

ARTI MARINARESCE
ARMAMENTO E CONDOTTA
UNITÀ A REMI



FEMA Group ente di alta formazione professionale, dal 1998 opera nel settore della formazione del personale deputato al comando delle unità da diporto e unità di salvataggio in mare.

Nel 2009 ha ricevuto il riconoscimento di Scuola Nautica da parte del Ministero delle Infrastrutture e Trasporti e dalla Regione Siciliana Assessorato ai trasporti, per il rilascio delle patenti nautiche.

Autorizzazione n. 01 in Sicilia.

Il corso segue le **GUIDELINES FOR SAFE RECREATIONAL WATER ENVIRONMENTS, COASTAL AND FRESH WATERS 2003** pubblicate dal **WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO)**.

✓ Ed. 2017

La FEMA Group ove previsto si interfaccia con le Guardie Costiere Capitanerie di Porto al fine di far validare le attività formative e rilascio delle abilitazioni ai sensi della normativa vigente.



UNITA' A REMI

Le imbarcazioni a remi sono quelle che per la loro propulsione utilizzano la forza muscolare dell'uomo, che, agendo sui remi, imprime la spinta necessaria. Questo tipo di unità, costruite in legno o in resina, generalmente prive di ponte, si distinguono in:

- **BARCA**, rappresenta il tipo più classico di imbarcazione a remi. É una robusta imbarcazione dalle forme piuttosto tozze, sprovvista di ponti ed utilizzata per il trasporto di grossi pesi o per la pesca costiera. Sono dotate di diversi ordini di remi.
- **LANCIA**, da non confondere con quella impiegata per il salvataggio, è simile alla barca, ma assai più snella e lunga. Le lance, normalmente, sono attrezzate per poter navigare anche a vela. Sono utilizzate per il trasporto di persone e cose. Sono dotate di *diversi ordini di remi*.
- **BALENIERA**, Imbarcazione lunga e sottile caratterizzata per avere la poppa simile alla prua (aguzza). É impiegata per il trasporto di persone ed è dotata di diversi ordini di remi.
- **PATTINO**, unità costruita con due scafi "catamarano", per le sue caratteristiche utilizza per i salvataggi dalla costa.

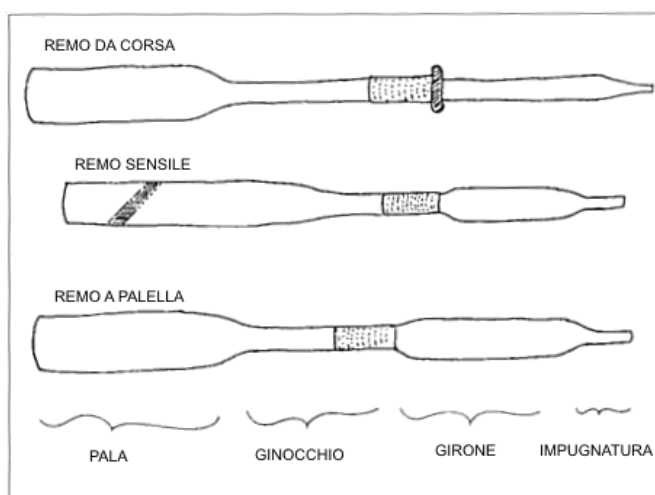
ARMAMENTO E ACCESSORI IMBARCAZIONI A REMI

Tra i principali accessori delle imbarcazioni a remi distinguiamo:

Il **REMO** - Rappresenta il mezzo di propulsione, è costituito da un'asta di legno pressoché cilindrica, terminante con una parte piatta piuttosto lunga e larga.

Le parti principali del remo sono:

- **IMPUGNATURA**, è l'estremità tronco-conica che serve ad impugnare il remo
- **GIRONE**, è quella parte più grossa, a sezione ellittica che viene subito dopo l'impugnatura.
- **GINOCCHIO**, è la parte a sezione circolare che si articola sullo scalmo attorno al quale gioca il remo. Generalmente questa parte viene protetta con una particolare fasciatura in cuoio, con lo scopo di proteggerlo nello sfregamento e, quindi, dall'usura.



- **PALA**, estremità piatta e lunga che viene immersa in acqua.

Vi sono diversi tipi di remi:

- **REMO SENSILE**, usato principalmente dai pescatori, è caratterizzato dalla presenza del girone, piuttosto lungo, generalmente quanto il banco dell'imbarcazione.
- **REMO A PALETTE**, è utilizzato in imbarcazioni molto lunghe tipo lance. Viene usato nella voga di spalla.
- **REMO DA CORSA**, è utilizzato nelle imbarcazioni sportive ed è caratterizzato dalla sua lunghezza e dalla pala ricurva simile ad un cucchiaino.
- **REMO ALLA BATTANA**, che presenta un ginocchio ed una pala a ciascuna estremità. Tale remo viene impugnato al centro e lo si usa immergendolo, alternativamente a dritta ed a sinistra.
- **REMO DA BRATTO**, è un remo che viene utilizzato nella voga di bratto, che consiste nel battere l'acqua, *brattare*, ora a dritta ora a sinistra. Tale remo viene armato al centro della poppa.

Il remo, in meccanica, è considerato una macchina semplice, una **leva di secondo genere**, e come ogni leva ha un fulcro, una resistenza e una potenza. Quest'ultima è costituita dalla forza del vogatore; la resistenza dalla forza dell'imbarcazione che oppone al moto; il fulcro dal punto in cui il remo tocca l'acqua.

SCALMO e la **SCALMIERA** - Sono gli accessori attorno ai quali si articola il remo.

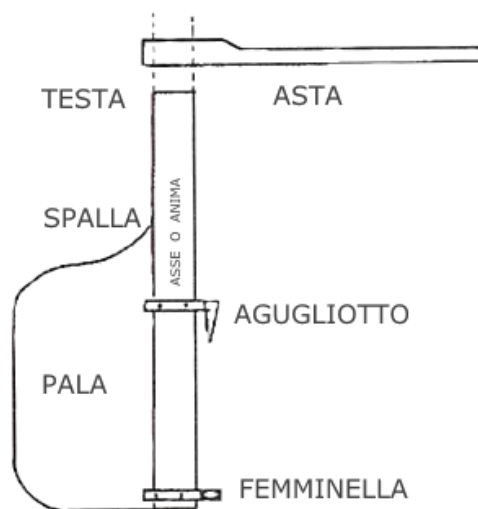
- Scalmo, costituito da una caviglia, semplicemente infissa nella falchetta.
- Scalmiere, possono essere a forcella, quelle fisse sono ormai in disuso.

Con lo scalmo a caviglia il remo viene assicurato con un particolare nodo detto **"STROPPO"**, bisogna fare attenzione che sia messo nella stessa direzione del senso di marcia, se messo al rovescio tenderà ad uscire dallo scalmo. Nella scalmiera non è necessario alcun nodo perché la conformazione del remo non lo richiede.

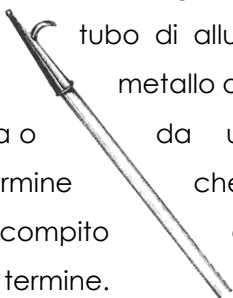
Un'unità può essere governata sia con i remi che con il **TIMONE**, questo è incernierato al dritto di poppa mediante una apposita ferramenta costituita dalle femminelle e dagli agugliotti. Le parti principali del timone

sono:

- **ANIMA**, asse che contiene agugliotti e femminelle.
- **TESTA**, nel quale si inserisce la barra.
- **BARRA**, sposta il timone a dritta o a sinistra.
- **PALA**, parte immersa sulla quale agisce la forza dell'acqua.
- **SPALLA**, parte superiore della pala.



MEZZOMARINAIO - Detto anche alghiero o gancio d'accosto, è l'attrezzo costituito da un'asta di legno o da un tubo di alluminio, alla cui estremità è sistemato un gancio semplice o doppio, in ottone, metallo o materiale plastico, che viene usato per accostare o per largarsi da una banchina o da un altro galleggiante. Viene anche detto mezzomarinaio, utilizzando il termine che in passato indicava colui che aveva il compito di usare questo attrezzo; questo compito era normalmente affidato ai marinai più giovani, da cui probabilmente deriva il termine.



Completano l'armamento: i tappi degli ombrinali, cime, ancora, sassola o pompa per svuotare la sentina dell'acqua, sufficiente quantità d'acqua dolce per dissetare i rematori.

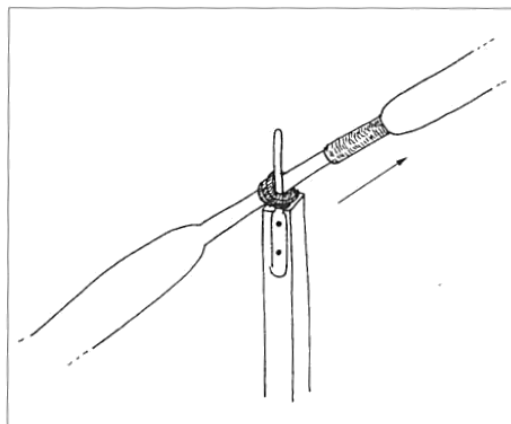
EQUIPAGGIO

L'armamento delle imbarcazioni a remi è costituito dal suo equipaggio, formato:

- a. **CAPO BARCA**, che è il responsabile e che normalmente manovra il timone ed impartisce gli ordini;
- b. **VOGATORI**, che sono le persone destinate alla manovra dei remi e che siedono sui banchi. Tra questi si distingue il *capovoga*, che è quello che siede sul banco di poppa a dritta;
- c. **PRODIERE**, che è il membro dell'equipaggio addetto alle manovre di attracco e stracco dalla banchina o dalla nave, e che tiene a portata di mano il mezzomarinaio.

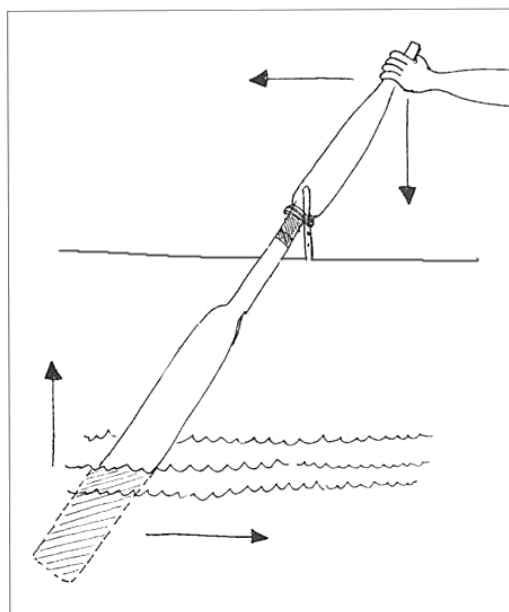
GESTO MOTORIO

Remare è un movimento di gambe e di schiena. Tutti i gesti si compiono davanti al rematore. I remi immergendosi non devono schizzare né fare rumore. I remi NON devono essere sfilati, avvicinando l'impugnatura. Nell'azione di spinta i remi NON devono essere né alzati né abbassati, ma tratti a sé o spinti. Bisogna posizionarsi sull'unità in modo da equilibrare i pesi, considerando le condizioni meteomarine ed il ritmo del moto ondoso. I remi vengono impugnati ciascuno con una mano, col dorso rivolto verso l'alto. La presa deve essere ferma e decisa ma, nei momenti in cui il remo non fa forza sull'acqua abbastanza rilassata per non stancare inutilmente le mani. La remata deve essere simmetrica, i remi devono entrare contemporaneamente in acqua, con la stessa forza, la pala deve essere perpendicolare alla superficie dell'acqua. I remi devono compiendo lo stesso arco.



Distinguiamo diverse fasi:

1. **FASE AEREA**, il remo si trova interamente fuori dall'acqua in attesa che il vogatore scelga se andare avanti o indietro;
2. **FASE SUBACQUEA**, il remo si trova con la pala immersa;
3. **FASE DI SPINTA**, l'impugnatura viene spinta verso la direzione che si vuole andare.



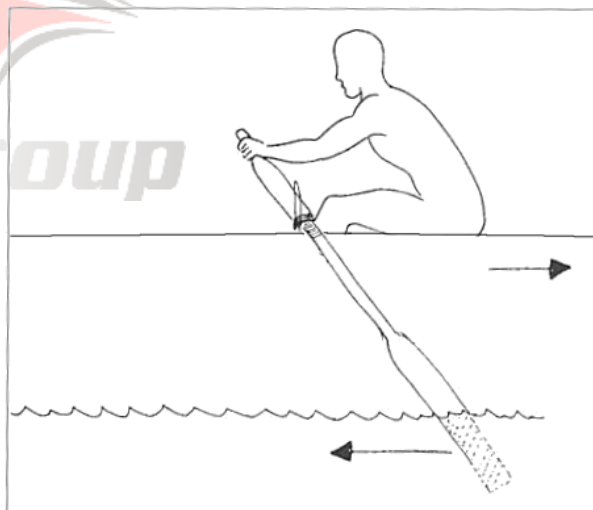
I remi agiscono alla rovescia:

- se le mani si abbassano sull'impugnatura, le pale si alzano sull'acqua;
- se le mani si alzano, le pale si abbassano;
- se si spingono i remi in avanti, le pale vanno indietro;
- se si spingono i remi indietro, le pale vanno in avanti.

MANOVRE FONDAMENTALI

L'unità può essere manovrata sia andando di prua sia andando di poppa. A seconda del numero dei vogatori e del numero e tipi di remi, distinguiamo 2 metodi:

VOGARE, il rematore seduto o all'impiedi, rivolge la schiena alla prua quindi non guarda la direzione di spostamento. Le gambe distese in presa controbilanciano lo sforzo.



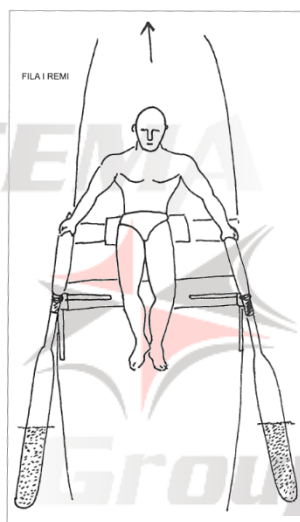
SCIARE, il rematore all'impiedi, rema guardando la direzione di spostamento. Le gambe divaricate,

un avanti l'altra dietro, flettono alternandosi durante la fase aerea e subacquea.

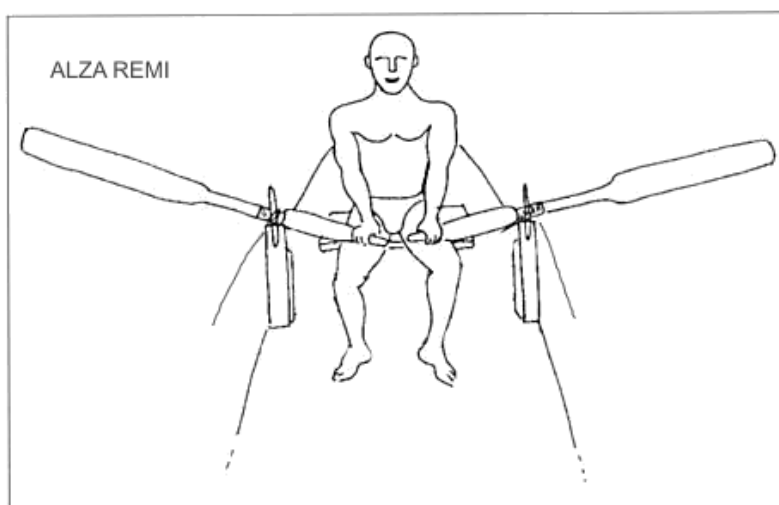
1. **SCIARE** - Tipo di remata praticato dai pescatori; essi impugnano due remi, uno in ogni mano, e, stando in piedi al centro del banco, con la faccia rivolta a prua, spingono in avanti i remi distendendo le braccia e tenendo divaricate le gambe nel senso longitudinale, allo scopo di mantenere un equilibrio più sicuro.
2. **VOGA DI PUNTA** - Viene praticata con un solo remo impugnato da un solo vogatore per banco, che voga seduto al centro del banco con la faccia rivolta a poppa.

3. **SCIARE IN COPPIA** - Praticata da un solo vogatore per banco, all'impiedi o seduto con la faccia rivolta a prua manovra contemporaneamente due remi.
4. **VOGA DI COPPIA** - Praticata da un solo vogatore per banco, che, seduto al centro dello stesso, con la faccia rivolta al contrario rispetto al senso di marcia, manovra contemporaneamente due remi.
5. **VOGA DI SPALLA** - Praticata da due vogatori per ogni banco, con la faccia rivolta al contrario rispetto al senso di marcia, ciascuno dei quali manovra con due braccia un remo, è la voga praticata nelle lance di salvataggio e, generalmente, su imbarcazioni di grandi dimensioni.

FILA I REMI, il rematore lascia andare i remi che, per effetto dell'abbrivio¹ si disporranno parallelamente alle murate. Serve per superare un ostacolo.

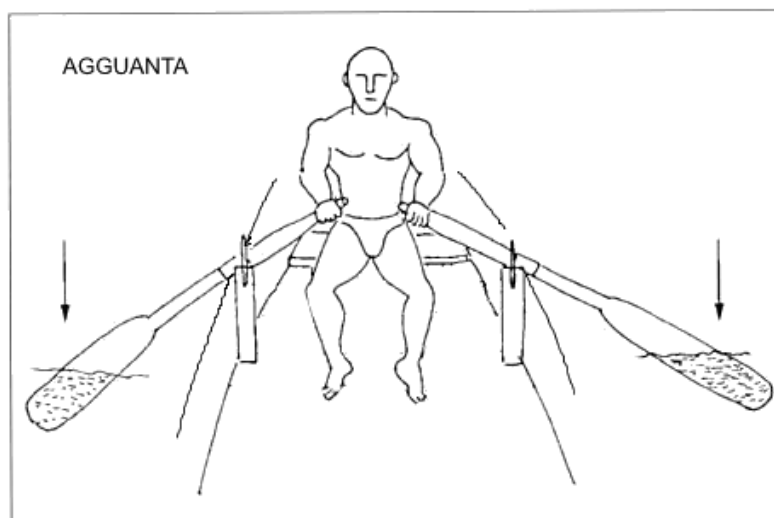


ALZA REMI, il rematore abbassa velocemente l'impugnatura facendo sollevare le pale per uscirle fuori dall'acqua. Serve per superare un ostacolo

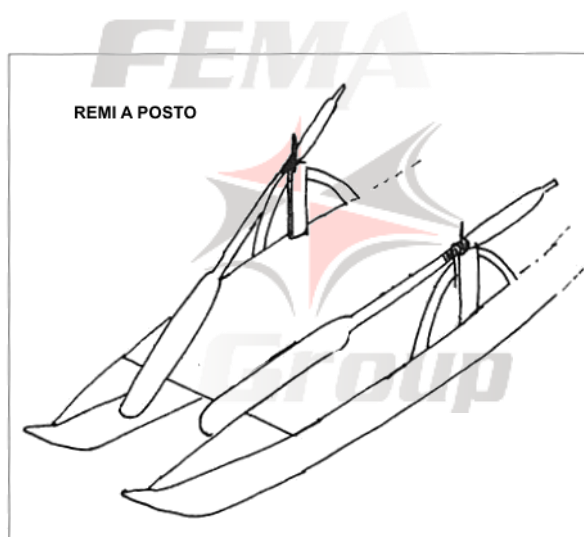


¹ Velocità residua dell'unità senza moto propulsivo attivo.

AGGUANTA, con i remi immersi in acqua si inizia a dare forza in senso contrario di marcia sino a piantarli con la pala ferma in senso perpendicolare allo scafo. Serve per fermare la barca.



REMI A POSTO, i remi vengono riposti a riposo, all'interno dell'unità.



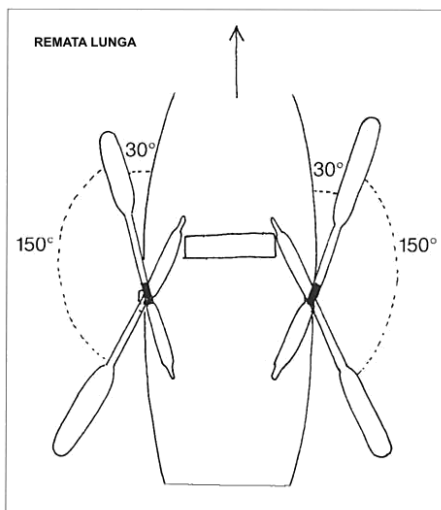
ANDATURE

Un'unità a remi può essere condotta con diverse andature a seconda delle necessità:

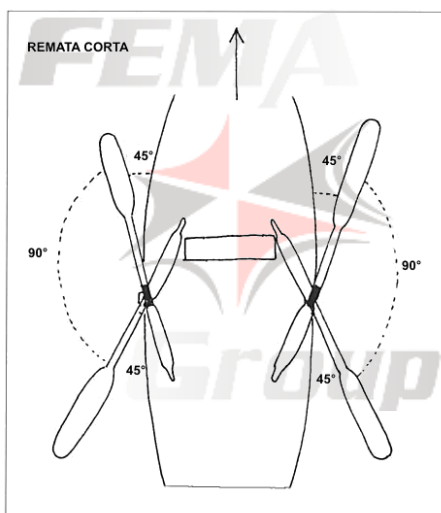
Remata superficiale, la pala in presa, agisce appena sotto la superficie dell'acqua. Le fasi possono essere eseguite rapidamente.

Remata di profondità, la pala in presa, agisce molto in profondità. Le fasi hanno tempi più lunghi.

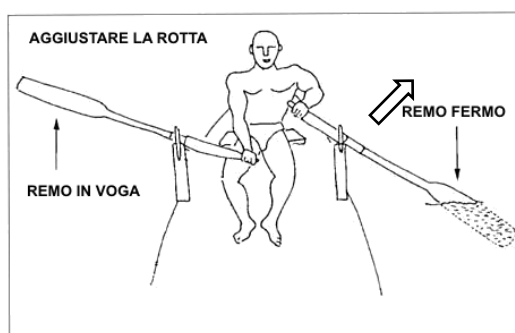
Remata lunga, consiste nel portare le pale il più possibile verso prua, immergendole e spalando il remo molto a poppa, disegnando un arco di spinta ampio. Può essere superficiale o di profondità. Questo tipo di remata è utile per mantenere velocità "remata d'allungo", ma con mare formato o vento è sconsigliata.



Remata corta, consiste nell' eseguire delle palate piuttosto corte e frequenti, disegnando un arco di spinta corto. Può essere solo superficiale. Questo tipo di remata è utile per mantenere potenza "remata di ripresa", utile in caso di carico pesante o con mare formato e vento.



Aggiustare la rotta, consiste nel remare più forte con un remo rispetto all'altro orientando la prua verso la direzione che si vuole. Remando più forte con il remo di dritta la barca tenderà ad andare verso sinistra, remando più forte con il remo di sinistra la barca tenderà ad andare verso dritta.

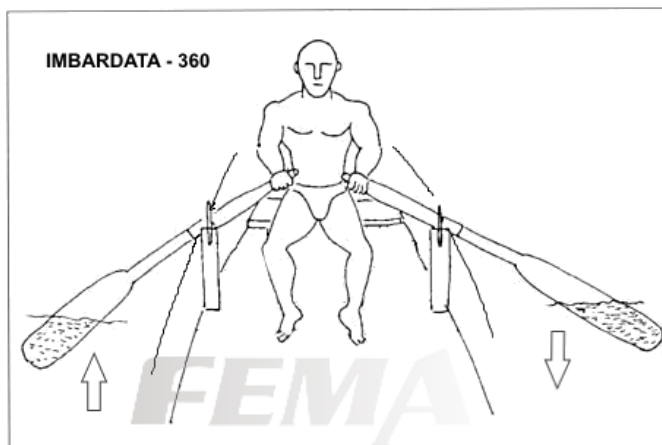


VIRATA

Per far virare una barca a remi si può fare ricorso a diverse tecniche:

PIANTARE UN REMO, con l'unità in abbrivio, con l'altro continuando la remata. Si pianta il remo dal lato che si intende virare. Più è veloce il mezzo più rapida sarà la virata.

IMBARDATA, VIRARE SUL POSTO, utilizzando i remi con movimento opposto uno rema verso prua mentre l'altro rema verso poppa. Questa tecnica viene detta anche 360.



VARO ED ATERRAGGIO

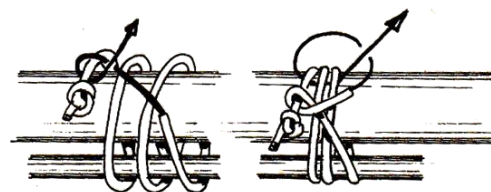
L'unità se tenuta in secco sulla spiaggia per essere varata o tirata in secca bisogna seguire alcuni accorgimenti:

VARO

- armare con le dotazioni di sicurezza;
- mettere i tappi negli ombrinali di sentina;
- attendere il momento giusta di calma del moto ondoso per il varo.

ATERRAGGIO

- attendere il momento giusta di calma del moto ondoso per l'atterraggio;
- mentre si atterra con l'unità in abbrivio, disarmare i remi;
- una volta in secca riporre tutta l'attrezzatura al suo posto, rimuovere i tappi degli ombrinali di scarico, lavare il mezzo.



Stropo da remi

[Clicca qui e verrai collegato al sito per completare il questionario ed acquisire il certificato di competenza](#)