

Ruderbefehle des Deutschen Ruderverbands

„Mannschaft ans Boot – hebt auf!“

Der Ausführungsbefehl wird nur gegeben, wenn die am Boot versammelte Mannschaft insgesamt kräftig genug ist, das Boot sicher zu tragen und zu drehen.

„Boot drehen – Wasserseite (Bootshausseite o. ä.) hoch!“

Unbedingt darauf achten, dass die Ausleger und Dollen über den Boden geführt werden.

„Fertig zum Einsteigen – steigt ein!“

Die Ruderer greifen mit der wasserseitigen Hand beide Griffenden der Skulls oder den Riemengriff und treten mit dem wasserseitigen Fuß auf das Einsteigbrett. Bei „steigt ein“ wird mit dem landseitigen Fuß das Boot vom Steg abgestoßen.

Klarmeldung

Am Bug beginnend melden die Ruderer, sobald sie ruderbereit sind „1 fertig!“, „2 fertig!“, usw.

„Alles vorwärts – los!“

Nach der Ankündigung rollt die Mannschaft in die Auslage und legt die Blätter flach aufs Wasser. Bei der Ausführung werden die Blätter senkrecht gedreht und der Durchzug beginnt.

„Backbord (Steuerbord) vorwärts – los!“

Durchzug nur auf einer Seite, das andere Blatt wird abgedreht mitgeführt.

„Ruder – halt!“

Ankündigung beim Blatteinsatz, Ausführungsbefehl am Ende des Durchzugs. Nach dem Schlag werden die abgedrehten Blätter über Wasser so weit bugwärts geführt, bis die Ruder senkrecht zum Boot stehen.

„Blätter – ab!“

Die Blätter werden flach aufs Wasser gelegt.

„Stoppen – stoppt!“

Durch dosiertes Gegenkanten der flach liegenden Blätter schneiden diese langsam unter Wasser. Die gegengekanteten Blätter werden mit gestreckten Armen bis zur Senkrechten weitergekantet.

„Backbord (Steuerbord) stoppen – stoppt!“

Einseitiges stoppen. Alle stoppen: größte Wirkung, das Boot zum Stehen und auch den Bug zur Seite zu bringen, wenn genau in Fahrtrichtung ein Hindernis

auftaucht. Schlagmann allein einseitig stoppen: wenn nach Vorwärtsrudern und »Ruder – halt!« das Boot keine volle Fahrt mehr macht, die stärkste Wirkung zum Abdrehen, beispielsweise für eine Wende oder in einer scharfen Gewässerkurve.

„Nummer 1 – Backbord (Steuerbord) vorwärts – los!“

Bugmann allein einseitig rudern: Der Bug wird wirkungsvoll in die gewünschte Richtung gebracht.

„Alles rückwärts – los!“

Aus der Rücklage, Blattstellung entgegengesetzt wie beim Vorwärtsrudern. Volle Benutzung der Rollbahn. Ankanten der Blätter während des Freilaufs.

„Wende über Backbord (Steuerbord) – los!“

Ankündigung: wie zum Rückwärtsrudern Innenhebel am Körper, Blatt flach auf dem Wasser. Ausführung: zunächst auf der in der Ankündigung genannten Seite rückwärtsrudern, das andere Ruder beim Freilauf über Wasser mitführen, mit diesem dann aus der Auslage vorwärtsrudern und dabei das zuerst benutzte Ruder über Wasser mitführen.

„Kurze Wende über Backbord (Steuerbord) – los!“

Die das Boot stark beanspruchende Wende auf der Stelle. Ankündigung: In Grundstellung Blätter senkrecht zum Boot auf dem Wasser. Rollbahn und Beine nicht benutzen. Nur mit den Armen gleichzeitig zunächst an der aufgerufenen Seite rückwärts, auf der anderen Seite vorwärts rudern. Und so wechselnd weiter.

„Fertig zum aussteigen – steigt aus!“

Steuermann/-frau ist vorher ausgestiegen und hält das Boot in der Mitte fest. Der wasserseitige Fuß steht auf dem Einsteigebrett. Beim Aussteigen wird das wasserseitige Ruder mit herausgenommen.

„Skulls (Riemen) – lang!“

„Backbord (Steuerbord) – lang!“

Vorher entweder „Ruder – halt!“ oder Hinweis an die Mannschaft, welche Situation bevorsteht. Wenn das Kommando beim Rudern kommt: Ankündigung während des Einsetzens. Ausführungsbefehl am Ende des Durchzugs. Die Ruder werden beiderseits oder nur auf der angekündigten Seite parallel zum Boot genommen und dabei festgehalten.

„Skulls (Riemen) – vor!“

Ruder aus der Längsrichtung in die Grundstellung senkrecht zum Boot führen.

„Backbord (Steuerbord) – überziehen!“

Ohne Tempowechsel auf der angekündigten Seite sehr kräftig, auf der anderen Seite mit wenig (ggf. ohne) Kraft rudern.

„Hochscheren!“

Im Freilauf werden die Innenhebel tief ins Boot gedrückt (z. B. bei hohen Wellen).

„Halbe Kraft!“

Es wird mit wenig (nahezu ohne) Kraft durchgezogen.

„Frei - weg!“

Dieses Kommando wird gegeben, um „Überziehen“, „Hochscheren“, „Halbe Kraft“ wieder aufzuheben.