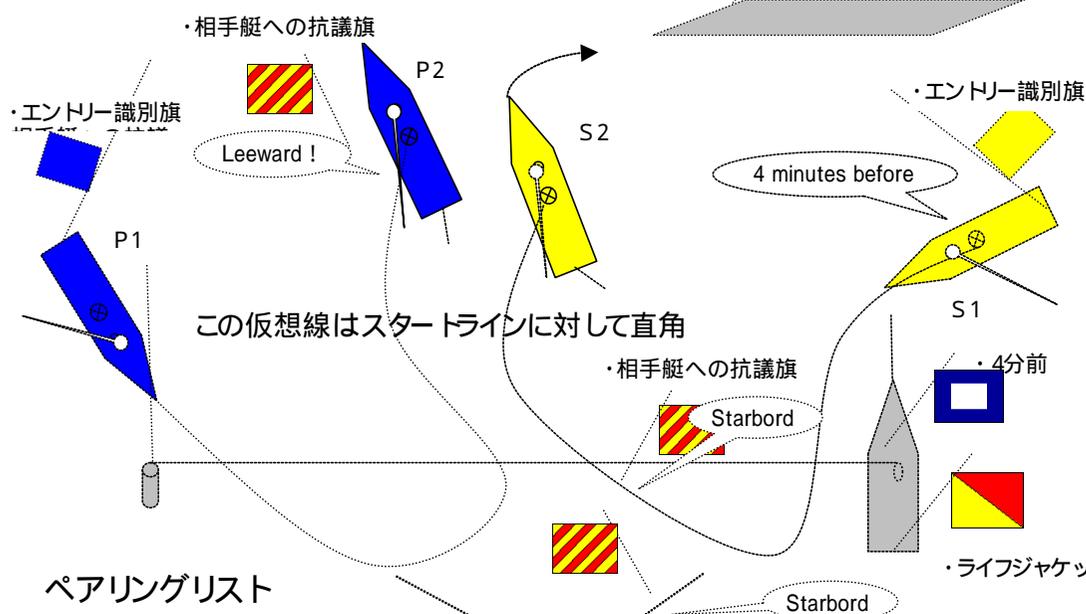


# フラッグと対戦表



## スタートエントリーと信号旗

- ・ 損傷の申告
- ・ レース委員会への抗議



## スタート信号 帆走指示書によりRRS C3.1のスタート信号表を下記とする。

時刻(分)	【視覚信号】	【音響信号】	【意味】
6分前	F旗掲揚 (ライトの始まり)	1声	注意信号
5分前	F旗降下および数字旗掲揚	1声	予告信号
4分前	P旗掲揚	1声	準備信号
2分前	エントリー完了していない艇がある時 その艇の識別旗 (青旗 黄旗)	1声	エントリータイム終了
0分	予告信号と準備信号降下	1声	スタート信号

## ペアリングリスト

「1マッチ」と呼ぶ  
4チームの場合 (4チーム 4艇 ダブル・ラウンド・ロビン = 総当たり2回) 第5フライトと呼ぶ

	no.1 flight	no.2 flight	no.3 flight	no.4 flight	no.5 flight	no.6 flight
1	4 - 1	1 - 3	1 - 2	3 - 2	4 - 2	4 - 3
2	2 - 3	2 - 4	3 - 4	1 - 4	3 - 1	2 - 1

## 5チームの場合 (5チーム 5艇 ダブル・ラウンド・ロビン)

	no.1 flight	no.2 flight	no.3 flight	no.4 flight	no.5 flight	no.6 flight	no.7 flight	no.8 flight	no.9 flight	no.10 flight
1	5 - 2	1 - 3	2 - 4	5 - 1	1 - 2	2 - 5	3 - 1	4 - 2	1 - 5	4 - 3
2	4 - 1	4 - 5	3 - 5	2 - 3	3 - 4	1 - 4	5 - 4	5 - 3	3 - 2	2 - 1
待機	3	2	1	4	5	3	2	1	4	5

## 6チームの場合 (6チーム 6艇 ダブル・ラウンド・ロビン)

	no.1 flight	no.2 flight	no.3 flight	no.4 flight	no.5 flight	no.6 flight	no.7 flight	no.8 flight	no.9 flight	no.10 flight
1	4 - 5	3 - 5	2 - 3	3 - 6	5 - 6	5 - 4	5 - 3	3 - 2	6 - 3	6 - 5
2	1 - 3	2 - 4	4 - 6	2 - 5	1 - 2	3 - 1	4 - 2	6 - 4	5 - 2	4 - 3
3	6 - 2	6 - 1	5 - 1	1 - 4	3 - 4	2 - 6	1 - 6	1 - 5	4 - 1	2 - 1

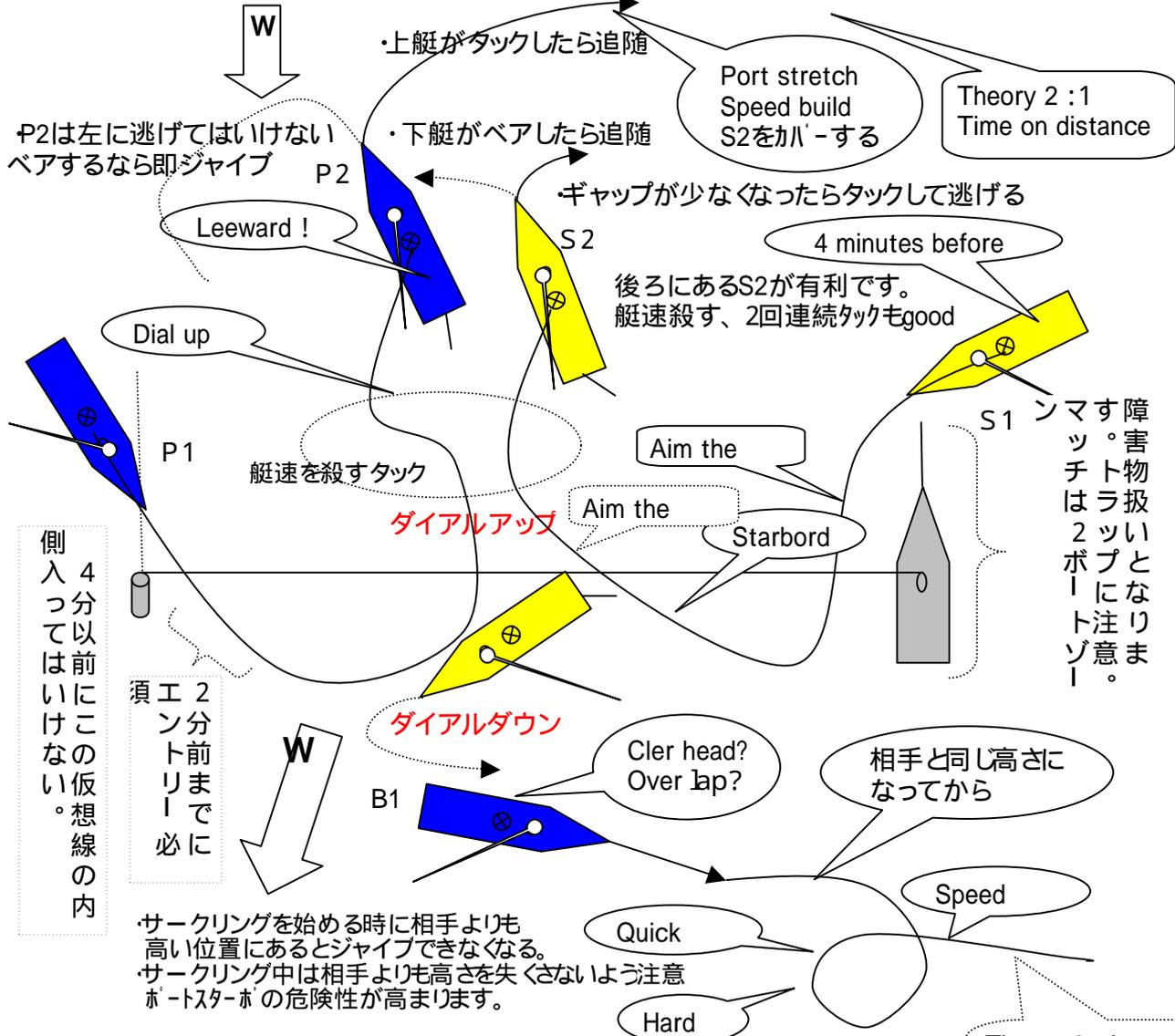
## スコアシート

艇番	チーム	1	2	3	4	5	6	得点	順位
1									
2									
3									
4									
5									
6									

・(参)公式レースではラウンドロビンの後、セミファイナル (近い順位同士等のマッチで順位を確定)、ファイナル (上位チームによる優勝決定戦)を行います。

# 1. 【エントリーミーティング】

・マニューバリングで、ペナルティーを取られないこと！ イープンスタートで充分です。  
 4分前迄はスタートラインに対し角度90度で引いた仮想線の内側に入ってはいけません。ジャストインを目指そう！  
 2分前迄にスタートラインの風下側に一旦、入らねばなりません。対戦相手にそれをさせないようにします。  
 次に、対戦相手のすぐ後ろ（いつでも下側にオーバーラップ出来る位置）につくことで相手をコントロールします。



# 2. 【エントリー】・・・対戦表を濡らさず、飛ばさず、見える場所に貼り付けよう

自分のスタート順番と、エントリーサイドを絶対に間違えないこと。  
 スタボ-エントリーのイエロー艇は対戦相手にエントリーさせないことを目指します。  
 ポート艇はスタボ-艇の前を通過するか、ダイヤルアップします。右下サイドを目指します。

# 3. 【スタボ-、ポート】・・・マッチでは、スタボ-艇は故意にポート艇を攻撃して良い。

スタボ-艇はポート艇を狙い攻撃して良いが、衝突の回避行動を邪魔してはいけません。  
 スタボ-艇を避けたいスキル-はないので、結果、大抵はグリーンフラッグ（抗議は却下）です。  
 回避行動を邪魔してない事を証明しつつ攻撃する為にはスタボ-艇はロックオン状態にする。  
 (進路変更せずに真っ直ぐポート艇に近づいて)で急激に避けてアピールします。  
 それでも、大抵はグリーンフラッグです。ジャッジに憤慨せずに対戦艇をコントロールする事(追隨)に集中しましょう！

# 4. 【風下艇、風上艇】・・・風上艇は常に避ける行動をしていなければいけない。

マッチレースではオーバーラップしている間は、風上艇は避ける努力をしていなければなりません。  
 風上艇はオーバーラップして3~4秒以内に回避行動しないとペナルティーを取られてしまいます。  
 (何も争いなく仲良く静かに平行して走り続けていても、上艇はペナルティーを取られてしまいます。)  
 風下艇は風上艇が回避行動を取れない程、近づいてはいけません。  
 避けるル-ームを与えていない場合や、接触すると逆にペナルティーを取られてしまいます。

## 補足】

ペナルティーを取られてしまったら、同様の手口で対戦相手に攻撃をしかけて、ペナルティーを相殺出来ればベストですね。

相手よりほんの少しだけ、良いスタートをする事に集中しましょう！  
 相手より良いスタートしたヨットはどんどん前にでていき、フィニッシュする前に一回転する余裕(6艇身ぐらい先行)で勝てる筈？ ですよ。でもマッチレースはそうはなりません。

## 5. 【スタートポジションの選択】・・・スタート前に海面を見てどちらからか決めておきます。

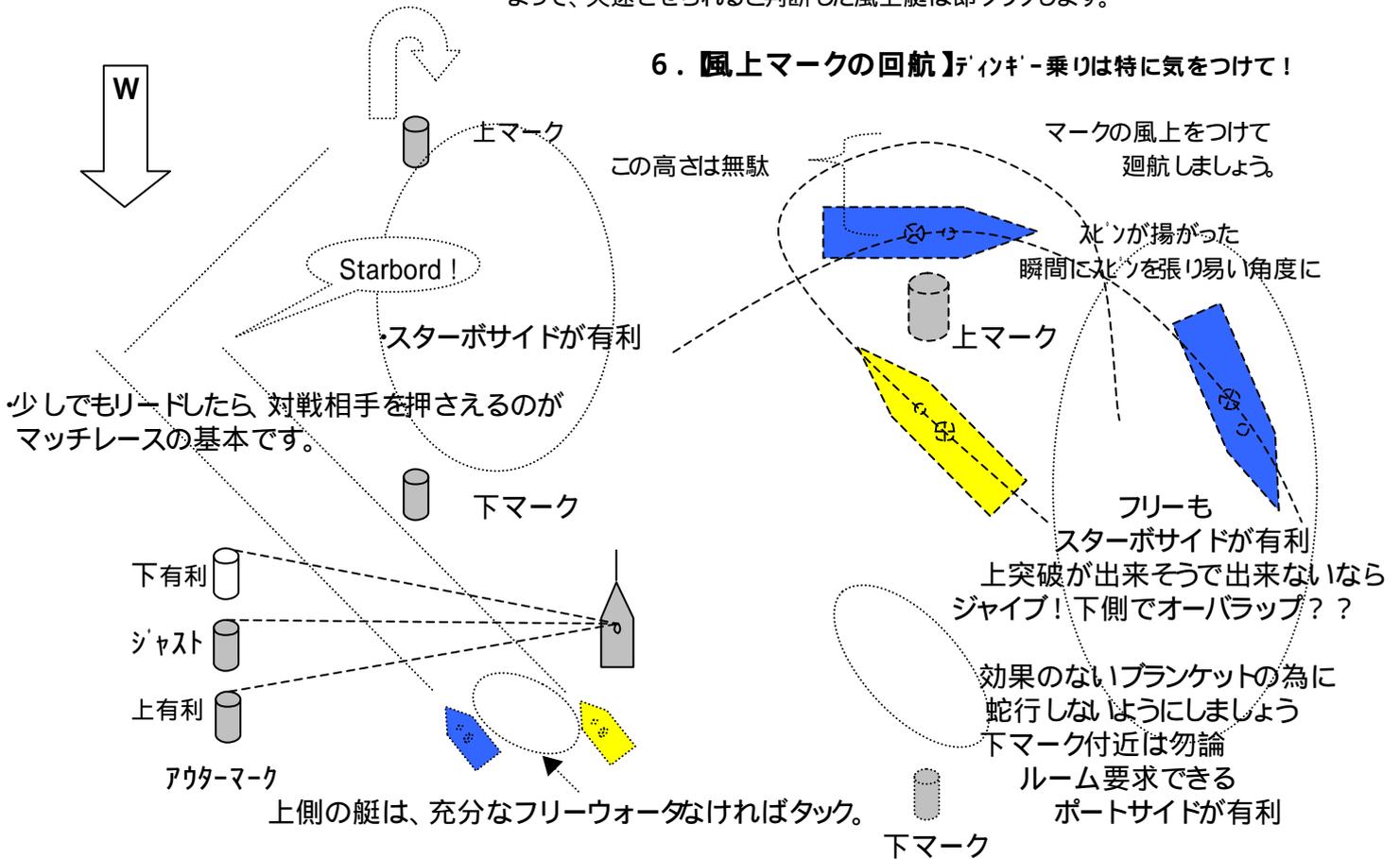
通常は対戦相手よりもスターボードサイドにある方が次のミーティングでスタボードで攻撃できるので有利です。

コースサイドに明確な選択がない場合は風上スタートが有利です。

しかしながら、イーブンな状態では風下艇は少しづつ上らせて、又は急激にラフさせて相手艇を失速させる又は失速タッキングさせることができます。

よって、失速させられると判断した風上艇は即タックします。

## 6. 【風上マークの回航】ディッキ-乗りは特に気をつけて！

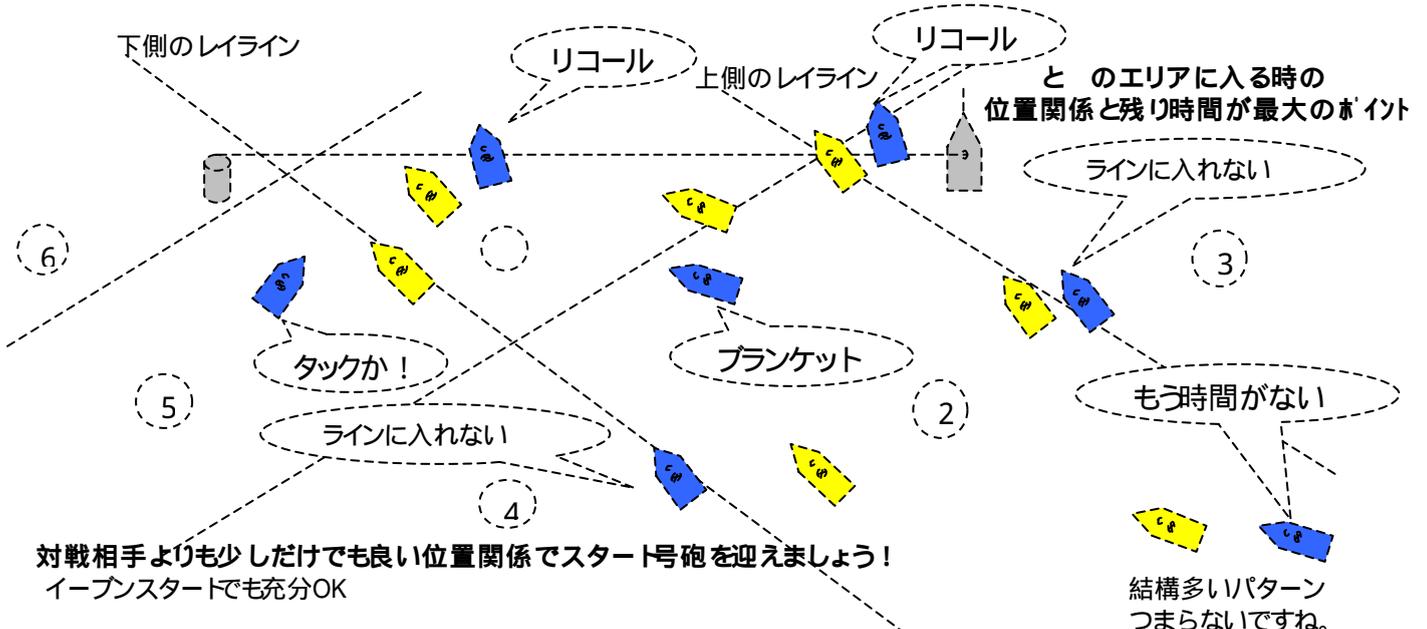


## 7. 【フリートレースのスタート原則 「全速、アジャスト、下にフリーウォータ」を忘れてしまいましょう!!】

対戦相手をレイラインの外側に追いやる。(対戦相手を出遅れスタートさせる。)

対戦相手をリコールさせる。相手よりも早くリコール解消出来るなら、一緒にリコールしてもよい。

自艇はSLP、又は対戦相手をブランクットに入れた状態でスタート時間を迎えましょう。



## 7. 【タイムマネジメント】・・・・・・スタートはこれに尽きます。

サークルングを止めて のエリアに適切な時間に戻ることに 30~40秒前には か のエリアに戻ることに

タイムマネジメント= のエリアに戻るまでの距離と時間、コントロールされている場合はその瞬間に対戦相手を振り切る。

相手艇をコントロールできる後ろのポジションが有利。但し、スタートまで時間がある場合。

相手艇の下側でオーバーラップできる筋力モリモリのセールセッティングとしっかりハイクアウトが必要。

・このマッチレース初心者の為の『マッチレースの基本』はパトリック・ラングレ、ハラケンから習ったこと、クリス・ディクソン著作を基に  
マッチレースクリニックの為にA4用紙2枚にこだわって纏めたものです。(フリーについての詳細記述は割愛。)  
詳細は下URL『Match Race Learning・・・マッチレースを分かりやすく解説、できるか?』をご参照下さい。

<http://fish-tail.yacht-club.jp/?p=4>

【下記WEB情報のURLをご紹介します】…… 画面の下側『テキスト』と映像は必見です。

JYMAホームページ・・・マッチレースとは他  
[http://www.matchrace.gr.jp/about\\_2.html](http://www.matchrace.gr.jp/about_2.html)

Match Race Learning・・・マッチレースを分かりやすく解説、できるか？  
<http://fish-tail.yacht-club.jp/?p=4>

ワールドマッチレーシングツアー  
<http://www.wmrt.com/>

アメリカズカップ  
<http://www.americascup.com/>

ISAFワールドマッチランキング  
[http://www.sailing.org/15\\_9490.php?includeref=ranking3760&rankdiscipline=1&ranktype=1&rankclass=0&rankdate=latest](http://www.sailing.org/15_9490.php?includeref=ranking3760&rankdiscipline=1&ranktype=1&rankclass=0&rankdate=latest)