

*NB. Deze aanwijzingen zijn alleen bedoeld als samenvatting en geheugensteun voor mensen die al weten hoe het werkt.*

**Natuurlijke zichtlijnen, achtergrondpeilingen en transitlijnen:** 2 objecten liggen toevalligerwijs in 1 lijn met elkaar, die gemakkelijk kunnen dienen als navigatie aanwijzing: bijv. kerk en (op de kaart identificeerbare) rots op 1 lijn; eilandje en vuurtoren op 1 lijn, etc.

**Kruispeiling:** Peil 2 op de kaart identificeerbare objecten; hoek tussen objecten b.v.k. 90 graden (min. 30 graden) => daar waar deze peil lijnen elkaar kruisen, bevind je je ongeveer.

*Let op:* - Corrigeer je kompaspeiling voor DEV en VAR, voordat je intekent op de kaart  
 - Peil altijd het snelst van peiling veranderende object als laatste  
 - Kies peilobjecten op zo klein mogelijke afstand; dit verkleint de onnauwkeurigheid  
 - Noteer bij elke peiling tijdstip en logstand

**Variaties op de kruispeiling:**

- Voeg 3<sup>de</sup> peiling toe voor grotere nauwkeurigheid: je bevindt je ongeveer in de vierhoek waar deze lijnen elkaar kruisen. De kans dat je zit waar je denkt dat je zit is ongeveer 25%. Bij dreigende gevaren dus altijd uitgaan van de meest ongunstige positie in de vierhoek...
- De peiling van een object in combinatie met een dieptepeiling (alleen bij variabele dieptes)
- De peiling van een object in combinatie met de afstand tot datzelfde object; te verkrijgen door:
  - Afstandbepaling m.b.v. Sextant op een object waarvan je de hoogte wèl kent (kaart)
  - Afstandbepaling m.b.v. 'Rising & Dipping' distances tabellen uit almanak (alleen 's nachts)

**Peiling met verzeiling (1 peilobject nodig):**

- Peil het object, noteer tijd en logstand (1<sup>ste</sup> peillijn), behoud je koers
- Peil het object later, noteer tijd en logstand (2<sup>de</sup> peillijn) **TIP: zie voetnoot<sup>1</sup>**
- Teken beide peillijnen in; teken vanaf de eerste peillijn (op een willekeurige plek) je grondkoersvector in (dus: kompaskoers gecorrigeerd voor DEV, VAR, stroom en drift), incl. de afstand over de grond
- Verschuif je 1<sup>ste</sup> peillijn parallel aan diezelfde peillijn, totdat je de grondkoersvector aan zijn eindpositie raakt. Daar waar de verschoven 1<sup>ste</sup> peillijn de 2<sup>de</sup> peillijn elkaar kruisen, bevind je je ongeveer.

**Dubbelstreekspeiling (1 peilobject nodig, niet te gebruiken bij dwarsstroom en/of sterke drift):**

- Peil een object op x graden t.o.v. je kompaskoers, noteer tijd en logstand, behoud je koers
- Peil het object nogmaals als de hoek verdubbeld is t.o.v. je kompaskoers, noteer tijd en logstand
- Teken de 2<sup>de</sup> peillijn in, de afstand tot het object is hetzelfde als de afgelegde afstand door het water
- Vb. Koers= 360 graden, 1<sup>ste</sup> peillijn = 330 graden (verschil = 30 graden), 2<sup>de</sup> peillijn wordt dan 300 graden (verschil 60 graden); het object ligt in dit voorbeeld aan bakboord (links) van je.

**Vierstreekspeiling: bijzondere (zeer gemakkelijke) dubbelstreekspeiling:**

- Een peiling als hierboven met als speciale bijzonderheid: eerste peillijn op 45 graden van de koerslijn (kun je dus als stuurman op zicht doen!), tweede peillijn op 90 graden van de koerslijn (ook eenvoudig op zicht te doen): afstand door het water = afstand tot object, haaks op je boot.

**Snellius peiling (onafhankelijk van correcties op peiling als DEV en VAR, bijv. indien onbekend):**

- Peil snel na elkaar 3 objecten, teken deze hoeken vanuit een punt in op een doorzichtig papiertje en leg deze op de kaart. Zodra de 3 lijnen de objecten op de kaart precies doorsnijden, heb je je vermoedelijke positie.

**Diepte peilingen (alleen bij variabele diepte):**

- Noteer elke 5 minuten tijd, logstand en diepte, behoud je koers;
- Zet deze dieptes met streepjes op een strookje papier (afstand tussen de dieptes conform kaartschaal)
- Leg dit strookje in richting van de grondkoers en schuif het strookje over de kaart tot het klopt met de dieptelijnen op de kaart => hier zit je dus vermoedelijk op het laatst genoteerde tijdstip/logstand.

<sup>1</sup> **Tip:** doe deze 2<sup>de</sup> peiling op een handig moment, zodat je correcties voor stroom e.d. gemakkelijk kunt uitvoeren; bijv. na 6 minuten, zodat je de stroomvector per uur gemakkelijk door 10 kunt delen...

### **Veilige sectoren:**

**Page 2 of 2**

- Veilige sectoren geven eigenlijk de 'corridor' aan van koerslijnen, waartussen of waarlangs je veilig kunt varen (hierna: veilige sectorlijnen genoemd).
  - Voorbeeld 1: Tussen een ware peiling van 30 graden en 10 graden t.o.v. een bepaald object kun je veilig varen.
  - Voorbeeld 2: Je bent veilig als je stuurboord blijft van de 90-graden lijn tot een object.
  - Hoe: Een peiler peilt continu het object (gecorrigeerd voor DEV en VAR!) en geeft de stuurman aanwijzingen (iets naar links, iets naar rechts), zodra de stuurman de grenswaarden dreigt te overschrijden. Uiteraard kunnen ook natuurlijke zichtlijnen dienst doen als veilige sectorlijnen.
- Heel handig om te zien of de stroom/drift je niet wegzet over de veilige lijnen;
- Er zijn combinaties mogelijk van meerdere corridors, peilobjecten en peilers in complexe situaties

### **Altijd handig om te onthouden:**

- Een veilige sectorlijn die je NIET aan bakboord (links) mag overschrijden:
  - Een kleinere peiling (min) is veilig.
- Een veilige sectorlijn die je NIET aan stuurboord (rechts) mag overschrijden
  - Een grotere peiling (plus) is veilig.

**En, keep in mind: "Oefening baart kunst..."**