

# RBSC Catamaran: Starten.

titel 1 Top: Catamaran starten.

1110. Overzicht starten anders.

1120 Overzicht startlijnen van soorten.

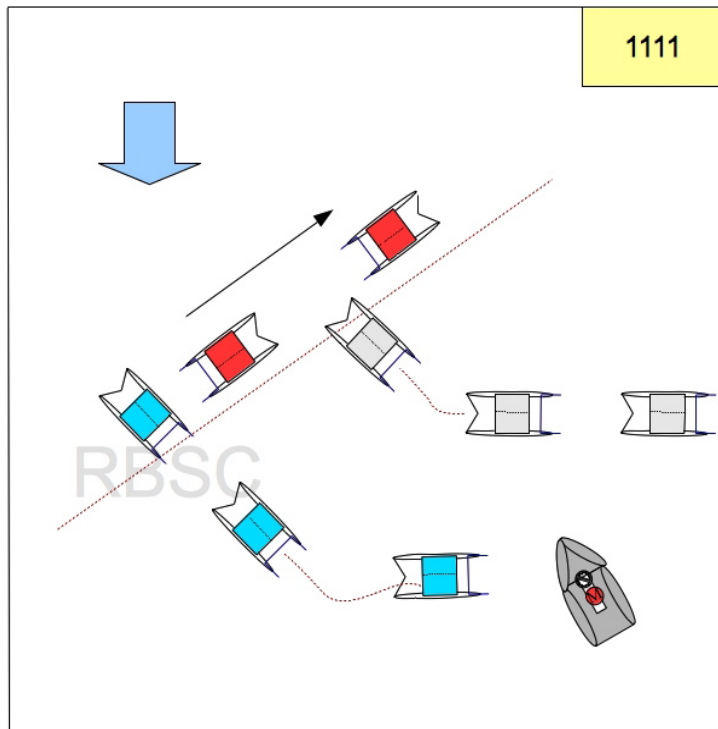
1130. Overzicht inschatten tijd/afstand naar de startlijn.

1140. Overzicht naar en op de startlijn.

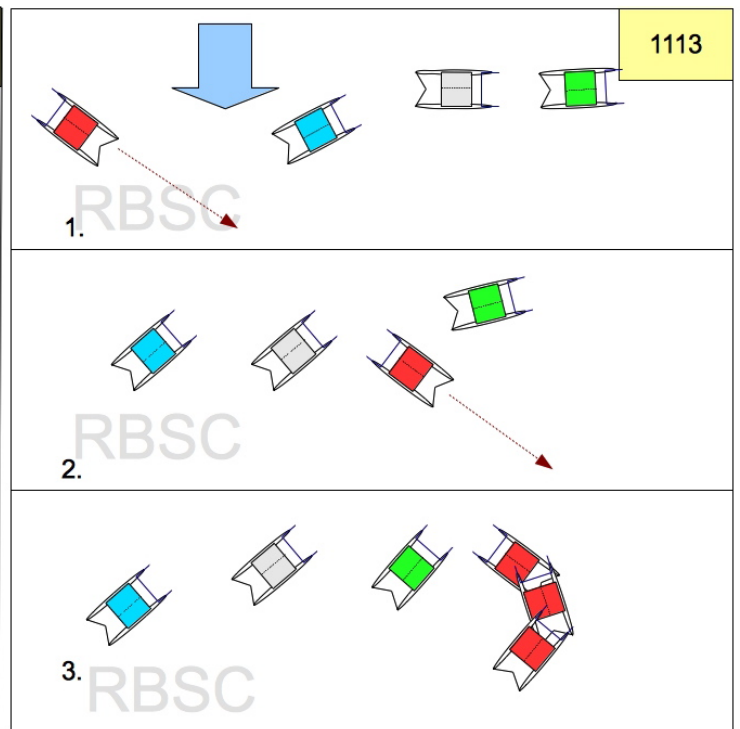
1150. Overzicht oefenen op starten.

# 1110. Overzicht starten anders.

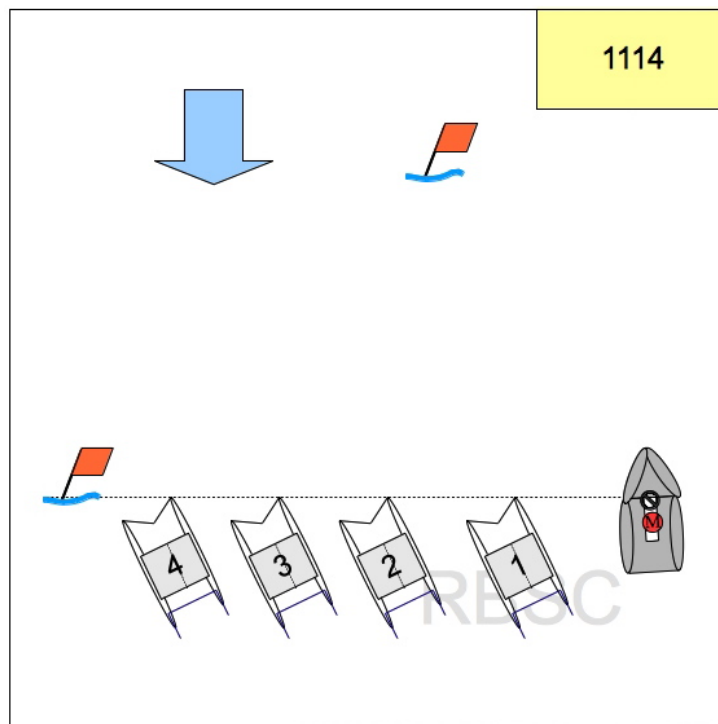
titel 2 1110. Overzicht starten anders.



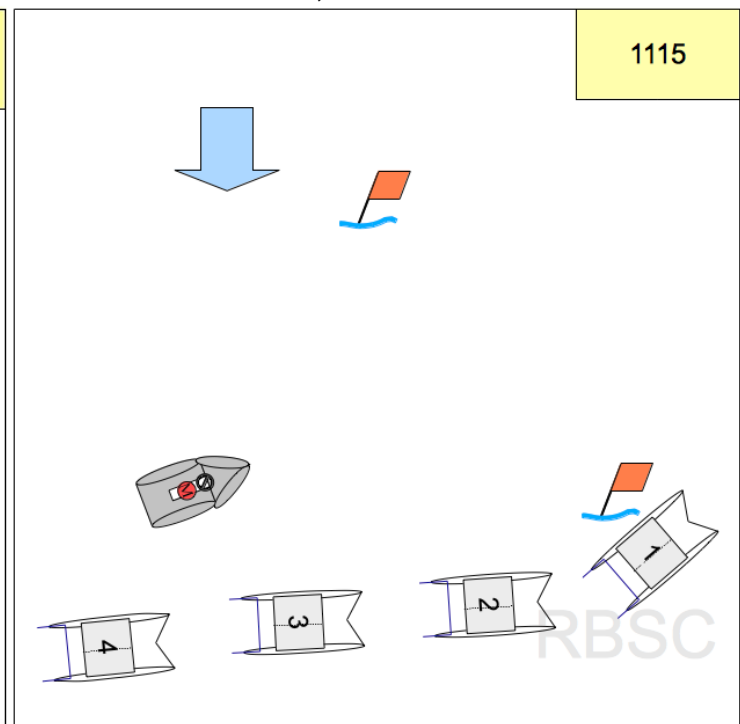
1111. Rabbit Start.



1113. Rabbit, voor de wind.

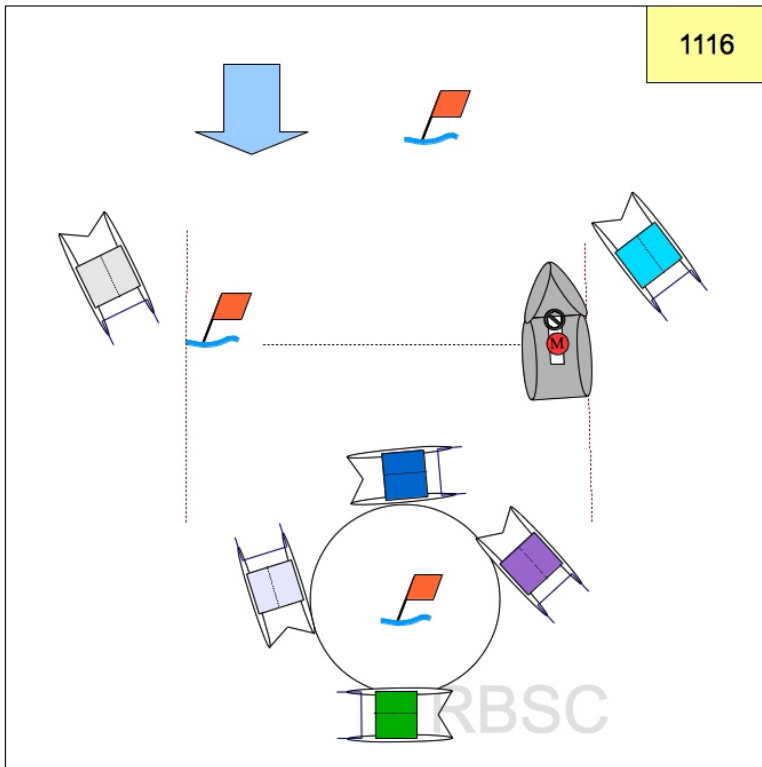


1114. Sequential start.



1115. Boei ronden en starten.

Top: Catamaran starten.



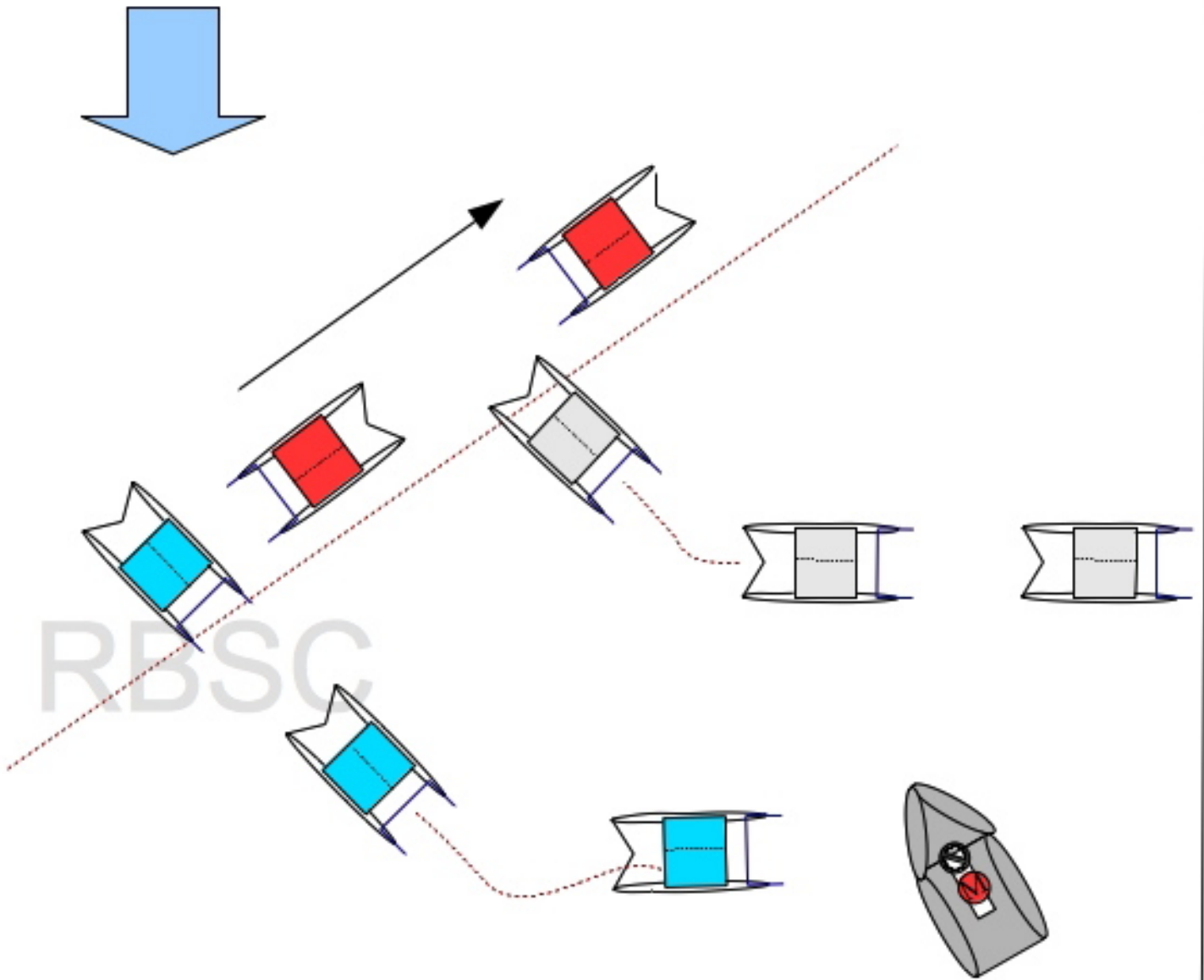
1110. Overzicht starten anders.

Top: Catamaran starten.

# 1111. Rabbit start.

titel 3 1111. Rabbit Start.

1111



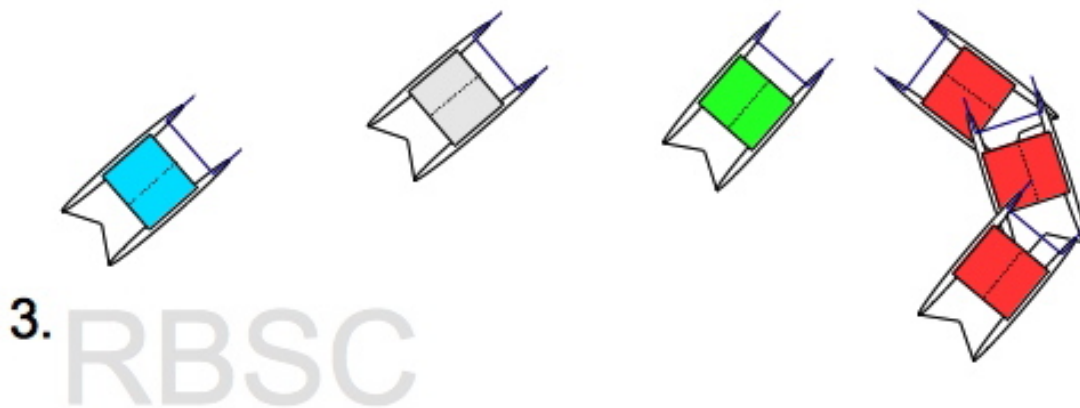
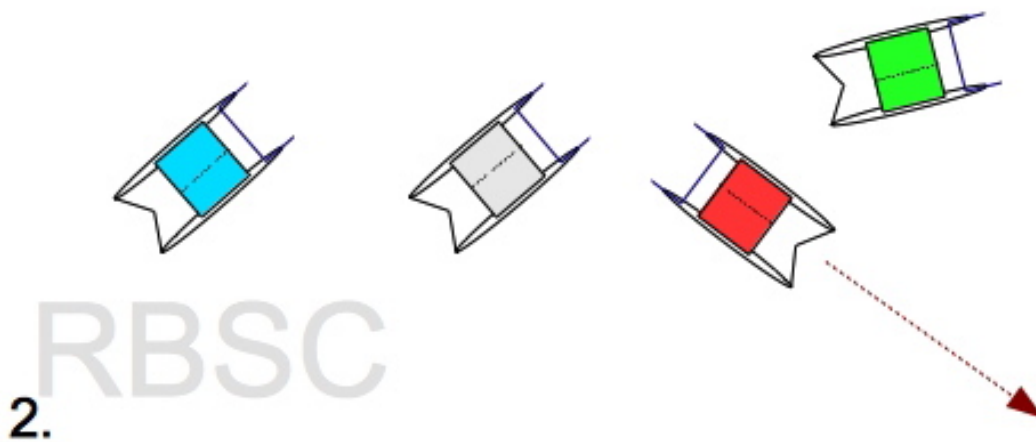
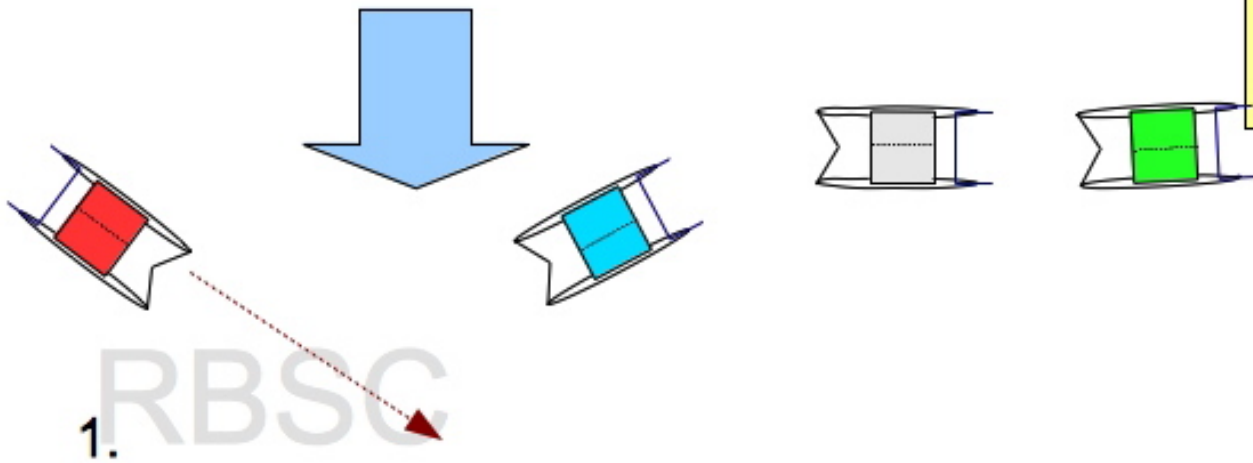
1111. Rabbit Start: de Rabbit start pin end, aan de wind, over Sb. Hij zeilt de startlijn af. De andere boten mogen starten achter hem door, aan de wind, over Bb.

1110. Overzicht starten anders.

# 1113. Rabbit start, voor de wind.

titel 4 1113. Rabbit, voor de wind.

1113

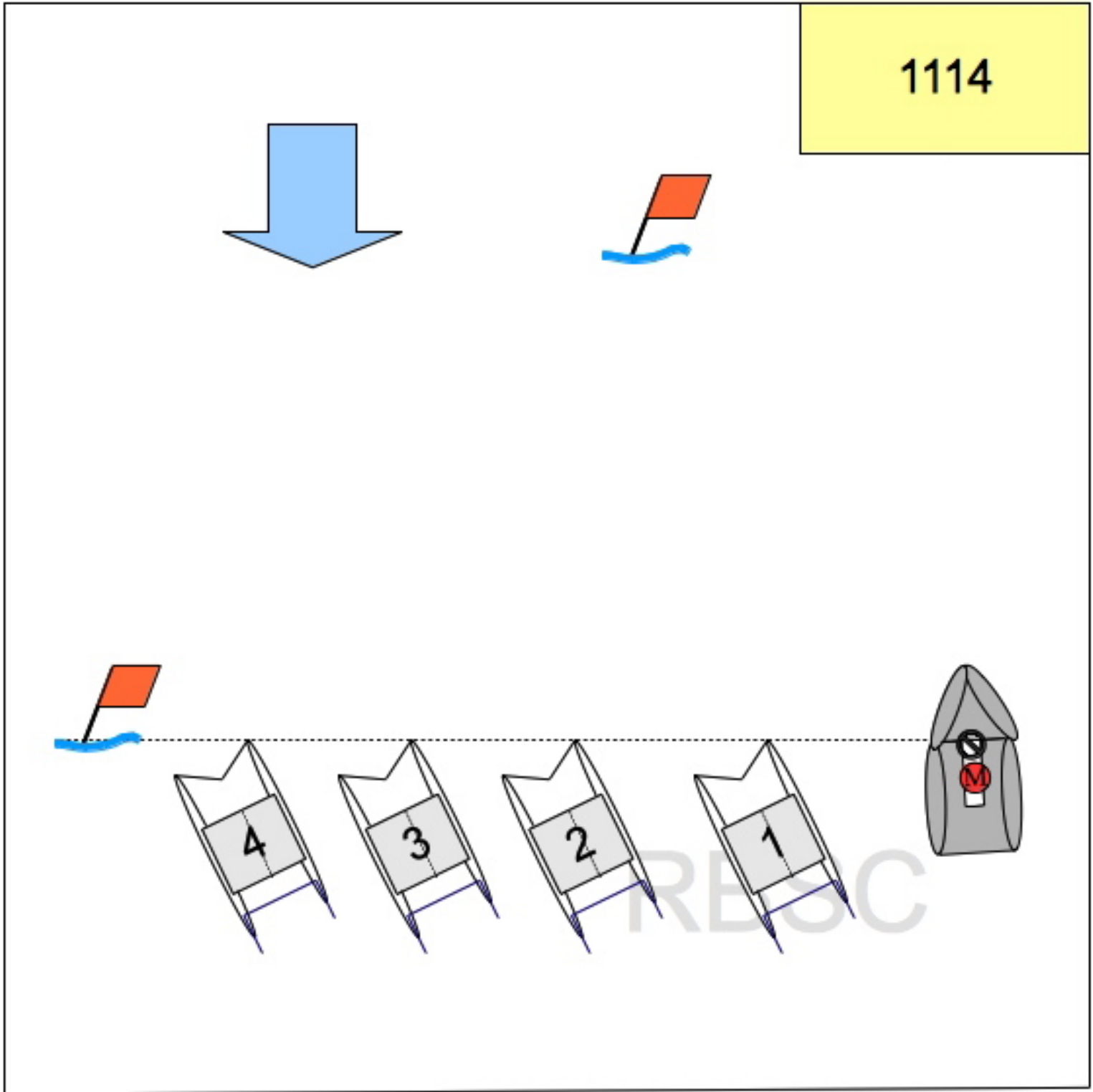


1113. Rabbit start, voor de wind: de Rabbit start ruim over Bb., de andere boten starten achter hem door, van 1/2 wind naar ruim over Bb. Kan ook onder spi!

1110. Overzicht starten anders.

# 1114. Om de beurt (sequential start).

titel 5 1114. Sequential start.



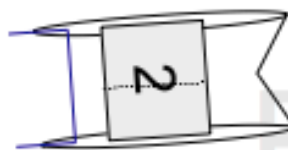
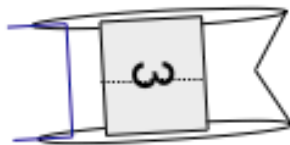
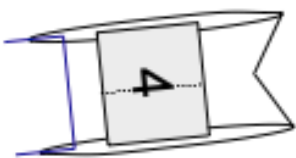
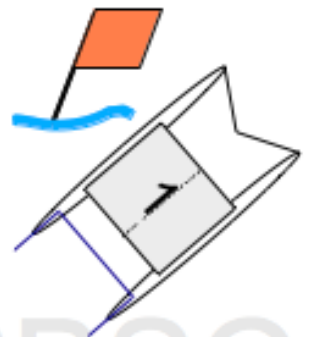
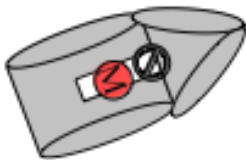
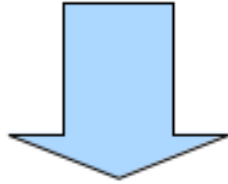
1114. Om de beurt: elke boot krijgt een rangnummer en moet, op het moment van de start, op de juiste plaats liggen. De 'mindere' zeiler krijgt de beste plaats, naast de motorboot. De coach kan de volgorde wisselen. Starten (3 minuten), richting bovenboei, wie eerst de hele vloot voorbijzeilt, is gewonnen! Nieuwe startprocedure en beurtwissel.

1110. Overzicht starten anders.

# 1115. Boei ronden en starten.

titel 6 1115. Boei ronden en starten.

1115



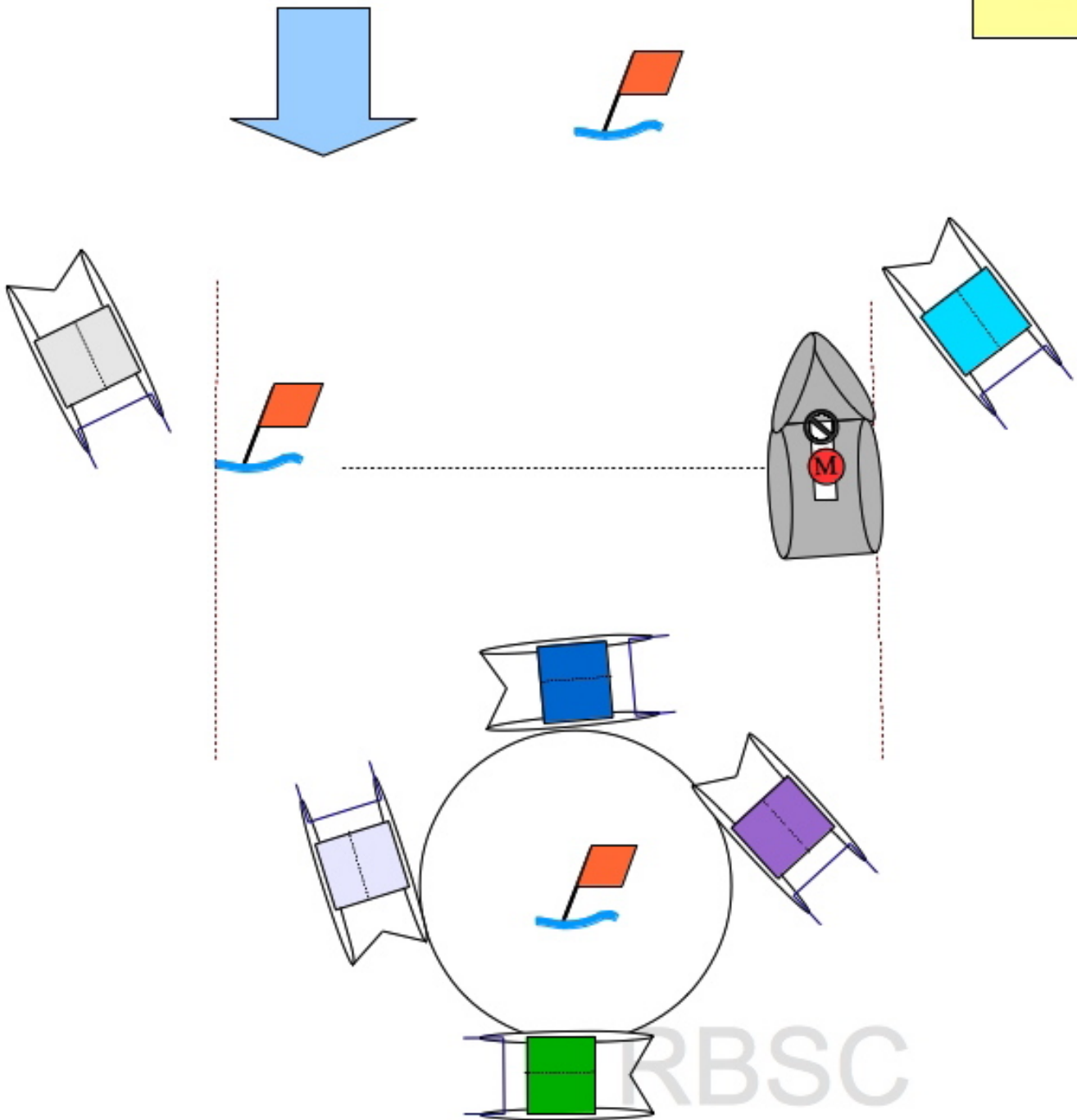
RBSC

1115. Boei ronden en starten: iedere boot krijgt een rangnummer. De boten zeilen achter elkaar, in de voorziene volgorde en starten naar de bovenboei, na het ronden van de benedenboei. Iedere boot op elke positie laten zeilen. Zodra de boei gekeerd is, is het een race: om ter snelst dus.

1110. Overzicht starten anders.

1116. Een tegen een.  
titel 7 116. Een tegen een.

1116



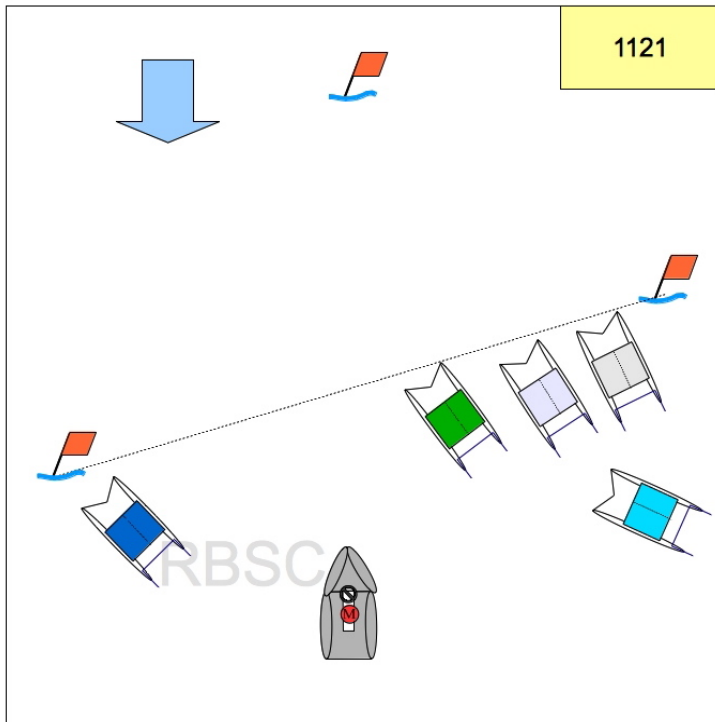
1116. Een tegen een: tijdens de laatste 30 seconden van een 3 minuten start, mogen de boten binnen de startzone. Starten, korte race (maximum 5 minuten ) naar de bovenboei. Racen is snelheid. Nieuwe startprocedure met 2 andere (volgende) boten. In de wachtzone: rondjes draaien rond één boei. Zo snel en efficiënt mogelijk.

1110. Overzicht starten anders.

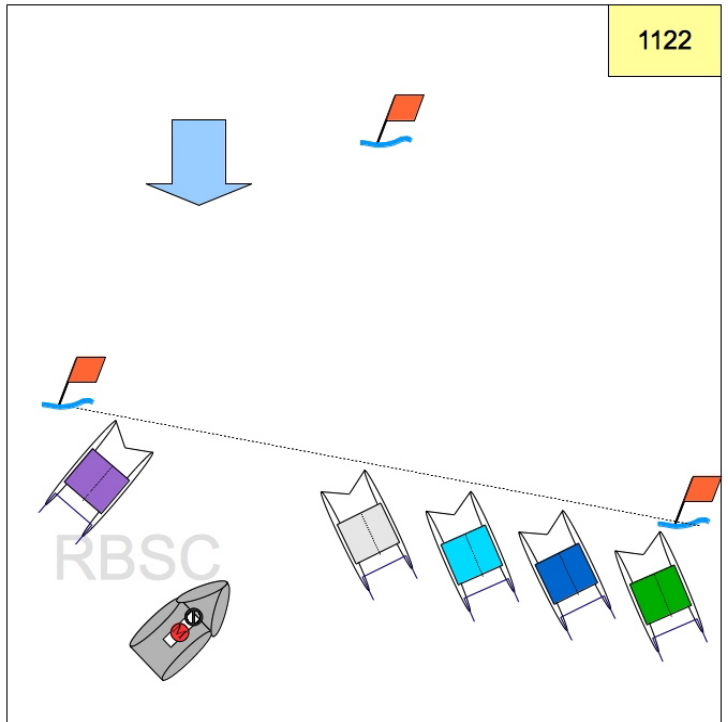


# 1120. Overzicht: startlijnen van soorten.

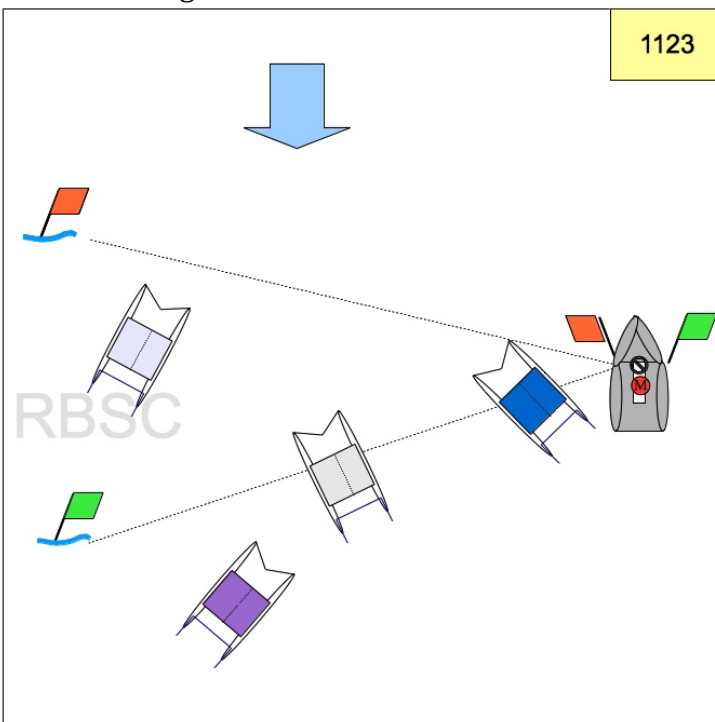
titel 8 1120 Overzicht startlijnen van soorten.



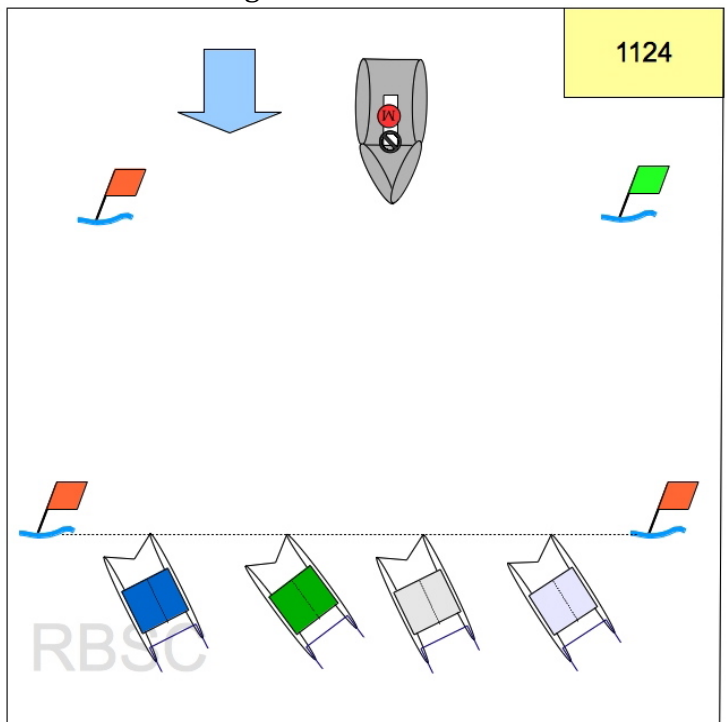
1121. Een tegen allen



1122. Allen tegen één.

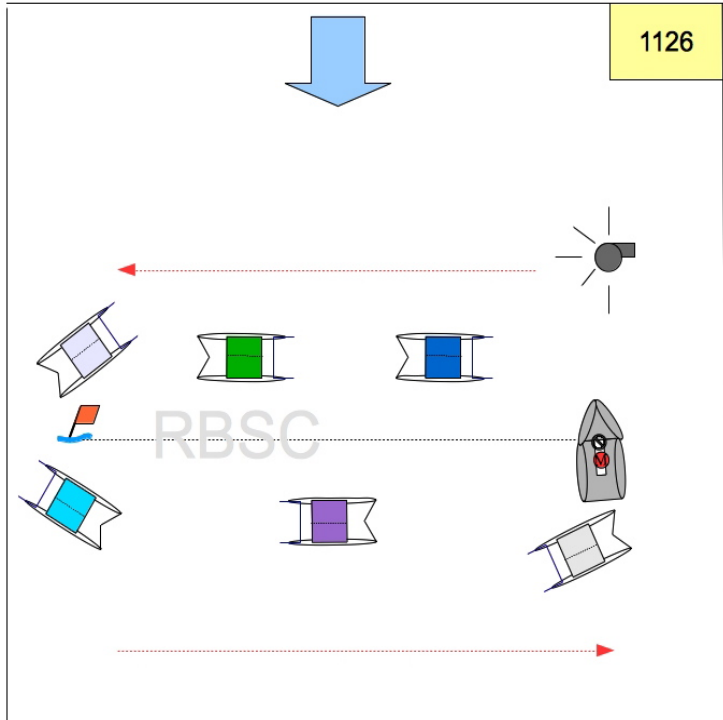
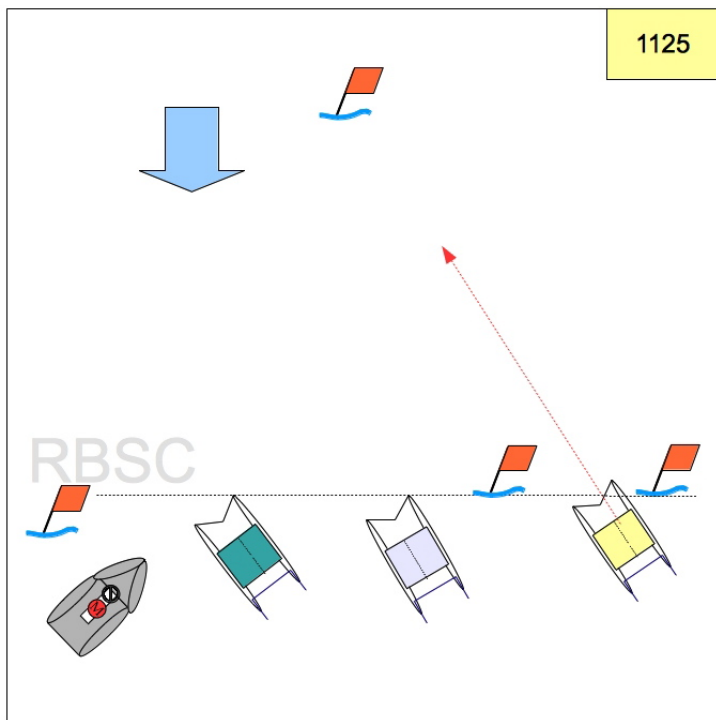


1123. Twee startlijnen.



1124. Welke bovenboei?

Top: Catamaran starten.



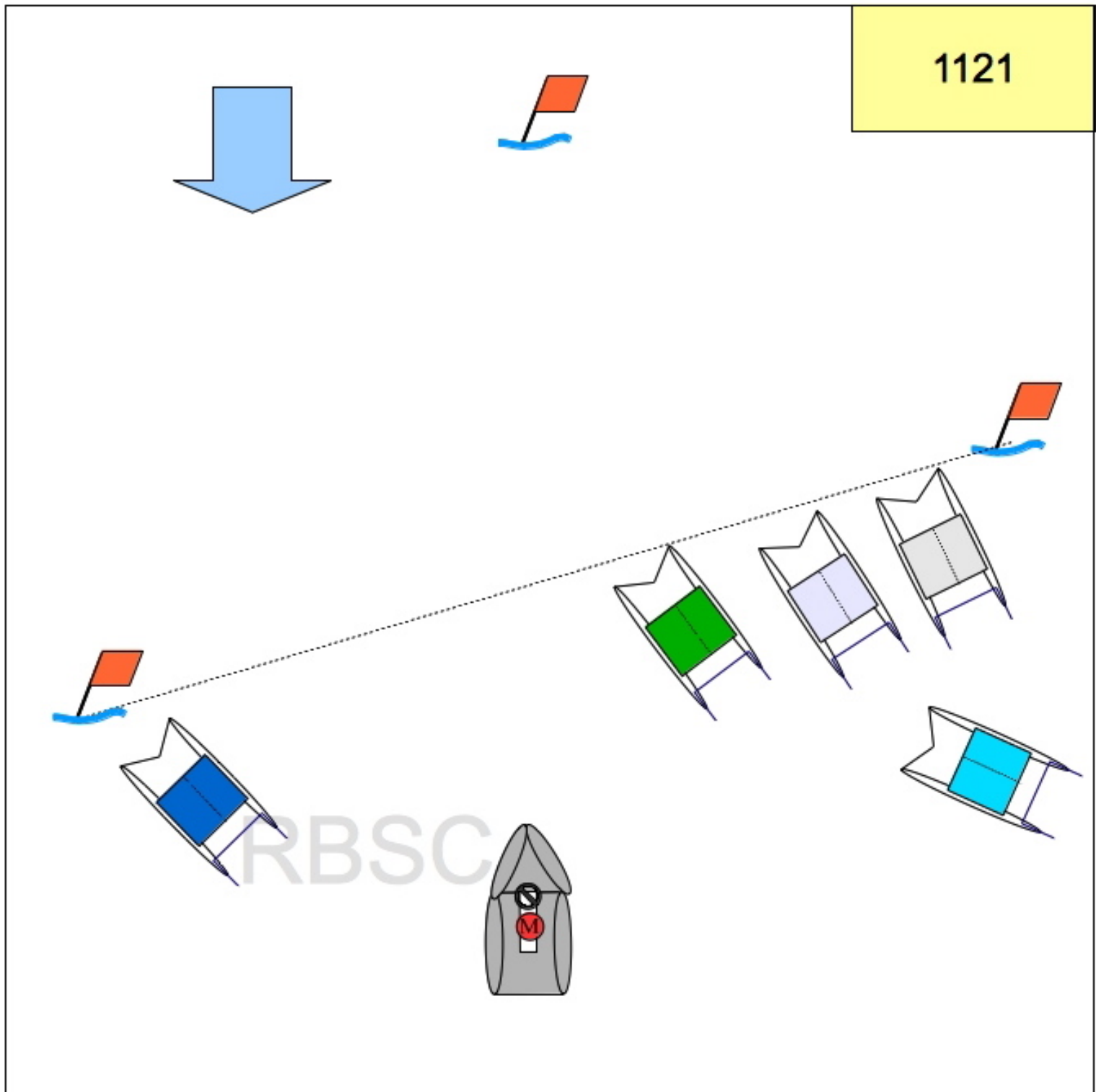
1125. Hit the hole.

1126. Stoelendans.

Top: Catamaran starten.

# 1121. Een tegen allen.

titel 9. 1121. Een tegen allen



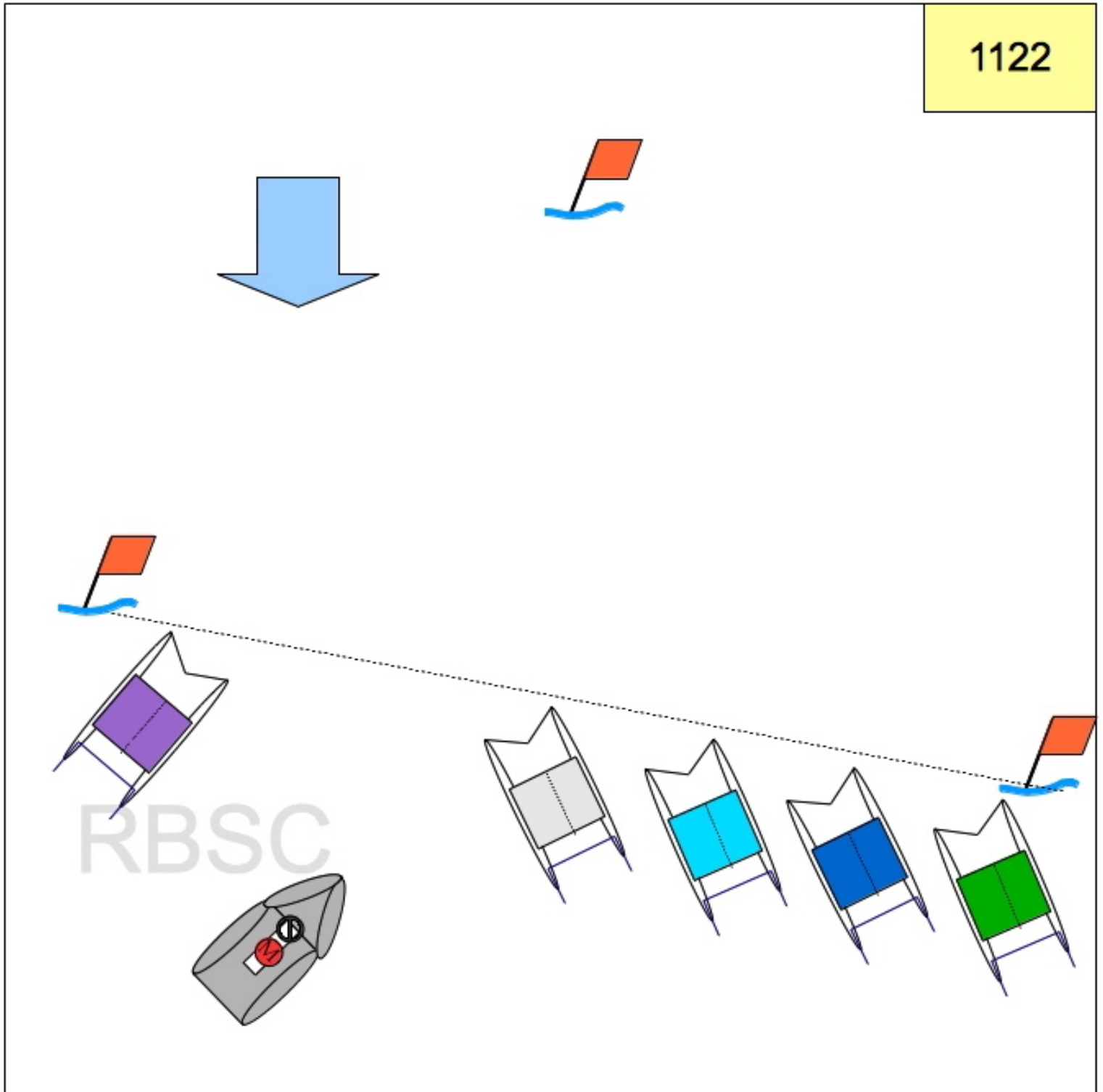
1121. Een tegen allen: de startlijn is zo opgesteld dat SB starten een voordeel is (startboard favoured). Alle boten schuiven aan naast de startboot, behalve één boot, die pin end start. Korte race naar bovenboei. Nieuwe startprocedure met ander boot pin end.

1120 Overzicht startlijnen van soorten.

# 1122. Allen tegen één.

titel 10 1122.Allen tegen één.

1122



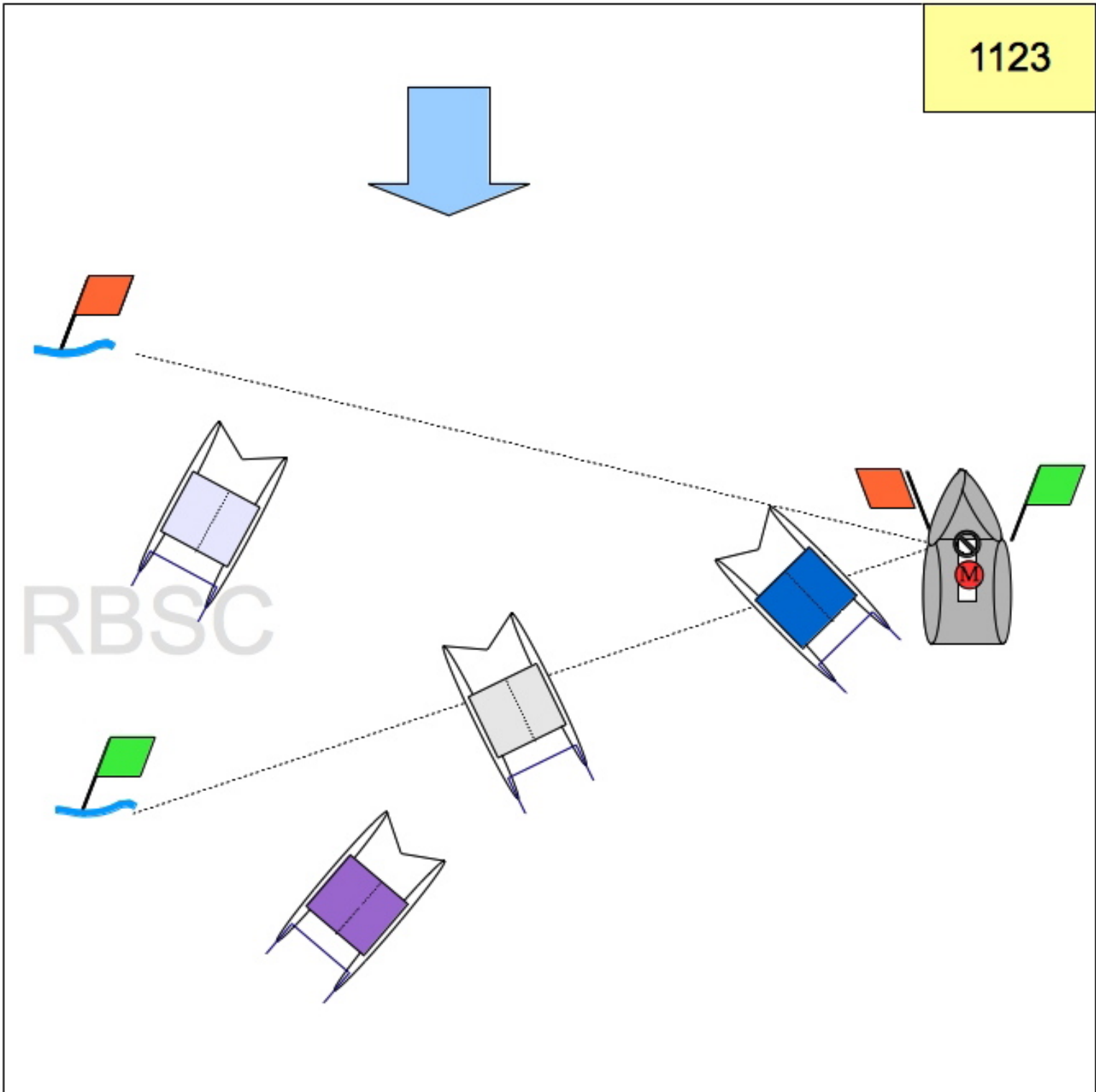
1122: Allen tegen één: de startlijn is zo opgesteld dat pin end duidelijk een voordeel is (port end favoured). Alle andere boten starten Sb., 3 minuten startprocedure, korte race naar bovenboei. Rollen wisselen, uiteraard.

1120 Overzicht startlijnen van soorten.

# 1123. Twee startlijnen.

titel 11 1123. Twee startlijnen.

1123

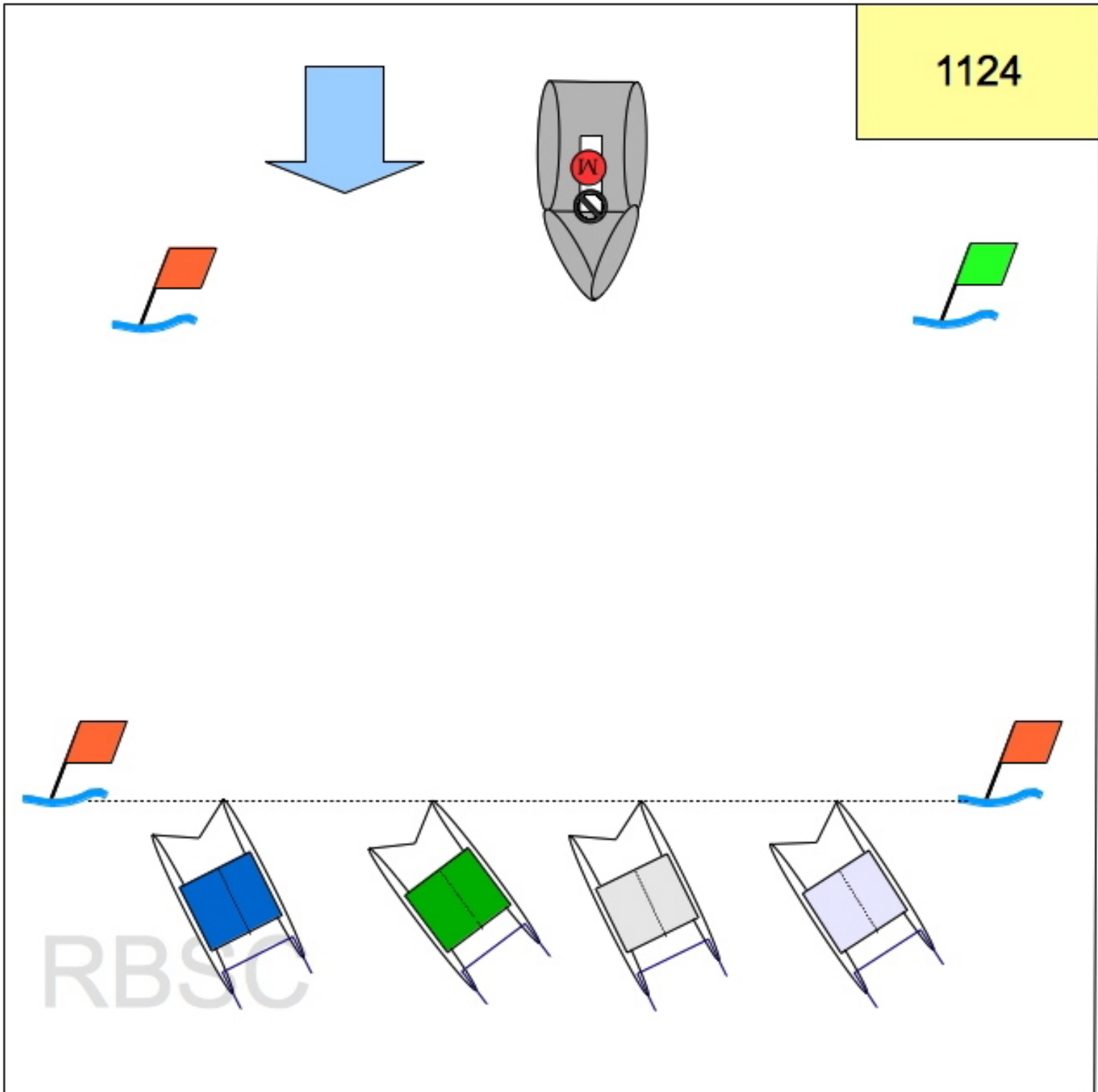


1123. Twee startlijnen: 3 minuten startprocedure, 1 minuut voor de start geeft de trainer aan welke de startlijn is, de groene of de rode.

1120 Overzicht startlijnen van soorten.

# 1124. Welke bovenboei?

titel 12 1124. Welke bovenboei?

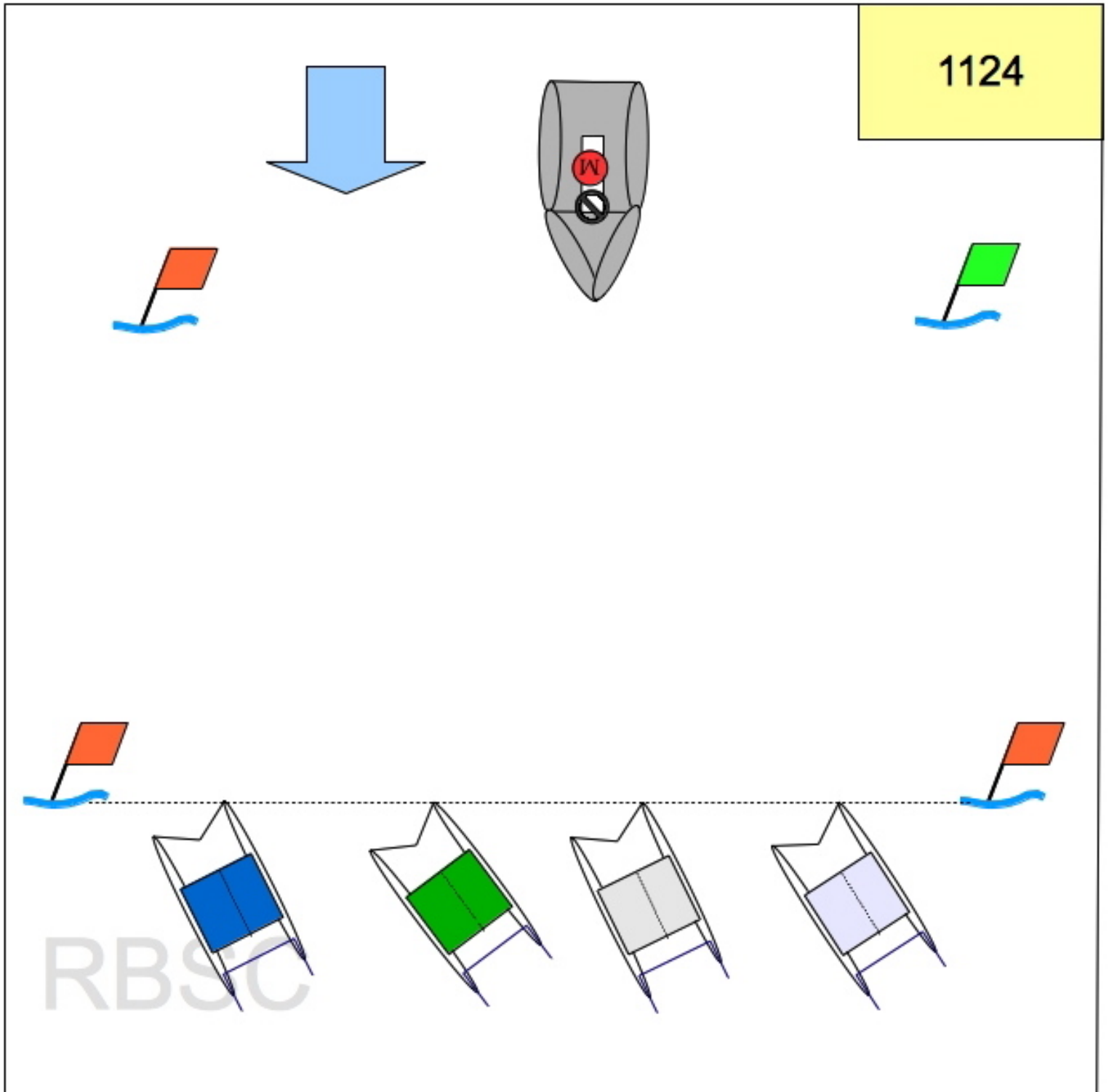


1124. Welke bovenboei: twee bovenboei. 3 minuten startprocedure, 1 minuut voor de start beslist de coach naar welke bovenboei gezeild wordt.

1120 Overzicht startlijnen van soorten.

# 1125. Hit the hole.

titel 13 1125. Hit the hole.



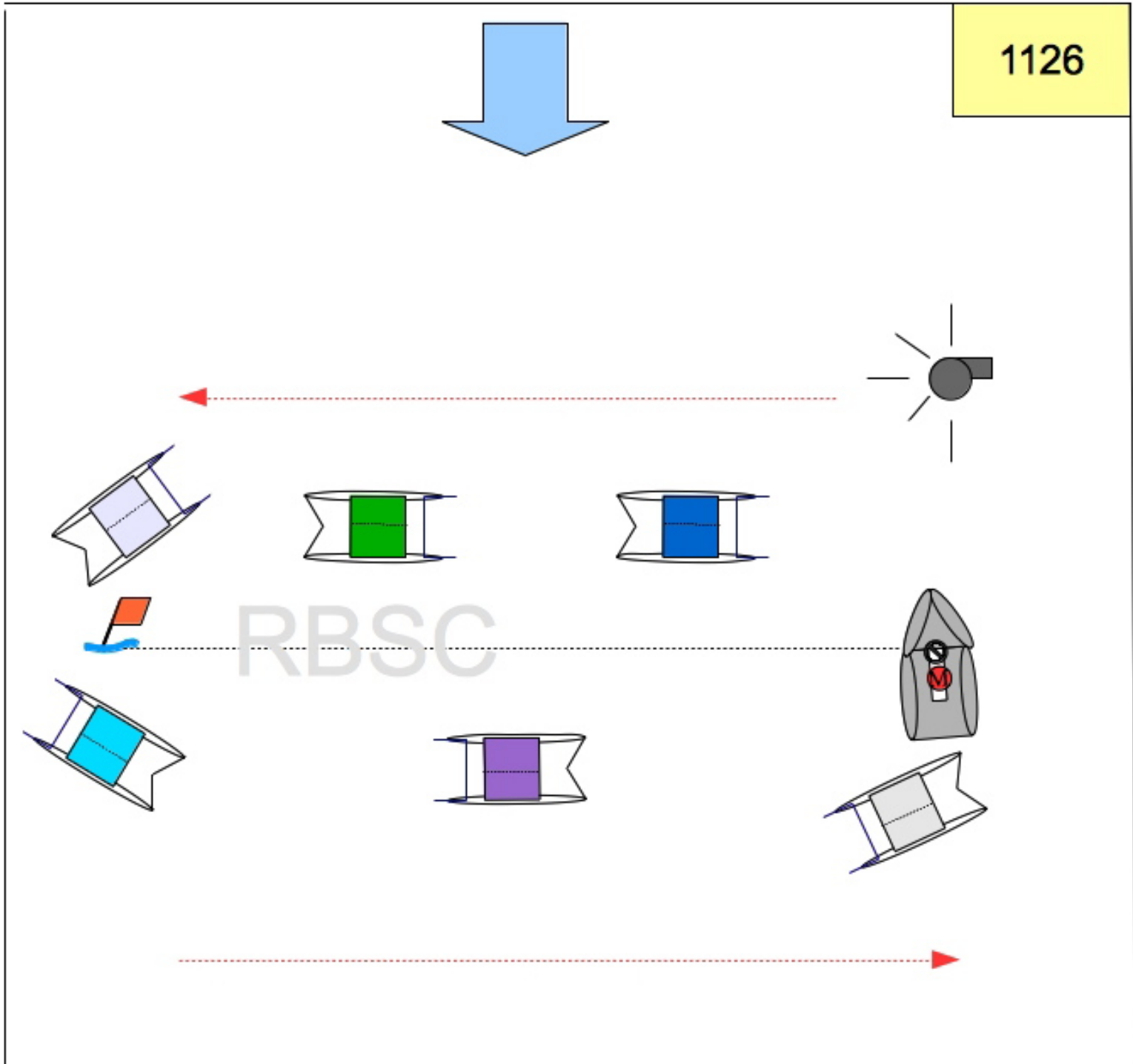
1125. Hit the Hole: 3 minuten start procedure, 1 boot (hier de gele) krijgt een privé startplaats naast de startboot. Korte races. De 'gate' kan ook tussen twee boeien in het midden van de startlijn.

1120 Overzicht startlijnen van soorten.

# 1126. Stoelendans (chaise musicale).

titel 14 1126. Stoelendans.

1126

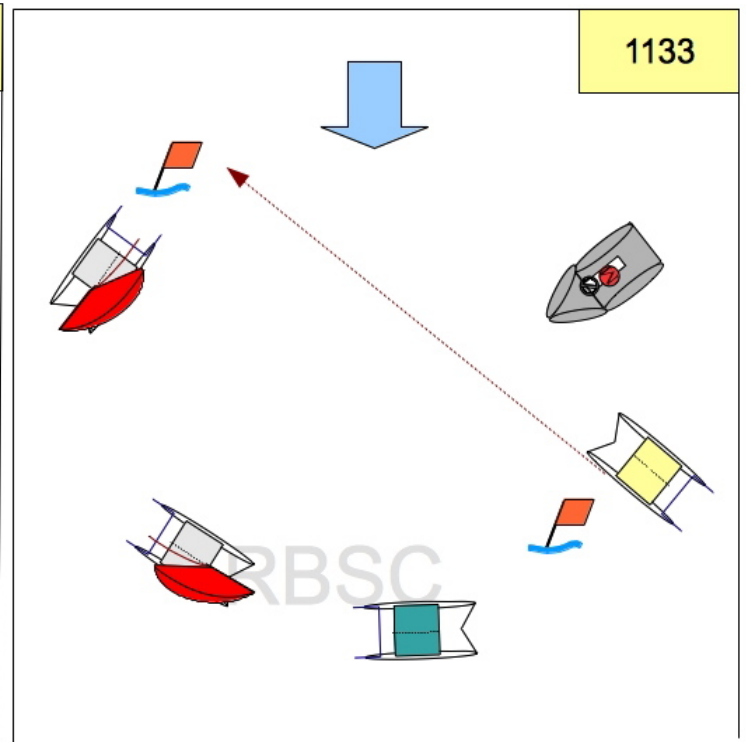
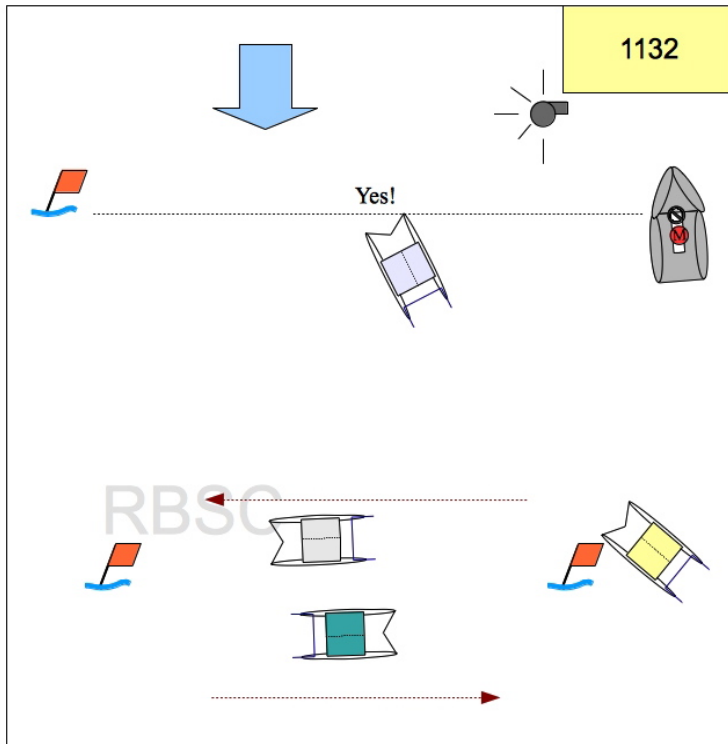


1126. Stoelendans: de boten zeilen rond de startlijn, alles Bb. Ze moeten zelf 'aanvoelen' wat de voordeligste plaats is om te starten. Op het fluitsignaal probeert iedereen de voor hem voordeligste plaats in te nemen en te houden.



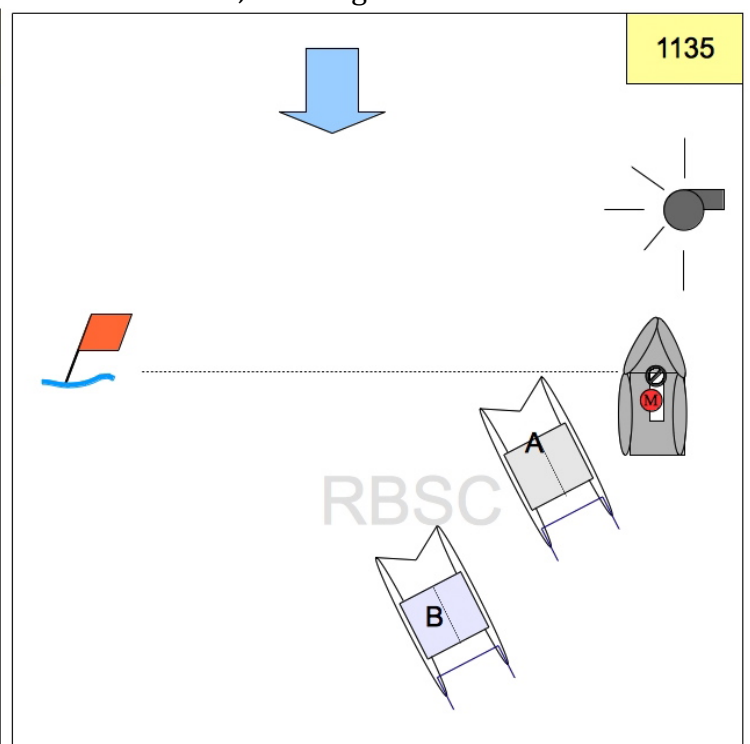
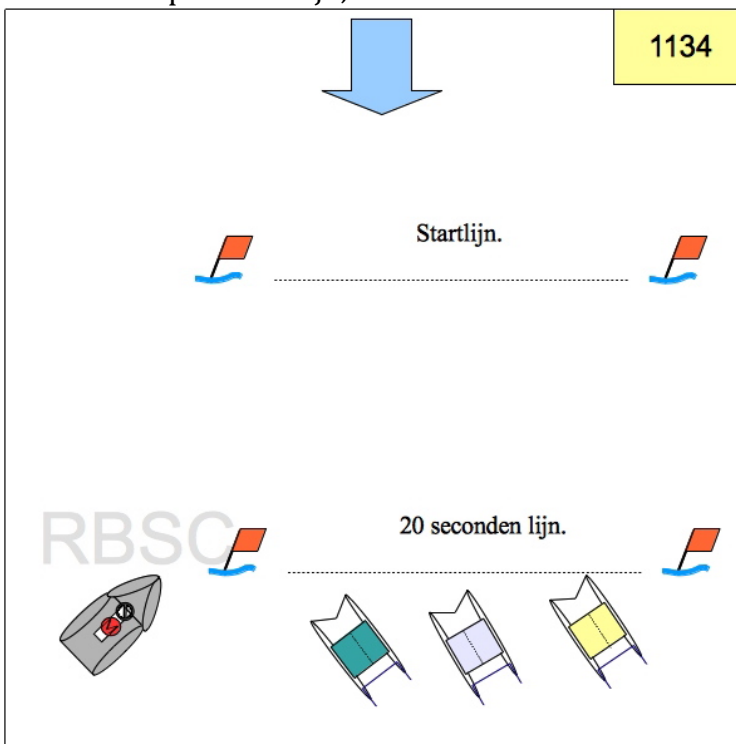
# 1130. Overzicht: inschatten tijd/afstand naar de startlijn.

titel 15 1130. Overzicht inschatten tijd/afstand naar de startlijn.



1132. Tot op de startlijn, en erover...

1133. Hoe ver, hoe lang?

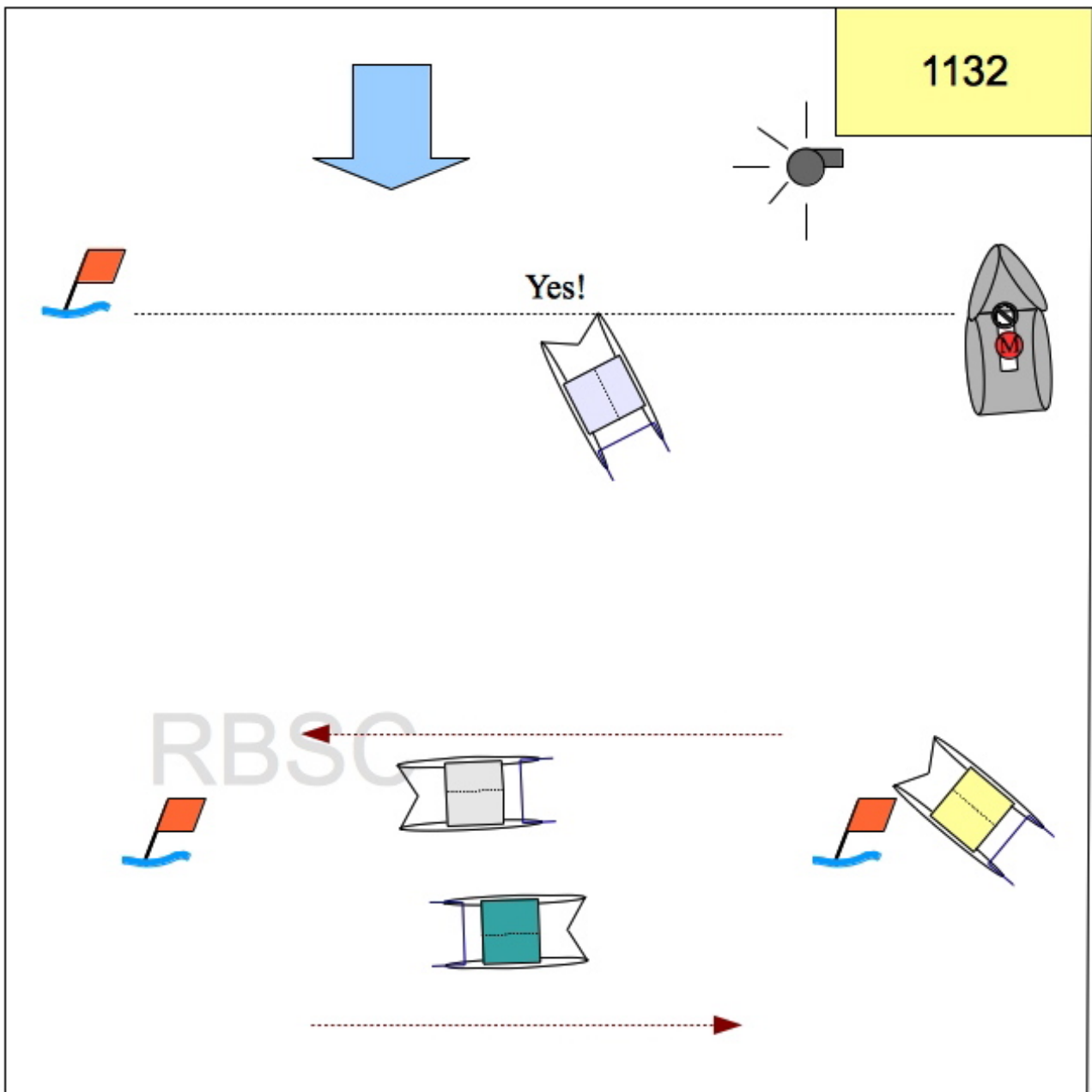


1134. 20 seconden lijn.

1135. Uit de startblokken.

Top: Catamaran starten.

1132. Tot op de startlijn, en erover ...  
titel 16 1132. Tot op de startlijn, en erover...



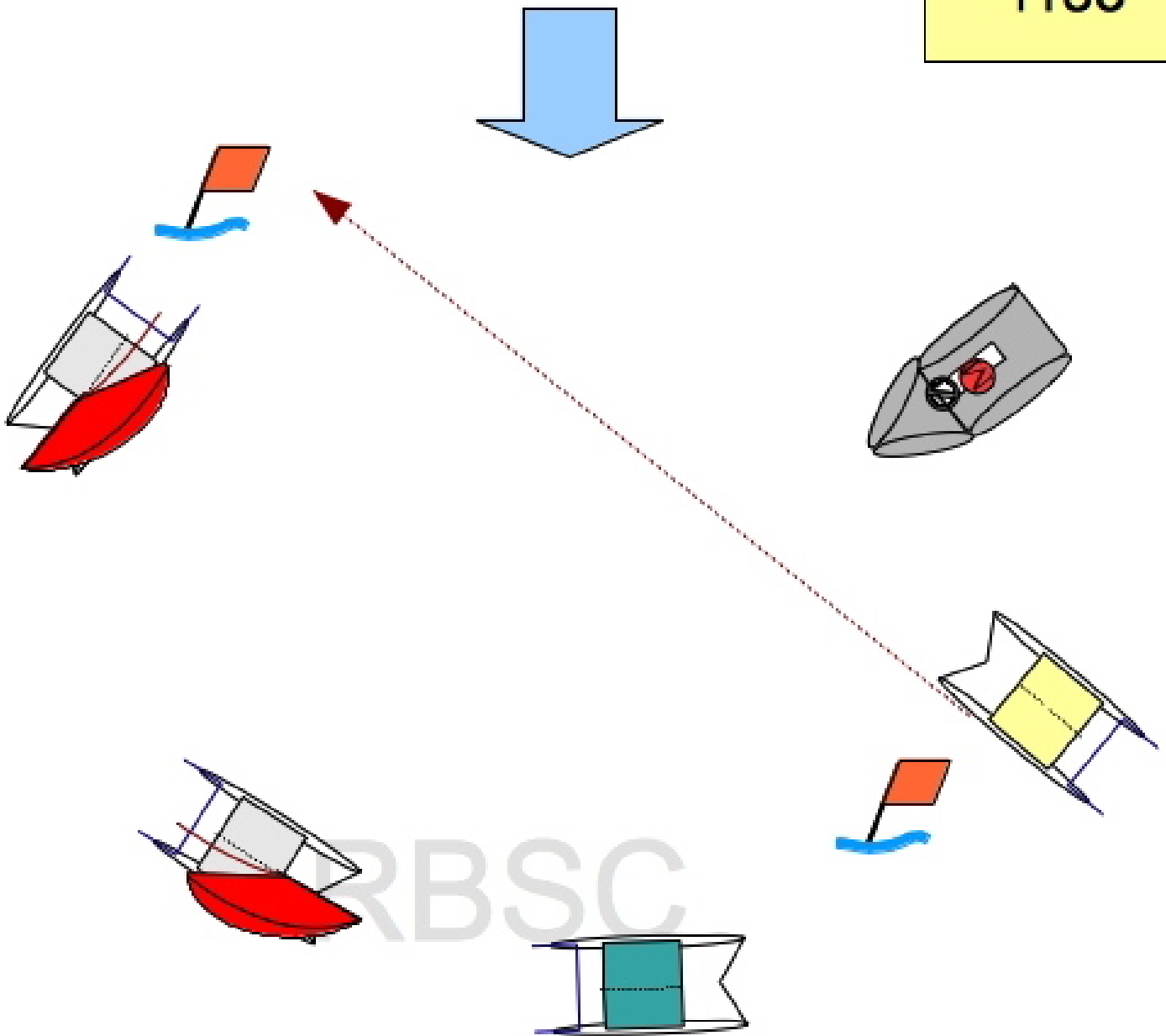
1132. Tot op de startlijn en erover... : de boten gaan, één voor één, de startlijn afzeilen, om de stroming te ervaren en om aan te voelen hoe de startlijn ligt t.o.v. van de windrichting. De boot positioneert zich, na het afzeilen van de lijn, in het midden van en op de startlijn. Wanneer de bemanning denkt juist op de lijn te liggen, roept ze 'Yes' (of een ander afgesproken woord). Als het juist is geeft de coach van op de motorboot binnen de 10 seconden een startsignaal. Bedoeling is uit de startblokken te schieten! In de wachtzone: boeien keren halve wind, overstag en gijpen. Alles op topsnelheid en in 'race-spirit'.

1130. Overzicht inschatten tijd/afstand naar de startlijn.

# 1133. Hoe ver, hoe lang?

titel 17 1133. Hoe ver, hoe lang?

1133

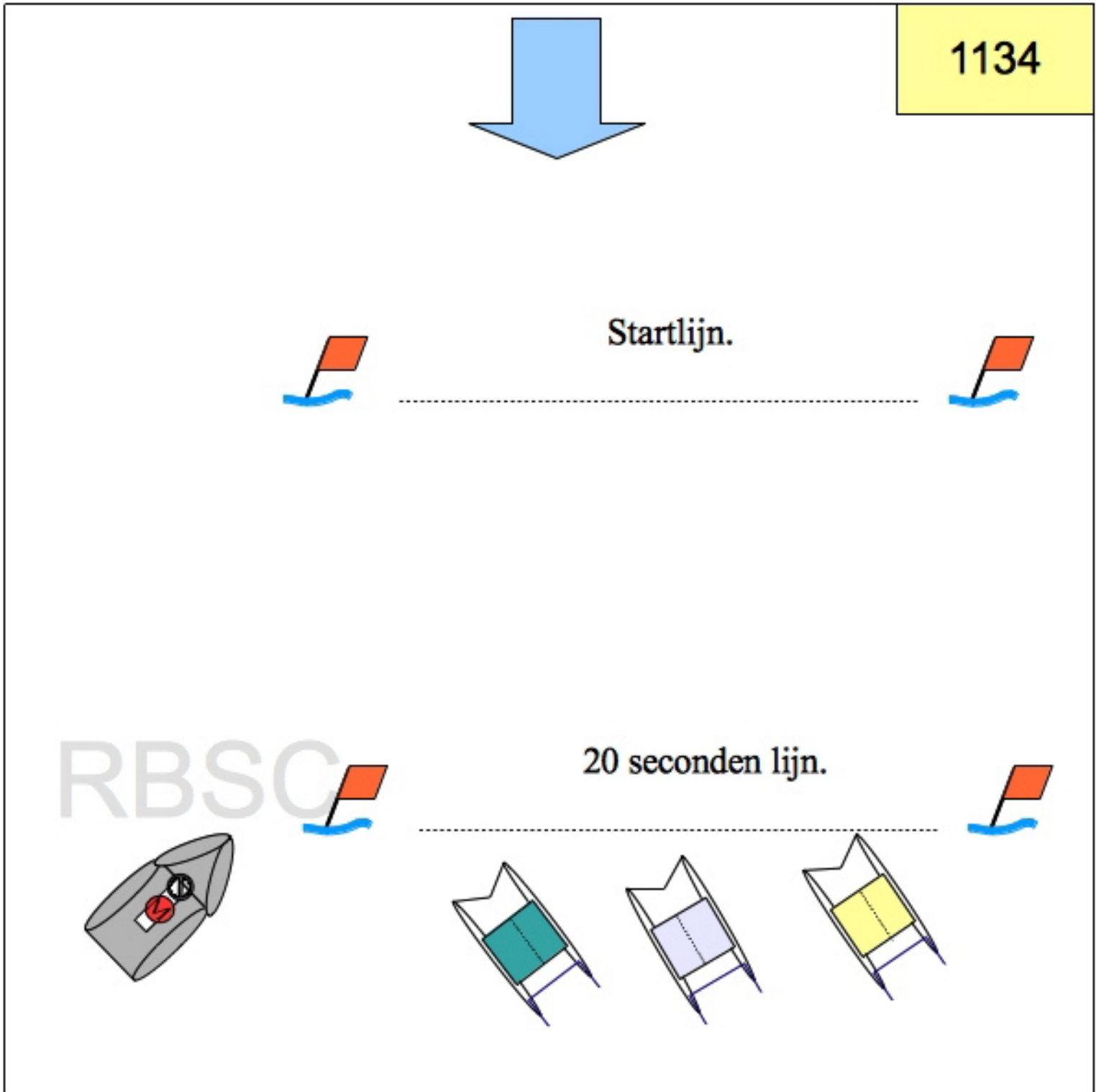


1133. Hoe ver, hoe lang: bedoeling is de tijd in te schatten die je nodig hebt om van de ene boei naar de andere te zeilen. Kan zowel bij de aandewindse koers als bij het afkruisen. Rekening houden met stroming en shifts. Een oefening op tijd-afstand inschatten. Kan ook onder spi bij afkruisen.

1130. Overzicht inschatten tijd/afstand naar de startlijn.

# 1134. 20 seconden lijn.

titel 18 1134. 20 seconden lijn.

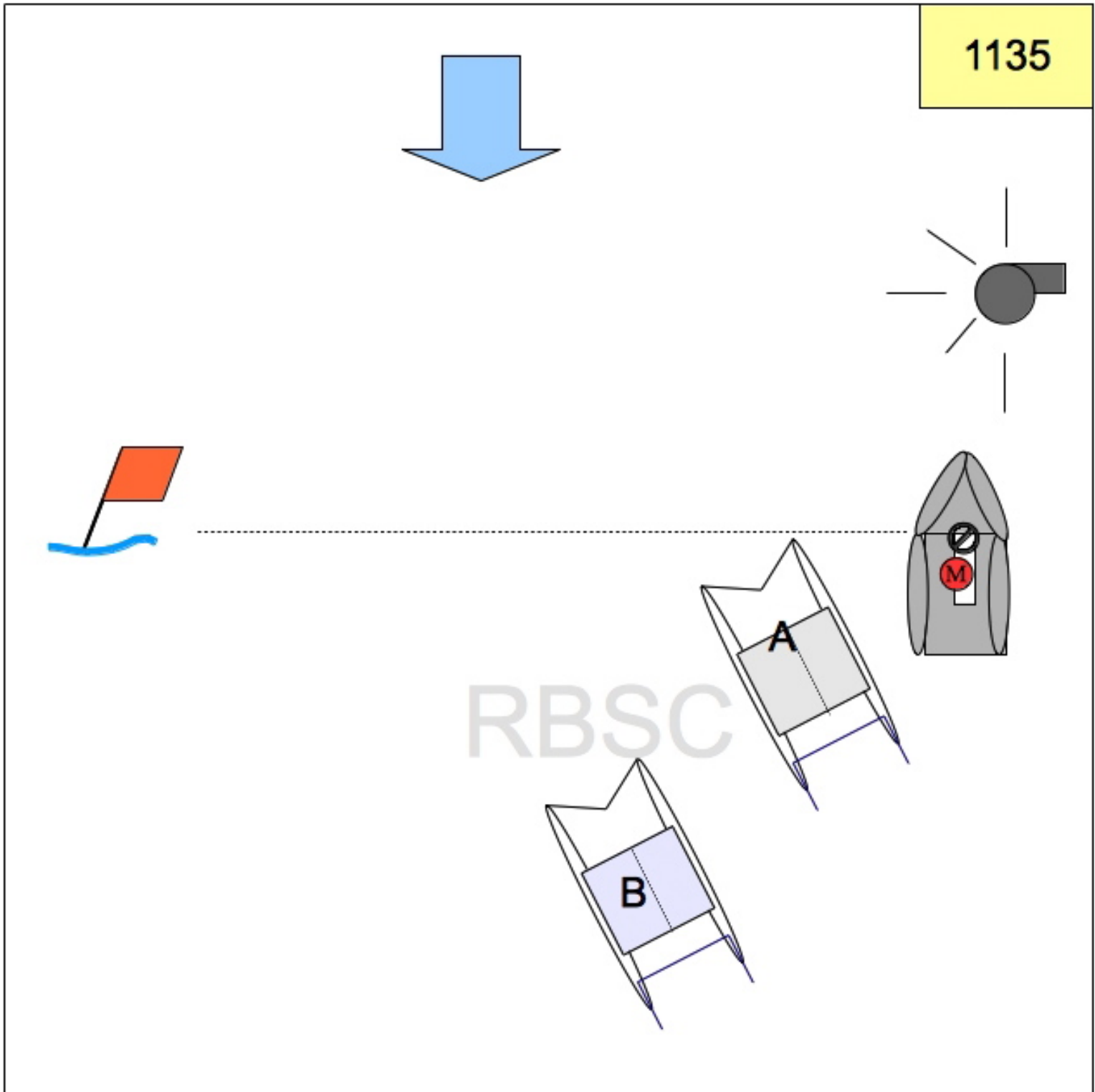


1134. 20 seconden lijn: klassieke 3 minuten start. De deelnemers moeten op de 20 seconden lijn liggen, juist 20 seconden voor de start. Vanaf dan moeten ze inschatten hoe ver de lijn is, hoe snel ze over de lijn kunnen geraken. Bedoeling is 'full speed' en 'in time' over de startlijn te zeilen. kan ook met 10 seconden.

1130. Overzicht inschatten tijd/afstand naar de startlijn.

# 1135. Uit de startblokken!

titel 19 1135. Uit de startblokken.

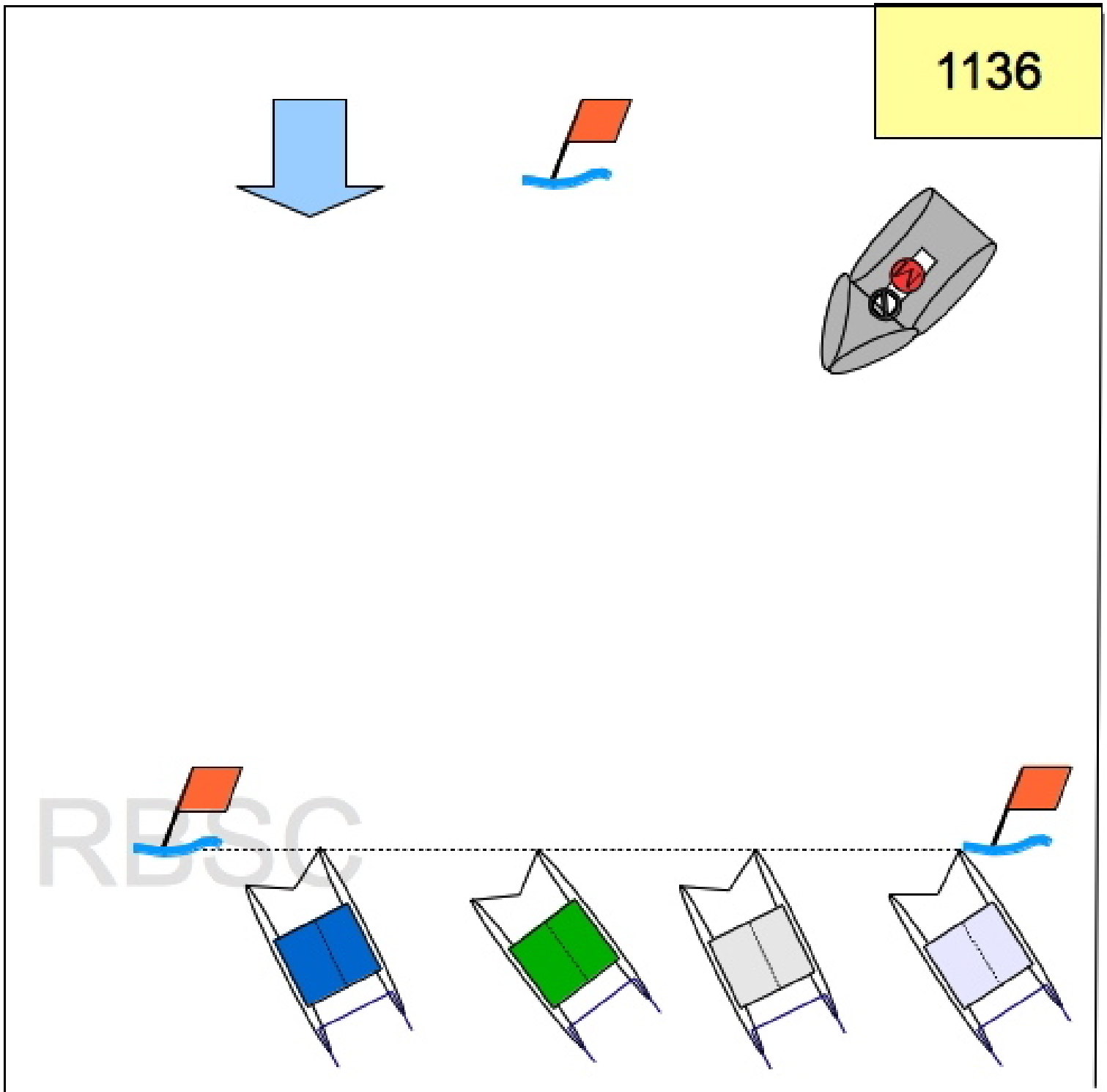


1135. Uit de startblokken: bij een klassieke 3 minuten start, mag boot A zich positioneren op de startlijn, boot B zeilt naar de startlijn voor een vliegende start, just in time! Boot A stop & go!

1130. Overzicht inschatten tijd/afstand naar de startlijn.

# 1136. Onverwachte start: 30-30.

titel 20 1136. Onverwachte start: 30-30.



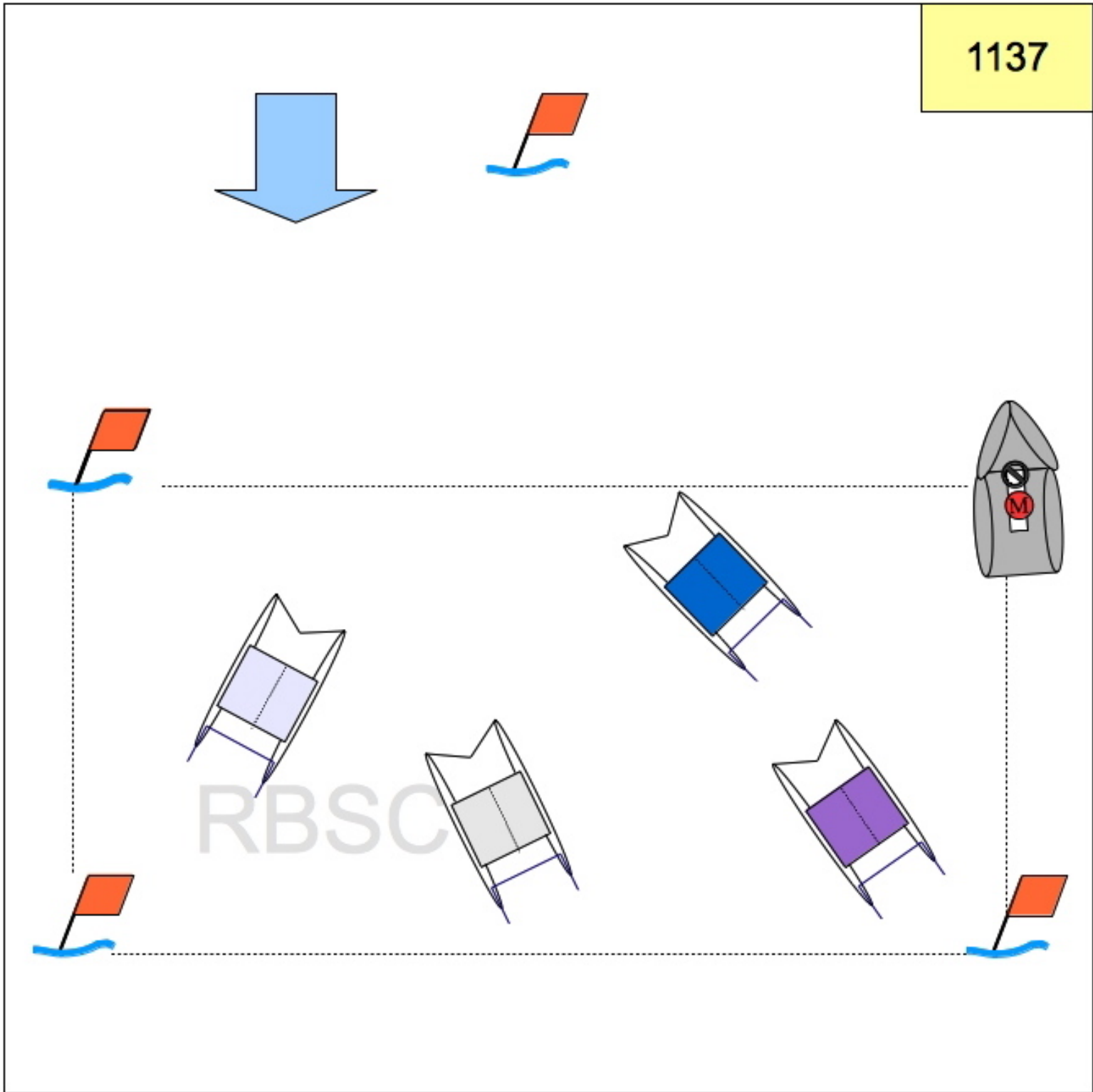
1136. 30-30: normale 3 minuten startprocedure. De starter kan de definitieve start geven zowel 30 seconden voor de afloop van de 3 minuten, als 30 seconden na de effectieve starttijd.

1130. Overzicht inschatten tijd/afstand naar de startlijn.

# 1137. Out of the Box.

titel 21 1137. Out of the box.

1137

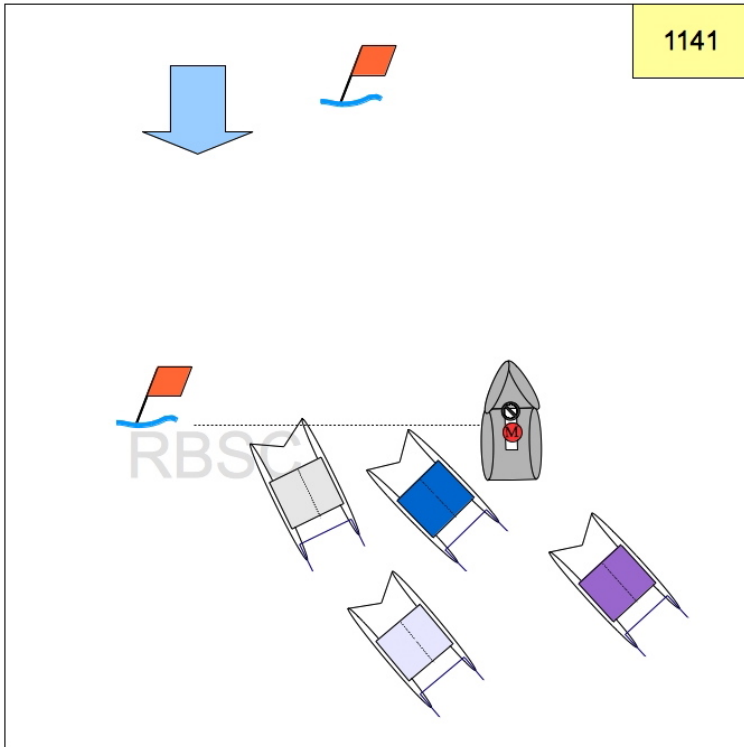


1137. Out of the box: normale klassieke 3 minuten start. De boten blijven allen binnen de beperkte ruimte: de 'box'.

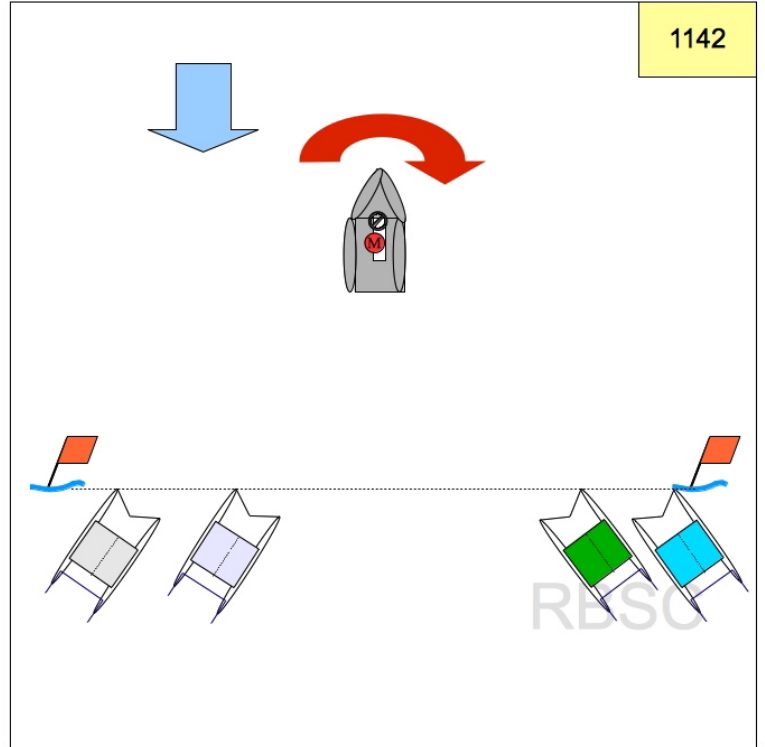
1130. Overzicht inschatten tijd/afstand naar de startlijn.

# 1140. Overzicht: naar en op de startlijn.

titel 22 1140. Overzicht naar en op de startlijn.



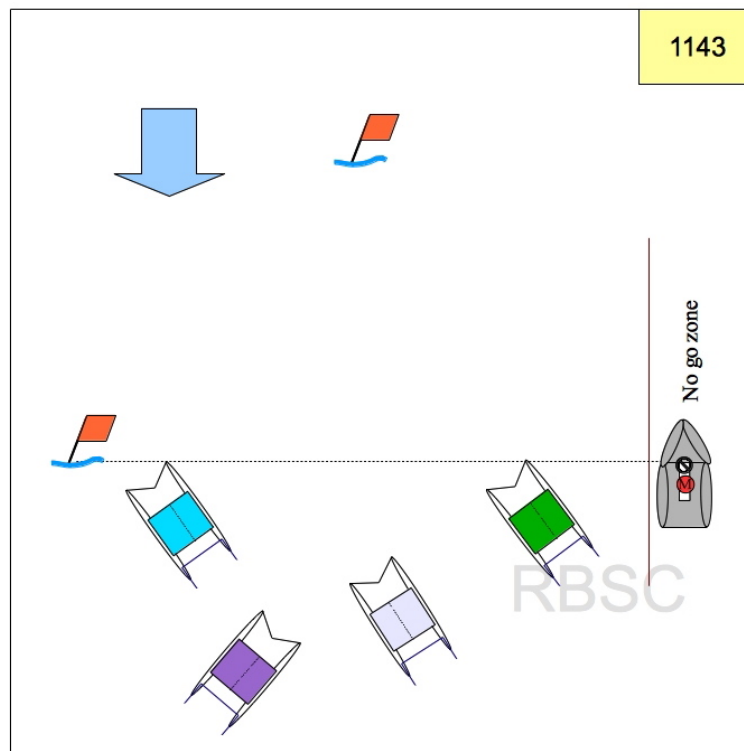
1141



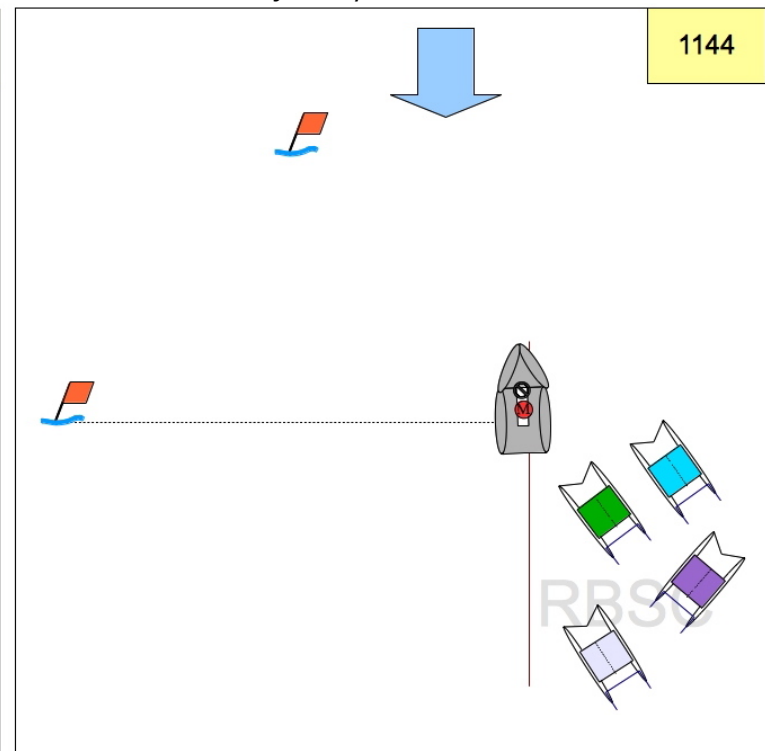
1142

1141. Drummen.

1142. Conflict laylines/RR.



1143



1144

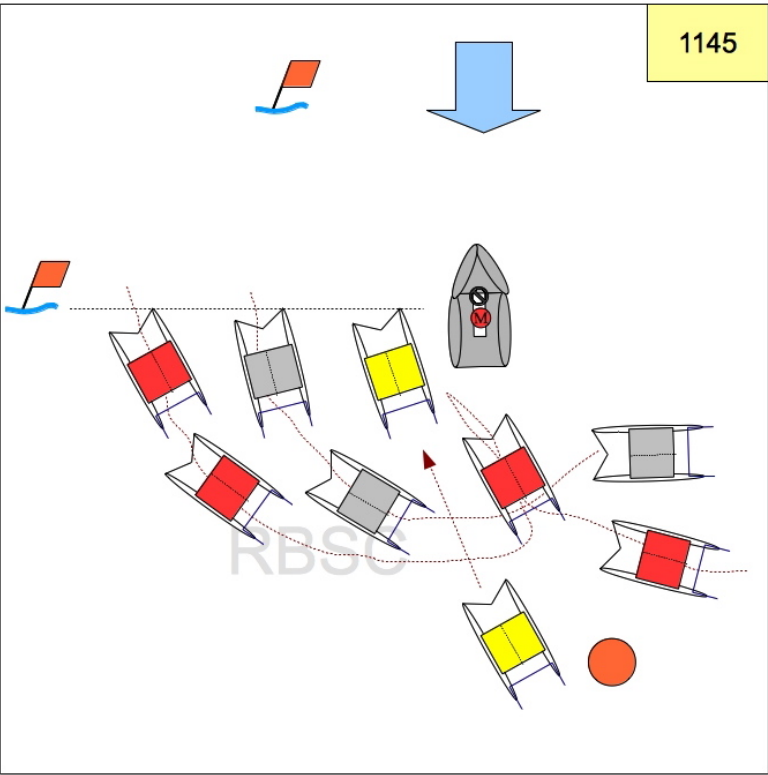
1143. No go zone!

1144. Barging start.

Top: Catamaran starten.



1145



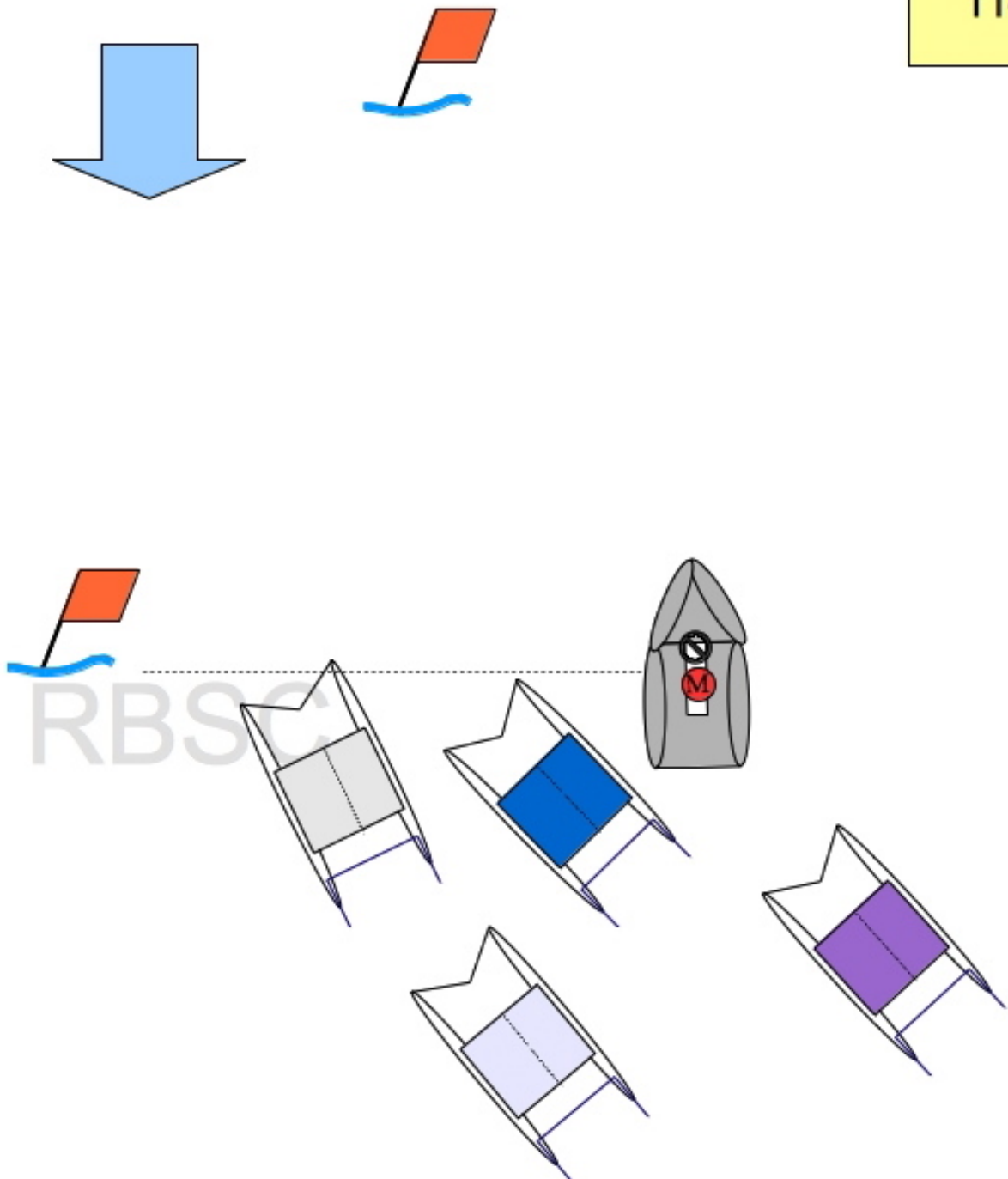
145. Block the barge.

Top: Catamaran starten.

# 1141. Drummen.

titel 23 1141. Drummen.

1141



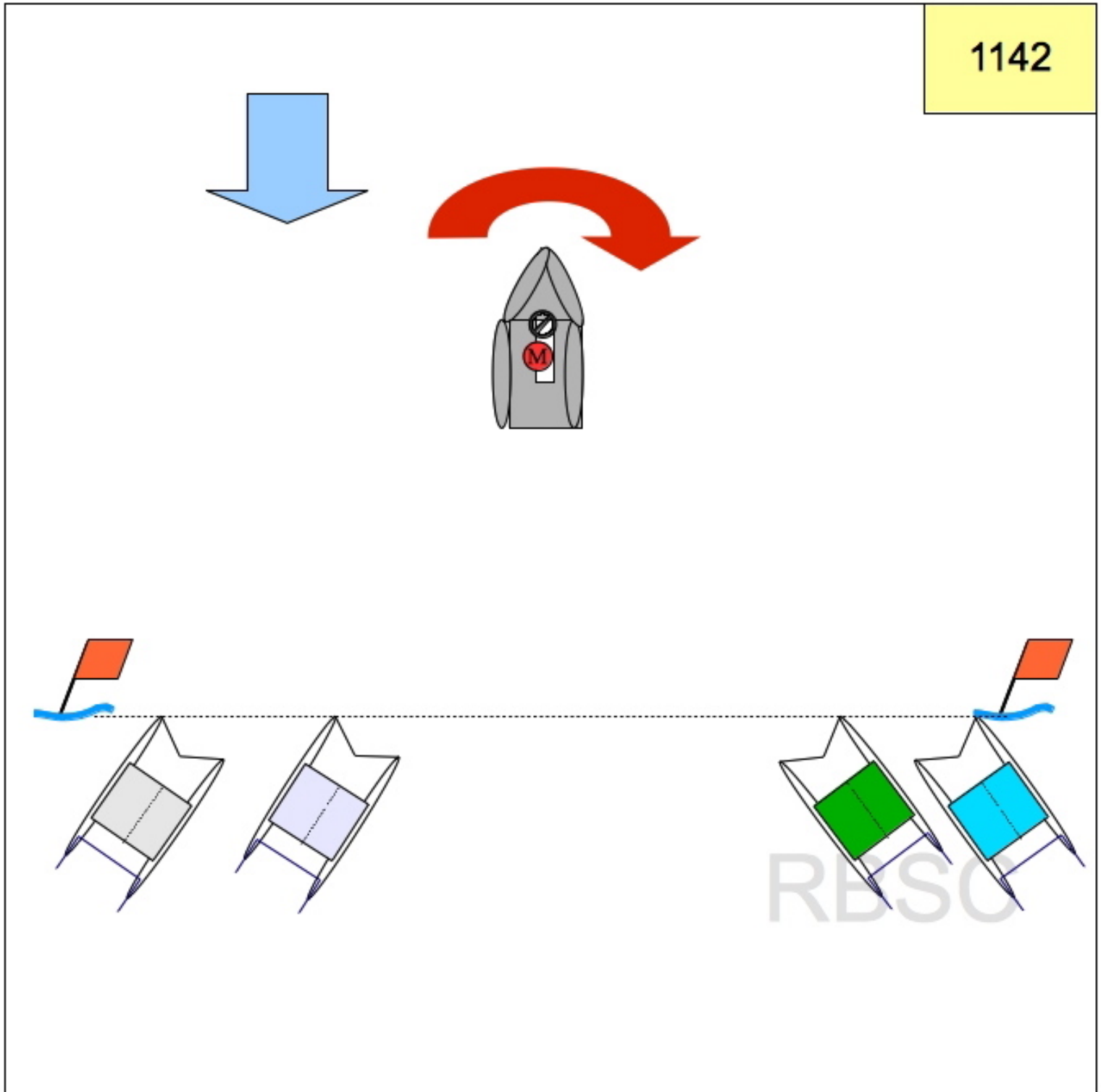
1141. Drummen: klassieke 3 minuten start op een normale startlijn, waar alle boten makkelijk naast elkaar kunnen starten. Start na start wordt de startlijn korter en korter, totdat juist twee boten naast elkaar over de lijn kunnen.

1140. Overzicht naar en op de startlijn.

# 1142. Conflict lay-lines/Racing Rules.

titel 24 1142. Conflict laylines/RR.

1142

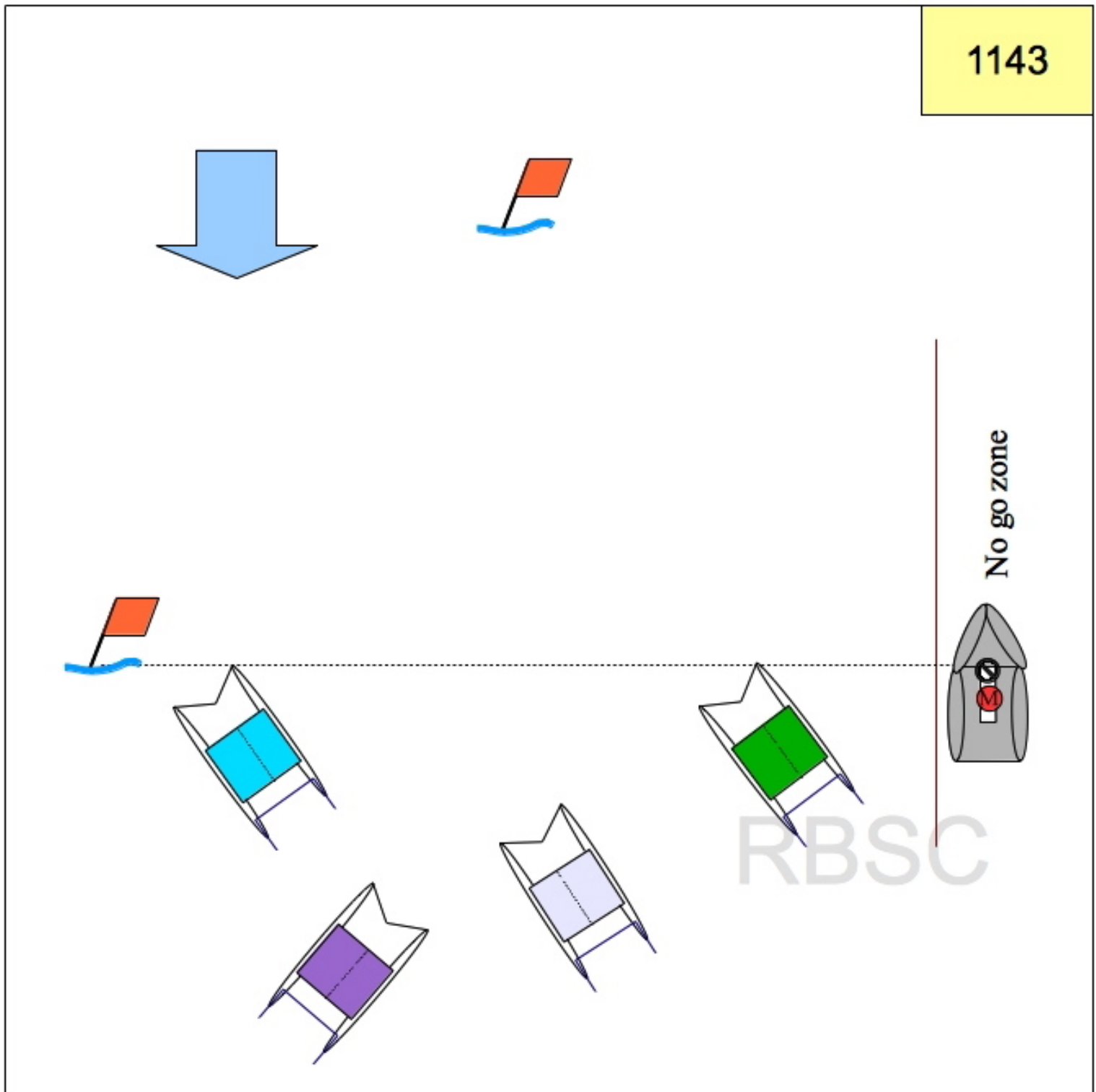


1142. Conflict lay-lines-Racing Rules. Boten positioneren zich aan beide uiteinden van de startlijn. Pin end start over SB., de startbootkant over Bb. De hele vloot moet de motorboot ronden, aan Sb. laten (!) en naar de finishlijn doorzeilen. Lay lines en Racing Rules !

1140. Overzicht naar en op de startlijn.

# 1143. No go zone!

titel 25 1143. No go zone!



1143

No go zone

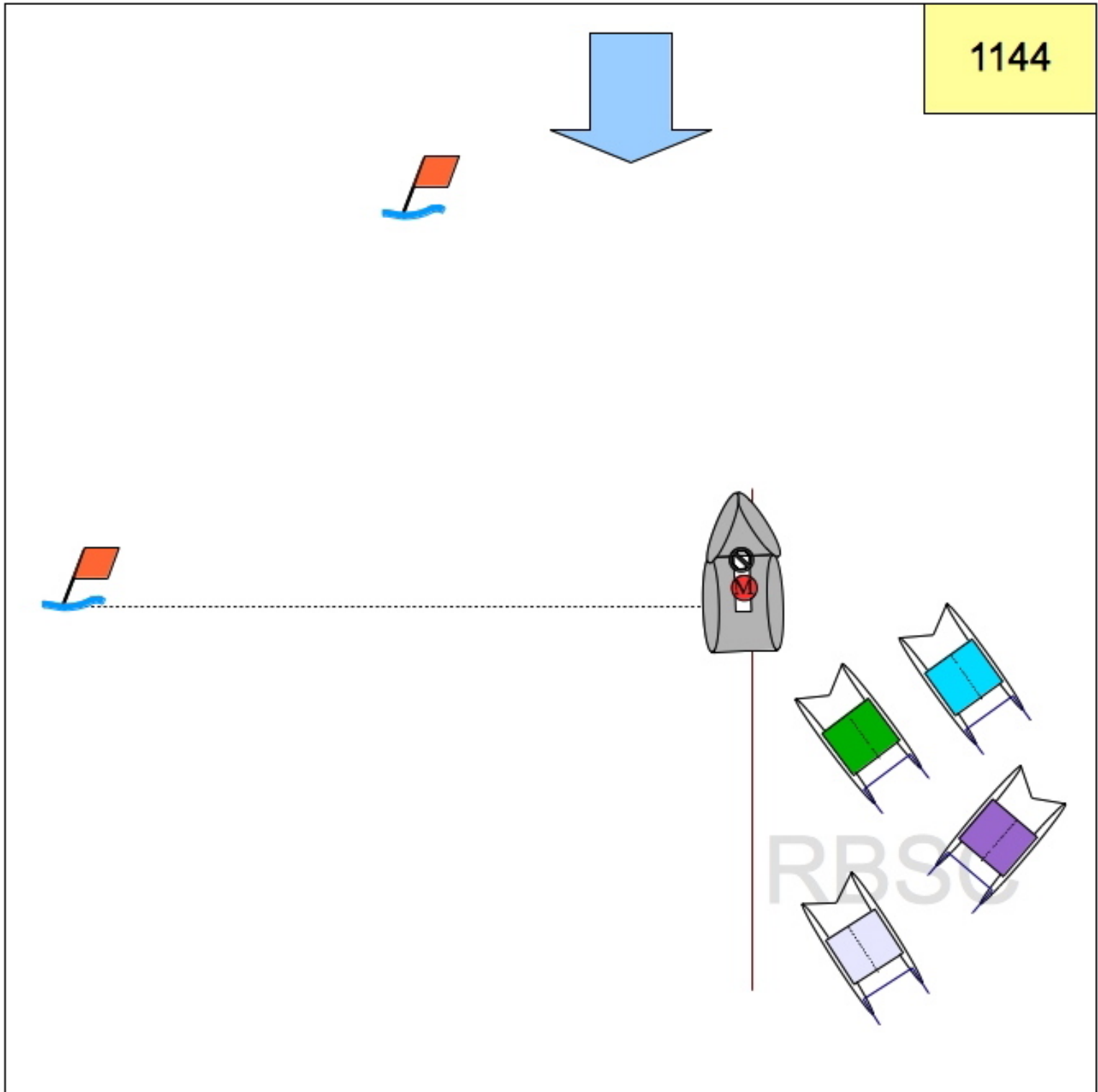
RBSC

1143. No go zone: een deel van de starting area wordt een 'no go zone' .

1140. Overzicht naar en op de startlijn.

# 1144. Indringer start. (Barging).

titel 26 1144. Barging start.



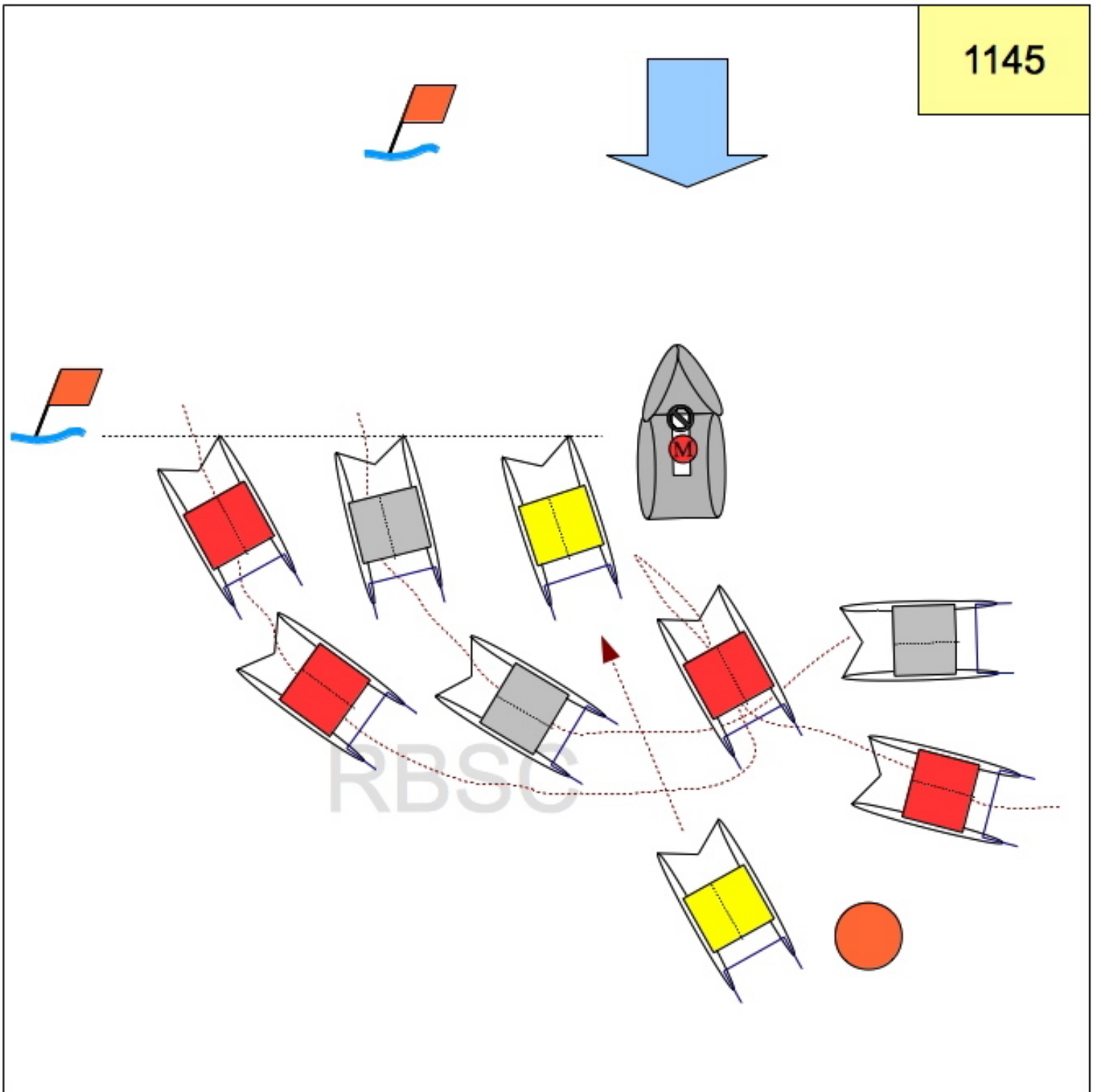
1144. Indringer start: normale 3 minuten start procedure, maar de boten mogen maar in de laatste 30 seconden voorbij de startboot.

1140. Overzicht naar en op de startlijn.

# 1145. Blokkeer de indringer!

titel 27 145. Block the barger.

1145

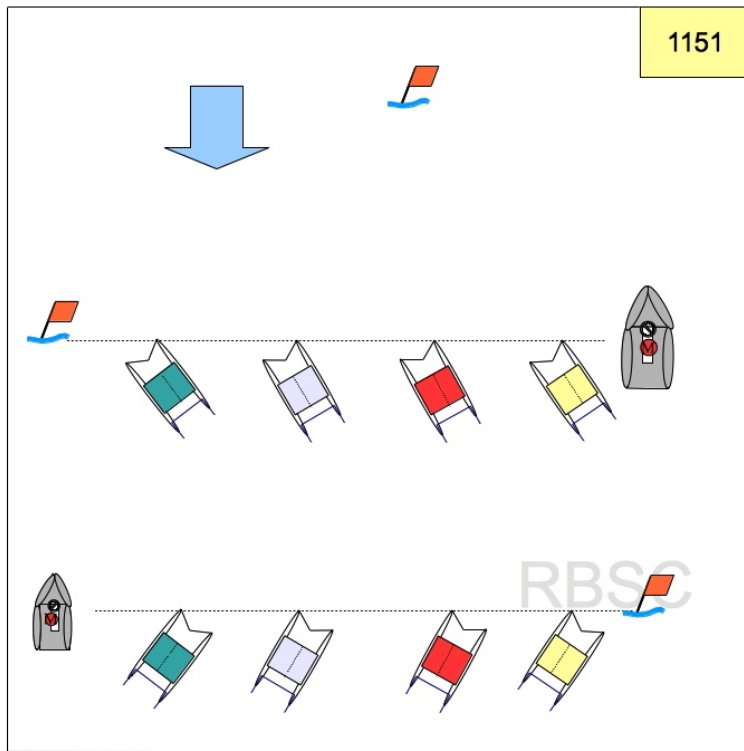


1145. Blokkeer de indringer: drie minuten start. Eén boot wordt de indringer, hier de gele boot. Hij vertrekt van de boei en gaat voor de (ideale) startlijnpositie naast de startboot. Alle andere boten laten de startboot aan Bb. liggen en mogen naar de startlijn starten zodra de 'indringer' voorbij de boei is. Zij moeten wel tussen de startboot en de boei doorzeilen. Iedereen positioneert zich voor de start en go!

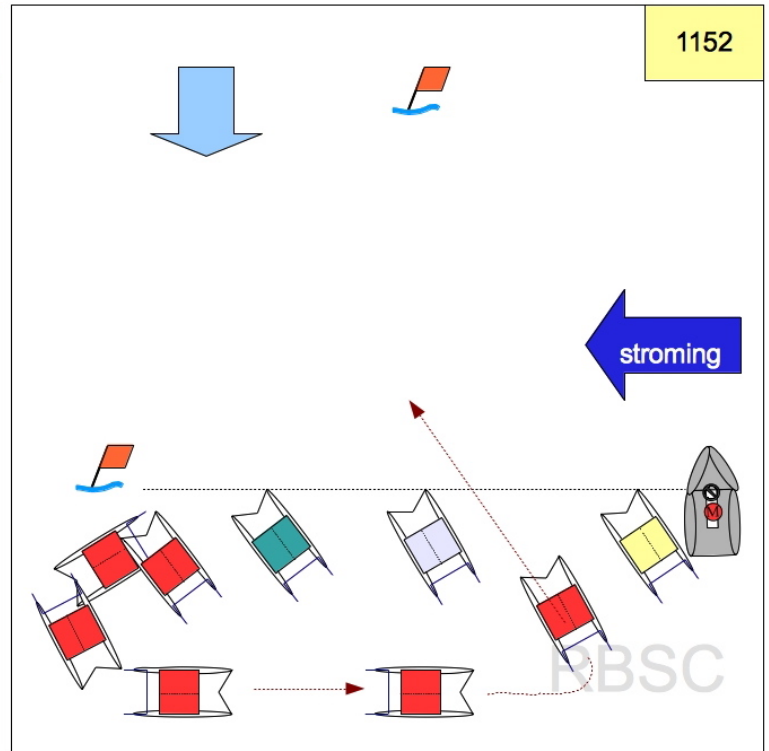
1140. Overzicht naar en op de startlijn.

# 1150. Overzicht: oefenen op starten.

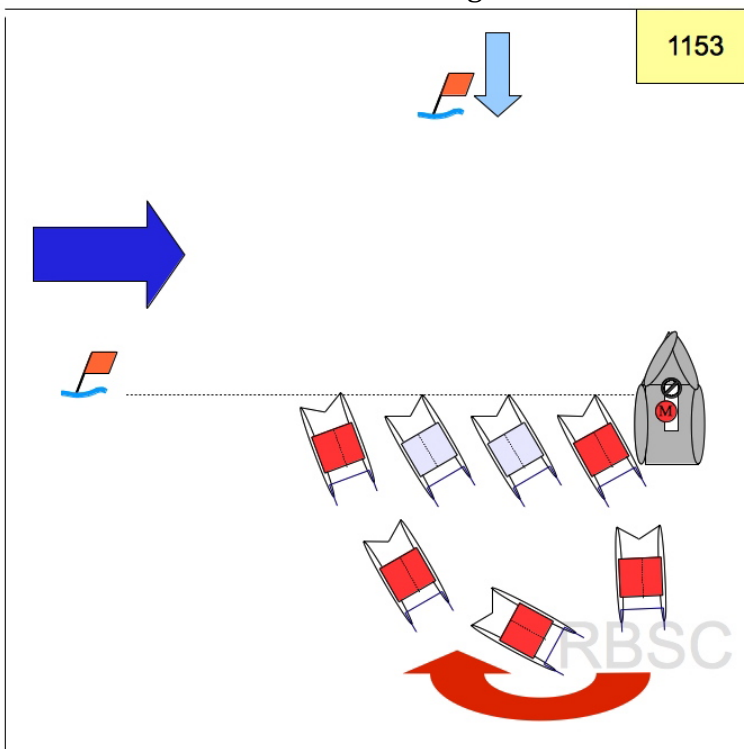
titel 28 1150. Overzicht oefenen op starten.



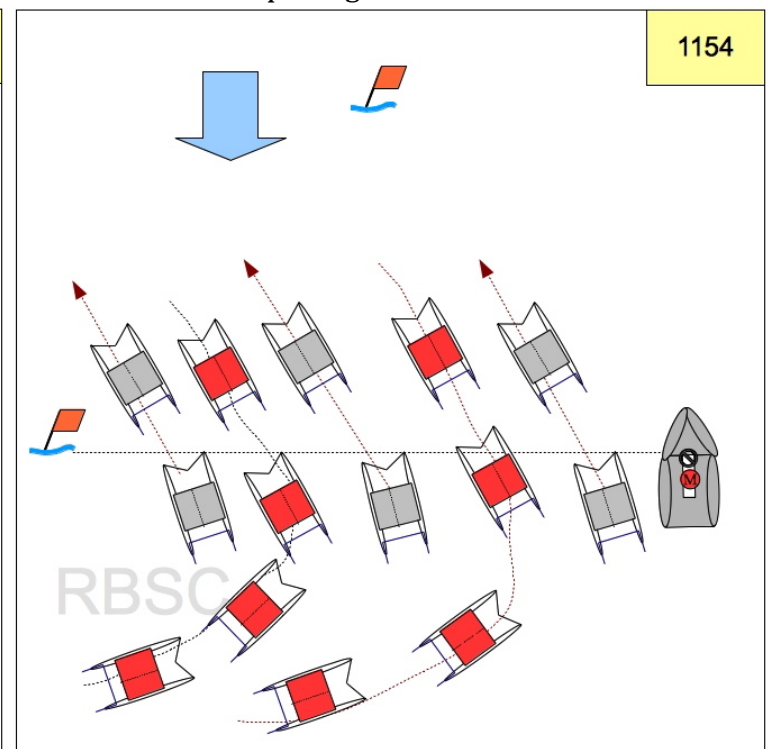
1151. Iedereen over dezelfde boeg.



1152. Vind de opening.

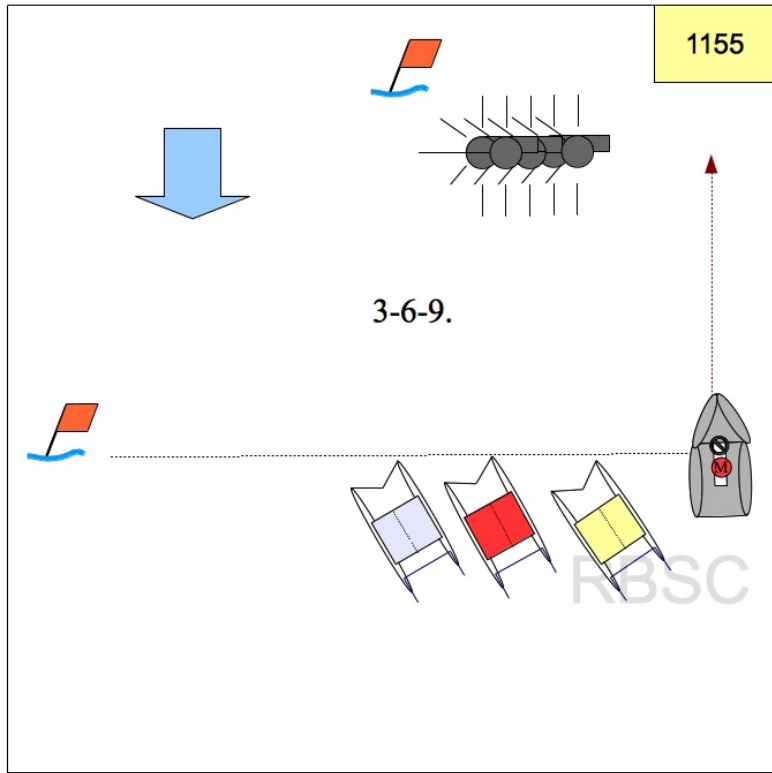


1153. Tegen de stroming.



1154. Stuurboord indringers.

Top: Catamaran starten.



1155. 3-6-9.

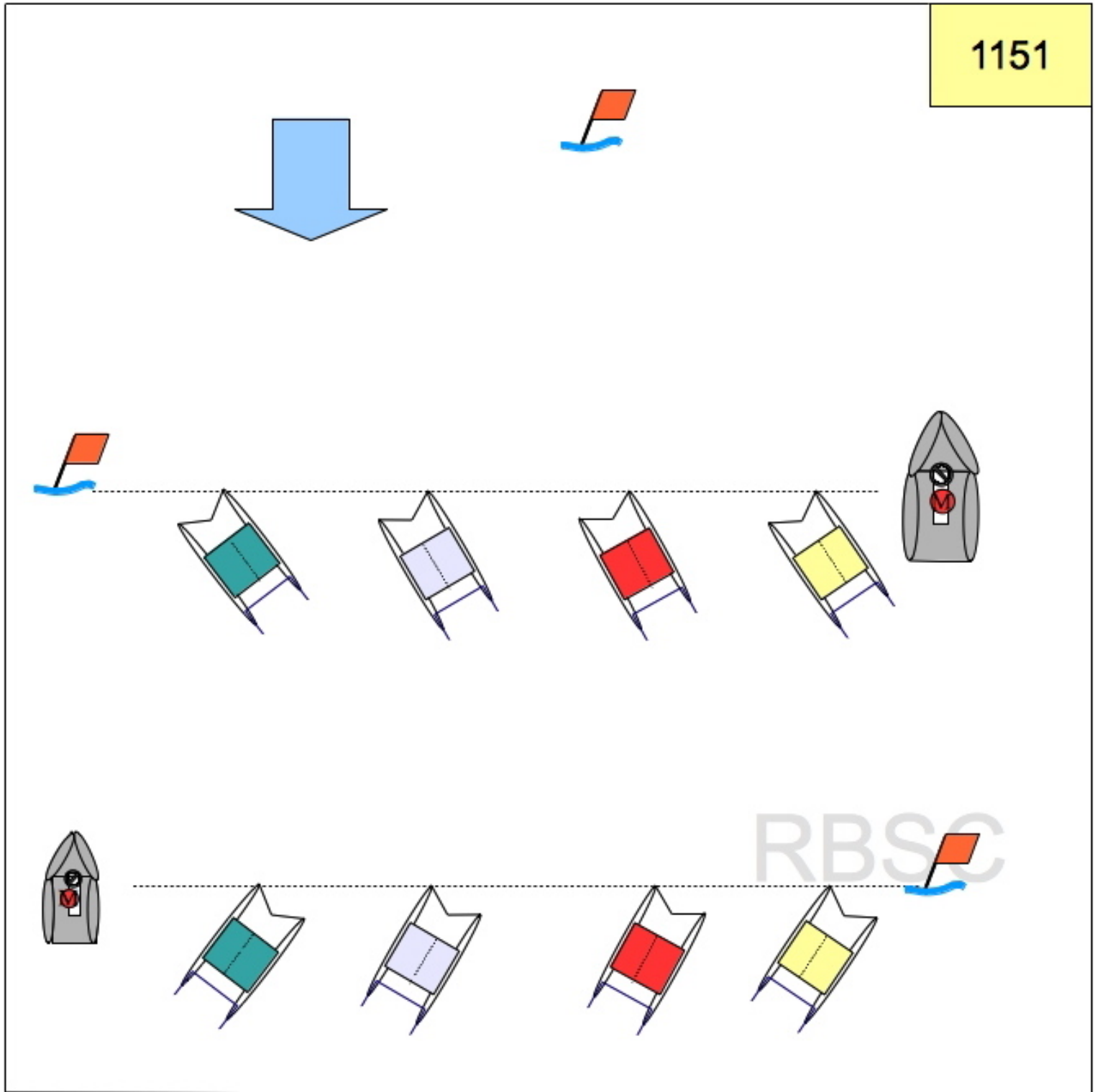
Top: Catamaran starten.



# 1151. Iedereen over dezelfde boeg.

titel 29 1151. Iedereen over dezelfde boeg.

1151



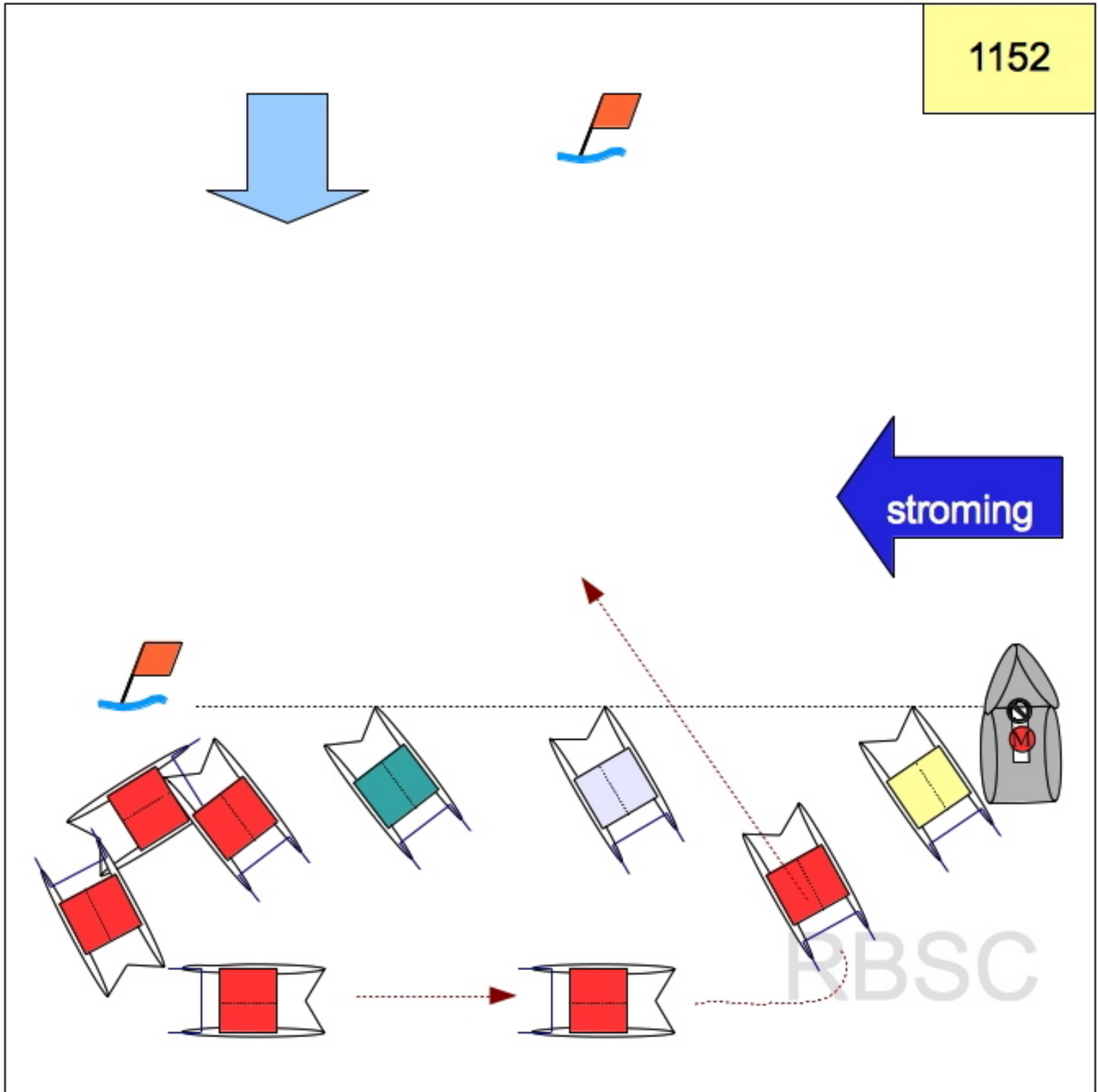
1151. Iedereen over dezelfde boeg: na een 3 minuten start, start iedereen, waar ook op de startlijn, over Bb. of over Sb.

1150. Overzicht oefenen op starten.

# 1152. Vind de opening!

titel 30 1152. Vind de opening.

1152



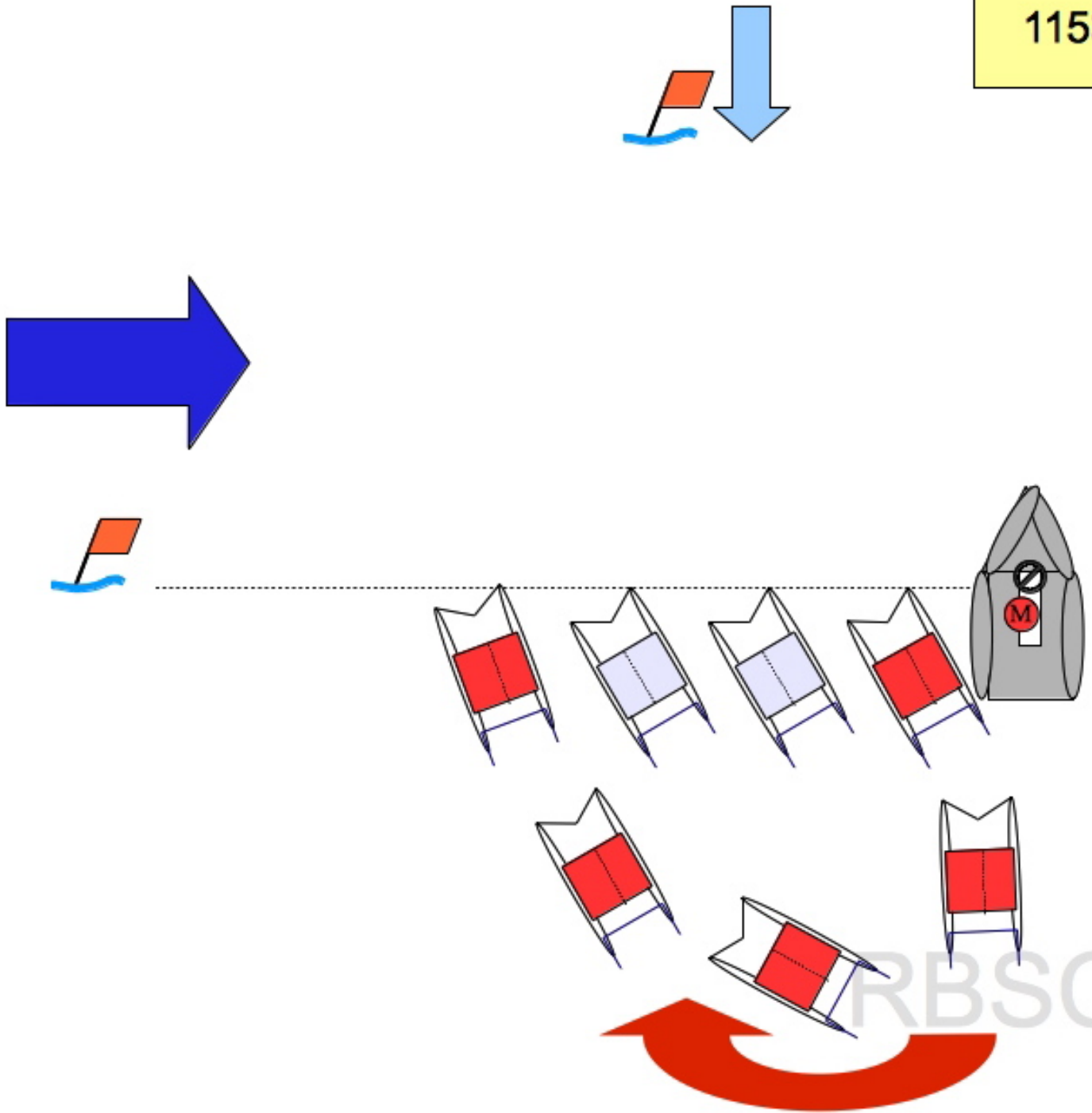
1152. Vind de opening! Alle boten liggen over Bb op de startlijn. Door de stroming verlijeren de boten richting pin end. De boot pin end, hier eerst de rode boot, valt af, gijpt en zeilt terug tegen stroming en probeert een gunstige opening te vinden, zo dicht mogelijk tegen de startboot. Kan ook in het kader van een 3 minuten start.

1150. Overzicht oefenen op starten.

# 1153. Tegen de stroming.

titel 31 1153. Tegen de stroming.

1153



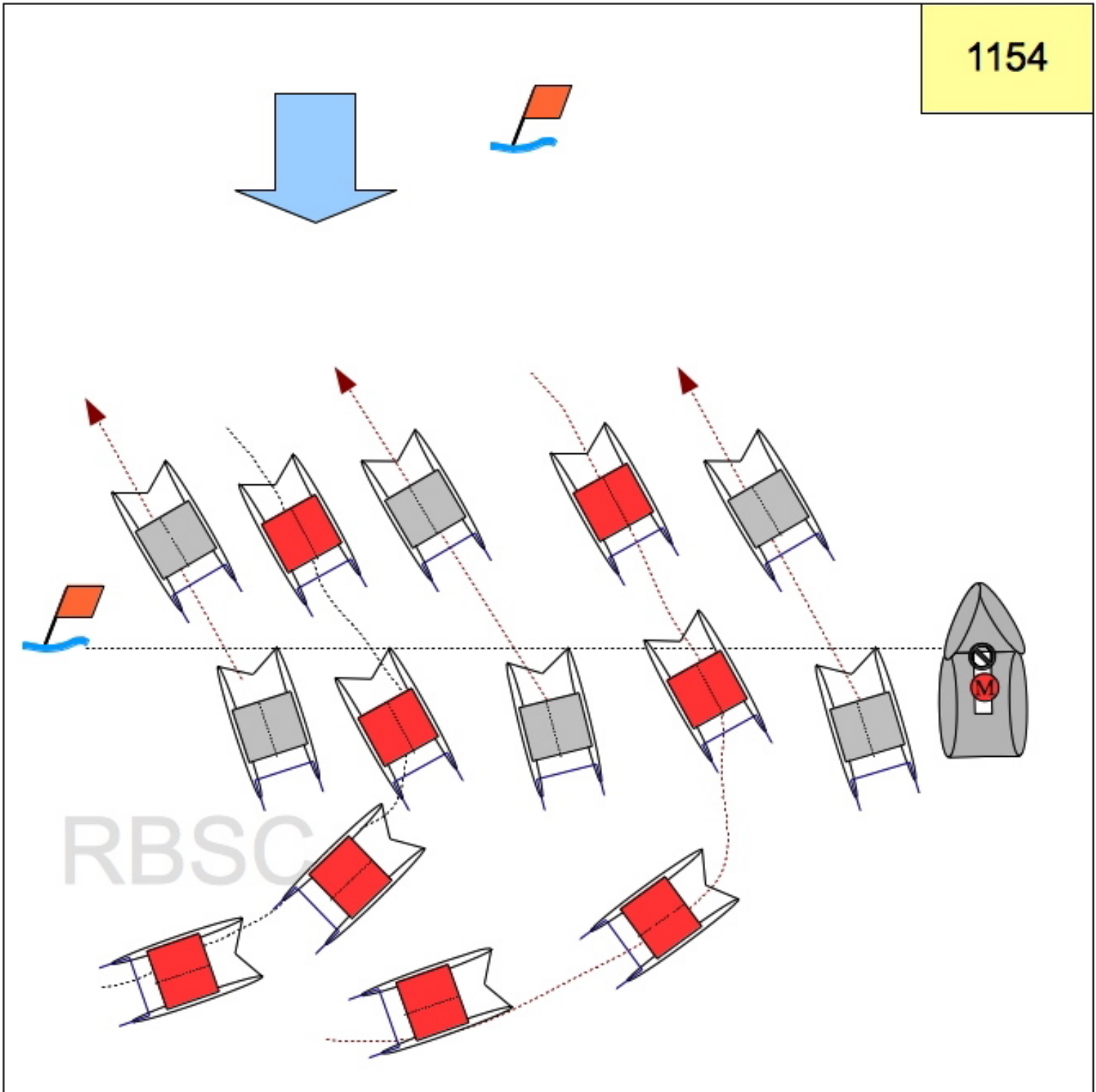
1153. Tegen de stroming: dezelfde oefening als 1152, maar met de stroming vanuit pin end. De boten positioneren zich op de startlijn, verlijeren door de stroming. Wie tot bij (niet tegen!) de startboot verlijert, deinst, valt af en loeft op tot op de startlijn. Idem met een drie minuten start.

1150. Overzicht oefenen op starten.

# 1154. Stuurboord indringers.

titel 32 1154. Stuurboord indringers.

1154

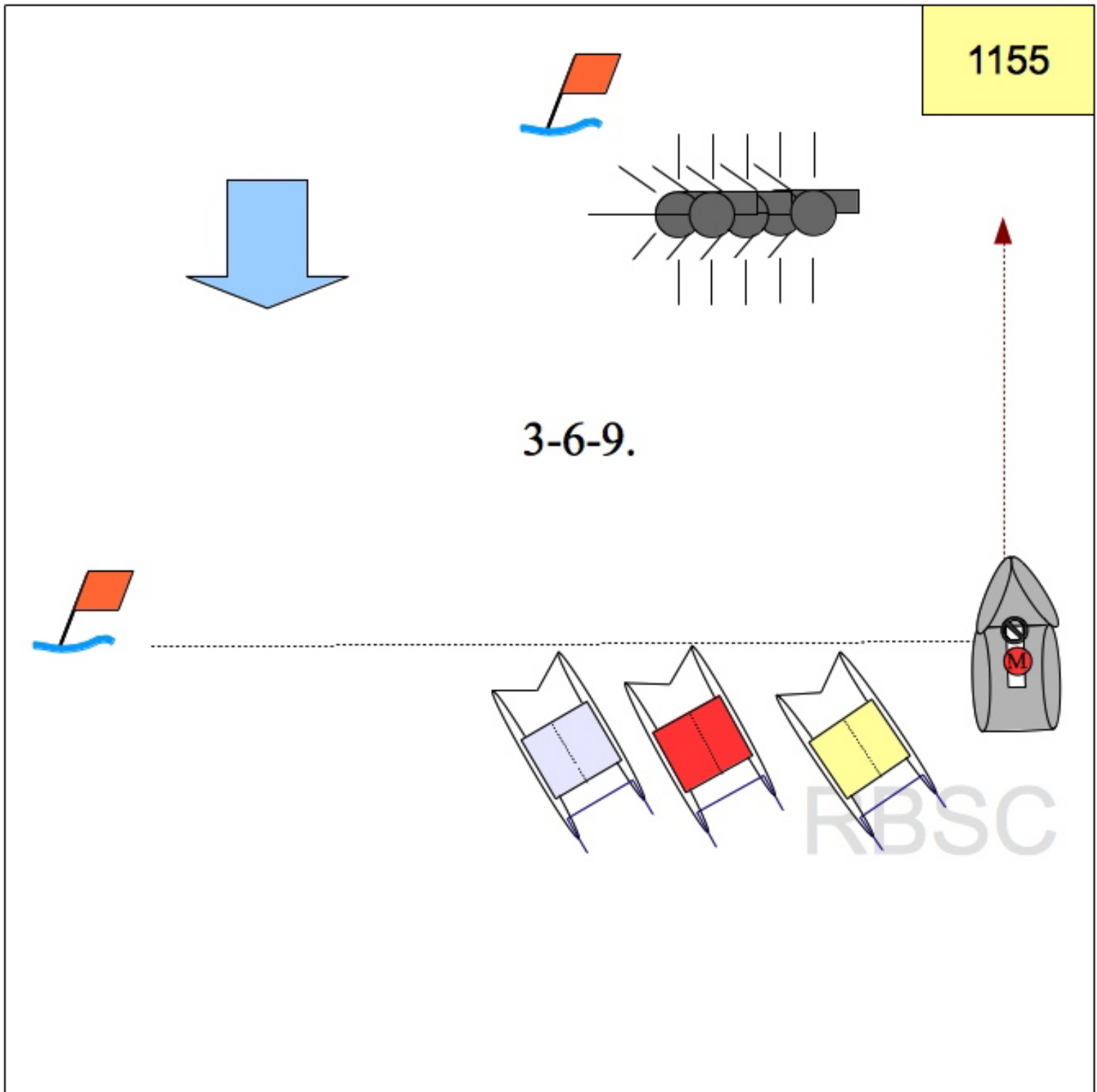


1154. Stuurboord indringers: de vloot wordt verdeeld in twee groepen: de grijze groep die een klassieke startprocedure volgt, en de rode groep, de indringers, die vertrekken achter pin end. Ze mogen maar starten 1 minuut voor de start en moeten een plaats vinden op de startlijn.

1150. Overzicht oefenen op starten.

# 1155. De klassieker: 3-6-9.

titel 33 1155. 3-6-9.



1155. 3-6-9: telkens om de drie minuten starten, afwisselend pin end en motorboot/comité boot. . 3 minuten startprocedure, starten aan de startboot, tot algemene terugroep. Opnieuw 3 minuten startprocedure en start pin end, terugroep enz...

1150. Overzicht oefenen op starten.