

High Performance Racing.  
John Merricks and Ian Walker.

### Stardieel.

Kuna ettevalmistuseks antakse vaid 5 minutit enne starti, siis peab selle aja väga mõistlikult kasutama.

# Trimmi paat ära ja harjuta end antud oludega.

# Leia üles kõik märgid, tee esimese krüssi plaan, jälgi milline on bakstaak.

# Kontrolli stardiliini eelist, otsi maamärk.

# Kontrolli, kas spinnaker ja kõik muu on korras.

# Kontrolli kompassi järgi sõidunurgad. Kui kompassi ei ole, siis saad teise paadiga vaadata.

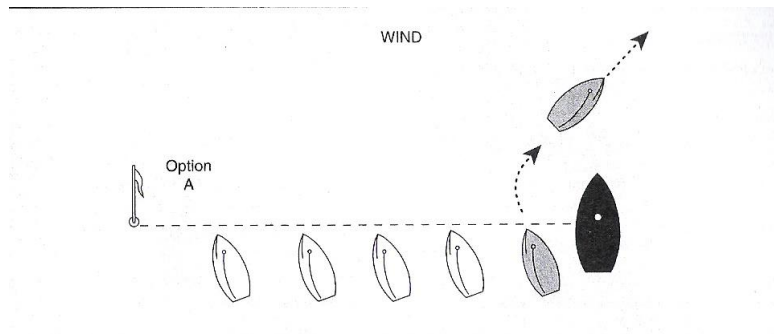
# Kontrolli et rohtu ei oleks rooli ja sverdi taga, tee paat kuivaks.

### Start

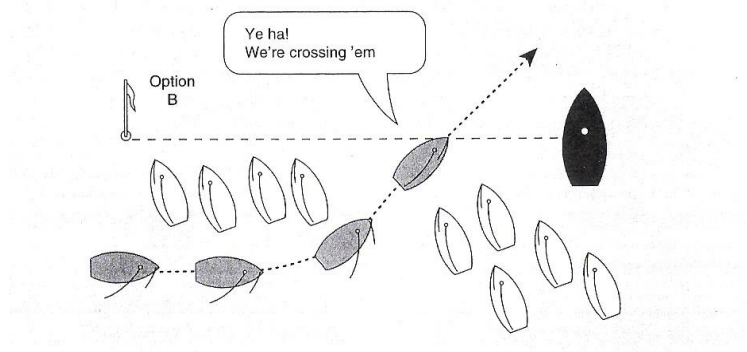
Peamine on stardist saada hea kiirendus ja vaba tuul. Oluline on teada, kust poolt tahad krüssata.

Kui soovid minna paremale, siis on selleks järgmised võimalused:

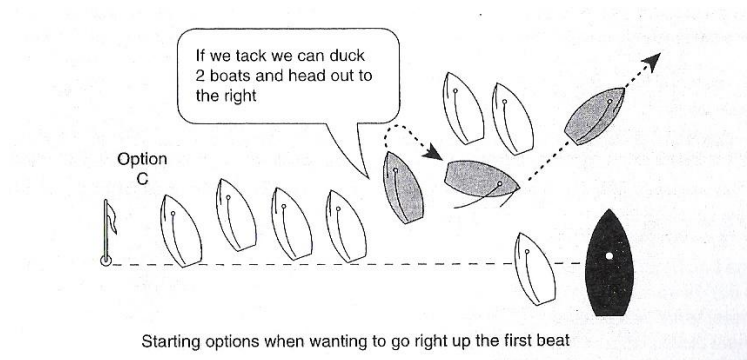
Võimalus A – kõige parem positsioon, kuid nõuab väga head paadikäsitlust.



Võimalus B – riskantne ja eeldab ruumi olemas olu liinil.

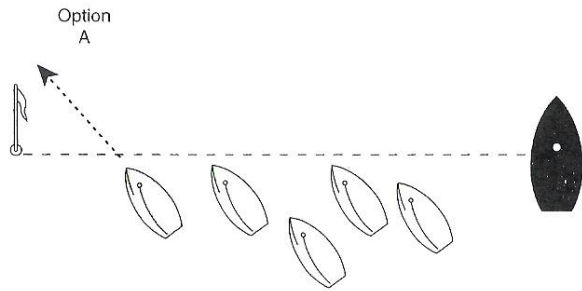


Võimalus C – kõige konservatiivsem lahendus.

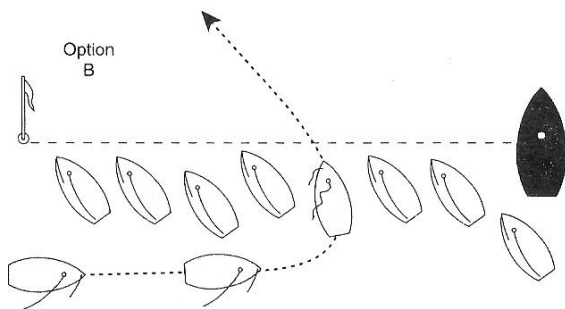


Kui soovid minna vasakule, siis on selleks järgmised võimalused:

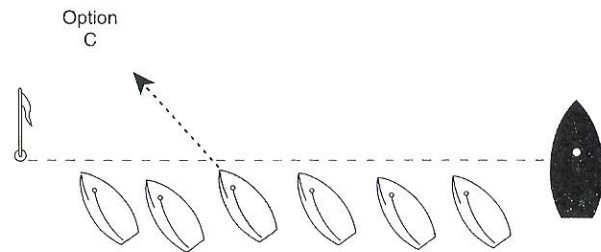
Võimalus A - kõige parem positsioon, kuid nõuab väga head paadikäsitlust ja agressiivsust.



Võimalus B - riskantne ja eeldab ruumi olemas olu liinil.



Võimalus C – kõige konservatiivsem lahendus.



Starting options when wanting to go left up the first beat

Kui tuul keerutab ja kumbki pool ei ole eelistatud, siis keskelt sõitmine viib su kõige kiiremini märki. Oluline on saada võimalikult ruttu tuulepöörete rütmi. Kesk liini start annab sulle kõige parema positsiooni. Jälgi, et liin läbi ei vajuks või kühmus ei oleks.

Tee kindlasti endale stardi plaan, kuid kui stardis jääd pahasti vahele, siis ära karda oma plaani ümber teha, oma koha pealt välja tagurdada ja näiteks vasakuga startida.

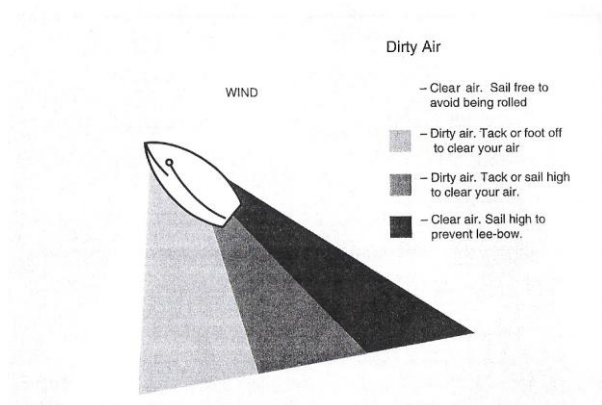
Hea stardi eelduseks on järgmised asjad:

- # Alltuule küljel olev ruum
- # Stardiliinil olemine (nina mitte teistest kõrgemale lükata)
- # Stardikiirendus, et ületada liin maksimaalse kiirusega

Purjekad, mis on läbiliistudega purjega tahavad minna võoriga vastu tuult. Sellisel juhul lase kontrasoot täitsa lõdvaks, see annab sulle parema manööverdamise ja kiirenduse.

### Esimene krüss.

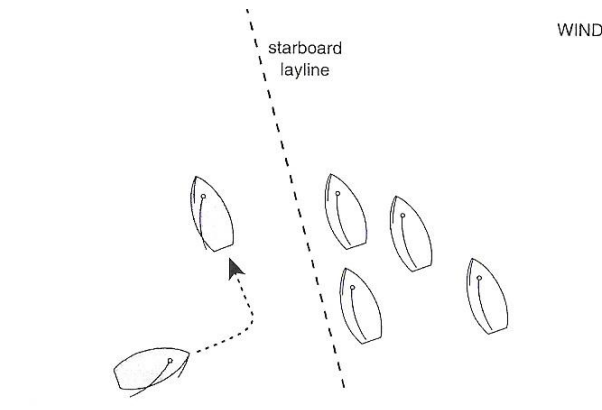
Kõige esimene ülesanne on leida vaba tuul. Kui sa sõidad segatud tuules, ei ole sa üleval märgis kindlasti esimeste seas. Kui sul on olnud halb start, siis esimene ülesanne on ära pautida. Oluline roll on soodimehel, kes



peab leidma esimese vaba hetke paudi tegemiseks. Võib arvestada ka paatide ahtrist vallamisega. Tagasi pautides arvesta ka selle võimalusega, et sulle tehakse paut silma ja sa pead uuesti pautima, mis röövib sinult aega. Mida rutem sa saad täiesti vabasse tuulde oma tuule järgi sõitma, seda parem. Kui sul on olnud hea start, siis sõida teiste paatide eest läbi. Kui mitte kõigi, siis vähemalt enamuse, et tagada endale hea positsioon ülemises märgis. Joonis. Segatud tuul.

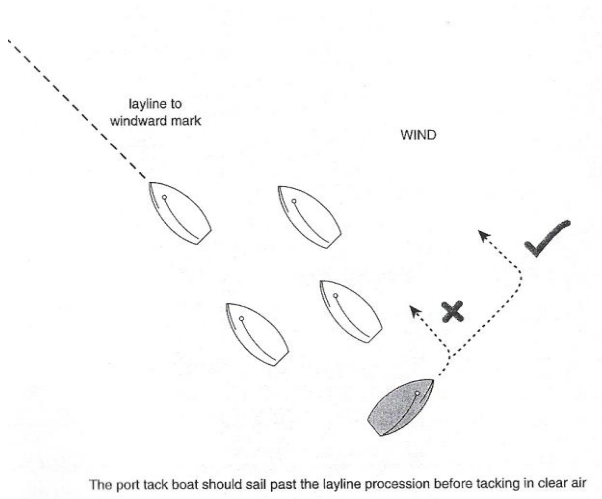
### Ülemine märk.

Kui oled saanud oma krüssu alguse ilusti jooksmas, siis tuleb hakata mõtlema ülemise märgi peale. Kui sa oled



esimeste seas, siis pole märki jõudmisega probleemi, saad ise vabalt valida. Kui sa oled taga pool, siis hinda enda ees olevaid kõiki paate. Proovi ennustada, kuidas nad hakkavad märgile lähenema ning proovi leida endale vaba tee märgini. Iga meeter, mida sa suudad võita kekskelt vabas tules minnes on väga kasulik. Ees olles on kasulik pautida alla tuult paremalt tulevale parema-layline paraadile, sest seal on hea minna märgile. Joonis.

Tacking to leeward of the starboard layline parade is always a winner, provided you've got a good way to go to the mark



Välgi paremat lay-line kui võimalik, sest sealt leiab vabat tuult vaid ülekrüssust. Juhul kui peab lay-line minema, siis mine juba rohkem ülekrüssu, eriti kiirete paatide korral, et kiirusega võita mõned üpaadid, kes on aeglased märgi juures segatud tuules. Joonis.

The port tack boat should sail past the layline procession before tacking in clear air

## Inner loop – esimene taganttuul.

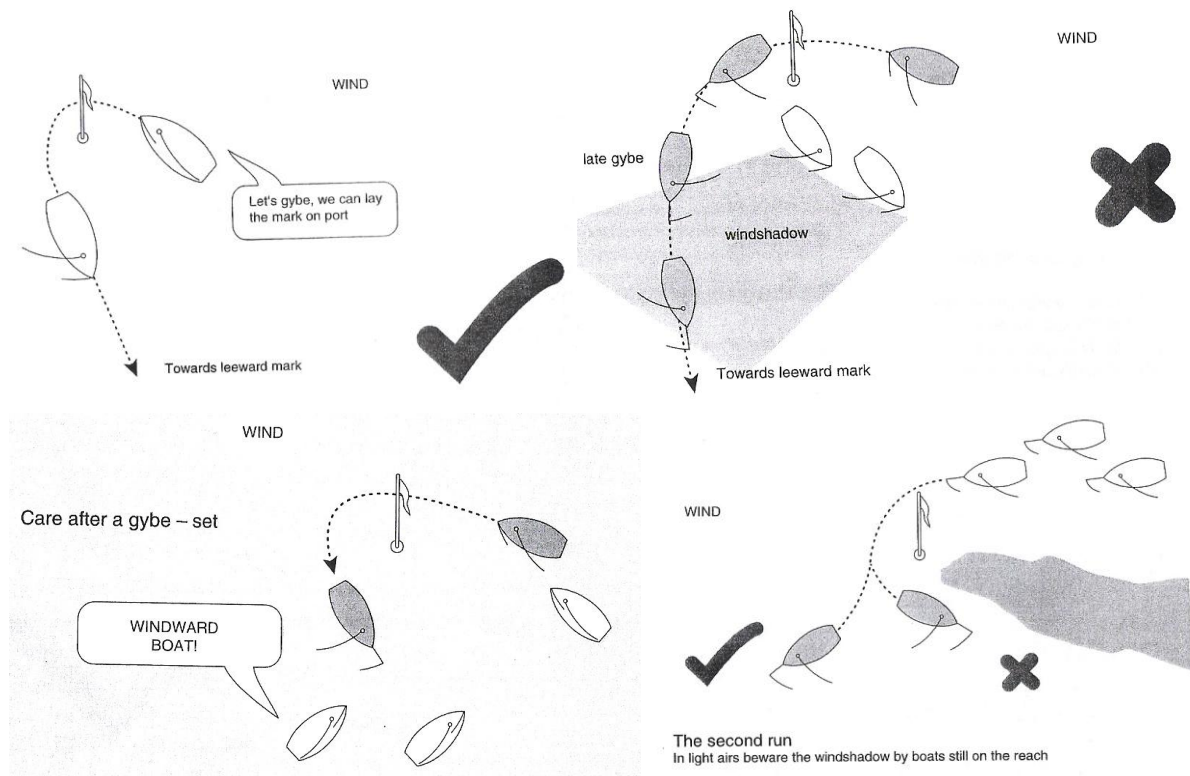
Enne ülemist märki pead teadma, kuhu poole taganttuules lähed, sest siis tead sättida oma end halsiks valmis ja tead kas spinnaker on vaja kohe üles tõmmata või mitte. Samuti on see oluline, et oskad valida märgi võtmise trajektorit – kui tahad halssi teha, siis pead olema kindlasti sisemine, aga muidu võid jääda ka välimiseks.

Millal halssida ülemises märgis?

- ▲ Kui enamus taganttuulest on vasakuhalsi sõit.
- ▲ Kui on (ajutine) tuulepööre paremale
- ▲ Kui vasak on tuulisem. Kui hoovus on seal kasulikum.
- ▲ Kui enamus paate jätkab samal halsil, siis sina saad vasakul halsil vabalt sõita.

Millised on ohud kohe halssides?

- ▲ On aeglasem kui otse jätkamine
- ▲ Pead sõitma nende paatide tuulekattes, kes tulevad paremalt märgile, eriti vaikse tuulega
- ▲ Reeglid ei soosi seda, pead kõigile teed andma



Kui kahtled halsi kasulikkuses, siis ära tee seda.

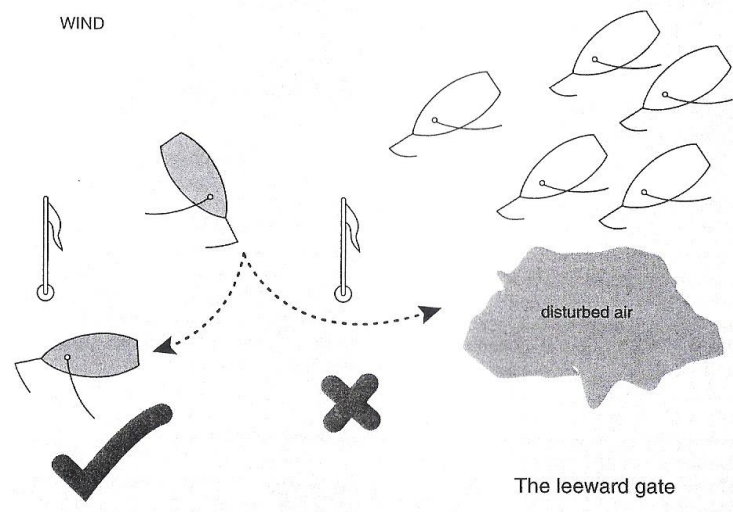
**Taganttuul** – sõida pidevalt vabas tuules, selle saavutamiseks ära karda lühiajaliselt luhvata, vallata, halssida – see tasub ennast ära kui saad kogu ülejäänud taganttuule vabas tuules sõita. Pidevalt peab jälgima, mis toimub sinu taga.

Oluline on sõita pidevalt pagis, et purjedes oleks tõmme.

Tuulepöörded on taganttuules sama olulised kui krüssus. Halss tuleb teha kui sinu paadi nina hakkab märgi

suhtes kõrgemale tõusma ning jätkata kindlasti siis kui saad allapoole sõita kui enne (krüßsuga võrreldes tagurpidi). Jälgi teiste paatide järgi kuidas tuul pöörab.

**Alumine märk** – plaani peaks tegema hakkama poole taganttuule peal. Tuleb mõelda, mida teevad teised. Liiga vara pole mõtet Layline peale minna. Kui on suur punt, siis on kasulik tulla märki teravalt parema halsiga –



reegliid on siis sinu kasuks. 470 klassis on oluline, et spinnaker satuks vasakusse spinnikotti.

Hea alumise märki võtuga sa ei võida ainult kohtasid, vaid sul on ka vabad käed taktika tegemiseks. Oluline on märgis olla sisemine, kui sinu ees on paadid, siis pidurda ja peale märki proovi sõita võimalikult kõrgele, et ei jääks teiste segatud tuulde.

Millal on mõistlik võtta märki välimise ringiga? -

- ⤴ kui sa tahad minna paremale ja su ees on ainult üks paat. Rivi puhul poile mõtet üritada.
- ⤴ kui on vaikne tuul, siis saab alla sõita käigu peale (kahtlen)
- ⤴ kui punt seisab märgis.

**Teine krüß** – peaks olema lihtsam kui esimene, sest sul on juba teadmised olemas ja vaba tuult on rohkem, et teha endale sobilikku taktikat. Kui märki võttes näed kompassi järgi, et sõidad alla poole, siis tee pauk ära. Kui on tõstev hals, siis jätkka (vahel võib ka veidi aega sõita segatud tuules, kui see on kasulik kurss). Esimestel sõitjatel ei ole mingit mõtet võtta riski, see võib halvasti lõppeda. Kui oled taga, siis ei tohi minna nurgagat tegema, vaid leida kiireim tee üles märki ning see võib olla krüßamine keset rada. See on uskumatu kui palju paate on võimalik võita sõites ise õigesti hea kiirusega. Ära satu paanikasse!

**Pakstaak** - enne ülemist märki peab leidma teise märgi. Kui võimalik, siis leidma endale ka maamärk, et esimesest märgist alla vallates teaks suunda kuhu sõita. Kõige hullem on kui sa sõidad liiga alla ja teised paadid sõidavad järjest sinust üle. Targem on hoida ülemisse ritta ja võita neid paate, kes on liiga alla vajunud või teinud kehva spinnakeri ülestõste. Kui kahtled, siis sõida kõrgemale, eriti kui on palju paate ümber. Grupp sõidab alati liiga üles, et saada puhast tuult. Soovita enda taga olevale sõita allapoole ja ära ise tekita suurt luhvamist. Alt minek on ahvatlev, kuid ka riskantne, sest sa oled segatud tuules alla minnes ja märki tulles.

Millal on kasulik minna alt kaarega? -

- ⤴ kui on lame bakstaak või on toimunud parempööre või hoovus lükkab üles (on vastu tuult)
- ⤴ kui ees on palju paate, kes lähevad üles
- ⤴ kui sa arvad, et tuul keerab lõpus paremale ja teised on seetõttu aeglased taganttuules alla sõites
- ⤴ kui oled viimane ja keegi ei saa sinust üle sõita :)

**Teine taganttuul** – on põhimõtteliselt sama kui esimene. Üleval halssides ei ole ohtu, et jääd vasaku halsiga teistele ette, kuid pead arvestama, et vaikse tuulega pead sõitma tervamat nurka ja see võib viia sind bakstaagis tulevate paatide tuule kattesse. Viimases taganttuules tasub võtta risk ära halssimisega kui oled taga ja kõik ülejäänud jätkavad samal halsil.

**Alumine märk** – kui tulemas on terav bakstaak, siis peab olema sisemine. Pidurda ja võta märk teiste järel, sa küll ei võida kohtasid, kui sa ei lase endast ka üle sõita. Halssi ei tasu jätta viimasele minutile, sest kui halsiga läheb aega, siis võid liiga alla vajuda ja teised paadid tulevad tagant hooga ja kõrgemale.

**Finishi liin** - on tavaliselt värv kas bakstaagis või krüssus. Oluline on varakult märgata, kumb liini ots on sulle lähemal. Seejärel vaata, kuhu sa jõuaksid lihtsamalt (vähem paute, halsse, vabam tuul. Ning siis otsusta. Liin ületa risti, sest see on kõige lühem tee liini ületamiseks.

**Põhitõed** edu saavutamiseks

- ✦ purjetamine on mäng, kus võetakse **kontrollitud riske**. Risk võib tuua edu aga samas ka suure ebaedu. Õige suhte leidmine riskimise ja konservatiivse purjetamise vahel ongi edu võti. Kui on pikk võistlusseeria, siis alguses mitte võtta riski. Hoiduda halbadest kohtadest. Kui on lühike võistlus ja vähe paate, siis ei pruugi piisata võistluse võitmiseks stabiilselt hea olemisest.
- ✦ Võistluse võitmiseks ei pea olema üliinimene ja kõiki tuule käike ette nägema ning tuult ideaalselt lugema. Piisab kui sa **suudad eksida vähem kui konkurendid**. Purjetamine on keeruline vigade vältimise mäng. Pika seeria puhul tihti ei saa määravaks sõiduvõitude arv, vaid halbade tulemuste vähesus.
- ✦ Igal purjetajal/meeskonnal on omad **tugevad ja nõrgad küljed**. Sa pead neid teadma ja enda kasuks pöörama
- ✦ **kunagi ära anna alla!!!** Kunagi ei tohi alla anda enne finishit! On palju teada juhuseid, kus asjad otsustakse viimases sõidus või viimases krüssus.