

© Cédric Bar	Homme à la mer	Octobre 2006
www.ventdularge.com	Support de cours	1/2

L'HOMME À LA MER (MOB = MAN OVER BOARD)

La chute à la mer est un des risques auquel on s'expose dès que l'on embarque. Seule la PREVENTION (harnais, gilet auto-percutant) peut prévenir totalement de ce risque. L'apprentissage de la sécurité individuelle (déplacement sur le pont, manoeuvres dangereuses, placement dans le cockpit) et une vigilance permanente permettent de limiter le risque.

La manoeuvre de récupération d'un homme à la mer est délicate, faisant appel à la maîtrise du skipper qui doit réaliser une manoeuvre de précision dans un état de stress important.

Les conditions locales (vent, mer, température), l'état de l'homme à la mer (blessé, inconscient), sa forme physique et sa capacité à nager sont des paramètres à prendre en compte pour s'adapter à la situation, avec un équipage plus ou moins expérimenté à gérer.

CONSEILS GENERAUX

Suraccident : aggravation extrême de la situation (deuxième homme à la mer, blessé).

Connaissances minimum de tous les équipiers :

- Démarrage du moteur (coupe-batteries)
- Activation touche MOB du GPS.

Equipiers inutiles ou paniqués : les envoyer dans le bateau.

Garder les équipiers efficaces pour manoeuvrer dans le calme et la concentration.

Homme à la mer sous spi :

les choses se compliquent, il faut affaler avant de pouvoir revenir sur l'homme à la mer au près.

Le moteur : une aide précieuse à la manoeuvre.

DISPOSITIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS

HOMME A LA MER

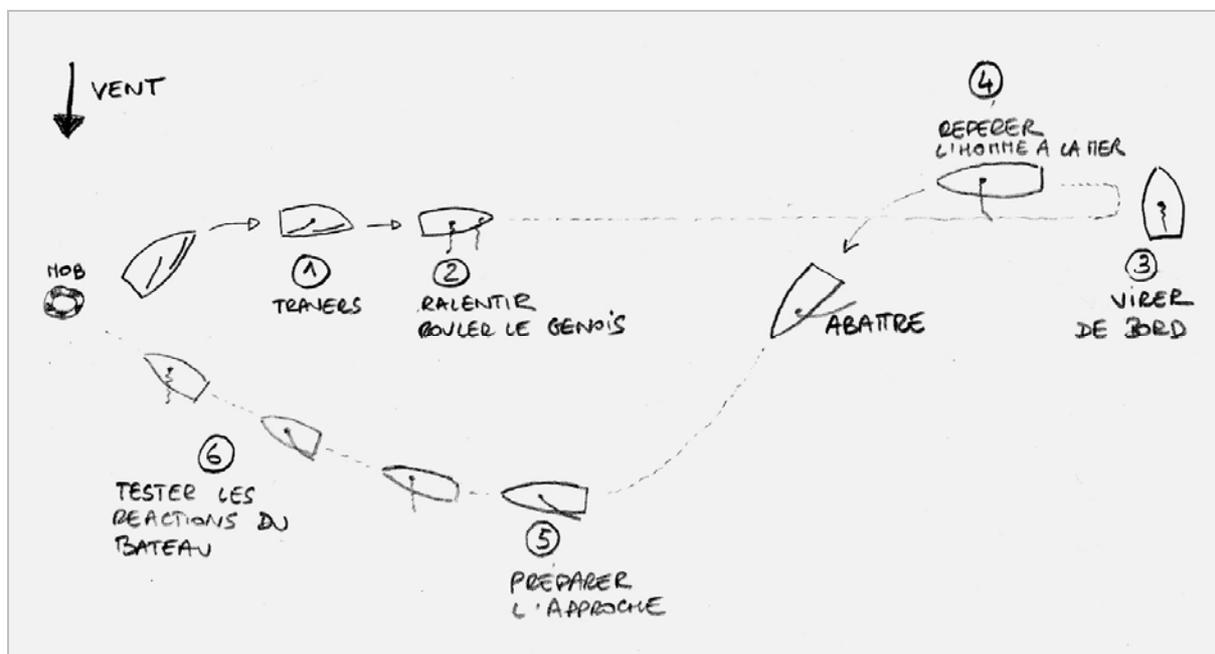
Dispositions à prendre dans tous les cas

1. Alerter l'équipage « UN HOMME A LA MER SUR TRIBORD»
Toujours préciser le bord pour que l'homme de barre puisse réagir immédiatement.
2. Lancer la bouée couronne / perche IOR
3. Faire tout son possible pour conserver en vue l'homme ou la bouée
Placer un équipier dans le pataras, le faire pointer du doigt l'homme à la mer
4. Appuyer sur la touche MOB du GPS
5. VHF (ASN) : envoyer un message de detresse « homme à la mer »
6. Appel radio aux autres navires et stations côtières
7. Ralentir le bateau (choquer les voiles)
8. démarrer le moteur
9. Faire cesser les bruits à bord (en particulier si brume)

© Cédric Bar	Homme à la mer	Octobre 2006
www.ventdularge.com	Support de cours	2/2

RECUPERATION DE L'HOMME A LA MER (VOILE)

L'apprentissage des bons reflexes et l'entraînement à la manoeuvre permet d'augmenter considérablement les chances de l'homme à la mer. Le déroulement de la manoeuvre et les mesures à prendre doivent être automatisés : ce n'est pas le moment de se poser des question...



Manoeuvre de récupération d'un homme à la mer

1. Mettre le bateau vent de travers (girouette perpendiculaire)
--> Après le virement, l'homme à la mer sera à midi au vent de travers sur l'autre bord.
2. Ralentir le bateau
Prendre les choses en main
Donner les consignes à chaque équipier
3. Rouler le génois (ou affaler la voile d'avant)
--> La voile d'avant bouche le champ de vision et est bruyante quand elle fasseye.
--> Les écoute (dangereuses pour le déplacement sur les passavants) sont longues à embraquier.
--> s'éloigner jusqu'à 10 - 15 longueurs de bateau (nécessaires pour l'approche).
4. Virer de bord (**JAMAIS** d'empannage)
--> Veiller au passage de la bôme qui risque d'envoyer un deuxième homme à la mer.
5. Se mettre vent de travers (girouette perpendiculaire) et repérer l'homme à la mer
6. Préparer l'approche (recherche de l'allure du bon plein)
--> Le bon plein permet de contrôler la vitesse du bateau (border / choquer) et de s'arrêter (loffer)
--> Impossible de remonter face au vent à la voile
--> Impossible d'arrêter le bateau au travers ou au portant
7. Approche : tester les réactions du bateau
--> La récupération est le moment crucial de la manoeuvre, qui requiert une grande précision.
--> Il faut tester les réactions du bateau (allure, vagues, courant...) pour réussir la récupération.
8. Récupération de l'homme à la mer
--> Récupération au vent ou sous le vent ? Evaluer la situation en fonction :
 - des conditions locales (vent, mer)
 - du bateau
 - de l'homme à la mer (état physique / possibilité de nager ou non, blessé...)