

LES NŒUDS FONDAMENTAUX

Le nœud de cabestan et le nœud de chaise sont les deux nœuds fondamentaux de l'histoire du matelotage. Leur fréquence d'utilisation dans les diverses manœuvres l'emporte sur tous les autres nœuds.

Les règles de base d'un nœud doit être sa simplicité et sa rapidité de mise en œuvre. Il existe plusieurs méthodes possibles et toutes ne se valent pas. Mais la nécessité première de chaque marin est de réaliser correctement les tours de mains qui doivent conduire à un automatisme parfait, pour que quelque soit les circonstances, cet automatisme ressorte aussitôt sur une base de mise en œuvre parfaite.

Par définition, j'appelle tirant la partie qui subit l'effort, et dormant la partie libre.

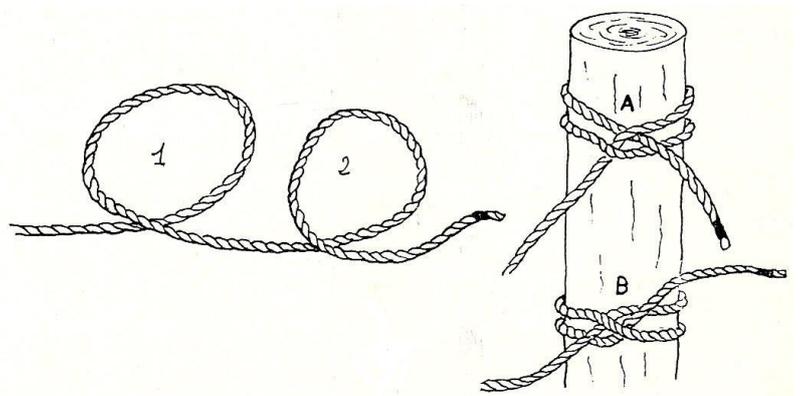
1-Le nœud de cabestan (ou deux demi-clefs à capeler).

Pour s'amarrer sur un espar

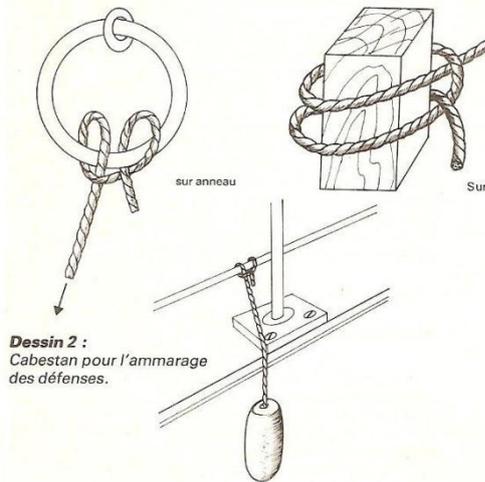
Simple et vite fait. Mais attention ce nœud ne tient que s'il n'est pas sous tension, donc toujours l'assurer par deux demi-clefs.

A-mauvais

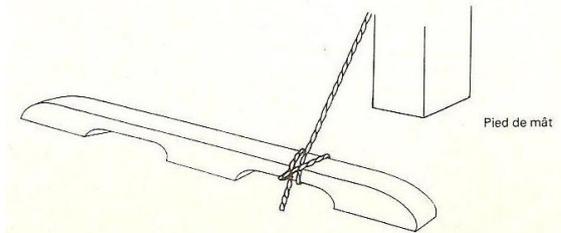
B-bon



Dessin 1 : Le nœud de cabestan ou deux demi-clefs à capeler.



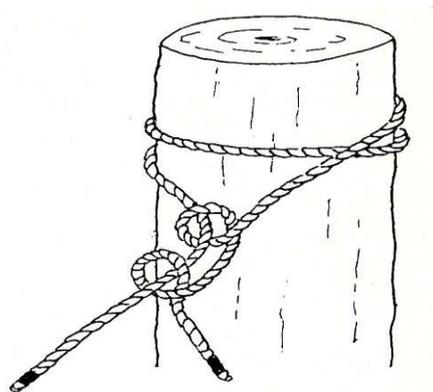
Dessin 3 : Cabestan pour l'amarrage des garcettes de pavillons.



2-Tour mort et deux demi-clefs

S'amarrer sur un anneau

C'est le nœud d'amarrage le plus souvent utilisé.



3-le nœud de chaise

Une boucle qui ne coulisse pas

Le traditionnel nœud de chaise, c'est la petite histoire du serpent et du puits.

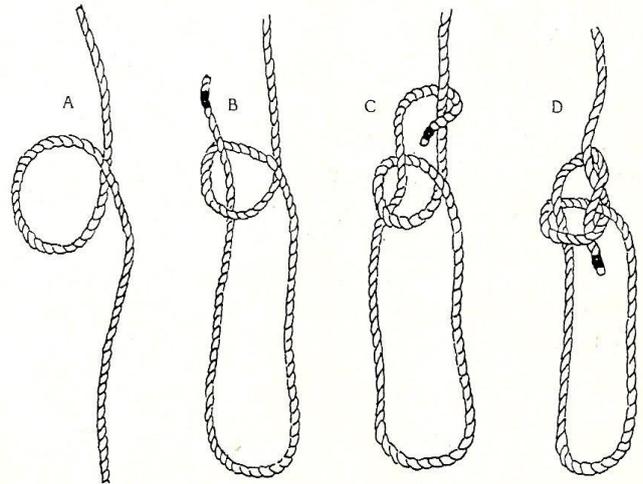
A : vous faite un puits (une boucle) le tirant dessous.

B : le serpent (dormant) sort du puits

C : passe derrière l'arbre

D : et rentre dans le puits

C'est tout...



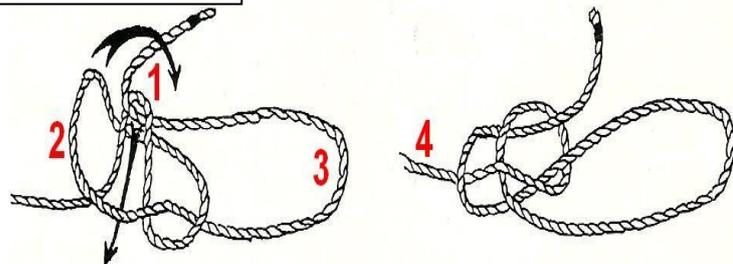
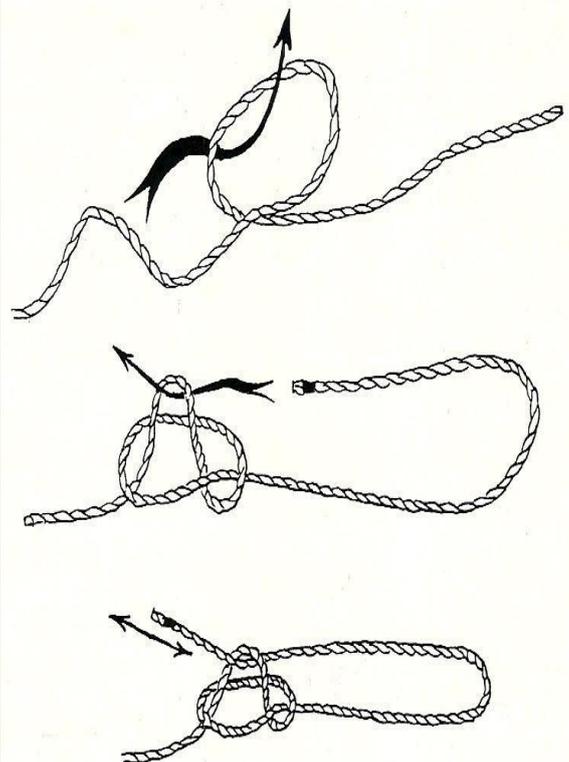
3-1 le nœud de chaise version rapide

Faire une boucle tirant sur dormant. Le dormant est à droite, le tirant à gauche. Garder une bonne longueur (1,50m) du côté du dormant pour la boucle finale.

Faire une autre boucle **1** du côté du tirant. Celle ci doit passer dans la première boucle. Passer le dormant dans la deuxième boucle et faire coulisser jusqu'à obtenir le diamètre désiré pour la boucle finale.

En tenant la boucle **3** avec le pied par exemple, tirer sur le tirant **4** le dormant et la boucle **1** doivent passer naturellement à l'intérieur de la boucle **2**. Il n'y a plus qu'à serrer.

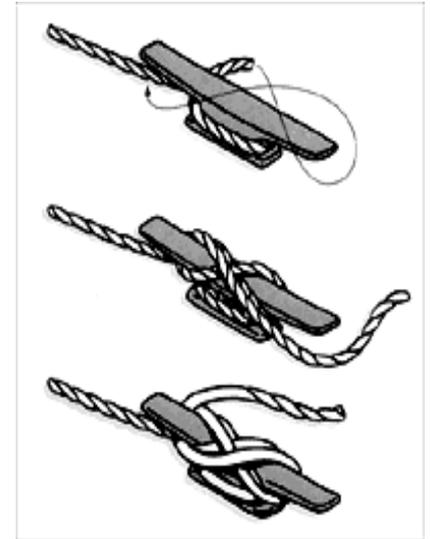
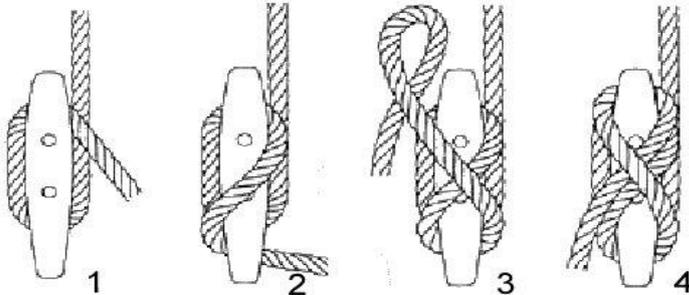
Il faut bien sur un peu d'entrainement pour avoir la parfaite maitrise de cette méthode



4 -Tourner une écoute au taquet

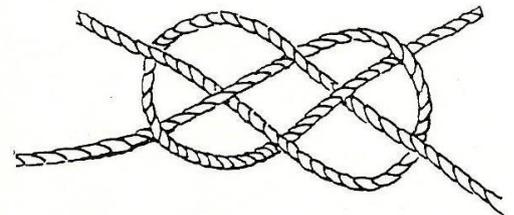
Pour arrêter une écoute, une drisse, un ris

Il suffit simplement de tourner le dormant deux ou trois fois autour du taquet et l'écoute se bloquera d'elle même par tension.



5-nœud de carrick

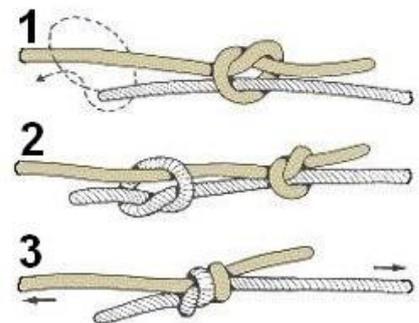
Nœud d'ajut pour deux cordages de même diamètre.



6-le nœud de pêcheur

Nœud d'ajut pour deux cordages de diamètre différents.

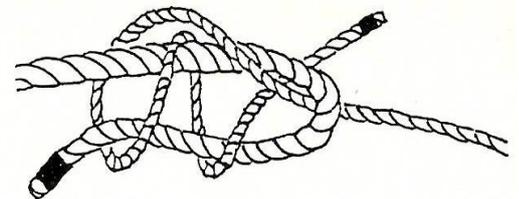
Plus simple mais moins rapide que le nœud de carrick.



7-nœud d'écoute

Nœud d'ajut pour deux cordages de diamètre différents.

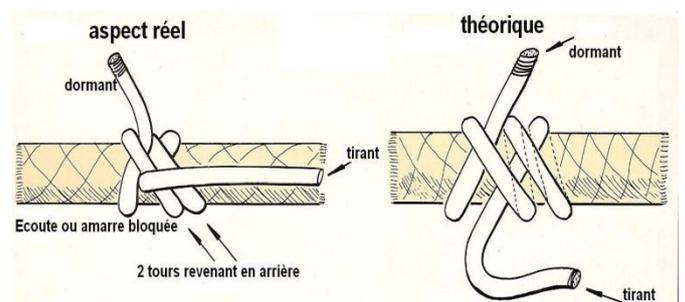
(celui-ci est double). Le simple est à déconseiller car il glisse trop facilement.



8-nœud de fouet

Pour soulager un bout

Tout aussi utile que le nœud de chaise. Celui-ci est frappé sur un bout pour le soulager ou le dégager.

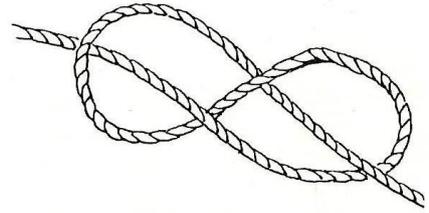


Plus vous tirer, plus le nœud se serre et adhère au bout et entraîne celui-ci.

9-Nœud de huit

Bloquer un bout dans un filoir

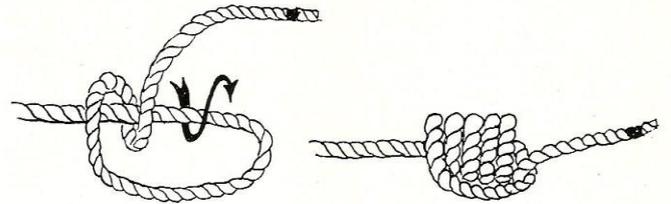
Pour empêcher un bout de sortir du filoir. Il sert à empêcher à une drisse ou une écoute de s'enfuir. Il faut laisser à l'arrière du nœud un bout assez long pour pouvoir le prendre à la main.



10-Nœud de capucin

Idem le nœud de huit, mais plus élaboré.

Plus gros que le nœud de huit, il a les mêmes fonctions. C'est une demi-clef à laquelle on a fait plusieurs tours. Le nombre de tours n'est pas limitatif.



11-nœud de cravate

une boucle qui coulisse et se serre

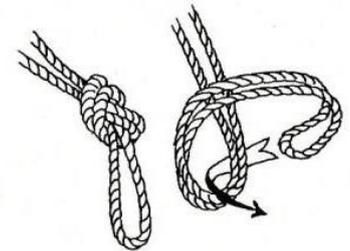
Nœud coulant qui se souque sur l'endroit où il est amarré.



12-nœud de plein poing.

Pour faire une boucle qui ne coulisse pas au milieu d'un cordage.

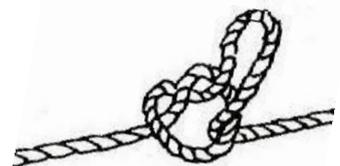
Difficile à défaire quand il est souqué.



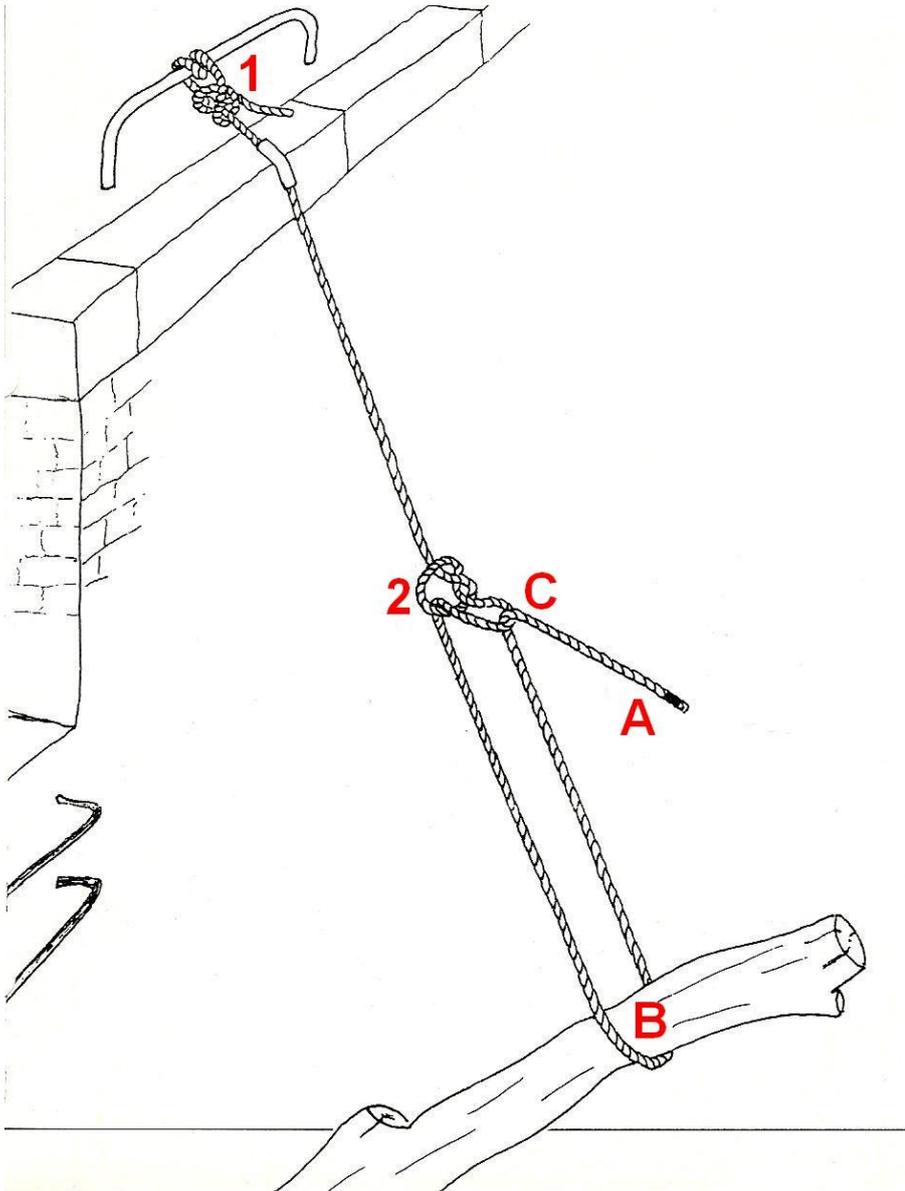
13-nœud de bec d'oiseau

Pour faire une boucle qui coulisse au milieu d'un cordage.

Pour le larguer, il suffit de tirer sur les deux extrémités.



14-palan improvisé

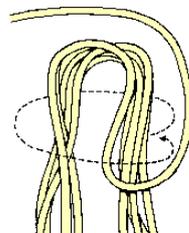


En guise d'application voici un palan économique. On multiplie la force sur le brin **A** par 2 environ. On peut le perfectionner en mettant une poulie en **C** pour éliminer une bonne partie des frottements et l'usure du bout.

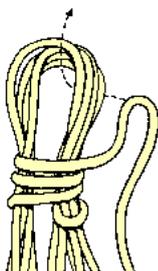
15- lover un bout

Il est important de bien ranger un bout dont on ne se sert pas, ou qui est trop long. On évite ainsi de se prendre les pieds dedans et de transformer le bord en capharnaüm.

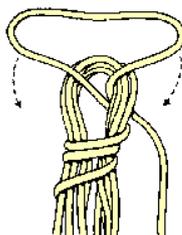
1/ lover le bout dans le sens des aiguilles d'une montre.



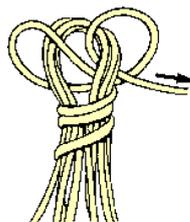
2/ faire 2 à 3 tour du bout.



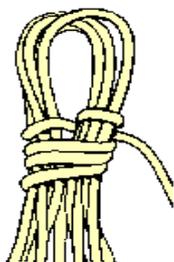
3/ passer une boucle dans le bout.



4/ Agrandir la boucle et la passer par-dessus le bout.



5/ resserrer la boucle.



6/ le bout peut être rangé.

16- Le lancer d'amarre

Trop souvent les débutants transforment l'opération de « lancer d'amarre » en un tas de cordage emmêlé qui se retrouve à l'eau entraînant retards, cafouillages et cris dans les manœuvres.

- Pour lancer une amarre à plusieurs mètres, il faut :
- Qu'il ne s'emmêle pas en l'air !
- Qu'il se dévide facilement !
- Qu'il atteigne son but !
- Qu'il ne file pas en totalité !

TECHNIQUE :

- Amarrer le tirant pour que le bout ne file pas.
- Saisir l'autre extrémité (le dormant) avec la main qui va lancer
- Faire 6 grandes boucles
- En conserver 3 dans la main qui va lancer et poser sur l'autre main à plat
- Un mouvement d'élan et de visée et on lance le bout à bras tendu en direction de l'objectif
- L'autre main laisse les boucles se dévider

On peut remplacer les boucles de lancer par une touline.

Les problèmes d'amarrages et de sécurités arrivent à tout le monde. Tourner une amarre sur un taquet doit prendre cinq secondes, idem pour deux demi-clefs inversées, et pas plus du double pour un nœud de chaise.

Entraînez-vous en réalisant tous ces nœuds sans fautes pour acquérir l'automatisme en les pratiquant.