

ykt.my.coocan.jp/masa ま～ちゃんの簡単ヨットレースルール教室

2013/5/27 横田雅信
2020/10/20 訂正

ま～ちゃんのヨット関連ホームページ (<http://ykt.my.coocan.jp/masa/yacht.html>) も御覧下さい。

目次

- 0. はじめに
 - 1. 定義
 - 2. スタートのシークエンス
 - 3. コースの帆走
 - 4. 反対タックの艇が出会った場合
 - 5. 同一タックの艇が出会った場合
 - 6. 追い越し
 - 7. スタート前の同一タック
 - 8. スタート・マークのルーム
 - 9. 風上マーク回航
- 10. フリーのレグでのルール
- 11. 風上以外のマークと障害物
- 12. 障害物タック
- 13. その他

0. はじめに

ここでは、基本的なレースルールについて解説する。

特別な状態におけるルール等については、ルール・ブック、あるいは、レース規則の教科書を参照されたい。

本書によりレースルールの基礎を学んで、レースに参加しヨットの楽しみを大きくふくらませてほしい。本書は、(財)日本セーリング連盟発行の「セーリング競技規則 2013-2016」がベースになっている。

1. 定義

クリア・アスターンとクリア・アヘッド；オーバーラップ

艇体および正常な位置にある装備が、相手艇の艇体および正常な位置にある装備の最後部から真横にひいた線より後にある場合、その艇は相手艇のクリア・アスターンにあるといい、相手艇はクリア・アヘッドにあるという。

いずれの艇もクリア・アスターンでない場合、両艇はオーバーラップしているという。ただし、両艇の間にいる艇が両艇とオーバーラップしている場合もまた、両艇はオーバーラップしているという。

これらの用語は規則18（マークルーム）が適用される場合、両艇がアビームより風下に向かっている場合を除き、反対のタックの艇には適用されない。

フィニッシュ

艇体、または正常な位置にある乗員もしくは装備の一部が、コース・サイドからフィニッシュ・

ラインを横切るとき、艇はフィニッシュするという。

避けている

以下の場合、艇は相手艇を避けているという。

- ・ 航路権艇が回避行動をする必要なしに、自らのコースを帆走することができる場合
- ・ 艇がオーバーラップしているとき、航路権艇が直ちに接触することなく、いずれの方向にもコースを変更することができる場合

風上と風下

艇の風下側とは、風向から遠い側をいい、また風位に立っている場合、それまで風向から遠かった側をいう。

ただし、バイザリーまたは真風下方向に帆走している場合、メイン・セールの出ている側を風下側といい、他の側を風上側という。

同一のタックの2艇がオーバーラップしている場合、相手艇の風下側にいる艇を風下艇といい、相手艇を風上艇という。

マーク

帆走指示書において、艇の定められた側で通過するように求められている物体、およびレース委員会艇で、そこからスタート・ラインまたはフィニッシュ・ラインが伸びている航行可能な水面に囲まれているものをマークという。

アンカー・ラインまたは偶然に付着した物体は、マークの一部ではない。

マークルーム

艇が、定められた側でマークを通過するためのルーム。

艇のプロパー・コースがマークに向かって近づくことである場合、マークへ帆走するためのルーム。

コースの帆走に必要なだけマークを回航するためのルーム。

障害物

艇がそれに向かって真直ぐに帆走していて、それから1艇身となったときに、コースの大幅な変更をせずに通過することができないものを障害物という。

また一方の側しか安全に通過することができないもの、および帆走指示書によりそのように指定された区域も障害物という。

ただし、他艇が避けている必要がある艇、ルームを与える必要がある艇、または規則23（転覆、投錨または座礁、救助）が適用され回避する必要がある艇を除き、レース中の艇は他の艇にとって障害物ではない。

プロパー・コース

この用語を用いている規則に関わる他の艇がない場合、できるだけ早くフィニッシュするために帆走するであろうコースをプロパー・コースという。スタート信号前には、艇にプロパー・コースがない。

レース中

艇がその準備信号から、フィニッシュしてフィニッシュ・ラインとフィニッシュ・マークを離れるまで、もしくはリタイアするまで、またはレース委員会がゼネラル・リコール、延期、もしくは中止の信号を発するまで、その艇はレース中であるという。

ルーム

艇がシーマンらしいやり方で速やかに操船している間に、その場の状況で必要とする余地をルームという。

スタート

スタート信号時またはスタート信号後、スタート・ラインのプレスタート・サイドに完全に入っていて、規則 30. 1（ラウンド・アン・エンド規則）が適用される場合は、その規則に従い、艇体、乗員または装備の一部がスタート・ラインを最初のマークに向かって横切るとき、艇はスタートするという。

スターボードタックまたはポートタック

艇がスターボードタックかポートタックかは、その艇の（定義による）風上側が（スターボードサイド[右舷]かポートサイド[左舷]の）どちらかによる。

ゾーン

マークまたは障害物に近いほうの艇の 3 艇身の距離で囲まれた、マークまたは障害物周囲の区域をゾーンという。

2. スタートのシーケンス（規則 26、29、30）

通常、用いられる指示等を以下に示す。

(1) スタート 5 分前（予告信号）

スタート 5 分前：本部船のマストにクラス旗展開、音響 1 声
クラス旗は帆走指示書に示された、国際信号旗または特定の旗である。

(2) スタート 4 分前（準備信号）

スタート 4 分前：本部船のマストに国際信号旗の P 旗、I 旗、Z 旗、I 旗と Z 旗、または黒色旗を展開、音響 1 声



I 旗が展開され、スタート信号前の 1 分間に、艇体、乗員または装備の一部でもスタート・ラインまたはその延長線のコース・サイドにある場合には、その艇はその後スタートする前にコース・サイドからスタート・ラインの延長線を横切り、プレスタート・サイドまで帆走しなければならない。（規則 30.1 ラウンド・アン・エンドルール）

黒色旗が展開された場合、スタート信号前の 1 分間に、艇体、乗員または装備の一部でもスタート・ラインの両端と最初のマークで作られる三角形の中あってはならない。（規則 30. 3 黒色旗規則）

スタート 4 分前以降、レーシングルールが適用され、レース中となる。

(3) スタート 1 分前

スタート 1 分前：準備信号降下、長音 1 声

(4) スタート

スタート：クラス旗降下、音響 1 声

(1) から (4) までの音響信号は不発の場合は無視されるものとする。

(5) 個別のリコール

スタート直後に、国際信号旗の X 旗が展開され、音響信号がさらに 1 発鳴らされた場合は、スタート信号前にスタート・ラインを越えた、早すぎるスタートをした、リコール艇があることを意味する。（規則 29. 1 個別のリコール）



X 旗 (掲揚時：音響 1 声、スタートの音響と合わせて 2 声)

(6) ゼネラル・リコール

スタート直後に、国際信号旗の第一代表旗が展開され、音響信号がさらに 2 発鳴らされた場合は、スタート信号前にスタート・ラインを越えた、リコール艇等が多数あり、特定できないか、スタートの手順に誤りがあり、再スタートが行われることを意味する。

新しい予告信号は、音響 1 声とともに第一代表旗が降下された 1 分後に発せられる。

(規則 29.2 ゼネラル・リコール)



第一代表旗 (掲揚時：音響 2 声、スタートの音響と合わせて 3 声)

(7) そのほか、国際信号旗の AP 旗 (回答旗) でスタート延期 (規則 27. 3)、S 旗でコース短縮 (規則 32. 2)、C 旗でコースの次のレグの変更 (規則 33)、N 旗でレース中止 (規則 32. 1) を指示したりする。



AP 旗 (回答旗) スタートしていないレースを延期する。予告信号は降下の 1 分後に発する。(掲揚時：音響 2 声、降下時：音響 1 声)



S 旗 コースは短縮された。回航マークの場合、回航マークと S 旗を掲げたポールとの間、ラインの場合はそのラインがフィニッシュ・ラインになる。(掲揚時：音響 2 声)



C 旗 次のマークの位置を変更した。(反復音響信号)



N 旗 スタートしたすべてのレースを中止する。スタート・エリアに戻れ。予告信号は降下の 1 分後に発する。(掲揚時：音響 3 声、降下時：音響 1 声)



A 旗 AP 旗、N 旗の下に掲揚されると、本日はこれ以上レースを行わない。



H 旗 AP 旗、N 旗の下に掲揚されると、ハーバーにもどれ、これ以降の信号は陸上で発する。



L 旗 陸上：通告を掲示した。水上：声の届く範囲に來い、またはこの艇に続け。(掲揚時：音響 1 声)

3. コースの帆走 (規則 28)

艇はスタートし、帆走指示書で定められたコースを帆走し、フィニッシュしなければならない。

フィニッシュ後は、艇はフィニッシュ・ラインを完全に横切る必要は無い。

スタート後フィニッシュするまでのその艇の航跡を示す糸をぴんと張った場合、それぞれのマークを定められた側で通過し、それぞれの回航マークに触れるようになっていなければならない。

フィニッシュ後はこの誤りを正すことは出来ない。

4. 反対タックの艇が出会った場合

ポートタックの艇は、スターボードタックの艇を避けなければならない。(規則10)

ポートタックの艇は、衝突を避けるために、スターボードタック艇の船尾を通過するか、タックするか、速度を落とさなければならない。

(風下マークを回る時は例外規定がある)

もしポートタックの艇がタックするなら、バウが風位に立ってから、新しいクロスホールド・コースになるまでは、他の艇を、避けなければならない。

2艇が同時にこの規則に従わなければならない場合には、ポート側にいる艇、または後方にある艇が、避けなければならない。(規則13)

その後、風下であれば、風下艇の権利を得るが、権利艇は、非権利艇が、避けるためのルームを与えなくてはならない。(規則15)

航路権艇がコースを変える時は、相手艇が、避けるためのルームを与えなくてはならない。(規則16.1)

スタート信号後、スターボードタックの艇は、ポートタックの艇が、スターボードタックの艇の後方を通過するように避けている場合、ポートタックの艇が引き続き避ける為に、ただちにコースを変えなければならないような、コース変更をしてはならない。(規則16.2)

5. 同一タックの艇が出会った場合

同一のタックでオーバーラップしている場合、風上艇は、避けなければならない。(規則11)

同一のタックでオーバーラップしている場合、風下艇は、ラフイングできる。しかし、風上艇に避けるためのルームを与えなくてはならない。(規則16)

同一のタックでオーバーラップしている場合、風上艇の2艇身以内であって、風下艇が後方からオーバーラップしてきたのなら、風下艇はプロパー・コースより風上に向かって帆走してはならない。(規則17)

6. 追い越し

クリア・アスターンの艇(追い越し艇)は、避けなくてはならない。(規則12)

クリア・アスターンの艇が、同一タックの相手艇の風下に自艇の2艇身以内でオーバーラップした場合には、両艇が同一のタックで2艇身以内の間隔でオーバーラップが続いている間、風下艇はプロパー・コースより風上へ帆走してはならない。(規則17)

7. スタート前の同一タック

風上の艇は、避ける必要がある。(規則11)

風下艇は、ラフできる、しかし、航路権を持った艇が、コースを変える場合と同様に、風上艇に、ルームを与えなくてはならない。(規則16)

風上艇は、速やかに避けなければならない。

スタート信号前には、プロパー・コースはない。風下艇は、風位に立つまでラフできる。

スタート信号後は、風下艇は、後方から、オーバーラップした場合、プロパー・コースより風上に帆走してはならない。(規則17)

8. スタート・マークのルーム

周囲を航行できるスタート・マークにスタートするために近づいている時から通り過ぎるまでは、マークのルームはない。(C節まえがき)

風上艇は、スタート・マークにスタートするために近づいている場合スタート・マークやアンカー・ラインに対して、ルームを要求できない。

風上艇は、風下艇及び本部艇を、避けなくてはならない。

風下艇は、風上艇に、避けるためのルームを与えれば、コースを自由に変えることができる。

スタート信号後は、クリア・アスターンからオーバーラップした風下艇は、プロパー・コースより風上に帆走してはならない。(規則17)

スタート・ラインのもう一方の端では、内側艇は、風下艇であって、風下艇の航路権を持っている。

風下の艇のプロパー・コースはマークをかわす事も含む。

9. 風上マーク回航

風上に向かうビートの場合、艇が同一タックの場合にだけ、外側の艇は、ゾーン内でオーバーラップしている艇に、マークルームを与えなくてはならない。(規則18.1)

風上マークで、同一タックでなければ、スターボードタックの艇は航路権を持っている。(規則18.1)

同一タックの外側の艇は、内側艇に、マークルームを与えなくてはならない。(規則18.1、18.2)

相手艇がマークをフェッチングしている場合、ゾーン内でタックして同一タックになる艇は、相手艇を避けなければならない。

相手艇が、タックを変更した艇との接触を避けたら、タックを変更した艇は規則違反である。(規則18.3)

10. フリーのレグでのルール

相手艇に風上から追いつかれて、オーバーラップされた場合は、風下権利艇は自由にラフできる。(規則11)

風下艇がラフを続けて、オーバーラップが切れた場合は、クリア・アスターンとなるので、この艇が避けなければならない。(規則12)

その後、再び、オーバーラップしても、風下からオーバーラップしたことになるので、プロパー・コースより風上を帆走してはならない。(規則17)

風下から追いついて、オーバーラップした艇は、プロパー・コースより風上を帆走してはならない。(規則17)

11. 風上以外のマークと障害物

マーク回航と、障害物の通過：

外側の艇は、オーバーラップしている内側の艇に、マークルームを与えなくてはならない。(規則 18. 2)

ゾーン内でオーバーラップした場合、先行艇は、内側でオーバーラップした艇にマークルームを与えなければならない。(規則 18. 2)

風上マーク以外では、先行艇がスターボードタック、内側でオーバーラップした艇がポートタックだったとしても、先行艇は、マークルームを与えなければならない。(規則 18. 1)

マークから、先行艇がゾーンに到達した時にオーバーラップしていなかった場合、先行艇は、オーバーラップなしの艇にマークルームを与える必要はない。

オーバーラップなしの艇が後でオーバーラップしても、マークルームを要求することは出来ない。(規則 18. 2)

オーバーラップなしの艇は、先行艇と内側でオーバーラップした艇を避けなくてはならない。

障害物とは、1 艇身手前でコースの大幅な変更を必要とする大きさ物の事である。

係留艇または、航路権のある艇は障害物である。

外側艇は内側にオーバーラップした艇に、障害物を避けるルームを与えなければならない。(規則 19)

航路権のある艇は障害物のどちら側を通過するかを選ぶことができる。

障害物がマークの場合、規則 18 が適用される。ただし、マークが島のような連続した障害物の場合は、規則 19 が適用される。

12. 障害物タック

障害物タックのルーム。(規則 20)

クロスホールド艇が障害物を避けるためにコース変更が必要で、同一タックの他艇に接触する恐れがあるためにタックできない場合、障害物タックと声をかけることができる。

クロスホールドで、かつ、コース変更が、安全上必要で無い限り、声をかけてはならない。

「障害物タック」と声をかけてきたら、声をかけられた艇は、できるだけ速やかにタックするか、「タックせよ」と声をかけ、声をかけた艇にルームを与えなければならない。

声をかけた艇は声をかけられた艇がタックするか「タックせよ」と言われたら、できるだけ速やかにタックしなければならない。

声をかけた艇は、声をかけられた艇に対応する時間を与えなくてはならない。

例外：障害物が、スタート時のスタート・マーク（例えば本部艇やそのアンカー・ライン）の場合や、マークをフェッチングしている艇に対しては声をかけてはならない。

13. その他

種々の規則：

常識的に可能なら、航路権を持った艇でも、衝突（による他艇の損傷）を避けなくてはならない。(規

則 1 4)

オーバーラップの確立した、または、解けたかが疑わしい場合は、オーバーラップは確立しなかった、または、解けなかったと考える。(規則 1 8. 2)

レース中、艇は、スタート前のスタート・マーク、帆走中のレグの起点、終点または境界となるマーク、フィニッシュした後のフィニッシュ・マークと接触してはならない。(規則 3 1)

艇がマークタッチした場合、他の艇を避けて、速やかに、タック 1 回とジャイブ 1 回を含む 1 回転ペナルティーを実行すれば、マークタッチは解消できる。(規則 4 4. 1)

レース中に艇が出会った場合の規則に違反したかもしれない艇は、ケースの際にペナルティーを履行することができる。(規則 4 4. 1)

上記のペナルティーは、帆走指示書に特段の規定がない場合には、他の艇を避けて、速やかに、タック 2 回とジャイブ 2 回を含む同一方向への 2 回転を行う「2 回転ペナルティー」とする。(規則 4 4. 2)

ある艇が規則に違反した結果、他の艇が規則に違反せざるを得なくなった場合、その相手艇は免罪されなければならない。(規則 6 4. 1)

謝辞

[Suiyu's Web!](#) の Making of HTML のフリー素材の国際信号旗アイコンを利用させていただきました。