



Handleiding Sturen 1





Inhoudsopgave

1	Algemeen	4
1.1	Sturen van een boot	4
1.2	Examen sturen 1	4
1.3	Boten	4
1.4	Leiding geven	4
1.5	Commando's geven	5
1.6	Roeien met beginnende roeiers	5
1.7	Vaarverbod	5
2	Bootonderdelen en begrippen	6
3	Wherry in het water brengen	8
3.1	Reserveren	8
3.2	Codering van de boottypes	8
3.3	Mankementen & schade	9
3.4	De boot naar deloodsdeur brengen	9
3.5	Tillen	9
3.6	Naar buiten dragen en te water laten	9
3.7	Boot klaarmaken voor instappen	10
3.8	Instappen	11
4	Wherry uit het water halen	13
4.1	Uitstappen	13
4.2	De boot klaarmaken om uit het water te halen	13
4.3	De boot uit het water halen	13
4.4	De lvald	14
5	Manoeuvres op het water	15
5.1	De boot stilleggen	15
5.2	Noodstop	15
5.3	Man overboord	15
5.4	Weer wegvaren	15
5.5	Kracht van de haal veranderen	15
5.6	Fouten maken en corrigeren	16
5.7	Weinig vaarruimte	16
5.8	Vaarwater bij Viking	16
5.9	Wind en stroming	16
5.10	Overige opmerkingen	16
5.11	Uitleg plaatjes	17
6	Bochten maken zonder vaart en keren	18
6.1	Kiezen tussen halen of strijken	18
6.2	Halen Bakboord	18
6.3	Halen stuurboord	18



6.4	Strijken Bakboord.....	18
6.5	Strijken stuurboord	18
6.6	Draaipunt	19
6.7	Keren	19
6.8	Keren onder de brug	19
6.9	Roertje van de kant af richten.....	20
7	Van de kant wegvaren	21
7.1	Van de kant af komen	21
7.2	Wegvaren	21
8	Bochten met vaart	22
8.1	Sturen met het roer	22
8.2	Vastroeien bakboord.....	23
8.3	Vastroeien stuurboord	23
8.4	Bakboord best	23
8.5	Stuurboord best	23
8.6	Strijkend bakboord best	24
8.7	Strijkend stuurboord best	24
9	Rondmaken	25
9.1	Rondmaken over bakboord.....	25
9.2	Rondmaken over stuurboord	25
10	Haven in- en uitvaren	26
10.1	Haven invaren	26
10.2	Haven uitvaren	27
11	Aanleggen	28
11.1	Aanleggen bij het vlot	29
12	Strijkend aanleggen	30
13	Achtje rond boeitjes	32
14	Veilige dukdalf	33
15	Smalle lage brug	34
16	Vaarreglement.....	35



1 Algemeen

1.1 Sturen van een boot

Alle roeiboten moeten gestuurd worden. Gestuurde boten hebben een stuur, bij ongestuurde boten neemt de boeg de taken van de stuur waar. De belangrijkste taken van de stuur zijn:

- veiligheid van de roeiers in de boot en andere mensen op het water te waarborgen;
- de koers van het schip te bepalen;
- het geven van commando's aan de roeiers.

1.2 Examen sturen 1

Voor je een boot zelfstandig mag besturen, heb je een stuurexamen nodig. Met het examen "sturen 1" mag je een gestuurde C2 (C2x+ of C2+) of een wherry sturen. In deze handleiding wordt beschreven wat je moet weten en kunnen voor het halen van het examen sturen 1.

Exameneisen sturen 1 (zie ook Viking website voor de laatste versie):

- Kunnen reserveren en bevestigen van de boten;
- Geven van de juiste commando's;
- Leiding geven bij het in- en uitbrengen van de boot;
- Het (strijkend) kunnen aanleggen, keren in smal vaarwater (bijvoorbeeld onder de eerste brug over de Vaartse Rijn) waarbij de kandidaat de afwisselende haal- en strijkcommando's zelf geeft, manoeuvreren tussen obstakels;
- Kennis van bootonderdelen (benaming);
- Aanleggen aan hoge wal;
- Kennis van veiligheid op het water: wat te doen bij 'man overboord', onweer, hoge golven;
- Overzicht en overzicht hebben.

Het is aan te raden om deze handleiding door te lezen voordat je begint aan de oefeningen in de praktijk. Tijdens het sturen van een boot wordt er veel gebruik gemaakt van commando's en als je deze commando's van tevoren al kent, kan je met veel minder praktijklessen het examen halen.

Deze handleiding beschrijft alleen de basisoefeningen. Tijdens het examen kan de examiner je andere oefeningen laten doen om je inzicht te testen.

Met het sturen 1 diploma mag je beginnen aan het sturen 2 (= sturen in een scullen of boord C4) en het scullen 2 examen (= roeien in een C1 skiff). Je mag ook les geven voor sturen 1 aan andere leerlingen.

1.3 Boten

Voor het examen Sturen 1 wordt er geoefend in wherry's (de Heimdall, Fritjof, Kromme Rijn en Odin). De Witoog, Sirene en Pegasus kunnen niet voor stuuroefeningen worden gebruikt omdat deze boten een andere bestemming hebben.

1.4 Leiding geven

De roeiers voeren uit wat de stuurman hen opdraagt. De roeiers mogen geen eigen initiatieven ondernemen, omdat: 1) de roeiers vaak de situatie niet kunnen overzien en 2) meerdere kapiteins op een schip veel problemen kunnen opleveren. Als een roeier iets gedaan wil krijgen, dan vraagt hij dat aan de stuurman. Mocht een roeier een gevaarlijke situatie zien waarvan hij denkt dat de



stuurman het niet gezien heeft, dan moet de roeier dat natuurlijk wel tegen de stuurman zeggen. Als je weer terug op de wal bent, kan je met de stuurman gaan discussiëren over wat je goed of fout vond. Vooral tijdens het oefenen is het erg leerzaam als de roeiers ook de overduidelijk foute commando's precies zo uitvoeren zoals de stuurman het zegt.

1.5 Commando's geven

Probeer de commando's zo kort mogelijk te houden. Laat geen twijfel in je stem doorklinken want de roeiers gaan dan vaak ook twijfelen of soms erger: ze gaan op eigen houtje initiatieven ondernemen. Je kunt veel doen met de intonatie van je stem. Kom je bijvoorbeeld bijna tegen de kant aan en je wilt dat de roeiers direct reageren, dan kun je je stem verheffen en zeer resoluut het commando te geven.

1.6 Roeien met beginnende roeiers

De roeiers, die tijdens stuurlessen voor de nieuwe instroom in de boot zitten, hebben vaak erg weinig roeiervaring. Probeer er rekening mee te houden dat de roeiers niet altijd even vlot reageren. Het komt ook vaak voor dat er een roeier bij is die stuurboord en bakboord door elkaar haalt. Je kunt veel problemen voorkomen door in dit geval bakboord en stuurboord met je hand aan te geven. Sommige beginnende roeiers gaan soms halen als je strijken zegt. Je kunt de roeier verbeteren door te zeggen 'strijken is de riem van je af duwen'.

1.7 Vaarverbod

Met behulp van het stroomdiagram in Figuur 31 (hoofdstuk 16) kan iedere roeier voor zichzelf bepalen of het er een vaarverbod is. De regels zijn opgesteld voor gebruik op de loods. Wil je niet voor niets van huis gaan? Dan kun je ook aan de hand van het weerbericht een inschatting maken. Bedenk vooral dat het vaarverbod niet bedoeld is om te pesten, maar voor de veiligheid van de roeiers en de boten. Zie verder hoofdstuk 16 voor de regels van het vaarverbod.



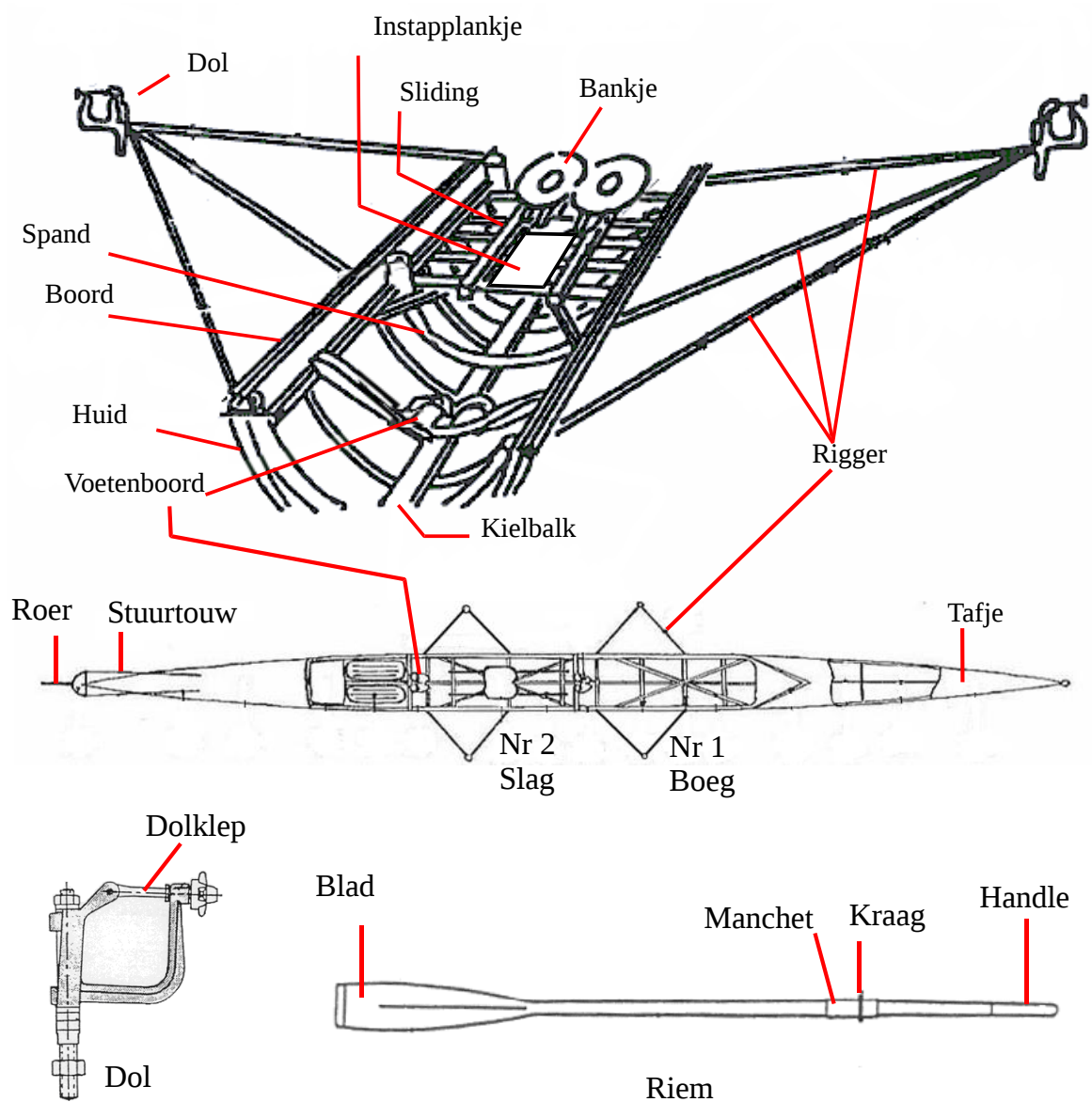
2 Bootonderdelen en begrippen

De volgende bootonderdelen en begrippen moeten bekend zijn bij het behalen van sturen 1 (zie figuur 1 bootonderdelen).

Begrip/ bootonderdeel	Beschrijving
Stuurboordzijde	Vanuit de stuurplaats bekeken de rechterkant van de boot *.
Bakboordzijde	Vanuit de stuurplaats bekeken de linkerkant van de boot *. * Een handig trucje om bakboord en stuurboord uit elkaar te houden is 'groen is gras' groen is de kleur van de stuurboordriemen en groen is het gras op de wal (of GRAS = <u>G</u> roen <u>R</u> echts <u>A</u> an <u>S</u> tuurboord). Let wel: het gaat bij stuurboord en bakboord altijd om een bepaalde zijde van de boot die vaststaat, ongeacht of je roeit of stuurt.
Boeg (roeier)	Boegroeier zit helemaal aan de punt van de boot.
Slag	De slagroeier zit het dichtst bij de stuur.
Nummering van de roeiers in de boot	Telt op van boeg naar slag. De boeg is nummer 1 en de slag heeft het hoogste nummer.
Riem	Lange steel met aan het uiteinde een blad om de boot mee voort te bewegen.
Blad	Plat gedeelte aan het einde van de riem om de druk van de riem op het water over te brengen.
Handle	Aan dit gedeelte houd je de riem vast.
Manchet	Extra bescherming van de riem op de plaats van de dol.
Kraag	Opstaande rand die er voor zorgt dat de riem niet door de dol heen kan.
Rigger	Metalen/kunststof constructie geschroefd op de boot. Aan het uiteinde bevindt zich de dol.
Dol	Draaiende houder waarin de riem ligt; met een klep afsluitbaar.
Dolklep	Klepje boven op de dol.
Instapplankje	Plankje waarop je instapt – ook de enige plek in de boot waarop je mag staan.
Vlonders	Vloerplanken in de boot bij de stuurstoel
Huid	Wand van de boot
Boord	Bovenrand van de scheepswand
Taftje	Kunststof doek waarmee de bovenzijde van de boot aan voor- en achterkant kan worden dichtgemaakt.
Spant	Haaks op de kiel aangebrachte houten steunstukken, die het geraamte van de boot vormen waarop de huid is bevestigd. Dit is het enige onderdeel van de boot waaraan je mag tillen.
Kielbalk	Bodembalk, "ruggengraat" van de boot, bij alle boten inwendig zichtbaar; bij C materiaal en wherries ook uitwendig zichtbaar.
Bankje	Bankje met wielen waarop je zit.
Sliding	Railsysteem waarop het bankje, met wieltjes, in heen en weer beweegt
Voetenboord	Hierop plaats je je voeten tijdens het roeien.



Roer	Hiermee wordt de boot gestuurd.
Stuurtoewtje	Touw aan het roer om het roer te bedienen.
Vinnetje	Plat uitsteeksel onder een gladde boot dat voor extra balans zorgt.
Voorsteven of punt	Voorkant van de boot.
Achtersteven	Achterkant van de boot.
Landvast	Touw om de boot vast te maken.
Pikhaak	Stok met haak en punt om de boot van de wal af te houden of aan te trekken.
Bokje, singel, schraag	Verplaatsbaar onderstel waarop de boot wordt geplaatst als hij uit het water wordt gehaald om schoon te maken.
Karretje	Verrijdbaar laag onderstel waarop de boot wordt geplaatst in de loods.



Figuur 1. Bootonderdelen



3 Wherry in het water brengen

Als eerste bepaal je wie de stuurman wordt. De stuurman zal leiding geven tijdens het naar buiten en terug naar binnen brengen van de boot en tijdens het roeien.

3.1 Reserveren

Voor de stuurlessen tijdens de instructieperiode zijn alle boten van tevoren gereserveerd. Nadat je je examens gehaald hebt (sturen 1 en scullen 1), krijg je een gele tag, waarmee je op de vereniging een boot digitaal kunt reserveren en afschrijven (computerschermen in de loods). Je kunt ook thuis inloggen op de Viking website en dan een boot reserveren. Vergeet niet je boot voor je vertrekt in de loods te bevestigen.

Zie voor meer informatie:

<http://www.urviking.nl/content/www2/images/stories/dmdocuments/QRC%203%20Captain%20voor%20Viking%20-%20Reserveren%20en%20afschrijven.pdf>

Je kunt een boot niet meer dan 8 dagen van tevoren reserveren en een boot mag maximaal voor anderhalf uur worden meegenomen.

3.2 Codering van de boottypes

Het type van de boot wordt met een code aangegeven. De code bestaat uit 3 of 4 gedeelten:

Deel 1: de klasse (W, D, C, J)

Deel 2: aantal roeiers

Deel 3: scull of boord, 'x' betekent scullboot (of dubbel) en zonder 'x' is het een boordboot. In een scullboot roeit een roeier met twee riemen en in een boordboot met maar één riem

Deel 4: stuur of geen stuur, een '+' betekent gestuurd en '-' betekent ongestuurd.

De klasse van een boot wordt aangegeven met een letter. De letters lopen van 'A' tot en met 'E'. 'A' is glad materiaal (onstabiel) en 'E' is een zeer brede boot. De E-boten worden ook wel wherry's (W) genoemd. Deze zijn vaak overnaads gebouwd, d.w.z. dat de huid bestaat uit over elkaar gespijkerde gangen (planken). C-, D-, en E-boten zijn open boten; bij de A- en B-boten is de voor- en achterpunt afgedekt met een linnen of plastic taf. A-boten zijn zogenaamde gladde boten met een inwendige kielbalk.

In het afschrijfsysteem worden wherry's aangegeven met een 'W' en jeugdboten met een 'J'. Als er niets staat aangegeven is het een A-boot.

W Wherry (of E-boot)

D D-boot

C C- boot

B B- boot

A- boot, glad materiaal (hiervoor heb je examen scullen 3 of 4 nodig)

J Jeugdmateriaal

Voorbeelden:

W2x+ Een gestuurde dubbel 2 wherry.

C2x Ongestuurde dubbel 2.

8+ Boord acht met stuurman.

1x Gladde skiff.



Als je het examen sturen 1 hebt gehaald, mag je sturen in de boten met de volgende coderingen: W1x+, W2x+, C2+ en C2x+. Daarnaast moeten roeiers natuurlijk wel de vereiste scull of boord examens hebben.

3.3 Mankementen & schade

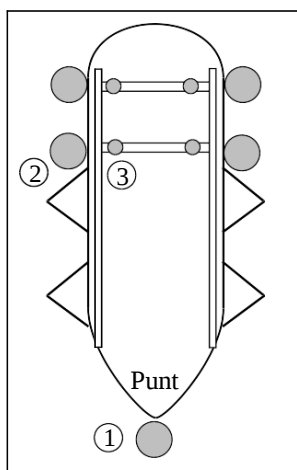
Als er een onderdeel mist of een onderdeel in de boot niet goed werkt (bijvoorbeeld er mist een schroefje of het bankje rolt niet goed) of er ontstaat schade tijdens het roeien, meldt dan het mankement of de schade via het computersysteem in de loods. Op deze manier kan de materiaalcommissie de schade repareren en bij schade zijn deze gegevens nodig voor de verzekering.

3.4 De boot naar de loodsdeur brengen

Controleer eerst of de boot compleet is. Het gebeurt wel eens dat er onderdelen missen. Als er riemen missen, kan je één van de reserveriemen gebruiken. Laat vervolgens de roeiers de riemen naar buiten brengen. Als je in een wherry gaat roeien, zoek dan ook extra tillers, omdat je 5 man/vrouw nodig hebt om deze zware boten te tillen. Rol de boot op het karretje naar de loodsdeur toe. Hierbij is voorzichtigheid geboden omdat er meestal maar weinig ruimte is. Zorg ervoor dat de dollen naar binnen gedraaid zijn, zodat je zo veel mogelijk ruimte hebt. Kijk voordat je de boot naar buiten brengt of er genoeg ruimte aan het vlot is en of er nog roeiboten gaan aanleggen. Roeiboten die aankomen hebben voorrang op boten die in het water worden gelegd.

3.5 Tillen

De stuurman gaat bij de punt staan, zodat hij/zij goed overzicht heeft. Als de roeiers nog niet op hun plaats staan geef dan het commando 'aan de boorden'. Iedereen stelt zich op zoals aangegeven in Figuur 2. Het lijkt het alsof de stuurman het meeste te tillen heeft, in de praktijk valt dit door het hefboomeffect erg mee. Laat de roeiers de boot vastpakken in de spanten door het commando 'In de spanten'. Na 'tillen gelijk... nu' wordt de boot opgetild. Probeer niet met je rug te tillen, maar houd je rug recht en til vanuit je benen.



Figuur 2

1. Stuurman tilt de boot bij de punt.
2. Plaats waar een roeier moet staan om te tillen. Laat mensen met dezelfde lengte tegenover elkaar staan.
3. De roeiers houden de boot vast aan een spant of aan een draagbalk.

3.6 Naar buiten dragen en te water laten.

Als de boot naar buiten is gedragen, kan je de boot van richting veranderen door 'zwenken naar de snelweg' of 'zwenken richting stad' te zeggen. Doe dit pas als de boot helemaal buiten is, want anders stoot je de riggers tegen de deurpost. De boot wordt dwars op het vlot over de kielbalk het



water in geschoven. Dit kan alleen bij C boten en wherries met metaal over de kiel. Gladde boten mogen niet over de kiel in het water geschoven worden. Zeg 'begeleid de boot' als de roeiers de boot niet goed vasthouden tijdens het te water laten. Om te voorkomen dat je later moeite hebt met het inleggen van de riemen, moeten de overslagen aan bakboord losgemaakt worden tijdens of vóór het in het water schuiven. Als de tillers dit niet automatisch doen, geef je het commando 'overslagen los'. Leg de boot langs het vlot door de punt van de boot langs het vlot richting stad te trekken. Standaard legt Viking de boten met de boegpunt naar de stad (in de vaarrichting). Let erop dat je de boot niet vlak achter een andere boot te water laat, anders heb je geen ruimte meer om de boot op deze wijze langs het vlot te trekken.

3.7 Boot klaarmaken voor instappen.

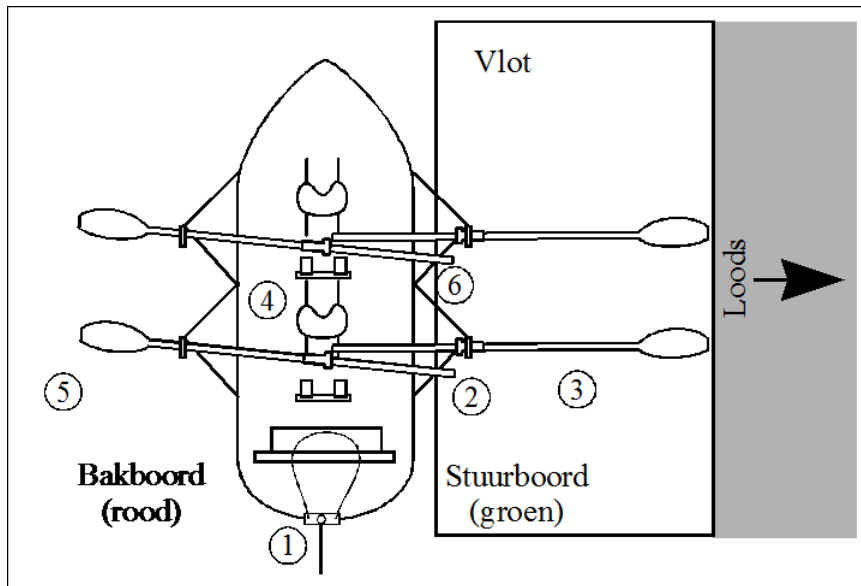
Het is vaak druk aan het vlot, probeer de tijd dat je aan het vlot ligt zo kort mogelijk te houden. Figuur 3A en 3B laten zien hoe de boot en de riemen horen te liggen.

1. Laat de roeiers altijd eerst de stuurboordriemen erin leggen en daarna de bakboordriemen. De stuurboordriemen voorkomen dat de boot weg kan drijven. De stuurboordriemen liggen met de bolle kant naar onder op het vlot en de bakboordriemen liggen ingetrokken op de boot zodat de boot zo min mogelijk ruimte op het water inneemt. In figuur 3B is aangegeven hoe de riemen in de dollen geplaatst horen te worden.
2. Controleer de slidings. De slidings willen nog wel eens verschoven zijn waardoor de roeier zich niet goed kan afstellen. Onder de sliding zitten een paar vleugelhoeken waarmee je de sliding kan los maken en kunt verstellen.
3. Controleer of de inkeping van de bankjes wijst naar de punt.
4. De stuurman zorgt ervoor dat het roertje en het stuurbankje worden gemonteerd. Leg direct na het plaatsen van het roer het stuurtuig zo neer dat het niet gekruist is en dat je er bij het instappen gemakkelijk bij kan.
5. Laat één van de roeiers het karretje terug op zijn plaats zetten zodat anderen er niet over struikelen.

De stuurman is verantwoordelijk voor het goed laten instappen en de correcte afstelling van het materiaal. Let op al deze punten, want het kan erg vervelend zijn als je het pas op het water ziet.

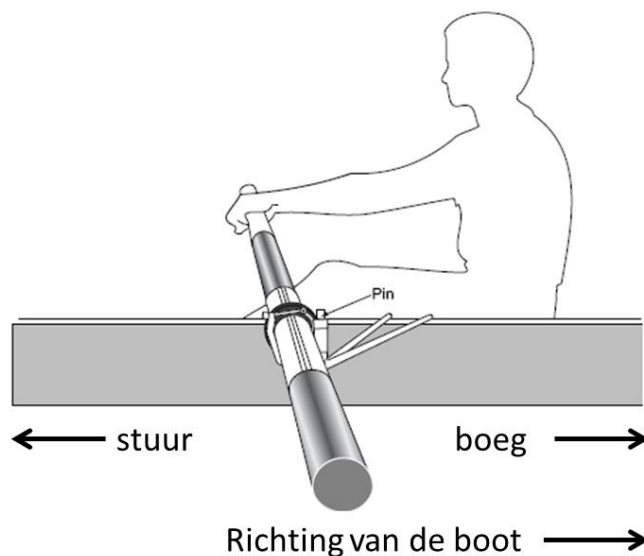
De volgende fouten worden vaak gemaakt:

- Riem nr. 1 en 2 zijn omgewisseld (1 behoort de boeg te zijn en 2 de slag)
- Een bakboordriem ligt aan stuurboord.
- Dol wijst naar de punt in plaats van naar de achtersteven.
- De kraag zit in aan de verkeerde kant van de dol.
- Dolklep zit niet goed dicht.



Figuur 3A.

1. Roertje met het stuurtoew. Het stuurtoew ligt niet gedraaid klaar.
2. Let op of de riem goed in de dol zit (zie figuur 3B).
3. Stuurboordriemen liggen met de bolle kant naar onder op het vlot.
4. Bankjes met de inkeping richting punt van de boot.
5. Bakboordriemen liggen ingetrokken op de boot.
6. Plaats waar de stuurman de boot vasthoudt bij het instappen (midden van de boot).



Figuur 3B. Orientatie van de riem en de dol.

3.8 Instappen

De roeiers stappen als eerste in. Tijdens het instappen houdt de stuurman de boot in het midden vast (tussen de twee riggers, zie figuur 3A). De boot moet je een eindje uit van het vlot houden zodat de riggers niet op het vlot rusten. De stuur geeft het commando over aan de boeg: 'boeg geef jij de commando's'. De boeg zegt vervolgens 'klaar maken voor instappen'. De boeg laat de roeieres instappen met 'instappen gelijk... 1... 2 ...3' en 'overslagen dicht'. Vergeet de boeg één van deze



commando's, dan geeft de stuurman het vergeten commando. De roeiers gaan nu het voetenbord afstellen. Als het erg druk aan het vlot is, kan je besluiten om het stellen op het water te doen. Laat de instructeur of examiner eerst instappen zodat je zelf de boot weg kan duwen. Stap zelf in en pak direct het stuurtoewtje. Controleer nog een keer extra of de stuurtoewtjes niet gedraaid zijn. Vervolgens moet je aan de roeiers vragen of ze klaar zijn met afstellen. Dit doe je door te vragen '1 klaar? ... 2 klaar?' Zie hoofdstuk 7 voor meer informatie over het van de kant af komen.



4 Wherry uit het water halen

Het is vaak druk bij het vlot. Daarom moet de boot zo snel mogelijk uit het water worden gehaald.

4.1 Uitstappen

De stuurman stapt uit, houdt vervolgens de boot in het midden vast (zie Figuur 3) en zegt 'boeg geef jij de commando's'. De boot moet nu weer een eindje uit de kant worden gehouden. De boeg geeft vervolgens de commando's 'overslagen bakboord los' en 'klaarmaken om uit te stappen', 'uitstappen gelijk... 1... 2... 3'. Vergeet de boeg één van deze commando's dan geeft de stuurman het vergeten commando alsnog.

4.2 De boot klaarmaken om uit het water te halen

De riemen worden uit de dollen gehaald en op de kant gelegd met de bolle kant naar beneden, de leuning van het stuurbankje en het roertje worden losgehaald en bij de riemen gelegd. Het stuurtoew moet om het roertje heen gewikkeld worden.

4.3 De boot uit het water halen

De stuur heeft de leiding bij het uit het water halen van de boot. Laat de boot haaks op het vlot draaien door de punt van de boot langs het vlot te trekken. De roeiers stellen zich aan beide zijden van de boot op, de stuur staat aan de punt. De tillers die tegenover elkaar staan kunnen het beste dezelfde lengte hebben. Til de boot met de punt naar voren uit het water. De kielbalk gaat over het vlot. Geef het commando 'begeleid de boot' als de boot niet goed wordt vastgepakt. Laat de overslagen dichtmaken met het commando 'overslagen dicht'. Figuur 2 laat zien hoe iedereen opgesteld moet staan. Laat de roeiers de boot vastpakken door 'in de spanten' te zeggen en geef vervolgens het commando 'tillen gelijk ... nu'.

C4 boten worden buiten de loods schoon gemaakt. De C4 boot wordt omgekeerd op twee bokjes gelegd. Hiervoor wordt de boot parallel aan de twee bokjes gedraaid en vervolgens omgedraaid. De stuur geeft hiervoor het commando "draaien met de kiel naar de stad" of "draaien met de kiel naar de snelweg" en de boot wordt boven de bokjes getild en neergelegd. Als je met mensen bent die de boot slecht kunnen tillen mag de boot ook in twee singelbokjes gelegd worden, dan hoeft hij niet te worden omgedraaid. Dat mag alleen als er niet teveel gladde boten in gebruik zijn, die alleen maar in singels kunnen. Controleer of alle dolkleppen dichtgemaakt zijn. De boot wordt afgespoeld en drooggemaakt. Ondertussen zet iemand het karretje voorin de loods. De boot wordt weer opgetild met het commando: 'tillen gelijk, nu' en de boot wordt weer omgedraaid. De boot wordt altijd met de punt eerst de loods ingelegd. Vervolgens wordt de boot op het klaarstaande karretje gelegd. Bij het plaatsen van de boot op de karretjes moeten de stickertjes op de boorden corresponderen met de stickers op de karretjes. Om aan te geven dat de boot richting loods moet, zeg je 'naar land' en voor de andere kant op zeg je 'naar zee'. Draai de dollen naar binnen, zodat je zo veel mogelijk ruimte hebt om de boot naar zijn plaats te duwen. Als de boot ook aan de binnenkant nat is, dan ook de binnenkant schoonmaken en/of uitdweilen. Nu kunnen de riemen, de rugleuning en het roertje naar binnen worden gebracht en kan je de boot voor de volgende keer reserveren.

Een wherrie hoeft niet omgedraaid op de bokjes gelegd te worden, hiervoor zijn deze boten te zwaar. Een wherrie wordt meteen vanuit het water op een klaarstaand karretje gelegd. De binnen- en buitenkant wordt zorgvuldig in de loods drooggemaakt.

Ben je als laatste op de loods, doe dan aub het licht uit en sluit alle Viking deuren.



4.4 De Ivald

Als je het sturen 1 examen hebt gehaald, mag je ook in de Ivald sturen. De Ivald is een gestuurde boord 2 en vormt een uitzondering op de regels die gelden voor de overige gestuurde C2's.

- Bij het tillen staan er 2 mensen vooraan;
- De boot mag niet over kielbalk het water ingelaten worden, omdat de kielbalk geen metalen beschermstrip heeft. De boot moet evenwijdig aan het vlot in het water worden gelegd (dit geldt voor alle C2 boten);
- Het is onmogelijk om met een boordboot te slippen. In plaats van slippen zeg je intrekken riemen bakboord of stuurboord. De roeier haalt de riem voor zich langs en houdt het blad met de bolle kant naar boven;
- Het wegvaren bij het vlot gaat met het commando 'uitzetten gelijk... nu'. De boot wordt met de riem afgezet van de kant. Ook hier is de bolle kant van het blad boven.



5 Manoeuvres op het water

Als stuur houd je koers en geef je de commando's voor manoeuvres. Op rivieren en kanalen houd je altijd stuurboord wal. Let op dat stuurboord en bakboord nu omgedraaid zijn ten opzichte van het roeien. Bij twijfel kun je naar de kleur van de riemen kijken (groen is stuurboord).

5.1 De boot stilleggen

De boot leg je als volgt stil: bij de inpik zeg je 'laat' en bij de uitpik 'lopen'. Pas als je 'bedankt' zegt, leggen de roeiers de bladen op het water. Vervolgens rem je de boot af met 'vastroeien beide boorden'. Bij vastroeien worden de bladen scheef in het water geplaatst. Wil je de boot helemaal stilleggen, zeg na het vastroeien 'stoppen beide boorden', de roeiers draaien dan het blad om met de bolle kant richting stuur. Wanneer de boot stilligt, dan geef je het commando 'bedankt'. Bij harde wind kun je de boot op zijn plaats houden met het commando 'houden beide boorden'. Bij het houden worden de bladen rechtop in het water geplaatst. Als de boot nog vaart heeft, kan je niet laten houden, omdat er een te grote druk op de riemen komt te staan.

5.2 Noodstop

In het geval van een noodsituatie (blok hout in het water, man over boord, ...) moet er een noodstop uitgevoerd worden. De stuurman roept het commando 'vastroeien beide boorden NU!'. Gebruik de juiste intonatie in je stem om aan te geven dat het vastroeien direct en krachtig moet gebeuren. Voor het commando 'laat lopen... bedankt' heb je bij een noodstop geen tijd. De examinerator kan je reactie testen tijdens het examen, als de examinerator bijvoorbeeld plotseling roept 'Pas op, balk in het water!' moet de stuur direct een noodstop maken.

5.3 Man overboord

De instructeur of examinerator roept 'man overboord' en gooit een boeitje in het water. De bedoeling is dat je zo snel mogelijk het boeitje weer ophaalt. Het ophalen kan binnen de 2 minuten. Geef snel commando's, maar blijf vooral ook opletten op andere scheepvaart.

5.4 Weer wegvaren

Indien er geen obstakels in de buurt van de boot zijn, kun je op twee manieren weer wegvaren. Als de boot stilligt, gebruik je de volgende commando's: met 'slagklaar maken' rijden de roeiers op en laten hun riemen op het water liggen. Na het 'slagklaar'-commando worden de bladen rechtop in het water gedraaid, met de bolle kant naar de punt. De roeiers beginnen met hun haal na het 'af'-commando. Heeft de boot nog een beetje vaart, dan is deze methode erg moeilijk, omdat er dan veel druk op de bladen komt te staan als de riemen rechtop in het water worden geplaatst. Je kunt in dit geval beter kiezen voor het commando 'pak maar weer op'. De roeiers volgens in dit geval het voorbeeld van de slag. Je kunt natuurlijk ook eerst de boot stilleggen en kiezen voor de methode 'slagklaar maken'.

5.5 Kracht van de haal veranderen.

De commando's 'Light paddle' of 'Lichte haal' en 'Spoelhaal' kun je gebruiken om de boot langzamer te laten gaan. 'Lichte haal' is met weinig kracht en 'Spoelhaal' is geheel zonder kracht. Gebruik 'Strong' om de roeiers hard te laten halen. Het is voor de roeiers moeilijk om in één keer strong te roeien dus kun je beter zeggen: 'we gaan opbouwen in 5 halen naar strong vanaf... nu'. Het sterk halen aan één boord gaat met behulp van 'bakboord best/strong' en 'stuurboord best/strong'. In het hoofdstuk 8 wordt dit verder uitgelegd.



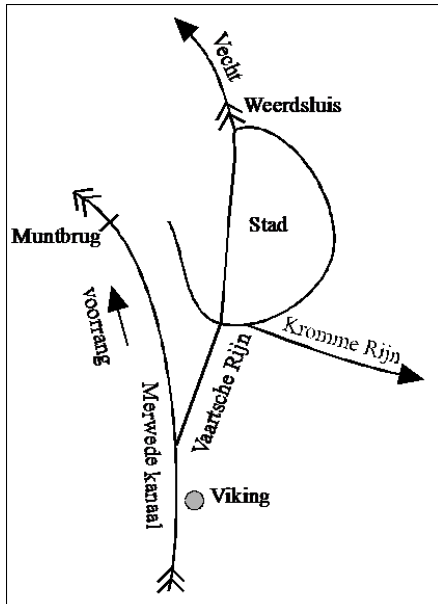
5.6 Fouten maken en corrigeren

Zolang er maar geen gevaarlijke situaties ontstaan, is het niet erg als je een foutje maakt. Als je het verkeerde commando geeft, laat je de roeiers stoppen door 'bedankt' te zeggen en geef je het tegengestelde commando om weer op de oude plaats terug te komen. Bijvoorbeeld als je 'halen stuurboord' zegt en je ziet dat het niet goed uitpakt. Vervolgens geef je de commando's 'bedankt... strijken stuurboord... bedankt'. De boot ligt weer terug op de oude plek. Weet je helemaal niet meer wat je moet doen, kan je meestal het beste de boot stilleggen. Zo kan je even rustig over het probleem nadenken.

5.7 Weinig vaarruimte

Kom je te dicht bij de kant of bij een andere boot dan kun je de boot minder breed maken door het commando 'Slippen beide boorden / bakboord / stuurboord' te geven. De roeiers brengen de riemen langs zij de boot. Als het moeilijk is om te schatten of je een obstakel wel of niet raakt, kun je ook 'let op de riemen aan bakboord / stuurboord' zeggen. De roeiers moeten er zelf voor zorgen dat de riemen niet ergens tegenaan komen, maar moeten wel blijven doorroeien.

5.8 Vaarwater bij Viking



Figuur 4 laat een kaartje van de omgeving van Viking zien. De roeiboten die op het Merwedekanaal richting Muntbrug en de boten die op de Vaartsche Rijn richting de stad varen, hebben voorrang op de roeiboten die de andere kant op varen – richting de Viking. Zie hoofdstuk 16 voor meer informatie over het vaarreglement. De Vaartsche Rijn is minder druk bevaren dan het Merwedekanaal en daarom geschikt voor stuurinstructie. Als je terugvaart naar Viking en je komt van de Vaartsche Rijn op het Merwedekanaal, moet je het kanaal zo recht mogelijk oversteken om aan stuurboordwal terecht te komen. Hiermee verminder je de kans dat je achteroplopende boten hindert.

5.9 Wind en stroming

Wind en stroming kunnen een grote invloed op de boot hebben. Bij alle handelingen op het water moet je dus rekening houden met deze factoren. Vooral bij het aanleggen kan de boot bij tegenwind zeer snel stilliggen en bij wind mee kom je veel te hard aan. Zijwind is vooral een gevaar als je onder bruggen door moet varen. De boot kan bij een windvlaag een stuk opzij worden gezet waardoor je met de riemen tegen de brug botst. Stroming is vooral een gevaar wanneer je in de Vaartsche Rijn aan het oefenen bent en er wordt gespuid. Vaak zie je dat ze spuien doordat er veel troep in het water drijft.

5.10 Overige opmerkingen

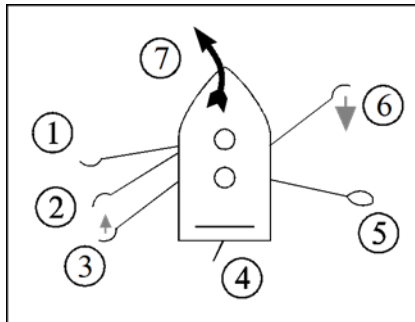
Bij Viking zal het niet vaak gebeuren, maar als er hoge golven zijn, moet je de boot parallel aan de golven leggen om te voorkomen dat de boot volloopt. Verder is het niet aan te raden om in een



wherry te wisselen op het water. Veel leerlingen hebben er moeite mee en het gevaar bestaat dat ze toch op de huid van de boot staan.

5.11 Uitleg plaatjes

In het volgende gedeelte worden de manoeuvres met plaatjes verduidelijkt. In alle plaatjes wordt schematisch een wherry afgebeeld. De belangrijke onderdelen en verschillende standen van de riemen worden in het volgende plaatje (Figuur 5) uitgelegd. De getekende situatie is voor de rest niet zinnig.



Figuur 5

1. Stoppen
2. Vastroeien
3. Riem strijkt aan bakboord (*)
4. Roertje
5. Riem ligt plat op het water
6. Halen stuurboord met veel kracht (stuurboord best) (*)
7. Richting van de boot.

(*) Het grijze pijltje geeft de richting aan van het blad ten opzichte van de boot. Dit is niet ten opzichte van het water omdat het blad op ongeveer dezelfde plaats in het water blijft en de boot beweegt.

6 Bochten maken zonder vaart en keren

Als de boot stilligt of heel weinig vaart heeft, kan je een bocht maken door te halen of strijken aan één boord. Het heeft geen zin om het roertje hierbij te gebruiken omdat het roertje niet werkt bij weinig vaart. Voordat je het commando 'halen/strijken bakboord of stuurboord' kunt geven, moeten de roeiers eerst de riemen plat op het water hebben liggen – het commando hiervoor is 'bedankt'. Als de boot nog veel vaart heeft, kan je beter voor 'vastroeien stuur- of bakboord' kiezen (zie hoofdstuk 9). Houd er rekening mee dat een boot bij halen of strijken van alleen bakboord of alleen stuurboord nog wat 'na-ijlt' als je al 'bedankt' gezegd hebt. Stop dus iets eerder.

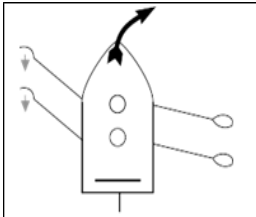
6.1 Kiezen tussen halen of strijken

Kijk altijd eerst waar je naar toe wil en hoeveel ruimte je hebt om te manoeuvreren. Als je met de punt dicht bij de kant zit, kies voor strijken. Indien de boot aan alle kanten vrij is, zorg dat de boot zo dicht mogelijk bij je doel uitkomt. Maakt het niet uit of je voor of achteruit gaat, kies dan voor strijken, want strijken is voor draaien meestal effectiever dan halen.

Wil je de bocht scherper maken, dan kan je dit op twee manieren doen:

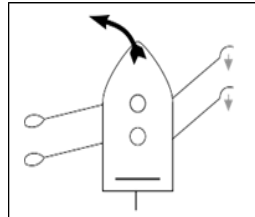
- In het geval van halen zou je alleen de slag kunnen laten halen.
- Rondmaken (zie hoofdstuk 9)

6.2 Halen Bakboord



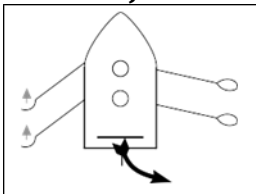
Figuur 6. Uitgangssituatie: De riemen liggen plat op het water. Kijk eerst of er iets aan komt. Geef het commando 'halen bakboord... nu'. De roeiers gaan nu halen aan bakboord en laten de riemen aan stuurboord op het water liggen. De boot zal vooruit gaan en naar stuurboord draaien. Zeg 'bedankt' om de roeiers te laten stoppen.

6.3 Halen stuurboord



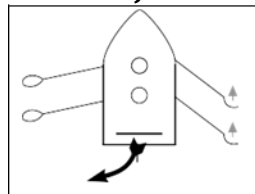
Figuur 7. Uitgangssituatie: De riemen liggen plat op het water. Kijk eerst of er iets aan komt. Geef het commando 'halen stuurboord... nu'. De roeiers gaan nu halen met stuurboord en laten de riemen aan bakboord op het water liggen. De boot zal vooruit gaan en naar bakboord draaien. Zeg 'bedankt' om de roeiers te laten stoppen.

6.4 Strijken Bakboord



Figuur 8. Uitgangssituatie: De riemen liggen plat op het water. Kijk eerst of er iets aan komt. Als de boot nog een beetje vaart heeft, moet eerst de boot worden stilgelegd. Geef het commando 'strijken bakboord... nu'. De boot zal achteruit gaan en naar stuurboord draaien. Zeg 'bedankt' om de roeiers te laten stoppen.

6.5 Strijken stuurboord



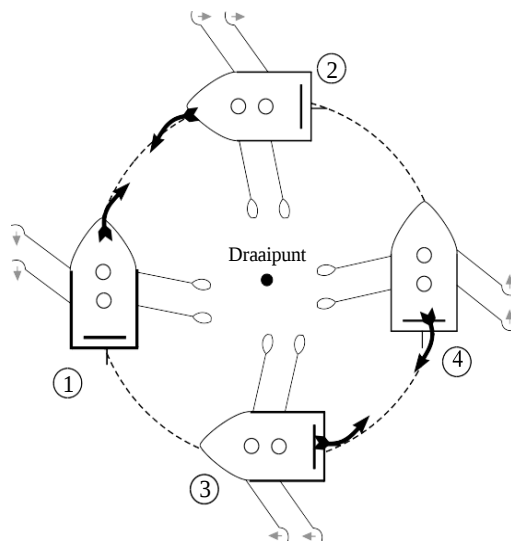
Figuur 9. Uitgangssituatie: De riemen liggen plat op het water. Kijk eerst of er iets aan komt. Als de boot nog een beetje vaart heeft, moet eerst de boot worden stilgelegd. Geef het commando 'strijken stuurboord... nu'. De boot zal achteruit gaan en naar bakboord draaien. Zeg 'bedankt' om de roeiers te laten stoppen.

Tips:

- Als je bijvoorbeeld het commando 'één haal aan stuurboord' geeft, werkt dit vaak verwarrend voor de roeiers omdat ze hebben geleerd om door te gaan met halen tot dat je 'bedankt' zegt.
- Draai het blad van de riem die op het water ligt een klein beetje omhoog in de vaarrichting, zodat je minder water schept en de kans kleiner wordt dat je blad onder water verdwijnt. Met name belangrijk bij strijken, als de boot dus achteruit beweegt.

6.6 Draaipunt

Figuur 10 geeft schematisch aan waar ongeveer het draaipunt ligt bij het halen of strijken aan één boord. Het draaipunt is afhankelijk van het type boot. Tevens draait de boot bij strijken net iets scherper dan bij halen. In de praktijk komt het dus niet zo precies uit als in dit plaatje.



Figuur 10

1. Halen bakboord
2. Halen stuurboord
3. Strijken bakboord
4. Strijken stuurboord

6.7 Keren

Het keren (de boot 180 graden draaien) gaat door het om de beurt halen en strijken aan steeds wisselende boorden. Je herhaalt het halen en strijken totdat de boot gedraaid is. De boot draait met de klok mee door telkens strijken stuurboord en halen bakboord af te wisselen. Wil je de andere kant op draaien dan moet je wisselend aan bakboord strijken en halen aan stuurboord. Een efficiëntere methode om 180 graden te draaien is het rondmaken (zie hoofdstuk 9).

6.8 Keren onder de brug

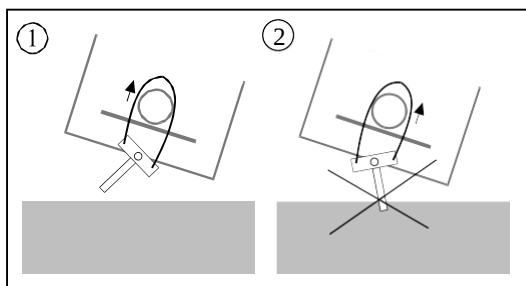
Onder de brug heb je maar heel weinig ruimte om te keren. Je zult hiervoor snel en duidelijke commando's moeten geven om te voorkomen dat de boot tegen kant aan gaat. Kijk eerst of je onder de brug kan stilliggen. Als er scheepvaart aan komt, mag je niet onder de brug gaan keren. Als alles vrij is, kun je de boot onder de brug varen en kun je de boot onder de brug stillleggen. Het veiligste is om dit te doen door het commando 'vastroeien beide boorden' te geven. Je kunt ook met 'vastroeien aan bakboord' de boot al scheef leggen, maar dan loop je de kans dat de boot tijdens het vastroeien tegen de kant komt. Keer de boot door afwisselend de commando's 'strijken bakboord' en 'halen stuurboord' te zeggen. Vooral tijdens het halen is het erg moeilijk om in te schatten hoe ver je van de kant zit. Het inschatten wordt makkelijker als je de onderkant van het wegdek van de brug in de gaten houdt en de slag onder het midden van de brug houdt. Je kunt ook de afstand inschatten door te kijken hoever de achtersteven van de boot van de kant af is.

Bij het strijken moet je voorkomen dat je te dicht bij de kant komt. Dreigt dit wel te gebeuren, richt het roertje van de kant af. Zo gaat in ieder geval het roertje niet stuk (zie figuur 11). Bedenk ook dat de roeiers niet altijd direct reageren en houd dus altijd voldoende ruimte.

Let op: als de examinerator vraagt of je wilt gaan keren onder de brug, mag je dit niet doen door rond te maken.

6.9 Roertje van de kant af richten

In Figuur 11 is de achterkant van de boot vlak bij de wal. Het pijltje laat zien aan welke kant van het stuurtouw getrokken wordt om het roer van de kant af te draaien.



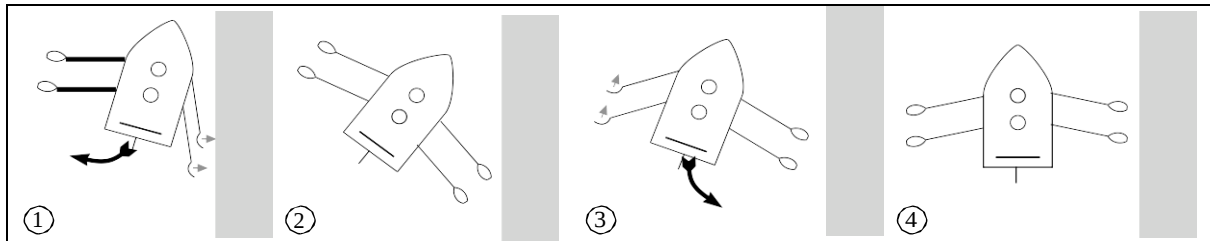
Figuur 11

1. Bij het strijken moet je het roertje van de kant af gericht houden als de boot te dicht bij de wal komt.
2. Richt je het roertje de andere kant op, dan komt het knel te zitten tussen de kant en de boot. Het roertje kan kapot gaan.

7 Van de kant wegvaren

Uitgangssituatie: de boot ligt aan het vlot met de riemen op de kant of aan een hoge wal met de riemen geslipt. De volgende Figuur 12 en 13 laten zien hoe je van de kant af komt en wegvaart.

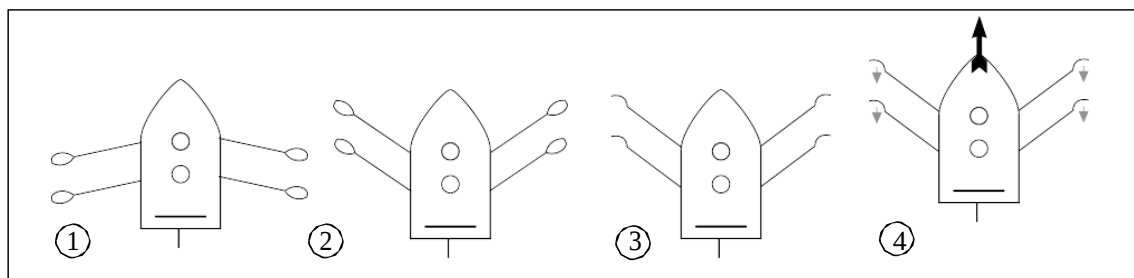
7.1 Van de kant af komen



Figuur 12

1. Kijk eerst uit of er iets aan komt. Als alles veilig kan je het commando 'Uitzetten gelijk nu' geven. De roeiers en stuurman duwen met de hand de boot van de kant af. Commando 'Peddelend strijken stuurboord'. De boot draait zijwaarts van de kant af.
2. Geeft het commando 'Bedankt' en daarna 'uitbrengen riemen stuurboord'. De riemen liggen nu plat op het water.
3. Commando 'Strijken bakboord'. De boot draait parallel aan het vlot.
4. Geef het commando 'Bedankt' als de boot evenwijdig langs de kant ligt.

7.2 Wegvaren



Figuur 13

1. De riemen liggen plat op het water (eindsituatie 'Van de kant af komen nr 4' in figuur 12). Kijk of er niets aan komt.
2. Commando 'Slagklaar maken'. Roeiers rijden op, riemen liggen nog plat op het water met de bolle kant op het water.
3. Commando 'Slagklaar'. Bladen worden rechtop in het water gezet, met de bolle kant richting punt / boeg.
4. Commando 'Af'. Roeiers roeien weg.

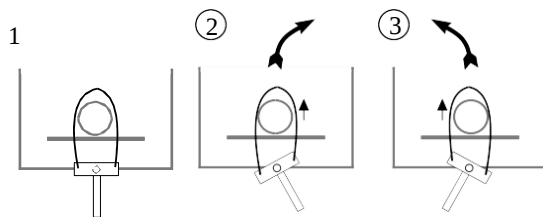
8 Bochten met vaart

Als de boot vaart heeft, kan je met het roertje bochten maken. Je kunt echter ook kiezen voor 'vastroeien bakboord/stuurboord' of 'bakboord/stuurboord best'. Als je wilt afremmen en je wilt draaien, kan je het beste kiezen voor vastroeien aan één zijde. Als je vaart wilt behouden en je kunt niet scherp genoeg sturen kies dan voor "bakboord" of "stuurboord" best. Let op dat de bocht in dit geval vrij ruim blijft. In het geval van twijfel kun je het beste kiezen voor 'vastroeien bakboord/stuurboord'.

8.1 Sturen met het roer

Sturen met het roertje heeft in principe alleen zin als de boot vaart naar voren heeft. Trek je aan het bakboord stuurtoewtje, dan draait de boot naar bakboord. Trek je aan het stuurboord stuurtoewtje, dan draait de boot naar stuurboord. Figuur 14 laat de achtersteven van het schip met de stuurman en het roertje zien. Voordat je een bocht draait moet je altijd eerst kijken of er iets aan komt.

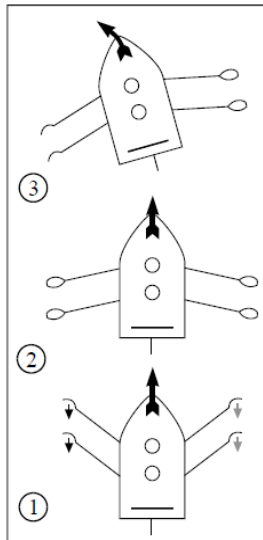
Op welk moment in de roeibeweging kun je het beste sturen? Zowel sturen gedurende de haal als tijdens de het oprijden (de recover) heeft zijn voor- en nadelen. Bij het sturen tijdens de haal wordt de stuurbeweging tegengewerkt door de roeiers, maar de boot blijft stabiel. Het effect van sturen tijdens de recover is groter, maar de kans dat de balans verstoord wordt is eveneens groter. Houd er rekening mee dat de boot door het sturen afremt.



Figuur 14

1. Rechtdoor sturen. Stuurtoewtjes los in de handen houden.
2. Kijk eerst of er iets aan komt. Trek aan het stuurboord stuurtoewtje en de boot draait naar stuurboord.
3. Kijk eerst of er iets aan komt. Trek aan het bakboord stuurtoewtje en de boot draait naar bakboord.

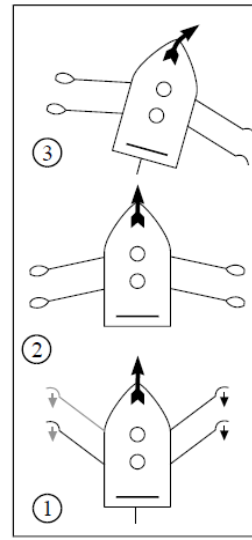
8.2 Vastroeien bakboord



Figuur 15

1. Boot is in volle vaart. Kijk eerst of er iets aan komt.
2. Geef het commando 'laat lopen... bedankt'.
3. Na 'vastroeien bakboord' draait de boot naar bakboord.

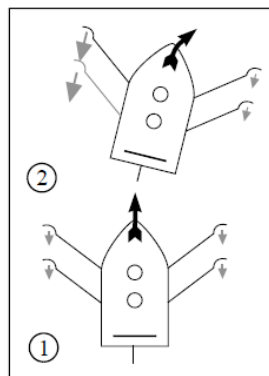
8.3 Vastroeien stuurboord



Figuur 16

1. Boot is in volle vaart. Kijk eerst of er iets aan komt.
2. Geef het commando 'laat lopen... bedankt'.
3. Na 'vastroeien stuurboord' draait de boot naar stuurboord.

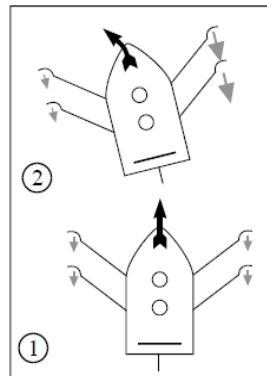
8.4 Bakboord best



Figuur 17

1. Boot is in volle vaart. Kijk eerst of er iets aan komt.
2. Geef het commando 'bakboord best'. De roeiers gaan sterker aan bakboord roeien waardoor de boot naar stuurboord draait.

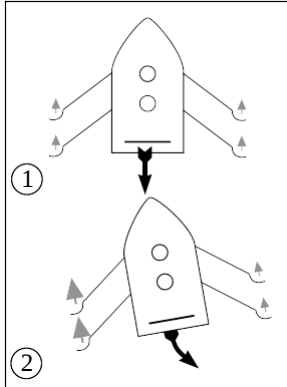
8.5 Stuurboord best



Figuur 18

1. Boot is in volle vaart. Kijk eerst of er iets aan komt.
2. Geef het commando 'stuurboord best'. De roeiers gaan sterker aan stuurboord roeien waardoor de boot naar bakboord draait

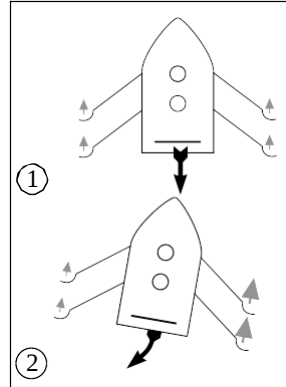
8.6 Strijkend bakboord best



Figuur 19

1. Pak de stuurtoewjes achter je met één hand vast, zodat je het roertje recht kan houden. Geef daarna het commando 'Strijken beide boorden'.
2. Commando 'bakboord best'*

8.7 Strijkend stuurboord best



Figuur 20

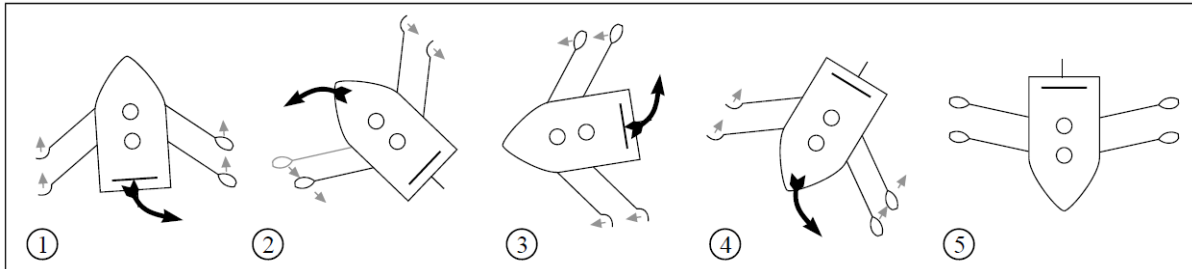
1. Pak de stuurtoewjes achter je met één hand vast, zodat je het roertje recht kan houden. Geef daarna het commando 'Strijken beide boorden'.
2. Commando 'stuurboord best'*

* Het kan zijn dat je roertje omklapt. Meestal kun je dit negeren en gewoon doorvaren. Draait de boot te veel door het omgeklapte stuurte dan kun je de boot stilleggen en de roeiers laten halen totdat het roertje weer recht is.

9 Rondmaken

Wil je de boot draaien en je hebt geen obstakels vlakbij de boot, kan je het beste kiezen voor rondmaken over stuurboord of bakboord. De boot draait bij rondmaken bijna om zijn as, wat dus zeer geschikt is als je weinig ruimte hebt. Het rondmaken gaat ook een stuk sneller dan het keren. Let op dat je niet voor rondmaken kiest, als de examinerator vraagt of je wilt keren.

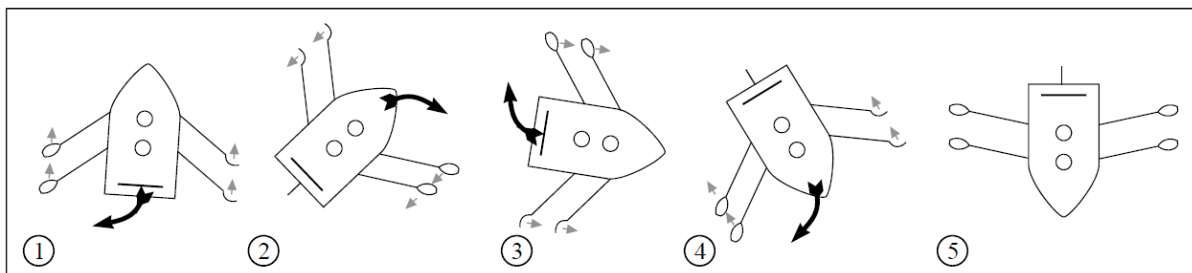
9.1 Rondmaken over bakboord



Figuur 21

1. De boot ligt stil met de riemen plat op het water. Kijk eerst of er iets aan komt. Commando 'Rondmaken over bakboord, beginnen met strijken bakboord... nu'. De roeiers maken nu één strijk aan bakboord. Bij het strijken wordt er opgereden. Tijdens het strijken aan bakboord wordt de stuurboordriem meegenomen (beide handles blijven steeds bij elkaar). Let er op dat de riemen van de roeiers over het water gaan en niet onderwater duiken door deze riem iets te draaien of te kantelen.
2. Je hoeft verder geen commando's te geven. Er wordt nu één haal aan stuurboord gemaakt en de bakboordriem gaat tegelijkertijd mee.
- 3, 4, 5 De roeiers gaan door met rondmaken totdat je 'bedankt' zegt.

9.2 Rondmaken over stuurboord

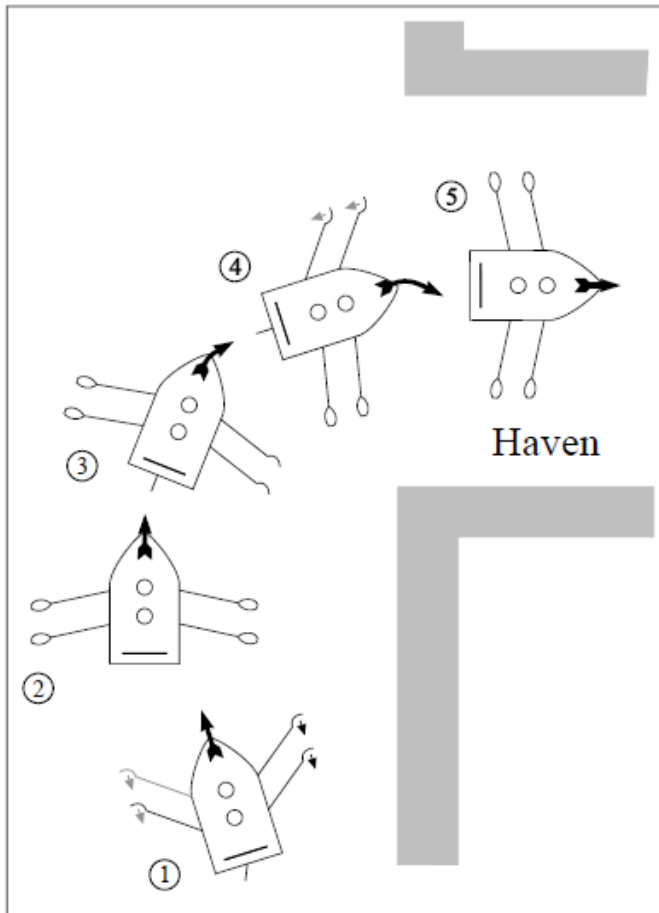


Figuur 22. Zie rondmaken over bakboord. Begin nu alleen met de commando's 'Rondmaken over stuurboord, beginnen met strijken stuurboord... nu'.

10 Haven in- en uitvaren

10.1 Haven invaren

Er zijn verschillende methoden om het haventje aan de Vaartsche Rijn in te varen. In figuur 23 is één van de methodes beschreven.



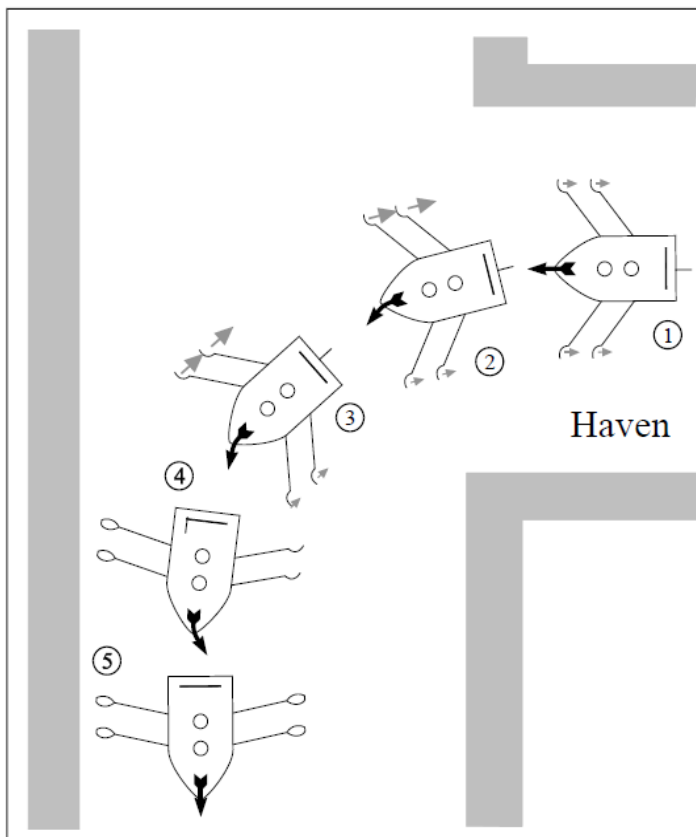
Figuur 23.

1. Kijk of er iets aan komt. Ga een eindje van de wal af varen, want je kunt dan beter de haven inkijken, als je de bocht moet maken. Dit heet 'de haven open varen' in scheepstermen.
2. Geef het commando 'laat... lopen... bedankt' om vaart te minderen.
3. Vervolgens het commando 'vastroeien stuurboord' om de boot te laten draaien en stil te leggen.
4. Laat de roeiers halen aan bakboord totdat de boot volledig gedraaid is. (Strijken stuurboord en rondmaken over stuurboord kan ook.)
5. Na 'bedankt' liggen de riemen op het water, klaar voor de volgende oefening.

Vervang stuurboord door bakboord als je een haven vanaf de andere kant invaart.

10.2 Haven uitvaren

Figuur 24 laat het haventje aan de Vaartsche Rijn zien en hoe je uit het haventje manoeuvreert.

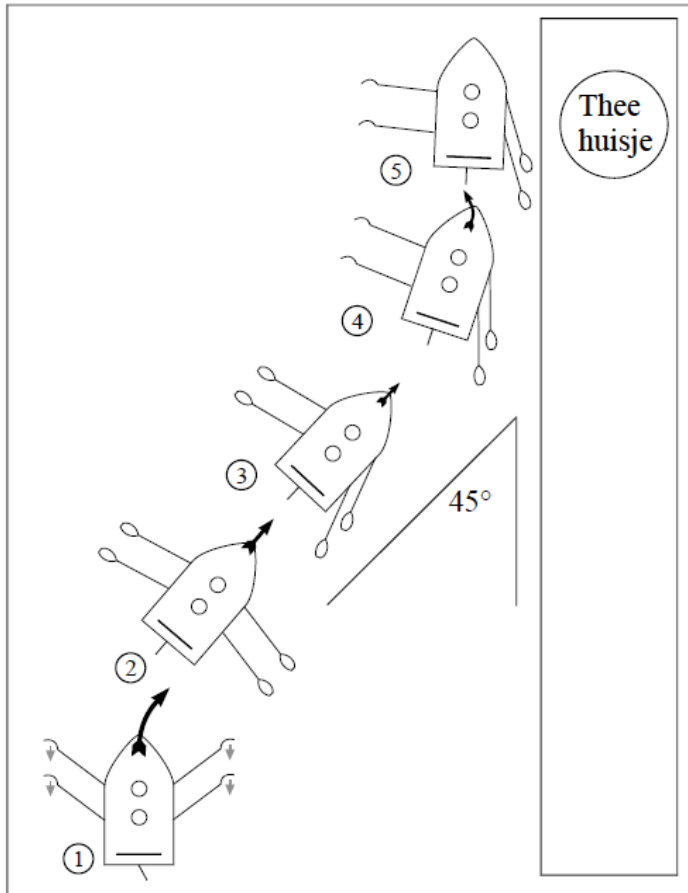


Figuur 24.

1. Vaar 'light paddle' het haventje uit: je moet snel kunnen stoppen als er verkeer op het kanaal aankomt. Vraag, voordat de punt het haventje uit is, aan de boeg of er iets aan komt.
- 2, 3. Stuur naar bakboord en geef het commando 'stuurboord best' om de bocht scherper te nemen.
4. Meestal is stuurboord best niet genoeg om de bocht in één keer te halen. Geef ruim voor de kant het commando 'vastroeien bakboord' om de boot verder te laten draaien.
5. De boot ligt aan stuurboord wal klaar voor de volgende oefening.

11 Aanleggen

Figuur 25 laat het aanleggen aan een hoge wal zien. De examinerator kan aan je vragen om bij een bepaalde plek aan te leggen. Bij het oefenen wordt vaak aangelegd bij het theehuis aan de Vaartsche Rijn.



Figuur 25.

1. Kijk of de weg vrij is voor het aanleggen. Ruim voordat je wilt gaan aanleggen informeer je de roeiers dat je wilt gaan aanleggen. Geef het commando 'light paddle' om vaart te minderen. Je stuurt de boot in op de kant af. De hoek tussen vaarrichting en de kant moet ongeveer 45 graden zijn.
2. Vervolgens geef je het commando 'laat... lopen'. De boot zal nu nog verder afremmen. Wil je nog meer afremmen, dan geef je het commando 'laat... lopen ... bedankt', waarbij de roeiers de bladen plat op het water leggen. Het moment waarop je dit zegt, hangt af van de vaart van de boot, de stroming en de windrichting. De wind kan een grote invloed hebben op de boot. Bij veel tegenwind kan de boot zeer snel stilliggen en bij wind mee kun je veel te hard op de kant af gaan. Het gevaar van zijwind is dat je te vroeg naar de kant wordt geblazen waardoor je in de problemen kunt komen met een boot die vlak voor de landingsplaats ligt. Harde stroming kan dezelfde invloed op de boot hebben als de wind.
3. Ruim voordat je de kant hebt bereikt geef je het commando 'slippen stuurboord'.
4. Vlak voor de kant laat je de boot draaien door het commando 'vastroeien bakboord' te geven. Je kunt het roer gebruiken tijdens het aanleggen om langs de kant te sturen, bij het aanleggen komt de punt van de boot dan iets van de kant af te liggen. Als na het 'vastroeien bakboord' de boot nog een beetje vaart heeft, moet je door 'stoppen bakboord' de boot verder stilleggen. Je



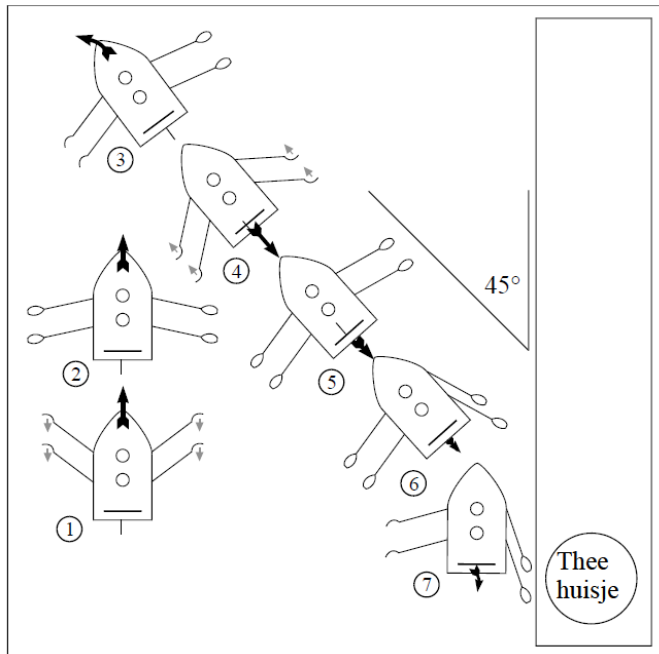
geeft het commando 'bedankt' als de boot stilligt. De roeiers leggen nu de bakboordriem plat op het water. De boot moet zo dicht bij de kant zijn dat de stuurman de kant kan vastpakken. Lukt dit niet dan kun je meestal met een paar keer strijken dichterbij de kant komen.

11.1 Aanleggen bij het vlot

Het aanleggen aan het vlot gaat precies hetzelfde met één verandering: in plaats van 'slippen stuurboord' geef je het commando 'riemen hoog aan stuurboord'. Bij het hekwerk van de brug moet je de boot richting het vlot draaien en begin je de standaard aanlegprocedure. De boten die gaan aanleggen hebben voorrang op de boten die weggaan en op boten die in het water worden gelegd.

12 Strijkend aanleggen

Figuur 26 laat het achteruit aanleggen of wel strijkend aanleggen aan een hoge wal zien. De examinerator kan je vragen om bij een bepaalde plek aan te leggen. In dit voorbeeld wordt aangelegd bij het theehuis aan de Vaartsche Rijn.



Figuur 26.

1. Kijk of het water vrij is voor het aanleggen. Ruim voordat je wilt gaan aanleggen informeer je de roeiers dat je strijkend wilt gaan aanleggen. Zorg ervoor dat er voldoende ruimte tussen de boot en de kant is, zodat je genoeg ruimte hebt om tijdens het aanleggen nog te corrigeren. Op de Vaartsche Rijn is midden op het water een goede afstand.
2. Geef het commando 'laat... lopen... bedankt'.
3. Laat de boot draaien door het commando 'vastroeien bakboord' te geven. Breng de boot in een hoek van 45 graden met de kant. Geef het commando 'stoppen beide boorden' om de boot stil te leggen. De roeiers draaien het blad, waardoor de roeiers klaar zitten om te gaan strijken.
4. Kijk nog een keer of het veilig is om strijkend aan te leggen. Pak de stuurtoewtjes achter je met één hand vast zodat je het roertje recht kan houden. Daardoor kom je een beetje dwarsgedraaid in de boot te zitten; doe het dan zo dat je met je gezicht naar de kant zit waar je wilt aanleggen. Geef het commando 'strijken beide boorden.. nu'. Tijdens het strijkend aanleggen heb je in principe niets aan je roertje. Je zult met 'stuurboord best' en 'bakboord best' de boot moeten sturen. Het kan zijn dat je roer omklapt. Meestal kun je dit negeren en kan je gewoon doorvaren. Draait de boot te veel door het omgeklapte roer, kan je de boot stilleggen en de roeiers laten halen totdat het roer weer recht is.
5. Geef tijdig het commando 'laat ... lopen ... bedankt'. De boot zal nu nog verder afremmen. Indien je niet genoeg vaart hebt, kan je ook het commando 'bedankt' achterwegen laten omdat je met bedankt nog verder afremt. Het moment waarop je dit zegt hangt af van de vaart van de boot, de stroming en de windrichting. Laat de roeiers ruim voordat je bij de kant bent de riemen langszij brengen met het commando 'slippen stuurboord'.



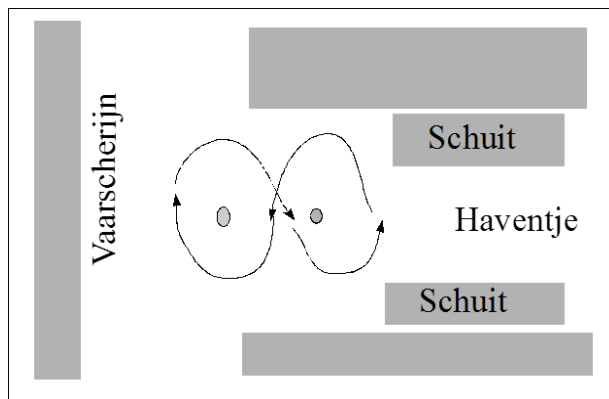
6. Voor de kant laat je de boot draaien door het commando 'vastroeien bakboord' te geven. Het is de bedoeling dat je door het vastroeien draait. Zorg er dan voor dat het roertje van de kant af draait om te voorkomen dat het roertje tussen de wal en het schip klem raakt (zie Figuur 11). Kom je bijna tegen de wal aan breek dan het aanleggen af. Heeft de boot na het vastroeien bakboord nog een beetje vaart dan moet je door 'stoppen bakboord' de boot verder stilleggen. Je geeft het commando 'bedankt' als de boot stilligt. De roeiers leggen nu de bakboordriem plat op het water. De boot moet zo dicht bij de kant zijn dat de stuurman de kant kan vastpakken.

Strijkend aanleggen aan het vlot gaat precies hetzelfde met één verandering: in plaats van slippen stuurboord geef je het commando 'riemen hoog aan stuurboord'.

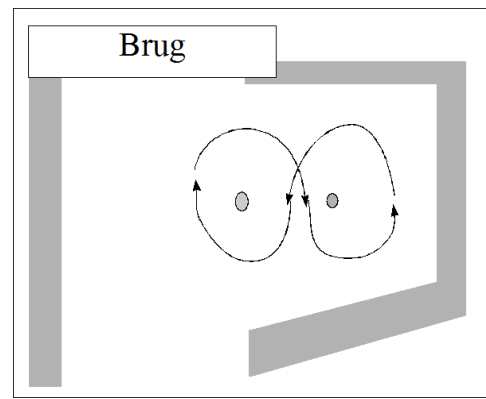
13 Achtje rond boeitjes

De instructeur gooit twee boeitjes op ongeveer een bootafstand in het water. Om deze boeitjes ga je een achtje varen. Geef hierbij snel commando's want het is de bedoeling dat je zo dicht mogelijk rond de boeitjes gaat. Er is geen vaste procedure voor het uitvoeren van de oefening. In het algemeen heb je genoeg aan halen/strijken stuurboord of bakboord. Als je te dicht bij een boeitje bent gekomen, dan kun je met één riem slippen of je kan je met peddelend strijken er vanaf komen.

Voor het achtje is erg veel ruimte nodig. In verband met scheepvaart kunnen de boeitjes niet in het midden van het water geplaatst worden. In de Vaartsche rijen zijn er twee plaatsen waar je het achtje goed kan oefenen: bij het haventje (figuur 27) en bij de tweede brug (figuur 28).



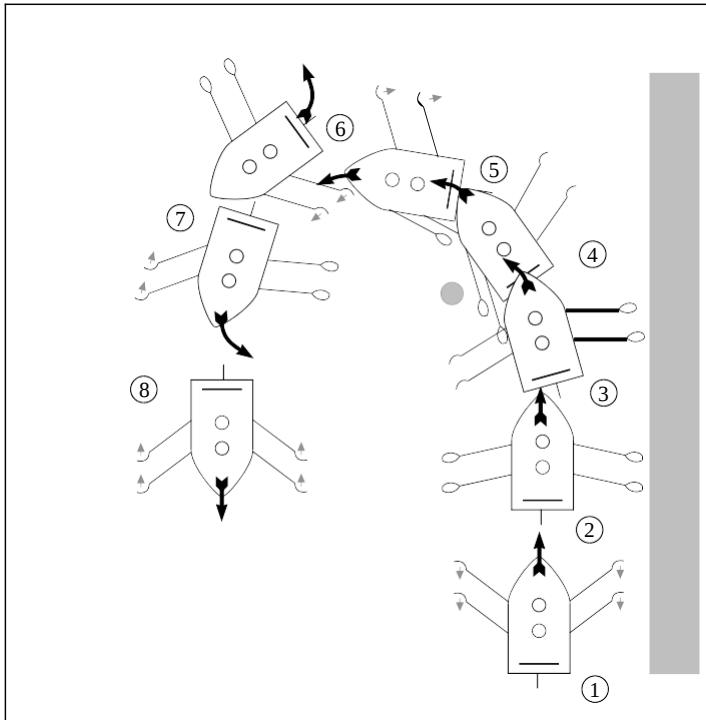
Figuur 27. Achtje bij haventje.



Figuur 28. Achtje bij inham voor tweede brug.

14 Veilige dukdalf

Vroeger deden we deze oefening bij één van de dukdalven voor de brug. Vanwege de hoeveelheid schade doen we nu deze oefening rond een boeitje. De instructeur plaatst een boei een eindje uit de kant (zie figuur 29). Het is de bedoeling dat je om de 'dukdaif' heen roeit. Er zijn verschillende methoden om rond de dukdalf te varen. Het maakt niet zo veel uit hoe je het doet als je maar zo dicht mogelijk bij de boei blijft. Een voorbeeld is hieronder beschreven.



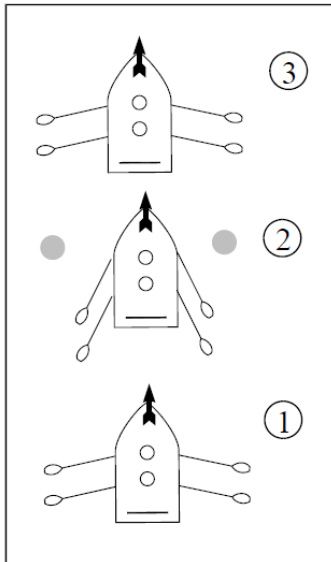
Figuur 29.

1. Vaar zo veel mogelijk aan stuurboordwal light paddle richting de dukdalf.
2. Geef het commando 'laat lopen' om vaart te minderen. Probeer nu al een beetje om de dukdalf heen te sturen.
3. Geef iets voor de dukdalf het commando 'vastroeien bakboord', waardoor de boot om de dukdalf begint te draaien.
4. Geef vlak bij de dukdalf het commando 'slippen bakboord' en laat direct daarna de roeiers halen aan stuurboord. De boot draait nu om de dukdalf.
5. Geef nu het commando halen stuurboord om om de boei heen te draaien.
6. Als je voor bij de boei bent laat je beide riemen uitbrengen. Vervolgens laat je strijken aan bakboord om de boot te laten draaien en af te remmen.
7. Keer de boot door afwisselend te laten halen en strijken.

De boot is nu gedraaid. Maak het jezelf zo gemakkelijk mogelijk door de boot langzaam te laten varen en niet te lang te wachten met het geven van de commando's. Als je te dicht bij de kant bent gekomen en je hebt geen ruimte om te roeien kun je het beste met peddelend strijken de ruimte vergroten.

15 Smalle lage brug

Tijdens toertochten moet je soms onder lage smalle bruggen door varen. Met deze oefening kun je alvast hiervoor ervaring op doen. De instructeur gooit 2 boeitjes vlak bij elkaar in het water (het kan ook zonder boeitjes). Het is de bedoeling dat je tussen de twee boeitjes door vaart zonder dat je te veel vaart verliest. Tevens moeten de roeiers gaan liggen, omdat we net doen alsof het een lage brug is. In figuur 30 staat getekend hoe je moet varen.



Figuur 30.

1. De stuurman kondigt aan dat er een lage brug aan komt en dat iedereen zal moeten gaan liggen en dat er geslipt moet worden. Onder de brug kun je niet roeien dus je hebt wat extra vaart nodig. Geef hiervoor het commando 'opbouwen naar strong in 3 halen, 1..2..3'. De stuur telt vervolgens de halen af totdat er geslipt moet worden. Meestal doe je dit drie halen van tevoren (3 ... 2..., 1), maar dit is afhankelijk van de afstand tot de brug.
2. De stuur geeft de commando's "Slippen beide boorden" en "liggen". Tijdens het slippen houden de roeiers de riemen boven het water, met de bladen horizontaal, zodat de boot niet te veel vaart verliest. Leg je handles van de riemen op het boord, dit zorgt voor meer stabiliteit.
3. Na de dukdalf geeft de stuur de commando's. "zitten", "Uitbrengen riemen boeg", "Uitbrengen riemen slag", "en pak maar weer op".



16 Vaarreglement

Vooraf: neem je verantwoordelijkheid

Een schipper is verantwoordelijk voor de veiligheid van schip en bemanning. In een roeiboot geldt dat voor de stuurman, of in ongestuurde nummers voor de boegroeier. Die is dus verantwoordelijk. Een schip mag alleen manoeuvreren, dus ook rondmaken, als dat veilig kan. Hinder andere boten niet. Als je voorrang moet verlenen, doe dat dan tijdig en laat zien wat je van plan bent. Kijk bij ongestuurde nummers regelmatig om.

Onderstaande regels zijn een samenvatting van de voor het Utrechts roeiwater meest voorkomende regels uit het BPR. Ze gelden in de volgorde waarin ze worden vermeld: de eerste is de belangrijkste.

Goed zeemanschap

Iedere schipper moet altijd voorkomen dat er gevaar of schade aan personen of materiaal optreedt. Desnoods moet hij daarvoor afwijken van het geldende vaarreglement. Met andere woorden: deze regel geldt alleen als de rest niet op gaat, dus als net niet kan zo als het moet, dan moet het zoals het kan.

Koers houden

Houdt koers en snelheid als je niet wijkplichtig bent. Bij wijken: koers of snelheid veranderen om aanvaring te voorkomen, wijk duidelijk en tijdig

Houd stuurboordwal

Een schip dat niet aan stuurboordwal vaart, moet voorrang verlenen aan een schip dat wel stuurboordwal houdt.

Klein wijkt voor groot

Roeiboten moeten altijd wijken voor grote schepen (d.w.z. langer dan 20 m en beroepsvaart). Geef grote schepen alle ruimte, zeker in een bocht of zwaairom.

Voor kleine schepen onderling geldt:

- Spierkracht wijkt voor zeilschip
- Motorschip wijkt voor spierkracht

Kruisende koersen

Bij kruisende koersen gelden vervolgens de volgende regels:

- roeiboten wijken voor andere roeiboten die van stuurboord komen
- roeiboten wijken voor zeilboten (een zeilende boot die óók op de motor vaart is een motorboot)
- kleine motorboten wijken voor roeiboten (maar reken daar niet op!)
- uitzondering: op stromend water moet degene die tegen de stroom invaart zo nodig voorrang geven aan een schip dat de stroom afvaart

Oplopen

Oplopen (of inhalen) doe je alleen als dat veilig kan. Haal in aan bakboord. Vaar niet langdurig naast elkaar. Vaar zo nodig sneller, om de manoeuvre zo kort mogelijk te laten duren. Houd als opgelopen boot goed stuurboordwal om de oploper de ruimte te geven, en ga zo nodig langzamer varen.



Bruggen en sluizen

Bakens:

- dubbele rode lichten: brug of sluis wordt niet bediend.
- één rood licht: brug of sluis wordt bediend; houd rekening met tegenliggers (NB Rood licht betekent officieel een doorvaartverbod, tenzij een geel bord of geel licht midden in de doorvaartopening hangt. In de praktijk wordt deze regel door de Utrechtse roeiers op het kanaal genegeerd.)
- rood bord met een witte horizontale streep of rood licht: doorvaart verboden

Vorrang:

- vaar een sluis pas in als het licht op groen staat

Extra regels uit het vaarreglement van Viking, Orca en Triton

- Een roeiboot die stroomopwaarts (richting gevangenis) vaart geeft bij een brug voorrang aan een boot die stroomafwaarts (richting stad) vaart.
- Vaar weg en leg aan bij het vlot met de boeg richting stad.
- Maak, bij het wegvaren, niet rond voor het vlot.
- Aanleggende boten hebben voorrang op boten die in het water gelegd worden.

Vaarverbod

Roeiers bepalen zelf of er een vaarverbod is of niet. Er zijn regels geformuleerd zodat iedere roeier voor zichzelf een goede en verantwoorde beslissing kan maken. In onderstaand stroomdiagram (figuur 31) worden ze toegelicht. De regels zijn opgesteld voor gebruik op de loods. Wil je niet voor niets van huis gaan? Dan kun je ook aan de hand van het weerbericht een inschatting maken. Bedenk vooral dat het vaarverbod niet bedoeld is om te pesten, maar voor de veiligheid van de roeiers en de boten. Er is in elk geval een vaarverbod in de volgende situaties:

- Buiten de openingstijden van de loods (22.30 uur tot 7.00 uur);
- Een half uur na zonsondergang tot een half uur voor zonsopkomst.
- Bij mist met een zicht minder dan 100 meter (dat betekent dat vanaf het vlot de Toys 'r' Us niet zichtbaar is).
- Bij een stormwaarschuwing en vanaf windkracht 7 Bft.
- Bij een temperatuur van 0 °C of minder op de loods (zie thermometer naast de inschrijftafel).
- Bij ijsgang (een geheel of soms een gedeeltelijk vaarverbod)

Ook hierbij is de schipper ervoor verantwoordelijk om zich aan bovenstaande regels te houden, ongeacht of het vaarverbod (al) is afgekondigd.



Vaarverbod of niet, dat besluit je zo:

