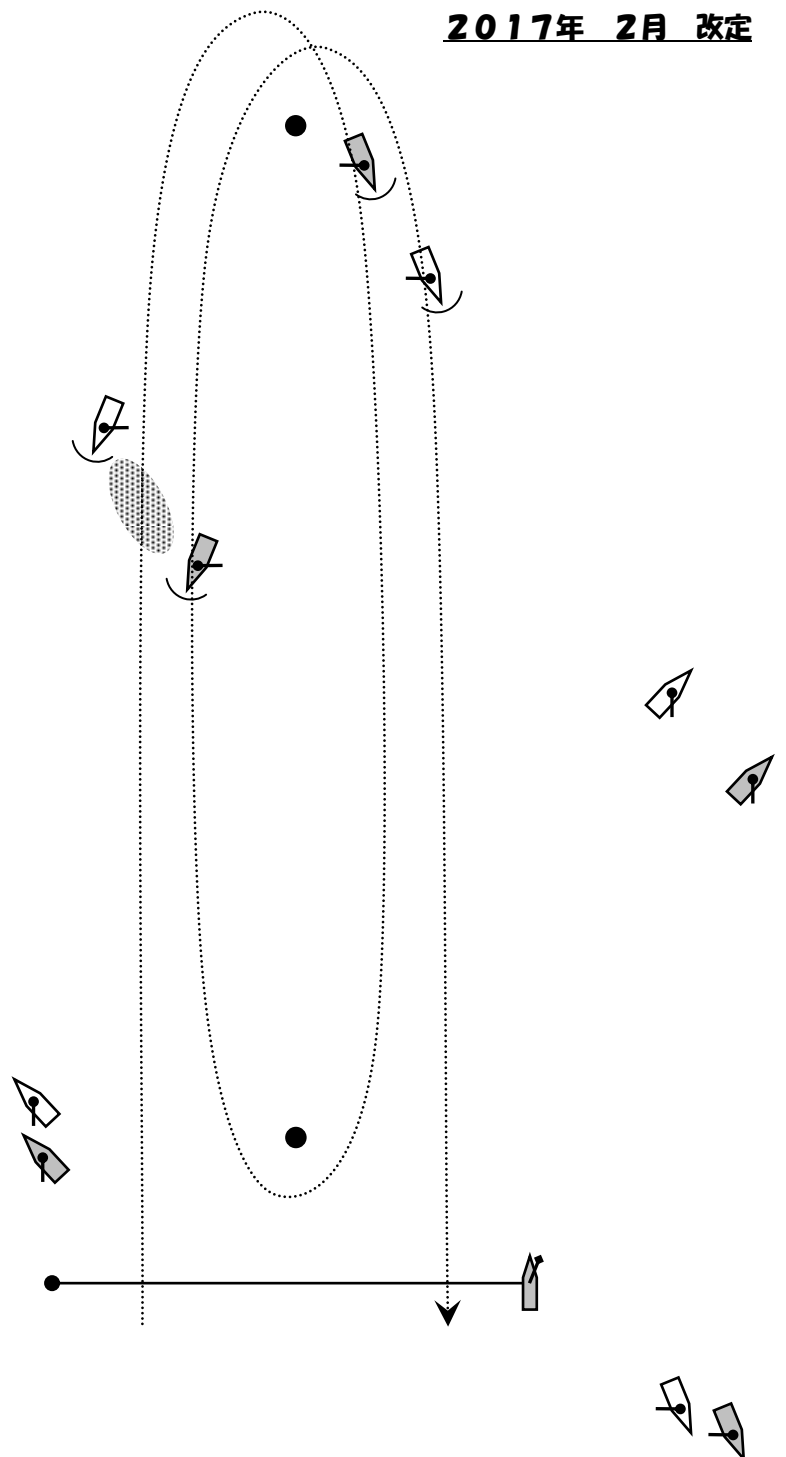


マッチレース トレーニング 2

2017年 2月 改定

- マッチレース逆転のシナリオ？
- タッキングマッチを考え直そう
- 目標は上マーク1艇身差
- シャドーで攻撃するって、どうやるの？
- 速い後続艇を押さえるのは難しい
- その次の武器を探せ！
- もし固められたら



マッチレース逆転のシナリオ？

はじめてマッチレースを経験した選手は、必ずと言っていいほどベテラン選手の厳しいカバーで固められ、手も足も出ない状況に追い込まれますよね。その結果、時々こんな意見を聞きます。

「一旦、前に出られたら、もう絶対に抜けないですよ。」

「スタートマニューバだけで、すべてが決まるからつまらないよ。」

「だいたいマッチやってる奴は、性格が悪いんだ！」

過去に、よほど痛い目に遭ったんでしょうかね。

まあ確かに、否定できない所もありますから、そんな風に思ってしまうのも無理もありません。



ところがですね、実は、あるんですよマッチレースにも、“逆転のシナリオ” っていうものが。本来、マッチレースは接近戦で逆転につく逆転というのが醍醐味だと思います。そして、相手をフキ抜いて逆転勝利を決めたときの快感は、ちょっとやみつきになる程です。日本のトップ選手に、不利な位置からの逆転のシナリオを聞いてみました。

タッキングマツチを考え直そう!

タッキングマツチといえば、マツチレースの代名詞というほど有名な争い、戦術ですね。

では、「なぜタッキングマツチをするのでしょうか？」

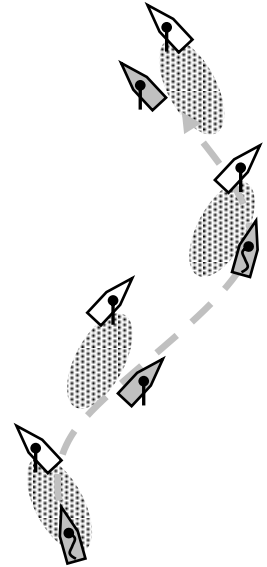
この問いに答えるのは、意外と難しいのではないのでしょうか。そこで、視点を変えて考えてみましょう。

「先行艇と後続艇、タッキングマツチを仕掛けるのは、どっち？」

この問いには、おそらく「後続艇」と答えられるでしょう。

では、「なぜタッキングマツチをするのでしょうか？」

後続艇に有利、だから？



シャドーの中でタックすると？

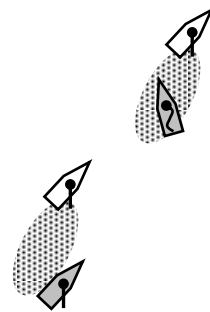
当たり前のように、タックをするとスピードが落ちます。

でも、シャドーの中でタックをすれば、どうでしょう？

風位を越えるとき、風の抵抗が少ないとしたら？

また、タックを仕掛けるタイミングは、後続艇が決められます。

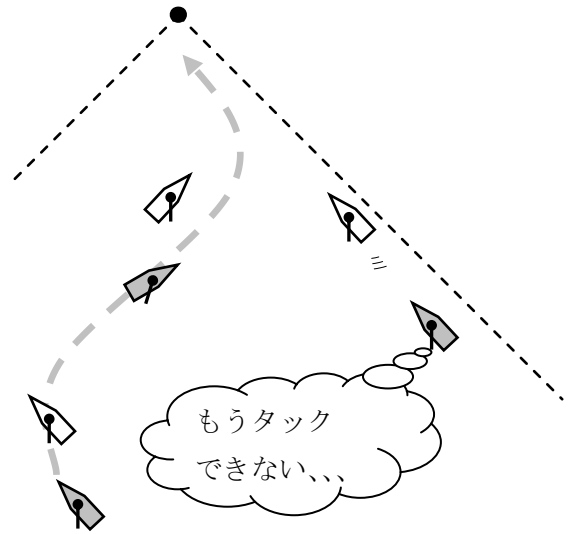
先行艇は、ただ単純にカバーしていたのでは、いつの間にか追いつかれてしまいます。



コース中央で戦うために

後続艇が決定的に苦しくなるのは、
コースエッジに追い込まれる事。
長い距離を、シャドーの中で走るのは、
辛いですよ。

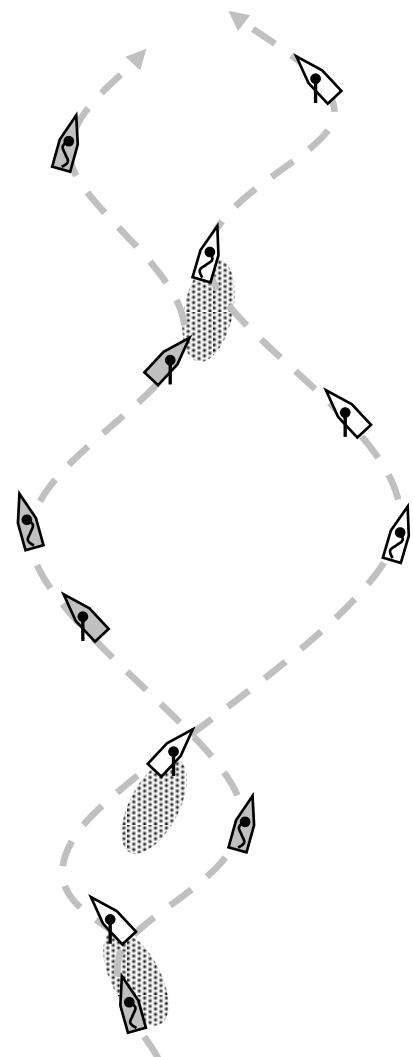
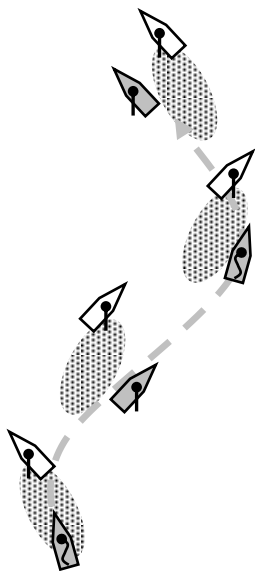
上マークまでのクリアエアを確保するためにも、
後続艇は積極的にタッキングマツチを仕掛けて、
コースの中央で戦いましょう！



タックのタイミングは後続艇が決める

先行艇と同じタイミングでタックを返していたら、
いつまで経っても逃げられません。
ダブルタックやダミータックなど、多少強引にでも、
先行艇と逆のタックで帆走れるように
タイミングを作りましょう。

一旦、逆の動きになったら、そこからの主導権は
後続艇にもやってきます。



相手のタック回数を増やす

次のミートを考える。
こちらがタックするのか、
相手がタックするのか、
その違いは、あまりにも大きい。
しかし、この問題を
どこまで考えているだろうか？

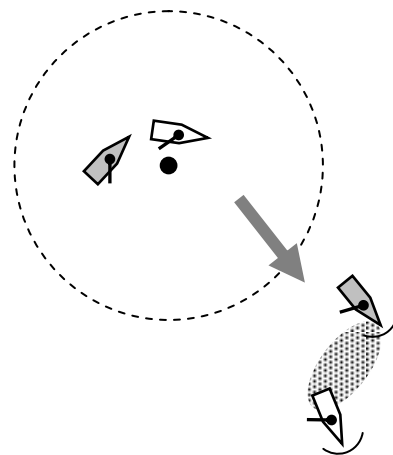


例えば、風が振れつつあり、
右サイドが有利な状況だとする。
本部艇側からスタートしたかったのだが、
残念ながら右を取れなかった。
その状況では、最もマシなスタートは、
どれだろうか？



目標は、上マーク1艇身差

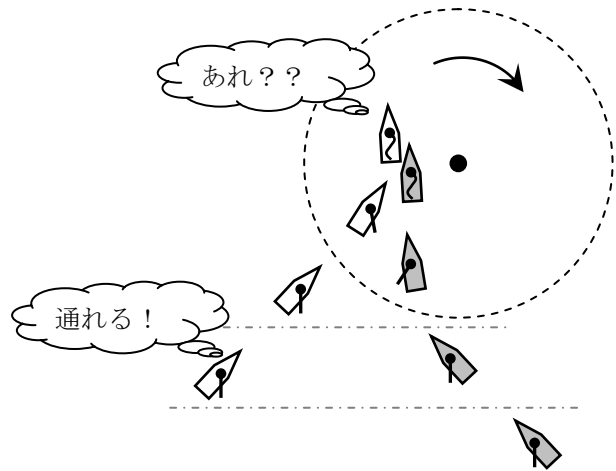
風上航で、後ろから抜くのはやはり難しい。
だから、抜かなくても良い。
次の風下航では、こちらが攻める番なのだから。
1~2艇身差なら完全に射程距離圏内。
無理をする事はない。
なんとか離されずに上マークまで付いて行けるよう、
そして、次のレグの攻撃を組み立てながら、
冷静に帆走れば良い。



上マーク回航

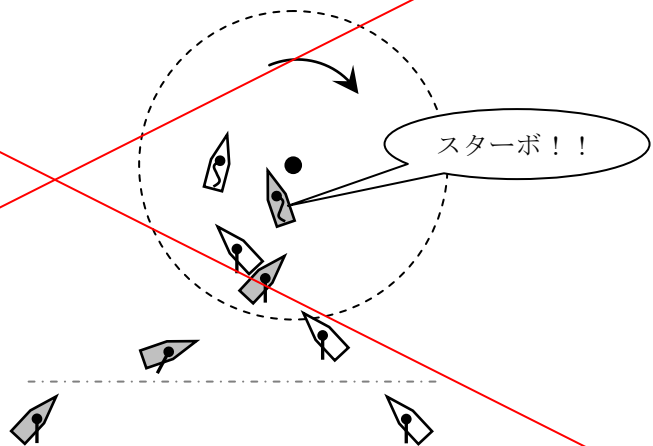
1艇身差はひっくり返る!

リードしていたはずなのに、
マーク際でひっくり返される。
よくある光景です。
だからこそ、1艇身差で
頑張ってくらいついていくことが
大切なんですね。



右取り合戦!

上マーク際のスターボ権利は絶大。
相手の後ろを通過しても、
右側を取りに行く事も



※2017年のルール改正で、この戦術は使えなくなりました。

上マークで反対タックでも、ポート・スターボじゃなくて、マークルームが適用されます。
そして、タックしてもマークルームは継続されることに。
考え方は「下マークと同じ」(インサイドはインサイド、そっちがマークルーム)
なので、後からインサイドに入ることはできなくなりました。

でも、「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」となったので、
ポート艇は、レイラインから1艇身半あけておけば、それ以上攻撃されることはない。
そこからは逆にポート艇がスピンの準備とスピードで、タック回航で遅いスターボ艇を攻撃できる

風下航

シャドーで攻撃するって、どうやるの？

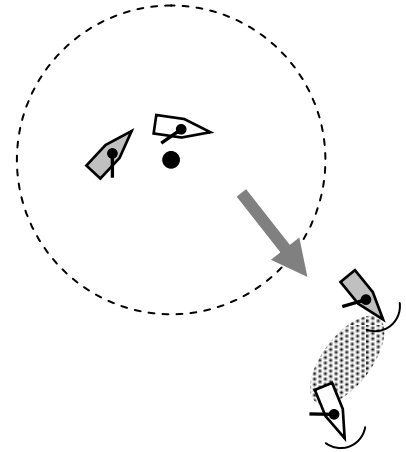
苦しい上りレグを我慢して、ようやくスピニアップ!

さあ、攻撃するぞ!!

でも、シャドーで攻撃って、どうするの？

上突破するって事？

上突破って、そんな簡単にできるの??



シャドーの位置って、どこだ？

正確にシャドーに入れるためには、あとどれくらい
上れば良いんだろう？

もちろん、感覚的に掴んでいるのが理想なのですが、
正解は、マストトップにあります。

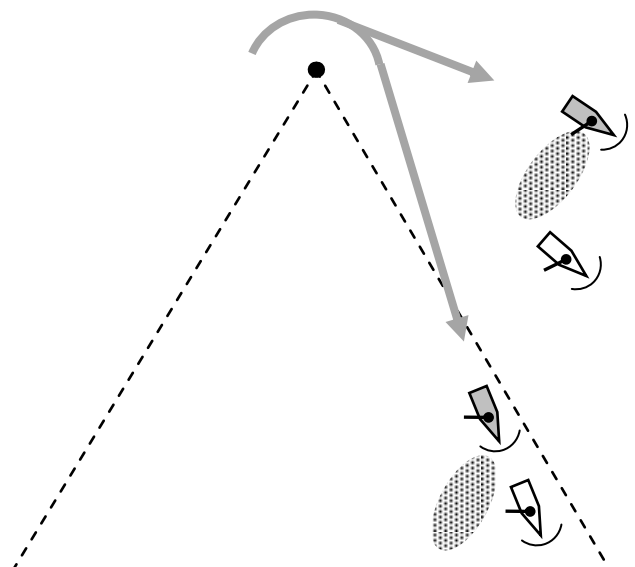
先行艇のウィンテックスが指している所が、
ジャストシャドーです。

コースを広くしよう!長くしよう!

マッチレースのコースは短い。

単純なスピード競争では、追い抜くための
時間が足りない。

ラフィングを仕掛ける事で、コースを広く、
時間を長く使おう。



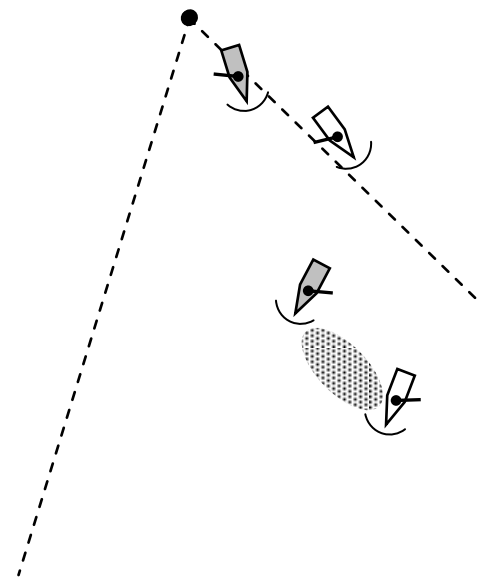
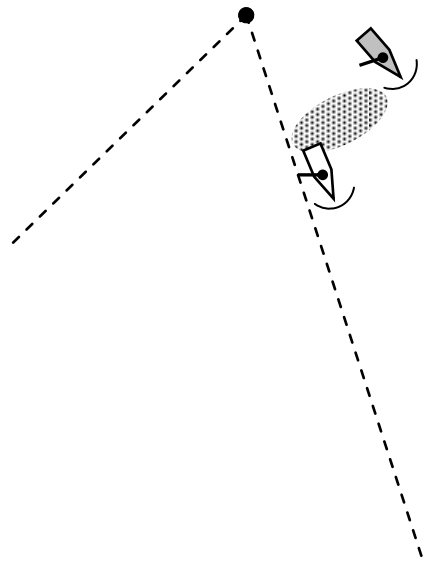
長いレグを攻めよう！

ポート・スターボ、両方でシャドーに入れ続ける事は出来ない。
ハードカバー、ルースカバーを
回航前から計画しておこう。

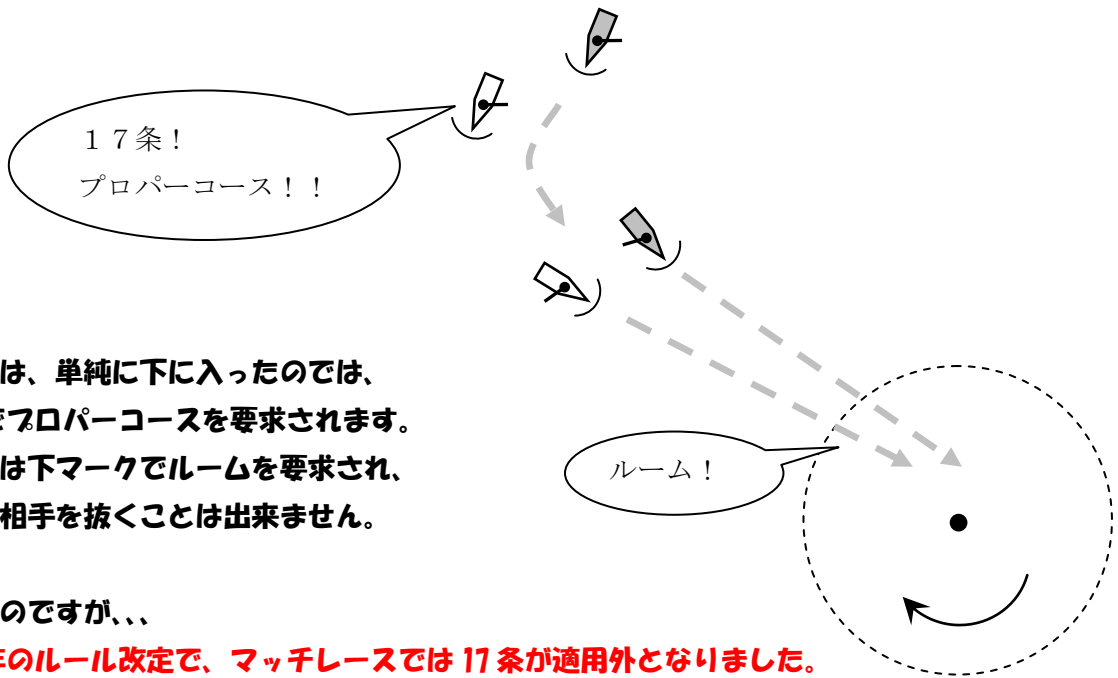
回航後にスターボが長くなるなら、
チャンスがあるかも知れません。
先行艇より低い回航を目指しましょう。

相手が即ジャイフするようなら、
さらに鋭いジャイフを決められれば、
形勢は一気に逆転できます。

ここ一発のジャイフ、クルーワークに
磨きをかけましょう！



外へ連れ出せ、17条は無くなった!

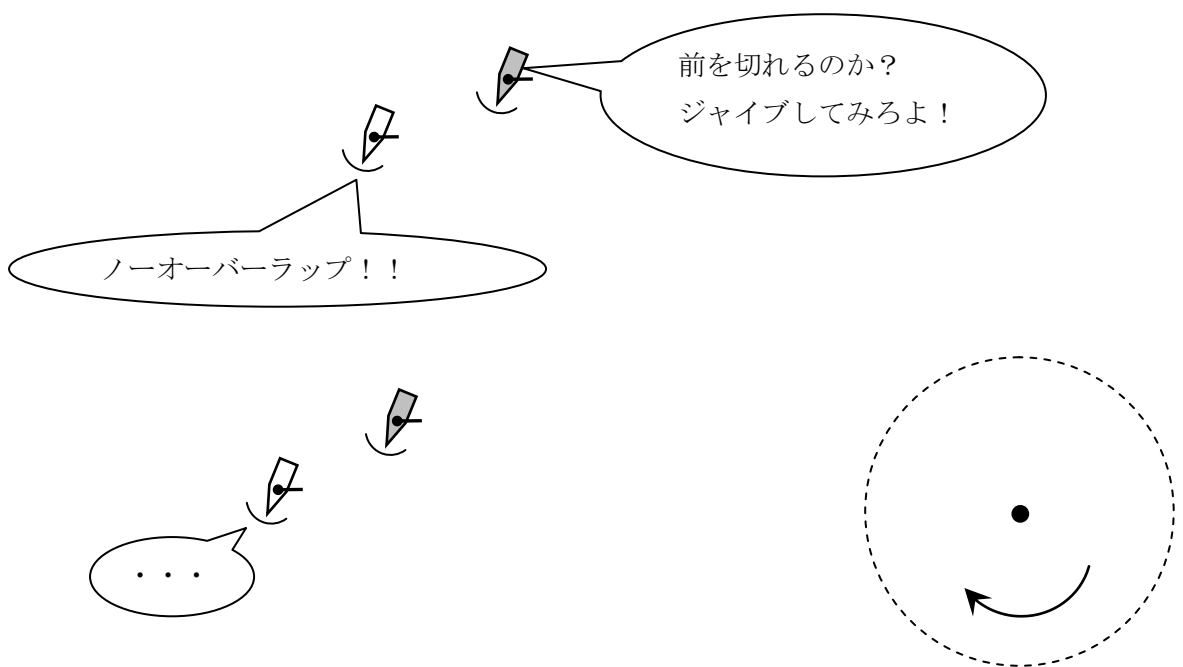


後続艇は、単純に下に入ったのでは、
17条でプロパーコースを要求されます。
これでは下マークでルームを要求され、
結局、相手を抜くことは出来ません。

だったのですが、...

2017年のルール改定で、マッチレースでは17条が適用外となりました。

すると、先行艇はどこまで行っても風上艇だし、
オーバーラップが切れていても、ジャイブするとポートスターボ。
つまりフリーのレグでは風下後方からオーバーラップされたら
どうすることもできません。
慌てること間違いなしです。

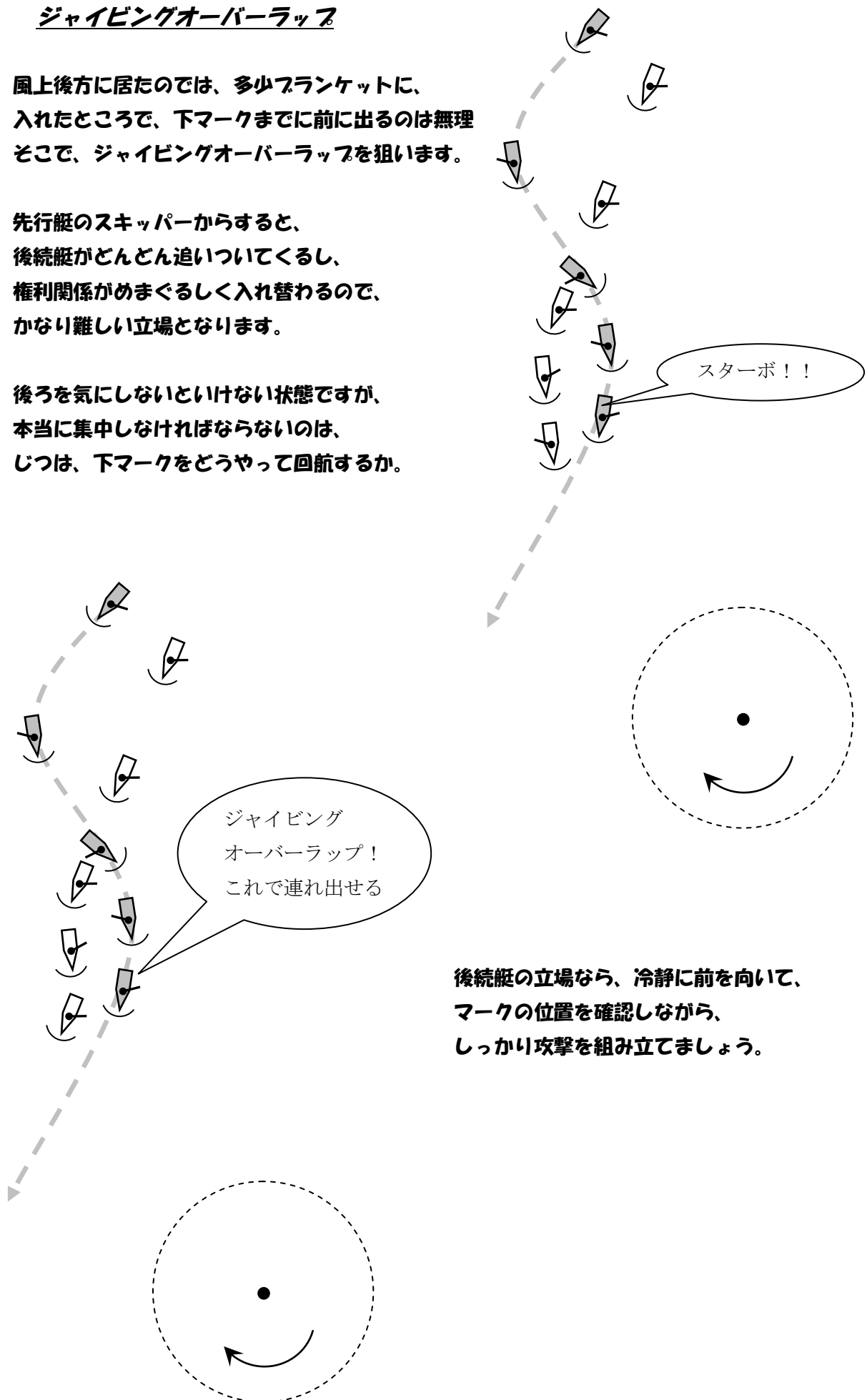


ジャイピングオーバーラップ

風上後方に居たのでは、多少フランクットに、
入れたところで、下マークまでに前に出るのは無理
そこで、ジャイピングオーバーラップを狙います。

先行艇のスキッパーからすると、
後続艇がどんどん追いついてくるし、
権利関係がめまぐるしく入れ替わるので、
かなり難しい立場となります。

後ろを気にしないといけない状態ですが、
本当に集中しなければならないのは、
じつは、下マークをどうやって回航するか。



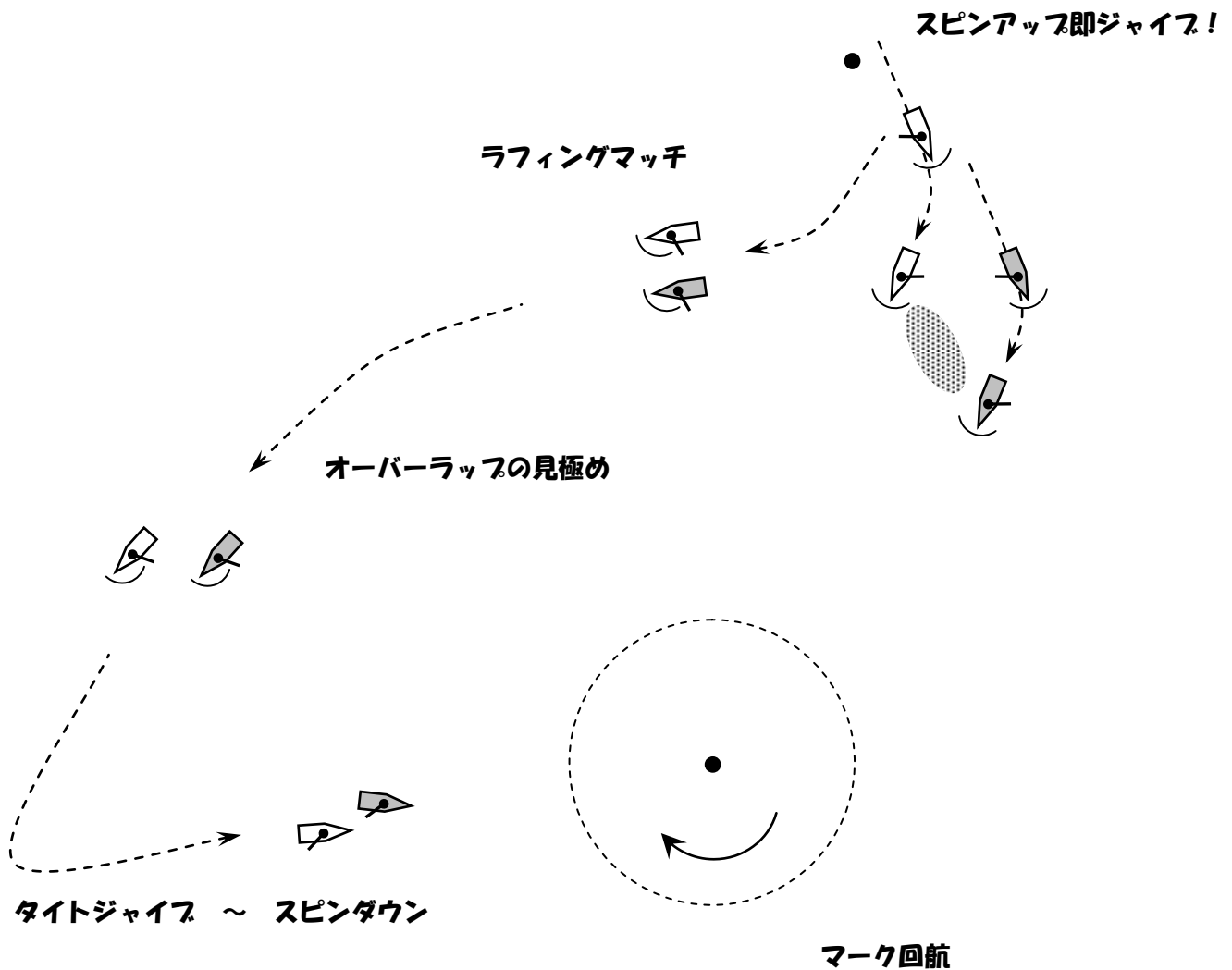
後続艇の立場なら、冷静に前を向いて、
マークの位置を確認しながら、
しっかり攻撃を組み立てましょう。

クルーワークが勝負を決める！

ここまで、いくつかの例で説明しましたが、
風下航での勝負は、シャドーと航路権についての
一瞬の判断で決まります。

そして、勝負所のハンドリングは、かならず、
ギリギリの厳しいところの動きとなります。

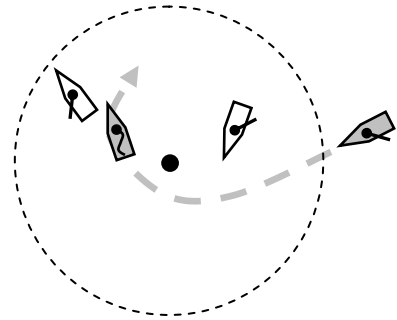
まさに、クルーワークの見せ所ですね。
ここで抜けたら、チームが最高に盛り上がりますよ。



下マーク回航

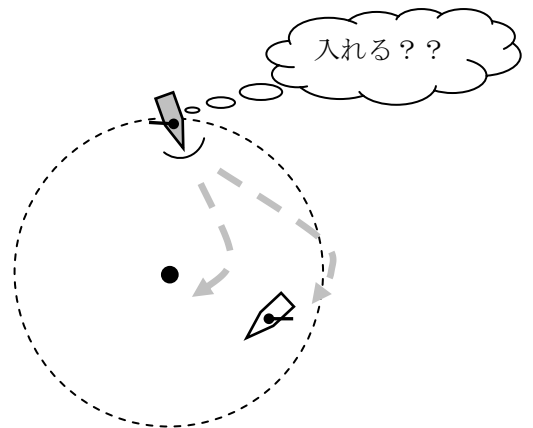
速い後続艇を押さえるのは難しい

スピンをダウンして、下マークを抜け、
再び長いタッキングマッチの始まり。
その最初のタックで、
後続艇の勢いが勝っていたら、
その頭を押さえるのは非常に難しい。
この後、少しでも風が右に振れたなら。



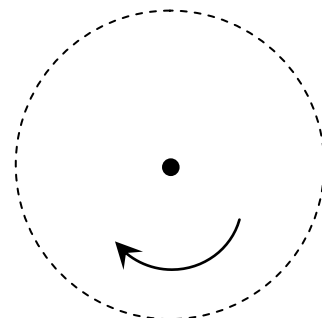
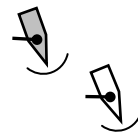
トラップには気をつけよう!

絶対に入っちゃダメですよ。
甘い誘惑に負けないで下さいね。



とりあえずインサイドを狙え!

実際には簡単にインサイドを取らせてくれる
ものではない。
それでもインサイドを狙う姿勢を見せよう。
先行艇にフレッシュャーを与えて、
マーク回航を少しでも乱すことが出来れば、
チャンスはその後にやってくる。

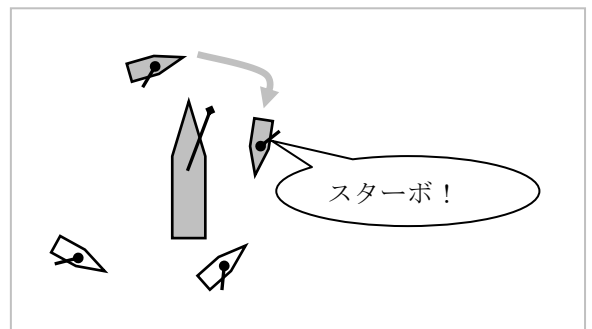
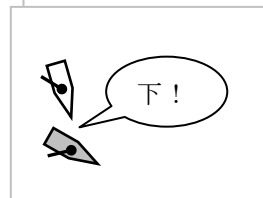
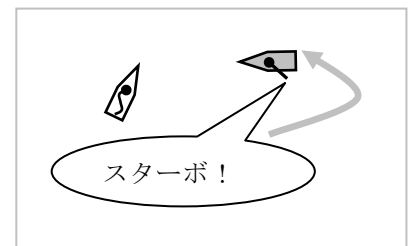
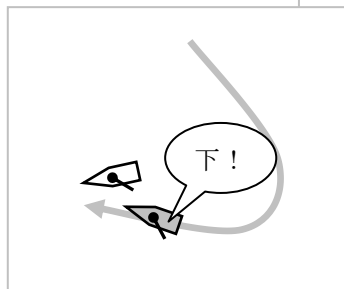
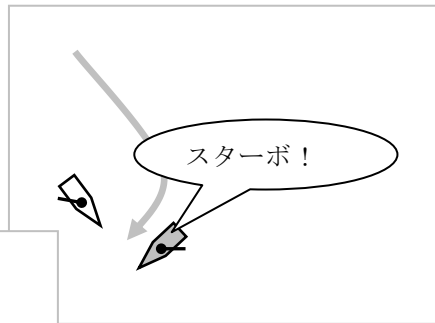
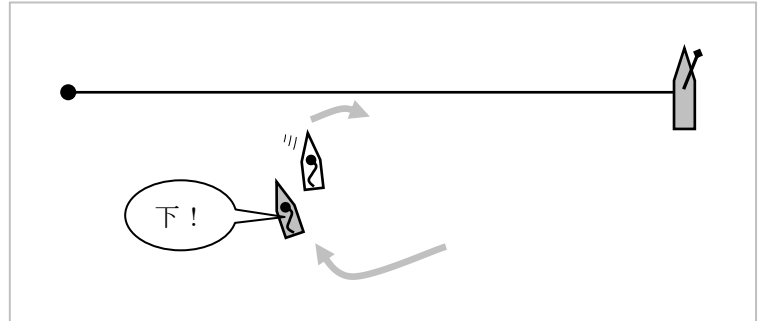
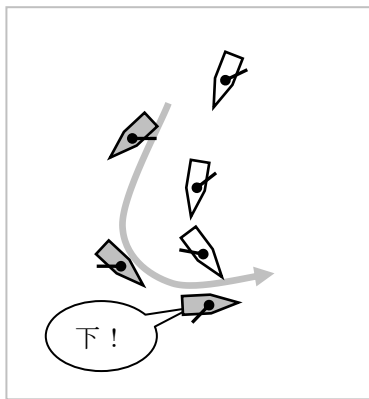


スタートメニューバ

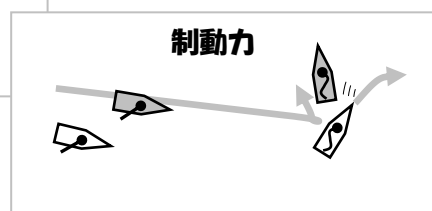
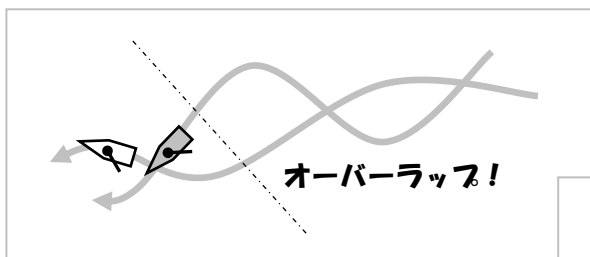
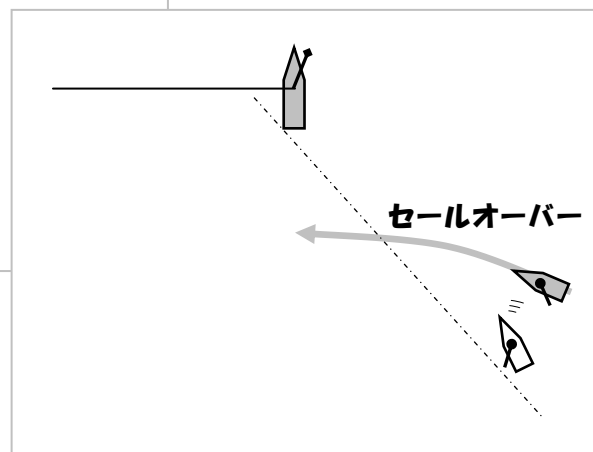
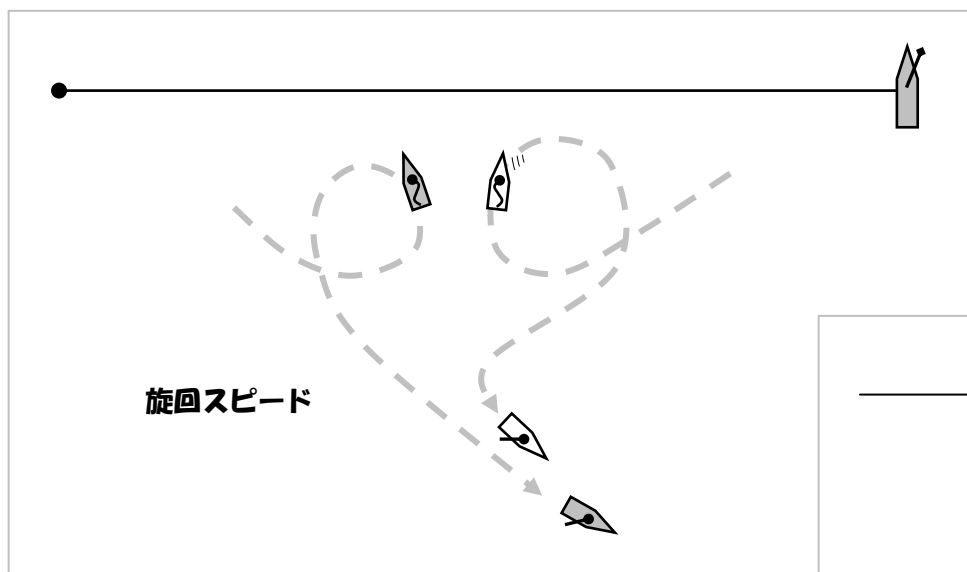
武器を取れ！次々に武器を取れ！！

そして、さらにその次の武器を探せ！

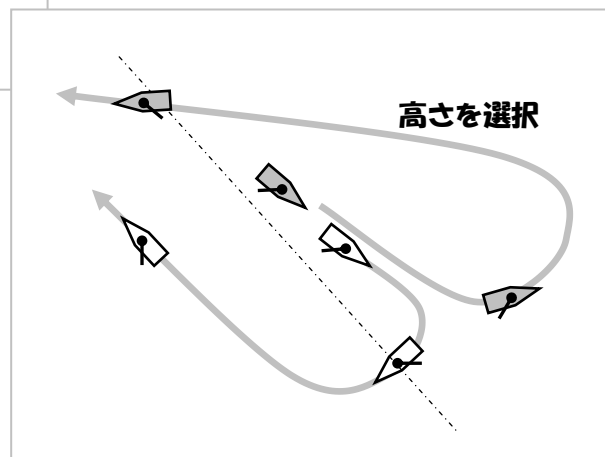
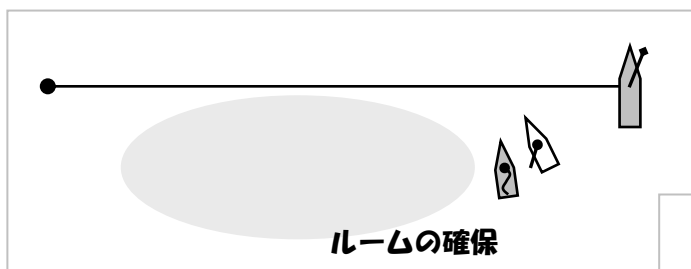
武器その1 航路権



武器その2 スピード



武器その3 位置取り



もし固められたら

とにかく動き回れ！ = チャンスは必ず来る。

Aゾーンから離れるな！ = 1艇身以上遅れないために。

