

## Tableau d'aide à l'évaluation individuelle du niveau des équipiers et des skippers

Paliers ▼	Niveaux Compétences ▶ ▼	équipier débutant	équipier de pont	équipier complet	skipper côtier	skipper hauturier
<b>1</b>	Connaître les règles élémentaires de sécurité, dont l'utilisation des gilets.	X	X	X	X	X
<b>2</b>	Réaliser les manœuvres de base : - barrer à vue ou au compas, dont règles de priorité - établir les voiles (dont génois sans enrouleur* et prise de ris GV) - manœuvres d'amarrages usuels (ponton, quai, coffre, ancre) - maîtriser 2 ou 3 nœuds de base (taquet, chaise, cabestan ...).		X	X	X	X
	Faire fonctionner : VHF (réception / émission), moteur inboard ou hors-bord, pilote automatique.		X	X	X	X
<b>3</b>	Navigation : lecture des cartes, identification des amers, traçage de route, point (GPS, compas, estime), calcul de marée, de courants, tenue du livre de bord.			X	X	X
	Réaliser : manœuvres de base en situation sollicitante : vent force 6 ou +, nav de nuit (identifier feux, route collision), brouillard, courants forts, homme à la mer.			X	X	X
	Réaliser : manœuvres de Spi * (envoi et affalage, empannage et réglage).			X *	X *	X
<b>4</b>	Diriger : manœuvres de base, de port, accostage d'un quai, prise de coffre, mouillage forain				X	X
	Diriger : manœuvres de base en situation sollicitante : vent force 6 ou +, nav de nuit (les feux), brouillard, courants forts, homme à la mer, demande de secours.				X	X
<b>5</b>	Gérer une croisière hauturière : analyse météo, choix de route, organisation des quarts, avitaillement long terme, langue et formalités (à l'étranger), matériel de rechange, solutions de dépannage et de secours, ...					X

\* facultatif (sauf si demande du skipper), cette voile n'étant pas à bord de tous le bateaux