



Nudos

RIZO, llano o de Ladrón



Une dos cuerdas de igual grosor. El último nombre viene porque antiguamente los balleneros cerraban sus bolsas con él. Los ladrones las volvían a atar con un nudo casi idéntico (ver siguiente) y entonces los balleneros sabían que habían sido robados. La regla para hacerlo es "derecha sobre izquierda e izquierda sobre derecha".

VACA



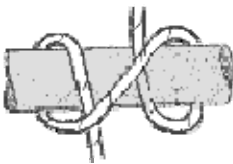
Es muy parecido al anterior, pero cuidado: **no es nudo fiable** ya que con el esfuerzo se puede soltar. No se debe usar nunca. Normalmente se consigue al intentar hacer un rizo y equivocarse porque su regla es "derecha sobre izquierda y derecha sobre izquierda".

DE PESCADOR



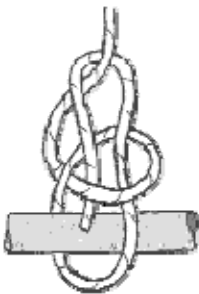
Une dos cuerdas muy fuertes y poco flexibles (cables metálicos, sogas mojadas,...).

BALLESTRINQUE



Se usa para **fijar** una cuerda a un palo.

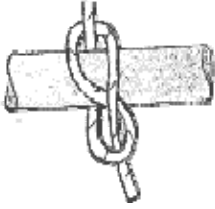
AS DE GUÍA



Se usa para **amarres** y **salvamentos** (por ejemplo, en *rappel* y descensos). Es **muy seguro** porque cuanto más fuerza se haga con el extremo de la cuerda más se aprieta el nudo. Recuerda dejar un cabo suficiente para que no se deshaga el nudo.



LEÑADOR



Se usa para **fijar** una cuerda a un palo y como **inicio de los amarres**. Es un nudo muy fácil de hacer, aunque si la cuerda no está tensa se puede acabar deshaciendo. Es también muy usado para arrastrar haces de leña (de ahí su nombre) por el suelo.

COTE - tendadero



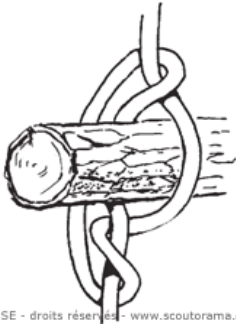
Se usa sólo si la cuerda estará tensa, ya que se deshará si hay holgura.

CORREDIZO o de Horca



Se usa para colgar y mover objetos de diferente tamaño o varios de ellos en un haz. Es un **nudo peligroso**, sobre todo si hay niños cerca, así que siempre que puedas emplea otro.

GALERA

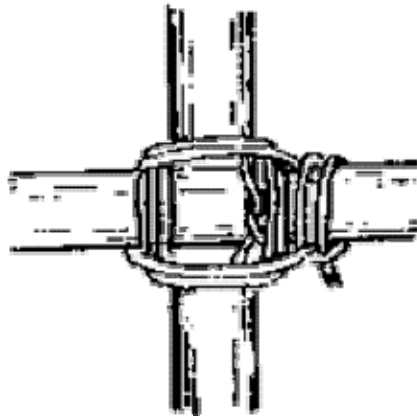


Su principal uso es el de construcción de escalas. Se inicia como si fuera a hacerse una malla en el firme del cabo, pero no se pasa el chicote por el centro, sino que se introduce el peldaño entre las dos partes del seno y el firme y así sucesivamente con el resto de los peldaños.. Hay que poner atención en hacer todos estén en el mismo sentido, ya que la fuerza sólo puede soportarla en una dirección.



Amarres

1 Amarre Cuadrado



Se utiliza para unir fuertemente dos maderos en ángulo recto, los cuales soportan un fuerte peso y tienden a deslizarse hacia abajo.

Se comienza con un ballestrinque aplicado fuertemente en el madero vertical, preferentemente bajo el madero horizontal (se utiliza también el madero más firme), entrelazando el cabo sobrante.

Se pasa la cuerda por delante y detrás de los maderos aplicada muy fuerte y de manera ordenada, es decir, la cuerda debe pasar hacia adentro de las anteriores en el madero horizontal y hacia fuera en el madero vertical. Esto unas cuatro veces.

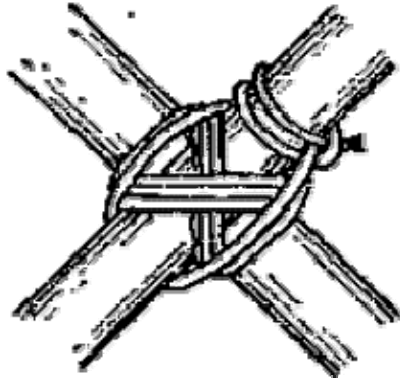
Se ahorca (atora) fuertemente de tres a cuatro veces entre los maderos.

Se termina con un ballestrinque sobre el tronco horizontal, realizándolo de manera que no se deslice ni suelte el amarre.

El amarre cuadrado es de suma importancia para los scout ya que es uno de los más utilizados en las construcciones.



2. Amarre Diagonal



Se utiliza para unir dos maderos en un ángulo distinto al recto, cuando los maderos tienden a separarse debido al efecto de una tensión, para unir maderos empotrados en la tierra, o que no se tocan cuando se cruzan.

Se comienza con un nudo leñador aplicado al mayor ángulo entre los maderos.

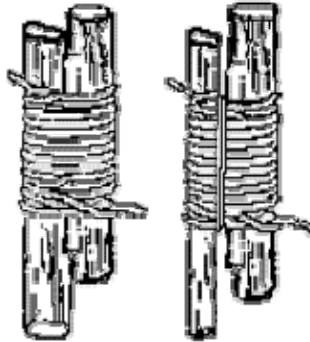
Luego se dan de tres a cuatro vueltas muy apretadas por el ángulo mayor y luego de tres a cuatro vueltas por el menor ángulo. La cantidad de vueltas varía de acuerdo al ángulo de abertura entre los maderos.

Se atora de tres a cuatro veces el amarre.

Se finaliza con un ballestrinque en el tronco en donde sea más fácil realizarlo.



3. Amarre Redondo (Paralelo)

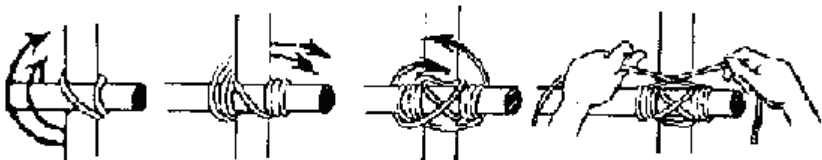


Se utiliza para unir dos maderos de manera paralela (en este caso no se ahorca) o ligeramente separados del paralelismo (en este caso sí se ahorca), para construcciones de pionerismo.

Se comienza con un ballestrinque en uno de los maderos.
Se dan entre ocho a nueve vueltas muy firmes entre los dos maderos.

Si procede se atora por entre los maderos.
Se finaliza con un ballestrinque en el otro madero (si conviene).

4. Amarre Cuadrado Japonés



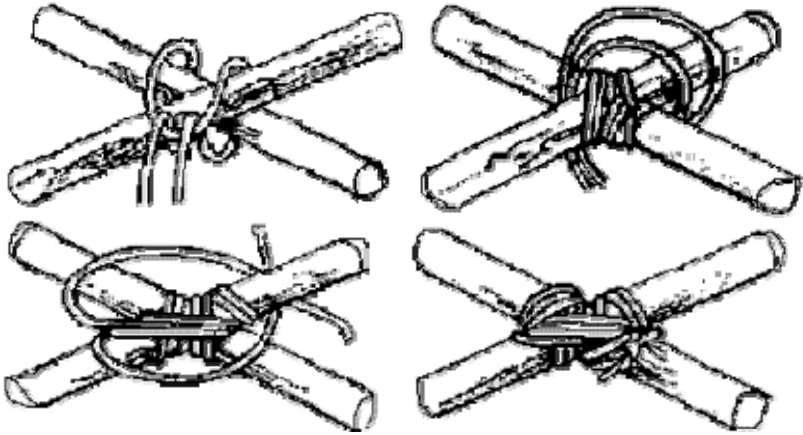
Es muy similar al amarre cuadrado sólo que es más rápido y si es bien atorado, queda bastante firme.

Se comienza juntando ambos cabos, para luego justo en la mitad pasar la cuerda por el madero vertical y por debajo.
Realizar lo mismo que con el amarre cuadrado pero con ambas cuerdas, cuidando siempre de quedar bien apretado.
Se atora siempre con las cuerdas juntas, muy firmemente por entre los maderos.

Se termina separando las cuerdas y realizando un nudo llano.
Este amarre es muy útil ya que es muy rápido hacerlo y presta las mismas utilidades que el amarre cuadrado.



5. Amarre Diagonal Filipino



Su base teórica es muy similar al amarre cuadrado japonés, sólo que ahora los maderos están en ángulo.

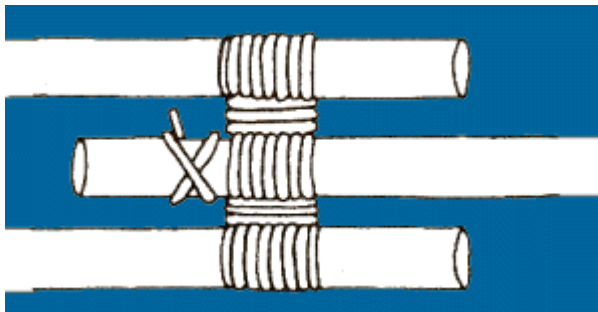
Se comienza con un amarre vuelta alondra por el ángulo mayor.

Se dan de dos a tres vueltas con la doble cuerda. Primero por el mayor ángulo para luego por el más pequeño.

Se atora de dos a tres veces por entre los maderos muy firmemente.

Se separan las cuerdas y se finaliza con un nudo llano.

Trípode



Consiste en tres amarres cuadrados

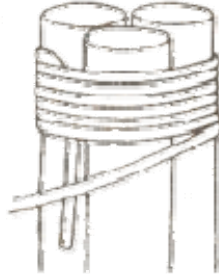
Se ponen los tres maderos en el suelo en direcciones alternadas

Se comienza en un madero exterior y se termina en el central con ballestrinque

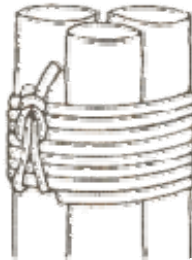
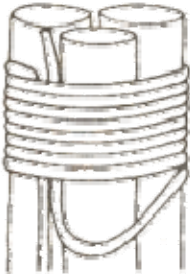


Trípode para estructuras livianas

Pon la cuerda en el hueco Enrolla suavemente la cuerda unas
entre los maderos ocho veces



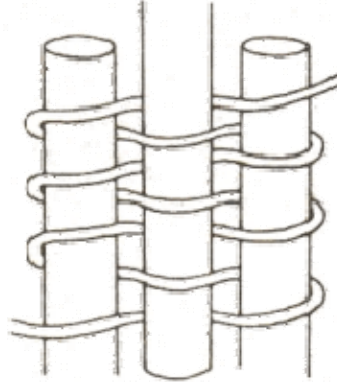
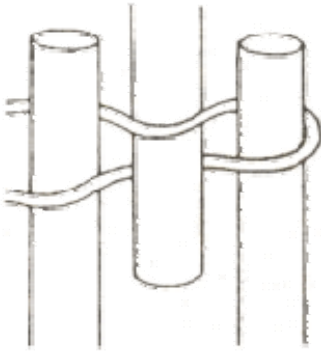
Lleva el extremo por el hueco Termina con un llano y abre el
hasta arriba trípode





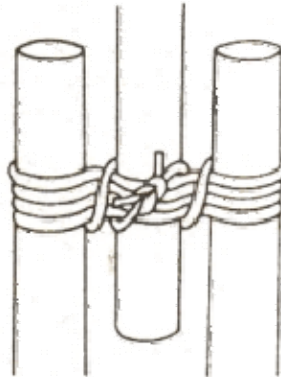
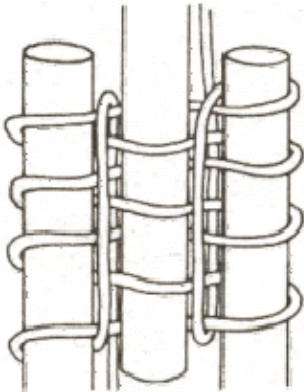
Trípode para estructuras grandes

Empieza en la mitad de la cuerda Da unas cuatro vueltas a los maderos con los maderos separados maderos con cada extremo



Aprieta con uno o dos ahorques

Termina con un llano y gira el palo central





Remates

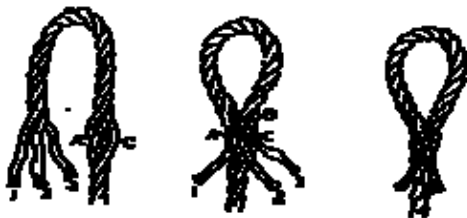


Remate en punta: evita el que la cuerda se deshilache. Destuérzase la cuerda y entrelácese formando una corona. Pásese cada hebra sobre la inmediata y debajo de la siguiente contra la calza de la cuerda. Repítase tres veces.

Empalmes



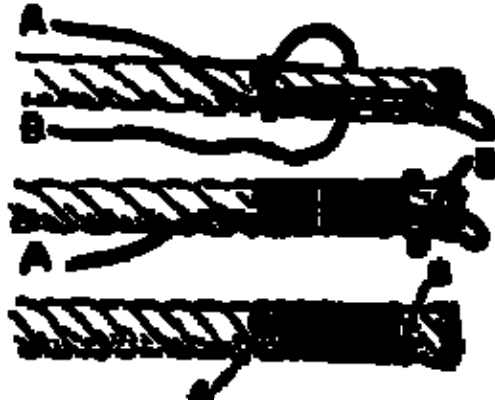
Empalme corto: une dos cuerdas. Destuérzanse las puntas de las cuerdas colóquense juntas y entrelácese sus hebras. Pásese cada hebra sobre la que tiene al lado y debajo de la que corresponde contra la calza de la cuerda. Repítase.



Empalme en Ojo: forma una gaza permanente en el cabo de una cuerda. Destrúyase la punta de la cuerda y fórmese la gaza de buen tamaño. Pásese cada hebra por turno debajo de la que le corresponde contra la calza de la cuerda y continúese como en el remate de punta, repitiendo tres veces.



Evitar que se deshilache



Para evitar que una cuerda se deshilache en su cabo, hay que hacer un amarre especial.

Colóquese un cáñamo con una lazada a lo largo del cabo de la cuerda.

Después dé vuelta a la punta más larga B, una y otra vez alrededor de la cuerda, hasta llegar medio centímetro del extremo, estirando A con fuerza, pero sin dar tirones, para que no se reviente. Este lleva a B contra las vueltas anteriores y debajo de ellas, hasta hacer desaparecer, por lo menos, la mitad de esta punta del cáñamo.

Finalmente, córtese el sobrante de ambas pumas.