



Accoster le long d'un ponton ou d'un quai, et repartir

On arrive en biais vers le milieu de la place, barre à l'opposé pour que l'arrière vienne, un coup de marche arrière pour s'arrêter, puis la garde avant tient le bateau.

Arriver

1. **Arriver en biais** Lentement, au moteur, cap à 30 à 45° du ponton, l'étrave visée sur le milieu de la place. Choisissez le côté favorable : avec une hélice à pas à droite, bâbord à quai. Amarres et défenses sont prêtes des deux bords, hors des filières.
2. **Barre à l'opposé** À un ou deux mètres du ponton, barre à fond vers le large et point mort. L'étrave longe le ponton et l'arrière vient vers lui ; le bateau se met presque parallèle.
3. **Un coup de marche arrière** Un bref coup de marche arrière, avec quelques tours de plus. L'erre s'arrête et, du côté favorable, le pas d'hélice ramène l'arrière contre le ponton. Le bateau s'arrête parallèle, sur ses défenses.
4. **Descendre avec la garde avant** L'équipier, aux haubans, là où le bateau est le plus près du ponton, descend avec la garde avant sans sauter et la tourne au taquet, vers l'arrière. Ralenti avant, barre à l'opposé : le bateau reste plaqué tout seul.
5. **Passer les pointes** Amarre avant, amarre arrière, puis garde arrière. Si le vent souffle le long du ponton, l'amarre au vent passe en premier. On coupe le moteur une fois le bateau tenu.

Repartir

1. **Lire le vent** Le vent a pu tourner pendant la nuit. Démarrez tôt et essayez marche avant et marche arrière. Larguez d'abord les amarres sous le vent, la dernière est celle au vent.
2. **Vent qui plaque : l'arrière d'abord** Laissez la garde avant, passée en double pour la larguer du bord, et une grosse défense juste derrière l'étrave. Ralenti avant, barre vers le ponton : l'arrière s'écarte. Point mort, larguez la garde, rentrez-la vite, puis reculez.
3. **Ou l'avant d'abord** Sur une garde arrière, défense à la hanche, marche arrière douce : l'étrave s'écarte. Point mort, larguez, puis marche avant sans tourner trop tôt. Par vent qui plaque fort, cette méthode marche mal.

Les dangers

- **Un pied ou une main entre la coque et le ponton** On n'arrête jamais un bateau avec les pieds, les genoux ou les mains. Une jambe coincée entre la coque et le bord du ponton, c'est la blessure classique.
- **Sauter trop tôt** Un saut raté finit une jambe dans l'eau entre le bateau et le ponton. On ne descend que quand la distance est maîtrisée ; sinon on refait un tour.
- **Les doigts sur le taquet** Quand le moteur pousse contre la garde, elle se tend d'un coup. Mains à un demi-mètre du taquet : c'est le frottement de l'amarre qui tient, pas la poigne.
- **Une amarre dans l'hélice** Au départ, une garde larguée traîne dans l'eau juste à côté de l'hélice. Point mort, on la rentre vite, puis on embraye.
- **Le vent au mauvais moment** Une rafale de travers fait partir l'étrave, puis l'arrière, vers le voisin. Si la manœuvre se gâte, on dégage et on recommence plutôt que de forcer au moteur.

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



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