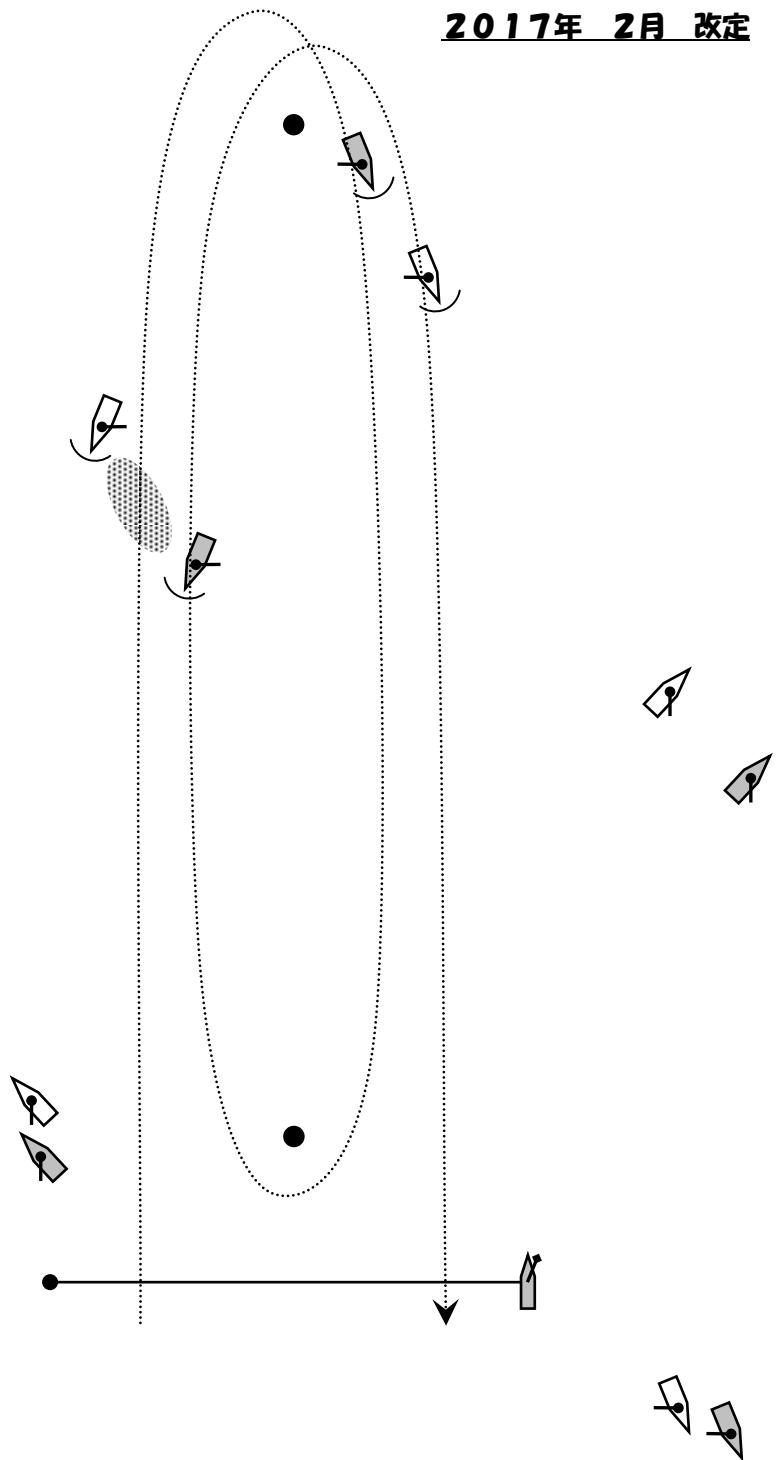


# マッチレース トレーニング 2

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ね。」

「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。

まぁ確かに、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”ってものか。

本来、マッチレースは接近戦で逆転につぐ逆転というのが醍醐味だと思います。

そして、相手をつぶ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。

## タッキングマッチを考え直そう！

タッキングマッチといえば、マッ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、「なぜタッキングマッチをするのでしょうか？」

この問い合わせに答えるのは、意外と難しいのではないですか。

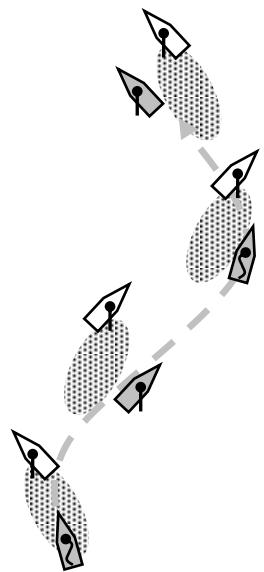
そこで、視点を変えて考えてみましょう。

「先行艇と後続艇、タッキングマッチを仕掛けるのは、どっち？」

この問い合わせには、おそらく「後続艇」と答えられるでしょう。

では、「なぜタッキングマッ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？

当たり前のようにですが、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？

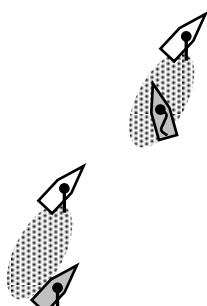
風位を越えるとき、風の抵抗が少ないとしたら？

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、

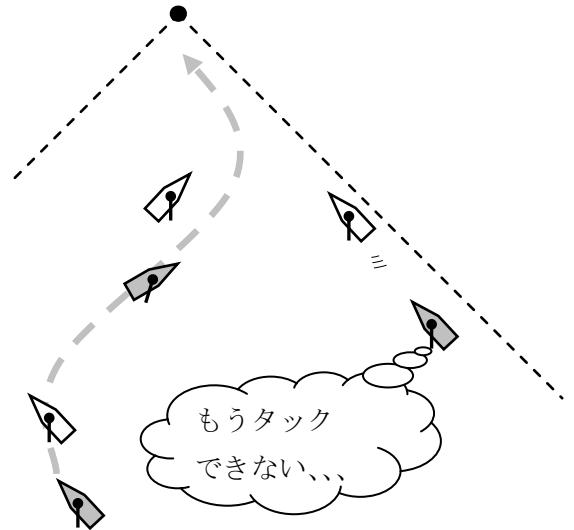
いつの間にか追いつかれてしまいます。



## 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、  
辛いですよね。

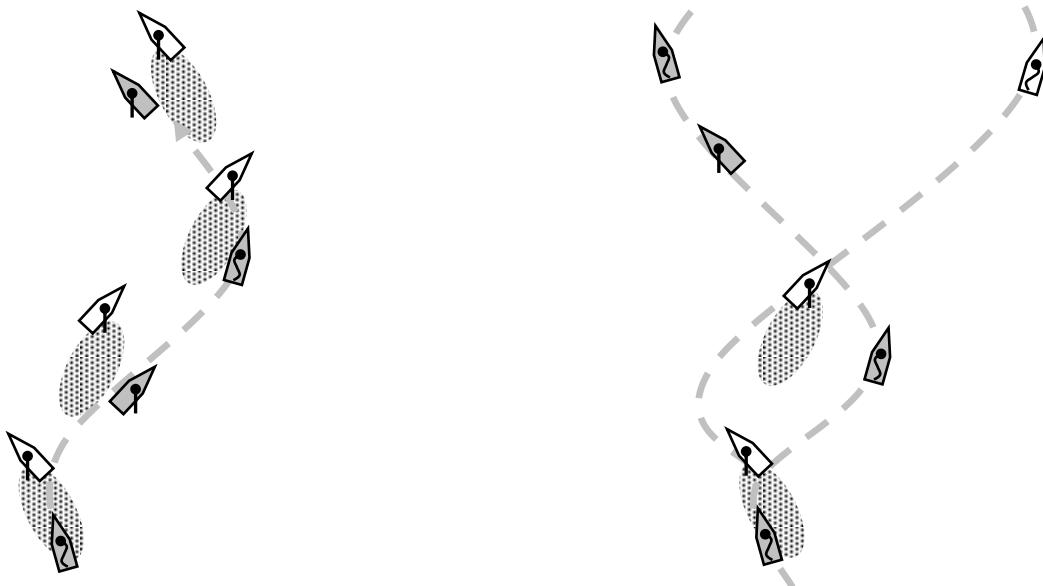
上マークまでのクリアエアーを確保するためにも、  
後続艇は積極的にタッキングマッチを仕掛けて、  
コースの中央で戦いましょう！



## 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？

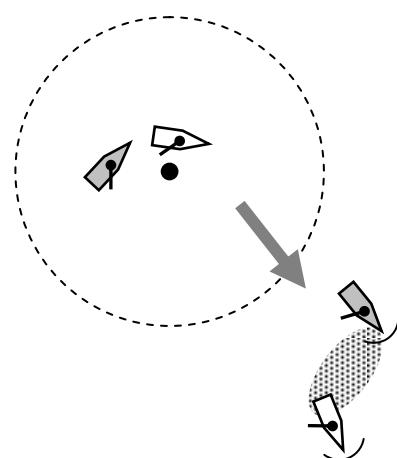


例えば、風が振れつつあり、  
右サイドが有利な状況だとする。  
本部艇側からスタートしたかったのだが、  
残念ながら右を取りなかった。  
その状況では、最もマシなスタートは、  
どれだろうか？



## 目標は、上マーク 1艇身差

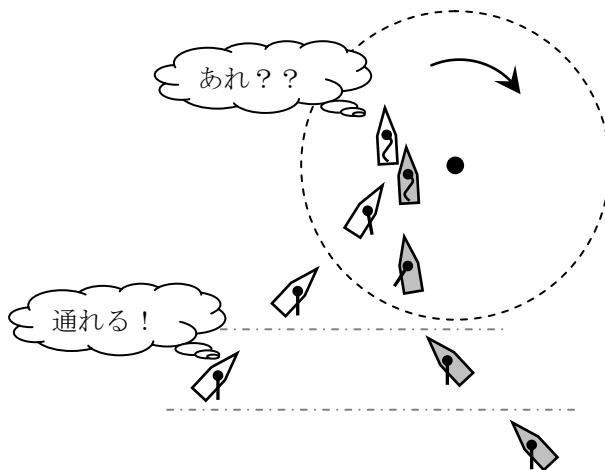
風上航で、後ろから抜くのはやはり難しい。  
だから、抜かなくても良い。  
次の風下航では、こちらが攻める番なのだから。  
1～2艇身差なら完全に射程距離圏内。  
無理をする事はない。  
なんとか離されずに上マークまで付いて行けるよう、  
そして、次のレグの攻撃を組み立てながら、  
冷静に帆走れば良い。



# 上マーク回航

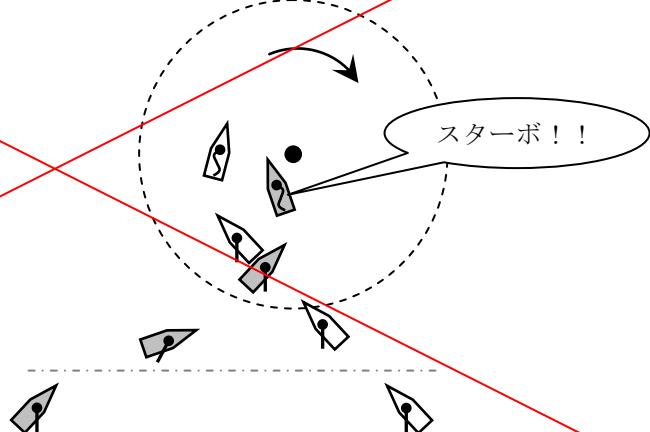
## 1艇身差はひっくり返る！

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トボ権利は絶大。  
相手の後ろを通ってでも、  
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・スタートボじゃなくて、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、プ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ドルの準備とスピードで、タック回航で遅いスタートボ艇を攻撃できる

# 風下航

## シャドーで攻撃するって、どうやるの？

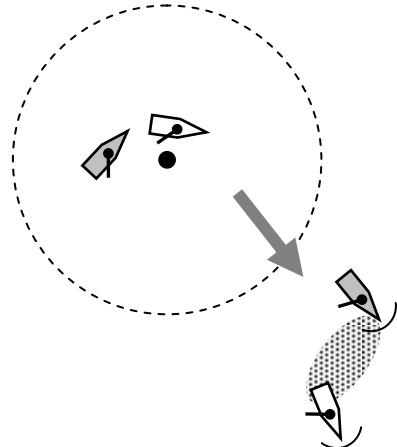
苦しい上りレグを我慢して、ようやくスピンドアップ！

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。

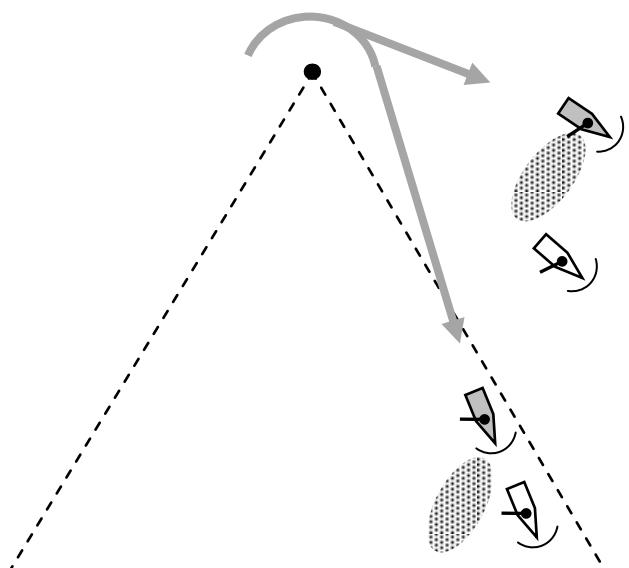
先行艇のウィンテックスが指している所が、  
ジャストシャドーです。

## 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。



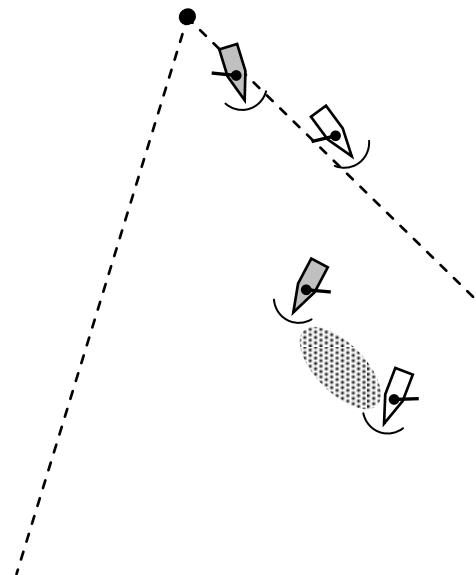
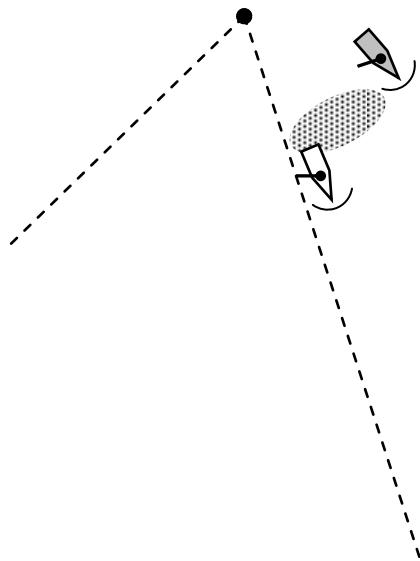
## 長いレグを攻めよう！

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、クルーウークに磨きをかけましょう！

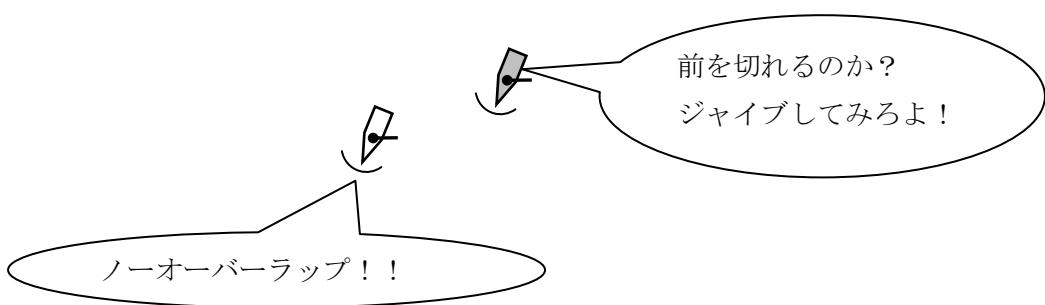


## 外へ連れ出せ、17条は無くなった！

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ト。  
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。

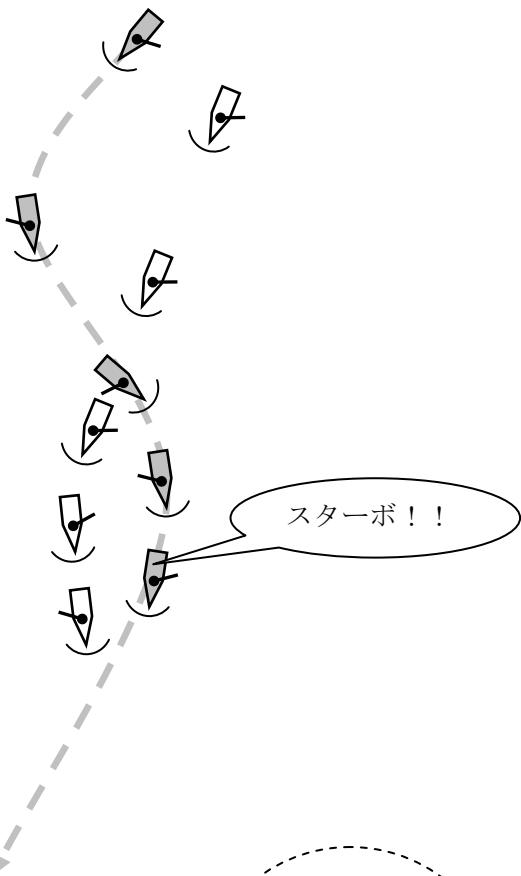


## ジャイビングオーバーラップ

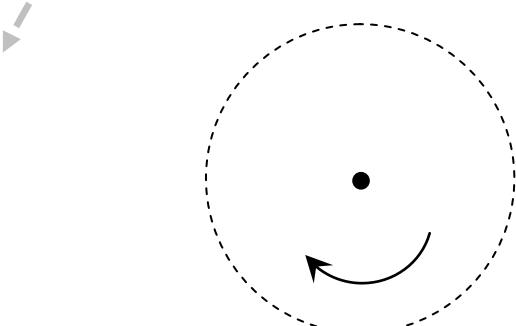
風上後方に居たのでは、多少プランケットに、  
入れたところで、下マークまでに前に出るのは無理  
そこで、ジャイビングオーバーラップを狙います。

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。

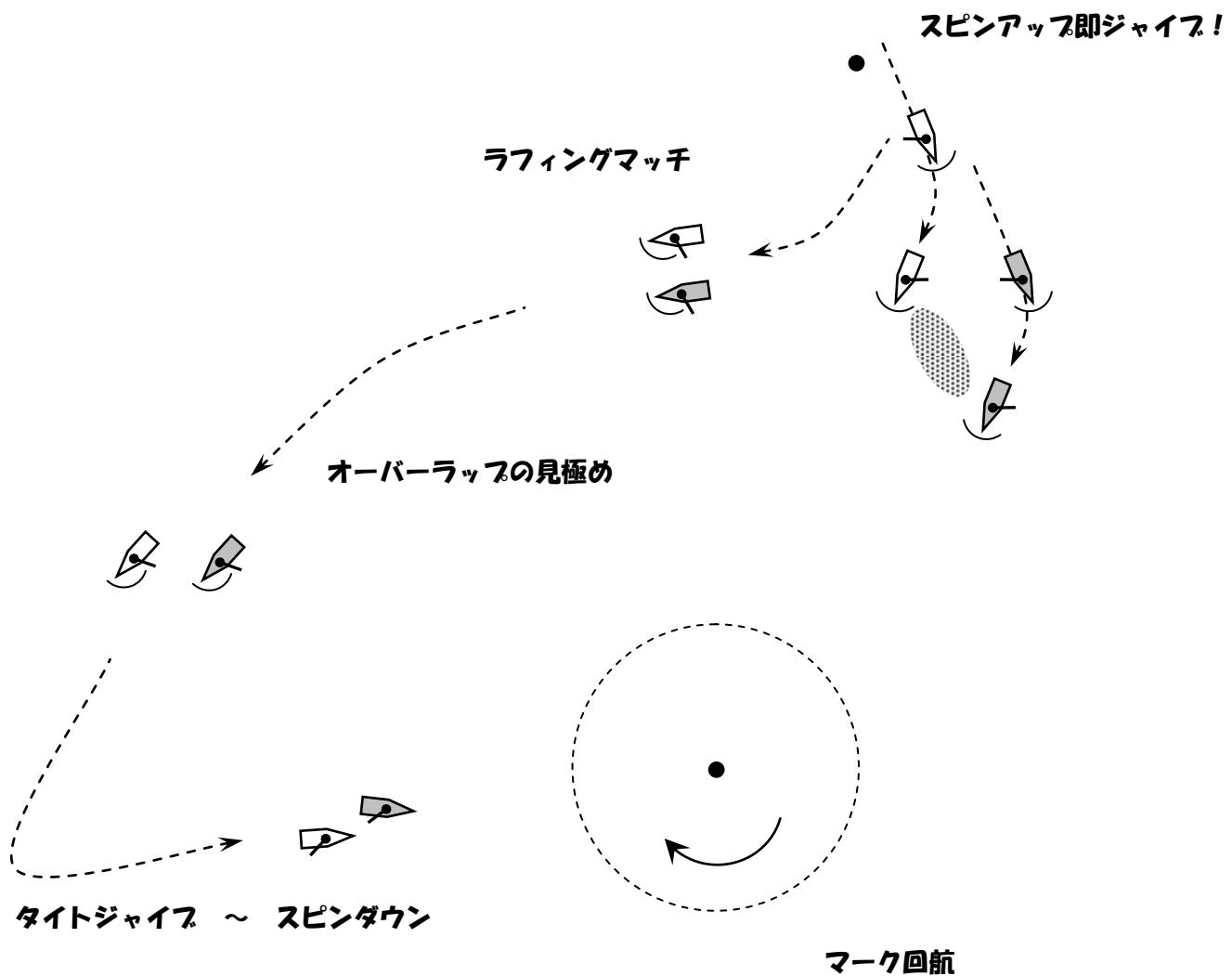


## クルーウークが勝負を決める！

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。

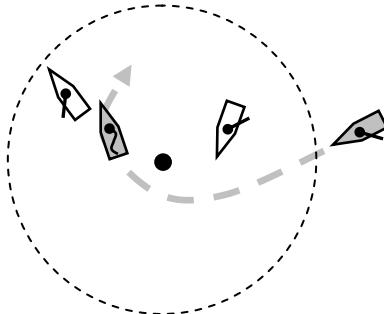
まさに、クルーウークの見せ所ですね。  
ここで抜けたら、チームが最高に盛り上がりますよ。



## 下マーク回航

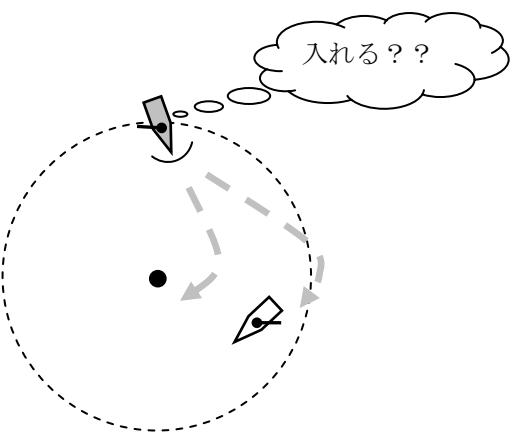
### 速い後続艇を押さえるのは難しい

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。



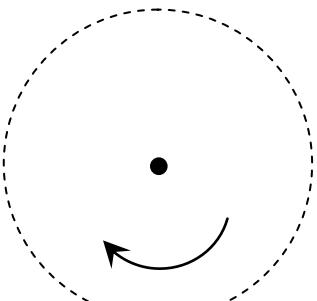
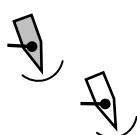
### トラップには気をつけよう！

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っ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。

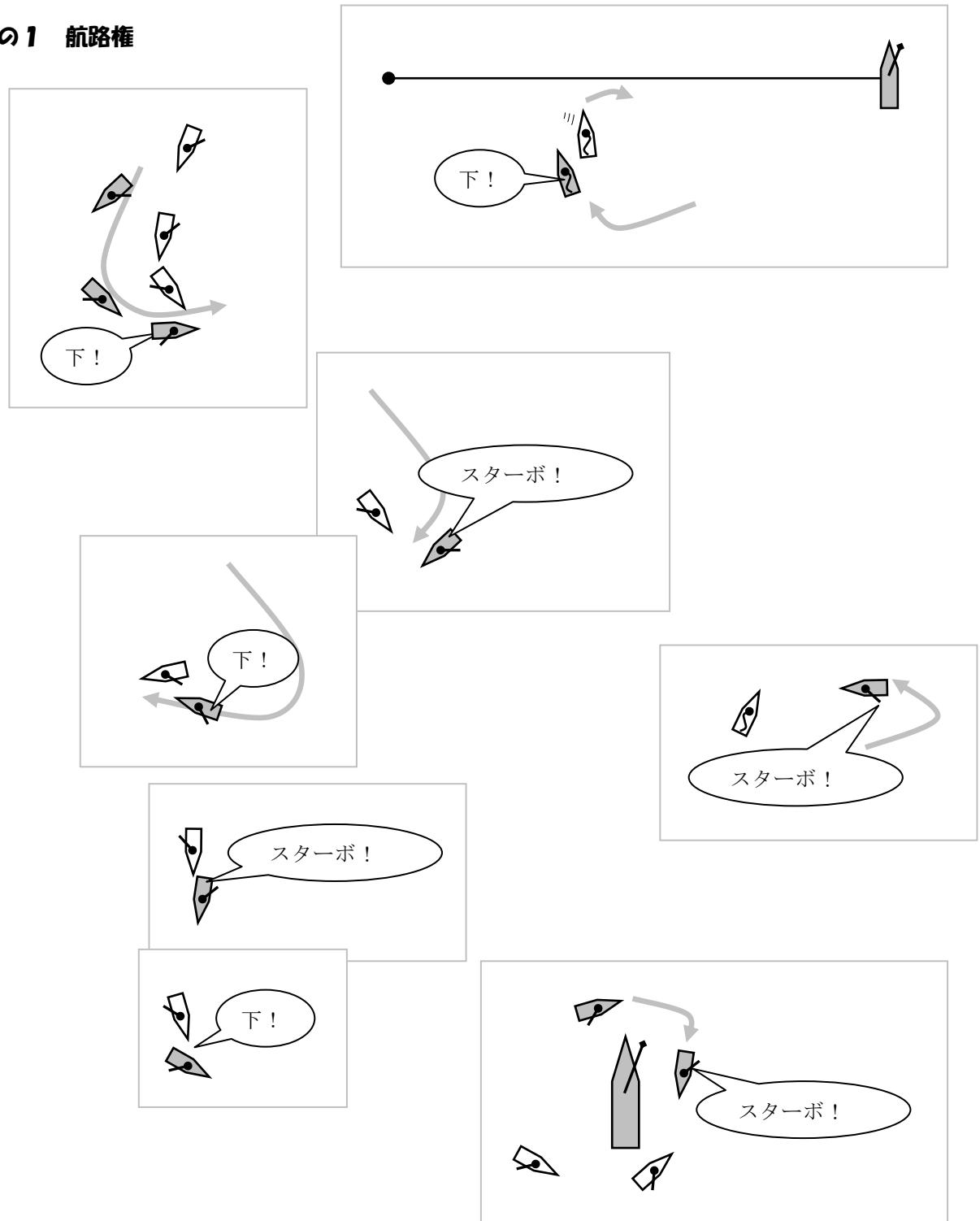


# スタートマニューバ

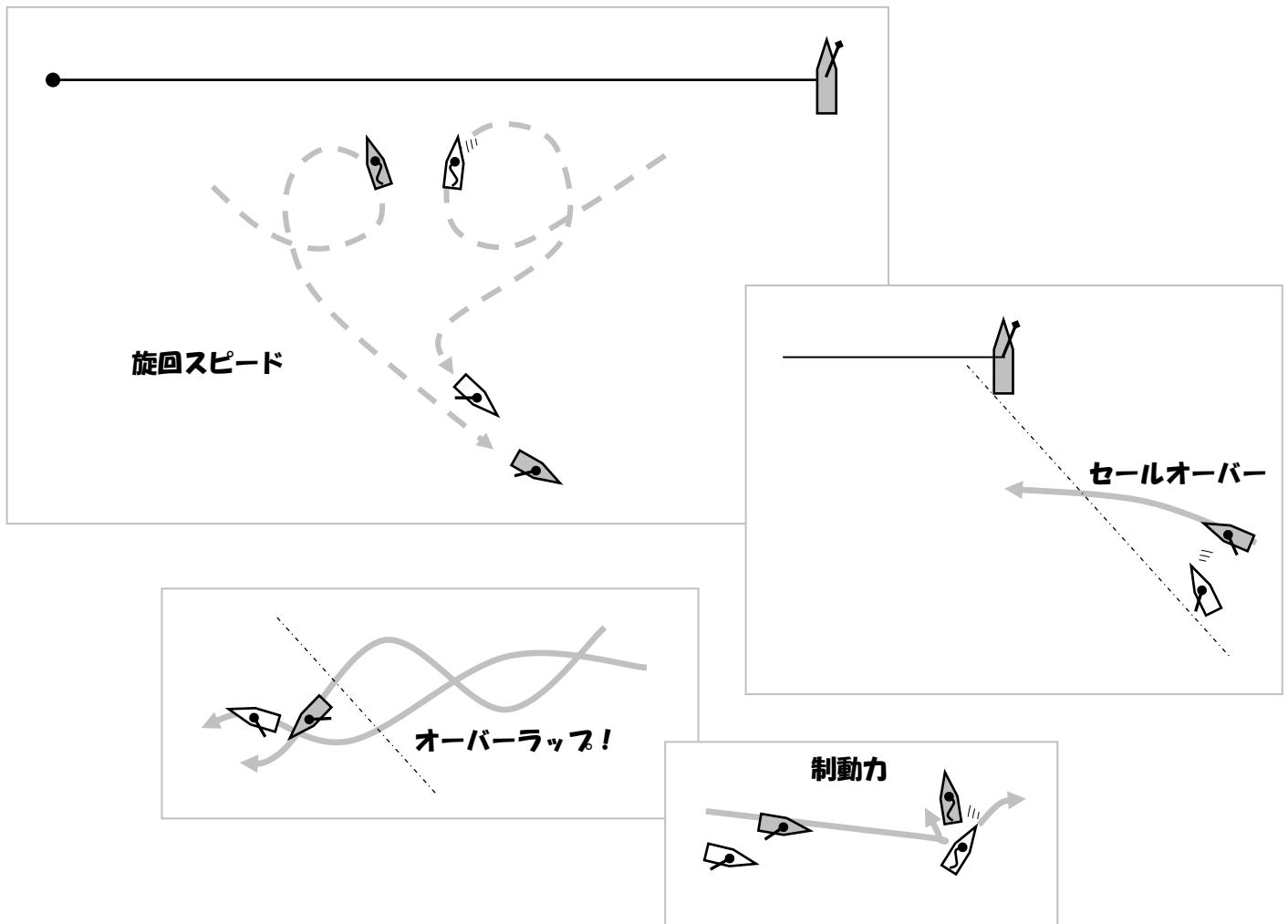
武器を取れ！次々に武器を取れ！！

そして、さらにその次の武器を探せ！

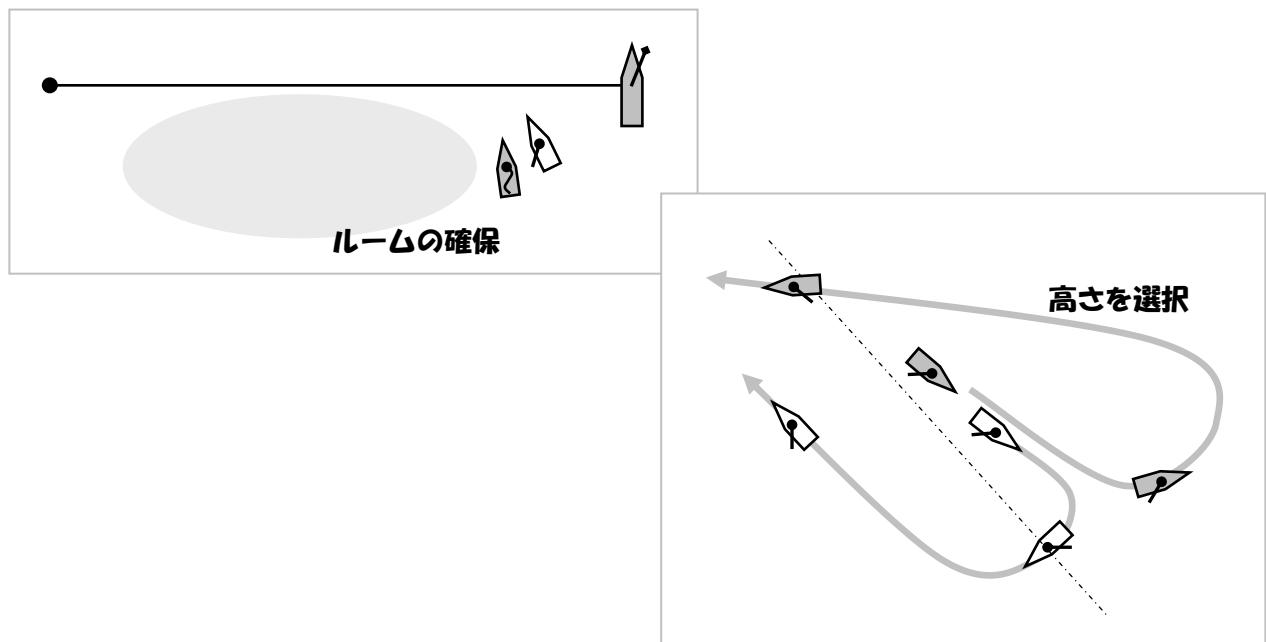
## 武器その1 航路権



## 武器その2 スピード



## 武器その3 位置取り



## もし固められたう

とにかく動き回れ！ = チャンスは必ず来る。  
Aボーンから離れるな！ = 1艇身以上遅れないために。

