

Fig. 14

## Comment soulever et retourner seul une coque

### Matériel nécessaire

Deux palans à 4 brins, constitués chacun de deux poulies doubles dont une à ringot avec 12 m de cordage de 8 ou 10 mm (cas d'une coque pesant nue 300 kg environ).

Une élingue en cordage (chanvre ou sisal) de 16 ou 18 mm et de 7 m de long.

Un portique en tubes d'échafaudage de diamètre 56.

Pour soulever simplement le bateau et le mettre sur remorque, une hauteur de 2 m suffira.

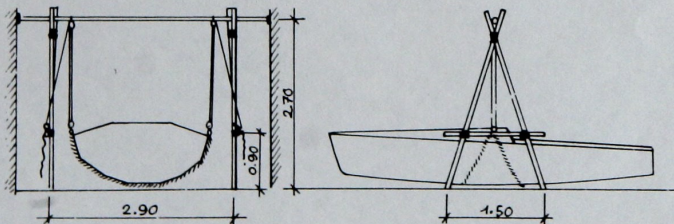
Pour retourner la coque, la traver-

se haute du portique doit être à 2,40 - 2,70 m du sol.

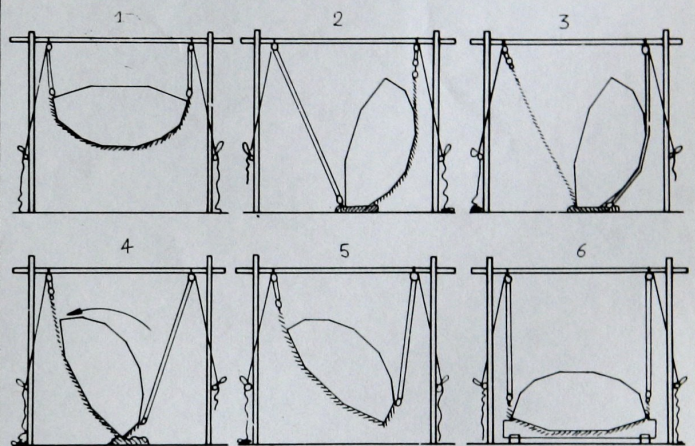
Si le portique est monté dans un garage, la traverse peut prendre appui latéralement sur les deux murs. Sinon, il faudra prévoir deux jambes de force.

Les pieds du portique sont reliés par deux entretoises à 0,90 m du sol environ, qui serviront à amarrer les brins courants des palans.

Les élingues sont maintenues écartées sous la coque par deux cordages tenus à l'étrave et au tableau.



Le retournement sera effectué en six phases :



**Phase I :** La coque est hissée en agissant alternativement sur les deux palans en la faisant monter alternativement de 0,30 m environ à chaque fois.

**Phase II :** Le palan tribord est amarré à la traverse, le palan bâbord est ensuite largué progressivement jusqu'à ce que la coque repose sur le sol sur un ou plusieurs pneumatiques ou sacs remplis de copeaux.

**Phase III :** La coque étant calée sur le côté, le palan tribord est largué progressivement et le palan bâbord repris à mesure jusqu'à ce que l'élingue, en cou-

lissant, se soit libérée du dessus de la coque.

**Phase IV :** La coque est basculée de façon que le pontage vienne porter sur l'élingue.

**Phase V :** Le palan tribord est repris progressivement et le palan bâbord largué à mesure afin de compléter le retournement.

**Phase VI :** Des traverses ou cales de support bien rembourrées sont placées sous la coque ainsi retournée qui est descendue en larguant alternativement les deux palans par longueurs de 0,30 m environ.