



Le petit *guide nautique* de Rêves-sur-Mer
Das kleine *nautische Handbuch* von Rêves-sur-Mer

ASSOCIATION JEAN-PAUL BAECHLER

CONTINUER EN FRANÇAIS

WEITER AUF DEUTSCH



Introduction

Ce document te sera utile avant et pendant la semaine de voile. Il faudra donc le prendre avec toi durant la semaine. C'est également une base de travail pour les skippers et les seconds. Il s'agit là des contenus pratiques et théoriques que [l'association Jean-Paul Baechler](#) souhaite transmettre aux élèves durant cette semaine.

Il est très important de lire ce document attentivement en entier avant de partir en mer.



Sommaire

- 05 [Objectifs pratiques](#)
- 06 [Sécurité](#)
- 07 [Les allures](#)
- 08 [L'échelle Beaufort](#)
- 09 [L'état de la mer](#)
- 10 [Le mille marin et la vitesse](#)
- 11 [Les priorités de navigation](#)
- 12 [Les marques et balises en mer](#)
- 14 [Le compas](#)
- 15 [Les coordonnées géographiques](#)
- 16 [Le vocabulaire nautique](#)
- 20 [Les noeuds](#)
- 21 [Tes droits et tes devoirs](#)

Objectifs pratiques

Ces objectifs sont à atteindre durant la semaine de voile avec l'aide du skipper et du second.

- Barrer dans des situations simples : suivre un cap ou un amer, virer.
- Donner un coup de main à la réalisation d'un virement ou d'un empannage (winch, ...).
- Fixer les pare-battages à l'arrivée dans un port.
- Préparer les aussières (cordages) en arrivant dans un port.
- Hisser et affaler les voiles.
- Choquer et border la grand-voile et le génois.
- Préparer le bateau pour le départ (fermer les hublots, verrouiller les portes des équipets et mettre les aussières à double...)
- Faire un noeud de taquet, un noeud de cabestan, une poupée et un noeud de chaise.
- Allumer et éteindre le gaz de la cuisinière sous la surveillance d'un adulte.
- Repérer où se trouvent les extincteurs.
- Remplir une ligne correcte et compléter le journal de bord.
- Faire un point sur la carte à l'aide des coordonnées GPS.



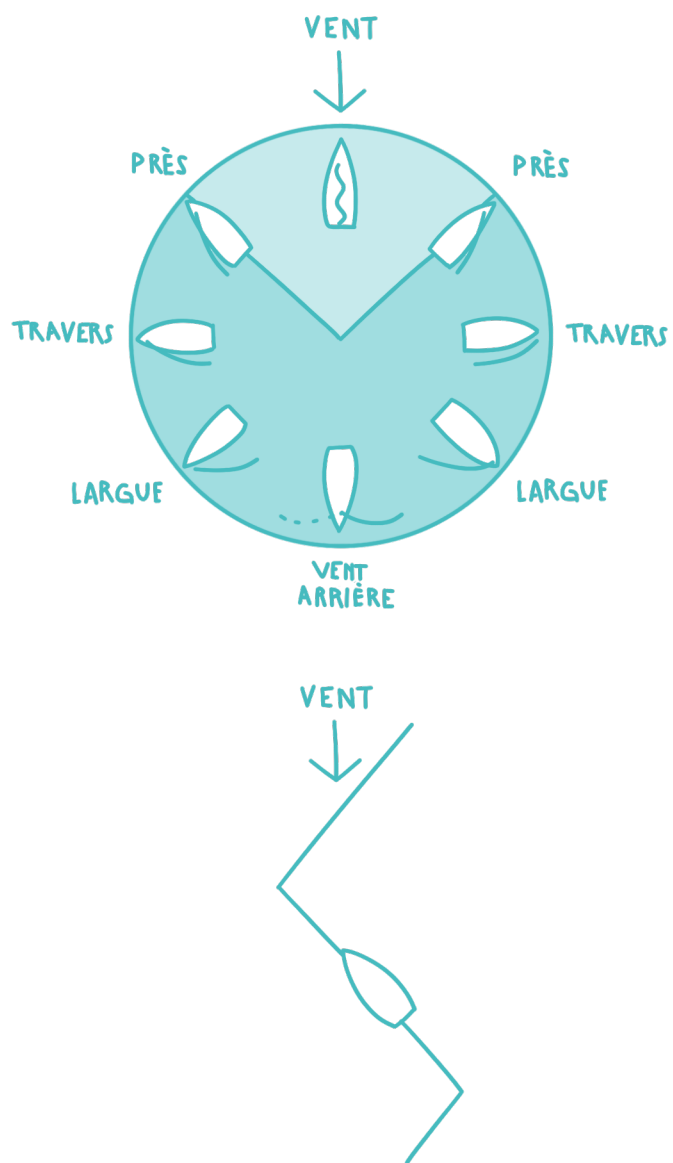
Sécurité

Le skipper doit prendre un moment avec son équipage pour leur expliquer ces quelques points avant de partir en mer.

- Utilisation du gilet et du harnais.
- Comment se déplacer sur un bateau
- Extincteur
- Procédure en cas d'homme à la mer
- Porter des chaussures sur le pont
- Gaz

Pour ta sécurité, si tu n'as pas compris ce qui t'est demandé de faire sur le bateau, redemande. Cette liste est le minimum à voir avec le skipper avant de partir en mer.





Les allures

L'allure désigne la direction (angle) du voilier par rapport au vent. On en compte 4: Près, Travers, Largue, Vent arrière.

Sur le schéma ci-contre, tu peux remarquer qu'il est impossible de naviguer face au vent. Si tu dois remonter le vent avec ton voilier, tu vas devoir naviguer à 45° du vent à tribord, puis à bâbord et ainsi de suite. Ceci s'appelle tirer des bords, ou louvoyer.

On dit «tribord amure» si le vent arrive sur les voiles par tribord (la droite) et «bâbord amure» si le vent arrive sur les voiles par bâbord (gauche).

L'échelle Beaufort

L'échelle Beaufort donne une indication sur la force des vents, et donc l'état de la mer. Tu en auras besoin pour remplir le livre de bord. Cette échelle va de 0 à 12, mais le tableau ci-dessous est présenté jusqu'à la force 7.

BEAUFORT	TERME GÉNÉRIQUE	KM/H	NOEUDS	ETAT DE LA MER
0	Calme	<1	<1	Mer comme un miroir
1	Très légère brise	1-5	1-3	Des rides se forment, pas d'écume
2	Légère brise	6-11	4-6	Vaguelettes courtes, crêtes ne déferlent pas
3	Petite brise	12-19	7-10	Très petites vagues, écume d'aspect vitreux
4	Jolie brise	20-28	11-15	Petites vagues devenant plus longues, moutons nombreux
5	Bonne brise	29-38	16-21	Vagues modérées allongées, moutons nombreux
6	Vent frais	39-49	22-26	Des lames se forment, crêtes d'écume blanche plus étendues
7	Grand frais	50-61	27-33	La mer grossit, l'écume est soufflée en trainées, lames déferlantes

L'état de la mer

L'état de la mer peut être indiqué de la manière suivante:

CHIFFRE	DESCRIPTIF DE L'ÉTAT DE LA MER	HAUTEUR DE VAGUES [M]
0	Calme	0
1	Ridée	0 à 0.1
2	Belle	0.1 à 0.5
3	Peu agitée	0.5 à 1.25
4	Agitée	1.25 à 2.5
5	Forte	2.5 à 4
6	Très forte	4 à 6
7	Grosse	6 à 9
8	Très grosse	9 à 14
9	Enorme	14 et plus

Le mille marin et la vitesse

Le mille marin

Le mille marin (ou nautique) est une unité de mesure de distance en navigation maritime. Son unité s'écrit [MN].

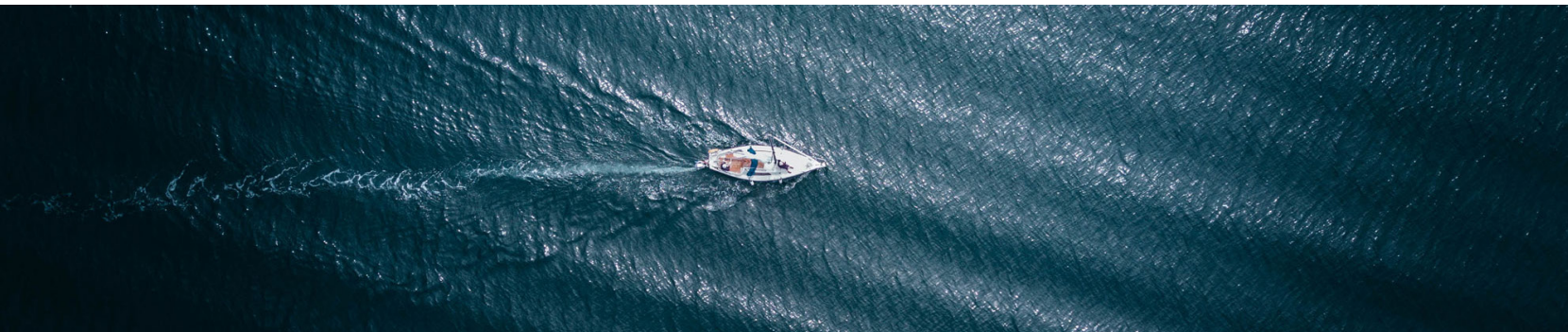
1 MILLE MARIN = 1MN = 1852 M = 1,852 KM

La vitesse

La vitesse d'un bateau en mer ne se calcule pas en km/h, mais en noeuds, et la vitesse du vent également. L'unité du noeud est [nd] en français ou [kt] en anglais.

1 NOEUD = 1 MN PAR HEURE = 1852 MÈTRES/HEURE = 1,852 KM/H

Un noeud correspond donc environ à 2km/h. Durant la semaine de voile, tu navigueras entre 1 et 8 noeuds avec ton voilier, cela dépendra du vent, donc entre 2 et 16km/h environ.



Les priorités de navigation

La priorité entre voiliers naviguant à la voile

Le bateau à voile qui reçoit le vent depuis tribord (tribord amure) est prioritaire sur celui qui reçoit le vent depuis bâbord (bâbord amure).

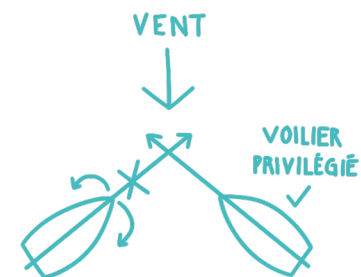
Les priorités entre un voilier et un bateau moteur

Un voilier naviguant à la voile est prioritaire sur un bateau à moteur, mais si le bateau à moteur a une capacité de manoeuvre restreinte, le voilier doit s'en écarter. Ex: Un voilier s'écarte si un ferry arrive dans un chenal d'entrée de port.

Le voilier n'est pas prioritaire sur un bateau de pêche en train de pêcher.

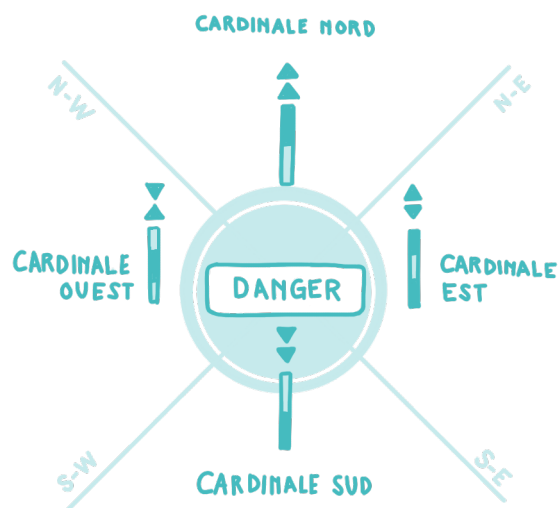
La priorité entre deux voiliers arrivant de face

Si un bateau A voit un autre bateau B arriver en face de lui, ils vont croiser comme sur la route, donc le bateau A s'écartera légèrement sur tribord et le bateau B fera de même.



Voilier bâbord amure:
C'est lui qui doit
modifier sa route
et/ou sa vitesse

Voilier tribord
amure

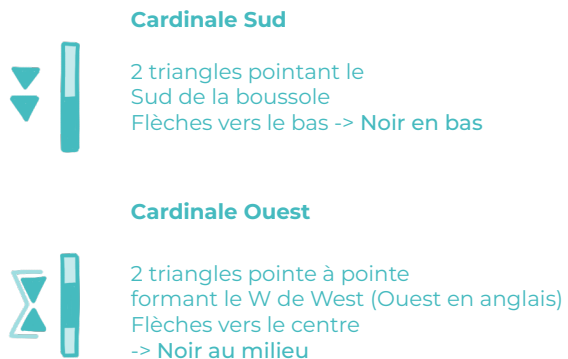


Les marques et balises en mer

Les marques cardinales

Les marques cardinales indiquent la route à suivre pour éviter un danger. La manoeuvre pour éviter un danger nécessite donc d'observer le compas du bateau et d'aller dans la direction exigée par la marque cardinale.

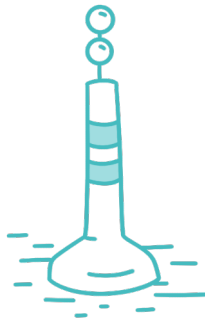
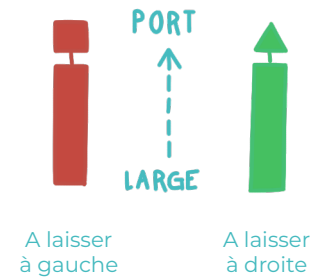
Par exemple, si on voit une cardinale SUD, on doit passer au sud de cette marque.



Les marques latérales d'un port

En entrant dans un port, on doit laisser un cône vert à tribord et un cylindre rouge à bâbord. *Tricouvert* et *bacyrouge* est un moyen mnémotechnique pour s'en rappeler.

Tribord cône vert (TRI/CO/VERT)
Bâbord cylindre rouge (BA/CY/ROUGE)



Les marques de danger isolé

Les marques de danger isolé signalent un objet à éviter, par exemple un rocher. Il faut donc s'écarter de cette marque pour ne pas passer trop près.

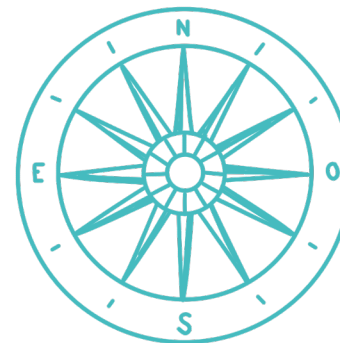
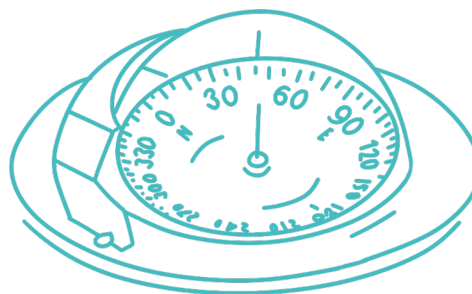
Attention! Lorsque tu es à la barre, tu dois observer ce qui se trouve sur l'eau. Si tu vois un objet sur l'eau (une bouée, une marque cardinale, un tronc d'arbre, une caisse en plastique...), tu dois avertir ton skipper.

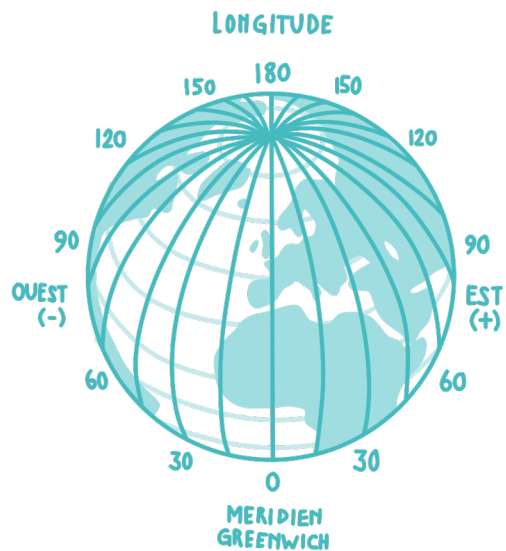
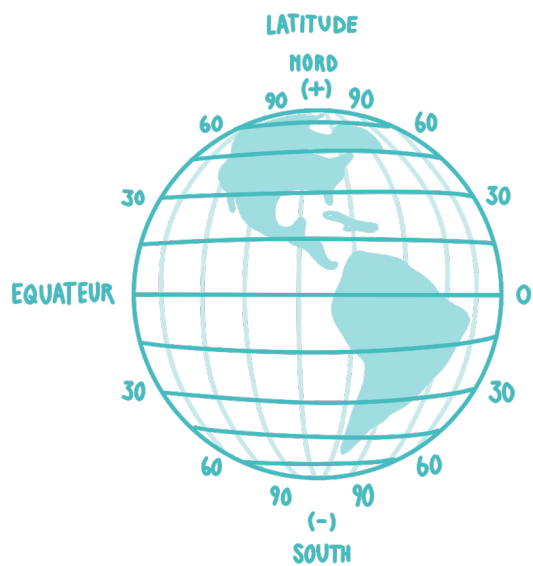
Le compas

Le compas, ou la boussole, est un instrument qui permet de suivre un cap lorsqu'on navigue. Le compas garde toujours le N (0° ou 360°) en direction du nord.

Cap: angle formé par l'axe du bateau et la direction nord

Si tu es à la barre, tu peux suivre un cap qui est donné par le skipper ou alors le skipper te donnera un point fixe sur la côte à suivre.





Les coordonnées géographiques

La latitude et la longitude sont des valeurs d'angles qui permettent de situer un point sur la terre. La latitude s'étend de 0° à 90° N (nord) et de 0° à 90° S (sud). Le 0° correspond au plan de l'équateur.

La longitude va de 0° à 180° E (est) et de 0° à 180° W (ouest). Le 0° correspond à une ligne nord-sud passant par Londres (le méridien de Greenwich). Pour être plus précis, on coupe chaque angle en 60 parties = 60 minutes = 60'.

Deux exemples:

Fribourg se trouve environ à: $47^\circ\text{N} / 007^\circ\text{E}$ ou plus précisément: $46^\circ 49' \text{ N} / 007^\circ 09' \text{ E}$.

L'île de Porquerolles se trouve environ à: $43^\circ\text{N} / 006^\circ\text{E}$ ou plus précisément: $43^\circ 00' \text{ N} / 006^\circ 12' \text{ E}$.

Le vocabulaire nautique

Mayday Signal de détresse qui vient du français « m'aider ». Ce message n'est utilisé que si quelqu'un est tombé du bateau, en cas d'incendie ou si le bateau risque de couler ou coule.

Le skipper Le capitaine du bateau, celui à qui on obéit

Le cockpit A l'extérieur du bateau, endroit où s'assoit l'équipage.

La barre à roue grande roue que tu tiens pour diriger le bateau

Le pont plancher couvrant le dessus du bateau.

La proue Avant du bateau

La poupe Arrière du bateau

Le mât Poteau vertical servant à soutenir les voiles du bateau

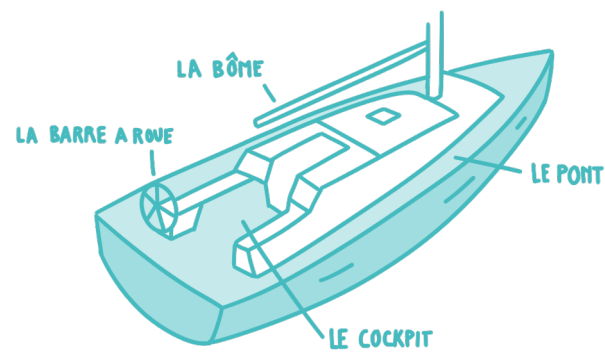
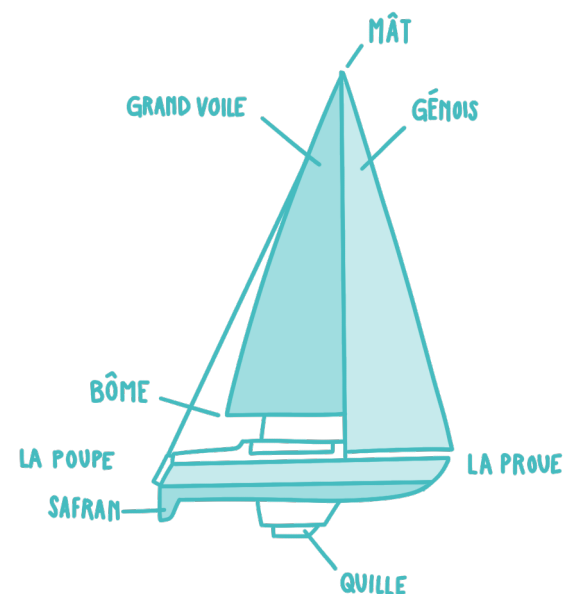
Le génois : voile située à l'avant du mât

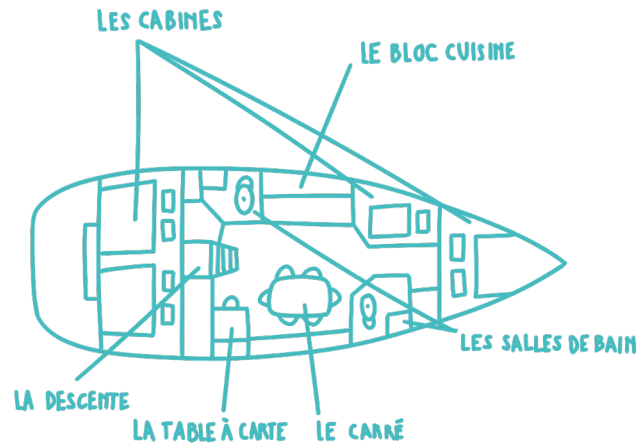
La grand-voile Voile située à l'arrière du mât

La bôme Mât horizontal articulé qui permet de soutenir la grand-voile

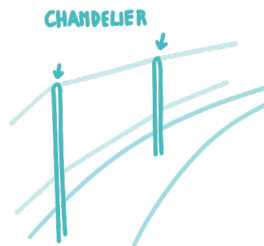
Le safran Partie du gouvernail qui permet de changer la direction du bateau

La quille Partie la plus basse du bateau.



ENROULEUR
DU GÉNOIS

WINCH



CHANDELIER



GAFFE

La table à carte Table de travail du skipper où il doit pouvoir à tout moment travailler sur les cartes marines

Le carré Pièce intérieure du voilier où l'on mange

La cabine Petite chambre dans le bateau

L'enrouleur du génois Poulie à l'avant du bateau qui sert à enrouler le génois pour diminuer la voilure ou pour ranger le génois

Le winch Instrument qui permet de démultiplier les forces lorsqu'il faut par exemple border ou hisser la grand-voile

Le chandelier Support vertical placé sur le pourtour du pont du bateau sur lequel passe les filières

La gaffe Perche munie d'un croc pour accrocher qui va servir à récupérer quelque chose à la mer ou à prendre la pendille

Les équipets Petite étagère à l'intérieur du bateau où l'on peut ranger des choses

La bitte d'amarrage Pièce verticale que l'on trouve sur le quai d'un port et que l'on utilise pour amarrer les bateaux

Le taquet Pièce métallique sur le pont du bateau qui sert à bloquer les cordages (ou aussières)

Le bout Tout type de cordage sur un bateau (se prononce «boute»)

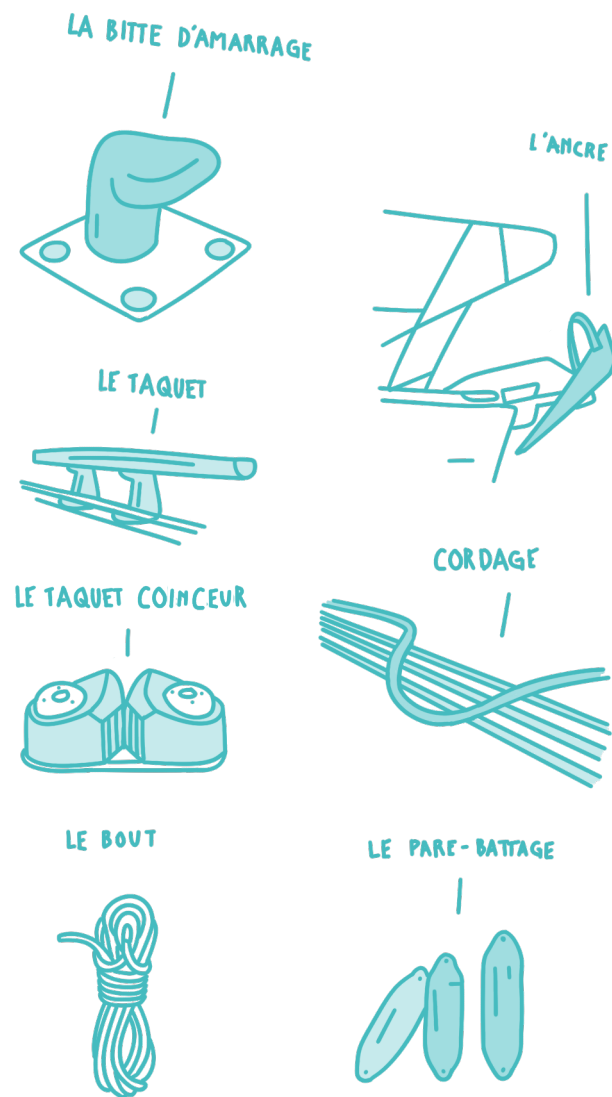
L'ancre Objet métallique suspendu à une chaîne que l'on jette à l'eau pour stabiliser le bateau

La ligne de vie Sangle longeant le pont du bateau sur laquelle on peut accrocher son harnais de sécurité pour aller à l'avant du bateau

La drisse Cordage servant à hisser la voile

L'écoute Cordage servant à régler la voile

Le pare-battage Bouée qui sert à protéger la coque du bateau contre les contacts avec un autre bateau ou le quai



La houle Vagues généralement amples et régulières

La pendille Chaîne ou cordage accroché depuis le quai à un gros bloc de béton au fond de l'eau

Larguer les amarres Lâcher les cordages afin de sortir du port

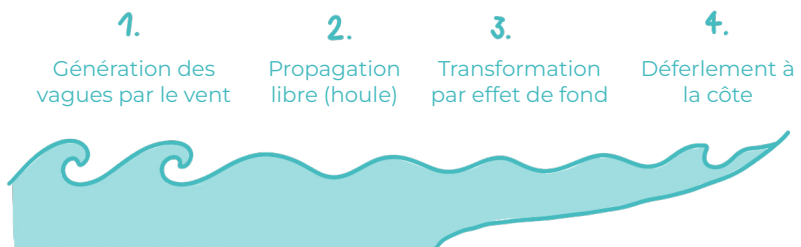
Virer Faire changer de direction le bateau face au vent

Empanner Faire changer de direction le bateau dos au vent

Hisser Monter une voile en haut du mât

Affaler Faire descendre une voile

Choquer la voile Détendre ou donner du mou au cordage (à l'écoute)



Border la voile Tirer sur le cordage (l'écoute) pour tendre la voile

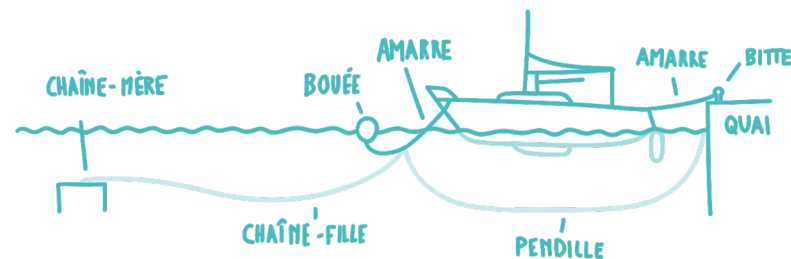
Faseiller Une voile qui flotte au vent. En navigation, une voile qui faseille n'est pas suffisamment bordée.

Prendre un ris Réduire la surface de voile (souvent lorsqu'il y a trop de vent)

Mouiller Mettre l'ancre pour immobiliser le bateau. Un mouillage est un lieu où un bateau peut s'arrêter en s'amarrant sur son ancre.

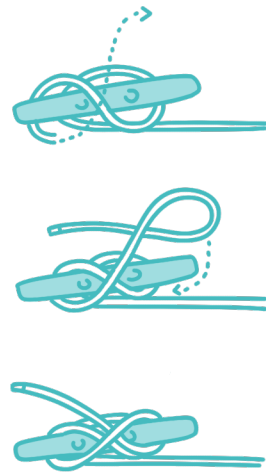
Lofer Manoeuvrer le voilier de manière à se rapprocher du vent

Abattre Manoeuvrer le voilier de manière à s'écarter du vent

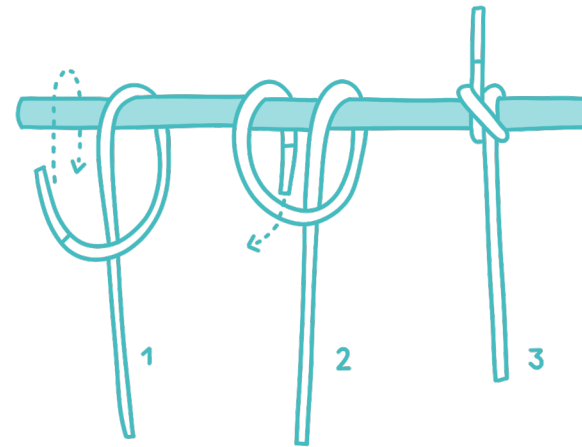


Les noeuds

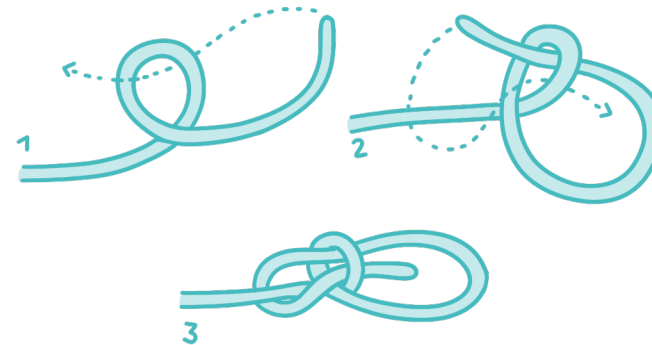
Noeud de taquet



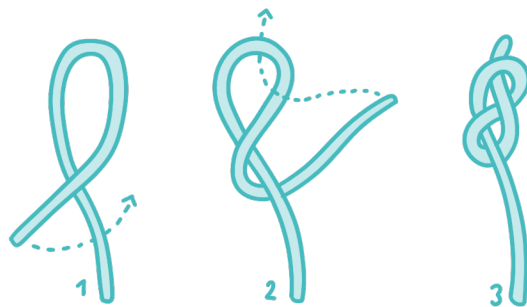
Noeud de cabestan



Noeud de chaise



Noeud de huit





Tes droits et tes devoirs

Tes devoirs

- Pour éviter tout danger sur un bateau, tu as le devoir de respecter le skipper et le second et de leur obéir en ce qui concerne l'organisation du bateau et de la navigation.
- Tu dois également obéir aux enseignants et aux autres adultes lors des excursions à terre et dans les ports.
- Les skippers et les seconds transmettent aux enseignants si les élèves n'obéissent pas ou s'ils ne participent pas assez.

Les règles

- Il est strictement interdit de se balader à moins de trois personnes sur les pontons (ex: pour aller aux toilettes du port)
- Il est interdit de sortir du bateau la nuit.
- Il est interdit de fumer, sniffer ou de boire de l'alcool.

Tes droits

- Tu as le droit de dire ce qui ne va pas sur ton bateau. Pour cela, il te suffit de parler à ton skipper, à ton second, à ton enseignant responsable ou aux responsables du camp.
- Tu as le droit de participer aux manoeuvres, hisser les voiles, tenir la barre, etc. en accord avec le skipper qui explique, puis décide qui, quand et comment.
- Tu as le droit de poser des questions si tu ne comprends pas ou tu veux en savoir plus.



Bon vent avec
Rêves-sur-Mer!



RETOUR VERS LE FRANÇAIS

WEITER AUF DEUTSCH



Einführung

Dieses Dokument wird dir vor und während der Segelwoche gute Dienste erweisen. Es ist also wichtig, dass du es aufs Boot mitnimmst. Zugleich ist es die Grundlage für die Skipper und Co-Skipper um mit euch zu arbeiten. Es beinhaltet praktische Arbeiten und theoretische Informationen die euch der [Verein Jean-Paul Baechler](#) während der Segelwoche näher zu bringen wünscht!

Es ist sehr wichtig, dass du es vom Anfang bis zum Schluss aufmerksam durchliest, bevor wir zusammen in See stechen.



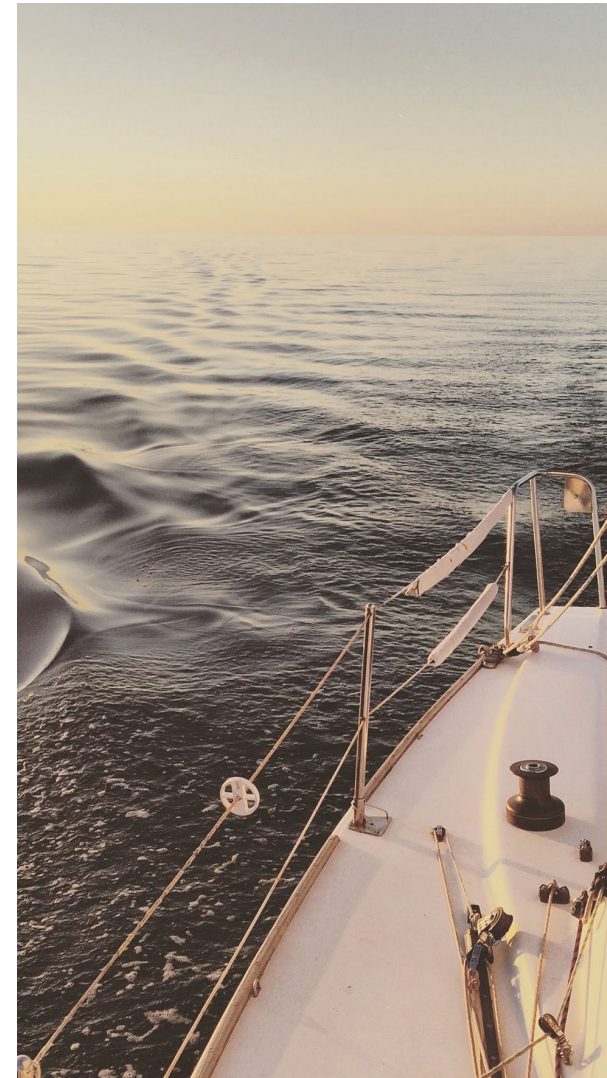
Inhaltsverzeichnis

26	<u>Praktische Arbeiten</u>
27	<u>Sicherheit</u>
28	<u>Der Kurs zum Wind</u>
29	<u>Die Beaufort-Skala</u>
30	<u>Der Seegang</u>
31	<u>Seemeile und Geschwindigkeit</u>
32	<u>Vortrittsregeln auf dem Wasser</u>
33	<u>Seezeichen & Markierungen</u>
35	<u>Kompass</u>
36	<u>Koordinaten</u>
37	<u>Nautische Begriffe</u>
41	<u>Knoten</u>
42	<u>Deine Rechte und deine Pflichten</u>

Praktische Arbeiten

Diese Arbeiten sind im Laufe der Segelwoche mit Hilfe des Skippers und des Co-Skippers an Bord auszuführen.

- Das Steuer bei einfachen Bedingungen zu übernehmen: einen Kurs halten, eine Boje oder Landmarke ansteuern, wenden.
- Bei Wende- oder Halse-Manövern zu helfen und mitzumachen (Die Winsch bedienen, ...).
- Bei der Ankunft in einem Hafen die Fender richtig zu fixieren.
- Die Festmacher leinen bei der Einfahrt in einen Hafen vorzubereiten.
- Die Segel hissen und bergen.
- Fieren und Dichtholen des Grossegels und des Vorsegels (Genua oder Fock).
- Vorbereiten des Bootes zum Auslaufen (Luken schliessen, Verriegeln der Schranktüren und Kästchen in den Kabinen und der Küche und die Festmacher doppeln).
- Einen Klampenknoten (oder Kopfschlag), einen Rundtörn (oder Webeleinstek) mit 2 halben Schlägen oder einen Kreuzknoten machen.
- Eine Leine zum Verstauen aufschliessen (oder aufbabeln).
- Einen Palstekknoten machen.
- Unter Aufsicht eines Erwachsenen : öffnen und Schliessen der Gasleitung für die Küche, sowie das Anzünden und Löschen des Gasherds.
- Wissen wo sich die Feuerlöscher an Bord des Bootes befinden.
- Im Bordbuch eine Zeile korrekt ausfüllen und den Text komplettieren.
- Auf der Karte eine Schiffsposition mit Hilfe der Angaben des GPS eintragen.



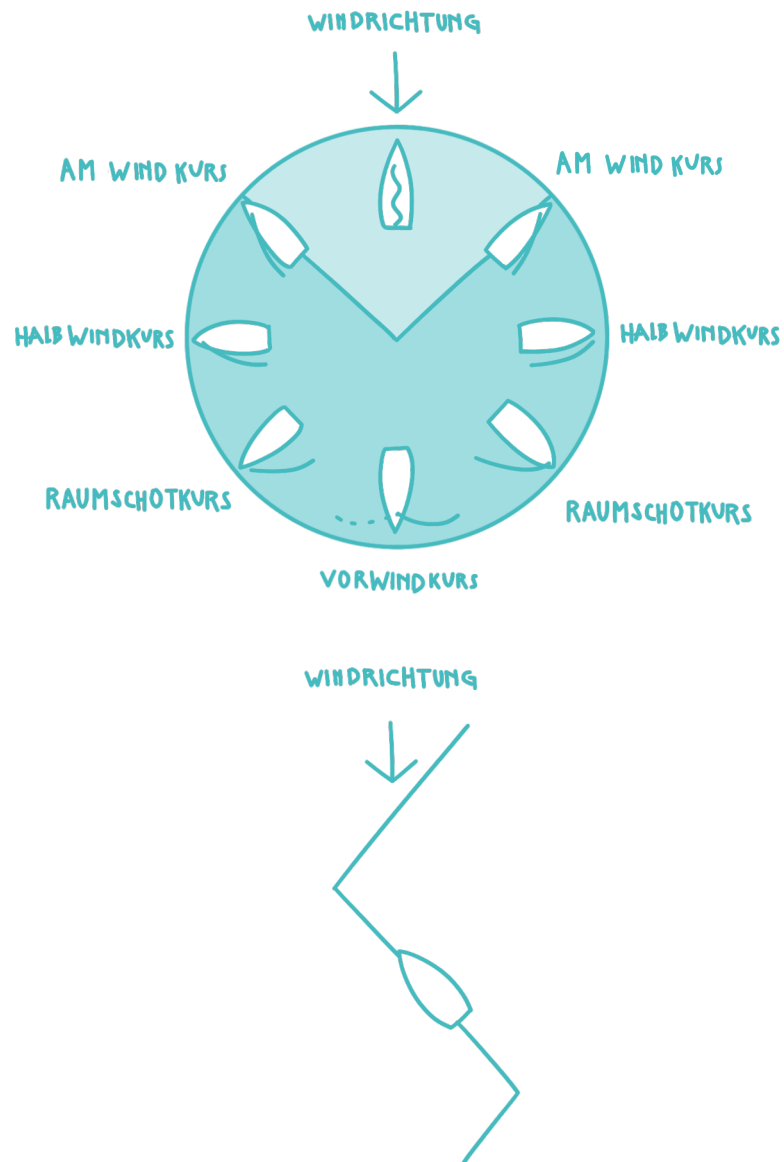
Sicherheit

Der Skipper ist verpflichtet mit seiner Crew die wichtigsten Sicherheits-Punkte an Bord durchzugehen, bevor er in See sticht.

- Anpassen und Anwendung der Schwimmweste und der «Lifeline»
- Das Bewegen und Herumlaufen an Bord des Bootes
- Umgang mit dem Feuerlöscher Wissen wo die Feuerlöscher sind
- Mann über Bord: Genaues Vorgehen und Manöver bei einem Ernstfall
- Das Tragen von Deck-Schuhen
- Umgang mit der Gasflasche. Der Kochherd wird nie angefacht ohne dass der Skipper oder Co-skipper davon wissen.

Diese Punkte sind das absolute Minimum, welche dein Skipper mit seiner Mannschaft durchgehen muss, bevor das Boot ablegt. Falls du nicht genau verstanden hast, was von dir auf dem Boot zu tun verlangt wird, frage nochmals nach! Klarheit ist eines der wichtigsten Sicherheitsgebote an Bord.





Der Kurs zum Wind

Die Kurse zum Wind bezeichnen die Fahrtrichtung des Bootes (Winkel) bezogen auf die Windrichtung.

Amwindkurs: Kurs gegen den Wind – bis ca 45°

Halbwindkurs: Kurs bei dem der Wind von der Seite (90°) in die Segel bläst

Raumschotkurs: Kurs bei dem der Wind schräg von hinten kommt

Vorwindkurs: Kurs fast genau mit dem Wind

Auf dem obigen Schema kannst Du feststellen, dass es unmöglich ist, direkt gegen den Wind zu segeln. Wenn Du einen Ort erreichen willst, der im Wind liegt, musst Du mit dem Boot aufkreuzen, also z.B. zuerst 45° Amwindkurs auf Backbordbug und dann 90° wenden um 45° Amwindkurs auf Steuerbordbug zu segeln, us.w..

Betrachte das kleine Bild: Dieser Technik sagt man aufkreuzen oder Fahren auf der Kreuz. Man sagt: Segeln auf Backbordbug wenn der Wind in Fahrtrichtung gesehen von Steuerbord bläst (also von rechts kommt) und Steuerbordbug wenn der Wind in Fahrtrichtung gesehen von links bläst (also von links kommt).

Die Beaufort-Skala

Die Beaufort-Skala gibt uns Angaben über die Windgeschwindigkeiten (Windstärken) und somit auch über den jeweiligen Zustand des Meers. Die Skala geht von 0 bis 12 (hier bis 7). Du wirst sie für deine Eintragungen in das Bordbuch brauchen. Übrigens: bei Windstärke 11 sagt man, dass Kinder unter 12 Jahren davonfliegen.

BEAUFORT	ALLGEMEINE BESCHREIBUNG	KM/H	KNOTEN	ZUSTAND DES MEERS (SEEGANG)
0	still	<1	<1	Spiegelglatte See
1	leiser Zug	1-5	1-3	Kleine schuppenförmige Kräuselwellen ohne Schaum
2	leichte Brise	6-11	4-6	Kleine, kurze Wellen mit glasigen Kämmen, brechen nicht
3	schwache Brise	12-19	7-10	Erste Wellen beginnen sich zu brechen, glasiger Schaum
4	mässige Brise	20-28	11-15	Wellen noch klein, aber länger werdend, weisse Schaumköpfe (Schäfchen) treten auf
5	frische Brise	29-38	16-21	Mässige, aber langlaufende Wellen, überall weisse Schaumkämme, die noch nicht verweht sind
6	starker Wind	39-49	22-26	Bildung grösserer Wellen, Kämme brechen, teilweise weisse Schaumflächen, Gischt
7	steifer Wind	50-61	27-33	Die See geht höher, der Schaum wird streifig in Windrichtung verweht, erste Brecher

Der Seegang

Der Seegang wird häufig mit einer Zahl gemäss dieser Liste angegeben.

ZAHL	BESCHREIBUNG SEEGANG	HÖHE DER WELLEN [M]
0	Glatte See	0
1	Sehr ruhige See	0 bis 0.1
2	Ruhige See	0.1 bis 0.5
3	Leicht bewegte See	0.5 bis 1.25
4	Mässig bewegte See	1.25 bis 2.5
5	Ziemlich grobe See	2.5 bis 4
6	Grobe See	4 bis 6
7	Hohe See	6 bis 9
8	Sehr hohe See	9 bis 14
9	Äusserst schwere See	14 und mehr

Seemeile und Gesch- windigkeit

Die Seemeile

Die Seemeile (oder nautische Meile) ist eine Einheit zum Messen von Distanzen bei der Seefahrt. Sie wird als [SM] bezeichnet und geschrieben.

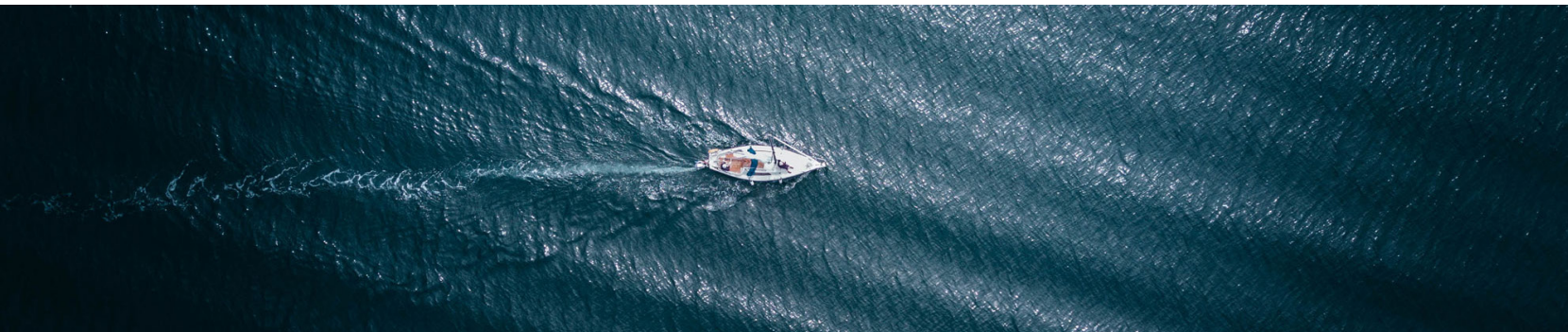
1 SEEMEILE = 1 SM = 1852 M = 1,852 KM

Die Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit eines Seefahrzeugs wird, wie auch die Windgeschwindigkeit, in Knoten angegeben und nicht in Km/h. Ein Knoten wird in deutsch [Kn] oder [Kt] in englischer Sprache geschrieben.

1 KNOTEN = 1 SEEMEILE PRO STUNDE = 1852 M/H = 1,852 KM/H

Ein Knoten entspricht fast einer Geschwindigkeit von 2 km/h. Während deiner Segelwoche wirst du, je nach Wind, zwischen 1 und 8 Knoten schnell segeln, also mit ca. 2 bis 16 km/h.



Vortrittsregeln auf dem Wasser

Vortrittsrecht zwischen zwei Segelbooten die unter Segel stehen

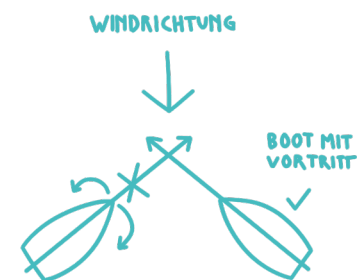
Das Segelboot, bei welchem der Wind in Fahrtrichtung gesehen von rechts bläst (Steuerbord) hat Vortritt gegenüber dem Boot, bei welchem der Wind von links (Backbord) bläst. Wind von Steuerbord vor Wind von Backbord!

Vortrittsrecht zwischen Segelboot und Motorboot

Ein Segelboot welches unter Segeln läuft (mit Wind) hat Vortritt gegenüber einem Schiff unter Motor. Wenn aber das maschinenbetriebene Boot eine beschränkte Manövrierfähigkeit besitzt, muss das Segelboot Platz machen (z.B. ein Fährschiff in einer Hafeneinfahrt etc.) Offizielle Kursschiffe und Fischerboote am Fischen, sind immer Vortrittsberechtigt.

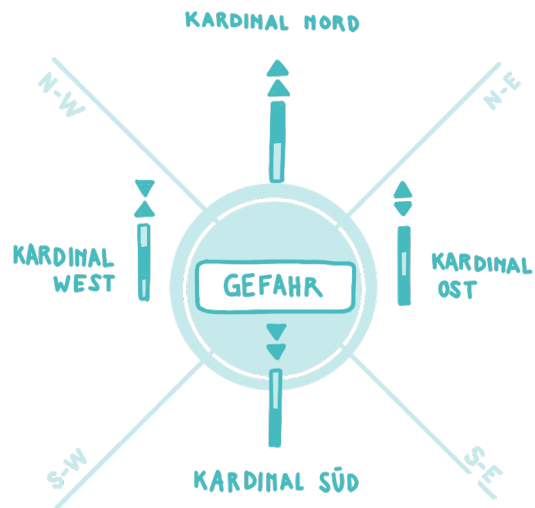
Vortrittsrecht wenn zwei Segelboote von vorne aufeinander zukommen

Wenn ein Boot A ein anderes Boot B auf sich zukommen sieht, werden sie sich wie im Strassenverkehr kreuzen und sich leicht nach steuerbord (rechts) versetzen.



Wind kommt von links
(Backbord)
Boot segelt auf Steuerbordbug
Boot welches ausweichen muss

Wind kommt von rechts
(Steuerbord)
Boot segelt auf
Backbordbug

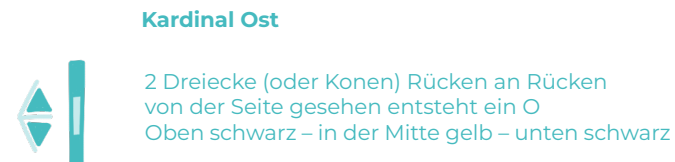
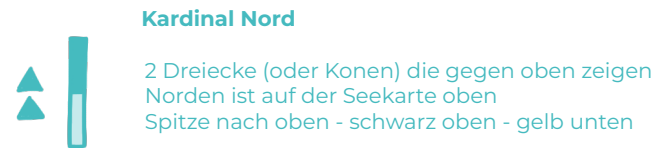
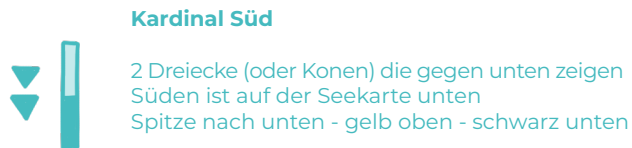


Seezeichen & Markierungen

Das Kardinalsystem

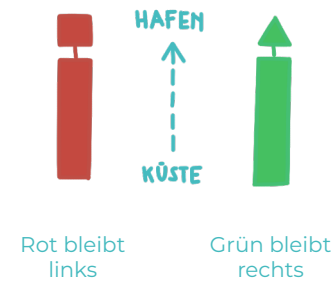
Die Kardinalbojen oder Markierungen bezeichnen Gefahrenstellen und zeigen an, auf welchem Kurs der Gefahr ausgewichen wird. Um der Gefahr auszuweichen musst du den Kompass im Auge behalten und in die Himmels-Richtung steuern, welche ausserhalb der durch das Kardinalzeichen markierten Gefahrenzone liegt.

Zum Beispiel musst du eine Südboje im Süden passieren um der Gefahr auszuweichen.



Die Seitenmarkierung bei der Hafeneinfahrt

Beim Einfahren in einen Hafen musst Du die grünen Markierungen mit einem Spitz rechts auf Steuerbord lassen und die roten Stumpftonnen links auf Backbord lassen.



Die Markierung einer Gefahrenstelle

Diese Seefahrtzeichen signalisieren eine einzelne Gefahr an einem bestimmten Ort (z.B. Untiefe mit Felsen). Du musst diese Zeichen in sicherem Abstand umsegeln. (Nie zu nahe gehen)

Achtung! Wenn du am Steuer bist musst du immer die Wasseroberfläche im Auge behalten; sobald du ein Objekt siehst (sei es eine Boje, ein Kardinalszeichen, einen Baumstrunk, eine Plastikkiste...) musst du dies dem Skipper sofort und mit Richtungsangabe mitteilen.

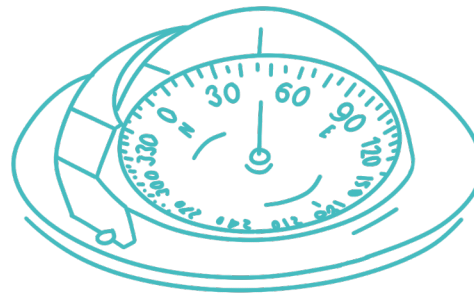
Kompass

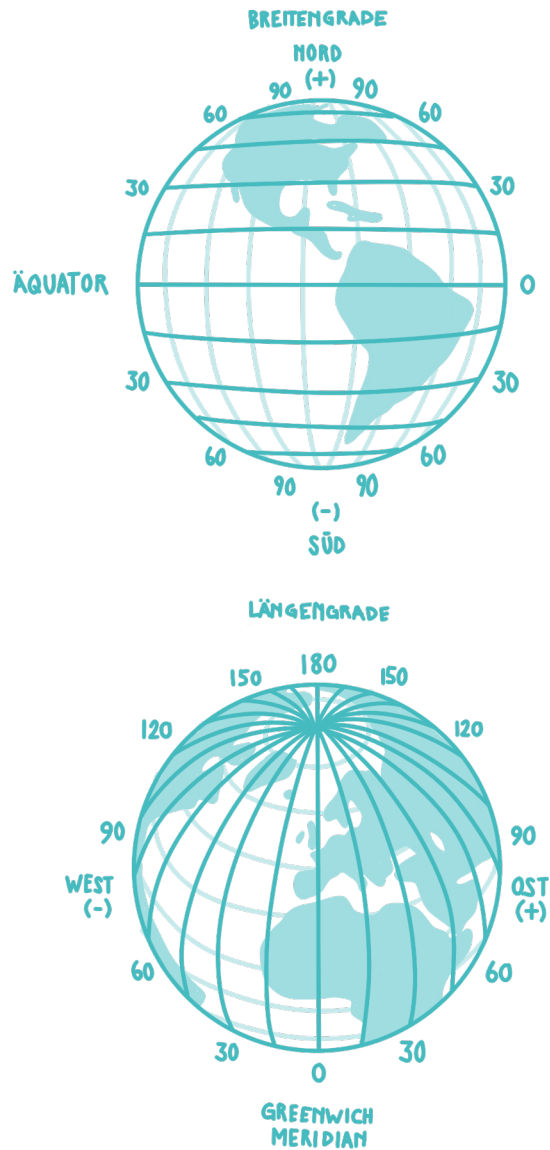


Der Kompass ist ein Instrument, welches erlaubt beim Navigieren einen Kurs zu halten. Der Kompass zeigt immer den Norden mit 0° an (oder mit 360°).

Der Kurs: Ist ein Winkel der sich zwischen der Längsachse (Fahrtrichtung) des Bootes und der Nordrichtung bildet.

Wenn Du am Steuer (Ruder) stehst, gibt dir der Skipper eine Kursrichtung an oder zeigt dir einen Punkt am Ufer (Landmarke) auf den du halten musst.





Koordinaten

Breitengrade und Längengrade sind Angaben in Winkelgraden, die es erlauben, einen Punkt auf der Erdkugel genau zu bestimmen. Die Breitengrade erstrecken sich von 0° bis 90° N (Nord) und von 0° bis 90° S (Süd). Der Breitengrad 0° entspricht der Äquatorlinie rund um den Erdball.

Die Längengrade sind Nord-Süd Linien. Sie beginnen beim Nullmeridian in Greenwich (bei London) bei 0°E (East = Ost) und umspannen ostwärts bis 180°E (East = Ost) die Osthalbkugel, und gleichzeitig beginnen sie bei 0°W (West) und umspannen westwärts bis 180°W die Westhalbkugel. 0°E Ost und 0°W West sind somit identisch wie auch 180°E Ost und 180°W West. Um präziser zu sein, schneiden wir jeden Winkelgrad in 60 Teile -, d.h. 60' Winkelminuten. Je präziser die Winkelzahl, je präziser die Ortsbestimmung

Zwei Beispiele:

Die Stadt **Freiburg** befindet sich zirka 47°N / 007°E - oder präziser 46° 49' N / 007° 09' E.

Die Insel **Porquerolles** befindet sich zirka 43°N / 006°E - oder präziser 43° 00' N / 006° 12' E.

Nautische Begriffe

Mayday kommt aus dem französischen «m'aider», das Notsignal. Dieses Signal wird sehr ernst genommen und wird nur gebraucht wenn jemand über Bord gefallen ist, das Schiff am Sinken ist oder Feuer an Bord ausgebrochen ist.

Der Skipper Ist der Kapitän des Bootes. Ihm musst Du unbedingt gehorchen

Die Pflicht (oder Cockpit) der vertiefte Sitzraum aussen am Boot, wo sich die Besatzung allgemein aufhält

Das Ruder das grosse Steuerrad durch welches das Boot gesteuert wird

Das Deck Boden welcher die Bootsschale oben abdeckt

Der Bug bezeichnet das vordere Bootsende

Das Heck das hintere Ende des Bootes

Der Mast der vertikale «Pfahl» welcher die Segel des Schiffes trägt

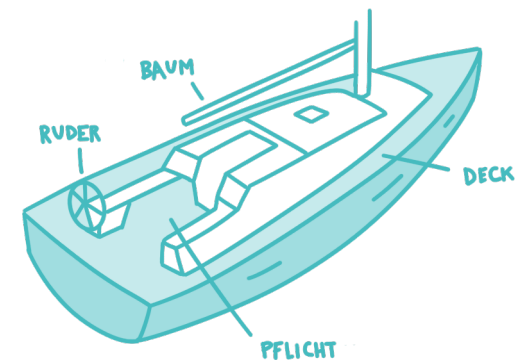
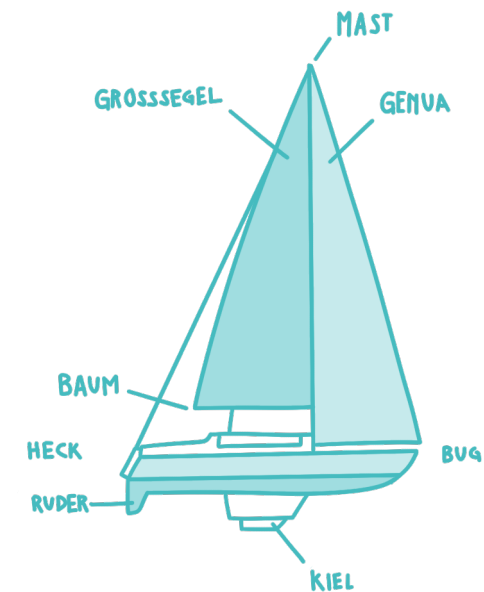
Die Genua eines der Segel vorne am Mast

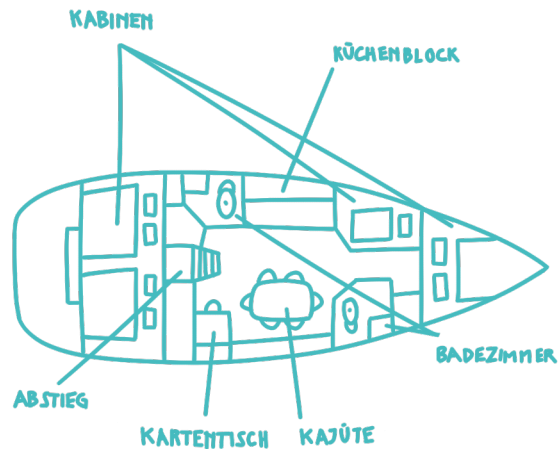
Das Grossegel das Segel hinten am Mast

Der Baum horizontal am Mast angebrachter, beweglicher Balken zum Orientieren des Segels

Das Ruder Teil durch welches die Richtung gewechselt wird

Der Kiel (oder Schwert) Teil, der das Boot im Gleichgewicht hält. (normalerweise das Teil, welches am tiefsten im Wasser ist.)

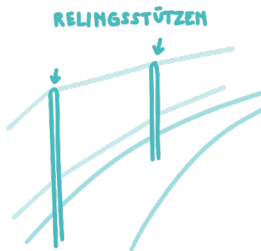




ROLLSTAG



WINSCH



RELINGSSTÜTZEN



BOOTSHAKEN

Der Kartentisch Wird nicht zum Kartenspiel gebraucht sondern ist der Ort an welchem der Skipper zu jeder Zeit mit den Seekarten arbeiten muss. Die Navigationszentrale des Bootes

Die Kajüte Innenraum des Segelbootes wo auch gegessen wird

Die Kabinen kleine Zimmer zum Schlafen im Bootsinnern

Rollstag Aufrollvorrichtung welche dazu dient, die Genua oder das Vorsegel auszufahren oder einzurollen oder zum Verkleinern der Segelfläche beim Aufkommen von stärkerem Wind

Die Winsch Instrument welches die Drehkraft übersetzt, wird benötigt um die Segel zu setzen oder dicht zu holen

Die Relingsstützen vertikale Träger die rundherum aussen am Deck platziert sind und durch welche die Relingskabel geführt werden. Das ganze ist die Reling des Bootes

Der Bootshaken eine Stange mit einem Haken um etwas aus dem Wasser zu fischen oder daran anzuhängen. Der Bootshaken wird dir helfen etwas aus dem Meer zu fischen oder im Hafen die Aufholleine (Mooringleine) heraufzuholen

Ablage (oder Ablagekästen) kleines Staufach im Bootsinnern zum Verstauen diverser Dinge

Poller In den Seehäfen auf den Quais montiertes, vertikales Eisengussteil um das die Anbindleinen (Festmacher) des Bootes oder eines Schiffes gelegt werden

Klampen Metallteil auf dem Deck eines Bootes. Daran werden Schiffstau des laufenden Gutes oder die Festmacherleinen beim Anlegen befestigt

Curryklemme Klemmbeschlag mit welchem ein Tau festgehalten wird. Richtig eingelegt klemmt sich das Seil bei starkem Zug selber ein

Tauwerk mit Tauwerk werden alle Taue, Leinen, Seile und Trossen die sich auf einem Segelboot befinden bezeichnet

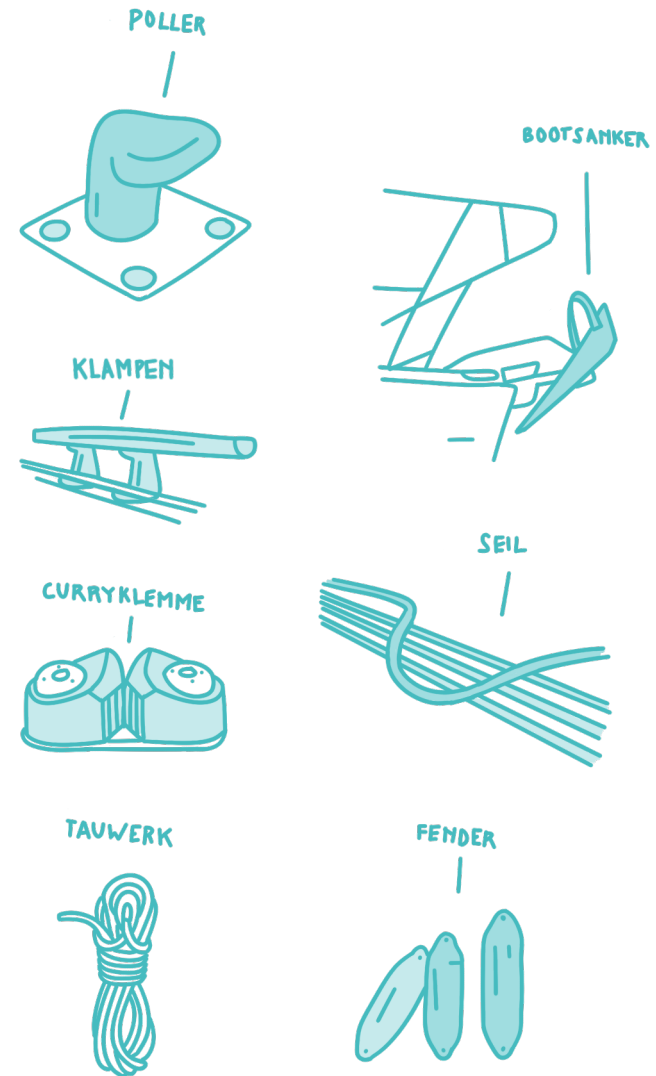
Der Bootsanker ist meistens ein vorne am Bug befestigtes dreieckförmiges Metallobjekt. Ins Wasser geworfen und durch eine Kette am Boot befestigt dient es zum Festhalten des Bootes auf dem Meeresgrund.

Die «Lifeline» oder Sorgleinen Zwei Gurte, die auf beiden Seiten an Deck des Bootes von vorne nach hinten so montiert sind, dass du deine Life-Belt daran montieren, und durch frei daran nach vorne und wieder nach hinten bewegen kannst

Das Fall Leine zum Hisen oder Herunterlassen der Segel

Die Schot Leine zum Bedienen (Dichtholen oder Fieren) der Segel

Die Fender Ein Fender ist eine Art Boje welche den Bootsumpf gegen Schläge und Scheuern im Kontakt mit einem anderen Boot oder einer Hafenummauer schützt



Die Dünung Allgemein sanfte und regelmässige Wellen, die auch hoch sein können

Die Mooring Kette oder Leine welche zu einem im Hafen versenkten Betonblock führt. Wird mit der Aufholleine hochgezogen

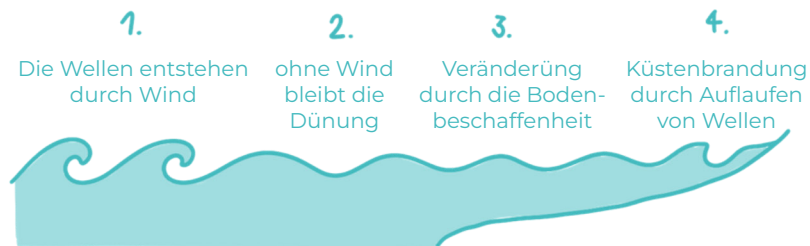
Ablegen Die Festmacherleinen losmachen um den Hafenplatz zu verlassen

Wenden Richtungsänderung mit dem Bug vom Boot durch den Wind. (Wind von vorne)

Halsen Richtungsänderung mit dem Heck vom Boot durch den Wind. (Wind von hinten)

Hissen Ein Segel am Mast hochziehen

Einholen Ein Segel herunterlassen und wegpacken



Ein Segel fieren Eine Schote (Tau eines Segels) lösen um den Druck wegzunehmen.

Ein Segel (dicht)holen eine Schote anziehen um den Druck zu vergrössern

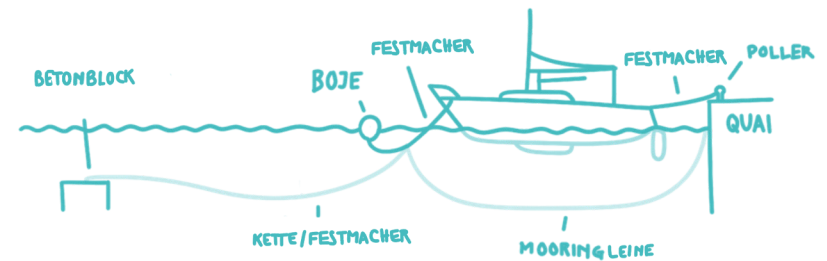
Killen Ein Segel killt wenn es im Wind flattert und nicht genügend dichtgeholt worden ist.

Reffen bei starkem Wind ein Segel verkleinern (ein Reff nehmen) Gegenteil: ausreffen

Ankern Den Anker mit dem Ankergeschirr ins Wasser lassen um das Boot an Ort zu halten. Ein Ankerplatz ist ein Ort (Bucht) in dem ein Boot an seinem Anker bleiben kann.

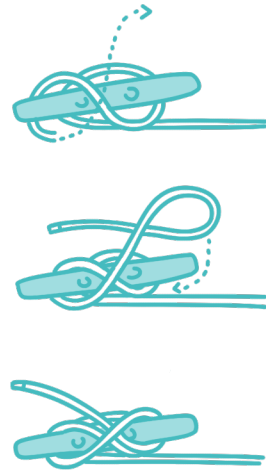
Anluven das Boot höher gegen den Wind steuern

Abfallen das Boot vom Wind weg steuern

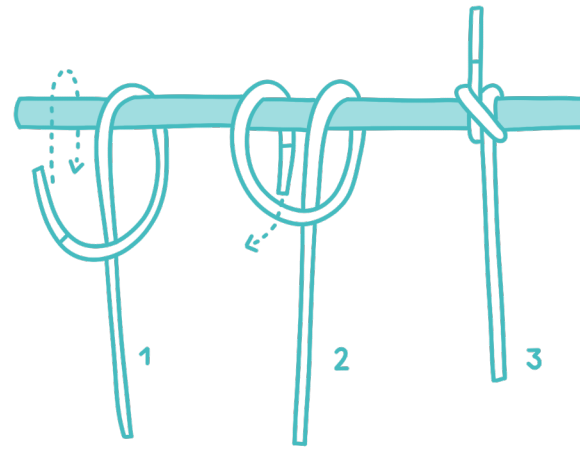


Knoten

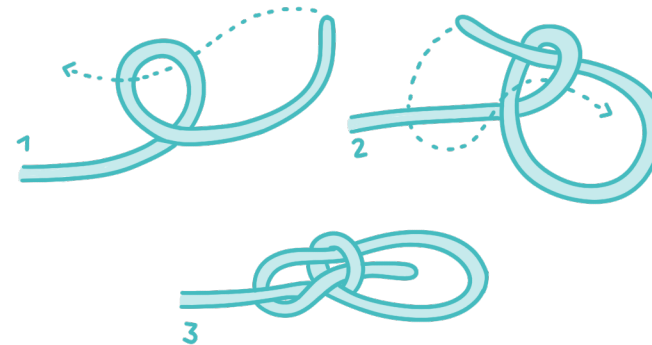
Klappenknoten
oder Kopfschlag



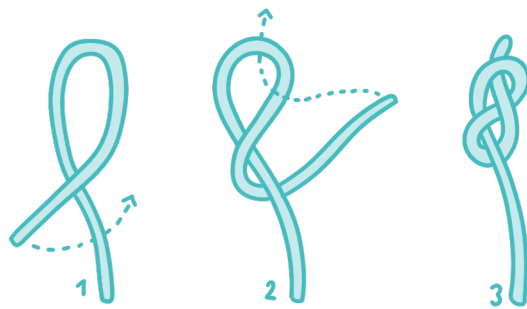
Mastwurfknoten



Palstekknoten



Achterknoten





Deine Rechte und Pflichten

Deine Pflichten

- Um jegliche Gefahr auf dem Schiff zu vermeiden, bist du verpflichtet den Skipper und Co-Skipper zu respektieren und Ihnen in allen Belangen der Navigation und der Organisation auf dem Boot zu gehorchen.
- Ausserdem musst du dem Lehrpersonal und allen anderen erwachsenen Begleitpersonen während den Landausflügen und Hafenaufenthalten gehorchen.
- Bei Ungehorsam oder zu passivem Verhalten werden die Skipper und Co-Skipper, falls Sie es für nötig erachten, die Lagerleitung und Lehrpersonen davon informieren.

Die Regeln

- Es ist strikte verboten in kleineren Gruppen als zu Dritt auf den Hafentegen zu spazieren. (z.B.: um die Hafentoiletten aufzusuchen)
- Es ist verboten, das Schiff bei Dunkelheit zu verlassen.
- Es ist verboten zu rauchen, zu kiffen oder Alkohol zu trinken.

Deine Rechte

- Du hast das Recht zu sagen, wenn etwas auf deinem Schiff nicht geht! Dazu wendest du dich an den Skipper, deinen Co-Skipper, deinen verantwortlichen Lehrer oder an die Lagerleitung.
- Mit dem Einverständnis des Skippers hast du das Recht an den Segelmanövern teilzunehmen, die Segel zu hissen, das Steuer zu halten usw. Der Skipper wird dir die Manöver erklären und sagen wann und wie du es machen sollst.
- Du hast das Recht Fragen zu stellen wenn etwas nicht klar ist oder du mehr wissen möchtest. Wenn du einen Befehl nicht verstanden hast, musst du nachfragen!



Gute Fahrt mit
Rêves-sur-Mer!

