

Het Roei-insigne boekje



Roei boek Praktijk en Theorie voor het Roei insigne.

Gemaakt voor Welpen en Verkenners die hun roei insigne willen halen.

Gebaseerd op CWO eisen voor een geldig CWO diploma.

Geschreven door: Jeroen Zuidberg en Jelco van Hugten

Inleiding

In dit boekje staat alle informatie die je nodig hebt om je roei insigne te kunnen halen. Samen met dit boekje gaan we de komende vijf weken met jou het roei insigne halen. Als je geslaagd bent mag je in de haven zelf varen. Het roei insigne heet officieel CWO Roeien I&II. Dit is een echt diploma dat in heel Nederland geldt.

Het lijkt misschien een groot boek maar dat valt wel mee: van de 21 pagina's hoef je er eigenlijk maar 9 te leren. Leren doen we op de scouting (op een leuke manier) maar dat moet je ook thuis doen als je zelf wilt gaan varen. Op de andere 12 pagina's staan veel plaatjes, en er is een gedeelte praktijk uitgelegd zodat je thuis na kunt lezen hoe je ook alweer in het echt moet roeien.

Als er dingen niet duidelijk zijn als je vragen hebt of iets anders wilt, kan je het altijd bij de staf terecht. Zij hebben namelijk al jaren roei ervaring en kunnen je heel veel goede tips geven.

Door dit boekje kun je het roei insigne halen en met het roei insigne mag je helemaal alleen in de haven varen. Ook als er niemand op de vereniging is.



Inhoud

Inleiding	2
Roeiprogramma.....	4
1. Stappenplan om roeien te leren.....	4
Theorie	5
1. Roeitermen.....	5
2. Onderdelen van de roeiboot	6
3. Veiligheidsvoorschriften en maatregelen	7
4. Verslechterende weersomstandigheden aan zien komen.....	7
5. Reglementen	7
Algemeen.....	7
Termen	8
De Schipper	8
De roerganger.....	9
Goed Zeemanschap.....	9
6. Verkeerborden en geluidsseinen	10
7. Verschillende koersen op het water:	12
8. Voorrangsregels: Kruisende Koersen:	12
9. Voorrangsregels: Oplopende koersen.....	14
10. Voorrangsregels: Tegengestelde koersen	15
11. Samenvatting Voorrangsregels: koersen	17
Praktijk.....	18
1. Vaarklaar maken.....	18
2. Wat moet er in de boot.....	18
3. Roei commando's opvolgen	19
4. Roei manoeuvres & aanleggen.....	22
6. Bomen, jagen, wrikken.....	24
7. Klaarmaken voor de nacht	24
8. Onderhoud plegen	24
9. Dagtocht maken	24
Knopen	26

Roeiprogramma

1. Stappenplan om roeien te leren

De komende tijd zal in het thema staan om het Roei insigne te halen. Als je bijna altijd aanwezig bent en je actief inzet kun je snel en gemakkelijk een roei insigne verdienen. Het is een echt officieel Nederlands diploma waar je in Nederland veel aan hebt maar ook in het buitenland.

De dagen zullen soms uit theorie en soms uit praktijk bestaan, er wordt gewerkt in de praktijk met vorderingsstaten waarop onderdelen kunnen worden afgetekend door instructeurs, dan kun je zien wat je al hebt behaald en wat je nog moet kunnen. Zo kun je ook zien hoe goed je bezig bent. Instructeurs kunnen dan ook zien wat je al hebt behaald en wat nog niet. Als je alle onderdelen hebt gehaald kun je op examen. Dit zal de laatste week zijn. Tijdens het examen worden een aantal punten die op de vorderingsstaat staan nog een keer gedaan zodat we zeker weten dat je zelf kunt varen.

Het examen bestaat uit een praktijk examen en een theorie gedeelte. Het theorie examen bestaat uit vragen over voorrangsregels, boeien en tonnen op rivieren en verkeersborden. Een gemiddeld examen bestaat uit ongeveer 25 meerkeuzevragen. De theorie staat in dit boekje.

Theorie

Let extra op de dikgedrukte woorden en zinnen. Dit zijn heel belangrijke dingen die je moet weten als je het roei insigne wilt halen.

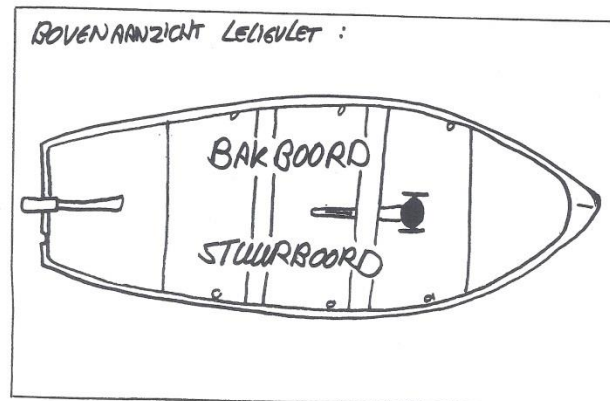
1. Roeitermen

- Slagroeier: de roeier die het tempo aangeeft. Deze zit aan stuurboord op de achterste doft.
- Roerganger: degene die stuurt.
- Stuurboord: de kant waar het wrikgat zit. (als je als roerganger naar de voorkant van de boot kijkt: rechts)
- Bakboord: De kant waar het wrikgat niet zit. (als je als roerganger naar de voorkant van de boot kijkt: links)
- Hoger wal: de kant waar de wind vanaf waait.
- Lager wal: de kant waar de wind naartoe waait.
- Engte: versmalling in het vaarwater waardoor je elkaar niet of moeilijk kan passeren.
- Etiquette: beleefdheidsregels

BAKBOORD EN STUURBOORD

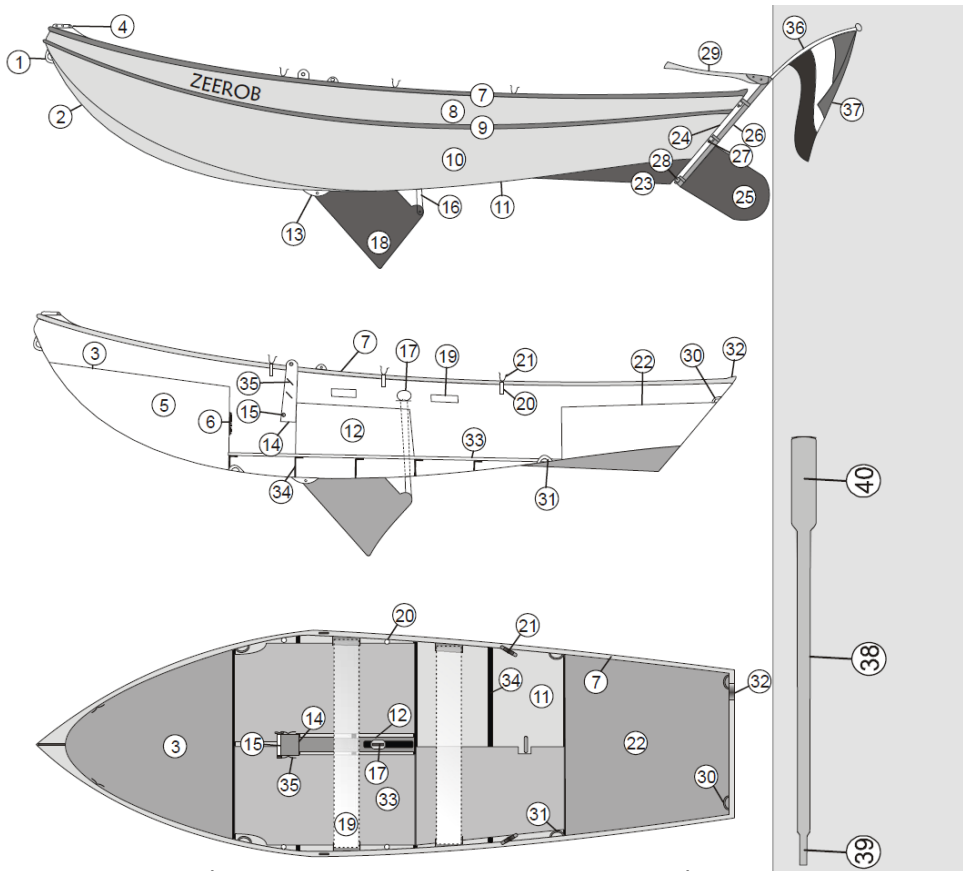


BOVENAANZICHT LELIEVELT :



2.Onderdelen van de roeiboot

Je moet minstens 10 onderdelen van de boot kennen. (zoals steven, boeg, hek, dolboord, doften, roer, helmstok, bakboord, wrikriem) Hieronder staan de 40 belangrijkste.



1	Sleepoog	21	Dol
2	Boeg	22	Achterdek
3	Voordek	23	Scheg
4	Hanekam	24	Spiegel
5	Luchtkast	25	Roerblad
6	Mangat	26	Roerkoning
7	Dolboord	27	Roerhaak
8	Boeisel	28	Vingerling
9	Berghout	29	Helmstok
10	Kim	30	Landvastoo
11	Vlak	31	Hijsoog
12	Zwaardkast	32	Wrikgat
13	Zwaardbout	33	Buikdenningen
14	Mastkoker	34	Spanten
15	Grendelbout	35	Kikker
16	Zwaardloper	36	Vlaggenstok
17	Zwaardgreep	37	Vlag
18	Zwaard	38	Riem
19	Doft	39	Handvat
20	Dolpot	40	Blad

3. Veiligheidsvoorschriften en maatregelen

Het reddingsvest dat aan boord is moet van een goedgekeurd type zijn (minimaal CE100) en goed genoeg voor het gewicht van de gebruiker. Goede reddingsvesten zijn voorzien van een kraag om het hoofd zodat je hoofd altijd boven water blijft. Ze hebben ook een felle opvallende kleur zodat je niet overvaren wordt.

Bij het omslaan van de boot is het belangrijk om eerst koppen te tellen (het aantal mensen dat in de boot zat), en kijken of je iemand mist. Materiaal is dan niet zo belangrijk. Zoek nadat je gecontroleerd hebt dat iedereen er is zo snel mogelijk een veilige plek op, dit kan aan wal zijn of aan een ton in het water. Blijf ook altijd bij elkaar, daardoor wordt je sneller gezien en kan je op elkaar letten.

4. Verslechterende weersomstandigheden aan zien komen

Donkere wolken kan je soms aan zien komen. Dit kan onprettig weer tot gevolg hebben, en is soms zichtbaar door de donkere lucht die dichterbij komt. De koude lucht achter deze wolken verdrijft de warme lucht met geweld, behalve wolken ontstaan er vaak korte en heftige buien, soms met windstoten en onweer.

Als er gevaarlijk weer aan komt en je bent op het water dan moet je dit doen: Bij **onweer direct naar de wal (kant) toegaan** en plat op de grond gaan liggen, niet schuilen onder een boom dit kan levensgevaarlijk zijn. Bij regen trek zo snel mogelijk regenkleding aan. Je mag door roeien zolang het niet onweert.

Je moet **altijd een reddingsvest aan**, bij mooi weer als bij slecht weer. Laarzen zijn verboden aan boord, je kunt hierdoor verdrinken met en zonder reddingsvest omdat laarzen vol water gaan zitten en die zuigen je naar beneden. Ook moet je je reddingsvest altijd over je kleren dragen, anders blijf je niet goed drijven.

5. Reglementen

De regels van het **BPR (Binnenvaart Politie Reglement)** moet je kennen en kunnen gebruiken op het water.

Algemeen.

Bij voorrang geven aan een ander schip, moet je op tijd je koers wijzigen zodat het andere schip zijn koers en snelheid kan houden en manoeuvreren.

Als een ander schip voorrang aan je geeft, moet je koers en vaart behouden. (Je moet dus dezelfde richting op blijven varen met dezelfde snelheid.) Als een aanvaring niet kan worden voorkomen door het voorrang gevende schip **moet** je maatregelen nemen om een aanvaring te voorkomen (dit wordt genoemd **goed zeemanschap!**)

Termen

Schip	Elk vaartuig dat geschikt is als vervoersmiddel op het water.
Roeiboot	Een boot die door spierkracht wordt voortbewogen.
Zeilboot	Een schip dat uitsluitend door zijn zeilen wordt voortbewogen.
Motorboot	Een schip dat door een motor wordt voortbewogen.
Klein schip	Vaartuig korter dan 20 meter , met uitzondering van; Een schip dat een groot schip sleept, assisteert, duwt of langs zij meevoert. Een sleepboot korter dan 20 meter, die geen grote schepen sleept is een klein schip.
Groot schip	Vaartuig langer dan 20 meter , met uitzondering van een Klein schip die aan beroepsvaart doet denk aan een veerpont, rondvaartboot en de hierboven genoemde. Snelle motorboot die harder dan 40 kmh kan.

De Schipper

Dit is de persoon die de leiding heeft aan boord. Hij zorgt ervoor dat de boot zich aan de regels op het water houdt. Wanneer iemand anders dan de schipper achter het roer zit **blijft de schipper verantwoordelijk**. Daarom moet de roerganger altijd de aanwijzingen van de schipper op volgen. Bij de scouting is de schipper vaak een stafid, als een welp achter het roer zit moet hij toch altijd luisteren naar het stafid (de schipper). Dit betekent natuurlijk niet dat de roerganger zich niet aan de regels hoeft te houden, maar de verantwoordelijkheid ligt bij de schipper.

In het algemeen geldt een minimum leeftijd van 16 jaar uitzonderingen hierop zijn:

Soort schip	Minimum Leeftijd
Zeilboot, < 7 meter	Geen
Roeiboot < 20 meter	Geen
Motorschip, < 7 meter en < 13 km/uur	12 Jaar
Snel motorschip, > 20 km/uur	18 Jaar

De roerganger

Net zoals in het verkeer gelden voor de schepen op het water minimum leeftijden, voordat je er mee mag gaan varen. Ook moet de roerganger de juiste diploma's hebben.

Goed Zeemanschap

Een schipper van een schip moet **altijd ervoor zorgen dat iedereen op het water veilig is**. Dit betekent dat de schipper zich niet altijd aan de regels hoeft te houden op het water. Soms moet je namelijk regels breken om ervoor te zorgen dat er geen botsingen komen op het water. Het is zelfs verplicht door de wet om regels te breken als dit nodig is om gevaar te stoppen. Dit noemen ze **Goed Zeemanschap!!!**

De belangrijkste regel op het water is:

Goed Zeemanschap

6. Verkeersborden en geluidsseinen

Verbodsborden	Wel toegestaan	
		Kleine schepen
		Motorschepen
		Zeilschepen
		Roeiboten
		Aan te meren
		Hinderlijke golven/vaarbewegingen te maken
		In en uitvaart/doorvaart verboden
		In en uitvaart/doorvaart toegestaan

	Verplichting om te stoppen Onder dit bord hangt een bord waarom bv dichte brug
	Getal in het midden geeft de maximum snelheid aan
	Verboden aan te meren voor schepen kleiner dan het getal in het midden
	Verplichting bijzonder goed op te letten
	Verboden te ankeren
	Verboden te stil te liggen aan de kant waar dit bord staat

Stoplicht voor een brug of sluis:	
	1x rood =
	1x groen =
	1x rood en 1x groen =
	2x rood =

Doorvaart toegestaan
 Aanvraag doorvaart (als oranje in het verkeer).
 Doorvaart niet toegestaan

Verbodsborden	Wel toegestaan	
		Keren of omdraaien
		Inhalen
		Geeft de hoogte van het water tot de onderkant van de brug weer
		Duikersvlag als mensen aan het duiken zijn
		Einde verbod of beperking

Geluidsseinen

Geluidsseinen worden gebruikt om waarschuwingen te geven en om te laten weten wat je gaat doen. Ieder zeil- en motorschip moet daarom geluidsseinen kunnen geven. Dit moet met een mechanische toeter of sloopshoorn.

Een geluidssein kan zijn:

- een korte stoot 1 sec.
- een lange stoot 4 sec.

Een klein schip hoeft alleen de onderstaande seinen te kunnen geven.

- attentie
- ● ● ● ik kan niet manoeuvreren
- ■ ■ ■ ■ noodsein

Een klein schip moet de onderstaande seinen kunnen herkennen.

- ik ga naar SB
- ● ik ga naar BB
- ● ● ik ga *achteruit*
- ● ■ verzoek bediening van sluis of brug
- ■ ● ■ ● ■ ● enz. blijf weg!

Een klein schip is verplicht het noodsein, het sein “ik kan niet manoeuvreren” en het attentiesein te kunnen geven. Het mag ook de andere seinen geven.

● TIP

Hieronder zie je een aantal ezelsbruggetjes om de geluidsseinen te onthouden. De **B** van **BakBoord** en **stuurBoord** is steeds één punt. Ook lettergrepen kun je als één punt zien.

MAN OEU VRE REN

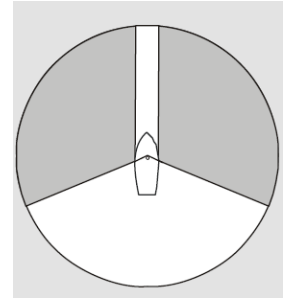
ik ga naar **S B**
ik ga naar **B B**

ACH TER UIT

7. Verschillende koersen op het water:

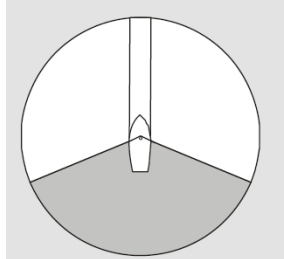
Kruisende Koersen:

Dit is een koers waarbij schepen van links of rechtsvoor komen.



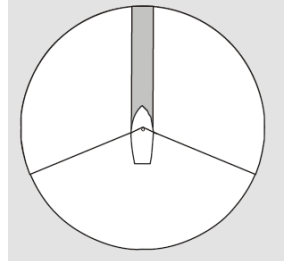
Oplopende koersen:

Een koers waarbij schepen van achteren komen



Tegengestelde Koersen:

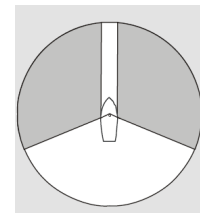
Een koers waarbij schepen van voor komen



8. Voorrangsregels: Kruisende Koersen:

Hierbij zien beide schepen alleen de bakboord /stuurboord(zijkant) kant van het andere schip. De voorrangsregels hieronder staan in volgorde. Eerst geldt de eerste regel, dan de tweede etc. De voorrangsregels zijn:

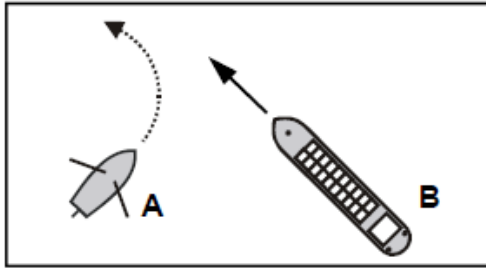
- Het schip dat **stuurboordswal vaart heeft voorrang.** (rechts van de vaargeul)
- **Klein wijkt voor groot.**
- Bij twee grote schepen gaat het schip van rechts (SB) voor
- Motorschip (behalve grote schepen) wijkt voor spierkracht (een roeiboot) en zeilboot.
- Roeiboot wijkt voor zeilboot.
- Zijn beide schepen gelijk, (deze regel geldt niet voor zeilschepen) dan heeft het schip dat van Stuurboord 'van rechts' komt, voorrang.



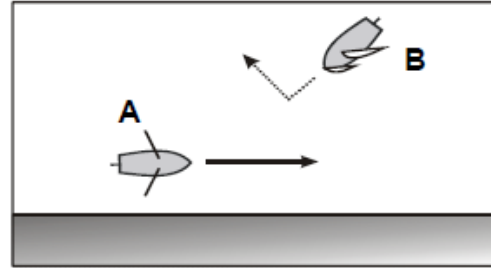
TIP: Bij kleine motor-, zeil- en roeiboten geldt:

De boot die het makkelijkst kan stoppen moet uitwijken. Een motorboot kan het makkelijkst uitwijken, dus moet dat ook. Daarna de roeiboot en als laatste de zeilboot, die heeft ook de meeste moeite met uitwijken.

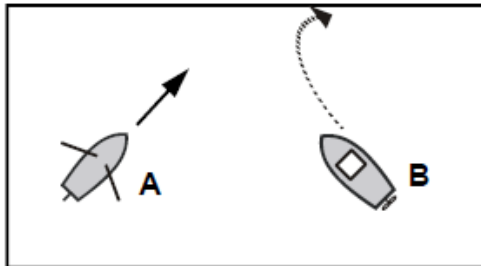
Om deze regels goed te kunnen leren staan hier een paar voorbeelden:



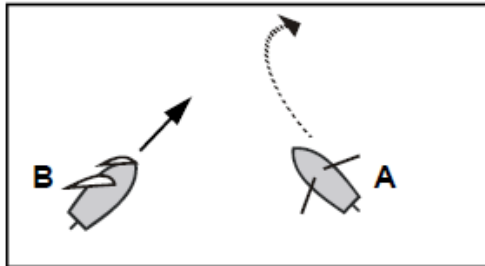
A is een klein schip,
B is een groot schip.
Klein wijkt voor groot!
A moet wijken.



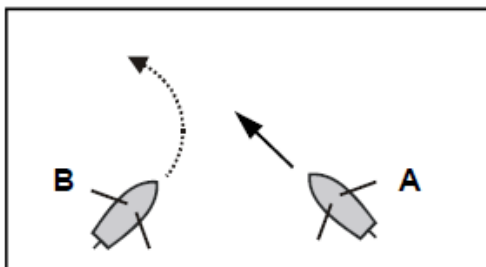
A vaart stuurboordwal.
B is een zeilboot.
SB-wal varend gaat voor!
B moet wijken



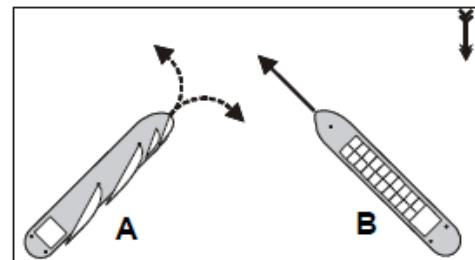
A is een roeiboot,
B is een motorboot.
B moet wijken.



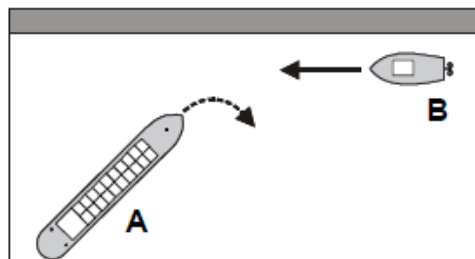
A is een roeiboot,
B is een zeilboot.
A moet wijken.



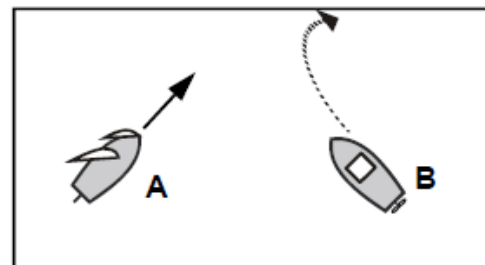
A en **B** zijn roeibo-
ten.
Van rechts gaat voor!



A en **B** zijn beide grote
schepen.
Schip van SB gaat voor!
A moet wijken.



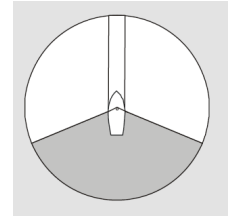
A is een groot schip.
B vaart stuurboordwal.
SB-wal gaat voor!
A moet wijken.



A is een zeilboot,
B is een motorboot.
B moet wijken.

9. Voorrangsregels: Oplopende koersen

Een oplopende koers is dit: Als een ander vaartuig van achteren je probeer in te halen. Dit inhalen noemen ze op het water “oplopen”. Jij bent dan de opgelopen omdat het andere schip jou probeert in te halen.



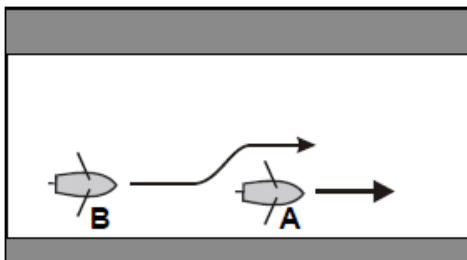
Algemene afspraken voorbijlopen

Je mag een ander schip voorbijlopen (inhalen) wanneer je er zeker van bent dat er geen gevaarlijke situaties ontstaan (bijvoorbeeld aanvaringen). Wordt je opgelopen (ingehaald) dan moet je zoveel mogelijk meewerken om er voor te zorgen dat de boot die jou inhaalt, jou zo snel mogelijk heeft ingehaald

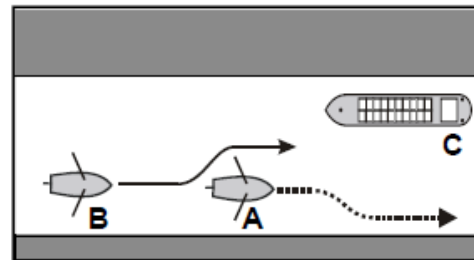
- Zorg dat je zoveel mogelijk stuurboordwal vaart;
- Verminder vaart (geldt niet voor grote schepen).

De voorrangsregels zijn als volgt:

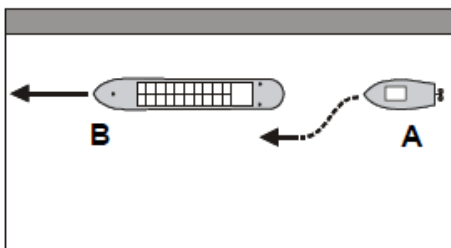
- **De oploper wijkt**, het opgelopen vaartuig werkt mee als dit kan.
- De oploper wijkt naar bakboord het opgelopen vaartuig houdt koers of wijkt naar stuurboord (de oever).
- Als een klein schip een groot schip oploopt dan hoeft het grote schip geen medewerking te verlenen.



B loopt A op.
B moet wijken,
A moet snelheid en koers behouden.



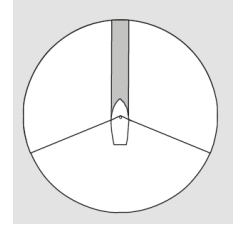
B loopt A op.
 Omdat er te weinig ruimte is en A nog naar SB kan uitwijken moet A uitwijken, maar wel snelheid behouden.



A (klein schip) loopt B (groot schip) op.
*Oploper wijkt naar BB, opgelopen hoeft **niet** mee te werken!*
A wijkt naar BB, B mag koers behouden.

10. Voorrangsregels: Tegengestelde koersen

Dit is als er een schip recht van voren komt, je ziet dan alleen de voorkant van de boot.



De voorrangregels zijn als volgt:

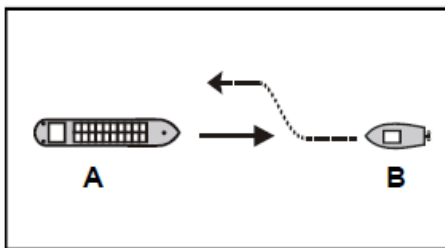
- Het schip dat **stuurboordswal vaart heeft voorrang.**
- **Klein wijkt voor groot**
- Zijn beide schepen grote schepen (ook zeilboten) dan wijken beide naar stuurboord
- Motorschip wijkt voor spierkracht en zeilboot.
- **Roeiboot wijkt voor zeilboot.**
- Zijn beide schepen gelijk (geldt niet voor zeilschepen), dan wijken beide schepen naar stuurboord uit

In het geval er stroming staat

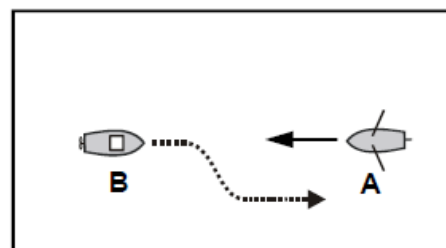
- Het schip dat stroomafwaarts (met de stroming mee) vaart gaat altijd voor.

In het geval er een engte is of een versmalling van het vaarwater is (bijv. een bocht)

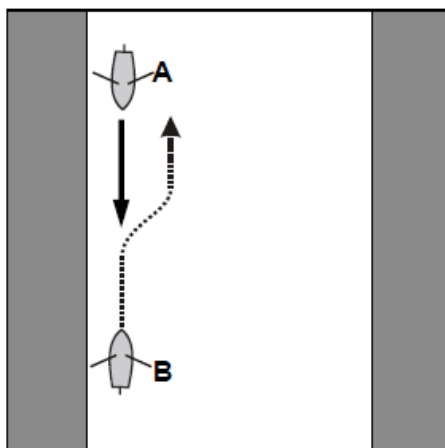
- Het schip dat een hindernis aan stuurboord heeft (engte), moet het andere schip voor laten gaan.
- Bij een bocht gaat het schip met de buitenbocht aan stuurboord (SB) voor.



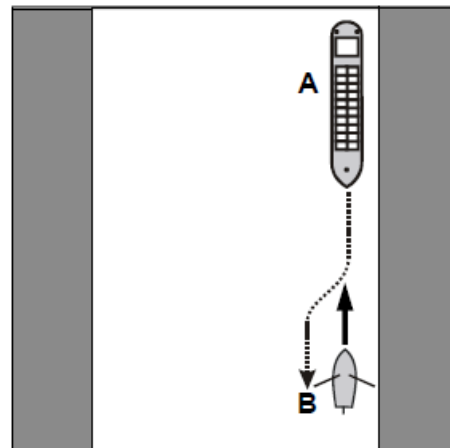
A is een groot schip, B is een klein schip.
Klein wijkt voor groot!
B moet wijken.



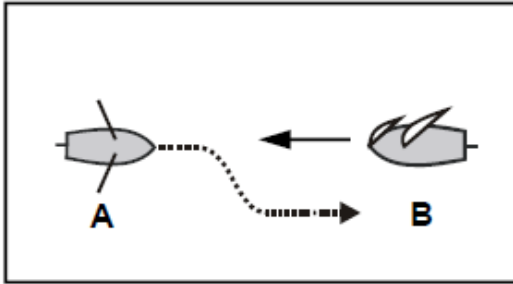
A is een roeiboot, B is een motorboot.
Motorkracht wijkt voor spierkracht!
B moet wijken.



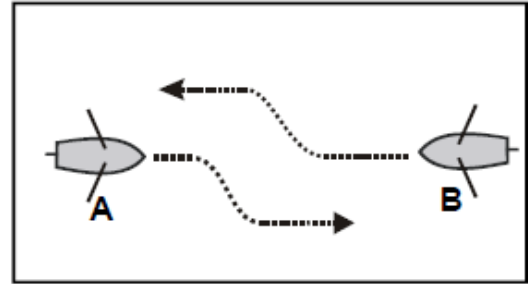
A vaart stuurboordswal.
Stuurboordswal gaat voor.
B moet wijken.



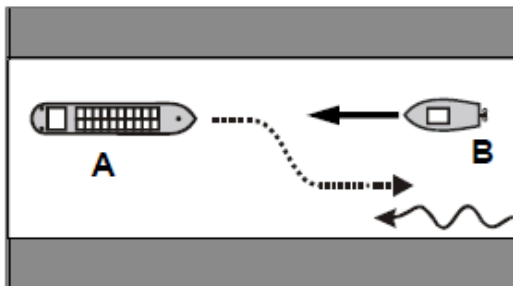
A is een groot schip, B vaart stuurboordswal.
Stuurboordswal gaat voor.
A moet wijken.



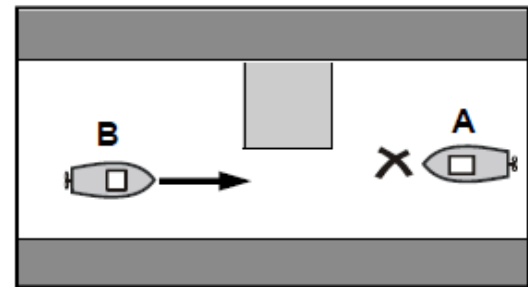
A is een roeiboot,
B is een zeilboot.
Spijkracht wijkt voor zeilkracht!
A moet wijken.



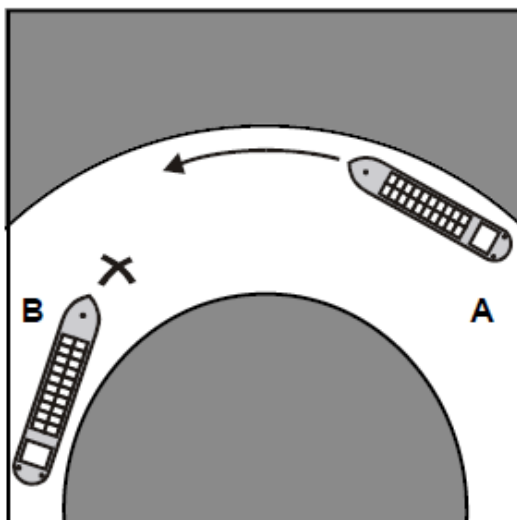
Beide boten zijn gelijk aan elkaar.
Beide wijken naar stuurboord uit.



A is een groot schip,
B een klein schip dat stroom
afwaarts vaart.
A moet wijken.



A heeft de engte aan stuurboord,
B heeft hem over bakboord.
A moet wachten.



A en **B** zijn beide grote
Schepen,
A heeft de buitenbocht aan SB.
B moet wachten.

11. Samenvatting Voorrangsregels: koersen

Om het leren gemakkelijk te maken hebben we hier een kleine samenvatting van de voorrangsregels gemaakt. Je moet onthouden dat de bovenste regel de belangrijkste is en dat daarna de volgende regel komt. Het lijken misschien veel regels maar als je goed hebt opgelet dan heb je al gezien dat veel voorrangsregels hetzelfde zijn.

De allerbelangrijkste regel die je moet onthouden: GOED ZEEMANSCHAP. (alles doen om een aanvaring te voorkomen)

Kruisende koersen

1. Het schip dat **stuurboordswal vaart heeft voorrang.**
2. **Klein wijkt voor groot.**
3. Bij twee grote schepen gaat het schip van rechts (SB) voor
4. **Motorschip wijkt voor spierkracht en zeilboot.**
5. **Roeiboot wijkt voor zeilboot.**
6. Zijn beide schepen gelijk, (geen zeilschip) dan heeft het schip dat van rechts (stuurboord) komt heeft voorrang

Oplopende koersen

1. De oploper wijkt, het opgelopen vaartuig werkt mee.
2. De oploper wijkt naar bakboord het opgelopen vaartuig houdt koers of wijkt naar stuurboord (de oever).
3. Als een klein schip een groot schip oploopt dan hoeft het grote schip geen medewerking te verlenen.

Tegengestelde koersen

1. Het schip dat stuurboordswal vaart heeft voorrang.
2. Klein wijkt voor groot
3. Zijn beide schepen grote schepen (ook zeilboten) dan wijken beide naar stuurboord
4. Motorschip wijkt voor spierkracht en zeilboot.
5. Roeiboot wijkt voor zeilboot.
6. Zijn beide schepen gelijk (geen zeilschip), dan wijken beide schepen naar stuurboord uit

In het geval er stroming staat

1. Het schip dat stroomafwaarts (met de stroming mee) vaart gaat altijd voor.

In het geval er een engte is of een versmalling van het vaarwater bv een bocht

1. Het schip dat een hindernis aan stuurboord heeft (engte), moet het andere schip voor laten gaan.
2. Bij een bocht gaat het schip met de buitenbocht aan stuurboord voor.

Praktijk

Hieronder staan de 9 punten die je moet kennen voor je praktijk examen. Maak je geen zorgen: de meeste dingen ken je al door het roeien op de vereniging.

1. Vaarklaar maken

Onderstaande dingen moet je doen voordat je kunt gaan varen:

- Riemen in de juiste positie leggen: blad naar het achterdek en de wrikriem aan stuurboord de kant van het wrikgat.
- Zorg dat er geen water meer in de boot zit.
- De boot moet netjes en opgeruimd te zijn voor vertrek.

2. Wat moet er in de boot

Dit moet je inladen om te kunnen roeien:

- 5 roeiriemen
- 5 dollen
- 1 wrikriem
- Sleeplijn
- Anker
- Hoosblikken
- 1 Reddingsvest per persoon

Wat zit er al in de boot dat je nodig hebt om te varen:

- Doften, denningen
- Lijn voor landvast voor en achter
- Sleepharp.
- Twee losse willen met voldoende lijn



3. Roei commando's opvolgen

De houding waarin je roeiklaar zit is: je zit iets voorover met gestrekte armen aan de riem, met gesneden (horizontaal) blad boven het water.

Bij alle onderstaande roeicommando's geldt dat eerst het commando wordt gegeven. Voordat de roeiers het uitvoeren moet je "gelijk" zeggen. Dit betekent dat ze het één keer uitvoeren. Je kan alleen maar "gelijk" zeggen als de roeiers er ook klaar voor zijn, als ze nog halverwege een ander commando zijn moet je wachten tot ze er wel klaar voor zijn. Om het commando nog eens te laten uitvoeren (bijvoorbeeld bij het ophalen), zeg je nog eens "gelijk" (je hoeft het commando zelf niet elke keer te herhalen).

Als je drie keer achter elkaar "gelijk" hebt gezegd en er wordt goed geroeid kan je "over op slag" zeggen. Dit betekent dat de roeiers het tempo van de slagroeier gaan volgen. Dit gebruik je als je langere stukken gaat roeien.

Ook is het belangrijk dat je bij een commando aangeeft wie het uit moet voeren. Dus als je wilt dat alle roeiers hetzelfde commando uitvoeren zeg je beide boorden *commando* gelijk! Als je stuurboord een commando wilt laten uitvoeren: stuurboord *commando* gelijk! Als je wilt dat beide boorden tegelijk iets anders doen: bakboord *commando1*, stuurboord *commando2* gelijk!

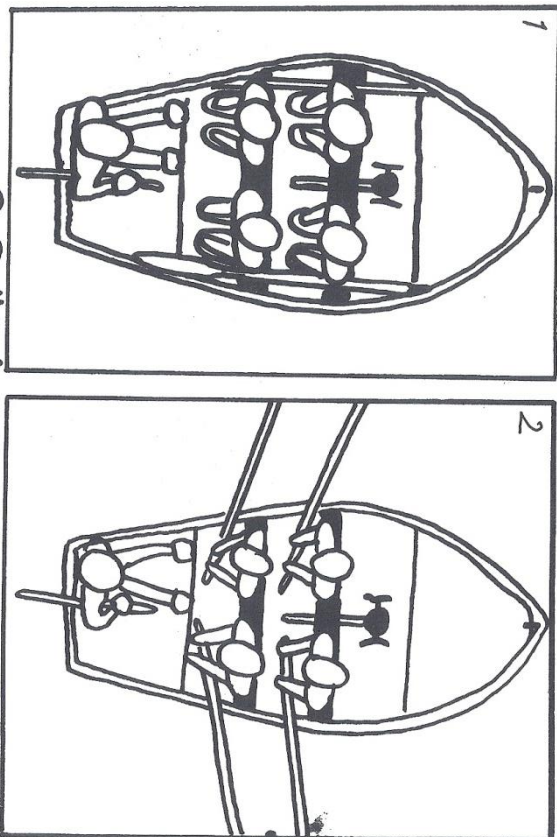
- Gelijk: de riem wordt een kwartslag gedraaid. Riem wordt in het water gezet en roeier gaat met gestrekte armen naar achteren hangen waardoor het blad naar de boot geduwd wordt. Het commando wordt één keer uitgevoerd.
- Haalt op: roeier haalt, onder het weer terugkomen in de roeiklaar positie, de riem uit het water en draait deze weer een kwartslag. Hierdoor gaat de boot aan de kant waar er geroeid wordt naar voren. Bij recht vooruit varen laat je beide boorden strijken (beide boorden halen op gelijk!).
- Strijken: De riem gaat (bijna verticaal) te water en er wordt tegen de riem geduwd (tegengestelde roebeweging). Door dit commando gaat de boot aan de kant waar er geroeid wordt naar achteren. Als je snel wilt draaien laat je de kant waar je naartoe wilt draaien strijken en de andere kant ophalen. Bij recht achteruit varen laat je beide boorden strijken (beide boorden strijken gelijk!).
- Op riemen: de roeiers zitten roeiklaar met hun riemen uit het water en wachten op een commando.
- Stopt af: dit commando dient om de snelheid uit de boot te halen. De roeiers steken onmiddellijk hun riem in het water en oefenen zo gewicht op hun riem uit zodat deze dwars op de boot blijft.



- Riemen op: bij dit commando komen de riemen recht overeind in de boot te staan en maakt één of beide boorden vrij. Door het handvat in de boot te duwen en met één hand de riem overeind te zetten, komt de riem in de boot te staan. De riemen staan zo dat de bladen gesneden zijn (de scherpe kant van het blad wijst naar voren en achteren).
- Riemen toe: dit commando zorgt ervoor dat de riemen in de dollen gezet worden en dat met roeien gestart kan worden. De riemen staan nu dwars op het dolboord met gesneden bladen.
- Pikhaak voor en Pikhaak achter mogen losgooien: bij deze commando's worden de landvasten aan de kant losgemaakt.
- Zet af: dit commando zorgt ervoor dat de boot afgezet wordt van de kant.
- Riemen lopen: dit commando dient om een smalle doorvaart te passeren. De roeiers halen hun riemen uit het water en draaien deze zo dicht mogelijk langs de boot met de bladen naar de spiegel.
- Riemen over: dit commando kan gebruikt worden bij een korte pauze. De roeiers trekken hun riemen over de kuip naar binnen zodat het helft van de riem aan de andere zijde van de boord komt te liggen.
- Riemen geroeid: dit commando wordt gebruikt bij het stoppen met roeien. De riemen worden binnengehaald (netjes verdeeld over beide boorden) met de bladen in de richting van de boeg en de dollen worden uit de dolpotten gehaald. Ook wordt dit

commando gebruikt bij een langzij aanleg.

Vooraf je weg **VRAAGT** moet je ervoor zorgen dat de roeiers gelijk kunnen roeien als er **WROOT** afgedrukt door de pikhaakloop. Je moet dus van tekening ① naar tekening ② als **ROERGANGER*** moet je hiervoor **COMMANDO'S** kunnen geven.



COMMANDO'S: ① **Dollen in** : de dollen worden in de
Dolpot gestoken

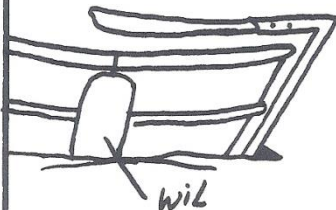
- ② **Dollen richten** : De dollen worden zo
gericht dat je de riem er gemakkelijk in kan leggen
- ③ **riemen toe** : De riemen worden in de dollen
gelegd : de riemen worden boven water gehouden
- ④ **Beiden bevoegen maken op** : De riemen
gaan naar achteren maar liggen nog niet
in het water.

* **ROERGANGER** = degenen die de tekening heeft op de
boot, en achter het roer staat

Op het moment dat je rismen toe hebt, laat je de boot afduwen door de piknaakvoor (zeg ook altijd in welke richting hij moet afduwen, dit kan bakboord, stuurboord of achteruit zijn)



* **LET OP!** - kijk voordat je uktrekt of het zwaard in is
 - kijk of je de wilgen* binnenvast hebt
 - zeg altijd 'Gelijk' na een commando, dit is het signaal waarop de roeiers het commando gaan uitvoeren.
 - zorg er altijd voor dat je duidelijk verstaanbaar bent voor de anderen aan boord.
 praat dus gerust harder als je achter het roer staat.



* wil :

Een wil houdt de boot een stukje van de kant af zodat de boot niet beschadigt.

4. Roei manoeuvres & aanleggen

Onderstaand rijtje manoeuvres moet je kunnen voor je praktijkexamen.

- Korte, middellange, lange bochten maken met en zonder roer
- Acht varen zonder roer
- Achteruit kunnen roeien
- Recht vooruit kunnen roeien
- Aanleggen met boeg naar hoger wal. (kant waar de wind vanaf komt).
- Aan kunnen leggen langs zij op een schip of afmeerplek (steiger bv)

MANOEUVRES

la Maris Venlo

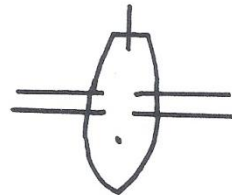


① AANLEGGEN

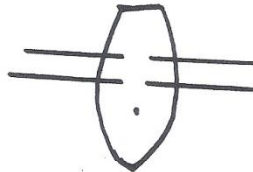
Je wilt bij X AANLEGGEN, je moet altijd heel rustig aankomen, dus zul je vaak af moeten remmen, dit doe je al als je zegt 'opriemen', de roeiers houden bij dit commando op met roeien. Sneller gaat het nog als je zegt: 'BEIDE BOORDEN STOP AF', de roeiers houden de riem stil in het water. (als je genoeg afgeremd hebt zeg je weer 'opriemen'.')

1 OPRIMEN:

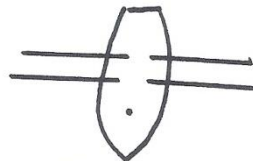
(BEIDE BOORDEN STOP AF)



2 ZWAARD OP:



3 PIKHAAKVOOR SPRINGT EN HOUDT AF:

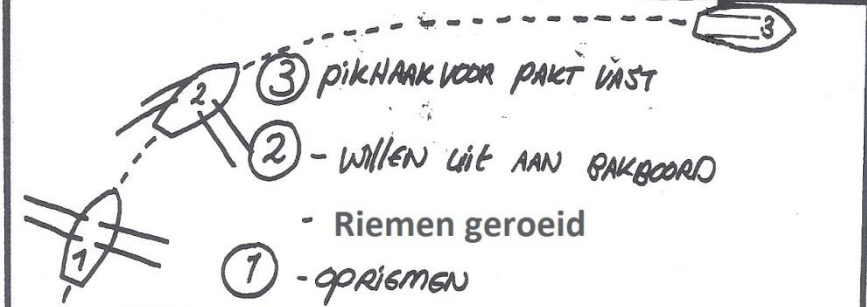
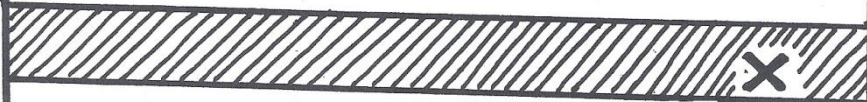


* JE MOET OOK WEL EENS OP EEN BOEI AANLEGGEN, DIE GAAT HETZELFDE, JE HOEFT ALLEEN HET ZWAART NIET OP TE DOEN.

② LANGSZIJ AANLEGGEN

Bij LANGSZIJ AANLEGGEN MOET JE EEN GROTE BOCHT NEMEN JE KUNT DAN ALTIJD NOG GENOEG AFREMME, JE KUNT HET BESTE VOOR ② GENOEG AFGEREMD HEBBEN

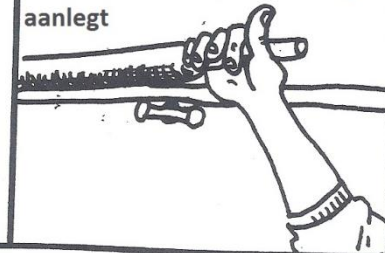
Voor dat je aanlegt en van de boot kan springen zorg je dat de riemen geroeid zijn zoals bij plaatje 3



RIEMEN LOPEN :
PAK DE RIEM UIT DE DOEL EN LAAT HEM NAAST DE BOOT LOPEN

Dit doe je als je bv te dicht langs een ton of ander obstakel vaart.

Vroeger was het riemen lopen, nu is het riemen geroeid als je aanlegt



6. Bomen, jagen, wrikken.

Ook moet je dit kunnen:

- Bomen: Met behulp van een vaarboom of grote riem het schip kunnen voortbewegen en sturen. Dit doe je door op de bodem af te zetten.
- Jagen: Met een aantal mensen het schip met behulp van een lijn vooruit trekken. De lijn moet zò op een plek vastgemaakt worden, dat de boeg niet naar de kant getrokken wordt. Dus ergens vlak bij het draaipunt van de boot, de mast bijvoorbeeld. De lijn moet lang genoeg zijn en als het kan doe je je zwaard in, hierdoor blijft de boot op het water en wordt je niet naar de kant getrokken maar vooruit. Let tijdens het jagen erop dat je de natuur en andermans spullen niet beschadigd.
- Wrikken: Met behulp van één riem vanaf het achterdek het schip voortbewegen. De boot moet door het wrikken sturend verhaald/verplaatst kunnen worden bij rustig weer.

7. Klaarmaken voor de nacht

Zorg ervoor dat alle materialen netjes in de boot opgeborgen zijn. De boot moet schoon en droog zijn (gehoosd). Kijk ook na of de boot goed is aangelegd, dus kijk na of de landvasten op de goede manier zijn vastgemaakt en of de willen op de goede plek hangen. Ook kan je een huif (zeil voor over de boot) als een soort deken over de boot maken.

8. Onderhoud plegen

Hou de boot netjes en in goede staat door het volgende te doen: Vuilnis in de vuilnisbak, boot poetsen, boot netjes opruimen, materiaal terugleggen op de daarvoor bestemde plekken, natte spullen uithangen, eventuele schades/verliezen/slijtages doorgeven aan het kabelgat. In de winter schilderen we de boot en bootonderdelen netjes en controleren we alle onderdelen extra goed op slijtage.

9. Dagtocht maken

Meegeholpen hebben met de voorbereiding voor een dagtocht, bestaande uit het ervoor zorgen dat de boot compleet is en zorgen voor voldoende voedsel en drinken.

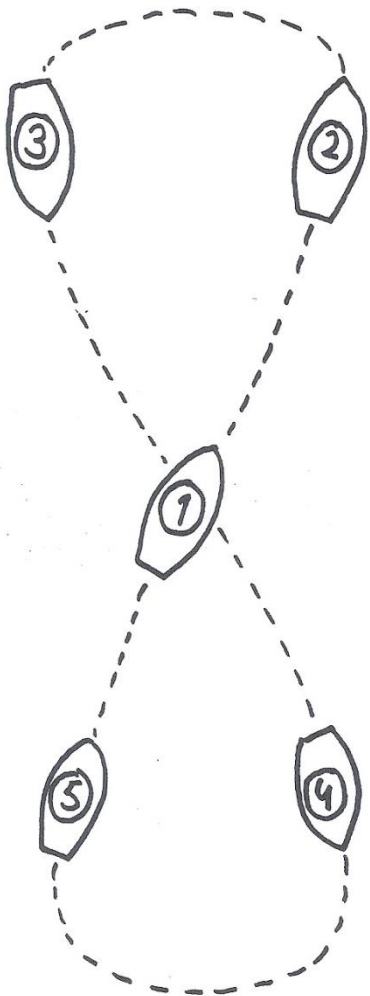
Aan kunnen geven welke acties er ondernomen moeten worden om een goede en veilige dagtocht te maken. Deze bestaan uit:

- Controleren verplichte inventaris.
- Kijk naar het weer en pas je hierop aan, grijze wolken en regen is een regenpak en reddingsvest geen laarzen. Sneeuw dikke trui, hou de veiligheid in de gaten van jezelf en anderen.
- Het op tijd kunnen herkennen van voortekenen van plotselinge weersveranderingen zoals onweer en zware windvlagen.
- Zorgen voor voldoende eten en drinken, voor de lengte van de tocht.
- Zorgen voor noodtelefoonnummer.
- Vooraf bepalen van route aan de hand van een waterkaart.

ACHTJE DRAAIEN :

DOOR AAN EEN KANT TE STRÏJKEN EN AAN DE ANDERE KANT OP TE HALEN KAN JE SNEL DRAAIEN.

HIERVAN MAAK JE GERRUUK BIJ EEN 'ACHTJE' DRAAIEN :

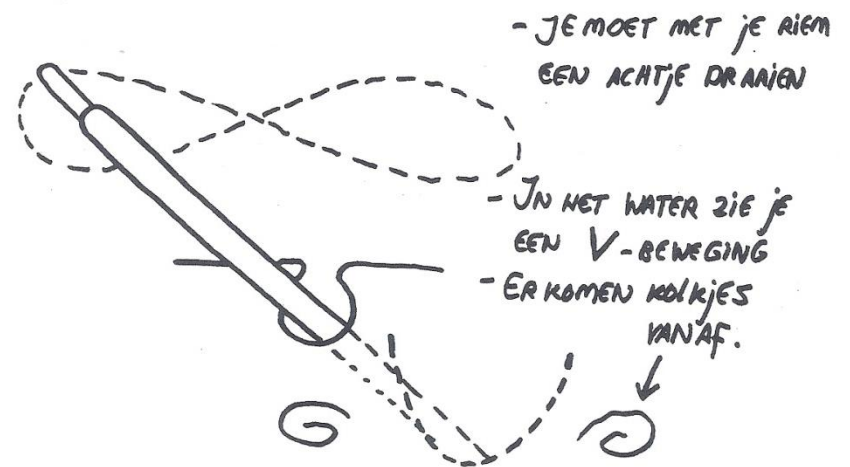


- ① - START : BEIDE BOORDEN HALEN OP... GELÏJK...
- ② - OPRIEMEN
 - STUURBOORD HAALT OP
 - BAKBOORD STRÏJKT... GELÏJK...
- ③ - OPRIEMEN
 - BEIDE BOORDEN HALEN OP... GELÏJK...
- ④ - OPRIEMEN
 - BAKBOORD HAALT OP
 - STUURBOORD STRÏJKT... GELÏJK...
- ⑤ - OPRIEMEN
 - BEIDE BOORDEN HALEN OP... GELÏJK...

JE KUNT HET NATUURLÏJK OOK ANDERSOM DOEN, DUS BEGINNEN MET BAKBOORD HAALT OP STUURBOORD STRÏJKT...ENZ...

WATER WRIKKEN

ALS LAATSTE MOET JE VOOR HET PRAKTIÏK-EXAMEN VOOR HET ROEI-INSIGNE KUNNEN WRIKKEN. WRIKKEN IS MET VOORTBEWEGEN VAN DE BOOT DOOR MET EEN RIEM EEN BEPAALDE BEWEGING IN HET WRIKGAT TE MAKEN WAARMEE JE JE KAN VERPLAATSEN.



- JE MOET MET JE RIEM EEN ACHTJE DRAAIEN

- IN HET WATER ZIE JE EEN V-BEWEGING
- ER KOMEN KOLKJES VANAF.

JE KUNT WRIKKEN ALLEEN MAAR IN PRAKTIÏK LEREN DOOR VEEL TE OEFENEN.

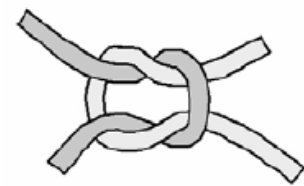


Knopen

Hieronder zijn de knopen te vinden met uitleg die je moet kunnen maken om je roei insigne te kunnen halen. De namen van de knopen hieronder zijn iets anders dan die uit het boek komen.

Als je knopen wil leren kun je dat natuurlijk ook thuis gaan doen door een touwtje te pakken en te oefenen.

Reefsteek; dit is een platte knoop, deze knoop wordt gebruik om twee touwen van gelijke dikte aan elkaar vast te knopen.



Achtknoop; deze wordt gebruik om een verdikking in het touw te maken.



Twee halve steken waarvan de eerste slippend; deze wordt gebruikt om de landvast aan een ring vast te maken. Een halve steek alleen zo niet losgaan bij het wegvaren.



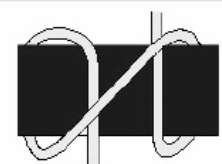
Schootsteek; Deze knoop wordt gebruikt om twee lijnen van verschillende diktes aan elkaar te verbinden, de dunste lijn maakt de meeste bochten.



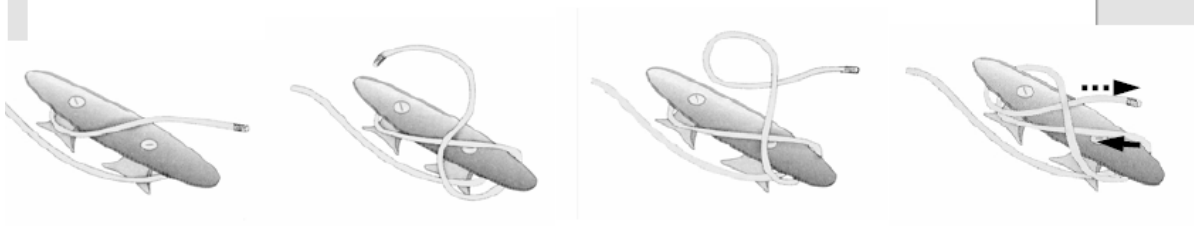
Paalsteek; Deze wordt gebruikt om een *tijdelijke* lus te maken in een lijn. Het is een lus die een vaste grootte heeft en gebruikt kan worden bij het vastleggen van de boot om een paaltje (*vaak in de thuishaven van de boot*).



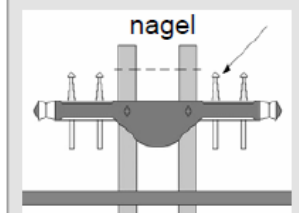
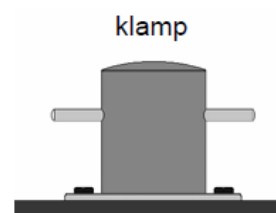
Mastworp; deze wordt het meest gebruikt om een boot vast te leggen aan een paaltje. De mastworp kan op 2 manieren gemaakt worden, nl. door de lijn om de pal te slaan en eerst over en dan onder de lijn te gaan of door 2 lussen te maken en deze over de paal te schuiven. Vaak wordt er daarna nog een slipsteek gemaakt zodat de knoop extra goed vast zit.



Een kikker beleggen; Kikkers zitten vaak op een boot wanneer een lijn vanaf de kant of een andere boot wordt gegooid moet je de lijn aan een kikker vast maken, daarnaast moet ook vaak vallen aan een kikker vast maken. Het belangrijkste is, dat je de laatste slag goed doet zodat de lijn niet los kan rijken!



Klamp en nagel; Naast een kikker kun je ook een klamp of een nagel in de boot tegenkomen, deze worden net zoals een kikker belegd.



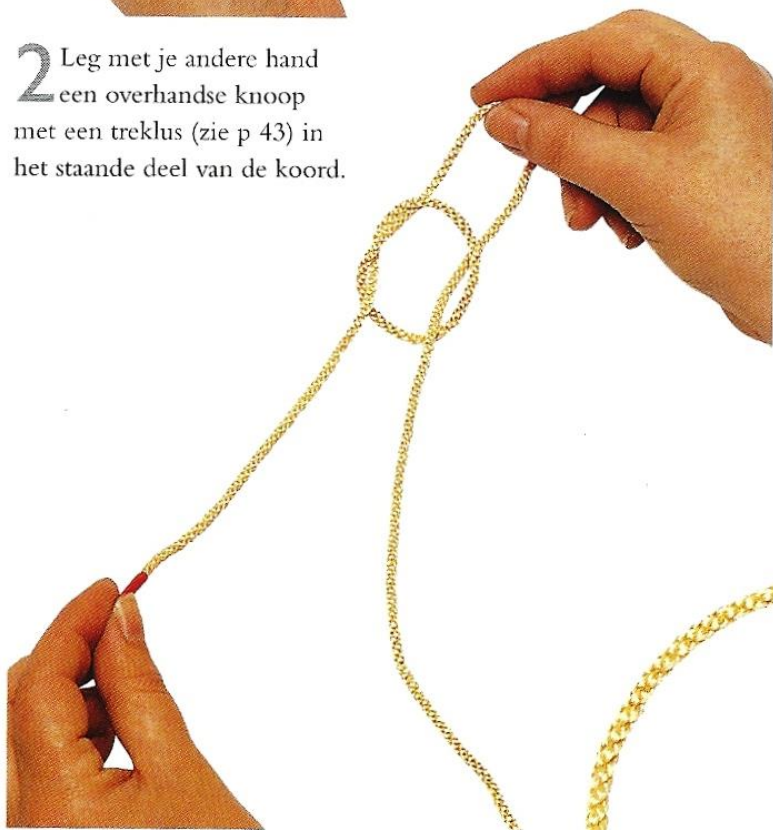
Dit is de Slipsteek (toverknoop)

SCHUIFKNOOP

Dit is de eenvoudigste van alle glijknoepen. Vergelijk hem met de overhandse knoop met een trekklus (p 43) en merk op hoe deze knoop wordt gelegd in het staande deel van de koord.



2 Leg met je andere hand een overhandse knoop met een trekklus (zie p 43) in het staande deel van de koord.



3 Om de knoop strak te krijgen, trek je aan de lus.

