

Knopen en steken

Een goede schipper heeft ook veel verstand van het maken van knopen. Deze vaardigheid is zeer belangrijk. Uiteraard is deze vaardigheid van belang als je snel en handig een boot wil afmeren. Naast het afmeren van een boot hebben knopen nog andere functies, zo gebruik ik graag de paalsteek i.p.v. een harpje die bijvoorbeeld vaak wordt gebruikt om de grootzeilval te koppelen aan het grootzeil, harpjes krijgen op gegeven moment last van metaalmoehheid en gaan dan kapot, daar heeft de paalsteek geen last van. Ook om de rolfok te koppelen aan de fokkeschoot is de paalsteek veiliger dan een harpje. Een fok kan behoorlijk klapperen en als een harpje met kracht tegen je tand vliegt, dan zul je dat nooit meer vergeten...

Het bijkomende voordeel van de paalsteek is dat je hem altijd weer makkelijk los kan maken, zelfs als je twee lijnen aan elkaar hebt verbonden waarmee je net een boot hebt gesleept. In dit hoofdstuk zul je zien dat er verschillende knopen zijn en dat elke knoop bepaalde voordelen heeft.

In de volgende volgorde worden de knopen in dit hoofdstuk besproken:

- De achtknoop - pagina 106
- De paalsteek - pagina 107
- De kikkerbelleging - pagina 108
- De mastworp - pagina 110
- Twee halve steken/ schuifknoop - pagina 111
- Twee lijnen aan elkaar vastbinden - pagina 112
- De platte knoop / reefsteek - pagina 112
- De schootsteek - pagina 113
- Een lijn om een paal gooien met de frisbee methode- pagina 114
- Opschieten- pagina 115

De 8-knoop

Op het einde van de fokkeschoot en op het einde van de grootschoot zet je een **achtknoop**, zo kan de schoot niet ontsnappen, de fokkeschoot pas zo namelijk niet door het lijog, en de grootschoot pas zo niet door het onderste katrol.



Het uiteinde begint links en gaat over rechts.



Maak een rondje om het uiteinde, je hebt nu een oog gecreëerd, ga met het uiteinde bovenlangs door dit oog.



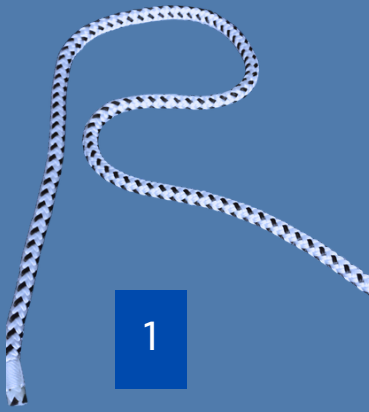
Het eindresultaat



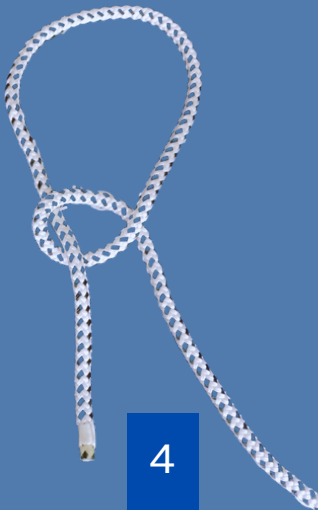
De achtknoop past niet door de katrollen, ook niet door het leiog, dat komt goed uit!



De paalsteek met de R-methode.



Begin met het uiteinde aan de linkerkant en maak een R(1). Creëer een oog(2). Klap het oog dat je nu hebt gecreëerd een slag naar beneden (3), ga met het korte uiteinde via de onderkant door dit oog (4), vervolgens ga je onder het langste gedeelte van de lijn door en ga weer terug door het oog, maar nu via de bovenkant.



Het voordeel van de paalsteek is dat je hem weer makkelijk los kunt maken, zelfs als er veel kracht op heeft gestaan. Ik gebruik daarom en waar mogelijk de paalsteek i.p.v. een lijn met een harpsluiting, harpsluitingen kunnen last krijgen van materiaalmoetheid, daar heb je met een goede sterke lijn en de paalsteek geen last van.



Je kunt het lange stuk door de lus heen halen, waardoor je een grote lus creëert, die je vervolgens weer strak kunt trekken. Probeer dat maar eens!

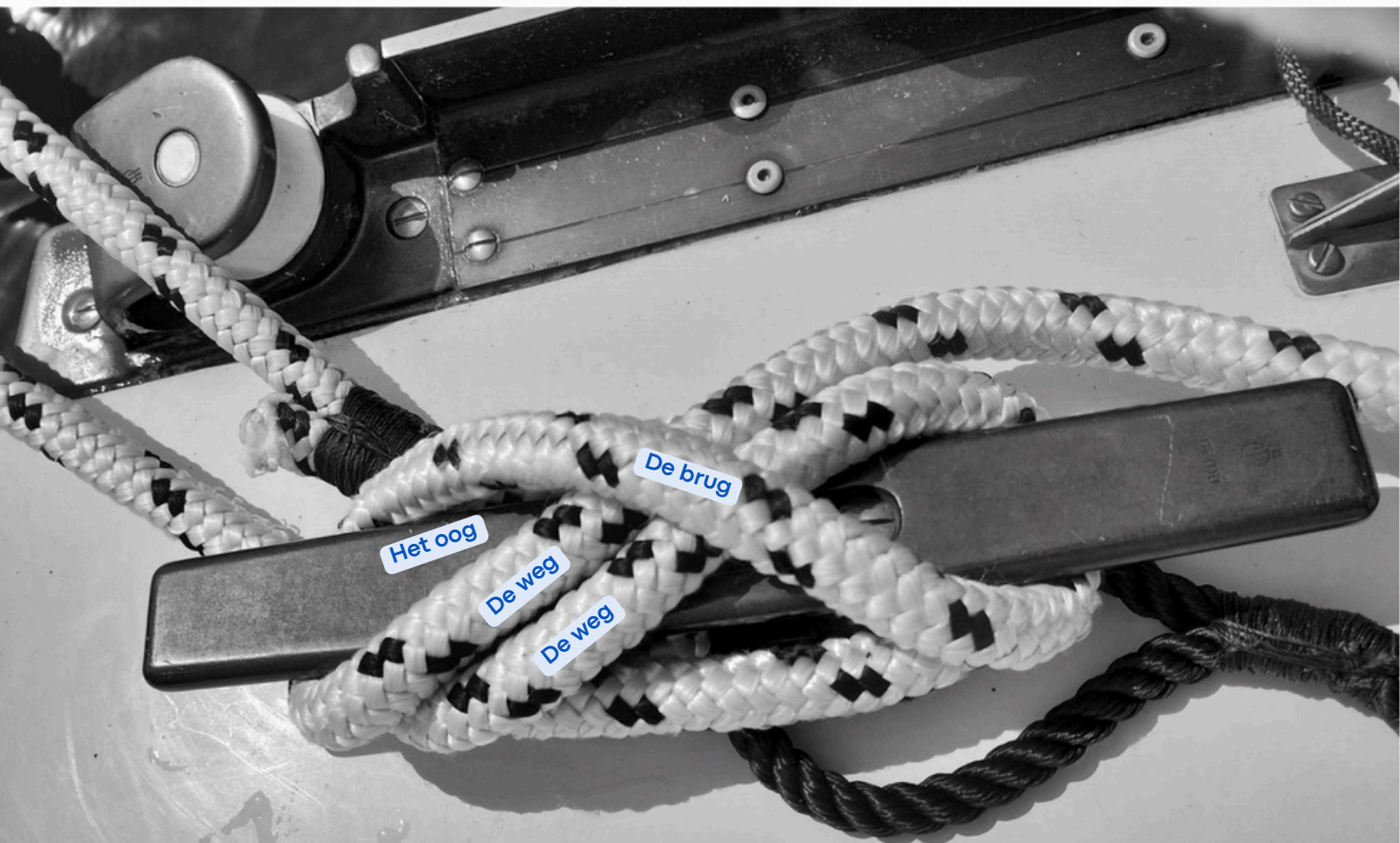
De kikkerbelegging





De lus

Maak nu aan de andere kant een lus.



Het oog

De weg

De weg

De brug

Draai de lus 360 graden naar binnen en doe hem om de vleugel van de kikker, ook nu heb je weer twee wegen met een brug eroverheen.

De mastworp



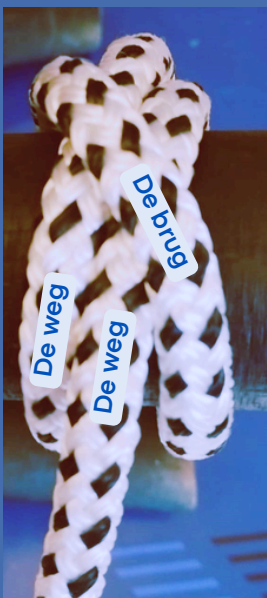
Je maakt een heel rondje om de paal



Ga met het uiteinde over het rondje heen dat je net gemaakt hebt.



Je hebt nu een brug gecreëerd die over een weg gaat. Ga met het uiteinde nog een keer onder deze brug door d.m.v. een rondje, behoud dezelfde draairichting en trek de lijn strak.



Je hebt nu twee wegen met een brug er overheen!



Twee halve steken / De schuifknoop



Voor deze knoop bestaan verschillende namen, dat is niet echt heel vreemd, aangezien je eigenlijk een mastworp legt op een lijn, verder maak je ook gebruik van 2 halve steken, het grappige is dat een halve steek niet veel waard is, maar 2 tegenovergestelde steken worden samen de schuifknoop, hij wordt daarom ook gewoon twee halve steken genoemd. Met deze knoop kun je snel een boot vastleggen aan een paal of iets anders.



De makkelijkste manier is d.m.v. de mastworpmethode. Je maakt een heel rondje om de lijn. Je eindigt boven.



Creëer een brug die over het net gecreëerde rondje gaat en ga nog een keer d.m.v. een rondje onder deze brug door, behoud dezelfde draairichting en trek de lijn strak.



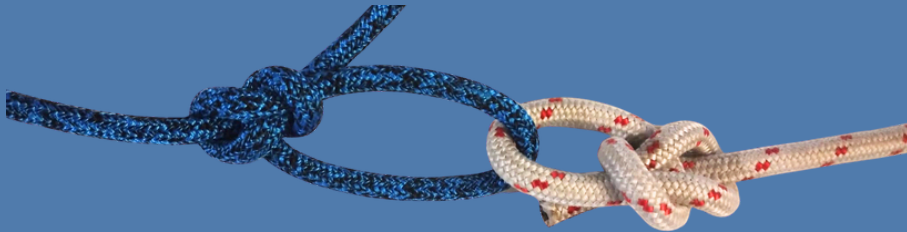
←
Het eindresultaat
→

Deze 2 halve steken maken de prachtige schuifknoop, je kunt knoop verschuiven zodat de lijn strak ergens omheen komt te zitten.

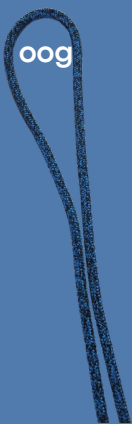


Twee lijnen aan elkaar vastbinden

De platte knoop kun je gebruiken om twee lijnen aan elkaar vast te knopen, ook kun je twee uiteinden van een zeilbandje makkelijk aan elkaar vastknopen, deze knoop gaat ook weer makkelijk los. De sterkste methode om twee lijnen aan elkaar vast te knopen is een paalsteek op een paalsteek. Zie onderstaande afbeelding.



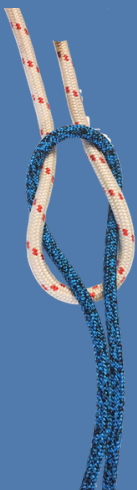
De platte knoop of reefsteek



1- Buig een van de twee lijnen om, op de gewenste plek en creëer een oog.



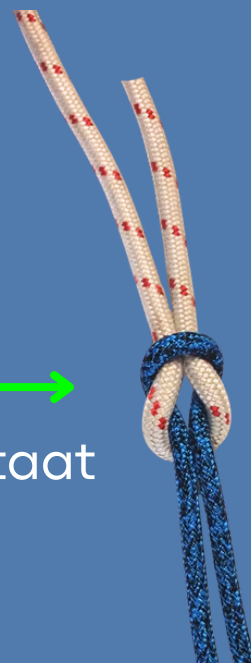
2- Ga met de andere lijn onderdoor het oog en om beide uiteinden heen.



3- Ga weer terug, door het oog, nu bovenlangs.



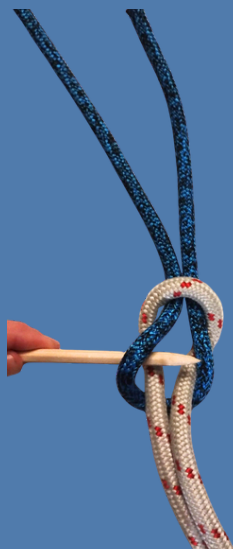
Het eindresultaat



De schootsteek

Een paalsteek op een paalsteek blijft de beste methode als je twee lijnen aan elkaar vast wilt binden om bijvoorbeeld een boot te slepen, de schootsteek is geen slechte knoop om twee lijnen aan elkaar vast te binden die een verschillende dikte hebben.

Het leuke van de schootsteek is dat hij enorm lijkt op de platte knoop, daarom bespreek de schootsteek altijd na de platte knoop! Ik begin met de platte knoop zoals die op de vorige pagina is besproken.



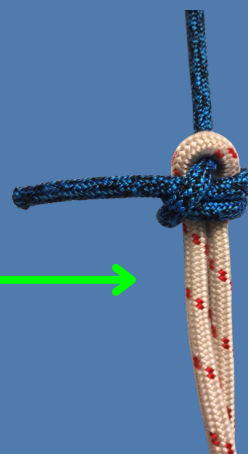
Met een vinger trek je op de plek van het potlood het lange uiteinde van de blauwe lijn wat omhoog. Dit wordt de brug die je gaat gebruiken.



Het korte uiteinde van de blauwe lijn haal je uit het oog en dit uiteinde gaat onder de brug door.



maak nu een of twee rondjes om beide uiteinden van de witte lijn en trek de brug strak.



Je kunt ook de knoop eindigen door de lijn dubbel onder de brug door doen, zo maak je een knoop slippend, dit werkt met alle bruggen precies hetzelfde, dus dit werkt ook bij de mastworp en de schuifknoop. Het voordeel hiervan is dat je zo heel makkelijk de knoop weer los krijgt!



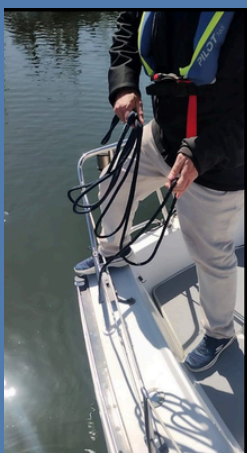
Door aan dit gedeelte van de lijn te trekken gaat de knoop weer los!

Een lijn om een paal gooien met de frisbee methode.



Stap 1: Maak lussen van de lijn die je om de paal wil gooien, draai met je duim en wijsvinger deze lussen parallel aan elkaar.

je begint met de maken van lussen met het gedeelte van de lijn in de buurt van de kikker, dit is de plek waar de lijn vastzit, de laatste lus is het uiteinde van de lijn.



Als je rechts bent, houd je 1 lus in je linkerhand en houd je de andere lussen vast met je duim en wijsvinger van je rechterhand. Het uiteinde houd je vast met je pink en wijsvinger van dezelfde rechterhand.

Nu ben je klaar om de lussen als een frisbee om de paal te gooien. Ga alvast zo dicht mogelijk bij de paal staan.



Frisbee de lussen langs de linkerkant van de paal en strek je arm naar rechts, je krijgt nu een grote lus die om de paal gaat!

Je kunt er ook voor kiezen om de lussen over beide handen te verdelen, je goot dan de lussen van je linkerhand langs de linkerkant van de paal en de lussen van je rechterhand langs de rechterkant van de paal, je doet dit in een beweging, zo krijg je ook een grote lus die om de paal gaat.



Trek de lijn strak en zet hem op de kikker vast.

Opschieten



Draai met je duim en wijsvinger de lussen parallel aan elkaar.

Als je rechts bent dan houdt je de lussen met linkerhand vast.



Pak een lus die lang genoeg is en maak 1, 2 of 3 rondjes met deze lus om alle andere lussen heen. Hierdoor heb je aan de bovenkant een oog gecreëerd.

Ga met het uiteinde van de lus die je had uitgekozen door dit oog en trek alles een beetje strak.

Het gecreëerde oog.



Je kunt de opgeschoten lijn nu ergens ophangen aan het uiteinde van de lus, die je had uitgekozen.

je kunt ook het uiteinde van de lijn een paar keer om de lussen wikkelen, je haalt dan dit uiteinde door het oog wat je hebt gecreëerd, nu kun je dit uiteinde met bijvoorbeeld een mastworp ergens aan vast binden.