

CAPTAINS' MANUAL

**KNRB Rotterdam Coastal
New Year's Races
4 januari 2026**



Captains' Manual

KNRB Rotterdam Coastal New Year's Races 2025

Beste Coastal Roeiers,

Op 4 januari verwelkomt de Rotterdam Coastal Races commissie, een gezamenlijk KR&ZV de Maas en ASRS Skadi commissie, jullie van harte uit voor alweer de derde editie van de KNRB Rotterdam Coastal New Year Races.

De race zal verroeid worden in Endurance format en over een parcours van ca 5 kilometer over de Kralingse Plas met uitzicht op de prachtige omliggende natuur en de skyline van Rotterdam.

Met het organiseren van deze derde Rotterdam Coastal New Years Races willen we laten zien dat een dergelijke winter-regatta een mooi jaarlijks terugkerend event aan het worden is, en daarmee een mooie opening van het coastal seizoen.

[op zaterdag de 3^e updaten we dit document met een indeling van de races obv de inschrijvingen en de meest recente weersverwachting]

Tot zondag de 4e!

Namens de organisatie,
Rotterdam Coastal Races

Hélène Reus
Niels van Bladeren
Paul Driessen
Pedro Moçozinho
Stijn van Kasteren

Algemene informatie

Organisatie:	Rotterdam Coastal Races
Roeiverenigingen:	K.R. & Z.V. 'De Maas' i.s.m. A.S.R.S. 'Skadi'
Naam van de Regatta:	Rotterdam Coastal New Years Races 2026
Voorzitter van de Jury:	Michel Portasse
Wedstrijdleader:	Niels van Bladeren
Hoofd Veiligheid:	Paul Driessen
Logistiek & Boten:	Pedro Moçozinho

Noodnummers / EHBO

112 indien levensbedreigend
Hoofd veiligheid: Paul Driessen 06-25050214
AED aanwezig

Adres

Het terrein bevindt zich op de zeillocatie van de Koninklijke Roei en Zeil Vereniging De Maas
Adres: Kralingse Plaslaan 121, 3062 CD Rotterdam

Kleedkamers, douches en sanitaire voorzieningen

Kleedruimten met sanitaire voorzieningen zijn aanwezig.

Eten en drinken

Op De Maas zullen verschillende soorten (warme) drank, snacks, erwtensoep en glühwein te koop zijn.

Registratie

Registratie is vanaf 8:15 uur mogelijk bij de wedstrijdtafel op De Maas
Hier krijgt je het definitieve tijdschema, kun je eventueel ook wijzigingen doorgeven in de opstelling.
Indien je een boot huurt, betaal je hier de boothuur en teken je een vrijwaringsverklaring.

Captains meeting

Voorafgaand aan de wedstrijd wordt er om 8:45 uur, in de bestuurskamer van het clubhuis een palaver voor de ploegcaptains en stuurlieden van alle ploegen gehouden.
We informeren daarbij over het parcours en de eventuele specifieke omstandigheden.
Tevens zal er aandacht worden besteed aan veiligheid, startprocedure en de gang van zaken na de finish.

Concept

Programma

Registratie

vanaf: 8:15 uur

Palaver

8:45 uur

Heat 1 Dames

9:30 uur

Heat 2 Heren

10:20 uur

Heat 3 Mixed

11:10 uur

Gezamenlijk boten uit het water halen en opladen, vanaf:

11:45 uur

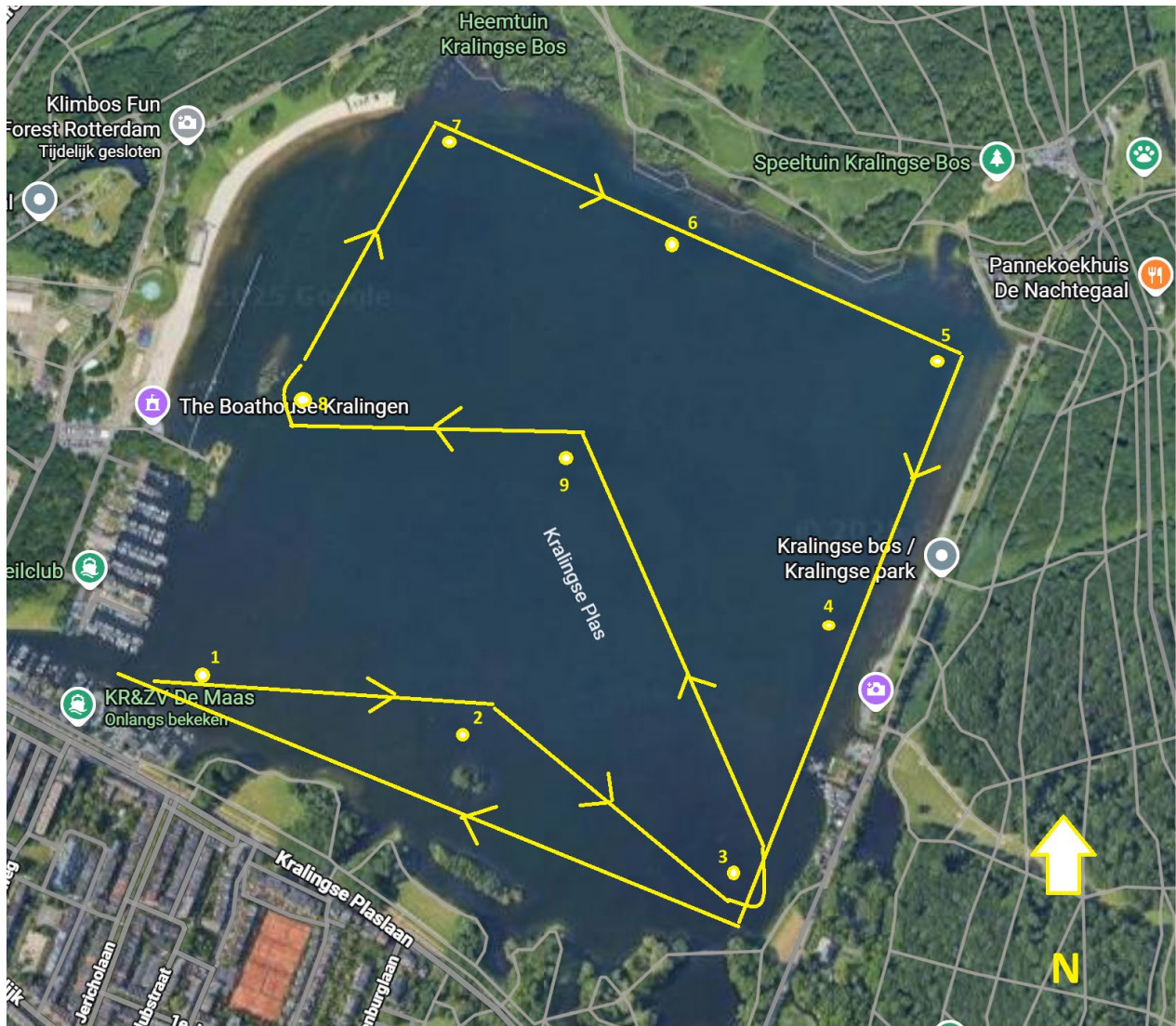
Prijsuitreiking & Koek en Zopie-party

12:15 uur

Let op bij meer dan 5 inschrijvingen per categorie streven we naar extra heats die starten om 9:55/10:45 en 11:35.

Heat	Nummer	Ploegnaam	Boot
1	DCoastal4*		
1	DCoastal4*		
1	DCoastal4*		
1	DCoastal4*		
1	DCoastal4*		
2	HCoastal4*		
2	HCoastal4*		
2	HCoastal4*		
2	HCoastal4*		
2	HCoastal4*		
3	MixCoastal4*		
3	MixCoastal4*		
3	MixCoastal4*		
3	MixCoastal4*		
3	MixCoastal4*		

Parcours



Het parcours is uitgezet op basis van de vaste genummerde gele boeien in de Kralingse Plas. Het eerste rak zal over een lengte van ca. 800 meter met de molen als richtpunt zijn. Houd op de heenweg boei 2 aan stuurboord (zie kaart).

Het tweede rak, van boei 3 richting boei 9 (X), daarna van boei 9 richting boei 8, waarna buitenom met de klok mee, via boei 7 om 5 en 3 terug naar de finish geroeid wordt.

In het laatste rak, richting de Finish dient het eiland aan stuurboordzijde gehouden te worden.

Wanneer er vanwege het aantal inschrijvingen meer dan 3 heats gevaren worden, en er dus meerdere heats tegelijkertijd het parcours roeien, is er een kans dat boten elkaar tegenkomen bij boei 3. De boten die van boei 5, via 4 naar 3 roeien geven voorrang aan de boten die net gestart zijn. Daarbij houden zij bij boei 3 voldoende ruimte zodat de zojuist gestarte boten binnendoor ronden.

Samenvatting van de belangrijkste spelregels

De ploegcaptain

De ploegcaptain is er verantwoordelijk voor:

Dat de ploeg (en hij/zijzelf) zich in staat acht op een verantwoorde wijze te gaan varen en de wedstrijd aan te gaan. Dit is in het bijzonder belangrijk in geval de weers- en wateromstandigheden uitdagend zijn. Hou er rekening mee dat het water koud is.

De ploegcaptain checkt dat het materiaal in orde is, inclusief zwemvesten.

[specifieke situatie van de dag nog te bespreken met de jury]

De veiligheid en de uitrusting van de boot

Behalve de gebruikelijke veiligheidsmaatregelen, zoals hielstrings en quick-release bij de schoenen, dient er een zwemvest voor iedere roeier aan boord te zijn.

De stuurman/vrouw draagt gedurende de race zijn zwemvest; het is belangrijk dat de stuurman/vrouw ervaring heeft met de ploeg, zeker bij de start en het rondenvan de boeien. Ter begeleiding van de vloot zijn er tijdens de wedstrijd 2 safety-ribs op het water aanwezig. Iedere boot dient een sleeplijn van tenminste 15 meter aan boord en bij calamiteiten direct beschikbaar te hebben.

De start

Uiterlijk drie minuten voor de geplande starttijd dienen de ploegen zich naar het startgebied te begeven. Het startgebied bevindt zich, vanuit het clubhuis gezien aan bakboordzijde van de startlijn.

Twee minuten voor de geplande starttijd moeten de ploegen zich in de buurt van de startlijn bevinden aan de kant van de haven, tussen de sluis en de startlijn.

De starter kan de wedstrijd laten beginnen zonder te letten op afwezigheid.

De startprocedure

Elke boot mag zelf zijn positie kiezen op de startlijn, maar mag andere boten niet hinderen. Als boten elkaar hinderen of als dat dreigt te gebeuren, dan moet elke ploeg proberen dit te vermijden. De ploegen moeten de instructies van de Starter of de Scheidsrechter opvolgen.

De Starter wordt bijgestaan door andere juryleden. De Starter bevindt zich circa 50-100 meter achter de startlijn. Hij zorgt ervoor dat hij zicht heeft op alle boten en dat de startsignalen zichtbaar zijn voor alle ploegen op de startlijn.

Er is een jurylid, de aligneur, die precies op de startlijn staat.

De aligneur is verantwoordelijk voor het identificeren van boten die zich aan de parcourzijde van de startlijn bevinden op het moment dat het startsein wordt gegeven. Hij brengt onmiddellijk de Starter en de Jury op de hoogte van zijn besluit hierover.

De startprocedure is als volgt:

Het is de verantwoordelijkheid van elke ploeg om te zorgen dat geen enkel deel van hun boot zich aan de parcourzijde van de startlijn bevindt op het moment dat het startsein wordt gegeven. De Jury is niet verplicht om ploegen hierover instructies te geven voordat het startsein wordt gegeven.



Ploegen in het startgebied dienen te allen tijde de instructies van de starter of de Jury op te volgen. Nadat hij het 3-minuten-, 2-minuten- en 1-minuutsignaal heeft, mag de starter de wedstrijd laten beginnen op de afgesproken tijd zonder te letten op de positie van de ploegen.

Drie minuten voor de start zal de starter tegelijkertijd:

Drie ballen of vlaggen boven (of naast) elkaar hijsen duidelijk zichtbaar vanaf de startlijn en drie heldere, korte stoten op een toeter laten horen.

Alle boten moeten nu in de buurt van de startlijn blijven. Nadat de drie minuten zijn verstreken, wordt het startsein gegeven, zelfs als niet alle boten de startpositie hebben bereikt. Elke ploeg moet zelf de tijd tot de start in de gaten houden. Er worden geen instructies gegeven aan ploegen over het aligneren, tenzij de Jury van mening is dat er te veel boten over de startlijn liggen en dat de wedstrijd niet op een veilige of eerlijke manier kan beginnen.

Twee minuten voor de start zal de starter tegelijkertijd:

- Een van de drie opgehesen ballen of vlaggen laten zakken; en
- Twee heldere, korte stoten op de toeter laten horen.

Eén minuut voor de start zal de starter tegelijkertijd:

- Een van de twee resterende ballen of vlaggen laten zakken; en
- Eén heldere, korte stoot op de toeter laten horen.

Als de starttijd is aangebroken, geeft de starter het startsein door tegelijkertijd:

- De resterende bal of vlag te laten zakken; en
- Eén lange stoot op de toeter te laten horen.

Concept

Precies drie minuten na het begin van de startprocedure laat de starter de bal of vlag zakken.

Het is de keuze van de ploegen zelf of zij een vliegende of een staande start maken.

Het moment dat de overgebleven bal of vlag naar beneden begint te zakken, is de officiële start van de wedstrijd.

Als de Jury van mening is dat er veel ploegen aan de parcourszijde van de startlijn zijn op de aangegeven starttijd, of als de starter ziet dat er veel ploegen buiten hun schuld te laat bij de start zijn, dan kan de starter naar eigen goeddunken de start vertragen.

Hij kan ook de wedstrijd op tijd laten beginnen en indien nodig straffen opleggen zoals voorzien in deze regels.

Verlate start

Als de start om een bepaalde reden vertraagd is, zal de starter die ploegen op de hoogte brengen van de vertraging. Als de hele wedstrijd later moet beginnen, laat de starter alle signalen zakken. Hij begint opnieuw met het aftelproces van drie minuten, nadat hij dit aan de wachtende ploegen heeft medegedeeld.

Valse start

Een ploeg maakt een valse start als enig deel van de ploeg, de boot of het materiaal zich aan de parcourszijde van de startlijn bevindt op het moment dat het startsein wordt gegeven. Een ploeg die een valse start veroorzaakt, mag doorgaan met de wedstrijd maar krijgt een tijdstraf van twee minuten.

Als tijdens een wedstrijd een aantal boten een valse start hebben veroorzaakt, kan de starter besluiten de wedstrijd stop te zetten en opnieuw het startsein te geven.

Ook kan hij de wedstrijd laten doorgaan en straffen opleggen aan betrokken boten. Als de starter besluit de wedstrijd te staken, doet hij dit door een rode vlag te hijsen en herhaalde korte stoten op de toeter te geven.

Tijdens de Race

Een ploeg dient te allen tijde aanvaringen te vermijden. Het onderling raken van ploegen waarbij geen schade ontstaat is geen reden voor een protest.

In geval van serieuze aanvaringen (van boten of riemen), zal de Jury beslissen wie schuldig is en eventueel een straf opleggen aan de boot die verantwoordelijk is voor de aanvaring.

Een ploeg die wordt ingehaald dient ruimte te geven aan de inhalende ploeg.

Bij de keerpunten moeten ploegen voorkomen dat ze andere ploegen hinderen en zich aan de inhaalregels houden. Let op de specifieke omschrijving bij boei 3 (pagina 5).

De ploegen zijn zelf verantwoordelijk voor het sturen en moeten de aanwijzingen van de Jury opvolgen.

Eind van de race

Een ploeg heeft de wedstrijd voltooid als de voorsteven van zijn boot de finishlijn tussen de hoekpunten van de steiger heeft bereikt. Alle ploegleden moeten de wedstrijd beginnen en afmaken.

Gelijke finish (death heat)

Als twee of meer ploegen zo dicht bij elkaar finishen dat het verschil niet kan worden bepaald, dan wordt de uitslag een 'gelijke finish' genoemd.

Als de gedeelde plaats een medailleplaats is, zal de organisatiecommissie zorgen voor een zaag ten einde de trofeeën doormidden te zagen.