

BREVET MER - NIVEAU 2

CONDITIONS DE RÉUSSITE :

Le rameur doit valider au moins 15 ateliers du parcours dont obligatoirement les 7 ateliers éliminatoires (en rouge) et obtenir 12 points au questionnaire.



VALDIER LA PÉRIODE D'INITIATION EN AVIRON DE MER

NOM : / PRÉNOM : / N° LICENCE :

MATÉRIEL ET ENVIRONNEMENT DE PRATIQUE

- RENSEIGNER LE REGISTRE DE SORTIE (AVANT ET APRÈS LA SORTIE)
- PRÉPARER LE MATÉRIEL
- INSTALLER À BORD ET VÉRIFIER LE MATÉRIEL DE SÉCURITÉ (GILET, DISPOSITIF DE REMORQUAGE, DISPOSITIF DE SIGNALLEMENT LUMINEUX)
- RÉALISER UN NOEUD DE CHAISE (INSTALLATION DU BOUT DE REMORQUAGE PAR EXEMPLE)
- RÉALISER UN NOEUD D'AMARRAGE AVEC UN TOUR MORT ET DEUX DEMI-CLEFS

MAÎTRISE DE L'ÉQUILIBRE

- EMBARQUER SANS AIDE
- SE METTRE EN POSITION DE SÉCURITÉ (SUR LE REMORQUAGE)
- S'ARRÊTER ET S'ÉQUIPER DE L'AIDE INDIVIDUELLE DE FLOTTABILITÉ
- RÉALISER LE SIGNAL DE DÉTRESSE
- DESCENDRE DE SON BATEAU SANS AIDE

MAÎTRISE DE LA PROPULSION

- RÉGLER SA BARRE DE PIEDS
- NAVIGUER EN DIRECTION D'UN AMER (TENIR UN CAP SUR AU MOINS 200 M)

MAÎTRISE DES MANOEUVRES

- SCIER ET ARRÊTER SON EMBARCATION
- DÉNAGER SANS LES JAMBES (SUR UNE DIZAINE DE COUPS)
- CONTOURNER UNE MARQUE SUR BÂBORD (1/2 TOUR)
- CONTOURNER UNE MARQUE SUR TRIBORD (1/2 TOUR)
- RECEVOIR UN BOUT POUR SE FAIRE REMORQUER
- REVENIR À TERRE (CALE, PLAGE OU PONTON)

TOTAL DES POINTS	
PARCOURS/ 18
QCM/ 20
DATE/...../.....
ÉVALUATEUR	