e determinar se todas as tripulações contornam todas as bóias de viragem corretamente, conforme exigido. O Árbitro de Viragem deverá indicar ao Árbitro de Corrida levantando uma bandeira após as tripulações na pista terem contornado a bóia mais afastada da praia. A bandeira será hasteada da seguinte forma:

- I. Uma bandeira branca se as tripulações tiverem contornado todas as bóias corretamente;
- II. Uma bandeira vermelha se alguma tripulação não tiver contornado as bóias corretamente.
- III. O Árbitro de Viragem deverá também mostrar uma bandeira vermelha se considerar que houve qualquer outra infração às Regras, incluindo interferência. Deverão, o mais rapidamente possível após o final da prova, informar o Árbitro da Prova sobre as razões detalhadas para mostrar a bandeira vermelha.

Artigo 19º

Casos omissos

Os casos omissos serão resolvidos pela Direcção da FPR.

Este regulamento entra em vigor em 01 de Outubro de 2024

.

Aprovado em reunião de Direcção da FPR do dia 30 de Setembro de 2024