



Lehrgang / Seminar: Bootsführerlehrgang
F/B-Boot

Ausbildungseinheit: Allgemeine Bootskunde
Begriffe und Fachausdrücke

Ausgabe: 04.2010

Verfasser: Herr Bätzing

Literaturhinweis: Binnenschiffverkehrsstraßen-Ordnung
(BinSchStrO), Sicherheit auf dem Wasser, Leitfaden für
Wassersportler, Herausgeber: Bundesminister für
Verkehr, Bau und Stadtentwicklung, Lehrbuch
Sportbootführerschein Binnen Motor,
Delius Klasing Verlag

Begriffe und Fachausdrücke

Abdrift (Drift)	Bei seitlichem Abkommen eines Bootes vom Kurs durch Wind oder Strömung
Abhalten	Abdrücken des Boot vom Ufer oder Steg usw. mittels Körperkraft
Ablegen	vom Steg, Land usw.; in das offene Wasser hinausfahren
Achtersaus	Alles, was sich querab eines Bootes (Schiffes) an Land oder in der Luft befindet, ist <u>achtersaus</u> Alles, was sich genau hinter dem Boot befindet, ist <u>rechts achtersaus</u> Alles, was sich im Boot hinter seiner Mitte befindet, ist <u>achtern</u>
Achterlastig	Hinten (achtern) zu tief liegendes Boot
Achterleine	Leine am Heck des Bootes
Ankerlicht	Ein rundum sichtbares Licht, das bei Dunkelheit von jedem vor Anker liegenden Wasserfahrzeug gesetzt werden muss
Anlaufen	Ansteuern eines Zieles; auch das Einlaufen in einen Hafen
Anlegen	Herangehen eines Schiffes an einen Steg usw., um dort festzumachen
Anschlagen	Befestigen einer Leine oder eines Seiles an einem Gegenstand
Ansteuern	Den Kurs auf einen bestimmten Punkt richten
Aufdrehen	Wenden eines zu Tal fahrenden Bootes gegen den Strom
Aufkommen	Annäherung von achtern an ein vorauslaufendes Schiff oder Boot
Aufschießen	Zusammenlegen von Belegleinen in Buchten (Ringeln)
Aufsetzen	Leckes Schiff absichtlich auf Grund setzen

Auftrieb	Jedes schwimmende Boot (und auch jeder andere im Wasser befindliche Gegenstand) besitzt so viel Auftrieb, wie die von ihm verdrängte Wassermenge wiegt
Aus dem Ruder laufen	Kommt ein Boot durch Wind, Strömung oder Unachtsamkeit vom Kurs ab, läuft es aus dem Ruder
Außenbords	Alles, was sich außerhalb des Schiffes befindet
Auslaufen	Verlassen des Hafens
Backbord	In Fahrtrichtung linke Seite des Bootes bzw. Schiffes; Positionslicht: rot
Bake	An Land befindliches Seezeichen mit besonderer Kennung
Bank	Eine Untiefe (Sandbank), aber auch eine begrenzte Nebelschicht (Nebelbank)
Belegen	Die Befestigung einer Leine an einen Poller
Bilge	Tiefster Teil des Schiffsinners über dem Boden beiderseits des Kiels
Blinkfeuer	Aus- und angehendes Licht (Blinken)
Böe	Windstoß
Boje (Tonne)	Im Wasser verankertes schwimmendes Schifffahrtszeichen
Brise	Wind zwischen Windstärke 1 (leiser Zug) bis Windstärke 7 (steifer Wind)
Bug	Vorderes Drittel eines Bootes
Bugleine	Leine am Bug des Bootes
Buhne	Senkrecht zum Ufer gebauter Schutzdamm, auch Stack genannt
Bunker	Brennstoffladeraum
Cockpit	Sitzraum in einem Wasserfahrzeug
Dalben	Mindestens drei nach oben zusammenlaufende Pfähle
Diesig	Dunstig
Dollbord	oberer Rand des Bootes

Döpper	Boje
Dwars	Mittschiffs in der Breiten-Richtung eine Linie quer durch die Mitte des Bootes ist die Querab-Linie (Dwars-Linie) (querab = dwars). Alles, was sich vor der Querab-Linie befindet, ist vorlicher als dwars, alles was sich hinter der Querab-Linie befindet, ist achterlicher als dwars
Einholen	Einziehen von Leinen, Anker usw.
Fahrwasser	Durch entsprechende Kennzeichen markierte Wasserfläche
Fender	Puffer zwischen Kaimauer und Boot
Festfeuer	Ein Lichtfeuer, das ohne Unterbrechung scheint
Festkommen (Auflaufen)	Auf Grund laufen
Festmachen	Vertäuen eines Schiffes oder Bootes am Kai, an Pfählen, Bojen oder anderen Schiffen
Feuer	Bezeichnung aller Arten von Leuchtfeuer
Fieren	Nachlassen eines Seiles oder einer Kette
Flagge	National-, Handels- auch Signalfahnen
Flottbringen	Abziehen eines Schiffes von einem Hindernis
Freibord	Die sich über der Wasserlinie befindende Bordwand
Gangbord	Schmaler Weg beiderseits des Schiffes
Gegenkurs	Der Kurs, der genau entgegengesetzt zum eigenen Kurs verläuft
Gieren	Schrägstellung des Bootes im Wasser, Ausnützung des Druckes von Strömung oder Wind auf den Bootskörper
Gischt	Das Sprühwasser, das durch harten Wind von den Seen (Wellen) geblasen wird
Gleitboot	Jedes Boot, das bei Erreichen einer bestimmten Geschwindigkeit weitgehend über das Wasser hinweg gleitet
Havarie	Schiffahrtsschaden, Schiffsunfall

Heck	Das hintere Drittel eines Schiffes
Hieven	Anheben einer Last
Hochbordig	Hoher Freibord
Impeller	Beim Jet-Antrieb wird vom Impeller das Wasser angesaugt und ausgestoßen. Der Impeller erzeugt den notwendigen Wasserausstoß, der zum Fortbewegen des Bootes erforderlich ist
Jet-Antrieb	Strahlantrieb. Ein ausgestoßener Wasserstrahl bewirkt die Fortbewegung des Bootes
Joch	Brückenbogen
Kai	Hafenmauer
Kappen	Abschneiden oder Abhacken von Leinen oder Tauen im Gefahrenfall
Kentern	Kippen eines Bootes
Kielwasser	Die Fahrspur eines Schiffes oder Bootes
Klampe	Gabel an Deck zum Festmachen der Belegleinen
Klar	„In Ordnung“
Knoten	1 kn = 1 sm/h (Seemeile pro Stunde)
Kollision	Zusammenstoß
Kompass	Magnetischer Nord-Süd-Richtungsanzeiger
Krängen	Vorübergehende Seitenneigung eines Schiffes
Kurs	Die Richtung eines Schiffes
KWL	Die Konstruktionswasserlinie, mit der ein Schiff seiner Konstruktion nach bei richtiger Trimmlage im Wasser abschneiden muss; auch CWL genannt
Lavieren	Besondere Fahrtechnik zum Überwinden schwieriger Gewässer
Leck	Jedes Loch im Rumpf
Lee	Richtung, nach der der Wind weht

Lenzen	Leerpumpen - Umpumpen
Leichtern	Ladung umschlagen, ausladen
Leuchtfeuer	Alle Lichter zur Navigation bzw. Standortbestimmung
Leuchtturm	An Land oder in der See stehender Turm mit Leuchtfeuer
Lichten	Anker einholen
Lichter	Sammelbegriff für Positionslichter an Schiffen bzw. Booten
Log	Geschwindigkeitsmesser
Logbuch	Schiffstagebuch
Loswerfen	Leinen losmachen
Loten (peilen)	Bestimmen der Wassertiefe
Luv	Richtung, aus der der Wind kommt
Magazin	Laderaum
Mann über Bord	Alarmruf, wenn eine Person über Bord gegangen ist
Manöver	Jede Art von wiederholter Änderung von Fahrweise und Richtung eines Schiffes
Mittschiffs	Die Mitte eines Schiffes sowohl in der Längs- als auch in der Breitenrichtung
Nautik	Seefahrtskunde
Navigation	Schiffsführung, Steuerungswesen
Niedergang	Treppe zum Schiffsinernen
Notsignal	Ein Signal, das in Notsituationen gegeben wird
Ölzeug	Wasserdichte Bekleidung
Order	Befehl
Passieren	Vorbeifahren an Schiffen, Stegen usw. durchfahren von Brücken
Persenning	Abdeckplane für ein Boot
Pier	Landebrücke

Pinne	Die Ruderpinne, von Hand bedient, betätigt das Ruder (Steuer) eines Schiffes
Plicht (Cockpit)	Der offene Sitzraum in Booten
Poller	Metallener Rundkörper an Bord oder an Land, woran die Belegleinen befestigt werden
Ponton	Flacher Schiffskörper für Brücken- und Fährnbau
Position	Der Ort eines Bootes
Positionslichter	Seitenlichter zur Kennzeichnung von Schiffen. Ermöglichen jedem anderen Schiff bei Dunkelheit die Kennung der Fahrtrichtung (z. B. grün = Steuerbord, rot = backbord usw.)
Propeller	Schiffsschraube
Pullen	Das „Rudern“ eines Bootes mit seitlich ausgelegten Riemen (Rudern)
Reling	Schiffsgeländer
Rückfahrklappe (Umlenkklappe)	Dient zum Umlenken des Wasserstrahls beim Jet-Antrieb, wodurch das Boot von vorwärts nach achtern manövrierfähig wird
Ruder	Vorrichtung zum Steuern eines Schiffes
Scheuerleiste	umlaufende Gummileiste bei Kleinfahrzeugen
Schlagseite	Schräglage eines Schiffes
Schlingern	Schaukelnde Bewegung um die Längsachse
Schotten	Wasserdichte Wände am Schiff
Seemeile	Der 60. Teil eines Meridiangrades = 1852 m = 1 sm (nautische Meile)
Seenot	Die Gefahrenlage eines Schiffes - auch bei Booten - in der fremde Hilfe benötigt wird
Slip	Anlage zum Aufziehen und Ablassen von Schiffen
Slippen	Aufziehen und Ablassen der Boote von Anhängern
Sog	Nachlaufende Rückströmung

Spiegel	Der quer zum Schiffskörper angebrachte Abschluss des Hecks
Spleißen	Verbinden zweier Enden (Tauwerk) durch eine spezielle Art von Verflechten der einzelnen Kardeele bzw. auch das Verflechten eines Tampens (Leinenende) zu einem Auge
Stander	Dreieckige kleine Flagge, die zumeist am Topp oder an besonderen Flaggen gefahren wird
Steuerbord	In Fahrtrichtung rechte Seite des Bootes, Positionslicht: grün
Steven	Die am Bug angewinkelte Verlängerung des Kiels. Soweit auch am Heck verwandt, spricht man vom Achtersteven
Strich	Der 32. Teil des Kreises, wonach die Kompassrose eingeteilt ist. Ein rechter Winkel = $90^\circ = 8$ Strich
Talfahrt	Die „bergab“ führende Fahrt auf Flüssen
Tonne	Siehe Boje
Treideln	Schleppen eines Wasserfahrzeugs vom Land mittels Leinenzug
Trimmen	Verlagerung von Gewicht, Propeller-Antriebsrichtung usw., um ein Boot nach Länge und Breite in die beste Wasserlage zu bringen
Trosse	Starkes Tauwerk
Umlenkklappe	siehe Rückfahrklappe
Unklar	Nicht in Ordnung
Untiefe	Jede Erhebung des Grundes, die einem Schiff oder Boot gefährlich werden kann
Verdrängung	Die innerhalb der Eintauchtiefe (tatsächliche Wasserlinie) verdrängte Wassermenge
Verdrängerboot	Alle Bootsarten, die während ihrer Fahrt eine der Eintauchtiefe entsprechende Wassermenge „beiseiteschieben“ müssen, ohne ins Gleiten zu kommen
Verfallen	In Strömung oder Wind steuerlos werdendes Boot
Verholen	Wasserfahrzeug am Liegeplatz verziehen

Versetzen	Seitliches Abtreiben eines Schiffes durch die Strömung
Voraus	Alles, was ist „Voraus“, was vorlicher als dwars (vor der seitlichen Mitte eines Schiffes oder Bootes) liegt. Im Übrigen läuft ein Schiff oder Boot „Voraus“, wenn es vorwärts fährt.
Vorleine	Am Bug angebrachte Leine
Vorlich	Alles, was sich auf einem Schiff oder Boot oder aber in seiner Fahrtrichtung vor seiner (in Querrichtung) Mittellinie, also „vorlicher als dwars“ befindet
Wahrschau	Ausschauen, aufmerksam machen, warnen
Wasserlinie	Linie an der Bordwand, bis zu der das Schiff eintaucht
Wasserstraße	Die Bezeichnung „Binnenwasserstraße“ oder „Seewasserstraße“ umfasst die Teile der Gewässer, auf denen Schifffahrt getrieben werden kann; sie sind durch Gesetze und Verordnungen festgelegt.
Wendegetriebe	Jede Art von Getrieben, mit deren Hilfe bei vorwärts laufendem Motor die Möglichkeit besteht, das Boot rückwärts laufen zu lassen
Wenden	Ändern der Fahrtrichtung um 180 °
Wrack	Ein treibendes oder gesunkenes Boot, das durch Auflaufen gebrauchsunfähig geworden ist
Z-Antrieb	Außenbordantrieb für Innenbordmotoren
Zurren	Festbinden