

## PROCEDURE STARTTOREN/RESCUE

### VOORBEREIDING

-De sleutel van de starttoren kan worden opgehaald bij Hans Timmermans.

-Zeker bij zwaardere weersomstandigheden zijn er 2 rescues, liefst naast schipper (aangewezen door organisatie in lijst "indeling vrijwilligers") ook met opstapper (door schipper te regelen), noodzakelijk. Meestal zijn de boten door de havenmeester al te water gelaten. De sleutels voor de rescues zijn te vinden in het "Stuurhuis". Na binnenkomst vindt u links op ooghoogte in een wit kastje een rek met bakjes met opschrift van de betreffende rescue waar de sleutels in liggen. Aan de bootsleutelbos zit ook een sleutel voor de hangsloten voor toegang tot het botenhuis, de brandstoftank, tanktrailer en de stalen kabel.

Indien de rescues onverhoopt niet te water liggen, maar nog op de trailers staan, dan dient u geholpen te worden bij het te water laten met de kraan door iemand die in het bezit is van een hijsbewijs.

De brandstoftanks voor de diverse rescues staan in de kast naast de toegangsdeur van het botenhuis. Indien de tank onverhoopt niet vol is, dan kan er getankt worden bij de tanktrailer.

Beide rescues dienen ook een grote ton voor de betreffende rescue mee te nemen (links in botenhuis) welke is voorzien van diverse benodigdheden, sleeplijn, snelvaarvergunning e.d. Een staalkabel met slot kan in de ton zitten, ligt in de boot of ligt bij de trailer. **De boot dient mede daarmee na afloop van de wedstrijd te worden aangemeerd.**

-Bij de starttoren moet een portofoon worden opgehaald, alsmede een kleine ton met benodigdheden als "T" en "S" vlag. Na de wedstrijd deze ook weer inleveren bij de starttoren.

Na de wedstrijd tanks afvullen en in kast naast botenhuis plaatsen, grote ton terugplaatsen en sleutels terugplaatsen.

-Eén rescue wordt verzocht de pin-end boei van de start-/finishlijn mee te nemen en deze op de juiste plek, aangegeven door de wedstrijdleader via de portofoon, te water te laten. Deze boei ligt in het botenhuis en is herkenbaar aan een carbon mast, oranje vlag en 2 drijfboeien en aan touw bevestigd gewicht. Na de wedstrijd wordt verzocht deze boei weer op dezelfde plek in het botenhuis op te bergen.

-Tijdens het varen dient de schipper van de rescue vaarbewijs bij zich te hebben en koord voor dodemansknop te gebruiken. Alle bemanningsleden dienen een zwemvest te dragen.

-Bij eventueel slepen van boten, de sleeplijn nooit bevestigen aan de rubberen of touw handgrepen van de rescueboot! Gebruik hiervoor allen de metalen ogen aan de spiegel.

### OP DE TOREN

-De wedstrijdleader heeft de leiding.

-Er staat op de toren een houten kist met daarin 4 portofoons. Bij aankomst op de toren de stekker in het stopcontact bij de deur steken, zodat de portofoons opladen. (Na de wedstrijd stekker er weer uit en kist dicht).

-Allereerst moet de overheersende windrichting worden bepaald. Handig hiervoor is, naast zicht, een app van een kompas op de mobiele telefoon te installeren.

-Indien de windrichting is bepaald, wordt aan de hand van de banenkaart de baan vastgesteld. De eerste letter van de baan kan nu verticaal in het bordenbord worden geschoven. De lengte van de baan wordt aangegeven door de 2<sup>e</sup> letter. "L" wordt meestal gebruikt bij de open boten. ("M" bij weinig of te verwachten wegvallende wind).

De "I" baan wordt altijd gebruikt bij de kajuitboten. (Ook i.v.m. vaardiepte).

De 12 voets jollen varen meestal de "M" baan. ("K" bij weinig of te verwachten wegvallende wind).

Het bordenbord kan aan de voorzijde van de starttoren aan de reling worden gehangen aan de 2 beugels. Dit is een klusje voor 2 personen.

-Indien de weersomstandigheden en/of lucht en watertemperatuur daar aanleiding toe geven, dan dient vlag "Y" (dragen zwemvest verplicht) gehesen te worden aan de vlaggenmast.

-De gele cijferbordjes (1 t/m 5) dienen geplaatst te worden binnen in de toren rechtsonder tegen het grote venster met uiteraard eerst cijfer 1 naar buiten getoond.

-De metalen grondpin met oranje vlag begrenst de startlijn op de wal. Deze dus op juiste positie, aangegeven vanuit de starttoren in lijn met de pin-end, tegen de beschoeiing aan in het gras trappen.

## **STARTPROCEDURE**

-De starttoren is voorzien van een volautomatische startcomputer.

-Allereerst zet u spanning op het systeem, door de grote rode knop op het witte kastje bevestigd aan het kozijn naast het linker klapraam, op "aan" te draaien. Het lampje bovenop het kastje brandt nu.



-Op de tafel bevinden zich 4 attributen. Links een microfoon, rechts daarvan een kastje met o.a. een 5 tal blauwe lampjes en rechts daarvan de startcomputer te weten een kastje met o.a. een 3 tal knoppen. Helemaal rechts staat een display met digitale klok.

## **MICROFOON**

-Deze is voorzien van een tuimelschakelaar, met een "aan" en "uit" stand. Deze kunt u gebruiken om bijvoorbeeld boten die niet tot de startgroep behoren te verzoeken het startgebied te verlaten. Vergewis u ervan dat de microfoon "uit" (schakelaar in middenstand) staat indien u er geen gebruik van maakt.



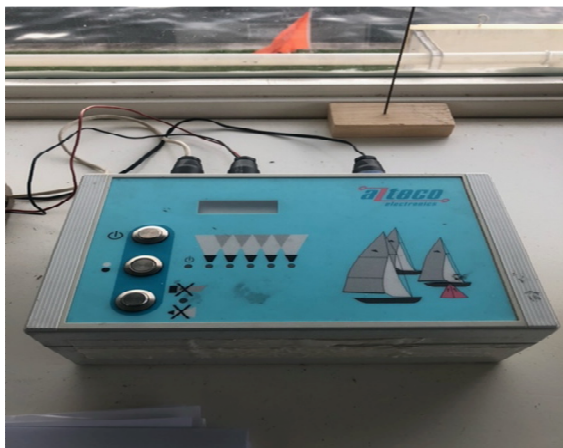
### LINKER KASTJE



-Links op het kastje zit een tuimelschakelaar met aanduiding "0" en "1". Deze moet op de "1" stand staan.

-Verder wordt dit kastje alleen gebruikt om handmatige geluidssignalen te geven, bijvoorbeeld bij individuele en algemene terugroepen en bij de finish van iedere boot. Dit gebeurt door te drukken op de rode knop ("TOET") rechts op het kastje.

### STARTCOMPUTER



Deze computer zorgt er voor dat bij inschakelen van het systeem, op de tijd van het waarschuwingsein van de eerste te starten klasse, de verdere procedures automatisch verlopen.

-Allereerst zet u de computer aan door op de bovenste aan/uit knop te drukken. (Er gaat rood lampje branden).

-De onderste knop schakelt de lampen en geluidssignalen uit of in, terwijl de procedure blijft doorlopen. Uiteraard moet deze ingeschakeld zijn.

-Om 18.55 uur (6.55 op klok) exact, volgens de digitale klok, drukt u éénmalig op de **middelste** knop. Het waarschuwingssein klinkt en op het display lichten 5 lampjes op. (Ook te zien op het linker kastje). Deze corresponderen met de lampen buiten. Na 1 minuut klinkt weer een geluidssignaal (4 minuten sein) en gaat er 1 lampje uit. Elke volgende minuut gaat er 1 lampje uit. Als er nog 1 minuut te gaan is klinkt er weer een geluidsein. (1 minuut sein). Na 1 minuut volgt nu het startsein en tegelijkertijd gaan alle 5 lampjes weer aan als waarschuwingssein voor de volgende klasse.

-Als de eerste klasse correct is gestart, dan draait u het gele nummerbord naar klasse 2. Dit herhaalt u tot en met klasse 5.

-Bij een algemene terugroep, drukt u 2 x op de rode knop van het linker kastje en zwaait u met de correcte vlag. U draait dan het gele nummerbord **niet** door, omdat de teruggeroepen klasse de eerstvolgende is die weer start.

-Bij een individuele terugroep geeft u 1 geluidsein en zwaait u met de correcte vlag. U noteert de zeilnummers van de te vroeg gestarte en niet teruggekeerde boten, en noteert deze als "OCS" op het uitslagenformulier. U draait het gele nummerbord door naar de volgende klasse.

-Als alle klassen correct zijn gestart zet u de startcomputer uit met de bovenste knop.

#### DIGITAAL DISPLAY



-Dit display geeft de tijd aan.

-Wordt gebruikt voor het in gang zetten van de automatische startprocedure om exact de voorgeschreven tijd van het eerste waarschuwingssein (bijvoorbeeld 18.55/6.55 uur) en voor het noteren van de exacte finishtijd (uren-minuten-seconden) voor boten die varen onder SW factor. Dit zijn alle kajuitboten én alle boten waarvan er minder dan 5 zijn ingeschreven.

#### **FINISHPROCEDURE**

-Allereerst laat u na de start van alle klassen, via de portofoon, 1 rescue de pin-end van de voormalige startlijn een stuk dicht bij de toren leggen.

-De oranje vlag van de metalen grondpin wikkelt u strak om de grondpin. De grondpin voorziet u nu van de blauwe vlag en plaatst de grondpin terug in positie. U heeft nu een finishlijn.

-Op de toren ligt een lijst met ingeschreven boten en ook een lijst waarop u **per klasse** de uitslag kunt vermelden. Maak u tevoren even vertrouwd met het formulier, zodat u weet welke klasse u waar moet noteren. **PENNEN LIGGEN OP DE TOREN, NEEM DEZE NIET MEE NAAR HUIS!!**

-Wacht niet exact met noteren tot boten over de finish varen, want als er veel boten vrijwel tegelijkertijd finishen dan weet u het niet meer, zeker als u ook tijden moet noteren. Noteer alleen nummers zoals vermeld in het grootzeil. Op spinakers staat soms een niet met de inschrijving corresponderend nummer.

-U staat met 2 personen op de toren. 1 persoon roept de finishvolgorde (en bedient het finishsignaal op het linker kastje) en de andere persoon noteert.

-Alle boten moeten via boei 3BB varen, dus dat geeft u wat overzicht. Op de toren ligt ook een verrekijker die behulpzaam kan zijn, vooral bij fel tegenlicht.

-Kajuitboten noteert u altijd met de exacte finishtijd, zodat bij de uitslagverwerking rekening gehouden kan worden met de SW factor.

-Ditzelfde doet u bij andere klassen waarbij er minder dan 5 boten zijn ingeschreven. Zie hiervoor de lijst met ingeschreven boten. Bijvoorbeeld bij éénmansboten 1 Contender ingeschreven en 1 Laser Radial. Van deze boten noteert u ook de tijden.

-Ditzelfde doet u bij meermansboten. Bijvoorbeeld 4 Vrijheids en 3 Valken. Ook hiervan noteert u de tijden.

- Klassen waarbij 5 of meer boten zijn ingeschreven, zoals bijvoorbeeld Solo's en Lasers Standaard of Randmeren, daar noteert u simpelweg de finishvolgorde.

-Als iedereen is gefinisht maakt u een foto van het formulier en stuurt dit per mail naar [rob@rbeemster.nl](mailto:rob@rbeemster.nl) of WhatsApp 0654747737.

-Het papieren exemplaar geeft u, in een plastic hoesje, aan Frans Smits.

-Laat de starttoren weer netjes achter! (Spanning van systeem, walvlag start/finishlijn aan grondpin naar binnen, banenbord naar binnen, eventuele "Y" vlag in vlaggenzak op juiste plek, porto's in kist en stekker uit stopcontact, kleine tonnetjes naar binnen).