

# Seemännische Begriffe

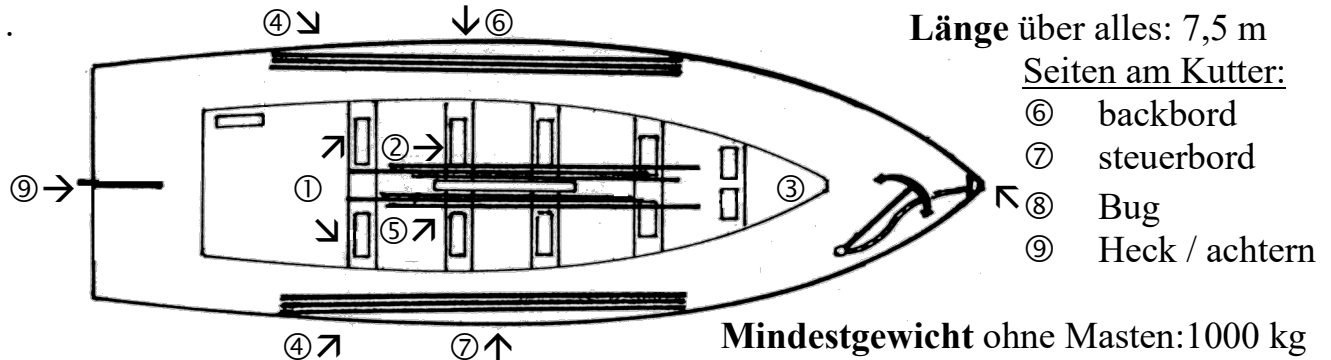
Bootsführer....Steuert achtern ⑨ den Kutter, gibt die Kommandos und hat Weisungsrecht

Ducht.... Sitzbrett, auf der jeweils paarweise die Ruderer sitzen. Vor der (achterlichen) Schlagducht ① kommt die 1., 2. und 3. Arbeitsducht ②. Vorn ist die Bugducht ③.

Fender.... sind elastische Puffer an der Bordwand des Kutters. Sie werden beim Ablegen ins Boot geholt <sup>1)</sup>.

Kiellinie... Mittel- bzw. Längsachse von Booten

Kutter...



Querab... ist die Richtung, die senkrecht zur Kiellinie des Kutters liegt

Riemen... Ruder, die aus einem Griffstück und dem (Ruder)Blatt sowie einem lederbezogenen Mittelteil, welches in der Rundsel liegt, bestehen.

Lage der Riemen zu Beginn und Ende des Trainings:

Die Arbeitsriemen liegen mit dem Blatt nach vorn an der Bordwand ④ (1.Arbeitsducht außen, 3.Arbeitsducht innen); Die Schlagriemen liegen mittig direkt neben dem Schwertkasten ⑤, die Bugriemen mit dem Blatt nach achtern daneben.

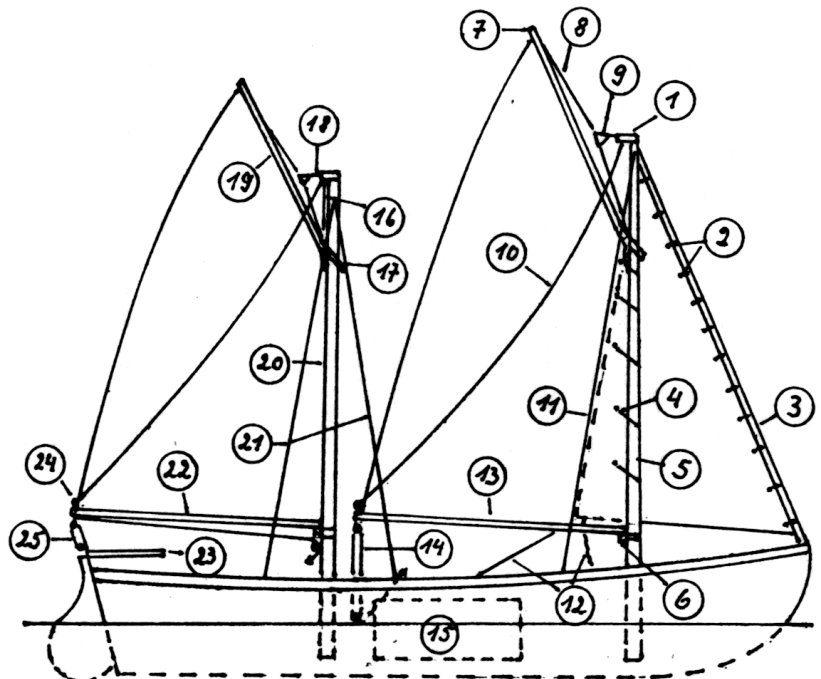
Rundsel... 10 runde Ausnehmung im oberen Teil der Bordwand eines Ruderbootes, in der der Riemen bewegt werden kann. Die Rundsel ist nur offen, wenn gerudert wird <sup>2)</sup>.

Schlagmänner...geben die Schlagfrequenz vor. In der „rechten“ Schlagducht ① sitzt der Steuerbord- Schlagmann, nach dem der Backbord-Schlagmann seinen Rhythmus ausrichtet

Stemmaleiste....sind im Boden des Kutters verkeilte Leisten, die zum Abstützen der Füße beim Rudern dienen

## Ausgewählte Begriffe am Segelkutter

- 3 Vorstag
- 5 Großmast
- 11 Wanten
- 13 Großbaum
- 15 Schwertkasten
- 20 Besanmast
- 23 Ruderpinne



<sup>1)</sup> entspricht guter Seemannschaft, sozusagen der Knigge der Wassersportler

# Wichtige Kommandos auf dem Kutter

Start des Trainings	Klar bei Vorleine	Der vorderste Ruderer (vom Steg aus wasserseitig) <u>bereitet</u> die Vorleine zum Ab- bzw. Anlegen <u>vor</u>
	Vorleine los	<u>Jetzt</u> wird die Vorleine gelöst und der Bug in die Strömung gedrückt
	Klar bei Riemen	Alle Besatzungsmitglieder nehmen dabei den Riemen senkrecht zwischen die Beine, Riemenblatt in Kielrichtung
	Riemen bei!	<p>→ In allen Duchten werden die Riemen zeitgleich zusammen geschlagen und in die geöffneten Rundseln „fallen“ lassen. Kein Riemen berührt dabei die Wasseroberfläche.</p> <p>→ Alle Riemen sind querab und parallel zum Wasser ausgerichtet.</p>
Ruderkommandos	Grundregeln / Hauptfehler	<p>→ <u>Riemenneigung</u>: optimal ist 30° zur Wasseroberfläche,</p> <p>→ <u>Tempo/ -rhythmus</u> richtet sich ausschließlich nach dem Schlagmann, den man vor sich rudern sieht (also im Boot achterlicher sitzt)!</p>
	Rudert an nach drei Zeiten!	<p>Ausgangsstellung zwischen den Zügen ist „<b>querab</b>“</p> <p>"eins" → <b>Riemen durch Vorbeugen</b> des Oberkörpers und Strecken der Arme nach vorn bringen, bis sie in den Rundseln klemmen;</p> <p>"zwo" → <b>zu 2/3 eintauchen</b> und durch kräftiges "hinten überlegen" des Oberkörpers mit ausgestreckten Armen durchs Wasser ziehen. Füße fest gegen die Stemmleiste stemmen.</p> <p>"drei" → <b>Riemen durch schnelles Aufrichten</b> des Oberkörpers und kräftiges Beugen der Arme ruckartig aus dem Wasser brechen und querab bringen.</p>
	Rudern an nach einer Zeit!	Ausgangsstellung zwischen den Zügen ist „ <b>querab</b> “, Ablauf wie beim Rudern nach drei Zeiten, es wird aber nur die „eins“ angesagt
	Nach Schlag rudert an!	Alle Riemen bewegen sich synchron zu den Schlagmännern durchs Wasser und zurück; ein kurzes Verharren vor dem Eintauchen hilft, kleine Abweichungen auszugleichen.
Sonderkommandos	Kreuzt Riemen!	<p>→ Riemen werden soweit binnenbords geholt, bis der Griff auf dem gegenüberliegenden Rundselbord aufliegt.</p> <p>→ Die Blätter sind waagrecht und parallel zur Wasseroberfläche ausgerichtet, sofern nicht „in Segelstellung“ ausgerichtet wird</p>
	Halt Wasser!	Das Kommando kann mitten im Ruder- Rhythmus gegeben werden und dient zum Aufstoppen der Fahrt des Kutters. Riemen werden querab zur Kielrichtung mit senkrecht gestellten Blättern zu 2/3 ins Wasser getaucht und durch Gegenstemmen des Oberkörpers in der Lage gehalten.
	1. Riemen lasst laufen!	Die Riemen werden ruckartig mit der Hand von unten aus Rundsel gehoben, Blätter gehen mit Hilfe des Wassers nach achtern. Durch Drehen des Riemens liegt er dicht an Bordwand - Kutter kann enge Stellen passieren.
	2. Riemen, schert ab!	Die Blätter werden parallel zur Wasseroberfläche ausgerichtet, auf dem Wasser in die Lage querab zur Kielrichtung gezogen und dann ruckartig in die Rundseln gewippt.
	Streicht an	Hierbei wird der Schlag in umgekehrter Folge wie auf das Kommando "Ruder an" ausgeführt. Mit dem Oberkörper zunächst zurückfallen, das Blatt eintauchen, nach vorn drücken und dann wieder aus dem Wasser brechen. Man erreicht damit Fahrt rückwärts. Streichen Backbord / Rudern Steuerbord Kutter über Backbord.
Wett.kampfstart	Klar zum Kutterrees!	<p>→ Die Besatzung nimmt folgende Haltung ein: Oberkörper leicht nach vorne gebeugt, Ellenbogen leicht angewinkelt,</p> <p>→ Riemen 30° geneigt und 2 Handbreit über der Wasseroberfläche.</p>
	Start	Auf das Startsignal folgen drei Kommandos, bei denen die Riemen entsprechend („Kurz“ - „Mittel“ - „Lang“) gezogen werden
Ende	auf Riemen	Riemen querab zur Kielrichtung, Blätter parallel zur Wasseroberfl. ausgerichtet
	Riemen hoch!	Alle Besatzungsmitglieder nehmen den Riemen senkrecht zwischen die Beine, Riemenblatt in Kielrichtung
	Riemen ein!	<p>→ Die Riemen werden von vorn nach hinten abgelegt</p> <p>→ Lage der Riemen =&gt; siehe Begriffe</p>