



Amarrar de popa al muelle con muerto

Se entra en marcha atrás entre los vecinos hasta el muelle, se dan los cabos de popa y luego se cobra el muerto hasta la proa: tenso, mantiene la proa lejos del muelle.

Llegar

1. **Preparar y localizar** Defensas en las dos bandas, algo más altas que en un pantalán, y una defensa suelta. Dos cabos de popa listos, guantes y bichero a mano. Recorre la fila al ralenti y reduce a la altura del amarre.
2. **Colocarse con la proa algo a barlovento** Haz girar el barco para poner la popa frente al amarre, a más o menos una eslora de su entrada. Deja la proa un poco a barlovento: el viento la empujará mientras das atrás.
3. **Dar atrás con arrancada** Marcha atrás lenta, empezada con tiempo para tener un recorrido largo: el timón solo gobierna con velocidad, y el efecto evolutivo tiene que estar corregido antes de entrar. Punto muerto entre los vecinos y luego un golpe corto adelante para pararte cerca del muelle.
4. **Primero el cabo de barlovento** El cabo de popa de barlovento sale primero hacia el muelle, algo flojo. Si no hay nadie en tierra, se baja con un simple paso, no se salta nunca.
5. **Cobrar el muerto** Con guantes, coge con el bichero el muerto que sale del muelle en el centro de tu amarre. Cóbralo mano sobre mano por fuera de los guardamancebos y hazlo firme en la cornamusa de proa. Después da el cabo de popa de sotavento.
6. **Tensar y ajustar** Tensa bien el muerto: es lo que impide que la popa golpee el muelle. Ajusta los cabos de popa para quedarte a cerca de un metro del muelle (algunos prefieren de 1,5 a 2 m), pudiendo aun así bajar a tierra. Saca la pasarela.

Salir

1. **Preparar la salida** Con el motor en marcha, comprueba que no arrastra ningún cabo alrededor del barco ni de la auxiliar. Fíjate de dónde viene el viento: se larga primero a sotavento.
2. **Devolver el muerto al agua** Larga el muerto de la cornamusa y déjalo ir despacio a lo largo del costado, sin tirarlo. Avisa: «muerto largado».
3. **Esperar a que se hunda** Avante al ralenti para mantenerte lejos del muelle, y espera a que el muerto esté en el fondo, más o menos un minuto. Si no, la hélice lo coge.
4. **Largar la popa y salir recto** Larga el cabo de sotavento y luego el de barlovento. Sal recto y despacio, timón a la vía, y no gires hasta que la popa esté libre de los vecinos.

Los peligros

- **El muerto en la hélice** En marcha atrás cerca del muelle, o al salir si todavía flota, la hélice aspira el muerto. Punto muerto cuando la popa pasa por encima; al salir, espera a que esté en el fondo.
- **Cortes en las manos** El muerto está cubierto de lodo, algas y conchas cortantes. Siempre guantes.
- **Dedos entre el cabo y la cornamusa** Un cabo en tensión aplasta los dedos. Se da una vuelta redonda a la cornamusa antes de hacer fuerza, nunca la mano en la gaza.
- **Saltar a tierra** El barco todavía se mueve y el muelle es duro. Se baja con un simple paso cuando la popa está muy cerca, o se lanza el cabo a alguien.
- **Un muerto demasiado flojo** Con la primera racha o el mar de fondo de la noche, la popa acaba golpeando el muelle.

Por la VHF «Marina, this is sailing yacht Alcyone, eleven metres. Request a berth for one night, stern-to. Over.»



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