

## 1. INICIACIÓN I

- a. Nociones básicas
- b. Navegar de ceñida. Practicar viradas.
- c. Equilibrio
- d. Tendencia a orzar
- e. Tendencia a arribar
- f. Viento aparente/viento real

## 2. INICIACIÓN II

- a. Navegar a un descuartelar
- b. Navegar de través
- c. Navegar a un largo
- d. Navegar con el viento por la aleta
- e. Navegar de popa redonda
- f. Virada en redondo con portantes

## 3. PERFECCIONAMIENTO

- a. Rizar la mayor
- b. Maniobra de seguridad: Ponerse al paio acuartelando la vela de proa
- c. Navegar con vientos flojos
- d. Retenidas en la botavara
- e. Trasluchar

## 4. PERFECCIONAMIENTO II

- a. VMG en ceñida
- b. Cálculo del momento de virada
- c. Cálculo del momento de trasluchada

- d. Análisis del mejor bordo
- e. Estrategia de velocidad vs distancia

## 5. NAVEGAR CON GENÁKER

- a. Preparar la maniobra
- b. Aparejar un Genáker
- c. Izar, trimar, trasluchar, y arriar un Genáker
- d. Navegar a un través y a un largo

## 6. NAVEGAR CON CÓDIGO 0 A3

- a. Preparar la maniobra
- b. Aparejar un Código 0
- c. Izar, trimar, virar, y arriar un Código 0
- d. Navegar de ceñida y a un descuartelar

## 7. MANIOBRAS CON MAL TIEMPO

- a. Preparar la maniobra con Trinqueta
- b. Izar, trimar y arriar Trinqueta
- c. Rizos a la mayor
- d. Preparación material seguridad y emergencia
- e. Poner el barco a son de mar

## 8. MANIOBRAS DE FONDEO

- a. Elección del mejor fondeadero en función de la meteorología prevista
- b. Tipos de ancla y cadena
- c. Conocer el tenedero
- d. Maniobra de fondeo con ancla

- e. Utilización del orinque para el ancla
- f. Uso de los amortiguadores de fondeo
- g. Maniobra en caso de emergencia o de enrocar el ancla
- h. Como saber si nuestra ancla garrea
- i. Calcular el borneo de los otros barcos
- j. Maniobra de fondeo en boya

### 9. MANIOBRAS EN PUERTO I

- a. Uso correcto de las amarras sotavento-barlovento (largo, través, spring y codera)
- b. Encapillar una gaza a un noray
- c. Tomar vueltas, hacer firme, y amarrar por seno
- d. Efecto del viento en la maniobra
- e. Efectos de las hélices en la maniobra (dextrógira y levógira)
- f. Abarloarnos a un muelle

### 10. MANIOBRAS EN PUERTO II

- a. Atracar y desatracar en punta y de popa
- b. Ciaboga con 1 hélice
- c. Atracar con viento perpendicular
- d. Atracar recorriendo el canal de popa

### 11. NAVEGACIÓN ELECTRÓNICA

- a. Aprendizaje y manejo del GPS-Plotter
- b. Aprender a marcar e ir a un Waypoint
- c. Utilización del piloto automático: navegar a un rumbo, a un Angulo de viento, a un Waypoint, y

viradas automáticas.

- d. El uso del AIS
- e. Uso del Tridata (sonda, velocidad y distancia)
- f. Cálculo del momento de virada con el programa Silsteer de B&G
- g. La meteorología en el Plotter

### 12. NAVEGACIÓN NOCTURNA

- a. Preparar el barco para la navegación nocturna
- b. Utilización de arneses y líneas de vida
- c. Distinguir la tipología de barcos por sus luces
- d. Identificación de faros, marcas y señales
- e. Determinar si existe rumbo de colisión con otros barcos
- f. Utilización del Radar y el AIS
- g. Régimen de guardias

### 13. ENTRENAMIENTO PARA REGATAS

- a. Preparar el barco para la navegación nocturna
- b. Utilización de arneses y líneas de vida
- c. Distinguir la tipología de barcos por sus luces
- d. Identificación de faros, marcas y señales
- e. Determinar si existe rumbo de colisión con otros barcos
- f. Utilización del Radar y el AIS
- g. Régimen de guardias