

Laatste wedstrijd van het seizoen bij de Thorner Zeil Club



Zaterdag 5 oktober zijn de weersverwachtingen gunstig, het is wellicht wat koel, maar het blijft droog, de wind is matig, uit het noorden. Mooie omstandigheden voor de laatste zeilwedstrijd met BBQ!

Voor de deelnemers alvast wat tips!

Een scherpe start

De start is in veel zeilwedstrijden het belangrijkste. Volgens velen wordt

90% van de uiteindelijke uitslag al bij de start bepaald. Voor de start laveren de deelnemers zo scherp mogelijk over de startlijn, die in veel gevallen haaks op de windrichting ligt. Te vroeg over de startlijn resulteert in een diskwalificatie, te laat over de startlijn kost waardevolle tijd op de rest van het veld. Je kunt de start oefenen door tijdens trainingen scherp tussen twee boeien heen en weer te varen.



Blijf in de wind



Het klinkt als open deur, maar de wind is essentieel voor je bootsnelheid. een Zorg er dus voor dat je nooit aan de lijzijde wordt ingehaald. Blijf altijd hoog varen, want dan heb je de meeste wind en kun je ook andere

deelnemers de wind uit de zeilen halen. Bekijk van tevoren het wedstrijdveld en markeer de plekken waar mogelijke luwte is.

Een sterk team



Een van de belangrijkste kenmerken van teams die veel zeilwedstrijden winnen is dat iedereen als een goed geoliede machine samenwerkt. Zorg ervoor dat de taakverdeling en de tactiek duidelijk is en dat de verschillende manoeuvres tot in detail doordacht en geoefend zijn. Samen veel uren maken in dezelfde boot zorgt ervoor dat je niet voor verrassingen komt te staan en goed op elkaar bent ingespeeld.

Bekijk de omstandigheden

Meten is weten, en in dit geval ook winnen! Als zeiler ben je sterk afhankelijk van de windsterkte, windrichting en de stroming van het water. Blijf zowel voor als tijdens de race continu controleren waar de wind en stroming vandaan komt en wat dat betekent voor de lijn die je gaat varen. Teams die optimaal gebruik weet te maken van de elementen hebben een grote voorsprong op de rest van het wedstrijdveld.

