



Ormeggiare di poppa con la trappa

Si va indietro tra i vicini fino alla banchina, si passano le cime di poppa, poi si recupera la trappa fino a prua: tesa, tiene la prua lontana dalla banchina.

Arrivare

1. **Prepararsi e individuare il posto** Parabordi su entrambi i lati, un po' più alti che al pontile, e un parabordo volante. Due cime di poppa pronte, guanti e mezzo marinaio a portata di mano. Costeggia la fila al minimo e rallenta all'altezza del posto.
2. **Mettersi in posizione, prua un po' sopravvento** Fai girare la barca per mettere la poppa di fronte al posto, a circa una lunghezza dal suo ingresso. Lascia la prua un po' sopravvento: il vento la spingerà mentre vai indietro.
3. **Indietro con abbrivio** Retromarcia lenta, iniziata abbastanza presto da avere un lungo tratto: il timone governa solo con la velocità, e l'effetto evolutivo va corretto prima di entrare. Folle tra i vicini, poi un colpetto di marcia avanti per fermarsi vicino alla banchina.
4. **Prima la cima sopravvento** La cima di poppa sopravvento va per prima in banchina, tenuta un po' lasca. Se a terra non c'è nessuno, si scende con un semplice passo, non si salta mai.
5. **Recuperare la trappa** Con i guanti, prendi con il mezzo marinaio la trappa che esce dalla banchina a metà del tuo posto. Recuperala mano dopo mano dall'esterno delle draglie e dai volta alla galloccia di prua. Passa poi la cima di poppa sottovento.
6. **Tesare e regolare** Metti in forza la trappa: è lei che impedisce alla poppa di urtare la banchina. Regola le cime di poppa per restare a circa un metro dalla banchina (c'è chi preferisce da 1,5 a 2 m), potendo comunque scendere a terra. Metti fuori la passerella.

Ripartire

1. **Preparare l'uscita** Motore acceso, controlla che nessuna cima penda attorno alla barca o al tender. Individua da dove viene il vento: si molla prima sottovento.
2. **Restituire la trappa all'acqua** Molla la trappa dalla galloccia e lasciala scendere piano lungo la fiancata, senza buttarla. Annuncia «trappa mollata».
3. **Aspettare che affondi** Marcia avanti al minimo per restare lontano dalla banchina, e aspetta che la trappa sia sul fondo, circa un minuto. Altrimenti l'elica la prende.
4. **Mollare la poppa, uscire dritti** Molla la cima sottovento, poi quella sopravvento. Esci dritto e piano, timone al centro, e gira solo quando la poppa è libera dai vicini.

I pericoli

- **La trappa nell'elica** In retromarcia vicino alla banchina, o alla partenza se galleggia ancora, la trappa viene risucchiata dall'elica. Folle quando la poppa ci passa sopra; alla partenza, aspetta che sia sul fondo.
- **Mani tagliate** La trappa è coperta di fango, alghe e conchiglie taglienti. Sempre i guanti.
- **Dita tra la cima e la galloccia** Una cima in tensione schiaccia le dita. Si dà un giro morto alla galloccia prima di forzare, mai la mano nell'asola.
- **Saltare a terra** La barca si muove ancora e la banchina è dura. Si scende con un semplice passo quando la poppa è vicinissima, oppure si lancia la cima a qualcuno.
- **Una trappa troppo lasca** Alla prima raffica o con la risacca della notte, la poppa va a urtare la banchina.

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



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