



Start vanaf de toren

Algemeen

- Graag minstens één uur van tevoren aanwezig zijn dan i.o.m. de wedstrijd commissie bepalen welke banen er gevaren kunnen worden.
- Sleutel van de toren in hoge kast achter de bar in één van de laden.
- 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).
- Vervolgens wordt De Vrijbuitervlag in top van de mast gehesen.
- Daarna moet de overheersende windrichting worden bepaald. Handig hiervoor is, naast zicht, een app van een kompas op de mobiele telefoon te installeren.
- Als 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^e letter **L**ang, **M**iddel of **K**ort. "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.
- 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.
- Door een rescue de pin-end uit laten leggen.
- Door een rescue de Oranje/Rode boei uitleggen ten westen van de als hindernis aangegeven Nauwe en Wijde Keel (doorvaarten naar Oostelijke Drecht)

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 klampaan, op "aan" te draaien. Het lampje boven op het kastje brandt nu.



Op het tafelblad bevinden zich 4 attributen (zie foto's):

1. Links een microfoon,
2. Een kastje met o.a. een 5-tal blauwe lampjes en
3. De startcomputer te weten een kastje met o.a. een 3-tal knoppen,
4. Helemaal rechts staat een display met digitale klok.

1) 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.

2) LINKER KASTJE



Links op het kastje zit een tuimelschakelaar met aanduiding "O" 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.

Echter heeft voor finishe fluitje de voorkeur

i.v.m. geluidsoverlast.

3) STARTCOMPUTER



Deze computer zorgt ervoor dat bij inschakelen van het systeem de verdere procedures automatisch verlopen. Zorg eerst dat alle drie de knoppen in hoge stand staan op de tijd van het waarschuwingssignaal van de eerste te starten klasse.

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

➤ De onderste knop schakelt de lampen en geluidssignalen uit of in, terwijl de procedure door

blijft lopen. Uiteraard moet deze ingeschakeld zijn (ingeschakeld is knop in hoogste stand, geen rood lampje zichtbaar).



WAW PROCEDURE STARTTOREN: START en FINISH

- Om bv. 18.55 uur (6.55 op klok) exact, volgens de digitale klok, drukt u éénmalig de **middelste** knop in. 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
 - Noteer van elke groep de juiste starttijd!!
 - Als de eerste groep correct is gestart, dan draait u het gele nummerbord naar groep 2. Dit herhaalt u tot en met groep 5.
-
- Bij een **individuele terugroep** geeft u **1** geluidsein (**1 x** op de rode knop van het linker kastje drukken) en zwaait u met de correcte vlag (**X**). De vlag gedurende 1 minuut tonen (tot automatische 4 minuten geluidsein). 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.
 - Bij een **algemene terugroep**, geeft u **2** geluidseinen (**2 x** op de rode knop van het linker kastje drukken) 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. De vlag gedurende 1 minuut tonen (tot automatische 4 minuten geluidsein).
 - Als alle groepen correct zijn gestart zet u de startcomputer uit met de bovenste knop.

4) DIGITAAL DISPLAY (KLOK)



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 (zie de finishlijst).