



Atracar de costado a un pantalán o a un muelle, y volver a salir

Se llega en ángulo hacia el centro del hueco, timón a la banda contraria para que entre la popa, un golpe de marcha atrás para pararse, y luego el spring de proa sujeta el barco.

Llegar

1. **Llegar en ángulo** Despacio, a motor, con un rumbo a 30 a 45° del pantalán y la proa apuntando al centro del hueco. Elige la banda favorable: con una hélice dextrógira, babor al pantalán. Cabos y defensas listos en las dos bandas, por fuera de los guardamancebos.
2. **Timón a la banda contraria** A uno o dos metros del pantalán, todo el timón hacia fuera y punto muerto. La proa va a lo largo del pantalán y la popa se acerca a él; el barco queda casi paralelo.
3. **Un golpe de marcha atrás** Un golpe breve de marcha atrás, con unas cuantas revoluciones más. La arrancada se para y, en la banda favorable, el efecto evolutivo lleva la popa contra el pantalán. El barco se para paralelo, sobre sus defensas.
4. **Bajar con el spring de proa** El tripulante, en los obenques, donde el barco está más cerca del pantalán, baja con el spring de proa sin saltar y lo hace firme en la cornamusa, hacia popa. Avante al ralenti, timón a la banda contraria: el barco se queda pegado solo.
5. **Dar los cabos** Cabo de proa, cabo de popa y luego spring de popa. Si el viento sopla a lo largo del pantalán, el cabo de barlovento se da primero. Se para el motor una vez el barco sujeto.

Salir

1. **Leer el viento** El viento puede haber rolado durante la noche. Arranca con tiempo y prueba avante y atrás. Larga primero los cabos de sotavento; el último es el de barlovento.
2. **Viento que pega: primero la popa** Deja el spring de proa, pasado en doble para largarlo desde a bordo, y una defensa grande justo detrás de la proa. Avante al ralenti, timón hacia el pantalán: la popa se separa. Punto muerto, larga el spring, recógelo rápido y luego da atrás.
3. **O primero la proa** Sobre un spring de popa, con una defensa en la aleta, marcha atrás suave: la proa se separa. Punto muerto, larga y luego avante sin girar demasiado pronto. Con viento fuerte que pega, este método funciona mal.

Los peligros

- **Un pie o una mano entre el casco y el pantalán** Nunca se para un barco con los pies, las rodillas o las manos. Una pierna atrapada entre el casco y el borde del pantalán es la lesión clásica.
- **Saltar demasiado pronto** Un salto fallido acaba con una pierna en el agua entre el barco y el pantalán. Solo se baja cuando la distancia está controlada; si no, se da otra vuelta.
- **Los dedos en la cornamusa** Cuando el motor empuja contra el spring, este se tensa de golpe. Manos a medio metro de la cornamusa: lo que aguanta es el roce del cabo, no la fuerza de la mano.
- **Un cabo en la hélice** Al salir, un spring largado arrastra por el agua justo al lado de la hélice. Punto muerto, se recoge rápido y luego se mete marcha.
- **El viento en el peor momento** Una racha de través se lleva la proa, y luego la popa, hacia el vecino. Si la maniobra se complica, se sale y se repite en lugar de forzar con el motor.

Por la VHF «Harbour office, this is sailing yacht Alcylene, eleven metres, from Île de Ré, four persons on board. Request a visitor berth alongside for two nights. Over.»



Repite esta maniobra en la app, tantas veces como haga falta, sin rayar ningún casco.
portskipper.app