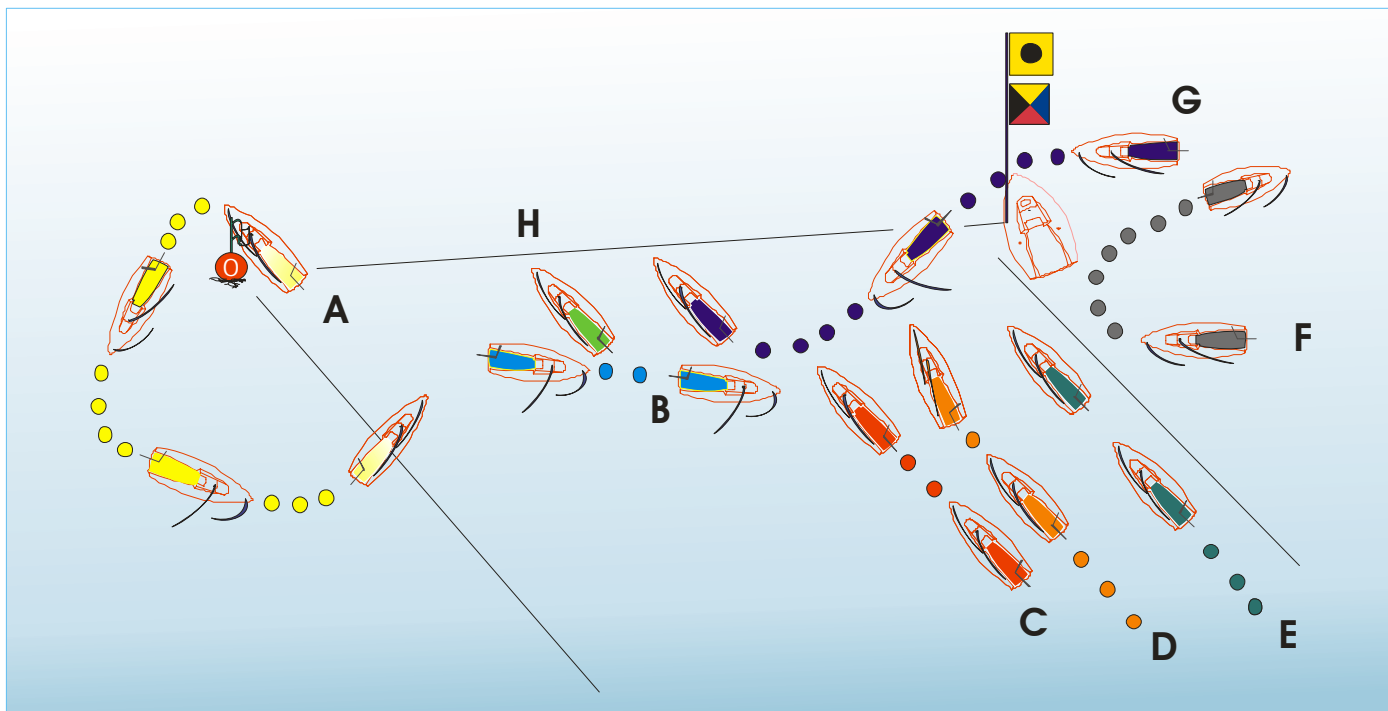


Nos livros e nas palestras sempre encontramos sugestões para que as pessoas acreditem mais em si. "Stonehenge é um monumento pré-histórico, localizado na Inglaterra, formado por pedras dispostas em forma circular com uma incrível precisão matemática. Lá existe um grande mistério e, com certeza, é um lugar mágico. Acredite na magia que existe dentro de você. Você é capaz de mudar suas atitudes e influenciar o meio em que vive. Acredite nos seus dons e nos seus talentos! Provoque e construa mudanças positivas em sua vida. Crie novos hábitos, como leitura ou trabalho voluntário. Mas não mude tudo de uma vez! Comece com pequenas mudanças em seu comportamento. Crie momentos mágicos. Tenha o alto-astral sempre como aliado. Lembre-se: a magia está dentro de você! E já está na hora de fazer funcionar a sua varinha de condão."



Regras especiais durante a partida ( Regra 18— Espaço é o espaço para um barco interior contornar ou passar entre um barco exterior e a marca ou obstáculo, inclusive o espaço para virar por davante ou em roda quando a virada normalmente fizer parte da manobra.) na saída de uma regata a regra 18 não se aplica conforme (18a)...uma marca de partida circundada por águas navegáveis, ou seu cabo de âncora, quando barcos dela se aproximam para partir até por ela passar. O **barco F não tem o direito.** (conforme definido na Regra 18.a) .

20. ERROS DE PARTIDA; VOLTAS DE PUNIÇÃO; VELEJANDO COM SEGUIMENTO À RÉ, 20.1 Um barco, **barco G**, retornando para aquém da linha de partida ou suas extensões, após seu sinal de partida, para partir ou para cumprir com a regra 30.1, deve manter-se afastado de um barco que não o esteja fazendo até que esteja inteiramente aquém da linha. 20.2 Um barco que faz voltas de punição deve manter-se afastado de um barco que não as faz. 20.3 Um barco, **barco D**, com seguimento à ré, por aquartelar a vela, deve manter-se afastado de um barco que não o faz.

29.1 CHAMADA INDIVIDUAL— Quando, no momento do sinal de partida de um barco, qualquer parte de seu casco, sua tripulação ou equipamento estiver além da linha de partida ou ele está sujeito à regra 30.1, a Comissão de Regata deve prontamente expor a bandeira X com um sinal sonoro. A bandeira deve permanecer içada até que todos os barcos envolvidos estejam completamente aquém da linha de partida ou seus prolongamentos e tenham, quando aplicado, cumprido com a regra 30.1; caso contrário deverá ficar içada por quatro minutos após o sinal de partida ou até um minuto antes de qualquer sinal de partida subsequente, o que ocorrer primeiro.

30.1 REGRA DE CONTORNO DE UMA EXTREMIDADE - Se a bandeira I foi exposta e, durante o minuto que antecede o seu sinal de partida, qualquer parte do casco, **barco A**, tripulante ou equipamento estiver além da linha de partida ou seus prolongamentos, ele deve, antes de largar, retornar do lado posterior da linha, passando por um de seus prolongamentos.

30.2 REGRA DA PUNIÇÃO DE 20% - Se a bandeira Z foi içada, durante o minuto que antecede o seu sinal de partida, qualquer parte do casco, tripulante ou equipamento de um barco poderá estar no triângulo formado pelas extremidades da linha de partida e a primeira marca de percurso. Se um barco infringe esta regra e for identificado, receberá, sem audiência, punição de pontuação de 20%, calculada conforme especificado na regra 44.3(c). Se a regata tiver nova partida, for novamente disputada ou for reprogramada, ele deve, ainda assim, receber a punição, mas não será punido se a regata for retardada ou anulada antes do sinal de partida.

