

Ohje aloitteleville kilpaperjehtijoille kölivenekisoihin

Rudolf Salminen



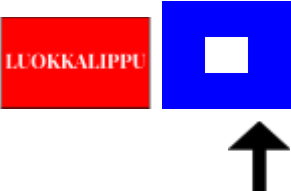

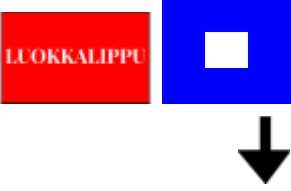



Tamperelainen Laser-kilpaperjehtija,
Purjehduskerho Piin kilpaperjehdustoimihenkilö 2018
Jollapurjehduksen ohjaaja vuodesta 2010

RESEPTI

LYS-kisat



STARTTISIGNAALIT

		5 min
		4 min
		1 min
		Start

Halu lähteä kisaan

- Mieti, lähdetkö omalla veneellä, vai menetkö miehistöksi jollekulle muulle
 - Yleensä on enemmän pulaa miehistöstä kuin veneistä.
- Miehistön koko yleensä 3-4 hlö, jos vene max 30 ft
 - 5 on useimpiin veneisiin liikaa, ja 2 liian vähän jos ei ole kevyt tuuli tai haluaa käyttää spinaakkeria
- Muista ilmoittautua kisaan (kippari ilmoittaa)
- Katso sääennustetta, ja muista eväät. Näsijärven LYS-kisat voi kestää kahdesta tunnista koko päivään

Ennen ensimmäistä starttia

- Ylimääräinen painolasti pois veneestä
 - Perämoottori pois veneen perästä paitsi jos häviäminen ei haittaa, haluat vain kruisilla startista maaliin
- Koenosta spinaakkeri ennen starttia
- Sovi miehistön roolit
- Ole ajoissa lähtöalueella

Kisan eteneminen

Startti

1. **Starttilinja** on lähtö-/lautakunta-aluksessa olevan oranssin lipun ja siitä sivutuuleen olevan poijun välissä.
2. **Viestiliput** nostetaan lähtöaluksessa, ja yleensä toistetaan asiaan kuuluvat äänimerkit.
3. **Tavoite** startissa on ylittää starttilinja täydessä vauhdissa starttihakella, jäämättä muiden veneiden taakse ja peittoon.

Vastatuuliosuus eli "kryssi"

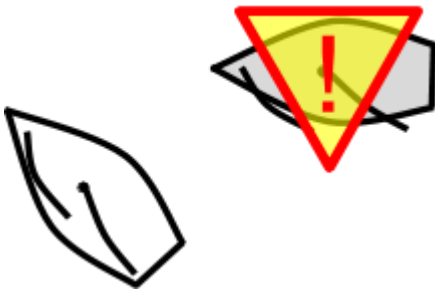
1. **Tavoite** on ajaa ylämerkille nopeinta mahdollista reittiä, joka on usein myös lyhin reitti. Etsi, missä on kovin tuuli tai parhaat puuskat ja shiftit..

VÄISTÄMISSÄÄNNÖT



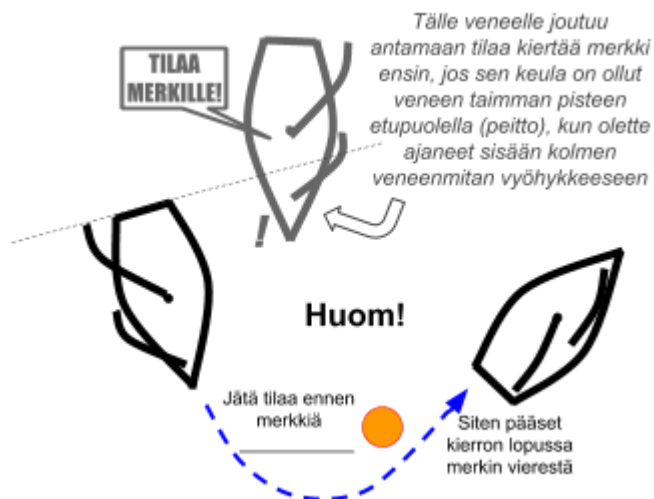
Paapuuri = "paara"

Styyrpuuri = "styyra"



Tuulenpuoleinen vene

ALAMERKIN KIERTÄMINEN



2. **Taktisesti** ajatellen, muusta fleetistä täydellinen irtaantuminen on aina riski. Toisaalta perässä ajamallaan ei yleensä saavuta mitään.

Ensimmäinen käänntömerkki "ylämerkki"

1. **Poiju** kierretään yleensä oikealta puolelta, ja jää veneen vasemmalle puolelle.
2. **Lähestyttäessä** poijua, älä ota liikaa "varman päälle" ajamalla sen teoreettisen linjan yli, jota pitkin pääset parhaalla kryssikulmalla suoraan poijulle, eli *layline*, tutummin "leikari". Valmistele spinaakkerin nosto ennen kuin olet kiertänyt poijun.
3. **Kierrä** poiju osumatta siihen, mutta silti mahdollisimman läheltä. Nosta spinaakkeri.

Myötätuuliosuus eli "lenssi"

1. **Tavoite** on taas ajaa nopeinta reittiä seuraavalle käänntömerkille. Usein se on se reitti jolla tuulee eniten.
2. **Katso** usein taakse, sillä tuuli ja takana olevat veneet tulevat sieltä. Osaat valmistautua puuskiin, katsoa mistä paras tuuli tulee, ja välttää joutumasta takaa tulevien veneiden peittoon.
3. **Vältä** ajamasta täysin "plattista", eli suoraan linjassa tuuleen nähden, ainakin kevyellä tuulella. "Leikkaa" vähän, niin saat virtausta purjeisiin.

Toinen käänntömerkki "alamerkki"

1. **Poiju** kierretään yleensä oikealta puolelta, ja jää veneen vasemmalle puolelle.
2. **Katso** ympärillesi, onko muita veneitä tulossa merkille samaan aikaan? Merkille tullessa pätee kolmen veneenmitan vyöhyke, ks. Purjehduksen kilpailusäännöistä sääntö nro 18: Merkkitila. Tai kysy etukäteen kokeneemmalta kilpapurjehtijalta.
3. **Laske** spinaakkeri viimeisellä mahdollisella hetkellä ennen merkinkiertoa, johon miehistön taidot riittävät.
4. **Kierrä** merkki niin, ettet jää toiseen riviin, tai vielä kauemmas. ks. ohjeena kuva vasemmalla.

Tips

Tavoite on ajaa startista maaliin parasta mahdollista vauhtia, ja yrittää pitää virheiden tekeminen minimissä. Voittajat tekevät virheitä vähiten, mutta eivät luovuta vaikka niitä tekisivätkin.

Tee siis mahdollisimman paljon oikeita asioita.

Maali

4. **“Vene** tulee maaliin, kun jokin sen rungon tai normaalilla paikallaan olevan miehistön tai varusteiden osa ylittää maalilinjan radan puolelta.” 99% tapauksista se on veneen keula.
5. **Maalilinjan** toinen pää saattaa olla suosiollisempi kuin toinen. Tarkkaile onko toinen pää lähempänä, ja aja siitä maaliin.
6. **Ajetaan** täysillä maaliin asti!