

CURSUS ELEMENTAIR BREVET ZEILWAGENRIJDEN WWSV



**WIND & WATERSPORT
VLAANDEREN**
windenwatersport.vlaanderen



CURSUS ZEILWAGENRIJDEN “ELEMENTAIR BREVET”

WWSV

Inleiding

Alle zeilsporten hebben één grote factor gemeen : de wind. De windrichting en -sterkte zijn daarom de belangrijkste factoren van elke zeilcursus. Daarnaast moet je de techniek aanleren van het voertuig dat je gebruikt en de omgeving kennen waarin of waarop je zeilt.

Dit boekje veronderstelt dat je geen enkele zeilervaring hebt en begint dus van niveau nul. Het gaat ook niet verder dan de basiskennis die nodig is om veilig met deze sport te starten. Wie al eerder met de wind te maken had zal sneller door kunnen lezen terwijl anderen het wat moeilijker zullen hebben in het begin vanwege de specifieke terminologie. Het is voor hen daarom belangrijk wat langer bij de eerste pagina's stil te staan. Zeilwagenrijden is echter een aparte "sporttak" en valt niet onder de noemer "zeilen" omdat het verschil in techniek te groot is. En dat merkt iedereen wel vanaf de eerste meters!

Als beginnend strandzeiler moet je een aantal zaken onder de knie krijgen om veilig over het strand te kunnen rijden met een zeilwagen. Deze elementaire vaardigheden zijn beschreven in het "zeilwagenpaspoort" en worden hieronder nog eens opgesomd. Deze eerste cursus is opgedeeld in 12 hoofdstukken die grotendeels overeenkomen met deze 12 praktische vaardigheden.

Een door de Vlaamse Trainersschool (VTS) gebrevetteerde initiator of trainer begeleidt je op het strand en oordeelt of je de nodige praktijk beheerst. Hij stempelt je paspoort af telkens je een vaardigheid behaalt. Als je alle stempels hebt maak je een theoretisch examen en heb je het "Elementair Brevet Zeilwagenrijden" op zak! De volgende stap is dan het behalen van het "Brevet van Piloot". Succes!

Praktische vaardigheden

1. Zelfstandig je zeilwagen optuigen, aftuigen en opbergen. Onderdelen en uitrusting. Interpreteren van de windsterkte. Knopen.
2. De windroos in praktijk brengen, de koersen benoemen, de voorrangsregels kennen en deze correct toepassen.
3. De wagen in gang duwen en veilig vertrekken. Rijden met gecontroleerde snelheid d.m.v. de schoot en stoppen.
4. Van koers veranderen (afvallen of oploeven), aanhalen en vieren en de zeilwagen precies besturen.
5. Keren tegen de wind in (overstag gaan) zonder stil te vallen.
6. Keren met de wind mee (gijpen), op een veilige manier zonder slippen.
7. Een parcours rijden met een correct aangehaald zeil.
8. Slippen en noodstop.
9. Gecontroleerd op 2 wielen rijden.
10. Snel rijden (ruime wind).
11. Al zigzaggend een boven- en benedenwinds punt bereiken (laveren).
12. Vrij rijden, toepassen van alle manoeuvres in functie van het strand en de wind.

1. De wind, je uitrusting, de onderdelen en het optuigen van de zeilwagen

De wind

De windsterkte en richting zijn uitermate belangrijk voor een (strand)zeiler. Het juist interpreteren hiervan is een hele kunst. Onthoud vooral dit: als het zand stuift dan is er veel wind, en ga je als beginner in principe niet zeilen ; als de vlaggen moeite hebben om horizontaal te staan, dan is er wellicht te weinig wind.

De vaardigheden die beschreven staan in deze cursus en op je paspoort, moet je soms behalen met bepaalde windsterkte. Vraag vooraleer je begint aan de initiator welke wind er staat : zwak, matig of sterk. In principe bedoelen we met zwakke wind 2 à 3 Beaufort, matig wind is 3 à 4 BF en sterke wind heb je vanaf 4 à 5 BF. Ideaal om te starten is dus 3 BF (en dan nog het liefst met wind uit zee).

Je moet je altijd bewust zijn van je eigen kunnen in relatie tot de windsterkte en de conditie van het strand. In het internationale zeilwagenreglement staat hieromtrent vrij vertaald het volgende: "Het is uitsluitend de verantwoordelijkheid van elke beoefenaar om zijn zeilwagen in alle omstandigheden goed te kunnen besturen en te beheersen. Hij moet ervoor zorgen dat zijn zeilwagen goed onderhouden is en veilig." Ook ervaren piloten zeilen niet meer van zodra windkracht 7 bereikt wordt! Rukwinden zijn het gevaarlijkst: soms is er 3 BF, maar plots ontstaat een rukwind van 5 BF! Vooral bij landwind heb je dit veel: de wind kan tussen de gebouwen wegvallen of juist gevaarlijk toenemen. Dan is het beter zo ver mogelijk tegen zee te gaan rijden. Meer uitleg over de schaal van Beaufort vind je achteraan in deze cursus.

Soms is de wind echter niet de enige spelbreker. Het strand kan bezaaid zijn met putten en er kan bijna nergens een plaats zijn waar je van bank kunt veranderen. Als de wind dan parallel aan de kust waait moet je blijven rijden op 1 smalle zandbank. Als er dan nog veel zacht zand is, besluit je beter een andere keer terug te komen. Als je toch door de putten rijdt, kun je nl de controle verliezen over je zeilwagen en je rug en zeilwagen zien er enorm van af!

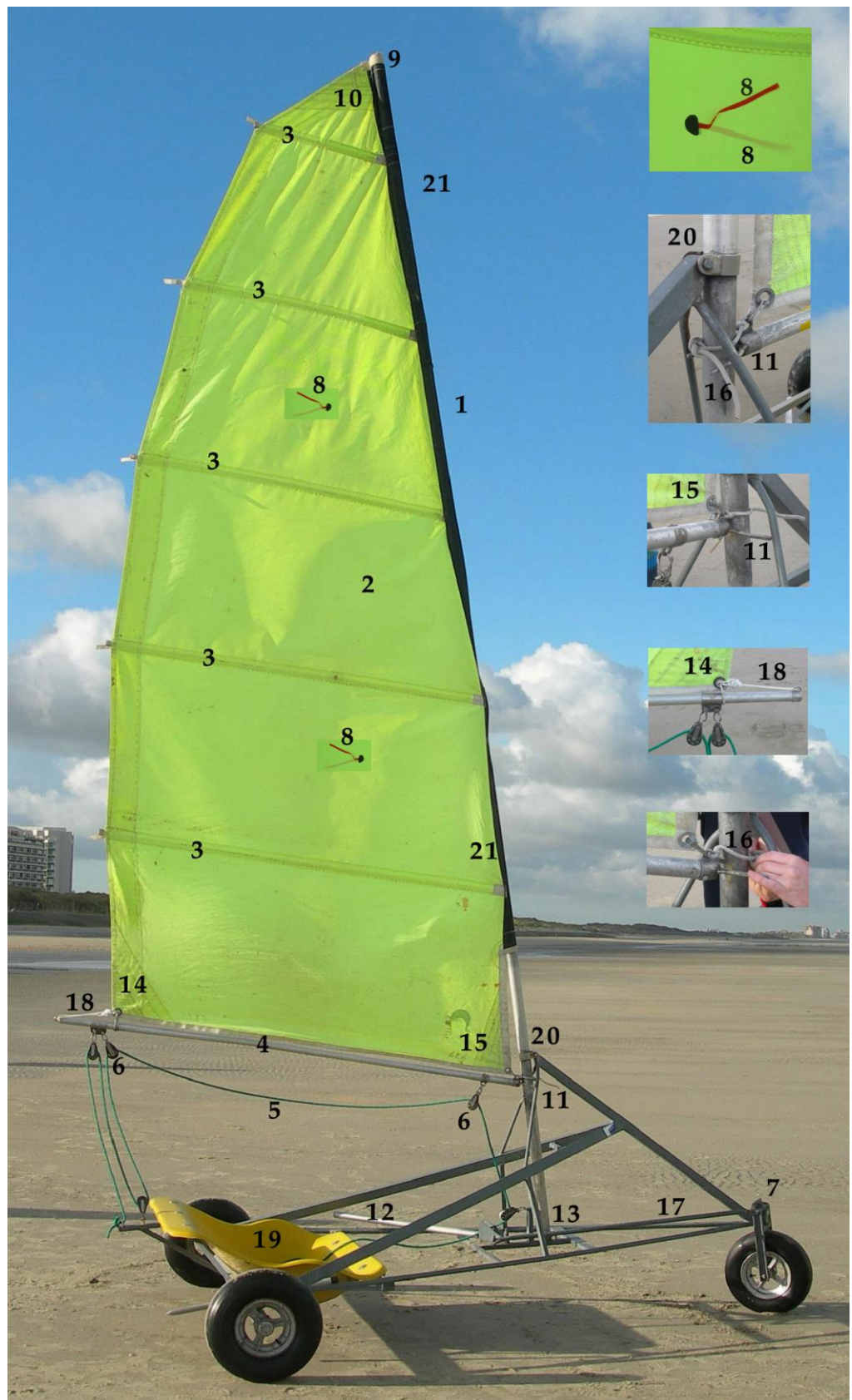
Uitrusting :

Een helm dragen is verplicht. Voor grote zeilwagens (klasse 2 of 3) is een gesloten "integraal" helm verplicht. Voor initiatiewagens draag je beter een open helm al dan niet met "skibril" of voorzien met een "scherm". Maar pas op: zand en water beperken het zicht door een bril snel. Brildragers gebruiken best ooglenzen.

Plastiek of rubberen (werk)handschoenen beschermen je tegen de kou en het schuren van de schoot. Sportschoenen of neopreen laarsjes (liefst met een hardere zool) zijn het makkelijkst aan de voeten. Als je zeilt op een strand met veel water tussen de banken (muien), dan moet je hierop gekleed zijn! Zeiloverall, (moto) regenpak of neopreen surfpak houden het meeste water buiten. Hou je warm want ook in de zomer is het op een nat strand in je zeilwagen kouder dan je denkt. Bij koud weer kleed je je best in laagjes, begin met nylon (liever dan katoen) T-shirt en draag daarop isolerende fleec, gevolgd door je zeilpak. Er is heel wat technische kledij op de markt die het comfort verhoogt. Zorg ervoor dat alle openingen aan hals, polsen en enkels goed afgesloten zijn. Eigenlijk ben je altijd wel een beetje nat, hoe je je ook kleedt. Een zogenaamd "droogpak" is wel waterdicht, maar veel duurder. Je zweet er ook makkelijk in en na enkele jaren moet je dit ook vervangen.

Onderdelen :

- 01. mast
- 02. zeil
- 03. zeillatten
- 04. giek
- 05. schoot
- 06. blokken
- 07. voorvork (fourche)
- 08. verklikker
- 09. masttop
- 10. tophoek
- 11. vork of klauw
- 12. stuurstick
- 13. mastvoet
- 14. schoothoek
- 15. halshoek
- 16. rijglijn
- 17. besturingsstang
- 18. onderlijkstrekker
- 19. zetel
- 20. mastbeugel
- 21. mastslijf



Leswagen met duo-zitplaats : "Birdie"

Onderdelen :

- 01. mast
- 02. zeil
- 03. zeillatten
- 04. giek
- 05. schoot
- 06. blokken
- 07. voorvork (“fourche”)
- 08. zetel
- 09. masttop
- 10. tophoek
- 11. vork, klauw
- 12. voetstuur
- 13. mastvoet
- 14. schoothoek
- 15. halshoek
- 16. onderlijkstrekker
- 17. mastslurf

Dit zeil werd
gereefd (opgerold)
om het oppervlak
te verkleinen
bij veel wind

Dit type heeft
voetbesturing.



(jeugd)zeilwagen : “Mini 4”

Optuigen

Vooraleer je naar het strand gaat moet je je zeilwagen controleren: staan de banden niet plat; werkt de stuurinrichting goed; draaien de wielen goed (rollagers) etc... Check ook eens of je schoot wel lang genoeg is en zet je helm al op.

Duw je wagen tot op het terrein waar je gaat rijden. Plaats de wagen met de neus recht in de wind. Zorg dat er voldoende plaats is naast de wagen en leg deze om door het chassis op te tillen nabij het zijwiel. Let hierbij op dat je mast niet op iemands hoofd terecht komt!

Je ontrolt het zeil dat normaal gezien van de tophoek naar het onderlijk is opgerold. Het mag niet rond de giek gerold zijn om roestvlekken en scheurtjes te voorkomen. Je ziet meteen ook of alle nodige blokken, touwtjes en sluitingen wel degelijk aan de giek hangen. Het is namelijk vervelend pas op het strand te merken dat er iets schort aan je zeil.

Soms zijn de zeilen "opgemarld", de 'schoot' (touw waarmee je het zeil bedient) zit dan rond het zeil en is vastgebonden met bv. halve steken. (zie foto)

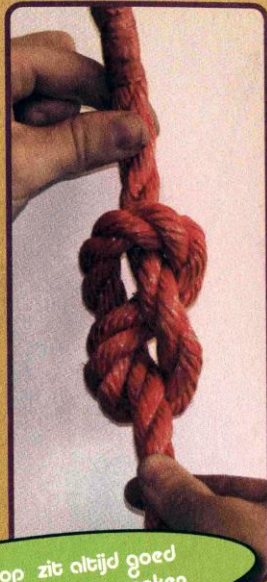
Schuif voorzichtig het zeil helemaal over de mast ; zet de wagen weer rechtop (pas op voor de giek). Maak de touwtjes vast met een platte knoop, haal de schoot door de blokken en eindig met een achtknoop. Zorg dat je schoot niet gekruist zit. (anders heb je wrijving waardoor je harder moet trekken en je schoot ook niet makkelijk lost = gevaarlijk)

Elke beginnende zeiler moet minstens de achtknoop, de halve steek en de platte knoop kunnen leggen. De paalsteek is wat moeilijker, maar heel efficiënt en betrouwbaar.

Het aftuigen gebeurt in omgekeerde volgorde. Spoel de zeilwagen na je rit grondig af om roest tegen te gaan. Berg het zeil en de schoot netjes op in het juiste rek. Ook je kledij verdient een grondige spoelbeurt.



Knopen



Achtknoop:

Een achtknoop leg je in het einde van de schoot om te voorkomen dat hij door de katrol glijdt.

1. Maak een lus
2. Draai het korte uiteinde rond het lange overschot touw.
3. Steek het korte eind door de lus.
4. Hou het korte eind goed vast en trek aan het lange eind.

een juiste knoop zit altijd goed vast en is snel weer los te maken



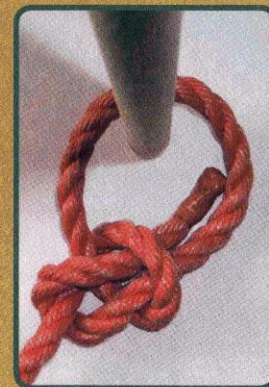
Platte knoop:

De platte knoop wordt veel gebruikt om 2 touwen van dezelfde dikte aan elkaar te knopen.

1. Leg het rechtertouw over het linker.
2. Draai het rechtertouw onder het linker.
3. Leg nu het linkse touw op het rechter.
4. linkertouw onderdoor draaien.

Paalsteek:

De paalsteek kunnen we gebruiken om onze schoot vast te maken aan onze giek of om eventueel ons bootje vast te maken.

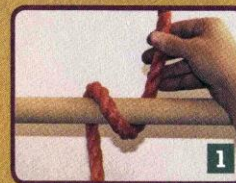


1. Maak een lusje in het lange eind van het touw. (de vijver)
2. Het korte eindje (onze slang), komt uit het lusje (de vijver)
3. Daarna ga je rond het lange eind van je touw
- (de boom die naast de vijver staat.)
4. Ons slangetje krijgt het koud en kruipt terug in de vijver, lekker dicht bij zijn staart.
5. Neem nu zijn staart en trek aan de lange boom!

De Rondtorn met 2 halve steken:

Deze knoop wordt gebruikt om je bootje aan de kant vast te maken. Deze knoop is zeker niet moeilijk.

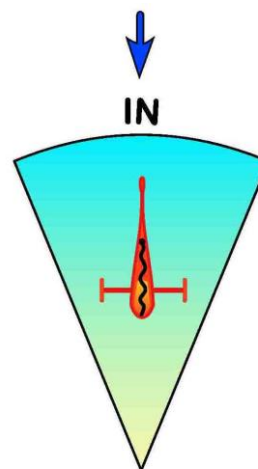
- 1-2. Draai het touw rond de stok.
- 3-6. En leg 2 halve steekjes.



'In-de-wind'

Bij deze koers staat je wagen recht in de wind. Pas als je giek boven het midden van je zetel hangt, staat je wagen precies in de wind. Bij veel wind kun je de handrem optrekken om te beletten dat je wagen achteruit rolt. Pas op voor de giek want het zeil kan flapperen. Onthoud goed welke richting 'in-de-wind' is : oriënteer je op het strand in functie van deze windrichting. Alle koersen die je kunt rijden op het strand en alle zeilstanden die je zeil kan aannemen hangen af van deze windrichting.

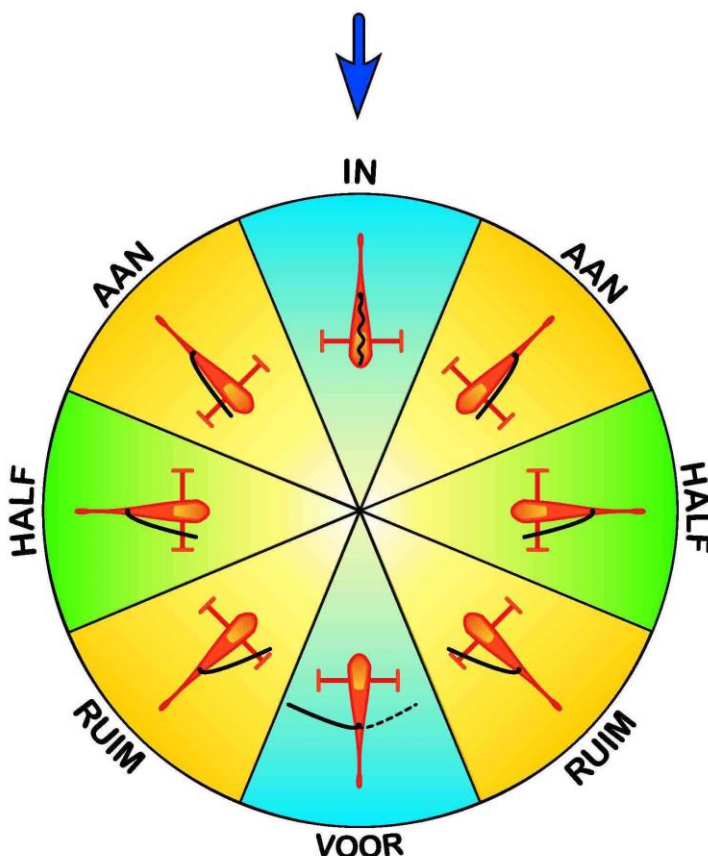
- Om te stoppen met een zeilwagen moet je 'in-de-wind' rijden. Je weet dus beter van waar de wind komt!



2. De windroos en de voorrangsregels

De windroos en de zeilstanden

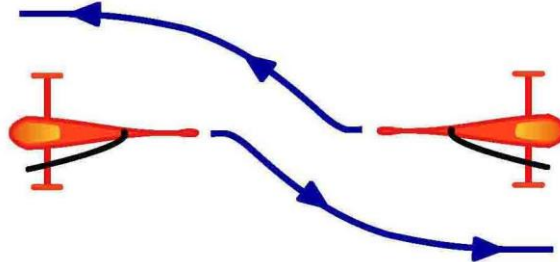
Een koers is een rechte rijrichting volgens een bepaalde hoek met de wind. Bij iedere koers hoort een juiste zeilstand. Op onderstaande tekening staan de hoofdkoersen aangeduid : 'in-de-wind', 'aan-de-wind', 'halve-wind', 'ruime-wind' en 'voor-de-wind'. In de volgende hoofdstukken komt aan bod hoe je in deze koersen moet rijden.



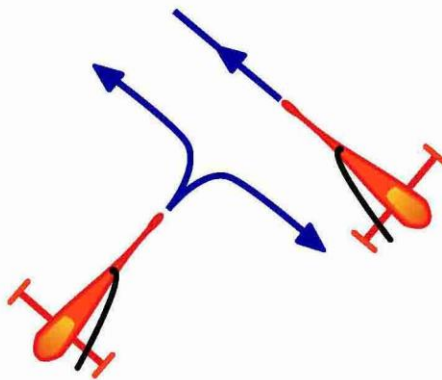
De voorrangsregels

Bij het strandzeilen zijn de voorrangsregels gebaseerd op het verkeersreglement. Er zijn natuurlijk geen witte lijnen getrokken op het strand... Daarom is fair play hier zeker de eerste regel !

1 De ontmoeting : Als twee wagens recht (frontaal) naar elkaar toe rijden moeten beiden naar rechts uitwijken en dus voldoende plaats maken om beide wagens veilig te laten passeren.

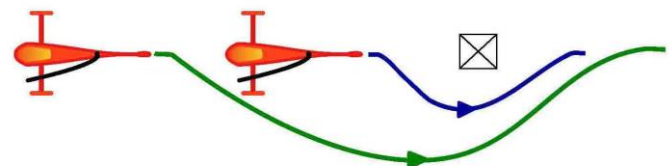
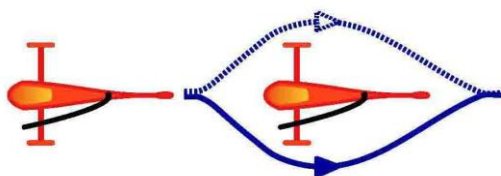


2 De kruising : Als twee wagens elkaar kruisen heeft diegene die van rechts komt voorrang. De andere moet op tijd uitwijken, vertragen of stoppen.



3 Het inhaalmanoeuvre : (deze regel is vooral bij het wedstrijdzeilen van belang) Als een zeilwagen een andere zeilwagen inhaalt, dan is hij verantwoordelijk voor het manoeuvre. D.w.z. dat hij op geen enkele wijze de ingehaalde mag hinderen. Anderzijds mag de ingehaalde ook niet onnodig beginnen zigzaggen : hij moet zijn normale weg blijven vervolgen (dat is niet noodzakelijk rechtdoor). Hij mag wel uitwijken voor hindernissen als bv. een paal, een zwin, een mui, zacht zand...

Vanaf wanneer haal je iemand in en ben je er voorbij? Het inhaalmanoeuvre begint als je de andere zeilwagen tot op 2 meter genaderd bent en eindigt als je er 2 meter voorbij bent.



3. Starten en stoppen

Veilig vertrekken

In 'halve-wind' staat je zeilwagen onder een hoek van 90° met de wind. Het is deze koers dat je moet volgen bij je eerste meters.



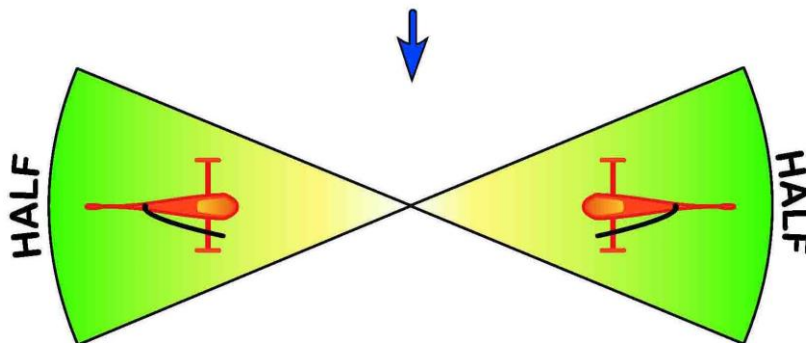
Je gaat aan de windzijde ('loefzijde') van de wagen staan en je duwt je wagen van de wind weg (dit is 'afvallen' cfr verder). Tegelijkertijd hou je de schoot licht aangespannen zodat je wat weerstand van de wind voelt in het zeil. Na het instappen (of springen) trek je het zeil aan totdat het bol wordt van de wind. Dat moment is de 'kilgrens'. De wagen vertrekt en je kunt de schoot geleidelijk verder aanhalen terwijl de snelheid toeneemt. Hoe snel en hoe veel je daarbij moet aanhalen hangt af van de windsterkte. Ook de richting die je rijdt t.o.v. de wind is bepalend voor het aanhalen of vieren van de schoot.(zie verder).

- Draai de schoot nooit rond je hand want dan kun je nooit snel genoeg lossen (bv. bij een rukwind).
- Hou je voeten steeds op de voetsteun.
- Als je alleen bent en met een "Birdie" rijdt (dit zijn de typische leswagens van Lazef met dubbele zitplaats) moet je steeds aan de loefzijde zitten, dus tegenover je zeil, om op die manier wat tegengewicht te geven en minder snel op 2 wielen te gaan. (zie verder).
- **BEN JE IN PANIEK? > DE SCHOOT ONMIDDELLIJK HELEMAAL LOSSEN !**

'Halve-wind'

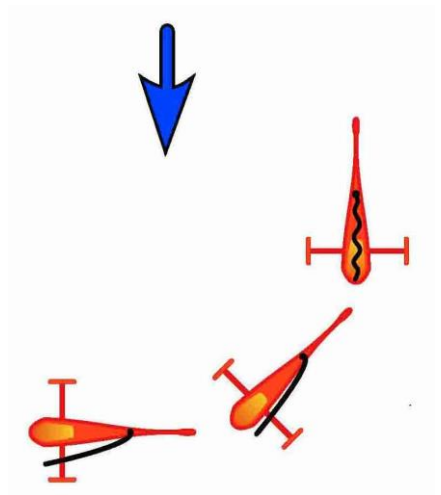
Bij deze koers staat de wagen dus 90° gedraaid tegenover de wind. Bij het rijden van een 'halve-windse koers' is ons zeil aanvankelijk ongeveer half aangehaald. Wanneer we een zekere snelheid bereikt hebben, dan zal het zeil meer aangespannen zijn en tamelijk vlak staan. Als de wind uit zee of uit het land waait (resp. aan- of aflandige wind) kunnen we dus rechtdoor de zandbanken volgen en terugkeren. We rijden dan 'halve-wind'. Als je je schoot daarbij helemaal zou lossen (vieren), dan zal de wind uit je zeil verdwijnen en je snelheid zal afnemen tot je uiteindelijk langzaam tot stilstand komt.

- Als de wind uit zee komt en je rijdt 'halve-wind', dan volg je het strand richting Frankrijk of Nederland.



Stoppen 'in-de-wind'

Zoals gezegd neemt onze snelheid af als we het zeil flink lossen in de koers 'halve-wind'. Als we daarbij ook naar de wind toedraaien tot we in de richting 'in-de-wind' rijden en die koers aanhouden, dan stopt de zeilwagen na een paar meter. Op dat ogenblik kun je ook aan de rem trekken om sneller tot stilstand te komen. Gebruik nooit je voeten om af te remmen, die zouden onder je zetel kunnen slaan!

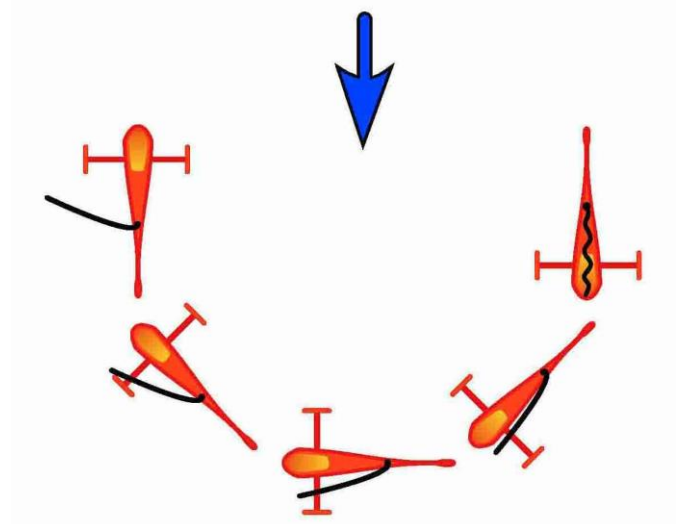
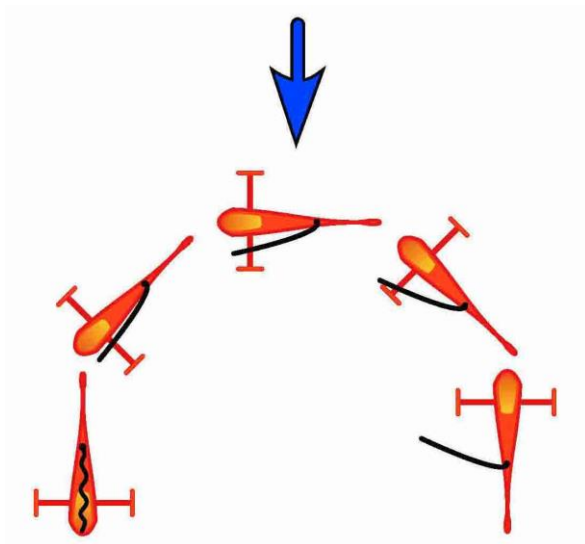


4. Koers wijzigen, aanhalen en vieren.

Een kleine of grote koerswijziging waarbij de wind aan dezelfde zijde van de wagen blijft (het zeil 'verandert niet van boeg'), heet oploeven of afvallen.

'Oploeven'

Als we naar de wind toedraaien dan loeven we op. De hoek zeilwagen/wind verkleint. In principe kunnen we oploeven van een koers 'voor-de-wind' naar een koers 'in-de-wind' (dus 180°), maar ook een kleine koerswijziging van enkele graden naar de wind toe is al oploeven.



'Afvallen'

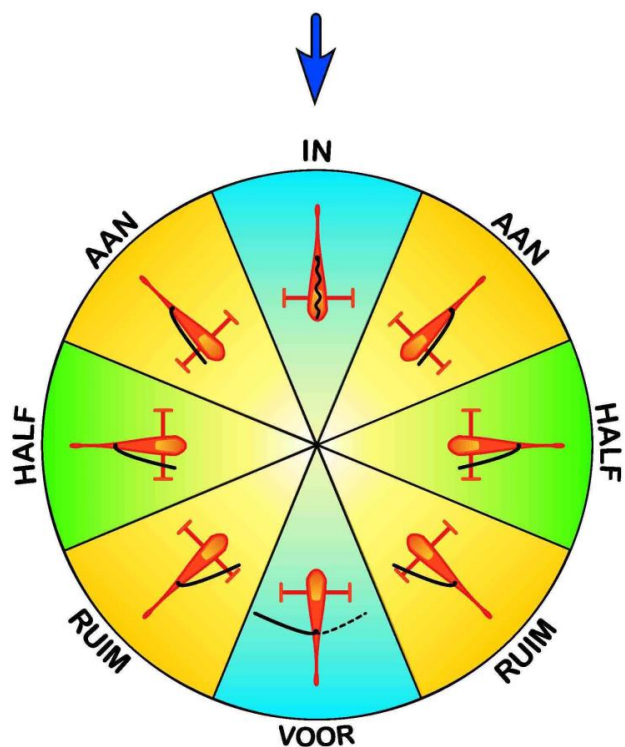
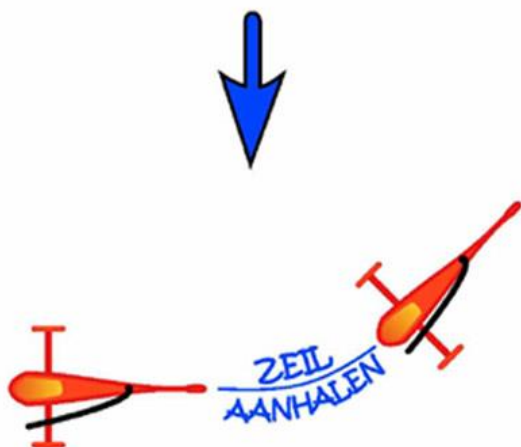
Als we van de wind wegdraaien dan vallen we af. De hoek zeilwagen/wind vergroot. En ook hier geldt dat we helemaal kunnen afvallen van een koers 'in-de-wind' tot 'voor-de-wind' en dat slechts enkele graden wegdraaien ook al afvallen heet.

- Het startmanoeuvre is een manoeuvre waarbij afgevallen wordt.

'Aanhalen en vieren'

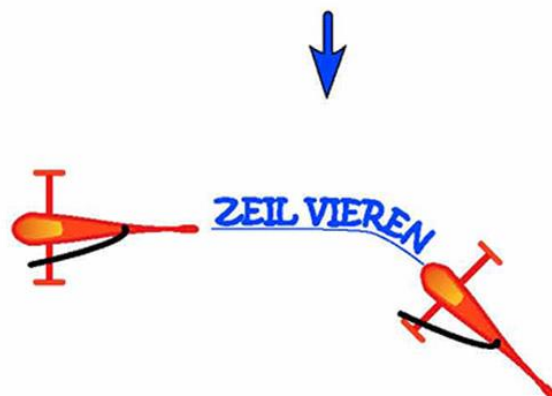
De richting die je rijdt t.o.v. de wind bepaalt dus of je het zeil moet aanhalen of vieren.

De algemene regel is dat je de schoot moet aantrekken (dus het zeil wordt aangehaald, de giek komt naar het midden) als je oploeft en andersom, als je bv van 'aan-de-wind' afvalt naar 'ruime-wind' moet je de schoot lossen zodat je zeil viert. Op de windroos zie je dat de koersen met 'ruime-wind' daarom altijd getekend worden met een gevierd zeil en de koersen 'aan-de-wind' met een aangehaald zeil.



Maar ! Van zodra je wat snelheid hebt, zul je het zeil altijd een beetje moeten aanhalen, en dit in alle koersen! Want door je eigen snelheid zal de richting van de wind wat meer naar voren opschuiven waardoor je dus meer zult moeten aanhalen. Dit heeft tot gevolg dat je ook bij ruime wind soms rijdt met een aangehaald zeil !

Is het zo dat "hoe meer je aantrekt, hoe sneller je gaat" ? In principe wel, maar je mag slechts hard aantrekken als je al een zekere snelheid hebt opgebouwd en daarvoor moet je soms eerst een tijdje lossen! Aangezien je op het strand dikwijls moet draaien en uitwijken zal je snelheid en koers t.o.v. de wind steeds wisselen en ben je bijgevolg steeds je zeil aan het bijstellen.



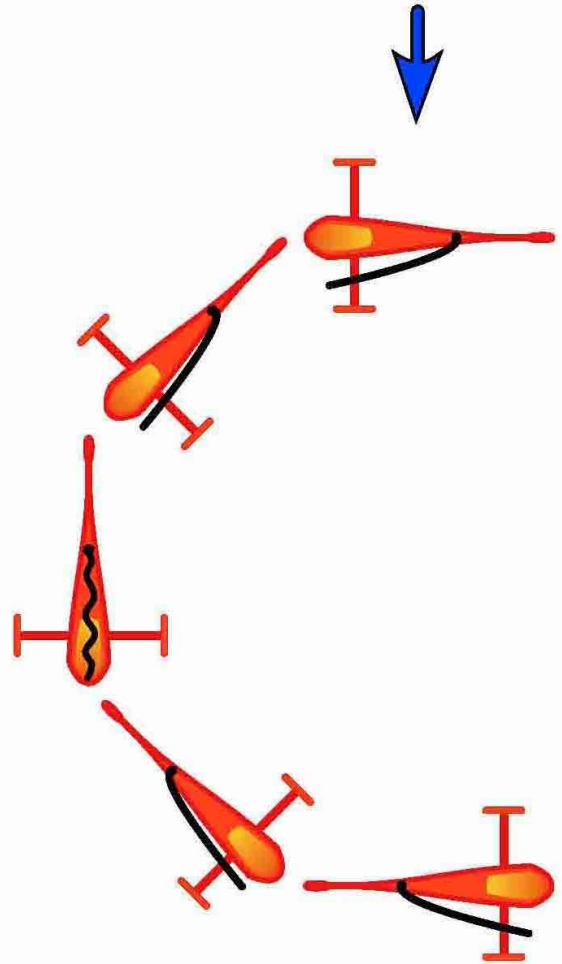
5. Overstag gaan

Zodanig draaien dat de wind het zeil van kant doet veranderen heet 'overstag gaan' of 'gijpen'. In tegenstelling tot afvallen en oploeven passeert de wind hier de lengteas van de zeilwagen wel.

Als je naar de wind toedraait en het zeil komt flapperend van de ene boeg naar de andere boeg over, dan gaat men 'overstag'. Je moet je bocht kort nemen om niet stil te vallen want je passeert de 'dode hoek'. Je rijdt op een zeker ogenblik bij dit manoeuvre namelijk recht naar de wind toe. Zorg er dus voor dat het moment dat de wind recht op de wagen blaast, zo kort mogelijk is.

Hoe doe je het goed?

Je loeft op tot je niet meer scherper kunt rijden. Je bent dan 'aan-de-wind', het zeil is volledig aangehaald. Zorg dat je niet te traag rijdt en hou je snelheid aan. Als je beslist overstag te gaan (bv. aan de rand van de zandbank), draai je in 1 beweging door de wind heen totdat je zeil weer bol wordt aan de andere zijde van je wagen. Het zeil is nu over de lengteas gekomen.



- Op het moment dat je in de wind rijdt, zal de schoot slap worden en dit laat je zo want als je weer afvalt zal de schoot automatisch terug onder spanning komen.
- In een zeilwagen met dubbele zitplaats moet je tijdens het overstag gaan aan de andere kant gaan zitten. Je moet immers steeds aan de loefzijde van je wagen zitten om je stabiliteit en je snelheid te verhogen. Als je het manoeuvre snel en goed uitvoert zal je automatisch naar de juiste kant geduwd worden door de middelpuntvliedende kracht.
- Als je teveel snelheid verloren hebt vier je het zeil best een beetje na de bocht. Kies je nieuwe koers en haal je zeil terug aan in functie van je snelheid.

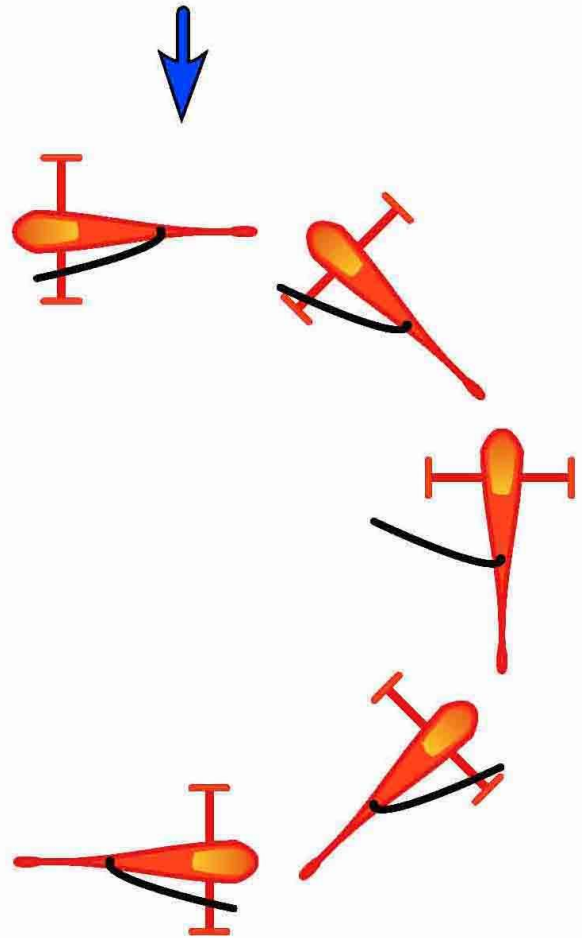
6. Gijpen

Dit is een ander manoeuvre waarbij het zeil van boeg verandert.

Als je afvalt tot je volledig 'voor-de-wind' zeilt en dan verder doordraait zal het zeil van de ene kant van de zeilwagen naar de andere overkomen. Dit heet gijpen. Op een gegeven ogenblik zit de wind volledig in je rug. Gijpen is leuk maar kan ook gevaarlijk zijn als je de bocht te kort neemt of gijpt in het zachte zand.

Hoe doe je het goed?

Je rijdt een ruime snelle koers en je kijkt goed of er plaats genoeg is (let op de wandelaars!). Als je beslist te gijpen (bv. op een breed en hard stuk strand), vier je het zeil een beetje en stuur je langzaam verder van de wind weg totdat je na een tamelijk grote bocht het zeil over de andere boeg hebt. Als je te kort draait ga je slippen en snelheid verliezen. Ga verder in een halve tot ruime koers waarbij je in functie van je snelheid opnieuw je zeil wat kunt aanhalen. Als je met een Birdie (dubbelzit) rijdt, moet je je tijdens de gijp verplaatsen zodat je aan de loefzijde zit op het moment dat je zeil weer volle kracht krijgt. Doe je dit niet, dan ga je misschien overkop. Veilig gijpen vergt wat oefening en timing.



Klapgijp

Als het zeil bij het gijpen met een ferme klap van de ene zijde naar de andere zijde overslaat, dan heb je een 'klapgijp'. Dit is niet de bedoeling want daardoor kun je de controle over de zeilwagen verliezen en het zeil beschadigen. Het kan ook gevaarlijk zijn als je in ruime wind stilvalt door bv. zacht zand of te weinig wind: als je dan uitstapt en de wagen duwend doet gijpen zal het zeil dat helemaal open staat in één klap naar de andere kant slaan en daarbij zal de giek hopelijk rakelings langs je hoofd passeren...!

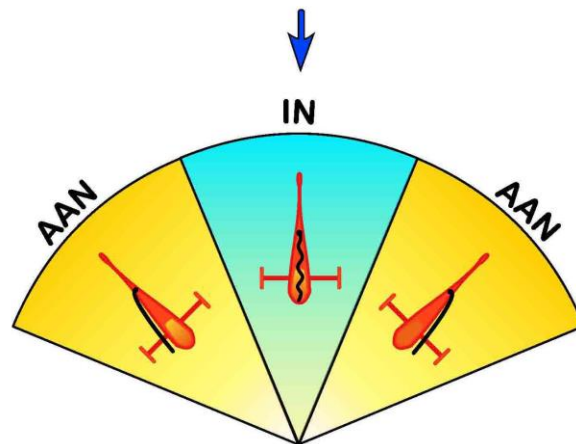
Hoe kun je een klapgijp voorkomen? Maak dat je snelheid groot genoeg is vooraleer je gijpt, dan zal het zeil zachtjes overkomen! Als dat niet kan, ga dan overstag i.p.v. te gijpen. Je kunt eventueel ook de schoot wat aanhalen op het moment dat je gijpt en dan de klap opvangen door de schoot wat tegen te houden als het zeil overkomt.

7. 'Ruim' en 'Aan-de-wind' rijden

'Aan de wind'

Dit is de 'scherpste' en traagste koers. Je rijdt dan schuin tegen de wind in met een zeil dat strak is aangespannen. Voor de meeste wagens is die kleinste hoek een 40-tal graden. Ga je nog iets scherper dan zal je in de 'dode hoek' terecht komen, te dicht bij 'in-de-wind' dus, waardoor je wagen zal vertragen en stilvallen.

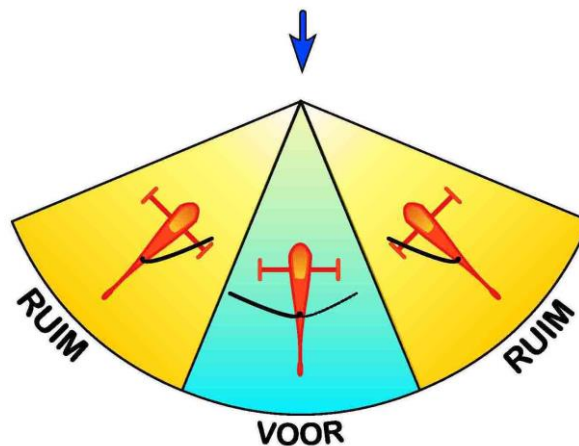
- Wedstrijdwagens kunnen veel 'scherper' rijden dan initiatiewagens: hun dode hoek is namelijk kleiner. Probeer hen dus maar niet te volgen.
- Zoals je op de tekening ziet, kun je ook 'aan-de-wind' twee kanten uit.



'Ruime wind'

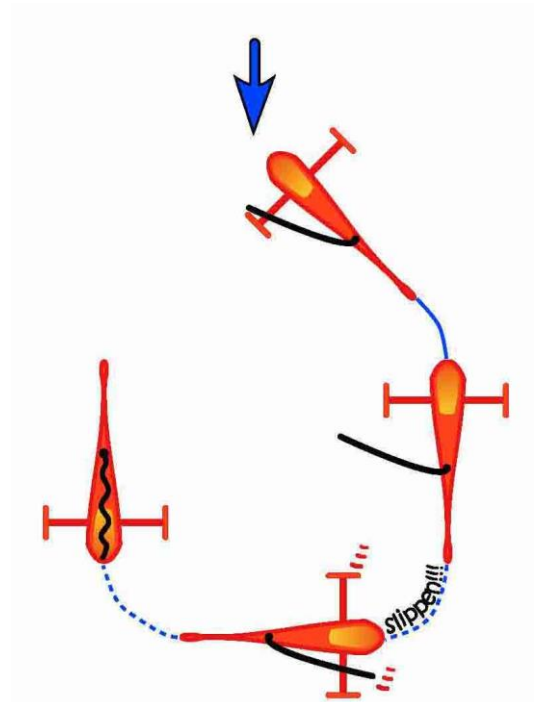
Deze koers is de snelste koers. Bij ruime wind staat de wagen in een hoek rond de 130° met de wind. In principe is je zeil gevierd. Als er genoeg wind is en je op snelheid raakt mag je het zeil aanhalen en zo je snelheid nog verhogen. Als je het zeil echter te snel of te veel aanhaalt, zal je snelheid opnieuw dalen. Dit is voor alle koersen wel zo, maar vooral bij 'ruime-wind' zeer belangrijk.

- Ook hier kunnen we in twee richtingen rijden.



8. Stopgijp maken

Een stopgijp is een gijp waarbij je de wagen rond zijn eigen as laat slippen zodat je direct stil komt te staan. De dergelijke “noodstop” is soms noodzakelijk. Je oefent dit best onder begeleiding van een initiator. Door een korte bocht te maken bij het gijpen zal je slippen. Maak je bocht steeds korter totdat je stilstaat ‘in-de-wind’; dit is een stopgijp. We noemen dit ook wel “tête à queue”. Je zult dit best leuk vinden. Als je dergelijke korte bocht uitvoert in ‘halve-wind’ ga je een three sixty maken. Doe dit nooit in zacht zand of je ligt om voor je het weet...



9. Op 2 wielen rijden

Ja, dit is spectaculair en leuk om te doen ook, maar natuurlijk niet zonder gevaar want je kunt natuurlijk ook omkiepen en onaangenaam terecht komen... Het is een spel van aanhalen en lossen van de schoot. De windsterkte is hier natuurlijk ook van belang.

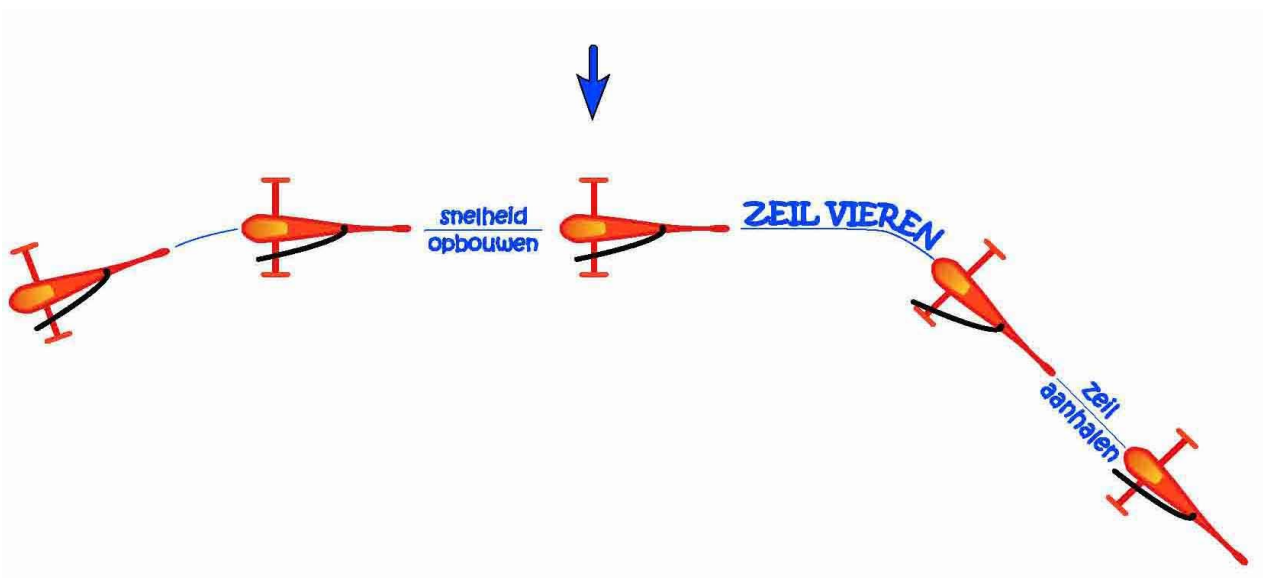
Op twee wielen rijden gaat nooit vanzelf: het gebeurt enkel als je te veel aan je schoot trekt. Mocht dit dus ongewild zijn, dan is er één grondregel : ZEIL VIEREN. Als je het zeil OP TIJD viert (dus schoot lost) komt de wagen altijd terug op zijn drie wielen terecht. Het is dus van groot belang dat de schoot moeiteloos door de blokken rolt. Zorg er ook voor dat je nooit op de schoot zit. Maak er een goede gewoonte van deze steeds naast je in de wagen te leggen. Verkort ook nooit je schoot door er knopen in te leggen!

Je kunt ook AFVALLEN. De middelpuntvliedende kracht helpt je dan om terug op de grond te komen. Maar ! Als je ‘aan-de-wind’ rijdt en je valt af zonder het zeil te vieren dan ga je zeker omhoog. De wind komt dan met een hoek van 90° in het zeil... Ook hier is oefenen onder begeleiding de boodschap!

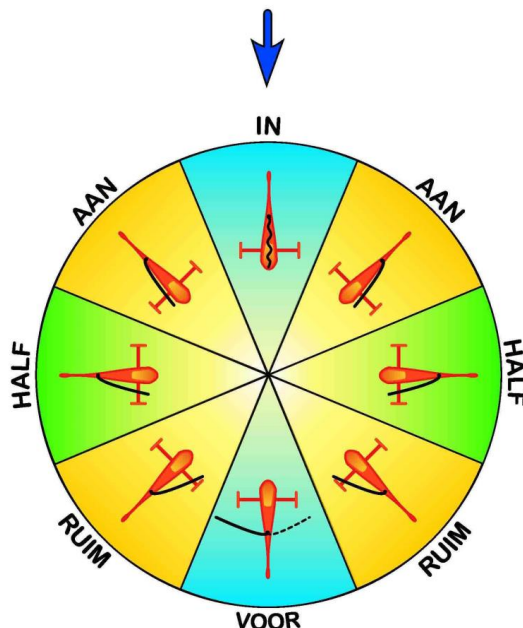
Ga niet plots sterk oploeven als je met ruime wind rijdt, want dan duwt de middelpuntvliedende kracht je omver...

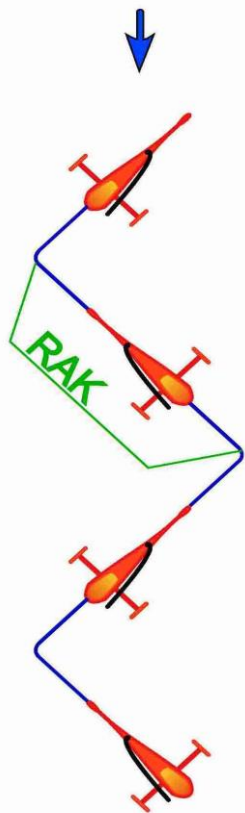
10. Snel rijden met ruime wind

Met veel wind haal je in ruime wind al snel je maximum snelheid indien je vertrekt met een gevierd zeil en geleidelijk aanhaalt. Als je snel over het strand raast moet je ook verder vooruit kijken om een goede strandkeuze te maken. Alles komt veel sneller op je af. Je kunt pas met veel wind overweg als je zeilwagen net zo snel gaat als je zelf wilt. Streef altijd naar 100 % controle!
Vooral bij weinig wind moet je eerst op snelheid komen door even in de koers 'halve-wind' te rijden om vervolgens terwijl je het zeil iets viert af te vallen naar 'ruime-wind' en weer aan te halen totdat je maximum snelheid is bereikt.



De meest voorkomende fout in het zeilwagenrijden is dat men 'ruime-wind' rijdt met een zeil dat te veel is aangehaald. Onthoud goed dat indien je merkt dat je vertraagt, je moet oploeven en /of het zeil een beetje moet vieren.





11. Laveren

Laveren is zigzaggend een boven- of benedenwinds punt bezeilen. Je kunt niet recht 'in-de-wind' zeilen, maar wel schuin naar de wind toe. Je zeilt ook niet volledig 'voor-de-wind', maar altijd een beetje schuin wind achter. Dat is dus 'laveren'.

'Opkruisen'

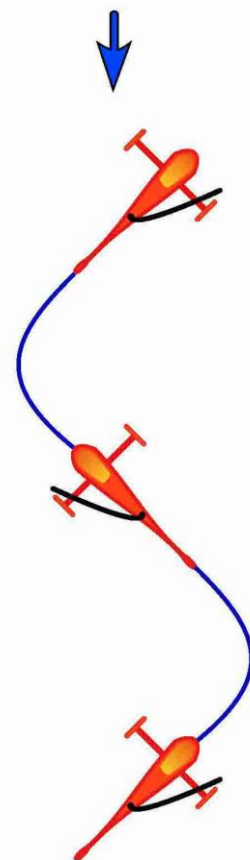
Om naar een plaats 'in-de-wind' te zeilen moet je dus 'aan-de-wind' rijden, overstag gaan en opnieuw 'aan-de-wind' verder rijden met het zeil over de andere boeg. Dit heet 'opkruisen'. Omdat je dus een hele weg over het strand moet afleggen zul je een goede strandkeuze moeten maken. Gebruik steeds de maximale breedte van een zandbank als deze helemaal hard en glad is. Verander van bank als er een "passage" is. Een 'rak' is de afstand die je aflegt tussen 2 overstag-manoeuvres.

Aangezien je het zeil in een 'aan-de-windse' koers hard moet aanspannen kan je al eens op twee wielen gaan. Probeer een compromis te vinden tussen hoogte winnen en snelheid maken: hoe scherper je rijdt, hoe trager je gaat en hoe minder scherp je rijdt, hoe meer je zult moeten laveren. Maak je bochten zo kort mogelijk. Los je schoot een beetje na het overstag gaan.

'Afkruisen' of 'voor-de-wind laveren'

Als je naar een benedenwinds punt wil zeilen, zal de kortste weg rechttuit zijn, in een 'voor-de-windse' koers dus. Deze koers zal echter niet de snelste zijn. Met een zeilwagen kun je veel sneller dan de wind gaan. Het is voordeliger lange 'rakken' in 'ruime-wind' te rijden, te gijpen en weer verder te rijden in 'ruime-wind' met het zeil over de andere boeg. Dit is 'afkruisen'.

Voorwaarde om goed af te kruisen is wel dat je de wagen op snelheid houdt. Net voor de gijp is het daarom raadzaam het zeil wat te vieren en na de gijp kun je misschien wat oploeven. Als je snelheid weer toeneemt, kun je weer wat aanhalen en afvallen tot je ruimste koers. Als je in een ruime-windse 'rak' door diep water of door zacht zand rijdt, zal je abrupt vertragen. Ook dan is de boodschap respectievelijk vieren en oploeven! Wie het strand goed interpreteert zal mooie 'rakken' kunnen maken. Is het strand op een bepaalde plaats zo "slecht" dat je niet kunt laveren, rij dan een tijdje 'voor-de-wind' met je zeil helemaal gevierd.



12. Het strand

Eb en vloed

In Oostduinkerke en De Panne komen heel wat zandbanken vrij bij laag water. In andere badplaatsen zoals Westende en Bredene is het strand bij laag tij tussen de strandhoofden (golfbrekers) eerder vlak en zonder banken. Per etmaal is het 2x eb en 2x vloed. Meestal kun je zeilwagenrijden vanaf 3 u vóór tot 3 u na laag tij. Soms kun je dus zowel 's morgens als 's avonds rijden.

Zwinnen en muien

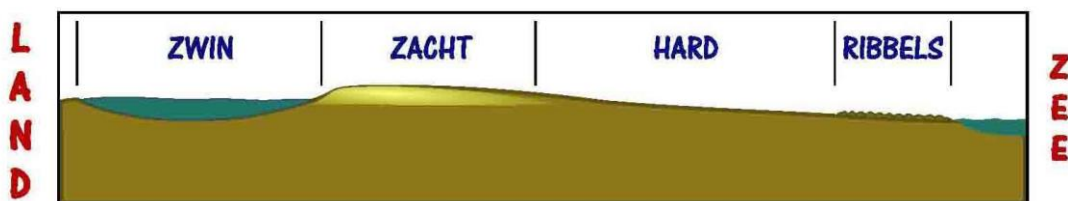
Het water tussen de zandbanken wordt een 'zwin' of 'kel' genoemd. Dat water spoelt terug naar zee via 'muien', aan de Westkust ook wel op z'n Frans "caniveau's" genoemd. Soms snijden die kanalen dwars door de banken en hebben ze gevaarlijk hoge en rechte boorden! Je ziet ze niet altijd even goed of op tijd en hebben daardoor al menig zeilwagenrijder verrast. Muien en zwinnen bevatten het meeste water als het nog eb moet worden. Als het vloed wordt kunnen muien snel vol lopen waardoor je de gevaarlijke randen niet meer ziet.

Een mui kruisen

Een mui mondt altijd uit in een zwin via een "delta". Daar is de boord het kleinst en moet je dus de mui kruisen. Je rijdt dus best altijd een beetje aan de "zeekant" van de zandbank.

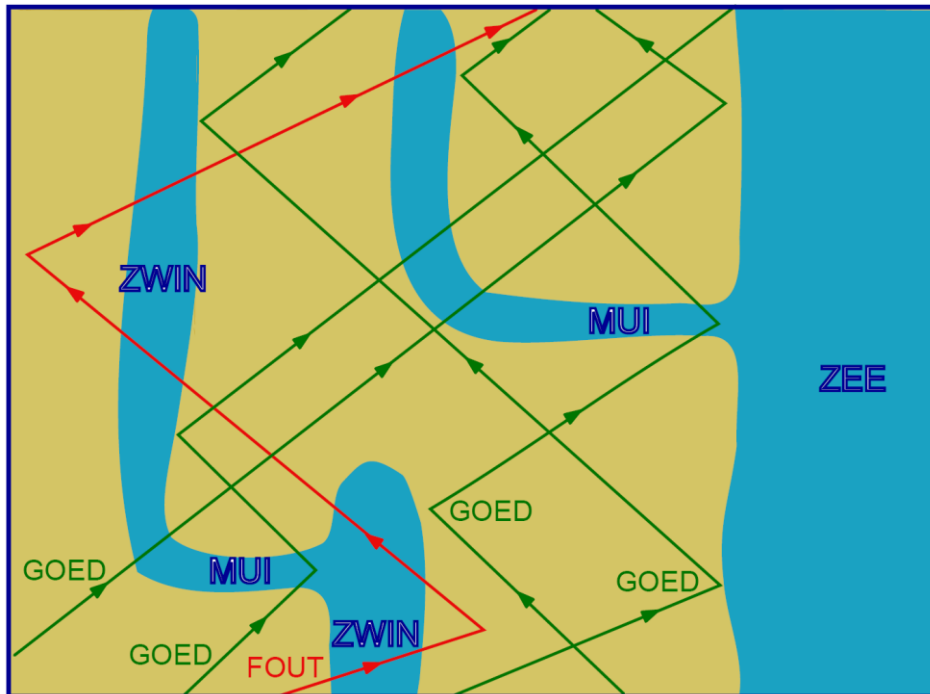
Zacht zand

Het zand is aan die kant ook meestal goed hard want aan de "landkant" van de zandbanken is het zand dikwijls zachter. Je ziet dit aan de kleur van het zand: hoe witter, hoe zachter. Gijpen in zacht zand is gevaarlijk omdat je bruusk kunt afgeremd worden en daarbij overkop kunt gaan. Als het stormt uit zee (Noordwesten) dan zal het strand afgevlakt worden en zal er weinig zacht zand zijn. Als het langere tijd weinig waait brengt de golfslag zand aan die op het hoogste punt van de bank blijft liggen : zacht zand.



Door een zwin rijden

Het water tussen de zandbanken maakt dat strandzeilen zo'n natte sport is. Als je over het strand moet laveren, moet je die zwinnen af en toe doorkruisen. Je doet dit best waar het water niet te diep is en waar er geen putten zijn. Diep water herken je aan de groenige kleur en de grotere golfjes. Let op: onder water kunnen stenen of paaltjes zitten. Altijd uitkijken dus.



Slotwoordje en reglement

Strandzeilen gebeurt dus op het strand, waar zachte recreatie is toegestaan. Het strand is een ontspanningsplaats voor iedereen en zeker niet enkel het terrein van zeilwagenrijders. Respecteer daarom alle andere strandgebruikers en blijf op een veilige afstand van hen. Bouw een marge in !

- *Wandelaars lopen dikwijls met hun hoofd in de wolken of kijken niet verder dan de schelpen onder hun voeten. Kinderen zijn zeer onvoorspelbaar. Rij nooit tussen hen en hun ouders in want ze lopen op het laatste moment steeds naar hun ouders toe!*
- *Paarden kunnen erg schrikken van een zeilwagen en daardoor hun berijder uit het zadel werpen. Blijf dus op een veilige afstand van elk paard.*
- *Opgelet met passagiers: vooraleer je iemand meeneemt in een zeilwagen moet je het zelf goed kunnen want je bent verantwoordelijk voor je passagier ! Rij vooral niet te snel met kinderen: voor hen is een "gewoon" ritje al heel opwindend.*

Zorg dat je op de hoogte bent van het plaatselijke politiereglement. Op sommige stranden mag je niet rijden. Rij zeker niet in bewaakte badzone's tijdens de zomervakantie!

Elke zeilwagenrijder moet aangesloten zijn bij een club, het elementair brevet behalen en een zeilnummer laten registreren bij de federatie.

Vergelijking windsnelheid					Zeegang		
Code (BF)	M/sec	Knopen	Km/u	Benaming	Benaming	Golfhoogte	Code
0	0 - 0,2	-1	0 - 1	Stilte	vlak	0	0
1	0,3 - 1,5	1 - 3	2 - 5	flauw en stil	vlak	0	0
2	1,6 - 3,3	4 - 6	6 - 11	flauwe koelte	kabbelend	0 - 0,1	1
3	3,5 - 5,4	7 - 10	12 - 19	lichte koelte	licht golvend	0,1 - 0,5	2
4	5,5 - 7,9	11 - 16	20 - 28	matige koelte	golvend	0,5 - 1,25	3
5	8,0 - 10,7	17 - 21	29 - 38	frisse bries	golvend	1,25 - 2,5	4
6	10,8 - 13,8	22 - 27	39 - 49	stijve bries	aanschietsend	2,5 - 4	5
7	13,9 - 17,1	28 - 33	50 - 61	harde wind	wild	4 - 6	6
8	17,2 - 20,7	34 - 40	62 - 74	Stormachtig	wild	4 - 6	6
9	20,8 - 24,4	41 - 47	75 - 88	Storm	wild	4 - 6	6
10	24,5 - 28,4	48 - 55	89 - 102	zware storm	hoog	6 - 9	7
11	28,5 - 32,6	56 - 63	103 - 117	zeer zware storm	zeer hoog	9 - 14	8
12	32,7 - ...	64 - ...	118 - ...	orkaan	extra hoog	+ 14	9

KENMERKEN AAN LAND VOLGENS DE SCHAAL VAN BEAUFORT

Beaufort	Benaming in weerbericht	Kenmerken aan land
0	Windstil	Rook stijgt loodrecht.
1	Zwakke wind	Rook geeft windrichting. Windvaan onbeweeglijk.
2	Zwakke wind	Men voelt wind op huid. Windvaan beweegt. Bladeren ritselen. Alleen lichte zeilwagens of wedstrijdagens kunnen rijden.
3	Matige wind	Vlaggen beginnen horizontaal uit te waaien. Ideale windsterkte voor beginnende zeilwagenrijders is 3 à 4 BF.
4	Matige wind	Stof en papier dwarrelen op. Vlaggen wapperen. Men kan op 2 wielen rijden. Er worden al grote snelheden mogelijk!
5	Vrij krachtig	Zand stuift. Dunne takken zwaaien heen en weer. Want (beslag, staggen) beginnen te fluiten. Bij slecht strand kan deze wind al te veel zijn.
6	Krachtige wind	Zand stuift hoger en prikt. Dikke takken bewegen. Wind fluit door draden. Te veel wind voor beginners. Ervaren piloten zijn uiterst voorzichtig. Bij 6 BF zijn er dikwijls rukwinden tot 7 BF!
7	Harde wind	Zeilwagenrijden niet meer veilig en ten sterkste afgeraden. Gaan wordt beïnvloed. Bomen bewegen in hun geheel.
8	Stormachtig	Moeilijk om tegen de wind te gaan. Zwakke takken breken af.
9	Storm	Lichte schade aan gebouwen. (schoorsteenkapen bv)
10	Zware storm	Zwaardere materiaalschade gebouwen. Bomen ontwortelen.
11	Zeer zware storm	Daken worden zwaar beschadigd.
12	Orkaan	Uitgebreide schade aan gebouwen.