



# Entrar y salir de un amarre con finger

*Se entra despacio, con el finger por fuera de la curva; primero se hace firme un spring desde el centro del barco y luego el motor sujeta el barco mientras se dan los demás cabos.*

## Llegar

1. **Bajar por la calle** Al ralentí, con el gas justo para mantener el control y defensas en las dos bandas. Mantente en el lado contrario de la calle para tener sitio para girar, y gira proa al viento, nunca con el viento en popa.
2. **Curva abierta, finger por fuera** Haz una curva abierta y apunta al centro del amarre. El finger tiene que quedar por fuera de la curva: el barco derrapa hacia él y se aparta del vecino.
3. **Entrar con la arrancada** En punto muerto, el barco se desliza dentro del amarre. Unos golpes cortos de marcha atrás lo paran antes de que la proa toque el pantalán: ni demasiado pronto ni demasiado largos.
4. **Bajar con el spring** Desde los obenques, donde el barco es más ancho, el tripulante baja al finger sin saltar. Enseguida hace firme el spring del centro del barco en la cornamusa del extremo del finger.
5. **Aguantar sobre el spring** Avante al ralentí, timón hacia el lado contrario al finger: la popa se pega y el barco ya no se mueve. Si el viento te separa del finger, un poco más de gas.
6. **Cabos de proa y spring de popa** Se dan los dos cabos de proa al pantalán, luego el spring de popa, y se centra el barco en el amarre. Solo entonces, punto muerto.

## Salir

1. **Preparar la salida** Con el motor caliente, prueba avante y atrás. Mira hacia qué lado tirará la popa el efecto evolutivo y en qué lado está la salida.
2. **Aguantar y luego soltar** Avante al ralentí, timón hacia el lado contrario al finger: el barco sigue pegado. Se quitan los cabos, primero los de sotavento, y el último se pasa en doble para largarlo desde a bordo.
3. **Dar atrás con decisión** Timón a la vía, marcha atrás. Coge arrancada suficiente para que el timón trabaje: un barco que va atrás demasiado despacio no gobierna.
4. **Girar una vez libre** A una eslora más o menos de los barcos de enfrente, punto muerto, luego avante y timón hacia la salida. Con viento fuerte por la popa, sigue en marcha atrás hasta salir de los pantalanes.

## Los peligros

- **Saltar a un finger corto** Un finger flotante se mueve cuando saltas encima. Baja con control, desde los obenques, cuando el barco está casi parado. Si la separación es demasiado grande, no se baja: se repite.
- **Una mano o un pie entre el casco y el finger** No metas nunca una parte del cuerpo entre el barco y el finger, el pantalán o el vecino. Una defensa, no una mano.
- **El viento que te separa del finger te echa sobre el vecino** Sin arrancada y con viento de través, el barco se va a sotavento en pocos segundos. Spring dado enseguida, y defensas también del lado del vecino.
- **Un cabo en la hélice** Un cabo que arrastra por el agua se enreda en la hélice y para el motor en el peor momento. Cabos adujados, nunca en el agua.
- **La esquina del finger con el pantalán** En Les Minimes se señalan unos refuerzos metálicos entre el finger y el pantalán como muy agresivos para los cascos. Para la proa antes.

**Por la VHF** «Port des Minimes, this is sailing yacht Alcylene, eleven metres. Request a berth for one night. Over.»



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