

H5 Commando's & Manoeuvres

5.1 Voor het afvaren

Voordat je daadwerkelijk afvaart, moet je ervoor zorgen dat je alle belangrijke spullen aan boord hebt. Daarnaast moet je ervoor zorgen dat de boot gehoosd en schoon is, zodat je veilig kan afvaren.

De uitrusting van de vlet bestaat uit:

- Zeilen met zeilbandjes, huik en fok + fokkenzak;
- 4 riemen en een wrikriem;
- Boots-kistje met daarin 4 dollen, harpsleutel, reserve harpjes, EHBO-kistje;
- Anker met ketting en ankerlijn;
- Zwemvesten naar het aantal bemanningsleden;
- 4 landvasten en een meerpen (haring);
- 2 stootwilletjes.

5.2 Hijzen & strijken

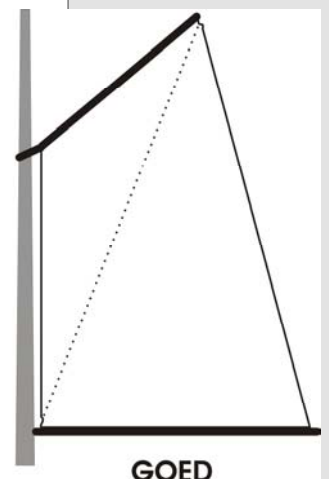
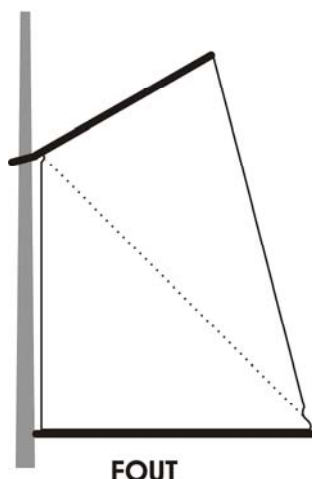
Dit kan zowel stilliggend als varend. Voor beide geldt: Het zeil mag geen wind vangen. Dus hijzen en strijken als de kop in de wind ligt.

5.2.1 Stilliggend hijzen

Hijs altijd eerst het grootzeil - mocht deze wind vangen dan zal door de sturende werking van het grootzeil, de kop automatisch tegen de wind in gaan draaien. Als het grootzeil gehesen is, dan kan de fok gehesen worden. Deze doen we als laatst, omdat deze nogal klappert en omdat als deze wind vangt, de boot van de wind af zal draaien.

De volgorde van het hijzen is als volgt:

- 1- Boot met de kop in de wind leggen;
- 2- Grootschoot los; (mocht het zeil wind vangen dan kan deze vrij draaien)
- 3- Zeilbandjes los;
- 4- Gaffel schuin; omhoog zetten (piekenval naar achteren schuiven)
- 5- Beide vallen; (piekenval & klauwval) hijzen (mik eruit halen)
- 6- Klauwval vastzetten (iemand anders houdt de piekenval vast)
- 7- Gaffel goed stellen met de piekenval;
(vouw van **halshoek** naar **tophoek**)
- 8- Piekenval vast zetten;
- 9- Fok hijzen;
- 10- Vallen opschieten;
- 11- Boot controleren op uitrusting en zoveel mogelijk, losse spullen opruimen in het bootskistje.



Het is belangrijk dat het zeil goed gehesen is, omdat dit je aandrijving van je boot is. Zoals bij hoofdstuk 1.3 is uitgelegd, is het belangrijk om een 'vleugelprofiel' in je zeil te hebben. Zo krijg je een ideale luchtstroming langs je zeil. Je zorgt altijd dat er een kleine vouw in zit, het touw van de val rekt altijd iets uit. Wanneer je aan het zeilen bent zal de piek iets zakken en krijg je de perfecte bolling in je zeil.

H5 Commando's & Manoeuvres

5.2.2 Stilliggend strijken

Ook hier weer eerst de kop in de wind. Daarna gaat alles precies in de omgekeerde volgorde als bij het hijsen. Eerst de fok strijken en daarna het grootzeil. Zou dit andersom gebeuren dan zou de fok wind vangen en de boot zal gaan afvallen.

De volgorde van het strijken is:

- 1– Boot in de wind leggen;
- 2– Fok strijken;
- 3– (De dirk aantrekken) dit hoeft niet, deze zorgt ervoor dat de giek niet over het achterplechtje schuift;
- 4– Beide vallen; (piekenval & klauwval) losmaken
- 5– Grootzeil geleidelijk strijken;
- 6– Mik neerzetten;
- 7– Zeil opbinden;
- 8– Boot goed afmeren en opruimen.

Varend hijsen & strijken

Soms heeft het de voorkeur om op het water de zeilen te hijsen of te strijken. Dit kan voorkomen als er geankerd moet worden of aan lagerwal aangelegd moet worden. Ook hier heeft het weer de voorkeur om de kop van de boot in de wind te leggen.

5.2.3 Varend hijsen

Bij het varend hijsen kan je ook eerst de fok hijsen, deze mag namelijk altijd gehesen worden. Dit heeft als voordeel dat je toch snelheid kan maken om zo weg te zeilen van bijv. lagerwal. Het grootzeil dient wel tegen de wind in te worden gehesen.

Volgorde bij varend hijsen:

- 1– Fok hijsen en wegzeilen (op een ruime koers want je kan niet scherp varen!)
- 2– Kop in de wind sturen (Fok los!!!!)
- 3– Snel het grootzeil hijsen.

Omdat je op het water zit moet je ervoor zorgen dat alles snel gebeurt, zodat je snel weer weg kan zeilen.

5.2.4 Varend strijken

Het strijken gaat precies hetzelfde als wanneer je stil ligt.

Volgorde varend strijken:

- 1– Kop in de wind sturen;
- 2– Snel de fok strijken;
- 3– Snel het grootzeil strijken; (dit mag ook tegelijk met de fok, omdat de fok vaak sneller gestreken is)
- 4– Mik erin en het zeil oprollen; (dit hoeft niet persé, omdat de mik vaak tijdens het wrikken in de weg zit)

H5 Commando's & Manoeuvres

5.3 Reven

Reven is het verkleinen van het zeiloppervlak. Wanneer moet je nu reven, want reven is voor mietjes..... Of toch niet!!!!

Hoe harder het waait hoe schuiner je met de boot gaat en daarnaast zul je met veel meer kracht met het roer moeten afvallen, omdat de boot steeds loefgieriger wordt. Wanneer het zo hard waait dat de bemanning zich niet meer veilig voelt of wanneer het berghout in het water komt dan moet je reven. Eerst probeer je te zeilen met één 'gestoken rif' wanneer dit nog niet helpt dan steek je nog een rif bij.

Als je zeilt zonder te reven zul je merken dat je veel wind moet lozen om maar niet te schuin te gaan, hierdoor kan je minder scherp aan de wind varen.

Als je reeft heb je dit probleem niet, onthoudt dit voor wedstrijden!!!!

Denk erom; reven doe je voor je materiaal behoud maar het allerbelangrijkste, voor je eigen veiligheid en die van je bemanning!

● TIP

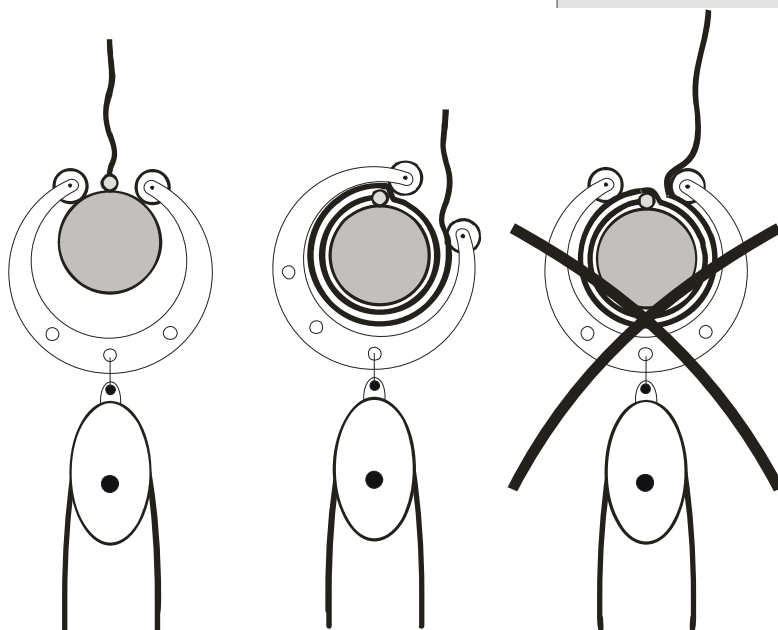
Lozen; Door het grootzeil zo te vieren dat er een gedeelte tegen bolt, heb je minder wind in je zeilen. Hierdoor ga je minder schuin en hard.

5.3.1 Rolrif

Er zijn diverse methodes om een grootzeil te reven. De methode die bij lieveletten wordt gebruikt is de *rolrif*, hierbij wordt het grootzeil om de giek gerold. Dit doe je door de giek naar achteren te trekken. Nu kan je de giek draaien terwijl deze aan de mast door middel van de lummelbout vast zit. Als je gereefd hebt moet je er om denken dat je het hoefijzer (schootring) moet verstellen, want anders drukt deze in het zeil.

In het kort;

- Piekenval en klauwval losmaken;
- Hoefijzer naar achteren trekken, tot voorbij het grootzeil;
- Giek naar achteren trekken en naar links of rechts draaien, vallen langzaam mee laten vieren;
- Giek terug laten schuiven;
- Klauwval vastzetten, piekenval stellen;
- Hoefijzer verstellen.



Een andere methode om het grootzeil te reven is een **bindrif**, hierbij zitten er touwtjes aan het grootzeil die je, wanneer je wilt reven, om de giek vastbindt. Dit systeem vind je bij schouwen.

H5 Commando's & Manoeuvres

5.4 Afmeren

Als je je boot ergens wilt aanleggen bijv. aan de wal of langs een ander schip om bijv. even boodschappen te doen, dan moet de boot goed vastliggen. Allereerst moet je natuurlijk een plekje kiezen, doe dit zo sociaal mogelijk. Dus wanneer er veel ruimte is ga dan niet in het midden liggen maar gelijk achter/voor de laatste boot. Zo kunnen er nog genoeg andere schepen bij.

Voor het afmeren zijn **stootwillen** nodig tussen de boot en de wal en een aantal landvasten van ten minste 1 tot anderhalf maal de lengte van de boot. Zo zit er voldoende rek in de lijnen.

Bij het aanleggen moet je goed weten waar de wind vandaan komt. Komt de wind van voren dan moet je eerst het **voorlandvast** vast maken en daarna het **achterlandvast**. Doe je het andersom dan zal de boot wegdraaien.

Komt de wind van achteren dan moet je eerst het **achterlandvast** vastmaken en daarna het **voorlandvast**.

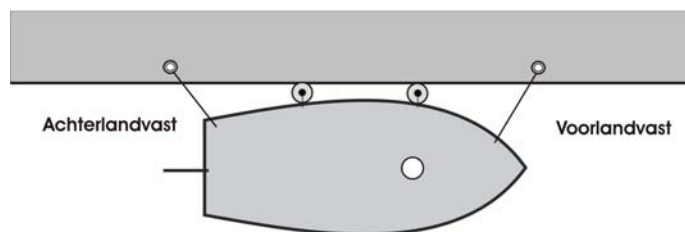
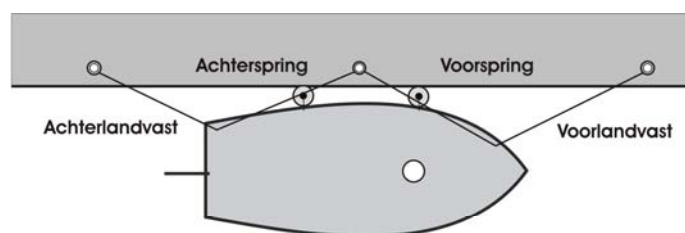
De boot ligt nu goed vast maar kan nog wel erg heen en weer bewegen, om dit te verminderen kan je ook nog een **achterspring** en een **voorspring** vastmaken. Zo kan de boot nog met de golven mee bewegen maar de boot nauwelijks langs de wal heen en weer bewegen.

Daarnaast moet er voor zorgen wanneer je de boot verlaat alles netjes is opgeruimd en schoongemaakt, zo blijft je materiaal langer goed!

● TIP

Achterspring; een lijn van achter naar voren

Voorspring; een lijn van voren naar achteren



Fout de landvasten zijn te kort

Dubbelliggen

Soms is er geen plek meer om je boot aan te leggen, dan moet je **dubbelliggen**, dit betekent dat je naast een andere boot gaat liggen. Iedere watersporter moet dat gedogen (toestaan). Belangrijk is wel dat je extra voorzichtig bent, zodat de boot waar naast je ligt niet beschadigd raakt. Wanneer je naast een andere boot hebt afgemeerd probeer dan zoveel mogelijk via het voordek het schip te verlaten, dit geeft meer privacy voor de mensen op het andere schip.

H5 Commando's & Manoeuvres

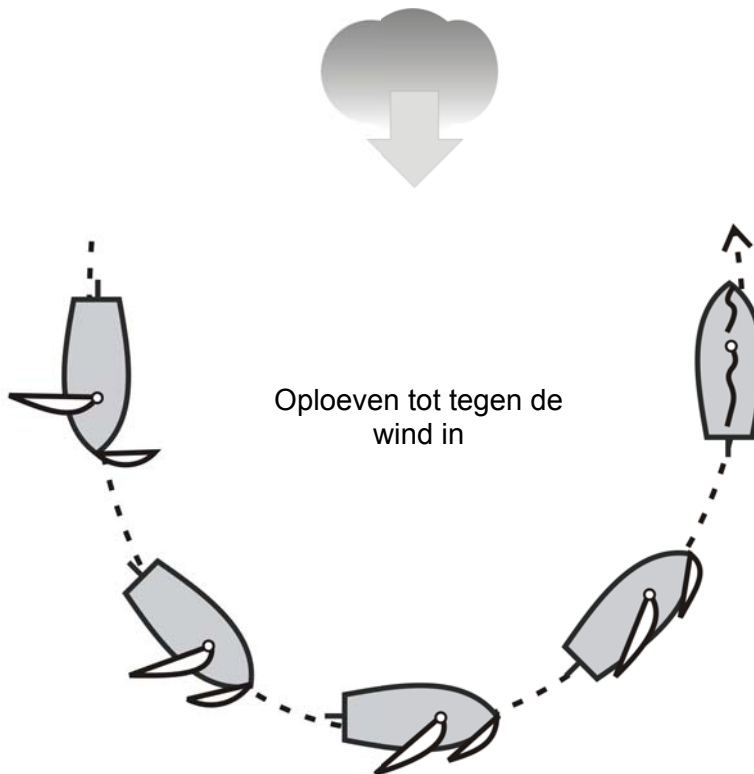
5.5 Oploeven & afvallen

Oploeven en afvallen zijn manoeuvres die we eigenlijk zonder er bij na te denken op het water doen. Maar ondanks dit hebben veel mensen moeite met het onderscheid hiervan. Het verschil tussen beide is dat bij oploeven je naar de wind toe stuurt en bij afvallen van de wind af stuurt.

5.5.1 Oploeven

Oploeven is het naar de wind sturen van de boot. Dit wil zeggen dat als je aan het roer zit en je kijkt in het grootzeil dat je het roer van je af duwt.

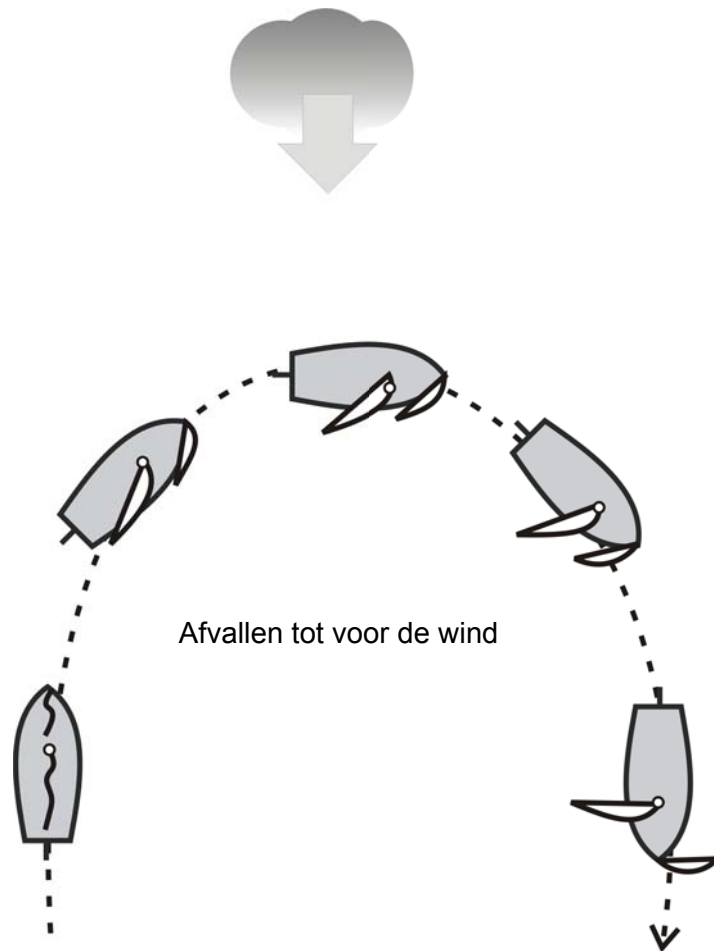
Oploeven kan zijn dat je eerst halve wind zeilt en door het roer van je af te duwen, nu aan de wind gaat zeilen. Oploeven kan zelfs maar een paar graden zijn bijv. als je bij een windvlaag heel even naar de wind toe stuurt om hoger te komen liggen. Als je het roer los laat zal je ook zien dat de boot vanzelf oploeft. Dit komt omdat boten, wanneer ze normaal opgetuigd zijn, altijd loefgierig zijn. Dit wil zeggen dat de boot altijd naar de wind toe wil draaien.



H5 Commando's & Manoeuvres

5.5.2 Afvallen

Afvallen is het tegenovergestelde van oploeven, hier stuur je juist van de wind af. Dit houdt in dat wanneer je aan het roer zit en je in het grootzeil kijkt, je het roer naar je toe moet trekken. Als je bijv. halve wind zeilt kun je door af te vallen ruime wind gaan varen. Ook hier val je al af als je een paar graden het roer naar je toe trekt.



H5 Commando's & Manoeuvres

5.6 Overstag gaan

Als je op het water zit zal je vaak moeten uitwijken. Dit omdat je anders de kant raakt of je een aanvaring zal maken met een andere boot. Je kan op 2 manieren overstag gaan, nl. met je boot naar de wind toe draaien (**wenden**) en van de wind af (**gijpen**). Daarnaast kennen we ook nog het '**stormrondje**', dit doe je om geen gijp te hoeven maken. Voor deze manoeuvres moet je enkele commando's en handelingen weten.

● **TIP**
Overstag gaan is dus niet hetzelfde als wenden. Het betekent wenden, gijpen of een stormrondje.

5.6.1 Wenden

Het wenden

Wenden houdt in dat je met de boot "door de wind draait", (anders gezegd; met de neus door de wind draait). Dit is ook de veiligste manier om overstag te gaan, omdat de boot als deze door de wind is gegaan dan geleidelijk meer wind vangt.

Volgorde wenden:

- 1- Hoog aan de wind varen; (aan de wind en niet halve of ruime wind)
- 2- Kijken of de 'weg' vrij is; (je mag nooit door jouw manoeuvre een ander hinderen)

Commando's: "**Klaar om te wenden**" (hierdoor zorg je dat iedereen in boot weet wat er gaat gebeuren)

 "**ree**" (pas als je dit hebt gezegd dan ga je pas beginnen met wenden)

- 3- Fok los / vieren;

Commando: "**Fok los**"

Op dit moment trek je het grootzeil aan totdat de boot tegen de wind in ligt.

- 4- Eventueel met het roer bijsturen; (door je roer te gebruiken rem je wel af)

- 5- Fok bak trekken als het voorlijk van het grootzeil begint te killen; (tegen bollen)

Commando: "**Fok bak**" (hierdoor zal de boot sneller door de wind draaien, bij veel wind en snelheid hoef je dit niet altijd te doen)

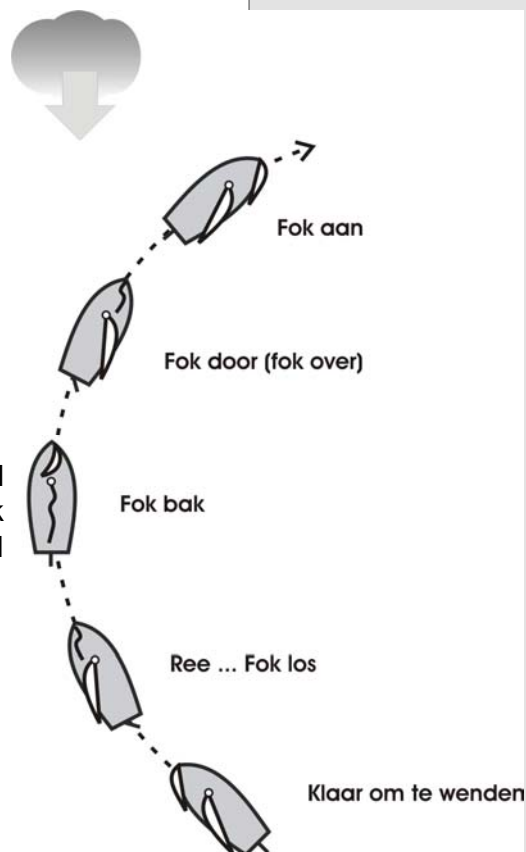
- 6- Fok overhalen als achterlijk van het grootzeil over de nieuwe boeg wind vangt;

Commando: "**Fok door / over**"

- 7- Fok aantrekken als het schip weer hoog aan de wind over de nieuwe boeg vaart.

Commando: "**Fok aan**"

Je zult wel gezien hebben, dat als je een snelle wending wil maken het van groot belang is, dat de fokkenist zijn werk goed doet, omdat deze bij het wenden een belangrijke rol vervult.



H5 Commando's & Manoeuvres

5.6.2 Gijpen

Je hebt al gezien dat het wenden gebeurt als je hoog aan de wind vaart, het gijpen gebeurt altijd als je voor de wind vaart. Je zorgt er dan in principe alleen voor dat het grootzeil van het ene boord naar de andere gaat. (anders gezegd; je draait met het achterschip door de wind heen)

Gijpen kan je om 3 redenen doen.

1. Je wilt, voor de wind varende, je koers verder naar lij verleggen (verder afvallen)
2. De windrichting verandert, terwijl jij dezelfde koers wilt blijven varen
3. In een wedstrijd vaar je voor de wind met je zeil over stuurboord, door een gijp te maken krijg je grootzeil over bakboord en heb je voorrang op de meeste andere boten.

Volgorde gijpen:

- 1- Goed voor de wind gaan varen; (dus niet ruime wind)
- 2- Stuurman verzitten naar lij; (dit wordt straks de hoge kant en dus hoeft je jezelf na het gijpen niet; meer te verplaatsen)
- 3- Kijken of de 'weg' vrij is; (dit is minder belangrijk dan bij het wenden, omdat als je het goed doet je koersverandering heel klein is)
- 4- Waarschuwing: **"Klaar voor de gijp!"** (zo weet iedereen wat er staat te gebeuren)
- 5- Iets afvallen; (roer van je af je zit namelijk 'verkeerd')
Commando: **"Zeggen wanneer de fok overkomt"**
"FOK KOMT OVER!"
- 6- Commando: **"Gijp!"** (zorg dat iedereen dit hoort, zodat ze hun hoofden naar beneden kunnen doen)

Grootschoot inhalen

- 7- Tegensturen met je rug of zij tegen het roer;
- 8- Als het grootzeil midscheeps passeert de schoot soepel laten uitvieren;
- 9- Bijsturen met elleboog of de vrije hand.

Vaak wordt nr. 5 overgeslagen, maar vooral bij veel wind kan het geen kwaad om iets af te vallen, anders krijg je het grootzeil niet aangetrokken.



H5 Commando's & Manoeuvres

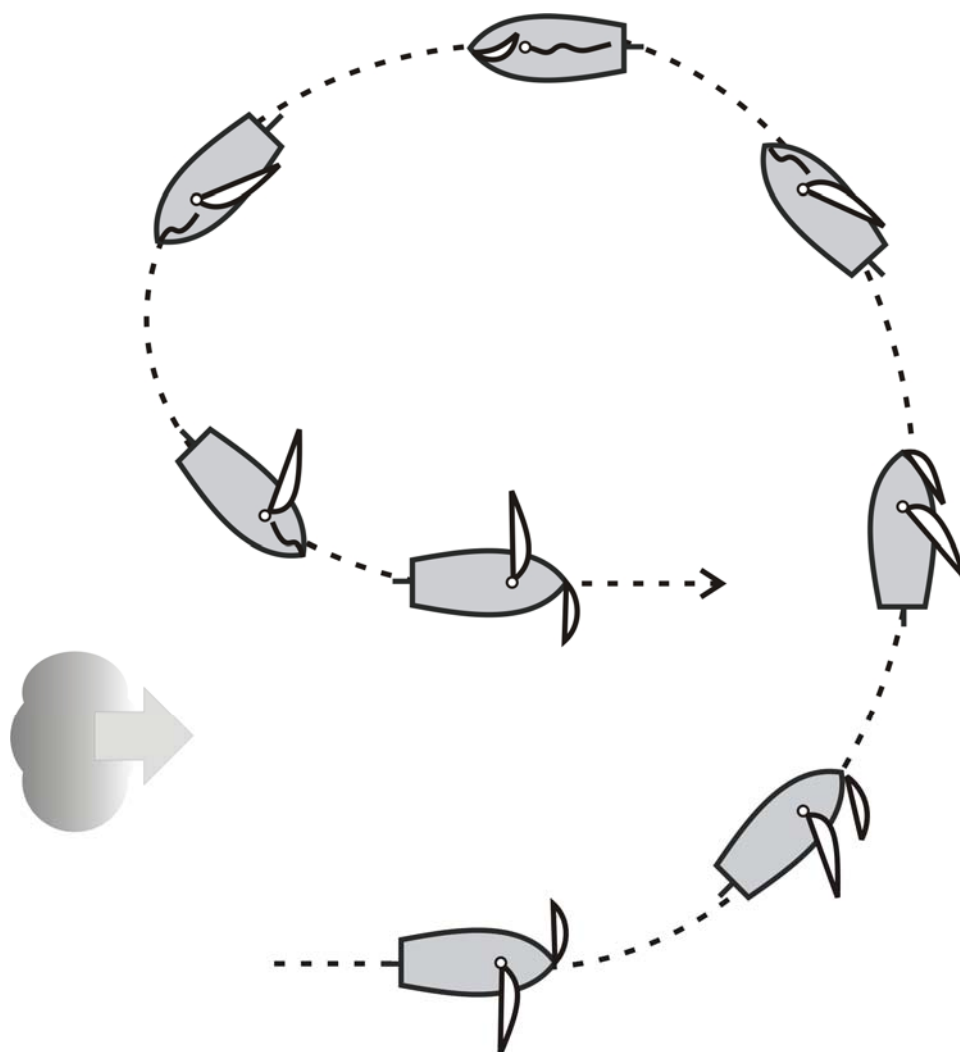
5.6.3 Gijpen door overstag te gaan (stormrondje)

Wanneer het erg hard waait kan een gijp moeilijk uit te voeren zijn, omdat de wind het zeil bij het overhalen een flinke snelheid zal geven.

Om dit te voorkomen kunnen we in plaats van gijpen ook oploeven, overstag gaan en vervolgens weer afvallen. Hoewel het meer werk is, is deze manier van gijpen wel veel veiliger, omdat het zeil geleidelijk steeds meer wind vangt bij het afvallen na het overstag gaan.

Let er wel op dat je voor deze manoeuvre wel meer ruimte nodig hebt.

Gijpen door overstag te gaan noemen we ook wel een **Stormrondje**.



H5 Commando's & Manoeuvres

5.7 Dwarspeiling

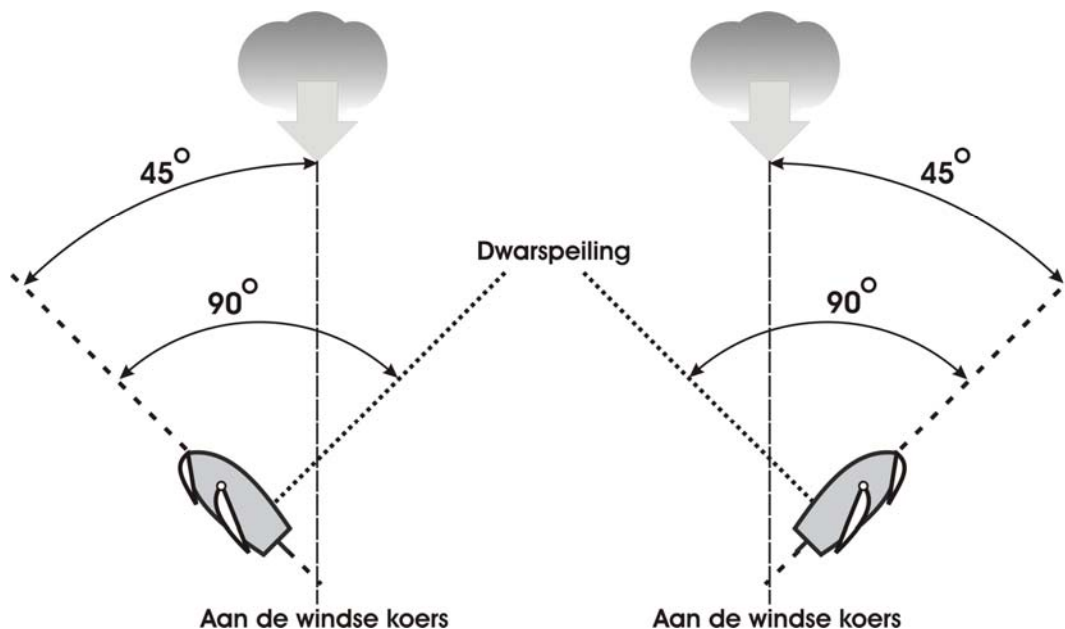
Kielboot
I, II & III

Als je naar een bovenwinds punt/punt aan hogewal, (een punt waarvoor je, om er te komen, tegen de wind in moet varen) bijv. een boei of haven wilt varen, dan zal je er dus kruisend (aan de wind) naar toe moeten varen.

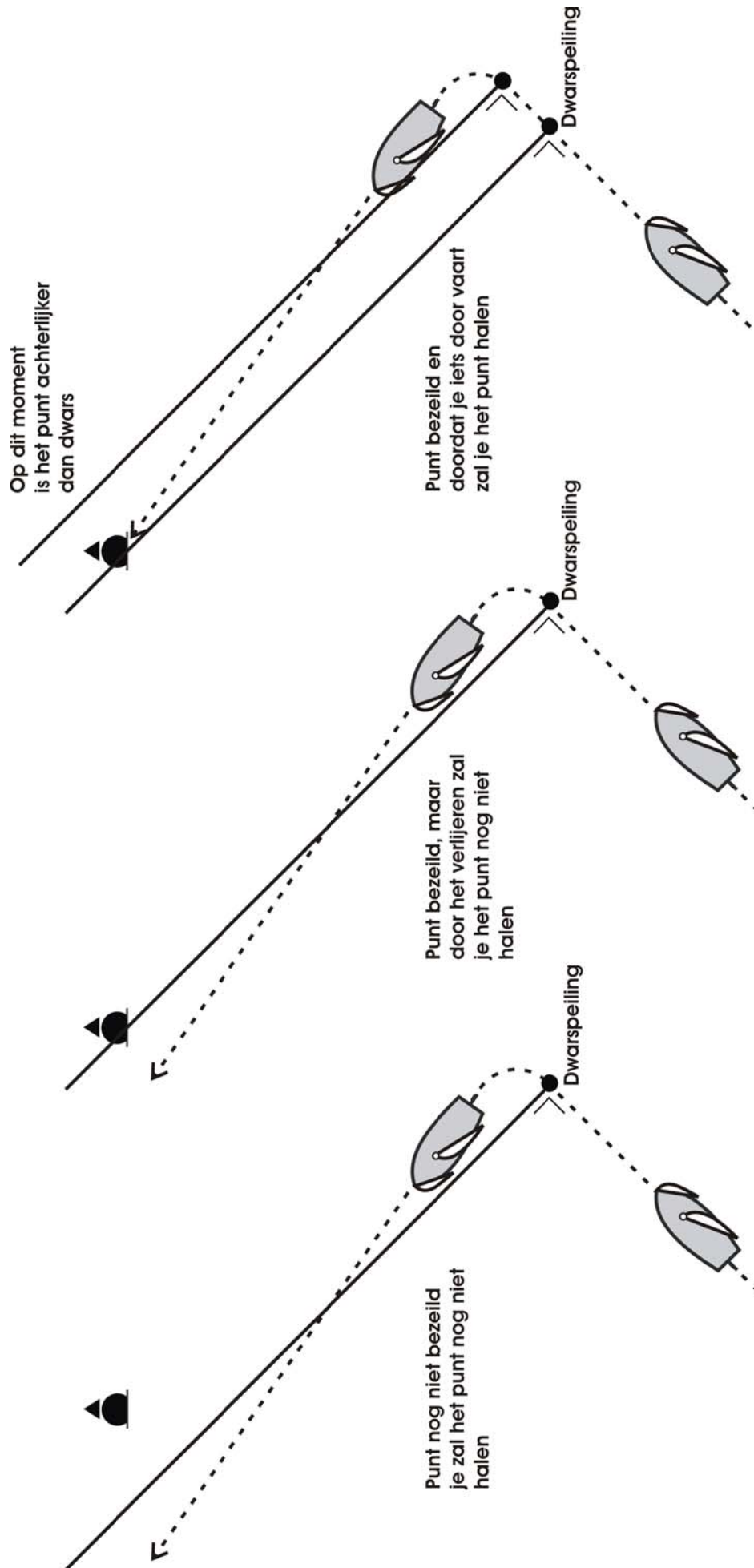
Hierdoor ga je niet recht op je doel af maar er schuin langs, Om niet je doel voorbij te varen moet je op tijd weten wanneer je overstag moet. Hiervoor bestaat er een dwarspeiling.

Hoe werkt een dwarspeiling?

- Als je naar bijv. een boei toe zeilt, dan zeil je onder een hoek van +/- 45°, (Als je aan de wind zeilt zal deze hoek kleiner zijn, omdat je scherper zeilt),
- Als je een dwarspeiling wilt gaan maken, moet je op 45° ten opzichte van de boei gaan varen,
- Ga nu recht naar voren zitten (met je neus naar de punt van de boot gericht),
- Nu draai je je hoofd 90° (dwars) naar de boei toe,
- Kijk je achter de boei langs, dan heb je het punt (de boei) nog niet 'bezeild', dit houdt in dat je nog een stukje door moet zeilen, of zelfs nog een keer overstag moet gaan,
- Kijk je recht tegen de boei aan, dan heb je het punt 'bezeild', maar vaar altijd een stuk door, want door het verlijeren van de boot verlies je hoogte ten opzichte van de boei,
- Kijk je voor de boei langs, dan heb je het punt 'bezeild'. (het punt is nu achterlijker dan dwars) Je kunt nu overstag gaan; als je geen gekke dingen doet zal je het punt halen.



H5 Commando's & Manoeuvres



H5 Commando's & Manoeuvres

5.8 Opkruisen

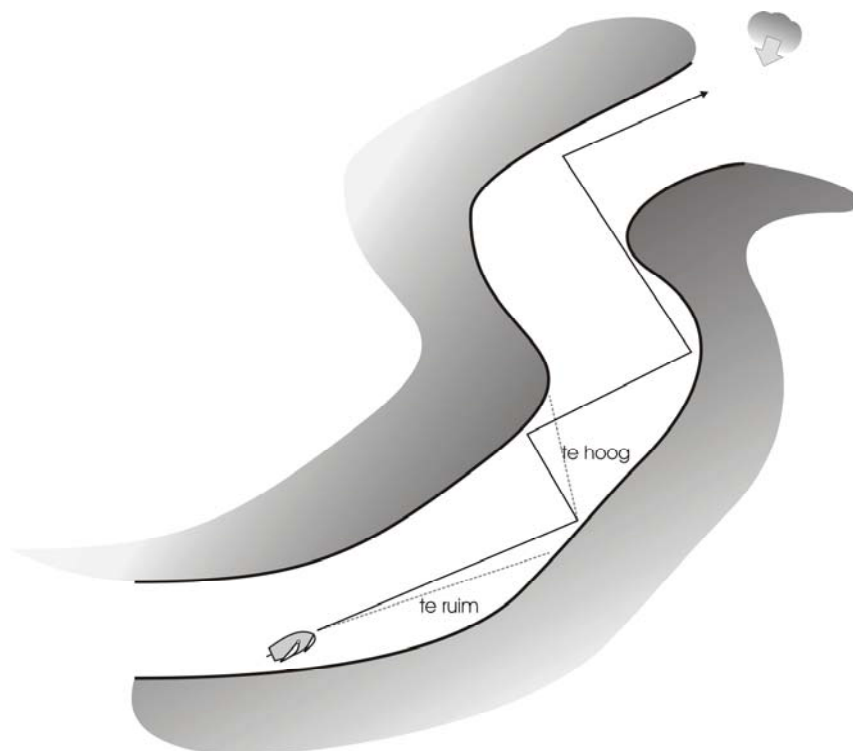
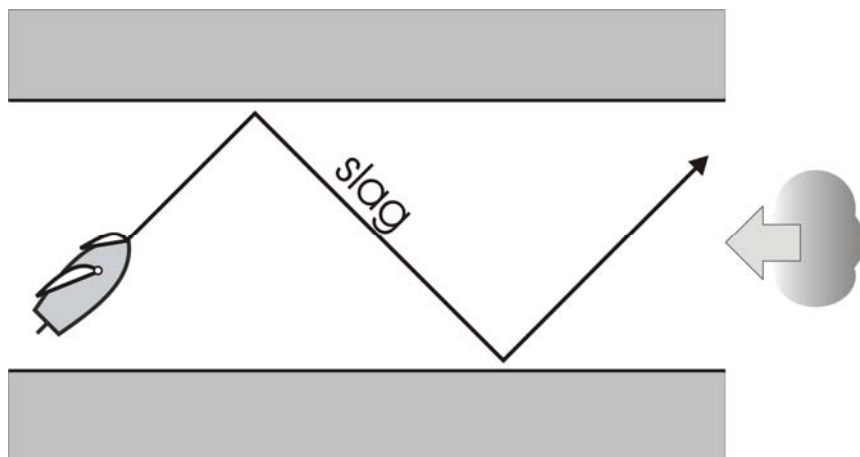
Kielboot
I, II & III

Wanneer je naar een bovenwinds punt wilt zeilen in een kanaal of een rivier dan zul je vaak overstag moeten gaan. We noemen dit *opkruisen* of *laveren*. Het gedeelte tussen twee wendingen heet een slag. stuk dat je vaart heet het *kruisrak*.

Belangrijk bij een kruisrak is dat je genoeg snelheid hebt en dat je zo hoog mogelijk vaart. Wanneer de wind evenwijdig met de rivier waait (*zie bovenste plaatje*) dan maak je even lange slagen. Maar wanneer de wind niet evenwijdig met de rivier waait (*zie onderste plaatje*) dan moet je een korte en een lange slag maken.

Op de korte slag is hoogte niet belangrijk maar snelheid, omdat je twee keer zeer kort achter elkaar overstag moet. En voor een overstag manoeuvre is snelheid nodig. Het verlies aan hoogte is niet veel omdat het maar een korte slag is. Bij de lange slag is hoogte winnen juist wel belangrijk. Wanneer je hier te ruim vaart verlies je veel hoogte.

Belangrijk bij het opkruisen is dat je rustig overstag gaat, zo behoud je de meeste snelheid. Wanneer je met veel roer overstag gaat verlies je ook veel snelheid.



H5 Commando's & Manoeuvres

5.9 Afvaren

Kielboot
I, II & III

Afvaren is niet altijd even eenvoudig, dit komt voornamelijk door de wind. Lig je aan hogerwal dan valt het wel mee, maar afvaren van lagerwal is een stuk moeilijker.

5.9.1 Afvaren van hogerwal

Voordat je gaat afvaren moet je goed weten dat je roer pas werkt als de boot snelheid heeft. Wees er dus op bedacht dat als je weg vaart en je hebt nog geen voldoende snelheid dat de boot 'stuurloos' kan oploeven. Bij te weinig afstand tussen wal en schip zal de boot tegen de wal aan zeilen.

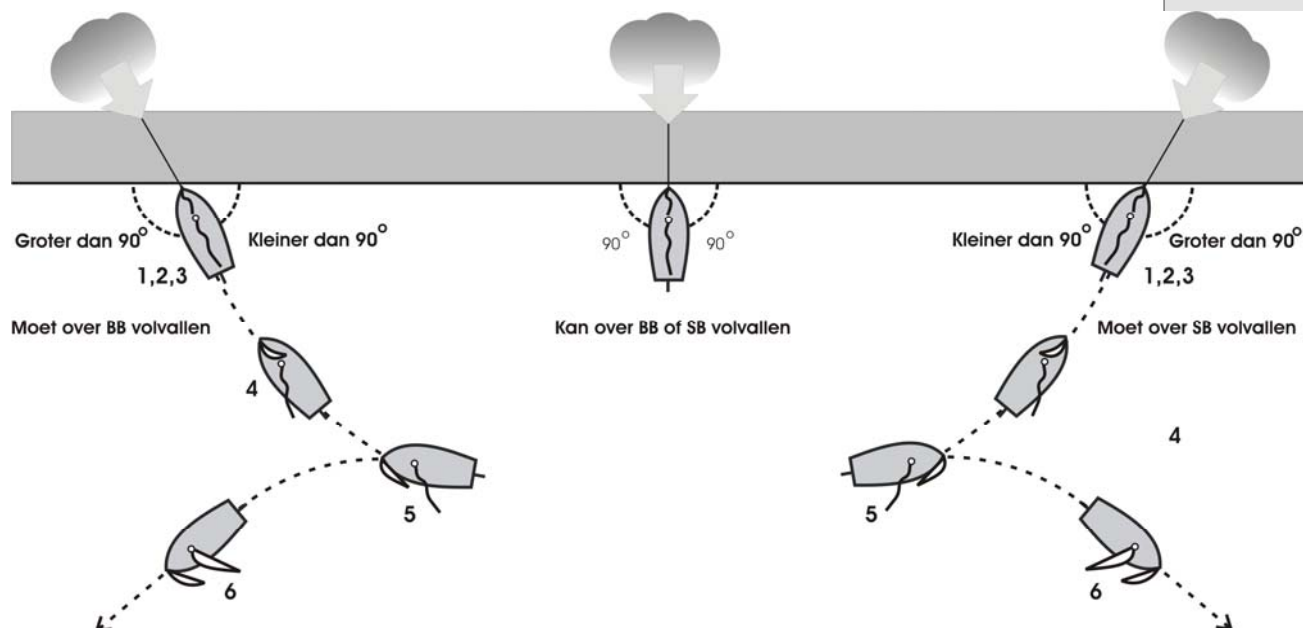
Afvaren van hogerwal met de wind loodrecht vanuit het 'land';

- 1- Zeilen hijsen; (je ligt al tegen wind in) en goed laten vieren
- 2- Kijken of de vaarweg vrij is;
- 3- De boot recht naar achteren afzetten en **deinzen**; (achteruitvaren)
- 4- Met het roer de boot in de wind houden;
(LET OP: het roer stuurt nu precies andersom!)
- 5- Als er genoeg ruimte is: - Fok bak
- Grootzeil helemaal uitvieren
- 6- Zodra je op de goede koers ligt kan je weg zeilen.

Afvaren van hogerwal met de wind schuin vanuit het 'land';

Als je de boot nu in de wind legt, ontstaat er een hoek groter dan 90° , en een hoek kleiner dan 90° . Het is nu van groot belang dat je de juiste hoek kiest om weg te varen. De boot wordt ook nu weer naar achteren afgezet, de punt wordt licht omgeduwd naar de grootste hoek. Zo heb je de meeste ruimte om weg te varen. Doe je dit niet dan zal de boot heel snel wind vangen en tegen de kant opvaren.

- 1- Zeilen hijsen (je ligt al tegen wind in) en goed laten vieren;
- 2- Kijk of de vaarweg vrij is;
- 3- Kijk wat de grootste hoek is;
- 4- De boot recht naar achteren afzetten en tevens de punt iets om duwen naar de grootste hoek en de fok bak trekken;
- 5- Tijdens het afvallen grootzeil helemaal laten vieren;
- 6- Bij genoeg ruimte zeilen aan, en weg zeilen.



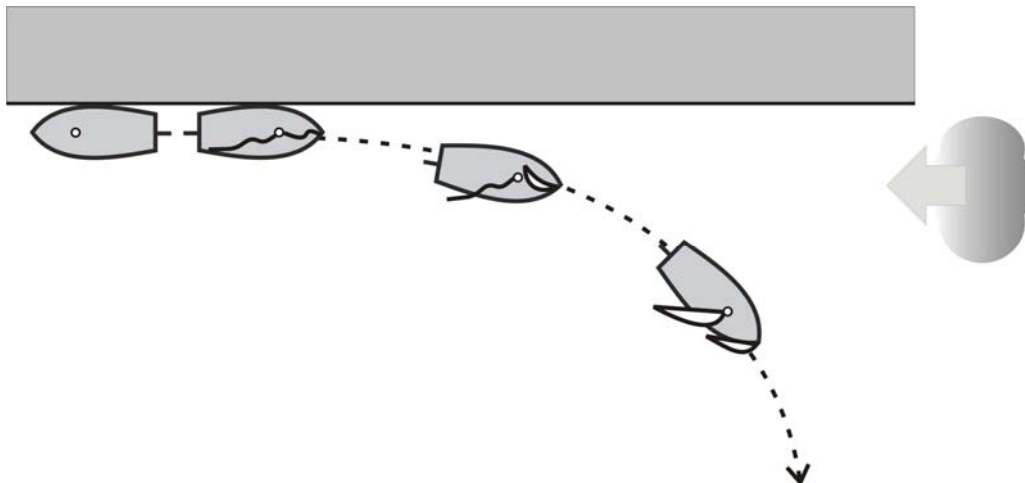
H5 Commando's & Manoeuvres

5.9.2 Afvaren van langswal

Wanneer de wind evenwijdig met de kant waait (*langswal*) kan met gehesen zeilen worden vertrokken. Belangrijk hierbij is wel dat de kop van boot in de wind ligt. Zonodig moet de boot even worden *verhaalt* om te zorgen dat dit zo is. Daarnaast moet bij het afvaren niet meteen extreem worden afgefallen omdat dan de kans groot is dat de spiegel van de boot tegen de wal opslaat.

De volgorde is als volgt:

- 1- Kop in de wind leggen;
- 2- Zeilen hijsen;
- 3- Kijken of de vaarweg vrij is;
- 4- De persoon op de wal trekt de boot naar voren om zo alvast snelheid te krijgen en duwt de boot rustig af;
- 5- Fok bak houden;
- 6- Bij voldoende ruimte tussen de boot en de kant het grootzeil aantrekken.



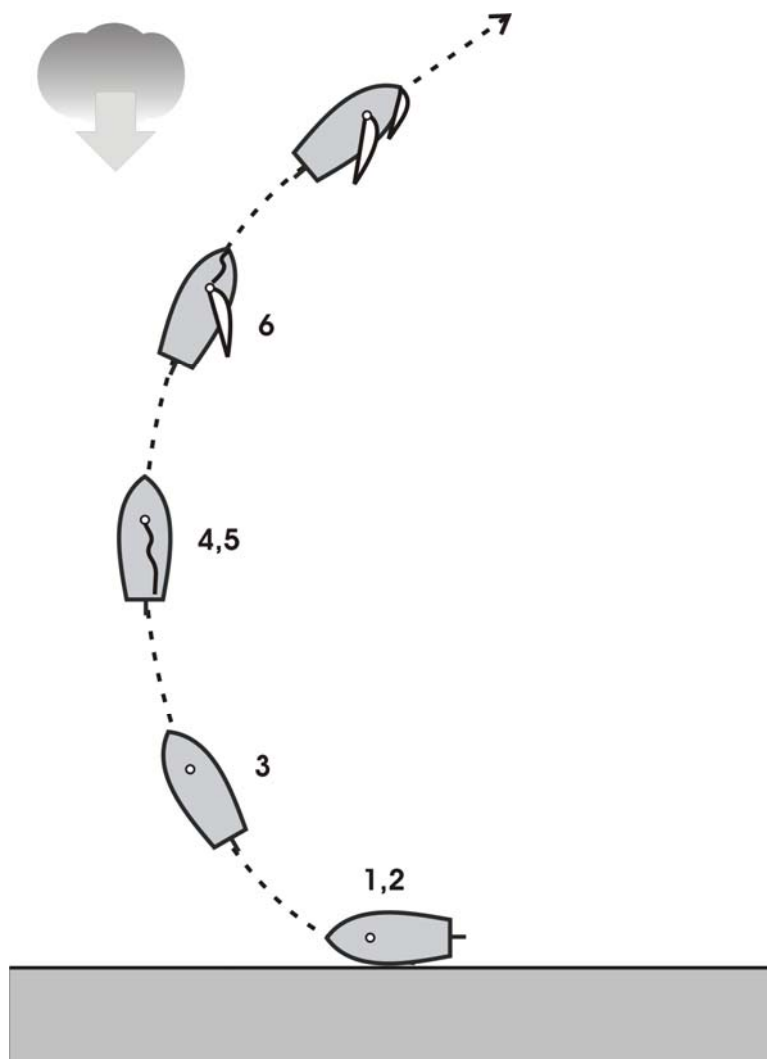
H5 Commando's & Manoeuvres

Kielboot
II & III

5.9.3 Afvaren van lagerwal

Als je lagerwal ligt dan kun je niet gelijk je zeilen hijsen, omdat je anders niet weg kan zeilen. Dit houdt in dat je op een andere manier vanaf de kant weg moet komen, dit kan d.m.v. roeien of wrikken.

- 1- Taken verdelen (het is belangrijk dat iedereen weet wat hij moet doen zodat je snel van lagerwal kunt wegvaren);
- 2- Kijken of de vaarweg vrij is;
- 3- Op mankracht van de kant af varen;
- 4- Kop in de wind gooien; (doe dit op een grote afstand vanaf de kant, omdat je door de wind en de golven snel achteruit deinst)
- 5- Grootzeil hijsen;
- 6- Weg varen op een rustige koers en de fok hijsen.



H5 Commando's & Manoeuvres

5.10 Aanleggen

Kielboot
I, II & III

Bij het aanleggen is het erg belangrijk om met een rustige snelheid de kant te naderen, dit voorkomt schade aan de boot en ongelukken met de bemanningsleden.

5.10.1 Aanleggen aan hogerwal

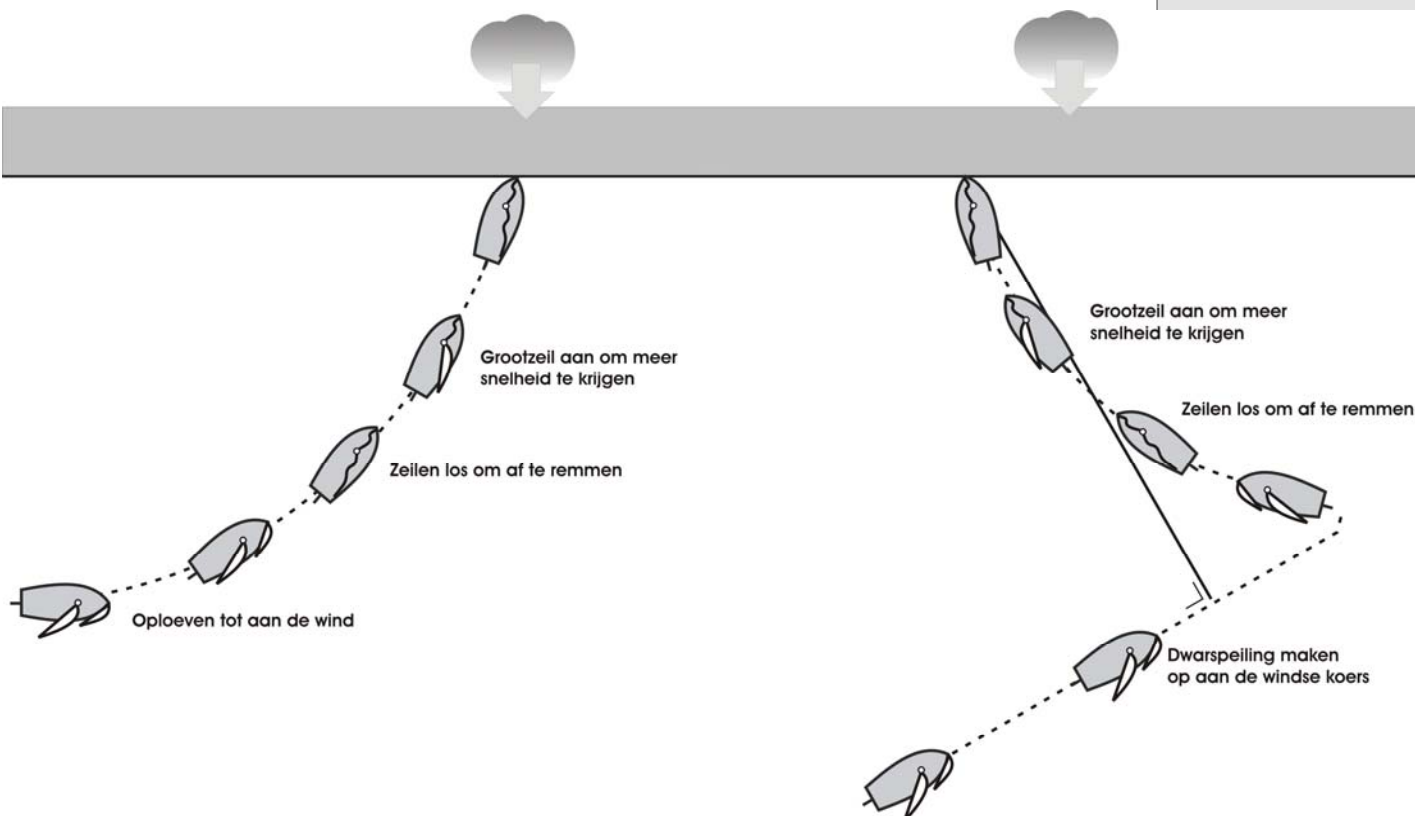
Als we aan hogerwal gaan aanleggen kunnen we gebruik maken van de tegenwind die we vanuit het land krijgen. Zo kunnen met behulp van de natuur remmen. Om hogerwal aan te leggen bestaan er 2 manoeuvres, nl. een 'Sliplanding' en een 'Opschieter'. Hoewel het makkelijk lijkt om aan te leggen met behulp van de wind, onderschatten de meeste mensen deze manoeuvres. Het is namelijk best moeilijk om uit te rekenen wanneer je de boot tegen de wind in moet sturen, zodat je net voldoende snelheid hebt om de kant te bereiken.

Sliplanding

- Je komt aan de wind richting de kant varen,
- Ruim van te voren de zeilen vieren tot ze helemaal klapperen, hierdoor vang je geen wind meer en rem je door de tegenwind af,
- Als je te vroeg stilligt, grootzeil aantrekken, hierdoor krijgt de boot weer vaart.

Dit is de veiligste manoeuvre van allebei, het is echter wel belangrijk dat je goed aan de wind vaart.

- Zeil je te hoog aan de wind: de boot heeft te weinig snelheid. Als je de zeilen weer aanhaalt gaat de boot verlijeren.
- Te ruim: Het grootzeil blijft wind vangen, de boot houdt teveel snelheid.



H5 Commando's & Manoeuvres

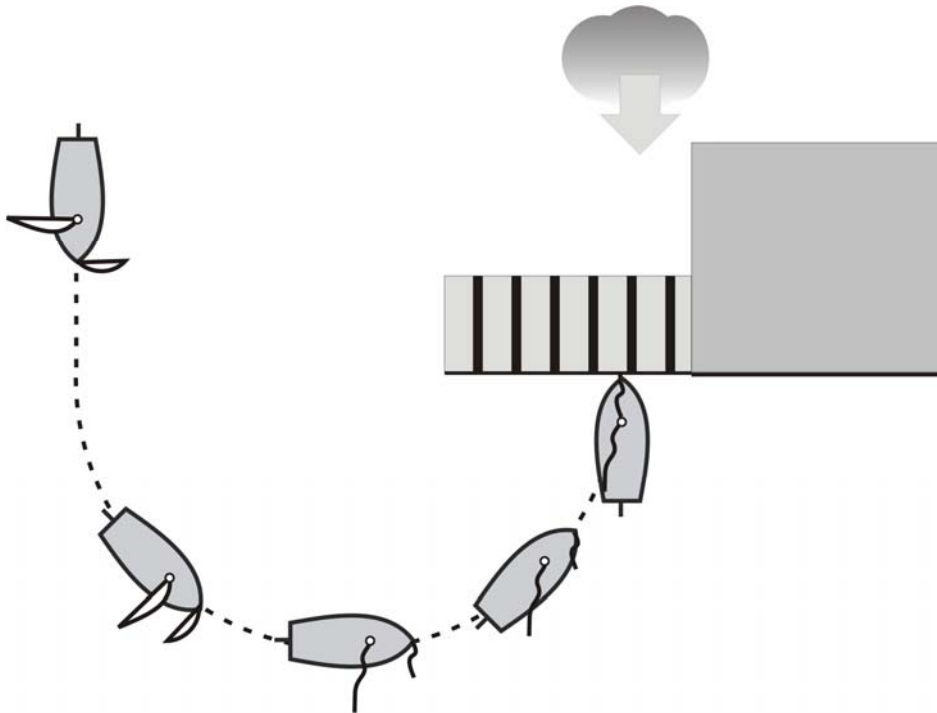
Opschieter

Vaar eerst langs de kant en schat de remweg die je straks met de kop in de wind nodig hebt.

- Kom halve wind, ruime wind of voor de wind aan varen,
- Stuur met **veel roer** de boot tegen de wind in, je kunt eventueel extra afremmen door het roer heen en weer te bewegen.

Het nadeel van deze manoeuvre is:

Er is veel oefening nodig om de remweg te kunnen inschatten. De kans is groot dat je nooit aankomt of juist heel hard de kant raakt.



H5 Commando's & Manoeuvres

5.10.2 Aanleggen aan langswal

Aanleggen aan langswal kan op twee manieren;

- 1- Met behulp van een sliplanding; (zie 5.10.1)
- 2- Door voor top en takel te gaan varen.

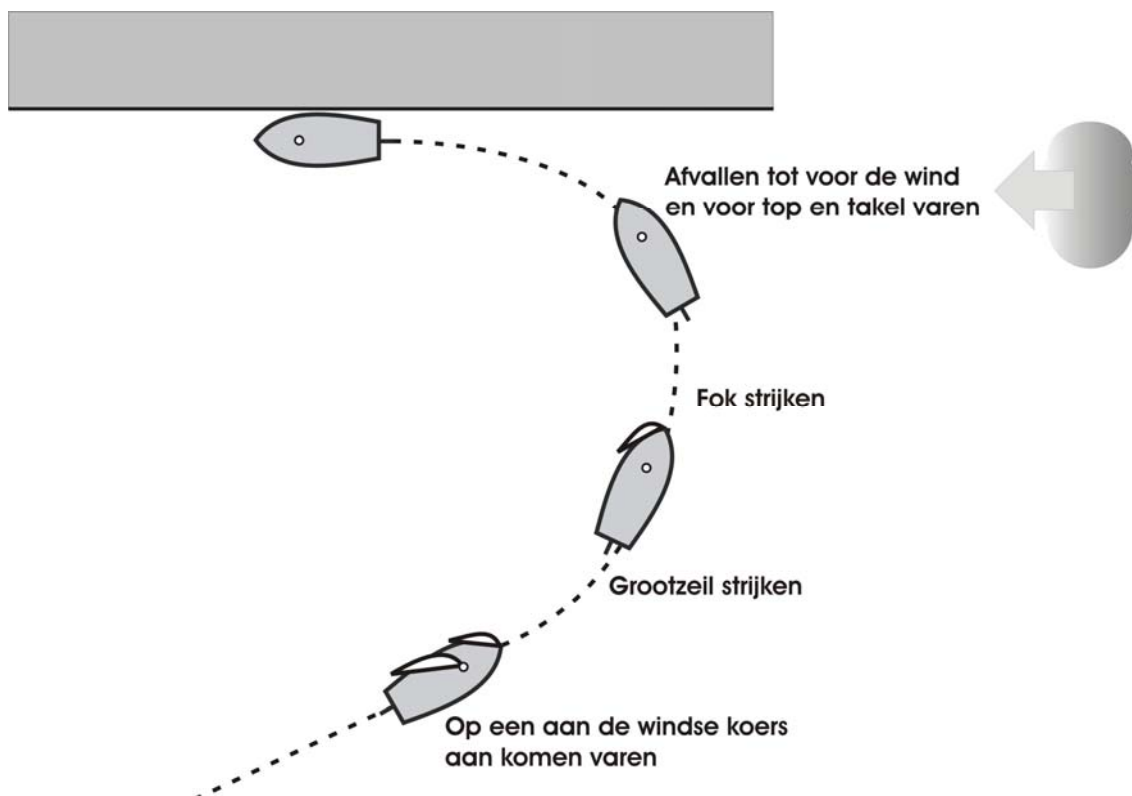
De laatste methode wordt hier uitgelegd.

Voor top en takel varen betekent dat je op et laatste moment alle zeilen hebt gestreken en dat je de boot met de wind laat meedrijven totdat op de juiste plek bent aangekomen.

Een nadeel van deze manoeuvre is wel dat er langs de kant wel veel ruimte moet zijn. Daarnaast is ook je snelheid niet te controleren.

De volgorde is als volgt:

- Op een aan de windse koers aan komen varen;
- Het grootzeil ruim van te voren strijken;
- Vlak voor de kant de fok strijken;
- Afvallen tot voor de wind en voor top en takel laten varen totdat je op de juiste plek bent aangekomen.



H5 Commando's & Manoeuvres

Kielboot

II & III

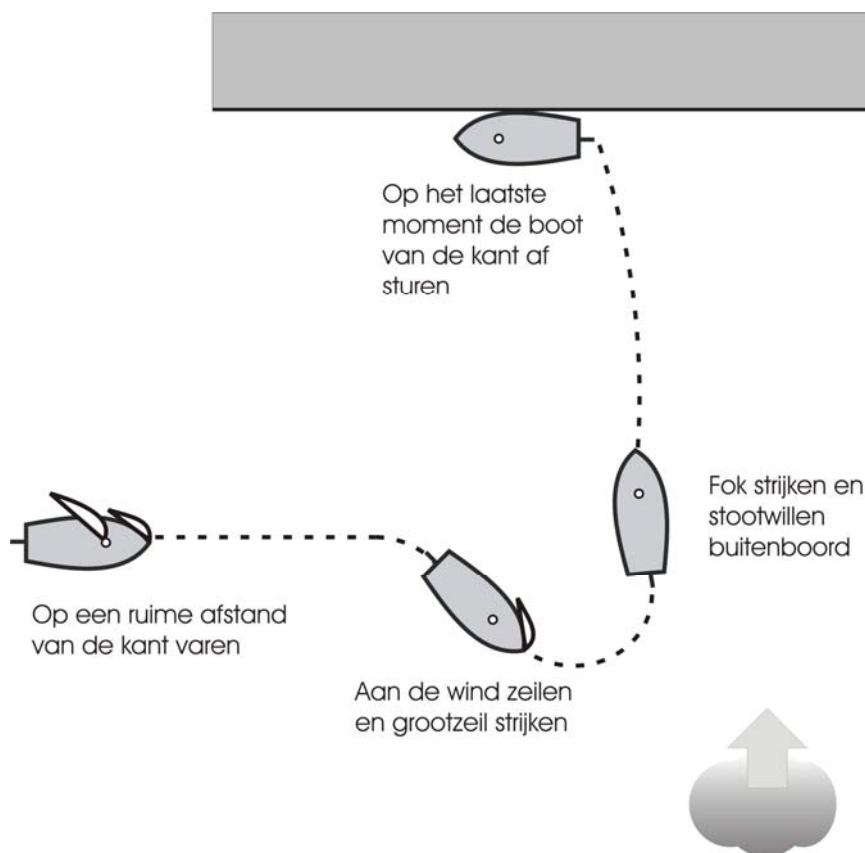
5.10.3 Aanleggen aan lagerwal

Als we aan lagerwal willen aanleggen dan is het erg belangrijk dat alle taken van tevoren goed zijn verdeeld, zodat je rustig aan kan leggen. Belangrijk hierbij is dat wanneer je aanlegt je zeilen al gestreken zijn zodat deze geen wind meer kunnen vangen:

- Vlakbij de aanlegplaats aan de wind gaan zeilen;
- Grootzeil strijken;

Dit doe je nu niet met de kop in de wind, omdat je anders je snelheid verliest. Hierdoor kan de boot de verkeerde kant opdraaien omdat roer geven zonder snelheid geen zin heeft.

- Afvallen tot voor de wind;
- Bij genoeg snelheid fok strijken;
- Alles in orde maken om aan te kunnen leggen.



H5 Commando's & Manoeuvres

5.11 Man overboord



Het kan voorkomen dat er tijdens slecht weer of een bepaalde manoeuvre (bijv. een gijp) iemand overboord valt. Het is dan erg belangrijk dat je als stuurman weet wat je moet doen en dat iedereen rustig blijft.

Als eerste is het belangrijk dat iedereen aan boord weet dat er iemand overboord is, daarom wordt er hard geroepen "*man overboord*"!! Daarna moet je naar de drenkeling "*zwem*"!! roepen. Dit lijkt raar maar door de paniek kan de drenkeling vergeten te zwemmen. Daarnaast is het belangrijk dat iemand van de bemanning de drenkeling de hele tijd in de gaten houdt. De stuurman wijst iemand aan die de hele tijd naar de drenkeling wijst. Vooral bij slecht weer met hoge golven is het moeilijk om iemand te vinden in het water.

Zodra er al wordt geroepen "*man overboord*"!! val je gelijk af tot voor de wind, daarna vaar je 3 á 4 scheepslengtes door. Nu loef je weer op tot aan de wind. Vanaf hier begin je eigenlijk met een sliblanding. Je maakt een dwarspeiling op de drenkeling, hierna ga je overstag. Door je zeilen te vieren en je grootzeil aan te trekken kan je vaart minderen of vermeerderen.

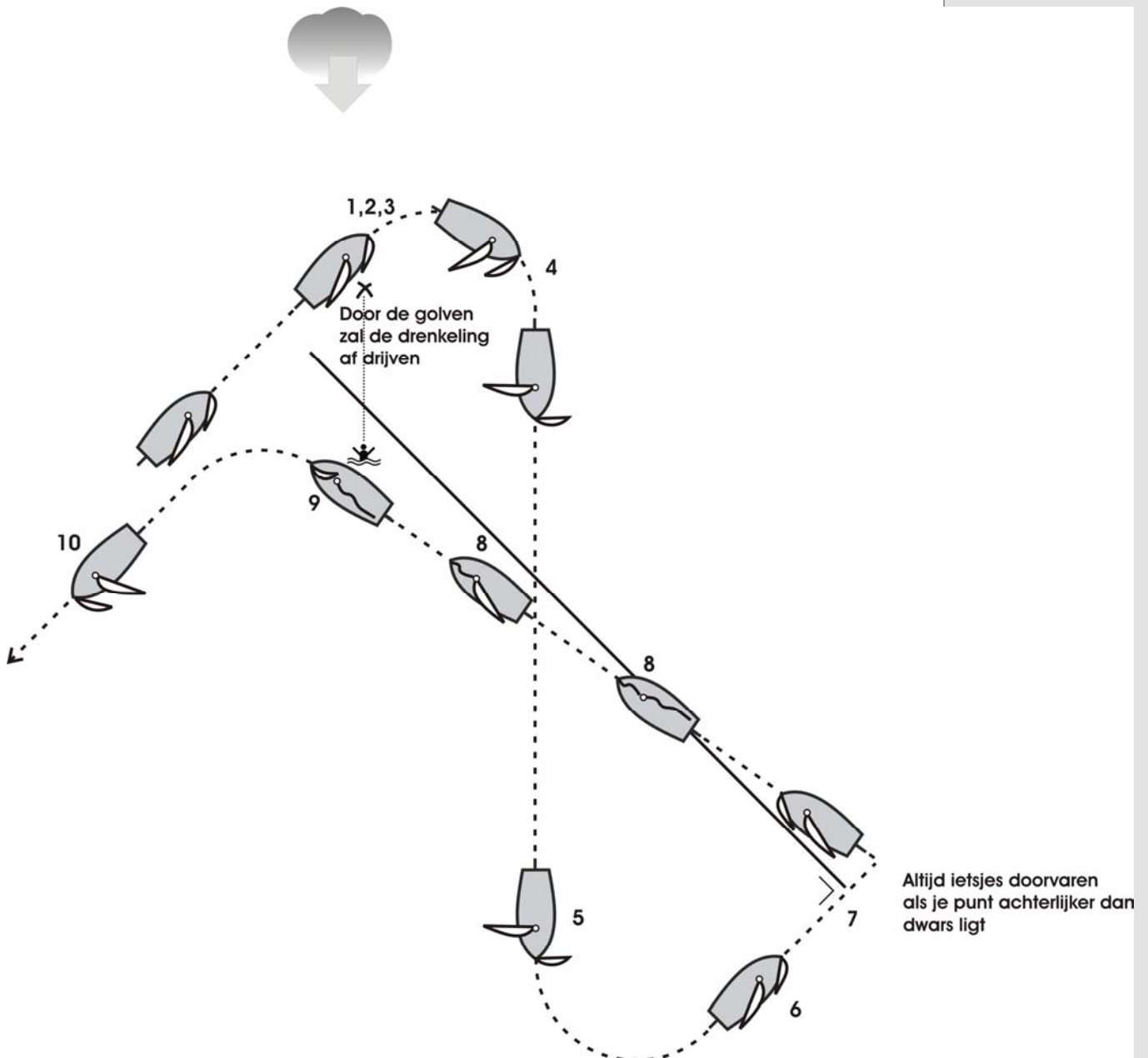
De drenkeling wordt aan loefzijde (hoge kant) en achter de stag binnen gehaald. Wanneer de drenkeling aan boord wordt gehesen wordt de fok gelijktijdig bak getrokken om zo te voorkomen dat de boot in de wind draait en over de drenkeling heen vaart. Nu op een rustige koers wegvaren, hiermee wordt bedoeld dat dit en koers is waar de bemanning zich niet hoeft vast te houden om weg te glijden. Stel de drenkeling op zijn gemak en controleer hem op verwondingen.

Als je naar het plaatje kijkt zie je dat je een soort 8-tje hebt gevaren. De reden dat je deze manoeuvre moet toepassen, is dat je bij deze manoeuvre er voor zorgt dat je niet hoeft te gijpen. Zeker met harde wind en wanneer de bemanning wat in paniek is, is het verstandig om niet te gijpen.

H5 Commando's & Manoeuvres

Nu in het kort:

1. Roep "man overboord"!;
2. Roep naar de drenkeling "zwem"!;
3. Iemand houdt de drenkeling in de gaten en blijft naar hem wijzen;
4. Afvallen tot voor de wind;
5. 4 á 5 scheepslengtes doorvaren; (dit is een heel klein stukje!)
6. Oploeven tot aan de wind;
7. Dwarspeiling maken op de drenkeling en overstag gaan;
8. Je snelheid regelen door je zeilen te vieren en/of je grootzeil aan te trekken;
9. Drenkeling aan loefzijde achter de stag binnen halen, de fok, wanneer drenkeling vast is, bak trekken;
10. Op en rustige koers doorvaren en de drenkeling controleren.



H5 Commando's & Manoeuvres

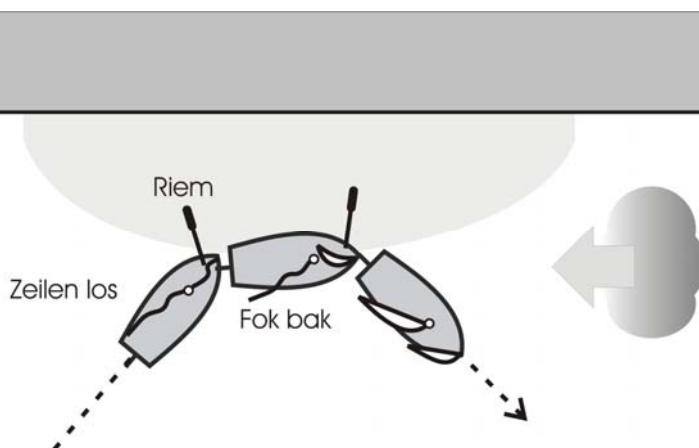
5.12 Losvaren van de grond

Kielboot
II & III

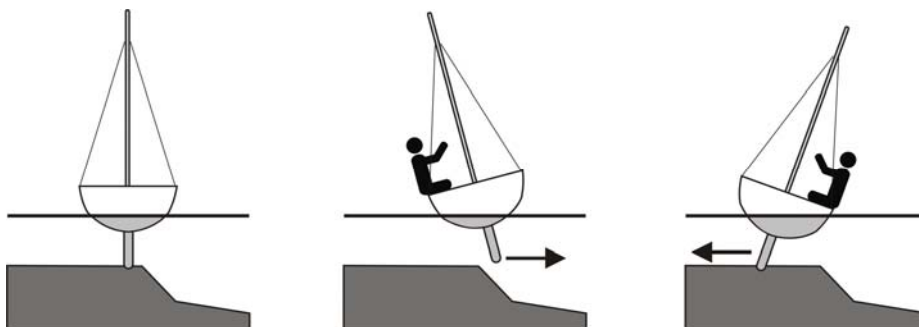
Als je boot dreigt vast te lopen dan merk je dit doordat de kop naar beneden duikt, het schip schokkend remt en er ontstaan vaak bellen achter de kont van de boot.

Je moet dan snel handelen, maar het is geen rede tot paniek het kan namelijk iedereen overkomen. Probeer zo snel mogelijk van de ondiepte vandaan te sturen, naar ruimer water toe. Bij een lელიevlet kan je ook nog het zwaard ophalen waardoor de boot een veel mindere diepgang heeft. Als je je koers wijzigt moet je ook je schoten vieren, want wanneer je niet los komt dan zeilt de boot zich anders helemaal vast.

Als je aan de wind zeilt en de boot dreigt vast te lopen, dan kun je, je koerswijziging versnellen door de fok bak te trekken. Daarnaast kun je met een vaarboom of een riem de boot extra afduwen.



Daarnaast kun je door het gewicht in de boot te verplaatsen ook los komen. Je kan namelijk gaan hangen aan het ondiepe gedeelte, de boot komt minder diep te liggen. Hierdoor kan je van het ondiepe water weg varen. Als je de andere kant op gaat hangen dan heb je juist een grotere kans om nog verder vast te komen.



Wanneer niks meer helpt zit er niks anders op om de zeilen te strijken en dat 1 of 2 personen het water in moeten om de boot los te trekken. Je kan in uiterste nood een voorbijvarend schip vragen om te assisteren.

H5 Commando's & Manoeuvres

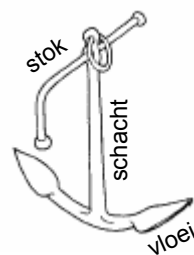
5.13 Ankeren

Er is een aantal redenen om voor anker te gaan:

- Als je bij slecht weer aan lagerwal moet aanleggen, dan is ankeren een veilige manier om aan te leggen;
- Als bij lagerwal de kant slecht bereikbaar is, bijv. door puinstort of basaltblokken;
- Je wilt overnachten en je kunt niet aan wal liggen;

5.13.1 Soorten ankers

Ankers worden vaak gebruikt om de boot voor anker te leggen om bijv. te kunnen zwemmen, even een pauze te houden, enz. Maar een anker kan ook in nood worden gebruikt, het anker moet daarom onder alle weersomstandigheden de boot kunnen houden. Er zijn diverse soorten ankers voor alle soorten boten en bodemtypes. Belangrijk is dat een anker beter werkt wanneer er tussen het anker en de ankerlijn een ketting zit.



Danforthanker



Het Danforthanker is een lichtgewicht anker dat door zijn grootte moeilijk te bergen is. Het heeft brede, lange vloeien waardoor het in zachte grond zeer goed houdt. Het houdend vermogen is gelijk aan het ploegschaaranker en in sommige grondsoorten zelfs beter. Het Danforthanker heeft echter de neiging zich steeds dieper in te graven, wat problemen kan geven bij het ankerop gaan.

Poolanker



Het poolanker heeft iets minder gewicht nodig dan een stokanker. Het schroeven wordt tegengegaan doordat de vloeitips schuin uit elkaar staan. Het anker pakt goed en heeft niet de neiging om, als er met veel kracht aan getrokken wordt, zich weer los te werken. Het poolanker graaft zich echter niet steeds dieper in zoals het Danforthanker. Er zijn dus minder problemen bij het anker opgaan. Het poolanker is, mits niet te licht genomen, een vrij goed anker.

Dreganker



Een dreganker zal in de regel even zwaar zijn als een stokanker. De dreg is echter moeilijk te bergen en aan boord een gevaarlijk object. Het dreganker is een goed en betrouwbaar anker.

Stokanker



Het stokanker heeft een goede houdkracht in de meest diverse bodemsoorten. Het is een zwaar anker dat veel plaats inneemt aan boord. Typisch is dat slechts één vloei zich ingraaft, wat veroorzaakt wordt door de dwarsgeplaatste stok.

H5 Commando's & Manoeuvres

Kielboot

5.13.2 Voor anker gaan

Het is bij het ankeren belangrijk dat alles klaar ligt en niet in de knoop zit, ook moet iedereen in de boot weten wat hij moet doen.

Zorg dat je iemand het anker laat klaarleggen, dit houdt in dat de lijn door het sleepoog is geregen, en het overige lijn is opgeschoten.

Omdat je tijdens het ankeren tegen de wind in ligt, kun je ervoor kiezen om de fok / het grootzeil te laten zakken voordat je gaat ankeren. Dit houdt in dat je nadat je bepaald hebt waar je gaat ankeren, ruim op tijd de kop in de wind stuurt en één van de zeilen strijkt. Nu kan je rustig naar de juiste plek zeilen.

“Waarom fok strijken”: Eén van de redenen om de fok te strijken is dat er zich tijdens het ankeren een persoon op het voorplechtje bevindt en deze last heeft van de klapperende fok.

“Waarom grootzeil strijken”: Door het grootzeil te strijken, blijft er een heel klein zeiloppervlak over (fok). Zo kan je op een hele rustige manier naar de juiste plek zeilen.

Het is ook belangrijk om te weten wanneer je het anker kan laten zakken, de boot moet namelijk achteruit deinzen, want vaart de boot nog vooruit dan vaar je over het anker heen. Om te weten dat je achteruit deinst, is er een ‘trucje’. Je neemt namelijk 2 punten die op het land achter elkaar staan, bijv. een boom en een molen of 2 bomen. Aan de hand van hoe deze 2 punten ten opzichte van elkaar bewegen kan je zien of je voor- of achteruit vaart.

Volgorde van het ankeren:

- Bepaal de ankerplaats en laat ruim van tevoren de fok / het grootzeil zakken;
Zorg dat alles klaar ligt en dat iedereen z'n taak weet!
- Vaar rustig naar de plek, deze moet ruim van de kant af zijn, door het deinzen en de lengte van de ankerlijn kan je tegen de kant op komen;
- Stuur de kop in de wind, laat de fok zakken (als deze nog gehesen is), zwaard omhoog; (zo blijft de boot beter in de wind liggen)
- Kijk of de boot achteruit vaart, als dit het geval is laat je **“het anker zakken”** (de persoon die op het voorplechtje zit moet op z'n knieën zitten, zo kan deze niet zo snel overboord vallen);
- Als het anker uit is wordt de lijn langzaam gevierd; (soms draait de kop van de boot weg, de persoon bij de ankerlijn moet dan de ankerlijn vasthouden, zo draait de boot weer terug in de wind, dit heet **“remmend steken”**)
- De lijn **5 a 6 maal** de diepte van het water laten vieren;
- Controleer of het anker houdt, je kan weer d.m.v. een **achtergrondpeiling** op de kant controleren of je nog achteruit gaat;
- Grootzeil strijken; (als deze nog niet gestreken was)

Het is belangrijk dat wanneer de stuurman een commando geeft, de persoon op het voorplechtje deze herhaalt, dit om te voorkomen dat er misverstanden ontstaan.

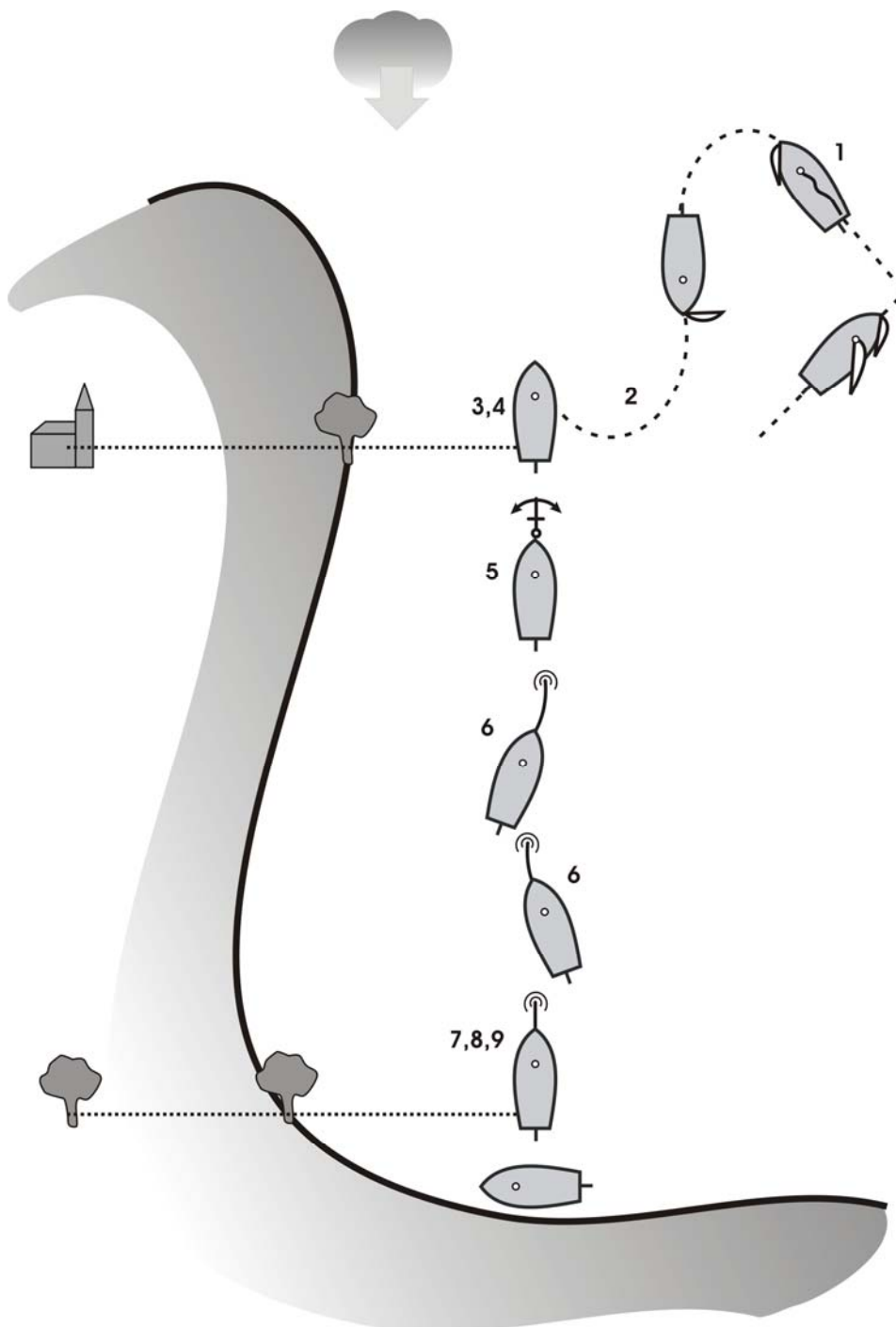
● TIP

*Dit noemen we een **achtergrondpeiling**, kijk onder het hoofdstuk ‘Allerlei’ hoe dit precies werkt.*

H5 Commando's & Manoeuvres

Nu in het kort:

1. Fok/grootzeil strijken na laatste wending;
2. De boot in de wind sturen;
3. Fok strijken; (als dat bij punt 1 nog niet is gedaan)
4. "Op de wal peilen" of de boot stil ligt;
5. Als de boot achteruit gaat anker laten zakken;
6. Ankerlijn langzaam vieren en wanneer de kop dreigt weg te draaien "remmend steken";
7. De lijn 5 á 6 maal de diepte van het water laten vieren;
8. Controleer of het anker houdt d.m.v. een achtergrondpeiling;
9. Grootzeil strijken; (als dit bij punt 1 nog niet is gedaan)



H5 Commando's & Manoeuvres

5.13.3 Anker ophalen

Ook hier weer moet alles snel gebeuren, want anders kan je lagerwal raken, iedereen moet dus z'n taak kennen.

Je legt het schip met de kop in de wind achter het anker. De lijn is belegd op de toekomstige loefzij (anders zou je er bij het wegzeilen overheen varen).

De ankerlijn wordt gehieuwd (ingekort) voordat we de zeilen hijsen. Aan een korte lijn giert (draaien van de boot) het schip minder en tevens hoeft er niet zo zwaar getrokken te worden om de lijn binnen te halen dan wanneer de zeilen op de boot staan.

Als de ankerlijn is gehieuwd, worden de zeilen gehesen. De fok is nodig om de kop van het schip de juiste kant op te sturen. Hierna wordt de ankerlijn gehieuwd tot "*recht op en neer*". Deze laatste meters ankertros worden krachtig ingehaald om snelheid te krijgen. Direct als het anker los is van de grond roept de ankermaat: "*anker los*" en wordt de fok bak getrokken aan de toekomstige loefzijde.

Er wordt nu op een rustige koers weggevaren en het anker wordt geklaard (binnenhalen en opruimen).

Nu in het kort:

- 1– Kop in de wind leggen;
- 2– Ankerlijn "*hieuwen*";
- 3– Zeilen hijsen, eerst grootzeil de fok als laatste;
- 4– Ankerlijn "*hieuwen tot recht op en neer*", snelheid maken bij het hieuwen van de tros;
- 5– Zeggen wanneer het anker los is van de grond;
- 6– Fok bak trekken;
- 7– Rustige koers wegvaren;
- 8– Anker binnenhalen en opruimen.

