

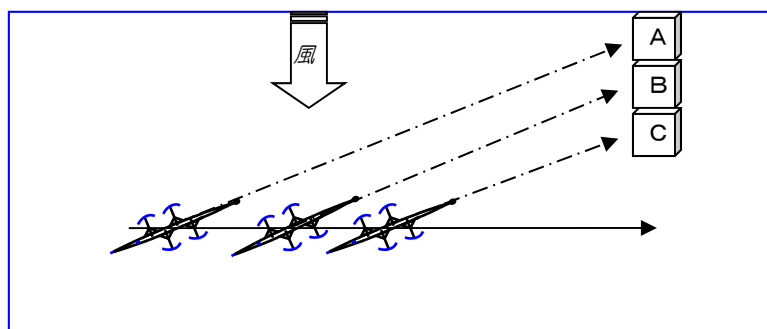
5-02 直進・停止・転回

エバールフォント(Migu1c)×16pt 版、2018-9-29 更新

1 直進

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。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。

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きます。それではじめて、まっすぐに進むことができます。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のです。これは、川の流れを横切る「渡し舟」にもよくみられ、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、基本は川の中央かやや右寄りを進みます。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！」で漕ぐのをやめ、自然に減速させます。緊急時は、「ホールド！」（号令は、「艇止め」、「抵抗」、「ブレーキ」、「ストップ・ロウ」など、水域によって様々）で、急ブレーキをかけます。いきなり強くホールドするとハラキリになるので、ブレードを斜めにして水面に当て、沈めながら立てます。

針路変更を伴いながら急停止したい場合は、操舵と、片方のサイドのホールドを先行したり、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、スターンを振り回す間違った操舵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、ホールド、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、ホールドなら小回りになります。

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」、バックロウのサイドはフォワードでブレードをスクエ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ます。ブレードを裏返しにすることは必須ではありません。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。