

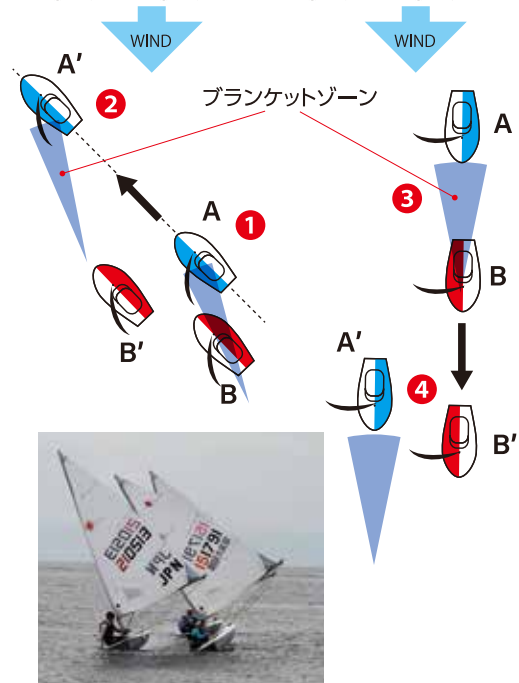
▶▶▶レースの見どころ2

風上へ向かう場合、**相手艇の風上にポジションを取り、相手艇に入るはずだった風を奪うことをブランケットする**といいます。

風上艇は風下艇をブランケットし、風下艇は逃げようとしても、風下艇はこの位置から風上艇を攻撃する手段はありません。この位置にいるかぎり、悪い風と波で遅れるばかりで一瞬も早くタッキングして風上艇のブランケットゾーンから逃れるしかないのですが、トップ艇の争いの場合、絶対に逃がさないぞ、という戦術があります。(①～②)

ランニングのコースになると逆に後続艇(風上艇)にも攻撃のチャンスが生まれます。風下艇が逃げるのをどこまでもブランケットすることによって先行する艇に追いつける可能性があり、一発逆転の可能性もできます。(③～④)

B艇が遅れてA艇が逃げる B艇が遅れてA艇が追いつく



▶▶▶レースの見どころ3

どちらの船が勝っているのか、途中わかりにくいといわれます。タックをして近づいた時、相手艇の前を横切ることができるか、相手艇の後ろになってしまうか、によってどちらが前を走っているのかわかります。

また、散らばった艇がマークに集まって回航する時にも順位がわかります。どの艇が先頭を走っているか、推測するのもセーリング競技観戦の魅力ひとつです。



フィニッシュ

風下マークをまわり、ななめ後ろから風を受けてゴールに向かいます。フィニッシュボートには青い旗が掲げられています。

フィニッシュラインは、海の上の仮想線です。ボートとボート、またはボートとマークの間の線を通したらゴールです。

1位の人に1点、2位の人に2点と順位に応じた点数が与えられます。ヨットレースはこのようなレースを何回も行い、最終的に得点が一番低い人が優勝となります。



セーリングは、年齢、性別にかかわらず、誰もが楽しめるスポーツです。レースのルールは少し複雑ですが、覚えればとても面白いスポーツです。皆さんも本紙を参考にヨットレースを大いに楽しんでください。

●撮影協力
神奈川県ユースヨットクラブ
Marine Fellows

yachtjin Vol.03

編集・発行 藤沢市ヨット協会 発行日 令和元年12月
特定非営利活動法人 湘南港マリンセンター
〒231-0033 横浜市中区長者町 3-8-13-806 Knowledge Trust 内
お問い合わせ rena1007@me.com

藤沢市ヨット協会

検索



特集 ● ヨットレースを楽しもう



藤沢市ヨット協会



NPO 湘南港マリンセンター

ヨットレースを楽しむ!

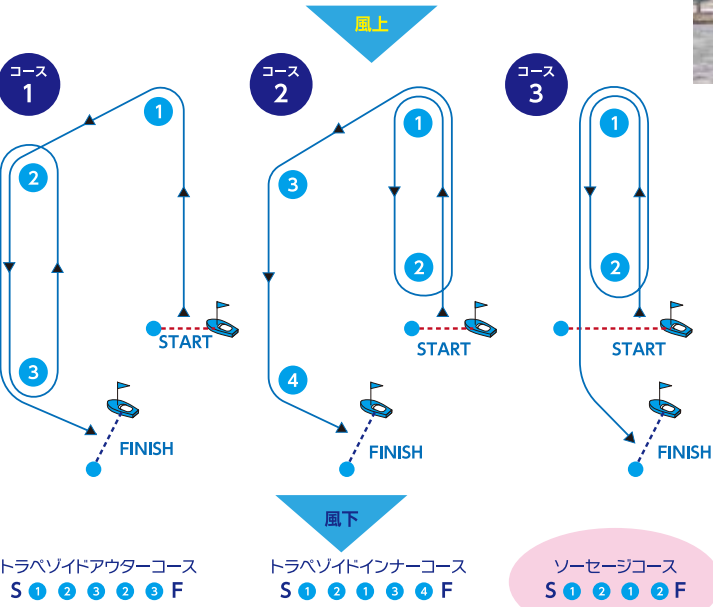
ヨットレースは、自然を味方につけながら戦うスポーツです。風や波、潮の流れなど海を取り巻くあらゆる自然を味方につけたヨットに勝利の女神は微笑みます！
ここではオリンピック種目のひとつである、レーザー級を使ってレースの楽しみ方を解説します。



レーザー級
全長: 4.23m / 幅: 1.37m
重量: 58kg
セーリング面積: 7.06㎡
アトランタオリンピックから正式種目(当時は男子のみ)

ヨットレースのコース

ヨットレースのコースは様々です。
オリンピックでは、**トラペズイド**や**ソーセージ**というコースがよく使われますが、ここではシンプルなソーセージと呼ばれる風上マークと風下マークで構成するコースでお話しします。



スタート直前

スタートラインは運営ポートのオレンジ旗のあるポールとポールを結んだ仮想線になります。運営ポートの一方がアウトマークになることもあります。

レースの見どころ1

そのラインを越えない限り、どこからスタートしても自由。例えば右の海面の風が強そうだから右から出ようかな、右は混み合っているから空いている左から出ようかな…とスタートする前、選手はいろいろなことを考えます。
海上では風の音が強いなかでも伝わるように**全ての合図は旗とホーン**を使って伝えられます。

15分前: レーザー級のレースであることを示す**クラス旗**が上がります。(位置について!)

24分前: **P旗** (もしくは**U旗**) が上がります。(用意!) 旗の種類によってスタートのルールが示されます。

31分前: **P旗** (もしくは**U旗**) が下ります。

4スタート: **クラス旗**が下りてスタートです。(ドン!)

クラス旗

P旗

U旗

AP旗

クラス旗が上がってからスタートまでの5分間は、選手たちが海面の状態や風向、風速の変化や風上マークの位置を確認し、どのようなコースで風上マークまで行こうかを考える時間です。

風は、必ずしも一定には吹きませんし、風向きは変わります。どこに強い風が吹いているかなどを見極め、海上の自然情報をより多く獲得し、分析していい位置でスタートを切り、他の艇よりも早く風上マークに到達する戦略を考える、まさに頭を使うのがスタート前の時間です。



スタート

いよいよスタート。フライングしないように注意してスタートします。この時、フライングした艇を**リコール艇**といい、「リコール艇があります」を示す、**X旗**が掲げられます。

運営艇はリコール艇を確認しますが、選手は自らリコールしたかどうかを判断しなければなりません。リコール艇は、一度スタートラインの内側に戻り、再スタートしなければなりません。自分が出たことに気づかず、戻らなかった場合、失格です。

U旗が掲揚された場合は、1分前からスタートラインを超えてはいけません。

たくさんの艇がリコールした場合は、ゼネラルリコールとよばれ、**第一代表旗**がホーン2発とともに出されます。この場合、レースはやりなおしです。全艇戻ったら、第一代表旗を下ろして、その1分後に通常のスタート手順 (**1**～**4**) でスタートです。

自然が相手ですから、いきなり風向きが変わったり、風が止まったりします。その時は、**AP旗**を掲げてレースを延期します。

このようにヨットレースにはたくさんの旗が使われます。選手はそれぞれの旗の意味を知らないとレースをすることはできませんが、見てみなさんは少しずつ覚えていただき、レースが今、どのような状況にあるか知ると一層楽しくなります。

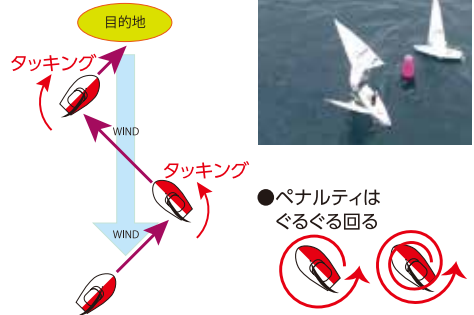


●マーク近くではバラバラに走っていた艇が集まってきます。

レース展開

風上に設定されたマークに直線で行けば最も近道ですが、ヨットは風上に対して0～45度は走ることができません。従って風上マークへ到達するには**方向転換 (タッキング)**を繰り返す必要があります。

スタートしてから右側に行っても左側に行ってもどちらでも構いません。それがヨットレースの難しさでもあり、逆にレースの醍醐味でもあります。というのは右海面や左海面を選ぶのは乗り手の戦略が見えるからです。最も早く風上マークに到達すると思われる適切なコースを**プロパーコース**といいます。そのコース上を、風や潮、他の船の位置を考えながら**タッキング**をくりかえします。他のレース艇と接近した時は単に艇を避けるのではなく、自分が有利な位置を取れる作戦を考えます。



Column

船の右舷を英語では「スターボード (star-board)」と呼びます。現在の船は、船尾に舵がついていますが、昔の船、特にパイキング船では、舵は必ず右側の舷についていました。「ステアリングボード」が変化して「スターボード」となりました。舵が右舷にあれば、当然港への接岸は舵のない左舷から行われるわけで、つまり港 (port) 側の舷だから「ポート」というわけです。



いよいよ、上マーク回航です。レースのなかでデッドヒートが繰り返られる場面のひとつです。

できるだけマークの近くを回りたいのですが、**マークに接触すると、違反**です。次のマークまでの間に、**船を1回転**させなくてはなりません。

また、艇同士の位置関係によって、通行の優先権という規則があります。これに違反した場合は、**2回転のペナルティ**が課せられます。

例えば、マークを回るときはマークに対して内側にいる艇が優先されるため、優先権がある艇は自分が回る十分なスペースを要求することができます。**衝突などの重大な違反は、失格**になりますが、自分に優先権があることをはっきりと主張することも重要です。

ソーセージコースの場合、風上マークを回ると**ランニング**といって、追い風で走るようになります。この走り方は、実は案外難しいのです。というのもたくさん風を受けるため、セーリングを外側に大きく広げると不安定な走りになります。

また、一直線ではなく、少し斜め方向に進む方が速く進むことができるため、方向転換を数回行って次のマークを目指します。

このとき船の方向をかえるのを**ジャイブ**といいます。セーリングが大きく反対側に移るのでバランスをとるのが難しく、操船技術の差が最も見えるところでもあり、迫力があります。

