

Match-Racen

Een wedstrijd van tweetallen- zonder afvallers.

Volgens de traditionele inzichten in Scouting houden we graag uitdagende wedstrijden die de competenties (kennis, vaardigheden en houding) van de deelnemers vergroten. Aan de gebruikelijke sport competities, hebben we dan niet zo veel omdat dan juist degene die training nodig hebben het eerst afvallen. En praktisch gesproken in een programma is er niets zo vervelend als uitgeschakelde deelnemers.

Match racen is dan een uitkomst, hierin “strijden” teams of individuele spelers, telkens in tweetallen tegen elkaar. Dit gebeurt net zo vaak tot alle spelers (of teams) tegen elkaar gespeeld hebben. Dat betekent dat iedereen actief in het spel blijft tot het einde.

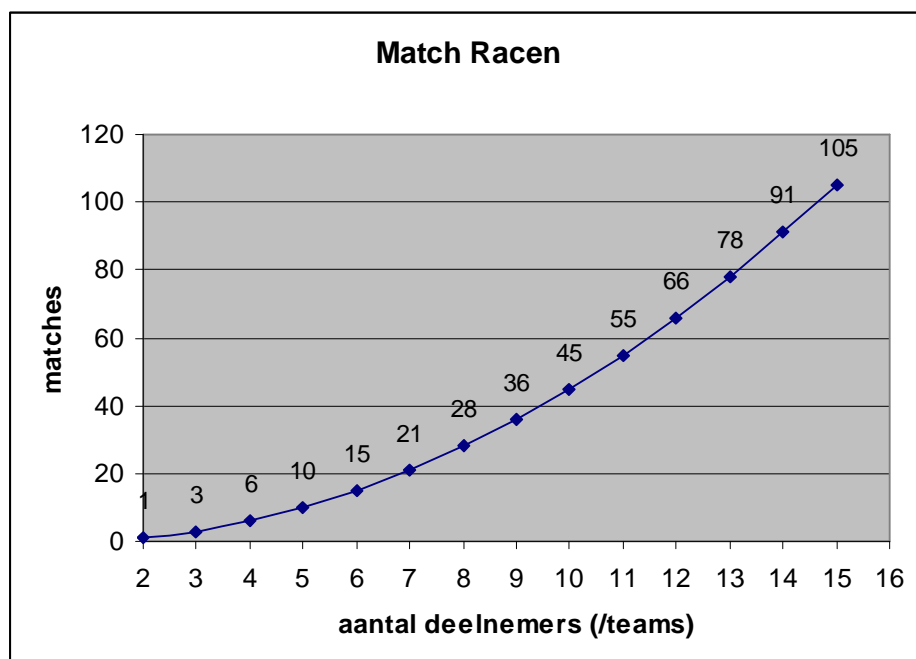
Matchracen is aanbevolen voor korte en snelle (tijd, afstand, taak gebonden) wedstrijden die met een repeterend karakter te spelen zijn en daardoor bijdragen aan de vaardigheden.

Wedstrijdschema

Als we iedereen tegen iedereen laten spelen ontstaat dit type wedstrijdschema:

speler	A	B	C	D	E	F
A	X	A-B	A-C	A-D	A-E	A-F
B	X	X	B-C	B-D	B-E	B-F
C	X	X	X	C-D	C-E	C-F
D	X	X	X	X	D-E	D-F
E	X	X	X	X	X	E-F
F	X	X	X	X	X	X

In dit wedstrijdschema maakt het niet uit of A tegen B speelt of B tegen A vandaar dat de onderste helft niet ingevuld wordt.



Naarmate er meer deelnemers zijn, moeten er meer wedstrijden gespeeld worden. Dit aantal loopt erg snel op en daarom is match racen alleen geschikt voor kleinere aantallen spelers of teams en kortere wedstrijden. Dit maakt het bijvoorbeeld bijzonder geschikt voor enkele Scouting speltakken die samen een wedstrijd willen houden.

Teamracen:

Meestal worden matchraces gehouden tussen twee schepen, maar er bestaat ook een variant waarbij teams aan de start verschijnen. Er worden matchraces gehouden met meerdere boten in een team. De boot die het laatst over de finishlijn komt laat het team verliezen. In Nederland worden matchraces gehouden in 2 tegen 2, maar ook 3-3, 4-4 en ook 5-5 komt voor. Dit beperkt de wedstrijdtijd omdat er minder matches gevaren moeten worden. Er kan dus door teams te vormen met meer schepen gevaren worden in hetzelfde wedstrijdsschema met minder tijd.

Een goed matchrace wedstrijd schema zorgt ervoor dat deelnemers zodra ze weer vrij zijn snel aan de volgende match in de wedstrijd kunnen beginnen. Aan de hand van een uitgewerkt voorbeeld voor kort baan zeilwedstrijden met lieievletten wordt dat duidelijk. Daarna volgt een uitleg over het wedstrijdsschema en hoe dat voor eigen gebruik geschikt gemaakt kan worden Deze Lelie Match Race hebben we in Vlaardingingen op de Foppenplas met drie waterscouting groepen een aantal malen met groot succes gespeeld op een middag.

Lelie match race.

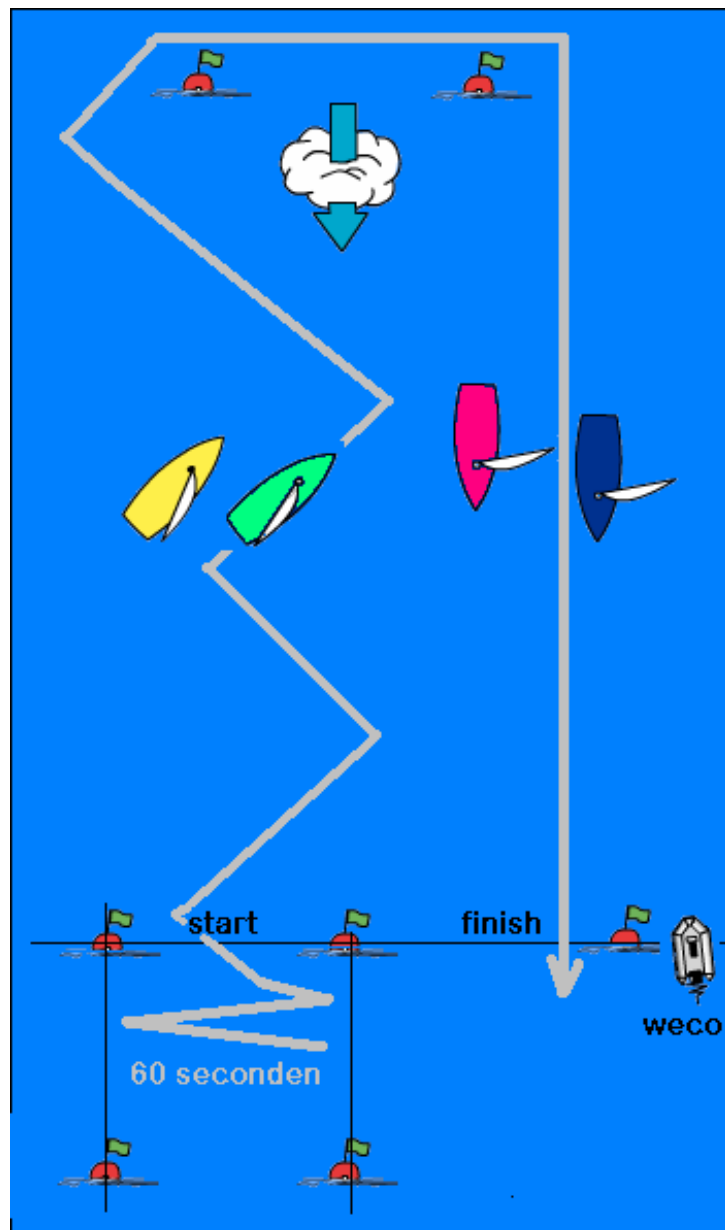
Matchraces is een vorm van wedstrijdzeilen die voor zowel beginnende als gevorderde zeilers maar ook voor publiek (P.R.) spectaculair is. Professionele wedstrijdzeilers varen ze graag, ook met zeegaande (america cup) schepen.

Omdat matchraces korte wedstrijdjes zijn die op klein water gevaren kunnen worden, is het ook goed in een korter tijdsbestek te doen. Het zijn eenvoudige wedstrijden waar de uitslag direct op de finish bekend is. Langzamerhand begint matchraces ook in Nederland door te dringen als leuke wedstrijdvorm. Matchraces is ook een intensieve wedstrijd voor de bemanningen, elk lid heeft een echte en actieve taak aan boord.

In een matchrace wordt een wedstrijd baan uitgezet, waarbij een startvak en de finishlijn benedenwinds liggen.

Na de start moet de boten dus eerst opkruisen dan de boei(en) bovenwinds rond en voor de wind terugzeilen.

In de wedstrijd starten de schepen erg snel na elkaar. Er zijn dus meerdere matches op dezelfde baan aan het varen. Na binnenkomst moeten ze al snel weer starten, voor de volgende race. De wachttijden zijn uiterst kort. Dus is het zaak dat ze weer tijdig aan de start verschijnen.



Bij de start van het betreffende wedstrijd(match) nummer, mogen alleen die boten kruisen in het startvak . Na een eerste waarschuwings-signaal volgt exact na 60 seconden het startsignaal. Uiteraard zijn dat twee verschillende signalen om verwarring te voorkomen. Dit geeft de bemanning de mogelijkheid de boot in een gunstige startpositie te brengen en tijdig de startlijn te passeren. Het is voor de bemanning dus zaak de tijd hardop af te tellen om de roerganger en fokkenist in staat te stellen het schip in een goede startpositie te brengen.

Op het startsignaal mogen de boten pas de startlijn passeren. Wie te vroeg is krijgt een teken en moet de startlijn in de goede richting nogmaals passeren. De weco, dat is een afkorting voor **Wedstrijd Commissie**, regelt de start en finish en toont voor de bemanningen op een bord welk matchnummer aan start bezig is. Dit bord is echt belangrijk omdat iedereen dan ook kan zien wanneer zij aan de beurt zijn. De winnende boot krijgt telkens 1 punt.

Is de match goed vertrokken dan mag de volgende match het startvak binnenvaren. En begint de startprocedure opnieuw. Zo ontstaat er een dynamische wedstrijd waarbij de deelnemers en weco continue in de weer zijn.

Wedstrijdbaan:

Er is geen vooraf gedefinieerde standaardbaan, dus op de lokale (on)mogelijkheden kan naar eigen inzicht ingespeeld worden. Wat belangrijk is dat start en finish uiteen liggen, anders gaan schepen elkaar hinderen tijdens de wedstrijd. Dat kan natuurlijk ook bewust de bedoeling zijn als er voorrangsregels geoefend worden. Ook de olympische baan wordt wel gebruikt voor matchracen. De baanlengte moet gezeild kunnen worden in een tijd van 3-4 minuten, met 11 schepen ben je dan 3-4,5 uur permanent aan het racen. Dit is dus afhankelijk van de wind en het aantal matches dat gevaren wordt en de vloed van de deelnemers.

Bemanningen:

De bemanningen moeten goed geïnstrueerd worden over de baan en startprocedure. Maar ook de signalen die erbij horen. Vergeet niet af te spreken hoe je een valse start zichtbaar maakt voor het betreffende schip.

Essentieel is dat elke bemanning beschikt over het wedstrijdschema, anders kunnen ze niet op de juiste tijd aan de start verschijnen. In bakken die het spel al vaker gespeeld hebben zie je dat ze taken verdelen, zo is er een tijdwaarnemer die de 60 seconden voor de start terugtelt. Iemand die de matchnummers en punten bijhoudt. En natuurlijk de zeilers, die er alles aan doen om te winnen. Die kijken trouwens heel erg goed naar de leidende boot, om de trucs te leren. En dat is nu juist de bedoeling van het matchracen; jezelf verbeteren.

WECO

De wedstrijdcommissie heeft een belangrijke taak in het welslagen van de wedstrijd. Ze zorgt voor de startprocedures en het wedstrijdschema. Je hebt hier drie mensen voor nodig; Starten, Score bijhouden/finish en iemand die de matchnummers opschrijft.

matchrace wedstrijdschema											
Boot	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
A	xxx	12	29	24	37	6	45	41	33	18	1
B		xxx	23	36	42	17	32	28	48	2	7
C			xxx	14	51	34	39	46	3	8	19
D				xxx	20	52	49	4	9	30	43
E					xxx	47	5	10	15	25	31
F						xxx	11	22	27	40	55
G							xxx	16	21	53	26
H								xxx	54	35	50
I									Xxx	44	38
J										xxx	13
K											xxx

Dit is het basis wedstrijdschema voor 11 boten of teams, dat zodanig gemaakt is dat alle matches zonder tussenpozen, dus doorlopend gestart kunnen worden.

matchrace wedstrijdschema voor deelnemers en wedstrijdleiding											
deelnemers:		matchnummers									
A	921	1	6	12	18	24	29	33	37	41	45
B	1147	2	7	12	17	23	28	32	36	42	48
C	7048	3	8	14	19	23	29	34	39	46	51
D	512	4	9	13	14	20	24	30	43	49	52
E	1504	5	10	15	20	25	31	37	42	47	51
F	1503	6	11	17	22	27	34	40	47	52	55
G	111	5	11	16	21	26	32	39	45	49	53
H	1110	4	10	16	22	28	35	41	46	50	54
I	1251	3	9	15	21	27	33	38	44	48	54
J	750	2	8	13	18	25	30	35	40	44	53
K	vervalt	1	7	13	19	26	31	38	43	50	55
		1e ronde	2e ronde	3e ronde	4e ronde	5e ronde	6e ronde	7e ronde	8e ronde	9e ronde	10e ronde

invullen

In de bijgaande spreadsheet, kun je de gegevens van de deelnemers invullen, naam of bootnummer. Met deze lijst zijn de deelnemers op de hoogte welke match nummers ze moeten varen.

(Je kunt dit natuurlijk ook invullen met pen als je een kopie maakt of in Word met zoek en vervangen).

Indien er minder dan 11 teams zijn, laat je matches uitvallen, door gewoon in de spreadsheet vervalt in te voeren. Meer dan 11 teams kun je helaas nu niet kwijt, Dus wel minder, niet meer.

Op de volgend pagina staat het wedstrijdschema per match en deelnemers. Hierin kun je zien dat de spreadsheet deelnemer K die vervallen is ook voorziet van het woord vervallen. Die wedstrijd slaan we dan gewoon over.

De bijgaande spreadsheet maakt het dus mogelijk snel een wedstrijdschema in elkaar te zetten van maximaal 11 deelnemers.

matchnummer

1	vervalt	921	21	1251	111	41	1110	921
2	750	1147	22	1110	1503	42	1504	1147
3	1251	7048	23	7048	1147	43	vervalt	512
4	1110	512	24	512	921	44	750	1251
5	111	1504	25	750	1504	45	111	921
6	1503	921	26	vervalt	111	46	1110	7048
7	vervalt	1147	27	1251	1503	47	1503	1504
8	750	7048	28	1110	1147	48	1251	1147
9	1251	512	29	7048	921	49	111	512
10	1110	1504	30	750	512	50	vervalt	1110
11	111	1503	31	vervalt	1504	51	1504	7048
12	1147	921	32	111	1147	52	1503	512
13	vervalt	750	33	1251	921	53	750	111
14	512	7048	34	1503	7048	54	1251	1110
15	1251	1504	35	750	1110	55	vervalt	1503
16	1110	111	36	512	1147			
17	1503	1147	37	1504	921			
18	750	921	38	vervalt	1251			
19	vervalt	7048	39	111	7048			
20	1504	512	40	750	1503			

Ik hoop dat iedereen in (water)scouting lekker aan de gang gaat met matchracen, het is erg leuk voor de kinderen en onze ervaring is dat een middag echt wel lang genoeg is. De concentratie is dan echt wel op. Matchrace zeilen geeft niet alleen veel voldoening het is dus intensief en bovenal komen er allerlei tactische en zeiltechnische aspecten aan bod die enorm bijdragen aan de vaardigheid. En dat is zeker ook te danken aan het feit, dat je precies de verrichtingen van je tegenstander kunt volgen tijdens de wedstrijd.

R.Scheurkogel
Scouting Wesselgroep
Vlaardingen
November 2005

Ver 1.02 juli 2007

Bijlage: spreadsheet met aanpasbaar wedstrijdschema Exel 2003 /95

Toelichting olympische baan

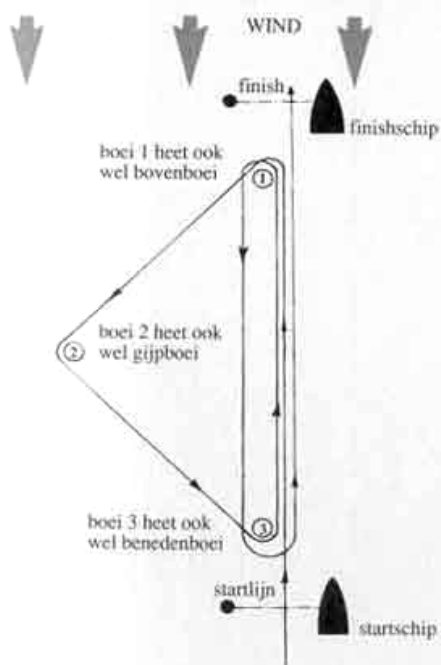
8 Banen

Bij de meeste internationale wedstrijden en de grote nationale wedstrijden wordt gezeild op een olympische driehoeksbaan. De olympische baan geeft aan alle deelnemers een gelijke kans om een goed resultaat te halen. In de olympische baan zitten altijd kruisrakken, halve- en voordewindse rakken.

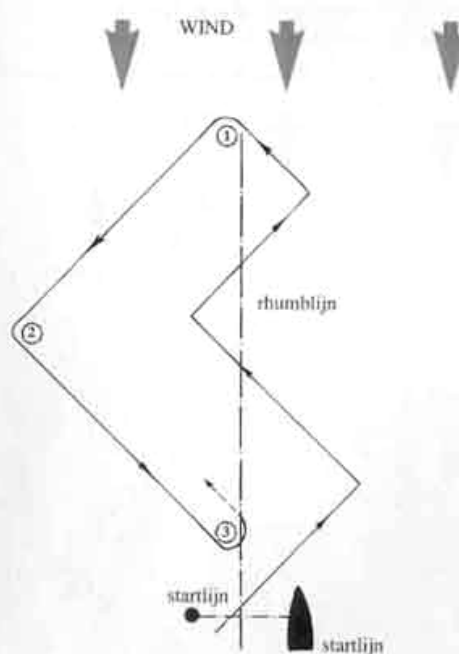
Afb. 17 geeft weer hoe een olympische baan eruitziet en hoe moet worden gevaren.

Bij heel grote velden wordt er wel eens van een extra bovenboei gebruik gemaakt. Dit is dan bijvoorbeeld een X-boei of boei nummer 4. In de wedstrijd bepalingen wordt dit in de baanomschrijving vermeld.

Op de plassen wordt vaak van een lokale baan gebruik gemaakt, de organiserende vereniging stelt hiervoor dan in de regel een banenkaart beschikbaar.



afb. 17a Olympische driehoeksbaan van start tot finish; volgorde is: start 1 2 3 1 3 finish



afb. 17b Olympische driehoeksbaan: het kruisrak na de start en de daaropvolgende ruimewindse rakken

