

Bedienung Ankerspill – Kurzanweisung, v2 November 2006

I. Fallen Anker

a) Anker klarmachen zum Fallen

Vor Beginn der Revierfahrt, bei der Anfahrt auf den Ankerplatz oder vor einem An- oder Ablegemanöver ordnet der zuständige Steuermann oder der Kapitän das Klarmachen des Ankers oder beider Anker zum Fallen an. Das bedeutet für denjenigen, der das Ankerspill bedienen soll, dass er sich ggf. die notwendigen Helfer zusammensucht und auf den Stationen einteilt, den Ankerball und die Ankerlaterne soweit vorbereitet, dass sie beim Fallen des Ankers sofort gesetzt werden können und die Anker klar zum Fallen macht. Es bietet sich auch an, einen oder zwei Kettenstauer zu bestimmen, falls der Anker nach dem Fallen sofort wieder gehievt werden muss.

Folgende Vorbereitungen sind zu treffen:

1. Prüfen, ob beide Spillbremsen zuge dreht sind (nach rechts herum wird zudreht). Wenn nein, dann werden die betroffenen Bremsen rechts herum zuge dreht.
2. Prüfen, ob die Sicherungen (auch Pallung genannt) entfernt sind. Wenn nein, dann entfernen.
3. Prüfen, ob die Deckel der Ankerkettenröhre zum Kettenkasten (Kettenflößenbleche) entfernt wurden. Wenn nein, dann entfernen.
4. Prüfen, ob beide Anker ausgeschäftet sind.
5. Ankerball mit Ankerlaterne klarmachen zum Setzen (Entfällt beim Einsatz des Ankers als Manövrierhilfe).
6. Spillbremse lösen und prüfen, ob die Kettenuß frei läuft (sich dreht). Anschließend Spillbremse wieder zudreht.
7. Öffnen des Kettenkneifers des Ankers, der beim Ankern fallen soll. Bei Revierfahrt werden ggf. beide Kettenkneifer geöffnet.
8. Vorsorgliche Bereitstellung des Wasserschlauchs sowie Energieversorgung des Ankerspills sicherstellen.

Der Anker ist nun klar zum Fallen. Dem zuständigen Steuermann oder Kapitän wird nun gemeldet, dass der bzw. die Anker klar zum Fallen sind. Derjenige, der das Ankerspill bedienen soll, begibt sich nach der Meldung wieder zum Ankerspill und wartet auf weitere Anweisungen. Bei Revierfahrt muss er sich stets in der Nähe des Ankerspills aufhalten, um den Anker ggf. unverzüglich auf Kommando fallen lassen zu können.

b) **Lass fallen** (Stb- / Bb-) **Anker**, (1., 2. oder 3. Schäkel (oder Längen) zu Wasser / am Spill)

Im Vorfeld wird der Bootsmann über die Wassertiefe und darüber, welcher Anker und wie viele Schäkel (ein Schäkel entspricht etwa 27m) gesteckt werden sollen, informiert. Kurz bevor das Kommando zum Fallen lassen des Ankers gegeben wird, ruft der Steuermann „Aus der Kette“ und alle Personen auf der Back treten dann aus dem Gefahrenbereich der Kette und des Spills (drehende Teile, Springen der Kette, herausgeschleuderte Schmutz- und Rostpartikel, Schutzbekleidung und Schutzbrille benutzen).

Beim Kommando „Fallen Anker“ wird die Spillbremse des Ankers, der fallen soll, vorsichtig aufgedreht (linksherum wird aufgedreht). Manchmal ist die Spillbremse so schwergängig, dass mit Hilfe einer Brechstange das Rad der Spillbremse aufgedreht werden muss. Wenn der

Anker fällt, dann muss darauf geachtet werden, dass nicht unbeabsichtigt zuviel Kette ausrauscht, da sich sonst auf Grund ein Kettenhaufen bildet.

Sobald der Anker den Grund erreicht hat, ist der Ankerball bzw. die Ankerlaterne zu setzen. Während das Schiff vorsichtig rückwärts läuft, lässt der Spillmann die Kette vorsichtig weiter aus (wie viel ist abhängig von der Wassertiefe). Danach wird weiterhin Kette gesteckt, bis die geforderte Länge erreicht worden ist. Jeder Schäkkel wird durch Glockenschläge gemeldet (Erster Schäkkel: ein Glockenschlag, Zweiter Schäkkel: zwei Glockenschläge usw.). Es bietet sich daher an, dass die Bremse zwischendurch immer wieder zuge dreht wird, um zu sehen, wie die Kette steht. Kommt auf die Kette Zug auf, dann kann die Ankerkette langsam weiter gefiert werden. Wenn mindestens die Hälfte oder 2/3 der vorgesehenen Länge ausgebracht ist, wird die Bremse dichtgedreht, damit die Kette steif kommt und damit Zug auf den Anker kommt. Dadurch gräbt sich der Anker ein.

Wenn die Kette nach gutem, ordentlichen Steifstehen anfängt wieder durchzuhängen, hat der Anker gefasst und sich eingegraben. Meldung an die Brücke: „Schiff ist eingetörnt“. Sollte die Kette aber springen bzw. „ruckeln“, so ist es ein Zeichen dafür, dass der Anker noch nicht gefasst hat und vom rückwärts laufendem Schiff über den Grund geschleppt wird.

Ist man überzeugt, dass der Anker gefasst hat (z.B. durch Fühlprobe durch Auflegen des Fußes oder der Hand auf die Kette), wird an die Brücke gemeldet: „Anker trägt“. Danach wird der Rest der beabsichtigten Kettenlänge gesteckt und danach das Glockensignal für die gesteckte Länge gegeben. Sobald der angeordnete Schäkkel am Spill oder zu Wasser ist, wird die Spillbremse zuge dreht. Beide Anker bleiben ausgeschäftet. Anschließend werden der Kettenkneifer und die Spillbremse (nach Revierfahrt ggf. beide Kettenstopper) zuge dreht, um das Spill und die Spillbremse zu entlasten.

Im folgenden wird die Ankerkette noch ein paar Minuten beobachtet. Wenn permanent der gleiche Zug auf der Kette ist, dann hat das Schiff eingetörnt (dann hält bzw. trägt der Anker). Verändert sich der Zug (nach Richtung und/oder Stärke) der Kette ungewöhnlich stark, dann liegt der Verdacht nahe, dass der Anker slipt (bzw. rutscht). Dann ist eine Meldung an den zuständigen Steuermann zu machen.

II. Anker hieven

a) Anker klarmachen zum Hieven

Soll der Anker zum Hieven klargemacht werden, so ist zunächst ein Kettenstauer (je nach Länge auch zwei) und ein Kettenspüler festzulegen und eine Person zum Anzeigen, wie die Kette steht. Weitere Helfer können eingeteilt werden, um z.B. den Ankerball oder die Glocke zu bedienen.

Folgende Vorbereitungen sind zu treffen:

1. Schlauch zum Ankerspülen klarlegen und Wasser beim Maschinisten anfordern
2. Stromversorgung zur Spillbedienung beim Maschinisten anfordern.
3. Kettenspüler auf Position schicken.
4. Person, die anzeigt wie die Kette steht, auf Position schicken.
5. Persenning abziehen
6. Die Kettenflötenbleche sind zu entfernen
7. Prüfen, ob beide Spillbremsen zuge dreht sind (nach rechtsherum wird zudreht). Wenn nein, dann werden die betroffenen Bremsen rechtsherum zuge dreht.
8. Bei dem zu hievenden Anker muss vor Beginn des Hievens eingeschäftet werden.

9. Die Sicherung (auch Pallung genannt) des Ankerspills muss gesetzt werden, wenn der Anker von Hand geholt werden soll
10. Der Elektromotor des Ankerspills muss eingeschäftet sein, wenn der Anker nicht von Hand geholt werden soll.
11. Der Kettenkneifer des Ankers, der gehievt werden soll, ist nun zu öffnen
12. Der Kettenstauer wird erst jetzt in den Kettenkasten geschickt. Dessen Klarmeldung ist nun abzuwarten. Es ist darauf hinzuweisen, dass die Hände und der Kopf aus dem Kettenkasten zu nehmen sind, wenn der Anker nicht gehievt wird.

Der Anker ist nun klar zum Hieven. Der Notausknopf am Bedienkasten soll erst jetzt herausgezogen werden. Dem zuständigen Steuermann wird nun gemeldet: „Anker klar zum Hieven“.

b) Hiev Anker

Auf das Kommando „Hiev Anker“ des zuständigen Steuermanns wird nun die Spillbremse des zu hievenden Ankers geöffnet (die Warnung an den Kettenstauer nicht vergessen!). Ist die Spillbremse geöffnet, wird nun der Anker durch das nach vorne Drücken des Hebels am Bedienkasten gehievt (es gibt mehrere Geschwindigkeiten). Während des Hievens werden die Kette und schließlich der Anker gründlich gespült. Muss der Anker zwischenzeitig gefiert werden, weil die Kette unklar kommt, dann erfolgt dies ebenfalls über das Spill, indem der Hebel des Bedienkastens nach hinten gezogen wird. Das Wahrschauen an den Kettenstauer darf nicht vergessen werden! Außerdem muss vorher die Pallung (Sicherung) entfernt werden und beim abermaligen Hieven ist die Sicherung wieder zu setzen.

Statt des Kommandos „Hiev Anker“ kann auch das Kommando „Hiev Kurzstag“ gegeben werden. Dann hievt der Bootsmann die Kette nur soweit ein, bis der Bug über dem Anker steht und die Kette senkrecht zwischen Anker und Klüse steht („Kurzstag“), aber der Anker noch fest im Grund liegt. Es wird gemeldet: „Kette ist Kurzstag“ und nicht weiter eingehievt. Erst auf das Kommando „Hiev Anker“ wird weitergehievt, wodurch der Anker dann aus dem Grund gebrochen wird.

Während des Einhievens der Kette werden die Glockensignale für die jeweiligen am Spill durchgehenden Kettenlängen (identisch mit den noch nicht eingeholten Längen) gegeben.

Ist der Anker aus dem Grund (die Kette steht dann „auf und nieder“ und die am Spill angreifende Last verringert sich spürbar) wird die Meldung „Anker aus dem Grund“ gemacht. Hierzu wird die Glocke mehrere Male anhaltend geläutet. Nun werden der Ankerball und die Ankerlaterne nieder geholt. Außerdem wird die Seeflagge gesetzt und die Hafenflagge eingeholt. Es wird weiter gehievt. Kommt der Anker aus dem Wasser, so wird gemeldet „Anker aus dem Wasser“. Die Schiffsführung kann nun die Geschwindigkeit erhöhen, und langsam auf Kurs gehen.

Im Folgenden wird nun der Anker ganz langsam weiter gehievt, bis er in der Ankerklüse sitzt. Hat sich der Anker vertörnt, muss er um 180° gedreht werden. Als einfache Lösung hat sich ein erneutes Abfieren des Ankers über das Spill unter die Wasseroberfläche bei langsamer Fahrt voraus erwiesen bis er sich - durch seine Form bedingt - in die richtige Stellung dreht. Beim abermaligen Holen kann er dann problemlos in die Klüse gezogen werden. Alternativ kann man den Anker bis zur Wasseroberfläche über das Spill fieren. Beim abermaligen Holen muss die Kette mit Hilfe einer großen Brechstange in die richtige Richtung um ihre Längsachse gedreht werden, damit die Kette in der richtigen Position in die Kettennuss und

damit der Anker richtig in die Klüse gelangt. Es ist meistens erforderlich, die letzten paar Zentimeter der Kette nicht mit dem elektrisch betriebenen Spill, sondern von Hand zu holen, damit der Anker wirklich ganz fest in der Klüse sitzt.

Ist der Anker in der Klüse, wird an den zuständigen Steuermann gemeldet „Anker in der Klüse“. Danach ordnet der Steuermann in aller Regel „Anker seefest machen“ an.

Folgende Tätigkeiten sind dann auszuführen:

1. Kettenstauer aus dem Kettenkasten abziehen
2. Notausknopf am Bedienkasten drücken
3. Spillbremse zudrehen (nach rechts herum wird zudreht).
4. Kettenkneifer zudrehen
5. Ausschäften
6. Sicherung (auch Pallung genannt) entfernen
7. Ankerball und Ankerlaterne verstauen
8. Spülschlauch verstauen
9. Kettenflötenbleche aufsetzen
10. Persenning aufziehen und seefest zurren
11. Maschinist informieren, dass kein Wasser und kein Strom auf Spill mehr benötigt werden.

Nun wird dem zuständigen Steuermann gemeldet: „Anker seefest“.

Gelegentlich kann es vorkommen, dass der Steuermann nach dem Anker auf für die Dauer der Revierfahrt beide Anker „klar zum Fallen“ haben will. In diesem Falle wird wie oben beschrieben gehandelt. Auf See sind in der Regel beide Anker ausgeschäftet, bei zugezogener Spillbremse und geschlossenem Kettenkneifer. Auf diese Weise kann der Anker im Notfall schnell „klar zu Fallen“ gemacht werden.

III. Bedienung der elektrischen Winsch am Ankerspill

Die elektrische Winsch am Ankerspill kann eingesetzt werden, um beispielsweise beim Anlegen die Vorleine zu holen. Soll dafür die Ankerwinsch benutzt werden, so sind folgende Maßnahmen zu treffen:

1. Prüfen, ob beide Anker ausgeschäftet sind.
2. Strom auf das Spill beim Maschinisten anfordern
3. Notausknopf am Bedienkasten herausziehen
4. Betreffende Trosse um eine der beiden Winschen (mind. drei Male) herumlegen. Ferner muss darauf geachtet werden, dass die auf die Winsch zulaufende und unter Last stehende Part der Leine rechtwinklig zur Achse der Winsch geführt bzw. geschoren wird.
5. Zum holen wird der Hebel am Bedienkasten nach vorne und zum fieren nach hinten gedrückt (wie zur Bedienung des Ankers).

Nach Beendigung des Holens der Trosse wird sie nach Möglichkeit vom Spillkopf abgenommen und auf den hinteren Pollern belegt.

Im Anschluss wird der Notausknopf gedrückt und der Maschinist informiert, dass auf dem Spill kein Strom mehr benötigt wird.

IV. Kommando- und Meldesprache für Ankermanöver

Zu Anker gehen

Steuermann	Bootsmann / Kettenbeobachter
„Klar machen zum Ankern“ (ggf. mit Zeitangabe)	Der Bootsmann lässt Ankergeschirr und Schlauch klarmachen. Der Toppsgast teilt die Ankercrew ein. Der Maschinist schaltet Wasser- und Stromversorgung ein.
„Stb / Bb- (oder beide) Anker klar zum Fallen“	„Stb / Bb- (oder beide) Anker sind klar.“
„Wassertiefe xx m, y Kettenlängen (Schäkel) am Spill / zu Wasser	
„Aus der Kette“	„Aus der Kette“ Rund um Spill und Kette treten alle aus dem Gefahrenbereich.
„Fallen Stb / Bb- Anker“	„Fallen Stb / Bb- Anker“ „Ankerball setzen / Ankerlaterne setzen“
	Für jede ausgelassene Kettenlänge wird ein Glockensignal gegeben: 1. Länge: 1 Schlag 2. Länge: 1 Doppelschlag 3. Länge: 1 Doppelschlag und 1 Schlag u.s.w.
Steuermann quittiert die ausgesungene und angezeigte Richtung der Kette	Aussingen wie die Kette zeigt: „Kette zeigt auf und nieder, querab nach Bb / Stb über den Bug, achteraus“ Gleichzeitig mit der ausgestreckter Hand den Unterarm in die entsprechende Richtung nach (schräg) unten hin und her bewegen, während man mit dem Gesicht zur Brücke steht.
	„Anker hat gefasst, Kette kommt steif“
Darauf hin kann kommen: „Mehr Kette stecken“ oder „Fest am Spill“ Dann wird mit vorsichtiger Rückwärtsfahrt versucht, den Anker einzugraben.	ggf: „Anker hat nicht gefasst /slipt/ schleift“ Hat sich der Anker nun eingegraben, so folgt: „Anker hat gefasst, Kette kommt steif“

<p>Falls dies erfolglos ist, folgt ggf. der Abbruch des Manövers und das Kommando: „Hiev ein Kette / Anker“ Es folgt: „Stopper auf / Bremse dicht“</p>	<p>„Anker trägt“ / „Schiff hat eingetörnt“</p>
---	--

Anker auf gehen

Steuermann	Bootsmann / Kettenbeobachter
<p>„Klar zum Anker aufgehen“ (ggf. mit Zeitangabe)</p>	<p>Der Bootsman lässt Ankergeschirr und Schlauch klarmachen. Der Toppsgast teilt die Ankercrew ein. Der Maschinist schaltet Wasser- und Stromversorgung ein.</p>
	<p>„Ist klar zum Ankeraufgehen“</p>
<p>„Klar zum Hieven des Ankers“</p>	<p>„Ist klar zum Hieven“</p>
<p>„Hiev (ein) Kette“</p>	<p>„Hiev ein“</p> <p>Für jede Kettenlänge am Spill wird ein Glockensignal gegeben: 3. Länge: 1 Doppelschlag und 1 Schlag 2. Länge: 1 Doppelschlag 1. Länge: 1 Schlag</p> <p>Aussingen wie die Kette zeigt: „Kette zeigt auf und nieder, querab nach Bb / Stb über den Bug, achteraus“</p>
<p>Quittiert „Anker ist Kurzstag“</p>	<p>„Anker ist Kurzstag“</p>
<p>„Hiev (auf) Anker“</p>	<p>Der Anker wird aus dem Grund gebrochen. Meldung: „Anker aus dem Grund“ dazu wird mit der Glocke eine schnelle Folge von mehreren Schlägen gegeben.</p> <p>„Ankerball nieder / Ankerlaterne aus“</p>
	<p>Sobald der Anker über der Wasseroberfläche ist: „(Anker) aus dem Wasser“, gleichzeitig wird die Hand und Unterarm mehrfach waagrecht hin und her bewegt.</p>
<p>„Anker seefest machen“ Dazu ggf. das Handzeichen „Fest und belegen“ zeigen.</p>	<p>Ist der Anker in der Klüse: „Anker in der Klüse“</p> <p>Ist der Anker seefest und das Spill klar zum Fallen, so wird gemeldet:</p>

	„Anker ist seefest, Spill klar zum Fallen“ Dazu ggf. das Handzeichen „Fest und belegen“ zeigen.
--	---

Brigg Roald Amundsen