

Onderdelen van de boot:

1. Steekzwaard
2. Spiegel
3. Roer
4. Helmstok
5. Blok
6. Grootschoot
7. Zwaardkast
8. Landvast
9. Boeg
10. Neerhouder
11. Mast
12. Spriet
13. Giek
14. Vlak
15. Grootzeil
16. Sprietval
17. Blok met wartel
18. Drijfvermogen
19. Mastdoft
20. Klem-kikker
21. Klauw
22. Marlijn
23. Voorlijk
24. Achterlijk
25. Onderlijk
26. Bovenlijk
27. Tophoek
28. Klauwhoek
29. Halshoek
30. Schoothoek
31. Vrijboord
32. Kousje
33. Zeillatzakje
34. Vaantje

## Onderdelen van de boot:

1. Steekzwaard
2. Spiegel
3. Roer
4. Helmstok
5. Blok
6. Grootschoot
7. Zwaardkast
8. Landavast
9. Boeg
10. Neerhouder
11. Mast
12. Spriet
13. Giek
14. Vlak
15. Grootzeil
16. Sprietval
17. Blok met wartel
18. Drijfvermogen
19. Mastdoft
20. Klem-kikker
21. Klauw
22. Marlijn
23. Voorlijk
24. Achterlijk
25. Onderlijk
26. Bovenlijk
27. Tophoek
28. Klauwhoek
29. Halshoek
30. Schoothoek
31. Vrijboord
32. Helmstokverlenger
33. Dolboord
34. Kimlat
35. Spant
36. Dwarsvermogen
37. Kousje
38. Baan
39. Zeillat
40. Zeillatzakje
41. Vaantje
42. Wrang
43. Mastspoor

## Paalsteek

De paalsteek zorgt ervoor dat er een vaste lus komt in het einde van een lijn. In de optimist gebruik je de steek voor het vastmaken van het sprietval aan de spriet en de neerhouder aan de mast. Soms ook voor het vastleggen van de boot. Losmaken van de steek kan alleen wanneer er geen spanning op de lijn staat. Dan kun je het vaste eind een stuk wegduwen. Het uiteinde van de lijn is dan gemakkelijker uit de lus te trekken.

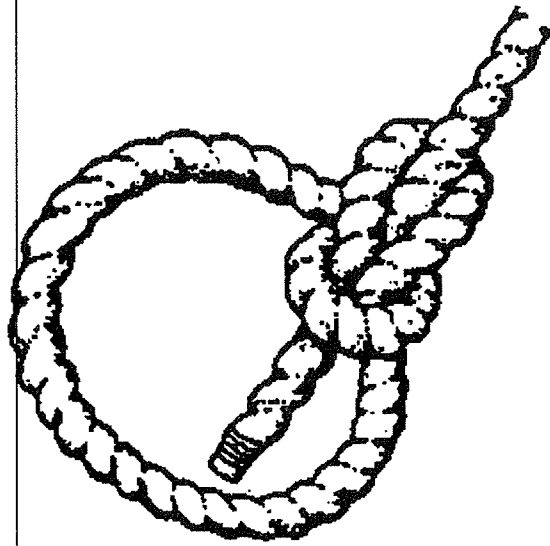
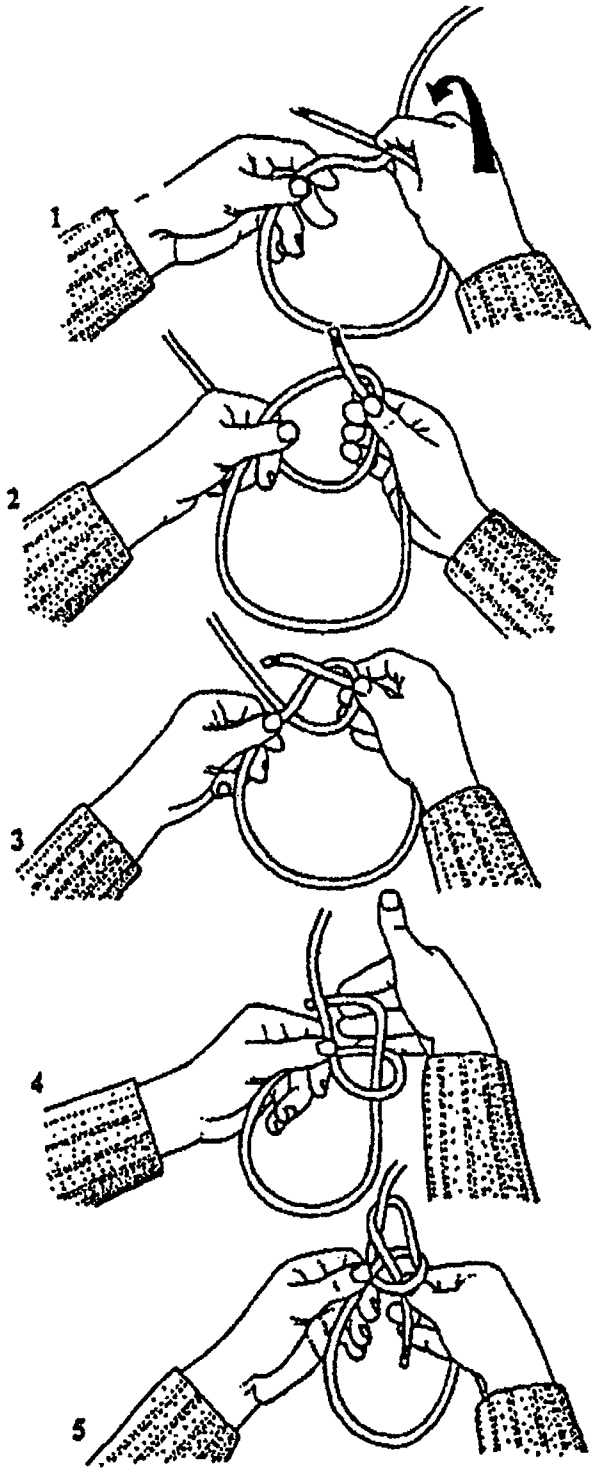
## Schootsteek

De knoop om twee lijnen, die niet even dik zijn, aan elkaar zetten.

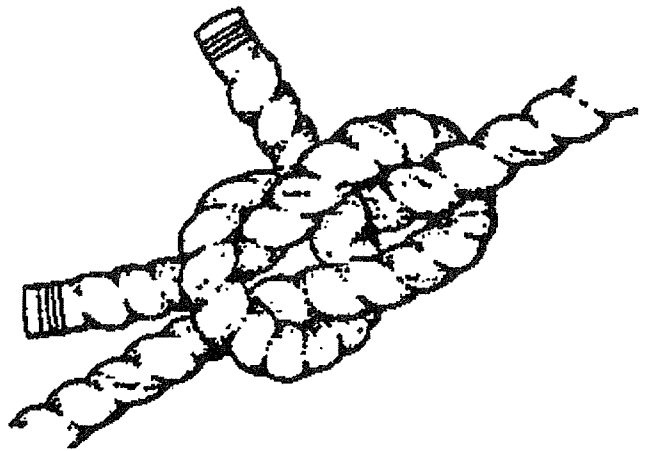
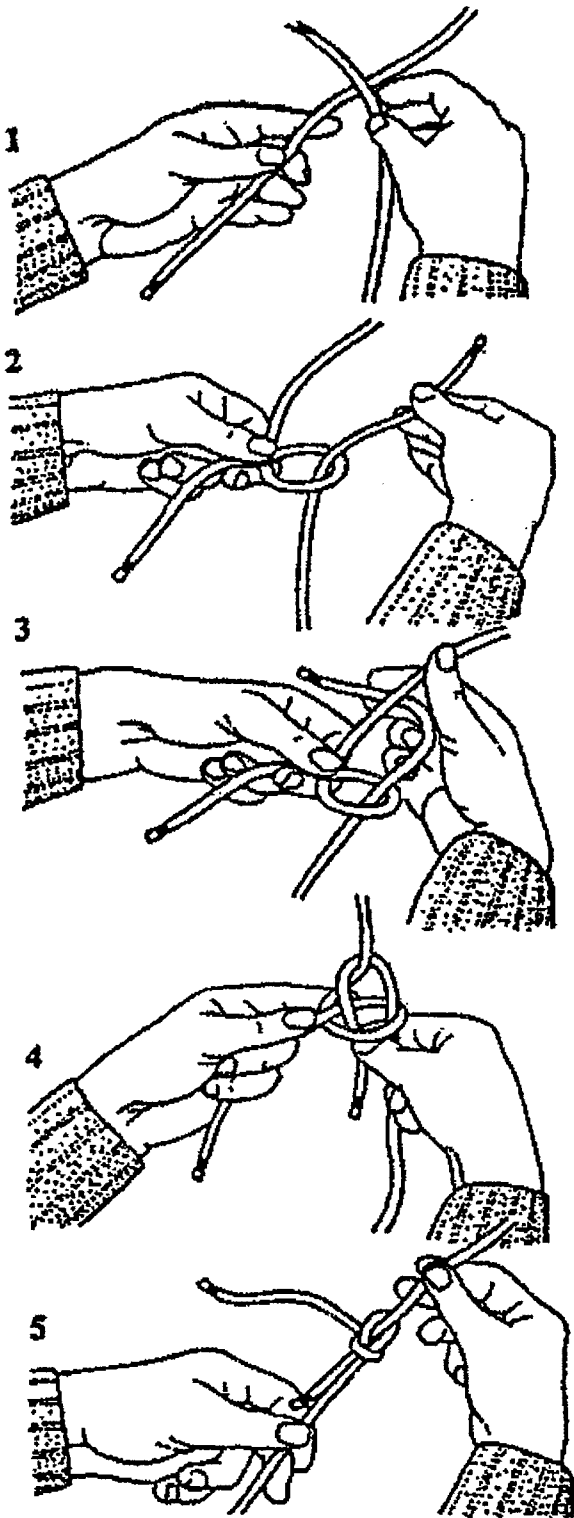
## Dubbele Schootsteek

Wanneer de ene lijn veel dikker is als de andere, kun je beter de dubbele schootsteek gebruiken.

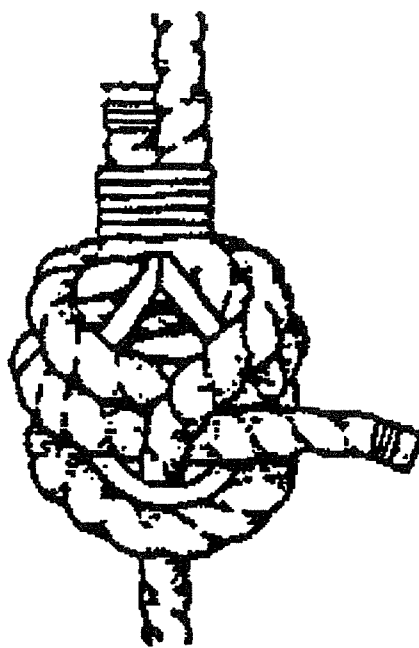
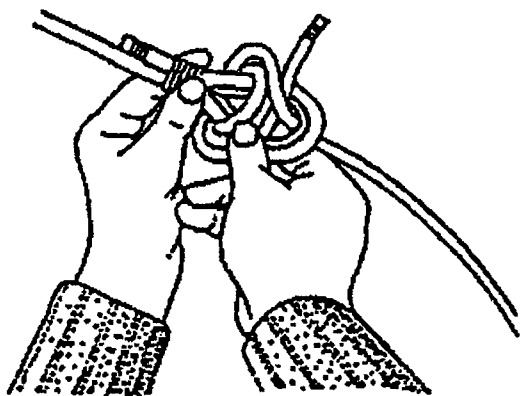
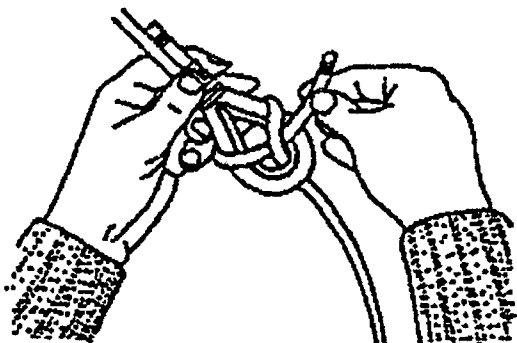
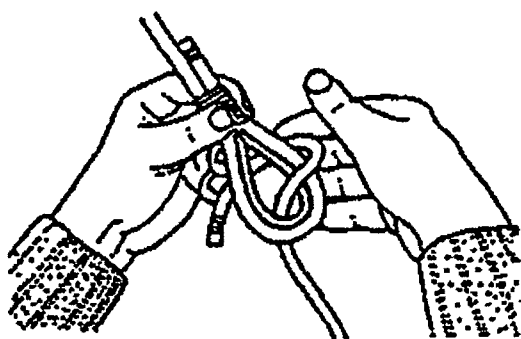
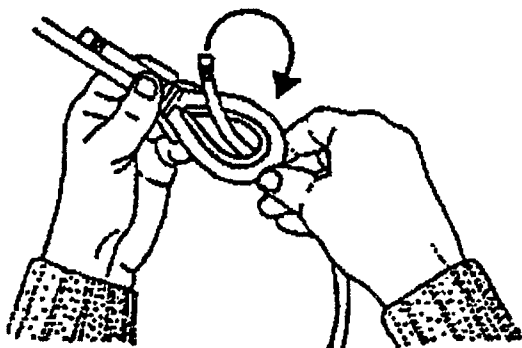
Paalsteek



Schootsteek

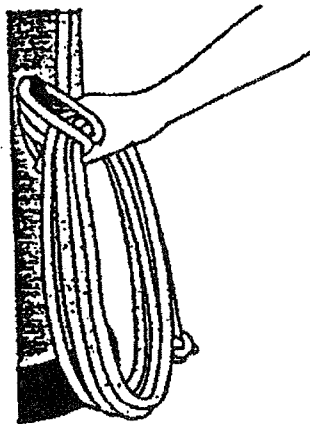
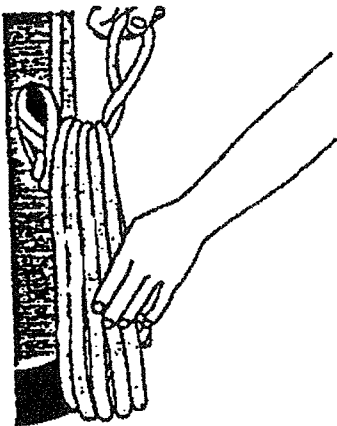
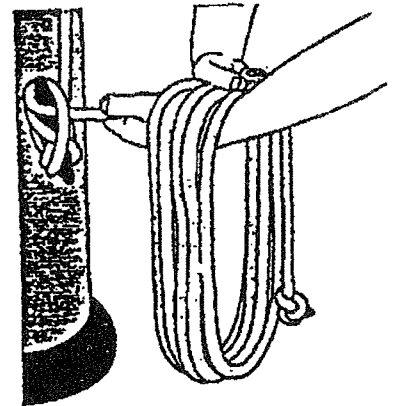
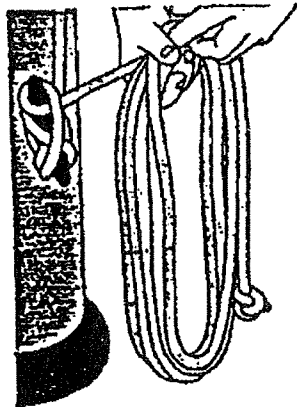
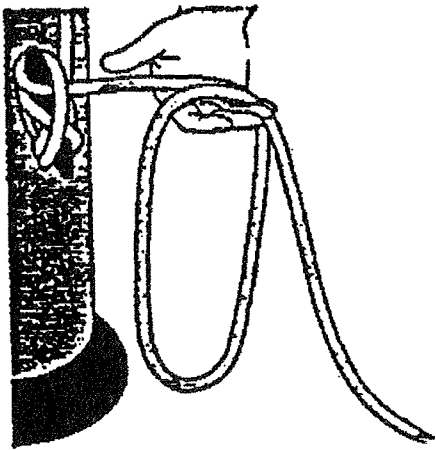


Dubbele schootsteek



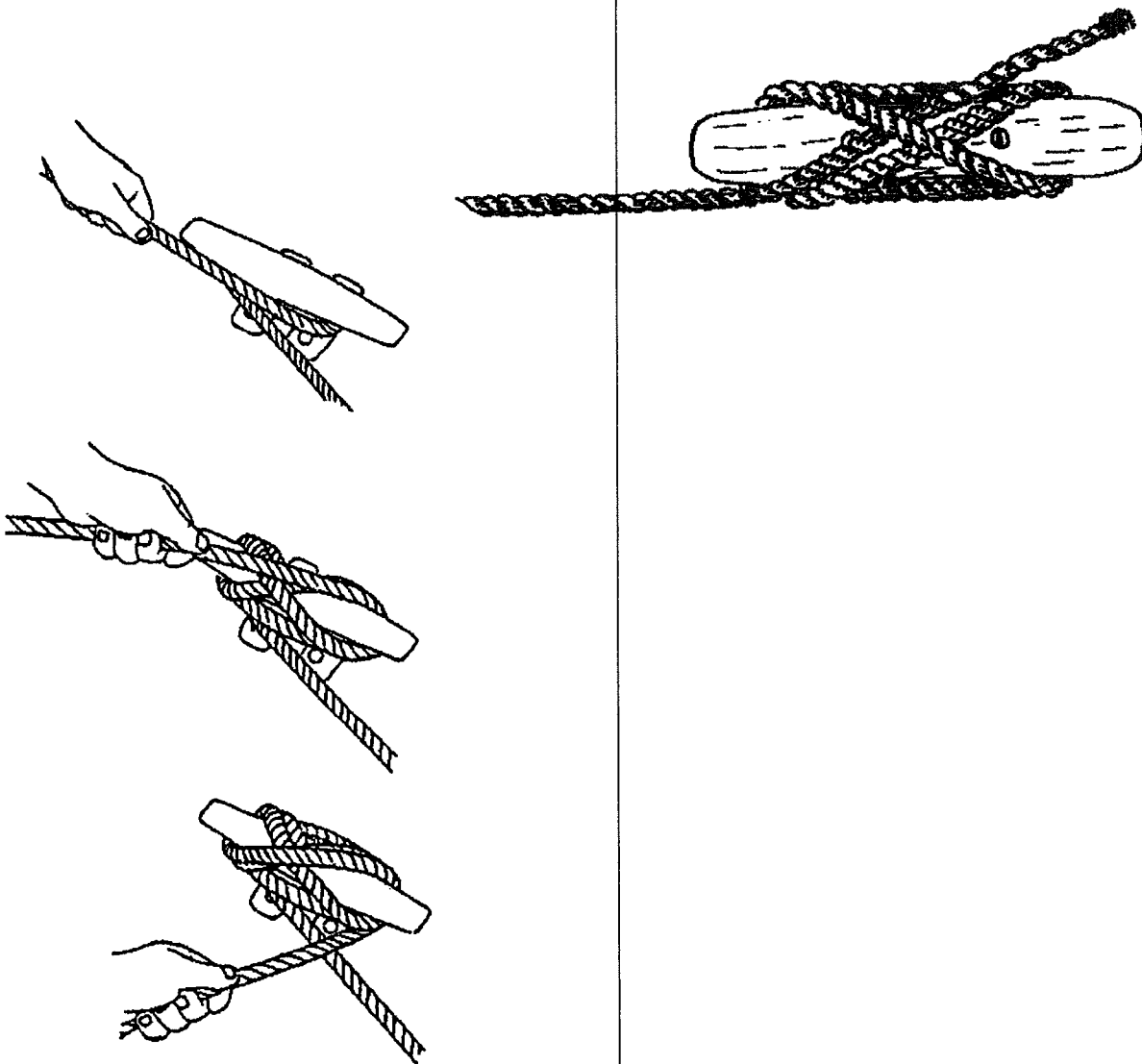
## Opschieten van een lijn

Losse lijnen en uiteinden van lijnen moeten altijd netjes worden opgeschoten en vastgezet.



Lijn kunnen beleggen op een kikker.

Het is belangrijk dat je een lijn op de juiste manier kunt beleggen, omdat die anders los zou kunnen schieten of zo vast getrokken zou kunnen worden dat hij niet meer los te krijgen is.

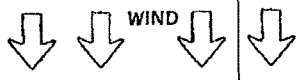




## Zeiltermen

1. in de wind
2. halve wind
3. voor de wind
4. aan de wind
5. ruime wind
6. bakboord
7. stuurboord
8. hoge zijde
9. lage zijde
10. loefzijde van de boot
11. lijzijde van de boot
12. lage wal
13. hoge wal
14. langswal
15. oploeven
16. afvallen
17. killen van het zeil
18. zuigen
19. duiken
20. hoog aan de wind
21. deinzen
22. volvallen
23. dwarspeiling
24. opschieter
25. verhalen
26. korte slag
27. lange slag
28. achterlijker dan dwars

Korte slag en Lange slag.



Lange slag.

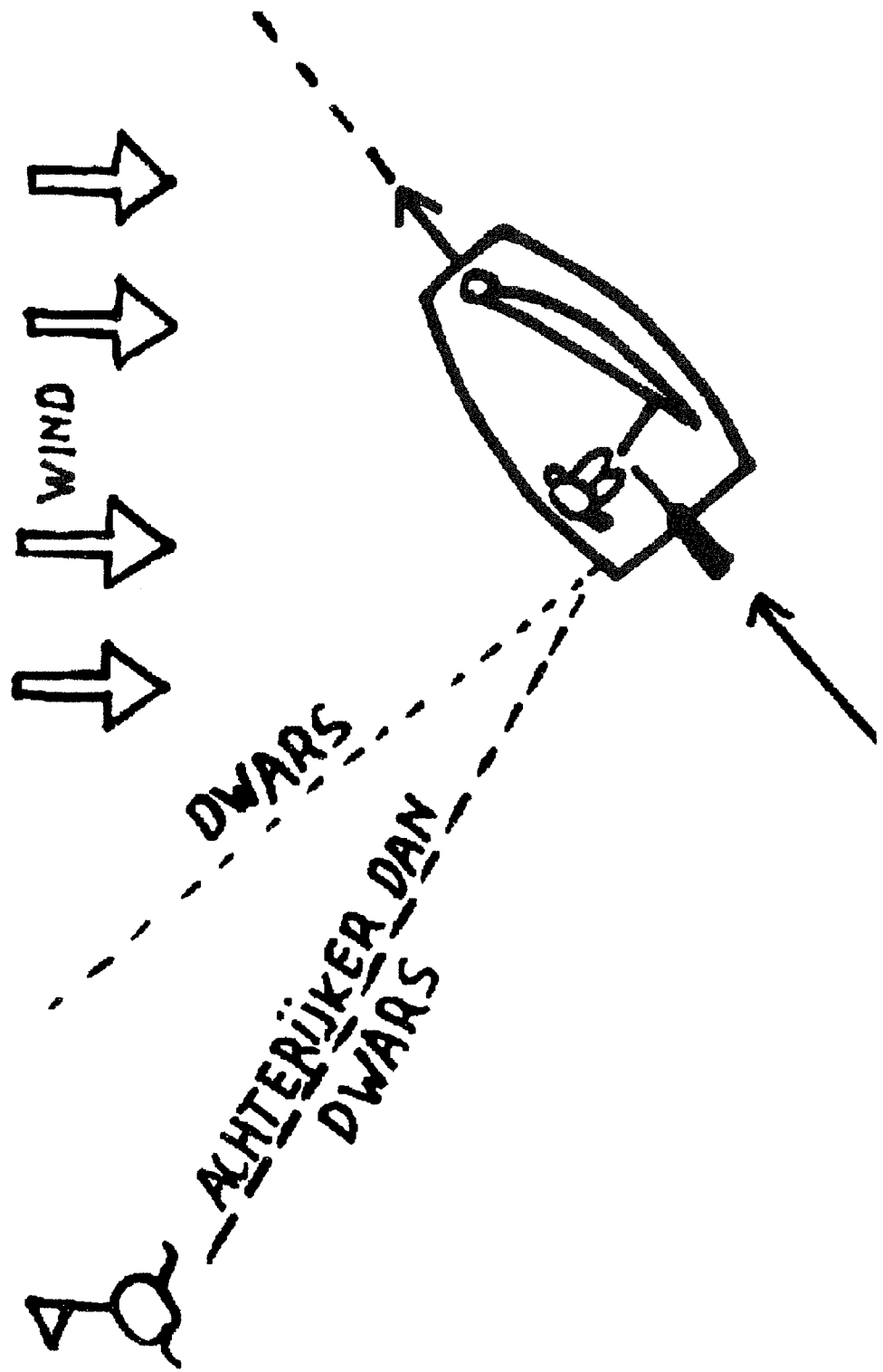
Korte slag

Lange slag.



45

3



Naderen op tegengestelde koersen is

Twee schepen die met de boeg naar elkaar toe varen

Oplopen is

Als het ene schip het andere nadert van achter

Voorbijlopen is

Als het ene schip het andere inhaalt

Kruisende koersen is

Als twee schepen naar elkaar toe varen van opzij

Een vertrekkend schip is

Een schip dat heeft stil gelegen (voor anker, aan de wal of aan de grond)

Een opvarend schip is

Een schip dat tegen de stroom in vaart (bijvoorbeeld op een rivier)

Een afvarend schip is

Een schip dat met de stroom mee vaart (bijvoorbeeld op een rivier)

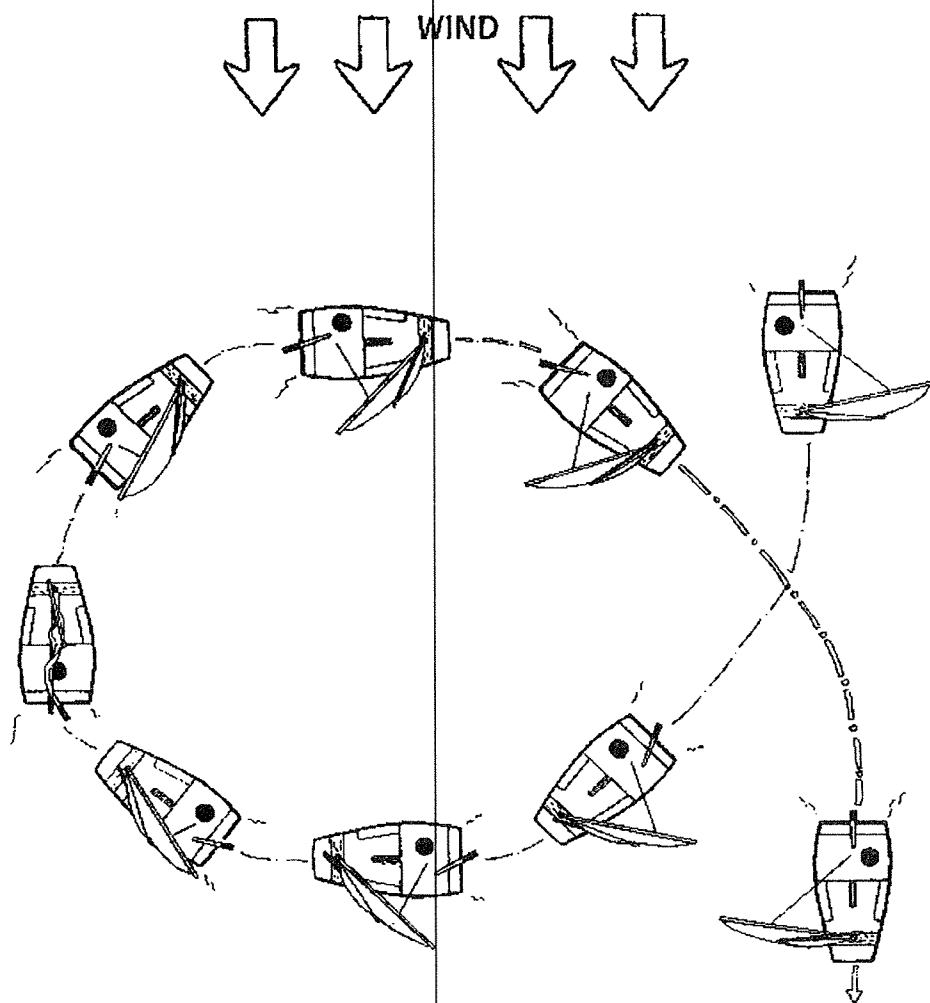
- \* Twee schepen mogen alleen langs elkaar varen als er genoeg ruimte is op het water.
- \* Als twee schepen langs elkaar varen mag het schip dat voorrang heeft zijn koers en snelheid niet veranderen om gevaarlijke situaties te voorkomen.
- \* Als twee schepen langs elkaar varen moet het schip dat uitwijkt dat ruim op tijd en duidelijk doen.
- \* Als toch een aanvaring dreigt moet van de regels worden af geweken volgens goed zeemannsschap.
- \* Bij een krappe doorgang heeft een schip dat met de stroom mee vaart (afvarend schip) voorrang op een schip dat tegen de stroom in vaart (opvarend schip).

## Praktijk:

1. Boot zeilklaar kunnen maken.
2. Boot opruimen
3. Peddelen
4. Roeien
5. Overstag gaan
6. Gijp
7. Gewichtsverdeling in de boot
8. Afvaren van hoger en langswal
9. Aankomen van hoger en langswal
10. Opkruizen in breed vaarwater
11. Omslaan
12. Aanlopen bovenwinds gelegen punt
13. Boot stilleggen en op gang brengen
14. Samenstellen en ontbinden van een sleep
15. Draaigijp / Noodgijp
16. Stormrondje
17. S-gijp
18. Juist afstelling van het zeil
19. Op kruisen in nauw vaarwater
20. Afvaren van lagerwal
21. Aankomen aan lagerwal
22. Hangtechniek in de boot
23. Achteruit zeilen
24. Planeren
25. Wedstijdzeilen (start en finish)
26. Olympische baan

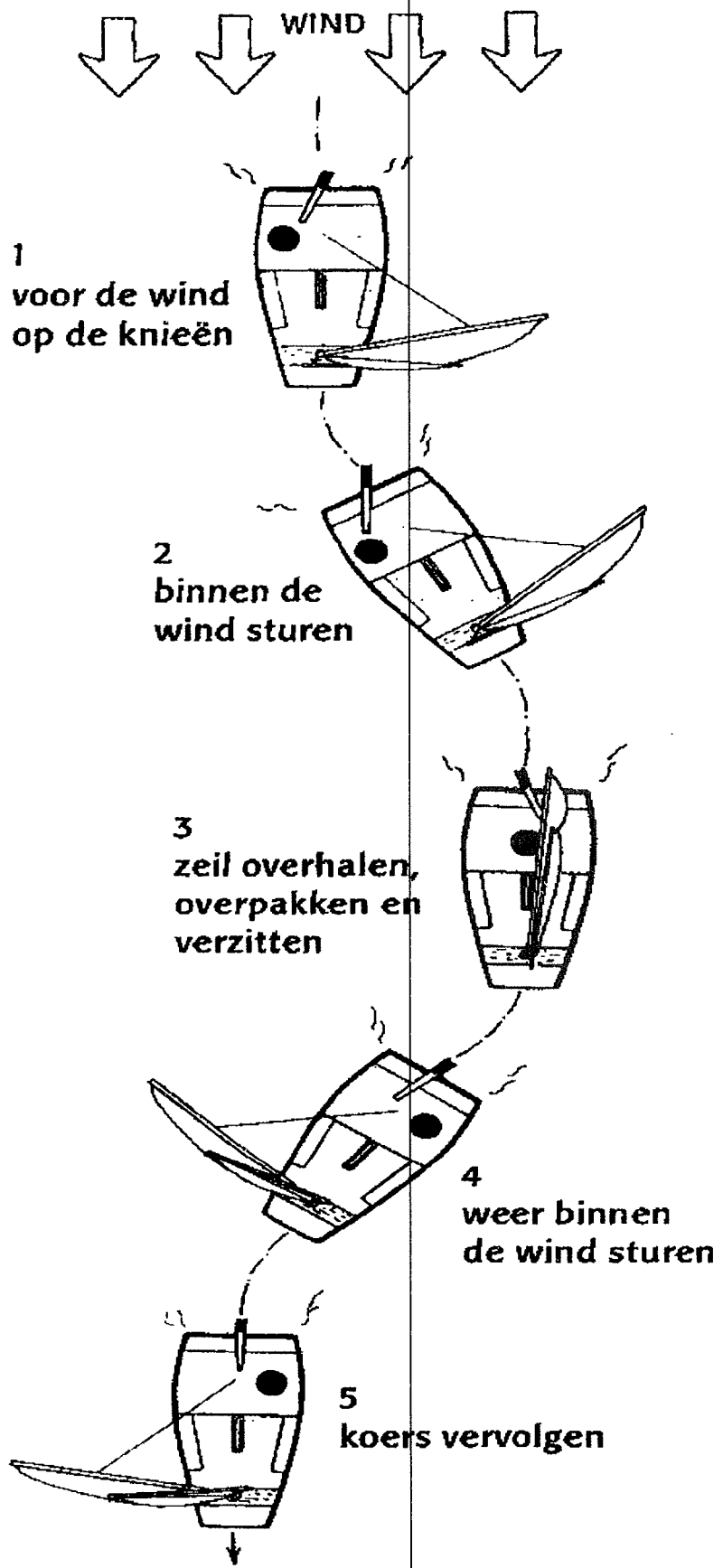
## Stormrondje

Wanneer je bij harde wind helemaal niet wilt gijpen, kun je een stormrondje maken. In de tekening zie je dat je bij een stormrondje overstag gaat om niet te hoeven gijpen. Het zwaard hoeft bij het overstag gaan niet helemaal omlaag, dan gaat het afvallen gemakkelijker



## S-gijp

De S-gijp is een manier om te gijpen in min of meer rechte koers waarbij je toch de klap waarmee het zeil overkomt wat opvangt. Voor het gijpen ga je op je knieën of op je hurken zitten. Je stuurt de boot nu een stuk binnen de wind. Dat betekent dat de wind in de boot komt aan de kant waar het zeil ook staat. Je haalt het zeil dan over door met de schoothand de hele schootbundel over te trekken. Zo gauw je voelt dat het zeil overkomt, wissel je schoot- en roerhand en ga je naar de nieuwe kant. Daarna stuur je terug tot binnen de wind over de nieuwe boeg. Uiteindelijk stuur je weer naar voor de wind en ga je weer op de juiste plaats zitten.



DE S-GIJP

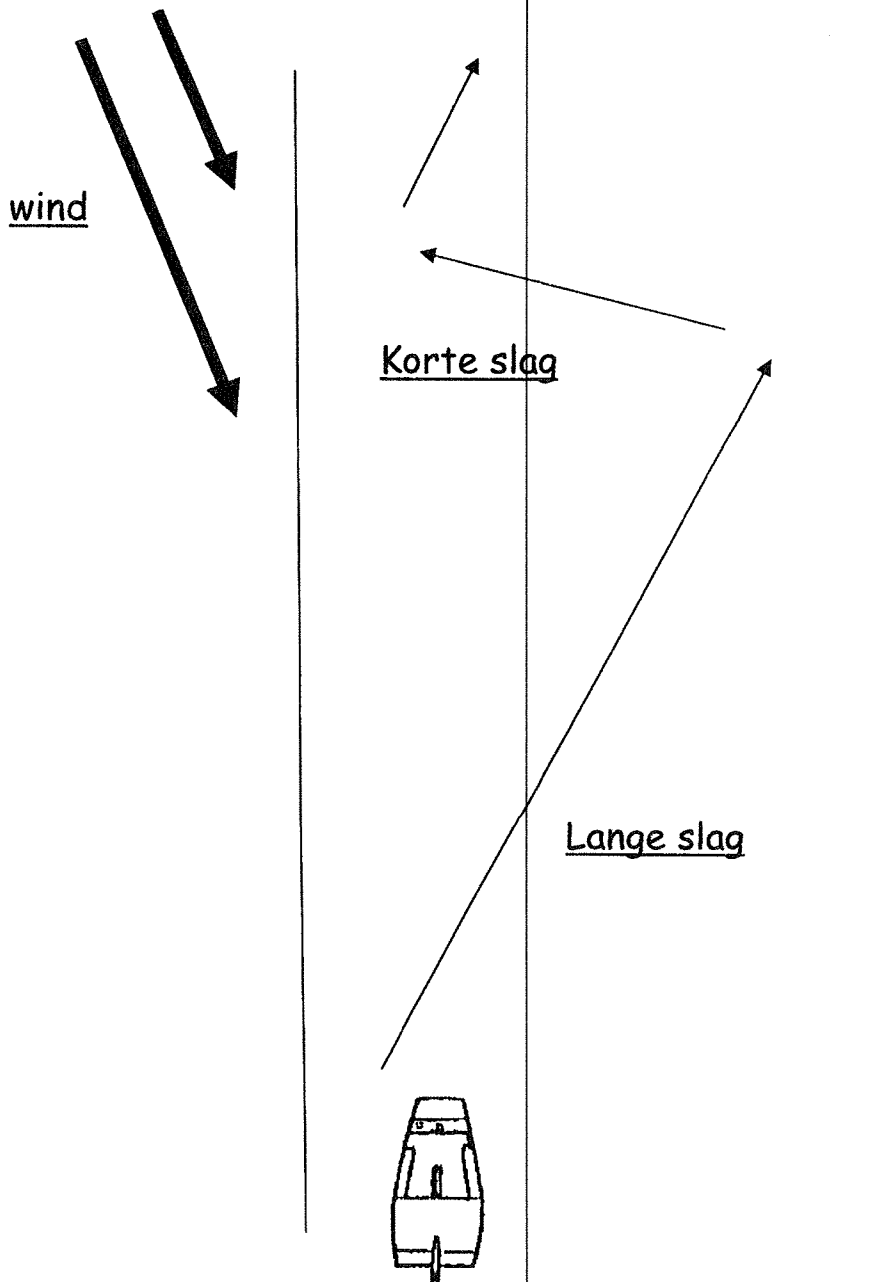


### Juiste afstelling van je zeilen.

Het zeil is door de zeilmaker met een bepaalde vorm erin gemaakt, de bolling. Die bolling kun je iets groter of kleiner maken. Dat kun je doen door het lijntje bij de schoothoek, het sprietval en de neerhouder meer of minder strak aan te trekken. Bij harde wind heb je een vlak zeil nodig. Dat krijg je door alle drie de lijntjes strak aan te trekken. Bij zachte wind moeten alle drie de lijntjes lossen staan, echter net niet zo los dat er in het zeil plooitjes komen die naar boven lopen vlak boven de giek.

Opkruisen in nauw vaarwater.

Bij op kruisen in nauw vaarwater moet je erop letten dat:  
Je zorgt dat je snelheid houdt. Het opmerken en toepassen  
van de lange en korte slag, indien de wind niet precies in  
het verlengde van het vaarwater staat.



85

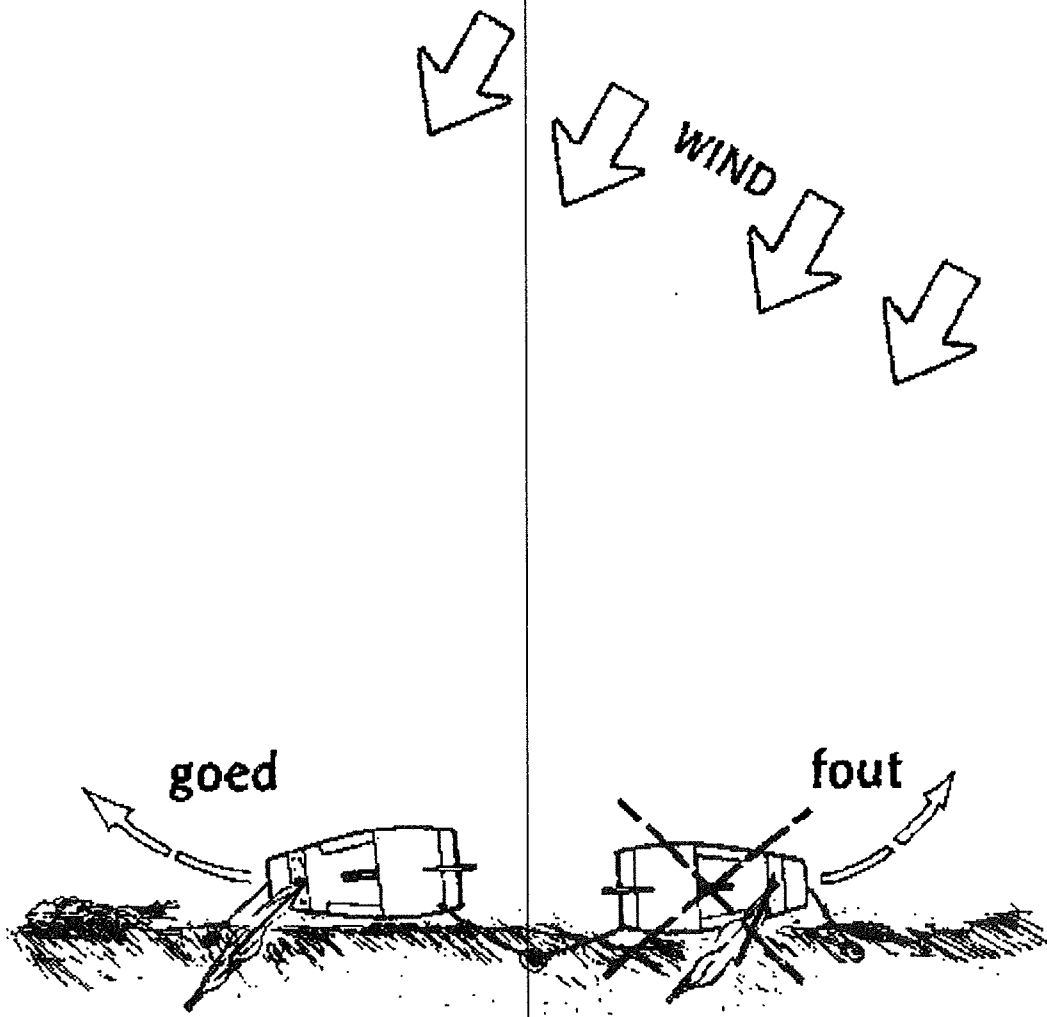
## Afvaren van lagerwal

Je tuig je boot net zo op als anders. Wel moet je erop letten dat de boot zo langs de wal ligt dat de wind niet schuin van voren op de boot staat. Zo kun je namelijk niet wegvaren. De schoot kun je waarschijnlijk nog niet helemaal inscheren omdat de giek ver uit de boot staat. Haal de schoot dan alleen door de eerste blok en, als het mogelijk is, ook nog door het tweede blok op de giek en de rest dan op het water. Nu wordt het moeilijker. Je moet namelijk zorgen dat de boot een beetje van de wal komt, zodat je weg kunt zeilen, maar de wind zal de boot weer tegen de wal duwen. Je kunt toch op een paar manieren wegvaren.

Je gaat zelf al aan de helmstok zitten en iemand anders duwt af aan de giek. Zo wordt de boot van de kant geduwd en krijg je ook snelheid.

Als je alleen bent kun je vaart zetten door te stappen. Je gaat op een been in de boot staan, het andere houd je op de wal en daarmee maak je vaart. Met je handen heb je de schoot en de helmstok al beet zodat je direct weg kunt varen. Doe je dat niet, dan word je door de wind weer teruggezet op de wal.

Afvaren van lagerwal.



## Aankomen aan lagerwal

Bij het aankomen aan lagerwal kun je de boot niet bijna stil laten liggen door het zeil wat te laten vieren. Je hebt immers wind in de rug en het zeil blijft dus wind vangen, al vier je de schoot tot de achtknoop. Ook als je het zeil heel strak aantrekt om het zo min mogelijk wind te laten vangen, zul je met grote snelheid op de wal afvaren. Toch zijn er wel manieren om met weinig snelheid op de lagerwal af te komen drijven, zodat je daar kunt aankomen. Een manier is om bovenwinds van de plaats waar je wilt aankomen je tuig van de boot af te halen. Daarna drijf je richting lagerwal. Een manier waarbij je het tuig op de boot houdt, is het uitscheren van de schoot, zodat het zeil helemaal met de wind mee kan waaien en geen wind vangt.

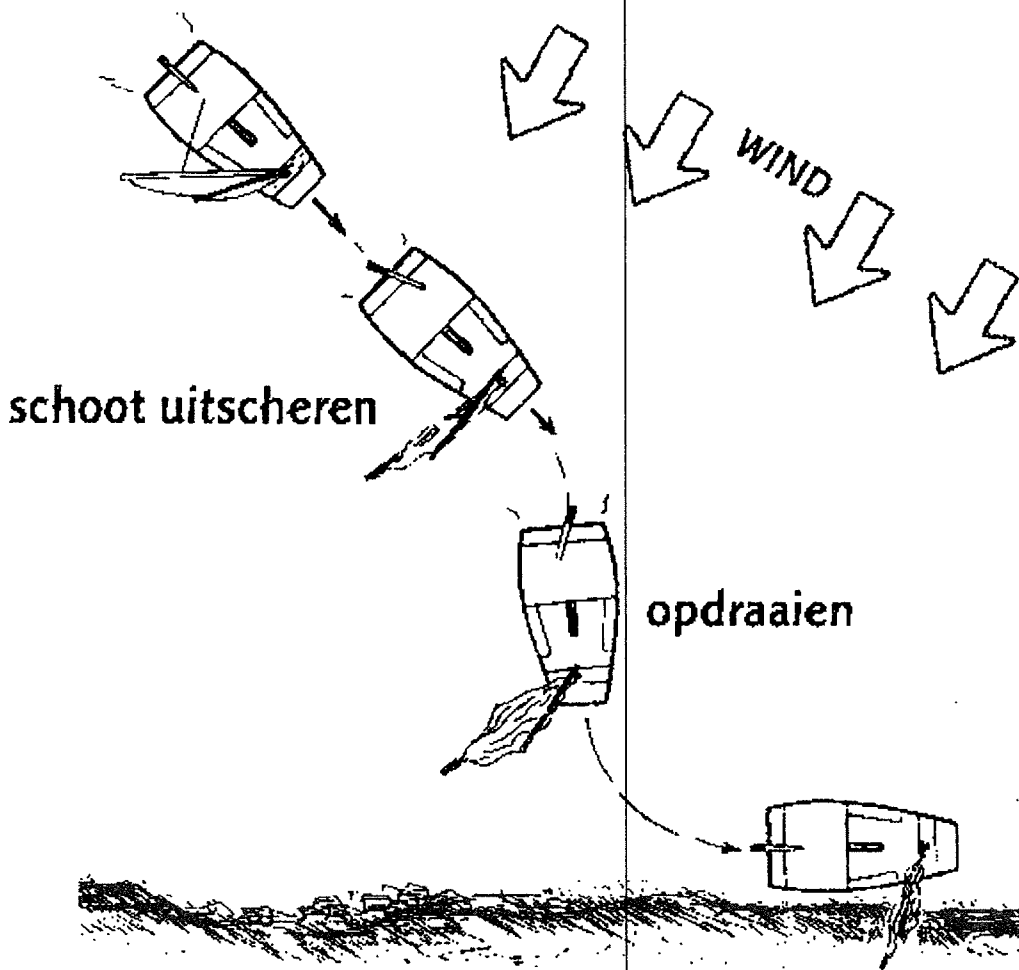
Bij het aankomen aan lager wal moet je wel altijd om een paar dingen denken:

Aan lagerwal staat veel golfslag. Staan er hoge golven en waait het heel hard, dan kun je vaak niet eens aan lagerwal komen.

Zo gauw je zonder zeil, of met de schoot uitgeschoren op de lagerwal afdrijft, kun je niet meer terug. Je kunt het beste er een keer langs varen om te kijken of je er wel kan afmeren en er geen stenen liggen of iets dergelijks.

Als je aan lagerwal ligt zal je steeds door de golven en door de wind tegen de wal geduwd worden. Hierdoor zal de boot beschadigd worden. Trek je boot dan ook zo snel mogelijk aan de kant.

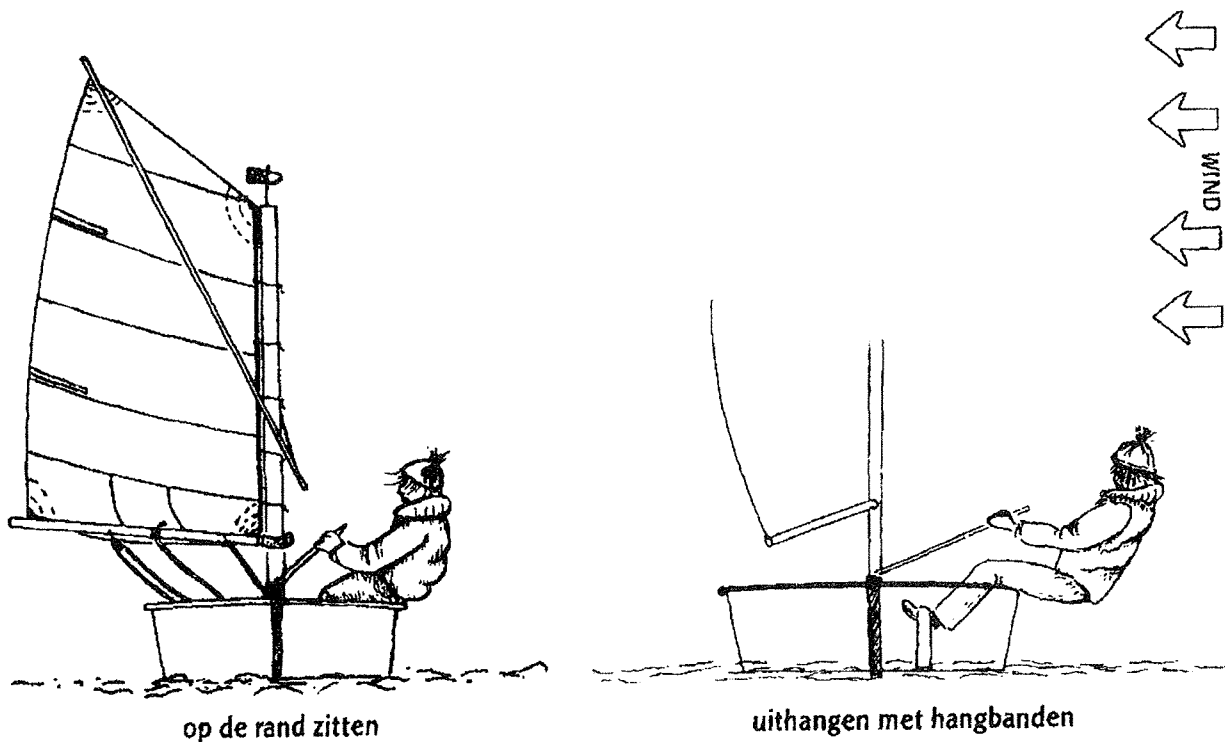
Aankomen aan lagerwal.



**AANKOMEN AAN LAGERWAL MET ZEIL OP**

## Hangtechniek in de boot.

Voor een zwaardboot, zoals de optimist, is het belangrijk dat hij rechtop gevaren wordt. Dit betekent dat de boot niet naar loef of lij mag hellen. Hoe harder het gaat waaien, hoe schuiner de boot gaat en hoe meer tegengewicht je moet geven om de boot rechtop te houden. Eerst zit je in de kuip aan loef. Als dat niet voldoende is ga je op de rand zitten. Kun je de boot nog niet rechtop houden, dan moet je uithangen. Doe je voeten onder de hangbanden. De hangbanden moet je zo strak of los stellen dat je bovenbenen bij het hangen op de rand zijn. Om geen last van je rug te krijgen moet je je rug steeds bol houden. Dat doe je door je kin op de borst te leggen. Zo kun je het hangen lang volhouden.



## Achteruit zeilen

Wanneer de boot in de wind ligt kun je achteruit zeilen!  
Om achteruit te zeilen moet de boot eerst deinzen.  
Je stuurt met de helmstok en houdt de boot in de wind.  
Daarna duw je met je vrije hand het zeil aan de giek uit.  
Dat gaat het makkelijkst aan de kant van de boot waar je  
zelf zit. Houd de helmstok vast, want het roer trekt hard.  
Om weer vooruit te gaan laat je het zeil los en doe je  
hetzelfde als bij het uit de wind draaien.



## Planeren

Een optimist kan op ruime koersen planeren, als de boot snel genoeg gaat. De boot kliëft dan niet door het water, maar glijdt als een speedboot over het water. Je kunt de boot helpen om te gaan planeren door vlagen en golven te benutten. Pas de zeilstand steeds snel aan! Wanneer de boot in plane komt ga je wat verder naar achteren zitten. Om het voorlijk niet te laten killen zul je de schoot meer moeten aantrekken.

## Wedstrijdzeilen.

Wedstrijd zeilen kan in allerlei klassen, zo kan het niet gebeuren dat je in je optimist tegen een grote boot moet zeilen. Om mee te doen aan wedstrijden moet je lid zijn van een vereniging die ook mee doet aan wedstrijden. Bij inschrijving van een wedstrijd krijg je altijd aanvullende informatie, zoals: plaats van de wedstrijd en de baan, starttijd, plaats waar je het programmaboekje kan ophalen en eventueel banenkaart kunt krijgen en inlichtingen.

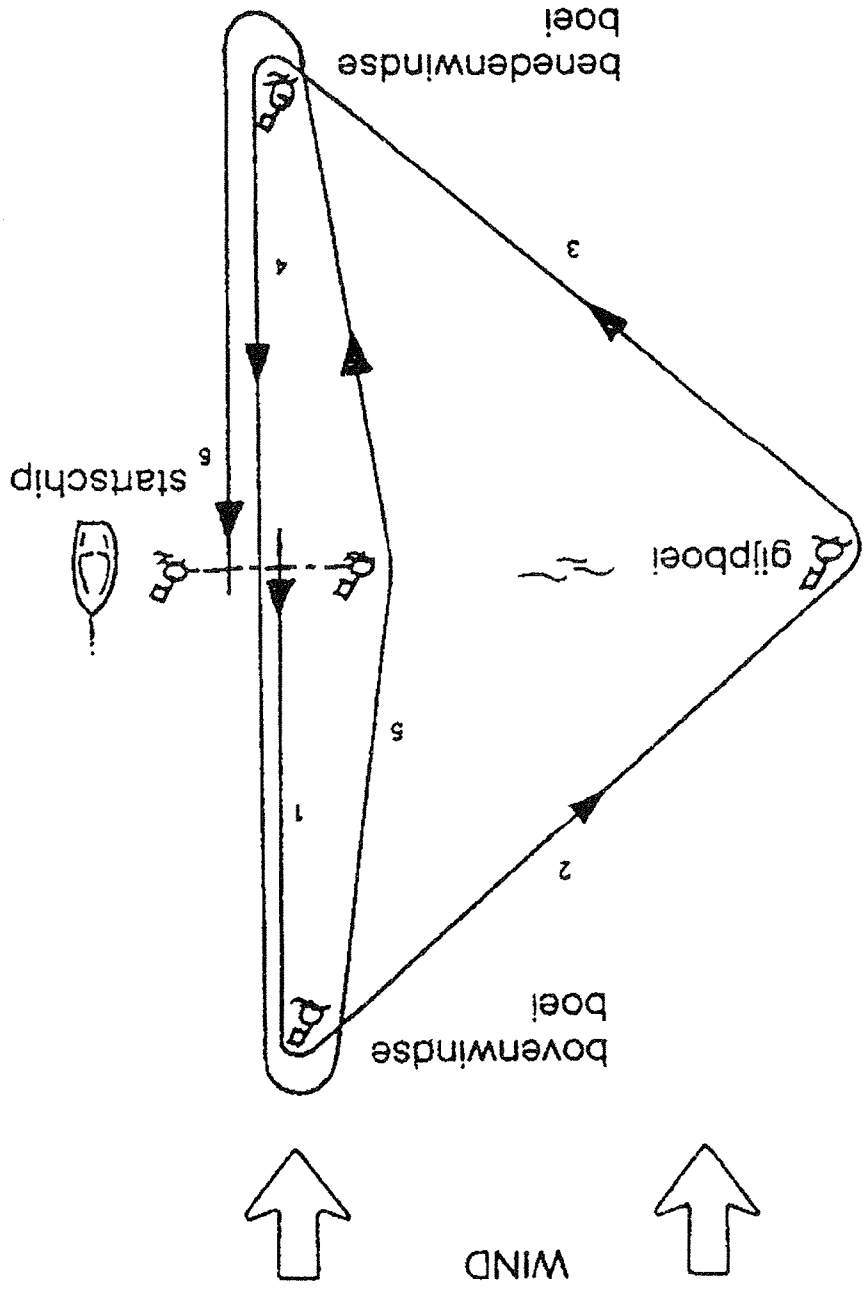
### Het wedstrijdreglement

Hierin staan de spelregels van het wedstrijd zeilen. Dat zijn regels die bepalen wat je wel en wat je niet mag proberen om je tegenstanders te slim af te zijn. Ook geeft het wedstrijdreglement aan om aanvaringen te voorkomen.

## Olympische baan

De meeste wedstrijden worden gevaren in de Olympische baan. Die ziet er als volgt uit: Je start door over de lijn te varen die tussen de twee boeien ligt bij het startschip. Deze lijn is ook de finish. Vanaf het startschip worden de start- en finish seinen gegeven. De start gaat als volgt, eerst een 6 minuten sein dan 3 minuten sein en dan de start sein. Na de start ga je een aantal rakken varen van boei naar boei, namelijk:

- 1 Kruisrak naar de bovenboei.
- 2 Ruim rak naar de gijpboei
- 3 Ruim rak naar de benedenboei
- 4 Kruisrak, opnieuw naar de bovenboei.
- 5 Voordewinds rak naar de benedenboei.
- 6 En ten slotte nog een kruisrak naar de finish.



Olympische baan

## Benamingen

Zet de onder staande namen bij de goede plaatjes.

- \* kielboot
- \* windsurfplank
- \* catamaran
- \* trimaran
- \* tell-tale

