

Mann über Bord

Rufen · werfen · beobachten
zurück · aufnehmen

SOFORT – IN DIESER REIHENFOLGE

- 1 „**Mann über Bord!**“ laut rufen – Richtung zeigen.
Bei einer Übung: „Boje über Bord“.
- 2 **Ruder zur Person** legen – das Heck mit der Schraube dreht weg. Unter Motor: Getriebe auf **neutral**.
- 3 **Rettungsring** und **MOB-Boje** sofort nachwerfen.
- 4 Eine Person **beobachtet nur** die Person im Wasser und **zeigt** ständig auf sie.
- 5 **MOB-Taste** am GPS/Plotter drücken.
- 6 **Motor starten** – Leinen im Wasser? Rettungsleine bereitlegen.
- 7 Keine Sicht mehr oder Person verletzt: **MAYDAY** auf Kanal 16.

DER WEG ZURÜCK

Im Zweifel: Segel bergen und **unter Motor** zurück – besonders mit kleiner oder unerfahrener Crew. Ein Aufschießer hält die Jacht nah bei der Person.

Quick-Stop (aus Am-Wind): sofort anluven und wenden, Fock back lassen, abfallen, halsen, aus **Lee** anluven. Ein Vollkreis ohne Segeländerung – die Jacht bleibt nah dran.

Oder sofort **beidrehen**.

ANFAHREN

Aus **Lee** langsam auf die Person zu (Aufschießer) und sie an der **Leeseite** aufnehmen – dort ist das Freibord niedriger und die Jacht treibt auf sie zu. **Nie** mit drehender Schraube nah heran.

AUFNEHMEN

- 1 Neben der Person den **Motor abstellen** – Verletzungsgefahr durch die Schraube.
- 2 Schwimmfähige **Leine mit Schlaufe** zuwerfen – festhalten oder Gurt einpicken, Person am Schiff sichern.
- 3 An Bord holen: **Badeleiter**, Rettungstalje oder **Groß-/Spifall** mit Winsch – notfalls mit einem unter der Person durchgezogenen Segel.

DANACH

Person **liegend** und warm halten, auf Unterkühlung und Schock achten.
Bewusstlos, Atemnot oder lange im Wasser: ärztliche Hilfe über Funk.

QUICK-STOP – SO BLEIBST DU NAH DRAN



Vorbeugen: nachts und bei grober See außerhalb der Pflicht immer eingepickt, Deck frei von Stolperfallen – und das Manöver mit der Crew **üben**.



Feuer an Bord

Gezielt löschen · Luft wegnehmen
Sonderfälle kennen

SOFORT

- 1 „Feuer an Bord!“** rufen – alle an Deck, Crew wecken.
- 2 Luft wegnehmen:** Luken schließen, Jacht möglichst **vor den Wind** legen – das Feuer bekommt weniger Zug.
- 3 Ursache abstellen:** Gas zu, Motor aus, Hauptschalter Strom aus, Kraftstoffhahn zu – je nach Brand.
- 4 Löschen:** Feuerlöscher **gezielt** von außen zur Mitte auf den Brandherd – nicht in den Rauch sprühen. Tief bleiben, kriechend nähern.
- 5** Brennende, lose Gegenstände **über Bord** werfen.
- 6** Nicht unter Kontrolle? **MAYDAY**, Westen an, **Rettungsinsel** klar – nach Luv, weg vom Rauch.

WICHTIG

- Ein Bord-Feuerlöscher ist nach **wenigen Sekunden** leer – erst zielen, dann auslösen.
- Tür vorsichtig öffnen, **Deckung** auf der Scharnierseite.
- Rauch ist giftig** – Mund und Nase schützen, nicht in verrauchte Räume.
- Brennende **Kleidung**: am Boden wälzen, mit Decke ersticken – oder über Bord springen.

GEFÄHRDETE BEREICHE

Motor · Pantry (heißes Fett) · **Elektrik** · **Gasanlage**

SONDERFÄLLE

Fettbrand

Mit **Löschdecke** ersticken, Topf nicht bewegen.
Niemals Wasser! – Fettexplosion.

Motorbrand

Kraftstoff absperren, Motor leerlaufen lassen oder sofort abstellen. Motorraum geschlossen lassen – durch das **Löschloch** löschen.

Kunststoff / GFK

Sehr **giftige Dämpfe**, brennender Kunststoff klebt auf der Haut. GFK nach dem Löschen lange mit Wasser **kühlen** – er kann wieder aufflammen.

Kabelbrand

Motor aus, **Hauptschalter und Batterie ab**, dann ersticken. **Kein Wasser** auf Strom.

Gasgeruch

Nichts Elektrisches schalten, keine Flamme. Flasche zu, **lüften**, Gas aus der Bilge pumpen (Handpumpe), Ursache suchen. Gas ist schwerer als Luft.

Vorbeugen

Löcher geprüft und griffbereit, **Löschdecke** an der Pantry, Gaswarner in der Bilge, Bilge und Motorraum sauber – ölige Lappen entsorgen (Selbstentzündung).

Feuerlöscher an Bord (Standorte)

Löschdecke

Hauptschalter · Gashahn · Kraftstoffhahn



Wassereinbruch

Ursache finden · lenzen · krängen
abdichten – oder Notruf

SOFORT

- 1 Alarm** – Crew wecken, Westen an.
- 2 Lenzpumpen an** – elektrisch und Handpumpe. Notfalls den Kühlwasser-Ansaug auf Innenbord umstellen.
- 3 Probe schmecken: süß oder salzig?**
Süßwasser = undichter Wassertank – Tank leerpumpen, Pumpe aus. Salzwasser: Eintrittsstelle suchen.
- 4 Seeventile und Schläuche** prüfen – häufigste Ursache! Seeventile schließen.
- 5 Krängen:** Jacht so legen, dass das Leck an oder über die Wasserlinie kommt – der Wasserdruck lässt sofort nach.
- 6 Abdichten** (siehe rechts). Einrichtung notfalls aufreißen, um ans Leck zu kommen.

WOHER KOMMT DAS WASSER?

- Seeventile, Schläuche, Schellen
- Stopfbuchse, Ruderlager, Log- und Lot-Geber
- Fenster, Luken, Durchführungen
- nach **Grundberührung** oder **Kollision**: Rumpf, Kiel

BEHELFSMÄSSIG ABDICHTEN

- **Holzpfpfen** in schadhafte Seeventile oder Durchbrüche (passend an jedem Ventil anbinden!)
- Kissen, Decken, Kleidung hineinstopfen und **verkeilen**
- **Leckschirm** von innen durchstecken und außen aufspannen, **Lecksegel** außen über das Leck ziehen – der Wasserdruck presst beide an
- Unterwasser-Epoxid, Klebeband als Ergänzung

DIE GRENZE: SEENOTRUF

Ist das Abdichten aussichtslos, lässt sich das Wasser nicht lenzen und die Jacht nicht auf Grund setzen:

- 1 MAYDAY** auf Kanal 16 absetzen
- 2 Rettungsinsel, Notsignale, Wasser, Handfunk** bereitlegen
- 3 Das Verlassen der Jacht** vorbereiten – aber erst gehen, wenn sie wirklich sinkt: „Steig nach oben in die Insel.“

WEITERE MÖGLICHKEITEN

- Nahe Küste: Jacht in flachem Wasser mit Sandgrund **absichtlich auf Grund setzen**.
- Eimer-Kette: Mit Eimern schafft eine entschlossene Crew erstaunlich viel Wasser.
- Motor laufen lassen, solange er Strom für die Pumpen liefert.
- Hilfe früh anfordern – **PAN PAN**, solange die Lage noch beherrschbar ist.

Lenzpumpen (Standorte)

Holzpfpfen / Leckmaterial



Grundberührung

Lage beurteilen
und frei kommen

SOFORT

- 1 **Motor im Retourgang** – solange die Jacht noch nicht fest sitzt.
- 2 **Crew prüfen:** Verletzte? Westen an.
- 3 **Leck prüfen:** Bilge, Kielbolzen, Ruder – dringt Wasser ein? Dann zuerst die **Leck-Karte**.
- 4 **Lage beurteilen** – die vier Faktoren rechts.
- 5 **Freikommen** – die Maßnahmen unten kombinieren.
- 6 Rechtzeitig **Hilfe** anfordern (PAN PAN) – bei Gefahr MAYDAY.

DIE VIER FAKTOREN



Tide

steigend = **gute Chance**; fallend = sofort handeln, sonst stundenlang fest



Wind & Welle

aufländig drückt weiter auf – **ungünstig**; abländig hilft



Grund

Sand, Schlick: leichter frei, wenig Schaden · Fels, Korallen: schwer frei, rasch leck



Wucht

Bug hoch aufgelaufen: kaum aus eigener Kraft frei

FREIKOMMEN – MASSNAHMEN KOMBINIEREN

Motor & Segel

Retourgang. Wind von vorn: Segel **back** stellen – sie drücken zurück. Sonst Segel bergen, damit der Wind die Jacht nicht weiter aufdrückt.

Krängen

Tiefgang verringern: Crew auf eine Seite, Großbaum mit einer **gesicherten** Person ausschwenken, Fall zum Beiboot oder Anker.

Warpanker

Anker mit dem **Beiboot** ins tiefe Wasser bringen und die Jacht mit Winsch oder Ankerwinsch heranziehen.

Leichtern

Gewicht raus: Wassertanks leeren, schwere Ausrüstung ins Beiboot, Crew an Land oder ins Beiboot.

Drehen

Oft kommt man über den **Weg, auf dem man kam**, am leichtesten frei – Bug in Richtung tiefes Wasser drehen.

Schlepphilfe

Schleppleine auf mehrere Punkte verteilen (**Hahnepot**), mit dem Beiboot ausbringen – der Schlepper darf nicht selbst auflaufen. Bergelohn vorher klären.

WENN NICHTS HILFT

Bei fallendem Wasser: Jacht so legen, dass sie auf die **richtige Seite** fällt (zum Land, gut abgepolstert), Luken dicht – und auf das nächste Hochwasser warten.

DANACH

Rumpf, Kiel, Ruder und Seeventile **kontrollieren**, Bilge beobachten. Ins Logbuch eintragen, Vercharterer bzw. Versicherung informieren.



Seenot: Notruf & Notsignale

MAYDAY auf Kanal 16
Pyrotechnik richtig einsetzen

NOTRUF – UKW KANAL 16 · ZUM VORLESEN

Gerät ein, **Kanal 16**, volle Leistung. DSC-Gerät: zuerst **Notalarm** (rote Taste) auslösen. Dann Sprechtaaste:

MAYDAY – MAYDAY – MAYDAY

HIER IST _____ × 3 · Rufzeichen _____

MAYDAY _____ · Rufzeichen _____

· MMSI _____

POSITION Breite / Länge – oder Peilung und Abstand zu ...

NOTFALL wir sinken / Feuer / Mann über Bord / ...

HILFE wir brauchen sofortige Hilfe

PERSONEN ... Personen an Bord, ... verletzt

WEITERES wir gehen in die Rettungsinsel / ...

OVER

Langsam und deutlich sprechen, im Ausland auf Englisch. Danach Taste loslassen und auf Antwort hören – keine Antwort: in kurzen Abständen wiederholen.

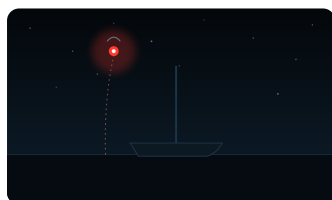
PYROTECHNIK RICHTIG EINSETZEN

- Nur, wenn ein **Schiff oder Land in Sicht** ist – sonst verschwendet.
- Möglichst in **Zweiergruppen**, kurz hintereinander.
- **Mit dem Wind** und nach Lee halten, schräg nach oben – nie auf Personen oder Segel.
- Versager nicht untersuchen – sofort **über Bord**.
- **Fallschirmrakete** für die Ferne, **Handfackel** für die Nähe (Einweisen der Retter), **Rauch** bei Tag.

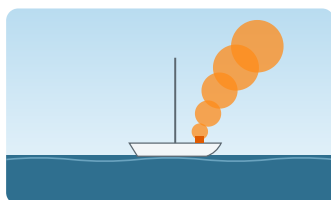
AN BORD (FB2/FB3)

4 Fallschirmsignale (200 m, 30 s) · 4 rote und 4 weiße Handfackeln · Signalpistole Kal. 4 oder Signalarakete · Rauchbojen empfohlen

ANERKANNTES NOTSIGNAL



Rote Rakete oder Handfackel



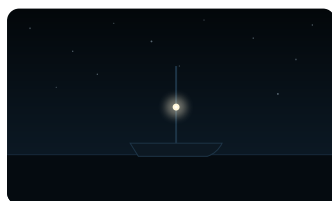
Orangefarbener Rauch



Arme seitlich heben und senken



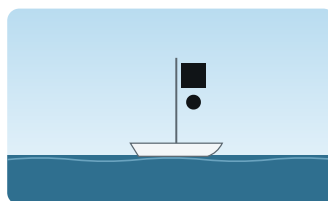
Flaggen „N“ über „C“



SOS ... – – – mit Licht oder Schall



Flammen an Bord (brennendes Teerfass)



Ball über oder unter einem Viereck

Weitere: Dauerton mit dem Nebelhorn · Knallsignale in Abständen von etwa 1 min · MAYDAY über Funk · DSC-Notalarm · EPIRB

Jedes auffällige Verhalten (Winken mit Tüchern, hektisches Segelsetzen) kann als Notsignal verstanden werden – nie ohne Not.

