

Cette première activité de l'année 2025 a recueilli un franc succès, une bonne vingtaine de participants se sont retrouvés au bureau de l'APH pour parfaire leurs connaissances en matière d'amarrage.

Il apparaît rapidement qu'il en va de notre sécurité, du respect de la réglementation, de la protection des bateaux, pour le plaisir de la plaisance.



- Le type d'amarrage dépend du contexte : à quai, sur bouée, sur ponton, sur pendille (sud de la France).

-En principe, pour amarrer un bateau, on met une **garde avant (ou descendante)** pour ne pas avancer, une **garde arrière (ou montante)** pour ne pas reculer, une ou deux **pointes avant** et une **pointe arrière**. La "**traversière**" sert à maintenir le bateau près du quai ou du ponton, le temps de l'amarrer proprement. Les "pointes" sont utiles pour obliger le bateau à rester droit et les "gardes" l'empêche d'avancer ou de reculer. Les pointes doivent faire la longueur du bateau et la longueur des gardes correspond à 1,5 fois la longueur du bateau.

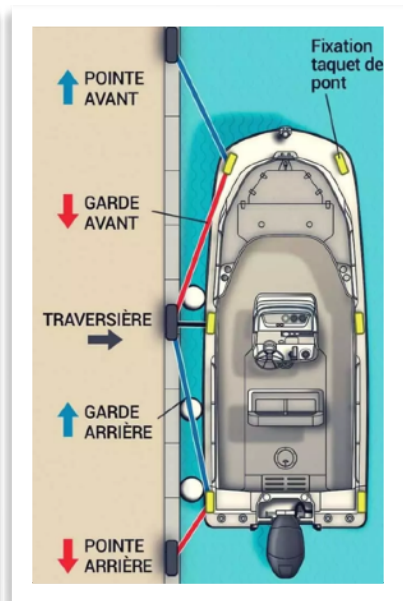
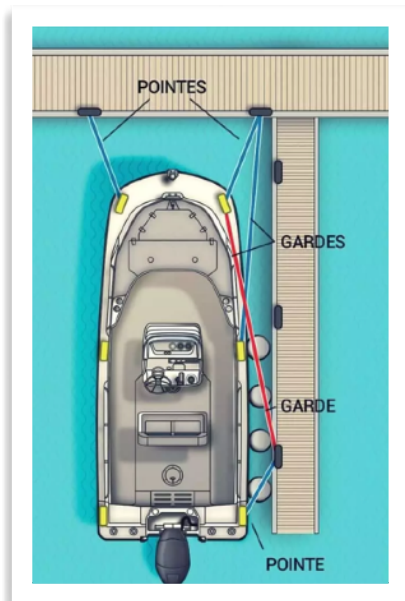
- Certains bateaux qui disposent d'une plateforme arrière préfèrent mouiller par l'arrière pour faciliter l'accès au quai. Dans ce cas, la poupe est maintenue par deux aussières qui peuvent être croisées pour d'avantage de maintien.

- Il faut veiller à ne pas brider le bateau : les boulons des taquets sont fixés au travers du pont et de la coque. Si on serre trop fort, les mouvements du bateau risquent de provoquer du jeu et des entrées d'eau.

- Les pare-battages : on évite de les fixer au dessus des chandeliers sous peine de les déchausser. Un pare-battage se fixe avec un nœud de cabestan : "*un nœud de cabestan bien fait, jamais ne se défait !*". En outre, on règle la hauteur des pare-battages depuis le plat-bord du bateau et non lorsque l'on est sur le catway, car celui-ci s'enfonce dans l'eau.

On évitera de les laisser tremper dans l'eau et on veillera à ce qu'ils ne se coincent pas sous le ponton.

- Pour lancer une amarre, on dégage 3 boucles dans la main droite et le reste dans la main gauche. L'extrémité de l'amarre qui reste à bord doit être frappée à un taquet. On lance l'amarre devant et non sur le partenaire.
- Pour tourner une amarre sur un taquet, il faut commencer par un tour mort, ça va bloquer l'amarre.
- Pour s'amarrer à un anneau, il faut passer le bout dans l'anneau, faire un tour mort, puis un nœud de chaise.



Naviguer, c'est aussi le "**matelotage**", les "**épissures**", maîtriser les quelques "**nœuds**" essentiels (les yeux fermés), connaître le "**vocabulaire marin**", disposer des outils essentiels à bord,...

Autrement dit, il y a matière à animer bien d'autres séminaires.