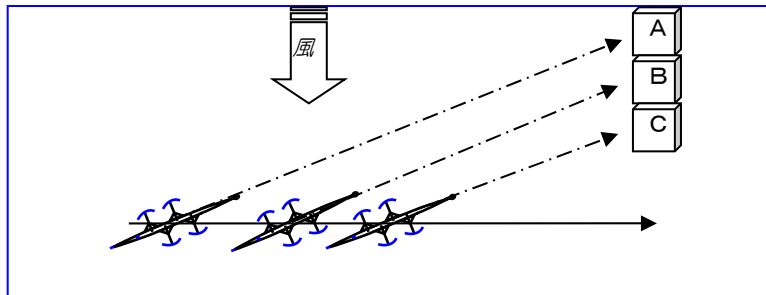


1 直進

●風がなく流れもなければ、また左右のパワーバランスがとれていれば、ボートは、針路を目標地点に向けてまっすぐ進んでいけます。 舵手なし艇のレースでは、スタート地点の背後にステアリングマーカーという2枚一組の操舵標識があって、それを見通して針路を保つ手がかりにします。

●しかし、例えば横風が吹けば、それで流される分を含めて、あらかじめボートの向きを風上方向にふっておくことではじめて、まっすぐにすすむことができます。 ボートの向きと実際に進んでいく方向には、風や流れの分のずれがあるわけです。 これは、川の流れを横切る渡し舟にもよくみられるため、フェリーグライドと呼ばれます。



2 漕路の設定（直線、カーブ）

●水域では常に航行ルールが優先ですが、基本は川の中央かやや右寄りを進み、川岸近くは浅く障害物がある可能性も大きいので、避けます。 曲流部では、死角に注意しつつ、なるべく緩やかなカーブを描きます。

3 停止

●通常は「イージー・オール！」で漕ぐのを止め自然の減速に任せます。 しかし緊急時は、「ストップ・ロウ！」で旧ブレーキをかけます。 しかしその場合も、いきなり完全にストップ・ロウするとハラキリになるので、斜めにブレードを水面に当て、水中に沈めながらスクウェアにします。

●ボートの針路変更を伴いながら急停止したい場合は、操舵と、片方のサイドのストップ・ロウを先行したり、衝突を避けてオールを引っ込めたりシャフトを艇に平行にしたりします。 回避の操舵では、「スターンラダーでは、車や自転車をバックさせているのと同じ」ということに注意し、間違ったステアリングにならないようにします。

4 旋回

●艇を回す動作は、基本的な3つのモード；バランス、ストップ、バックを、サイドで組み合わせて行います。 片方のロウまたはバックロウに対し、逆サイドがバランスならば大きな半径で周り、ストップ・ロウならば小回りになります。

●両舷が逆に漕げば、その場で、旋回することになります。両舷でスライドはそろえて、バックロウのサイドはフォワードでブレードをスクウェアにして沈めて押し、通常のドライブのときに水面を滑らせることになります。 ブレードを裏返しにすることもありますが、そのままでも良いでしょう。 なお、旋回は、安全な位置とタイミングで回します。 橋や障害物の上流では旋回しないようにします。