

ルール博士のワシが、
ポイントを解説するぞ。
レーサーは要チェックじゃ！



ここが変わった！

新ルール 2009-2012

4年に一度、改定されるセーリング競技規則(RRS)。今回の2009~2012年版では、どんなところが変わったのだろうか?

ここでは、セーリングルールの要であり、大きな改定があった2章「艇が出会った場合」を中心に、主な変更点を見ていく。

新ルールの適用は、国際大会ではすでに2009年1月1日に始まっており、国内では4月1日から適用される。レースに参加する人は必ず最新のルールブックを入手して確認しよう。できればこの記事も、ルールブックを片手に読み進めてほしい。

構成=編集部 イラスト=内山良治
監修=川北達也(日本セーリング連盟ルール委員長)

どこが変わった？

新しいセーリング競技規則では、改定された部分は数多くあるものの、文章の構成や書き方が変わっただけで、内容はそれほど変更されていない場合も多い。とはいえ、レーサーなら必ずチェックしたい点もいくつかある。

大きな変更点は、マークを回航するときと、障害物を通過するときのルールが改定されたこと。それに伴い、オーバーラップや障害物、マークルーム、フェッティングなど、いくつかの定義が変わったり、新しく追加されたりした。また、条文の構成が変更され、今まであった文章が別の条項に移動したり、原文の変更はないものの、よりわかりやすい日本語訳に変わったところもある。

中でも、第2章の「艇が出会った場合」では、C節の「マークおよび障害物において」がほぼすべて書き換えられるとい

う、大幅な変更があった。従来のC節は、規則18の「マークと障害物の通過と回航」と、規則19の「障害物においてタックするためのルーム」の2項目で構成されていた。新ルールでは、規則18の「マークルーム」、規則19の「障害物を通過するためのルーム」、規則20の「障害物においてタックするためのルーム」になり、他艇にルームを与える必要がある場合については、この三つのケースに分けて書かれている。

さらにこれまで、C節と、A節の「航路権」やB節の「一般制限」とに矛盾があったときは、C節が優先されるという複雑な構成だったが、今後はA節やB節も併用するよう書き換えられた。

主な変更点は、右記の通り。次ページからは、特に重要な変更があったルールについて解説していく。

変更された主なルール

- 序文
ISAF規定(『ISAFセーラー分類規定』をISAF規定に追加)
- 第2章
前文(レース艇による抗議制限の削除)
- 規則17
同一タックでのプロバー・コース(旧規則17.2の削除)
- 規則18
マークルーム
- 規則19
障害物を通過するためのルーム
- 規則20
障害物においてタックするためのルーム
- 規則42.3(h)
推進方法:例外(エンジン使用の許可)
- 規則60.2、60.3
抗議の権利、救済要求の権利、または規則69の処置(レース委員会、プロテスト委員会による抗議の根拠の拡大)
- 規則79
分類(『ISAFセーラー分類規定』の追加)
- 規則86.1(b)
競技規則の変更(ゾーンの艇身数の変更を、帆走指示書に記載)
- 付則L 1.5
脚注(ゾーンの艇身数の変更を帆走指示書に記載)
- 定義(変更)
クリア・アスターとクリア・アヘッド、オーバーラップ/避けている/障害物/ゾーン(新規)フェッティング/マークルーム

反対タックでもオーバーラップの関係が成立

反対タックの艇同士では、マーク回航時など、規則18(旧ルール:マークと障害物の通過と回航、新ルール:マークルーム)が適用される場合を除き、オーバーラップの関係はないというのが今までの常識だった。だが新ルールでは、「両艇が真の風向に対し90度を超えた方向に帆走している場合」という例外がもう一つ加わり、アビームより風下に向かって2艇が帆走しているときは、マーク周辺でなくとも、オーバーラップの関係が適用されるようになった。

これは例えば、右図のように、2艇が風下に向かって走っている場合に適用される。障害物に対して内側のA艇はポートタックだが、外側のB艇とオーバーラップしているので、規則19.2「障害物においてルームを与えること」の(b)に書かれている通り、B艇はA艇に障害物を避けるためのルームを与えなければならなくなつた。

旧ルールの原文

定義(クリア・アスターとクリア・アヘッド; オーバーラップ)

……これらの用語は、規則18(マークと障害物の通過と回航)が適用される場合を除き、反対のタックの艇には適用されない。

新ルールの原文

定義(クリア・アスターとクリア・アヘッド、オーバーラップ)

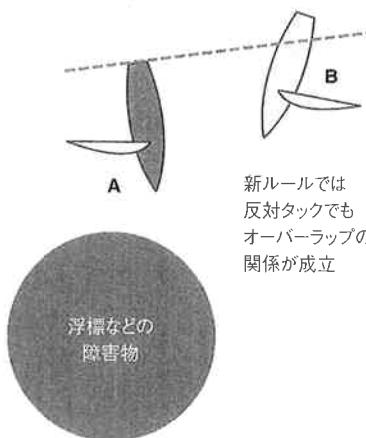
……これらの用語は、同一タックの艇には常に適用する。反対タックの艇には、次のいずれかの場合を除き、適用しない。

- ・規則18(マークルーム)を適用する場合
- ・両艇が真の風向に対し90度を超えた方向に帆走している場合

規則19.2(b)

艇がオーバーラップしている場合、外側艇は内側艇に、自艇と障害物の間のルームを与えること。ただし、オーバーラップが始まった時からルームを与えることができない場合を除く。

風向



新ルールでは
反対タックでも
オーバーラップの
関係が成立

「2艇身ゾーン」が3艇身になった!

これまで「2艇身ゾーン」と呼ばれていた、マークから2艇身の距離で囲まれたスペースは、新ルールでは基本的に3艇身に変更された。呼び方も単に「ゾーン」となる。

ただし、規則86「競技規則の変更」内の86.1(b)にある通り、帆走指示書によってゾーンが2艇身や4艇身に変更できるようになった。

下図のように、A艇、B艇、C艇の3艇間でオーバーラップの関係が成立している場合、マークの外側のA艇は、B艇とC艇にマークを回るためのスペースを与えなければならない。

新ルールの原文 定義「ゾーン」

マークに近い方の艇の3艇身の距離で囲まれた、マーク周囲の区域を、ゾーンという。艇体の一部がゾーンに入っている場合、その艇は、ゾーンの中にいるといふ。

規則86.1(b)

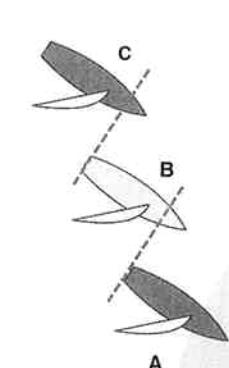
……帆走指示書では、マークを囲むゾーンを決定する艇身数を、「2」または「4」に変更することができ、その数字はすべてのマーク、およびそれらのマークを使用するすべての艇に適用される。帆走指示書にて規則または定義を変更する場合には、その規則または定義を明示し、変更を記載しなければならない。

付則L 1.5脚注

……レース海面が特に狭い場合には、「2」を使い、艇速が特に速い艇の場合、「4」を使う。



ゾーンが何艇身なのか、
レース前に必ず帆走指示書で
確認するのじやぞ!



3艇間で
オーバーラップの
関係が成立

風向

新ルールの「ゾーン」
(3艇身)

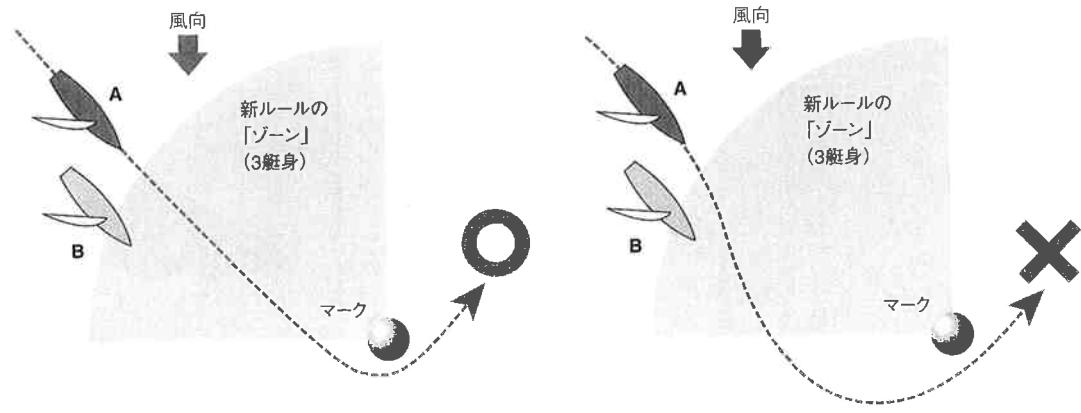
旧ルールの
2艇身ゾーン

マーク

新定義「マークルーム」って？

これまで、マークや障害物を通過する際のスペースや、航路権艇がコースを変更するときに相手艇に与えるスペースなどをまとめた「ルーム」としていた。新ルールでは、「ゾーン」内で内側艇がマークを通過したり、回航するスペースを「マークルーム」と新しく定義し、ほかのルームと区別するようになった。

ルームは、「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している余地」と定義されているが、今回加わったマークルームは、ゾーンの端からマークに近づくまでのルームと、マーク回航中にプロバー・コースを走るためのルームの二つに分けて定義されている。プロバー・コースとは、他艇がないときに、できるだけ早くフィニッシュできるコースのこと。マークルームの定義に「プロバー・コースを帆走するためのルーム」という言葉が入っていることで、旧ルールではあいまいだった内側艇の回航スペースが、より明確になったといえる。さらに、2艇身ゾーンが3艇身に広がり、内側艇はマークのより手前からマークルームを確保できるようになったので、マークでの混乱が減りそうだ。



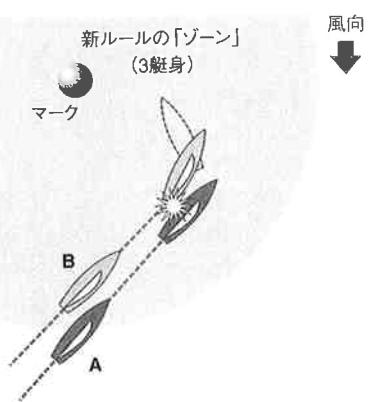
ただし、旧ルールと違って、A節の「航路権」は有効なので、内側艇が自分勝手にスペースをもらえるわけではない。内側艇でも、航路権艇を避けていなくてはならないことを忘れない。

下図のように、A艇とB艇がオーバーラップした状態で風下マークのゾーンに入った場合、A艇はB艇を避けながらマークに向かい、プロバー・コースでマークを回航する権利がある。ただし、風上のA艇は風下のB艇を避けていなければならないので、右のようなコースは認められない。B艇がマークルームを十分に与えず、両艇がぶつかってしまった場合は、A艇は免罪（規則18.5）になる。

また、マークルームの定義の後半にあるように、両艇がオーバーラップしてゾーンに入り、風上マークを回航しようとしている場合、外側艇は、内側艇にタックするためのルームもマークルームとして与えなくてはいけない。右図のように、A艇とB艇がポート・タックで風上マークに向かっているとする。2艇の距離が近く、B艇がタックするときにスタンスがぶつかりそうになった場合は、A艇はB艇にマークルームを与えなくてはならない。

新ルールの原文 定義「マークルーム」

艇がマークへ帆走するためのルーム、その後マーク回航中にプロバー・コースを帆走するためのルームをマークルームという。ただし、マークルームを与える必要がある艇の風上かつ内側にオーバーラップした場合を除き、マークルームには、タックするためのルームを含まない。



A艇はB艇がタックするためのルームを与えない限り、B艇がタックするときにスタンスが振れてA艇にぶつかりそうになった場合も、A艇はB艇に接触しないようにする。

風下艇のカバーリングが合法に

旧ルールでは、クロスホールドの場合を除いて、自艇の2艇身以内に同一タックの風下艇がいる場合は、プロバー・コースより風下を走ってはいけないとされていた（旧規則17.2）。つまり、風下にいる艇をカバーリ

ングする目的で、プロバー・コースより風下を走るのは禁止されていたのだ。

今回のルール改定では、この規則17.2がなくなった。これからはルールに抵触せず、下図のようにA艇がB艇をカバーリングでき

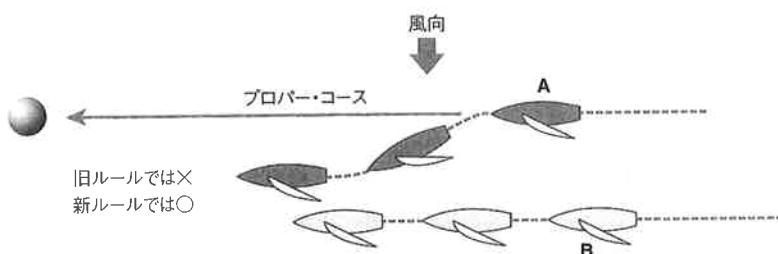
る。ただし風上のA艇は、風下のB艇に対して航路権を持っていないので、B艇を避けていなくてはならないことを忘れない。

旧ルールの原文

規則17.2

風上に向かってのビートの場合を除き、自艇の風下艇、または風下側へのコースを取っているクリア・アスタンスの艇が自艇の2艇身以内にいる間は、自艇はプロバー・コースより風下を帆走してはならない。ただし、自艇がジャイブする場合を除く。

新ルール 規則17.2は削除された



マーク周辺でのタッキングには注意

旧ルールの規則18.3(マークでタックする場合)で使われていた、艇がマークを「かわす」という表現が、新ルールの規則18.3(マークに近づく場合のタッキング)では「フェッチングする」という言葉に変更された。「フェッチング」とは、艇がタックを変更せずにマークを通過できる状態にあることをいう。例えば下図のA艇のように、反時計回りの風上マークにスターボード・タックでアプローチしている状態だ。

フェッチングは、以前からルール原文で使われていた言葉だが、想定する状況をより正確に表現するため、新たに定義されることになった。マークをかわせるコースにいえば、マークからかなり離れていてもフェッチングしているという。また、クロースホールドでレイライン上をロスなくマークに向かっている場合も、オーバーセールの場合も、どちらもフェッチングしているといえる。

下図では、A艇はスターボード・タックのクロースホールドでマークにフェッチングしている。B艇はポート・タックで風上マークに向かっている。B艇がゾーンの中でタッキングしたときから、2艇の間で規則18.3が適用され、規則18.2(マークルームを与えること)は適用

されないので、B艇は、A艇にクロースホールドより風上を走らせたり、A艇のマークを回航をじゃましてはいけない。またB艇は、マーク回航のためのスペースをA艇に要求できないので、A艇より先にマークを回るのは難しくなる。このような状況を避けるため、ポート・タックで風上マークにアプローチしている艇は、スターボード艇の風下ぎりぎりで無理にタッキングしないほうがいいだろう。

旧ルールの原文

規則18.3 マークでタックする場合

反対のタックの2艇がマークに近づいており、そのうちの1艇がマークをかわそうとしている場合には、もう一方の艇が2艇身ゾーン内でタックを完了した場合には、規則18.2(ルームを与えること、避けること)は適用されない。タックした艇は、(a)相手艇に自艇を回避するためクロースホールドより風上を帆走させたり、または相手艇がマークを通過するのを妨げたりしてはならない。(b)相手艇が自艇の内側にオーバーラップした場合には、ルームを与えることにはならない。この場合、規則15(航路権の取得)は適用されない。

新ルールの原文

規則18.3 マークに近づく場合のタッキング

反対タックの2艇がマークに近づいており、そのうちの1艇はマークをフェッチングしており、もう一方の艇がタックを変更し、結果的にゾーン内

photo by Kazuhisa Matsunoto

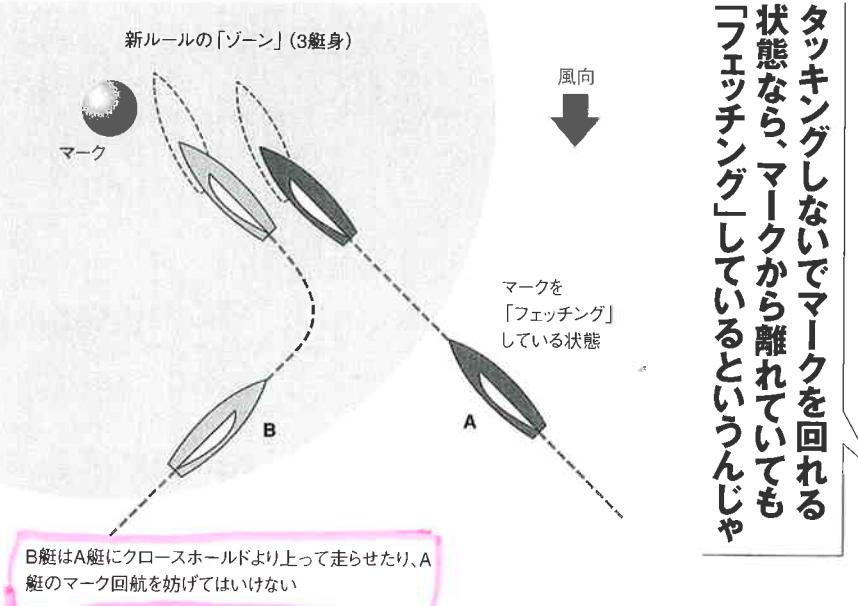


で規則13(タッキング中)に従わなければならない場合には、それ以降規則18.2(マークルームを与えること)は適用しない。タックを変更した艇は、(a)相手艇に自艇を回避するためクロースホールドより風上を帆走させたり、または相手艇が定められた側でマークを通過するのを妨げたりしてはならない。(b)相手艇が自艇の内側にオーバーラップした場合には、マークルームを与えることにはならない。

(b)相手艇が自艇の内側にオーバーラップした場合には、マークルームを与えることにはならない。

定義「フェッチング」

艇がタックを変更することなくマークの風上をその定められた側で通過できるコース上の位置にいる場合、艇はマークをフェッチングしているという。



レーザー必携 新ルールブックを入手しよう!

ここで紹介したルールの変更点は一部。すべての変更点を把握し、さらに理解を深めるために、ルールブックを手に入れておきたい。『セーリング競技規則2009-2012』(一般価格:3,500円、メンバーパンフレット価格:2,800円。送料500円)は、日本セーリング連盟(JSAF)から発行されている。

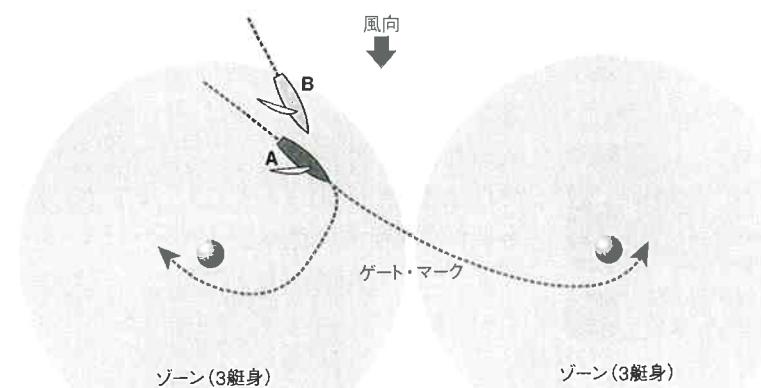
またルール委員会では、セーラーやジャッジ向けに、変更点を解説した資料の提供や、ルール講習会の開催を、2009年度から始める予定だ。詳しいスケジュールについては、JSAFホームページを参照のこと。



(問)(財)日本セーリング連盟事務局
(またはルール委員会)

〒150-8050 東京都渋谷区神南1-1-1
岸記念体育館内520号室
TEL: 03-3481-2357
FAX: 03-3481-0414
<http://www.jsaf.or.jp/>
E-mail: rrc@jsaf.or.jp

どちらのマークを回るかは自由だ!



旧ルールでは、風下マークを回るためにジャイビングしようとしている2艇がいるとき、風下にいる航路権艇は、風上艇をマークから遠ざける目的で、必要以上にマークから離れて走ってはいけないと決められていた。新ルールでは、この規則18.4の最後に「ゲート・マークでは適用しない」という一文が加わった。ゲート・マークとは、参加艇数の多いレースなどで、風下マーク回航時の混乱

を避けるために設置されたマークのこと、一つのマークを回航するのではなく、二つのマークの間を通過し、どちらかを回ればよいというもの。新ルールでは、上図のようにゲート・マークが設置され、A艇とB艇が風下に向かって走っている場合、風下の航路権艇であるA艇はどちらのマークを回るかを選ぶことができ、B艇はこれに対応しなければならない。

旧ルールの原文

規則18.4 ジャイブする場合

内側にオーバーラップした航路権を持つ艇が、プロバー・コースを帆走するために、マークまたは障害物においてジャイブしなければならない場合、その艇は、ジャイブするまではそのコースを帆走するために必要とする以上にマークまたは障害物から離れて帆走してはならない。

新ルールの原文

規則18.4 ジャイブする場合

内側にオーバーラップした航路権艇が、プロバー・コースを帆走するために、マークにおいてジャイブしなければならない場合、その艇は、ジャイブするまではそのコースを帆走するために必要とする以上にマークから離れて帆走してはならない。規則18.4はゲート・マークでは適用しない。

photo by Kazuhisa Matsumoto



そのほかのルール変更

障害物では「ゾーン」がなくなった!

旧ルールでは、マークを回航するときと同じように、先行する艇が障害物から2艇身以内(2艇身ゾーン)に入った時点での内側艇は障害物を通過するためのルームを要求できた。そのため航路権艇でも、2艇身ゾーンに入るまでに障害物のどちら側を通過するかを決めて、内側艇に「ルーム」を与えるわけにはいけなかった。

ところが新ルールでは、C節の構造が大きく変わり、他艇にルームを与える場合は「マークルーム」、「障害物を通過するためのルーム」、「障害物においてタックするためのルーム」に区別され、障害物には「ゾーン」が適用されなくなったのだ。これからは、障害物のどちら側を通過するかの選択権は航路権艇にあり、内側艇にルームを与えることができる限界までに行動をとればよい。

レース中にエンジンを使ってもOK?

ヨットとは、帆に風をはらませて進む乗り物。当然ながら、レースでのエンジンの使用は禁止されていた。ところが新ルールでは、帆走指示書で決められている状況下で、レースで極端に有利にならない場合に限り、エンジンを使用できるとされている。例えば、一般船舶と衝突しそうなときや、潮流が強く浅瀬に寄せられてしまうときなど、安全にかかる場合はエンジンを使ってOKだ。ただし、帆走指示書に書かれている許容範囲を確認してからにしよう。

新ルール

規則42.3(h)

帆走指示書にて規定された状況において、艇がそのレースで著しく有利にならない場合には、エンジンまたは他の方法で推進することを許可することができる。

レース艇からの抗議の幅が広がった

第2章の序文では、レース中の艇と、レースに参加していない一般船舶が出会った場合は、衝突予防法や航路権に関する国内法規が適用される、という内容が書かれている。

旧ルールでは、この後に「ただし、これらの規則違反の申し立ては、レース委員会またはプロテスト委員会による場合を除き、抗議の根拠とはならない」という記述があったが、新ルールではこの一文が削除されている。

つまり今まででは、レース艇が国際規則や国内法規に違反した場合、レース委員会またはプロテスト委員会からしか抗議できなかつたが、今後は、違反を目撃したほかのレース艇からも、その艇を抗議することができる。