

COMPETENTIES OPLEIDING KIELBOOT CWO I ,II en III

WATERSPORTDIPLOMA.NL



| COMPETENTIE | KB I | KB II | KB III |
|------------------------------------|--|--|---|
| ZEILSTAND & ZEILKOERSEN | Je begrijpt de windroos en de verschillende zeilkoersen die hier bij horen. Je kunt op het water de windrichting aangeven | Als KB I | Als KB I |
| OPTUIGEN (& HIJSEN) | Je kunt, met hulp, de lesboot optuigen zodat deze klaar is om te varen. Hijs de zeilen met de kop van de boot in de wind. Je werkt zoveel mogelijk vanuit de kuip. | ALS KB I + Je kunt samen met de overige bemanningsleden de lesboot optuigen zodat deze klaar is om te gaan varen. Controleer alle benodigde materialen op compleetheid en werking. Je weet wanneer het nodig is om het zeil te reven en je kunt dit ook uitvoeren. | ALS KB II + Je kunt de zeilen ook hijsen op het water (zonder gebruik van de motor). |
| AFTUIGEN (& STRIJKEN) | Je kunt de boot na het zeilen in de oorspronkelijke staat, schoon, droog en opgeruimd achterlaten. Strijk de zeilen met de kop van de boot in de wind. | Als KB I + Controleer de onderdelen en materialen op slijtage. | Als KB II + Beschadigde onderdelen en materialen worden vervangen. Je kunt de zeilen ook strijken op het water (zonder gebruik van de motor). |

| COMPETENTIE | KB I | KB II | KB III |
|----------------------|--|---|--|
| ZEILBEDIENING | <p>Je kunt de stand van de zeilen aanpassen aan de koers die je vaart. Je snapt de termen oploeven en afvallen bij het veranderen van de koers.</p> | <p>Als KB I+ Je kunt op het water herkennen waar de wind vandaan komt en de juiste zeilstand kiezen. Je ontdekt de optimale zeilstand door je schoot langzaam te vieren totdat je zeil (voorlijk) begint te klapperen. Trek je schoot weer een beetje aan en je vaart de optimale zeilstand. Bemanning: Je communiceert met de stuurman over de juiste stand van de fok.</p> | <p>Als KB II+ De optimale zeilstand ontdekken door te kijken naar je zeil en schoot te vieren/ aan te trekken. Met de schoot kunnen reageren op windvlagen door vieren en aantrekken met als doel de boothelling stabiel te houden. Bemanning: Als de wind toeneemt of afneemt zijn de handelingen van grootzeil en fok op elkaar afgestemt.</p> |
| STUREN | <p>Je snapt de werking van het roer en de kiel. Daarnaast kun je het roer bedienen terwijl de boot wordt gesleept of voortbewogen door een peddel, motor of het zeil. Dit lukt zowel rechtdoor als in een aangegeven bocht. Je kunt wisselen van zitpositie zonder de controle over het roer kwijt te raken.</p> | <p>Als KBI + Daarnaast kun je het roer bedienen met de joystick op rechte koersen en koersveranderingen. Je kan de schoot bedienen terwijl je controle houdt over het sturen (joystick/helmstok)</p> | <p>als KBII+ Je kunt je boot rond een baan of parcours sturen met gebruik van de joystick. Je stuurhand is ontspannen en de sturbewegingen zijn relatief klein. De handpositie op de joystick wisselt mee bij eventueel zitpositie wijzigingen. Bemanning: Je kunt het sturen van de boot ondersteunen door de juiste fok bediening.</p> |

| COMPETENTIE | KB I | KB II | KB III |
|-------------------|---|--|-----------|
| ZITPOSITIE | <p>Je zitpositie is aan de loefzijde van de boot zodanig dat je helmstok/joystick vrij kan bewegen.</p> <p>bemanning: Verdeel het gewicht dusdanig dat de boot zo vlak mogelijk is.</p> | <p>als KBI+</p> <p>Pas je zitpositie aan om de boot in balans te brengen. Communiceer met de bemanning bij een verandering in windsterkte alvorens de positie aan te passen. Je houdt controle over je roer en de schoot tijdens het veranderen van zitpositie.</p> <p>bemanning: Communiceer met de stuurman over veranderingen van zitpositie.</p> <p>De boot gaat met een gelijkblijvende hellingshoek, zo vlak mogelijk of licht naar lij, door het water. Je ervaart weinig druk op het roer.</p> | als KB II |

| COMPETENTIE | KB I | KB II | KB III |
|---|--|-----------------|-----------------|
| OP GANG KOMEN /UIT DE WIND DRAAIEN | <p>Je kunt de punt van de boot uit de wind draaien door hard naar 1 kant te wrikken. Als de boot achteruit deinst draai je uit de wind door het roer van je af te houden.</p> <p>Bemanning: Door de fok bak te houden kun je het draaien van de boot ondersteunen.</p> | <p>ALS KB I</p> | <p>ALS KB I</p> |

| COMPETENTIE | KB I | KB II | KB III |
|---|--|---|---|
| <p>AANSPRINGEN & AFREMME</p> | <p>Je kunt op gang komen op een halve windse of ruime windse koers door rustig je schoot aan te trekken. De boot versnelt rechtdoor. Je begrijpt dat het tijd kost voordat de boot in beweging komt.</p> <p>- Je kunt de boot afremmen en tot stilstand brengen door het vieren van de schoot en/ of opsturen tot in de wind.</p> <p>Bemanning: Stem het aantrekken van de fok af op het aantrekken van het grootzeil. Naarmate de boot sneller gaat kan de fok strakker worden getrokken.</p> | <p>ALS KB I+</p> <p>Je kunt de boot afremmen bij een gekozen punt en na enige tijd stilliggen weer op gang komen en verder varen. Afremmen mag door het loslaten van de schoot of door de boot in de wind te sturen.</p> <p>Bemanning: Communiqueer met de stuurman hoe de boot afgeremd gaat worden. Ondersteun het afremmen met de trim van de fok en/of het grootzeil.</p> | <p>ALS KB II+</p> <p>Je kunt de boot afremmen tot stilstand terwijl deze over dezelfde boeg blijft. Vervolgens enige tijd achteruit deinzen. Na het deinzen de boot 'achteruit parkeren' en over een vooraf gekozen boeg weg varen.</p> <p>Bemanning: Overleg met de stuurman welke handelingen nodig zijn om de boot onder controle te houden.</p> |
| <p>AAN DE WIND VAREN</p> | <p>NVT</p> | <p>Je begrijpt de functie van de verschillende trimlijnen en gebruikt deze om het zeil op de juiste manier te trimmen. Indien nodig breng je een reef aan in het zeil. Het zeil is vlakker dan op ruime koersen. Je kan een koers hoog aan de wind varen en vasthouden.</p> <p>Bemanning: Je zorgt dat de fok in de juiste positie staat.</p> | <p>Je vaart hoog aan de wind met de juiste setup van het zeil (vlakker dan op ruime koersen). Indien nodig breng je een rif aan in het zeil. Je voelt wanneer er meer of minder druk is en past hier je koers op aan. Vaar de boot met een stabiele hellingshoek. Gebruik de fok als referentie van de hoek die je kunt sturen.</p> <p>Bemanning: Je zorgt dat de fok in de juiste positie staat. Je voorziet de stuurman van informatie over de hoek die hij/zij kan sturen.</p> |

| COMPETENTIE | KB I | KB II | KB III |
|---------------------------|---|---|---|
| VOOR DE WIND VAREN | NVT | <p>Je kunt voor de wind varen met de juiste trim van het zeil. Het zeil is boller dan op aan de windse koers. Je begrijpt dat de wind van achteren komt. Samen met de bemanning ben je in staat om de zeiltrim aan te passen terwijl je voor de wind vaart.</p> <p>Bemanning: Zorg voor de juiste stand van de fok. Indien mogelijk kun je de fok aan loef varen. Communiceer met de stuurman over waar je naar toe vaart en waar de wind vandaan komt.</p> | <p>alsKB II +Samen met de bemanning ben je in staat om de zeiltrim aan te passen terwijl je voor de wind vaart.</p> <p>Bemanning: in samenwerking met de stuurman en overige bemanning de trim van het zeil aanpassen indien nodig.</p> |
| OVERSTAG GAAN | <p>Je kunt de boot door de wind sturen. Na de overstag wisselen de helmstok en schoothand zonder dat je het roer laat. Daarnaast wissel je van zitpositie na de overstag.</p> <p>Bemanning: Je bedient de fok tijdens de overstag. Na de overstag wissel je van zitpositie.</p> | <p>Je kunt overstag gaan waarbij de overstag begint op aandewindse koers en ook weer eindigt op aandewindse koers. Je geeft aanwijzingen aan de bemanning voor en eventueel tijdens de overstag. Je wisselt de roer hand en schoothand tijdens of direct na de overstag.</p> <p>Bemanning: Je bedient de fok tijdens de overstag. Na de overstag wissel je van zitpositie. Je communiceert met de stuurman over de timing van het innemen van de nieuwe zitpositie.</p> | <p>Je gaat overstag van hoog aan de wind naar hoog aan de wind. Je stuurt met de joystick. Communiceer met je bemanning om het sturen en de bediening van grootzeil en fok op elkaar af te stemmen.</p> <p>Bemanning: Je gebruikt de fok om de overstag soepel te laten verlopen. Gewichtsverplaatsing gaat in overleg met de stuurman.</p> |

| COMPETENTIE | KB I | KB II | KB III |
|------------------|--|--|--|
| OPKRUISEN | <p>Je kunt, door meerdere malen overstag te gaan, opkruisen in breed vaarwater.</p> <p>Bemanning: Bedien de fok tijdens het varen en de manoeuvres.</p> | <p>Je kunt een bovenwinds merkteken lokaliseren en een koers bepalen om dit merkteken of locatie te bereiken. Met behulp van een dwarspeiling kun je de layline inschatten en de locatie niet verder dan 10m overzeilen. De bemanning helpt met het lokaliseren van het bovenwindse punt. Er is communicatie tussen stuurman en bemanning over het moment van overstag gaan om het punt aan te zeilen.</p> | <p>Je kunt in nauw vaarwater opkruisen waarbij je rekening houdt met het verschil tussen de lange en korte klap en de tijd die het kost om na een overstag op snelheid te komen.</p> <p>Bemanning: Met de fok versnel je het draaien bij het overstag gaan. Daarnaast zorg je dat de boot snel op gang komt door de fok goed te bedienen na de overstag.</p> |
| GIJPEN | <p>Je kunt gijpen van voor de wind naar voor de wind. Na de gijp zit de stuurman aan de hoge zijde. Je pakt de schoot en helmstok over zonder deze los te laten. Communiceer met de overige bemanningsleden wat er gaat gebeuren.</p> <p>Bemanning: Je zet na de gijp zo snel mogelijk de fok in de juiste positie. Verplaats je gewicht op aanwijzen van de stuurman.</p> | <p>Je kunt gijpen van ruime wind naar ruime wind. Communiceer met de bemanning over de handelingen. Je hebt Controle over de boot voor, tijdens en na de gijp.</p> <p>Bemanning: Verplaats, in overleg met de stuurman, op tijd naar de nieuwe loefzijde. Pas de stand van de fok aan.</p> | <p>Je kunt de boot gijpen terwijl je stuurt met de joystick. Tijdens of vlak na de gijp wisselen de handen zonder dat 1 van de 2 los wordt gelaten. Als het te hard waait om op een veilige manier een gijp te maken dan kies je voor een stormrondje.</p> <p>Bemanning: Verplaats, in overleg met de stuurman, op tijd naar de nieuwe loefzijde. Pas de stand van de fok aan.</p> |

| COMPETENTIE | KB I | KB II | KB III |
|------------------|--|---|--|
| ROUTE | Je kunt veilig een parcours afleggen zonder een vrij kruisrak. Vermijd aanvaringen met obstakels, boeien en andere boten. | Je kunt met meerdere boten veilig op 1 parcours zeilen. Je past de volgende voorrangsregels toe: - bakboord/stuurboord - de oploper wijkt - ruimte bij een obstakel | Je kunt met meerdere boten veilig op 1 parcours, inclusief een kruisrak, zeilen. Je past de volgende voorrangsregels toe: - bakboord/stuurboord - de oploper wijkt - ruimte bij een obstakel |
| AANLEGGEN | Je kunt de boot, met hulp , aan hogerwal aanleggen op een vooraf gekozen punt. Je kunt de boot gecontroleerd afremmen door de schoot te vieren of door een 'opschieter' voordat je aan legt. Bemanning: Je viert op tijd de fok om af te remmen. Je houdt de boot af van de kant. | Je kunt de boot gecontroleerd afremmen met de schoot of door middel van een opschieter. Je kunt aankomen op een vooraf gekozen punt aan hogerwal/langswal zonder hulp . Bemanning: Indien nodig gebruik je het grootzeil om extra af te remmen voor de kant. Je stapt als eerste van boord met het landvast. | Je kunt op een veilige manier aankomen op lagerwal op een vooraf gekozen punt met een gestreken zeil door bovenwinds het zeil te strijken Bemanning: In overleg met de stuurman strijk je de zeilen. Indien nodig gebruik je het grootzeil om extra af te remmen. |
| WEGVAREN | Je kunt met hulp wegvaren van de kant. Je beheerst 2 technieken om zowel achteruit als vooruit weg te varen van de kant. Bemanning: Je ondersteunt de stuurman bij het wegvaren van de kant. | Je kunt zonder hulp wegvaren van de kant. Je beheerst 2 technieken om zowel vooruit als achteruit weg te varen van de kant. Bemanning: Indien nodig duw je de giek uit om achteruit weg te varen van de kant. Communiceer met de stuurman over de snelheid waarmee dit gebeurt. | Je kunt vertrekken vanaf lager wal met behulp van een peddel, boom, motor of ander geschikt voorwerp. Je hijst de zeilen (tegen de wind) zodra dit veilig kan. Daarna volvallen en wegvaren. Bemanning: Communiceer duidelijk met de stuurman over het plan van aanpak. Ondersteun bij het hijsen van de zeilen en trim de fok om het volvallen te ondersteunen. |

| COMPETENTIE | KB I | KB II | KB III |
|--|--|---|--|
| AANVARINGSPEILING (OVERZICHT) | nvt | Je kunt vaststellen of er gevaar dreigt voor een aanvaring bij kruisende koersen door over het andere schip een peiling te nemen op de achtergrond. | Als KB II |
| BIJZONDERE VERRICHTINGEN: VERHALEN | Je kunt de boot verhalen met behulp van een peddel of een ander daartoe geschikt voorwerp. | als KB I | Als KB I |
| BIJZONDERE VERRICHTINGEN: SLEPEN | nvt | Je kunt de boot vast en losmaken in een sleep. Je kunt de boot in de sleep op een veilige manier besturen. Indien nodig kun je de zeilen strijken voordat in de sleep wordt gegaan. | ALS KB II |
| BIJZONDERE VERRICHTINGEN: LOSKOMEN VAN AAN DE GROND | NVT | NVT | Je hebt een aantal manieren om los te komen van de grond indien nodig: - Krang de boot - Gebruik peddel / motor om door de wind te gaan - Forceer een gijp en vaar weg - Strijk het zeil en duw de boot via dezelfde weg terug (of laat je slepen) |

| COMPETENTIE | KB I | KB II | KB III |
|--|------|--|--|
| BIJZONDERE VERRICHTINGEN:MOB | NVT | Je kan, onder begeleiding, een eenvoudig parcours varen om de drenkeling veilig aan de loefzijde aan boord te halen. | Als KB II+ vlot . Hierbij wordt de snelheid met de beschikbare zeilen geregeld. |
| BIJZONDERE VERRICHTINGEN: ANKEREN | NVT | NVT | Je kunt in geval van nood gebruik maken van het aanwezige anker. Houd er rekening mee dat er geen lijn(en) om het anker zitten zodat het anker zich in kan graven. De boot ligt nagenoeg in de wind tijdens het ankeren. |
| STRATEGIE (OVERZICHT) | NVT | NVT | Je begrijpt dat er achter een obstakel minder wind staat dan op open water. Je herkent op het water plekken van meer en minder wind. (vlagen en windschaduw) |

| COMPETENTIE | KB I | KB II | KB III |
|-------------------|---|---|---|
| KNOPEN | <p>Je kent de volgende knopen en kunt ze op de juiste wijze gebruiken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - twee halve steken - achtknoop - paalsteek - platte knoop - mastworp - schootsteek <p>Daarnaast kan je een lijn opschieten en goed beleggen op een kikker.</p> | <p>AlsKB I+</p> <ul style="list-style-type: none"> - mastworp op 2 manieren - schootsteek op 2 manieren <p>je kan aangeven welke touwsoorten gebruikt kunnen worden voor de verschillende functies aan boord.</p> | Als KB II |
| ZEILTERMEN | <p>Hogerwal, lagerwal, bakboord, stuurboord, loefzijde, lijzijde, killen van het zeil, opkruisen, hoogte winnen en verlijeren.</p> | <p>ALS KB I+ Bovenlangs, onderlangs, binnen de wind, oploeven, afvallen, overstag gaan, gijpen, stilliggen, opkruisen, deinzen, dwarspeiling, bezeild, overzeild, korte slag, lange slag, opschieter, volvallen, verhalen, driften, knijpen, bakhouden en beleggen.</p> | ALS KB II |
| BOOTKENNIS | <p>Je kent 10 onderdelen van de boot en/of tuigage.</p> | <p>Je kent 15 onderdelen van de boot en/of tuigage.</p> | <p>Je kent 20 onderdelen van de boot en/of tuigage.</p> |

| COMPETENTIE | KB I | KB II | KB III |
|----------------------------------|--|--|--|
| REGELS | <p>Je begrijpt de volgende regels:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Goed zeemanschap. - De oploper wijkt. - Stuurboordwal heeft voorrang - Klein wijkt voor groot. - Nevenvaarwater wijkt voor hoofdvaarwater. - Motor wijkt voor spierkracht wijkt voor zeil. - zeilschepen onderling :SB wijkt voor BB. | <p>ALSKBI+</p> <ul style="list-style-type: none"> - zeilschepen onderling: Loef wijkt voor lij. - Kruisende Motorschepen - tegengestelde Motorschepen | <p>Als KBII+</p> <ul style="list-style-type: none"> -De regels omtrent engtes (artikel 6.07 BPR) |
| RISICO'S & VEILIGHEID | <p>Je kent het algemene Noodsein</p> | <p>Je kent de risico's van het zeilen en weet deze risico's te beperken</p> | <p>Je herkent de risico's rond grote schepen. Denk hierbij aan de dode hoek, windvang, diepgang, manoeuvreerbaarheid en zuiging van een groot schip.</p> |
| HET WEER | <p>Je kunt inschatten of het weer geschikt is om te varen op basis van het weerbericht, het kijken naar de lucht, het water en de wind. Je weet met maximaal 2 kompastreken afwijking (ca 22,5 graden) waar de wind vandaan komt</p> | <p>Je kunt op ten minste twee manieren met maximaal 1 kompasstreek afwijking(11,25graden) aanwijzen waar de wind vandaan komt. Je herkent voortekenen van plotselinge weersomslagen zoals onweer en zware windvlagen.</p> | <p>Je kunt precies aangeven waar de wind vandaan komt. Je kunt een weerbericht interpreteren en begrijpt het verband tussen de omschrijvingen die bij waarschuwingen worden gebruikt. Ook begrijp je windsnelheden in m/s, knopen en beaufort.</p> |