



Ormeggiare all'inglese lungo un pontile o una banchina, e ripartire

Si arriva di sbieco verso il centro del posto, timone dalla parte opposta perché la poppa si avvicini, un colpo di retromarcia per fermarsi, poi lo spring di prua tiene la barca.

Arrivare

1. **Arrivare di sbieco** Piano, a motore, con un angolo da 30 a 45° rispetto al pontile, la prua puntata verso il centro del posto. Scegli il lato favorevole: con un'elica destrorsa, a sinistra in banchina. Cime e parabordi sono pronti su entrambi i lati, fuori dalle draglie.
2. **Timone dalla parte opposta** A uno o due metri dal pontile, timone tutto verso il largo e folle. La prua costeggia il pontile e la poppa si avvicina; la barca si mette quasi parallela.
3. **Un colpo di retromarcia** Un breve colpo di retromarcia, con qualche giro in più. L'abbrivio si ferma e, dal lato favorevole, l'effetto evolutivo riporta la poppa contro il pontile. La barca si ferma parallela, sui suoi parabordi.
4. **Scendere con lo spring di prua** Il membro dell'equipaggio, alle sartie, dove la barca è più vicina al pontile, scende senza saltare con lo spring di prua e gli dà volta alla galloccia, verso poppa. Avanti al minimo, timone dalla parte opposta: la barca resta accostata da sola.
5. **Passare le cime** Cima di prua, cima di poppa, poi spring di poppa. Se il vento soffia lungo il pontile, la cima sopravvento va per prima. Si spegne il motore una volta tenuta la barca.

Ripartire

1. **Leggere il vento** Il vento può essere girato durante la notte. Accendi presto e prova marcia avanti e retromarcia. Molla prima le cime sottovento, l'ultima è quella sopravvento.
2. **Vento che spinge sul pontile: prima la poppa** Tieni lo spring di prua, passato in doppino per mollarlo da bordo, e un grosso parabordo appena dietro la prua. Avanti al minimo, timone verso il pontile: la poppa si allontana. Folle, molla lo spring, recuperalo in fretta, poi vai indietro.
3. **Oppure prima la prua** Su uno spring di poppa, parabordo al giardinetto, retromarcia dolce: la prua si allontana. Folle, molla, poi marcia avanti senza girare troppo presto. Con vento forte che spinge sul pontile, questo metodo funziona male.

I pericoli

- **Un piede o una mano tra lo scafo e il pontile** Non si ferma mai una barca con i piedi, le ginocchia o le mani. Una gamba incastrata tra lo scafo e il bordo del pontile è l'infortunio classico.
- **Saltare troppo presto** Un salto sbagliato finisce con una gamba in acqua tra la barca e il pontile. Si scende solo quando la distanza è sotto controllo; altrimenti si fa un altro giro.
- **Le dita sulla galloccia** Quando il motore spinge contro lo spring, questo si tende di colpo. Mani a mezzo metro dalla galloccia: è l'attrito della cima che tiene, non la presa.
- **Una cima nell'elica** Alla partenza, uno spring mollato pende in acqua proprio accanto all'elica. Folle, lo si recupera in fretta, poi si innesta la marcia.
- **Il vento nel momento sbagliato** Una raffica al traverso fa partire la prua, poi la poppa, verso il vicino. Se la manovra si mette male, ci si allontana e si ricomincia invece di forzare con il motore.

Al 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.»



Rifai questa manovra nell'app, tutte le volte che serve, senza graffiare uno scafo.
portskipper.app