



S'amarrer cul à quai sur pendille

On recule entre les voisins jusqu'au quai, on passe les amarres arrière, puis on remonte la pendille jusqu'à l'avant : tendue, elle tient l'étrave loin du quai.

Arriver

1. **Préparer et repérer** Défenses des deux bords, un peu plus haut qu'au ponton, et une défense volante. Deux amarres arrière prêtes, gants et gaffe à portée. Longez la rangée au ralenti et ralentissez à hauteur de la place.
2. **Se placer, l'avant un peu au vent** Faites pivoter le bateau pour mettre l'arrière face à la place, à une longueur environ de son entrée. Laissez l'étrave un peu au vent : il va la pousser pendant que vous reculez.
3. **Reculer avec de l'élan** Marche arrière lente, commencée assez tôt pour avoir une longue course : la barre ne gouverne qu'avec de la vitesse, et le pas d'hélice doit être corrigé avant d'entrer. Point mort entre les voisins, puis un petit coup de marche avant pour s'arrêter près du quai.
4. **L'amarre au vent d'abord** L'amarre arrière au vent part la première vers le quai, gardée un peu lâche. Si personne n'est à terre, on descend d'un simple pas, on ne saute jamais.
5. **Remonter la pendille** Avec des gants, prenez à la gaffe la pendille qui sort du quai au milieu de votre place. Remontez-la main sur main par l'extérieur des filières et tournez-la au taquet avant. Passez ensuite l'amarre arrière sous le vent.
6. **Tendre et régler** Raidissez la pendille : c'est elle qui empêche l'arrière de taper le quai. Réglez les amarres arrière pour rester à environ un mètre du quai (certains préfèrent 1,5 à 2 m), tout en pouvant descendre à terre. Sortez la passerelle.

Repartir

1. **Préparer la sortie** Moteur en route, vérifiez qu'aucun bout ne traîne autour du bateau ou de l'annexe. Repérez d'où vient le vent : on largue d'abord sous le vent.
2. **Rendre la pendille à l'eau** Larguez la pendille au taquet et laissez-la filer doucement le long du bord, sans la jeter. Annoncez « pendille larguée ».
3. **Attendre qu'elle coule** Marche avant au ralenti pour rester loin du quai, et attendez que la pendille soit au fond, une minute environ. Sinon l'hélice la prend.
4. **Larguer l'arrière, sortir droit** Larguez l'amarre sous le vent, puis celle au vent. Sortez droit et lentement, barre au milieu, et ne tournez que quand l'arrière est dégagé des voisins.

Les dangers

- **La pendille dans l'hélice** En marche arrière près du quai, ou au départ si elle flotte encore, la pendille est aspirée par l'hélice. Point mort quand l'arrière passe dessus ; au départ, attendez qu'elle soit au fond.
- **Des mains coupées** La pendille est couverte de vase, d'algues et de coquillages coupants. Toujours des gants.
- **Des doigts entre l'amarre et le taquet** Une amarre sous tension écrase les doigts. On fait un tour mort au taquet avant de forcer, jamais la main dans la boucle.
- **Sauter à terre** Le bateau bouge encore et le quai est dur. On descend d'un simple pas quand l'arrière est tout près, ou on lance l'amarre à quelqu'un.
- **Une pendille trop molle** Au premier coup de vent ou à la houle de la nuit, l'arrière vient taper le quai.

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



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