



WAW starten van de plas met **STARTSCHIP (SNIP)** blad 1 - 2

Starten op het water. Vier stappen:

1. Haal startschip de Snip.
2. Naar te toren.
3. Op het water.
4. Terug naar de toren/haven.

1. Haal het startschip de Snip



Haal de sleutels op uit het Stuurhuis.

- Boothuis sleutel.
- Snip sleutel.



Start de de Snip:

- Massasleutel (foto) rechts onder bank (foto)kwartslag draaien.
- Op paneel:
 - Stop-handel naar beneden drukken.
 - Gashendel neutral.
 - Power on voor voorgloeien.
 - Druk "Start" om motor te starten.
- Motor **uit**:
 - Gashendel neutral.
 - Rode stop-handel uittrekken.
 - Motor stop, power on indrukken.



BELANGRIJK:

Rescue neemt start/finish pin-vlag mee.



- Vaar naar de toren en leg aan.
- Torensleutel ligt achter te bar.

2. Naar de toren (Sleutel ligt achter te bar)



- Bepaal de baan. **LET OP** Gebruik de zijde **Banenkaart WAW Start van het water.**
- Zet de banen op het bord en hang aan de toren.



2. Neem mee vanuit de toren **9-items** (Sleutel ligt achter te bar)

Houten vlaggenstandaard aan bakboordzijde Snip met lijmklemmen



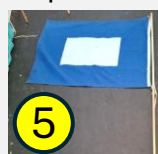
Startlijnvlag op stok



Uitstelvlag op stok



P-vlag op stok



Portofoons
Snip en Rescue



Vrijbuitervlag op stok
in houder Snip van
Rode sleepkikker



Handvlag
Individuele
terugroep



Klassen
bord



Krat met o.a.: (Controleer inhoud)

- Startlijst t.b.v. noteren starttijden
- Banenkaart
- Startklok
- Starttoeter
- Schrijfgerei

3. Op het water

1. Vaar naar coördinaten van startgebied van de gekozen baan.
2. Anker de Snip op de kikker op de punt.
3. Zet de Vrijbuitervlag (achterzijde Snip).
4. Maak een startlijn met de pin-boei in overleg met de rescue.

START:

- 10 minuten voor eerste start signaal zet oranje vlag.
- 5 minuten voor eerste start signaal zet Klassenbord achter bakboord raam, start procedure.



- Individuele terugroep 1 x toeteren en toon .
- Noteer exacte starttijd per startgroep.
- Na de laatste start brengt rescue pin-end naar Snip en vloot.

4. Terug naar de toren / haven

1. Haal vlaggen weg en vaar terug.
2. Snip legt finish pin-vlag ca 50 meter voor de finish toren.
3. Leg aan bij toren. Leg alles terug, zet finish vlag in gras en finish de deelnemers.
4. Na de wedstrijd: Vaart Snip terug in boothuis en legt sleutels terug.