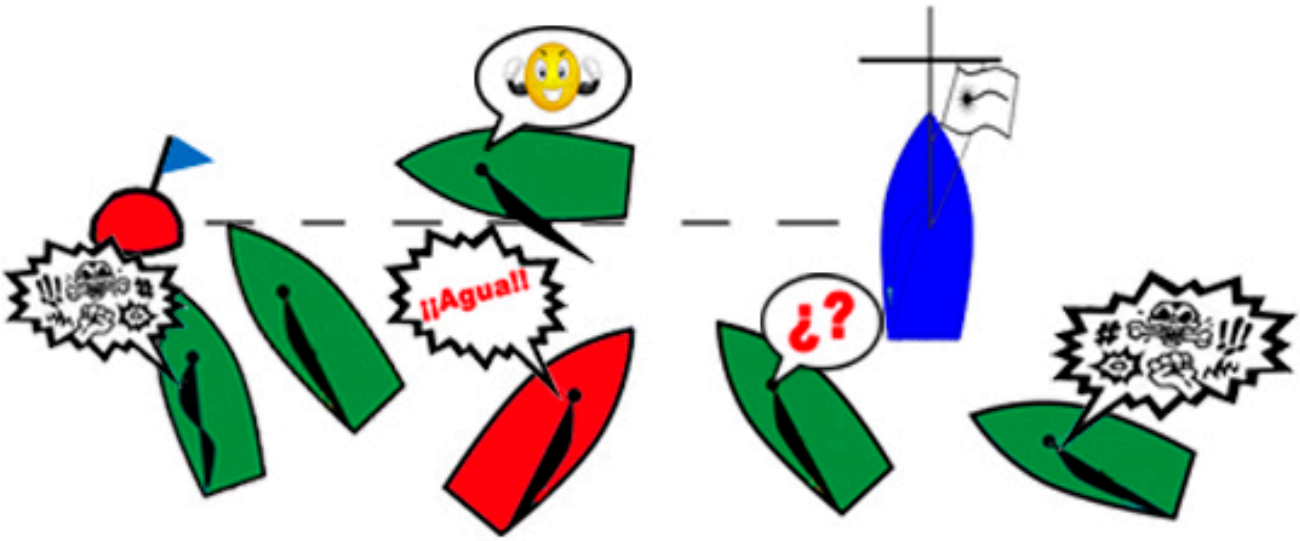
El Reglamento de Regatas para niños (y vagos)

Lo realmente importante resumido en sólo 10 páginas, con poco texto y muchos dibujos.



2017 - 2020

Principios fundamentes

1. Deportividad y conducta antideportiva.
El principio fundamental de deportividad implica que cuando infringes una regla debes auto-penalizarte lo antes posible, y si hay abordaje con daños incluso retirarte. Debes jugar limpio y si no lo haces puedes ser penalizado severamente.

2. Ayudar a los que estén en peligro.
Debes dar toda la ayuda posible a cualquier persona o barco en peligro.

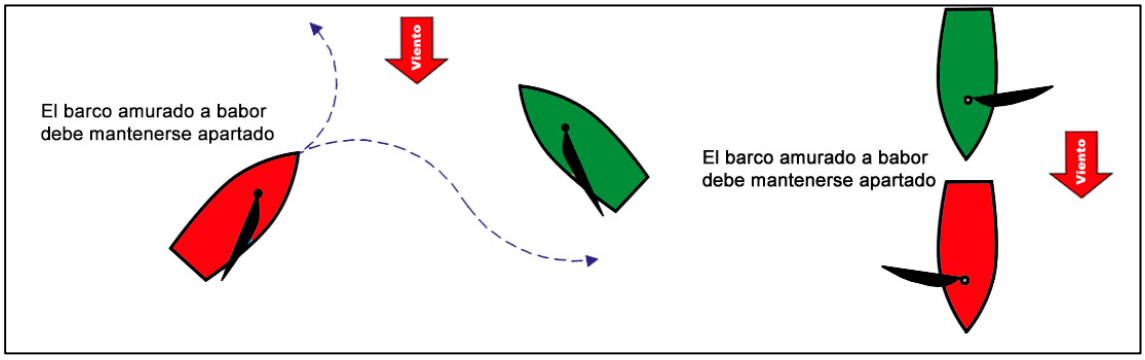
3. Decisión de regatear.
La decisión de si es seguro para ti tomar la salida de una regata o continuar navegando es una responsabilidad únicamente tuya.

4. Cuidado del medioambiente.
Cuando navegas debes respetar el medio ambiente. No debes arrojar basura al agua.

Cuando dos barcos se encuentran

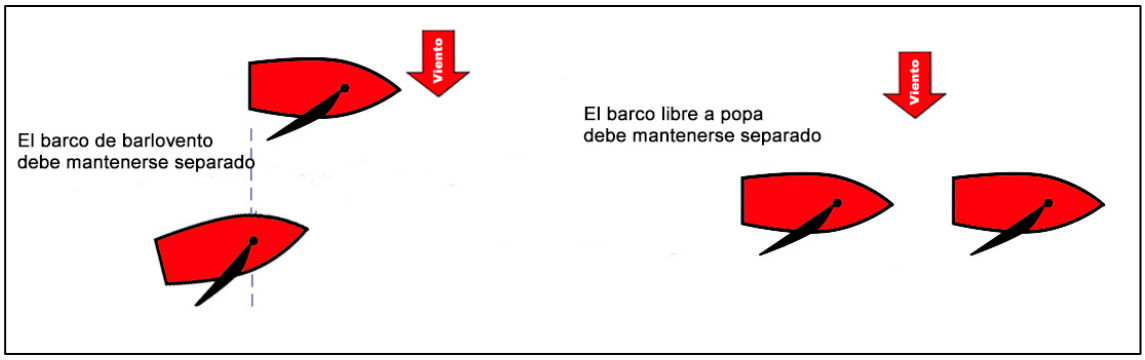
Un barco está amurado a estribor o a babor dependiendo de cual sea su banda de barlovento. Cuando la banda de barlovento es estribor navegas amurado a estribor y al revés. Cuando navegas en popa cerrada se considera que si la botavara está a babor navegas amurado a estribor y viceversa.

1. En bordos opuestos.
Un barco amurado a babor debe mantenerse apartado de un barco amurado a estribor.



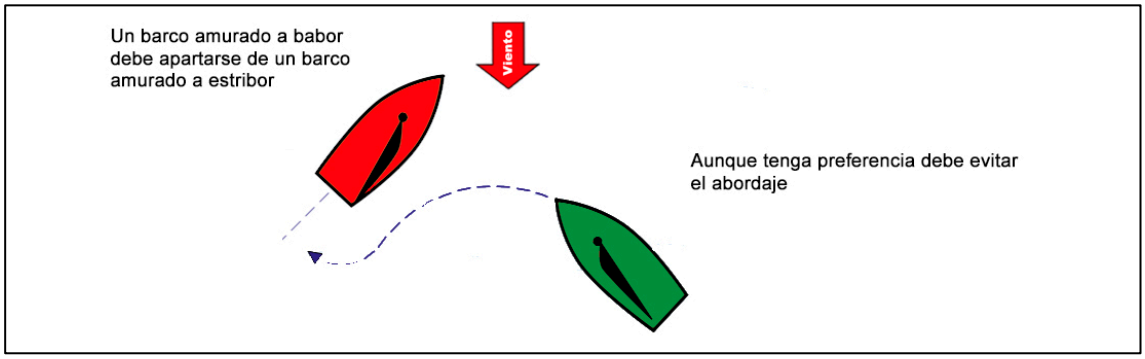
2. En el mismo bordo.

Si hay compromiso, el barco de barlovento debe mantenerse apartado. Si no hay compromiso, el barco que alcanza debe mantenerse apartado.



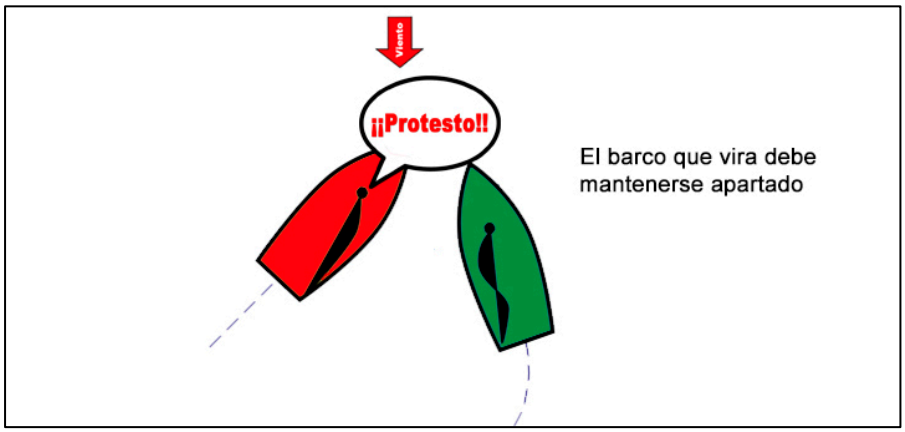
3. Evitar abordajes.

Aún cuando tengas derecho de paso sobre otro barco, debes evitar el abordaje siempre que sea razonablemente posible**,** después puedes protestar.



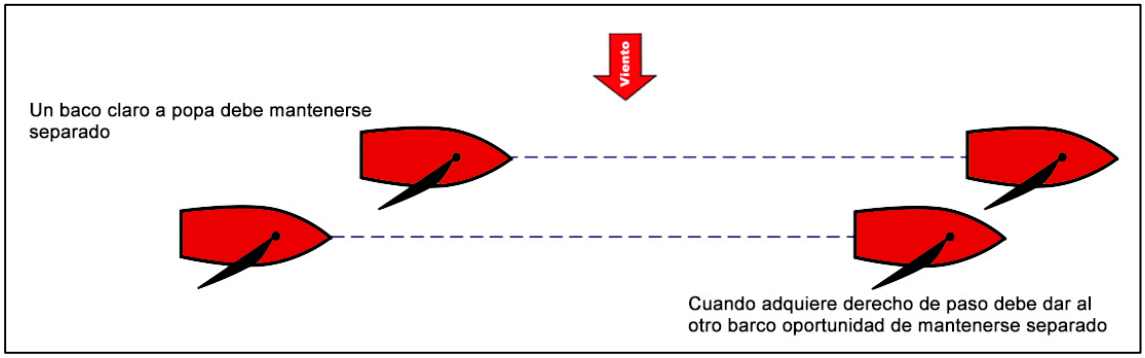
4. Virando.

Después de pasar de proa al viento debes mantenerte separado de cualquier otro barco hasta que vuelvas a estar navegando en ceñida.



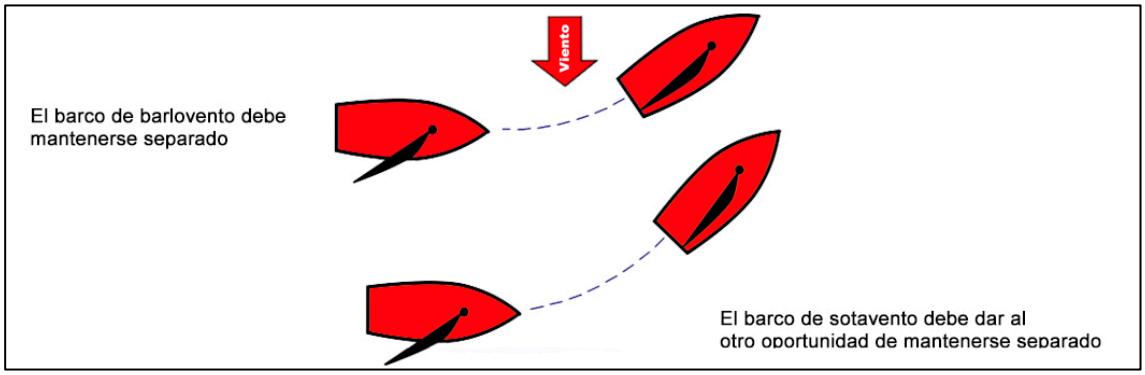
5. Cuando se adquiere derecho de paso.

Cuando adquieres derecho de paso sobre otro barco debes darle inicialmente tiempo y espacio para mantenerse separado (a menos que lo adquieras debido a una acción del otro barco).



6. Cambiando de rumbo.

Cuando tienes derecho de paso y quieres cambiar de rumbo debes de dar al otro barco oportunidad de mantenerse separado.

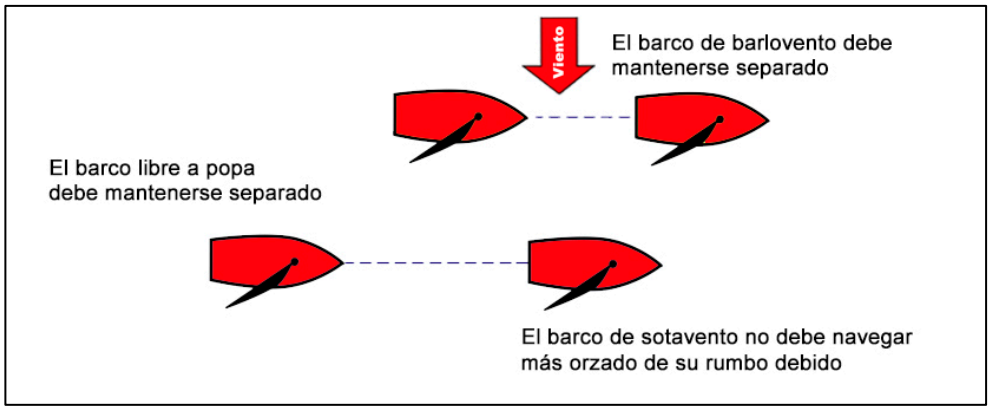


7. Rumbo debido.

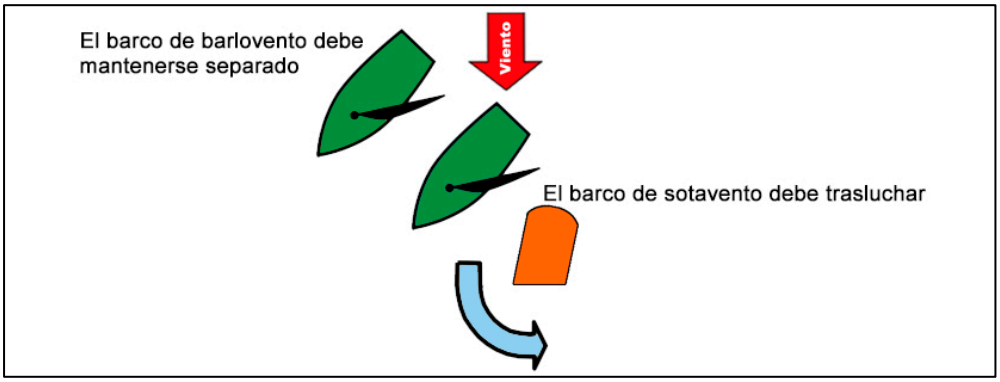
En condiciones normales, puedes navegar haciendo el rumbo que prefieras siempre que te mantengas separado de otros barcos que tienen preferencia sobre ti. Pero, algunas veces, el rumbo en el que se te permite navegar está restringido por lo que se conoce como “rumbo debido” que es el rumbo en el que deberías navegar para acabar la regata lo antes posible en ausencia de otros barcos. Esta limitación se da en las siguientes circunstancias:

a. Si alcanzas a otro barco desde libre a popa y en el momento quedar comprometidos estás a una distancia menor de dos esloras de ese barco, no puedes orzar más allá de tu rumbo debido mientras exista ese compromiso. Hay que recalcar que el rumbo debido no es la línea recta a la baliza, es el rumbo en que debes navegar para acabar el recorrido lo antes posible. Lo que esta norma prohíbe es que te pongas a dar orzadas con el único fin molestar al

barco que acabas de alcanzar. Si navegas al rumbo debido el barco de barlovento debe mantenerse apartado.

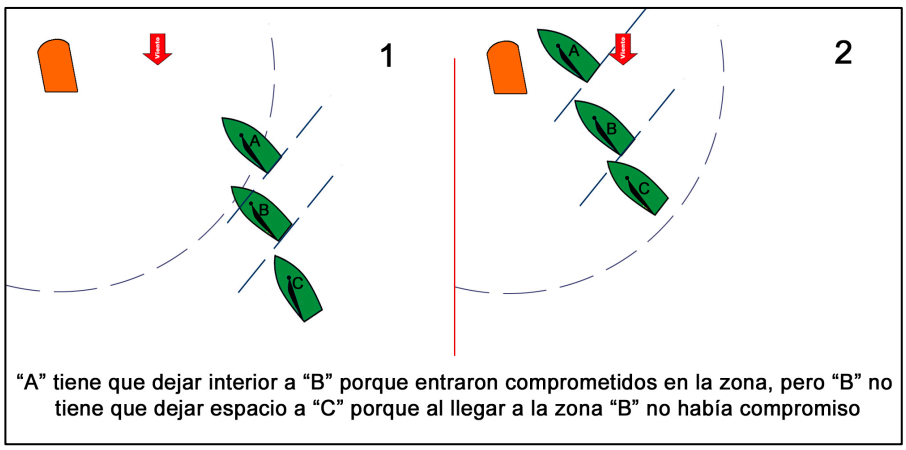


b. En una baliza cuando el rumbo debido a la próxima baliza supone trasluchar, si tienes un barco con compromiso a barlovento debes trasluchar.

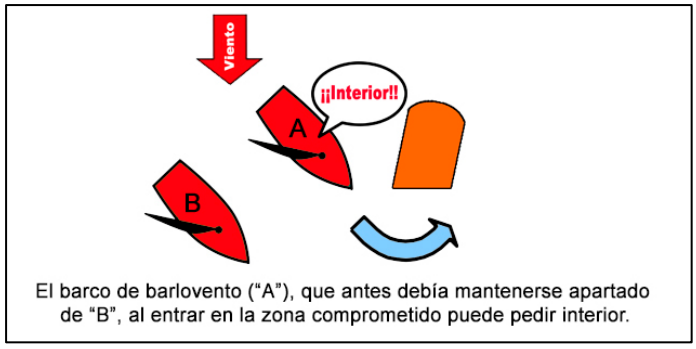


8. Espacio para tomar la baliza.

Cuando el primero de dos barcos llega a la zona de las tres esloras a la baliza, el barco libre a popa o comprometido por el exterior deberá dejar al otro barco espacio para tomar la baliza.



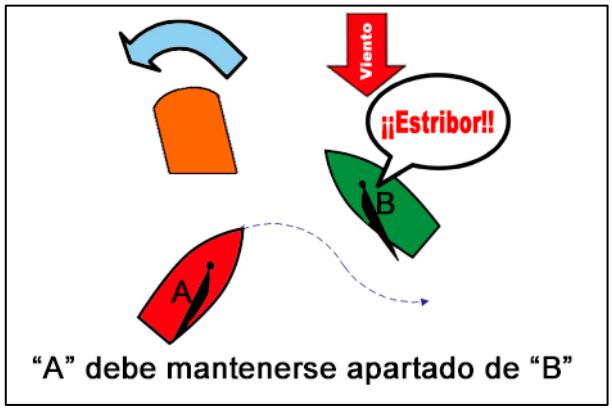
"A" tiene que dejar interior a "B" porque entraron comprometidos en la zona, pero "B" no tiene que dejar espacio a "C" porque al llegar a la zona "B" no había compromiso



El barco de barlovento ("A"), que antes debía mantenerse apartado de "B", al entrar en la zona comprometido puede pedir interior.

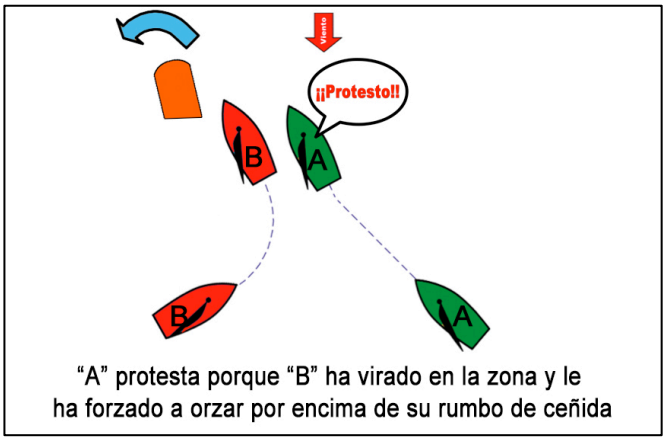
9. En rumbos opuestos en la baliza de barlovento.

Cuando llegando a la baliza de barlovento te vas a cruzar con otro barco dentro de la zona de las tres esloras, se aplica el principio general y el barco amurado a babor debe mantenerse apartado del barco amurado a estribor.



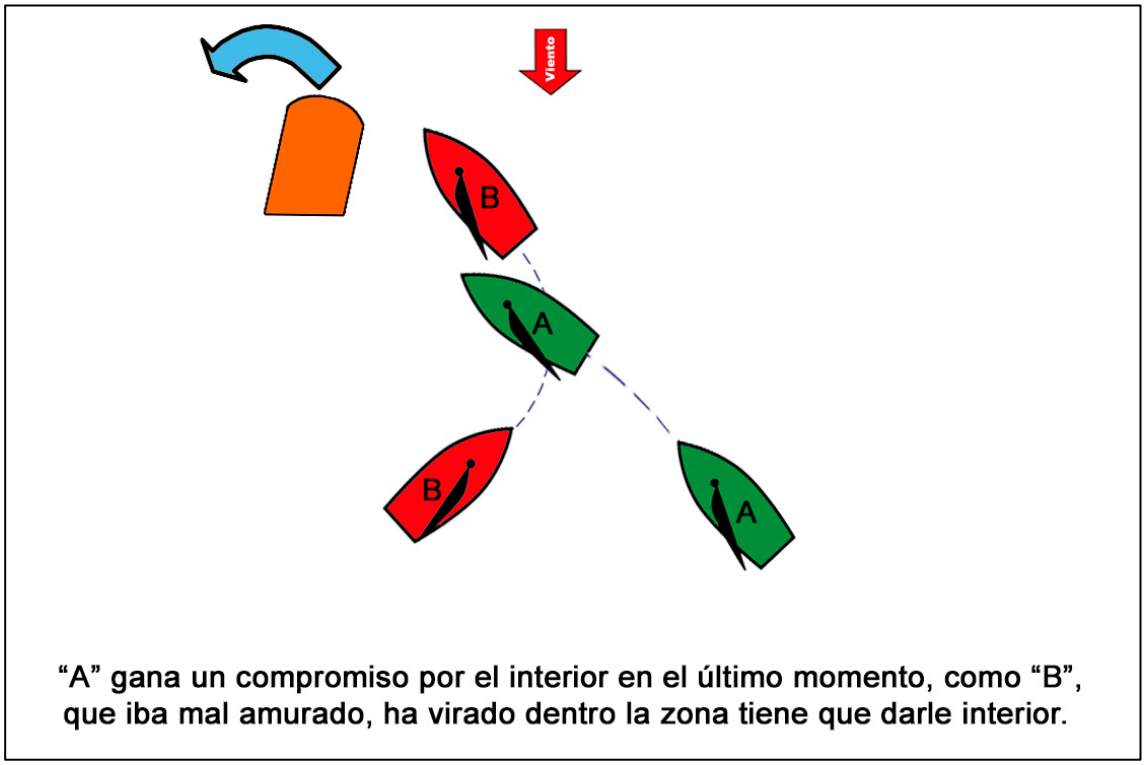
"A" debe mantenerse apartado de "B"

Cuando navegas ciñendo amurado a babor y viras dentro de la zona de las tres esloras, no puedes obligar al otro barco a arribar haciendo que no tome la baliza o a orzar por encima de su rumbo de ceñida.



"A" protesta porque "B" ha virado en la zona y le ha forzado a orzar por encima de su rumbo de ceñida

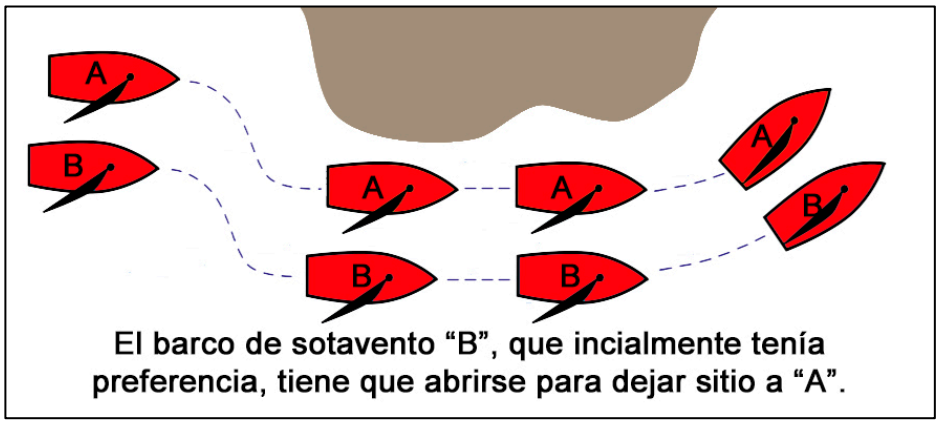
Si el barco que venía bien amurado consigue después de tu virada un compromiso por en interior debes de darle espacio para tomar la baliza.



"A" gana un compromiso por el interior en el último momento, como "B", que iba mal amurado, ha virado dentro la zona tiene que darle interior.

10. Espacio para librar un obstáculo.

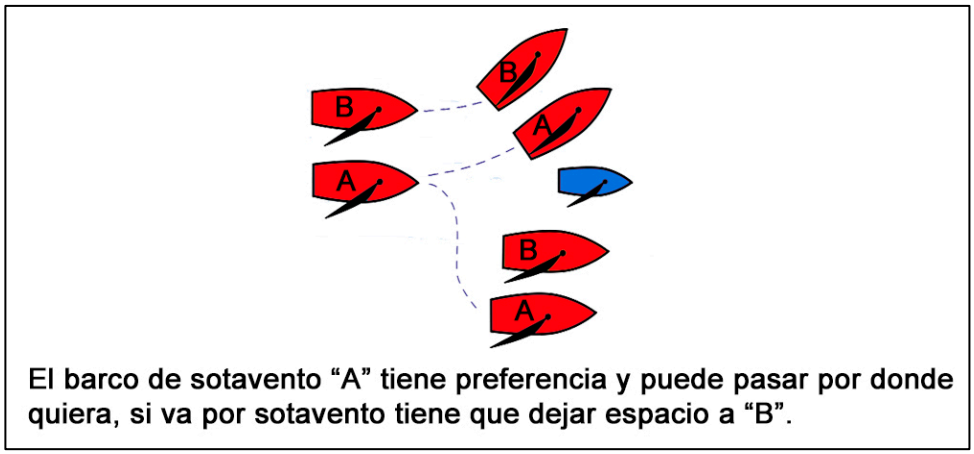
Cuando dos barcos navegan comprometidos, el barco que va por el exterior debe de dar espacio al barco que va por el interior para que pase entre él y el obstáculo.



El barco de sotavento "B", que incialmente tenía preferencia, tiene que abrirse para dejar sitio a "A".

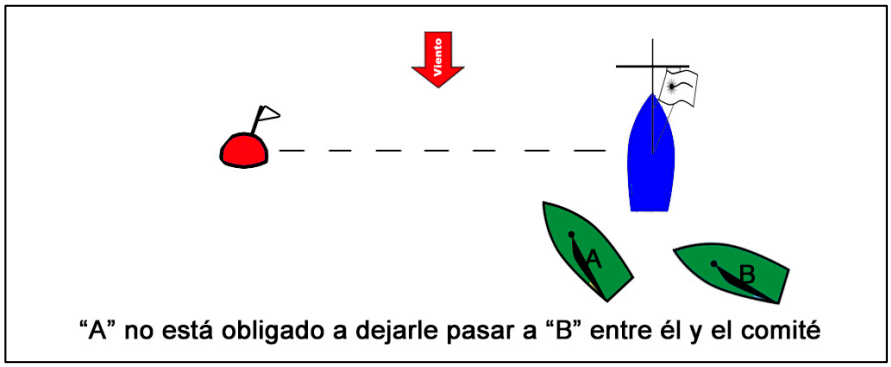
Cuando el obstáculo, que puede ser otro barco, se puede dejar por cualquier banda, babor o estribor, el barco de sotavento puede elegir por que banda lo va

a dejar, pero si decide dejarlo por sotavento debe dejar sitio al otro barco para dejarlo por la misma banda.



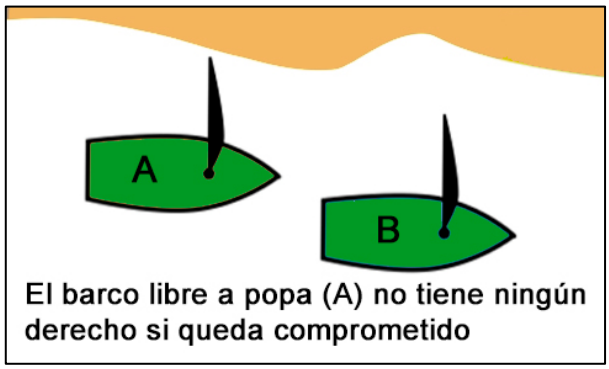
El barco de sotavento “A” tiene preferencia y puede pasar por donde quiera, si va por sotavento tiene que dejar espacio a “B”.

La norma anterior no se aplica en la salida.



“A” no está obligado a dejarle pasar a “B” entre él y el comité

Cuando dos barcos navegan cerca de un obstáculo continuo, el que desde libre a popa alcanza al otro no tiene derecho a que este le deje espacio.

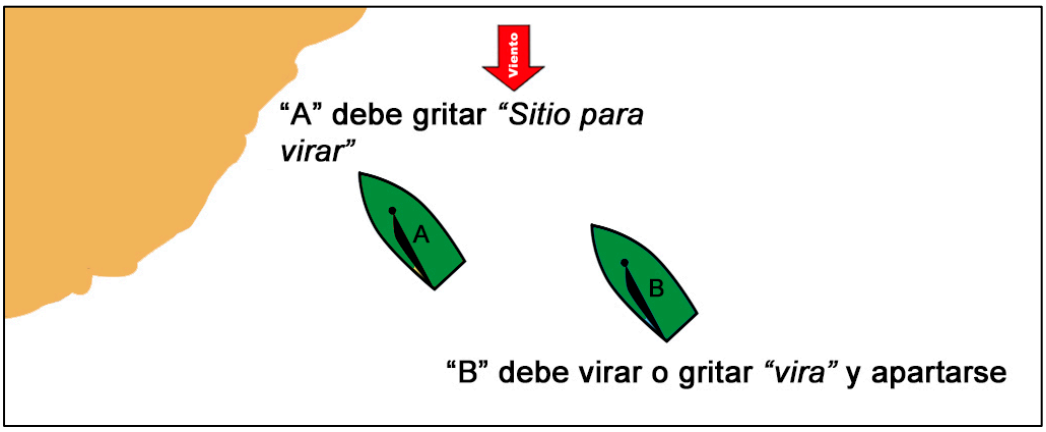


El barco libre a popa (A) no tiene ningún derecho si queda comprometido

11. Espacio para virar cuando alcanzamos un obstáculo.

Cuando navegas ciñendo y necesitas virar para evitar un obstáculo, pero otro barco te lo impide debes gritar para pedir espacio. El otro barco debe virar, en

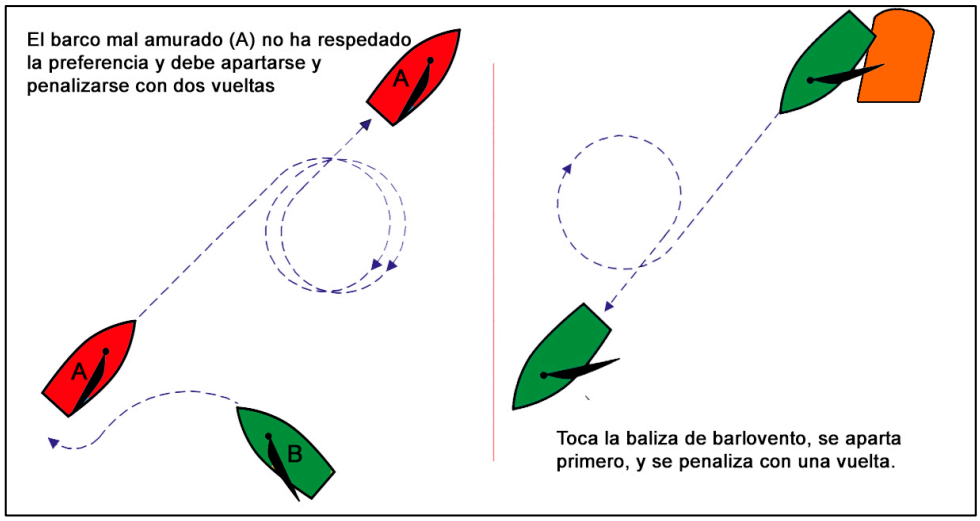
cuyo caso tu también debes virar lo antes posible, o debe gritar “vira” y apartarse para que puedas hacerlo.



Vueltas de penalización

Cuando te encuentras con otro barco e infringes cualquiera de las normas del apartado anterior, debes de auto-penalizarte lo antes posible, apartándote de otros barcos, y dando dos vueltas, que deben siempre incluir dos viradas y dos trasluchadas.

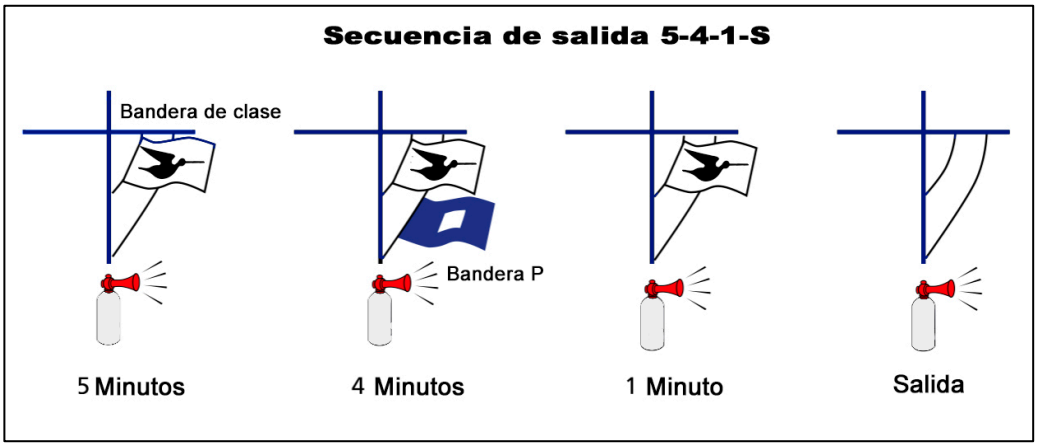
Cuando tocas una baliza debes de auto-penalizarte con una vuelta, una virada y una trasluchada. Debes apartarte para no molestar y hacerlo lo antes posible.



Reglas de salida

1. Procedimiento de salida.

El procedimiento habitual de salida, 5-4-1-S, es el que muestra en la imagen:



2. Salida prematura.

A la señal de salida, tu barco tiene que estar completamente por detrás de la línea de salida. Si no es así, debes volver y salir correctamente. Mientras vuelves a la línea de salida debes mantenerte apartado de cualquier barco independientemente de a que banda vaya amurado.

3. Rellamadas.

Si el comité ve que algún barco ha cruzado la línea antes de la salida izará la bandera "X" y dará un segundo bocinazo.

Bandera "X"

Si el comité de regatas no puede identificar a todo los barcos que han salido antes de tiempo, anulará la salida izando el segundo repetidor y dará dos bocinazos.

Primer repetidor

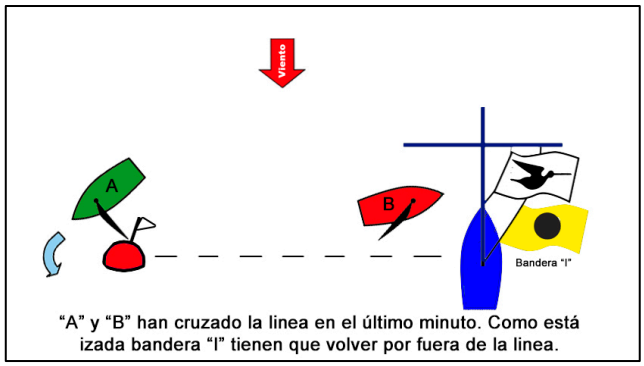
4. Reglas de la bandera U y de la bandera negra

Cuando se ha izado la bandera U o la bandera negra, durante el último minuto de la pre-salida no puedes sobrepasar la línea de salida. Si un barco infringe esta regla y es identificado, será descalificado de esa prueba. Si hay llamada general, con bandera U puedes tomar la salida de la nueva regata pero si está izada la bandera negra no puedes hacerlo.

Bandera "U"

5. Regla de la bandera I.

Si el comité ha izado la bandera Z y sobrepasas la línea de salida en el último minuto tienes que volver a la zona de pre-salida por fuera de cualquiera de sus extremos.



"A" y "B" han cruzado la linea en el último minuto. Como está izada bandera "I" tienen que volver por fuera de la linea.

Completar el recorrido (Regla del hilo)

Un hilo que represente la trayectoria de tu barco, desde que cruzas la línea de salida hasta que terminas, deberá al tensarlo pasar cada baliza por la banda prescrita y en el orden correcto. Puedes dar la vuelta para cumplir con esta regla siempre que no hayas terminado.

Llegada

Has acabado la regata cuando cualquier parte de tu barco, tripulación o equipamiento, en su posición normal, cruzan la línea de llegada. Si has cruzado la línea de llegada y en las inmediaciones de la línea de llegada, justo antes de acabar, has cometido alguna infracción puedes cruzar la línea de llegada en sentido contrario, penalizarte y volverla a cruzar.

Propulsión

Sólo puedes utilizar el viento y el agua para propulsar tu barco. Los tripulantes pueden ajustar el trimado de las velas y moverse para modificar el asiento del casco, pero no remarán con las velas (pumping) ni balancearan el barco con sus cuerpos para propulsar el barco (rolling).

Hay dos excepciones:

a. La tripulación puede mover el cuerpo para exagerar el normal balanceo del barco cuando vira o traslucha, siempre que la velocidad del barco una vez completada la maniobra no sea mayor que al iniciarla.

b. Excepto en ceñida, puedes remar con las velas para surfear una ola o iniciar el planeo pero únicamente un vez por ola o racha de viento.