

NIVEAU DE COMPETENCE

Compétences		Equipier	Equipier Confirmé	Second	Remarques et commentaires
Généralités	Connaître le vocabulaire marin courant	X	X	X	
	Savoir faire les nœuds les plus utiles (noeud de chaise, nœud de taquet, un tour mort et deux demi-clefs, nœud de défense, 2 demi-clefs à capeler, nœud d'ecoute,...)	X	X	X	
Manœuvres de ponton	Préparer une arrivée (préparer les aussières, défenses, ...)	X	X	X	
	Préparer un départ (préparer les aussières, défenses,...)	/	X	X	
	Amarrer le bateau (à un catway, ou ponton, ou quai)	/	/	X	
Voiles	Grande voile (Mettre en place/Hisser/Affaler/Ranger)	X	X	X	
	Foc (Mettre en Place/Hisser/Affaler/Ranger)	X	X	X	
	Tourmentin (Mettre en place/Hisser/Affaler/Ranger)	/	X	X	
	Spinaker (Mettre en place/Hisser/Affaler/Ranger)		X	X	
	Prendre des ris	/	X	X	
	Larguer des ris	/	X	X	
	Réduire le foc	/	X	X	
	Régler les voiles	/	/	X	
	Régler le spinaker		/	X	
	Virer de bord	X	X	X	
	Virer lof pour lof	X	X	X	
	Empanner sous spinaker	/	X	X	
Barre sous voile	Barrer a toutes les allures dans des conditions "normales" (inférieure à 4 beaufort)	X	X	X	
	Barrer par mer forte	/	/	X	
	Barrer sous spi	/	X	X	
	Virer de bord	X	X	X	
	Virer lof pour lof	/	X	X	
	Se mettre et tenir la cape	/	/	X	
	Arrivée et départ d'une bouée	/	/	X	
	Arrivée et départ d'un mouillage sur ancre	/	/	X	
Manœuvres au moteur	Se diriger correctement et à la bonne vitesse en marche avant	X	X	X	
	Se diriger correctement et à la bonne vitesse en marche arrière	X	X	X	
	Faire un demi-tour sur place		/	X	
	Arrivée / départ d'un catway		/	X	
	Arrivée / départ d'un ponton ou d'un quai		/	X	
	Arrivée / départ d'une bouée		/	X	
	Arrivée / départ d'un mouillage sur ancre		/	X	
	Manœuvrer moteur par vent fort		/	X	
Navigation	Faire des relèvements au compas		/	X	
	Calculer les marées et les hauteurs d'eau		/	X	
	Lire les cartes		/	X	
	Faire du pilotage		/	X	
	Faire l'estime		/	X	
	Savoir utiliser les instrumenss (loch-speedo, sondeur, GPS, ...)		/	X	
Sécurité	Savoir utiliser la VHF	/	X	X	
	Interpréter un bulletin météo		/	X	
	Manœuvres d'homme à la mer (sous voiles, au moteur, repêchage,...)	/	X	X	
	Savoir utiliser les fusées	/	X	X	
Encadrement	Répartir les rôles, commander et surveiller une manœuvre (prise de coffre, réduction de voile, appontement, ...)		/	X	
	Expliquer à un équipier le niveau pratique jusqu'à son stade d'équipier		/	X	
	Etre capable de gérer un bateau et son équipage en toute situation			/	

Légende : / = manœuvres effectuées sous contrôle ; X = manœuvres effectuées en responsabilité.