

hodnost	jachtařské dovednosti	znalosti	uzly/vlajky – znalost a aplikace	plavání	tělesná zdatnost
PLAVČÍK	jezdí v posádce	rozezná 3 lodní třídy	osmička (zvládne vázanou i kroucenou)	nemusí	uběhne 50 m
					udělá 10 dřepů
KOSATNÍK	na lodi už sedí sám, ale potřebuje stálý dohled trenéra	správně popíše 10 částí Q	ambulantní uzel (zvládne vázanou)	uplave pár m	20 dřepů
					5 kliků
KADET	bez pomoci ujede několik desítek metrů	dokáže komplet popsat Q	dračí smyčka (zvládne, ne na sobě)	doplave od mola k molu	20 lehsedů
	umí cvaknout i obrátit loď, vlézt do ní	chápe pojmy odpadnout/stoupat			
PORUČÍK	umí udržet i měnit směr	pravidla pravo/levo	všechny 3 uzly bez zaváhání (max. 1 chyba)	uplave min. 200 m	30 dřepů / 1 min
	rozeznává kurzy (přizpůsobuje nastavení plachty)		ví, na co který použít		
DŮSTOJNÍK	umí obrát i halzu	závětrná/návětrná	vlajky k odstartování (příprava P, I)	uplave 50 m pod 2:30	20 lehsedů / 1 min
	křížuje proti větru (snaží se, 75%)	startovní procedura			
	objede bojku				
	umí vyvažovat				
KORMIDELNÍK	zvládá objet danou trať	všechna zákl.pravidla potkávání	zákl. Vlajky k závodění (AP, S, N, L, ...)	podplave stěžeň	2 shyby
	zvládá start	ví, jakou jet trať	složitější start. Procedury (černá, U, Z)		
	po obratu/halze nepouští otěže ani kormidlo, drží směr	umí vyplnit přihlášku k závodu	individuál, všeobecné		
	zvládne 360° a 720°				
KAPITÁN	závodí bez pomoci	orientuje se ve směrnících závodu	znamení změny dráhy, výměny značek, atp	podplave loď (z boku na bok)	5 shybů
	vypluje/přistane sám		AP vs N při startu procedury		
	houpaná halza/obrat		vlajkování pouze pro určitou třídu		
	práce s ploutví/další trim dle kurzů		A, H		
ADMIRÁL	jede dobře, taktizuje	složitější pravidla (řešení protestů)	všechny vlajky	pod vodou zaváže dračí smyčku	