ヨットレース入門シリーズ　第7回

艇団の中での戦術

― 他の艇との位置関係で、風を守り、順位を上げる（初心者向け）―

作成：Kanie Kaoru　｜　2026年10月

これまでの回では、主に「風」と「コース」を相手にした戦略を学びました。しかし実際のレースでは、周りに何十艇もの艇がいます。他の艇は**自分の風を奪う相手**であり、**順位を争う相手**でもあります。第7回では、他の艇との位置関係から考える**戦術**の基本を学びます。

この回で身につけること：① 他の艇の周りにできる「乱れた風」を知る　② 並んだとき・出会ったときの有利な位置取り　③ カバーで抑える方法　④ 順位によって戦い方を変える考え方

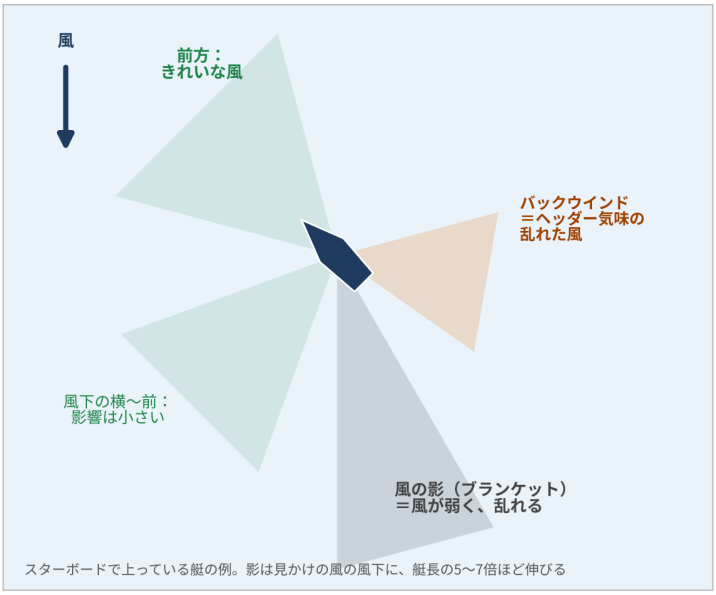
図はこれまでと同じく**風上を上**に描いています。上りの場面が中心です。

0. この回の言葉

風の影（ブランケット）	他の艇のセールの風下にできる、風が弱く乱れた区域
バックウインド	他の艇のセールで曲げられた風。ヘッダー気味で乱れていて、艇を遅くする
セーフリーワード	同じタックの相手の、風下で少し前の位置。相手にバックウインドを当てられる、有利な位置
ダック	ポートでスターボード艇と出会ったとき、少しベアして相手の後ろを通ること
リーバウタック	相手の風下で少し前の位置にタックして、セーフリーワードを取ること
カバー	前にいる艇が、後ろの艇と次のマークの間に入って抑えること
利益確定（コンソリデート）	振れなどで得をしたとき、集団の前を横切って、その差を順位として確保すること

1. 1艇の周りにできる「乱れた風」

図1　1艇の周りの「乱れた風」

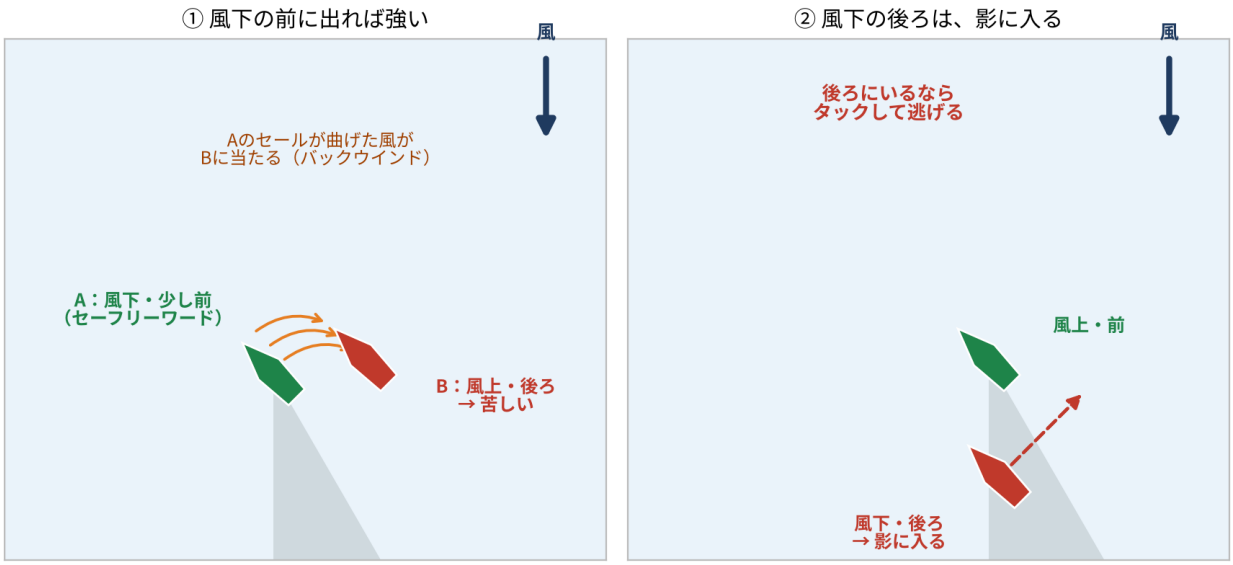


- 上っている艇の**風下の後ろ側**には、**風の影（ブランケット）**ができます。影は艇の長さの5〜7倍ほど伸び、中に入ると風が弱くなり、大きく遅れます。
- 艇の**風上の横〜後ろ**には、セールで曲げられた**バックウインド**が流れます。ヘッダー気味の乱れた風で、ここも不利です。
- **前方**と**風下の横〜前**は、ほとんど影響を受けません。

つまり、他の艇の**後ろ側に入らないこと**が、艇団の中で走るときの第一の原則です。第2回（スタート）で学んだ「前列・きれいな風」も、この考え方からきています。

2. 同じタックで並んだとき

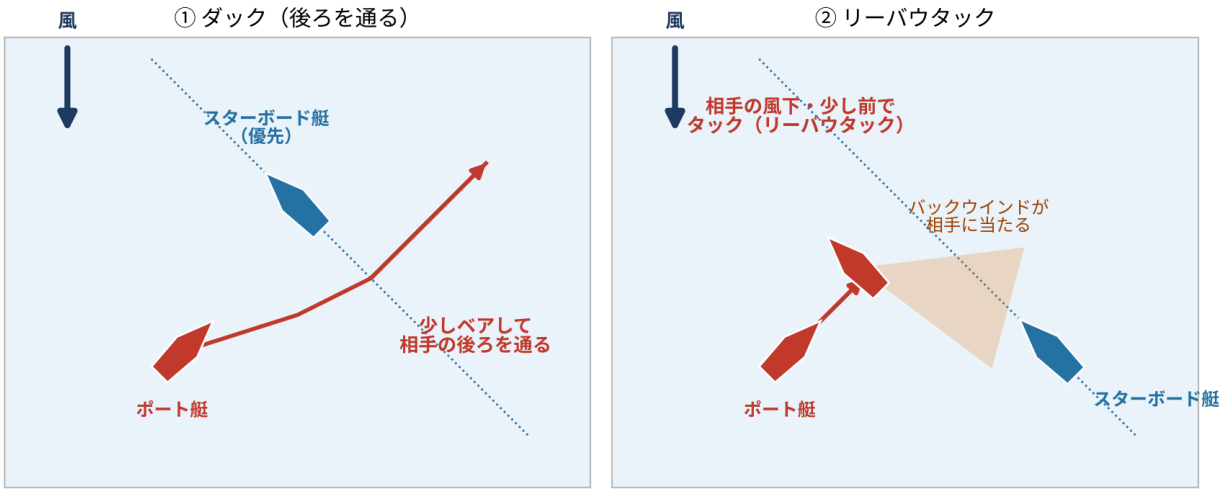
図2　同じタックで並んだとき：風下の少し前（セーフリーワード）が強い



- 相手の**風下で少し前**にいる艇（A）は、自分のセールで曲げた風を、風上側の相手（B）に当てることができます。この位置を**セーフリーワード**と呼びます。Bはヘッダー気味の乱れた風を受け、少しずつ遅れたり、落とされたりします。
- 反対に、相手の**風下で後ろ**にいると、相手の風の影に入ります。そのまま走り続けると、どんどん離されます。
- 不利な位置にいると気づいたら、**早めにタックしてきれいな風へ逃げる**のが基本です。ただし、タックした先が自分に不利な振れや、弱い風の側でないかも確かめます。

3. 反対のタックで出会ったとき

図3　ポートでスターボード艇と出会ったときの2つの選択



前を横切れる（クロスできる）ほど前にいなければ、①か②を選ぶ。②はタックが遅れると相手の影に入るので、早めに決める

ポートで走っていて、スターボードの艇と出会うことはよくあります。スターボード艇が優先なので（第2回）、ポート艇は次のどれかを選びます。

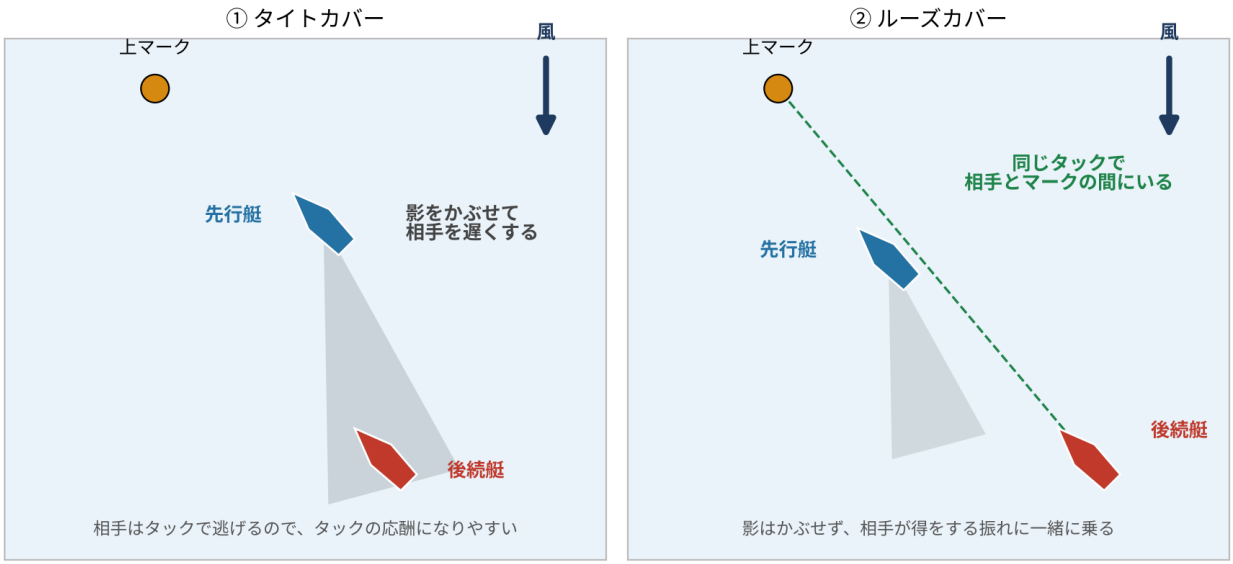
選択	やり方	向いている場面
クロス（前を横切る）	十分に前にいるとき、そのまま相手の前を通る	はっきり前にいて、自分の行きたい側がこのまま先にあるとき
ダック（後ろを通る）	少しベアして、相手の船尾のすぐ後ろを通る	**自分の行きたい側がこのまま先にある**とき。損は小さい
リーバウタック	相手の風下で少し前の位置でタックする	**相手と同じ側へ行きたい**とき。タックが遅れると、逆に相手の影に入る

判断のコツ：迷ったら、**「自分はどちらの側に行きたいか」**で決めます。右へ行きたいならダック、左へ行きたいならリーバウタックです。相手との距離が近いときは、相手の船首の向きとの見え方（相手の船首が自分より前に動いていくか）で、前を通れるかを判断します。危ないと思ったら、早めにダックを選びましょう。

※ポート艇は、スターボード艇がコースを変えなくても通れるようにしなければなりません。リーバウタックでは、タックが終わるまでの間はスターボード艇の進路を妨げてはいけません。

4. カバー：前にいる艇の守り方

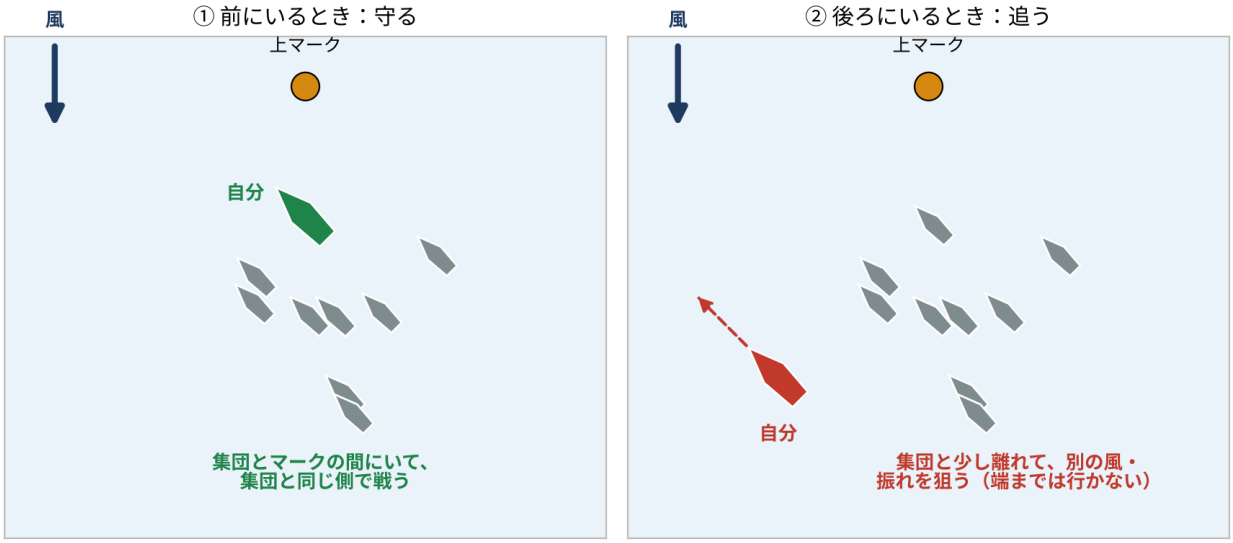
図4　カバー：前にいる艇が、後ろの艇を抑える方法



- **タイトカバー**：相手のすぐ前の風上に入り、自分の風の影をかぶせます。相手を直接遅くできますが、相手はタックして逃げるので、**タックの応酬**になりやすく、2艇とも他の艇に抜かれることがあります。1艇だけを確実に抑えたい場面（ゴール直前、順位が決まる相手）で使います。
- **ルーズカバー**：影はかぶせず、**相手と同じタックで、相手と次のマークの間**にいます。相手が得をする振れが来ても、自分も同じ振れに乗れるので、大きく抜かれることがありません。**ふだんはこちらが基本**です。

5. 集団（フリート）との位置関係

図5　集団（フリート）との位置関係は、順位で変える

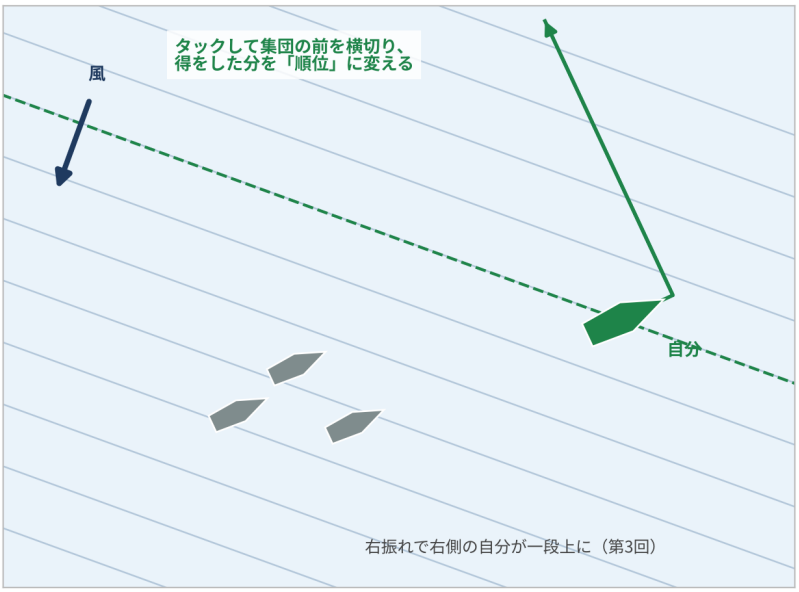


灰色＝集団。前にいるときは集団と同じ風を使い、後ろにいるときは集団と違う風を使わないと順位は上がらない

	前にいるとき（守る）	後ろにいるとき（追う）
基本の考え	集団と同じ風を使えば、順位は大きく変わらない	集団と同じ風を使っている限り、順位は上がらない
位置取り	集団と次のマークの間にいる。集団の多い側に寄る	集団から少し離れて、別の風・振れを狙う
リスク	小さく抑える。端（コーナー）へは行かない	少し大きく取ってよい。ただしコースの端までは行かない
タック	集団に合わせる。不要なタックをしない	きれいな風を最優先。影に入ったらすぐ逃げる

得をしたら「利益確定」する

図6　利益確定（コンソリデート）：得をしたら集団に戻る



振れや風の強さの差で集団より得をしたら、その差は**まだ「位置の差」でしかありません**。風が戻れば消えてしまいます。**タックして集団の前を横切り、集団と同じ側へ戻る**ことで、得をした分を順位として確保できます。これを**利益確定（コンソリデート）**と言います。株やお金の「利益確定」と同じ考え方です。

6. 順位によって戦い方を変える

同じ場面でも、**今の順位と、そのレース・シリーズで何を目指すか**で、正しい判断は変わります。

- **上位にいるとき**：大きな勝負はしない。集団の中心に近い側で、ルーズカバーを基本に、確実に順位を守ります。
- **中位にいるとき**：きれいな風と、自分のスピードを最優先にします。混雑を避けるだけで、順位は上がっていきます。
- **下位にいるとき**：集団と同じことをしても差は縮まりません。風の強い側や、振れの来る側へ、少しずつリスクを取って離れます。

- **シリーズの得点**：シリーズ全体では、大きな失敗（大きく順位を落とすレース）を避ける方が、得点は良くなることが多いです。

7. よくある場面と判断

場面	判断の基本
スタート直後、風上の艇の影に入った	すぐにタックできるならタックして、きれいな風へ。できなければ少しベアして速度をつけ、影から出る
ポートで、行きたい側が右なのにスターボード艇が来た	ダックして右へ伸ばす
前の艇が自分の真風上でタックしてきた（タイトカバー）	もう一度タックして逃げる。ただし不利な振れの側に追い込まれないよう注意
右振れで右にいた自分が大きく前に出た	タックして集団の前を横切り、利益確定
上位で最終の上りに入った	後ろの艇と次のマークの間に入り、ルーズカバー

8. まとめ

✓他の艇の後ろ側（風の影・バックウインド）に入らない。きれいな風が第一

✓同じタックで並んだら、風下の少し前（セーフリーワード）が強い。風下の後ろなら早めに逃げる

✓反対タックで出会ったら、行きたい側でダックかリーバウタックを選ぶ

✓前にいるときはルーズカバーが基本。タイトカバーは1艇を確実に抑えたい場面で

✓前にいるときは集団と同じ風、後ろにいるときは集団と違う風を使う

✓得をしたら集団の前を横切って利益確定

✓順位とシリーズの状況で、取るリスクの大きさを変える

次回（第8回）：海風・地形・潮流の読み方

※ルールの詳細はセーリング競技規則（RRS）に定められています。本資料は初心者向けに要点をまとめたものです。