

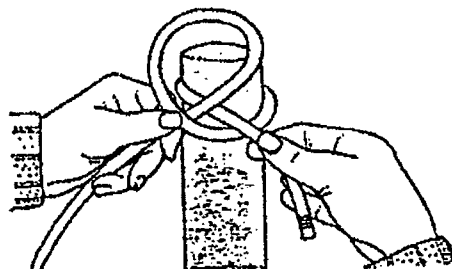
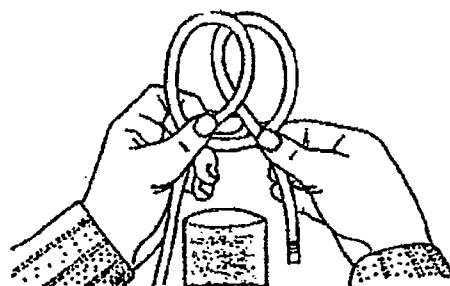
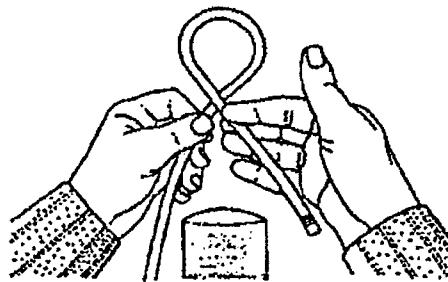
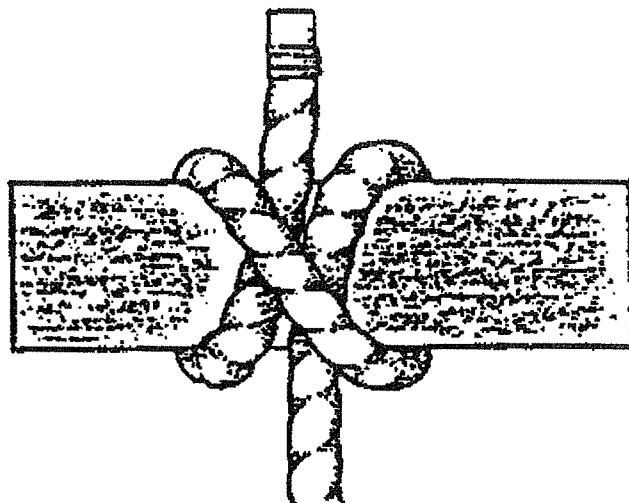
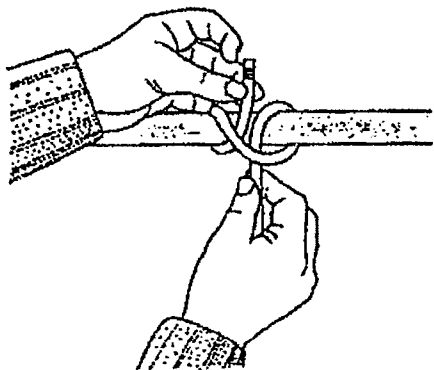
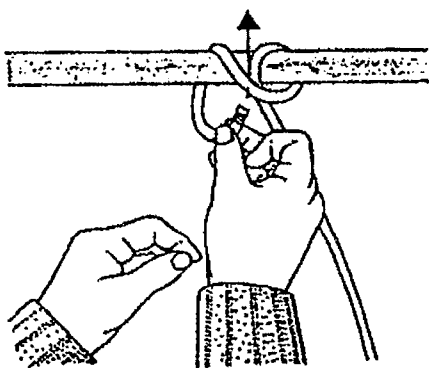
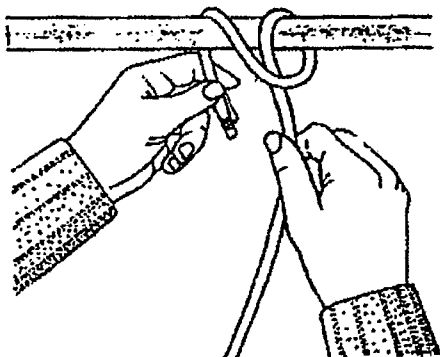
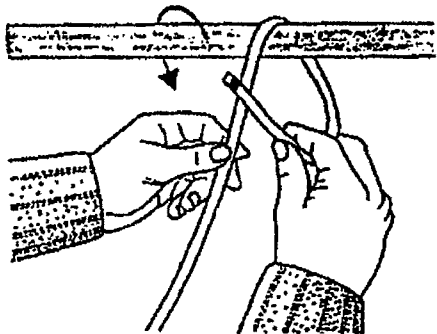
Mastworp

Het zijn twee kruislagen om een paal heen. Deze steek wordt onder andere gebruikt om de schoot om de giek vast te maken: op het einde moet dan nog een achtknoop om losslippen te voorkomen. Ook wordt de steek gebruikt om de boot vast te leggen, maar dan komen er vaak nog twee halve steken bovenop. Het losmaken van de mastworp gaat alleen als er geen spanning op de steek staat. Je drukt met beide handen de twee uiteinden naar elkaar toe. Dan schuif je de twee lussen van de paal.

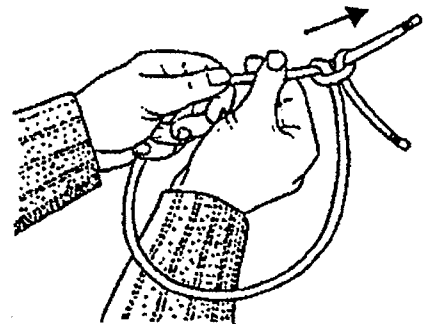
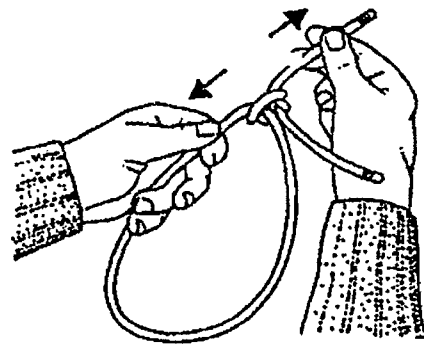
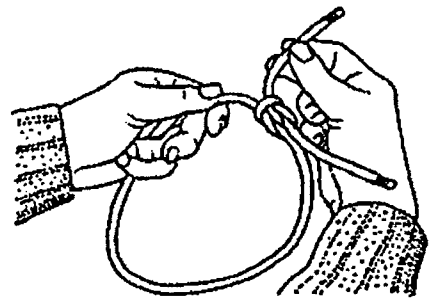
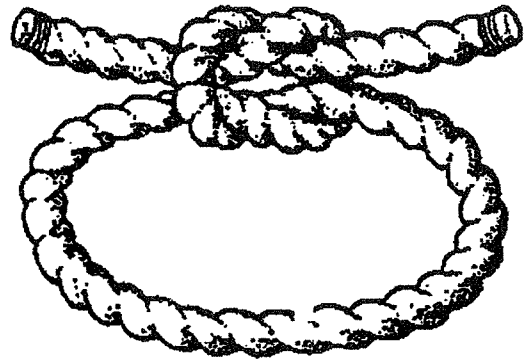
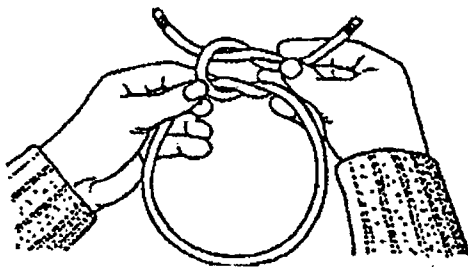
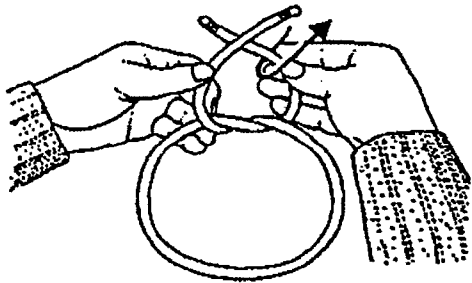
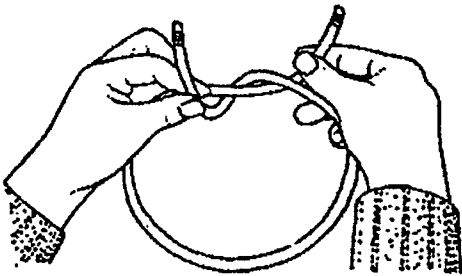
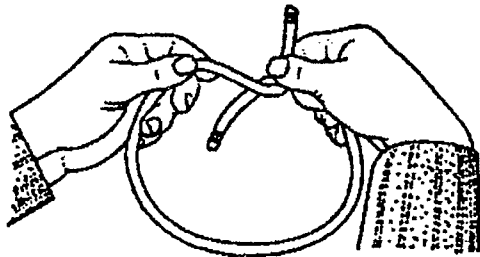
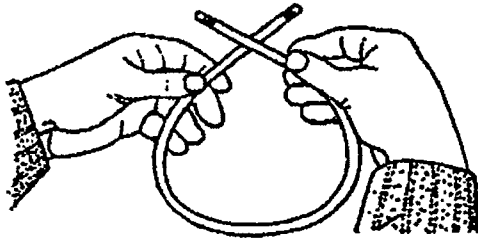
Platte knoop

Deze knoop is te gebruiken om twee lijnen van ongeveer dezelfde dikte aan elkaar te zetten. Je kunt gemakkelijk onthouden hoe je de knoop moet maken met het volgende ezelsbruggetje. Je hebt in beide handen een lijn. Leg het einde in je linkerhand over het einde in je rechterhand. Onderdoor halen, dan rechts over links onderdoor halen en aantrekken. Je gebruikt deze knoop om het zeil van de giek en de mast vast te zetten.

Mastworp



De platte knoop



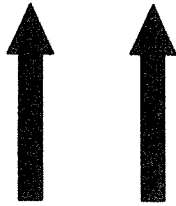
Zeiltermen

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

Hoge wal

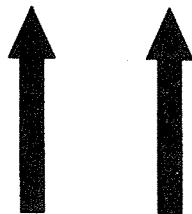
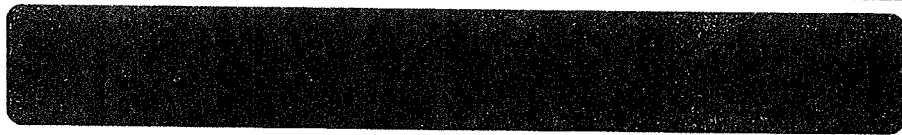


land



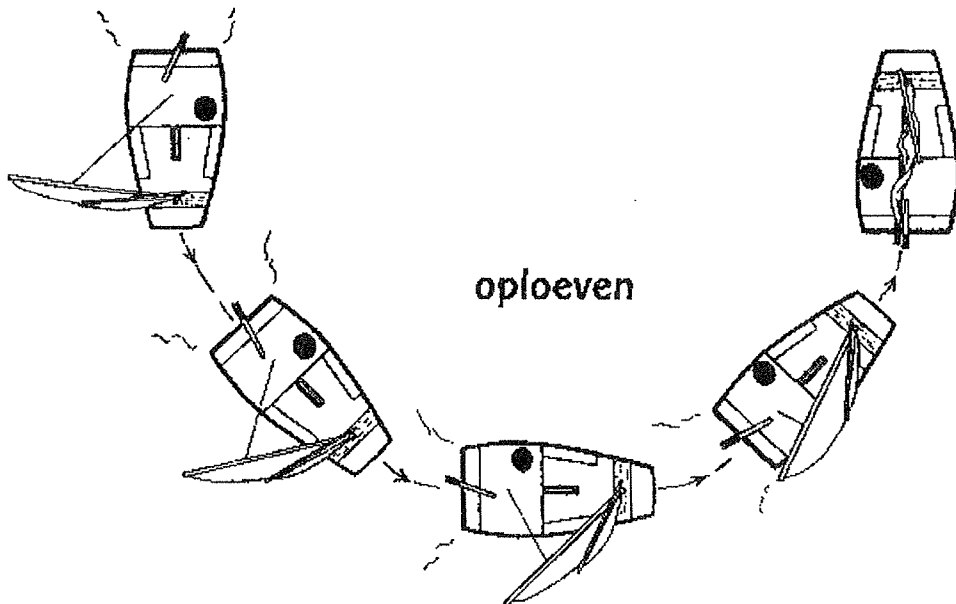
Lage wal

land



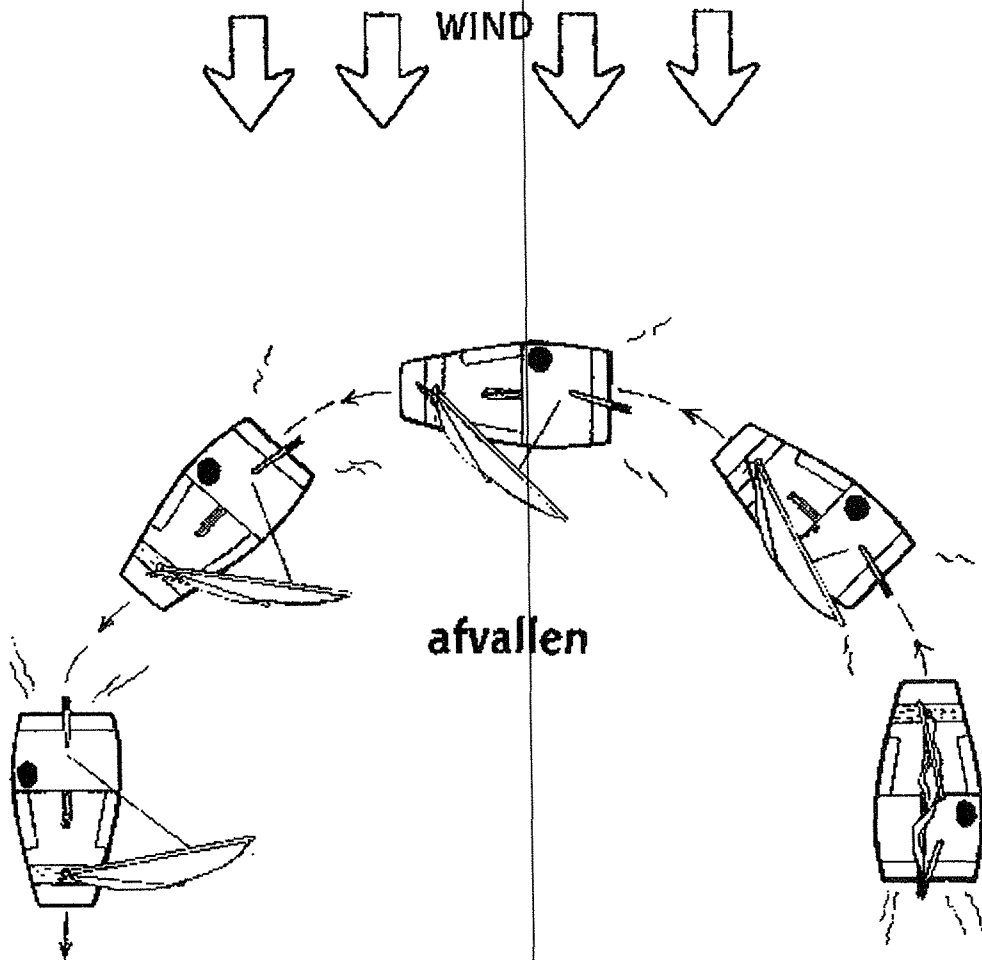
Oploeven:

Oftewel naar de wind toe.

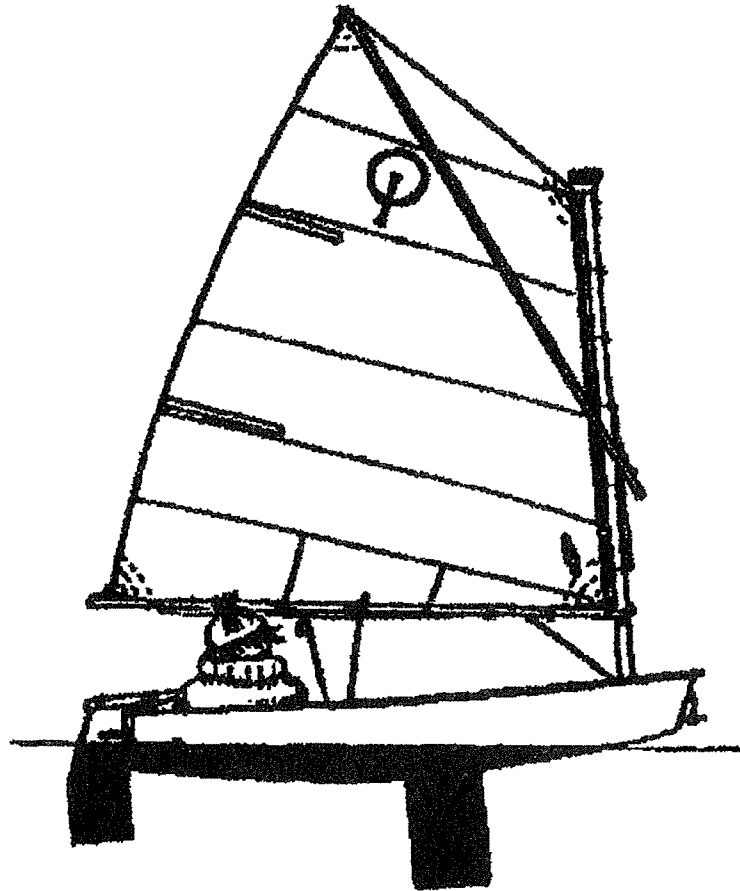


Afvallen:

Oftewel van de wind af draaien.

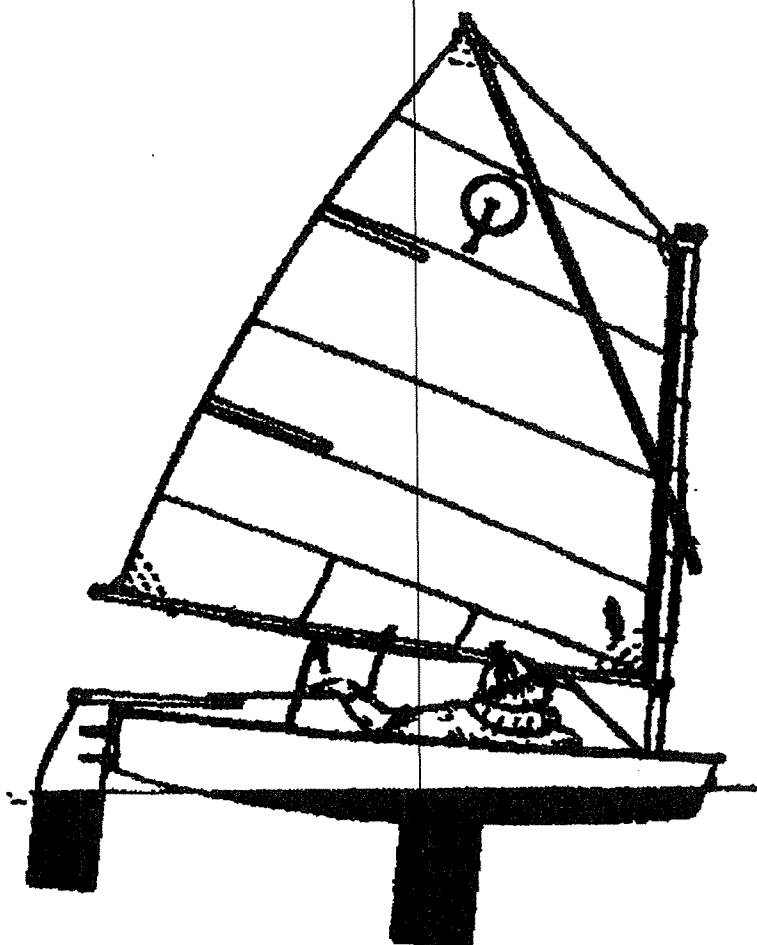


Zuigen



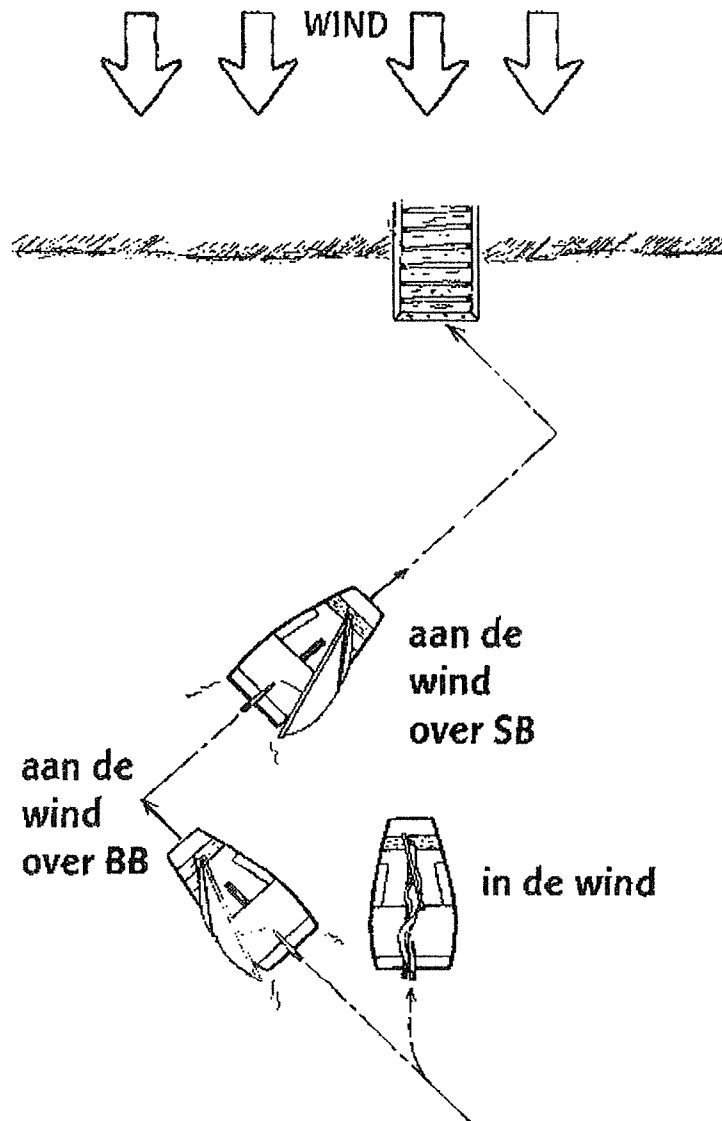
Wanneer je achter in de boot zit drukt de spiegel van de boot in het water. Dit wordt zuigen genoemd en dat remt, want al het water dat achter de spiegel hangt, trekt de boot met zich mee.

Duiken



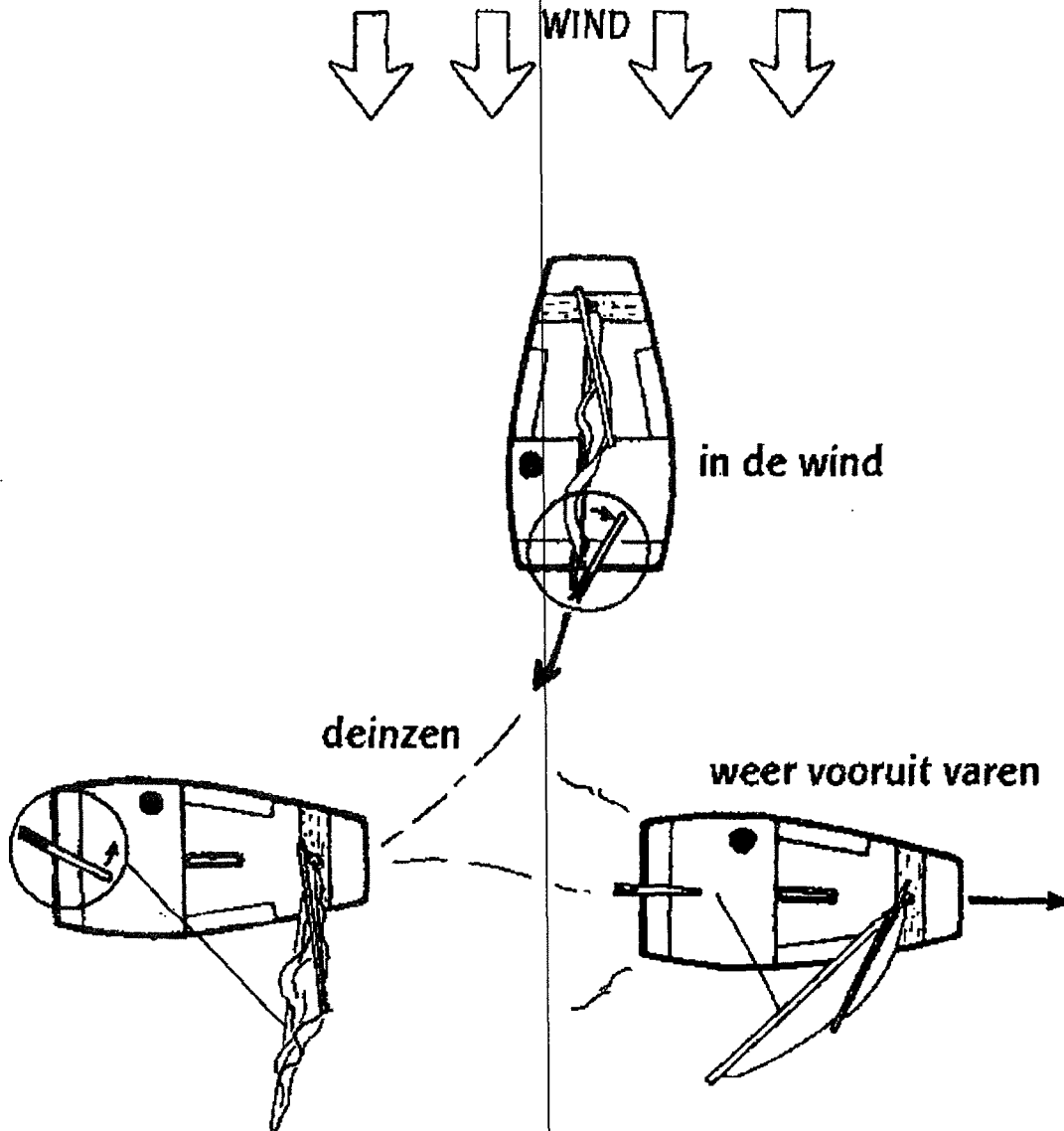
Dit is als je te ver voorin de boot zit. De boeg moet nu veel water wegduwen om vooruit te kunnen. Daardoor gaat de boot langzamer.

Hoog aan de wind.

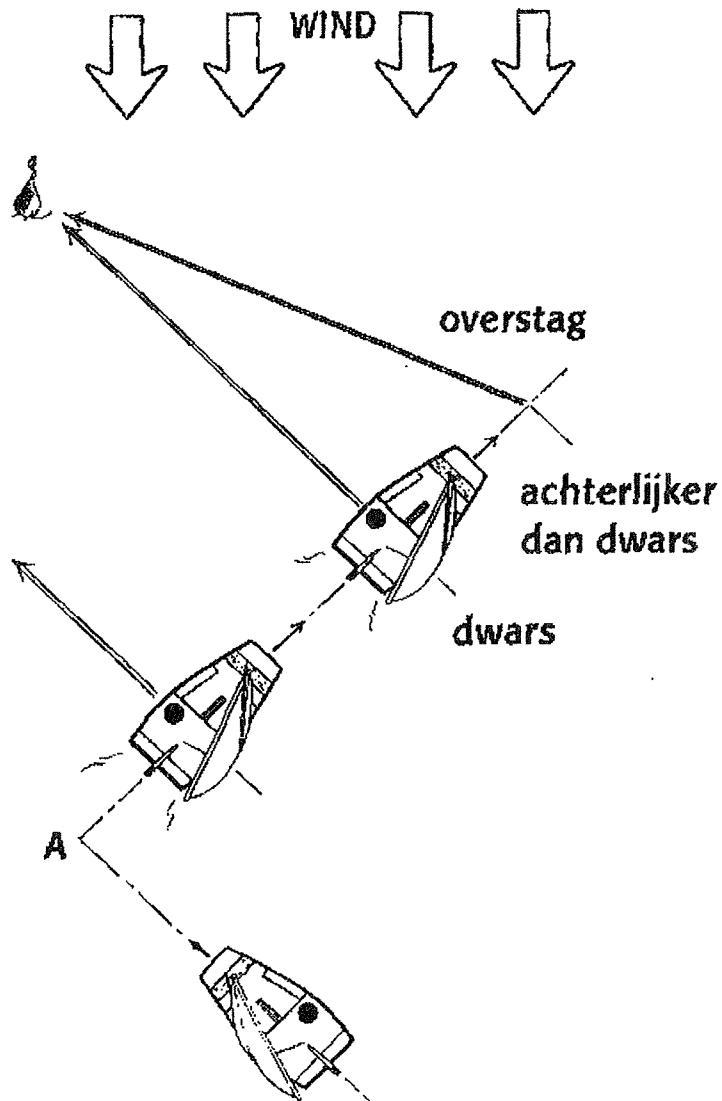


Om zo snel mogelijk in dit geval bij het vlot te komen, moet je op die koers gaan varen waarop je zoveel mogelijk tegen de wind in zeilt en toch snel vooruit gaat. Deze koers heet hoog aan de wind.

Deinzen en volvallen.

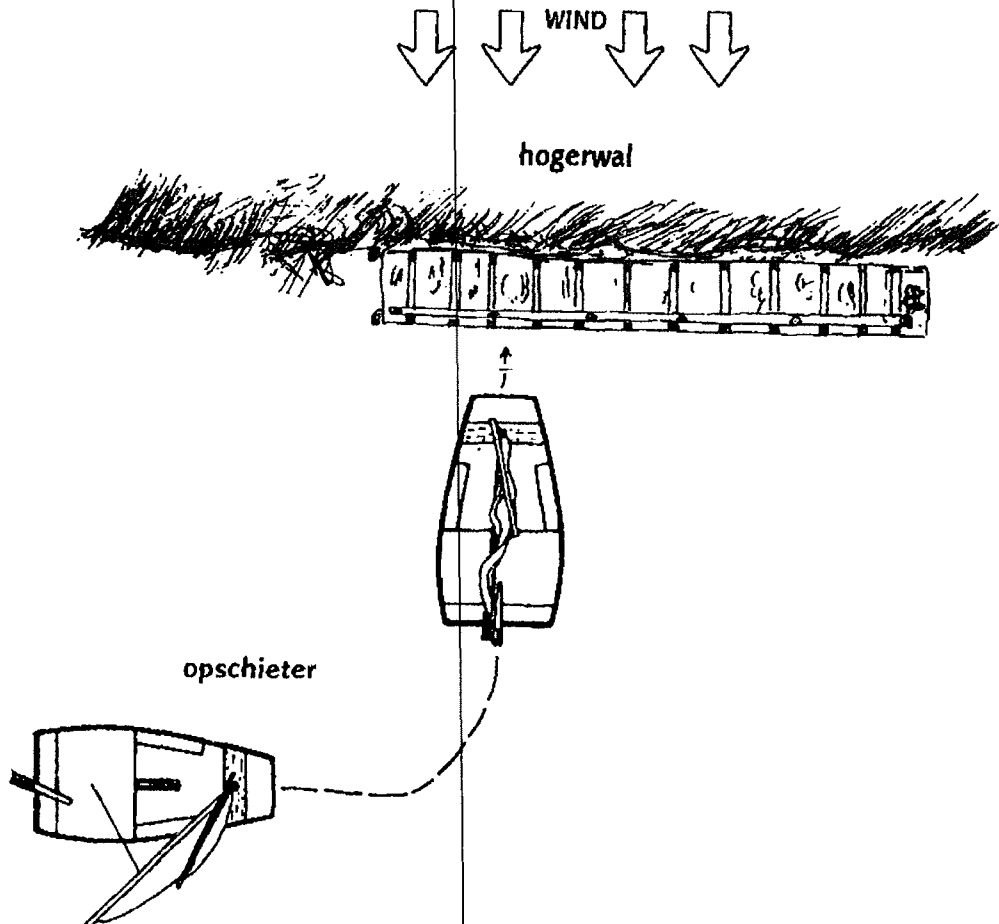


Dwarspeiling



Stel, je bent aan het kruisen en je bent net overstag gegaan om bij een boei te komen. Hoe bepaal je nu wanneer je weer overstag moet. Als je de boei dwars van opzij ziet dan heb je de boei dwarsgepeild. Vaar dan nog een stukje door en ga dan overstag. Zo moet je bij de boei uitkomen.

Opschieter



Hierbij vaar je langs de wal naar het punt waar je wilt aanleggen. Wanneer je dwars van het punt bent stuur je in de wind. Wanneer de boot nog te veel snelheid heeft duw je het zeil tegen de wind in uit. Je kunt vanuit alle koersen een opschieter maken.

Verhalen

Het verhalen van je boot is niets anders dan je boot op een andere plek brengen. Dit kan doormiddel van een lijn of door te peddelen.

1 Klein of groot schip

- * Een klein schip is korter dan 20 meter zonder alle los aangehangen onderdelen.
- * Een groot schip is dus langer dan 20 meter zonder alle los aangehangen onderdelen
- * Een schip korter dan 20 meter die een ander sleept of duwt of langszij vastgemaakt heeft is wel groot
- * Een passagiersschip is altijd een groot schip
- * Een vissersschip is altijd een groot schip
- * Een duwbak is altijd een groot schip

2 Inhalen op het water(voorbij lopen).

- * Een schip mag een ander pas inhalen als hij zeker weet dat het zonder gevaar kan.
- * Elk schip dat wordt ingehaald op het water moet dit vergemakkelijken voor de inhaler, bijvoorbeeld snelheid minderen of ruimte maken.
- * Als je iemand inhaalt kun je dat het beste doen via bakboord. Als er genoeg ruimte is mag het ook via stuurboord.

Praktijk:

1. Boot zeilklaar kunnen maken.
2. Boot opruimen
3. Peddelen
4. Roeien
5. Overstag gaan
6. Gijp (weten wanneer hij aan komt en opvangen)
7. Gewichtsverdeling in de boot
8. Afvaren van hoger en langswal
9. Aankomen van hoger en langswal (mag geholpen)
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

Aanlopen bovenwinds gelegen punt.

Een bovenwinds punt is een punt dat tegen de wind in ligt. Wanneer je recht op een bovenwinds punt afstuurt, komt de boot tegen de wind in stil te liggen. De boot ligt dan in de wind. Je kunt niet recht tegen de wind in zeilen, maar wel schuin tegen de wind in oftewel aan de wind. Door nu beurtelings over bakboord en over stuurboord aan de wind te zeilen, kom je toch bij het bovenwinds punt. Het bezeilen van een bovenwinds punt heet kruisen of laveren.

Boot stilleggen en op gang brengen.

Om te kunnen stilliggen op een halve windse of hogere koers moet je een boot kunnen stilleggen. Dit kan door te zorgen dat het zeil geen wind vangt en dus helemaal klappert. Vaar je halve wind of hoger, dan hoef je alleen het zeil maar te vieren. Bij ruimere koersen dan halve wind, kun je het zeil niet zover vieren dat het geen wind meer vangt. Er zit namelijk een achtknoop in het einde van de schoot. Om de boot stil te leggen op deze koers zul je dus naar een koers hoger dan halve wind moeten sturen. Het zeil kan dan vrij klapperen en vangt geen wind meer. De boot kan ook helemaal in de wind gestuurd worden. Op deze manier ligt de boot het snelste stil. Alleen, als je dan eenmaal stilligt, is het lastig om weer vooruit te gaan.

Als je weer op gang wilt komen moet je je schoot aan trekken. Dit gaat alleen niet al lig je stil in de wind. Wat moet je doen om weer vooruit te komen. Laat de boot rustig een stukje deinzen. Laat je schoot ondertussen helemaal los en duw de helmstok die kant op waar je naar toe wilt. Ga zelf alvast aan de andere kant zitten dan waar je de helmstok naartoe duwt. Dat wordt de hoge kant. Pas als je halve wind ligt mag het zeil weer wind vangen. Trek eerst de helmstok naar je toe en trek daarna langzaam de schoot aan. Je zoekt nog even naar de goede koers en de juiste zeilstand en vaart verder.

Samenstellen en ontbinden van een sleep.

Het slepen van een boot komt meestal voor als het geen weer is om te zeilen. Bijvoorbeeld bij windstilte of bij heel harde wind. Het belangrijkste bij slepen is dat het zeil naar beneden moet zijn. Anders zou de sleepboot alleen tegen de wind in kunnen varen. Bovendien slijt het zeil niet en kun je beter zien wat er om je heen gebeurt.

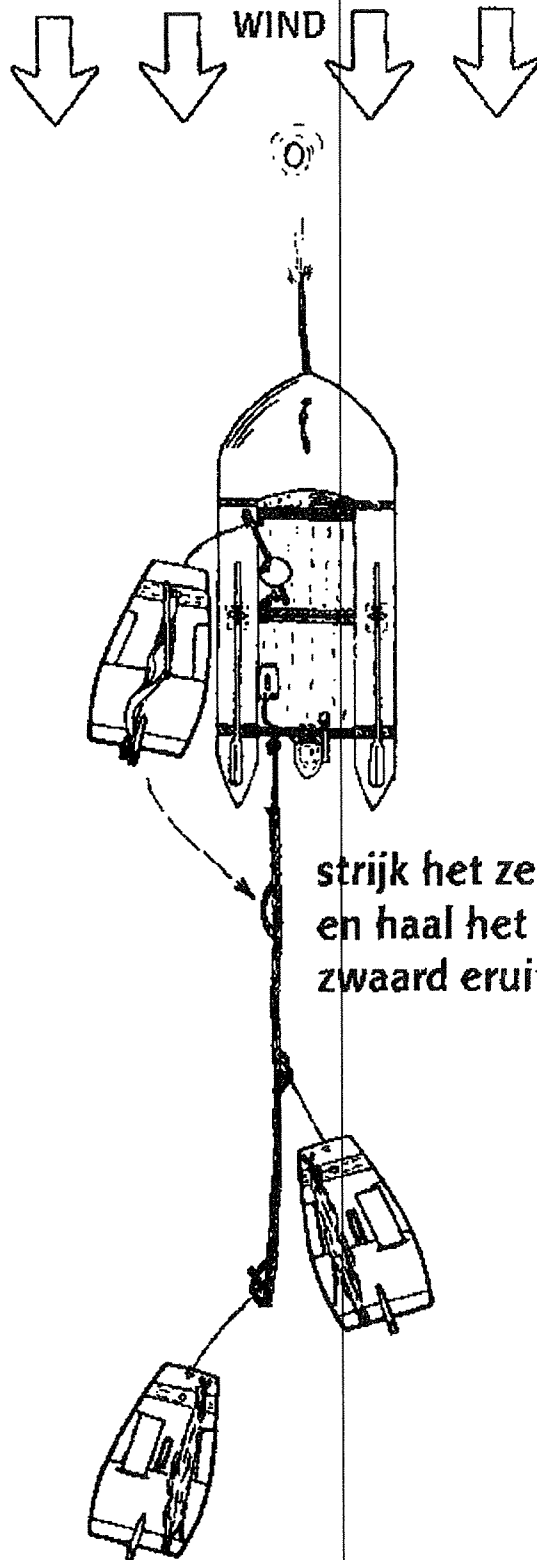
Een sleepje met een boot.

Als je op een meer zit en je wilt een sleepje van een passerende motorboot, moet je dat duidelijk laten merken. Ga niet schreeuwen, maar zwaai eens en laat je landvast zien. Kijk vriendelijk, dan is er niemand die je niet wil slepen. Als er geen wind is kun je best het tuig meteen naar beneden halen, terwijl de sleepboot naar je toe komt. Wanneer het waait kun je beter even op de sleepboot aanleggen. In de wind kun je rustig het zeil strijken, en kun je gemakkelijk de sleeplijn aan de boot bevestigen. Leg altijd een knoop die gemakkelijk los te maken is. De sleeplijn moet minstens vier meter lang zijn. Haal het zwaard eruit, de boot is dan gemakkelijk achter de sleper aan te sturen. Als je door een snelle boot gesleept wordt, moet je het laatste stukje zwaard erin laten zitten, anders stroomt je boot vol via de zwaardkast. Ga achter in de boot zitten en stuur achter de sleepboot aan. Wanneer je niet langer gesleept wilt worden, moet je dat laten merken aan de schipper van de sleepboot. De sleepboot moet dan langzamer gaan varen. Je bedankt de schipper voor de sleep en laat dan de sleeplijn in je boot gooien.

Slepen met meerdere boten.

De eerste boot gaat aan het einde van de sleeplijn hangen. Steeds als er weer een bij komt, wordt de sleeplijn iets gevierd. Je moet je landvast kort houden zodat de boot niet kan uitzwaaien. Het losmaken van de sleep gebeurt van achteren af

Een sleep nemen.



Draaigijp of Noodgijp.



De draaigijp kun je gebruiken wanneer je bij harde wind de S-gijp of het gijpen met koersverandering nog niet goed genoeg kunt. Voor het gijpen ga je in het midden van je boot en voor het roer op je knieën zitten. Je verwisselt de schoothand en roerhand. Dan stuur je snel en ver binnen de wind. Je laat het zeil vanzelf overkomen. Ondertussen blijf je door sturen en ga je aan de nieuwe hoge kant zitten. Tot slot val je af tot de goede koers. Je hebt de draaigijp goed uitgevoerd wanneer het zeil na het overkomen helemaal geen wind vangt. De klap waarmee het zeil overkomt is dan klein. Als het zeil na het overkomen toch wind vangt, heb je niet ver genoeg doorgestuurd.