

# Wedstrijdtips

## Vorbereiding

- ☞ Lees wedstrijd instructies
- ☞ Kijk naar het mededelingenbord, volg briefing (als die er is)
- ☞ Zet je horloge op atoomtijd
- ☞ Analyseer weer, stroming en vaargebied
- ☞ Instrueer de bemanning en verdeel de functies a.d.h.v. hun ervaring en handigheid
- ☞ Ken de wedstrijdreglementen
- ☞ Maak telltales in de zeilen
- ☞ Haal de buiskap eraf
- ☞ Poets de waterlijn
- ☞ Laat de watertank leeglopen
- ☞ Haal het anker uit de ankerkluis en leg deze naast de mast
- ☞ Alle bagage bij de mast leggen
- ☞ Ken alle boten uit je klasse

## Voor de start

- ☞ Oefen voor de start verschillende manoeuvres, de eerste keer gaat het vaak fout
- ☞ Peil de startlijn met de kop in de wind of door om en om halve wind te varen op de startlijn om lijnvoorkeur, shiftvoorkeur en windvoorkeur te bepalen
- ☞ Maak een achtergrondpeiling (boei en een punt op de wal) op de startlijn zodat de stuurman ook weet wanneer hij over de startlijn vaart als hij door andere boten het startschip niet kan zien.
- ☞ Maak een kompaspeiling op schip en pin-end
- ☞ Inspecteer alle onderdelen.

## Start

- ☞ Wijs een iemand aan die voor en na de start het startschip in de gaten houdt
- ☞ Zet iemand op de punt om de startlijn en andere boten in de gaten te houden
- ☞ Lijnvoorkeur: Als de startlijn niet precies haaks op de wind ligt start dan bij de boei die het meest in de wind ligt
- ☞ Windvoorkeur: Als de wind b.v. iets van rechts staat omdat de bovenboei teveel naar links ligt: start dan ook rechts zodat je al hoogte wind t.o.v. boten die links op de startlijn starten.
- ☞ Shiftvoorkeur: als je verwacht dat de wind draait tijdens je kruisrak, zeil dan alvast richting de kant waar de wind naar toe gaat draaien.
- ☞ Start over bakboord
- ☞ Timed run: bepaal de gewenste positie op de startlijn, zeil hier b.v. 4 minuten voor de start vandaan, na 2 minuten vaar je terug en precies op het startschot ben je op de juiste plek over de startlijn



## Tijdens de wedstrijd

### *Trim*

- ☞ Laat de bemanning bij elkaar zitten en zorg voor een goede dwarstrim (HIKEN!) en langstrim
- ☞ Niet knijpen
- ☞ Bij huurboten staat de mast vaak teveel naar achteren getrimd om de boot loefgierig te maken.
- ☞ Vergeet de top van de genua niet (leioog naar voren om de bovenkant naar binnen te trekken)
- ☞ Valspanning (meer valsparing = bredere groove)
- ☞ Reef op tijd maar bedenk dat je dit voor de wind meters kost
- ☞ Kijk vaak naar de snelheidsmeter en trek conclusies

### *Boothandling*

- ☞ Geen vraagteken bij overstag gaan
- ☞ Laat iemand de genua omlopen bij overstag
- ☞ Let op knopen op de lieren

### *Tactiek*

- ☞ Laat iemand altijd naar windvlagen kijken
- ☞ Communiceer windvlagen naar achteren
- ☞ Overzeil je laylines nooit, ga liever extra overstag
- ☞ Rond de benedenboei over bakboord
- ☞ Vaar nooit recht voor de wind maar kruis af
- ☞ Schreeuw protest als er iets gebeurt en zwaai met een protestvlag, je hoeft je protest niet door te zetten. Als je geen protest roept kun je dit later ook niet indienen
- ☞ Als er iets fout gaat, probeer de rest van de race dan te gebruiken om een achterstand goed te maken, geef de moet niet snel op (iedereen maakt fouten)
- ☞ Denk vooruit: spreek op tijd en duidelijk af wie wat doet als je aan ziet komen dat er een manoeuvre uitgevoerd moet worden. Ga er dus nooit vanuit dat iedereen wel weet wat hij moet doen.

## Na de race

- ☞ Zorg voor een sportieve afloop: geef nooit 1 persoon de schuld van mislukken of prijs nooit 1 persoon bij winst. Je wint of verliest als team. Als een bemanningslid een blunder heeft gemaakt heeft de schipper een te moeilijke taak gegeven of heeft de schipper het niet goed uitgelegd (onervaren mensen kunnen niet blunderen).