



Au bout du Marais

CAHIER DE BORD

LE BATEAU

LA NAVIGATION / LE PARCOURS

LA SÉCURITÉ

Au Bout du Marais - Quai de Belle-Île - Cale de Port Boinot 79000 NIORT
infos@auboutdumarais.com • www.auboutdumarais.com



N° de permanence Au Bout du Marais : 05 16 18 77 94 ou 05 46 46 10 47
N° de permanence Écluse (IIBSN) : 05 49 78 02 60 / 06 64 49 19 41

Le Bateau



**Modèle ZEN RIVER,
construit par Naviwatt
à Nantes en 2022**



12 passagers maximum
à bord, en navigation,
enfants inclus.



6 couchages
2 cabines doubles + 2
couchages dans le carré

Tirant d'air : 2,4 m
+ 0,6 m amovible

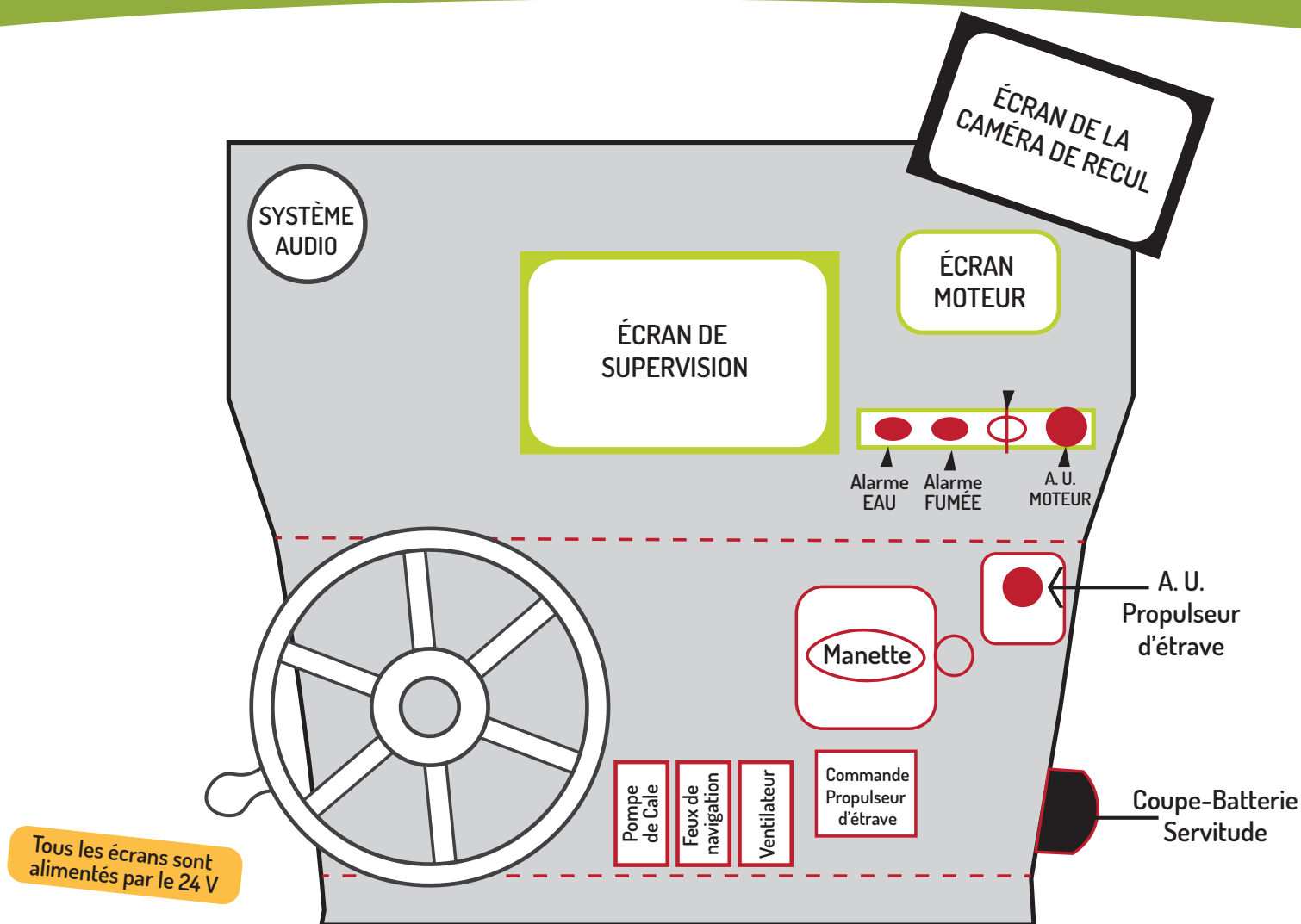


Tirant d'eau : 0,8 m



Coque : 100 % aluminium
Certification : CE
Longueur hors-tout : 13.1 m [coque : 12.8 m]
Largeur hors-tout : 4.15 m [coque : 4.0 m]
Propulsion : 100% électrique
Moteur : 1 Fisher Panda B00-150-8SH
Puissance max. : 10 kW
Vitesse max de rotation moteur : 600 rpm
Capacité du parc Batterie de Propulsion : 31 kWh
Capacité du parc Batterie de Servitude : 2,6 kWh
Vitesse max : 10 km/h
Déplacement léger : 8 000 kg
Port en lourd : 1700 kg incluant 600 kg dans les capacités
Capacité Eau Douce : 2 x 200L
Capacité Chauffe-Eau : 200L
Capacité Eau Usée : 600L

VOTRE CONSOLE DE PILOTAGE



Alarme EAU > Prévient d'une présence d'eau au niveau du point bas de la coque.

Alarme FUMÉE > Prévient d'une présence de fumée dans la cale. La Led s'allume avec une alarme sonore.

DÉMARRAGE moteur > Ce bouton, un fois tourné dans le sens horaire, démarre le moteur. Le moteur est ensuite piloté par la manette.

A. U. MOTEUR > Arrêt d'Urgence du Moteur

A. U. Propulseur > Arrêt d'Urgence du Propulseur d'Étrave

Coupe-circuit 24 V > Situé sur la face droite de la console. Le coupe-circuit permet de mettre hors tension tous les consommateurs 24V (batterie servitude). • Tourné dans le sens horaire, les batteries 24V alimentent tous les équipements 24V. • Tourné dans le sens anti-horaire, on met hors-tension tous les consommateurs 24V.

Pompe de Cale > • Basculé en haut : Pompe en automatique > en fonction dès que le capteur interne détecte de l'eau. • Position milieu : Pompe arrêtée. • Position en bas : Pompe en marche forcée

Feux de navigation > • Basculé en haut : Feux allumés. • Position milieu : Feux éteints

Ventilateur de Cale > • Basculé en haut : Ventilateur de cale en marche. • Position milieu : Ventilateur de cale éteint

Panneaux de commande Propulseur d'étrave >

• Appuis simultanés sur les boutons ON : Démarrage du propulseur d'étrave.

• Appui sur le boutons OFF du propulseur d'étrave. : Arrêt

• Flèches bâbord-Tribord : commande du propulseur d'étrave.

À noter : les commandes du propulseur se mettent en veille. Rappuyer sur un bouton pour les réactiver.

PROCÉDURE DE DÉMARRAGE



mise en tension

AVANT TOUT DÉMARRAGE

- > Ne pas oublier de débrancher la rallonge de charge [2] !
- > Vérifier le pourcentage des batteries sur l'écran de supervision (toujours allumé)
- > Vérifier que la manette moteur est au "point mort" avant de commencer à propulser le bateau

Pour mettre le moteur en service, on tourne la clef noire (6) d'un quart de tour vers la droite. L'écran moteur [KOP] s'allume.

> Si le moteur ne s'allume pas, vérifier que la manette d'arrêt d'urgence est bien remontée. (pour la remonter, tourner le bouton rouge dans le sens de la flèche).

> Si l'écran moteur [KOP] affiche ERROR c'est que la manette n'est pas au "point mort"

démarrage du moteur

AVANT TOUTE MANOEUVRE

- > Vérifier l'environnement : le vent, le courant, et ce qui pourrait trainer dans l'eau : amarres, etc.

Par la manette (5) pour la marche avant ou arrière et le réglage de vitesse.

Le gouvernail sert à la direction qui se manipule comme un volant traditionnel.

L'écran de supervision est tactile. Glisser avec le doigt pour faire apparaître le menu des pages en bas

EN BREF : vue synthétique



134W = Réseau (quai) 220 V externe
11W = Charge de la batterie Principale 48 V

VUE D'ENSEMBLE



En haut à droite = ce que consomme le bateau en courant alternatif (220V)
En bas à gauche = ce que consomme le bateau en 48V (courant continu)

NIVEAUX des réservoirs



NOTIFICATIONS : alertes



Dans l'armoire électrique en face de la cuisine, vous pouvez regarder par la vitre (hublot) : le bouton vert doit toujours être allumé et fixe, en marche normale. Si celui-ci clignote ou est éteint, merci d'appeler le service technique d'Au Bout du Marais.



ALERTES MOTEUR

- ▶ La trappe moteur ne doit pas être ouverte lors du fonctionnement du moteur.
- ▶ La température du moteur et du variateur est indiquée sur l'écran moteur de la console.
- ▶ Au delà de 45°C, le moteur limite sa puissance. Si vous constatez une température supérieure à 45°C, arrêtez-vous au ponton le plus proche et contactez un technicien.

PROCÉDURE D'ARRÊT



arrêt du moteur

Vérifier que la manette du moteur est en position neutre pour éviter tout risque de propulsion inopinée !

OFF Démarrage Moteur : clef dans le sens antihoraire

Sans compter la consommation du 220 V, ni tenir compte de la recharge solaire des batteries, lorsque le moteur tourne, celui-ci consomme 4 à 5 KWH, soit environ 6 heures en fonctionnement normal.

Démarrage du Propulseur d'étrave

Deux appuis **simultanés** sur les deux boutons ON du panneau de commande du propulseur d'étrave.



Arrêt du Propulseur d'étrave

Un appui sur le bouton OFF du panneau de commande du propulseur d'étrave

Important : le propulseur se met en veille. Appuyer sur les deux boutons ON pour le réactiver.

EN RÉSUMÉ :

- NE PAS OUBLIER D'ÉTEINDRE LE MOTEUR QUAND LE BATEAU EST À QUAI, MANETTE AU POINT MORT.
- LE CIRCUIT ÉLECTRIQUE EST TOUJOURS OPÉRATIONNEL, même lorsque le moteur est éteint, vous pouvez utiliser l'équipement de confort du bateau.
- Votre seule préoccupation est le pourcentage de batterie principale. Vous pouvez mettre en charge quand celle ci atteint 15 ou 20%. Evitez d'aller à 0.
- Quand la batterie est branchée (220V extérieur), la propulsion sera automatiquement coupée

L'ÉLECTRICITÉ À BORD

48 V

Propulsion

= Moteur



24 V

Servitudes

= Équipements du bateau

- Écrans de console
- Caméra de recul
- Groupe Eau : WC, évier, douche..
- Équipements 220 V :
 - Prises de courant
 - Frigo
 - Éclairage
 - Chauffe-eau



Attention, ne branchez pas d'appareils trop gourmands.

Les équipements 220 V, prises de courant, frigo, éclairage, chauffe eau sont alimentés en permanence.

À noter que le chauffe-eau se coupe lorsque le pourcentage de la batterie principale est inférieure à 40 %. Il se remettra à chauffer dès que le bateau sera branché à quai.

► En cas de problème électrique :
téléphoner au service technique

AMARRAGE

CONSEILS D'AMARRAGE

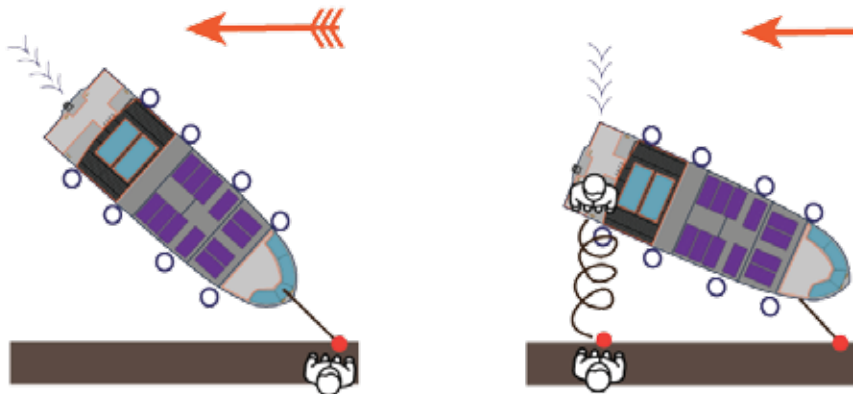
► Manoeuvrez toujours à vitesse très réduite car le bateau met du temps à réagir et **seule la marche arrière** vous permet de vous arrêter.

► Privilégiez le **débarquement à terre** du plus alertes de vos équipiers, avant toute manoeuvre d'amarage. Ce dernier attrapera les amarres pour diriger, tenir le bateau ou passer les amarres au taquet.

► **Amarrez-vous contre le vent.** Sur un canal, amarrez-vous côté chemin de halage. Si le vent est travers au canal, amarrez-vous sur la rive d'où vient le vent.

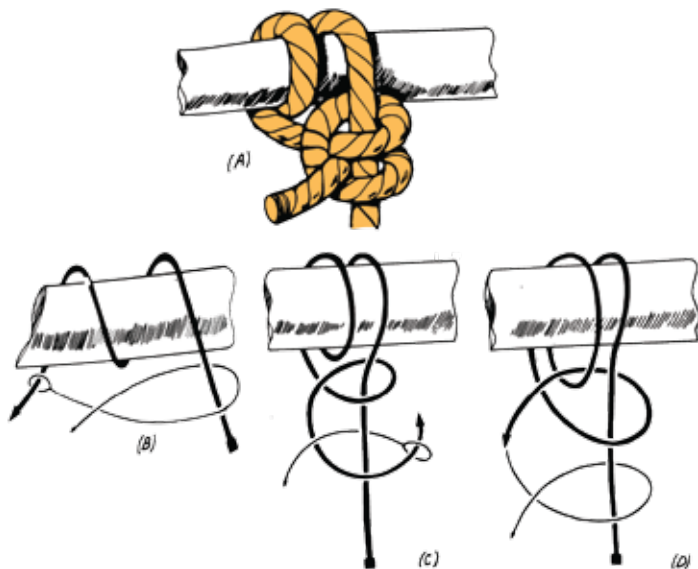
► **ABORDAGE PAR L'AVANT** : un équipier se tient à l'avant du bateau avec un **parbattage** prêt à défendre le bateau contre un obstacle.

NE JAMAIS utiliser les pieds ou les jambes pour retenir le bateau car vous vous exposeriez à de graves risques d'accident. N'hésitez pas à utiliser les GAFFES pour vous tenir à distance ou vous rapprocher des pontons.

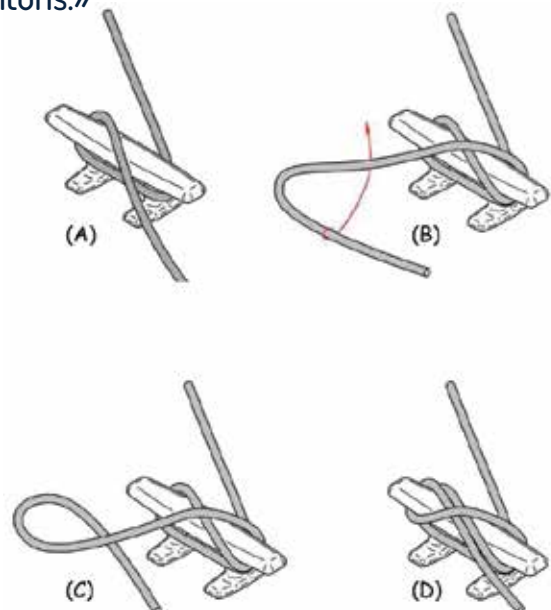


LES NOEUDS D'AMARRAGE :

2 TOURS MORTS + 2 DEMI-CLEFS, «le noeud qui sert à tout ! Aur support vertical ou horizontal ! Pour attacher vos parbattages, vos amarres aux anneaux ou poteaux.



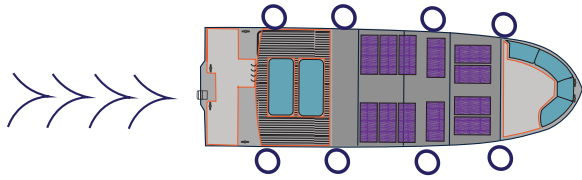
NOEUD DE TAQUET, «le noeud fréquent sur les pontons.»



S'ils sont bien faits, ce n'est pas nécessaire de les surcharger ;-)

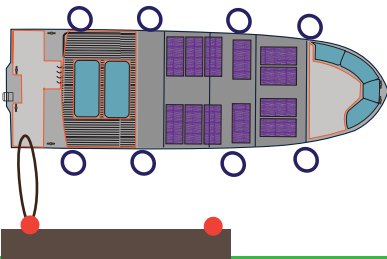
AMARRAGE / PONTON COURT

VOICI COMMENT VOUS AMARRER SUR UN PONTON COURT : PONTON D'ATTENTE OU PONTON D'ÉCLUSE

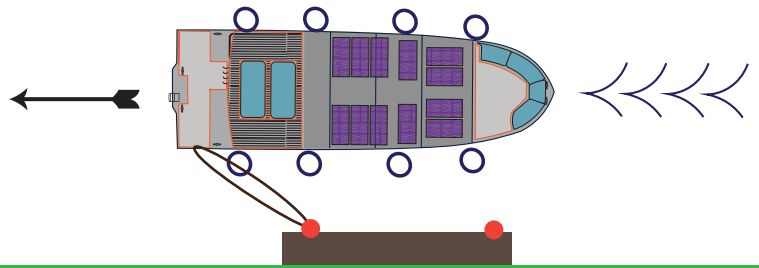


1 - Préparez et mettez
votre amarre longue à
l'arrière du bateau.

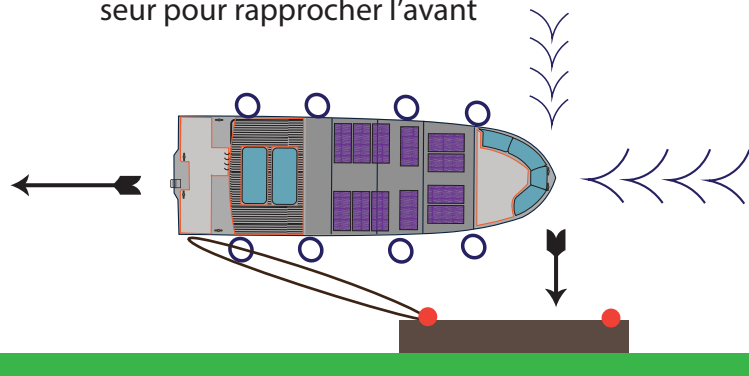
2 - Porte arrière ouverte /
Passez l'amarre autour du
taquet de ponton



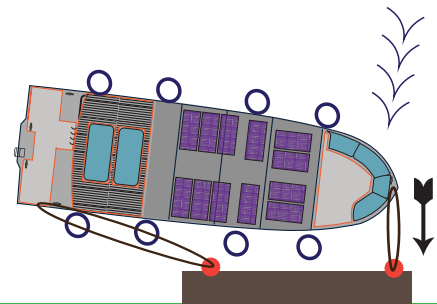
3 - Enclenchez la marche
arrière, et laissez coulisser
l'amarre



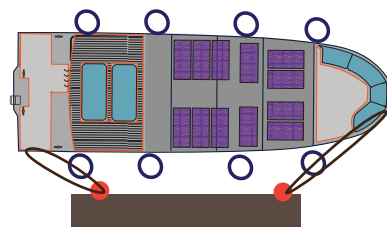
4 - Reculez encore un peu et au
besoin, servez vous du propul-
seur pour rapprocher l'avant



5 - Se servir du propulseur si besoin.
Amarrez l'avant quand on arrive à hau-
teur. Faites noeud d'amarrage à l'arrière.



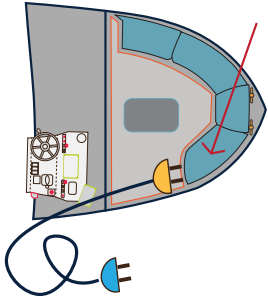
6 - Si vous prévoyez de rester assez long-
temps, équilibrez l'amarrage en mettant
le ponton au milieu du bateau, en se
servant des amarres (pas de moteur)



MISE EN CHARGE

CHARGE À QUAI

Brancher le bateau



La rallonge de quai se situe dans le coffre le plus à tribord du pont avant. Les coffres s'ouvrent par des trappes plastiques situées sous les coussins d'assises.

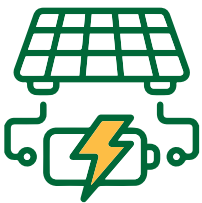
NB: Les coussins sont fixés par des attaches plastiques (photo ci-contre). Les attaches se libèrent en tirant sur leurs languettes plastiques.



- Sortir la rallonge de quai du coffre et **brancher l'extrémité jaune** à la prise du bateau située sur le flanc arrière du banc avant. **Attention : la prise se maintient et se fixe grâce à un pas de vis.**
- Brancher l'extrémité bleue sur la prise située sur le quai.
- Vérifier que le bateau est bien alimenté en 220 V grâce à l'écran de supervision.



► À savoir lorsque le bateau en charge à quai : en situation normale, il se recharge complètement en une nuit.



CHARGE SOLAIRE

Les panneaux solaires rechargent la batterie 48V **automatiquement** sans intervention extérieure

MOUILLAGE | REMORQUAGE

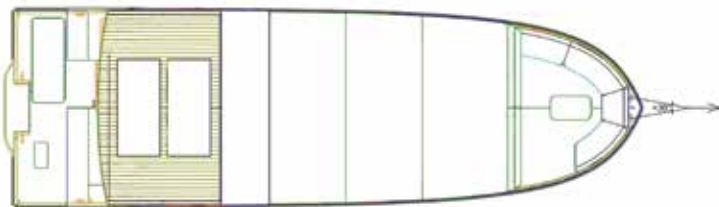
MOUILLAGE



► L'ancre est placée dans le coffre avant de la terrasse avant du bateau. Attention, les coussins sont fixés par des attaches à languette !

REMORQUAGE

► Le remorquage du bateau peut s'effectuer par les deux bittes avant à l'aide d'une patte d'oie. L'angle formé par la patte d'oie doit être inférieur à 30° . Le pilote doit suivre la direction du bateau remorqueur à l'aide de la barre.



► Le bateau peut être remorqueur en utilisant comme points de traction les deux bittes arrière à l'aide d'une patte d'oie. L'angle formé par la patte d'oie doit être inférieur à 45° .

