

SEGNALI & SEGNALAMENTI

BREVIARIO AD USO DIDATTICO:

si è cercato qui di collegare tutti i segnali con un nesso logico,
di solito mancante in pubblicazioni analoghe,
allo scopo di consentirne una memorizzazione più facile.

Questo file è a disposizione di chi si sta preparando a sostenere l'esame per
patente nautica ed è un omaggio del Club ad ogni diportista.

Si suggerisce di stamparlo in formato A3, A4 oppure A5,
plastificarlo e tenerlo a bordo rilegato.

I SEGNALI dei quali si tratta sono:

- 1. visivi**
- 2. luminosi**
- 3. acustici**

i quali inoltre sono utilizzati::

- 1. su unità in navigazione**
- 2. su punti fissi in mare
(anche galleggianti)**
- 3. a terra**

INDICE DEL MANUALE

1. Luci di via
2. Unità a propulsione meccanica
3. Unità in attività particolari
4. Unità all'ancora
5. Unità con manovrabilità limitata
6. Unità che non governa
7. Unità limitata dal pescaggio
8. Segnali acustici
9. Il Miraglio
10. Le Mede fisse o galleggianti
11. Tabella riassuntiva
12. Codice Internazionale dei Segnali

Pietro Calvelli
pietrocalvelli@ycr.it

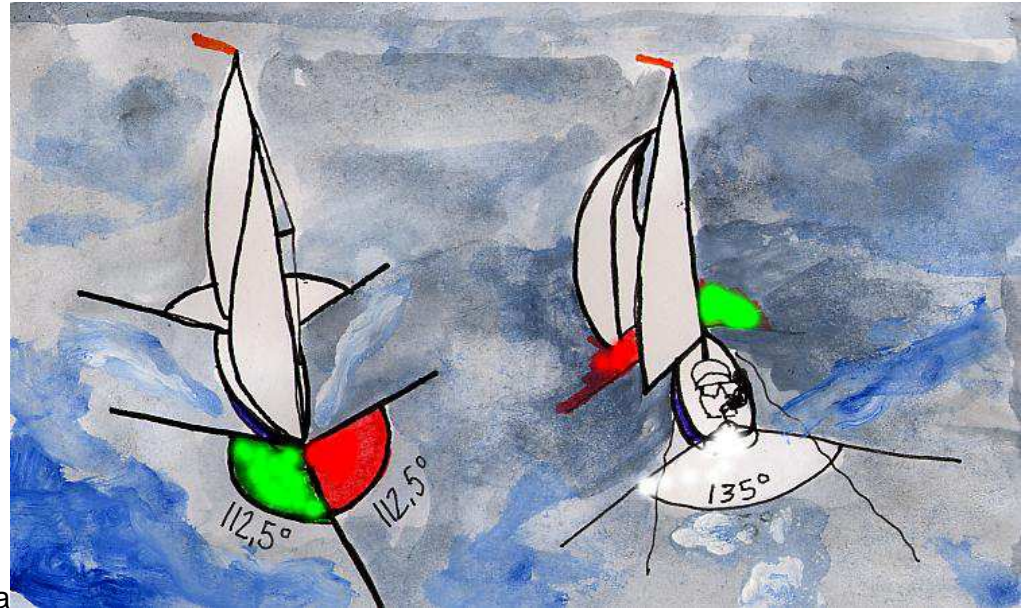
1. LUCI DI VIA

copyright: Yacht Club Romagna, via Cassino 91, 48100 Ravenna, tel. 0544.402265, www.ycr.it, info@ycr.it

Per prevenire gli abbordi in mare di notte ogni unità deve segnalare la propria presenza e direzione. Una piccolissima unità che proceda a lento moto, per esempio il tender di servizio, può limitarsi ad una luce bianca costituita da una lanterna o una torcia. Non così se supera una certa velocità o dimensione. In questo caso occorre mostrare le cosiddette LUCI DI VIA: vale a dire una luce verde a dritta, una luce rossa a sinistra ed una luce bianca di poppa, detta anche **luce di coronamento**



il tender



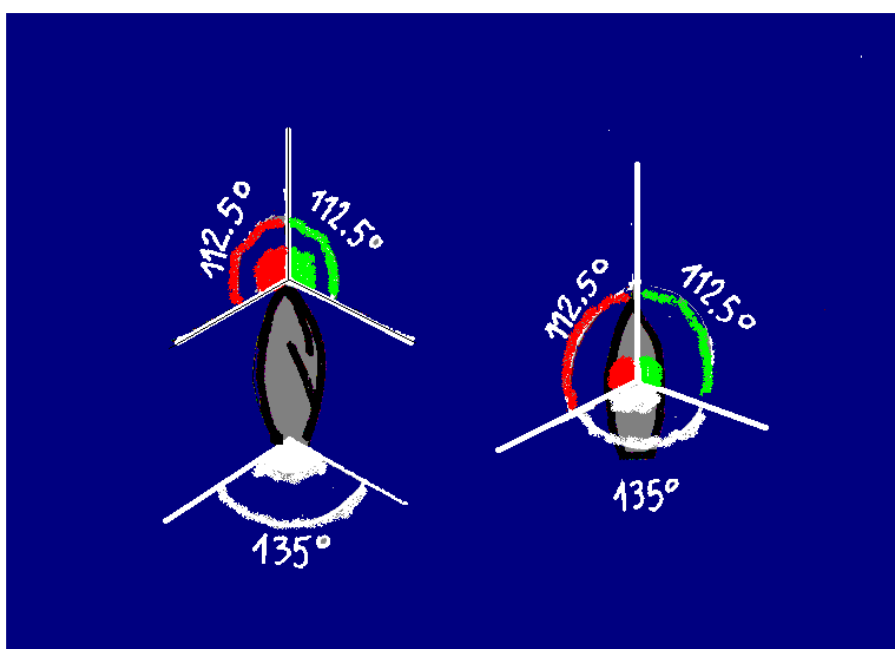
le unità a vela



unità a vela che mostra il lato sinistro

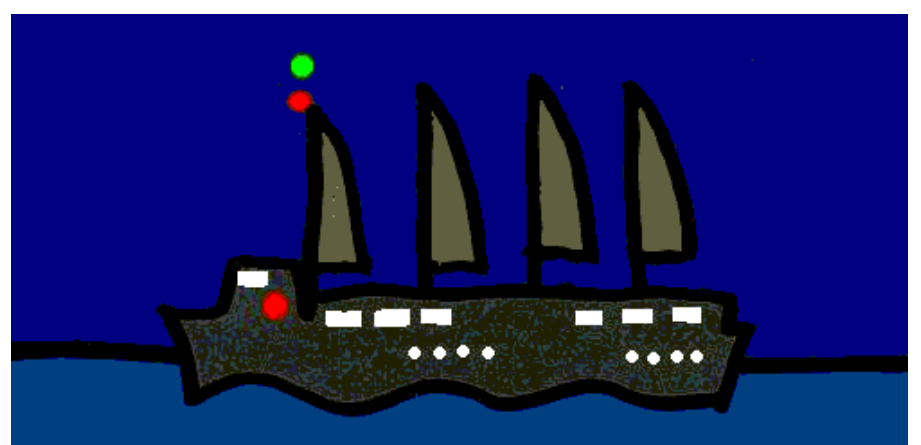
unità a vela che mostra il lato dritto

unità a vela che mostra la poppa



PIANTA DELLE LUCI DI VIA di una unità a vela

Se l'unità non è più lunga di 12 metri le luci di via verdi e rosse ed il coronamento bianco possono essere costituiti da una unica lampada a settori posta in testa d'albero.



LUCI FACOLTATIVE

ROSSO E VERDE IN VERTICALE

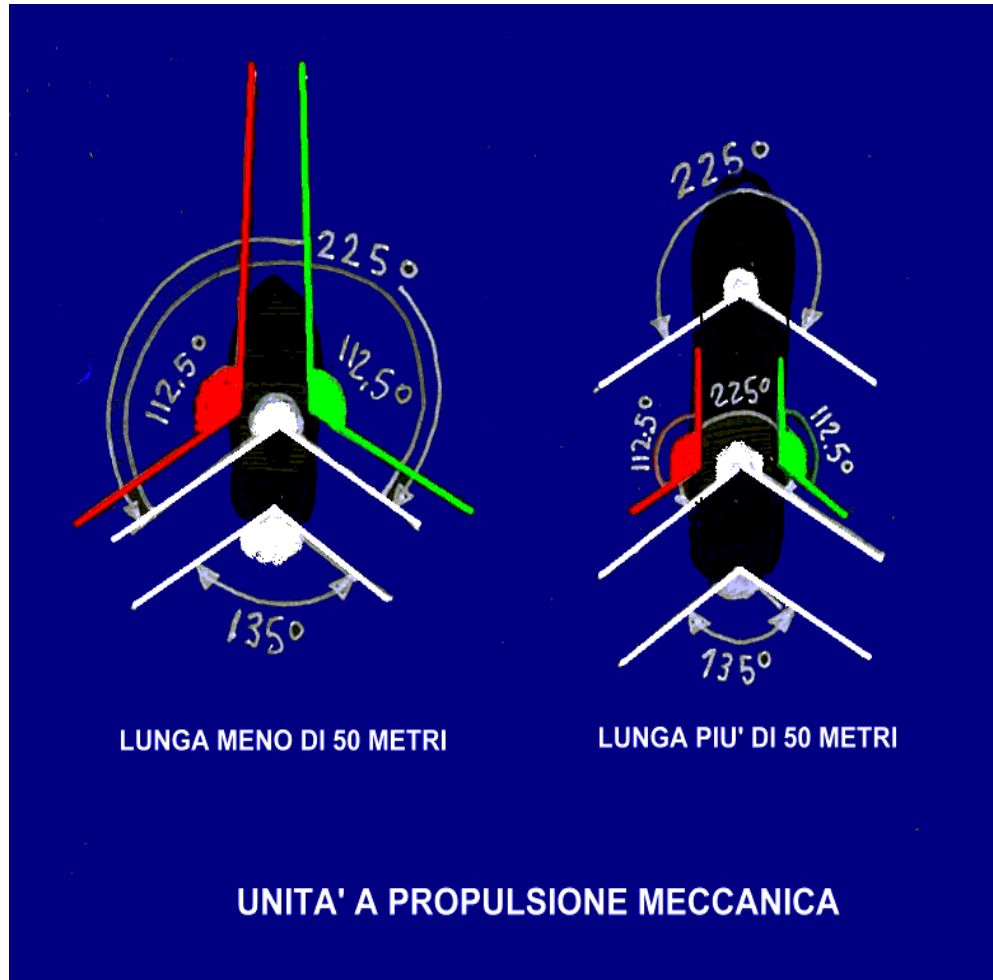
N.B. rosso in alto e verde sotto, non come nell'immagine

Una unità a vela ha la facoltà di mostrare due luci, una verde ed una rossa, visibili per 360°, per indicare che procede a vela. Queste luci sono utili per esempio sul CLUB MED perché a causa della mole, delle luci di saloni e cabine, potrebbe essere scambiata per una nave a motore. verdi e

2. UNITÀ A PROPULSIONE MECCANICA

Oltre alle normali luci di via, una unità a propulsione meccanica deve mostrare la cosiddetta luce di testa d'albero, vale a dire una luce bianca visibile per 225°, il medesimo settore della somma delle luci di via rossa e verde. Qualora questa unità sia lunga più di 50 metri deve mostrare una seconda luce di testa d'albero e la luce di poppa deve essere collocata almeno 4.5 metri più in alto di quella di prua

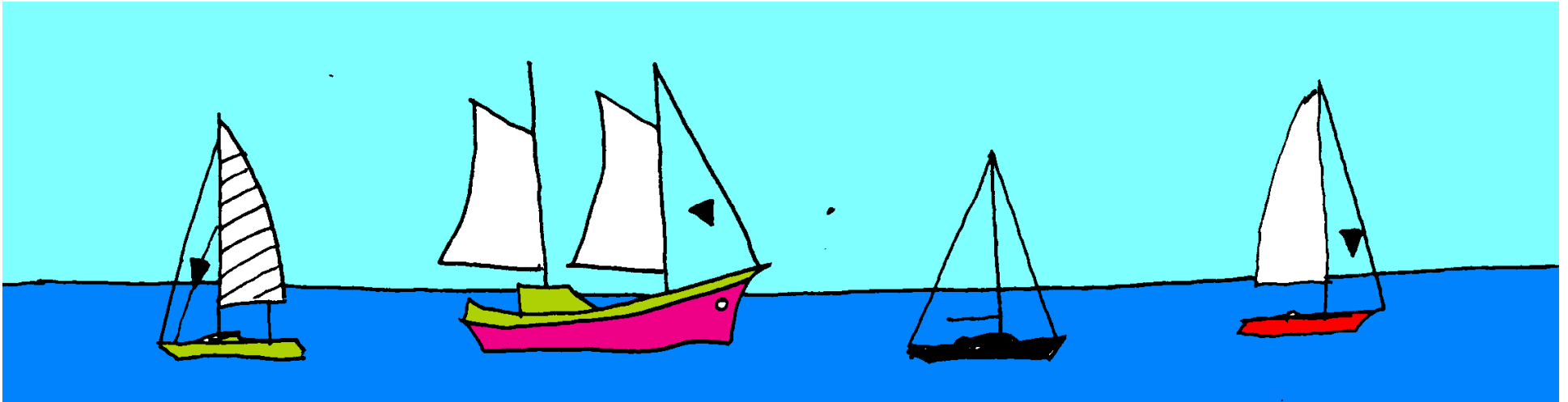
L'unità di sinistra è lunga meno di 50 metri e quindi mostra solo una luce di testa d'albero visibile per 225°, il medesimo settore delle luci di via rossa e verde



L'unità di destra è lunga più di 50 metri e deve mostrare una seconda luce di testa d'albero visibile per 225°.

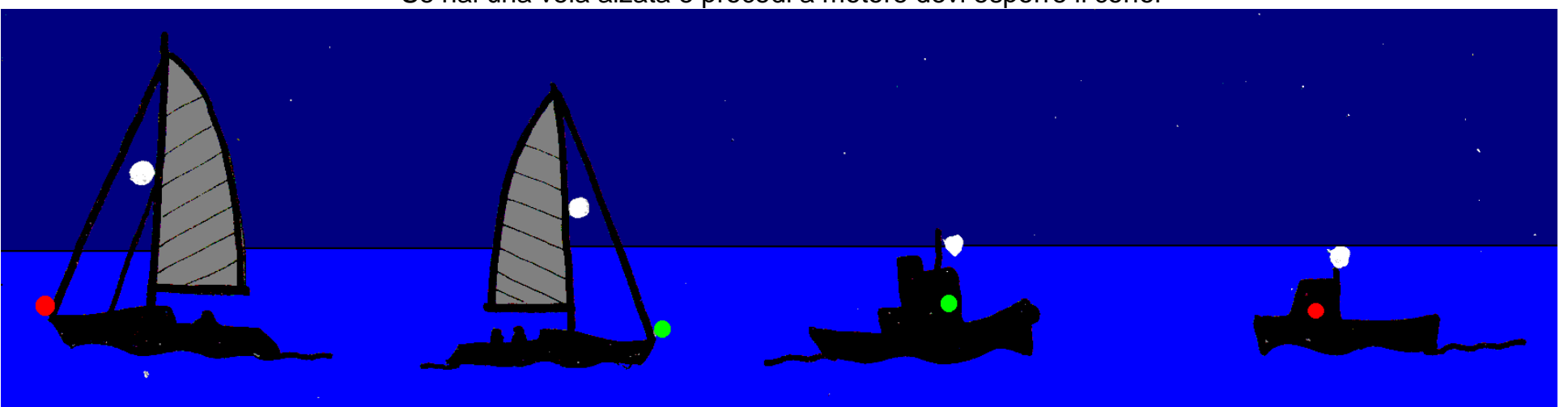
Quella di prua deve essere posta almeno 4,5 metri più in basso di quella di poppa.

Sono a tutti gli effetti unità a propulsione meccanica anche le unità che procedono a propulsione mista, vale a dire a vela e contemporaneamente a motore: una barca con la vela issata, con il motore acceso e la marcia inserita, è agli effetti di Legge una unità a propulsione meccanica. Di giorno, qualora abbia una vela issata, segnala la circostanza esponendo un cono con il vertice in basso, di notte mostrando le luci di via di una unità a motore.



Sono tutte da considerare unità a propulsione meccanica. La barca nera non mostra il cono perché non ha alcuna vela issata e procede inequivocabilmente a motore: le altre debbono palesare la circostanza mostrando il cono rovescio.

Se hai una vela alzata e procedi a motore devi esporre il cono.



Unità a vela che procede a motore e mostra il lato sinistro

Unità a vela che procede a motore e mostra il lato destro

Unità a motore lunga meno di 50 metri che mostra il lato destro

Unità a motore lunga meno di 50 metri che mostra il lato sinistro

Quando le unità a motore sono più lunghe di 50 metri debbono mostrare due luci di testa d'albero anziché una.



Unità a propulsione meccanica lunghe più di 50 metri, evidentemente NAVI. Mostrano due luci di testa d'albero per segnalare la loro dimensione ed anche la direzione, visto che la luce di testa d'albero di prua deve essere posta almeno 4,5 metri più in basso di quella di poppa. Ciò è particolarmente utile perché le luci bianche si vedono da molto più lontano delle luci verdi e rosse e quindi si comprende la direzione del movimento prima di poter identificare le luci di via.

Quelle con la luci di via rossa provengono da dritta, mostrano il loro lato sinistro ed hanno precedenza, cioè *diritto di acqua*.

Quelle che mostrano la luce di via verde provengono da sinistra, mostrano il lato di dritta e debbono dare precedenza, cioè *cedere acqua*.

LA LUCE DI CORONAMENTO



Tutte le unità, grandi o piccole, a vela o motore, che non siano in circostanze straordinarie o particolari che le obbligano a mostrare altre luci visibili per 360°, mostrano solo la luce bianca di coronamento.

Solo il rimorchiatore, l'ultimo a destra, ha la facoltà (non l'obbligo) di mostrare anche una luce gialla oltre alla luce bianca.

3. IN ATTIVITÀ PARTICOLARI

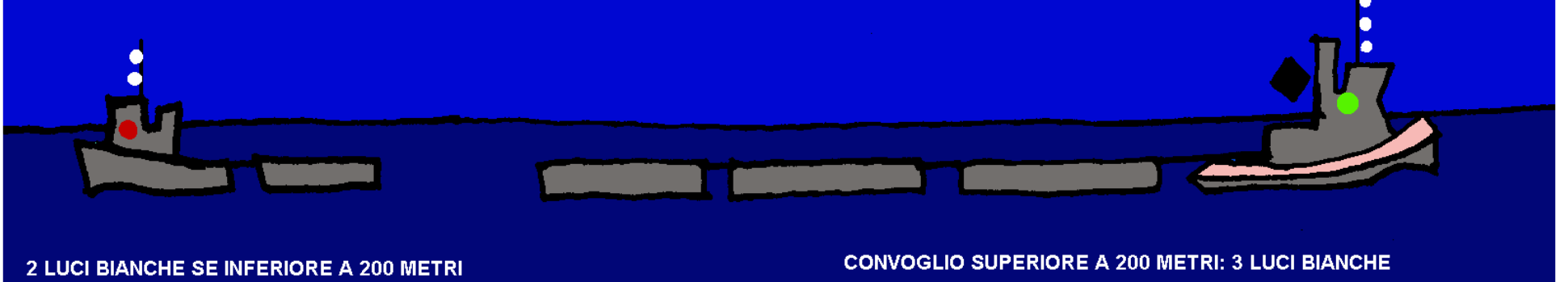
Quando una unità esercita particolari attività segnala la circostanza alle altre unità affinché queste ultime di comportino di conseguenza

I RIMORCHIATORI DI GIORNO



UNITA' CHE RIMORCHIA UN CONVOGLIO SUPERIORE A 200 METRI (mostra un rombo, di giorno)

I RIMORCHIATORI DI NOTTE



2 LUCI BIANCHE SE INFERIORE A 200 METRI

CONVOGLIO SUPERIORE A 200 METRI: 3 LUCI BIANCHE

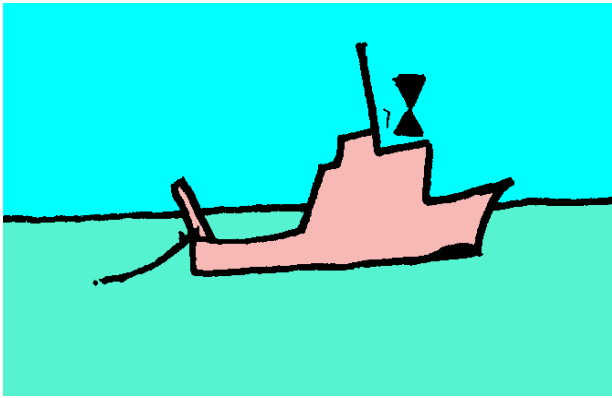
Qualunque unità ne rimorchi un'altra, anche se non è stata progettata per quell'uso, è definita rimorchiatore. Nel momento in cui esercita quell'attività ne deve mostrare i prescritti segnali.

In altre parole un "rimorchiatore" progettato per quell'uso specifico, che non sta rimorchiando nulla è una unità qualsiasi. Una portaerei che rimorchia una corvetta deve mostrare i segnali del rimorchiatore.

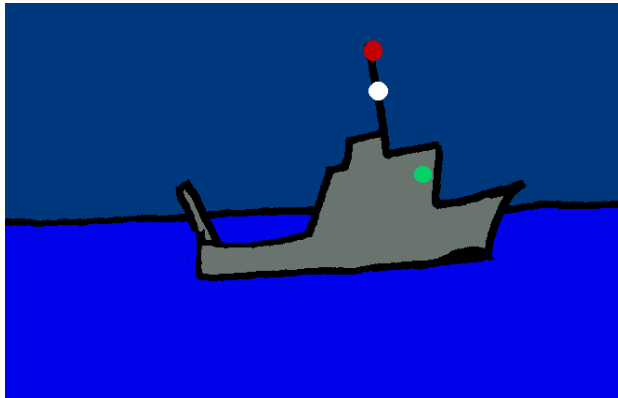
Le due oppure tre luci bianche del rimorchiatore debbono essere visibili per il medesimo settore di 225° complessivamente coperto dalle luci di via rossa e verde. Nella **nebbia** un fischio lungo e due brevi

Le **unità rimorchiate** hanno la facoltà di mostrare solo le luci di via, nella nebbia un fischio lungo e tre brevi.

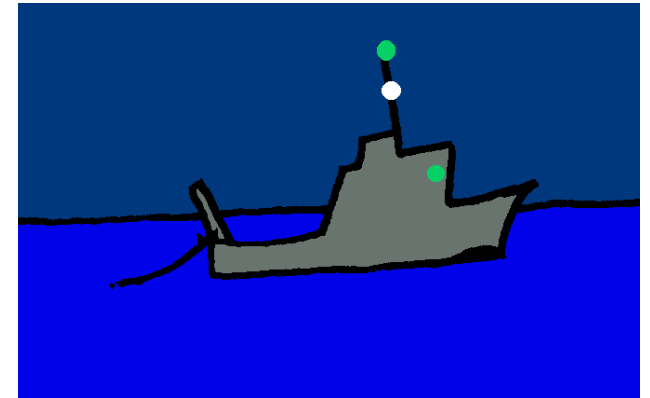
UNITÀ INTENTA ALLA PESCA



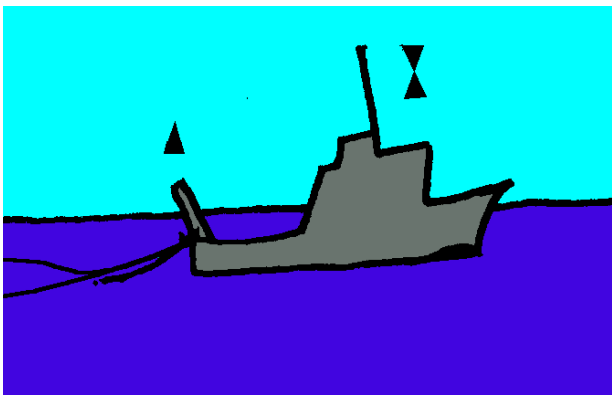
Un peschereccio di **giorno** deve mostrare il cosiddetto “**bicono**”, vale a dire due miragli triangolari uniti per il vertice. Se è lungo meno di 20 metri può limitarsi a mostrare **una cesta**.



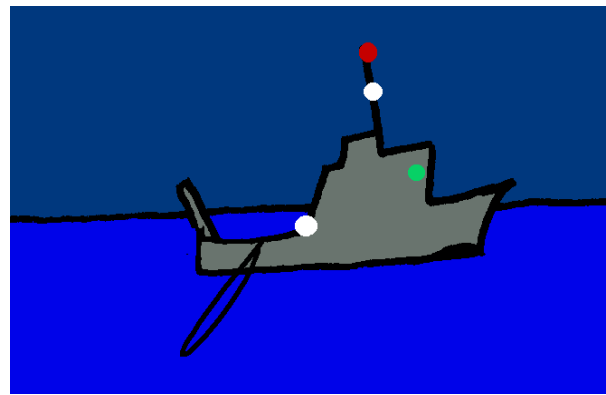
Un peschereccio di **notte**, qualora **NON** peschi con reti a strascico, oltre alle luci di via, deve mostrare una luce bianca sormontata da una luce rossa, ambedue visibili per 360°.



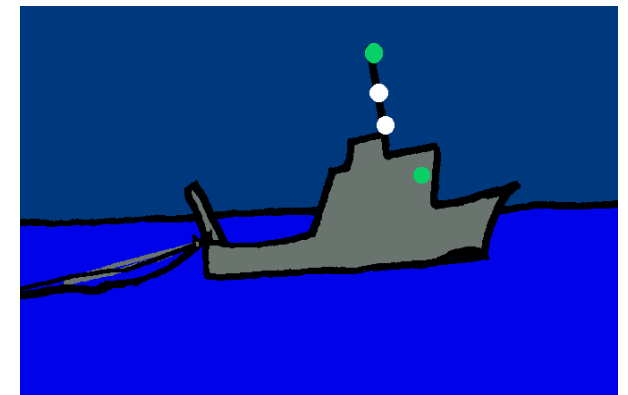
Qualora il peschereccio peschi con **reti a strascico** deve mostrare una luce bianca sormontata da una luce verde visibile per 360°. Oltre alle luci di via.



Qualora il peschereccio abbia in mare attrezzi lunghi **più di 150 metri** deve esporre, di **giorno**, un miraglio a forma di cono con il vertice in alto nella direzione in cui si protendono gli attrezzi.



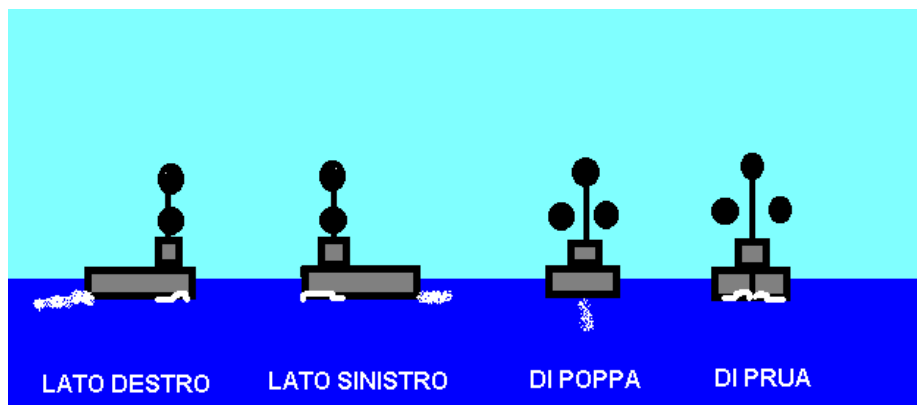
Qualora il peschereccio abbia in mare attrezzi lunghi **più di 150 metri** deve esporre, di **notte**, una luce bianca nella direzione in cui si protendono gli attrezzi.



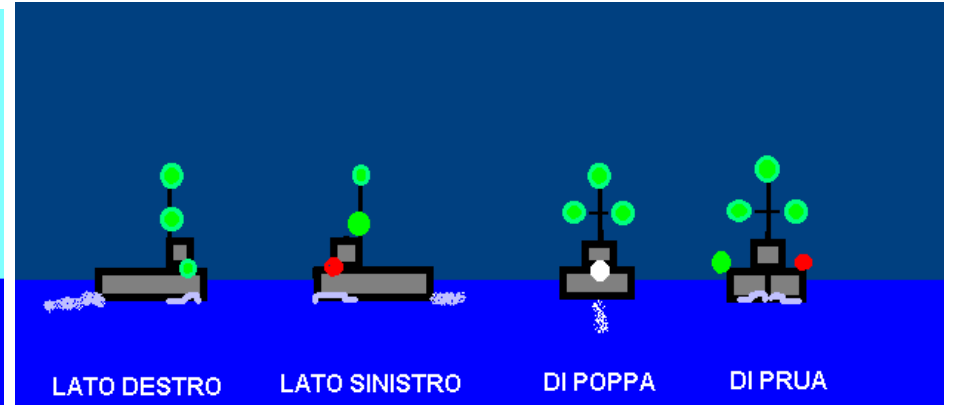
Qualora il peschereccio abbia in mare una rete a strascico **lunga più di 150 metri** deve esporre una seconda luce bianca visibile per 360°

In caso di **nebbia** un fischio lungo e due brevi, come unità a vela o con manovrabilità limitata

UNITÀ INTENTA A DRAGARE MINE



DI GIORNO

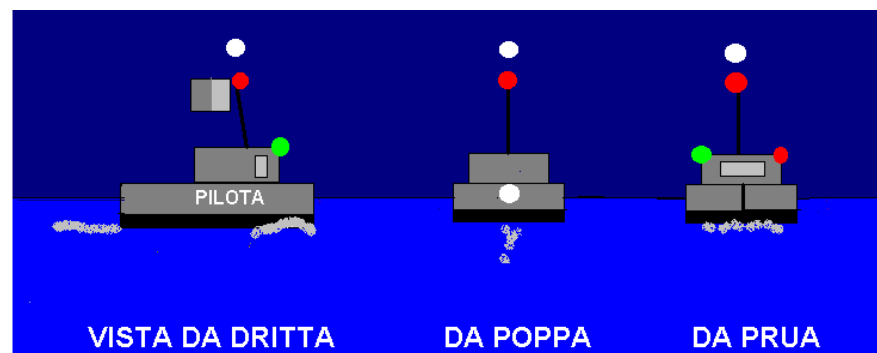
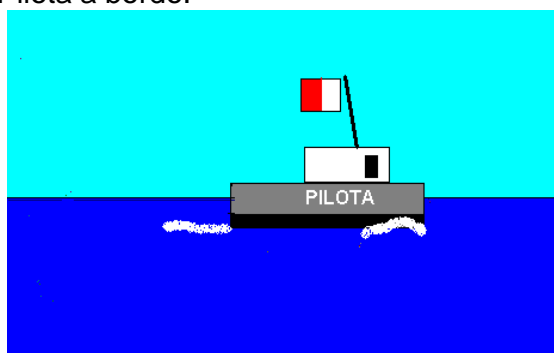


DI NOTTE

Tre miragli sferici di giorno e tre luci verdi di notte, come descritto nel disegno: si tratta di unità militari che è molto difficile vedere all'opera.

IL PILOTA DEL PORTO

In alcuni porti le navi hanno l'obbligo di imbarcare un “Pilota”, cioè un capitano di lungo corso che ben conosca le caratteristiche di quel porto, funga da interprete con eventuali rimorchiatori oppure con gli ormeggiatori, le persone incaricate di ormeggiare le navi in banchina. Per condurre il Pilota a bordo della nave, oppure per sbarcarlo non appena la nave è fuori dal porto, si usano imbarcazioni che segnalano la loro funzione con particolari segnali, diurni, notturni e da nebbia. Di **giorno** espongono la lettera H (Hotel) del Codice Internazionale dei Segnali e solitamente recano la scritta “PILOTA”. Di **notte** espongono due luci sovrapposte visibili per 360°, bianca in alto, rossa in basso. Nella **nebbia** segnalano la loro presenza con 4 fischii brevi (che corrispondono alla lettera H nell'alfabeto morse). Tutto ciò **non concede a queste unità alcun particolare diritto di precedenza**, serve invece a consentire alla nave di individuare quale sia il mezzo che sta conducendo il Pilota a bordo.



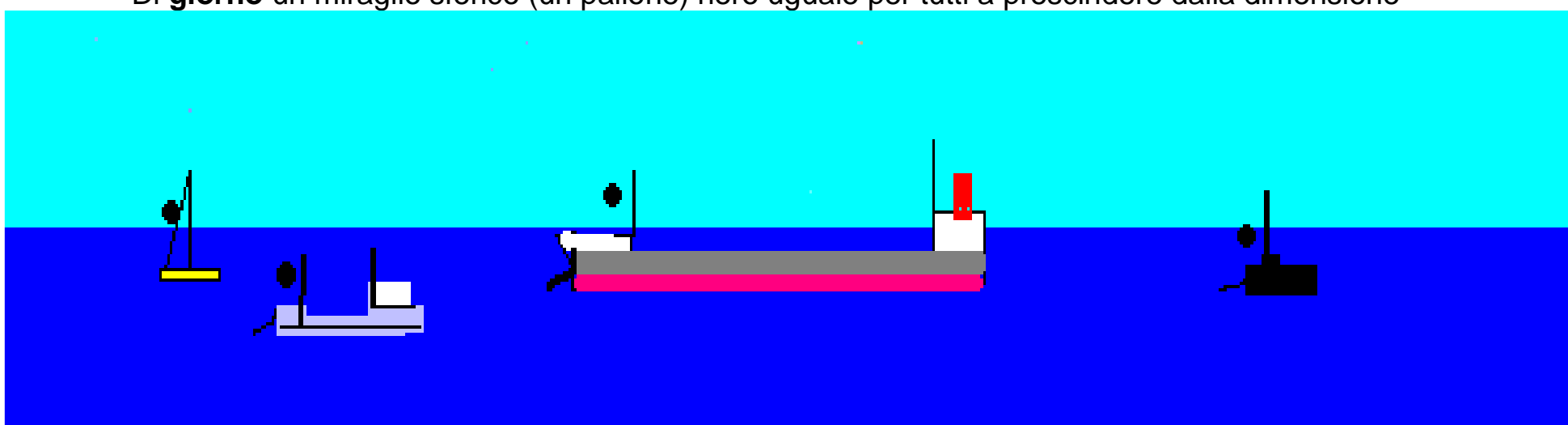
IDROVOLANTE & OVERCRAFT

Oltre alle luci di via mostra una luce scintillante gialla per avvertire dell'alta velocità e della scarsa manovrabilità.



4. UNITÀ ALL'ANCORA (OVVERO alla fonda)

Di **giorno** un miraglio sferico (un pallone) nero uguale per tutti a prescindere dalla dimensione



Di **notte** una luce bianca visibile per 360°, le luci sono due se la nave è lunga **più di 50 metri**



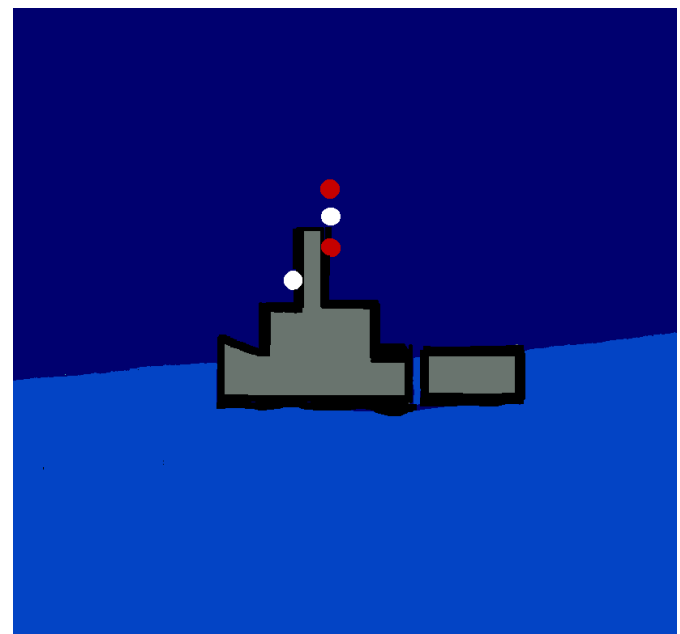
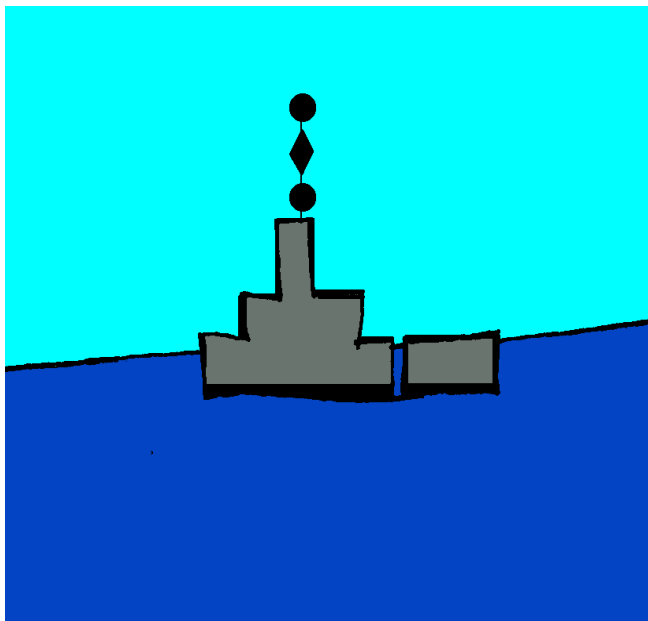
All'ancora nella **nebbia**, ripetuti suoni di campana a prua.

Se la nave è **più lunga di 100 metri** anche un suono di gong a poppa.

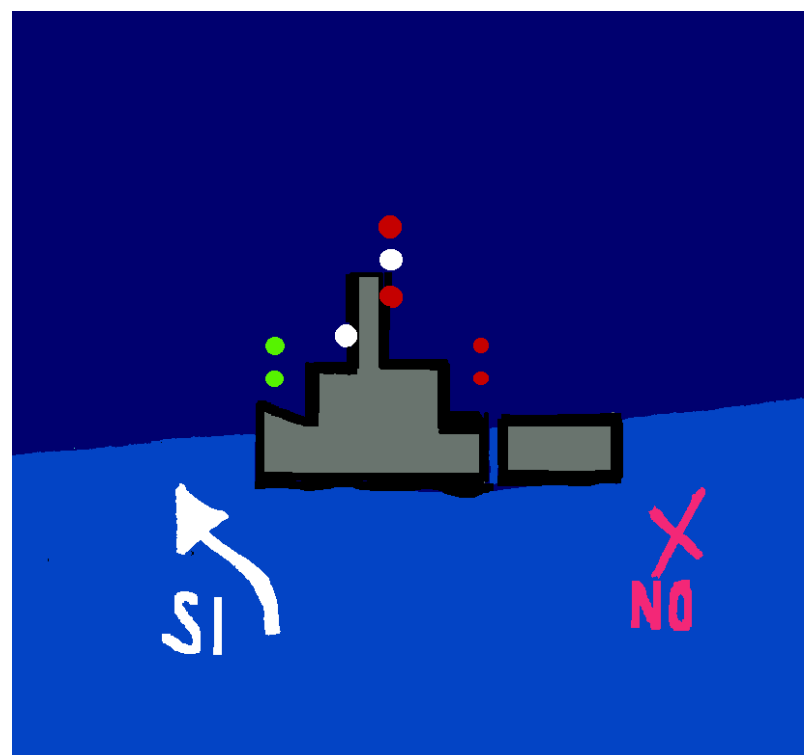
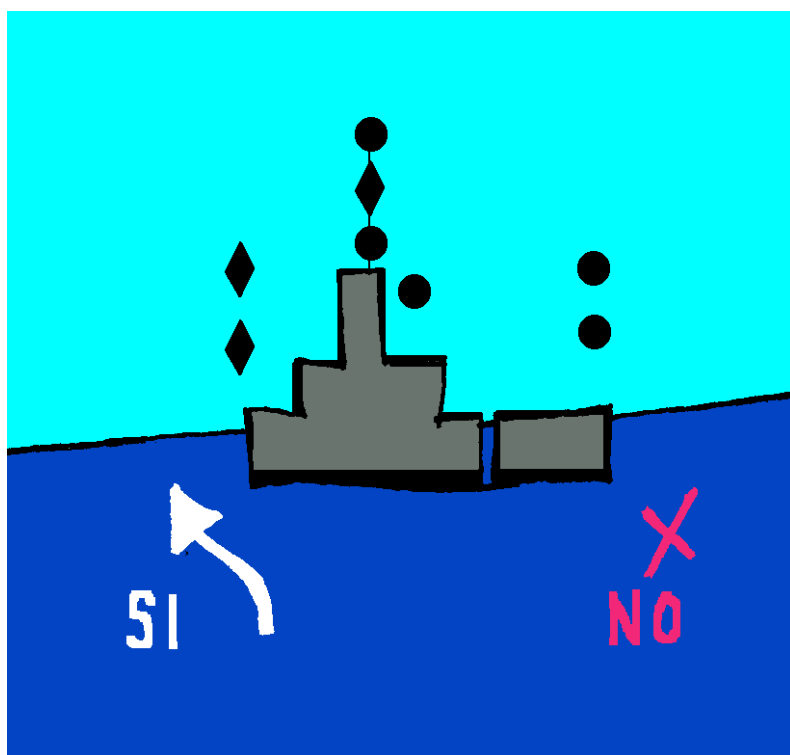
Solitamente le navi all'ancora, per essere più visibili, accendono anche tutte le luci disponibili.

Se una unità trasporta **merci pericolose** (gas, petrolio, esplosivi)
di notte: mostra anche una **luce rossa** visibile per 360°
di giorno mostra la lettera **B** (Bravo) del Codice Internazionale dei Segnali
(una bandiera rossa)

5. UNITÀ CON MANOVRABILITÀ LIMITATA



Se una unità sta dragando il fondale, oppure posando dei cavi, oppure sta recuperando aeromobili (una portaerei), è ancora meno manovrabile di un peschereccio e di **giorno** lo segnala con tre miragli: sfera, rombo, sfera in verticale. Di **notte** luci rossa, bianca, rossa visibili x 360°. Nella **nebbia** un suono lungo e due brevi



Se sta dragando nel mezzo di un canale, ostruendolo in parte, di **giorno** segnala il lato ostruito con due sfere ed lato libero con due rombi. Di **notte** due luci rosse e due verdi. Nella **nebbia** sempre un suono lungo e due brevi.

In realtà anche una portaerei è classificata unità a manovrabilità limitata perché deve mantenere una rotta stabile durante le operazioni di decollo ed appontaggio. Senza contare che le portaerei di molto tempo fa si fermavano in mezzo al mare per sollevare a bordo idrovolanti o simili.

Inoltre la generica espressione di **manovrabilità limitata** richiede una spiegazione perché esistono vari gradi di limitatezza:

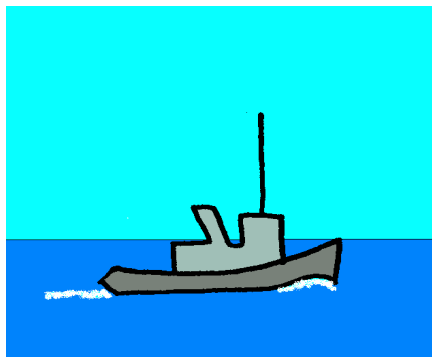
1. l'unità a vela ha diritto di acqua sulle unità a motore, proprio per i suoi limiti;
2. l'unità a vela deve dare acqua ai pescherecci perché sono ancora più limitati;
3. tutti debbono dare acqua a draghe, posacavi, posatubi, perché sono collegate al fondale, quindi ancor più limitate;
4. il peschereccio, qualora non sta pescando è una unità qualsiasi, non ha i tipici diritti del peschereccio;
5. ogni unità ha diritti e doveri dovuti alla situazione in cui si trova ed all'attività che sta svolgendo.

Se, per esempio paradossale, una portaerei rimorchia un'altra unità, diventa un rimorchiatore con i suoi specifici diritti e doveri. Così come un peschereccio che rimorchia un altro peschereccio diventa un rimorchiatore con il suo traino e non più un peschereccio.

6. UNITÀ CHE NON GOVERNA:

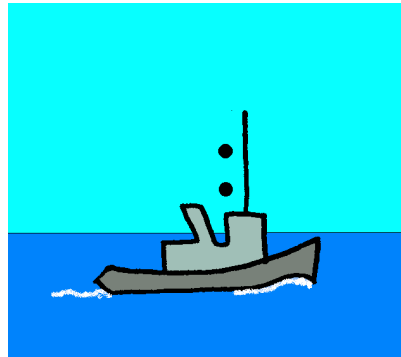
A

normale navigazione
senza alcun problema



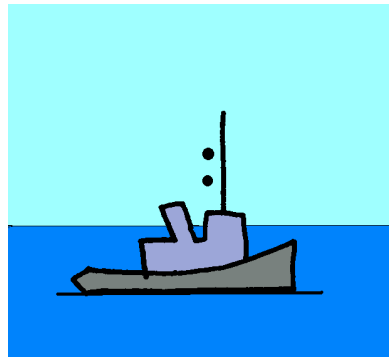
B

timone in avaria con abbrivio



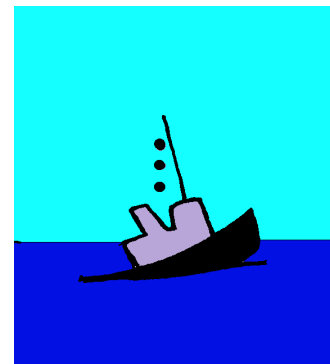
C

in avaria anche il motore,
quindi alla deriva senza abbrivio

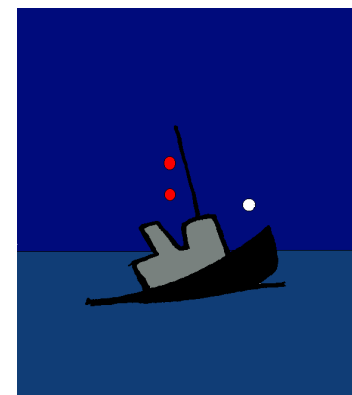
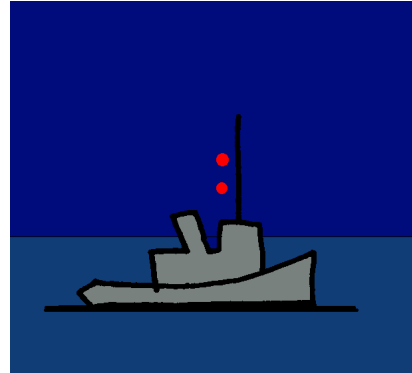
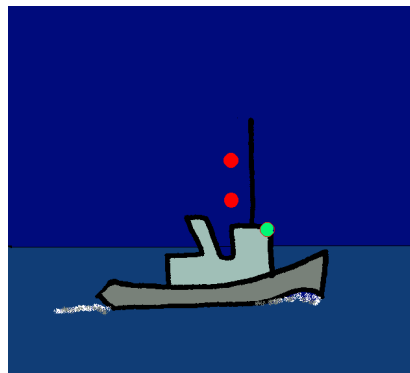
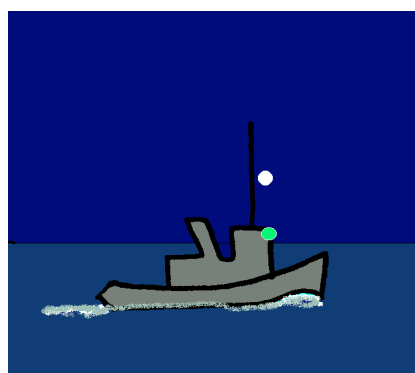


D

incagliata!



DI GIORNO



DI NOTTE

A:

Questa unità a propulsione meccanica, lunga meno di 50 metri, procede verso destra e mostra il suo fianco destro. Non ha problemi, è in normale assetto di navigazione.

Di giorno non mostra alcun particolare segnale.

Di notte mostra le luci di via verde e rossa e la luce bianca di testa d'albero. Poiché in questa immagine mostra il lato destro, si vede solo la luce di via verde.

In caso di nebbia segnala la sua presenza con **un fischio lungo** (da 4 a 6 secondi è un fischio lungo, da uno a due secondi è un fischio breve)

B:

L'unità a propulsione meccanica non è in grado di dirigersi dove vuole, in altre parole ha un'avaria al timone.

Di giorno segnala la circostanza esponendo 2 palloni neri.

Di notte invece espone 2 luci rosse (sovrapposte e visibili per 360°) e mantiene accesa la luce di via verde e rossa per segnalare la direzione verso la quale è diretta.

In caso di nebbia, avendo abbrivio, segnala la sua presenza con **un fischio lungo e due brevi**.

C:

La medesima unità perde anche l'uso della propulsione meccanica non ha più alcuna velocità e quindi nessun abbrivio: in altre parole si trova ferma in mezzo al mare, alla deriva.

Di giorno mantiene i due palloni neri, il fatto che sia priva di propulsione e direzione è comunque evidente.

Di notte tiene spenta le luci di via verde e rossa perché non c'è più alcuna direzione di moto da segnalare. Mantiene invece accese le due luci rosse visibili per 360° per segnalare la sua posizione e la sua incapacità di manovrare.

In caso di nebbia segnala la sua presenza con **due fischii lunghi**.

D:

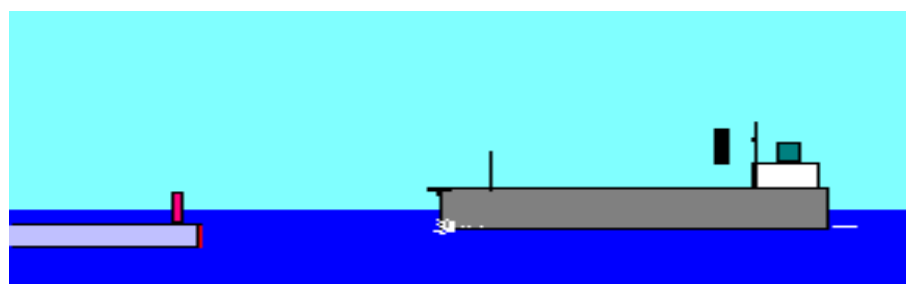
Non potendo manovrare in alcun modo l'unità viene spinta sugli scogli e si incaglia.

Di giorno oltre ai due palloni neri che la indicano come unità non in grado di manovrare, mostra anche un terzo pallone che la indica come unità all'ancora.

Di notte, oltre alle luci rosse accende le luci che la segnalano come unità all'ancora, in questo caso una luce bianca visibile per 360°. **La somma dei due segnalamenti, all'ancora e non in grado di manovrare, significa INCAGLIATA.**

7. UNITÀ VINCOLATA DAL PROPRIO PESCAGGIO

Il pescaggio, per chi non lo sapesse, è la profondità che raggiunge il fondo della chiglia dell'unità. Se la tua barca pesca 2 metri non può galleggiare dove l'acqua è profonda un metro e novanta. Alcune navi pescano 10 metri e più. Se debbono entrare in porto a Ravenna debbono seguire un canale dragato nella sabbia che si allunga ben fuori le dighe del porto. Per segnalare la loro necessità di restare entro quel canale, **di giorno**, espongono (o almeno dovrebbero esporre) un miraglio cilindrico, **di notte** tre luci rosse in verticale, visibili per 360°, oltre alle normali luci di via. In realtà non ho mai visto questo tipo di segnale e ritengo sia caduto in disuso nella pratica, occorre comunque conoscerlo per ottenere la patente.



di giorno



di notte

Copyright: Yacht Club Romagna, Marina di Ravenna, Porto Turistico Marinara, piazza Dora Markus 12/i www.ycr.it, info@ycr

8. I SEGNALI ACUSTICI

Un segnale acustico è più veloce ed immediato di una trasmissione radio o di una bandiera issata a riva. Per questo motivo si usa spesso segnalare le proprie manovre con suoni emessi da sirene, fischi, campane, gong o quant'altro sia previsto dal Codice della Navigazione. I segnali acustici si usano con piena visibilità per segnalare una manovra, con nebbia per segnalare la propria presenza ed il proprio stato.

SEGNALI ACUSTICI DI MANOVRA

 1 fischio: accosto a dritta	 ti sorpasso a dritta
 2 fischi: accosto a sinistra	 ti sorpasso a sinistra
 3 fischi: ho macchina indietro	 puoi sorpassare
 5 fischi: cosa diavolo fai?	

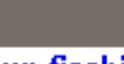
Per i sorpassi in un canale


 **4 fischi: sono la nave pilota (solo nella nebbia)**

Copyright: Yacht Club Romagna, via Cassino 91, 48100 Ravenna, tel. 0544.402265, www.ycr.it, info@ycr.


SEGNALI ACUSTICI DA NEBBIA

 il fischio breve dura da 1 a 2 secondi	 il fischio lungo dura da 4 a 6 secondi
---	---

 **Unita' a propulsione meccanica in navigazione**
un fischio lungo ogni 2 minuti

 **Unita' con difficoltà di manovra in navigazione: vela, peschereccio, draga, rimorchiatore ecc.**
un fischio lungo e due brevi ogni 2 minuti

 **Unita' rimorchiata**
un fischio lungo e tre brevi ogni 2 minuti

 **Unita' senza abbrivio ne' ancora alla deriva**
due fischi lunghi ogni 2 minuti

 **Unita' che trasposta il pilota del porto**
quattro fischi brevi

Qualora una unità si trovi alla fonda, vale a dire all'ancora, deve emettere un suono di campana a prua, per una durata di 5 secondi ogni 2 minuti.

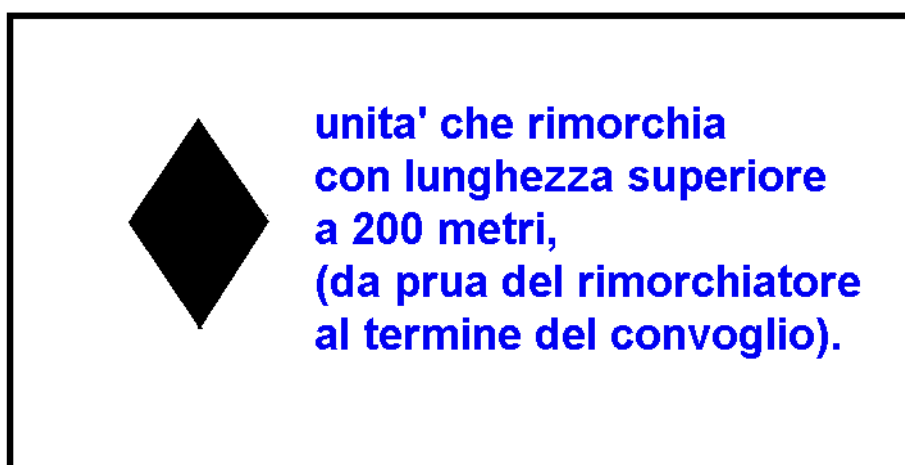
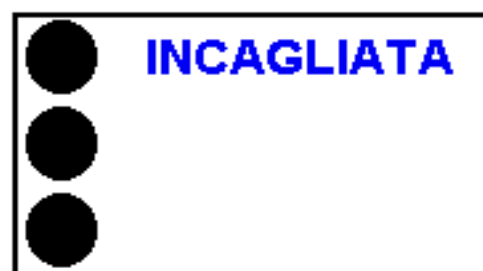
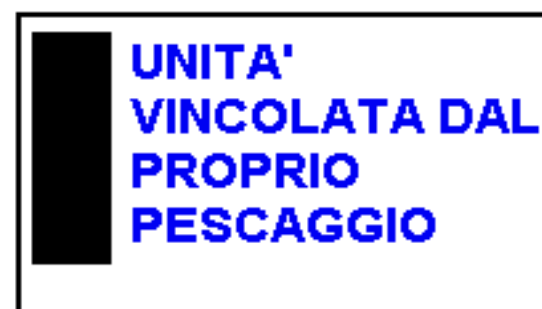
Qualora l'unità alla fonda sia più lunga di 100 metri deve emettere **anche** un suono di gong a poppa, sempre ogni due minuti, per segnalare la propria dimensione.

Copyright: Yacht Club Romagna, Marina di Ravenna, Porto Turistico Marinara, piazza Dora Markus 12/i www.ycr.it, info@ycr

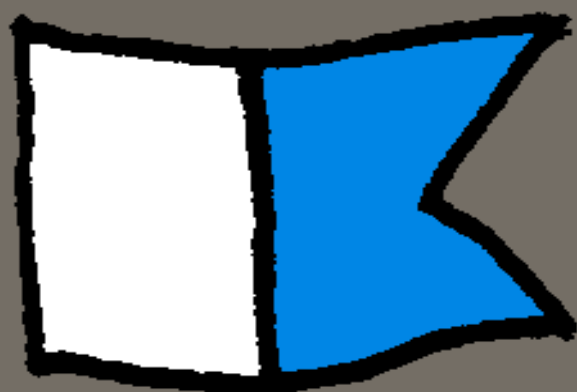
9. IL MIRAGLIO

- A. Si tratta di un segnalamento né acustico né luminoso e proprio per questo è molto affidabile, visto che è difficilmente soggetto a malfunzionamento, al massimo può arrugginire e cadere.
- B. In sostanza si tratta di una sagoma che ha un particolare significato. Al contrario dei colori che in mare facilmente vengono visti errati per effetto dell'atmosfera, ogni volta che riesci a vederlo sai che ha un significato inequivocabile.
- C. Può essere sferico, triangolare, cilindrico, quadrato e per di più multiplo (due triangoli, un triangolo ed un quadrato ecc.).
- D. Può assumere significati particolari, per esempio un rettangolo + una sfera (potrebbe essere una bandiera ed un pallone) è una perentoria richiesta di soccorso.
- E. Viene posto a terra per segnalare allineamenti, sulle boe per segnalarne lo scopo, sulle carte per indicarti dove li potrai trovare durante la navigazione. Anche il "pallone" mostrato dall'unità all'ancora è un miraglio.

MIRAGLI & SEGNALI A BORDO DELLE UNITÀ



LETTERA A (ALFA) DEL CODICE INTERNAZIONALE DEI SEGNALI



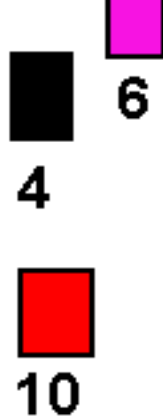
QUESTA BANDIERA SI USA SOLO IN ITALIA



SE UNA UNITA' OPPURE UNA BOA ESPONGONO UNA DI QUESTE BANDIERE CIO' SIGNIFICA CHE LI' SOTTO VI E' UN SUBACQUEO:

....QUINDI OCCORRE NAVIGARE ALMENO A 100 METRI DI DISTANZA....

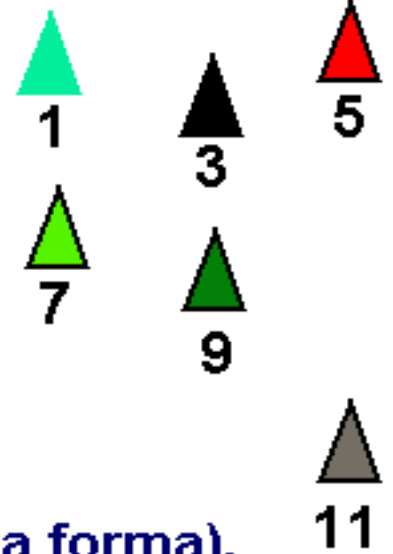
MIRAGLI FISSI: A TERRA O IN MARE, SU MEDE O BOE



Entrando in un porto o un canale devi lasciare a dritta tutte le mede o boe che recano un miraglio triangolare.

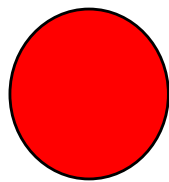
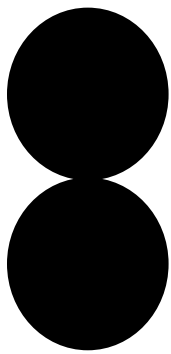
Devi lasciare a sinistra tutte le mede o boe con miraglio quadrangolare.

In Europa i miragli triangolari sono verdi o raramente neri, quelli quadrangolari rossi o raramente neri.



In America viceversa.
(solo per quanto riguarda il colore, non la forma).

I miragli 2 e 5 potrebbero essere solo in America.
I miragli 3, 4 e 11 potrebbero essere sia in Europa che in America.

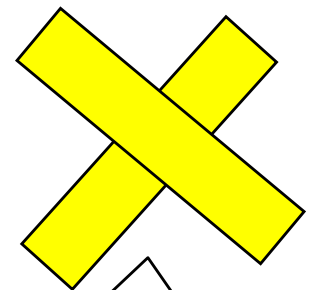


ACQUE LIBERE:

solitamente si trova su una meda galleggiante bianca e rossa

PERICOLO ISOLATO:

solitamente sopra uno scoglio o una secca, sia su mede fisse che su mede galleggianti, comunque dipinte di rosso e nero



SEGNALE SPECIALE:

solitamente accompagnato da luce gialla scintillante segnala terminali di oleodotti, coltivazioni di mitili, allevamenti di pesce oppure riserve naturali. In quest'ultimo caso occorre fare attenzione per evitare multe...

MIRAGLI CARDINALI: INDICANO I PUNTI CARDINALI



Due triangoli verso l'alto indicano il **NORD**



Due triangoli verso il basso indicano il **SUD**



Due triangoli uniti per la base ricordano la E dei graffiti di Obelix: ←
E come **EST**

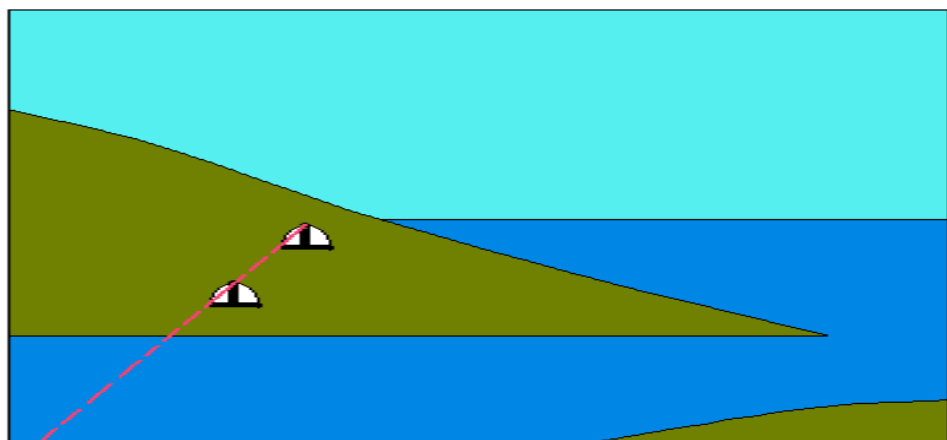


Due triangoli uniti per il vertice, con un po' di fantasia ricordano la W:
W come **OVEST**

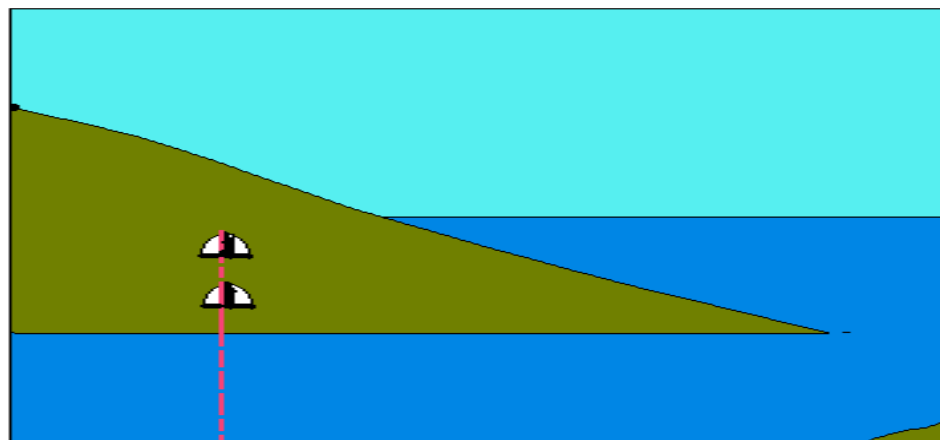
SONO SEMPRE SU MEDE, FISSE O GALLEGGIANTI, DIPINTE DI GIALLO E NERO

NORD. passare a nord; **SUD,** passare a sud; **EST.** passare a est; **OVEST,** passare a ovest del miraglio

10. MIRAGLI OPPURE MEDE A TERRA

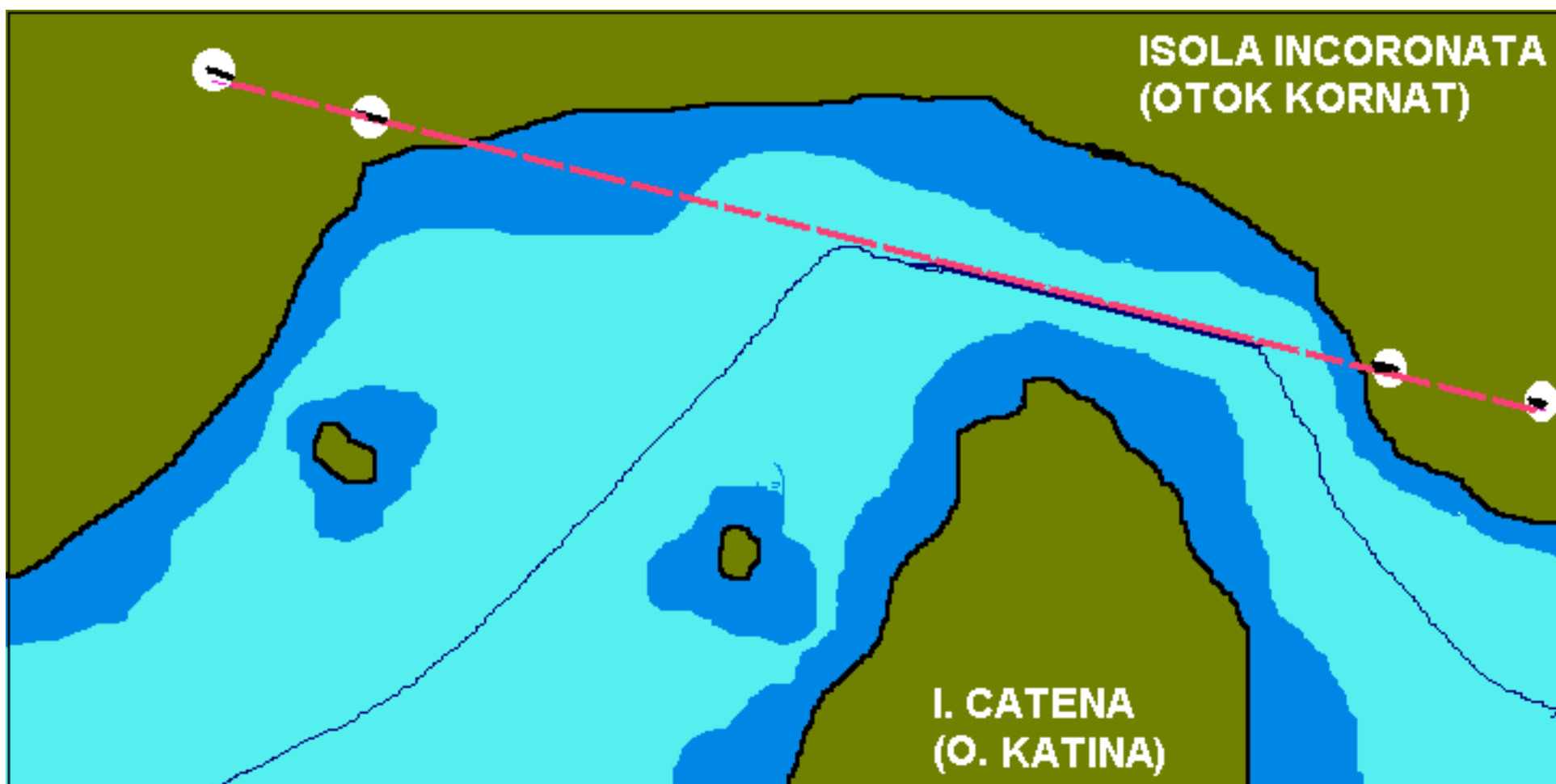


SEI FUORI ALLINEAMENTO



SEI IN ALLINEAMENTO

Sono miragli anche i **DROMI**, a volte posti sulla riva per indicarti un allineamento. In questo caso sono riprodotti i dromi di Proversa Grande, il passaggio tra l'isola Incoronata e Catena in Dalmazia, che ti indicano il passaggio con la massima profondità: si tratta di un cumulo di sassi cementati e dipinti di bianco con una striscia nera. A sinistra sei fuori allineamento (la riga rossa) e probabilmente in secca. A destra stai mantenendo la corretta rotta restando sull'allineamento. In questo caso si tratta di segnalamenti fissi assai efficaci ed affidabili, seppur primitivi e privi di qualsiasi luce: non avranno mai un malfunzionamento. Per riconoscerli devi leggere una carta dettagliata oppure il Portolano.

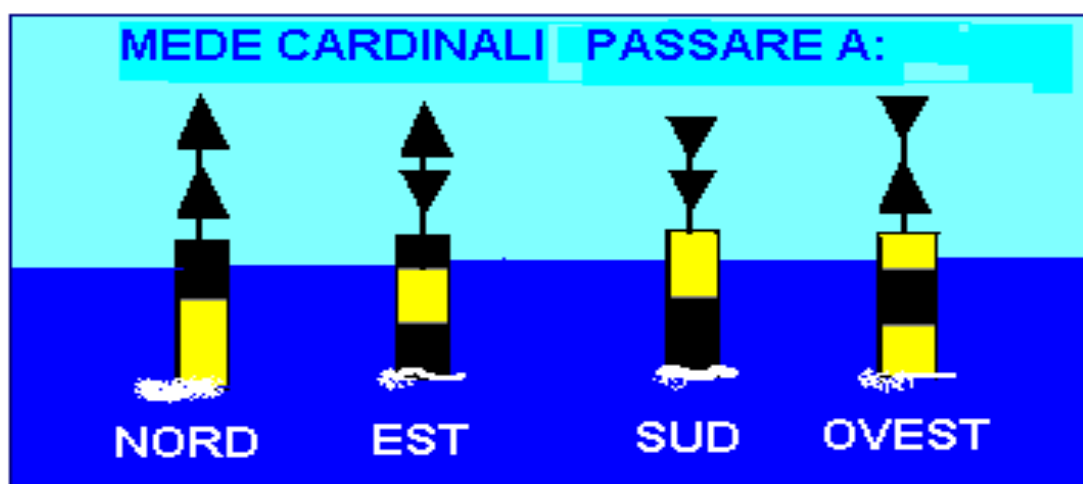


Questa è una pianta approssimativa di Proversa Grande: devi fare rotta (riga blu) verso l'allineamento (riga rossa) e restarci finché non sei uscito dalla strettoia. In questo caso l'allineamento è segnalato da una doppia coppia di dromi: ne basterebbe una sola per segnalare l'allineamento. Infatti la coppia ad est da sola, come la coppia ad ovest da sola, indicano il medesimo allineamento. Naturalmente l'**ALLINEAMENTO** è un "luogo di posizione".

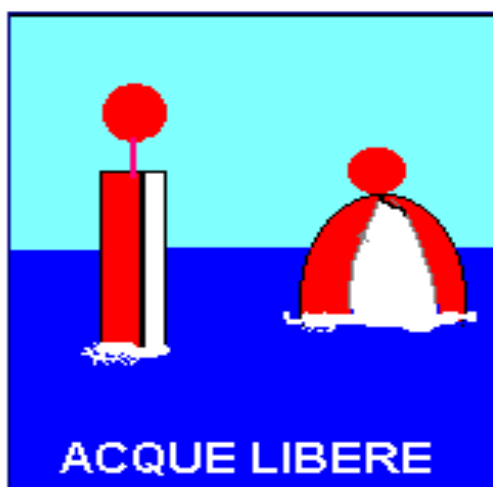
...se navigherai con il Club potresti capitare in una di quelle crociere che passano da quel luogo, in Croazia...

www.ycr.it

10 bis. LE MEDE (fisse o galleggianti)



Verifica sulla Carta 924, alla foce del Po, Punta della Maestra, c'è una boa cardinale EST, che ti dice di navigare ad est della foce (fumetto 17). I fumetti 40 e 44 descrivono mede cardinali ovest, il fumetto 47 una meda cardinale nord, il fumetto 63 una meda cardinale sud. Tutte possono essere fisse oppure galleggianti, la carta ti dice come sono ed a quella devi prestare la massima attenzione.



Sempre sulla carta didattica 924 trovi mede di pericolo isolato descritte dai fumetti 45 e 41. Quando le incontri per mare le devi evitare.

Trovi mede che segnalano acque libere ai fumetti 35, 31, 24, 5. Servono per indicare la rotta corretta per accedere ai porti in loro prossimità e vi puoi passare vicino.



Entrando in un porto devi lasciare tutti i segnali verdi a destra. Spesso sono forniti di miraglio triangolare



Entrando in un porto devi lasciare tutti i segnalamenti rossi a sinistra. Spesso, ma non sempre, mostrano un miraglio quadrangolare.

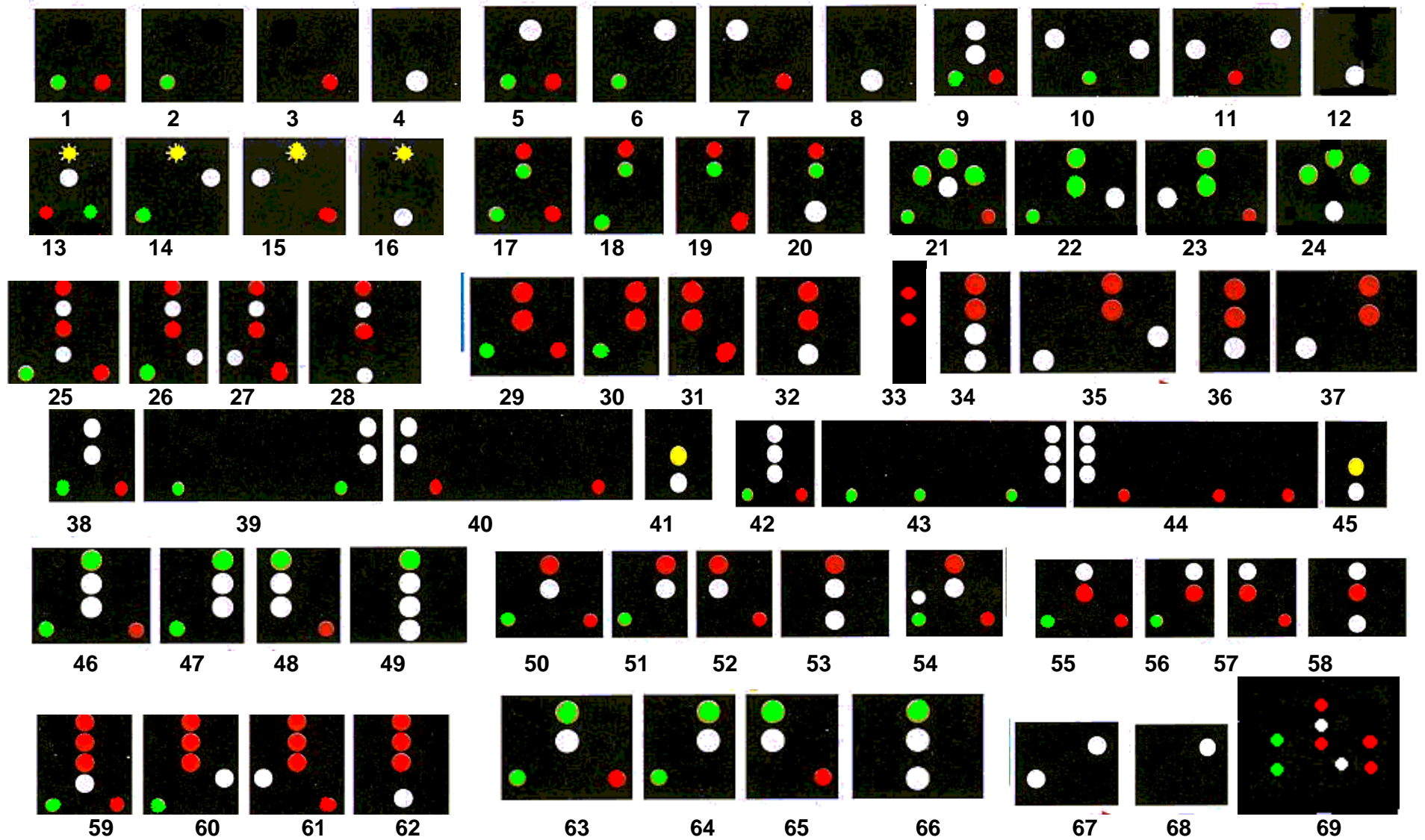
ATTENZIONE! in altre parti del mondo come i Caraibi i colori rosso e verde hanno il significato opposto, non così i miragli: quello triangolare significa sempre "a destra", quello quadrangolare significa sempre "a sinistra"



Le "mede speciali" sono gialle. solitamente sormontate da un miraglio a forma di croce di Sant'Andrea. Solitamente segnalano un terminale di oleodotto, come nel fumetto 25 che trovi sulla tua Carta 924 Didattica.

11. TABELLA RIASSUNTO

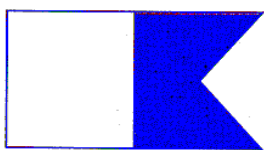
dei segnali luminosi delle unità in mare



1. **unità a vela** vista di prua
2. " che mostra il suo lato dritto
3. " che mostra il suo lato sinistro
4. " che mostra la poppa
5. **unità a motore, lunga meno di 50 metri**, vista di prua
6. " che mostra il suo lato dritto e proviene da sinistra
7. " che mostra il suo lato sinistro e proviene da dritta
8. " che mostra il coronamento di poppa
9. **unità a motore, lunga più di 50 metri**, vista di prua
10. " che mostra il suo lato dritto e proviene da sinistra
11. " che mostra il suo lato sinistro e proviene da dritta
12. la luce di coronamento è la medesima per tutte le unità
13. **unità a cuscino d'aria (luce scintillante gialla visibile per 360°)** vista da prua
14. " che mostra il suo lato dritto e proviene da sinistra
15. " che mostra il suo lato sinistro e proviene da dritta
16. " che mostra la poppa
17. **unità a vela (che mostra le luci facoltative rossa e verde visibili per 360°)** vista da prua
18. " che mostra il suo lato dritto e proviene da sinistra
19. " che mostra il suo lato sinistro e proviene da dritta
20. " che mostra la poppa
21. **dragamine (che mostra le tre luci verdi visibili per 360°)** visto da prua
22. " che mostra il suo lato dritto e proviene da sinistra
23. " che mostra il suo lato sinistro e proviene da dritta
24. " visto da poppa
25. **unità con difficoltà di manovra (draga, posacavi ecc.) con abbrivio** vista da prua
26. " che mostra il suo lato dritto e proviene da sinistra
27. " che mostra il suo lato sinistro e proviene da dritta
28. " vista da poppa
29. **unità non in grado di governare, con abbrivio (mostra 2 luci rosse visibili per 360°)**, vista da prua
30. " che mostra il suo lato dritto e proviene da sinistra
31. " che mostra il suo lato sinistro e proviene da dritta
32. " vista di poppa
33. **unità non in grado di governare, senza abbrivio (mostra le 2 luci rosse ma non le luci di via)**, vista da ogni lato
34. **unità lunga più di 50 metri, incagliata**, vista di prua
35. " vista di fianco
36. **unità lunga meno di 50 metri, incagliata**, vista di prua
37. " vista di fianco
38. **unità che rimorchia, convoglio inferiore a 200 metri**, vista di prua
39. " che mostra il suo lato dritto e proviene da sinistra
40. " che mostra il suo lato sinistro e proviene da dritta
41. **unità che rimorchia, convoglio di qualunque lunghezza**, vista di poppa
42. **unità che rimorchia, convoglio superiore a 200 metri**, vista di prua
43. " che mostra il suo lato dritto e proviene da sinistra
44. " che mostra il suo lato sinistro e proviene da dritta
45. **unità che rimorchia, convoglio di qualunque lunghezza**, vista di poppa
46. **unità intenta alla pesca a strascico con attrezzo lungo più di 50 metri** vista da prua
47. " che mostra il suo lato dritto e proviene da sinistra
48. " che mostra il suo lato sinistro e proviene da dritta
49. " vista da poppa
50. **unità intenta alla pesca NON a strascico** vista di prua
51. " che mostra il suo lato dritto e proviene da sinistra
52. " che mostra il suo lato sinistro e proviene da dritta
53. " vista di poppa
54. **unità intenta alla pesca NON a strascico, vista di prua ma con un attrezzo superiore a 150 metri sul lato destro** (luce bianca)
55. **nave pilota in servizio** vista da prua
56. " che mostra il suo lato dritto e proviene da sinistra
57. " che mostra il suo lato sinistro e proviene da dritta
58. " vista da poppa
59. **unità vincolata dal proprio pescaggio**, vista di prua
60. " che mostra il suo lato dritto e proviene da sinistra
61. " che mostra il suo lato sinistro e proviene da dritta
62. " vista di poppa
63. **unità intenta alla pesca a strascico con attrezzo lungo meno di 50 metri** vista da prua
64. " che mostra il suo lato dritto e proviene da sinistra
65. " che mostra il suo lato sinistro e proviene da dritta
66. " vista da poppa
67. **unità lunga più di 50 metri alla fonda (all'ancora)**
68. **unità lunga meno di 50 metri alla fonda**
69. **unità con difficoltà di manovra** (draga, posacavi ecc.), probabilmente intenta a dragare ed ancorata, segnala il lato ostruito con **2 luci rosse**, il lato libero con **due luci verdi**, l'ancoraggio con una ulteriore **luce bianca**.

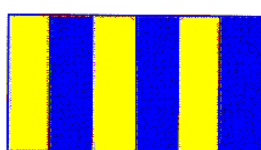
12. IL CODICE INTERNAZIONALE DEI SEGNALI

ALFA



ho un sommozzatore in mare, resta ad almeno 50 metri di distanza

GOLF



ho necessita' del pilota del porto oppure sto issando le reti

MIKE



la mia nave e' ferma senza abbrivio

SIERRA



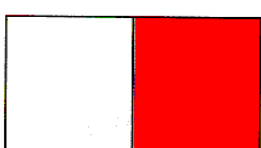
le mie macchine stanno andando indietro

BRAVO



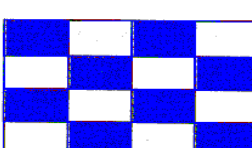
ho merci pericolose a bordo

HOTEL



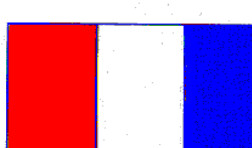
ho il pilota del porto a bordo

NOVEMBER



no, negativo

TANGO



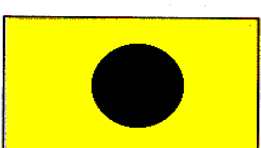
stai lontano, sono impegnato in operazioni di pesca a due unita'

CHARLY



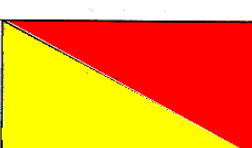
si, affermativo

INDIA



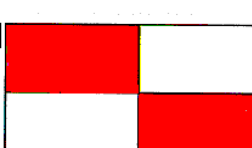
sto accostando a sinistra

OSCAR



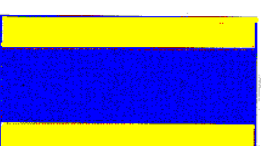
ho un uomo in mare

UNIFORM



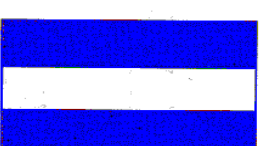
ti avverto che stai andando incontro ad un pericolo

DELTA



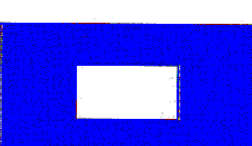
restate lontani, manovro con difficolta'

JULIET



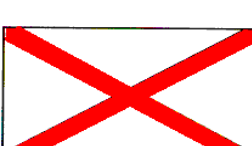
ho un incendio a bordo, state lontano

PAPA



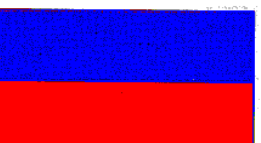
tornare a bordo, la nave sta per salpare

VICTOR



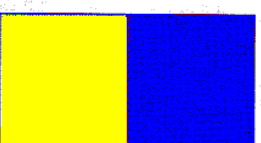
richiedo assistenza

ECHO



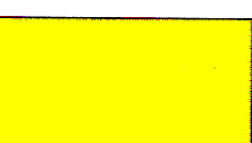
sto accostando a dritta

KILO



desidero comunicare con voi

QUEBEC



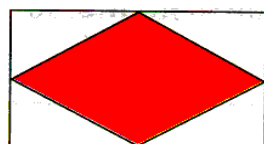
chiedo libera pratica: si mostra prima di fare dogana quando si giunge in uno stato provenendo da un altro

WHISKY



richiedo assistenza medica! (whisky?)

FOXTROT



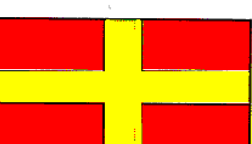
sono in avaria, comunicate con me

LIMA



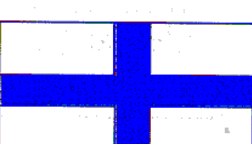
ferma immediatamente la tua nave

ROMEO



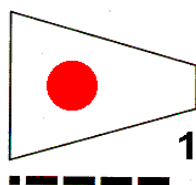
roger, ricevuto

X-RAY

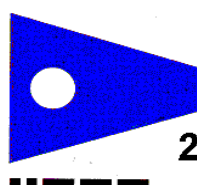


sospendi cio' che stai facendo e presta attenzione ai miei segnali

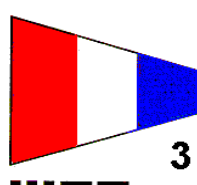
PENNELLI NUMERICI: le bandiere che rappresentano i numeri si dicono pennelli per la loro forma a pennello



1



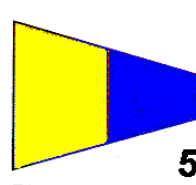
2



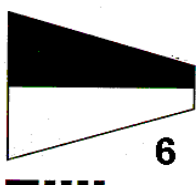
3



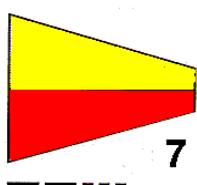
4



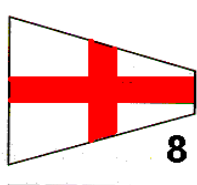
5



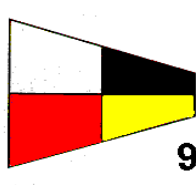
6



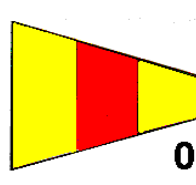
7



8



9



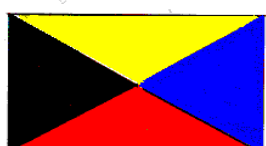
0

YANKEE

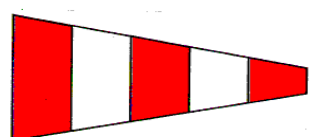


la mia ancora sta arando

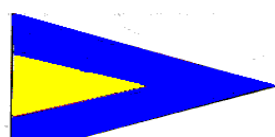
ZULU



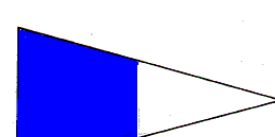
chiedo un rimorchiatore oppure sto calando le reti



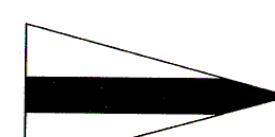
INTELLIGENZA



1° RIPETITORE



2° RIPETITORE



3° RIPETITORE

CIASCUNA HA UN SIGNIFICATO, ESPOSTE TUTTE ASSIEME COSTITUISCONO IL "GRAN PAVESE"

Copyright: Yacht Club Romagna, Marina di Ravenna, Porto Turistico Marinara, piazza Dora Markus 12/i www.ycr.it, info@ycr