

Manöverkreis

Wir starten aus dem Amwindkurs, Segel auf Steuerbordbug

Aufgabenstellung: Fahren Sie einen Manöverkreis über Steuerbord (im Beispiel)

Kommando des Rudergängers <i>...Manöver des Rudergängers</i>	Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger
Fier auf die Segel zum Halbwindkurs	
<i>...fällt ab auf Halbwindkurs</i>	<i>Halbwindkurs liegt an</i>
Fier auf die Segel zum Raumschotskurs	
<i>...fällt ab auf Raumschotskurs</i>	<i>Raumschotskurs liegt an</i>
Klar zur Halse	Ist klar
Großschot dicht holen	Großschot ist dicht
Rund achtern	Fock fällt
<i>...dreht das Heck durch den Wind</i>	
Über die Fock, Großschot fieren, Stützruder	
<i>...gibt Stützruder</i>	
Hol dicht die Segel zum Raumschotskurs	
<i>...luyt an auf Raumschotskurs</i>	<i>Raumschotskurs liegt an</i>
Hol dicht die Segel zum Halbwindkurs	
<i>...luyt an auf Halbwindkurs</i>	<i>Halbwindkurs liegt an</i>
Hol dicht die Segel zum Amwindkurs	
<i>...luyt an auf Amwindkurs</i>	<i>Amwindkurs liegt an</i>
Klar zur Wende	ist klar
Ree (Ruder nach Lee)	
Hol über die Fock, neuer Kurs Amwindkurs	
<i>... stellt den neuen stabilen Kurs ein</i>	<i>Amwindkurs liegt an</i>

Beiliegen durch Beidrehen

Wir starten aus dem Amwindkurs heraus

Aufgabenstellung: Drehen Sie bei

Kommando des Rudergängers <i>...Manöver des Rudergängers</i>	Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger
Klar zum Beiliegen durch Beidrehen	Ist klar
Fock bleibt back (und belegt!)	Ist klar
Ree (Ruder nach Lee) <i>...wendet den Bug durch den Wind</i>	
Fock dicht durchsetzen <i>...läßt Fahrt aus dem Schiff</i>	
Fier auf Groß <i>...fällt ab auf Halbwind, gibt Luvruder, wartet bis Schiff sich eingependelt hat</i>	Zustand des Beiliegens erreicht

Beilieger auflösen

Aufgabenstellung: auflösen mit einer Halse

Kommando des Rudergängers <i>...Manöver des Rudergängers</i>	Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger
Klar zum Auflösen des Beiliegens durch eine Halse <i>...fällt ab auf Raumschotskurs</i>	Ist klar
Klar zur Halse (Fock ist schon drüben)	Ist klar
Großschot dicht holen	Großschot ist dicht
Rund achtern <i>...dreht das Heck durch den Wind</i>	
Stützruder <i>...gibt Stützruder</i>	
Fier auf Groß Schoten auf Halbwindkurs <i>...luyt an auf Halbwindkurs ...Schiff nimmt Fahrt auf</i>	Halbwindkurs liegt an

Beilieger auflösen

Aufgabenstellung: auflösen durch Überholen der Fock

Kommando des Rudergängers <i>...Manöver des Rudergängers</i>	Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger
Klar zum Auflösen des Beiliegers durch Überholen der Fock	ist klar
Hol über die Fock mit Schoten auf Halbwind (Groß ist schon drüben)	
<i>... Ruder mittschiffs</i>	
<i>...Schiff nimmt Fahrt auf</i>	<i>Halbwindkurs liegt an</i>

Rettungsmanöver Quickstopp

- unter Segel mit Maschinenunterstützung -

Wir starten aus dem Amwind- oder Halbwindkurs

Aufgabenstellung: MOB-Manöver mit Zuschaltung der Maschine

Kommando des Rudergängers <i>...Manöver des Rudergängers</i>	Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger
Boje über Bord an bb / stb	Boje über Bord an bb / stb
SOFORT! Klar zur Wende	Ist klar
SOFORT! Ree Schoten durchsetzen - sie bleiben belegt und unberührt	Ist klar
<i>...wendet sofort! mit dem Bug durch den Wind</i>	<i>...Schoten werden dabei dicht geholt</i>
"Name" Boje beobachten mit Längensage Rettungsmittel ausbringen MOB-Taste drücken	
Ich schalte die Maschine dazu <i>...kuppelt ein, fährt zunächst auf Halbwindkurs ca. 2-3 Schiffslängen in einem Kreisbogen von der Boje weg nach Lee...</i>	
Klar bei Bootshaken <i>...es kommt mit dichtgeholten Segel zu einer Halse.</i> <i>Kurz bevor das Schiff 1 - 1,5 Schiffslängen querab von der Boje ist:</i>	Bootshaken ist klar eine Schiffslänge zwei Schiffslängen drei Schiffslängen
Klar zum Aufschiesser	Ist klar
Klar zum Aufnehmen der Boje an stb / bb	Ist klar
Schoten lose! (es kann ggf. darauf verzichtet werden) <i>...dreht den Bug in den Wind, Fahrt reduzieren</i> "Name" Länge/Richtung zur Boje ansagen/anzeigen <i>Schiff mit Maschine in eine Geschwindigkeit sicherer Bergung bringen (mit Restfahrt)</i>	eine Schiffslänge 10m 5m Boje am Bug
<i>...auskuppeln</i>	ausgekuppelt
	...Boje wird auf Wantenhöhe aufgenommen (Boje gefasst) Boje an Bord

Rettungsmanöver Q-Wende

- **nur unter Segel OHNE! Maschinenunterstützung** -

Wir starten aus dem Amwind- oder Halbwindkurs

Aufgabenstellung: MOB-Manöver unter Segel

Kommando des Rudergängers <i>...Manöver des Rudergängers</i>	Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger
Boje über Bord an bb / stb	Boje über Bord an bb / stb
Fier auf die Schoten auf Raumwindkurs <i>...fällt sofort auf Raumwindkurs ab</i>	Ist klar
"Name" Boje beobachten mit Längenansage Rettungsmittel ausbringen MOB-Taste drücken	
<i>...bringt das Schiff gegenüber der Boje nach Lee, um später die Boje gegen den Wind anfahren zu können</i>	
Klar bei Bootshaken <i>...nach 2-3 Schiffslängen</i> Klar zur Q-Wende Kursgerechtes Mitführen der Schoten <i>...lukt an von Raumwind auf Amwind</i> Ree <i>...wendet mit dem Bug durch den Wind</i> Über die Fock Schoten auf Halbwind <i>...steuert exakten Halbwindkurs (ggf. Korrektur)</i> <i>Kurz bevor das Schiff 1 - 1,5 Schiffslängen querab von der Boje ist:</i>	Bootshaken ist klar eine Schiffslänge zwei Schiffslängen drei Schiffslängen ist klar <i>Halbwindkurs liegt an</i>
Klar zum Aufschiesser	Ist klar
Klar zum Aufnehmen der Boje an stb / bb	Ist klar
Schoten lose! <i>...dreht den Bug in den Wind zur Boje - Fahrt wird langsamer</i> Länge/Richtung zur Boje ansagen/anzeigen <i>...mit sicherer Geschwindigkeit (mit Restfahrt) zur Boje steuern (Ideal wäre, Fock leicht in Lee, Mann mit Bootshaken leicht in Luv)</i>	eine Schiffslänge 10m 5m Boje am Bug
	...Boje wird auf Wantenhöhe aufgenommen (Boje gefasst) Boje an Bord

Rettungsmanöver nur! unter Motor (sbf-See)

Aufgabenstellung: MOB-Manöver unter Motor

Kommando des Rudergängers <i>...Manöver des Rudergängers</i>	Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger
Boje über Bord an bb / stb	Boje über Bord an bb / stb
<i>...SOFORT auskuppeln und Heck von der Boje wegdrehen!!!! (zu der Seite lenken, in welcher die Boje gefallen ist)</i>	
"Name" Boje beobachten mit Längenansage Rettungsmittel ausbringen MOB-Taste drücken	
<i>...bringt das Schiff gegenüber der Boje mit zügiger Fahrt sofort nach Lee, um später die Boje gegen den Wind anfahren zu können</i>	eine Schiffslänge zwei Schiffslängen drei Schiffslängen
<i>...nach 2-3 Schiffslängen in Lee von der Boje entfernt</i> Klar bei Bootshaken	Bootshaken ist klar
Aufnehmen der Boje an stb/bb <i>(vorzugsweise an stb. weil hier die Schaltung ist)</i>	ist klar
<i>...dreht den Bug in den Wind zur Boje - Fahrt wird langsamer</i> Länge/Richtung zur Boje ansagen/anzeigen <i>...mit sicherer Geschwindigkeit (mit Restfahrt) zur Boje steuern. Spätestens wenn Boje an Bug: auskuppeln!!!</i> Ausgekuppelt	eine Schiffslänge 10m 5m Boje am Bug
	Boje gefasst, Boje an Bord

Anlegen längsseits

- Segelyacht unter Motor -

Wir gehen längsseits an steuerbord (Schockoladenseite)

Vor- und Achterleine werden an Pollern belegt (*bei wenig/kein Wind könnte bereits beim Anlegen die Festmacher auf Slip gelegt werden*)

Linksgängige Schraube

Aufgabenstellung: Anlegen längsseits

Kommando des Rudergängers <i>...Manöver des Rudergängers</i>	Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger
Klar zum Anlegen längsseits an Steuerbord	ist klar
Fender ausbringen, auf Höhe bringen	ist klar
Klar bei Vor- und Achterleine <i>...Leinen werden angebracht von aussen nach innen über Relling zur Mitte gebracht für die beiden Übersteiger</i>	ist klar
<i>...Anfahrt mit ca. 30-40° zur Pier mit sicherer Geschwindigkeit</i> abhängig von Windrichtung/Windstärke. z.B. ohne Wind: 50m ca. 3,5 - 4kn ...ggf. auskuppeln 35m ca. 2,5 - 3kn ...ggf. auskuppeln 20m ca. 2,0kn ...ggf. auskuppeln, RG Tuckergang 10m ca 1,0-1,5kn RG Tuckergang 05m ca. 0,5-1,0kn RG Tuckergang	
<i>...mit Restfahrt die letzten 1-2m etwas nach stb lenken, (falls nicht im Tuckergang: auskuppeln, RG einlegen), Kurzer Pull im RG bis Schiff komplett gestoppt ist und mittschiffs Fenderkontakt mit der Pier hat, sowie parallel, längsseits zur Pier steht. auskuppeln!!! erst dann:</i> Übersteigen	Leinen werden zügig an den Pollern festgemacht. Sofort Rückmeldung, wenn fest.
<i>...sobald Achterleine fest: in dieselbe eindampfen mit VG mit Ruderlage hart bb (weg von der Pier)</i> <i>Erst wenn beide Leinen fest sind:</i> Schiff ist längsseits fest	Achterlene fest Vorleine fest

Ablegen längsseits - Vorspring

- Segelyacht unter Motor - Hinweis*

Wir liegen längsseits an steuerbord
Vor- und Achterleine an Poller belegt
Linksgängige Schraube

Aufgabenstellung: Ablegen längsseits - Eindampfen in die Vorspring

Kommando des Rudergängers <i>...Manöver des Rudergängers</i>	Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger
Klar zum Ablegen durch Eindampfen in die Vorspring	ist klar
Klar bei Kugelfender am Bug?	Ist klar
Ich dampfe in die Vorleine ein <i>... RG eingekuppelt Ruder hart bb (Ruderstellung egal)</i>	
Achterleine auf Slip legen und durchholen	Achterleine auf Slip und durchgeholt
Ich dampfe in die Achterleine ein <i>... VG eingekuppelt Ruder hart bb diese kommt auf Spannung / Vorleine wird locker</i>	
Vorleine umbauen zur Vorspring auf Slip und durchholen	Vorspring ist auf Slip und durchgeholt
Achterleine fieren ... einholen <i>... Ruder mittschiffs (Heck dreht nach aussen) ...Ruder hart stb zur Pier (Heck dreht weiter)</i>	Achterleine ist eingeholt
Rückmeldung wenn Kontakt (Kugelfender) <i>...Fenderchecker Daumen oben</i>	Ist klar ... Kontakt
<i>...falls aufländiger Wind und mehr Raum nach bb benötigt wird: ... Drehzahl vorsichtig erhöhen (Heck dreht weiter)</i>	
<i>...auskuppeln, RG ohne Gas, Ruder mittschiffs</i> Vorspring einholen <i>...ggf leicht Drehzahl erhöhen</i>	Eingeholt
<i>...kurzer Pull nach Rückwärts und weiter... ...achteraus von der Pier mit sicherer Geschwindigkeit wegfahren</i>	

Ablegen längsseits - Achterspring

- Segelyacht unter Motor - Hinweis*

Wir liegen längsseits an steuerbord
Vor- und Achterleine an Poller belegt
Linksgängige Schraube

Aufgabenstellung: Ablegen längsseits - Eindampfen in die Achterspring

Kommando des Rudergängers <i>...Manöver des Rudergängers</i>	Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger
Klar zum Ablegen durch Eindampfen in die Achterspring	ist klar
Klar bei Kugelfender am Heck?	Ist klar
Ich dampfe in die Achterleine ein <i>... VG eingekuppelt Ruder hart bb</i>	
Vorleine auf Slip legen und durchholen	Vorleine auf Slip und durchgeholt
Ich dampfe in die Vorleine ein <i>... RG eingekuppelt Ruder hart stb (ist erst für später relevant) diese kommt auf Spannung / Achterleine wird locker</i>	
Achtereine umbauen zur Achterspring auf Slip und durchholen	Achterspring ist auf Slip und durchgeholt
Vorleine fieren ... einholen <i>.....Ruder hart stb zur Pier (für später)</i>	Vorleine ist eingeholt
Rückmeldung ob alles ok mit Kugelfender <i>...Fenderchecker Daumen oben</i>	Ist klar ... Kontakt
<i>...falls aufländiger Wind und mehr Raum nach bb benötigt wird: ... Drehzahl vorsichtig erhöhen (Bug dreht weiter)</i>	
<i>...auskuppeln, VG ohne Gas, Ruder stb, kurzer Pull im VG -> Heck kommt frei von der Pier. Dann SOFORT Ruder mittschiffs...</i> Achterspring einholen <i>...vorwärts wegfahren mit sicherer Geschwindigkeit. ACHTUNG bei Ruderlage nach Backbord, Heck schwenkt nach stb aus</i>	Eingeholt

*) Hinweis: Vor-/Achterspring

Die Entscheidung, ob beim Ablegen die Vor- oder Achterspring gelegt wird, hängt vom **Windeinfall** ab.

Vorspring: Windeinfall vorlicher als querab

Achterspring: Windeinfall achterlicher als querab

Ablegemanöver **können verkürzt werden**, wenn die Festmacher beim Anlegen bereits auf Slip gelegt werden (geht nur bei wenig/keinen Wind)

Segel setzen

- Yacht läuft unter Maschine, hat ein Rollgross / Rollgenua

Aufgabenstellung: Lassen Sie Segel setzen

Kommando des Rudergängers <i>...Manöver des Rudergängers</i>	Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger
Klar zum setzen Groß	Ist klar
Masttrommel auf "free"	Ist auf free
Unterliekstrecker und Großschot besetzen	
<i>...bringt das Schiff mit sicherer Geschwindigkeit mit dem Bug genau gegen den Wind (ggf. leicht Amwind, damit der Winddruck das Ausrollen unterstützt)</i>	
Heiß auf Groß	Wenn das Groß gesetzt, Unterliek durchgesetzt ist..
Abdirken	
Falle ab auf stb/bb	
Klar zum Setzen Genua an stb/bb	ist klar
Holeleine und Schoten besetzen	
Heiß auf Genua	
Schoten auf (z.B. Amwindkurs)	ist klar <i>...Amwindkurs liegt an</i>
Schalte die Maschine ab	

Segel bergen

- Yacht hat ein Rollgross / Rollgenua

Aufgabenstellung: Lassen Sie Segel bergen

Kommando des Rudergängers <i>...Manöver des Rudergängers</i>	Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger
Klar zum bergen Genua	Ist klar
Klar an Holeleine	Ist klar
Großschot fieren auf Raumwind	
<i>...bringt das Schiff auf Raumwind. Genua kommt in Windabdeckung.</i>	
Genua bergen	
Ich schalte die Maschine ein	
<i>...dreht langsam mit sicherer Geschwindigkeit den Bug in den Wind</i>	
Andirken	angedirkt
Großschot dicht holen	Ist dicht
Masttrommel auf "fix"	
Gross bergen	

Gross-Segel reffen

- Yacht hat ein Rollgross / Rollgenua

Aufgabenstellung: Lassen Sie (Gross)Segel reffen

Kommando des Rudergängers <i>...Manöver des Rudergängers</i>	Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger
Klar zum reffen Gross <i>...bringt das Schiff auf (hart) Amwindkurs.</i>	Ist klar <i>Amwindkurs liegt an</i>
Großschot fieren <i>...bis Gross-Segel ohne Winddruck</i>	
Masttrommel auf "free"	Ist free
Andirken	Ist angedirkt
Groß auf Stufe "... " reffen	Unterliek wird gefiert, Groß wird mit Masttrommel gerefft.
Masttrommel auf "fix"	Ist fix
Unterliek durchsetzen	
Abdirken	ist abgedirkt
Schoten auf "...." Kurs	<i>"..." Kurs liegt an</i>

Genua reffen

- Yacht hat ein Rollgross / Rollgenua

Aufgabenstellung: Lassen Sie die Genua reffen

Kommando des Rudergängers <i>...Manöver des Rudergängers</i>	Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger
Klar zum reffen Genua <i>...bringt das Schiff auf Raumwindkurs.</i>	Ist klar <i>Raumwindkurs liegt an</i>
Großschot fieren <i>...bis Genua in Windabdeckung</i>	
Klar bei Holeleine	Ist klar
Genua auf Stufe "... " reffen	
Schoten dich auf "...." Kurs	<i>"..."Kurs liegt an</i>