



Entrare e uscire da un posto con finger

Si entra piano, con il finger all'esterno della curva, si dà volta per prima a una cima a mezza barca, poi il motore tiene la barca mentre si passano le altre cime.

Arrivare

1. **Scendere lungo la corsia** Al minimo, giusto il gas che serve per mantenere il controllo, parabordi su entrambi i lati. Tieniti dal lato opposto della corsia per avere spazio per girare, e gira con la prua al vento, mai con il vento in poppa.
2. **Curva larga, finger all'esterno** Fai una curva larga e punta al centro del posto. Il finger deve restare all'esterno della curva: la barca scivola verso il finger e si allontana dal vicino.
3. **Entrare con l'abbrivio** In folle, la barca scivola nel posto. Brevi colpi di retromarcia la fermano prima che la prua tocchi il pontile: né troppo presto, né troppo a lungo.
4. **Scendere con la cima a mezza barca** Dalle sartie, dove la barca è più larga, il prodiere scende sul finger senza saltare. Dà subito volta alla cima a mezza barca sulla galloccia in fondo al finger.
5. **Tenersi sulla cima a mezza barca** Marcia avanti al minimo, timone dalla parte opposta al finger: la poppa si accosta, la barca non si muove più. Se il vento allontana dal finger, un po' più di gas.
6. **Cime di prua e spring di poppa** Si passano le due cime di prua al pontile, poi lo spring di poppa, e si centra la barca nel posto. Solo dopo, folle.

Ripartire

1. **Preparare l'uscita** A motore caldo, prova la marcia avanti e la retromarcia. Guarda da che parte l'effetto evolutivo tirerà la poppa e da che parte è l'uscita.
2. **Tenersi, poi mollare** Avanti al minimo, timone dalla parte opposta al finger: la barca resta accostata. Si tolgono le cime, prima quelle sottovento, e l'ultima si passa in doppiino per mollarla da bordo.
3. **Indietro con decisione** Timone al centro, retromarcia. Prendi abbastanza abbrivio perché il timone lavori: una barca che va indietro troppo piano non si governa.
4. **Girare una volta liberi** A circa una lunghezza dalle barche di fronte, folle, poi marcia avanti e timone verso l'uscita. Con vento forte in poppa, continua in retromarcia finché non sei fuori dai pontili.

I pericoli

- **Saltare su un finger corto** Un finger galleggiante si muove quando ci si salta sopra. Scendi con controllo, dalle sartie, quando la barca è quasi ferma. Se la distanza è troppa, non si scende: si ricomincia.
- **Una mano o un piede tra lo scafo e il finger** Non mettere mai una parte del corpo tra la barca e il finger, il pontile o il vicino. Un parabordo, non una mano.
- **Il vento che allontana dal finger spinge sul vicino** Senza abbrivio e con vento al traverso, la barca scarroccia sottovento in pochi secondi. Cima a mezza barca passata subito, parabordi anche dal lato del vicino.
- **Una cima nell'elica** Una cima che pende in acqua si avvolge nell'elica e ferma il motore nel momento peggiore. Cime adugliate, mai in acqua.
- **L'angolo tra finger e pontile** Ai Minimes, i rinforzi di metallo tra il finger e il pontile possono rovinare seriamente lo scafo. Ferma la prua prima.

Al VHF «Port des Minimes, this is sailing yacht Alcylene, eleven metres. Request a berth for one night. Over.»



Rifai questa manovra nell'app, tutte le volte che serve, senza graffiare uno scafo.
[portskipper.app](#)