

Instructie "Officer Of the Day" (OOD) – woensdagavond competitie Muiderzand

Let op:

- Leg de baan flink ver ten noorden van de waterplanten.
- Leg de boeien van de korte baan race nooit aan weerskanten van de vaargeul.
- Maak altijd het anker vast of los als het anker en gewicht aan boord is (we zijn al veel ankers kwijt geraakt).
- Het is 35 meter diep tussen eiland Hooft en Pampus. Neem extra ankerlijnen mee als je aan de andere kant van de vaargeul boeien wil uitleggen (dus extra 2x 30 meter).

1. Speedboot ophalen en spullen meenemen (18:30 uur):

- Op de tafel in het race office ligt een blauwe tas klaar met: 1 porto, 1 stopwatch, speedbootsleutels, 1 toeter, deze instructie, startprocedure.
- Vraag de sleutel voor het race office aan Roeland als Anton/Jan/Victor er nog niet zijn.
- Neem altijd mee naar speedboot: de blauwe tas, 2 zwemvesten en 1 toeter!!!
- Rij met de auto via de slagboom naar jollenstrand helemaal achter in de jachthaven. De speedboot ligt in een box in de hoek van de jachthaven.
- Hangslot losmaken en de landvasten laten hangen aan de meerpalen van de box.

2. Speedboot starten en varen (18:45):

- Jan Smit zal zorgen dat er voldoende benzine zit in de speedboot.
- De rode hoofdschakelaar, links achterin de boot naast de zitting, op "ON" zetten.
- Maak dodemansknop vast (zwart vorkje) en sleutel in contact slot.
- Voor het starten, de motor omlaag trimmen met de knipknop op de gashandel.
- In de benzine bal knijpen tot hij hard is.
- De motor starten, meestal loopt hij meteen (choken of handgas bijgeven is niet nodig).
- Rode knop van de gashandel inknijpen en in z'n achteruit/vooruit zetten.
- De boot vaart het mooist in planee als de motor op stand 4 is getrimd (zie het staafmetertje naast het toerental) en met toerental van 40.000.
- Leg de speedboot nooit aan de kade tegenover het clubhuis, maar altijd op strand bij de containers (ivm schade aan de speedboot bij westenwind).
- Zet de motor op tijd in z'n vrij als je naar het strand vaart (ivm schade aan de schroef).

3. Meenemen uit de container en boeien uitleggen (19:00):

- Aan het rode koord van de speedboot zit ook een sleutel voor de containers.
- Neem mee 1 skippy bal (finish boei) met gewicht, 2 oranje boeien, 2 gewichten, 2 ankers en een oranje drijvende sleeplijn. Voor de boot zelf ligt 1 anker in de speedboot.
- Uitstelvlag, rode klassenvlag, gele I vlag met zwarte stip, algemene en individuele terugroepvlag, en witte vlag met rood kruis voor eventueel 1 lus minder varen.
- Sleep de oranje boeien altijd met een oranje drijvende sleeplijn ivm de schroef.
- Gooi eerst de finish boei (skippy bal) tegenover het clubhuis.
- Leg daarna de 2 oranje boeien ver uit de buurt van waterplanten, in het noorden tussen de vaargeul en de dijk. Of ten westen van de vaargeul (maar neem dan de speciale lange ankerlijnen en kruisankers mee).
- Maak het touw van een gewicht vast aan een oranje boei (en dus niet het gewicht zelf). Haal daarbij de ankerlijn eerst 1 keer door een oog van het gewicht voordat je de ankerlijn aan de boei vastmaakt (zodat zwaarden minder last hebben van de ankerlijn). De karabijnhaak goed dichtdraaien (want we zijn al heel veel ankers en gewichten verloren!!).
- Zet het gewicht en de boei overboord, maar houd het anker nog even vast. Laat de ankerlijn vieren en sleep de boei met gewicht langzaam naar de juiste positie en zet dan het anker pas overboord.
- Leg de startlijn haaks ten opzichte van de onderboei en de windrichting, en ga met de speedboot voor anker op ca 100 meter afstand haaks op de beneden boei.

4. Start procedure (19:30):

- Volg de standaard startprocedure (zie overzicht). Bij een algemene terugroep loopt de tijd door en is de herstart precies 5 minuten na de valse start.
- De finish is tussen de skippybal en de vlaggenmast.

5. Finish en einduitslag:

- Stopwatch naar Anton aan de kant brengen direct na de start en voordat de eerste gaat finishen.
- Anton zal de finishtijden noteren en dit invoeren in de computer.

6. Spullen opruimen:

- Bij het binnenhalen van de boeien altijd eerst anker aan boord halen, daarna het gewicht en dan pas anker losmaken. Dit klinkt logisch maar je zal niet de eerste zijn die een anker verliest.
- Svp meteen de ankerlijnen opschieten en in bakleggen.
- Alle boeien terug in container, de ankers netjes ophangen en de containers op slot te doen.
- Speedboot terug in de box, de schroef van de motor omhoog uit het water te trimmen.
- Stuurstang helemaal in te draaien en de rode hoofdschakelaar op "OFF" te zetten!!
- Kabel met hangslot weer vastmaken.

7. Tot slot:

In geval van problemen, bel:

- Victor van Schaardenburgh (06-29034392, 06-55442065)
- Anton Berben (06-13669615)
- Jan Smit (06-43263489)

Veiligheid op speedboot:

- Ga altijd met 2 man in de speedboot en draag altijd je zwemvest (evt zeil/droogpak).
- Verbind het dodemanskoortje aan je knie of pols.
- Neem een vaarbewijs mee als je die hebt (een boete is 550 euro in 2014, voor risico van de vereniging). Tussen Pampus en Muiderzand mag je officieel niet harder varen dan max 20 km/uur.



Zet de trim op stand 4 voor planee.



Na afloop motor omhoog en indraaien.



Zet de hoofdschakelaar aan/uit.



Na afloop slot zo vast maken.