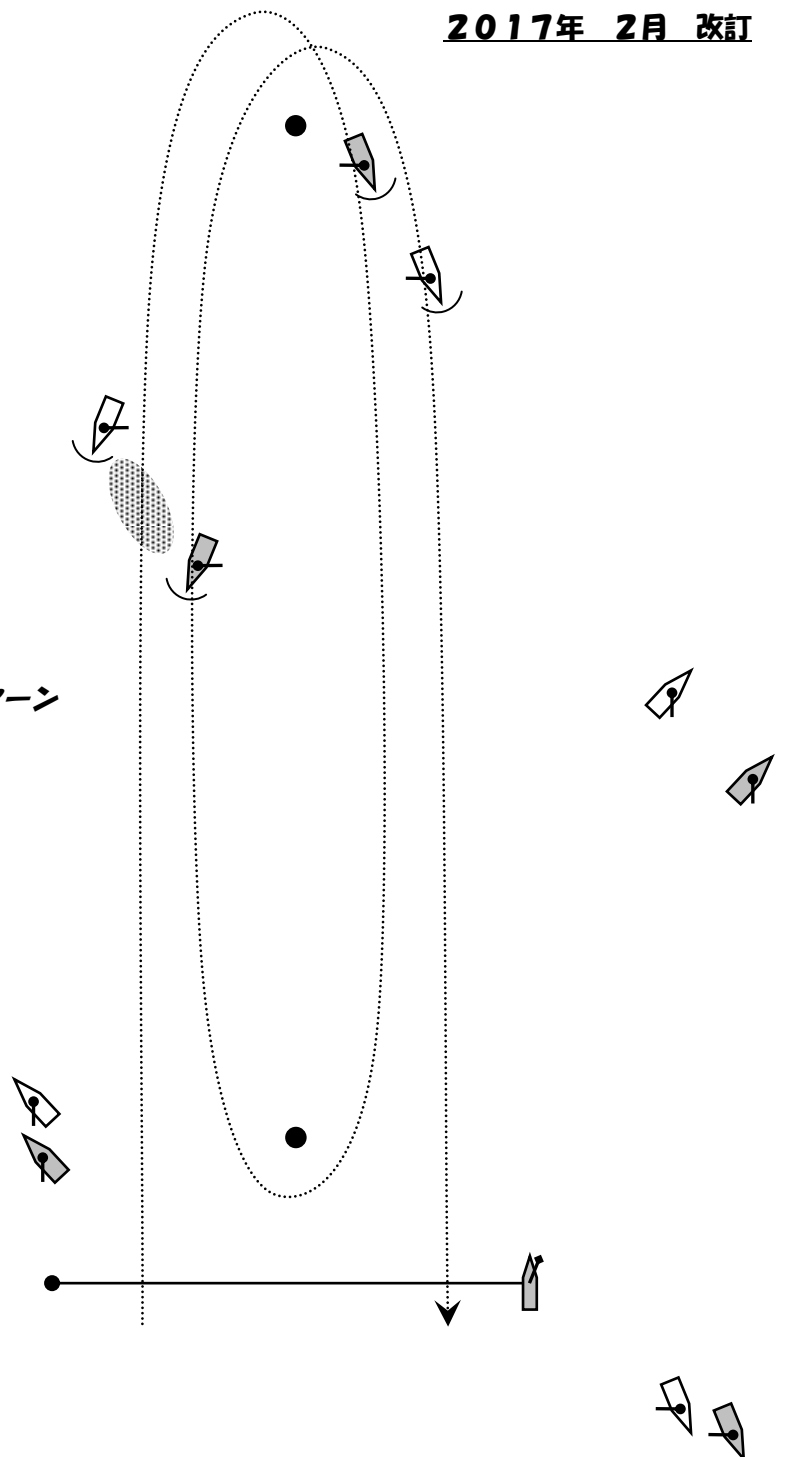


# マッチレース トレーニング

2017年 2月 改訂

- マッチレースとフリートレースの違い
- レース進行上、知っておくべきこと
- マッチと言えども、ヨットレース
- マッチレースの基本戦術
- 知らないと損する、スタート前の基本パターン
- 積極的に攻めてみよう！
- 長くて短い4分間

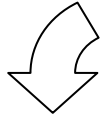


# マッチレースとフリートレースの違い

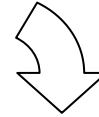
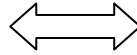
## ● 1対1勝負とは？ (競技の性質の違い)

ヨットの基本は、みな同じ

ベストスタート }  
ベストスピード } 勝てる!!  
ベストコース }



フリートレース (数十艇) だと、  
“誰よりも” 先にスタート  
“誰よりも” 速く!  
“誰よりも” 有利なコース  
“誰よりも” 先にフィニッシュ



マッチレース (2艇だけ) だったら?  
“相手より” 先にスタート  
“相手より” 速ければ、良い  
“相手より” 有利なコース  
“相手より” 先フィニッシュ

簡単なのは、どっち?

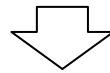
相手より速く帆走る

<

相手を遅らせる

相手を遅らせる技術

悪いスタートをさせるには? = ルームを奪う  
悪いスピードにするには? = 風を奪う  
悪いコースへ追い込むには? = 選択肢を奪う



● ルールの違い (一部抜粋)



APPENDIX C  
MATCH RACING RULES

RRS **Finish** A boat finishes when any part of her hull, or crew or equipment in normal position, crosses the finishing line from the course side.



C2.1 **Finish** A boat finishes when any part of her hull crosses the finishing line in the direction of the course from the last mark after completing any penalties.

C2.2 **Mark-Room** Room for a boat to sail her proper course to round or pass the mark on the required side.

「タックするルームは」とかなくて、条件がシンプル

RRS **Proper Course** A course a boat would sail to finish as soon as possible in the absence of the other boats referred to in the rule using the term. A boat has no proper course before her starting signal.



C2.3 Add to the definition **Proper Course**: 'A boat taking a penalty or manoeuvring to take a penalty is not sailing a proper course.'

C2.4 In the definition **Zone** the distance is changed to two hull lengths.

C2.5 Add new rule 8 to Part 1:

**8 LAST POINT OF CERTAINTY**

The umpires will assume that the state of a boat, or her relationship to another boat, has not changed, until they are certain that it has changed.

タックしたとかしてないとか、オーバーラップしたとか切れたとか、状況が変わったか否かの判定について、アンパイアは「あきらかに変わった!」と確信するまでは、「変わってない」と言う。

RRS 13 WHILE TACKING



C2.6 13 WHILE TACKING OR GYBING

メインセイルを返す間は他艇を避けて、その後のルームもあげて

RRS 16 CHANGING COURSE

16.1 When a right-of-way boat changes course, she shall give the other boat room to *keep clear*.

~~16.2 In addition, when after the starting signal a *port-tack* boat is *keeping clear* by sailing to pass astern of a *starboard-tack* boat, the *starboard-tack* boat shall not change course if as a result the *port-tack* boat would immediately need to change course to continue *keeping clear*.~~

C2.7 Rule 16.2 is deleted.

ポートが後ろを通ろうと避けても、スターボがハントしてくる  
これで衝突したら、ヨットは大破マストも折れる大事故となる典型例

~~RRS 17 ON THE SAME TACK; PROPER COURSE~~

~~If a boat clear astern becomes overlapped within two of her hull lengths to leeward of a boat on the same tack, she shall not sail above her proper course ...~~

C2.8 Rule 17 is deleted.

フリーのスターボで風下後方にオーバーラップされたら、  
もうジャイブは無理だし、次のマークから連れ出されること決定

## 18 MARK-ROOM

### RRS 18.1 When Rule 18 Applies

Rule 18 applies between boats when they are required to leave a mark on the same side and at least one of them is in the zone.

However, it does not apply

- (a) between boats on opposite tacks on a beat to windward,
- (b) between boats on opposite tacks when the proper course at the mark for one but not both of them is to tack,
- (c) between a boat approaching a mark and one leaving it, or
- (d) if the mark is a continuing obstruction, in which case rule 19 applies.



### C2.9 18.1 When Rule 18 Applies

Rule 18 applies between boats when they are required to leave a mark on the same side and at least one of them is in the zone.

However, it does not apply

between a boat approaching a mark and one leaving it.

上マークで反対タックだったら・・・とか条件がない

ゾーンの中でタックしたら・・・という条件もない

結局、上マークも下マークと同じ。「インサイド」は「インサイド」

### RRS 18.4 Gybing

When an **inside overlapped right-of-way boat** must **gybe** at a mark to sail her proper course, until she gybes she shall sail no farther from the mark than needed to sail that course.



### C2.9 18.3 Tacking or Gybing

When an **inside overlapped right-of-way boat** must **change tack** at a mark to sail her proper course, until she changes tack she shall sail no farther from the mark than needed to sail that course.

上マークでも下マークでも、ゾーンの中に入ったら、  
それ以上相手を攻めようと考えない方が良い

フロパーコースでタックする所はタックする、

フロパーコースでジャイブする所はジャイブする

良いスピードで良い回航をして、次のレグのことを考えるべき

**C2.12** Rule 24.1 is changed to: ‘If reasonably possible, a boat not *racing* shall not interfere with a boat that is *racing* or an umpire boat.’

**C2.13** Add new rule 24.3: ‘When boats in different matches meet, any change of course by either boat shall be consistent with complying with a *rule* or trying to win her own match.’

レース中じゃないのに他マッチの艇やアンパイアを邪魔しないように  
レース中でも、他マッチ艇とミートした時のコースチェンジは理由が要る

### 31 TOUCHING A MARK

While racing, a **boat** shall not touch a starting mark before starting, a mark that begins, bounds or ends the leg of the course on which she is sailing, or a finishing mark after finishing.



### 31 TOUCHING A MARK

While racing, neither the **crew** nor any part of a boat’s **hull** shall touch a starting mark before starting, a mark that begins, bounds or ends the leg of the course on which she is sailing, or a finishing mark after finishing. **In addition, while racing, a boat shall not touch a race committee vessel that is also a mark.**

マークタッチの対象は「クルー」と「艇体」  
スピンは当たってもOK!

**C2.15** Rule 42 shall also apply between the warning and preparatory signals.

### 42 PROPULSION

#### 42.2 Prohibited Actions

(d) **sculling:**

repeated movement of the helm that is **either forceful or that propels the boat forward or prevents her from moving astern;**



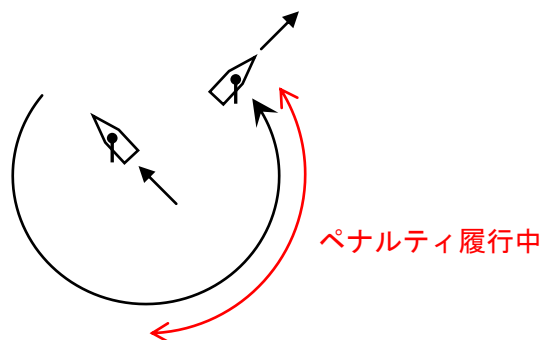
Rule 42.2(d) is changed to: ‘sculling:  
repeated movement of the helm **to propel the boat forward;**’

# レース進行上、知っておくべきこと

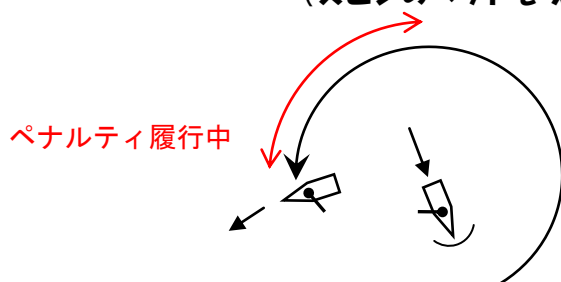
## ● ペナルティ (アンパイア制)

### ペナルティ解消

風上航の場合 : ジャイフして、クローズホールドまでラフ



風下航の場合 : タックして、アビームより風下までベア  
(スピンのヘッドをフームのゲースネックの下まで)



ペナルティ 1 個は、フィニッシュまで、いつ解消しても良い

双方がペナルティを貯めたら、1 個ずつ相殺される

ペナルティが 2 個たまったら、1 個はすぐに解消しなければならない

ペナルティが 3 個たまったら、失格

1 回の反則で、ダブルペナルティをもらう場合もある

赤旗のペナルティは、1 個目でもすぐに解消しなければならない




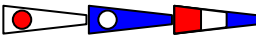



回航マークのゾーン (2 艇身) 内では、ペナルティ解消できない

### 抗議旗、判定旗

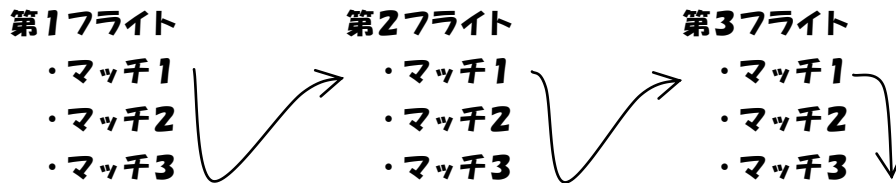
Y 旗	=	選手が抗議する際に揚げる
青旗、黄旗、緑旗	=	アンパイアが判定したときに揚げる
赤旗、黒旗	=	” 厳しい判定 ”







# ● スタート

**スタート信号** (JYMA公式戦では、ルールブック C3.1 を下記に変更している)

時刻(分)	視覚信号	音響信号	意味
7分前	F旗掲揚 	1声	注意信号
6分前	F旗降下	なし	
5分前	数字旗掲揚 	1声	予告信号
4分前	P旗掲揚  	1声	準備信号
2分前	青色旗もしくは黄色旗   または両方の旗の掲揚	1声	スタート前のエントリータイムの終了
1分前	P旗降下 	1声	
0分	数字旗降下	1声	スタート信号

## フライト、マッチ



						
マッチ1	7分前	6分前	5分前	スタート		
マッチ2				5分前	スタート	
マッチ3					5分前	スタート

**コレクト・ポジション** (4分前) 中にいたらペナルティ

**エントリー** (2分前まで) 入れなかったらペナルティ





# マッチと言えども、ヨットレース

## ● 非権利艇は、*Keep Clear!*

10条 (ポート艇)

11条 (風上艇)

12条 (クリアアスターン艇)

13条 (タック・ジャイブ中の艇)

} 航路を空ける

## ● 権利艇は、*Give Room! (to Keep Clear)*

15条 (航路権の取得)

16条 (コース変更)

} 余裕を与える

## ● 両艇とも、*Avoid Contact!*

14条 (接触の回避)

当てずにギリギリ避けて、「抗議！」

## ● やっぱり速い奴が勝つ!

速く帆走る

速く回る

速く止まる

速く走り出す

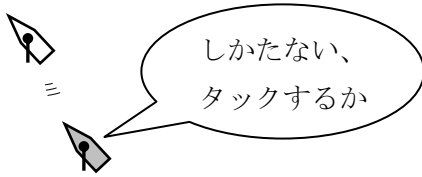
初めて乗る艇種でも、誰より早くレース艇に慣れる

# マッチレースの基本戦術

## ● 風上航

### 有利なサイドをキープしよう！

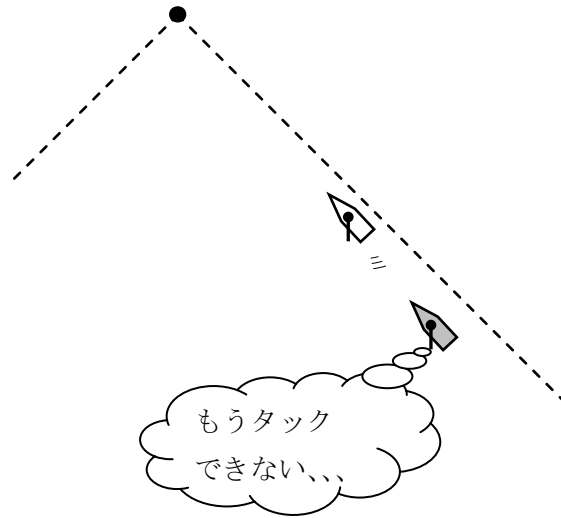
ハードカバー



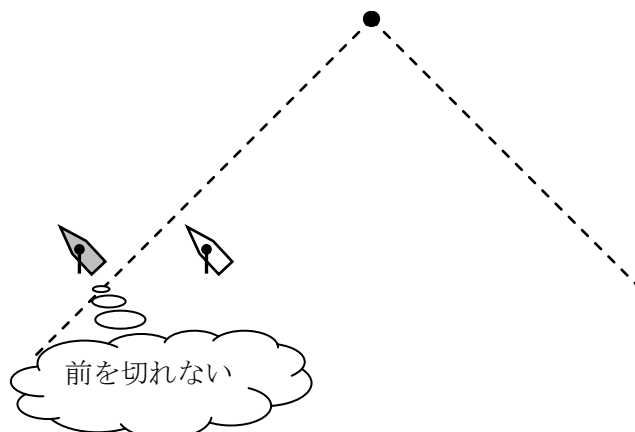
ルーズカバー



### コースエッジへ追い込もう！

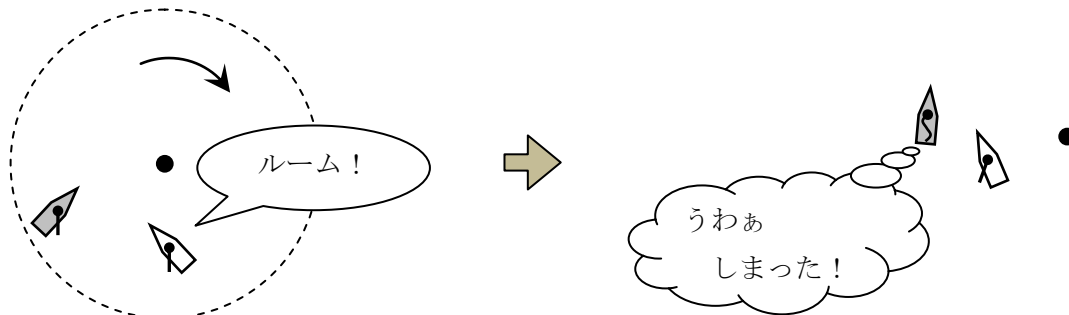


### コースイーブンなら右側有利



## ● 上マーク回航

### ゾーン内でミートすると

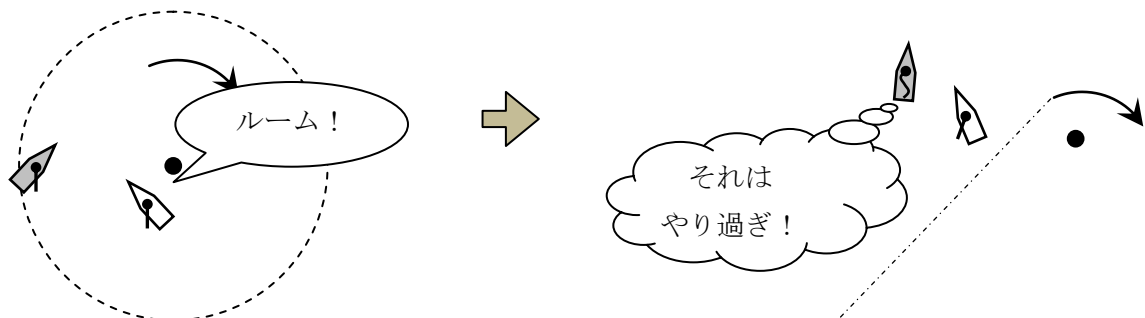


~~48.1(a) 風上に向かうビートで反対タックの艇間には、マークルームを適用しない。~~

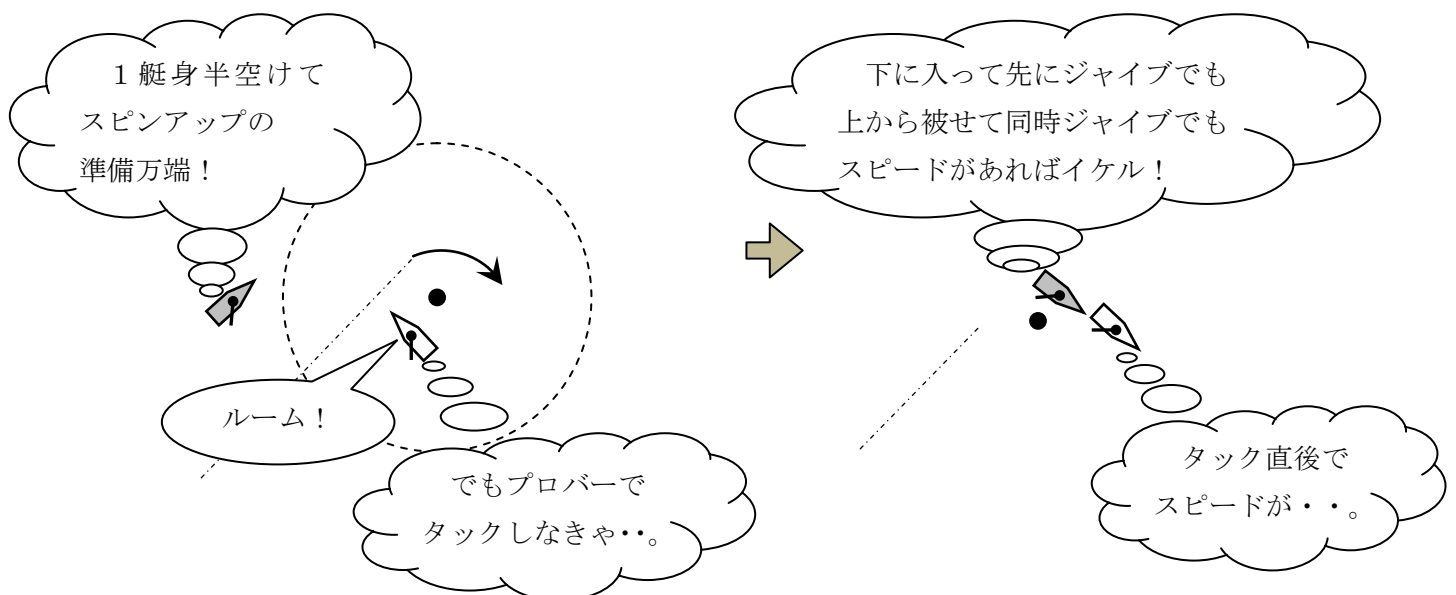
**2017年の改正により、マッチレースでは上マークの反対タックでもマークルームを適用する**

(考え方は、下マークと同じ になります。)

### インサイドの権利艇は、フロパーコースでタックしなければならない



### マークルームを取るか、準備とスピードを優先するか



# ● 風下航

## 上から完全に抜き去るか、下に入って相手を連れ出すか...

上から抜くのなら、ジャイブを狙え！

でも完全に抜き去らないと...

ジャイブ  
しようよ

下艇は、とことんマークの外まで連れ出そう！

下！

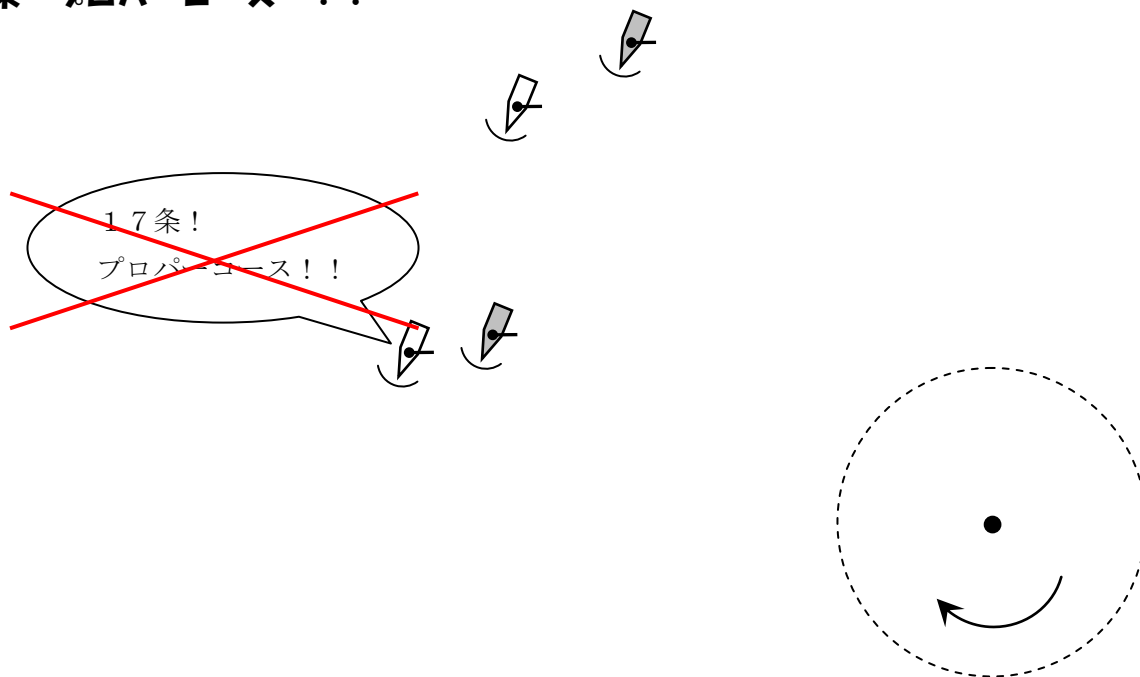
ゾーンまでにオーバーラップを切ってマークルーム

## ● 下マーク回航

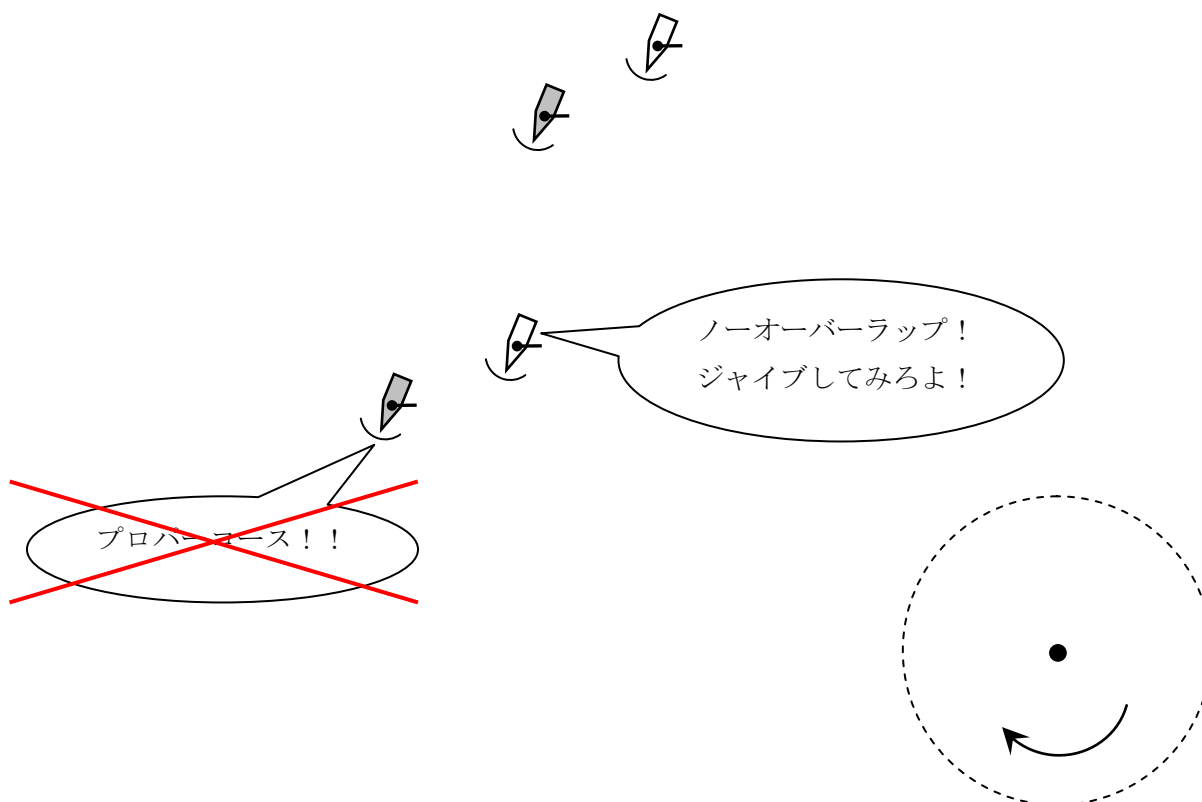
2017年の改正により、マッチレースでは17条は無くなりました

風下後方にオーバーラップされたら、どこまでも連れ出されてしまいます

~~17条 プロパーコース！！~~



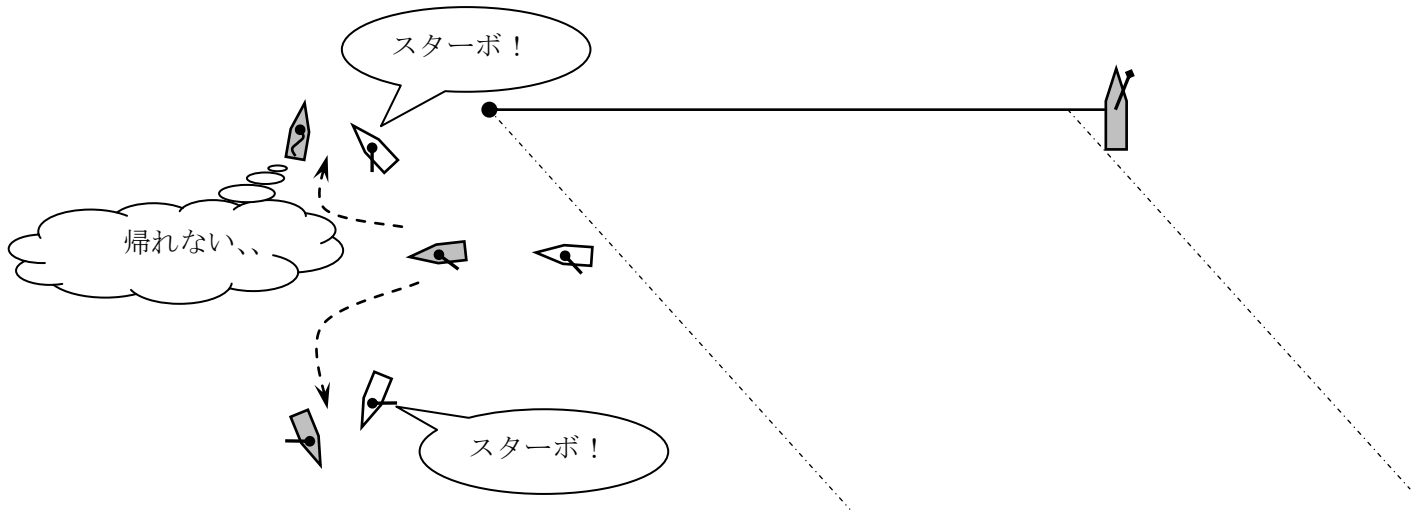
~~17条 クリア・アスターン艇が、同一タックの相手艇の風下に、自艇の2艇身以内にオーバーラップした場合には、両艇が同一タックで2艇身以内の間隔でオーバーラップが続いている間、その風下艇はプロパーコースより風上を帆走してはならない。~~



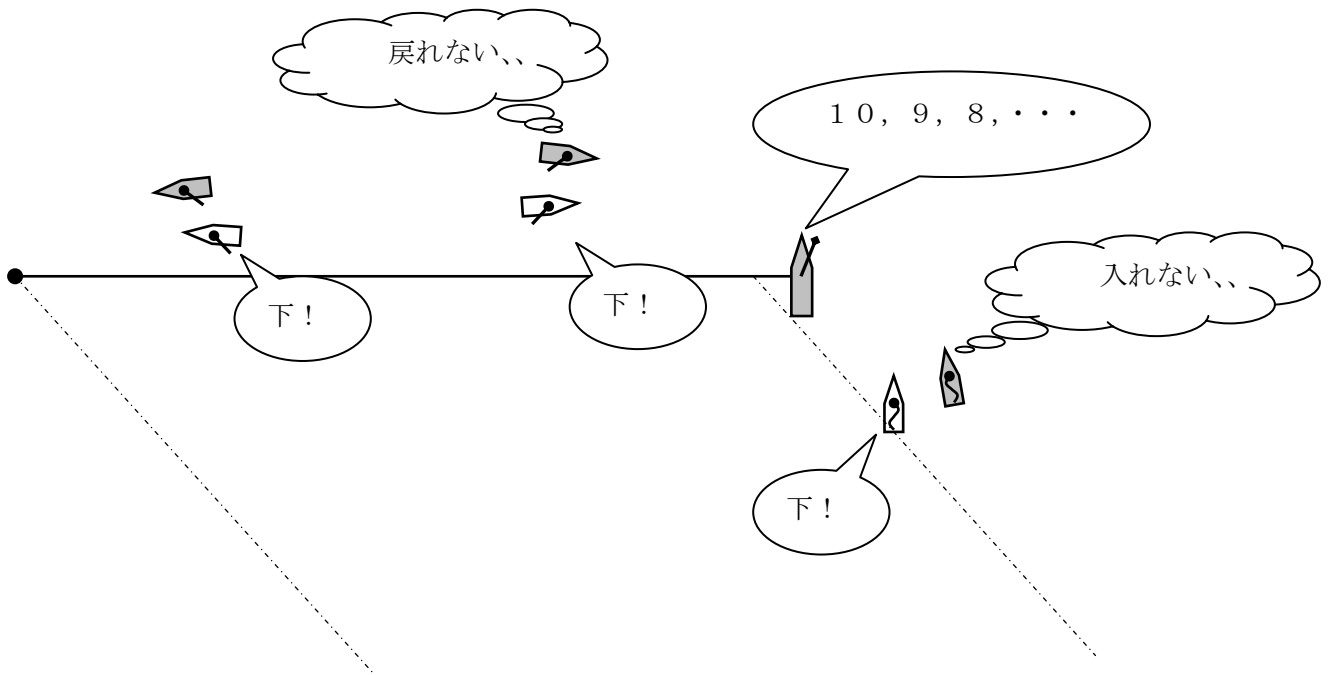
# 知らないと損する、スタート前の基本パターン

## ● スタートできない？

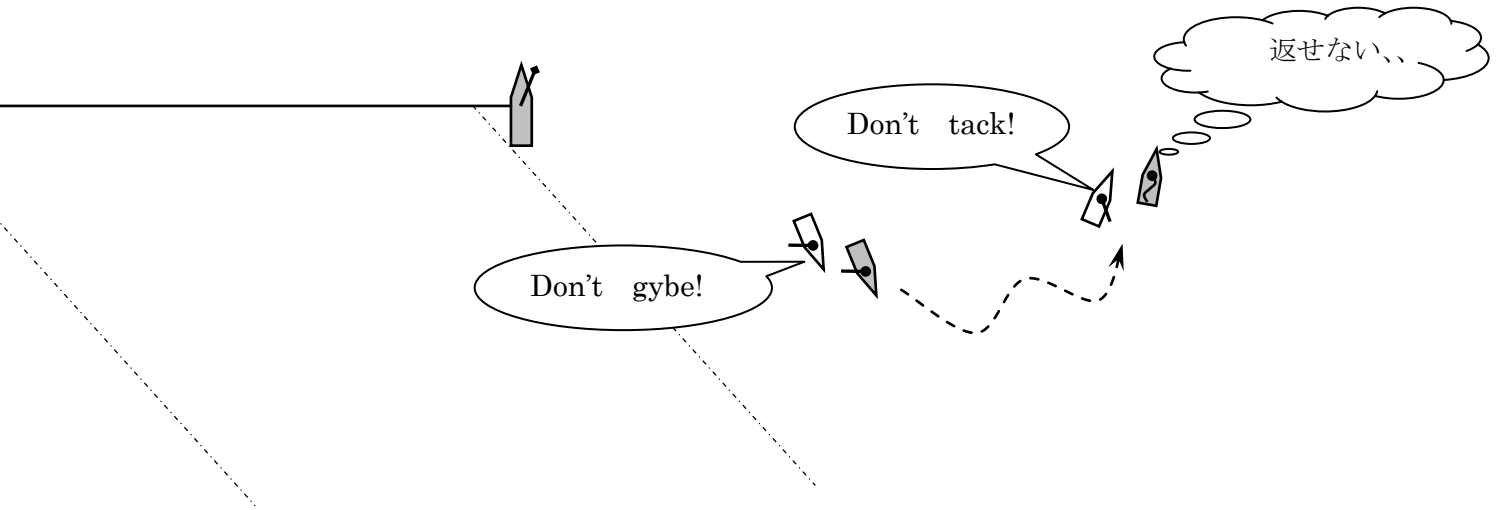
### スターボ固め



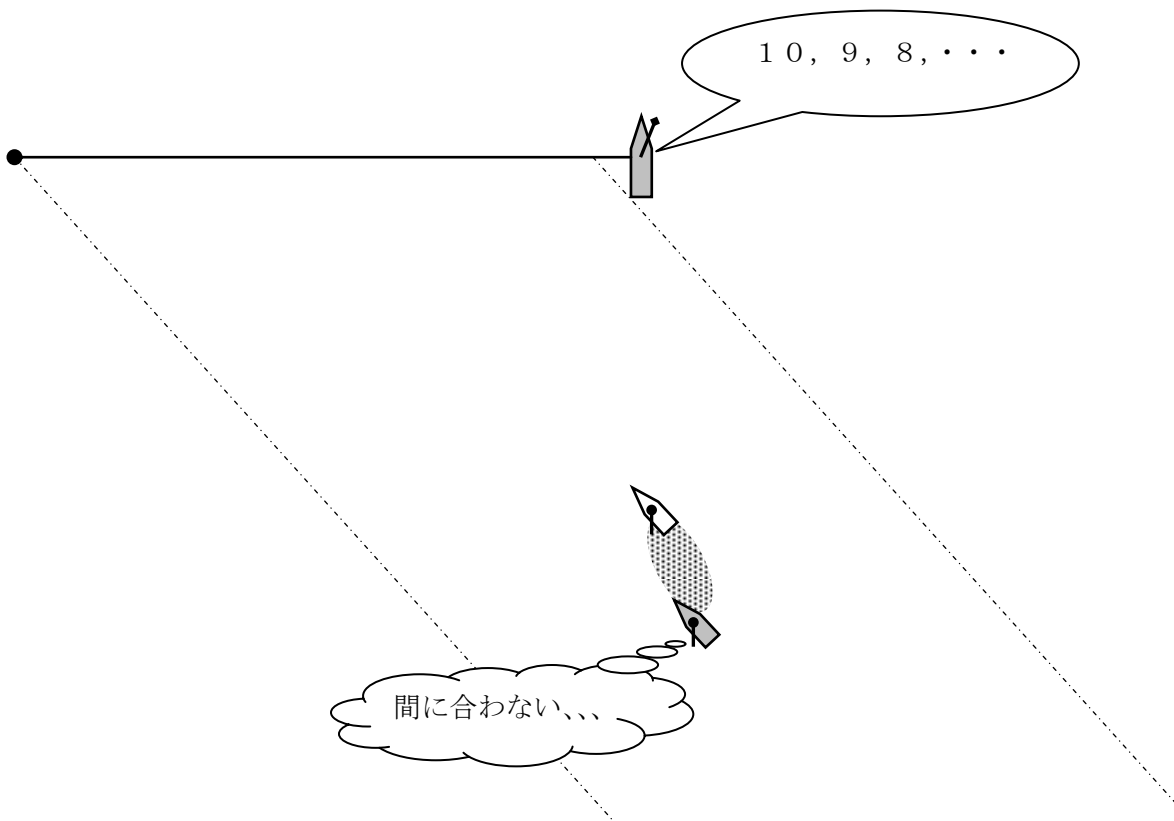
### 上下固め



**Don't tack! Don't gybe!**

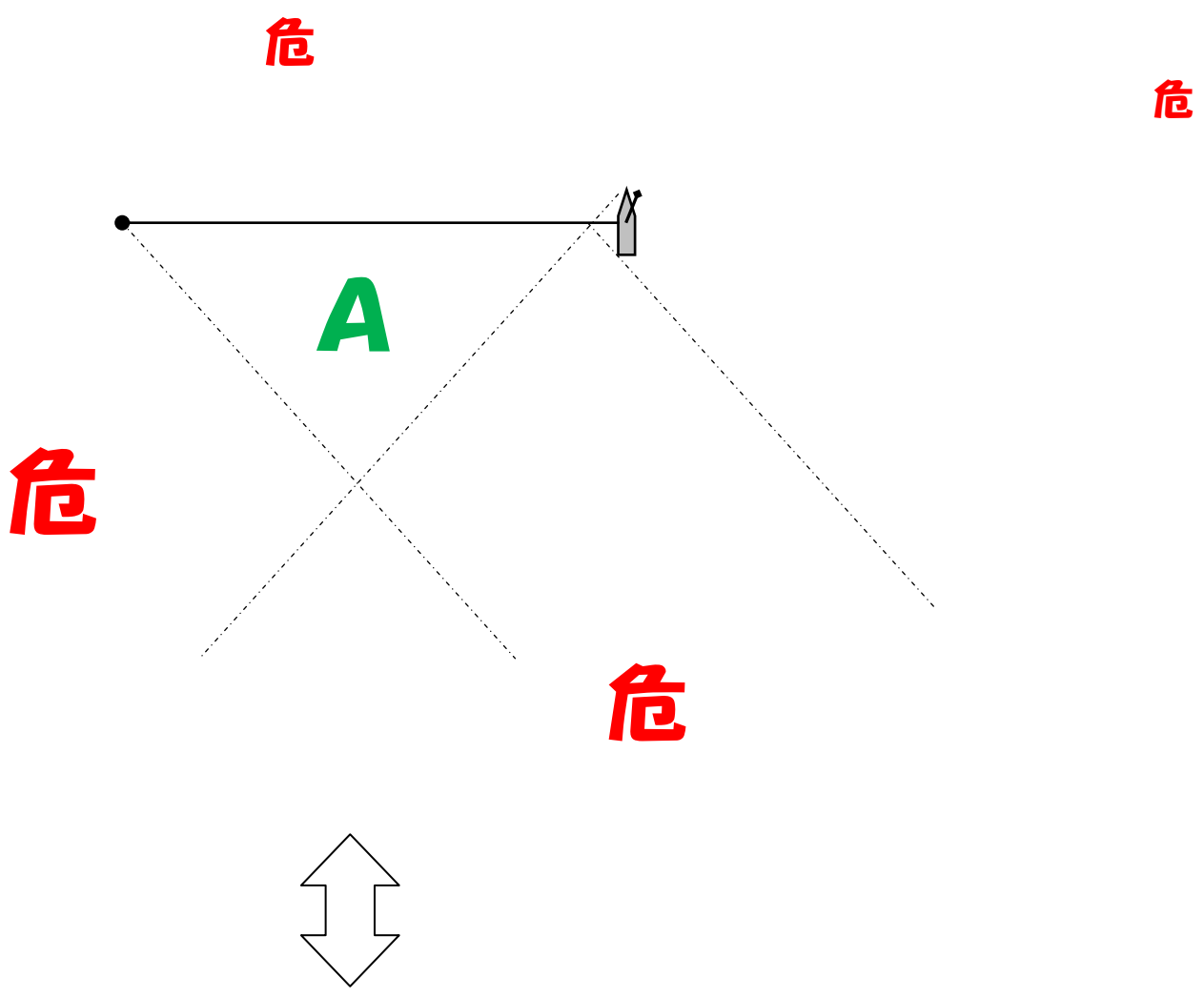


**時間切れ**



# 積極的に攻めてみよう！

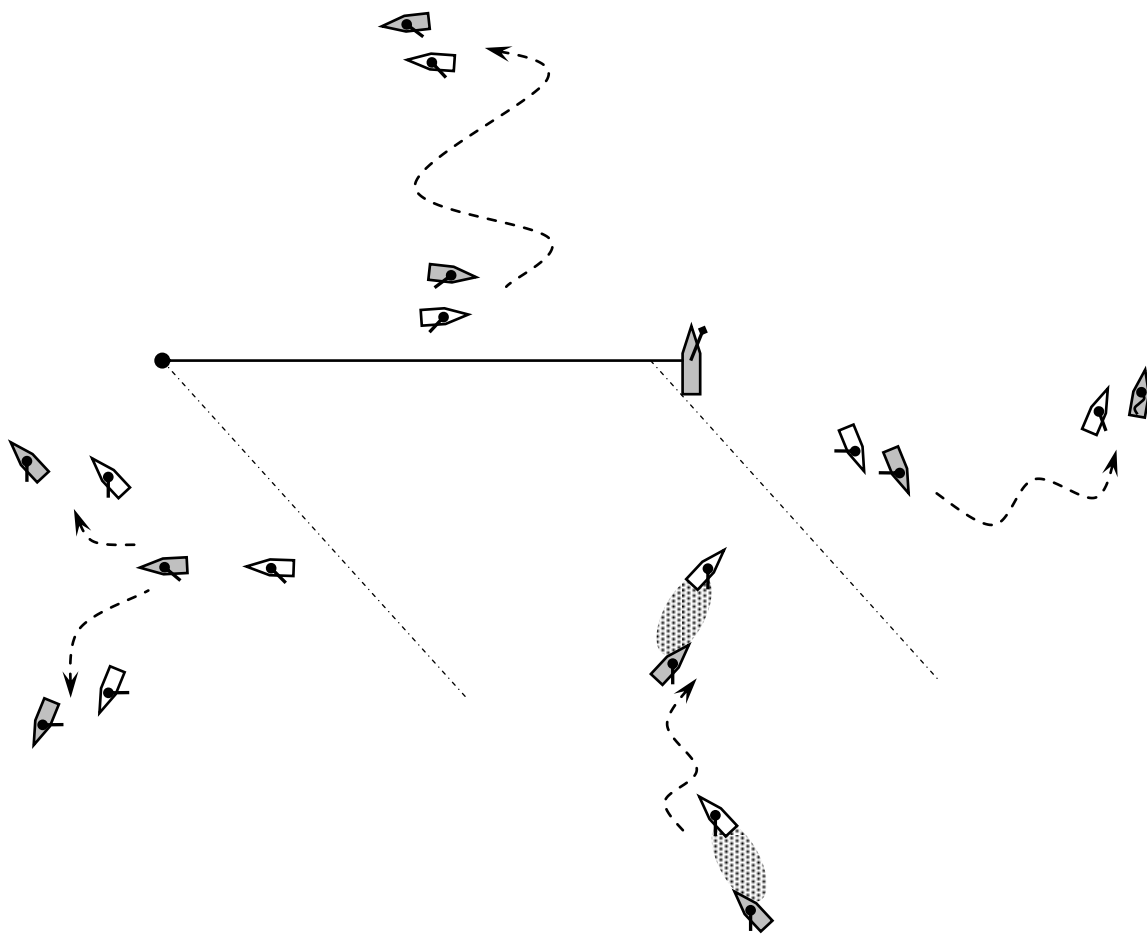
- **相手が危険ゾーンに近づいたら、チャンス！**  
相手とAゾーンの間に割り込み、戻れないようにブロックしよう！



- **早めにAゾーンに戻ろう！**  
Aゾーンに戻りさえすれば、最低限でもスタートできる  
その中でのポジション取りが、次の攻防！

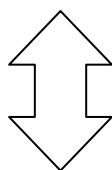


● **“ミラー” を使ってブロックしよう！**



ミラーとは？

角度 }  
 高さ } を合わせ、 相手の行く手をふさぐ事  
 速度 }



もし攻められたら？

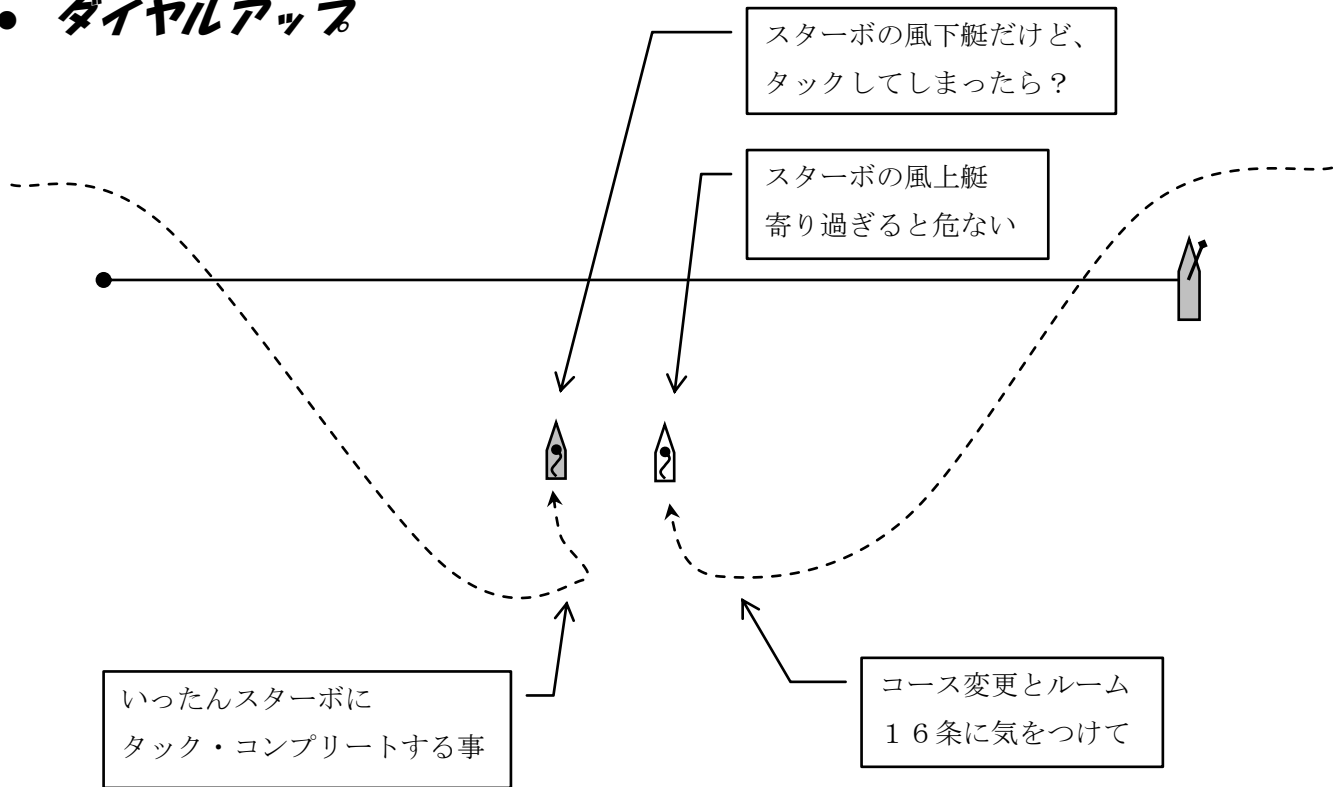
急回転 }  
 急停止 } を使って、 ミラーを外せ！  
 急加速 }

**回るも止まるも、技術のうち！  
腕の差が出るぞ！！**

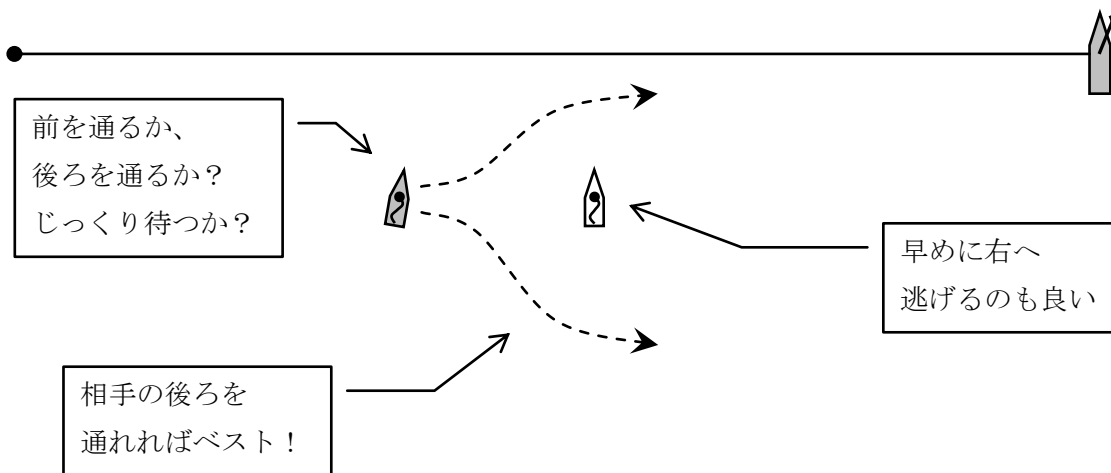
# 長くて短い4分間

時間つぶしにもパターンがある

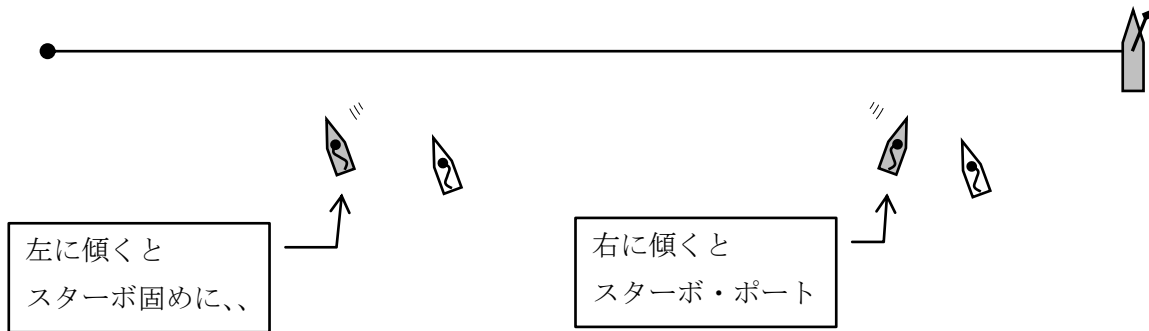
## • ダイヤルアップ



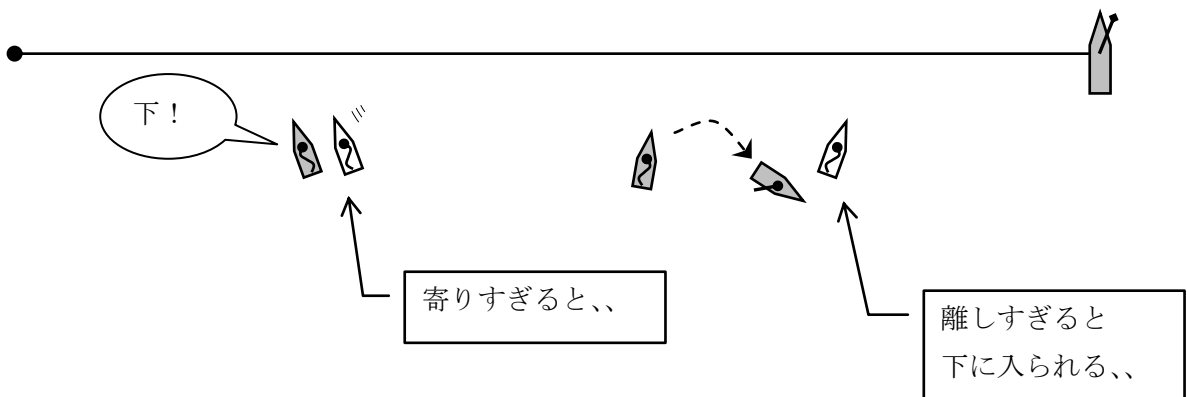
## どこで仕掛けるか？



**ポート艇は、しっかり風上に立ててキープ!**

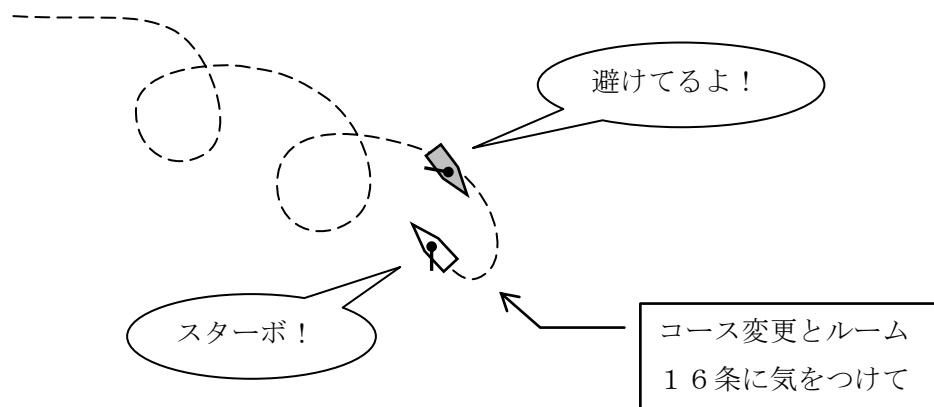
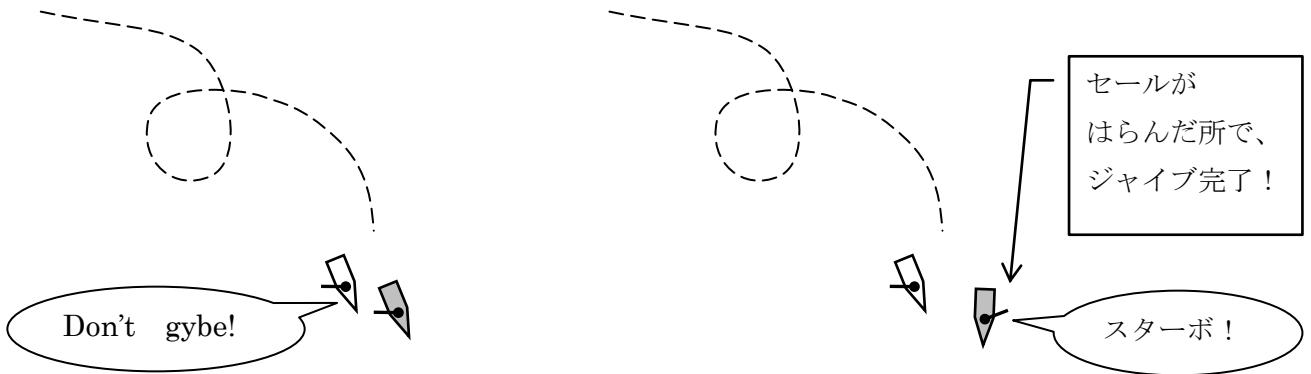
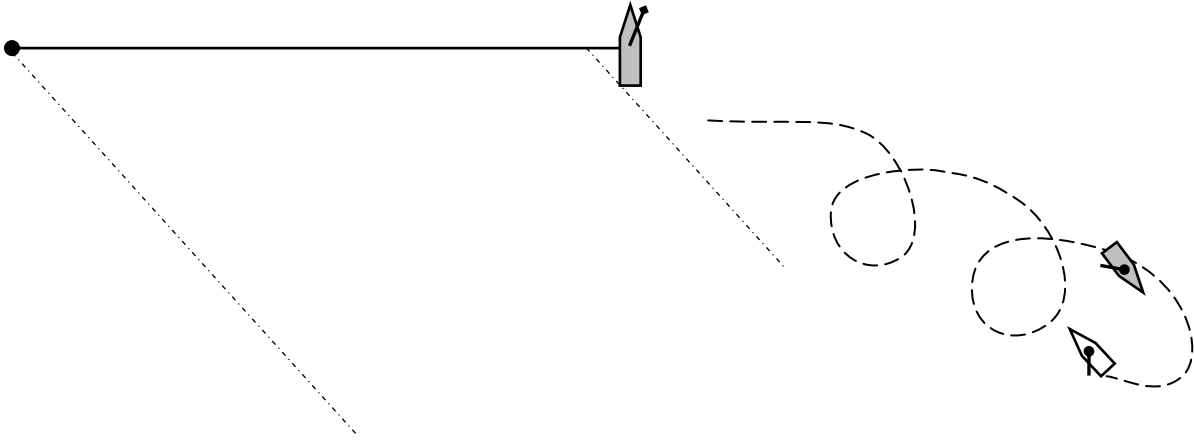


**スターボード艇は、寄らず・離さず、逃げるタイミングを!**

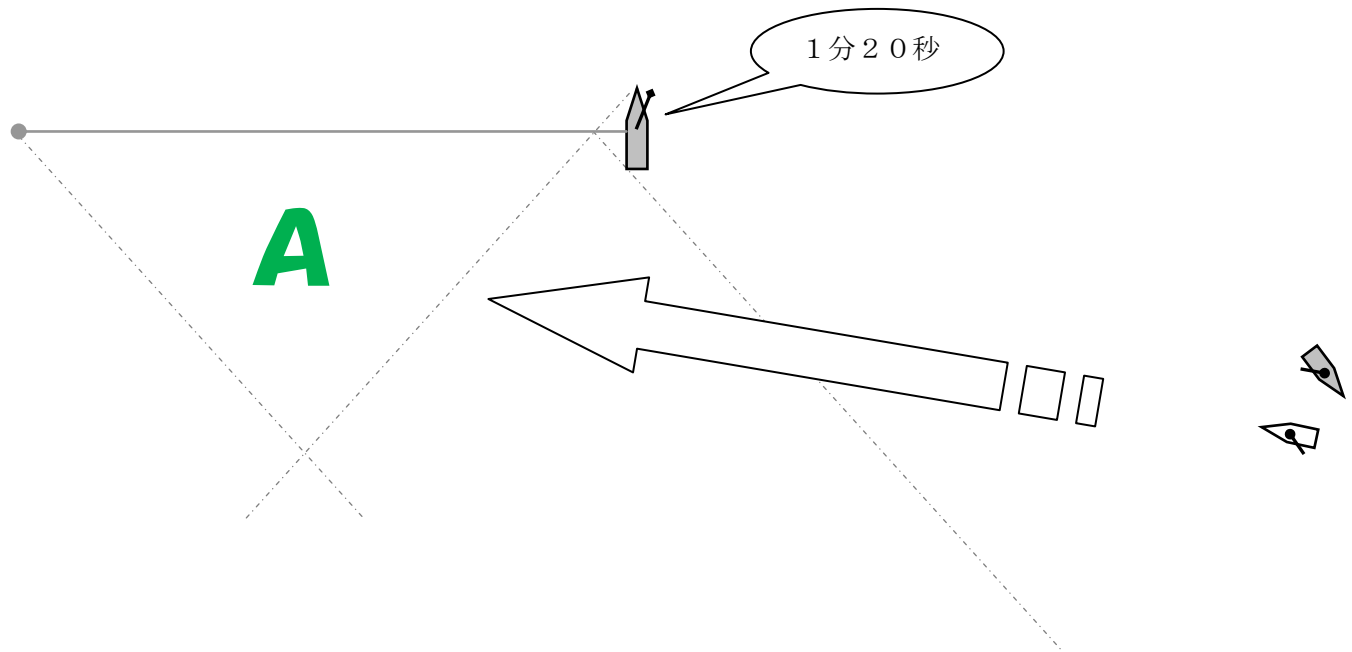


# ● ポートストレッチ

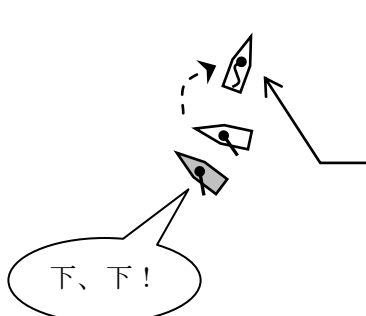
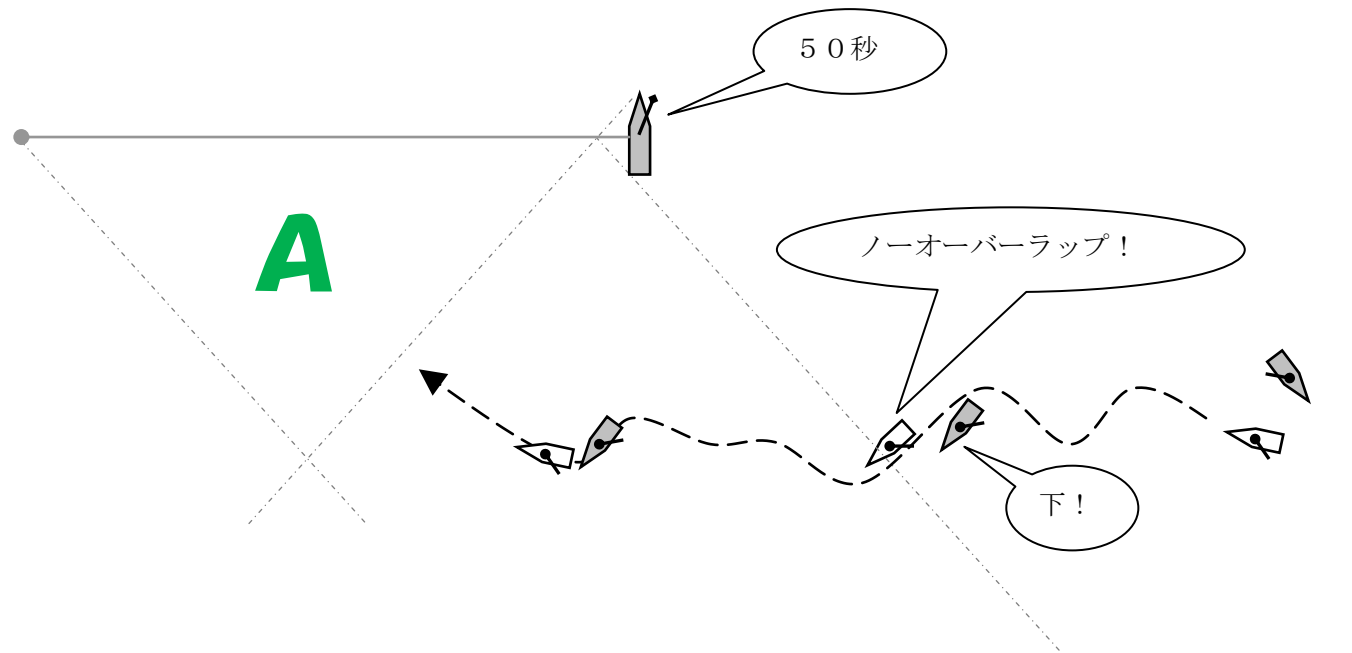
## サークリング



**時間と距離を考えて、Aゾーンに戻ろう！**



**ウェービングを使って、時間を稼ごう！**



完全にオーバーラップ  
されて突き上げられたら、  
タックするまでも  
避け続けなければならない



航路権の取得とルーム  
15条に気をつけて！  
オーバーラップ直後は  
逆に危ない