

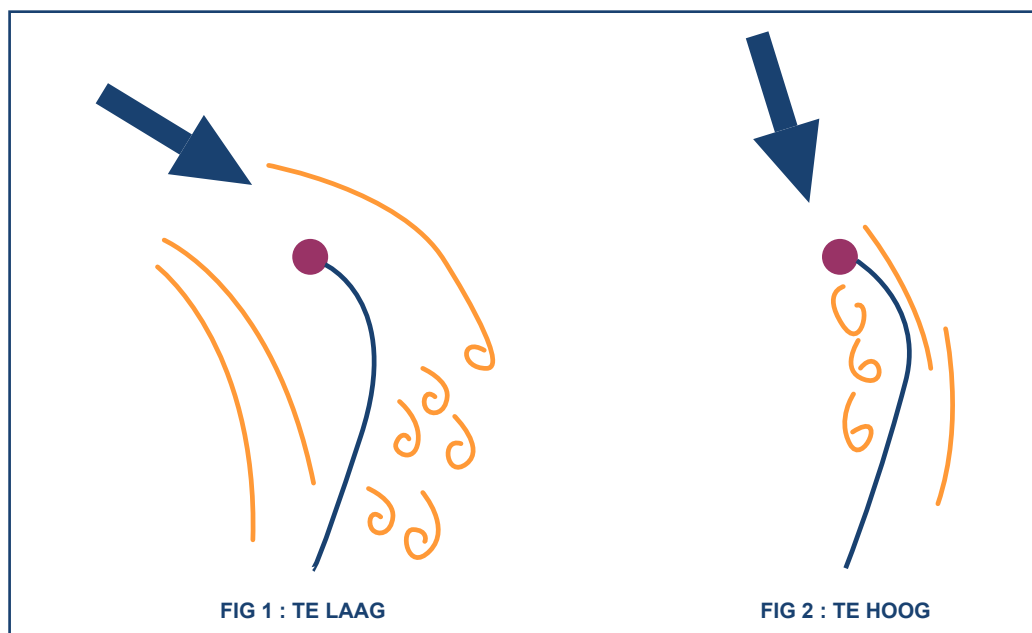
HOOG VAREN

De groef
door Rick Zandboer

Terwijl je aan de wind vaart heb je, terwijl je hard gaat, een paar graden ruimte om te sturen. Die ruimte wordt ook wel liefkozend 'de groef' genoemd.

Vaar je te laag (fig.1) dan sluit de luchtstroming aan de achterkant van het zeil niet meer aan en raakt het zeil overtrokken. Er ontstaan dan wervelingen en de onderdruk aan de lijzijde van het zeil verdwijnt.

Vaar je te hoog (fig.2) dan begint je zeil te killen en verlies je druk. Tussen deze twee uitersten vind je de groef. Je voelt niet alleen dat je boot snelheid heeft, je hebt ook nog ruimte om te sturen.



Als je grote moeite hebt om je boot in de groef te houden is er waarschijnlijk iets mis met je trim. Misschien is de boot te loefgierig doordat bijvoorbeeld de mast te veel naar achteren staat. Het kan ook zijn dat de groef te smal is, je hebt te weinig ruimte om te sturen. Dit kan je verhelpen door je cunningham aan te trekken. Hierdoor wordt het voorlijk minder bol en is de hoek tussen de windrichting en het zeil kleiner waardoor de luchtstroom beter het zeil blijft volgen.

Bij wat zwaarder weer op de Westeinderplas is het bijvoorbeeld zo dat je steeds golf op en dan weer golf af moet sturen. Hierbij is een brede groef en dus veel cunningham wenselijk. Natuurlijk zijn te grote stuurbewegingen of traag reageren op windshiftingen ook een oorzaak waardoor je uit de groef raakt. Hoe meer vaaruren je maakt des te beter je gevoel hiervoor ontwikkeld wordt.

Echter alleen op gevoel zeilen is niet voor iedereen weggelegd en gelukkig zijn er ook hulpmiddelen die ons precies kunnen vertellen hoe wij varen: de tell-tales. Tell-tales zijn makkelijk zelf te maken van draadjes wol en een stukje nylontape. Des te meer je de telltales voorin het voorlijk plaatst des te gevoeliger ze werken.

HOOG VAREN

Het duurt even voordat een boot op snelheid is en net zoals in een auto, is schakelen een must. Je kan niet in z'n 4 optrekken of in z'n 1 op de snelweg rijden. Tell-tales geven aan in welke versnelling je je bevindt.



De eerste versnelling

De tell-tale aan loef staat strak naar achteren. De tell-tale aan lij is onrustig. Deze versnelling gebruik je om op gang te komen al je (bijna) stil ligt of als je extra druk nodig hebt, bijvoorbeeld omdat je moet herstellen van een slechte golf (bij deze zeilstand ontstaat de zogenoemde startwervel die een circulatiestroming rond het zeil op gang brengt). Als de boot eenmaal vaart kan je overschakelen naar de tweede versnelling.



De tweede versnelling

De loef- en lij tell-tales staan beiden strak naar achteren. Deze versnelling gebruik je om te versnellen tot maximale snelheid. Ook als je al hard gaat kan je terugschakelen naar de tweede versnelling om extra druk op te bouwen voor bijvoorbeeld naderende golven. Je bent nu laag in de groef.



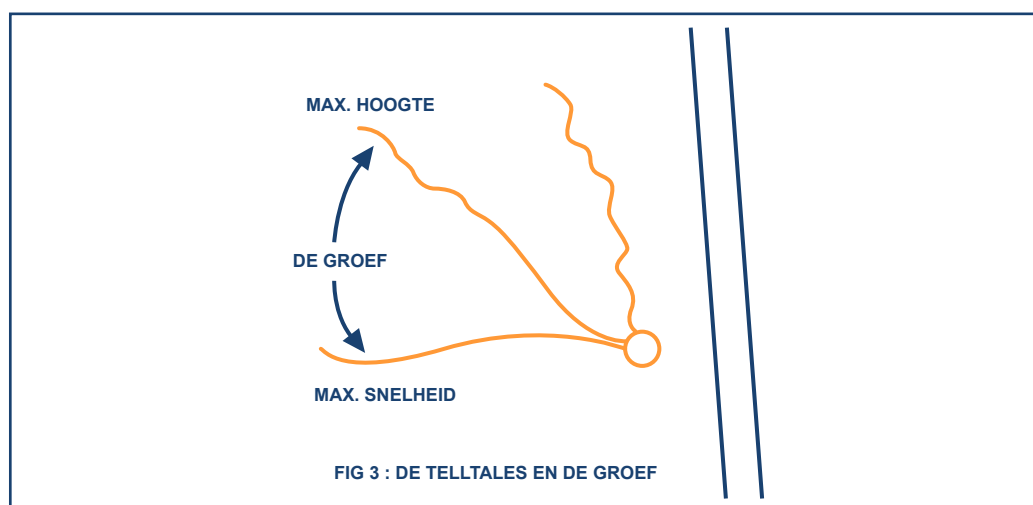
De derde versnelling

De tell-tale aan loef staat 45 graden omhoog en de tell-tale aan lij staat strak naar achteren. Als je eenmaal de maximale snelheid bereikt hebt ga je over op de derde versnelling. Je loeft iets op en vaart hoog in de groef. Deze versnelling gebruik je het meest op de aan-de-windse koers.



De vierde versnelling

De tell-tale aan loef staat recht omhoog, de lij tell-tale recht naar achteren en de voorkant van het zeil kilt. Deze versnelling gebruik je om druk kwijt te raken in zwaar weer, even hoogte te winnen als er minder golven zijn, of om je tegenstander aan loef er uit te knijpen. Je verliest nu wel druk en snelheid en zal moeten terugschakelen om weer op volle snelheid te komen.



Vaak wordt er terwijl de boot nog lang niet op volle snelheid is al hoog gestuurd. Echter om hoger te kunnen varen zal je eerst af moeten vallen om snelheid op te bouwen. Pas op volle snelheid kan je echt hoog varen. Schakelen dus!