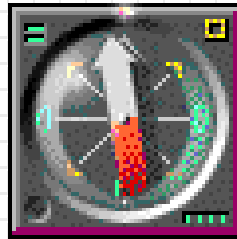




Segeln ist einfach!

Eine kleine Einführung in die ach so hohe Kunst des Segelns.

(bitte nicht ernst nehmen)



Segeln lernen in wenigen Minuten - das kann jeder!
Einfach diesen kleinen Kurs durcharbeiten und anschließend auf
Große Fahrt gehen!
Ruder hart mittschiffs! Eine einzige Online-Sitzung, und Sie sind
ein perfekter Skipper!

Grundbegriffe:

**Das schöne am Segeln ist, dass nur wenige Fremdworte in
altertümlichem Dialekt ausreichen, um den ganzen Vorgang der wind-
und motorgetriebenen Fortbewegung hinreichend zu beschreiben.
Aber weil wir hier ja das Segeln erlernen möchten und nicht das
Sabbeln, verzichten wir einmal in diesem Kurs auf die ganzen
Fachbegriffe und konzentrieren uns auf das Wesentliche.
Nichtsdestotrotz brauchen wir doch ein paar Grundbegriffe:**

- *Vorn* und *hinten* sind beim Segelboot leicht auseinander zuhalten: Man betrachte, wie ein Segelboot anlegt. *Vorne* steht ein meist weibliches Wesen, mit Schnüren umwickelt (die manchmal an Land geworfen werden); *hinten* steht ein meist männliches Wesen, laute unverständliche Worte brüllend. *Vorne* ist auch das, womit sich das Segelboot anschließend am Steg aufpilt. Deswegen sind Segelboote auch meistens vorne spitz geformt.
- *Links* und *rechts* sind schon schwieriger auseinander zuhalten, da viele Segelboote heutzutage in Längsrichtung symmetrisch gebaut werden. *Links* ist aber meist die Seite, auf der die Gummidinger fehlen, wenn man anlegt.
- *Oben* ist da, wo die Möwen sitzen. Während der Fahrt (des Segelns also) ist das *obere* Ende durch spitz zulaufende, hellgraue bis schmutzigweiße Tücher gekennzeichnet. *Unten* steht der *Kommodore* und brüllt (s.o.). Manchmal hat ein Segelboot unten auch einen Keller, wo das Bier aufbewahrt wird. Bier darf man nicht lange aufbewahren, sonst wird es *seekrank*. *Unten* kommt auch das an, was die *oben* hockenden Möwen verlieren.
- *Kommandos* sind Lautäußerungen, die nur vom Kommandierenden verstanden werden. Versteht die Besatzung ein *Kommando*, meint der *Kommodore* etwas anderes. Lachen die dämlichen Landratten am Steg, so war das *Kommando* richtig, wurde aber nicht beachtet (führt zu hässlichen Geräuschen *vorne* oder *links*).
- *Kommodore* nennt man den brüllenden Wicht hinten im Boot, der auf seine Besatzung einschlägt, wenn das falsch gegebene, von der Besatzung nicht verstandene und dann auch noch falsch ausgeführte *Kommando* zu Berührungen mit landfesten Gegenständen oder anderen *Segelbooten* führt.
- *Segelboote* nennt man die Nussschalen, in denen unfähige Landratten mit mangelhafter Technik zur Erheiterung Dritter *Manöver* ausführen, die sie nicht beabsichtigten und die zu unterhaltsamen Shownachmittagen auf jedem Gewässer führen.

- *Manöver* sind Handlungen nach altertümlichen Ritualen, die entweder das Segelboot oder die Nerven des *Kommodore* beschädigen. Manchmal werden *Manöver* auch durchgeführt, um ein überzähliges Segel oder ein überflüssiges Besatzungsmitglied loszuwerden.
- *Festmachen* schließlich nennt man den Vorgang, ein Segelboot entweder unlösbar mit dem Steg zu verknoten oder aber ein Segelboot unbeaufsichtigt treiben zu lassen.
- *Ankern* ist dem *Festmachen* sehr ähnlich: statt der Schnüre und Knoten nimmt man einen zu leichten Eisenklumpen an einer verrosteten Kette und wirft das Ganze über Bord. Wenn man ein Ende der Kette am Segelboot festmacht, bleibt das Boot manchmal auch da, wo der Anker weggeworfen wurde.
- *Seekrank* ist jemand, dessen Gesichtsfarbe der Farbe der von Möwen fallengelassenen Gegenstände ähnelt. Seekranke verschmutzen oft den Fußboden *oben* auf einem Segelboot und müssen deswegen *unten* im Wohnzimmer aufbewahrt werden.
- Eine *Grundberührung* tritt auf, wenn das Segelboot den Grund berührt. Das geschieht durch plötzliches Anheben des Grundes nach *oben* oder durch schlagartiges, unbemerktes Absenken des Wassers nach *unten*; sehr viel seltener auch durch ungenaue Zettel (vulgo: *Seekarten*) und fast nie durch einen unaufmerksamen *Kommodore*. Die Grundberührung äußert sich dadurch, dass Bierflaschen durch vermehrtes Schieflegen des Bootes vom Sitz rutschen. Gelegentlich werden die Bierflaschen vom *Kommodore* verfolgt. Das nennt der echte Seemann dann *Havarie*. Manchmal gibt es auch ein *kurzes*, lautes Geräusch; seltener ein *kurzes*, *lautes* Geräusch.

Regeln auf See:

Es gibt erfreulicherweise nur sehr wenig Regeln auf See, und die sind leicht zu merken:

- Eine Hand für mich, die andere fürs Bier.
- Ein Segelboot hat immer Vorfahrt.
- Ein Motorboot auch.
- Der Stärkere gewinnt.
- Im Zweifelsfalle geradeaus fahren.

- Mit der Seeschiffverkehrsstraßenordnung kann man prima einen feuchten Schiffskeller trocknen.

Unser erster kleiner Ausflug:

Nach soviel Theorie nun die Praxis. Wir haben uns von einem guten Freund sein Segelboot geliehen (Anfänger sollten aus Gründen der Kostenersparnis *nie* ein eigenes Segelboot zum Lernen verwenden!) und möchten nun zu einem ersten Ausflug aufbrechen.

Unseren Freund lassen wir am besten am Steg zurück. Manche Kommodores meinen nämlich, alles besser zu wissen, und stellen sich manchmal richtig an, wenn mal ein Manöver (s.o.) nicht so genau ausgeführt wird.

Jetzt folgt der Check der *Ausrüstung*:

- Diese *orangenen Dinger* aus Kork lassen wir schön unten im Wohnzimmer des Segelbootes. Sonst kann man sich ja nicht richtig bücken, um das nächste Bier aus dem Kasten zu nehmen.
- Die *roten Knalldinger* mit den Raketen probieren wir einmal kurz aus; man benutzt sie z.B., um eine Cocktailparty anzukündigen oder auf einen richtigen Fall von Seenot (kein Bier an Bord oder so) aufmerksam zu machen.
- Die *großen weißen Tücher* holen wir aus den Beuteln und legen sie an Deck. Mit den Stiefeln gut festtrampeln, damit sie glatt liegen und fachmännisch begutachtet werden können.
- Manchmal hat ein Segelboot auch einen *Motor*. Bei einem sogenannten *Zweitaktmotor* (man nennt ihn so, weil man zweimal in der Sekunde an der Strippe ziehen muss, um ihn anzukriegen) schüttet man vor dem Start noch exakt einen Liter Öl in den Tank (das Ding, wo der Sprit reinkommt), denn wer gut schmiert, der gut fährt. Der Motor wird alsbald angeworfen. Man bringt ihn sofort auf hohe Drehzahl (erkennbar daran, dass das Geräusch ein ganz klein wenig lauter wird), damit er schön heiß wird und weniger die Umwelt belastet.

Nun ist der Ausrüstungsscheck schon komplett, und wir beginnen die Abfahrt vorzubereiten:

- Der mit der lautesten Stimme ist der *Kommodore*. Was er sagt, ist zu machen (jedenfalls bei Gelegenheit). Den Kommodore schmücken wir mit einer weißen Schirmmütze. Je mehr Gold, umso besser.
- Der Rest verteilt sich in gleichmäßigen Abständen oben auf dem Segelboot.

- Nun werden die weißen Tücher mit Strippen an die große Stange oben auf dem Boot geknotet. Wenn keiner einen Knoten kann, geht's auch mit Klebeband.
- Jemand macht die Schnüre ab, die das Segelboot am Steg oder am Nachbarn festhalten. Das ist der kniffligste Moment der Abfahrt: Im selben Moment muss der *Kommodore* nämlich Vollgas geben, dann einen Gang einlegen und warten. Bewegt sich das Segelboot nach *vorne*, hat man den sog. *Vorwärtsgang* erwischt. Bewegt es sich nach *hinten*, hat man einen *Rückwärtsgang*. Bewegt es sich nicht, hat man ein *Problem*. Meist genügt es, noch mehr Schnüre abzuschneiden.
- Man fährt solange in die gewünschte *Richtung*, bis es nicht mehr weitergeht. An einem großen runden Rad kann man lenken. Das kann man leicht bei der allerersten Ausfahrt lernen: Wenn es wenige Sekunden nach dem Drehen des großen Rades scheppert, war die Richtung verkehrt. Manchmal gibt es hinten auf Billigbooten auch nur ein drehbares Stück Holz mit einem Brett, das im Wasser hängt. Dann schiebt man eben dieses Holz fleißig hin und her.
- Hat man den Steg verlassen, müssen nun die an der langen Stange festgeknoteten Tücher mit anderen Schnüren möglichst weit nach *oben* gezogen werden. Man lasse die Tücher ganz locker hängen, damit auch nichts kaputtgeht. Den Rest der *Hochzieh-Schnur* wickelt man zweimal um die Stange und wirft den Rest irgendwo auf den Fußboden.
- Der *Kommodore* muss nun seinen Platz verlassen und den ersten *Kasten Bier* zur allgemeinen Verkostung freigeben. Da während des feierlichen Umtrunks niemand Zeit hat, auf andere Segelboote und sonstigen Unrat auf dem Wasser aufzupassen, müssen letztere in dieser Phase des Ausflugs ein Obacht geben.
- Während des *Segelns* (also, der Wind pustet von irgendeiner Seite in die Tücher und bewegt manchmal auch das Segelboot) kann man den Motor möglicherweise ausmachen. Einen Motor, der hinten am Boot hängt, kann man einfach hochziehen, der geht dann automatisch aus.
- Muss man eine andere *Richtung* einschlagen, weil das Wasser zuende ist, so dreht der Kommodore am großen Rad oder an dem Stück Holz hinten am Boot.
- Wenn der Wind aus der *anderen* Richtung kommt, wehen auch die Tücher in eine andere Richtung. Man macht dann ein paar Stricke los und auf der anderen Seite vom Boot wieder fest. Wenn man die Stricke versehentlich auf einem *fremden* Segelboot festmacht, nennt man das *auf einen anderen Bug gehen*.

- ❏ **Wo man hinmuss, zeigt ein sich drehendes Instrument, der sogenannte *Kompass*. Wenn man glaubt, man fährt ungefähr richtig, lege man einen *Magneten* hinter den Kompass, um diese Richtung zu markieren.**
- ❏ **Auf einem *Stück Papier*, gelb und blau bedruckt, kann man sehen, wo man hinfahren muss. Das nennt man *Seekarte*. Wenn man keine hat, tut es auch eine normale ADAC-Straßenkarte. Kann man aber nix sehen, weil dichter *Nebel* ist, so sperre man die Ohren auf: wo die anderen Kommodores brüllen, ist ein Steg. Bei Nebel muss man *sehr, sehr schnell fahren*, um nicht von hinten angekarrt zu werden.**
- ❏ **Hat man genug gesegelt, macht man die Stricke von den weißen Tüchern los. Diese stopft man wieder in die Beutel zurück. Dann macht man den Motor an. Geht der Motor nicht an, muss der Kommodore den fehlenden Schub durch viele Flüche ersetzen. Manchmal kann man aber auch alle Tücher wieder hochziehen.**
- ❏ **Nun fährt man an den Steg heran. Das muss sehr schnell geschehen, weil auch andere Kommodores den Steg sehen und dort das Boot festknoten möchten.**
- ❏ **Ein paar von den runden *Gummidingern* kann man am Segelboot anbinden. Man kann sie aber auch dort, wo man das Boot antüdern möchte, ins Wasser schmeißen.**
- ❏ **Während dieses Manövers stellt sich der Kommodore *hinten* auf und alle anderen *vorne*. Dann muss der Kommodore die lauten Kommandos geben. Wenn nebenan auch ein Kommodore brüllt, muss man eben *lauter* brüllen.**
- ❏ **Die Leute *vorne* nehmen die Stricke zum Festbinden und werfen möglichst viele auf den Steg. Wenn das Segelboot vorne den Steg berührt, muss der Kommodore bereit sein, die Drehzahl des Motors *leicht* zu reduzieren.**
- ❏ **Mit den auf dem Steg und im Wasser liegenden *Schnüren* verknötet man das Segelboot mit dem Steg. Wenn keins von den *runden Eisendingern* zum Anbinden frei ist, schneide man die Stricke eines anderen Segelboots ab oder binde die eigenen um die fremden Stricke. Hat man keine Stricke zum Festbinden, kann man einen *überflüssigen Strick* eines anderen Segelbootes verwenden.**

Na, das war doch wirklich nicht schwer, oder?

Tipps und Tricks:

Nun noch ein paar Tipps für den künftigen Segelbootfahrer:

- ❑ **Billig Boot fahren kann man am besten mit *fremden* Booten. Ein eigenes Boot verursacht nur Kosten, Zeitaufwand und Arbeit. Da ist es erheblich günstiger, dies anderen zu überlassen. Manchmal wollen andere einen nicht mehr fahren lassen. Die sind dann gemein.**
- ❑ **Bei jedem Schaden ist schnell einer gefunden, der ihn bezahlen muss. Dafür hat der Besitzer ja schließlich eine *Versicherung*.**
- ❑ **Man hüte sich vor sogenannten *Segelschulen*. Erstens ist es dort todlangweilig, und zweitens ist das Segeln ja nun wirklich nicht schwer, das haben wir ja bei unserem Ausflug gelernt. Für die Kenntnis, dass einem Segelboot selbst der größte Luxusdampfer ausweichen muss, braucht man nun wirklich nichts zu lernen.**
- ❑ **Damit die ganze Familie Spaß hat, sollte man kleineren Kindern ein *Schlauchboot mit Außenbordmotor* spendieren. Während man selbst den Getränkevorrat auffüllt, können die lieben Kleinen so viel einfacher den Hafen erkunden.**
- ❑ **Hat man das Segelboot in einem Hafen festgebunden, kommt meistens ein *Landkommodore* (manchmal auch *Hafenmeister* genannt). Der will dann *Geld* für das Festbinden haben. Das kann man umgehen, indem man nur abends spät kommt und morgens früh verschwindet. Warum will der auch *Geld* fürs Festbinden haben? Das haben wir ja schließlich selbst gemacht, oder?**
- ❑ **Wenn man doch bezahlen muss, weil der Landkommodore zufällig noch anwesend ist, nutze man das reichlich aus.**
- ❑ **Im vollbesetzten Hafen lasse man die Stricke zum Segelhochziehen immer etwas *lose*. Wenn die scheppernden Geräusche aufhören, machen sich Unbefugte an den Schnüren zu schaffen.**
- ❑ **Es ist im Hafen meistens öde und *ruhig*. Wer seine Stereoanlage oben auf dem Boot aufstellt, erfreut die anderen Kommodores, die vielleicht nicht so ein tolles Radio haben.**
- ❑ **Auf unseren Ausflügen zu fremden Häfen haben wir immer je einen Drei- und Vierkantschlüssel dabei. Damit schließen wir nachts alle freien Toiletten ab, damit sie morgens sauber sind, wenn wir kommen. Außerdem ist es *lustig*, den Leuten am frühen Morgen zuzusehen.**

- **Die meisten Landkommodores pirschen im Laufe des Tages über die Stege und gucken, wer noch kein Geld abgeliefert hat. Wenn man schon bezahlt hat, kann man seinen *Müllbeutel* auf den Steg werfen. Viele Hafenmeister sind so nett und nehmen ihn mit. Manchmal fällt der Beutel auch ins Wasser, dann hat der Landkommodore keine Arbeit damit. Hat man keinen Müllbeutel, wirft man den Müll gleich ins Wasser, dann muss der Hafenmeister nur einmal am Tag mit der Harke durchs Wasser gehen.**
- **Das Geld für einen Stromanschluss kann man sich sparen: Wer einen eigenen *Motordynamo* hat, muss dann nachts den Motor laufen lassen. Oder man nimmt einen Doppelstecker und die Steckdose des Nachbarn. Wenn man keinen Doppelstecker hat, muss die Nachbarstromschnur eben so liegen bleiben.**

Zehn goldene Regeln für den Mitsegler /den Kommodore:

An den Mitsegler:

1. Glaube bloß nicht, es ist ein großer Gefallen, den man Dir tut, wenn man Dich mitnimmt.
2. Tu nicht alles, was man Dir sagt. Das macht Dich zum Sklaven dieses angeberischen Bootsbesitzers. Wenn Du meinst, ein bestimmtes Manöver wäre in der Dir genehmen Form zu fahren, scheue Dich nicht, dem Kommodore auch einmal ins Ruder zu greifen.
3. Stelle Dich bei einem Manöver dort auf, wo Du gut sehen kannst,


An den Kommodore:

1. Lasse den Mitsegler deutlich merken, was Du ihm für eine Gnade erweist, dass er mal mitfahren darf!
2. Bestehe auf unbedingtem Gehorsam Dir gegenüber. Gebe zur Probe ein paar völlig schwachsinnige Kommandos, um zu sehen, ob Deine Autorität gewahrt ist.
3. Halte Deine Mitsegler bei interessanten Gelegenheiten unter Deck, möglichst in der Bilge. Dann stehen sie nicht dämlich an Bord herum und im Weg.


- und nicht dort, wohin Dich der Kommodore verbannen will. Wenn Du Ausguck halten sollst, beschränke Deine Lautmeldungen auf ein Minimum. Während einer Kollision ruft man laut »Ups!«. Man ruft aber auch laut »Vorsicht!«, wenn sich ein Segelboot auf mehr als zweitausend Meter nähert. Das erhält den Kommodore wach.
4. Sollst Du irgendetwas tun, überhöre das erste Kommando, um zu sehen, ob der Kommodore genauso brüllen kann wie alle anderen. Sollst Du nichts tun, tue irgend etwas.
 5. An Bord erscheine nur richtig angezogen - immer die passende Bekleidung zum jeweiligen Boot (wenn Du z.B. nicht weißt, aus welchem Material das Deck - also der Fußboden oben auf dem Boot - besteht, zieh' Schuhe mit schwarzen Gummisohlen an, die machen beim Gehen den wenigsten Krach).
 6. Probiere während der Fahrt die Schnüre aus.
 4. Sollen Deine Mitsegler etwas tun, so musst Du das erste Kommando bereits im Brüllton geben. Dann haben sie nicht die Ausrede »nicht gehört«.
 5. Erzähle Deinem Mitsegler nie, welche Schuhe an Bord getragen werden dürfen. Erscheinen sie z.B. mit schwarzen Gummisohlen, jage sie lautstark von Bord und demütige sie durch Barfusslaufenlassen. Erscheinen die Mitsegler mit richtigen Bordschuhen, scheuche sie an Land zweimal rund um die schlammigste Stelle im Hafen oder bekleckere die Schuhe mit Altöl. Anschließend ... siehe oben!
 6. Sage Deinen Mitseglern niemals, warum man nicht bestimmte Stricke angrabbeln darf. Stattdessen kannst Du bei unbefugtem Herumfingern Deine ganze lautstarke Autorität ausspielen.
 7. Wenn Du Deinen Mitsegler ans Ruder lässt (bist Du aber doof...), dann begnüge Dich zunächst mit allgemeinen Hinweisen. Nach einer Weile kannst Du dann penibler werden. Kursabweichungen von mehr als $0,05^\circ$ solltest Du nicht dulden!

- Manchmal nämlich kannst Du den Knoten besser als der Kommodore.
7. Wenn Du mal steuern darfst, probiere alles ruhig einmal aus. Wenn der Kommodore unten im Wohnzimmer (unter Deck) ist, versuche einen Kreis unter Segeln zu fahren, ohne einen einzigen Strick anzufassen. Rate, ob der Kommodore das merkt!
 8. Es ist ziemlich unhöflich, als Raucher seine Kippen unten im Wohnzimmer auszutreten. Mache das lieber oben an Deck, wo man die Reste mit etwas Wasser spielend leicht entfernen kann.
 9. Bei auftretender Seekrankheit behalte Deinen Stolz sowie Dein Frühstück für Dich. Wenn Dir das nicht gelingt, entsorge die jeweils letzten zwei Mahlzeiten nicht über Bord!
 10. Beteilige Dich nicht und niemals am Ende eines langes Segeltages an den Aufräumarbeiten, da Du ja (es ist halt schon spät!) dringend nach Hause musst. Notfalls lasse Dich mit
8. Wenn Du einen starken Raucher mitnimmst, musst Du (nach dem Ablegen!) ein absolutes Rauchverbot verhängen. Denke nicht im Traum an einen Aschenbecher oder so einen Blödsinn. Bist Du selbst Raucher, kneifst Du Dich damit allerdings selbst ins Bein.
 9. Einen seekranken Mitsegler kannst Du mit lebhaften Schildern von fettigen Spiegeleiern oder ähnlich unappetitlichen Dingen manchmal enorm aufmuntern. Lebhaftes Schilderungen von komplett zugespuckten Wohnzimmern (also die Stube unter Deck) werden immer dankbar aufgenommen!
 10. Nach dem Segeltörn hast Du wirklich genug getan. Beschränke Dich auf die notwendigsten Kommandos zum Aufräumen. Bei Schlampereien und Fehlern musst Du mit eiserner Faust durchgreifen. **Denke dran, dass jeder Handschlag einen gefährlichen Präzedenzfall schafft!**

einem bestellten Anruf
aus den Klauen des
Kommodore befreien.
Schließlich ist es ja
nicht Dein Boot! **Denke
dran, dass jeder
Handschlag einen
sehr gefährlichen
Präzedenzfall schafft!**



Startseite priv.



Geschäftsseite