

Stuurinstructie

Heineken Silver Gya Meerkamp



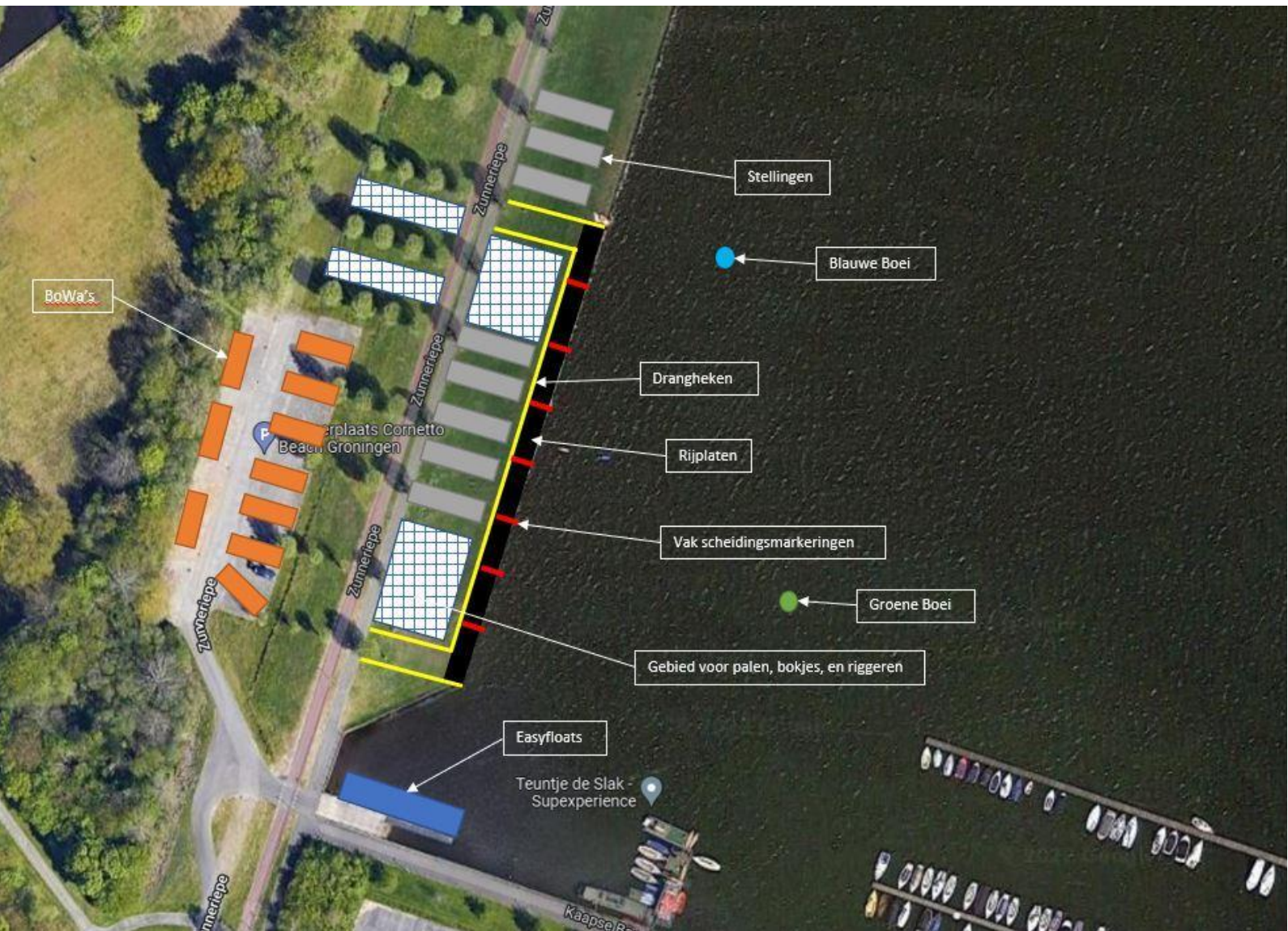
Inhoudsopgave

1. Vlotten	3
1.1. Vlotten langebaan C4+	3
1.2. Vlotten langebaan gladde nummer	5
1.3. Vlotten kortebaan C4+	6
1.4. Vlotten kortebaan gladde nummer	7
2. Lange Baan Stuurinstructie	8
3. Kortebaan Stuurinstructie	12

1. Vloten

<https://forms.gle/emowXhQum9dUkD1fA>

Voordat de race gevaren wordt, dient iedereen te vloten. Dit kan zijn dat je een boot in het water moet leggen, uit het water moet halen, of dat alleen de roeiers gewisseld hoeven te worden. Een overzicht van de vlotsituatie is te zien in Figuur 1.



1.1. Vloten langebaan C4+

Het vloten gaat als volgt voor de C4+'en tijdens de langebaan. Zie Figuur 2.

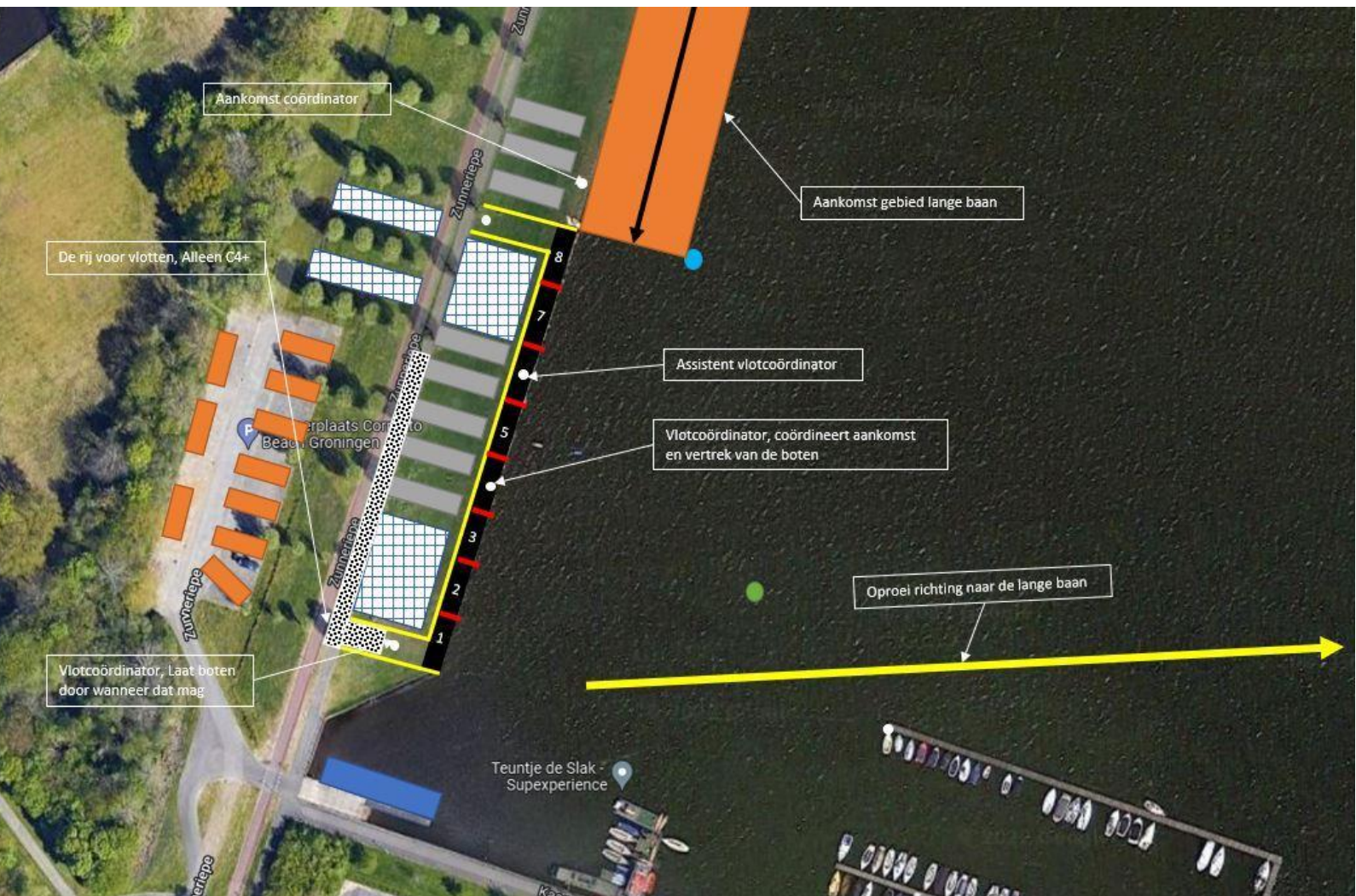
1. Er wordt achter aangesloten in de rij
2. De vlotcoördinator zegt als je moet wachten of als je door mag lopen. Hij of zij geeft ook aan in welk vlotvak je moet zijn. **Let op! Je moet minimaal 30 minuten voor je starttijd in het water liggen.**

3. Vervolgens leg je de boot in het water, met de boegbal richting de easyfloats en ga je onmiddellijk oproeien in de juiste richting om de groene boei. **Let op! Stellen doe je op het water en niet aan de kant!**

Bij terugkomst na de gevaren race. Zie Figuur 2.

1. Je wacht in het oranje vak voor de blauwe boei.
2. De aankomst coördinator roept per boot nummer wie er mag aanleggen en in welk vak.
3. Wanneer jouw boot wordt omgeroepen, mag je aanleggen om vervolgens de boot eruit te halen of om roeiers te wisselen afhankelijk van je situatie.
4. Na het eruit halen van de boot of het verlaten van de boot loop je richting het evenement terrein (de andere kant dan waar je binnenkwam) de dranghekken uit.

In alle situaties luister je naar de kamprechters en medewerkers van de wedstrijd. De situatie kan afwijken van de getekende situatie.



1.2. Vloten langebaan gladde nummer

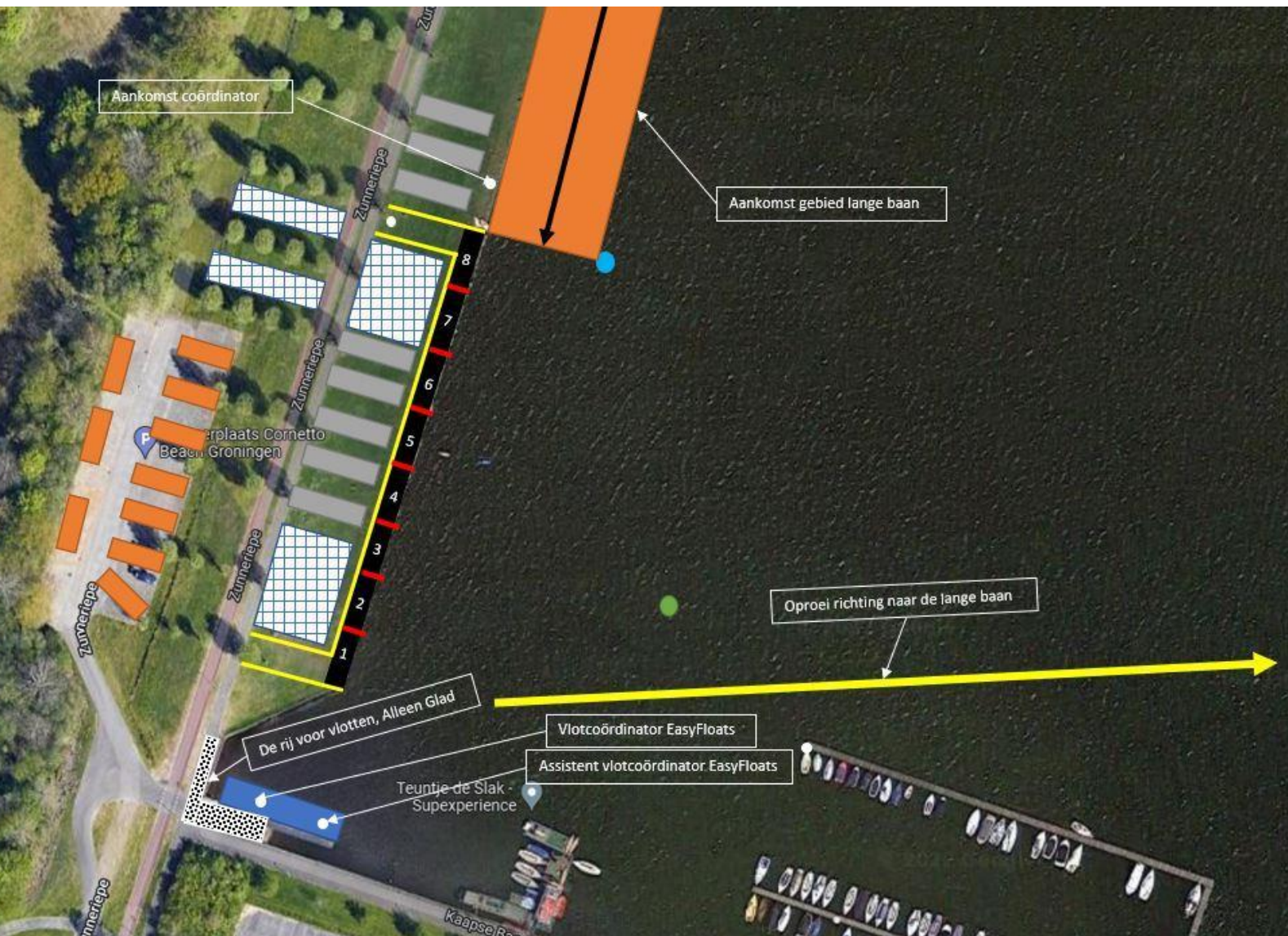
Het vloten gaat als volgt voor de gladde nummers tijdens de langebaan. Zie Figuur 3.

1. Er wordt achter aangesloten in de rij.
2. De vlotcoördinator geeft aan wanneer je mag vloten. **Let op! Je moet minimaal 30 minuten voor jouw starttijd in het water liggen.**
3. Vervolgens leg je de boot in het water en ga je onmiddellijk oproeien in de juiste richting om de groene boei. **Let op! Stellen doe je op het water en niet aan de kant!**

Bij terugkomst na de gevaren race. Zie Figuur 3.

1. Je wacht in het oranje vak (aankomstgebied) voor de blauwe boei. Wanneer er ruimte is mag er richting de easyfloats gevaren worden.
2. De aankomst coördinator roept per boot nummer wie er mag aanleggen.
3. Wanneer jouw boot wordt omgeroepen, mag je aanleggen om vervolgens de boot eruit te halen, of om roeiers te wisselen afhankelijk van je situatie.
4. Na het eruit halen van de boot of het verlaten van de boot loop je uit het vlotgebied voor de gladde boten.

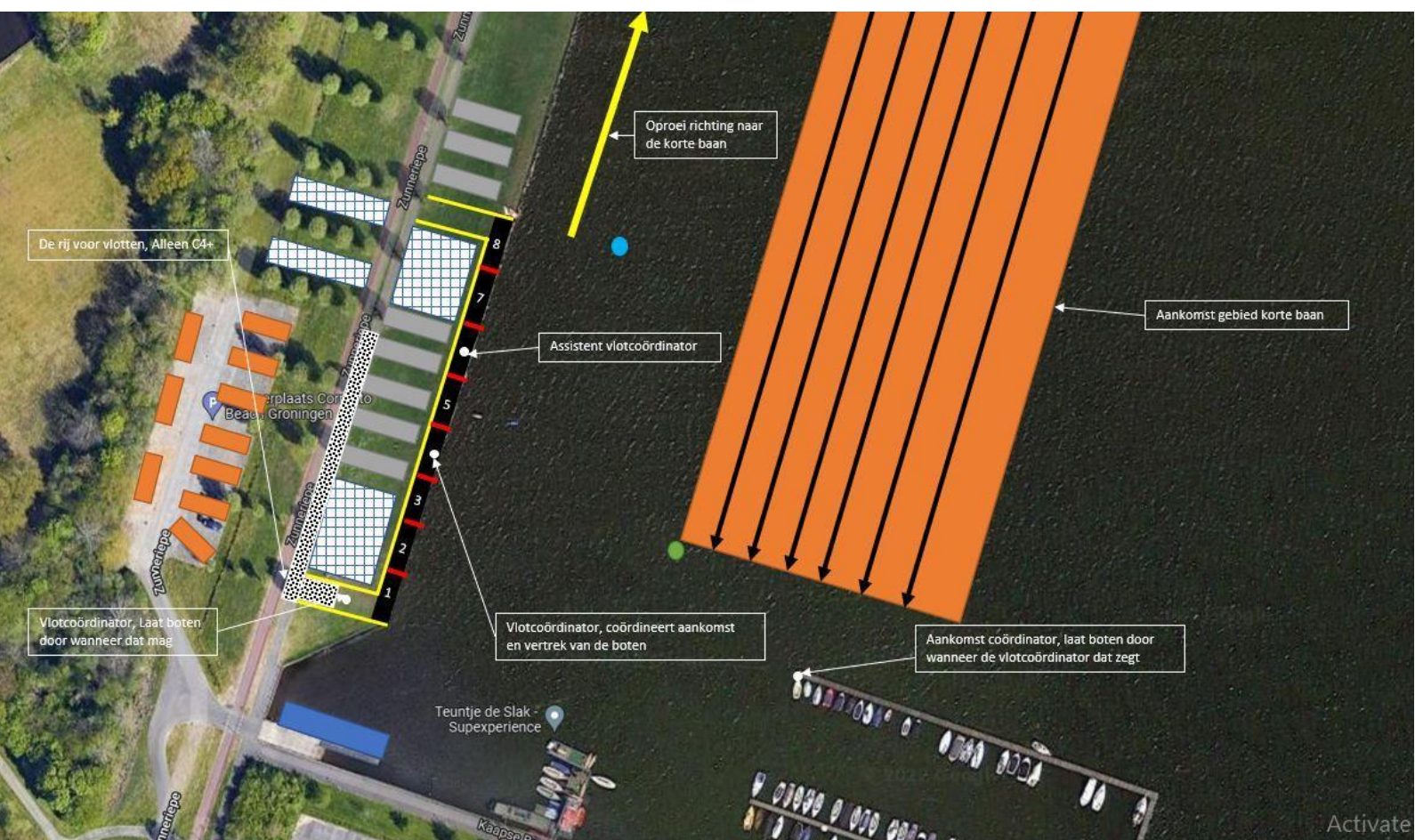
In alle situaties luister je naar de kamprechters en medewerkers van de wedstrijd. De situatie kan afwijken van de getekende situatie.



1.3. Vloten kortebaai C4+

Het vloten gaat als volgt voor de C4+'en tijdens de kortebaai. Zie Figuur 4.

1. Er wordt achter aangesloten in de rij
2. De vlotcoördinator zegt als je moet wachten of als je door mag lopen. Hij of zij geeft ook aan in welk vlotvak je moet zijn. **Let op! Je moet minimaal 20 minuten voor jouw starttijd in het water liggen.**
3. Vervolgens leg je de boot in het water, ditmaal met de boegbal richting de start en ga je onmiddellijk oproeien langs de kant. **Let op! Stellen doe je op het water en niet aan de kant!**



Bij terugkomst na de gevaren race. Zie Figuur 4.

1. Je wacht in het oranje vak voor de groene boei.
2. De aankomst coördinator roept per boot nummer wie er mag aanleggen en in welk vak.
3. Wanneer jouw boot wordt omgeroepen, mag je aanleggen om vervolgens de boot eruit te halen, of om roeiers te wisselen afhankelijk van je situatie.
4. Na het eruit halen van de boot of het verlaten van de boot loop je richting het evenement terrein (de andere kant dan waar je binnenkwam) de dranghekken uit.

In alle situaties luister je naar de kamprechters en medewerkers van de wedstrijd. De situatie kan afwijken van de getekende situatie.

1.4. Vloten kortebaan gladde nummer

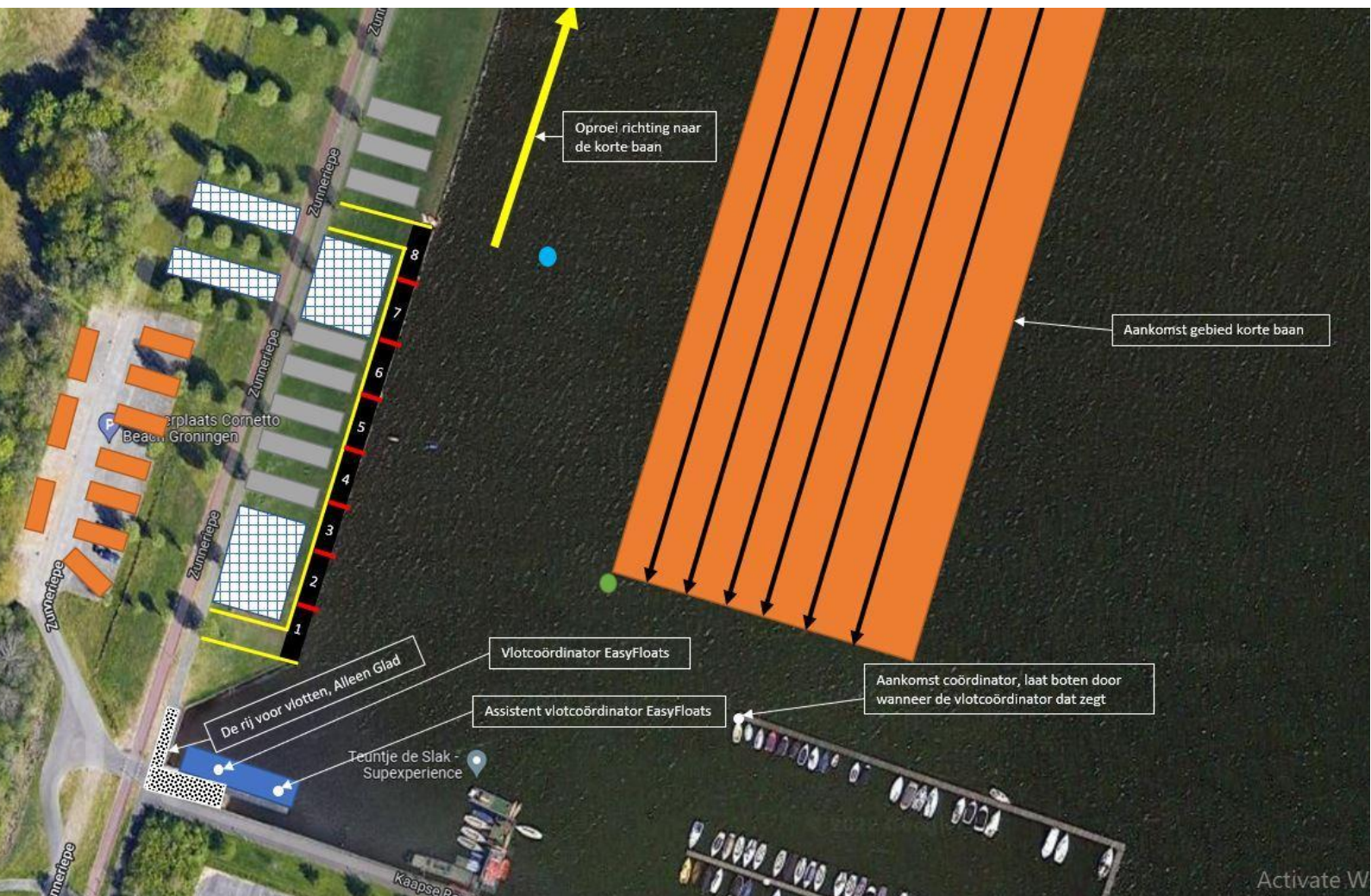
Het vloten gaat als volgt voor de gladde nummers tijdens de Lange baan. Zie Figuur 5.

1. Er wordt achter aangesloten in de rij.
2. De vlotcoördinator geeft aan wanneer je mag vloten. **Let op! Je moet minimaal 20 minuten voor jouw starttijd in het water liggen.**
3. Vervolgens leg je de boot in het water en ga je onmiddellijk oproeien in de juiste richting om de blauwe boei. **Let op! Stellen doe je op het water en niet aan de kant!**

Bij terugkomst na de gevaren race. Zie Figuur 5.

1. Je wacht in het oranje vak (aankomstgebied) voor de groene boei.
2. De aankomst coördinator roept per boot nummer wie er mag aanleggen.
3. Wanneer jouw boot wordt omgeroepen, mag je aanleggen om vervolgens de boot eruit te halen, of om roeiers te wisselen afhankelijk van je situatie.
4. Na het eruit halen van de boot of het verlaten van de boot loop je uit het vlotgebied voor de gladde boten.

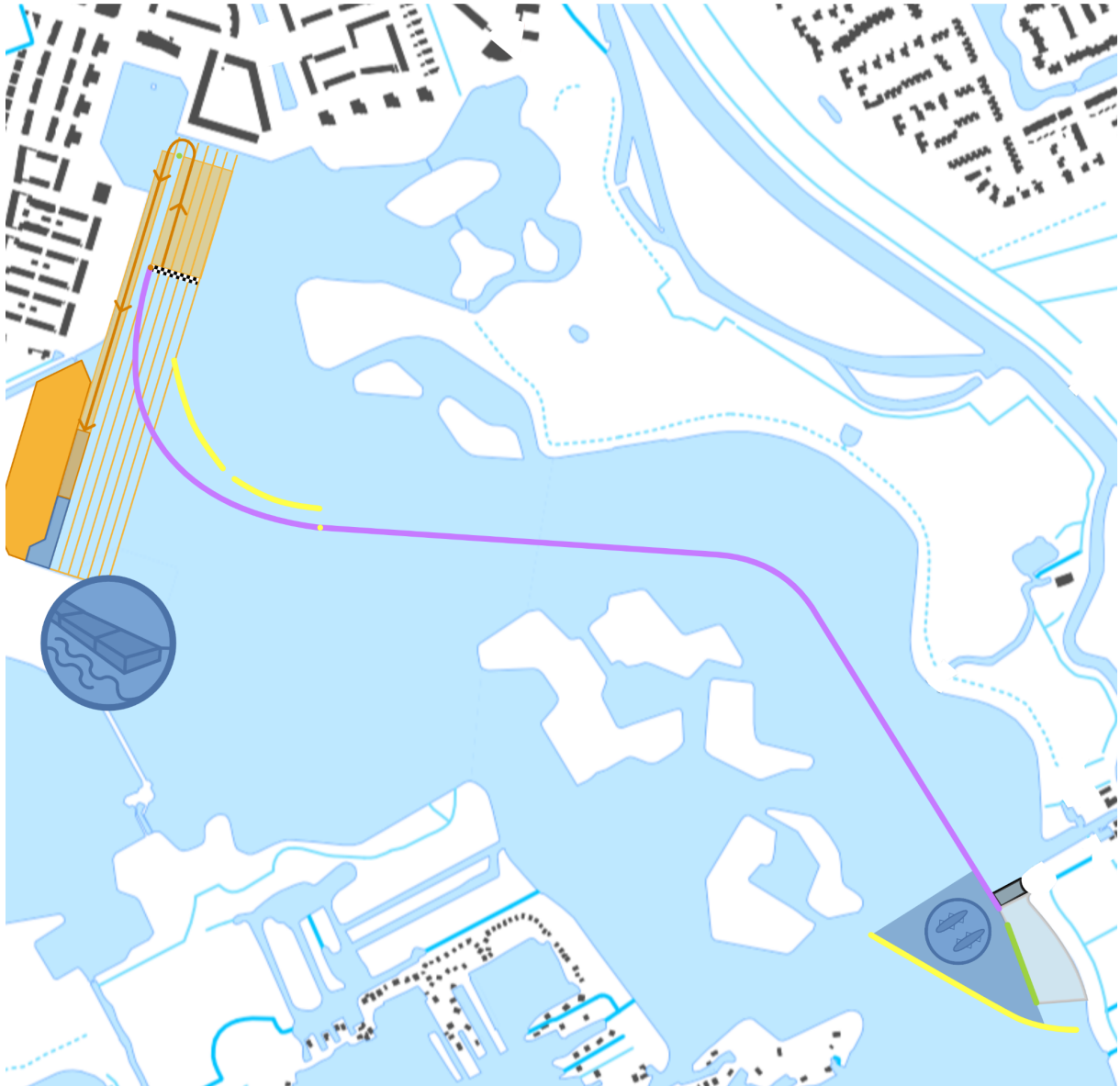
In alle situaties luister je naar de kamprechters en medewerkers van de wedstrijd. De situatie kan afwijken van de getekende situatie.



2. Lange Baan Stuur instructie

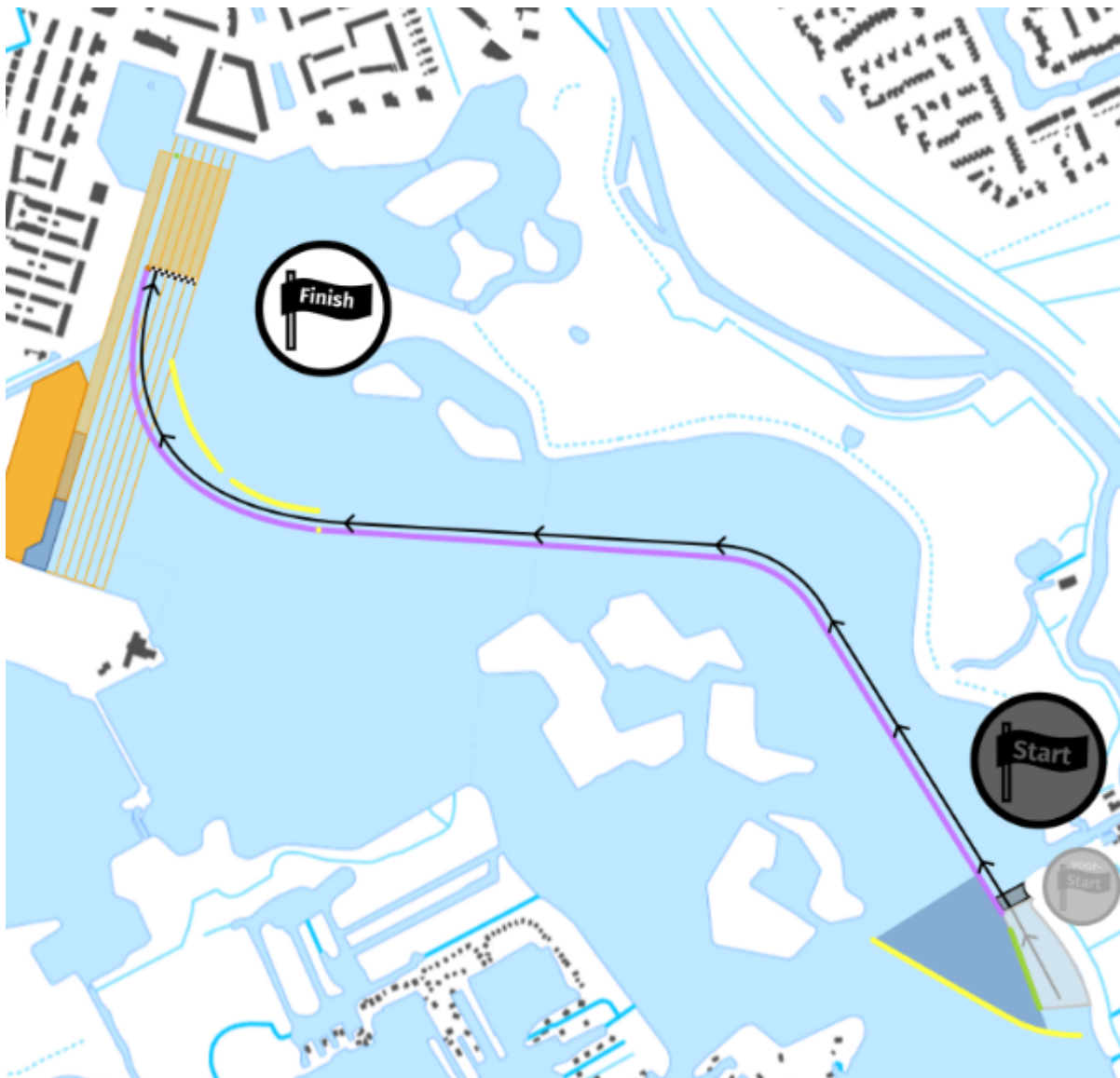
Na succesvol te water zijn gegaan is het tijd om op te groeien. De baan instructie voor de lange baan zijn voor de gladde nummers en voor de C4+'en gelijk. Voor een overzicht van de lange baan, zie Figuur 6.





Het varen van de langebaan wedstrijd gaat als volgt:

1. Het vlotgebied wordt verlaten op de juiste manier (beschreven in het hoofdstuk vloten).
2. Vervolgens wordt er richting de staande boei gevaren (gele staaf).
3. De staande boei moet de roeiboot passeren aan de stuurboordzijde. **LET OP!!! DE ROZE BOEIEN MOETEN ZICH ALTIJD AAN DE BAKBOORDZIJDE VAN DE ROEIBOOT BEVINDEN!!!**
Wanneer je buiten de oproeibaan komt, krijg je een tijdstraf van 7 seconden.
4. Er dient opgeroeid te worden tot het gebied voor oplijnen. **Let op! Je dient 10 minuten van te voren in het oplijngebied aanwezig te zijn.** Anders is er een kans dat je de wedstrijd niet meer mag starten. Daar zal de kamprechter de kans hebben om te zien dat je op tijd aangekomen bent voor de start.
5. Heb je nog tijd om warm te roeien dan kan dat in het warmroeigebied.
6. Na het warm-roeien of wanneer je geen tijd meer hebt na het oproeien sluit je aan in de het gebied voor oplijnen. Je gaat op volgorde van veld liggen.



7. De kamprechter zal aangeven wanneer je aan de beurt bent. Zodra dat is, vaar om de blauwe boei het startgebied in.
8. Wanneer de kamprechter het aangeeft mag er gebouwd worden. **Let op! Het bouwgebied is ongeveer 150 meter!**
9. Wanneer de startlijn is bereikt, krijg je te horen dat je gestart bent ('DOOR!').

LET OP!!! DE ROZE BOEIEN MOETEN ZICH ALTIJD AAN DE BAKBOORDZIJDE VAN DE ROEIBOOT BEVINDEN!!! Wanneer je buiten de baan komt, word je gediskwalificeerd.

10. Volg de wedstrijd baan. De eerste bocht van de wedstrijd is linksaf.
11. De tweede bocht wordt aangegeven met 2 gele staafboeien. Bij het passeren van de poort blijven de paarse boeien aan bakboordzijde en de gele boeien aan stuurboordzijde. **Wanneer je buiten de baan komt, word je gediskwalificeerd.**

12. **Let op! De bocht komt uit in de korte baan!** Bij het uitkomen van de bocht bevind je je in de korte baan. Kies een baan om de laatste 100 meter naar de finish door te roeien.
13. De finish is gemarkeerd met een oranje boei. Als je over de finishlijn bent krijg je een signaal dat je klaar bent.
14. Na de finish ben je in het uitroei gebied, **Let op! Stop niet met roeien, roei in light verder!**
15. Maak rond om de groene boei en roei terug naar het vlot gebied. Zie het hoofdstuk vlotten over hoe er gevlot moet worden.

Inhalen

Je mag inhalen tijdens de langebaanwedstrijd. De langzame boot wijkt uit voor de snellere boot. De snellere boot is vrij hun eigen koers te kiezen.

3. Korte baan stuurinstructie

Na succesvol te water zijn gegaan, is het tijd voor oproeien. De baan instructie voor de korte baan is voor de gladde nummers en voor de C4+'en gelijk. Voor een overzicht van de langebaan, zie Figuur 9.



Figuur 9, Overzicht van de korte baan.

De korte baan bestaat uit 6 roeibanen, gemarkeerd met kleine gele boeien. Deze zijn goed te onderscheiden van de langebaanboeien (skippyballen). De korte baan wordt met 6 boten naast elkaar gestart en wordt in een rechte lijn naar de finish gevaren.

De procedure voor de korte baan is als volgt:

1. Het vlotgebied wordt verlaten op de juiste manier (beschreven in het hoofdstuk vloten).
2. Volg de kant naar het kommetje (groen gemarkeerd in Figuur 9). **LET OP!!! WANNEER ER TIJDENS HET OPROEIEN EEN WEDSTRIJD LANGSKOMT, MOET ER GESTOPT WORDEN MET ROEIEN.**

3. **Let op! Je dient 10 minuten voor starttijd aanwezig te zijn in het wachtgebied. Ben je te laat, dan is er een kans dat je niet meer mag starten.** Wacht in het wachtgebied (groen gemarkeerd) totdat er aangegeven wordt dat je mag starten.
4. Lijn op in de correcte baan.
5. Start volgens de startprocedure
6. Vaar de race.
7. Wanneer de finishlijn is bereikt, zal er een toeter klinken als je over de lijn bent. **Let op! Elke boot wordt getoeterd over de finishlijn. Stop niet te vroeg!**
8. **Let op! Blijf licht doorroeien tot de groene boei om genoeg ruimte te maken voor de aankomende boten.**
9. Volg het hoofdstuk vloten om te zien wanneer je uit het water mag.