

MAN OVER BOORD

Deze manoeuvre gaat samen met de overstag (zie module overstag) Bij de overstag wordt gebruikt moet er ook een dwarspeiling (zie module dwarspeiling) worden gemaakt om zo juist aan de wind aan te komen bij de man. We gebruiken niet het zwaard om sneller af te vallen, dit kan wel een manier zijn maar is niet heel effectief. Op een voor de windse koers is het gevaarlijker om het zwaard op te doen dan de afvallende werking van het zwaard op te doen.

1. De man valt over boord.

Commando's:

Roerganger: '**Man overboord!**' (kenbaar maken wat er aan de hand is en manoeuvre inzetten).

Roerganger: '**Drijf**' (kenbaar maken dat de drenkeling op dezelfde plek moet blijven om fouten te voorkomen).

Roerganger: '**..... kijk en wijs**' (kenbaar maken wie de drenkeling in de gaten moet blijven houden).

2. Snel afvallen tot voor de wind & grootzeil laten vieren.

Het grootzeil is loefgierig, dus door het grootzeil te laten vieren zal de loefgierigheid afnemen en is de boot minder geneigd om naar de wind toe te draaien en zelfs eerder om van de wind af te draaien.

Commando's:

Roerganger: '**Gewicht loef**' (kenbaar maken dat het gewicht naar loef moet).

Gewichtsverdeling, op het moment van afvallen kan het gewicht in een keer worden verplaatst naar de loefzijde. Door het gewicht op dit moment te verplaatsen komt er meer druk te staan op het zeilpunt en lateraalpunt, dit zorgt ervoor dat de boot sneller zal afvallen.

Roerganger: '**Fok bak**' (kenbaar maken dat de fok bak moet).

De boot zal sneller van de wind af draaien door 'fok bak'. Het grootzeil is namelijk gevierd, hierdoor wilt de boot dus niet meer naar de wind toedraaien. Door de fok bak te trekken wordt deze extra lijgierig wat er voor zorgt dat de boot sneller van de wind zal afdraaien tot aan de wind.

3. Doorvaren tot je in dode hoek (tussen a.d. windse lijnen zit).

TIP! De meeste cursisten hebben dit inzicht nog niet, daarom kan er ook voor worden gekozen om 3 tot 4 scheepslengtes door te varen (dit is een heel klein stukje). Dat is ongeveer gelijk aan de dode hoek.

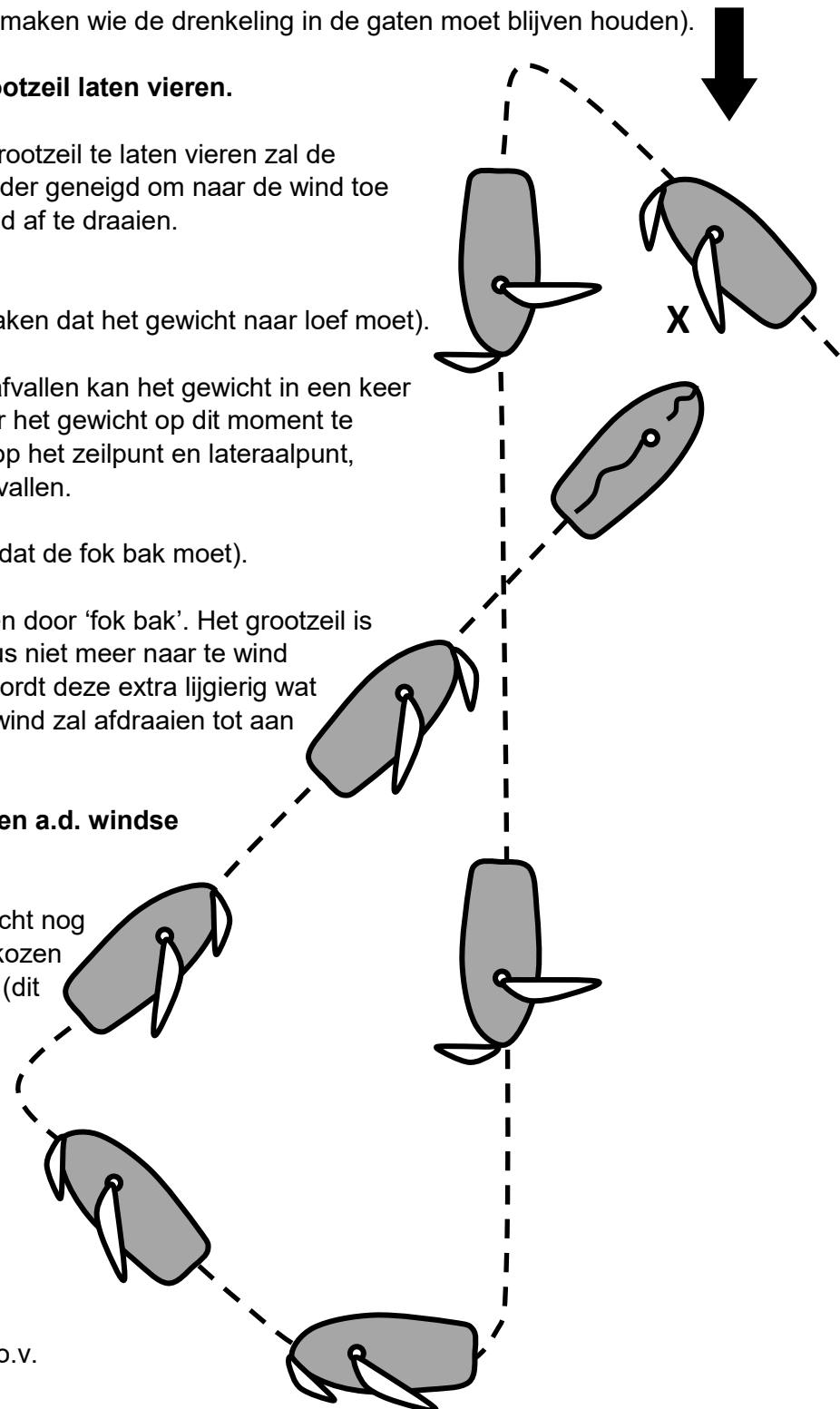
4. Oploeven tot aan de wind.

5. Dwarspeiling maken op de man.
(zie module dwarspeiling)

Commando:

Aangewezen persoon: '**Man dwars**'

(kenbaar maken dat de man dwars ligt t.o.v. de boot, dwarspeiling)



6. Maak een overstag (zie module overstag)

Blijf na de overstag goed aan de wind varen.

7. Koerscheck.

Laat je grootzeil vieren om te controleren of je goed aan de wind vaart, bolt het grootzeil helemaal tegen? Dan vaar je goed aan de wind. Vervolgens weer aanspringen om de snelheid op te bouwen.

Onthoud: Snelheid die je er niet in stopt, hoef je er ook niet uit te halen & hoe ruimer je vaart, hoe meer snelheid je opbouwt.

8. Snelheid regelen om zo zacht als mogelijk aan te komen.

Commando's:

Roerganger: '**Fok killen**' (De fok wordt zo gevierd totdat alleen het achterlijk tegen bolt en het voorlijk nog wind vangt. Dit zal de boot al flink afremmen).

De roerganger kan aangeven of er meer gekild moet worden. Let erop dat de fok nooit geheel los mag zijn, want je wilt altijd controle over het vaartuig hebben.

Je kan ook het grootzeil killen om zo de boot nog meer te laten afremmen.

Er mag de laatste twee meter worden opgestuurd om zo nog meer te remmen.

9. De man binnen halen.

Commando's:

Bakslid: '**Man vast**' (Kenbaar maken dat de man kan worden binnen gehaald).

Roerganger: '**Man binnen**' (Kenbaar maken dat de man in de boot is).

Als de man wordt binnen gehaald moeten we aan 2 punten denken:

Aan loefzijde - dat zit het grootzeil namelijk niet in de weg.

Achter de stag - achter de stag is de boot lager en is er meer ruimte.

10. Bijliggen, op een rustige koers doorvaren en de man controleren.

Bij het bijliggen zijn er 3 punten van belang:

Fok bak trekken (commando: '**Fok bak**')

Grootzeil laten vieren.

Roergebruik, oploeven (tegen de richting van de fok insturen).

VEEL VOORKOMENDE FOUTEN

Gijpen tijdens de manoeuvre.

Niet snel genoeg afvallen.

Te laat of te vroeg overstag. Hoe minder ver je doorvaart voor de wind, hoe sneller de overstag is.

OEFENINGEN

Snelheidsregeling, aan de wind gaan varen en de boot afremmen tot de 'kritieke snelheid'. Vervolgens de zeilen weer laten aanspringen en snelheid maken zonder dat de boot verlijert.

Snel afvallen en oefenen per stukje.

