

ATRIBUCIONES:

Gobierno de embarcaciones de recreo a vela con las mismas atribuciones que corresponda a cada título, su obtención se realizará una sola vez siendo válido para todos los títulos. Excepto para el título de Patrón de navegación Básica. (**Véase el apartado B**) Su duración no será inferior a veinte horas.

CONDICIONES:

Poseer o haber aprobado el examen teórico de alguno de los títulos de Patrón de Recreo, Patrón de Yate o Capitán de Yate.

Prácticas para obtener la habilitación para el gobierno de embarcaciones a vela

A Las prácticas específicas para la navegación a vela se realizarán en una única vez y es válida para todas las titulaciones, excepto el Patrón para Navegación Básica, y se efectuarán de acuerdo al siguiente programa:

A.1 Conocimiento de un aparejo marconi: Palo, crucetas, botavara, tangón, estais y obenques. Drizas, amantillos, trapa, escotas y contras o retenidas. Vela mayor y foque. Sables, grátil, baluma y pujamen. Relinga, puños de escota, de amura y de driza. Winches.

A.2 Maniobras de dar el aparejo y cargarlo: Libre a sotavento, necesidad de poner proa al viento, orden a seguir en el izado y arriado de las velas.

A.3 Gobierno de una embarcación a vela: Arrancar. Angulo muerto, ceñir, través, a un largo, en popa. Detener la arrancada: Aproarse, fachear, acuartelar y paírear.

A.4 Influencia de las posiciones del centro vélico y de deriva en el gobierno. Abatimiento. La orza. Corregir el rumbo a barlovento.

A.5 Forma de virar por adelante y en redondo. Diferencias entre ellas. Necesidad de controlar la escora: carro a sotavento y apertura de la baluma. Aplanar velas. Reducción de la superficie vélica, cambios de vela, rizos y enrolladores. Fondear y levar.

A.6 Recogida de hombre al agua a vela con vientos portantes o ciñendo.

A.7 Mal tiempo: uso del arnés, velas de capa y tormentín.

B Las prácticas específicas de navegación a vela para Patrón para Navegación Básica se realizarán de acuerdo al siguiente programa:

B.1 Conocimiento de un aparejo Marconi: Palo, botavara, obenques y estais. Drizas, trapa y escotas. Vela mayor y foque.

B.2 Dar y cargar el aparejo. Arrancar y detener la arrancada. Ceñir, navegar de través y con vientos portantes. Virar por adelante y en redondo. Fondear y levar a vela.

B.3 Maniobra de hombre al agua a vela.