



S'amarrer cul à quai sur son ancre

On mouille sa propre ancre à environ quatre longueurs du quai, on recule en filant la chaîne, puis l'arrière est tenu par deux amarres et l'avant par l'ancre.

Arriver

1. **Repérer la place** Au ralenti, passez devant la rangée en restant au large du point où vous mouillerez. Regardez la largeur libre, la profondeur au sondeur et d'où partent les chaînes des voisins : en général droit vers le large.
2. **Se présenter étrave au large** Placez-vous dans l'axe de la place, perpendiculaire au quai, l'étrave vers le large, un peu au-delà du point de mouillage. Par vent de travers, décalez-vous un peu au vent de la place.
3. **Culer, puis mouiller** Prenez de l'erre en marche arrière lente. À environ quatre longueurs du quai (40 m au moins pour un 11 m), la barre donne le signal : l'ancre descend et la chaîne file dès que le bateau recule.
4. **Reculer en filant la chaîne** Gardez assez d'erre pour gouverner. Au guindeau, filez au rythme du bateau, sans à-coups : trop lentement, l'ancre est traînée ; trop vite, la chaîne ne tient plus l'avant. La barre corrige le pas d'hélice et le vent.
5. **Cesser de filer à une longueur** À environ une longueur du quai, on arrête de filer : la chaîne se tend, l'ancre croche et freine le bateau. Si vous ne pouvez plus reculer, filez un peu de chaîne.
6. **Passer les amarres, au vent d'abord** Point mort pour les derniers mètres. À un mètre environ du quai, l'amarre au vent part la première, puis celle sous le vent, à un équipier descendu à terre sans sauter ou à quelqu'un sur le quai.
7. **Reprendre la chaîne** Reprenez la chaîne au guindeau et réglez les amarres pour garder l'arrière à distance du quai : la houle des ferries soulève les bateaux. Puis sortez la passerelle.
8. **Vérifier que l'ancre tient** Une fois les amarres tournées, et seulement si rien ne traîne dans l'eau, donnez de la marche arrière : la chaîne doit devenir presque droite. Si vous rentrez beaucoup de chaîne sans qu'elle se tende, l'ancre n'a pas croché : recommencez.

Repartir

1. **Regarder les chaînes autour** Avant de partir, repérez où passent les chaînes des voisins. L'idéal est de partir dans l'ordre inverse des arrivées. Briefez l'équipage et convenez des signes de la main : le guindeau couvre la voix.
2. **Larguer l'amarre sous le vent** Moteur au point mort, rentrez d'abord l'amarre sous le vent. Gardez celle au vent : elle tient l'arrière pendant que l'avant commence à remonter.
3. **Virer en avançant au ralenti** Larguez l'amarre au vent, rentrez-la sans la laisser traîner dans l'eau, et avancez au ralenti pendant qu'on vire. À l'étrave, l'équipier montre de la main de quel côté part la chaîne, qui doit rester presque verticale.
4. **Si une autre chaîne remonte avec l'ancre** Point mort, hélice arrêtée. Passez un bout sous la chaîne du voisin, tournez-le à bord, filez un peu la vôtre pour dégager l'ancre, puis larguez le bout pour que la chaîne du voisin redescende vite.
5. **Dégager la rangée** Ancre à poste, sortez droit vers le large en tenant compte du vent qui vous fait dériver le long des étraves voisines.

Les dangers

- **Les doigts dans la chaîne** Ne dégagez jamais avec les doigts une chaîne coincée dans le guindeau.
- **Une amarre dans l'hélice** Amarres lovées sur un winch, hors de l'eau. Point mort dans les derniers mètres, et au départ tant qu'un bout traîne ; pas de long coup de marche avant près du quai.
- **Son ancre sur la chaîne d'un voisin** Mouillée en biais ou trop près d'une autre, votre ancre se pose sur sa chaîne. Au départ, l'un des deux relève l'ancre de l'autre.
- **Le tableau contre le quai** Le sillage des ferries fait bouger les bateaux au quai ; à Poros, un orage soudain a abîmé beaucoup de bateaux en 2016. Gardez de la distance, une grosse défense sur le tableau et une ancre bien crochée.
- **Sauter sur le quai** L'équipier descend quand l'arrière est assez près, sans sauter.

À la VHF « Poros Coast Guard, this is sailing yacht Alcylene, eleven metres. We are entering the harbour to berth stern-to on our own anchor on the north-west quay. Over. »



Refaites cette manœuvre dans l'app, autant de fois qu'il le faut, sans rayer une coque.
portskipper.app