

Corsi Nautici

The background of the entire page is a photograph of a sailboat's mast and rigging. The mast is a tall, silver metal pole extending from the bottom left towards the top right. It is surrounded by a complex network of ropes and pulleys. The sky in the background is a clear, bright blue. The overall tone of the image is nautical and professional.

Manovre, Ancoraggi,
Ormeggi e Nodi

Scuola di Mare



MANOVRE



...Poca teoria e fate tanta pratica!!!!

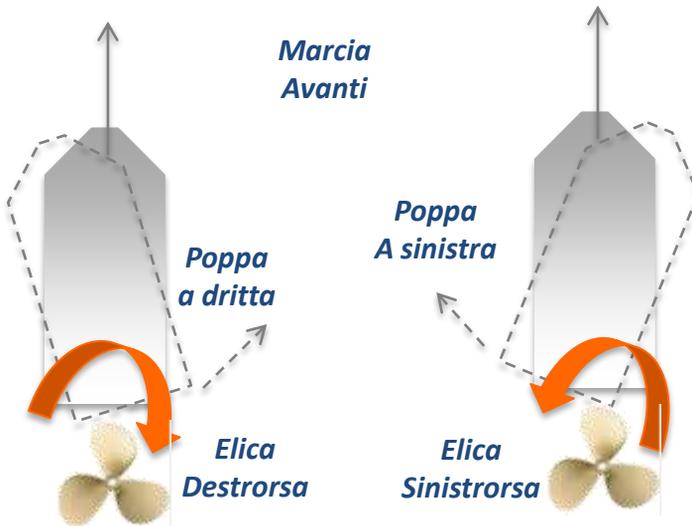
Effetti combinati Elica e Timone

Le eliche danno i seguenti contributi al moto dello scafo:

- 1) **Effetto Propulsivo**: genera il moto dello scafo.
- 1) **Effetto Evolutivo**: tende a spostare la poppa a seconda del senso di rotazione dell'elica.

ELICA DESTRORSA: l'elica gira a destra in marcia avanti – la poppa va a dritta.

ELICA SINISTRORSA: l'elica gira sinistra in marcia avanti – la poppa va a sinistra.



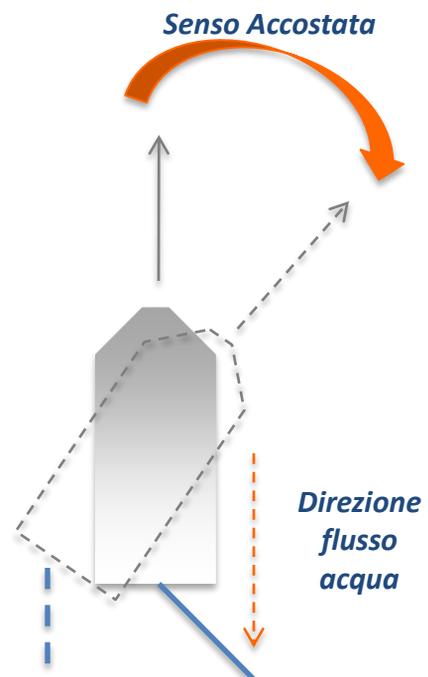
In marcia indietro l'effetto è molto più sentito, ed è fondamentale tenerlo in considerazione in manovra in porto.

Effetti combinati Elica e Timone

1) **Moto in Avanti**: la poppa accosta verso la direzione opposta in cui è inclinata la pala del timone (pala a sinistra – poppa a dritta). La prora muove verso la direzione opposta della poppa.

MASSIMA EFFICACIA DEL TIMONE: si ha con un angolo tra la pala e la chiglia di circa 30°.

2) **Moto indietro**: a seconda del tipo di imbarcazione, l'effetto del timone andando indietro è quasi nullo. Occorre quindi valutare attentamente, specie nelle manovre in porto, **l'effetto evolutivo dell'elica**, e la presenza **di vento e corrente**.





Ancoraggi



Per un ancoraggio stabile alla fonda e limitare il rischio di arare, è opportuno dar fondo con una lunghezza di catena di 3-5 volte il fondale.

$$A+B = 3-5 \text{ volte } P$$

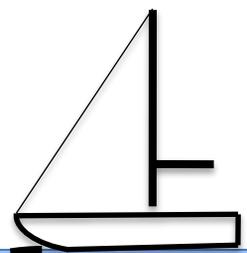
Calumo = ancora filata fuori bordo.



A

B

P
Profondità



Sabbia (s)

Fango (f/M))

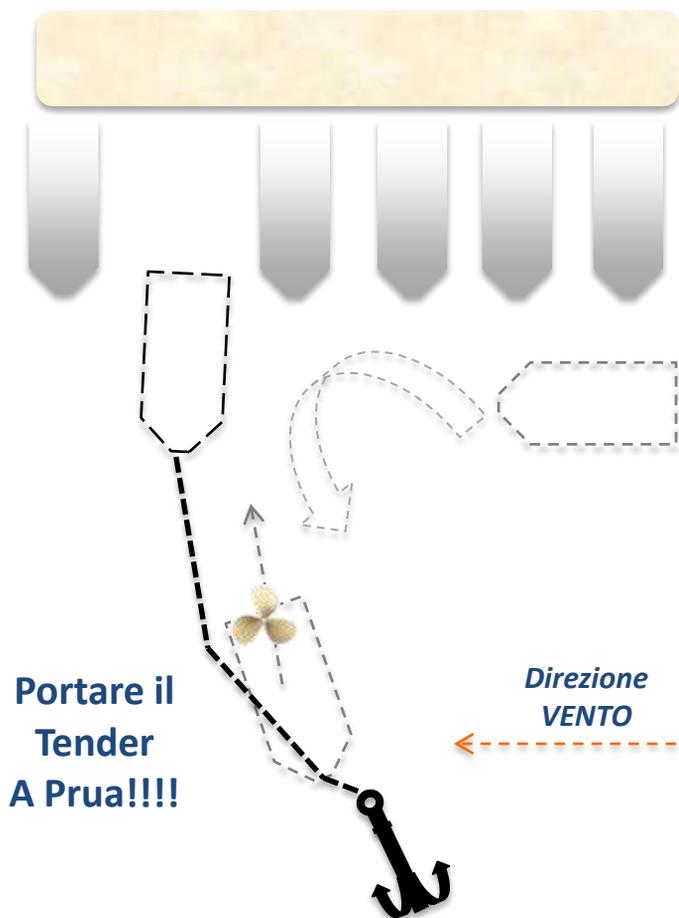
Alghe (a/Wd)

Roccia r (R)



Ormeggi

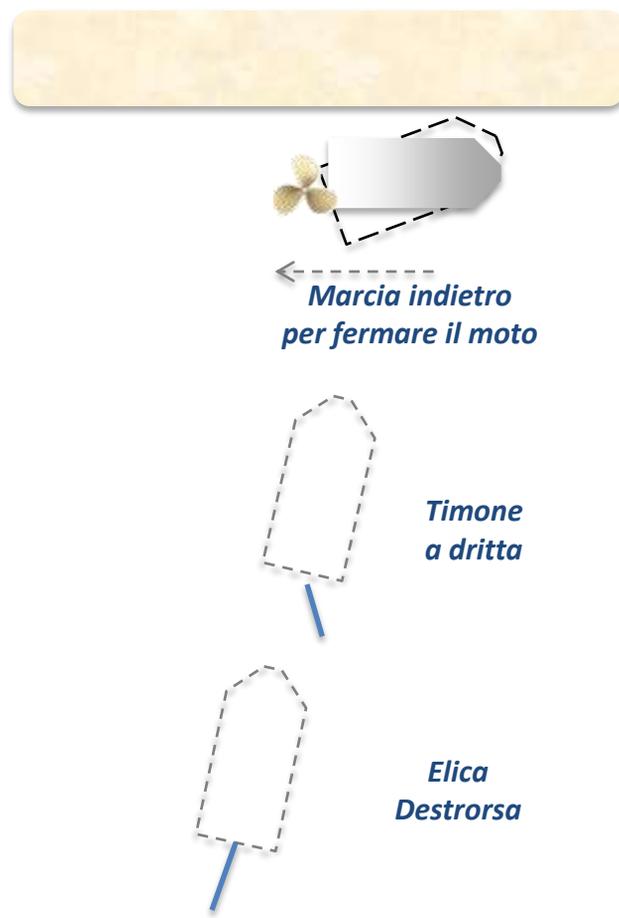
(...Comunque serve solo pratica!!)



Portare il Tender A Prua!!!!

Attracco di Punta

- 1) **Con Vento e possibilità di dare ancora:** dare ancora leggermente sopravvento rispetto al posto barca, filare l'ancora mano mano andando indietro, senza metterla in tiro (si bloccherebbe la manovra allo skipper).
- 1) **Con Corpo morto:** avvicinarsi in banchina per farsi passare subito la trappa, e portarla rapidamente a prua per fissare la prua, poi si cazza a poppa.



Attracco di Fianco

- 1) **Avvicinamento:** dirigere a velocità limitata, ed in funzione del vento, in direzione del posto barca, con asse leggermente obliquo rispetto alla perpendicolare.
- 1) **Rallentamento:** prima di essere paralleli alla banchina, dare marcia indietro per rallentare. L'abbrivio continuerà a far girare lo scafo.
- 2) **Aggiustamento:** si può correggere posizione e rotazione con piccoli colpi di motore e timone, e/o servendosi delle cime di ormeggio.



Tavola dei Nodi



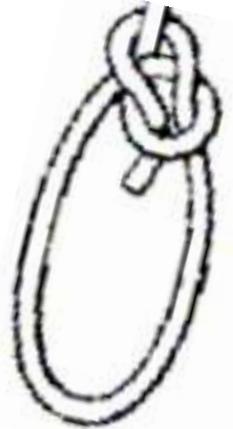
Nodo Savoia



Nodo Parlato



Nodo Piano



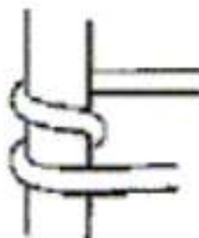
Gassa d'Amante



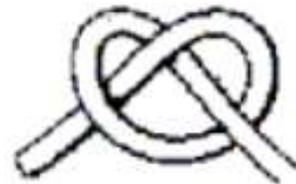
Gancio



Anello



Giro morto

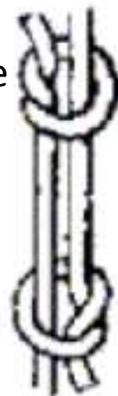


Nodo semplice

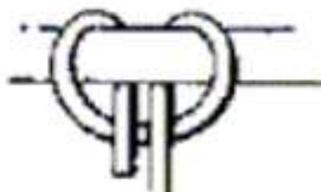


Nodo bandiera

Nodo del pescatore



Bocca di lupo





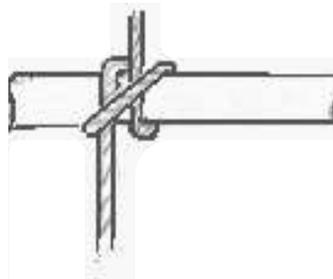
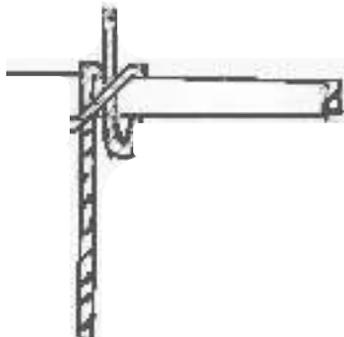
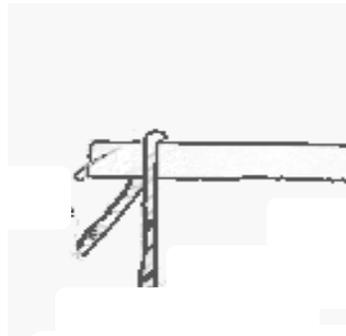
Come fare I nodi principali



**Nodo
Savoia**



**Nodo
Parlato**



**Nodo
Piano**



**Gassa
D'Amante**

