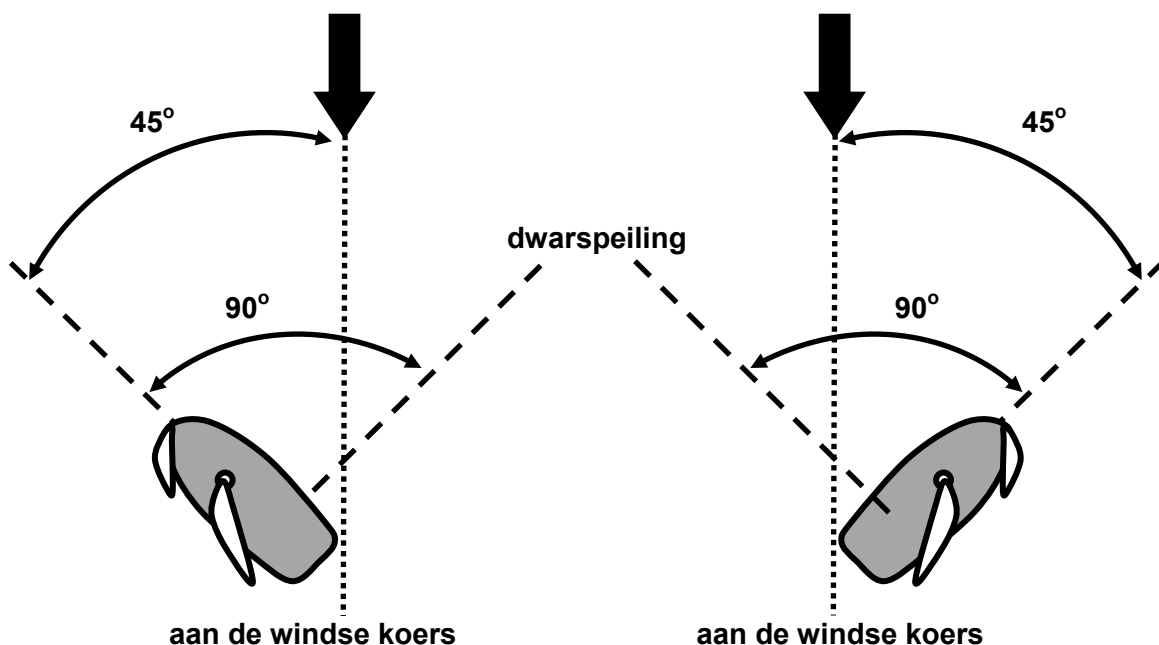


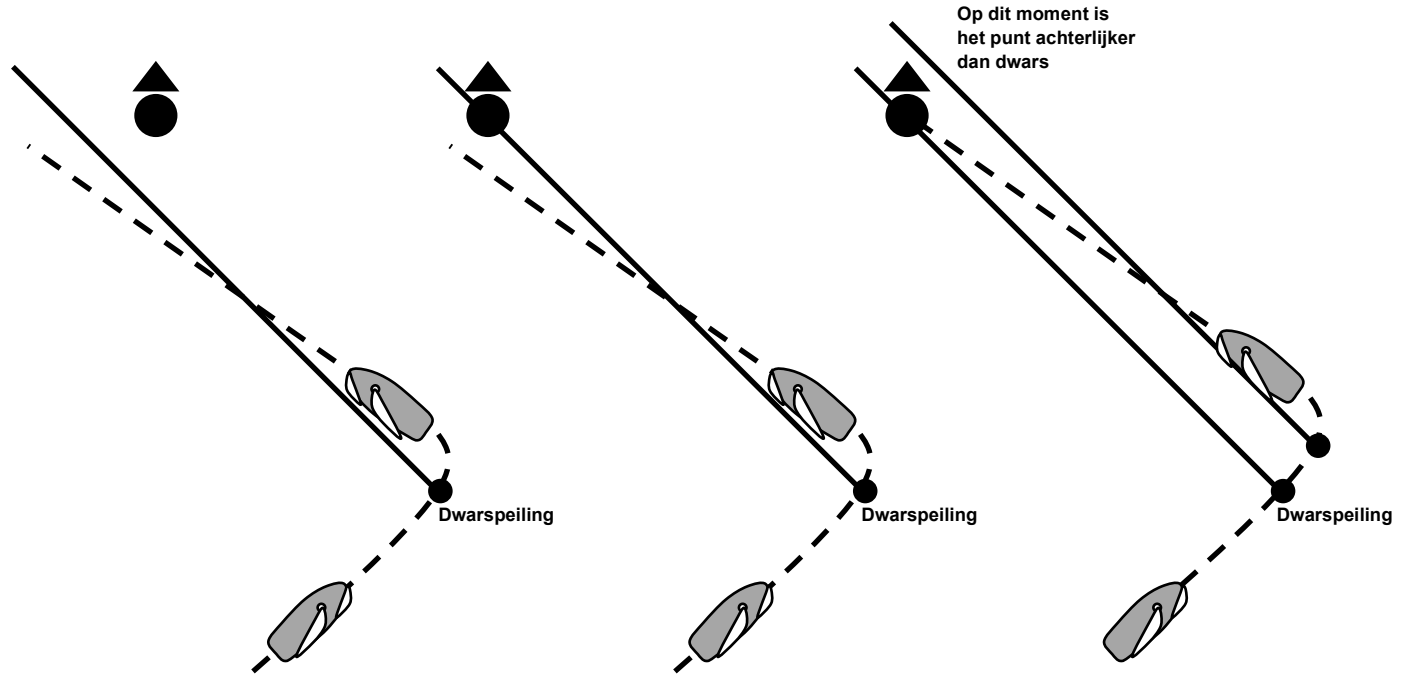
DWARSPEILING

Als de boot naar een bovenwinds punt/punt aan hogewal, (een punt waarvoor de boot, om er te komen, tegen de wind in moet varen) bijv. een boei of haven wilt varen, dan zal de boot er dus kruisend (aan de wind) naar toe moeten varen. Hierdoor gaat de boot niet recht op z'n doel af maar er schuin langs, Om niet het doel voorbij te varen moet er op tijd een overstag worden gemaakt. Hiervoor bestaat er een dwarspeiling.

Hoe werkt een dwarspeiling?

1. Als de boot naar bijv. een boei toe zeilt, dan zeilt de boot onder een hoek van +/- 45°, (Als de boot aan de wind zeilt zal deze hoek kleiner zijn, omdat de boot scherper zeilt).
2. Bij een dwarspeiling moet de boot goed aan de wind ten opzichte van de boei varen.
3. Trek nu de lijn van het achterdek door naar het punt.
5. Ligt de lijn achter de boei, dan is de boei nog niet 'bezeild', dit houdt in dat de boot nog een stukje door moet zeilen, of zelfs nog een keer overstag moet gaan.
6. Ligt de lijn recht tegen de boei aan, dan heb is de boei 'bezeild', maar vaar altijd een stukje door, want door het verlijeren van de boot verliest de boot hoogte ten opzichte van de boei.
7. Ligt de lijn voor de boei langs, dan heb is de boei 'bezeild'. (het punt is nu achterlijker dan dwars) De boot kan nu overstag gaan; als er niks gek gebeurt zal de boei worden bereikt.

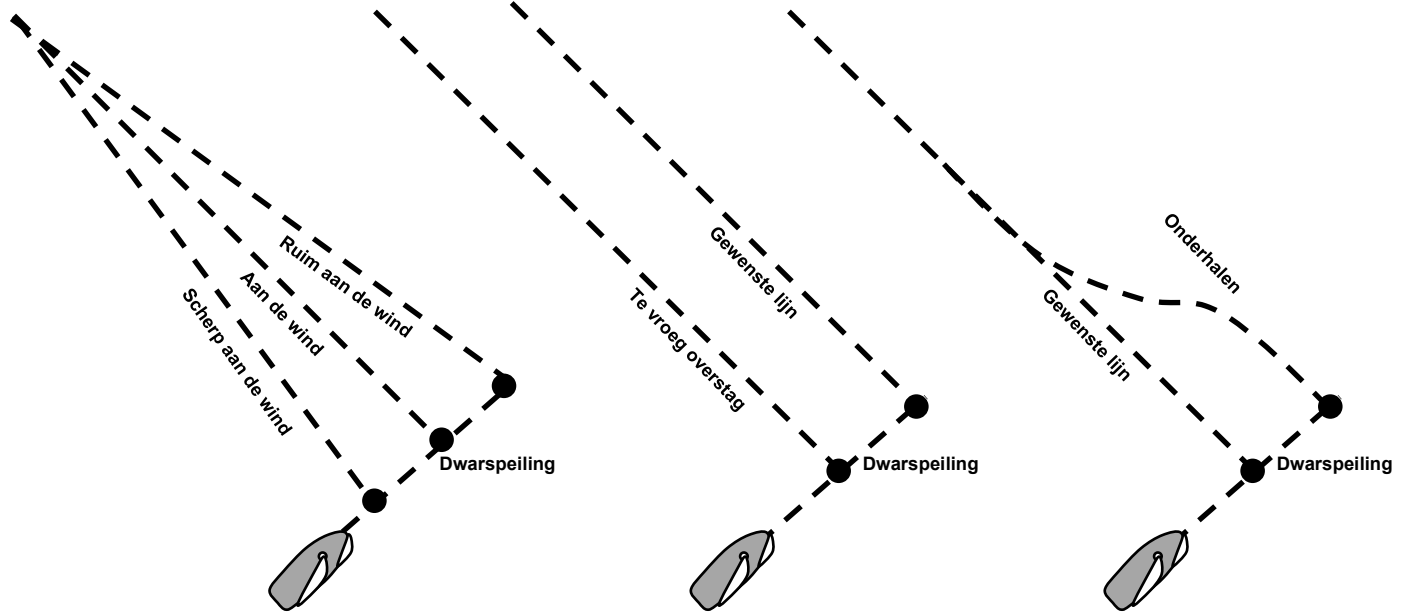




Boei nog niet bezeild
de boot zal het punt nog niet halen

Boei bezeild, maar door
het verlijeren zal de boot
het punt nog niet halen

Boei bezeild en doordat
de boot iets door vaart zal
de boot aankomen op de boei



Laat en vroeg overstag

Extra overstag

Onderhalen