

ÉQUIPEMENTS

BATEAU MEMENTO DEWEP.NET

GILET (1 par personne)



150N recommandé

FLUVIAL
50N autorisé si < 3,7km de la rive

MARITIME
50N autorisé si < 2 milles d'un abri
100N autorisé si < 6 milles d'un abri

BOUÉE (repérage & assistance)



Nom et immatriculation du bateau indiqués sur la bouée

MARITIME
Facultatif si < 2 milles d'un abri

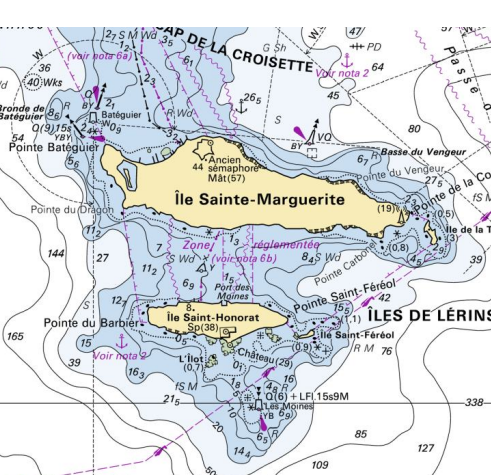
VHF (fixe ou portable)



Licence obligatoire, et présente à bord

Indicatif / MMSI à connaître (détresse)

MARITIME
Facultatif, mais vivement recommandé

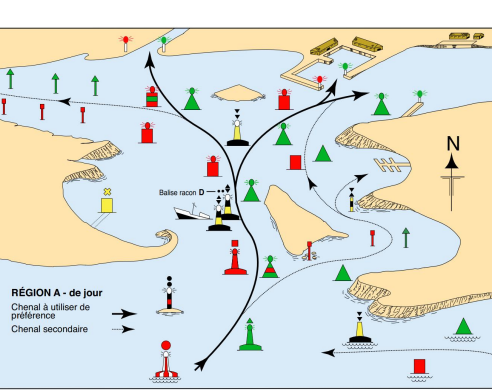


MARITIME

CARTES MARINES

Cartes officielles et à jour

Facultatif, mais vivement recommandé, si < 2 milles d'un abri

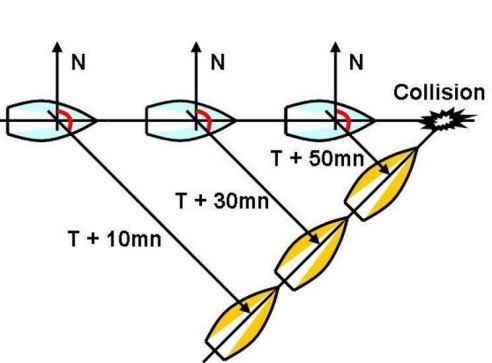


MARITIME

BALISAGES (synthèse)

Téléphone possible (si chargeur)

Facultatif si < 2 milles d'un abri

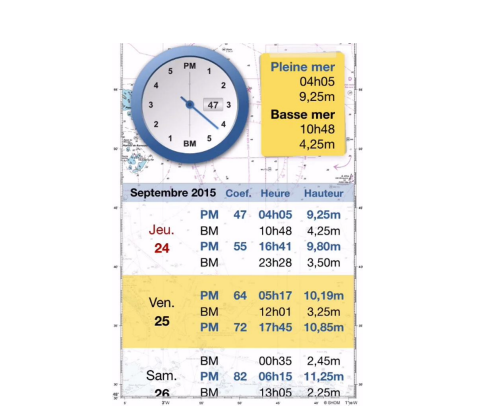


MARITIME

RIPAM (synthèse)

Téléphone possible (si chargeur)

Facultatif si < 2 milles d'un abri



MARITIME

ANNUAIRE MARÉES

Téléphone possible (si chargeur)



GAFFE

Facultatif si aucune écluse pour la navigation



ÉCOPE / SEAU

Facultatif si autovideur, sauf s'il y a un espace habitable



LAMPE (étanche)

FLUVIAL
Facultatif, sauf certains lacs (ou RPP)



3 FEUX À MAINS

FLUVIAL
Facultatif, sauf certains lacs (ou RPP)

MARITIME
Facultatif si < 2 milles d'un abri

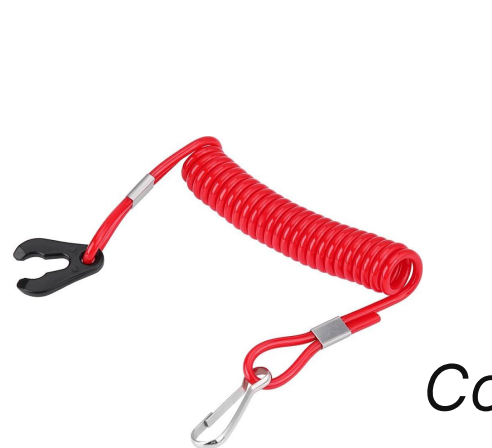


DISPOSITIF INCENDIE

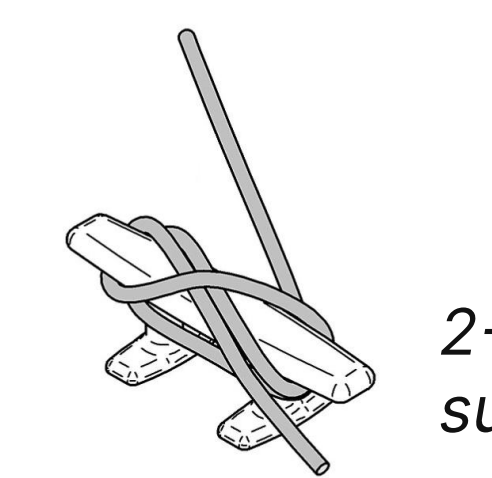
Extincteur obligatoire si appareil de cuisson

Extincteurs doivent être révisés

AUTRES ÉQUIPEMENTS



Moyen de remonter à bord depuis l'eau



Compas magnétique ou GPS côtier



2+ amarres, et taquets sur le bateau

Ligne de mouillage

Trousse de secours (facultative - recommandée)

FLUVIAL

Peu également dépendre des règles locales (lac, eaux exposées, RPP - règlements particuliers de police)

VHF

BATEAU MEMENTO DEWEP.NET

CANAUX

Contact	10 FLUVIAL	16 MARITIME	Libérer le canal principal (max ~1 minute) Simplex : réception ou émission, terminer par “A vous” Puissance 1W pour contact bateau-bateau
Travail	6 + 8	+ 13 FLUVIAL	
Privé	72 + 77		
Port	9 MARITIME		MARITIME Augmenter la puissance si détresse / urgence ASN : appuyer 5s sur le bouton DISTRESS
ASN	70 MARITIME		FLUVIAL Information Nautique & Autorités Portuaires : Les canaux varient, se renseigner avant

PROCÉDURES

MAYDAY	Danger grave (feu, explosion, voie d'eau, assistance immédiate, ...)
PAN PAN	Urgence (problème médical, difficulté de navigation, remorquage, ...)
SECURITE	Navigation (objets à la dérive, balisage HS, météo exceptionnelle, ...)

ALPHABET INTERNATIONAL

Alfa	Bravo	Charlie	Delta	Echo	Foxtrot	Golf	Hotel	India
Juliett	Kilo	Lima	Mike	November	Oscar	Papa	Quebec	Roméo
Sierra	Tango	Uniform	Victor	Whiskey	X-ray	Yankee	Zulu	

APPEL DE DÉTRESSE

MAYDAY / PAN PAN / SECURITE (3x)	Exemple pour bateau nommé CAROLE (indicatif GBZL1)
ICI “Nom du bateau” (3x)	MAYDAY, MAYDAY, MAYDAY
INDICATIF “Indicatif bateau alphabet inter.”	ICI CAROLE, CAROLE, CAROLE
	INDICATIF GOLF BRAVO ZULU LIMA UN
“Position du navire”	POSITION 47°29.315N 3°06.072W
	Accident de plongée, 1 personne inconsciente
“Nature de la détresse”	Demande d'assistance médicale immédiate
“Type d'assistance requise”	Nous sommes 5 à bords
“Nombre de personnes à bord”	
A VOUS	A VOUS

Parler lentement. Si pas de réponse sous 3 minutes, refaire la demande.

Si réseau téléphonique, possible d'appeler le 18 **FLUVIAL** 112 **FLUVIAL** 196 **MARITIME**

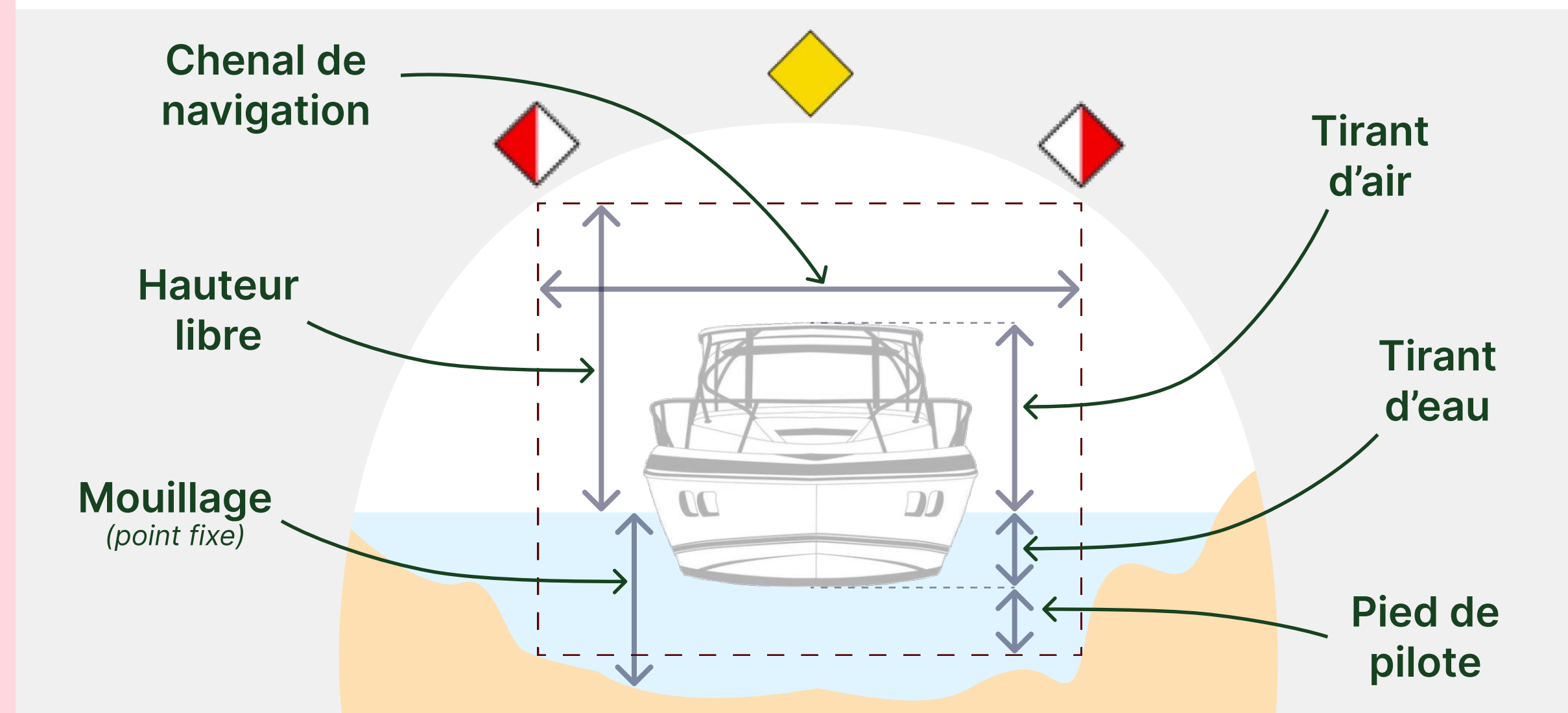
BALISAGES

BATEAU MEMENTO DEWEP.NET

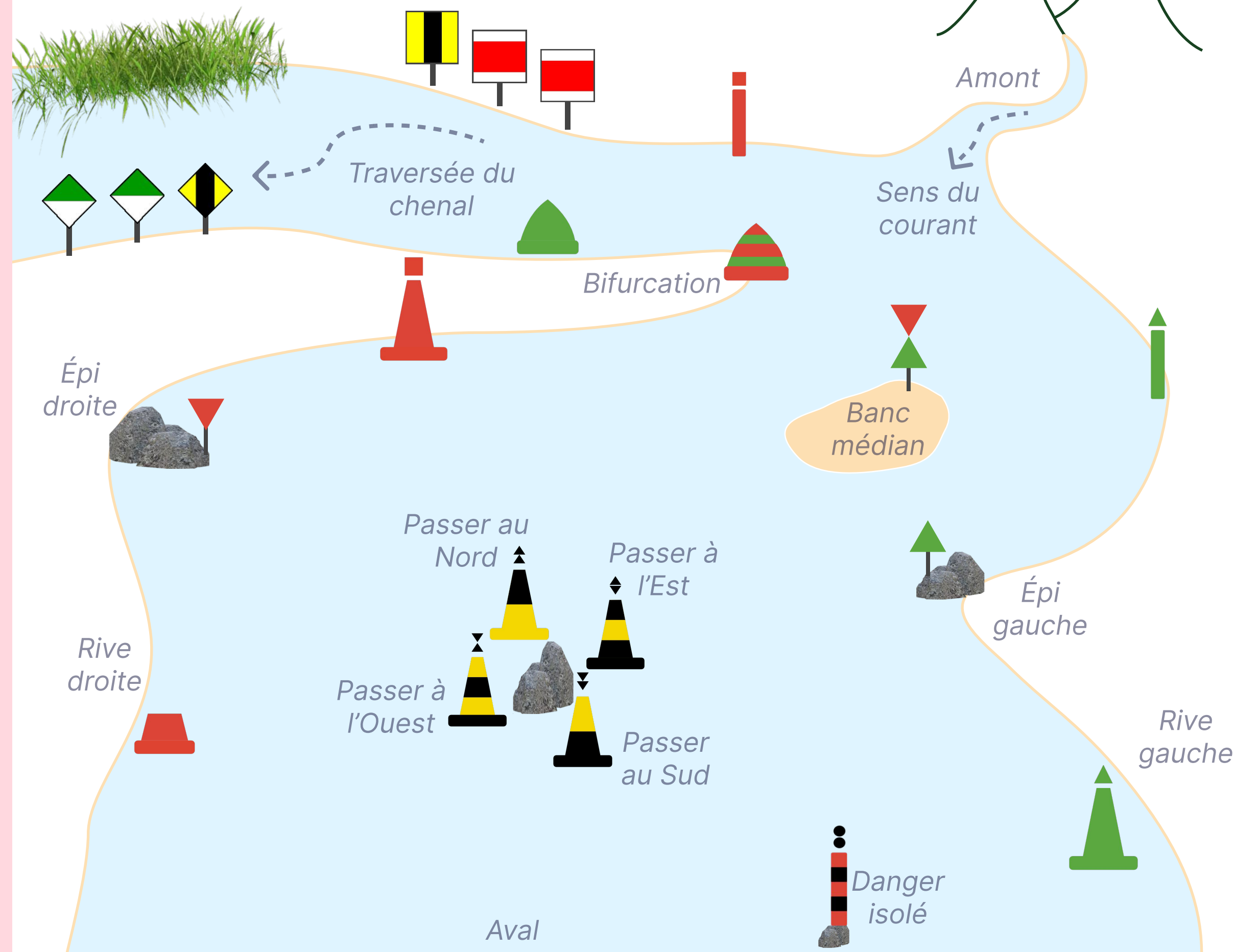
SIGNALISATIONS FLUVIAL



RECTANGLE DE NAVIGATION



BALISAGES FLUVIAL



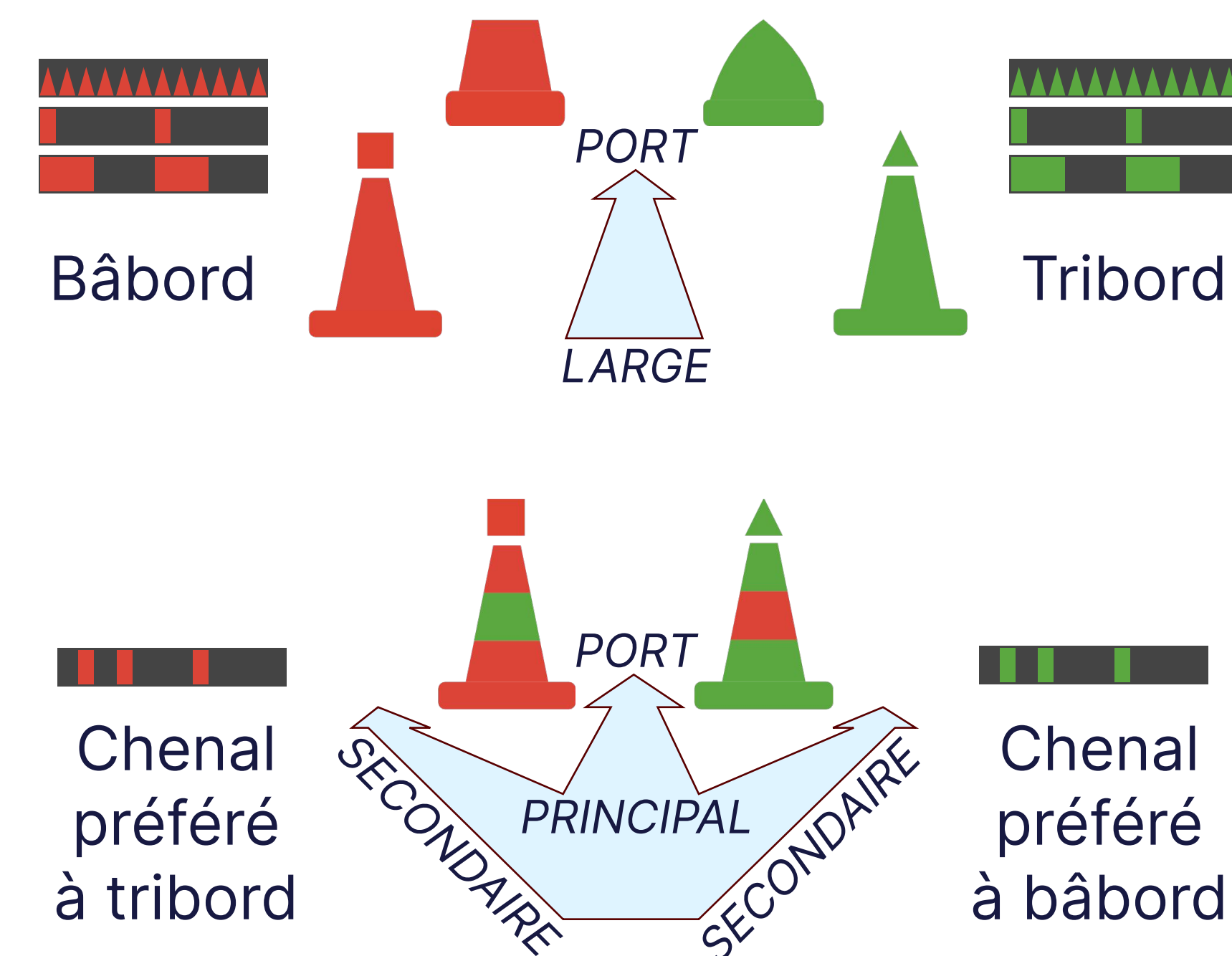
PLAGES & LACS



BALISAGES

BATEAU MEMENTO DEWEP.NET

MARQUES LATÉRALES MARITIME

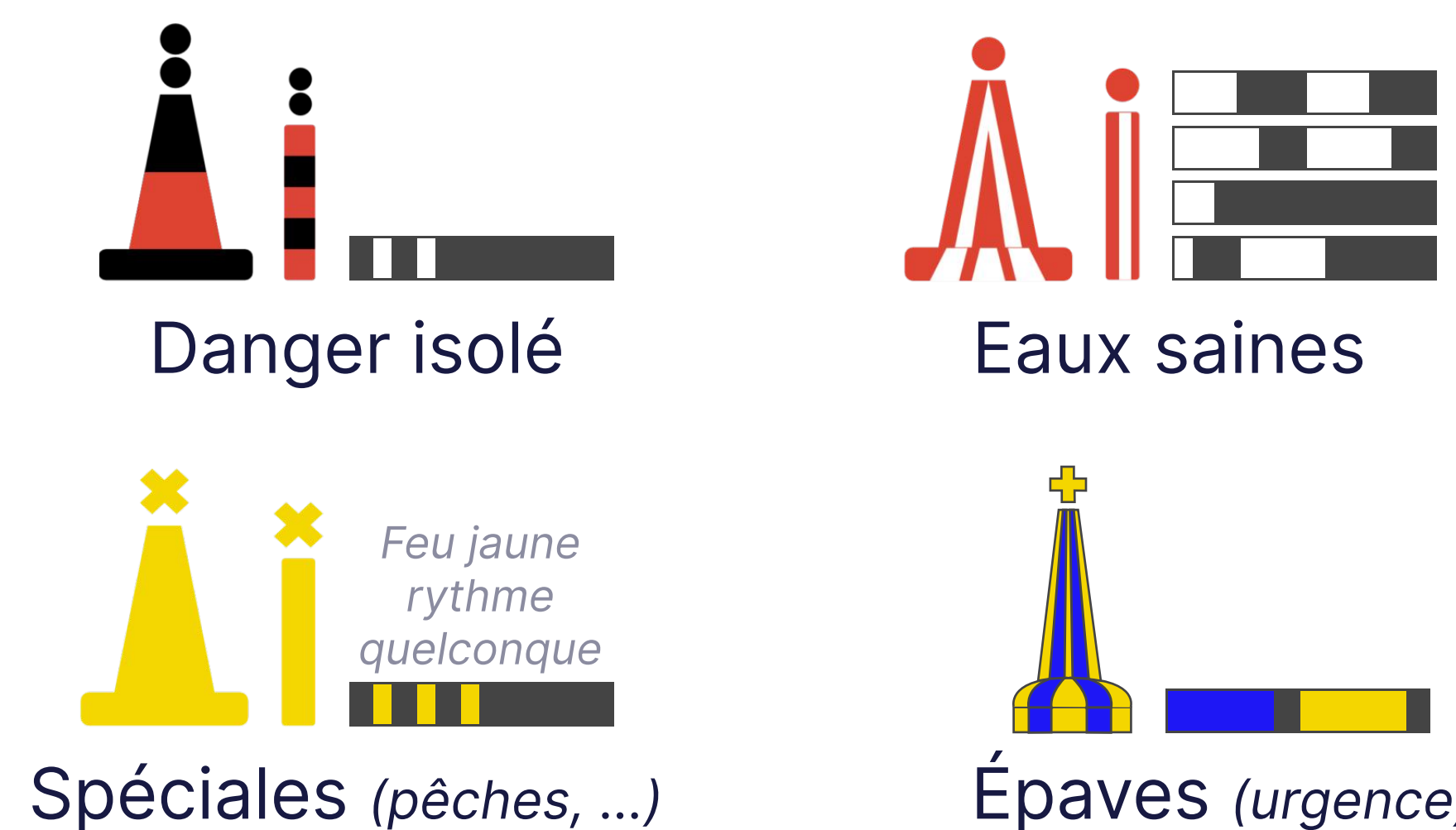


Utilisées pour définir les chenaux, dans le sens du large/mer, vers le rivage/port

Les marques pour les chenaux préférés permettent d'indiquer des chenaux secondaires, le plus souvent pour les petites embarcations

Dans la région B (Amérique, Japon, Philippines et République de Corée), les couleurs des marques latérales sont inversées

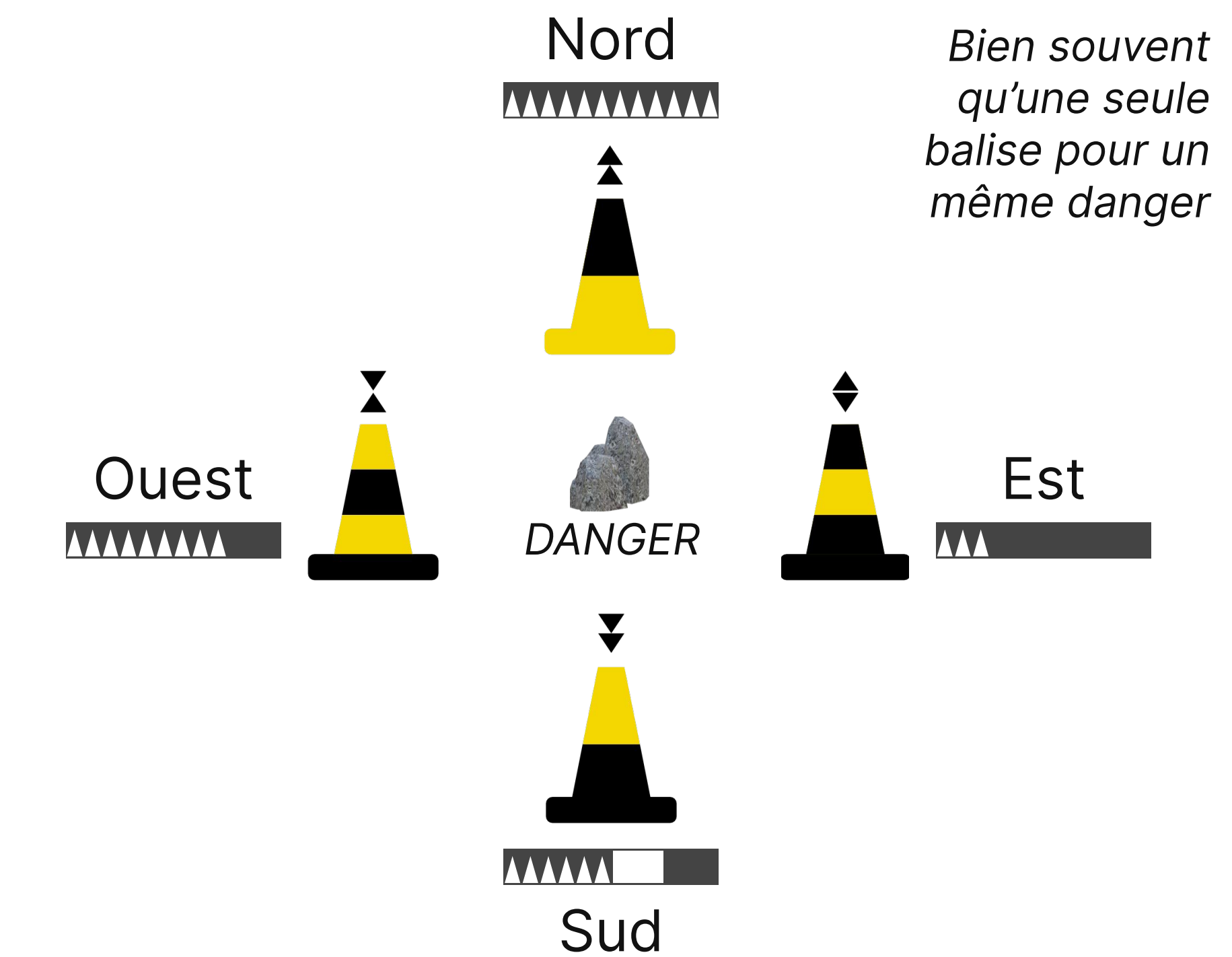
AUTRES MARQUES MARITIME



NOUVEAUX DANGERS MARITIME



MARQUES CADINALES

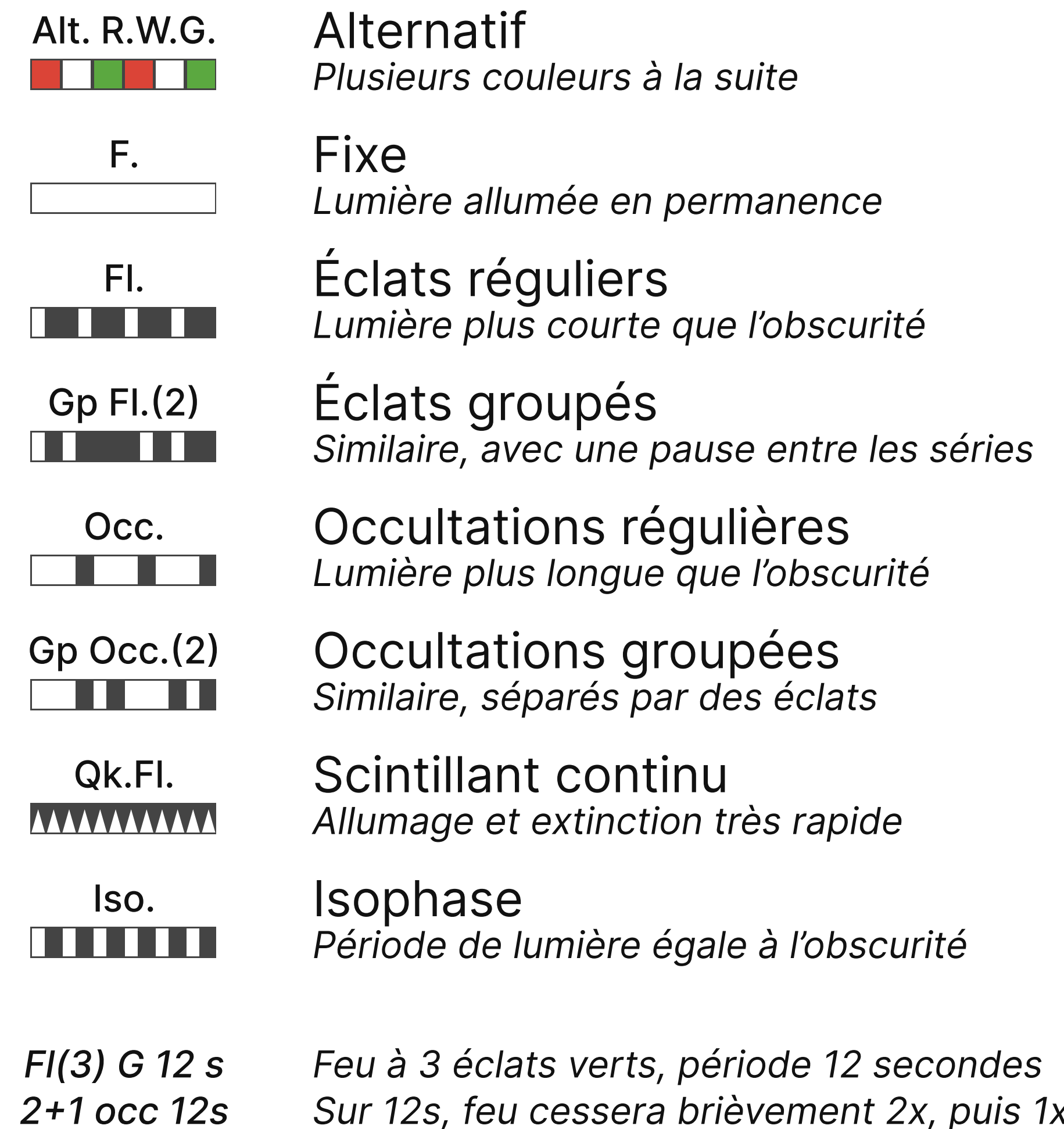


Servent à indiquer un danger par rapport à un point cardinal

Disposition des couleurs ou des triangles indique de quel côté laisser la balise : une balise Est indique qu'il faut passer à l'Est, car il y a un danger à l'Ouest

Des feux permettent d'identifier ces balises, comme un cadran horloge : Est 3 feux rapides, Sud 6 rapides (+ 1 long), Ouest 9 rapides, Nord en continu (12+)

FEUX DES BALISES MARITIME



RÈGLES DE BARRE

BATEAU MEMENTO DEWEP.NET

HIÉRARCHIE DES BATEAUX PRIVILÉGIÉS FLUVIAL



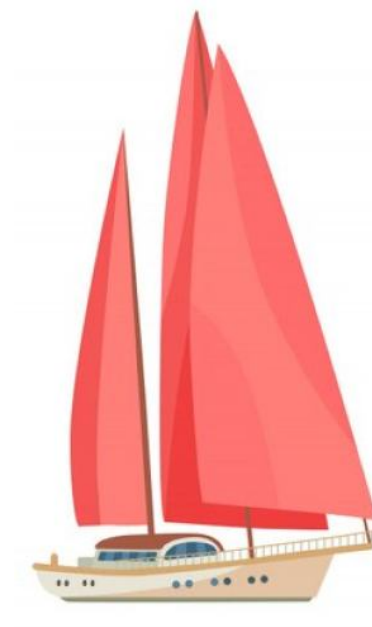
Non maître de sa manœuvre



Bateau de commerce (péniche, ...)



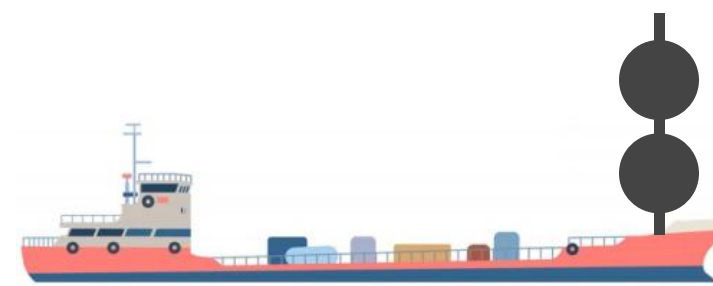
Bateau de transport de passagers



Moins manœuvrable (voilier, barque, ...)

Si les deux bateaux sont de même type, celui qui va dans le sens du courant, l'avalant, est prioritaire sur le montant.

HIÉRARCHIE DES NAVIRES PRIVILÉGIÉS MARITIME



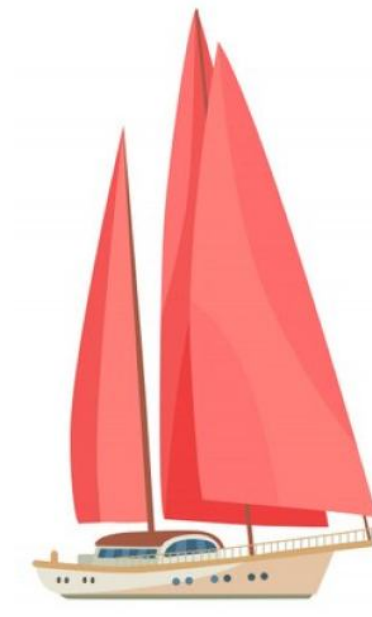
Non maître de sa manœuvre



Manœuvre restreinte
Handicap tirant d'eau



Navire en action de pêcher



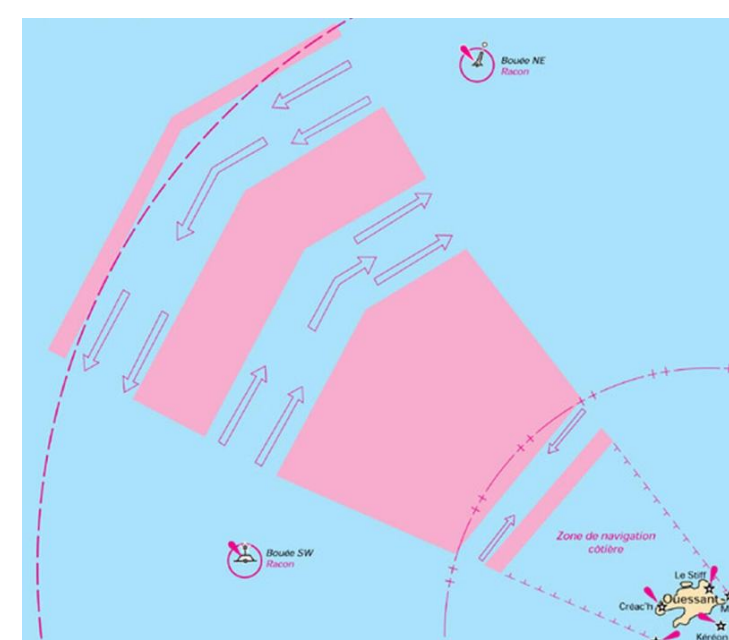
Navire sans moteur (voilier, ...)

DISPOSITIF DE SÉPARATION DE TRAFIC MARITIME

Les DST obligent les sens de navigation

Les grands navires ne doivent pas être gênés

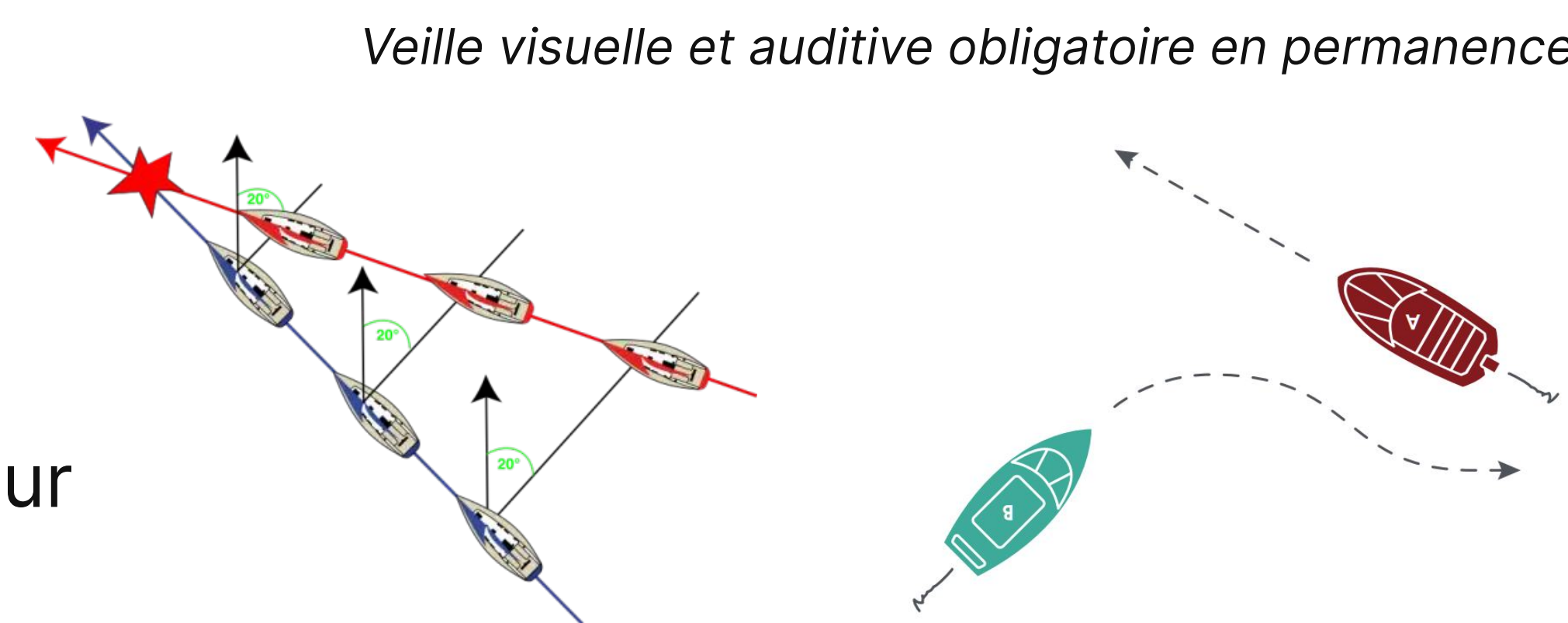
Si souhait de traverser, le faire le plus perpendiculairement possible, sans ralentir le trafic



GISEMENT CONSTANT

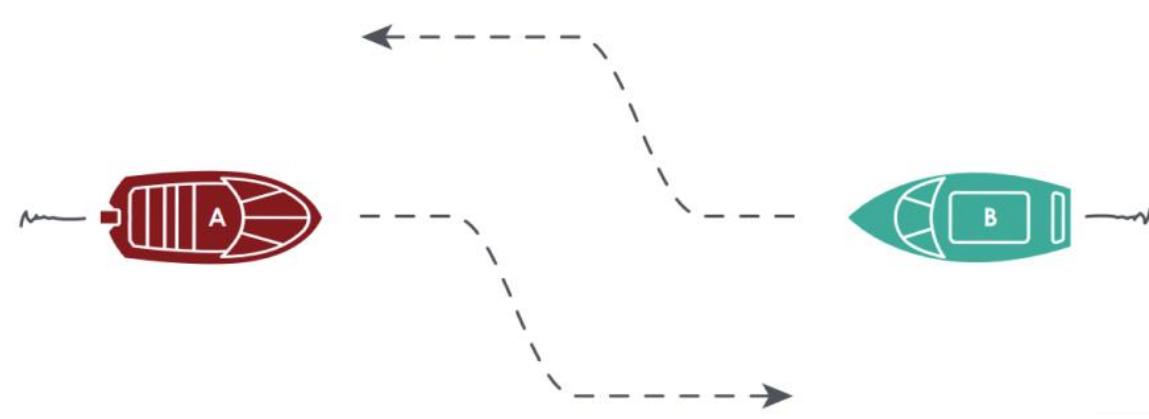
Risque de collision si angle similaire après plusieurs relèvements

Priorité à droite : celui qui voit l'autre sur tribord doit manœuvrer



Veille visuelle et auditive obligatoire en permanence

CROISEMENTS

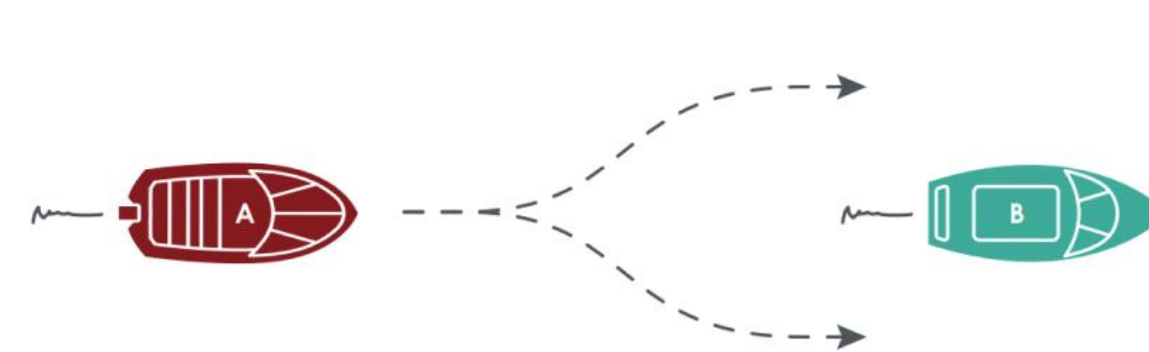


Chaque navire doit venir sur tribord, pour passer à bâbord l'un de l'autre

FLUVIAL

Des bateaux peuvent avoir un pavillon bleu, pour demander à faire un croisement tribord sur tribord

DÉPASSEMENTS



On n'est jamais privilégié si l'on dépasse, peu importe le type de bateau

MARITIME

Il ne faut pas gêner les navires qui ne peuvent pas naviguer en sécurité hors chenal, même si ils souhaitent dépasser

PORTS & ECLUSES

BATEAU MEMENTO DEWEP.NET

SIGNAUX PORTUAIRES

Voir signaux météo portuaires sur la fiche Météo



Passage à sens unique, attendre (*feux fixes ou occ. lentes*)



Passage à sens unique, passer (*feux fixes ou occ. lentes*)



Passage interdit, danger grave (*feux à éclats*)



Passage à double sens



Attendre instructions



Bâtiments sortants, entrée autorisée

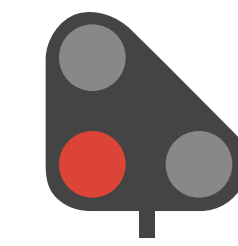


Bâtiments sortants, entrée interdite

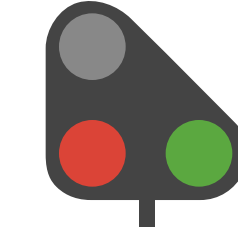


Possibilité de passer hors du chenal principal (*feu jaune supplémentaire*)

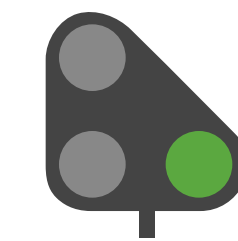
SIGNAUX ÉCLUSES



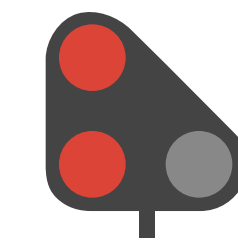
Attendre



Se préparer



Passer



Hors service

ORDRE DE PASSAGE ÉCLUSES

Puis par ordre d'arrivée



Secours, autorités de contrôle, ...



Bateaux à passagers (*flamme rouge*)

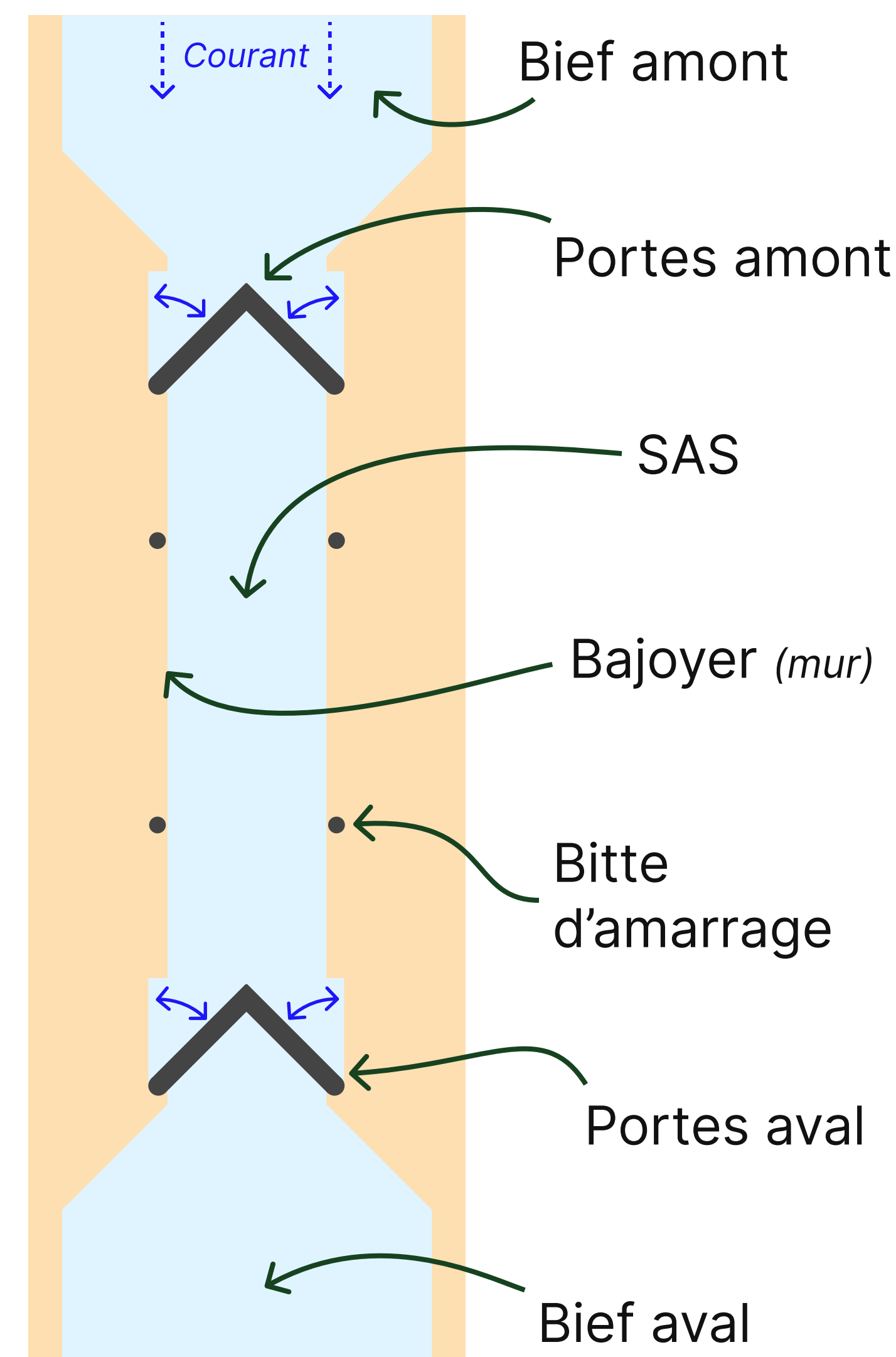


Autres bâtiments commerciaux



Menues embarcations de plaisance

SCHÉMA ÉCLUSE



RÈGLES DES ÉCLUSES

Aux abords de l'écluse

- Tenez-vous à une distance suffisante
- Respecter les feux
- Laissez sortir les bateaux
- Préparer de bonnes longueurs de cordage
- Respecter l'ordre de passage
- Tourner la perche ou utiliser la télécommande

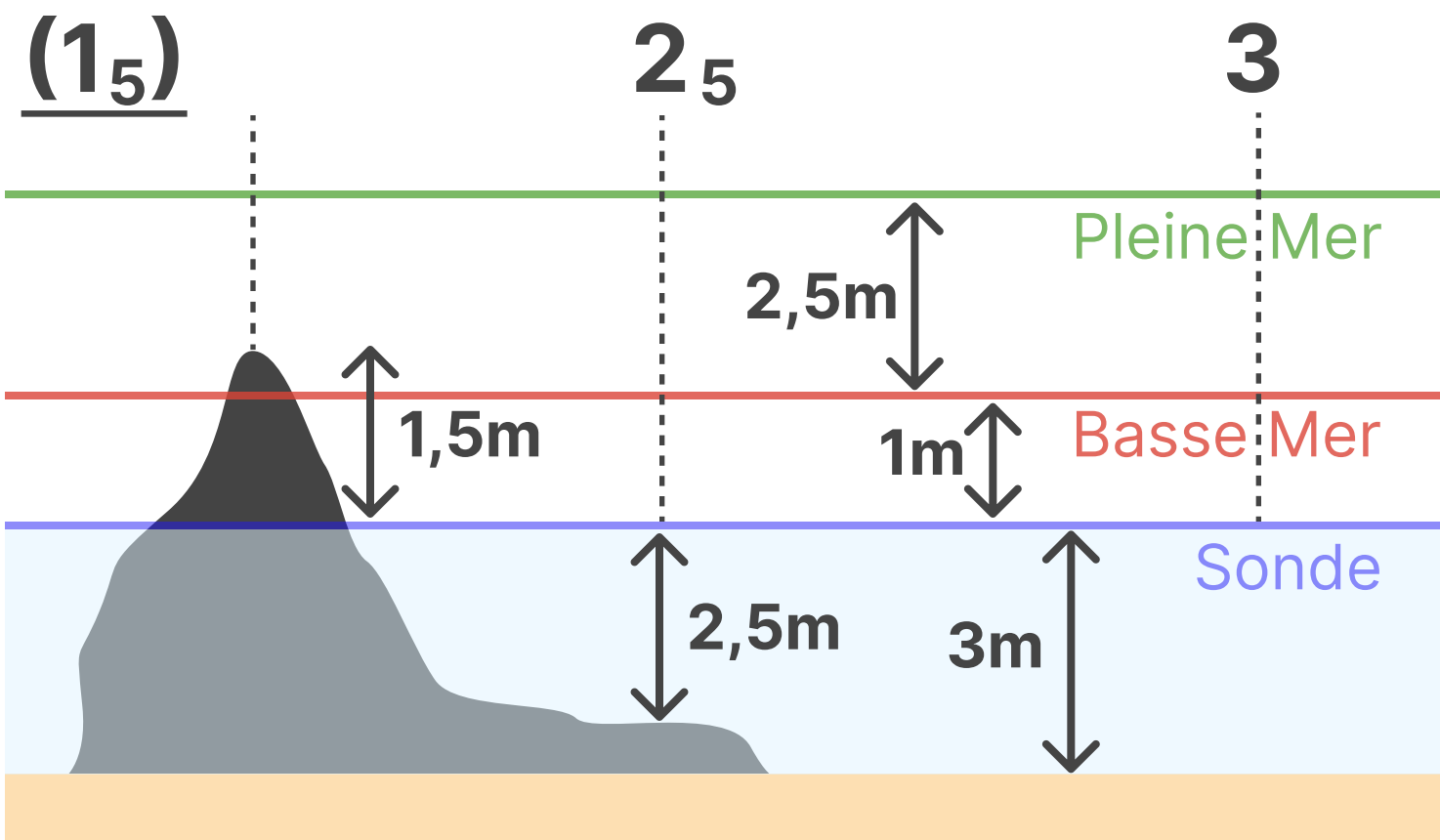
Dans l'écluse

- Suivre les instructions de l'éclusier
- Ne pas stationner proche des portes
- Utiliser des défenses flottantes
- Les amarres doivent rester libres
- Débrayer une fois amarré
- Actionner la tirette bleue pour démarrer le sasement
- En cas de problème, actionner la tirette rouge

À la fin du cycle

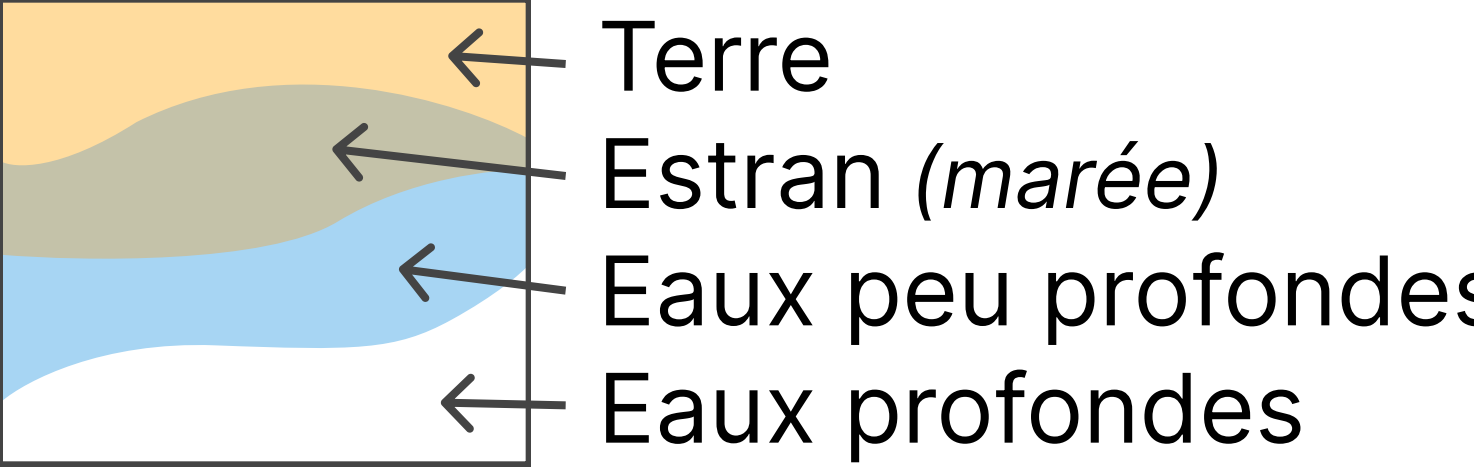
- Lâcher les amarres seulement après la fin du cycle
- Respectez l'ordre de sortie selon la place des bateaux

PROFONDEURS (SONDES)



- 3 Sonde positive (3m)
- 2.5 Avec décimal (2,5m)
- 11 Sonde négative (11m au dessus)
- (1)5 Sonde déportée

NATURES DES FONDS



- S Sable (Sand)
- M Vase (Mud)
- P Cailloux (Stones)
- Cy Argile (Clay)
- R Roche (Rock)
- G Gravier (Gravel)
- Co Corail (Coral)
- Si Boue (Sludge)
- St Pierres (Shells)

SYMBOLES

CG Sémaphore, Cheminée, Tour, Église, Château d'eau, Moulin, Carburant, Mouillage, Phare, Port plaisance, Épave, Rocher, Balisages, avec couleurs (B = black, ...), Les balises flottantes sont inclinées

ECHÉLLE ANÉNOMÉTRIQUE BEAUFORT

Vitesse 1 nœud = 0,5 mètre par seconde

Chiffre Beaufort	Terme descriptif	Vitesse vent en nœuds	Vitesse vent en km/h	Effets au large
0	Calme	< 1	< 1	Mer comme un miroir
1	Très légère brise	1 à 3	1 à 5	Quelques rides sur la mer
2	Légère brise	4 à 6	6 à 11	Vaguelettes courtes ne déferlant pas
3	Petite brise	7 à 10	12 à 19	Très petites vagues, quelques moutons épars
4	Jolie brise	11 à 16	20 à 28	Petites vagues, moutons assez nombreux
5	Bonne brise	17 à 21	29 à 38	Vagues modérées, nombreux moutons, quelques embruns
6	Vent frais	22 à 27	39 à 49	Formation de lames, crêtes d'écume blanche, embruns
7	Grand frais	28 à 33	50 à 61	Lames déferlantes, écume blanche soufflée en traînées
8	Coup de vent	34 à 40	62 à 74	Lames allongées, tourbillons d'embruns, très nettes traînées d'écume
9	Fort coup de vent	41 à 47	75 à 88	Grosses lames, épaisses traînées d'écume, rouleaux, visibilité réduite par les embruns
10	Tempête	48 à 55	89 à 102	Très grosses lames, épaisses traînées d'écume en larges bancs, visibilité réduite
11	Violente tempête	56 à 63	103 à 117	Lames exceptionnellement hautes, mer recouverte de bancs d'écume, visibilité réduite
12	Ouragan	> 63	> 117	Mer entièrement blanche, visibilité très fortement réduite par l'écume et les embruns

ÉTAT DE LA MER

Chiffre du code S	Terme descriptif	Hauteur en mètres
0	Calme, sans ride	0
1	Calme, ridée	0 à 0,1
2	Belle (vaguelettes)	0,1 à 0,5
3	Peu agitée	0,5 à 1,25
4	Agitée	1,25 à 2,5
5	Forte	2,5 à 4
6	Très forte	4 à 6
7	Grosse	6 à 9
8	Très grosse	9 à 14
9	Énorme	> 14

Les 2 tableaux ne correspondent pas à la même chose : la hauteur des vagues dépend de la distance de la surface soumise au vent.

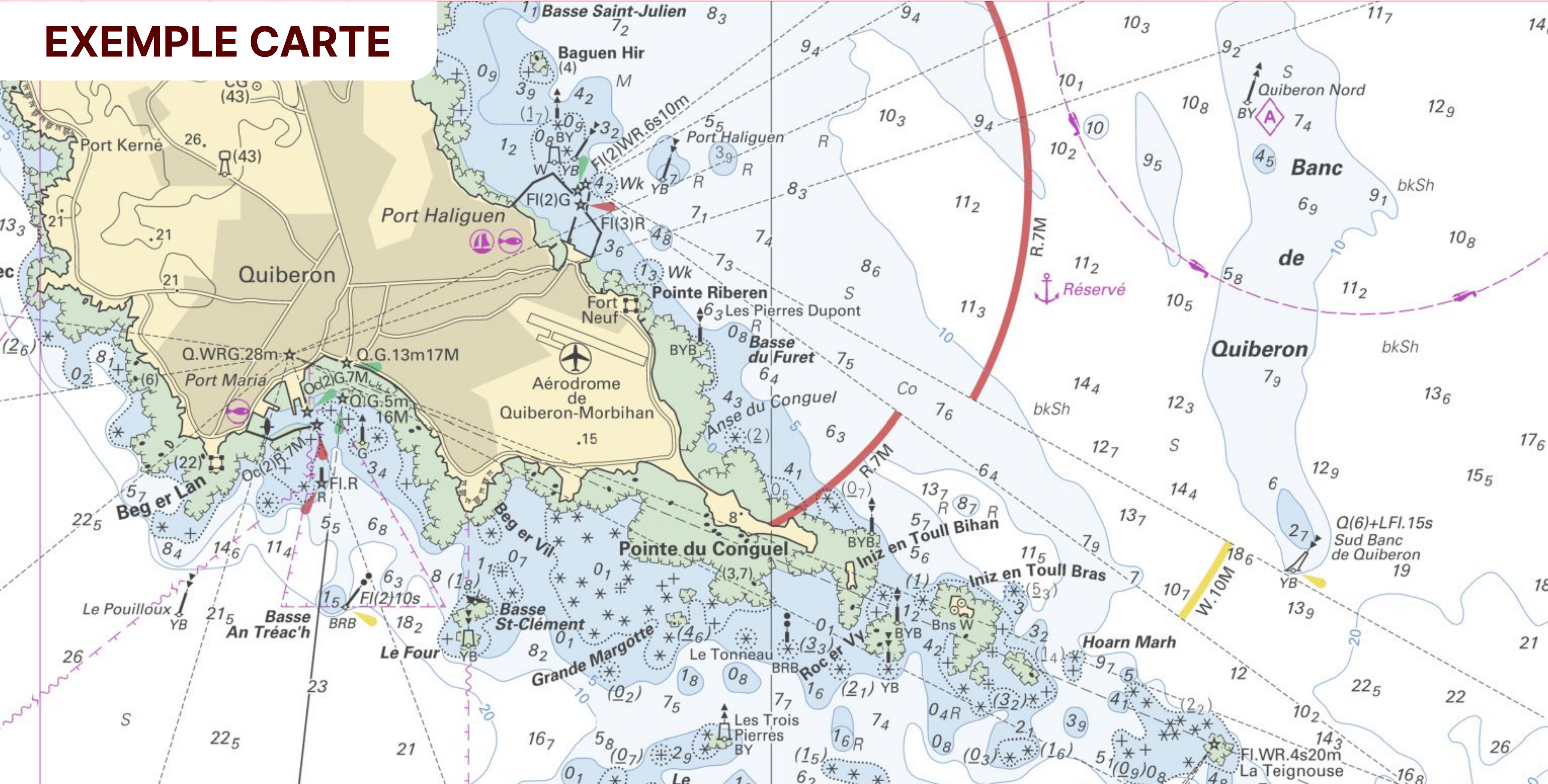
CATÉGORIES DE CONCEPTION

Catégories	Force du vent	Hauteur des vagues
Cat. A	> 8 beaufort	> 4 m
Cat. B	≤ 8 beaufort	≤ 4 m
Cat. C	≤ 6 beaufort	≤ 2 m
Cat. D	≤ 4 beaufort	≤ 0,5 m

INFORMATIONS MÉTÉO PORTS

Grand frais F7, Coup de vent F8, Bulletin Météo Spécial sur VHF 16 à partir de beaufort force 7

EXEMPLE CARTE



NŒUD DE TAQUET



Faire un tour autour du taquet de bas en haut
Ramener le bout devant le taquet
Initier un 2ème tour

Remonter de façon à former un 8
Former une boucle (8 à l'envers)

Enfiler la boucle sur le taquet
La corde est adjacente à celle du dessous

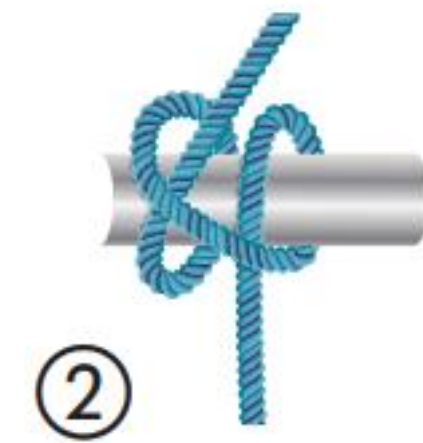


NŒUD DE CABESTAN



Faire un premier tour autour du support
Faire un second tour à côté du premier

Passer la corde sous le bout enroulé
Tension nécessaire (faire un simple nœud sinon)



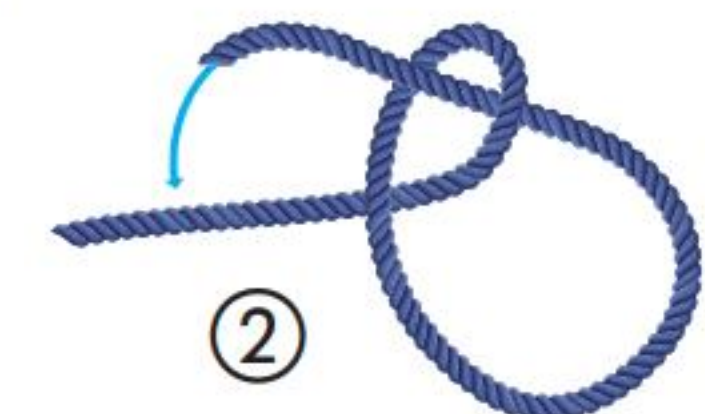
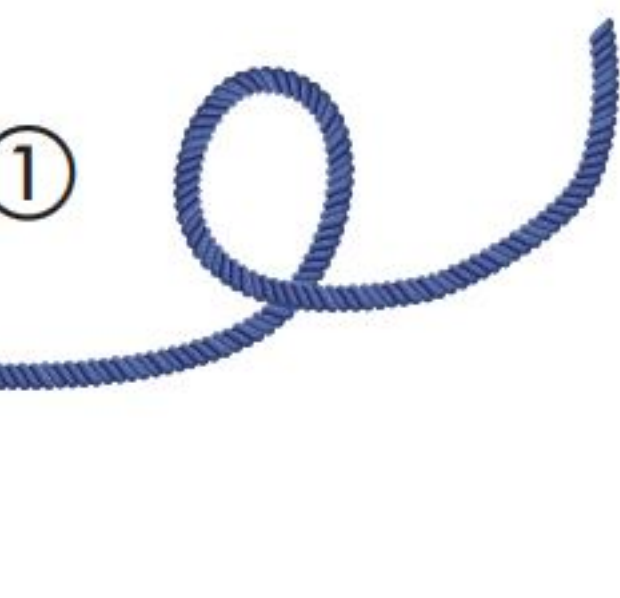
NŒUD DE CHAISE

Serpent sort du puit, fait le tour de l'arbre, puis retourne dans le puit

Former une boucle

Passer dans la boucle

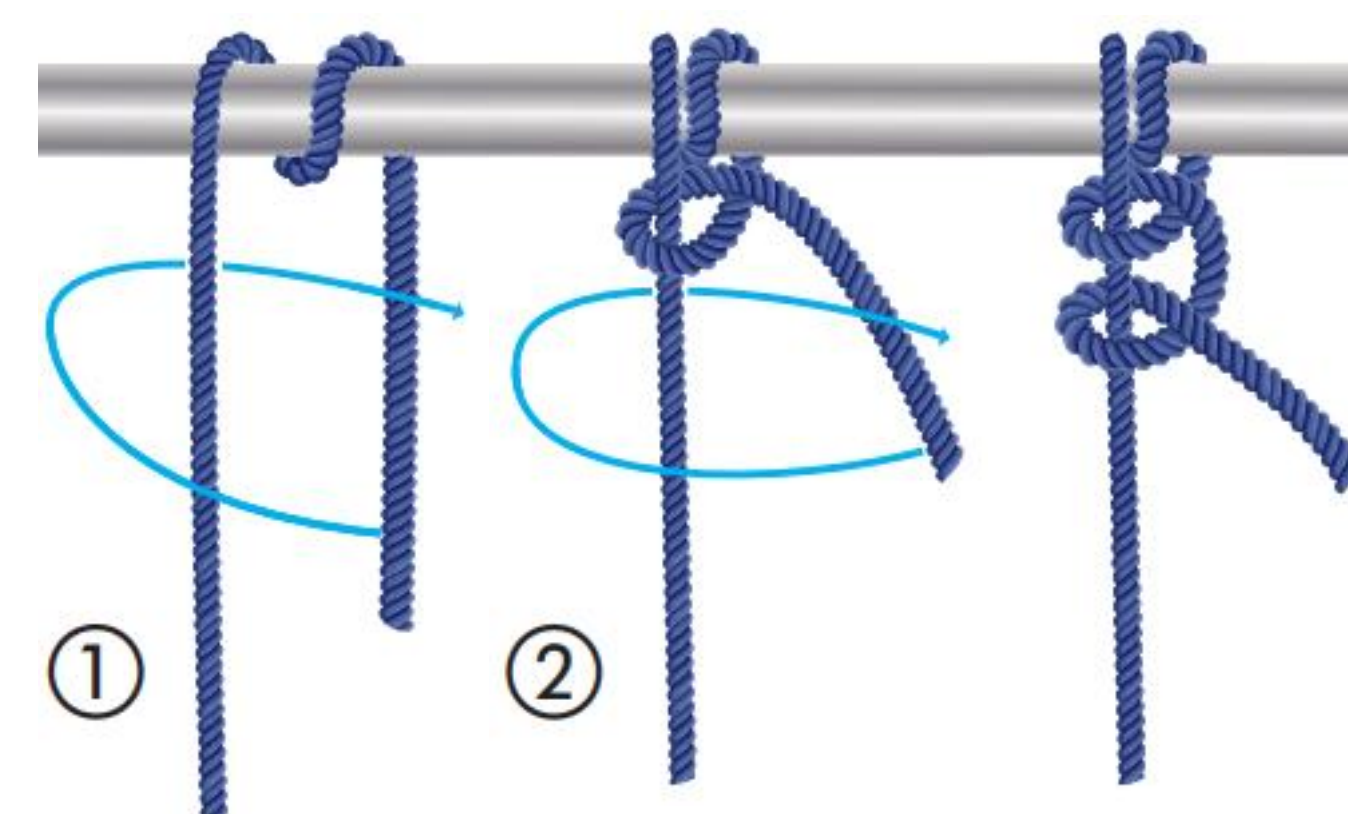
Faire le tour de la corde
Repasser dans la boucle
Serrer en tirant sur les 2 côtés en même temps



NŒUD DEUX DEMI-CLÉS

Faire 2 tours morts autour du support
Faire une boucle qui passe devant puis derrière

Faire une deuxième boucle, dans le même sens



NŒUD DE HUIT



Former une boucle

Passer sous la corde, puis dans la boucle

Tirer sur les extrémités pour serrer



HÉLICE

N à l'arrêt (*sécurité*)

Sortir en marche arrière (*protéger hélice*)

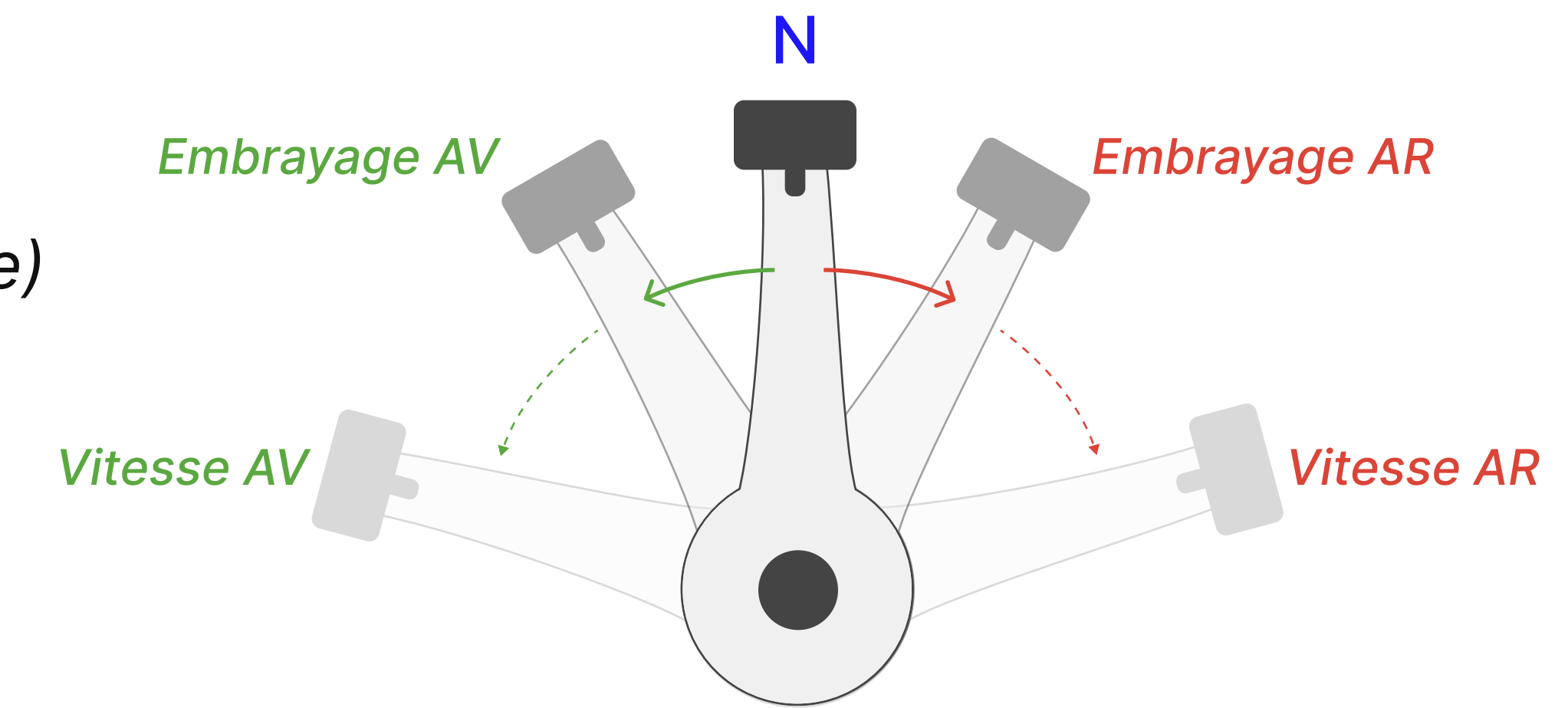
Temps mort au passage du **N**

Plus de vitesse pour pouvoir tourner

Hélice droite avant de mettre les gaz

S'assurer du jet d'eau du moteur

Moteur + ou - bas (*stabilité / vitesse*)

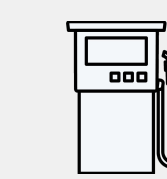


Vérifier la jauge d'essence régulièrement

Max 5 nœuds port/côte (9 km/h)

MANŒUVRE POUR ACCOSTER

Repartir en arrière !



Repasser au **N**
avant la fin (*inertie*)

N

Tourner à fond
Puis embrayage **AR**

puis **R**

Tourner à fond
Puis point mort **N**

puis **N**

Viser le point à 90°
A l'embrayage **AV**

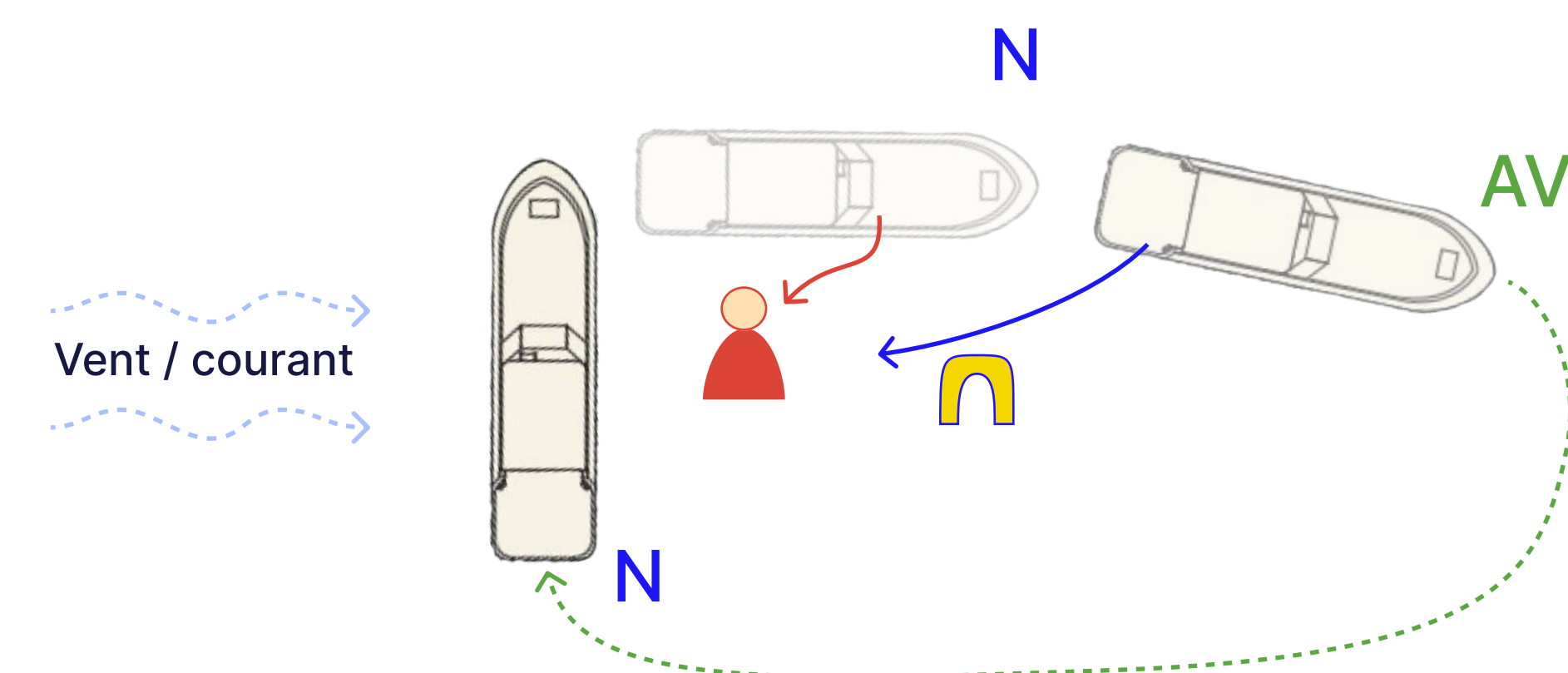
MANŒUVRE HOMME À LA MER

Mettre au **N** (*danger pour la personne*)

Envoyer la bouée

Bien s'assurer que personne ne soit
proche de l'hélice pendant les
manoeuvres

Déplacer au navire à côté de la
personne, en le protégeant du vent



MOILLER / ANCRER

Laisser du mou (3x la profondeur)

Mouiller face au vent

Attention aux marées

Attention au fond (privilégier sable ou argile)

Attention de ne pas pouvoir entrer en collision avec
un autre navire

*Le navire peut tourner,
en fonction du vent*

