

7.2 Bootföhrenbau

7.2.1 Allgemeines

- 431 Die Gruppe besteht aus einem Chef und 8 Wettkämpfern.
Der Chef darf nicht im Fahrtrupp eingeteilt sein (sicherstellen von Führungsaufgaben).
Es darf nur ein Wettkämpfer (gleich welcher Funktion) Doppelstarter sein.
Wenn 2 Sektionen für eine Gruppe zuwenig Wettkämpfer haben, können diese eine gemischte Gruppe bilden. Das Tenue muss aber einheitlich sein.
Es dürfen während dem Wettkampf keine Wettkämpfer ausgetauscht werden, auch unfallbedingt nicht.
- 432 Die Gruppe arbeitet nach den Anweisungen ihres Chefs. Ausser den Kommandos und Meldungen dürfen Wettkämpfer während dem Wettkampf und der Probefahrt nicht reden.
- 433 Anweisungen von aussen, durch nicht beteiligte Vereinskollegen, sind nicht zulässig. Verstösse werden geahndet.
- 434 Der Sicherheit ist grösste Aufmerksamkeit zu schenken. Verstösse werden geahndet. Kampfrichter können in besonders gefährlichen Situationen, den Wettkampf abbrechen und die Gruppe disqualifizieren.
In unverschuldeten Fällen, kann die Gruppe den entsprechenden Wettkampfteil wiederholen.
- 435 Das Bootsöhrenbau-Material und das Fahrgeschirr müssen sorgfältig behandelt werden, ausser dem Seilwerk dürfen keine Gegenstände herumgeworfen werden. Verstösse werden geahndet.

7.2.2 Wettkampfgelände

- 436 Die Einbaubreite muss künstlich verkürzt werden (Joch mit Bühne), wenn der Einbau mit Ruderkraft nicht möglich oder zumutbar ist (in der Regel nicht über 100 m Flussbreite).
- 437 Der Windenverankerungsplatz muss folgende Bedingungen erfüllen:
- gleiche Bedingungen für alle Gruppen gewährleisten (ev. Kieskoffer einbringen und Boden zwischen einzelnen Gruppen verdichten)
 - Winkel zwischen der Waagrechten und dem Fährseil muss kleiner als 30° sein
 - Winkel von Seilumlenkung über Zweibein muss grösser als 135° sein
 - hinter der Verankerung muss der abgesperrte Raum min. 2 Meter sein

- 438 Die jenseitige Verankerung muss folgende Bedingungen erfüllen:
- Markierung muss derart hoch angebracht sein, dass mit einem Durchhang von ca. 1/25 der Flussbreite, der tiefste Seilpunkt min. 2 m beträgt;
 - Markierung muss 40 cm breit sein;
 - Die obere Markierungslinie darf nicht höher als 1.8 m über dem Podest (ev. Boden) sein;
 - Markierung muss ohne Leiter (ev. mit Treppe) leicht erreichbar sein;
 - Markierung muss von Fährseilwinde aus sichtbar sein;

7.2.3 Tenuevorschriften

- 439 Hohe Schuhe, Ordonnanz-Überkleiderhosen, Rettungsweste korrekt angezogen (wird durch Veranstalter abgegeben), ohne Kopfbedeckung. Oberteil muss einheitlich sein (Vereinsleibchen gemäss Art 60, Tricothemd oder Ordonnanz-Überkleidbluse). Arbeitshandschuhe dürfen individuell getragen werden. Während der Pause wird das Tenue nicht bewertet.

7.2.4 Besammlung / Zeitmessung

- 440 Die Wettkämpfer besammeln sich auf einer am Boden markierten Linie. Der Chef steht gegenüber der Gruppe ebenfalls auf einer am Boden markierten Linie.
- 441 Die Besammlungsformation zur Begrüssung und Verabschiedung, Start "Ein- und Ausbau" sowie, Stopp nach "Ein- und Ausbau" ist gleich ("Ruhstellung" auf markierten Linien).
- 442 Beim Wettkampfbeginn begrüsst und informiert der Kampfrichter die Gruppe.
- 443 Der Wettkampfstart zum Ein- sowie Ausbau wird, nachdem der Kampfrichter die Startfreigabe erteilt hat, durch den Chef gegeben. Zwischen der Startfreigabe und dem Startkommando "**Achtung los**" kann der Chef noch Anweisungen erteilen. Fehlstarts werden geahndet.
- 444 Die Zeit wird durch die Kampfrichter gestoppt, sobald sich alle Wettkämpfer auf den entsprechenden Markierungen befinden und der Chef das Schlusskommando "**Fertig**" erteilt hat.
- 445 Die Verabschiedung erfolgt durch den Kampfrichter. Er gibt dabei der Gruppe die Zeiten und die Zuschläge bekannt.

7.2.5 Bootsfährenbaumaterial

- 446 Die Materialliste ist im Anhang 1 abgedruckt.

7.2.6 Materialdepot für den Einbau

- 447 Übersetzboot mit Spanntau an definierten und markierten Pfahl festgemacht. Es kommen folgende Knoten zur Anwendung:
- Schiffseitig > Schifferknoten
 - Pfahlseitig > Mastwurf (gleich welcher Richtung), Seilende am Boden aufgeschossen.
- 448 Das Materialdepot wird innerhalb eines markierten Feldes von 5.5 m x 5.5 m erstellt. Beim Start befindet sich ausser dem Übersetzboot, Spanntau und den Rettungswesten, das gesamte benötigte Material im Depot. Der Rettungsball wird nach der Pause im Materialdepot deponiert (fakultativ). Das Material darf nicht über die Markierung herausragen. Es darf nur das durch den Veranstalter bereitgestellte und vom Kampfgericht genehmigte Material verwendet werden.
- 449 Grundsätzlich muss das Material einzeln nebeneinander und das Seilwerk aufgeschossen bereitegelegt werden.
- Ausnahmen:
- Ruder und Stachel dürfen paarweise übereinanderliegen;
 - Ruderstricke dürfen auf oder unter dem Fahrgeschirr liegen (zusammenbinden von je einem Ruder + Stachel mit Mastwurf erlaubt);
 - Lederhandschuhe dürfen paarweise übereinander liegen.
- 450 Die Fährseilwinde wird nachfolgend bereitgestellt (Foto 1):
- Spannhebel muss in vorgesehene Vorrichtung gesteckt werden;
 - Kurbel muss mit Griff gegen Winde in die Kurbelwelle gesteckt werden;
 - Fährseil muss in die Halterung gelegt und leicht festgeklemmt werden;
 - Das Einhängen der Klinkenfeder ist freigestellt.
- 451 Damit keine Zeitvorteile durch unkorrekte Materialbereitstellung erzielt werden können, gelten folgende Präzisierungen:
- Fährseilrolle Verschlusssteil eingelegt und Flügelschrauben leicht angezogen;
 - Fährseilklemme Halbschalen geschlossen, Schrauben eingelegt und von Hand leicht angezogen;
 - Schraubenschäkel Muttern von Hand leicht angezogen;
 - Steckbolzenschäkel Bolzen korrekt eingehängt.

7.2.7 Wettkampfvorbereitung

- 452 Ca. 30 Min vor der Startzeit kann die Gruppe aus dem Materialpool des Veranstalters, das Fahrgeschirr und das Bootföhrenbau-Material aussuchen und bereitstellen. Das Seil der Seilwinde darf zur Kontrolle abgerollt werden.

453 Der Windenstandort wird durch einen Kampfrichter mit einem steckbaren Blechrandell Durchmesser 6 cm markiert. Die Wettkämpfer dürfen keine weiteren Markierungen auf dem Wettkampfgelände anbringen.

7.2.8 Einbau

454 Die Winde darf nicht in das Boot genommen werden.

455 Der Landtrupp führt in der ersten Einbauphase folgendes aus:

- befestigt den Schraubenschäkel (Foto 2) an der Verankerungsschiene (Schraubenkopf unterhalb der Verankerungsschiene);
- trägt die Schlägel, die Verankerung, die Fährseilwinde und das Zweibein inkl. Sicherung zu den jeweiligen Einsatzorten;
- platziert die Winde über der Markierung und beginnen sofort mit dem Seilabrollen (Seiltrommelklinke muss mit Zugfeder gesichert sein);
- montiert die Seilstruppen und Steckbolzenschäkel (Foto 2);
- spannt und richtet die Verankerungsschiene so, dass diese zur Verankerung am gegenüberliegenden Ufer fluchtet (Toleranz 3% der Distanz zwischen Verankerungsschiene und Verankerungsstamm, siehe Zeichnung 1);
- schlägt auf jeder Seite der Verankerungsschienen, unter Einhalten eines Sicherheitsabstandes von 50 cm zu weiteren Personen, je eine Nadel bündig ein (welche sind freigestellt!). Der Einsatz eines 2-ten Schlägels ist nur gestattet, wenn die Nadeln beim hintersten und vordersten Loch der Verankerungsschiene eingeschlagen werden. Rundumschläge mit dem Schlägel sind generell nicht erlaubt;
- sobald 2 Nadeln (eine pro Seite) ganz eingeschlagen sind, melden sie (Verankerungstrupp oder Chef) dies, durch das Kommando "**Abfahren**";
- stellt mit Windenbremse sicher, dass während der Überfahrt nicht zuviel Seil abrollt;
- schlägt unter Einhalten eines Sicherheitsabstandes von 50 cm zu weiteren Personen die restlichen Nadeln ein. Der Einsatz des 2-ten Schlägels beim Einschlagen der mittleren 4 sowie bei den gegenüberliegenden Nadeln ist nicht gestattet (leichtes Anschlagen erlaubt);
- befestigt das Giertau mit einem Schifferknoten an die Fährseilrolle;
- montiert die Fährseilrolle mit der Öffnung nach unten (Foto 3), wasserwärts des Zweibeines, an das Fährseil;
- erstellt am anderen Giertauende ein Giertauknoten (Foto 4 + 5) und sichert das Giertau gegen das Wegrollen;
- legt die Klinke in die Seiltrommel ein, sobald das Boot am gegenüberliegenden Ufer landet.

- 456 Der Fahrtrupp führt in der ersten Einbauphase folgendes aus:
- nimmt beim Materialdepot das Fahrgeschirr und rüstet das Boot (2 Vorderfahrer plus Steuermann) aus;
 - bindet das Boot los und stachelt nach;
 - schießt die notwendige Seilreserve auf;
 - befestigt das Fährseil an der landwärtsseitigen Schnürlatte (Foto 6);
 - hält mit dem korrekt angezogenen Lederhandschuh die Seilschlaufe, wobei die Seilschlaufe keine Hand umschlingen darf (Foto 6);
 - es darf kein zusätzliches Seil in das Boot genommen werden;
 - der Steuermann kommandiert "**Breit**", sobald das Fährseil korrekt befestigt und mit dem Lederhandschuh gehalten und vom Landtrupp das Kommando "**Abfahren**" erfolgt ist;
 - während der Überfahrt darf das Fährseil nicht über das Heck gelegt werden;
 - übersetzt mit 2 Vorderfahrern an das gegenüberliegende Ufer, sodass sie möglichst nahe an der Verankerung landen können;
 - löst die Seilschlaufe an der Schnürlatte, sobald das Fährseil am Gegenufer an der Verankerung korrekt befestigt ist;
- 457 Der Fahrtrupp führt in der zweiten Einbauphase folgendes aus:
- hält das Boot am Ufer fest;
 - befestigt innerhalb der Markierung das Fährseil. Das Seil wird 2 Mal von oberstrom um den Verankerungsstamm gewickelt ohne, dass der Sauschwanz auf Zug belastet und das Seil überkreuzt wird (Foto 7);
 - erteilt den Befehl "**Ziehen**";
 - lässt auf den Befehl „Ziehen“ die Seilschlaufe los, sodass sich das Fährseil von der Schnürlatte lösen kann; übersetzt ohne das Fährseil zu überfahren an das diesseitige Ufer zurück;
 - befestigt mit einem Mastwurf (gleich welcher Richtung) das Boot am Anbindepfahl (Mastwurf muss auf Boden sein);
 - schießt das Spanntauende am Boden auf;
 - erstellt die Schiffsordnung (Foto 8 + 9);
 - hilft bei Bedarf dem Landtrupp bei seinen Arbeiten;
 - steht nach erfolgtem Einbau in die Besammlungsformation ein.

- 458 Der Landtrupp führt in der zweiten Einbauphase folgendes aus:
- zieht nach dem Kommando "Ziehen" das Fährseil aus dem Wasser (Seilführung beim Aufrollen mit korrekt angezogenem Lederhandschuh);
 - stellt das Zweibein so auf, dass der Winkel zwischen den beiden Schenkel kleiner als 90° ist, das Fährseil im Grundriss nicht umgelenkt wird, das Zweibein senkrecht steht (Toleranz zum Senkel gegen das Wasser = 0%, gegen die Winde = 5%), das Zweibein rechtwinklig zum Fährseil steht (Toleranz zum rechten Winkel = 5%), das Fährseil in der Flussmitte min. 2 m über dem Wasser hängt (das Zweibein darf nicht mit dem Schlägel gerichtet werden) (Zeichnung 1);
 - schlägt durch eine Person (ablösen erlaubt, übrige Personen halten einen Sicherheitsabstand von 50 cm ein) auf der Innenseite des Zweibeines, nahe an den Füßen, je einen Ordonnanzpfahl ein, wobei die Eisenspitze inkl. ganze Seitenlaschen nicht mehr sichtbar sein darf und die Pfahlköpfe min 10 cm über die Zweibeinschenkel vorstehen müssen (Foto 10). Rundumschläge mit dem Schlägel sind nicht erlaubt;
 - sichert mit je einem Parallelbund (Foto 10) die Zweibeinfüße an den Ordonnanzpfählen;
 - befestigen die Seilklemme am Fährseil, sodass die Seilstruppen nicht überkreuzt sind und das Fährseil in der Seilnute liegt;
 - entlastet die Seiltrommel, Seildurchhang zwischen Trommel und Seilklemme min 10 cm;
 - legt die Klinke bei der Seiltrommel ein (Zugfeder nicht eingehängt)
 - erstellt ein ordentliches Materialdepot im Seildreieck zwischen Verankerungsschiene und Winde (nur Lederhandschuhe dürfen paarweise übereinander liegen);
 - stehen nach erfolgtem Einbau in die Besammlungsformation ein (Alle).

7.2.9 Probefahrt

- 459 Unmittelbar nach dem Einbau ordnet der Kampfrichter die Probefahrt an. Die Besatzung für die Probefahrt besteht min. aus dem Steuermann, einem Vorderfahrer und dem „Sauschwanzmann“.

Es werden folgende Tätigkeiten ausgeführt:

- Windenwart geht zur Verankerung und kontrolliert diese während der ganzen Probefahrt;
- Steuermann + „Sauschwanzmann“ besteigen zusammen mit einem Kampfrichter das Boot und hängen das Giertau vom wasserseitigen Gierhacken zum landseitigen Gierhacken um;
- Spanntauhalter löst das Spanntau und steigt ins Boot
- Besatzung giert zum jenseitigen Ufer
- übrige Wettkämpfer bleiben während der ganzen Probefahrt in der Besammlungsformation stehen

- 460 Damit die Fähre auf ihre Funktionstüchtigkeit überprüft werden kann, gelten für die Überfahrt folgende Einschränkungen:
- Stachel darf nur zur Abfahrt und Landung verwendet werden;
 - Vorderfahrer darf das Ruder nur auf Anweisung des Kampfrichters einsetzen.
- 461 Am gegenüberliegenden Ufer steigen der Spanntauhalter, der "Sauschwanzmann" und der Kampfrichter aus.
Der Kampfrichter kontrolliert die Verankerung und zeigt dem "Sauschwanzmann" allfällige Fehler.
- 462 Nach der Rückkehr von der Probefahrt werden folgende Tätigkeiten ausgeführt:
- Boot mit einem Mastwurf (gleich welcher Richtung) am Anbindepfahl befestigen und Spanntauende am Boden aufschliessen;
 - Giertau an den wasserseitigen Gierhaken umhängen;
 - Schiffsordnung erstellen:
 - Besatzung und Windenwart kehren in die Besammlungsformation zurück;
 - Chef meldet "**Probefahrt ausgeführt**".
- 463 Die Probefahrt erfolgt ausserhalb der Zeitmessung.
- 464 Der Kampfrichter entlässt die Gruppe in den Pausenraum und bewertet anschliessend die Arbeit. Die Schiffsordnung inkl. Spann- und Giertau werden vor und nach der Probefahrt bewertet.
- 7.2.10 Pause**
- 465 Der Pausenraum darf durch die Wettkämpfer nicht verlassen und durch Zuschauer nicht betreten werden.
- 466 Am Ende der Pause orientiert der Kampfrichter den Chef über die Fehler. Anschliessend kann die Gruppe unter Aufsicht des Kampfrichters defektes Fahrgeschirr auswechseln und den Rettungsball in das Materialdepot legen.
- 7.2.11 Ausbau**
- 467 Der Landtrupp führt in der ersten Ausbauphase folgendes aus:
- spannt das Seil und demontiert die Fährseilklemme sowie die angrenzenden Seilstruppen;
 - löst bei den Zweibeinfüssen die Parallelbünde und entfernt die beiden Ordonnanzpfähle;
 - hält sich mit min 2 Personen auf das Kommando "An das Zweibein" bereit, dieses abzulegen.

- 468 Der Fahrtrupp führt in der ersten Ausbauphase folgendes aus:
- nimmt bei Bedarf den Rettungsball vom Materialdepot (fakultativ)
 - löst das Schiff und sichert das Giertau gegen das Wegrollen
 - übersetzt ans Gegenufer ohne das Fährseil zu überfahren (Anzahl Personen im Fahrtrupp ist frei)
- 469 Der Fahrtrupp führt in der zweiten Ausbauphase folgendes aus:
- kommandiert "**Lösen**" sobald der "Sauschwanzmann" den "Sauschwanz" zum Lösen bereit hat;
 - hängt den "Sauschwanz" aus, sobald das Seil entlastet ist und kommandiert "**Ziehen**";
 - übersetzt an das diesseitige Ufer zurück;
 - befestigt das Boot mit einem Mastwurf (gleich welcher Richtung) am Anbindepfahl und schießt das Spanntauende am Boden auf;
 - rüstet das Boot ab und deponiert alles Fahrgeschirr im Materialdepot;
 - hilft bei Bedarf dem Landtrupp;
 - steht nach erfolgtem Ausbau in die Besammlungsformation ein.
- 470 Der Landtrupp führt in der zweiten Ausbauphase folgendes aus:
- löst mit Schlägel und Spannhebel die Klinke der Fährseiltrommel. Der Spannhebel wird von der Windenaussenseite angesetzt (Foto 11). Das Halten des Spannhebels durch eine Zweitperson ist erlaubt;
 - legt das Zweibein auf das Kommando "**Zweibein ab**" (Chef oder Windenwart) auf den Boden (fallen lassen ist nicht erlaubt);
 - rollt das Fährseil auf (Seilführung mit korrekt angezogenen Lederhandschuhen);
 - warnt mit dem Kommando "**Sauschwanz**" die Kollegen sobald der Sauschwanz an Land ist;
 - löst die restlichen Seilstruppen und den Steckbolzenschäkel erst, wenn sich der "Sauschwanz" an Land befindet;
 - deponiert alles Material exkl. Verankerung und Schraubenschäkel im Materialdepot;
 - hilft bei Bedarf dem Fahrtrupp;
 - steht nach erfolgtem Ausbau in die Besammlungsformation ein.
- 471 Das Ausreißen der Windenverankerung erfolgt mit geeigneten Mittel ausserhalb der Zeit und ohne Beurteilung.

7.2.12 Kommandos

472 Aus Organisations- und Sicherheitsgründen werden folgende Kommandos zwingend verlangt:

	Kommando	Kommandogeber
Einbau	- Achtung los	Chef
	- Abfahren	Verankerungstrupp oder Chef
	- Breit	Steuermann
	- Ziehen	Sauschwanzmann
	- Fertig	Chef
Probefahrt	- Probefahrt ausgeführt	Chef
Ausbau	- Achtung los	Chef
	- An das Zweibein	Chef
	- Lösen	Sauschwanzmann
	- Zweibein ab	Chef oder Windenwart
	- Ziehen	Sauschwanzmann
	- Sauschwanz	Chef oder Mannschaft
	- Fertig	Chef

Alle Wettkämpfer können weitere Kommandos erteilen.

7.2.13 Materialdepot nach Ausbau

Gegenüber dem Einbau gelten folgende Änderungen:

- Verankerungsschiene, Verankerungsnadeln und Schraubenschäkel werden nicht im Materialdepot deponiert;
- gleiches Material inklusive Fahrgeschirr muss nebeneinander und ausgerichtet deponiert sein;
- Lederhandschuhe dürfen paarweise übereinander liegen.

Das Windenseil muss so aufgerollt sein, dass ein Wiedereinsatz möglich ist. Das Material muss nicht gereinigt werden.

7.2.14 Bewertung und Rangierung

475 Für die einheitliche Beurteilung gibt es im Anhang 3 Ziffer 7.2.17 ein Beurteilungsblatt Bootföhrenbau.

Nicht festgelegte Verstöße gegen das Wettkampffreglement werden fallweise durch das Kampfgericht sanktioniert (2 Sekunden bis zur Disqualifikation).

Pro Fehler wird ein Zeitzuschlag der Gesamtzeit hinzugerechnet.

476 Sieger im Bootföhrenbau ist die Gruppe, welche die tiefste Gesamtzeit erreicht.

7.2.15 Materialliste Bootfährenbau

- 1 Übersetzboot
- 1 Spanntau; Länge ca. 15 m
- 9 Rettungswesten 90
- 3 Ruder
- 3 Stachel
- 5 Ruderstricke
- 1 Sasse
- 1 Giertau; Länge = 30 m; Seildurchmesser 20 mm
- 1 Fährseilrolle
- 1 Fährseilwinde mit an Füßen befestigter Holzplatte (Dicke ca. 6 cm)
- 1 Kurbel zu Winde
- 1 Spannhebel zu Winde
- 1 Fährseil-Klemme
- 1 Steckschlüssel als Kurbel
- 4 Seilstruppen mit Kauschen, Länge = 1.05 m
- 1 Verankerungsschiene
- 8 Verankerungsnadeln
- 1 Schraubenschäkel
- 1 Steckbolzenschäkel
- 2 Schlägel
- 2 Ordonnanzpfähle
- 2 Schnürleinen
- 1 Zweibein, Länge = 5m; Holzdicke = 10 cm
- 1 Paar Lederhandschuhe
- 1 Rettungsball (freiwillig)