

**Vaarklaar maken**

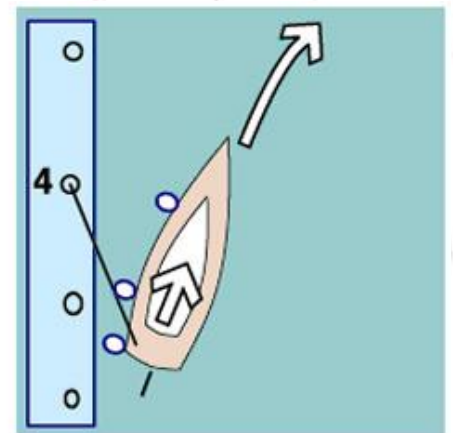
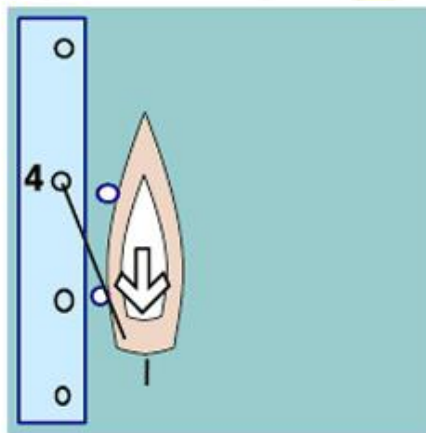
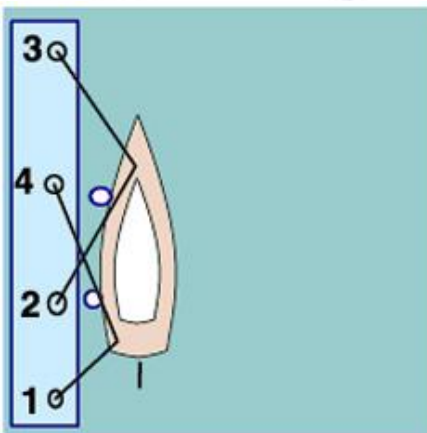
- Benedendecks (van voor naar achter)
  - Ramen en luiken dicht (overkomend water)
  - Alles zeevast (geen losse spullen)
  - Afsluiters toilet dicht
  - Stroom aan
  - Navigatie apparatuur aan (diepte, snelheid, marifoon)
  - Gaskraan dicht
  - Motorcheck (visueel, olie, brandstof, koeling)
  
- Bovendecks (van voor naar achter)
  - Lijnen gebruiksklaar
  - Ankergerie in orde
  - Roerwerking controleren (en middenstand)
  - Walstroom los
  - Gasfles dicht
  
- Persoonlijk
  - Reddingsvesten bereikbaar
  - Kleding (warm, droog, pet, zonnebrand)
  - Eten en drinken

**Afvaren op motor**

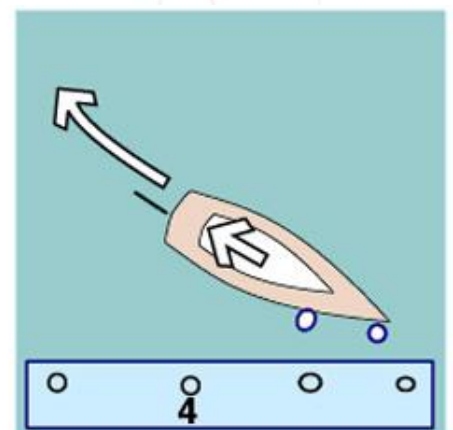
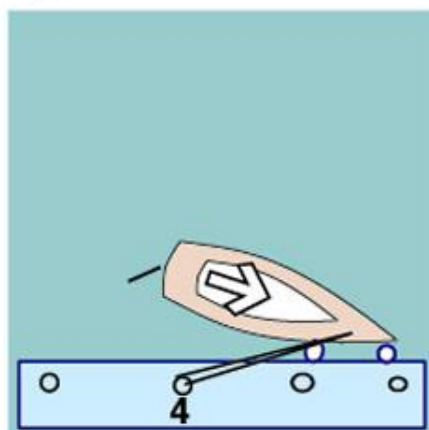
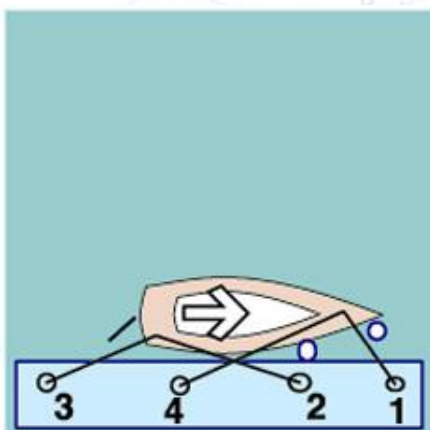
Waar komt de wind vandaan en wat doet dat met de boot?

Welke lijn is dan het meest belangrijk en moet dus als laatste los?

- A: Losgooien en afduwen (evt. achtertros wat later los) -> hogerwal of geen wind
- B: Achterspring (let op stootwil en roerblad) -> lagerwal of langswal (wind van voren)



- C: Voorspring (let op stootwil en roerstand) -> lagerwal of langswal (wind van achter)

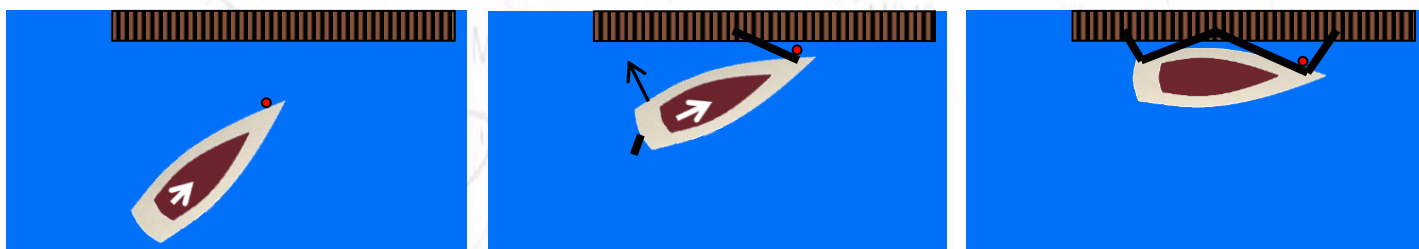


Bedenk wat er mis zou kunnen gaan (plan B) en hou het zo simpel en duidelijk mogelijk!

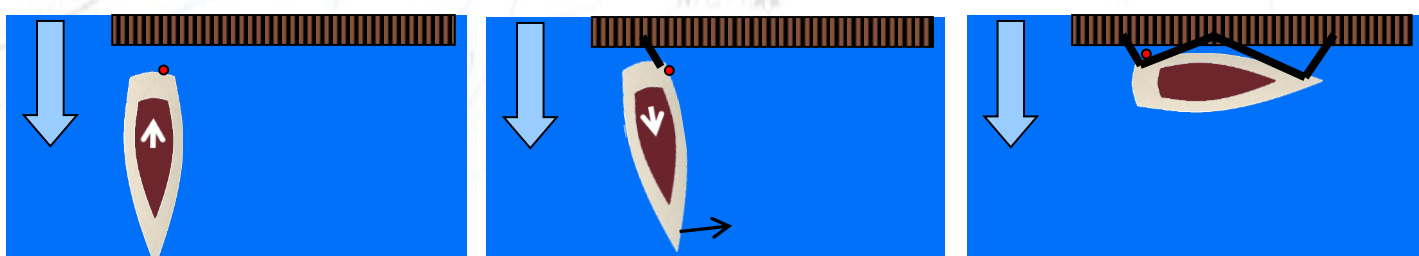
**Aanleggen op motor**

Welke lijn is dan het meest belangrijk en moet dus als eerste vast?

- A: Langsij stilligen en lijnen over -> lagerwal of geen wind (heeft niet de voorkeur)
- B: Voorspring (let op stootwil en info maat) -> hogerwal, lagerwal en langsval (wind van voren)

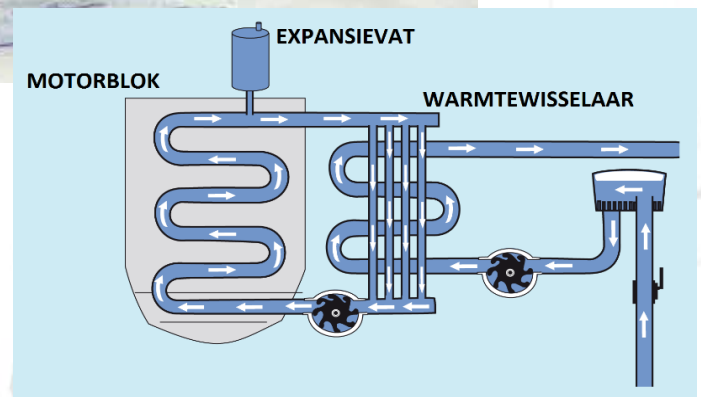
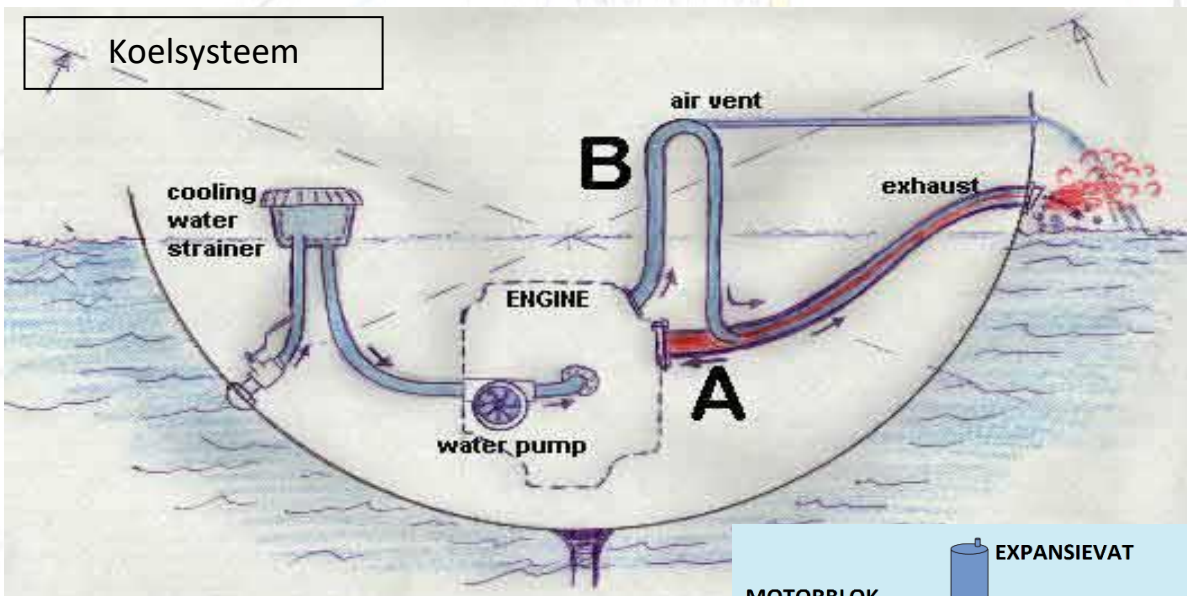
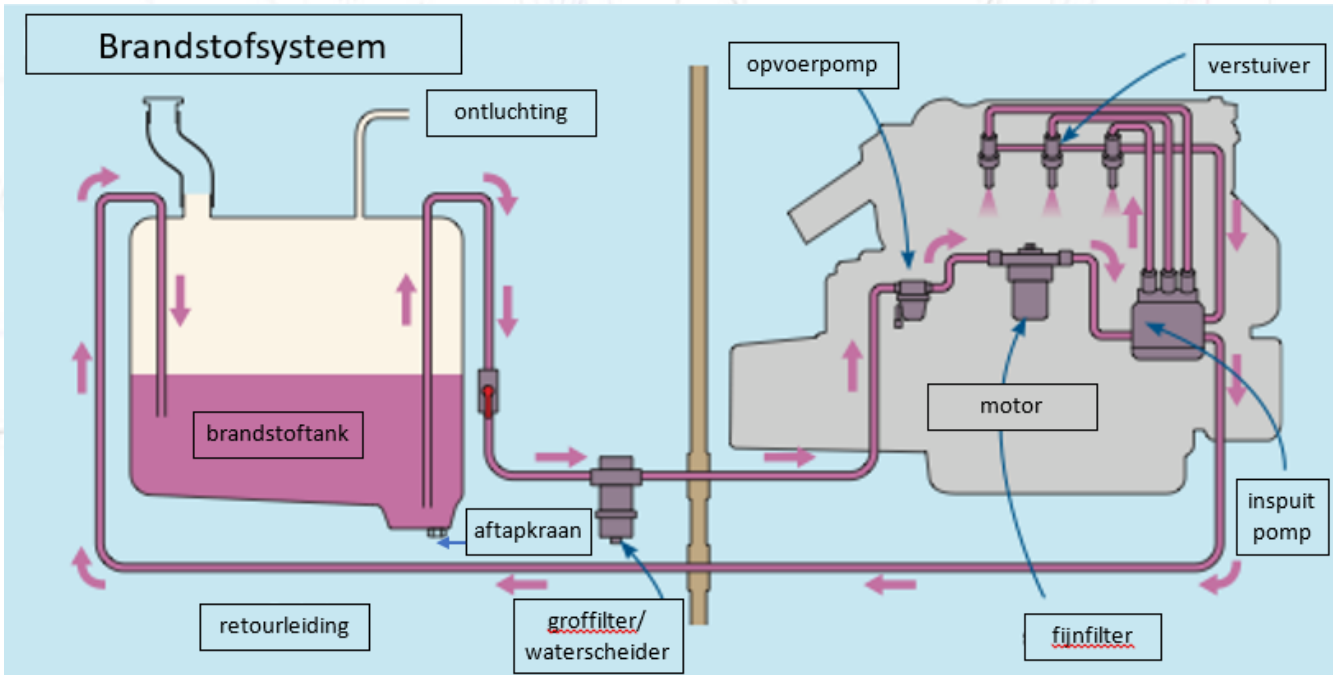


- C: Achtertros (let op stootwil) -> langsval (wind van achter)



Bedenk wat er mis zou kunnen gaan (plan B) en hou het zo simpel en duidelijk mogelijk!

Techniek



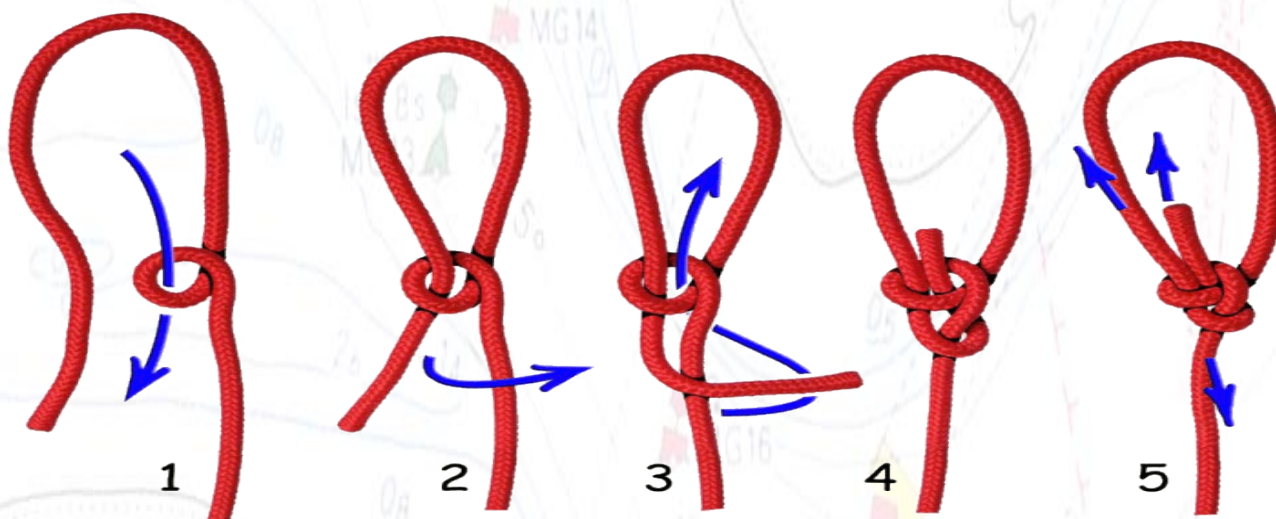
**Man over boord**

1. Roep hard “Man Over Boord” en zwem of drijf
2. Laat iemand blijven wijzen
3. Gooi evt. een reddingsmiddel
4. Informeer evt. hulpdiensten (VHF, telefoon)
5. Draai tegen de wind in
6. Koers naar een bovenwinds gelegen punt t.o.v. de drenkeling
7. Leg het schip stil
8. Drift naar de mob en zet de schroef uit bij de laatste meter(s)
9. Probeer de drenkeling bij de zwemtrap te krijgen en daarlangs weer aan boord

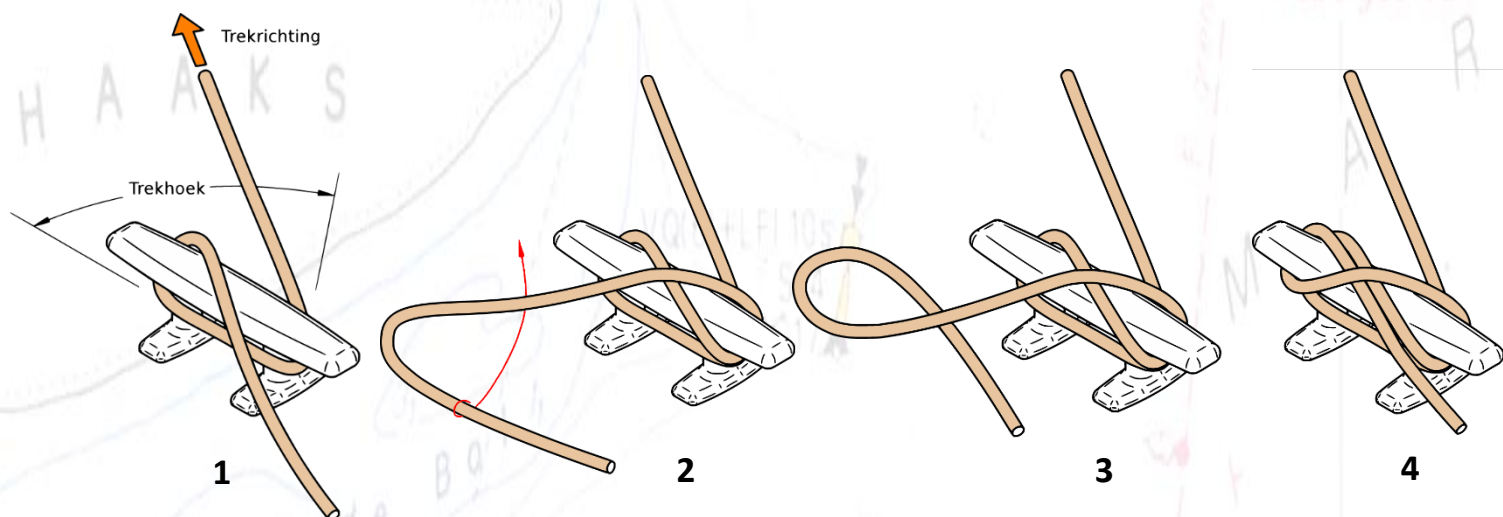
**Belangrijkste vaarregels BPR**

<b>Algemeen</b>	
0. Goed zeemanschap	-> met gezond en sociaal verstand situatie oplossen; -> altijd aanvaring vermijden; -> goed om je heen kijken (ook achter);
1.	Stuurboordswal gaat voor;
2.	Vaargeul volgend aan stuurboordswal heeft voorrang op vaargeul kruisend;
3.	Stroom mee gaat voor stroom tegen
4.	Klein wijkt voor groot (>20 m of SVP);
5.	Oploper wijkt; opgelopen verleent medewerking
<b>Kleine schepen onderling</b>	<b>Grote schepen onderling</b>
6. Motor wijkt voor spier wijkt voor zeil;	Geen onderscheid motor/zeil!
7. Motorboten onderling: van rechts heeft voorrang;	Schip van stuurboord gaat voor;
8. Zeilboten onderling: -> zeil over SB wijkt voor zeil over BB; -> loef wijkt voor lij;	

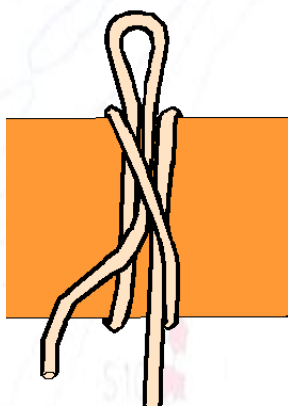
**Paalsteek**



**Kikker beleggen**



**Slippende mastworp  
 (stootwil)**



Als borging steek je het losse eind door de lus. Zo kan je de stootwil nooit verliezen!

**Lijn opschieten**

