

# Draaiboek Startschip


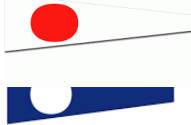




## Inleiding

Wat superleuk dat je startschip bent! Ontzettend bedankt! Door jou kunnen de wedstrijden door blijven gaan. In dit document hebben we een aantal dingen op een rijtje gezet over de taken als startschip. Je kan dit gebruiken als naslagwerk.



## Vorbereiding

Als startschip is het belangrijk om goed voorbereid te zijn. Zorg dat je van tevoren al naar de wind hebt gekeken. Als je weet wat de wind gaat doen kan je daar rekening mee houden met het leggen van de baan. Zorg ook goed voor jezelf, neem bij voorbeeld wat lekkers mee voor tijdens de wedstrijd. Voor de wedstrijd moet je een aantal dingen regelen dus zorg dat je op tijd in Durgerdam bent. Zo heb je startvlaggen nodig die je kan vinden in de kleedruimte onder het havenkantoor. Tevens ligt daar de Joon voor de startlijn met ketting en anker. Ook is er een koffertje met alle benodigde materialen zoals klokken, schrijfmateriaal, finishlijsten, toeter, etc.

Startschipvlag	5 min / klassevlag	4 minuten P-vlag	X-vlag	S-vlag	uitstelvlag
					
Deze vlag staat de hele wedstrijd. Om aan te geven dat jij het startschip bent.	Hiermee geef je het 5 minuten sein aan met klasse 1 en 2	Voor het 4 minuten sein.	Voor als iemand te vroeg gestart is	Om de baan te kunnen afkorten	Om de starttijd uit te stellen.

Voor een algemene terugroep wordt de 1e vervangwimpel gebruikt indien je op het startschip niet meer kunt overzien wie er allemaal te vroeg zijn gestart:



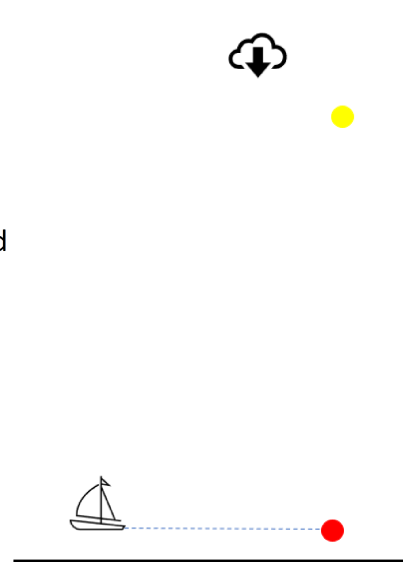
## Het wedstrijdgebied



## Baan

De baan is natuurlijk een van de belangrijkste dingen van de wedstrijd. We varen de wedstrijden meestal in de Put bij Pampus vanwege het wier. Hierdoor zijn de mogelijkheden wat beperkt. Het startschip bepaald de baan in overleg met de wedstrijdcommissaris. Daarbij moet je rekening houden dat de start in de wind ligt. Een Up-down baan is het makkelijkste neer te leggen en zorgt voor de leukste wedstrijd-uitdaging.

Voor de baan kan je de Sport K, Sport L of M1 gebruiken. Die liggen allemaal vrij in de Put. Kies een boei die het beste in de wind ligt en leg de pin van de startlijn daar recht beneden van met een afstand van ongeveer 1 mijl. Leg daarna het startschip haaks op de pin zodat het startschip aan de BB-zijde van de startlijn ligt. De pin fungeert namelijk tevens als beneden boei die, net als de bovenboei, BB gerond moet worden. Zo kun je altijd makkelijk een rondje afkorten omdat dan altijd aan de juiste zijde van de boei ook gefinisht kan worden. Als je de pin en startschip net buiten de put legt is de diepte slechts ca 2,5 m. Dat scheelt een hoop ankerlijn. Het is belangrijk voor de veiligheid van het startschip dat de startlijn haaks op de wind ligt. Bij een schuine startlijn waarbij de pin lager ligt is de kans op aanvaringen met het startschip een stuk groter.



De baan kan bestaan uit meerdere rondjes. Bepaal van tevoren wat jij denkt dat het juiste aantal rondjes is. Meestal 2 of 3 rondjes. Het kan zijn dat de wind eruit gaat of toeneemt. Je kan de baan altijd afkorten (een rondje minder maken) maar niet langer. Houdt daar rekening mee. Het streven is dat iedereen voor 21:30 gefinisht is. Geef via Whatsapp aan wat voor baan het wordt en gebruik de marifoon op kanaal 13. De bovenboei hoef je pas op het laatste moment te bepalen. De wind kan buiten anders zijn dan voorspeld dus ga eerst het water op en kijk wat de baan wordt. Geef daarna de boei en het aantal rondjes door.

## Startprocedure

### Startprocedure

<b>-6 min: Attentie</b>	↓ Met GELUID	
<b>-5 min: Waarschuwing</b>	↑ Met GELUID	
<b>-4 min: Voorbereiding</b>	↑ Met GELUID	
<b>-1 min: 1 Minuut</b>	↓ Met GELUID	
<b>0 min: Start</b>	↓ Met GELUID	

Onze startprocedure bestaat uit een 5 minutensein, 4 minutensein, 1minuutsein en een startsein. Tijdens deze seinen moet er een geluidssignaal gegeven worden en de vlag worden gehesen of gestreken. De vlaggen zijn leidend. In bovenstaand figuur is de gele vlag de klasse vlag, cijferwimpel 1 of 2. Via de marifoon kan ook informatie gegeven worden over de startprocedure maar dit is altijd extra omdat niet iedereen een marifoon aan boord heeft of kan horen. Schrijf voor de start op wie allemaal meedoet met de start, dat is handig voor als je de finishtijden gaat opschrijven.

Om 19:30 is het startsein van de eerste startklasse. Als je nog niet klaar bent met het neerleggen van het startschip kan je de uitstelvlag hijsen om aan te geven dat de start wat is uitgesteld. Bij het strijken van de vlag geef je een geluidssignaal en 1 min. daarna begin je met de startprocedure. Gebruik hiervoor de atoomklokken. Handig is om bij uitstel altijd het 5 min sein te timen op de hele uren, vb 19:35 of 19:40.

Als iemand te vroeg is gestart moet je direct de X-vlag tonen en één geluidssignaal geven. Daarna laat je via de marifoon weten wie te vroeg is/zijn gestart. Diegene(n) moet(en) terug en opnieuw starten. De mast met de verenigingsvlag bepaald de startlijn met de pin. Zorg dus dat tenminste twee personen ter hoogte van de mast staan om de startlijn te overzien ivm te vroege starters. Zodra iedereen correct gestart is kan de X-vlag weer gestreken worden.

### Afkorten van de baan

Als de baan te lang is kan je de S-vlag tonen. Dit betekent dat de baan wordt afgekort bij de benedenboei. Je kan dit via Whatsapp en de marifoon aangeven. Let op dat je tijdig afkort zodat geen deelnemers zijn die de benedenboei al gerond hebben en nog een rondje varen. Je kunt dan iedereen die door de finishlijn vaart finishen met een geluidssignaal.

### Finish

Aan het eind van de wedstrijd moet je alle finishtijden direct noteren met de zeilnummers. Je schrijft het uur, aantal minuten en het aantal seconden op (bijv. 21:02:47). De zeilnummers staan ook op de deelnemerslijst. Schrijf bij twijfel de bootnaam op. Zodra alle deelnemers binnen zijn kan je de finishlijst meteen naar de wedstrijdcommissaris appen. Dan kan de uitslag verwerkt worden voor de prijsuitreiking. Na de finish moet je de pin ophalen en daarna naar de haven en de materialen weer terug leggen in de kleedkamer. Kom gezellig langs in de bar!

### Afsluiting

Ik hoop dat het een prachtige wedstrijd wordt en dat je wat aan dit document gehad hebt. Mocht je vragen hebben kan je altijd contact opnemen met Karim. Voel je tijdens de wedstrijd ook niet bezwaard om dingen te vragen of om bijvoorbeeld de start even uit te stellen om alles goed te leggen. Liever een goede baan dan op tijd starten.

**Tot op het water!**

