

Vissers van nu – die kenteren

Handboek Zeilende Visserij deel III

Vissen onder zeil. Hoe doe je dat? Een deel van de huidige generatie platbodemezeilers probeert met haar varende monumenten de zeilende-visserijtechnieken te blijven (be)oefenen. Verschillende zeil- en visserijevenementen moedigen het aan; ongeveer vissen zoals voorheen. Om de zeil- en vistechneken van deze vissers onder zeil te documenteren en over te brengen aan nieuwe vissers werken we aan het 'Handboek Zeilende Visserij', waarin we vandaag het 'kenteren' behandelen.

KENTEREN IS EEN BELANGRIJKE techniek bij het vissen met platbodems. We proberen het uit te leggen: Denk aan een lijn van A naar B. Denk deze lijn loodrecht op de wind- en de golfrichting. Pak het midden van AB. Vanaf dat punt is je schip zo getrimd, dat 't dwars afdrijft op de loodlijn van AB. De lengtelijn van je schip loopt dus evenwijdig aan AB. Als je goed hebt getrimd, hoef je niet meer te sturen.

Het doel van Kenteren is om de snelheid uit het schip te krijgen en in een rechte lijn dwars over de netten te varen. Zo wordt het mogelijk op gecontroleerde wijze netten te schieten of te halen. Ook is deze techniek goed te gebruiken als een beetje rust aan boord gewenst is; als bijliggen, alleen dan met meer controle en zijwaartse drift.

Benodigheden

- Grommer die om de giek komt of een lus/strop die door zichzelf gehaald om de giek kan worden bevestigd, maak het oog niet te groot.
- Blokkenstel 2x2 schijven, waarvan 1 met hondsvot.
- Schoot voor het blokkenstel, kan wel wat korter dan de grootschoot zijn.
- Bij gebrek aan blokkenstel eventueel een derde handje: 2 schijven / 1 schijf waaraan het hondsvot zit.
- Kenteroog aan het boord of door het spant. Of een andere mogelijkheid om een blok van het blokkenstel aan vast te maken; een soort klem of oog om het blok met een lijntje aan vast te knopen.



Voor het kenteren is dus in ieder geval een kenterschoot nodig, niet te verwarren met een 'derde handje', wat ook wel eens gebruikt wordt. De kenterschoot bestaat uit twee tweeschijfsblokken, waarvan één met hondsvot. Een derde handje bestaat uit een tweeschijfsblok en een éenschijfsblok waaraan het hondsvot bevestigd is.

Onmisbaar bij kenteren zijn bevestigingspunten voor de kenterschoot aan beide zijden van het achterschip. Het onderste blok van de kenterschoot wordt hieraan vastgehaakt, het andere blok wordt bevestigd aan de grommer die ter



Moeilijkheidsgraad

benodigde technische vaardigheid
benodigde spierkracht

hoogte van het bevestigingspunt van het onderste blok om de giek geknoopt is.

Waar het kenteroog in het boord zou hebben gezeten, (vroeger van origine door het spant) steekt tegenwoordig vaak een pen door het boord om een lijn op te beleggen. Ook zie je soms een oog door het berghout. Dit laatste is echter af te raden, de krachten die op dit oog komen te staan zijn niet bedoeld om door het berghout te worden opgevangen.

Moeilijkheidsgraad



Drie visjes, niet omdat de kenterschoot hanteren zo lastig is, maar omdat er precisie manoeuvres mee worden uitgevoerd. Hoe beter je kunt manoeuvreren met de kenterschoot, hoe minder spierballen je nodig zult hebben. Maar als het nog niet zo goed gaat, volgen de handelingen elkaar snel op: fok erbij, fok eraf, beetje zwaard, zwaard eruit, kenterschoot aan, beetje vieren, toch nog maar een beetje fok... en dat vergt dan wel weer wat van de bemanning. Het gaat er vooral ook om dat er gedaan wordt wat de schipper of het 'hoofd visserij aan boord' zegt.

Hoe werkt kenteren?

Om te kenteren wordt met behulp van een soort tweede grootschoot, genaamd de kenterschoot, het grootzeil naar de loefzijde van het schip getrokken. In 'Van Gaand en Staand Want' schrijft Peter Dorleijn ook wel over de loefschoot.

Het onderste blok van de kenterschoot wordt aan de loefzijde op het boord bevestigd, het bovenste blok aan de giek. Door middel van deze kenterschoot kan de giek – en dus het grootzeil – voorbij het midden van het schip naar de loefzijde getrokken worden. Hierdoor verliest het zijn voorwaartse druk en zorgt ervoor dat de wind een grotere zijwaartse druk in het zeil creëert. Het schip verliest aan snelheid en zal langzaam dwars uit beginnen te varen. Het zog ontstaat dwars van het schip aan de loefzijde. Als de omstandigheden goed zijn, beweegt het schip op zichzelf en heeft de roerganger zijn handen vrij om samen met de maat de nodige handelingen met het vistuig uit te voeren. Mochten de omstandigheden wat ruiger zijn, kan het nodig zijn om het schip wat meer sturing te geven; hetzij met een puntje zwaard, een hondje fok of het minutieus laten vieren of aanhalen van de kenterschoot.

Het principe...

Het basisprincipe van zeilende visserij is dat er een viswant vanaf het schip al zeilend in zee wordt uitgezet, dit wordt het schieten van de netten genoemd. De schipper vaart naar de beoogde vistek, peilt de diepte voor het gewenste richeltje, gooit de beginjoon over boord, trekt de kenterschoot erin, wacht tot het schip haar koers heeft en dwars op de gewenste loodlijn ligt en start met het schieten van de netten uit een kist of vanaf een stok.



Tips

- Een strop om de giek of een grommer kan een alternatieve bevestiging zijn voor de bevestiging van de kenterschoot
- Haak blokken altijd in met de haak van de mast af.
- Dreigt het schip toch in de wind te gaan liggen, trek dan snel een puntje fok bak. Als je de schoot niet losmaakt in de overstag, is dat zo gedaan.

Het principe in de praktijk...

Beginnende vissers doen het mogelijk iets rustiger aan met alle handelingen die bij het vissen komen kijken. Hoe meer routine er is, hoe makkelijker het netten schieten en halen gaat. Bedenk goed dat een visnet altijd begint en eindigt met een joon. Aan de begin- en eindjooon zit aan een lijntje (dat even lang is als de diepte van het water) een gewicht vast dat dient als anker voor de jooon; tevens zit hier het begin - en aan de eindjooon het einde - van het net aan vast geknoopt.

Bij het halen van de netten moet de snelheid en de richting van het schip goed worden beheerst. Wanneer de koers van het kenterende schip niet goed is (doordat de manoeuvre te vroeg of te laat is ingezet of door ruigere omstandigheden) en de eerste jooon wordt met een paar meter gemist, moet de kenterschoot eruit en zal de jooon opnieuw moeten worden aangezeild om de hele kentermanoeuvre opnieuw uit te voeren.

Als het schip precies over de lijn tussen de begin- en eindjooon dwars afdrijft, worden de krachten gespaard. De eerste jooon is binnen en het binnen halen van het net verloopt soepel. Wijkt de koers echter van deze lijn af, dan moet er hard getrokken worden om het want weer aan boord te krijgen. De snelheid van het schip is ideaaliter niet veel groter dan de snelheid waarmee de bemanning het want en de vissen binnen kan halen. Het gaat al snel te hard. Door dit kenterend te doen, heb je relatief gezien veel tijd om de taak te klaren.

Beginnen met kenteren

Zeilende vissers weten dat een goede voorbereiding van kenteren begint bij het schieten van de netten op een koers die op een later moment kenterend bezeild is. Ook het beginnen met kenteren vergt inzicht in hoe het schip zich gaat gedragen: windkracht en golven zijn bepalend voor de exacte koers. En zij weten als geen ander dat het op het bepalen van het juiste moment om te beginnen aan komt; zij willen immers precies de bovenwindse visserijjooon aanvaren, op een koers die ze precies bij de benedenwinds jooon brengt. Daarover later meer, eerst maar veel oefenen.

Vanuit een aandewindse koers met fok en grootzeil zijn er twee manieren om te beginnen met kenteren:

- door een overstag,
- door over de zelfde boeg te blijven varen.

De eerste manier heeft als voordeel dat tijdens de overstag de voorwaartse snelheid uit het schip verdwijnt. Het schip gaat na de overstag meteen kenteren, en probeert eenmaal in de kenterschoot niet weer door de wind gaan. Ook hoeft er minder hard aan de schoot getrokken te worden. Als er niet eerst overstag wordt gegaan, kost het wat meer moeite en tijd - en dus afstand - om de voorwaartse snelheid uit het schip te halen. Zeker bij harde wind is dit even hard werken.

Kenteren middels een overstag

Pik de kenterschoot met het blok met de haak in de grommer of het stropje

een stuk voor de plaats waar het grootschootblok aan de giek bevestigd is. Haak je hem in bij het giekbeslag voor de grootschoot, trek je meestal in de verkeerde lijn. Maak het andere blok aan de lijzijde van het schip vast op een pen of aan een oog. Na de overstag wordt de lijzijde de loefzijde. Zet de kenterschoot alvast goed strak terwijl je aan de wind zeilt, en beleg de schoot alvast op zichzelf of op een korvijngel achter.

Aangekomen vlak voor het gewenste kenterpunt wordt de overstag ingezet. Tijdens de overstag kan de fok gestreken worden. Wanneer de fok tegen de mast drukt word deze gestreken in plaats van naar de andere boeg gezet. Er wordt geen zwaard gestoken aan de nieuwe loefzijde. Natuurlijk kan het zwaard dat nu aan de lijzijde in het water hangt, worden binnen gehaald. Belangrijk voor de roerganger is om nu op te letten dat het schip niet terug draait. Als het schip zijwaartse snelheid krijgt, kan het roer los worden gelaten. Bij sommige schepen heeft het grootzeil een te grote loevende werking en zal het nodig zijn de helmstok op afvallende positie, aan loefzijde, vast te zetten op de pennenbank. Maar er zijn meerdere acties die dit kunnen beïnvloeden, denk aan het zetten van een hondje fok.

Kenteren over doorgaande boeg

Het gaan kenteren zonder overstag wijkt weinig af van hierboven beschreven procedure. Het bovenste blok wordt bij de giek ingehaakt. Het onderste blok wordt nu aan

loefzijde vastgezet. De fok wordt gestreken. Zorg nu dat de snelheid uit het schip is, dit kan door de grootschoot te vieren totdat het geen wind meer vangt. Haal eerst het lijzwaard omhoog, en trek dan pas de kenterschoot aan tot het zeil naar de loefzijde van het schip staat. In deze volgorde gaat het schip niet zo snel in de wind liggen.

Sturen met kenteren

De koers tijdens het kenteren, varieert per schip, de zeilvoering en de weers- en wateromstandigheden. De werkelijke koers zal variëren tussen halve wind en ruime wind. Omdat het schip dwars uit vaart heeft sturen met het roer achter het schip weinig effect. De koers kan wel aangepast worden met de kenterschoot, het zwaard en de fok.

Om hoger te gaan varen kan de kenterschoot worden gevierd en (een puntje van) het zwaard worden gezet. Om lager - en meer achteruit - te varen kan de kenterschoot strakker worden gezet en het zwaard worden opgehaald. Ook de fok kan helpen om een ruimere koers te krijgen. Hijs hiervoor een klein puntje fok en houd deze bak door het naar te voorbolder aan loefzijde te trekken. De fok geeft ook wat meer voorwaartse snelheid. Achteruit kan alleen zonder fok, de kenterschoot strak en het zwaard eruit. Denk eraan dat een kenterend schip maar langzaam van koers verandert.

Kenteren is kijken

Kenteren kan natuurlijk vaak geoefend worden. Tijdens het vissen, komt het er echt op aan en is het een kwestie van kij-

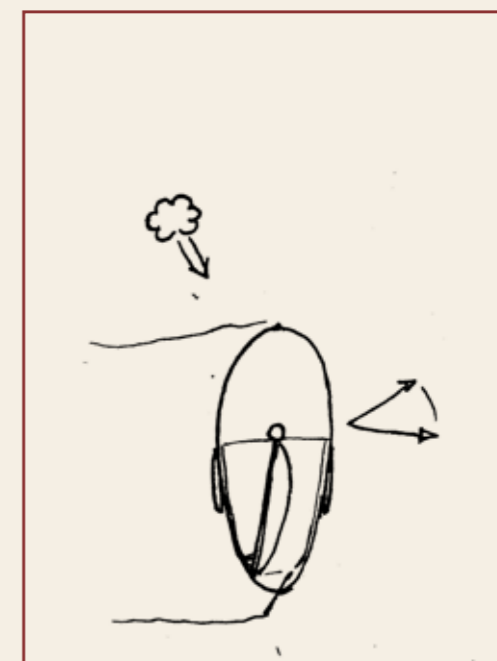
Tips

- Verander - zeker als je een beginnende kenteraar bent - een ding tegelijkertijd. Dus vier de schoot of zet een puntje zwaard. Dan kun je uitproberen wat het effect daarvan is.
- Wacht na een aanpassing de koerswijziging af om daarna te kijken of de nieuwe koers goed is.
- Als je de manoeuvre onder de knie hebt, kun je een jooon in het water zetten en proberen die kenterend aan te varen.
- Ook kenteren kan te snel gaan. Als de botter aan de wind meer dan een knoop of vier loopt, steken we al het eerste rif wanneer we met gepaste snelheid netten of dobbers willen opvissen.
- Maak afspraken wie de koers bepaald. Het is vaak lastig te zien en iemand op een andere positie op het schip zal niet hetzelfde zien als degene die bij het roer of op het dek staat. Vermijd zo dat alle opvarenden iets roepen over voor- en achteruit.

ken, inschatting en behoedzaam bijsturen. Aan het zog kun je goed zien wat de werkelijke koers is. Om te zien waar je naar toe gaat moet je dus niet naar voren kijken, maar in de richting waar het schip heen vaart. Hoe dwarser dat is ten opzichte van het schip, hoe lastiger het zal blijken om als roerganger te zien of en hoe je je doel nadert. Bij een dwarse koers is dit het beste waar te nemen midscheeps bij de mast of bij de zwaardbolder.

De beste methode om naar een doel toe te varen is om te zorgen dat een doel niet beweegt ten opzichte van de horizon. Beweegt het doel naar voren, dan vaart het schip er achterlangs. Beweegt het doel naar achteren dan vaart het schip voorlangs. Dit is lastig te zien als er weinig op de horizon is. Een achtergrond van een dijk, landschap of boerderij maakt het makkelijker. Daarnaast heeft ook de afstand tot het doel invloed, als je van ver komt is het moeilijker omdat de beweging ten opzichte van de horizon klein zal zijn. Als je van veraf nadert heb je natuurlijk ook meer tijd om bij te sturen. Hoe dichterbij het schip komt, hoe groter de zichtbare beweging van het doel ten opzichte van de horizon zal zijn. Als is vastgesteld hoe de koers aangepast moet worden, ruimer of hoger, is het tijd om bij te sturen.

Succes! Je bent bij deze ook van harte uitgenodigd om deze vaardigheden in praktijk te brengen tijdens de Kenter-schootrace op 20 en 21 mei 2017. Meer info op kenterschootrace.nl



Tekeningen Marie-Louise Brantjes
Foto kenterschoot: Freya Muller

MARIE-LOUISE BRANTJES

& BERTIEN BROEKHANS