

Going to Windward

# 今年は上るぞ!

UP WINDを手に入れる



## up wind lesson 5 タッキングマッチって知ってますか?

「タッキングマッチ」という言葉を聞いたことがあるだろうか。

真風上の目標に対して、必ず必要なのがタッキングであり、必要に応じて複数回になるが、どのタイミングでタックするのかによって、相手に対して有利になったり不利になったりする。

風を見据え、相手の動きを把握し、俯瞰でコースを眺めてこそ風上への帆走コースを見極められる。

今回はその「タッキングマッチ」を簡単に解説していこう。

そして、おおよそのことが理解できたら、仲間とセイリングしながら、「上りゲーム」を楽しんでみたい。

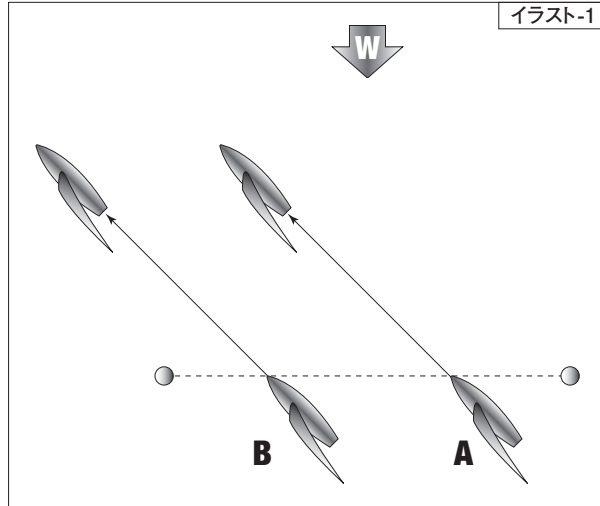
Photos:Tetsuya Satomura Special Thanks:M.R.C.(JPN22 Shinya Kunieda,JPN57 Nachiko Koumura,JPN67 Akihiko Yamada)  
Text:Shinya Kunieda(M.R.C.),Atsushi Shimoyama(Zushi Windsurf School)

# 有利・不利が生まれるワケは？

## まず単純な風のシフトを再確認しておこう

### 技量も道具も風も均一だったら・・・

イラスト-1を見てみよう。判りやすくするためにレースのスタートのようにマークプイを書き込んであるが、要するに風に対して均等に走り出し、そのまましばらく走っていく様子を描いている。道具も技術にも差がなく、風の向きも強弱もなかったならば、AとBの位置関係は永遠に変わることはない。例えこの先にどこかで1回のタックをしたとしても、技量に差がなければスタボーからポートに変わっただけのことになる。もちろん、現実的には、寸分違わずに同じセイリング技術を持つことも、何一つミスをする事がないことも起こりえないから、均一の風であっても差が出てくるのだが、理屈では何も差が出ないことになる。



同一タックでセイリングして行くことを前提しているのには理由がある。単に風のシフトを判りやすくするために同一のタックにしているだけではない。実際には風のシフトは至る所で起こる。もしも、AとBがスタボーとポートに分かれてスタートしたならば、まるで異なる海面で、異なる風を使うことになるため、単純に位置関係を決められなくなる。どこかでタックした後に両艇が出会う（ミートする）まではどちらが有利なのかの判断ができなくなり、それではただのギャンブルになってしまう。だからこそ、マッチレースでは相手から離れないで競うのが原則となっている。

### 風の振れ（シフト）があると・・・

次にイラスト-2を見てみよう。イラスト-1のその後といったところだが、スタート時と同じ風が吹いてるまましばらく走り続けたものの、とあるところで風の向きが変わったとしよう。元々の風向を風-1、新しい風を風-2とする。まず、風-1の中にいた時には、点線で位置関係を示している通り、AもBも

どちらも風に対して先行してはいない。しかし、風向が左に10°シフトした風-2になると両艇共にデッドゾーンに入り込んでしまうため、まずは両艇ともベア気味に方向を変えざるを得なくなる。点線を目安にすればすぐに判るが、この時点で既にBが先行したことになる。その後に両艇共にタックしたとしても

Bが先行していることに変わりはない。

反対に、イラスト-3のように右に10°シフトした風-2になった場合は、Aが先行することになる。こうした風のシフトによるポジション変化を前提にタックを織り交ぜていくことで不利を少なくしたり、もっと優位に立つたりすることになっていく。

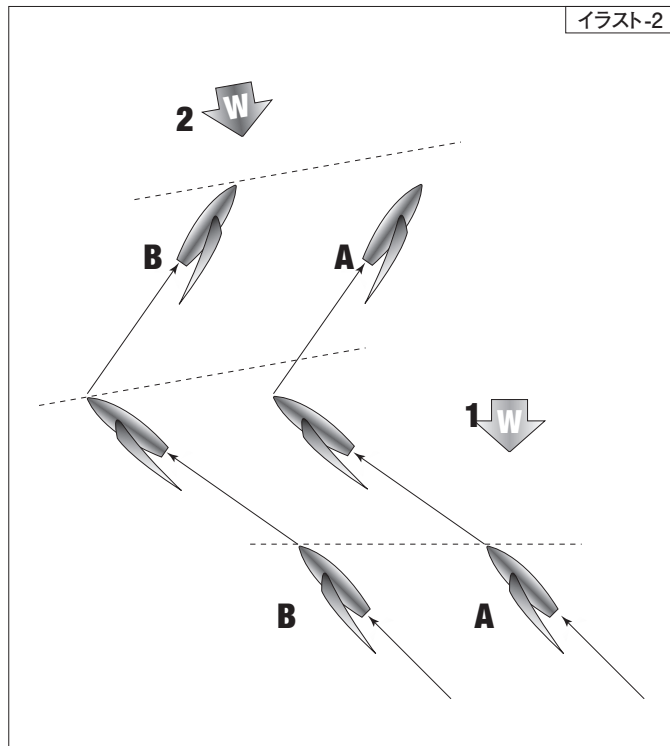
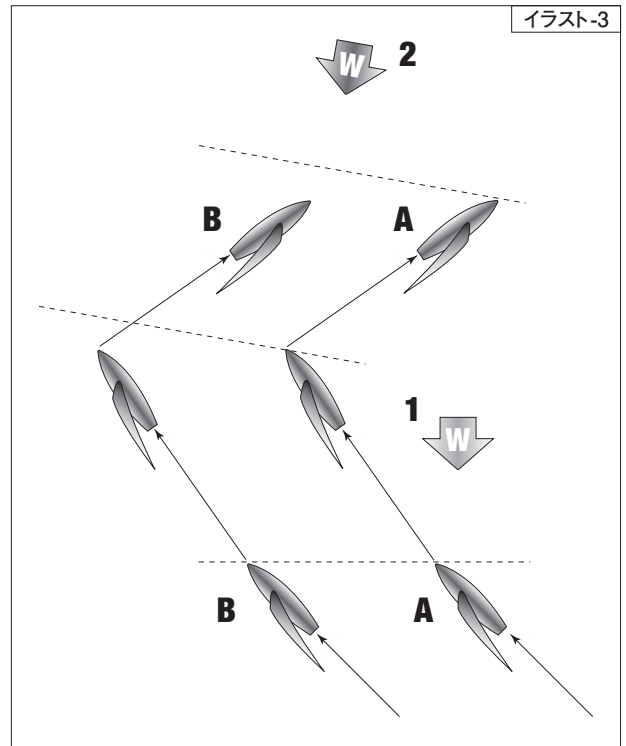


イラスト-2のシフトを「下に振れる」イラスト-3のシフトを「上」か「み」に振れる」と言う。風上「走っていく」には、「到達点となる目標があるから」により近づける走りになることを「上」へ「反対を「下」へ」と表現しているわけだ。



# 「下受けタック」って？

## 風下先行のポジションをキープする

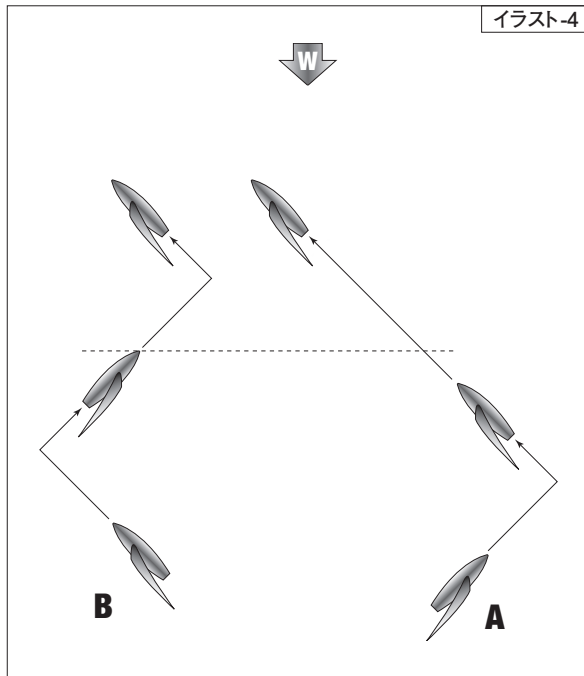
### ノーズが前に出ていること

上りをテーマにした話しをした経験があれば、「下（しも）受けタック」という言葉を聞いたことがあるだろう。上りのレースでの戦術ではよほど有利になっていない限り、この「下受けタック」が相手に対して優位に立つための定石。イラスト-4は、イラスト-1の両艇ともスタボーでスタートしたところからAがタックを1回行い、Bはまだタックしていないところから始まっている。再び両艇がミートした際にBが取るべき行動はノーズが先行している状態になるようにタックすること。これが「下受けタック」。

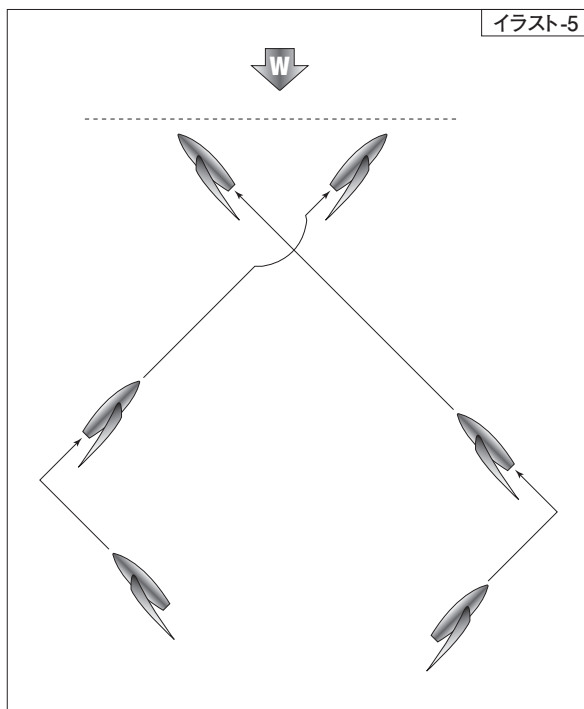
BがAよりも風下のラインでタックする場合、考えられるのは3パターン。云うまでもなく理想はイラスト-4a。相手のノーズよりも前にいるポジションにならないと意味がない。4bと4cのポジションでは、この期に大きな風の変化がない限り不利な状態が続いてしまう。

ここでもうひとつ考えてみよう。前述した内容はBがAに対して優位に立つケースの話した。タックが1回少ないために異タックの状態では先行しているわけだから、Bには何かを仕掛けられる余裕がある。では反対にAはどうすべきなのだろうか。実はAには、自分で仕掛けられることはほとんどない。仮にBが下受けタックをせずに直進するとしたら、イラスト-5のように互いのラインがクロスする可能性がある。そのまま両サイドに分かれていくなれば、その時点では互いの有利不利はなくなる。次のミートでどうなるか、ということになるわけだ。もしもAが仕掛けるとしたら、ミートの際の位置関係を判断しなければならない。イラスト-5aなのか、5bなのか5cなのか。イラスト-5aなら逆に下受けのタックを打つ。5cの場合も同様だが、大きく先行している場合には風上側でタックし、Bをブランケットに入れる。相手との距離の微妙な違いによってやるべきことは変わってくるが、この3つが基本的なパターンと言っていいだろう。

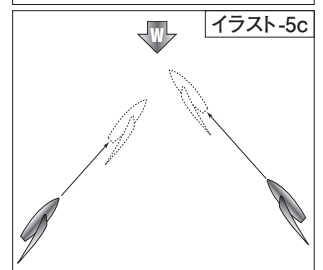
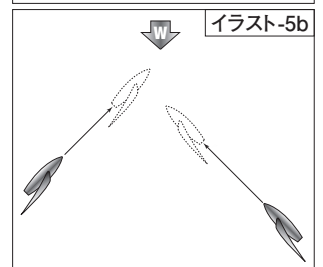
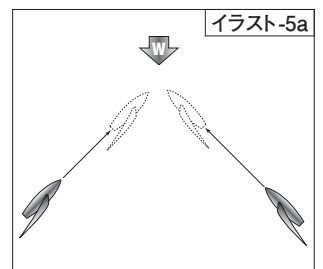
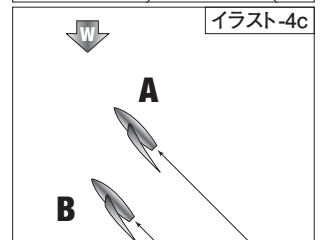
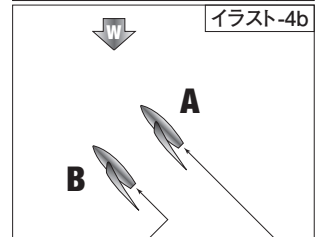
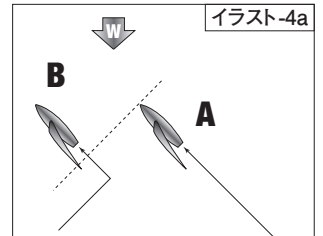
くどいようだが、ただ闇雲にタックすればいいのではない。理想的なポジションになれないのであれば、じっとしている方がいいこともある。自分のミスは相手の有利を作り出すわけだから、相手との位置関係の判断能力、タックの技術などを磨いておくことが大切だ。



タックの回数が少ないBは、Aに対して有利な展開。互いおラインが交錯する際に何をどうやって仕掛けるかによって有利不利が異なってくるが、先行している艇は、少しのミスがあっても並ぶだけで済むので余裕を持って行動できる。



遅れを取ったAは、Bの小さなミスを待つことだ。艇速であったり角度であったり、或いは判断ミスであったりと、何かしらのミス逃さずに突いていくことが大切。こうした判断を的確に行えているセイラーはいつの間にか遙か前方にいるものだ。



# 不利なポジションのおさらい

## どのポジションを選択することになるのか

### タック後のポジションを想定する

以前にも取り上げたが、他艇のセイルのブランケットに入ったり、航跡に入ったりすると著しくスピードや角度が落ちるなどして不利になることは判っているだろうが、ここでもう一度おさらいしておきたい。直進時にスピード差があるなどして不利なポジションに入ってしまう場合は理解しやすいだろうが、タック後となると、少し流動的な状態になりやすい。思いがけない体勢の乱れやボードの挙動に左右されやすいからだ。

さて、イラスト-6はAもBもどちらにも有利不利のない位置関係。セイルの風下後方にブランケット、風上側にはセイルによって風の流れが乱れた気流を示した。本来は航跡も関わってくるが、ここでは風だけを相手にしておこう。

Bにとって最悪なポジションはイラスト-7。先行できず、風下において、ブランケットに入っている。このポジションから逃れるためにはタックするしかない。大きく先行した状態からラインがクロスし、風上でタックしてこのポジションを取れば、Aは余裕で先行できる。

次に意外に厳しいのがイラスト-8。風速、ボードスピード、実際の距離によるが、近いと感じられる距離だとした間違いなく影響は出ているだろう。Bはスピードや角度ロスが大きくなるうちにタックするべきだ。Aは「下受けタック」でこのポジションに入ろうとすることがあるだろう。接近しすぎてしまうと危険はあるが、効果的なポジションだ。

イラスト-9はブランケットの影響は受けてはいないが、ノーズ位置で見れば遙かに遅れていることが判る。このままではやはりBはAの前に出にくいのでタックするべきだろう。

最後にイラスト-10。ノーズの先端は並んでいるものの、風に対しては遅れている状態。Bは風が下にシフトするのを待つべき。Aが先にタックしてくれればそれもラッキー。

このように、相手に対して有利なポジションに入れるようにタックを考えなければならない。不利になったら逃げて次の機会を待つ。こうしたポジション争いが「タッキングマッチ」のおもしろさだ。

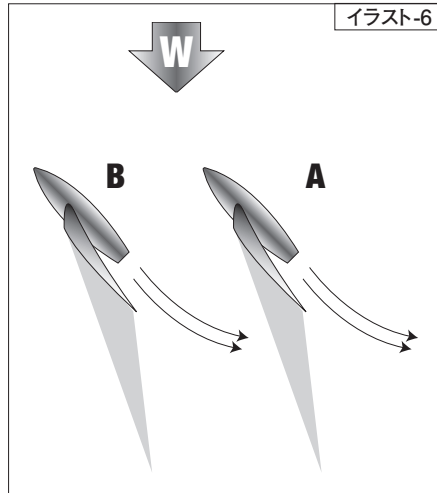


イラスト-6

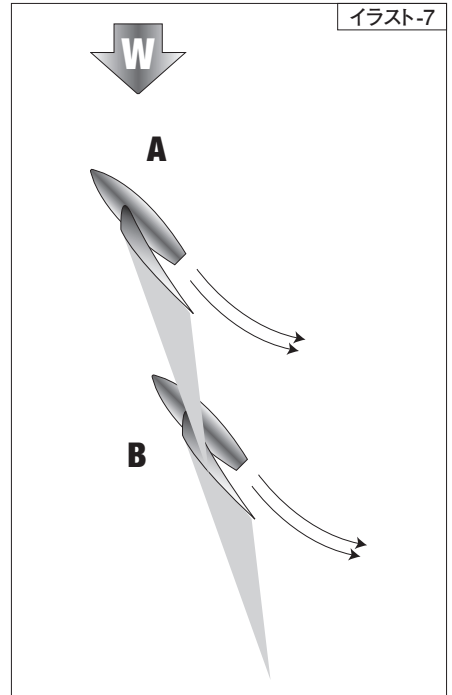


イラスト-7

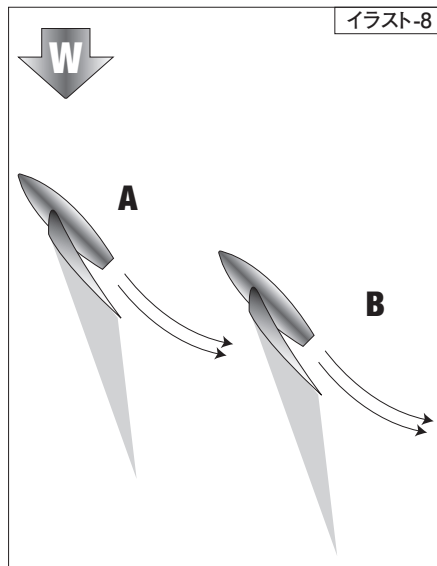


イラスト-8

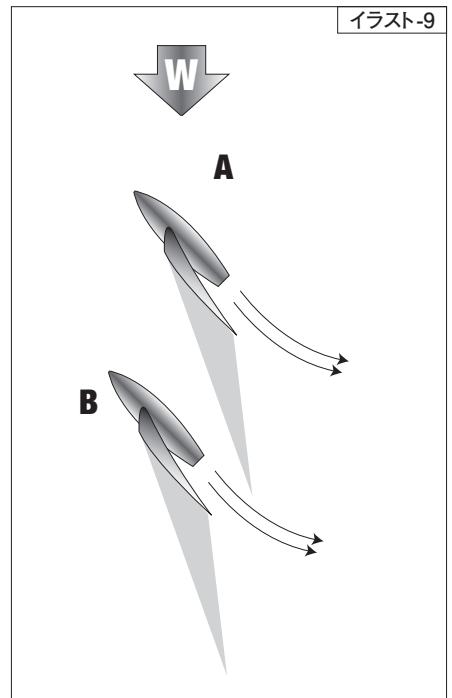


イラスト-9

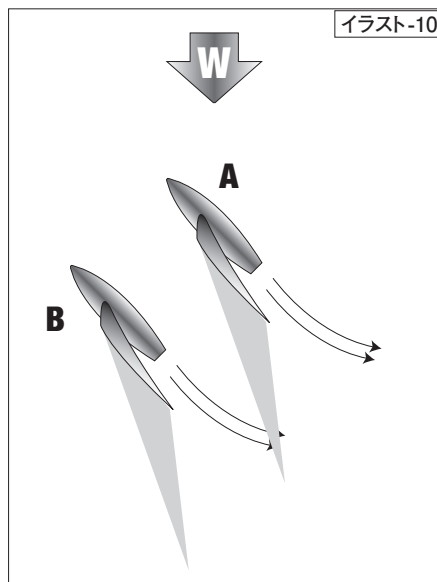


イラスト-10

風速やボードスピードによってブランケットのエリアは変化する。当然、セイルの大きさにも左右されるから、平素から他艇のセイルの影響をどの程度受けているものなのかを感じ取るようにしておくといい。こうしたポジションを理解すると、タックの重要性がとてよく判ってくる。

# 「タッキングマッチ」の遊び方

## 相手を見ながら走ること

### 片方が抑え役に回ってみる

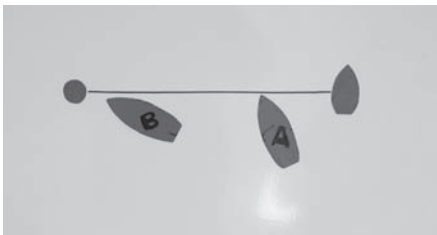
マッチレースの基本は相手から離れないことなのだが、敢えて逆サイドに走り、次のミートでの勝負をしてみると面白い。スタートはイラスト-11のように必ず同じ方向に向かうこと。出だしから異なる方向に向かってしまうとあまりにも海面の有利不利が出てしまうからだ。

スタートしたらどちらかが先にタックして左右に分かれてみる（イラスト-12・13）。海面の有利不利もあるだろうが、遠くには離れないうちに次のタックすれば、その後に「下受けタック」をするべきなのか、「抑えのタック」なのかの判断を迫られることになるだろう。もしも一緒に遊ぶ相手が経験不足で不利なポジションに入ったままであったりしたら、敢えて声を掛けて脱出させてあげよう。また、極端に技量が異なる場合は、上りが得意な人が遅れてスタートしてみるといい。後ろからはタッキングマッチによって抜くことを狙い、先行した人は抜かれないように抑えのタックを繰り返しながら上っていくようにする。

こうした遊び、練習をしていると、常に人の存在を意識できるようになったり、人の動きを予測できるようになっていく。かなり上達が見込める遊び方だ。

## 白板や模型を使ったシミュレーション

動きが良く理解できなかつたら、白板や模型を使ってゆっくりと駒を動かすように進めてみるといい。「風がシフトしたらどうなる?」「ここでタックしなかったら?」などと仮定してみると理解しやすい。机上のゲーム的にタッキングマッチを楽しんでみるだけでも、かなり上りが上手くなるはず。



机上でのシミュレーションはかなり役に立つ。海上で「俯瞰でコースを見て」と言われてもなかなかできないが、机上で慣れてくると、次第に海上での視野が広がることになる。

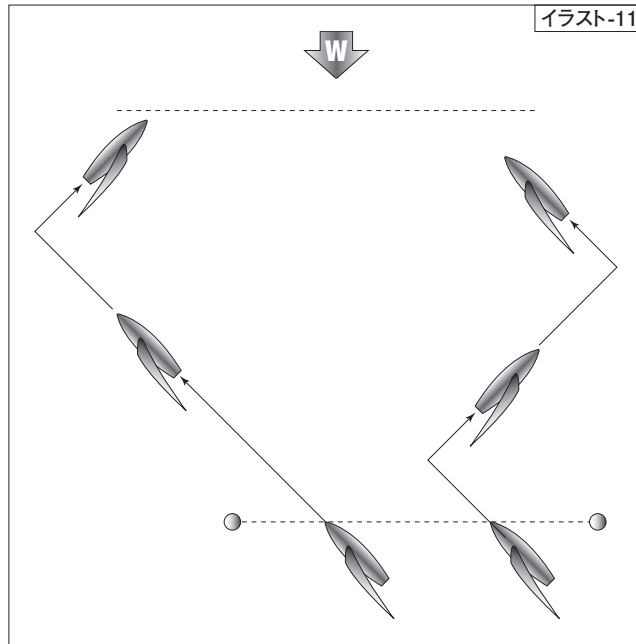


イラスト-11

スタートは共にスタボーが理想。その後敢えて片方がタックして左右に分かれてみると面白い。ただし、二人の距離は100m程度までにしか広がらないようにしよう。そうすればそれほど大きく風の変化の影響を受けない。とにかく初めはただただ自分のセイリングだけに集中しがちだから、敢えて脚本を書くくらいのつもりで、役割分担をしながら上ってみるのも面白い。

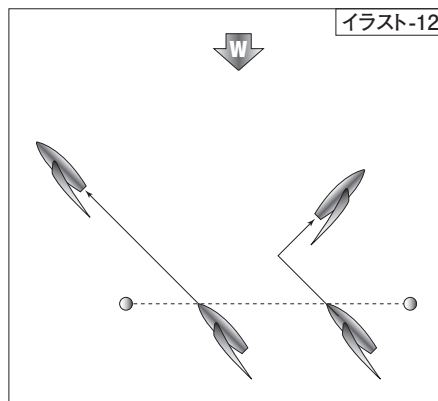


イラスト-12

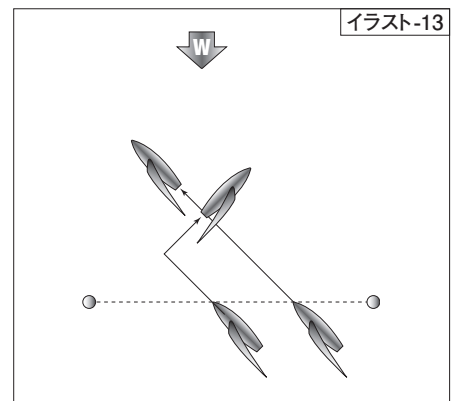


イラスト-13

スタート後に左右に分かれる役柄を決めておくのもいいだろう。考えられるあらゆることを試してみることがとてもためになる。

