
























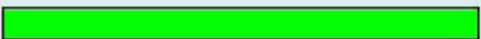











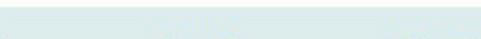











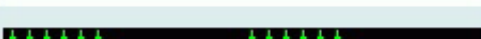


Lernhilfe Lichterführung u. Kennungen

Lichter	Tagsignal	Fahrzeug
		Gefährliche Güter
 	 	Manövrierunfähig
  		Tiefgangbehindert
  	  	Manövrierbehindert
 	 	Nichttrawlender Fischer (Treibnetz)
 	 	Trawlender Fischer (Schleppnetz)

Kennungen

Licht	Bezeichnung	Abk.	Darstellung
	Festfeuer (scheint ohne Unterbrechung)	F.	
	Unterbrochenes Feuer (Lichterscheinung ist länger als die Unterbrechung)	OC	
	Unterbrochenes Feuer in Gruppen 2 (2 Unterbrechungen in der Lichterscheinung)	OC(2)	
	Unterbrochenes Feuer in Gruppen 3 (3 Unterbrechungen in der Lichterscheinung)	OC(3)	
	Gleichtaktfeuer (Die Zeit Licht und kein Licht sind gleich lang)	ISO	
	Blinkfeuer (Scheindauer ist min. 2 Sekunden aber kürzer als die Dunkelphase)	LFL	
	Blinkfeuer in Gruppen 2 (2 x min. 2 Sekunden Scheindauer, kürzer als die Dunkelphase)	LFL(2)	
	Blitzfeuer in Gruppen 2 (2 x max. 1 Sekunden Scheindauer, kürzer als die Dunkelphase)	FL(2)	
	Blitzfeuer in Gruppen 3 (3 x max. 1 Sekunden Scheindauer, kürzer als die Dunkelphase)	FL(3)	
	Funkelfeuer (ständige Lichterscheinungen die schnell aufeinanderfolgen. Min. 60 pro Minute)	Q	
	Funkelfeuer in Gruppen 3 (3 schnell aufeinanderfolgende Lichterscheinungen)	Q(3)	
	Schnelles Funkelfeuer (Lichterscheinungen die schnell aufeinanderfolgen. Min. 100 bis 120 pro Minute)	VQ	
	Unterbrochenes Funkelfeuer (ein nicht durchgehendes Funkelfeuer)	IQ	

BEISPIELE:

F.WRG.20s.33m.18-14M (Leuchtturm)

- F :** Festfeuer
WRG: Feuerfarben weiß rot grün
20s : Wiederkehr 20 Sekunden
33m : Feuerhöhe 33 Meter
18-14M: Nenntagweite 18-14 Seemeilen

Q(3)15s (Gefahrenstelle Ost)

- Q(3):** Funkelfeuer (3) in 3 Gruppen
15s: Wiederkehr 15 Sekunden

Umrechnungsschemata

MgK	MgP
Abl	Abl
MwK	MwP
Mw	Mw
rwK	rwP

Formeln

Fahrt (kn)	$\frac{\text{Distanz (sm)} \times 60}{t \text{ (min)}}$
t (min)	$\frac{\text{Distanz (sm)} \times 60}{\text{Fahrt (kn)}}$
Distanz (sm)	$\frac{\text{Fahrt (kn)} \times t \text{ (min)}}{60}$