

Going to Windward

今年は上るぞ!

UP WINDを手に入れる



up wind lesson 2 「上り」を邪魔するものって何だ?

効率良く上っていくために必要なのは、単にセイリングテクニックだけだとは言えない。むしろ「上る」ための知識の豊富さが鍵であり、どれだけ多くを知っているのが重要だ。

「上り」を理解するための企画「今年は上るぞ!」の第2回となる今回は、上りの邪魔になってしまうことを取り上げていこうと思う。判っているようで判っていないこと、考えたことがないと意外に気付かないことに着目し、何をすべきなのかではなく、何をしてはいけないのかを理解して役立てていけるようにしよう。

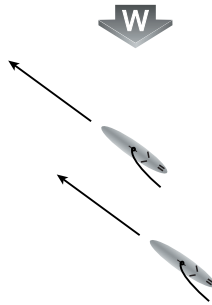
Photos:Tetsuya Satomura Special Thanks:M.R.C.(JPN22 Shinya Kunieda,JPN57 Nachiko Koumura,JPN67 Akihiko Yamada)
Text:Shinya Kunieda(M.R.C.),Atsushi Shimoyama(Zushi Windsurf School)

走りが乱れてしまう場所から離れる

不利なポジションと有利なポジションを知る

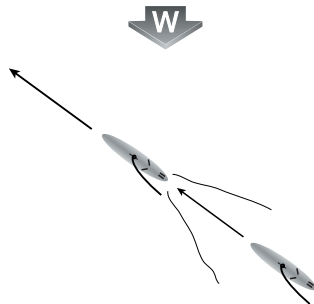
風下後方は最悪のポジション

単独で上っていると風は乱れず、海面も乱れず、邪魔されるものは何もないが、数名であっても他の人が絡んでくると途端に色々な影響を受けることになる。そんな他の人との絡みの中で最も嫌なポジションが右の写真とイラスト。2人の技量や道具がほぼイーブンだとしたら、国枝選手がいるポジションは最悪。風上で先行している人のブランケットに入っているから、乱れた風しかセイルに取ることができない。こうなってしまったらもっと上らせるか、下らせるか、タックして逆方向に行くしか回避する手はない。



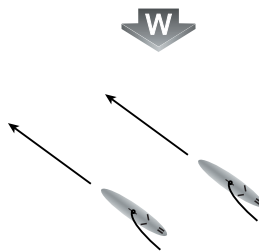
航跡の中では思うように走れない

上のポジションよりも国枝選手が少し風上に位置しているケース。先行艇のブランケットには入っていないから風が乱れることはない。しかし、今度は海面が乱れている。誰かの後を追いかけて上りの練習をしてみようという時に、このポジションに入り込むケースが見られるが、この国枝選手の位置からは、やはり先行艇に追いつくことはできない。仮にプレーニングコンディションだとしたらもっと顕著に不利な面が現れてしまう。この位置からの回避も、上るか下るかタックかかを選択肢しかない。早めに対処することが肝心。



ほぼイーブンだが風が振れると・・・

このポジションは2人ともほぼイーブンの状態。しかしながら、もし風が上に振れたら（イラストでいえば右）風上後方にいる人が有利になり、反対に下に振れたら（イラストでは左）次にタックする時には風下で先行している人が有利になる。上の2つのポジションに比べれば、このケースのようにどちらにいてもイーブンな条件になれるポジションがある。上りを考えた場合、風や海面だけでなく、一緒に上っている人達と自分との位置関係を考えることはとても大切だ。

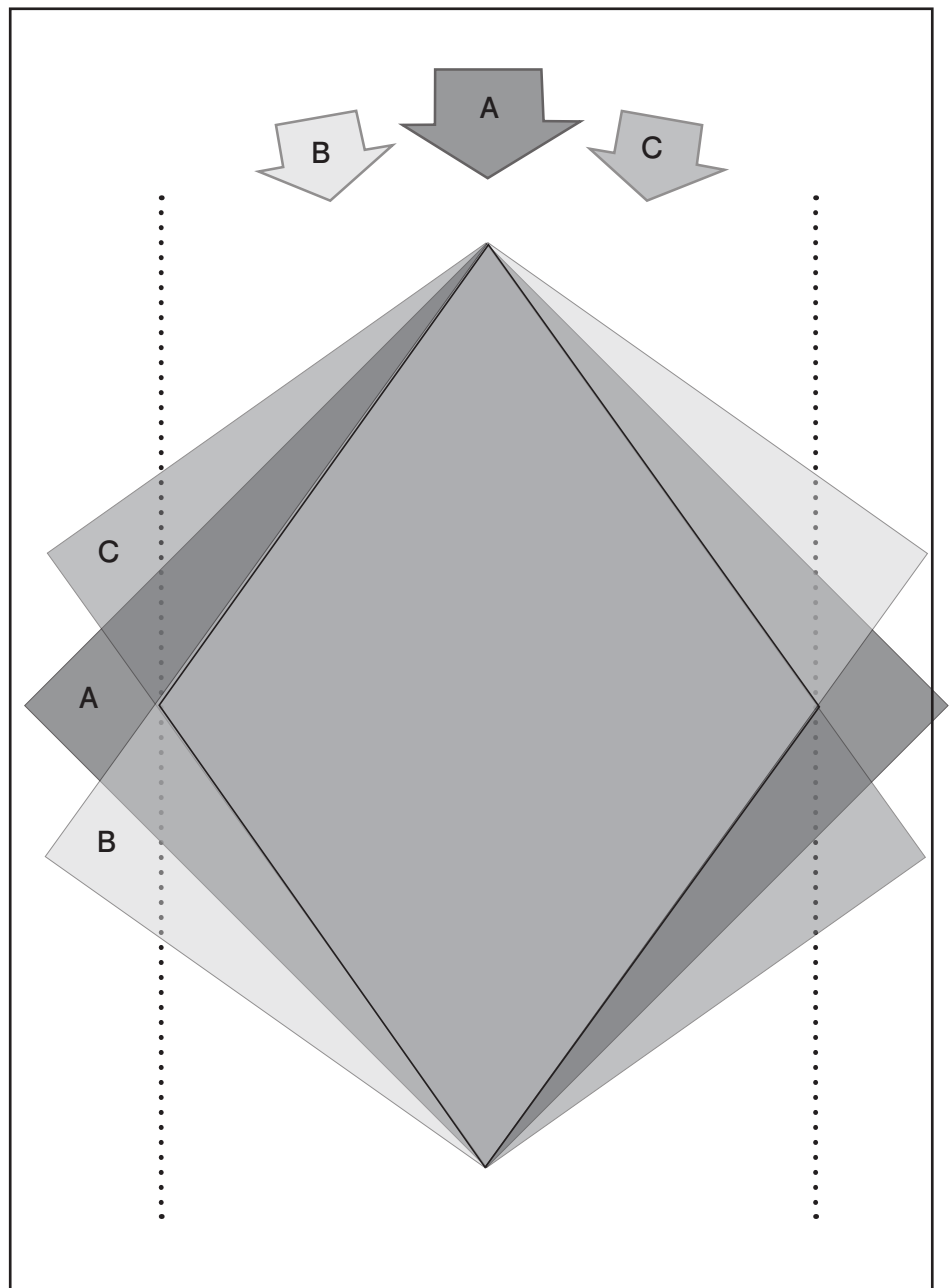


走るべきエリアから逸脱しないこと

風が振れても対応できる場所をキープする

まず風の振れ方をパターンとして発見しよう

目標物を決めてタックを繰り返しながら上っていく場合を考えてみよう。タックの回数はできるだけ少ない方がいいことは前回も説明したはずだが、では少なければ少ないほどいいのかというと、それは条件次第になる。風がコンスタントに一定の方向から吹いているのであれば、タックの回数は1回もしくは2回のミニマムであるべきだが、風の振れが大きくなると、必要最低限の回数が望ましい事になってしまう。イラストを見て欲しい。色の最も濃い風 (A) がメインで吹いている風と想定しよう。風上に向かって45度で走れるとしたら、中央にある正方形の辺を走って行けば、最低回数の1回のタックで風上に行ける。しかし、そこに2方向の振れた風が入ってくるとどうなるだろうか。Aの正方形の右角まで行ったとしよう。もしも風がBになったら、目標物に対して上れなくなってしまふ。或いはCに振れたとしたらどうか。今度は目標物に対して角度を落として走っていくことになる。つまり、どちらに風が振れたとしても、無駄な走りさせられてしまうというわけだ。ではどうするのか。メインの風Aと振れてくる風BとCを全て重ねていこう。それぞれの四角形の辺が上り角度の限界を表している。全ての風が重なっている部分が菱形にできあがる。そこができる限りいるべきエリアとなる。その菱形の中にさえいれば、どの風に振れたとしても対応でき、無駄はない。菱形の料角に点線を引いておいたが、この2本の点線の外側に出ないようにすればいい。もちろん、ギャンブル的な要素はないから、風上にいる人全員を一気に抜き去ってしまうような事もできず、失敗はほとんど有り得ないので、そういった面白さはないのだが、とにかく確実だ。判りにくかったら、実際にこのようなコンディションになったときに、敢えて大きく枠を外れて走ってみるといい。時にはギャンブルのように大勝ちするかも知れないが、ほとんどの場合、ロスだけであることに気付くだろう。



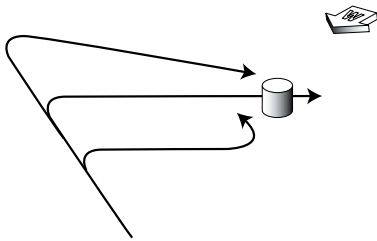
よく判らなくなったらイラストの上にウインドサーフィンの絵を描いてみるといい。「ここで風が振れたら・・・」などと想定しながらゲームのように進めていくと理解できるはずだ。

目標物へのアプローチを考える

どこでタックするかが重要なポイント

後方へ首を回して目標物を見てみよう

目標物に対しての最後のアプローチは意外に難しいもの。ほぼ常に風下側に横流れしているウインドサーフィンだから、定規で線を引いたように真っ直ぐは走っていけないからだ。もちろん上らせる技術にもよる。下のイラストはマークブイに対してアプローチしていく際の3パターンのタックをイメージしたもの。最も手前でタックした場合に、目標へ上りきれなければタックが2回は増えてしまう。かといって行きすぎてしまうと無駄に下らなければならなくなる。こうしたミスを防ぐために、写真のように後方へ首を回して目標物を確認してみる。後ろに首を回してマークが視界に入れば、そこがおおよそのアプローチライン上。首の回し込み量にもよるから、自分なりのクセを付けていくようにしよう。



首を後方へ捻ってマークを確認できたらタックに入る。もちろんマークまでの距離に左右されるし、上りの技術にもよるから、自分なりのタイミングを量れるようにしたい。この方法はあくまでも基本だから、これをベースにして応用してみたい。

+α 上り角度が判らなくなったら？

微風時に上り角度が判らなくなったり、下ってしまっていないか？と感じたことがあるだろう。そんな時にはすぐにセイルを開いてみるのが効果的。写真では極端なくらいにセイルを開いているが、大げさだと思わずにここまでやってみるといい。風向は確認できるし、セイルを開いたことによってボードが風上に向こうとする。マークへのアプローチ時などにでも、こうしたほんの僅かな工夫を入れてみるとうまくいったりする。ただやたらとセイルを引き込むのが上りというわけではないし、セイルを開くことはとても大切なことだと覚えておいて欲しい。

