

## Begriffe

Die Sprache auf einer großen seegängigen Yacht sollte einheitlich und eindeutig sein. In der Literatur, sowie auch auf den unterschiedlichen See-Gebieten werden, werden z.T. unterschiedliche Begriffe, für ein und dieselbe Sache verwendet.

Im Anschluss findet man Begriffe, wie sie sehr verbreitet sind und auch auf der La Bonita verwendet werden

<p><b>Eindampfen (1)</b> Bewirkt immer, dass eine (oder mehrere) Leine(n) <b>auf zug</b> gebracht wird bzw. werden. Dafür wird eine oder mehrere Leinen entlastet. Falls die entlastete(n) Leine(n) eingeholt wurden. Muss der „Eindampfungszustand“ solange aufrecht erhalten werden, bis eine andere Aktion per Kommando eingeleitet wird.</p> <p><b>Beispiel: Schiff mit einem Ruderblatt</b> Schiff liegt längsseits mit Vor- und Achterleine an der Pier befestigt.</p>	<p>Eingelegter Vorwärtsgang bei laufender Maschine bewirkt: <b>Eindampfen in die Achterleine.</b> <b>Zweck:</b> Vorleine kann jetzt bedient werden. (z.B.: umgelegt werden auf Spring und/oder auf Slip) Durch das Eindampfen wird die Fixierung nach vorne ersetzt. Das Schiff liegt weiterhin kontrolliert an der Pier. Durch Ruderlage und Drehzahl kann bei Bedarf die Stabilität und die Lage angepasst werden. Steuer hin zur Pier: Bug dreht zur Pier. Steuer weg von der Pier: das Heck kommt näher zur Pier und bewirkt eine rel. stabile Lage bereits im Tuckergang. Das passende Kommando lautet: <b>„Ich dampfe in die Achterleine ein“</b> Damit weiß jetzt jeder, welcher Zustand hergestellt wird bzw. ist</p>
<p><b>Eindampfen (2)</b> <i>Worin kann man eindampfen?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Achterleine</li> <li>• Vorleine</li> <li>• Achterspring</li> <li>• Vorspring</li> <li>• Mittelspring</li> <li>• Mooring</li> <li>• Ankerkette (achteraus)</li> </ul>
<p><b>Durchholen, die Lose rausnehmen</b></p>	<p>Soweit an der Leine anziehen, bis sie <b>nicht mehr durchhängt</b> – aber auch nicht so stark, dass sich die Lage des Schiffes verändert. (bei Leinen, Festmacher) <b>Zweck:</b> Will man in eine Leine eindampfen, sollte sie vorher durchgeholt sein. Andernfalls würde man kräftig einrucken (Gefahr von Verletzungen, über Bord gehen, Beschädigungen)</p>
<p><b>Dicht holen, durchsetzen</b></p>	<p>Wie vor, jedoch etwas stärker bis stark (bei Fallen und Schoten, ggf. bei Moorings und Festmacher)</p>
<p><b>Tuckergang (vorwärts/rückwärts)</b></p>	<p>Der Gang (v/r) ist eingelegt. Es wird jedoch kein zusätzliches Gas gegeben</p>
<p><b>Fender-Check (meist Kugelfender)</b></p>	<p>Beim Eindampfen in die Vorspring / Achterspring kommt immer ein dicker Kugelfender zum Einsatz. Ein Person achtet auf den richtigen Sitz, mit Daumen nach oben als permanente, eindeutige Rückmeldung, dass alles in bester Ordnung ist und keine Beschädigungen drohen.</p>
<p><b>Verholen</b></p>	<p>Allgemeiner Begriff: durch Manöver, die Lage des Schiffes verändern</p>

	<p>Spezielle Begriffe:</p> <p>Längsseits an der Pier: nach vorne oder nach hinten verholen, um eine bessere Position der Klampen zu den Pollern an der Pier zu erreichen (für Festmachen oder Eindampfen in eine Spring)</p> <p>Das Schiff „versetzen“, z.B. in eine andere Box, anderen Liegeplatz, beim Ankern oder an der Boje: Ausbringen einer Landleine</p>
<p><b>Schiff abdrücken</b> <i>z.B: wenn längsseits angelegt</i></p>	<p>Ist ein Verholen längsseits an der Pier erforderlich, könnte durch Reibung der Schiffsrumpf beschädigt werden (Fender drehen sich raus, Fenderleinen zerran an der Relling). Hierzu muss das Schiff etwas von der Pier gebracht werden, dass das Verholen möglichst kontaktfrei von der Pier geschieht.</p> <p><b>ACHTUNG Verletzungsgefahr!</b> <b>NIEMALS!</b> An den Relingsdrähten und Relingsstützen drücken! Am besten: an den Wanten abdrücken. Oder ggf. an den Bug/Heckkorb oder anderen festen stabilen Aufbauten</p>
<p><b>Anker einfahren</b></p>	<p>Durch äußerst behutsames „ganz langsames“ rückwärts Eindampfen in die ausgelegte Ankerkette die Flunken des Ankers in den Grund „einfahren“. Dabei sehr behutsam und langsam die Drehzahl erhöhen. Damit wird als Folgeschritt, die Haltekraft getestet.</p>
<p><b>Pull nach vorne/hinten</b> <i>(wenn Schiff steht / oder nahezusteht)</i></p>	<p>Mit laufender Maschine, eingelegten Gang: einen kurzen kräftigen Stoß mit dem Gashebel in die gewünschte Richtung. Zweck:</p>

## 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
<b>Fier auf die Segel zum Halbwindkurs</b>	
<i>...fällt ab auf Halbwindkurs</i>	<i>Halbwindkurs liegt an</i>
<b>Fier auf die Segel zum Raumschotkurs</b>	
<i>...fällt ab auf Raumschotkurs</i>	<i>Raumschotkurs liegt an</i>
<b>Klar zur Halse</b>	<b>Ist klar</b>
<b>Großschot dicht holen</b>	<b>Großschot ist dicht</b>
<b>Rund achtern</b>	<b>Fock fällt</b>
<i>...dreht das Heck durch den Wind</i>	
<b>Über die Fock, Großschot fieren, Stützruder</b>	
<i>...gibt Stützruder</i>	
<b>Hol dicht die Segel zum Raumschotkurs</b>	
<i>...luyt an auf Raumschotkurs</i>	<i>Raumschotkurs liegt an</i>
<b>Hol dicht die Segel zum Halbwindkurs</b>	
<i>...luyt an auf Halbwindkurs</i>	<i>Halbwindkurs liegt an</i>
<b>Hol dicht die Segel zum Amwindkurs</b>	
<i>...luyt an auf Amwindkurs</i>	<i>Amwindkurs liegt an</i>
<b>Klar zur Wende</b>	<b>ist klar</b>
<b>Ree (Ruder nach Lee)</b>	
<b>Hol über die Fock, neuer Kurs Amwindkurs</b>	
<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**

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

## Beilieger auflösen

**Aufgabenstellung: auflösen mit einer Halse**

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

## Beilieger auflösen

**Aufgabenstellung: auflösen durch Überholen der Fock**

<b>Kommando des Rudergängers</b> <i>...Manöver des Rudergängers</i>	<b>Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger</b>
<b>Klar zum Auflösen des Beiliegers durch Überholen der Fock</b>	<b>ist klar</b>
<b>Hol über die Fock mit Schoten auf Halbwind</b> (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

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



## Rettungsmanöver nur! unter Motor (sbf-See)

### Aufgabenstellung: MOB-Manöver unter Motor

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



## Anlegen längsseits

### - Segelyacht unter Motor -

Wir gehen längsseits an steuerbord (Schookoladenseite)

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

<b>Kommando des Rudergängers</b> <i>...Manöver des Rudergängers</i>	<b>Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger</b>
<b>Klar zum Anlegen längsseits an Steuerbord</b>	<b>ist klar</b>
<b>Fender ausbringen, auf Höhe bringen</b>	<b>ist klar</b>
<b>Klar bei Vor- und Achterleine</b> <i>...Leinen werden angebracht von aussen nach innen über Relling zur Mitte gebracht für die beiden Übersteiger</i>	<b>ist klar</b>
<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 bb lenken, (falls 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> <b>Übersteigen</b>	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) Erst wenn beide Leinen fest sind: auskuppeln und:</i> <b>Schiff ist längsseits fest</b>	<b>Achterlene fest Vorleine fest</b>

## Ablegen längsseits – Vorspring (Kurzform)

### - Segelyacht unter Motor - Hinweis\*

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

#### Aufgabenstellung: Ablegen längsseits - Eindampfen in die Vorspring

<b>Kommando des Rudergängers</b> <i>...Manöver des Rudergängers</i>	<b>Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger</b>
<b>Klar zum Ablegen durch Eindampfen in die Vorspring</b>	ist klar
<b>Klar bei Kugelfender am Bug?</b>	Ist klar
<b>LANGFORM</b> <b>Ich dampfe in die Vorleine ein</b> <i>... RG eingekuppelt Ruder hart bb (Ruderstellung egal)</i>	
<b>LANGFORM</b> <b>Achterleine auf Slip legen und durchholen</b>	<b>Achterleine auf Slip und durchgeholt</b>
<b>Ich dampfe in die Achterleine ein</b> <i>... VG eingekuppelt Ruder hart bb diese kommt auf Spannung / Vorleine wird locker</i>	
<b>Vorleine umbauen zur Vorspring auf Slip und durchholen</b>	<b>Vorspring ist auf Slip und durchgeholt</b>
<b>Achterleine (fieren wenn auf Slip) oder einholen</b> Wenn nicht auf Slip: Achterleine lösen und mitnehmen an Bord. <i>... Ruder mittschiffs (Heck dreht nach aussen) ...Ruder hart stb zur Pier (Heck dreht weiter)</i>	<b>Achterleine ist eingeholt</b>
<b>Rückmeldung wenn Kontakt (Kugelfender)</b> <i>...Fenderchecker Daumen oben</i>	<b>Ist klar ... Kontakt</b>
<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> <b>Vorspring einholen</b> <i>...ggf leicht Drehzahl erhöhen</i>	<b>Eingeholt</b>
<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

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

#### \*) Hinweis: Vor-/Achterspring

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

Vorspring: Windeinfall achterlicher als querab

Achterspring: Windeinfall vorlicher 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
<b>Klar zum setzen Groß</b>	Ist klar
<b>Masttrommel auf "free"</b>	Ist auf free
<b>Unterliekstrecker und Großschot besetzen</b>	
<i>...bringt das Schiff mit sicherer Geschwindigkeit mit dem Bug gegen den Wind (besser: leicht Amwind auf bb-Bug (1), damit der Winddruck das Ausrollen unterstützt- ) (1) Rollgross wickelt sich gegen den Uhrzeigersinn im Mast auf</i>	
<i>Dirk (ggf.) so bedienen, dass der Gross-Baum 90Grad zum Mast ist. Das Rollgross lässt sich so am entspanntesten ein/ausrollen</i> <b>Ab-landirken</b> (je nach Bedarf)	
<b>Heiß auf Groß – (danach Masttrommel auf fix)</b>	Wenn das Groß gesetzt, Unterliek durchgesetzt ist..
<b>Abdirken</b> (so dass die Dirk entspannt und das Achterliek des Gross auf Zug ist)	
<b>Falle ab auf stb/bb</b>	
<b>Klar zum Setzen Genua an stb/bb</b>	ist klar
<b>Holeleine und Schoten besetzen</b>	
<b>Heiß auf Genua</b>	
<b>Schoten auf (z.B. Amwindkurs)</b>	<i>...Amwindkurs liegt an</i>
<b>Schalte die Maschine ab</b>	

## 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
<b>Klar zum bergen Genua</b>	Ist klar
<b>Klar an Holeleine</b>	Ist klar
<b>Großschot fieren auf Raumwind</b>	
<i>...bringt das Schiff auf Raumwind. Genua kommt in Windabdeckung.</i>	
<b>Genua bergen</b>	<i>(ggf. Unterstützung der Rückholleine durch 2. Crewmitglied)</i>
<b>Ich schalte die Maschine ein</b>	
<b>Klar zum bergen Gross</b>	Ist klar

...dreht langsam mit sicherer Geschwindigkeit den Bug in den Wind	
<b>Andirken</b> (Grossbaum soll 90Grad zum Mast sein)	<b>angedirkt</b>
<b>Die Lose aus der Großschot nehmen</b> (soweit dicht holen, dass Großbaum stabilisiert ist)	<b>Ist (soweit) dicht</b> (dass Gross-Segel noch entspannt ist)
<b>(Masttrommel auf "fix" falls noch auf free)</b>	Ist fix)
<b>Gross bergen</b>	

## Gross-Segel reffen

### - Yacht hat ein Rollgross / Rollgenua

**Aufgabenstellung: Lassen Sie (Gross)Segel reffen**

<b>Kommando des Rudergängers</b> ...Manöver des Rudergängers	<b>Rückkommando von der Mannschaft vom Rudergänger</b>
<b>Klar zum reffen Gross</b> ...bringt das Schiff auf (hart) bb-Amwindkurs.	<b>Ist klar</b> Amwindkurs liegt an
<b>Großschot fieren</b> ...bis Gross-Segel ohne Winddruck	
<b>Masttrommel auf "fix" (wenn noch auf free)</b>	<b>Ist fix</b>
<b>Andirken</b> (Baum 90Grad zum Mast)	Ist angedirkt
<b>Groß auf passende Stufe "... " reffen</b>	Unterliek wird gefiert, Groß wird mit Masttrommel gerefft.
<b>Unterliek durchsetzen</b>	
<b>Abdirken</b>	<b>ist abgedirkt</b>
<b>Schoten auf "...." Kurs „...“</b>	"... " Kurs liegt an

## Genua reffen

### - Yacht hat ein Rollgross / Rollgenua

**Aufgabenstellung: Lassen Sie die Genua reffen**

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