

Ablegen vom Steg

Manöver Kommandos

- | | |
|--------------|---|
| 1. Kommando: | Achterleine los! |
| 2. Antwort: | Ist los! |
| 3. Kommando: | Klar bei Vorleine! |
| 4. Antwort: | Ist klar! |
| 5. Kommando: | Leine los! (oder: Vorleine los!) |
| 6. Antwort: | Ist los! |

Zur Vorbereitung des Manövers:

- Bestimme einen Verantwortlichen für die Achterleine
- Bestimme einen Verantwortlichen für die Vorleine

Das können auch gern zuschauende Prüfungsteilnehmer auf dem Steg sein. Du bist der Skipper. Du gibst die Kommandos. Die anderen müssen springen.

Tipps zum Manöver:

Nachdem die Leinen gelöst wurden, wird das Boot vom Steg, Dalben oder Anleger abgedrückt. Danach beginnst du mit langsamer Fahrt **achteraus**. Sobald du genügend freien Raum hast, kannst du in den Vorwärtsgang gehen.

Achte unbedingt auf den **freien Raum!** Das Heck schert seitlich aus! Sobald du den Steg noch einmal berührst, ist diese Manöver gescheitert. Deshalb kannst du ruhig ein paar Meter mehr rückwärts fahren; solange du es nicht übertreibst, wird es dir nicht als Fehler angerechnet.

Manöverbeschreibung

Ablegen vom Steg mit Eindampfen in die Spring

Manöver Kommandos

- | | |
|--------------|--|
| 1. Kommando: | Achterleine los! |
| 2. Antwort: | Ist los! |
| 3. Kommando: | Vorleine los! |
| 4. Antwort: | Ist los! |
| 5. Kommando: | Klar bei Vorspring!
(oder: Klar bei Spring!) |
| 6. Antwort: | Ist klar! |
| 7. Kommando: | Vorspring los! (oder: Spring los!) |
| 8. Antwort: | Ist los! |

Dieses Manöver ist sehr einfach zu fahren. Besonders wichtig ist hier, dass du **sehr langsame Fahrt voraus** machst, solange du noch an der Vorspring hängst.

Zur Vorbereitung des Manövers:

- Bestimme einen Verantwortlichen für die Achterleine
- Bestimme einen Verantwortlichen für die Vorleine
- Bestimme einen Verantwortlichen für die Vorspring (Das kann der Vorleinen-Mann mitmachen)
- Bestimme einen Verantwortlichen für den vorderen Fender (Das kann der Vorleinen-Mann mitmachen)

Das können auch gern zuschauende Prüfungsteilnehmer auf dem Steg sein. Du bist der Skipper. Du gibst die Kommandos.

Tipps zum Manöver:

Achte vor Beginn des Manövers darauf, dass der **vordere Fender**, der das Boot vor dem Steg schützt, an der **richtigen Stelle** ist. Wenn du unsicher bist, weil dir vielleicht die Erfahrung fehlt, kommandiere einfach jemanden ab, der den Fender beaufsichtigen soll.

Bei der Vorausfahrt wird das Boot automatisch mit dem **Heck vom Steg wegdrängen**. Jetzt ist die richtige Zeit, das Kommando 5 zu geben. Sobald das

Manöverbeschreibung

Heck weit genug weg vom Steg ist - ein **Winkel von ca. 45°** ist ideal - lässt du die Vorpring lösen (Kommando 7) und legst währenddessen schon den Rückwärtsgang bei **sehr langsamer Fahrt** ein.

Weil du eben gegen die Vorpring gefahren bist, hat der Verantwortliche für die Vorspring zwei, drei Sekunden Zeit, die Leine zu lösen. Du unterstützt ihn, wenn du bei sehr langsamer Rückwärtsfahrt den Druck aus der Spring nimmst. Achte aber auf ihn! Schafft er es nicht, nimm den Gang raus, um ihm Zeit zu geben!

Danach ist es wie das "einfache Ablegen vom Steg": Fahre so lange rückwärts, bis du genügend freien Raum hast, um in Vorwärtsfahrt aufs freie Wasser zu kommen. Jetzt musst du nur noch darauf achten, dass der Abstand zum Anleger groß genug ist, damit du bei der Kurvenfahrt vorwärts nicht den Steg rammst. Wechsle also nicht zu früh in den Vorwärtsgang.

Wenden auf engstem Raum

Manöver

Kommandos

1. Kommando: ---
2. Antwort: ---

Das Wenden auf engstem Raum erfordert eigentlich nur Geduld ... und eine Information, bevor du beginnst.

Zur Vorbereitung des Manövers:

- Lasse dir erklären, ob das Prüfungsboot eine rechts- oder linksdrehende Schraube hat
- Hat das Boot eine starre Welle oder eine Steuerschraube (z.B. Außenbord-Motor)?

Rechtsdrehende Schrauben bevorteilen die Wende über Steuerbord; linksdrehende Schrauben bevorteilen die Wende über Backbord.

Das ist alles, was du wissen musst. Der Rest ist Geduld und Ruhe...

Tipps zum Manöver:

Sobald der Prüfer sowas wie "*Wende auf engstem Raum!*" sagt, orientierst du dich, wann du gefahrlos über deine bevorzugte Seite wenden kannst. Bis dahin verlangsamt du die Fahrt auf **Schleichfahrt**. Sobald du genug Raum hast, schlägst du das Ruder hart (45°) ein. Das Boot beginnt sofort, im Kreis zu fahren. Das fängst du auf, indem du den Rückwärtsgang einlegst.

Dank der Schubumkehr wird das Boot sofort verlangsamt und dank des Schraubeneffekts wird das Heck "rübergehoben". Je nachdem, wie stark der Schraubeneffekt am Boot ist, musst du eventuell mehrfach zwischen Vorwärts- und Rückwärtsfahrt hin- und her schalten.

Tipp: Jedes Mal, wenn das Boot beginnt, Fahrt aufzunehmen, ist der richtige Zeitpunkt, in den anderen Gang zu schalten, weil der Schraubeneffekt zu Ungunsten des benötigten Raumes nachlässt.

Manöverbeschreibung

Anders als bei der Auto-Prüfung ist es dem Prüfer egal, wie viele Züge du brauchst, bis du gewendet hast. (Mehr als 2-3 wirst du auch gar nicht brauchen.) Bei uns liegt das **Augenmerk auf dem benötigten Platz!** Denn es ist ein typisches Hafenanmanöver, wo du öfter mal auf dem Teller wenden musst.

Tipp: Gebe nach dem Umschalten des Ganges einen **sehr kräftigen - aber sehr kurzen - Schub** mit dem Gas! Damit nutzt du das Maximum des Schraubeneffektes zu deinem Vorteil.

Boote mit starrer Welle:

Bei diesen Booten reicht es, das Ruder eingeschlagen zu lassen und einfach zwischen Vorwärts- und Rückwärtsgang umzuschalten. Den Rest erledigt der Schraubeneffekt. Zusätzliches Lenken bringt nicht sonderlich viel; insbesondere, wenn dein Timing nicht passt. Im worst case machst du dir damit sogar den Schraubeneffekt zunichte. Also lasse das Ruder bei Booten mit starrer Welle einfach so eingeschlagen, wie du wenden willst.

Boote mit Außenbordmotor:

Hier musst du unbedingt die Drehbewegung des Bootes mit Lenkbewegungen unterstützen. Das heißt, wenn du beispielsweise über Steuerbord wendest, musst du vor dem Umschalten in den Rückwärtsgang erst das Ruder nach Backbord bringen. Dann - nach dem Auskuppeln - wieder zurück nach Steuerbord, bevor du den Vorwärtsgang einlegst... usw. ... usf.

Fahren nach Schifffahrtszeichen

Manöver

Kommandos

1. Kommando: ---
2. Antwort: ---

Bei diesen Manövern wirst du um Tonnen, Dalben und andere Sachen gescheucht. Keine Panik, denn das **Hauptziel ist: Nicht rammen!** Viel mehr gibt es dabei nicht zu beachten, ... außer: Zu weit weg darfst du auch nicht sein. Deshalb geben wir auch zu diesen Manövern ein paar Tipps.

Tipps zum Manöver:

Wenn du eine Tonne oder einen Dalben oder ähnliches runden sollst, nimmst du zuerst mal die Fahrt aus dem Boot. In **Schleichfahrt** steuere einen Punkt, der etwa 2 Bootslängen seitlich davon liegt, an. Sobald du das "Runde-mich-Ding" querab - das ist seitlich neben dir - hast, beginnst du, gefühlvoll das Ruder einzuschlagen und auf das Ding zuzusteuern. Mache es nicht zu hastig. Ganz entspannt und sachte. Für den Anfang reichen ca. 25-30° Rudereinschlag!

Denke daran, dass das Boot verzögert reagiert! Sowohl beim Einschlagen des Ruders, als auch beim Wieder-Geradeaus-Lenken, braucht es ein, zwei Sekunden, bis es sich überlegt hat, dass es doch machen will, was du möchtest. **Deshalb ist die einzige Gefahr deine Ungeduld!** Nicht übersteuern! Ruder ein bisschen einschlagen, schauen, was das Boot macht, Ruder noch ein bisschen einschlagen, warten usw. ... bis du fast genau auf das Ding zusteuerst.

Tipp: Nach jeder Ruderkorrektur zählst du in Gedanken bis 3: "*Eins ... und ... zwei ... und ... drei*" Fährt das Boot dann immer noch nicht dahin, wo du hinwillst, bewege das Ruder noch ein bisschen.

Fahren nach Kompass

Die Alternative zum Fahren nach Schifffahrtszeichen ist das Fahren nach Kompass.

In diesem Fall wird der Prüfer sowas wie "**Neuer Kurs 180°**" murmeln. Ab diesem Kommando hast du ca. 1 Minute Zeit, auf den neuen Kurs einzuschwenken. Und da du keinen 300-m-Container-Frachter fährst, ist das problemlos machbar.

1. Unmittelbar nach dem Kommando nimmst du den **kürzesten Weg** in Richtung neuer Kurs.
Welches der kürzeste Weg ist, entscheidet der aktuelle Kurs. Fährst du beispielsweise gerade auf Kurs 200°, dann solltest du nach Backbord lenken. Fährst du hingegen 90° solltest du nach Steuerbord lenken.

Wenn du den "längeren Wendekreis" nimmst, kann das zum Prüfungsabbruch führen.

Das entscheidet aber der Prüfer! Sagt er nix, ist's auch gut!

2. Nachdem der Kurs anliegt brüllst du "**Kurs 180 liegt an!**"
Dann wird dir der Prüfer über die Schulter schauen und den Kompass beäugen. Zeigt der Kompass runde 180° an, ist die Aufgabe bestanden. Zeigt er aber wesentliche Abweichungen an, die nicht auf Wind oder Wellen zurückgeführt werden können, musst du eventuell noch mal wiederholen.

Gefahren und Tücken dieses Manövers:

- Das Manöver klingt leicht ... zu leicht. Deshalb auch hier Konzentration, Konzentration, Konzentration!
- Der kürzeste Weg zum neuen Kurs ist wichtig!
Deshalb erst überlegen, in welche Richtung du lenken musst.
- Beim Einsteuern auf den neuen Kurs nicht übersteuern!
Sachte das Lenkrad bewegen und warten, wie das Boot reagiert.
- Je langsamer du fährst, desto weniger Fehler wirst du machen.

Manöver: Boje-über-Bord

Manöver Kommandos

1. Prüfer: "***Boje über Bord an [Steuerbord/ Backbord]!***"
2. Kommando: "**[Name] Rettungsmittel bereithalten!**"
3. Kommando: "**[Name] Rettungsmittel ausbringen!**"
4. Kommando: "**[Name] Ausguck halten!**"
5. Kommando: "**[Name] Entfernung und Richtung ansagen!**"
6. Antwort(en): --- (keine)

Egal wie deine Prüfung läuft: Dieses Manöver wirst du in jedem Fall haben! Lerne es!

Tipps zum Manöver:

Irgendwann wirst du hören "*Boje über Bord an [Steuerbord | Backbord]!*". Ab diesem Augenblick läuft das Prüfungsmanöver.

So schnell du reagieren kannst, machst du die folgenden Dinge:

1. **Ruder hart rumreißen, und zwar der Einfachheit halber auf genau die Seite, die der Prüfer gebrüllt hat.**
Bei "*Boje über Bord an Steuerbord!*" lenke also sofort nach Steuerbord!
2. **Gleichzeitig mit dem Lenken musst du den Gang rausnehmen!**
(Auskuppeln)
Das Boot hat noch Fahrt und wird sie nutzen, um das Heck von der leichtsinnigerweise über Bord gegangenen Boje wegzubringen, damit die Schraube sie nicht zerfleischt.

In der Zwischenzeit orientierst du dich, *wo der Wind herkommt* und gibst deine Anweisungen für:

- Verantwortlichen für Rettungsmittel festlegen ("*[Name] Rettungsmittel ausbringen!*")
- Verantwortlichen für Wahrschau festlegen ("*[Name] Ausguck halten!*")
- Verantwortlichen für Richtung und Entfernung festlegen ("*[Name] Entfernung und Richtung ansagen!*")
- Verantwortlichen für MOB ("Mann über Bord")-Taste festlegen ("*[Name] MOB drücken!*")

Manöverbeschreibung

Sobald du in einen genügenden Sicherheitsabstand (ca. 1-2 Bootslängen) weggetrieben bist, legst du wieder den Vorwärtsgang ein und nimmst **Schleichfahrt** auf.

3. **Jetzt fährst du etwa drei Bootslängen in die Richtung, in die der Wind weht.** (nach Lee)
Nicht in die Richtung, aus der der Wind kommt, fahren; sondern die entgegengesetzte Richtung. MIT DEM WIND fahren!
Wenn du dabei an der Boje vorbei musst, halte einen großen Sicherheitsabstand (mindestens 2 Bootslängen)!
4. **Sobald du die ungefähr 3 Bootslängen in Lee der Boje bist, wendest du direkt auf sie zu.**
Am Anfang fahre einfach direkt auf die Boje zu.

Entscheide dabei, an welcher Seite die Boje aufgenommen werden soll (Kommando geben nicht vergessen!).
 - Verantwortlichen für die Aufnahme der Boje festlegen ("*[Name] Boje aufnehmen an [Steuerbord | Backbord]!*")
5. **Wenn du die Boje an Steuerbord aufnehmen willst, halte den Bug deines Bootes ganz knapp an Backbord der aufzunehmenden Boje (geföhlt ungefähr 10-20 cm).**
 - Fahre nicht zu weit weg, weil dann die Boje nicht aufgenommen werden kann. Fahre aber auch nicht genau darauf zu, weil sie dann vom Boot gerammt wird, wenn du Pech hast.
6. **Sobald du etwa 1,5 - 2 Bootslängen vor der Boje bist, nimm die Fahrt ganz raus.** (Auskuppeln!)
Denke daran, dass Außenborder jetzt keine Lenkwirkung mehr haben. Wenn dein Prüfungsboot ein Außenborder ist, bist du in Gottes Hand. Ansonsten kannst du bei Bedarf mit Ruderbewegungen noch minimal korrigieren.
7. **Dein Ziel ist es, genau neben der Boje zum Stehen zu kommen.**
Das war's schon.

Anlegen am Steg

Manöver	Kommandos
	1. Kommando: "Klar zum Anlegen an [Steuerbord Backbord]!"
	2. Kommando: "Klar bei Vorleine!"
	3. Antwort: Ist klar!
	4. Kommando: "Klar bei Achterleine!"
	5. Antwort: Ist klar!
	6. Kommando: "Klar bei Vorspring!"
	7. Antwort: Ist klar!
	8. Kommando: "Klar bei Achterspring!"
	9. Antwort: Ist klar!
	10. Kommando: " Vorleine an Land! "
	11. Kommando: " Achterleine an Land! "
	12. Kommando: " Vorspring an Land! "
	13. Kommando: " Achterspring an Land! "
	14. Antwort(en): --- (keine)
	15. Kommando: " Boot so festmachen! "
	16. Kommando: " Alles aufklaren! "

Das Anlegemanöver ist - zumindest was die Kommandos betrifft - das umfangreichste Manöver. Eigentlich gibt es nicht sonderlich viel dazu zu sagen, denn so merkwürdig einem die Vielzahl der Kommandos vorkommen mag: Sobald man mal anlegen will, merkt man, dass da keine überflüssigen Anweisungen dabei sind.

Zur Vorbereitung des Manövers:

- Wenn Vor- und/oder Achterspring nicht benötigt werden, kann auf die Kommandos natürlich verzichtet werden.

Tipps zum Manöver:

1. Zuerst beäugst du die Lage

Wie legst du am günstigsten an?

- Windrichtung, ggf. Strom beachten
- möglichst kleiner Ansteuerwinkel zum Steg,
- etc.

2. Dann krähst du dein Kommando (1)

3. Wenn noch nicht geschehen, legst du jetzt auch fest, wer welche Leine übernimmt.

"Peter - Vorleine!, Klaus - Achterleine!, Dörte - Vorspring!, Xantippe - Achterspring!"

Gegebenenfalls auch Fender anweisen "**[Name] Fender (an [Steuerbord | Backbord]) ausbringen!**"

Tipp: Nimm den Erfahrensten und Kräftigsten für die Vorleine. Der kann dir helfen, deine Fahrt aus dem Boot zu nehmen und sodeine kleinen Fehlerchen auszubügeln.

Zwei Tipps - wenn du die Fender ausbringen lassen musst:

- Es dauert einen Augenblick. Also plane die Zeit ein. (ca. 1 Minute)
- Die Seite muss nicht angewiesen werden. Sie ergibt sich aus dem Kommando (1).

4. Der Rest ist nur noch das Abrufen der Bereitschaft (*"Klar bei ..leine/...spring!"*)

5. Wenn alle bestätigt haben, dass sie fertig sind, legst du sachte an. Schleichfahrt! Schleichfahrt! Schleichfahrt!

6. Sobald du ganz langsam neben dem Steg und in Reichweite der Klampen tuckerst, schickst du die Leinen von Bord (*"...leine/... spring an Land!"*) Wahlweise können deine Mannen von Bord springen oder die Leinen an Land werfen.

Tipp: Clevere haben sich vor Beginn der praktischen Prüfung auch an Land einen erfahrenen und starken Mann für die Vorleine gesichert.

7. Und wenn das Boot langsam genug ist, dass die Leinen nicht reißen werden, krähst du mit stolzgeschwellter Brust *"Boot so festmachen!"* Den Rest der Fahrt holen die Leinen aus dem Boot. Also darfst du durchaus noch ein winziges bisschen Fahrt haben. Perfekt wäre es allerdings, wenn du direkt an den Klampen - und höchstens 20 cm vom Steg entfernt - stehen würdest.