

Erweiterte Ruderkommandos am Beispiel eines Rheinvereins

(Der nachfolgende, hier etwas überarbeitete Text war ursprünglich für die Vereinsmitglieder gedacht.)

Die hier gebrauchten Ruderbefehle stehen in der linken, die offiziellen Kommandos des Deutschen Ruderverbandes in der rechten Spalte.

Es gibt nicht immer DRV-Entsprechungen zu den Vereinskommmandos, **denn das Lehrbuch "Bootsobleute und Steuerleute" des DRV "(...) liefert nicht die besonderen Regeln für Bootsobleute und Steuerleute auf dem Rhein und an der Küste."** (Deutscher Ruderverband, Ressort Wanderrudern und Breitensport (2007), S. 10).

Im Allgemeinen braucht man nur einen Teil der unten aufgeführten Befehle. Man sollte sie aber alle kennen und ihre Bedeutung genau verstehen, denn:

Kürzer und deutlicher geht es nicht - im Notfall können sie **sehr** wichtig sein!

Zur Art der Auflistung:

- Für in '...' gesetzte Begriffe gibt es zwei oder mehr Möglichkeiten.
- In Klammern: Dieses Wort oder Kommando muss nicht unbedingt gegeben werden.
- Alle 39 Befehle sind mit einer Zahl versehen, wenn sie zum ersten Mal aufgeführt sind.
- Das * steht vor dem Beginn eines Kommandos.

Kommandos können auch für einzelne Rudernde gegeben werden, z.B.:

'Nummer zwei' 'backbord' voraus - los!

Zuerst wird die Fahrt ins Fahrtenbuch eingetragen.

Eine Bootsfahrt, die ist lustig...

„Unsere“ Kommandos:

Wenn es losgeht:

- * 1) **Mannschaft ans Boot!**
Boot geht in die Hände - hoch!

Das Boot wird gedreht und auf den Steg gelegt:

- * 2) **'Wasserseite' hoch!**
- * 3) **Und ab!**

Abfahrt von unserem Steg:

- * 4) **Mannschaft fertig machen zum Einsteigen**
- steigt ein - stößt ab!
(‘Backbordskulls’ festhalten...!)

In sicherem Abstand vom Ufer:

- * 5) **Mannschaft fertig machen - fertig melden!**

Die Rückmeldung:

- * 6) **Eins fertig! Zwei fertig!** usw.

Wenn es losgehen kann:

- * 7) **Alles voraus – (und) los!**

DRV-Kommandos:

Mannschaft ans Boot
- hebt - auf!

Boot drehen - 'Wasserseite'
- hoch!

Fertig zum Einsteigen
- steigt - ein!

Alles vorwärts - los!

Es wird warm...

* 8) **Ruder - halt!**

(Beim Einsetzen der Blätter: "Ruder",
beim Aussetzen: "halt")

Ruder - halt!

Am Ende der kurzen Pause entfällt das ansonsten übliche "Mannschaft fertig machen zum Rudern!", es kommt gleich "Alles voraus - los!".

Sollte das Boot inzwischen schräg getrieben sein:

* 9) **Alles voraus - 'Backbord' überziehen - los!**

--- *(Alles vorwärts - los!
'Backbord' - überziehen!)*

Zum Aufheben des Überziehens heißt es:

* 10) **Frei - weg!**

Frei - weg!

Das Kommando 10 wird beim Aussetzen der Blätter gegeben. Es bedeutet allgemein "freie Fahrt".

Einen kleineren Wendekreis als mit "Alles voraus - 'Backbord' überziehen - los!" erzielt man mit

* 11) **'Backbord' voraus - los!**

'Backbord' vorwärts - los!

Zum Aufheben von Kommando 11 heißt es nicht "Frei - weg", sondern:

* 12) **'Steuerbord' mit!**

Sollten kleinere Wellen auftauchen, kann das Kommando

* 13) **Hochscheren!**

Hochscheren!

gegeben werden. In einer eingespielten Mannschaft wird es jedoch kaum verwendet.

Sind die Wellen so groß, dass man sich parallel legen und Kommando "Ruder - halt!" geben muss, heißt es beim Eintreffen der Wellen:

* 14) **Wellen annehmen!**

Ist man am Ziel angelangt und will das Boot ohne großen Aufwand in den Strom hineindrehen, steuert man erst vom Land weg. Dazu gibt man das Kommando "Ruder - halt!" und dann:

* 15) **'Backbord' stoppen - stoppt!** *'Backbord' stoppen - stoppt!*

Erst bei "stoppt" werden die Blätter ganz aufgedreht.

Sollte jetzt z.B. der Steuermann gewechselt werden, so heißt es zunächst einmal:

* 16) **Boot halten!** ---

Nach der (hoffentlich) längeren Pause gibt man zunächst:

* 17) **Mannschaft fertig machen zum Rudern!** ---

Man kann auch "Mannschaft ruderfertig machen!" sagen. Erst wenn alle ruderbereit sind, folgt "Alles voraus - los!".

Wackelt das Boot heftig oder fährt man "Vierzylinder-Viertakter", so meldet man sich mit:

* 18) **Über Kiel schwingen!** ---

* 19) **Auf Takt!** ---

Sollte man aus irgendeinem Grund eine (Voll)bremsung machen müssen, so heißt das Kommando:

* 20) **Ruder - halt! Stoppen - stoppt!** *Stoppen - stoppt!*

Die Blätter dürfen erst bei "stoppt" ganz aufgedreht werden.

Will man jetzt rückwärtsfahren, um z.B. das weggeflogene Sonnenhütchen wieder einzusammeln, bevor es im Rhein versinkt, gibt man:

* 21) **Alles zurück - los!** *Alles rückwärts - los!*

Kommando 21 darf natürlich nur gegeben werden, wenn das Boot keine Vorwärtsfahrt mehr macht.

Will man bei der Rückwärtsfahrt einen Bogen machen, sagt man:

* 22) **'Steuerbord' zurück - los!** ---

Ist man samt dem nassen Sonnenhütchen kurz oberhalb unseres Stegs angelangt, so heißt es:

- | | |
|---|--|
| * Ruder - halt! | <i>Ruder - halt!</i> |
| * 'Steuerbord' stoppen - stoppt! | <i>'Steuerbord' stoppen - stoppt!</i> |
| * 23) Lange Wende über 'Steuerbord' - ('Steuerbord' zurück) - (und) los! ('Backbord' an) ('Steuerbord' zurück) ... Danke! | <i>Wende über 'Steuerbord' - los!</i> --- --- --- |

Einen kleineren Wendekreis erreicht man mit der kurzen Wende. Sie beansprucht das Boot jedoch stärker und sollte nur durchgeführt werden, wenn es nötig ist:

- | | |
|---|---|
| * 24) Kurze Wende über 'Steuerbord' - los! | <i>Kurze Wende über 'Steuerbord' - los!</i> |
|---|---|

Ist das Boot in die richtige Ausgangslage für das Anlegen gekommen:

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| * Alles voraus - los! | <i>Alles vorwärts - los!</i> |
|------------------------------|------------------------------|

Etwas später dann:

- | | |
|---------------------------|---------------------|
| * 25) Halbe Kraft! | <i>Halbe Kraft!</i> |
|---------------------------|---------------------|

Will man stattdessen gleich mit halber Kraft anfahren, so sagt man:

- | | |
|--|-----|
| * 26) Alles voraus - halbe Kraft - los! | --- |
|--|-----|

Ist man dicht beim Steg, so lauten die Kommandos:

- | | |
|---------------------------------|---------------------------|
| * Ruder - halt! | <i>Ruder - halt!</i> |
| * 27) 'Backbord' - lang! | <i>'Backbord' - lang!</i> |

Nach dem Anlegen heißt es:

- | | |
|---|--|
| * 28) Mannschaft fertig machen zum Aussteigen - Mannschaft steigt aus! | <i>Fertig zum aussteigen - steigt - aus!</i> |
|---|--|

Wenn das Boot aus dem Wasser gezogen werden soll:

* **(Mannschaft) ans Boot!** ---

Das Boot liegt auf dem Steg:

* **Boot geht in die Hände - hoch!** *Mannschaft ans Boot
- hebt - auf!*

* **'Landseite' hoch!** *Boot drehen - 'Landseite' hoch!*

Falls das Boot auf die Schultern genommen werden soll:

* 29) **Boot geht auf die Schultern - hoch!** ---

Wenn das Boot jetzt jemandem zu schwer wird (in den Händen trägt es sich eben doch leichter...):

* 30) **Boot geht in die Hände - ab!** ---

Zum Ablegen in die Böcke braucht man meist kein Kommando zu geben..., falls doch: s.o.!

Sollte man – z.B. auf einer Wanderfahrt – vor einer Engstelle Schwung geholt haben, damit das Boot besser durch sie hindurch gleiten kann, wird kurz vor dieser Stelle der Befehl verwendet:

* 31) **Blätter lang!** *'Skulls' lang!*

Damit der Schwung nicht unnötig gebremst wird, gibt man:

* 32) **Blätter - hoch!** ---

Die Gegenstücke wären:

* 33) **Blätter - ab!** *Blätter - ab!*

(wird u.a. zum leichten Abbremsen des Gleitens gebraucht) und

* 34) **Blätter vor!** *'Riemen' vor!*

Letztere werden in der o.g. Situation aber fast nie gegeben, sondern man sagt nach der Engstelle gleich wieder:
„Alles voraus – los“!

Wenn man während der Bergfahrt zu nahe ans Ufer kommt, wird man meist darauf Wert legen, dass trotzdem weitergerudert wird. Man warnt dann mit:

* 35) **Achtung auf 'Steuerbord'!** ---

Die Rudernden „tricksen“ jetzt ein wenig: Auf der entsprechenden Seite wird das Ruder z.B. etwas eingezogen; meist reicht es jedoch, wenn man möglichst flach im Wasser oder kurzzeitig in der Luft zieht sowie beim Vorführen der Blätter Acht gibt.

Auf Wanderfahrten wechseln sich im „Vierer mit Steuermann“ oft alle mit dem Steuern ab. Es kann sein, dass der Obmann, der für das Boot verantwortlich ist, plötzlich den Befehl gibt:

* 36) **(Voll) raussteuern!** ---

Dies bedeutet für den Steuernden: „(So schnell und stark wie möglich) vom Ufer wegsteuern“.

Das Gegenstück ist:

* 37) **(Voll) reinsteuern!** ---

Also: „(So schnell und stark wie möglich) zum Ufer hinsteuern“.

Möchte man das Boot kräftig beschleunigen, ruft man:

* 38) **Volle Kraft!** ---

In aller Regel erhöht der Schlagmann / die Schlagfrau dann auch die Schlagzahl. Erweist sich die erreichte Geschwindigkeit als nicht ausreichend, kann man es ergänzend hiermit versuchen:

* 38.1) **Volle Kraft - Schlagzahl erhöhen!** ---

Beides wird mit

* **Frei - weg!** *Frei - weg!*

wieder aufgehoben, ebenso wie das eher selten gebrauchte

* 39) **Ohne Kraft!** ---

Hiermit nähert man sich so vorsichtig wie möglich einer schwierigen Stelle o.ä. an.

Der Vorteil hierbei ist, dass die gesamte Mannschaft sofort auf weitere Befehle wie "Halbe Kraft" oder "Volle Kraft" reagieren kann.

Gerade in **kritischen Situationen** unbedingt notwendig ist:

Sollte jemand ein Kommando nicht verstanden haben, so **muss** er dies dem Steuermann klarmachen ("Wie bitte?!")! Er darf nicht einfach weitermachen wie bisher, oder gar still dasitzen und untätig bleiben...!

Markus Weber

Stand: 24.10.2010

Literatur:

Deutscher Ruderverband, Ressort Wanderrudern und Breitensport (Hrsg.) (2007):
Bootsobleute und Steuerleute. Hannover, 126 S.