

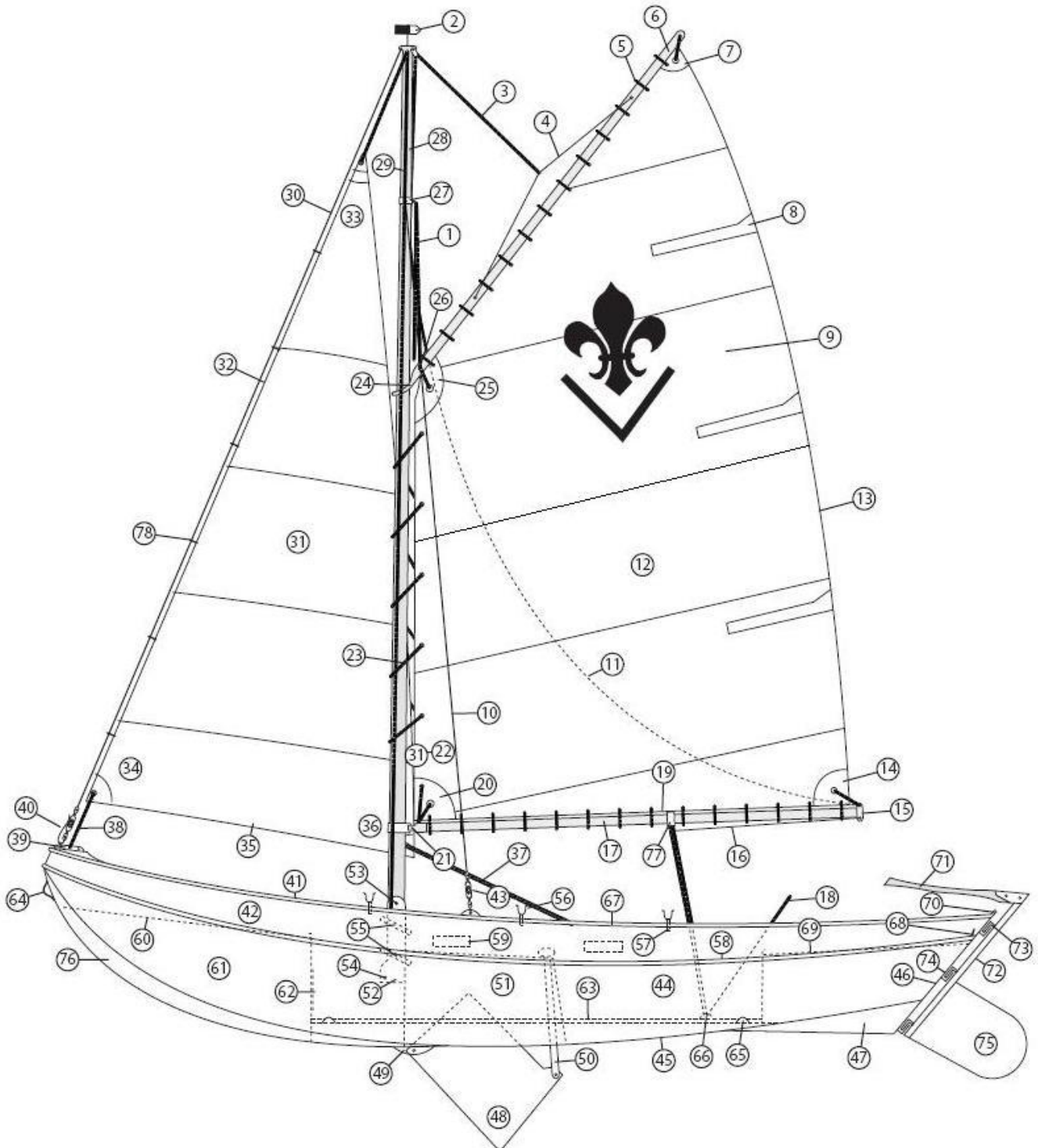
Kielboot I



Inhoud

1.0 Lelievlet-onderdelen	2
1.1 Lelievlet	3
1.2 Grootzeil (gaffelgetuigd):	4
1.3 De fok:	4
1.4 Het zwaard:	5
1.5 Het roer:	5
2.0 Schiemanswerk (knopen)	6
3.0 Termen	7
3.1 Zeiltermen	7
4.0 Zeilstanden en koersen	8
5.0 Krachten op het schip.....	9
5.1 Oploeven	9
5.2 Afvallen.....	9
6.0 Zeilmanoeuvres	10
6.1 Afvaren van hoger wal:	10
6.2 Aankomen aan hoger wal.....	10
6.3 Overstag:	11
6.4 Opkruisen	11
6.5 Gijpen	12
7.0 Regels	13
7.1 BPR	13
7.2 Een klein schip wijkt voor een groot schip	13
7.3 Kleine schepen onderling	14
7.4 Stuurboordwal.....	15
8.0 Veiligheid	16
8.1 Dode hoek	16
8.2 Zuigende werking	16
8.3 Wanneer ga je niet zeilen.....	16
8.4 Licht	18
8.5 Scheepsetiquette.....	18

1.0 Lelievlet-onderdelen



1.1 Lelievlet

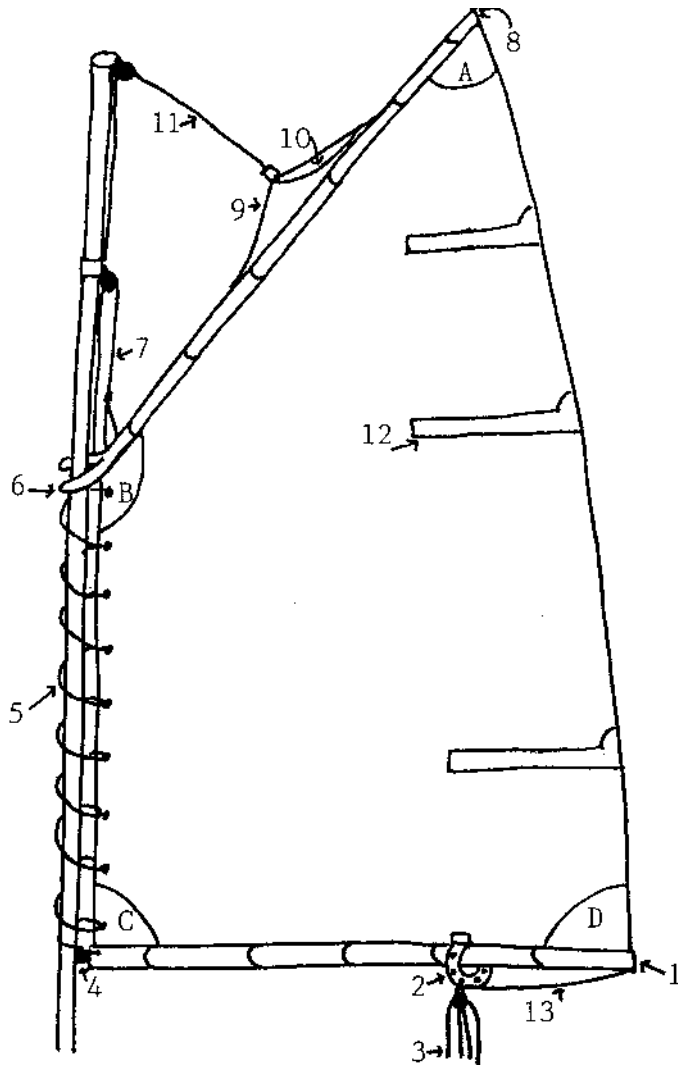
Sloepgetuigd met gaffelgrootzeil 12,15 m²

Lengte 5,60 m

Breedte 1,80

1.klauwval	40.voorstag spanner met klep
2.vaantje	41.dolboord
3.piekeval	42.boeisel
4.gaffeldraad	43.wantketting of spanner
5.marlijn	44.kim
6.gaffel	45.vlak
7.tophoek	46.spiegel
8.zeillat in zak	47.scheg
9.kleed	48.zwaard
10.bakboord want (of stag)	49.zwaardbout
11.dirk of kraanlijn	50.zwaardloper
12.grootzeil	51.zwaardkast
13.achterlijk	52.mastkoker
14.schoothoek	53.mastbout
15.wervel	54.grendelbout
16.pettenlijntje	55.kikker
17.giek	56.dol
18.grootschoot	57.dolpot
19.onderlijk grootzeil	58.berghout
20.halshoek	59.doft
21.lummelbout	60.voordek
22.voorlijk grootzeil	61.luchtkast
23.rijglijn	62.mangat
24.klauw	63.buikdenning (vlonders)
25.klauwhoek	64.sleepoog
26.strop van de gaffel	65.hijsogen
27.mastring	66.grootschootoog
28.mast	67.leiogen fokkeschoot
29.fokkeval	68.landvastogen
30.voorstag	69.achterdek
31.fok	70.wrikgat
32.voorlijk fok	71.helmstok
33.tophoek fok	72.roerkoning
34.halshoek fok	73.roerhaken
35.onderlijk van de fok	74.vingerlingen
36.schoothoek van de fok	75.roerblad
37.fokkeschoot	76.boeg
38.kettinkje	77.schootring
39.hanekam	78.leuver

1.2 Grootzeil (gaffelgetuigd):

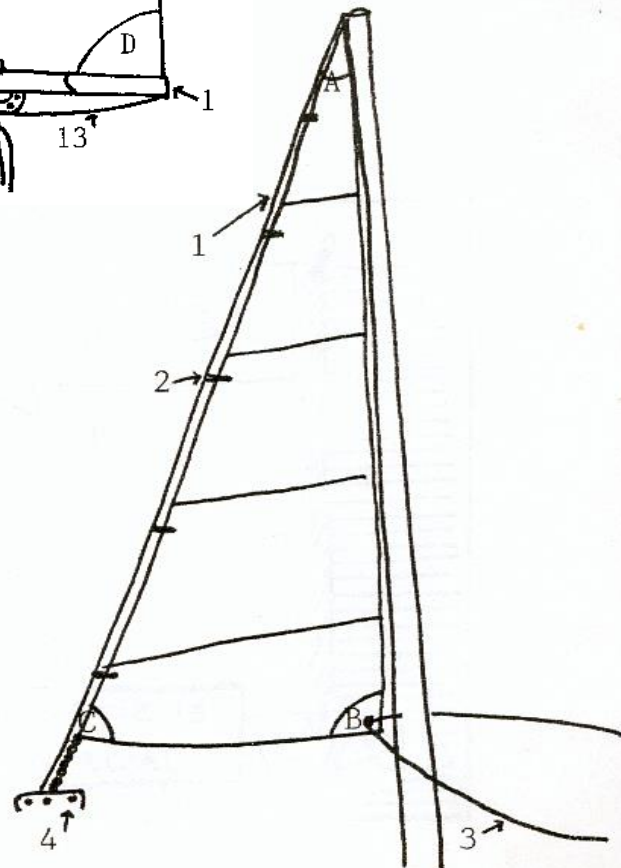


1. giek
2. schootring
3. grootschoot
4. lummel beslag
5. rijglijn
6. klauw
7. klauw val
8. gaffel
9. gaffeldraad
10. dodemanslijntje
11. piekeval
12. zeillat in zeilzak
13. pettenlijntje

- A. Tophoek
- B. Klauwhoek
- C. Halshoek
- D. Schoothoek

1.3 De fok:

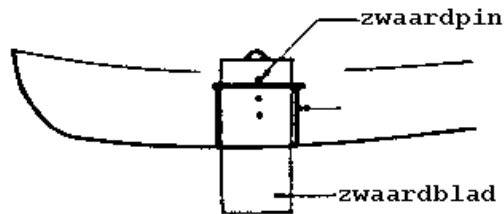
1. Voorstag
 2. Leuver
 3. Fokkeschoot
 4. Hanenkam
- A. Tophoek
 - B. Schoothoek
 - C. Halshoek



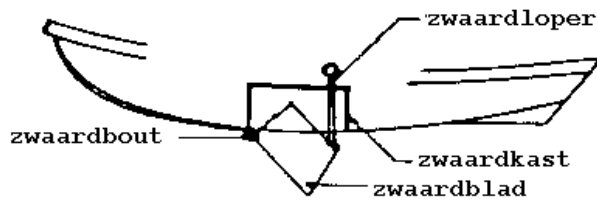
1.4 Het zwaard:

Wanneer de wind niet recht van achter komt, zal het schip niet alleen vooruit maar ook opzij bewegen (verlijeren). Dit willen we zoveel mogelijk zien te voorkomen. Daarom hangen we een zwaard onder of naast het schip. Het zwaard zal deze zijwaartse beweging/verlijeren tegengaan.

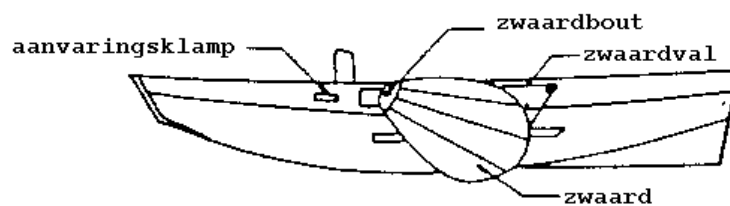
Midzwaard: - Steekzwaard



- Draaibaar midzwaard (Bijv. Lelievlet)

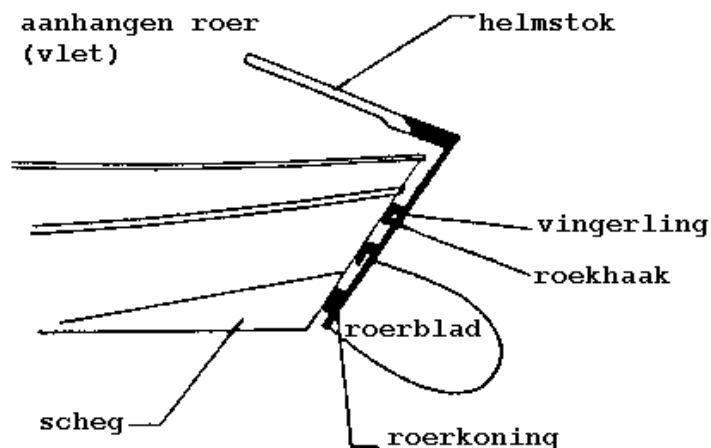


Zijzwaarden (bijv. in de Lelieschouw)



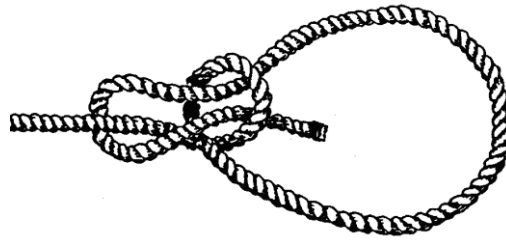
1.5 Het roer:

Het roer zorgt ervoor dat we het schip kunnen besturen. Als je aan het roer zit, kun je zorgen dat de boot oploeft (naar de wind toe draait) of afvalt (van de wind af draait). Dit doe je door het roer van je af te duwen (oploeven) of naar je toe te trekken (afvallen). Hierbij moet je wel opletten dat je aan de hoge kant van de boot zit en dus in je zeil kijkt.

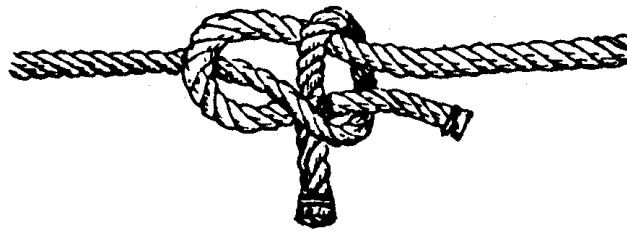


2.0 Schiemanswerk (knopen)

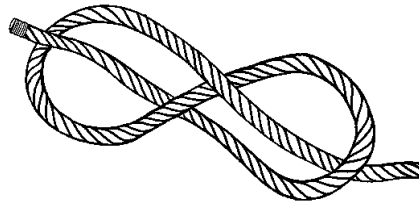
Paalsteek



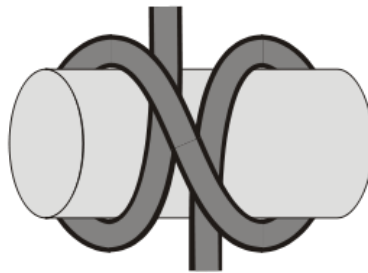
Schootsteek (enkel)



Achtknoop



Mastworp



Platte knoop



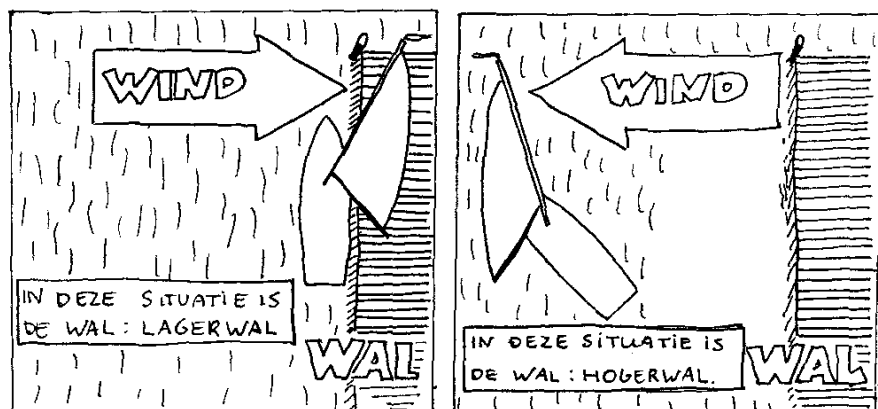
3.0 Termen

3.1 Zeiltermen

- Loef:** De zijde van het schip waar de wind binnen komt. Dit wordt ook wel de hoge kant genoemd.
- Lij:** De zijde van het schip waar de wind naartoe blaast, dus waar het grootzeil staat. Dit wordt ook wel lage kant genoemd.
- Stuurboord (SB):** Groen (GRAS -> Groen Rechts Aan Stuurboord)
- Bakboord (BB):** Rood (links vanuit stuurman gezien)
- Deinzen:** Het achteruit varen, door met de wind mee te drijven.
- Een punt bezeilen:** Bij het punt kunt komen zonder een extra slag te hoeven maken
- Drift/ verlijeren:** Het zijdelings afdrijven van het schip door bijvoorbeeld wind of stroming.
- Drift beperkende middelen:** (Roer, scheg en zwaard) zorgen ervoor dat de boot vooruit gaat in plaats van opzij.
- Verhalen:** Boot verplaatsen door middel van landvasten of wrikken. Bijvoorbeeld om tegen de wind in te gaan liggen om te gaan zeilen.
- Reven:** Verkleinen zeiloppervlak, bijvoorbeeld door het grootzeil een stukje om de giek te rollen.
- Klein schip:** Een schip dat niet langer is dan 20 meter.
Met uitzondering van: een sleepboot, passagiersboot, een veerpont en een vissersschip (beroepsvaart).
- Motorschip:** Een schip dat gebruik maakt van een motor om vooruit te komen.
- Zeilschip:** Een schip dat *uitsluitend* door middel van zeilen vooruit komt.
- Spierkracht voortbewogen schip:** Een schip dat door middel van spierkracht vooruit komt (roeiboort en Kano).

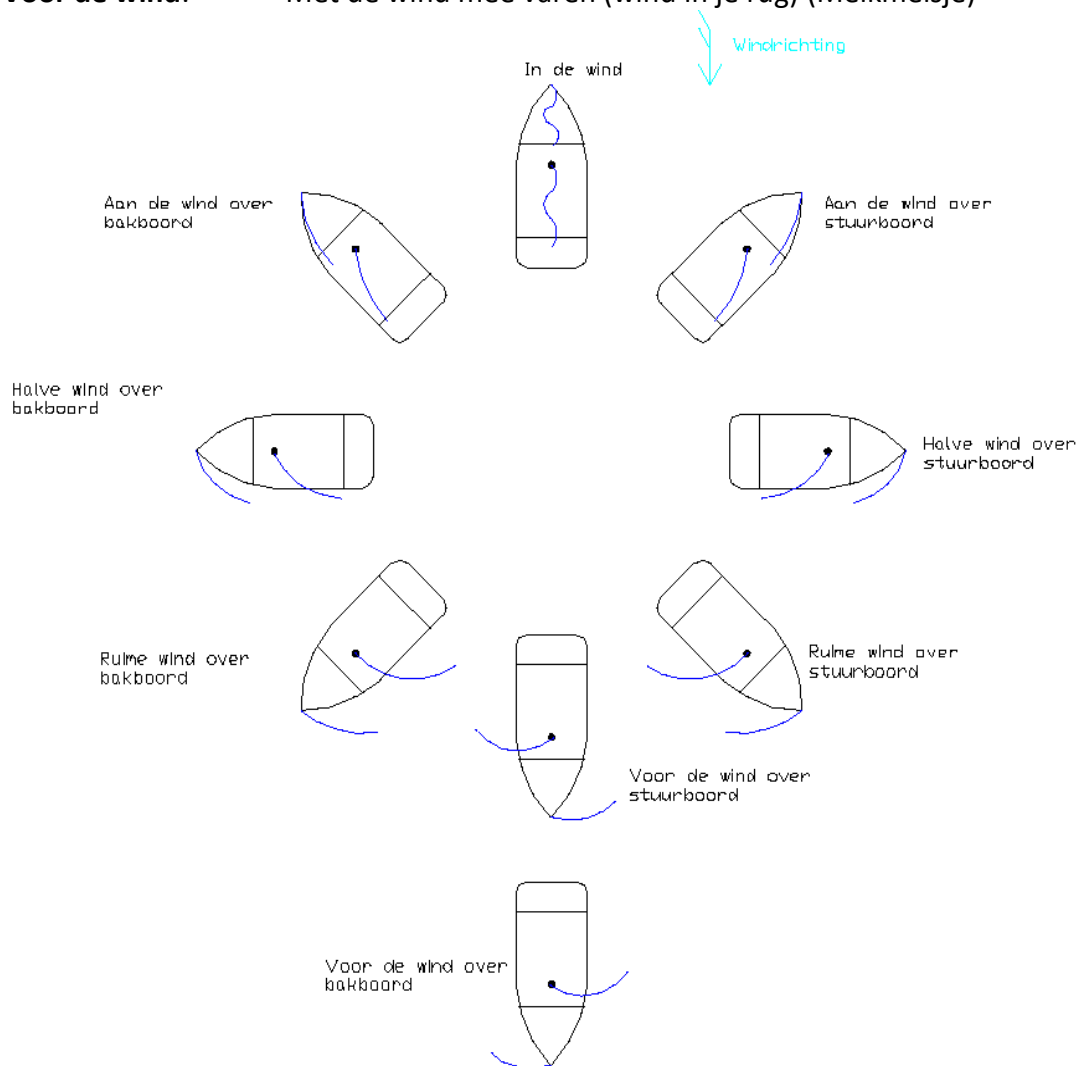


Lagerwal & hogerwal:



4.0 Zeilstanden en koersen

- Killen:** Je zeilen ver los laten zodat ze gaan tegenbollen.
- In de wind:** Tegen de wind in varen, de zeilen klapperen. (Je komt niet vooruit)
- Aan de wind:** Schuin tegen de wind in varen, hierbij heb je de schoten strak aan.
- Halve wind:** De wind komt van de zijkant.
- Ruime wind:** Schuin voor de wind varen, je heb je schoten ruim aan. De wind komt van schuin achter je.
- Voor de wind:** Met de wind mee varen (wind in je rug) (Melkmeisje)



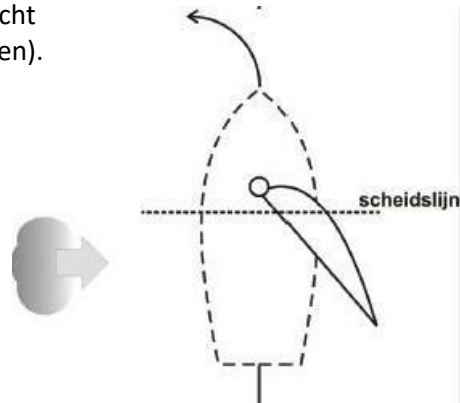
5.0 Krachten op het schip

Als je aan het zeilen bent draait de boot soms naar de wind toe (oploeven) en soms van de wind af (afvallen). Dit wordt veroorzaakt door hoeveel roer de stuurman geeft, maar ook door de stand van de zeilen. De invloed van de zeilstanden gaan we nu bekijken.

5.1 Oploeven

Als de meeste kracht op het grootzeil staat en minder kracht op de fok (in het plaatje is de fok zelfs helemaal weggelaten). Dan zal de boot in de richting van de wind draaien.

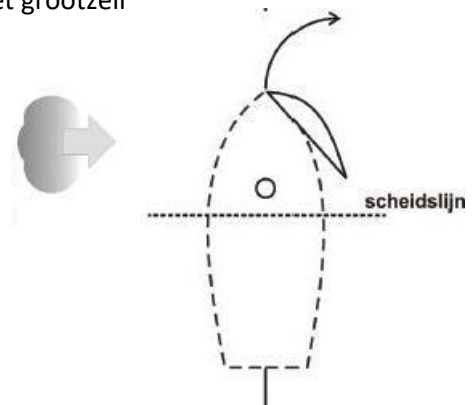
Als je in een vlet wil oploeven trek je dus het grootzeil strakker aan en laat je de fok een beetje vieren.



5.2 Afvallen

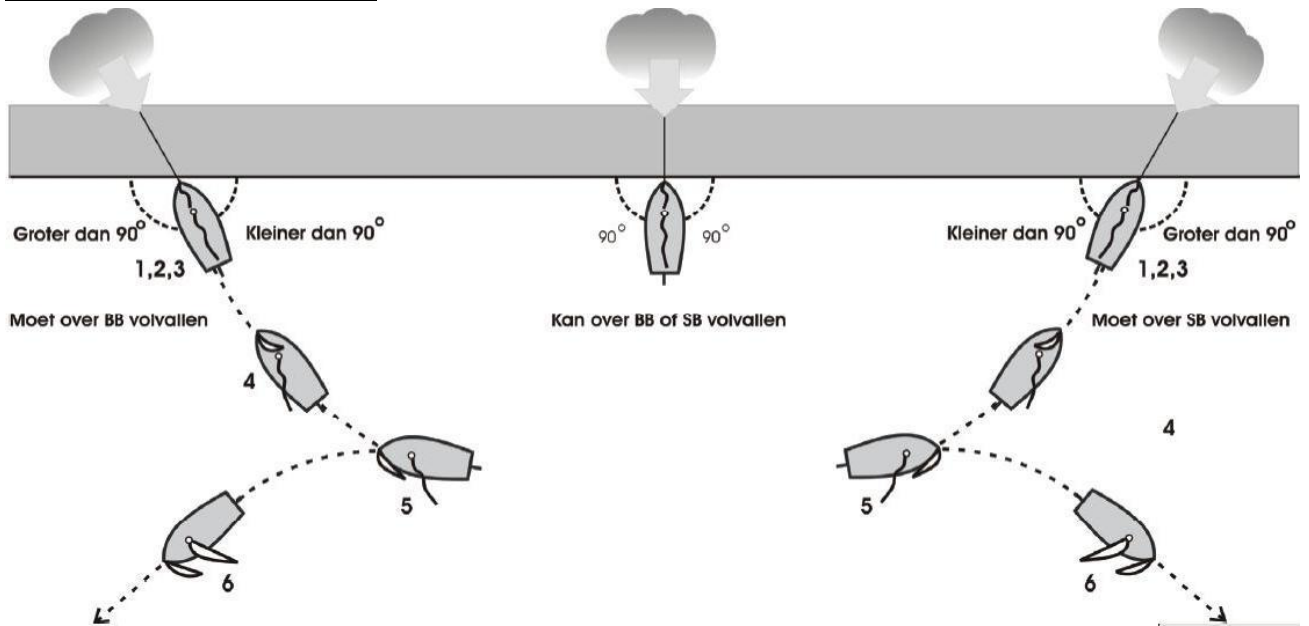
Als de meeste kracht op de fok staat en minder kracht op het grootzeil (in het plaatje is het grootzeil zelfs helemaal weggelaten). Dan zal de boot van de wind af draaien (afvallen).

Als je in een vlet wil afvallen trek je de fok harder aan en laat je het grootzeil een beetje vieren.

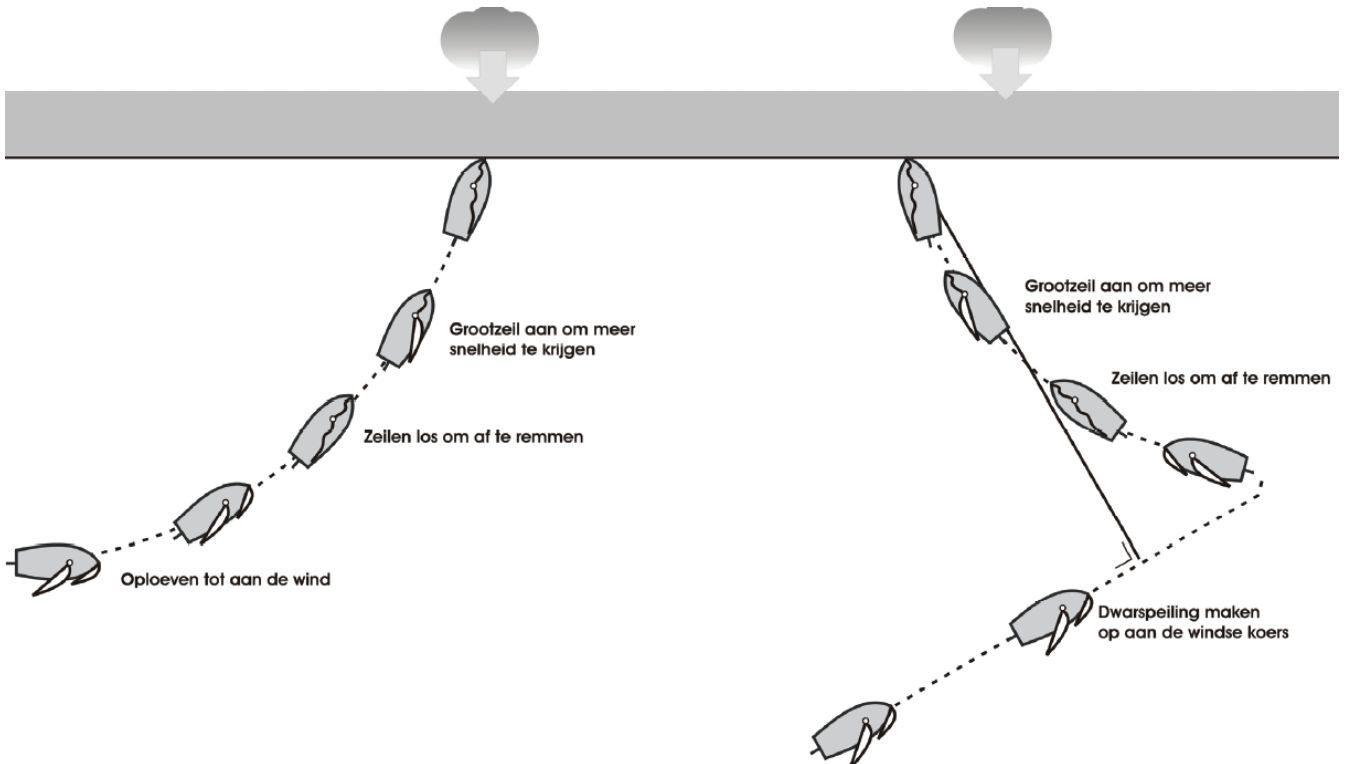


6.0 Zeilmanoeuvres

6.1 Afvaren van hoger wal:



6.2 Aankomen aan hoger wal

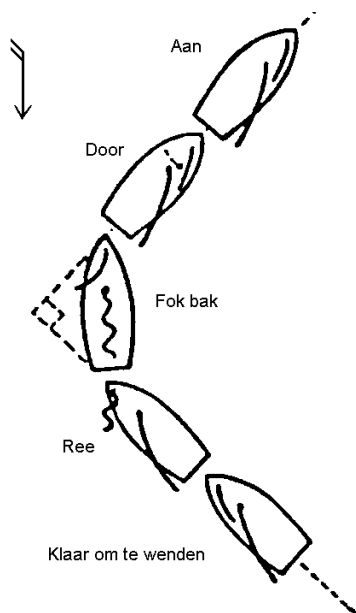


6.3 Overstag:

Door de wind heen draaien van “aan de wind” naar “aan de wind” met de zeilen over de andere boeg noemen we overstag gaan. Hierbij gebruiken we de volgende commando's

“Klaar om te wenden; ree; fok bak; fok door; en fok aan”

- Klaar om te wenden:** Let op, we gaan zo wenden (door de wind, overstag)
- Ree:** Fok los (groot zeil aan) de kracht op het grootzeil wordt sterker en dat helpt de boot op te loeven.
- Fok bak:** De boot ligt nu recht tegen de wind in, het grootzeil vangt geen wind meer. De fok trekken we weer aan, aan dezelfde kant alleen komt de wind aan de verkeerde kant in de fok.
Het grootzeil vier je een stukje. De boot draait nu door de wind heen.
- Fok door:** Het grootzeil vangt weer wind. Fok doorzette naar de andere kant door de andere fokschoot aan te halen. Zodat je weer 'Aan de wind' verder kunt varen.
- Fok aan:** Eerst de grootschoot wat aantrekken, dan de fok.
Als je na de draai langzaam aan weer wat vaart hebt gemaakt, kan je langzaam je zeilen weer wat gaan trimmen.



6.4 Opkruisen/Laveren

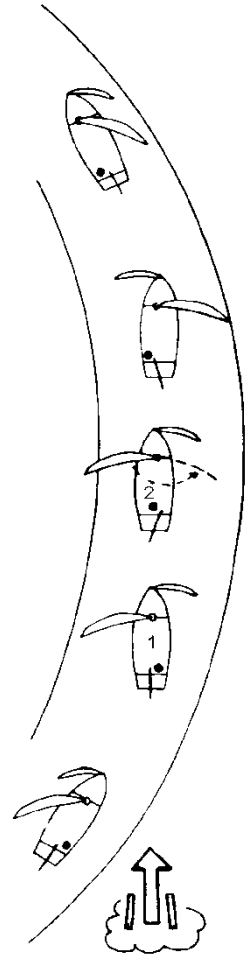
Als je tegen de wind in moet varen (zeker op een kanaal of een rivier) zal je vaak overstag moeten gaan, dit noemen we opkruisen/laveren.

6.5 Gijpen

Als je voor de wind vaart en het waait niet al te hard, kan je gebruik maken van de gijp. Je draait voor de wind langs. Van voor de wind naar voor de wind met het grootzeil over de ander boeg.

Hoe maak je een gecontroleerde gijp?

1. Je zeilt “voor de wind” met je grootzeil aan de ene kant van de boot en de fok aan de andere kant oftewel “fok te loevert”
2. Vlak voordat je wilt gijpen zorg je dat je bemanning weet wat je gaat doen.
3. Je gaat aan de lage kant van het roer zitten met het roer in je rug, met twee handen trek je, je grootschoot aan tot dat het grootzeil bijna in het midden is. (Zorg dat je altijd dezelfde koers blijft varen!!)
4. Vervolgens geef je hem nog een klein rukje/zetje zodat hij naar de andere kant van de boot gaat, waarna je meteen je grootschoot geheel uit laat vieren en vergeet niet je roer goed vast te houden. (Zorg dat je altijd dezelfde koers blijft varen!!)



7.0 Regels

Net zo als op de fiets hebben we ook verkeersregels op het water. Deze verkeersregels moet je goed uit je hoofd weten zodat je veilig kan varen op het water.

Al deze verkeersregels staan in het "Binnenaart Politie Reglement" of wel BPR.

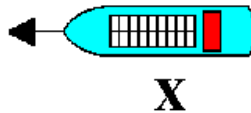
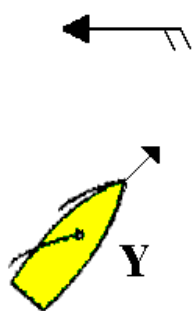
Je moet voor je zeil insigne deze regels die in dit boek staan goed uit je hoofd kennen. Om de regels goed te begrijpen moet je eerst wat begrippen weten.

Klein schip:	is een schip dat niet langer is dan 20 meter met uitzondering van: een sleepboot, passagiersboot, een veerpont en een vissersschip. (beroepsvaart)
Motor schip;	Is een schip dat gebruik maakt van zijn mechanische middelen (motor) om voor uit te komen.
Zeilschip	een schip dat <i>uitsluitend</i> door middel zijn zeilen vooruit komt.
Spijkracht voortbewogen schip	een schip die door middel van spierkracht voor uit komt (roeiboot en Kano)

7.1 BPR

Als er situatie voor doen die niet in het BPR staan dus waar geen regels voor zijn. Moet de schipper alles aan doen om een aanvaring te voorkomen en soms moet je dan van het BPR afwijken, ook moet je wel eens kijken als je niet had hoeven kijken om een aanvaring te voor komen.

7.2 Een klein schip wijkt voor een groot schip



X een groot schip
Y een klein schip

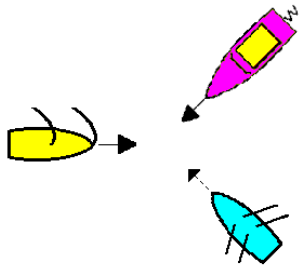
Y wijkt voor X

7.3 Kleine schepen onderling

Als er een aanvaring dreigt tussen kleine schepen (zoals een zeilboot, motorboot en een roeiboot)

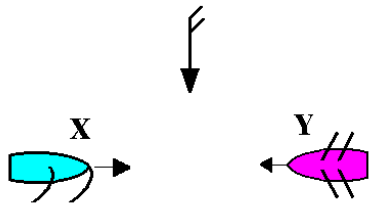
“motor wijkt voor spier en zeil”

Een **motorboot** wijkt voor een **spierkracht voortbewogen schepen** en **zeilboten**.



“ spier wijkt voor zeil “

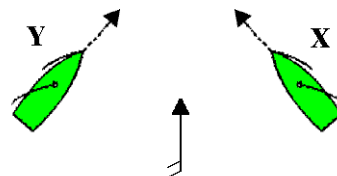
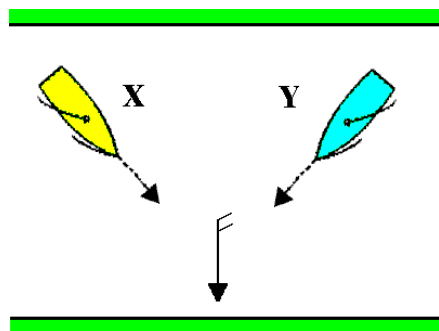
Een door **spierkracht voortbewogen schip** wijkt voor een **zeilboot**



X een zeilboot
Y een roeiboot
Y wijkt voor X

“Stuurboord wijkt voor bakboord”

Als er twee **zeilboten** elkaar kruisen dan kijken we eerst over welke boeg ze liggen, dus aan welke kant de zeilen staan. Als de zeilen over *stuurboord* staan moeten we de boot met de zeilen over *bakboord* voor laten gaan.

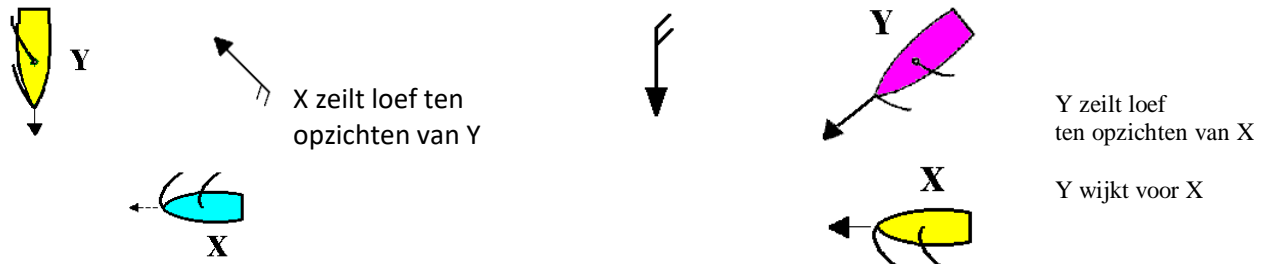


X zeilen over SB
Y zeilen over BB
X wijkt voor Y

“Loef wijkt voor lij”

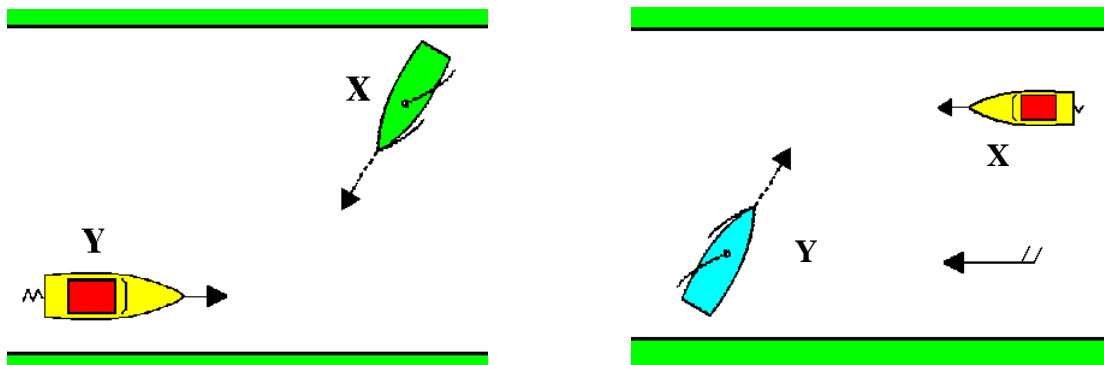
In het geval dat er twee zeilboten over dezelfde boeg liggen, moet de boot die **aan Loefzijde** ligt wijken voor het de boot aan **lijzijde**.

Als beide zeilboten over de zelfde boeg varen heeft de zeilboot met de scherpste koers voorrang.



7.4 Stuurboordwal

Als een zeilboot opkruist in een vaarwater moet de zeilboot wijken voor een boot die langs de kant vaart aan stuurboord



X een klein zeilschip
 Y een klein motor schip
 X wijkt voor Y stuurboord wal

X een klein motorschip
 Y een klein zeilschip
 Y wijkt voor X stuurboord wal

Wanneer een boot van zijn koers afwijkt, vervalt zijn voorrang.

Bij oplopende koersen (inhalen) aan BB passeren. Zeilschip; aan de hoge kant passeren.

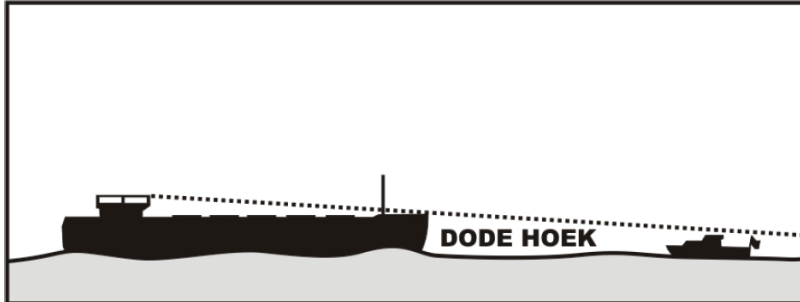
Bij tegengestelde koersen, als je recht tegen elkaar invaart, allebei naar SB uitwijken.

Vorrang verleen je door je koers en/of je snelheid te wijzigen.

8.0 Veiligheid

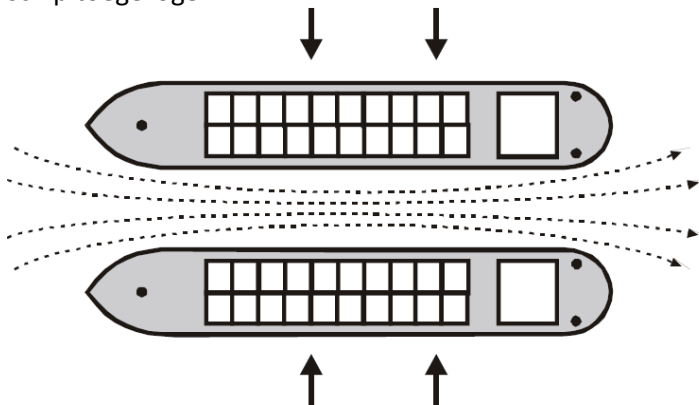
8.1 Dode hoek

Als je vlak onder een groot schip vaart kan de schipper je vaak niet zien (zie plaatje). Zolang jij de stuurhut kan zien kan de schipper jou ook zien, kan jij de stuurhut niet zien dan kan de schipper jou ook niet zien.



8.2 Zuigende werking

Als je ingehaald wordt door een groot schip ontstaat er een zuigende werking en wordt je naar het schip toegezogen.



8.3 Wanneer ga je niet zeilen

Er kunnen zich tijdens of voor het zeilen situaties voordoen waarbij het sterk wordt afgeraden te gaan zeilen.

- **Slecht weer**
 - Onweer
 - Hevig regenval en belemmert zicht
 - Slecht weer alarm
- **Ondiepte in het vaargebied**
 - Als deze ondieptes niet zijn aangegeven is het gevaarlijk te gaan zeilen omdat plotseling vastlopen voor gevaarlijke situaties kan zorgen en voor schade aan het zwaard, de scheg en het roer.
- **Boot en bemanning**
 - Mankementen aan boot en/of tuigage
 - Onvoldoende bemanning
 - Geen ervaren bemanning

8.4 Licht

's Nachts is het heel belangrijk om licht te hebben aan boord, zodat je gezien wordt. Schepen korter dan 7 meter moeten een rondom schijnend wit toplicht hebben. Omdat een vlet 5,6 meter is moet die 's nachts dus een wit rondom schijnend toplicht voeren.

De Bever is langer dan 7 meter en heeft een motor, hij moet een wit rondom schijnend toplicht en SB en BB lichten (groen en rood) hebben.

8.5 Scheepsetiquette

De scheepsetiquette is geen verplicht reglement, maar bestaat uit een paar gedragsregels die erop neerkomen dat je je netjes gedraagt.

Je hoeft ze niet op te kunnen sommen maar je moet ze wel herkennen en op het water toepassen.

1. Zorg ervoor dat het schip schoon en opgeruimd is
2. Maak geen lawaai op het water (geschreeuw, radio's en dergelijke)
3. Gooi geen afval overboord.
4. Ga niet zonder toestemming aan boord van andermans schip.
5. Loop altijd over het voordek van iemand anders zijn schip naar de kant.
6. Vraag bij het jagen aan de schipper van een langs de kant gelegen schip of hij de lijn even over zijn boot wil tillen.
7. Bij het aanleggen langsij een ander schip moet je stootwillen gebruiken.
8. Zorg voor correcte vlagvoering of voer geen vlag.
9. Zet geen anker of lijnen over de weg uit, bij het aanleggen.
10. Houd je aan orders van brug- en sluiswachters en wacht op je beurt.
11. Als je aan een paal vastmaakt, maak je de landvast onder een al bevestigde landvast vast.
12. Leg niet te dicht bij een in- of uitvaart aan.
13. Gebruik je toeter alleen als dit echt nodig is.
14. Verleen als het nodig is hulp aan anderen.
15. Hinder geen boten die in een wedstrijd varen.