

## **Ruderkommandos (Überarbeitungsstand: März 2009)**

Die Ruderkommandos sind einheitlich von allen Steuerleuten und Ruderern anzuwenden. Sie bestehen in der Regel aus Ankündigungs- und Ausführungskommando und können zusätzliche Anordnungen enthalten:

Tragen des Bootes:	Mannschaft ans Boot! Boot hoch! Mannschaft – Marsch! (Auf Ausleger achten!) Mannschaft - Halt! Boot – ab!
Drehen des Bootes:	Mannschaft ans Boot! Boot hoch! Aus den Böcken raustreten! Kiel (Richtung) – Dreht! In die Böcke – ab!
Einsetzen des Bootes:	(Boot) Setzt – ab! Auf Kiel halten! Boot ins Wasser – schiebt!
Ein-/ Aussteigen:	Fertigmachen zum Ein-/Aussteigen! Steigt – Ein/Aus!
Vorwärtsrudern:	Ruder vorwärts – Los! (evtl. Fertigmeldung der Ruderer vom Bug an)
Rückwärtsrudern:	Ruder rückwärts – los!
Rudern beenden:	Ruder - Halt! Blätter ab!
Stoppen nach „Halt“:	Stoppen! oder Backbord/Steuerbord stoppen – Übergang zur Wende „BB/STB“
Stoppen bei Gefahr:	Stoppen – Stoppt!!
Wenden:	Fertigmachen zur Wende über BB/STB – Los! (Wende beginnt immer aus der Endlage)
Hindernis:	Backbord/Steuerbord – Ruder Lang!
Wellen:	Achtung Wellen! Halbe Kraft! bzw. Ruder - Halt !
Fahrtrichtungsänderung:	Backbord/Steuerbord überziehen!
Weiterfahrt:	Frei weg!

## **Abweichende Kommandos beim Umgang mit Rennbooten**

Tragen des Bootes:      Auf Schulter – hoch/ab!  
                                 über Kopf – hoch!  
                                 in Hände – ab!

Einsetzen des Bootes:    zur Hüfte nach ...- ab!  
                                 An die Stegkante herantreten, setzt – ein!

Herausnehmen des Bootes:  
                                 Ans Boot, zur Hüfte – hoch!      Über Kopf – hoch!  
                                 Auf Schulter – ab! (dabei rechts/links wechselseitig  
                                 heraustreten)

Bei Wasser im Boot:      Über Kopf – hoch!    In Hände – ab!