



Startschip (Snip)

Zie ook bijlage met foto's ter verduidelijking.

Minstens één uur van tevoren aanwezig zijn dan i.o.m. de wedstrijd commissie bepalen of er bij de toren of met het startschip gestart wordt en welke banen er gevaren kunnen worden.

Voor het starten op de plas met een startschip worden vooraf data vastgesteld waarop dit mogelijk van toepassing is.

Voor het starten op de plas voor de in de windse start wordt gebruik gemaakt van **de Snip**. Deze ligt in de botenloods. Er wordt vanuit gegaan dat bekend is hoe starten en varen van de Snip bekend is.

Gebruik van de Snip dient met zorgvuldigheid te worden uitgevoerd.

Aan boord moeten de volgende onderdelen aanwezig zijn:

1. Een anker en ankerlijn (behoort aan boord te zijn)
2. Een boei met oranje vlag (kan eventueel dezelfde boei zijn als die voor de finish).
Ligt in botenloodsje
3. Standaard met De Vrijbouter vlag (Ligt in botenloods)

Vaar met de Snip naar het clubhuis om de sleutel van de toren te halen. Deze ligt in de la van de grote staande kast achter de bar.

Vervolgens de navolgende spullen ophalen bij de toren:

1. Portofoons. Zet deze op kanaal 1
2. De vlaggenset op stok t.w.:
 - 1) P-vlag,
 - 2) U-vlag,
 - 3) X-vlag,
 - 4) Oranjevlag
3. Plank waar de stokken in geplaatst kunnen worden,
4. De gele borden met de zwarte cijfers van 1 tot en met 5
5. Plastic box met Startklok, Vaantje, Gele toeter en schrijfspullen (lijst, kladblok, pen/potlood)

Procedure

In principe wordt alleen gebruik gemaakt van het startschip bij windrichtingen uit overwegend noordelijke richtingen en op de vooraf gestelde data. De besluitvorming hierover wordt in samenspraak met het aanwezige lid van de wedstrijd commissie genomen.

Baankeuze

Deze wordt zowel bij de start vanaf de toren als de start met het startschip kenbaar gemaakt vanaf de toren.

Bij de in de windse start is op de banenkaart de "ongeveer" positie van het startschip aangegeven.



Volgorde van activiteiten (geldt zowel voor de start vanaf de toren of met startschip):

Op de toren:

- 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).
- Daarna 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 2e letter **Lang, Middel of Kort**. "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 banenbord kan aan de voorzijde van de starttoren aan de reling worden gehangen aan de 2 beugels. Dit is een klusje voor 2 personen.

- Als de weersomstandigheden en/of lucht en watertemperatuur daar aanleiding toe geven, dan dient vlag "Y" (dragen zwemvest verplicht) gehesen te worden aan de vlaggenmast van de Toren. Open boten is dragen van zwemvest bij alle wedstrijden verplicht en in de NoR/SI vastgelegd.

Met het startschip:

Maak de banen bekend zoals beschreven in de separate procedure Starttoren Start en neem De Vrijbouter vlag en gele borden met zwarte cijfers mee op de Snip. Evenals de hiervoor vermelde vlaggenstokken. Zorg dat er een start boei met oranje vlag, zijnde Pin-end, aan boord komt of door een rescue rib wordt meegenomen.

Vaar minimaal een half uur voor de eerste start naar aangegeven locatie. Ga met het startschip voor anker, laat de pin-end boei op ca 100 a 150 meter lengte uitleggen door één van de rescueboten, zodanig dat de startlijn zo goed mogelijk in de wind ligt. Dit te controleren met het vaantje.

Houdt de wedstrijd bepalingen bij de hand en geef het waarschuwingssein op tijd.

Volg hierna de aangegeven startvolgorde. Enigszins afhankelijk van de hoeveelheid schepen is maatgevend of er met de P-vlag of de U-vlag gestart wordt.

De startprocedure is als volgt:

1. 10 minuten voor de 1^e startgroep: plaatsen oranje vlag op startschip met 1 duidelijk geluidsssein (blazen op Gele misthoorn)
2. 5 minuten voor de start: Waarschuwingssignaal; Tonen groepsnummer bord en geluidssignaal
3. 4 minuten: Voorbereidingssein op (1 minuut na Waarschuwingsssein) P-vlag of U-vlag op en geluidssignaal
4. 1 minuut voor de start: Voorbereidingssein neer (4 minuten na Waarschuwingsssein) P-vlag of U-vlag neer en geluidssignaal



5. Start met duidelijk geluidssignaal

- Als de eerste groep correct is gestart, dan draait u het gele nummerbord naar groep 2. Dit herhaalt u tot en met groep 5.
- **Noteer de starttijd van elke groep**
- **Noteer te vroeg gestarte boten die niet zijn teruggekeerd**
- Bij een **individuele terugroep** geeft u **1** geluidsssein en zwaait u met de correcte (X) vlag. De vlag gedurende 4 minuten tonen. 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 groep.
- Er wordt geen **algemene terugroep** gedaan.
- Als alle groepen correct zijn gestart vaart u terug naar de toren (denk aan pin-end)

Hierna de finish procedure zoals beschreven in de separate **WAW PROCEDURE FINISH**.

Nadat alle groepen gestart zijn vaart de Snip terug naar de toren en worden alle spullen die van de toren zijn meegenomen weer teruggeplaatst. Als er tijd is vaart 1 persoon de Snip terug naar de botenloods. Denk erom de vlaggenmast eraf te halen alvorens de botenloods in te varen. Boot netjes afmeren, spullen opruimen en botenloods correct afsluiten (hek laten zakken en deur op slot) en sleutels incl. massaschakelaar terug in bakje in Stuurhuis.