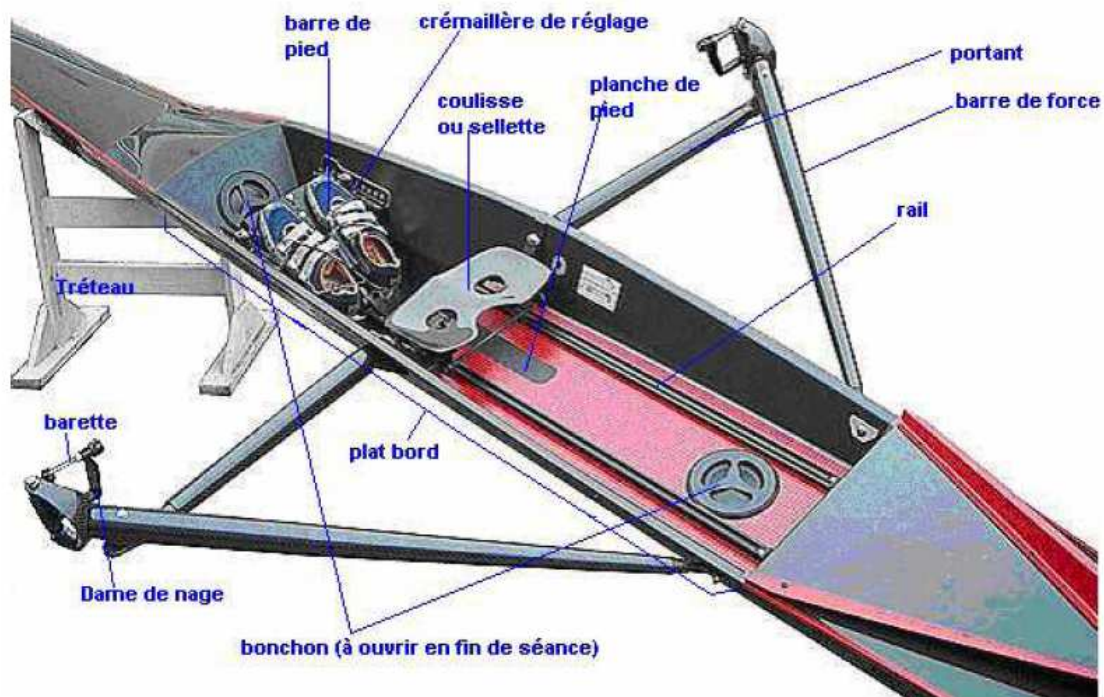


## Schéma skiff



## Glossaire simplifié

**Abordage** : Collision entre deux bateaux.

**Accastillage** : Ensemble des éléments interchangeables fixés sur les structures du bateau (rails, portants, visserie...)

**Accostage** : Manœuvre consistant à s'approcher et à se ranger le long du ponton en vue d'un débarquement.  
Terme impropre : apponter.

**Attaque** : Terme général désignant les phases d'immersion de la palette et de création du point d'appui.

**Au large** : Au départ, commandement donné par le rameur le plus proche de la pointe pour éloigner la coque du ponton.

**Bâbord** : Côté gauche d'un bateau dans son sens d'avancement. En navigation celui-ci est indiqué par une lumière rouge. Les avirons de bâbord sont indiqués par des marques rouges.

**Barre de force** : Barre rigide reliant le carreau à l'extrémité supérieure de l'axe de la dame de nage.

**Barre de pieds** : Pièce fixée aux crémaillères qui supporte le cale-pieds.

**Barre** : Dispositif qui commande le gouvernail.

**Barrette** : Pièce métallique qui sert à fermer la dame de nage.

**Bordage** : Demi-coque d'un bateau réalisé en bois déroulé ou en contreplaqué. Il peut aussi être l'assemblage de clins.

**Bordé** : Ensemble de deux bordages d'un bateau qui constitue la coque. Les bateaux composites sont moulés eux d'une seule pièce.

**Bordée** : Partie (bâbord ou tribord) d'un équipage de pointe. Côté où se trouve l'aviron pour un rameur de pointe.

**Bouchon de nable** : Petite ouverture pratiquée au point bas de la coque (quille, pontage rigide) permettant d'évacuer l'eau séjournant dans le fond.

**Bouchon de sabord** : Ouverture munie d'un dispositif de fermeture étanche servant à l'inspection (trappe de visite) et à l'aération des caissons, des points avant et arrière.

**Bouillon** : Mouvement agité de l'eau dû à l'action de la palette. Ils sont créés lorsque le rameur tire l'aviron dans l'eau.

**Boule** : Sphère blanche en caoutchouc servant à protéger la pointe avant et minimiser les risques en cas de collision. Elle sert à aligner les bateaux au départ et à déterminer l'ordre d'arrivée lors des compétitions. D'un diamètre minimal de 4cm, elle a été rendu obligatoire en 1936.

**Cadence** : Nombre de coups d'aviron par minute donnés par l'équipage. Cela varie généralement entre 42 et 48 au départ, entre 34 et 40 pendant la course et entre 40 et 44 à la fin. Les bateaux plus petites (avec moins de rameurs) n'ont pas une cadence aussi rapide que les huit et les quatre, les deux bateaux qui ont la cadence la plus élevée.

**Caisson** : Compartiment faisant partie de la coque et assurant sa flottabilité.

**Cale-pieds** : Ensemble de pièces permettant de maintenir les pieds solidaires au bateau.

**Canoë français** : Embarcation monoplace, large et stable, au bordé fait de clins, équipée de portants plus courts.

**Carlingue** : Pièce longitudinale de renforcement placée au fond d'un navire.

**Carreau** : Partie du bordé qui se situe au dessus de la préceinte. Sur les bateaux bois, cette pièce est rapportée. On l'appelle souvent à tort le bordage. Les marins limitent le carreau à la portion comprise entre deux genoux.

**Chef de nage** : Rameur situé à l'extrémité arrière du bateau.

**Clin** : Lame de bois que l'on assemble par recouvrement pour former le bordé des yoles, des canoës et de certaines yolettes.

**Coiffer** : Une palette coiffe si elle a tendance à sortir de l'eau pendant l'appui.

**Couple** : Se dit de l'armement à deux avirons par rameur.

**Croisement** : Chevauchement des deux poignées en couple.

**Croisillons** : Éléments qui s'entrecroisent reliant les préceintes pour réduire la torsion du bateau.

**Dame de nage** : Accessoire articulé autour d'un axe servant d'appui à l'aviron.

**(se) déborder** : Ne pas maintenir son corps dans l'axe du bateau. Se décaler pour porter le bateau à l'épaule.

**Dégagé** : Action qui consiste à sortir les palettes de l'eau. Transition entre la phase de propulsion et la phase de remplacement.

**Dénager** : Faire reculer son bateau en poussant sur les poignées des avirons.

**Départ de course** : Les premiers coups d'aviron dans une course. Généralement, il s'agit d'une série de trois, quatre ou cinq coups d'aviron plus courts et plus rapides que la normale pour mettre le bateau en mouvement. Typiquement s'enchaîne : 3/4 de coulisse, deux 1/2 coulisse, 3/4 de coulisse et entière.

**Départ** : Un départ officiel est " PRÊT... PARTEZ ! "

**Dérive** : Pièce mince et immergée fixée à la coque du bateau qui sert à maintenir une direction rectiligne. (fin)

**Deux barré** : Un bateau avec deux rameurs ayant un aviron de pointe. Un barreur dirige le bateau.

**Deux de couple** : Un bateau avec deux rameurs utilisant deux avirons, un dans chaque main pour un total de quatre avirons au total. (double scull).

**Deux de pointe** : Un bateau d'aviron avec deux rameurs utilisant chacun un aviron de pointe (deux avirons au total).

**Enfoncer la pelle** : Action qui ralentit le bateau. Se produit lorsque l'aviron est incorrectement tourné dans l'eau ou qu'il y est si profondément enfoncé qu'il en est difficile ou impossible de le sortir de l'eau. Il en résulte parfois l'éjection du rameur hors du bateau.

**Engager** : Placer la palette à la verticale dans l'eau pour stopper le bateau, à ne pas confondre avec " scier ".

**Enlevage** : Sprint final.

**Ergomètre** : Il s'agit d'une machine à ramer qui simule les mouvements du rameur. Les rameurs choisissent habituellement le Concept 2, qui est muni d'un volant d'inertie et d'un affichage numérique permettant au rameur de mesurer ses coups d'aviron par minute, sa puissance et la distance parcourue. Un test à l'ergomètre est généralement utilisé comme critère de sélection pour les équipes nationales. La plupart des tests durent six minutes ou couvrent une distance de 2 000 ou 6 000 mètres.

**Etrave** : Pièce saillant qui termine la pointe avant ou proue. (bow)

**Extérieur** : Partie de l'aviron qui va du tolet à fourche à l'eau, autrement dit, il s'agit de la distance de l'anneau de l'aviron à la palette. Plus l'extérieur est long, plus il est difficile de pousser la pelle dans l'eau car l'arc est plus long.

**Fausse pelle** : Immersion violente, inattendue et involontaire de la palette. Celle-ci peut aller à l'éjection du rameur.

**Genou** : Renfort mécanique fixé entre le carreau et la carlingue (ou membrure). Il est percé pour visser les portants.

**Gîter** : Pencher du côté bâbord ou tribord en parlant d'un bateau.

**Glisse** : Qualité d'avancement de la coque.

**Gouvernail** : Appareil orientable, fixé à l'arrière du bateau, permettant de le diriger. (fin rudder)

**Hachoir** : Palette asymétrique en forme de hachoir. (hatchet blade).

**Hiloire** : Prolongement du carreau qui brise les vagues. (saxboard)

**Huit de pointe** : Terme utilisé pour indiquer un bateau à huit avirons et huit rameurs accompagnés d'un barreur.

**Laissez glisser** : Ordre utilisé pour dire d'arrêter de ramer, sans stopper le bateau.

**Levier extérieur** : Partie de l'aviron qui va du tolet à fourche à l'eau, autrement dit il s'agit de la distance de l'anneau de l'aviron à la palette. Plus l'extérieur est long, plus il est difficile de pousser la pelle dans l'eau car l'arc est plus long.

**Levier intérieur** : Partie du manche mesurée de la face d'appui du collier à l'extrémité de la poignée. En couple il mesure de 87 à 90 cm, et en pointe de 114 à 118 cm.

**Liston** : Renfort longitudinal en bois coiffant le carreau.

**Manche** : Partie de l'aviron allant de l'extrémité de la poignée à la naissance de la palette.

**Manchon** : Fourreau fixé sur le manche servant à fixer le collier. (leather application).

**Montée de la pelle** : Expression utilisée pour décrire une pelle qui est trop haute au-dessus de la surface de l'eau pendant le retour sur l'avant.

**Nage (système de)** : Ensemble de pièces fixé sur une platine au bout du portant (axe, dame de nage, barrette).

**Nager** : Faire avancer son bateau en tirant sur les poignées des avirons. (to row)

**Palette** : Pièce large de forme variable (anglaise, Mâcon, hachoir) fixée au bout du manche. (blade)

**Planche de pieds** : Pièce en bois ou composite sur laquelle sont fixées les chaussures ou les talonnettes.

**Planchette** : Partie renforcée située entre les rails sur laquelle le rameur pose le pied pour embarquer ou débarquer.

**Plat-bord** : Partie supérieure de la coque. Les rameurs s'assoient entre les plats-bords, où se trouvent les portants. Les plats-bords servent surtout à empêcher l'eau d'entrer dans le bateau dans des conditions difficiles. C'est un synonyme du bordage.

**Plumer** : Action de tourner la pelle, une fois qu'elle est sortie de l'eau pour qu'elle soit parallèle à la surface de l'eau. La pelle est plumée alors que le rameur revient sur l'avant. Ce geste est utilisé pour diminuer la résistance du vent pendant le dégager. On dit aussi que la pelle est à plat. On emploie aussi ce terme lorsque la palette, à plat, frôle la surface de l'eau (il y a contact).

**Poignée** : Extrémité du manche, partie de l'aviron sur laquelle le rameur pose les mains. (handle)

**Pointe** : extrémité des bateaux, souvent fine et aigüe pour les bateaux d'aviron.

Se dit de l'armement à un seul aviron par rameur.

**Pont** : Les parties à la proue et à la poupe du bateau recouvertes généralement de soie vernie, de nylon ou du même matériau que le bateau. La partie supérieure du bateau du barreur à la poupe et du rameur de proue à la balle de proue.

**Pontage** : Partie rigide ou toilée recouvrant les pointes d'une embarcation.

**Portant** : Ensemble de tubes métalliques ou composites qui supporte le système de nage à l'extérieur du bateau.

**Poupe** : Partie arrière du bateau.

**Préceinte** : Pièce structurelle sur laquelle vient se fixer le carreau et le bordage. Elle assure la rigidité du bateau.

**Prise d'eau** : C'est la transition entre la phase de remplacement et la phase d'appui. La prise d'eau consiste à immerger les palettes sans perturber l'équilibre ni marquer de temps d'arrêt et sans perdre d'amplitude. La qualité de sa réalisation est déterminante pour la suite.

**Proue** : Partie avant du bateau.

**Quatre barré** : Un bateau qui a quatre rameurs et un barreur qui dirige et qui lance des ordres. Chaque rameur a un seul aviron de pointe.

**Quatre de couple** : Bateau avec quatre rameurs (appelés "rameurs de couple") utilisant chacun deux avirons (pour un total de huit avirons).

**Quatre de pointe** : Un bateau avec quatre rameurs, ayant chacun un aviron. La personne à l'avant dirige le bateau avec un gouvernail qui est relié à une des chaussures par un tire-veille (cordelette). Le rameur tourne le pied pour faire tourner le gouvernail et diriger le bateau.

**Quille** : Ligne centrale du bateau d'aviron, qui va de la proue à la poupe tout le long du dessous du bateau.

**Retour sur l'avant** : Partie du coup d'aviron durant laquelle l'aviron est tourné et replacé en position pour l'attaque et pour la phase de propulsion. La durée du cycle, de la sortie à l'attaque, pendant lequel le rameur se déplace vers la poupe du bateau sur son siège à coulisse. C'est aussi la phase de remplacement.

**Safran** : Pièce verticale immergée du corps du gouvernail.

**Scier** : Introduire la palette à plat dans l'eau pour ralentir le bateau. A ne pas confondre avec "engager". L'emploi de manière impropre du terme est malgré tout souvent usité.

**Siège à coulisse** : Terme utilisé pour décrire le siège sur lequel le rameur s'assoit. Il y a des roulettes sous le siège qui sont placées sur deux rails. De cette façon, les rameurs peuvent glisser vers l'avant à l'attaque.

**Tête de rivière** : Compétition, fréquemment de longue distance, lors de laquelle chaque équipage effectue individuellement le parcours, tentant d'établir le meilleur temps, similaire en cela à la course contre la montre cyclisme.

**Timon** : Pièce solidaire de la tige du gouvernail et où se fixent les tire-veilles.

**Tire-veilles** : Cordes ou câbles qui permettent au barreur de tourner le gouvernail. (rudder line)

**Tolet** : Pièce de bois ou de métal fixée dans le plat-bord d'une embarcation, servant de point d'appui à l'aviron et remplaçant une dame de nage.

**Tourner dans l'eau** : Se produit lorsque la pelle de l'aviron sort de l'eau pendant la propulsion. La pelle devrait rester dans l'eau de la prise d'eau à la sortie.

**Tourner la pelle** : Action de tourner la pelle, une fois qu'elle est sortie de l'eau, de façon à la placer parallèlement à la surface de l'eau. La pelle est tournée lorsque le rameur remonte vers la position d'attaque. Action utilisée pour diminuer la résistance du vent pendant le retour sur l'avant et pour faciliter le passage en eaux agitées.

la distance entre les tourbillons faits par le même aviron.

**Traverse** : Pièce de renfort destinée à maintenir l'écart entre les deux préceintes. Les traverses supportent les rails.

**Tribord** : Côté droit d'un bateau dans son sens d'avancement. En navigation celui-ci est indiqué par une lumière verte. Les avirons de tribord sont indiqués par des marques vertes.

**Virer** : Changer de direction, de cap.

**Yole** : Embarcation légère, effilée, de faible tirant d'eau et propulsée à l'aviron.

**Yole de mer** : Embarcation large dont la construction respecte trois principes : les rameurs ne sont pas alignés, le système de nage est fixé sur le carreau, le bordé est formé de clins. (boat without riggers)

**Yolette** : Embarcation dont la construction est codifiée. La longueur hors tout est inférieure ou au plus égale à 15,5 fois sa plus grande largeur mesurée à l'extérieur à 20cm au dessus du fond. Le poids minimum FISA sans avirons est de 65kg.