

チーム・レーシングのコース

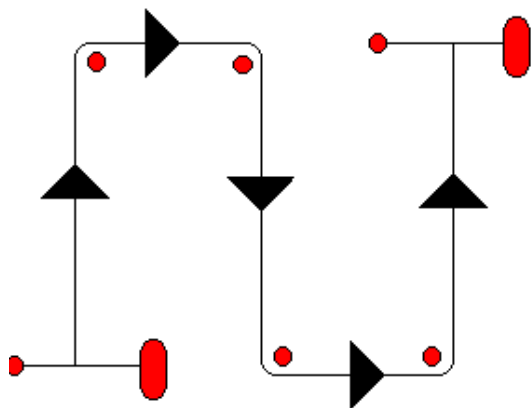
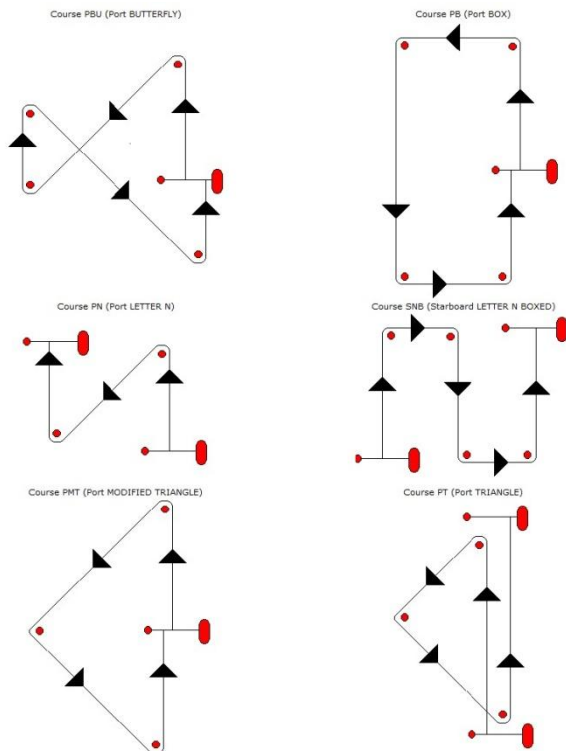
ヨットレースのコースは、RRS Appendix L Addendum A（付則 L 付属書 A）に基本的コースの例示がある。A Windward-Leeward Course（風上-風下）、A Windward-Leeward-Triangle Course（風上-風下-三角）、Trapezoid Course（台形）。

「フリート・レース」においては、ディンギではこの 3 種およびその変形が、キールボートでは主として風上-風下コースが採用されている。

また「マッチ・レース」では、風上-風下コースを使用するが、マークの回航（通過）が、一般的なフリート・レースがいわゆる反時計まわり (Anti-Clock round: マークをポートに見て回航) であるのに対し、時計まわり (Clock round: マークをスターボードに見て回航) としている。

一方、「チームレース」においては、先に述べたようにその特性がチューニング、ポートハンドリング、タクティクスを駆使した知的ゲームであることを活かすために、種々工夫をこらしたコースが考えられてきた。

またレースが参加チームの総当たり制 (Round robin) が原則であることから、1 レースに要する時間は 8 分-15 分と極めて短時間であり、他のレースのような広い水面（海面）を必要としないこともあり、近辺の川とか池のような限られたエリアの中でコースを設定できるようフレキシブルで、一見奇抜なコース（右図）が登場してきた（与えられたものを後追いする日本的発想？は無用である）。



最近の ISAF Team Racing および Optimist Worlds/ North American/ Asian では、Starboard hand 'S' course（右手 S 字）またの名を Box/Zulu course（箱形 Z）、Starboard LETTER N BOXED course（右 N 字箱形）、が採用されている。

日本開催の 14 Footer Worlds 2003 でもこのコース。

マークの回航（通過）を、時計まわり (Clock round) が 2 回、反時計まわり (Anti-clock round) が 2 回となるようアレンジされたコースである。

これはチャンピオンシップの 1 例であり、普段のレースではこれにこだわる必要はなく、まさに与えられた環境の中で工夫を凝らすのも、チームレースの楽しみの一つであろう。