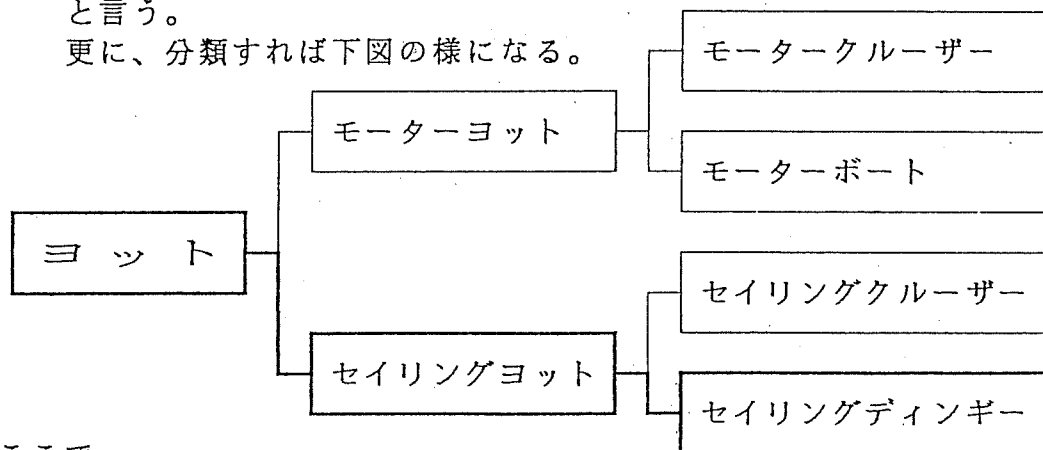


教材(1)《基礎編》

〔ヨットとは？〕

- 1) 16世紀の中頃オランダで、リーボードと言うものが発明された。これを船の両舷に取り付け、風上に昇る時には、風下側のリーボードを水中に下ろす事により、横流れを防ぎ、風上への切上がり性能を大幅に向上させる事が出来た。この高性能で軽快な船は、ヤハトと呼ばれた。
- 2) イギリスのチャールズ二世は、清教徒革命(1642～49)で、オランダに亡命中の皇太子時代、このヤハトでセイリングを楽しんだと言われており、この縁で、1660年の即位に当たりオランダからヤハトが贈られた。その後、イギリスで改良(センターボード・ディープキール)が加えられ、全ヨーロッパに普及して、英語読みでヨットと言われる様になった。
- 3) 普遍的、今日的に定義すれば、「漁船・客船・貨物輸送船・軍艦等の実用に使われるものではなく、スポーツ・遊覧等の娯楽に使われる軽快な船をヨット」と言ってよいであろう。また、エンジンで走るものをモーターヨットと言い、帆で走るものをセイリングヨットと言う。

更に、分類すれば下図のようになる。



ここで、

- クルーザー：元の意味は、巡洋艦の事で、長期間、他からの支援・援助を受けずに、作戦行動をとれる事を意味し、巾凡で走るものをセイリングクルーザーと言う。
- ディンギー：本船に搭載され、上陸の時あるいは本船間の交通などに使われる小舟(足舟)の事であり、巾凡で走るものをセイリングディンギーと言う。

次頁以降に初心者覚えて頂きたい基礎的事項を収録しました。

〔出典〕○『ディンギーセイリング入門』指導・監修／佃 昭二

㈱立風書房1990年7月1日発行 ヨッティング7月号付録

○『目で見えるヨット教室』石井正行著／高橋唯美イラスト

㈱舵社 1990年9月1日 発行(第8刷)

ベーシック用語解説

ヨット、セイリングに関する用語は非常にたくさんある。船体やセイル、機装品の名称、セイリングの方法に関するもの……最初からすべてを覚える必要はないが、ここに記したもののくらい覚えておけば、当面は十分だろう。なお、セイリングの方法などについての用語は、パート4で紹介するので、ここでは触れない。

ア

アウトホール：メインセイルのクリューを後方に引くロープ①

アフターガイ：スピンの風上側、スピンボールのエンドを通してスピンをコントロールするシート②

ウオーターブレイク：波よけ③

エクステンションティラー：ティラーの先に付いた自由に動くティラー④

風見：毛糸、矢羽根などを利用して風の方向を見る⑤

カ

カニンガム：メインセイルのラフを下に引き、ラフの張り具合を調節する⑥

カムクリート：カムの原理を応用してロープをとめるクリート的一种⑦

ガジョン：ラダーの留め金のうち、軸受けとなる部分⑧

クラムクリート：ロープストッパーの一種⑨

クリュー：セイルの下後方の隅⑩

グースネック：マストとブームのジョイント部分⑪

グループ：マスト、ブームについた溝。

ここにセイルを通す⑫

コクピット：操船するために乗員が乗るスペース⑬

サ

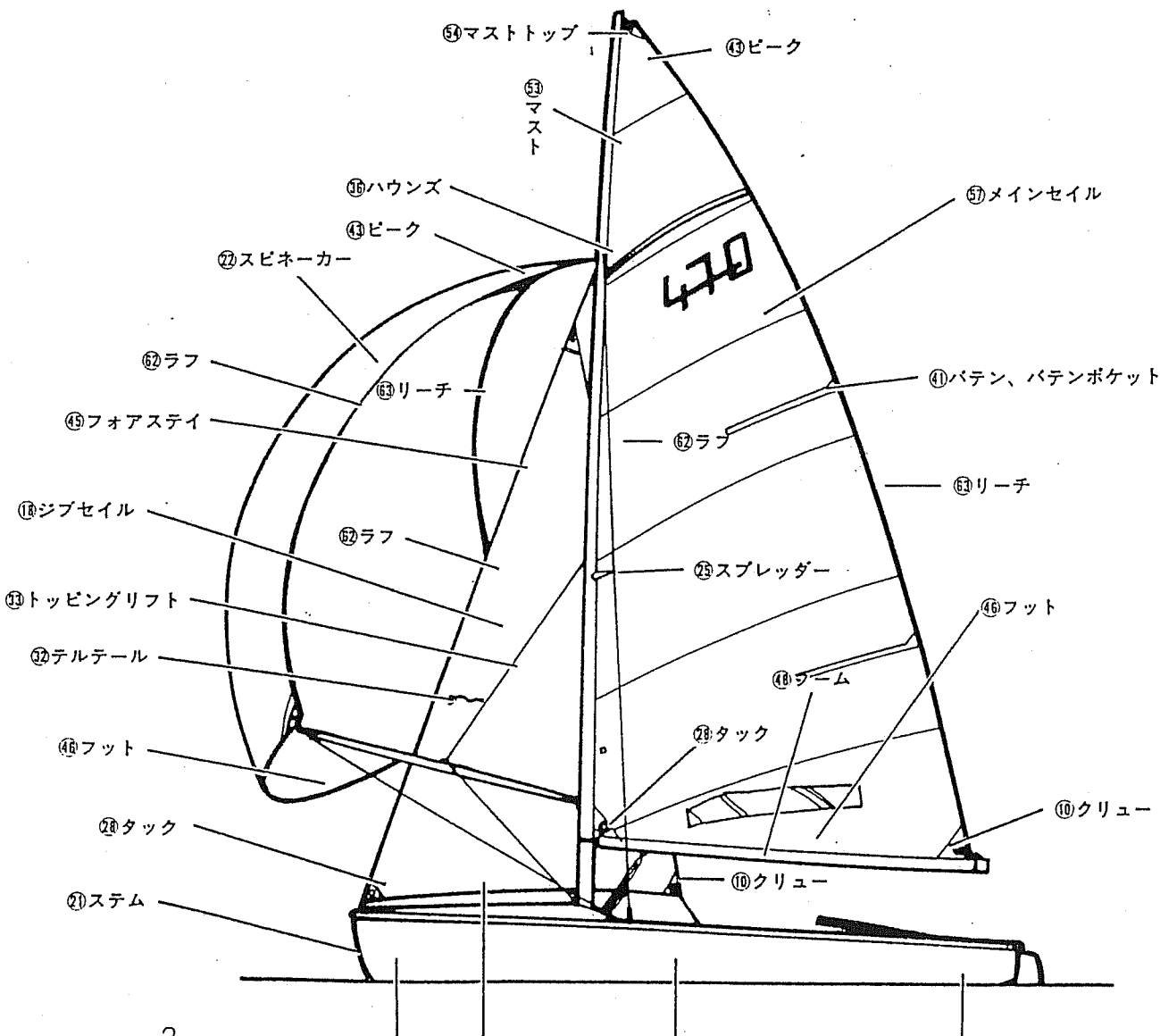
サイドステイ：マストを横方向に支えるワイヤーロープ⑭

サイドデッキ：船体側面のデッキ⑮

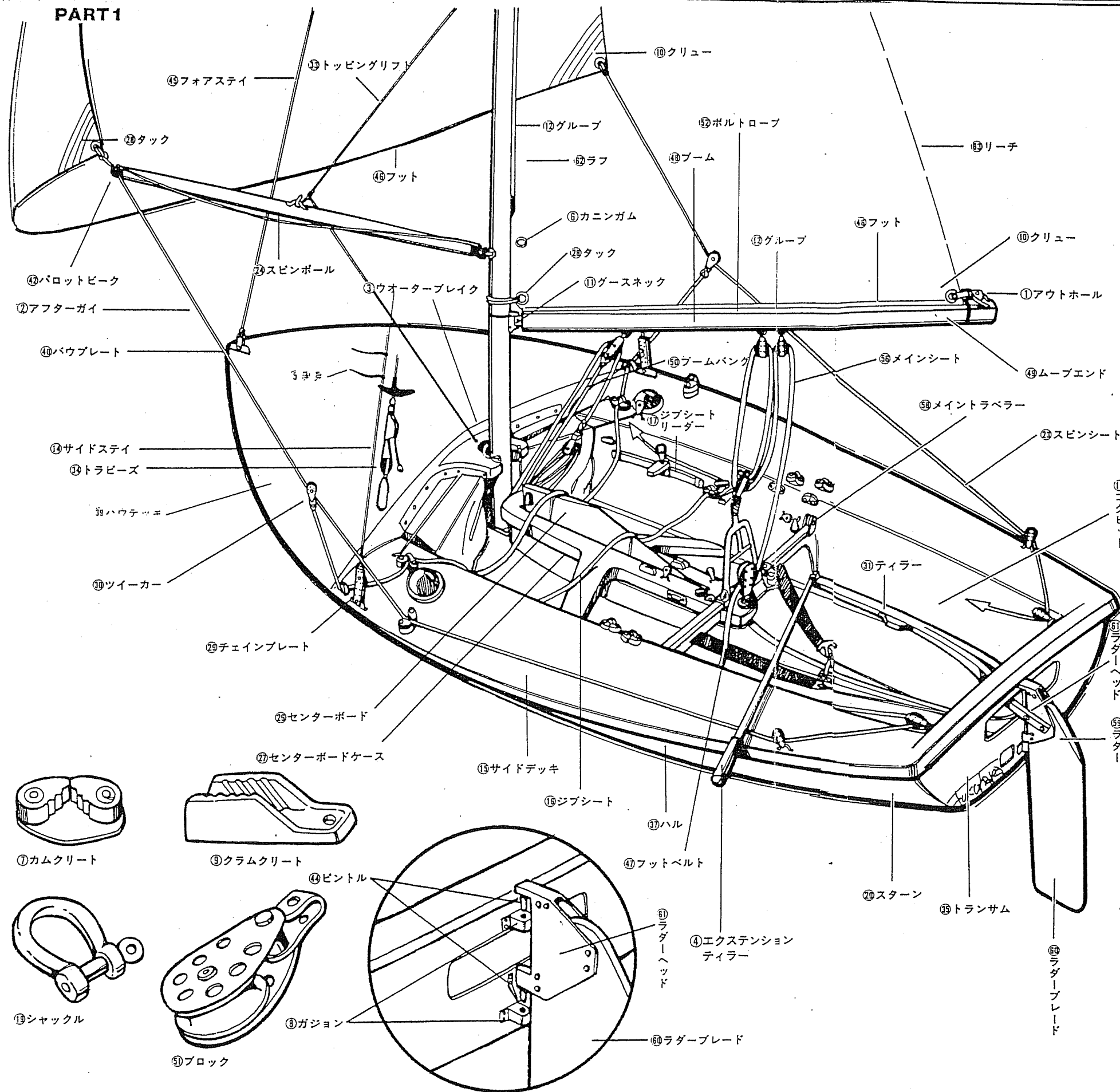
ジブシート：ジブのクリューに付け、ジブセイルをコントロールするロープ⑯

ジブシートリーダー：ジブシートを引く位置を調節する装置⑰

ジブセイル：マストの前、フォアステイ



PART 1



に展開するセイル⑮
 ジブハリヤード：ジブセイルを上引き
 上げて展開するためのロープ
 シャクル：イラスト⑮のような金具。
 織装品の接続に用いる
 スターン：ハルの後方部分⑳
 ステム：船首材。パウのつがった部分㉑
 スピネーカー：追い風のときに用いる左
 右対称の深いセイル。略してスピンとも
 いう㉒
 スピンシート：スピンのクリューにつけ、
 風下側をコントロールするロープ㉓
 スピンハリヤード：スピンを引き上げて
 展開するロープ
 スピンボール：スピンのタックを支える
 ための円材㉔
 スプレッダー：マストの横方向の強度を
 高めるため、左右に付き出た支柱㉕
 センターボード：船の横流れを防ぐため、
 水中に降ろす板㉖
 センターボードケース：センターボード
 を収納するケース。トランクともいう㉗
 タ
 タック：セイルの前方下の隅㉘
 チェインプレート：ステイと船体をつな
 ぐ金具㉙
 ツイーカー：アフターガイを引く方向を
 変えるための装置㉚
 ティラー：舵柄。ラダーをコントロール
 するための棒㉛
 デッキ：甲板部
 テルテル：風見の一種。セイル表面の
 風の流れをチェックする㉜
 トッピングリフト：スピンボールを上
 持ち上げる装置㉝
 トラビーズ：乗員が船外に体を乗り出し
 て船のバランスをとるとき体を支える、
 マストから出ているワイヤーロープ㉞
 トランサム：船尾板㉟
 ハ
 ハウズ：マストの中間部分、ステイが
 集まっている部分㊱
 ハル：船体㊲
 パウ：ハルの船首部分㊳
 パウデッキ：パウ部分のデッキ㊴
 パウプレート：フォアステイ、ジブのタ
 ックを取り付ける金具㊵
 バテン：セイルのリーチ部分を支える、

いわばセイルの骨㊶
 バテンポケット：バテンを入れるため、
 セイルに設けられたポケット㊷
 バロットピーク：スピンボールの両端に
 付いた金具。オウムの口ばしに似たと
 ころからこの名がついた㊸
 ピーク：セイルの頂点の部分㊹
 ビントル：ラダーの留め具のうち、ラダ
 ーの回転軸となる方の金具㊺
 フォアステイ：マストを前で支えるワイ
 ヤーロープ㊻
 フット：セイルの下縁部分㊼
 フットベルト：乗員がバランスをとるた
 めに足をかけるベルト㊽
 ブーム：メインセイルの下縁を支える円
 材（スパー）㊾
 ブームエンド：ブームの後端部㊿
 ブームバンク：ブームを下前方に引き、
 ブームがはね上がるのを防ぐとともに、
 リーチの張力を調節する㋀
 ブロック：滑車。ブロックとロープが一
 体となったシステムをテークルといい、
 使用部分によっていろいろなタイプのも
 のがある㋁
 ボルトロープ：メインセイルのラフとフ
 ットに縫いこまれたロープ。これをマス
 トとブームのグループに通す㋂
 マ
 マスト：セイルを展開するための円材㋃
 マストトップ：マストの頂点の部分㋄
 ミジップ：船体の中央部分。ミッドシッ
 プの省略されたもの㋅
 メインシート：メインセイルをコント
 ロールするロープ㋆
 メインセイル：マスト、ブームによって
 展開されるセイル㋇
 メイントラベラー：メインシートを引く
 位置をコントロールする装置㋈
 メインハリヤード：メインセイルを引き
 上げて展開するためのロープ
 ラ
 ラダー：舵㋉
 ラダーブレード：ラダーのうち、舵板の
 みの部分㋊
 ラダーヘッド：ラダーの上部でブレード
 を支持している部分㋋
 ラフ：セイルの前縁部㋌
 リーチ：セイルの後縁部㋍

基本のロープワーク

セイラーにとってロープワークは欠くことのできない知識である。これらも頭で覚えるというよりも手に覚えさせることが大切だ。1~2mのロープの切れ端を用意して、何度も何度も繰り返し練習し、目をつぶって

もできるようにしてほしい。ロープの結び方には非常に多くのバリエーションがあるが、とりあえず以下に紹介する結び方さえ覚えておけば、セーリングには支障はない。

エイトノット

ロープの端にコブを作り、ブロックやアイから抜けてしまわないようにする。エイトノットなら、いくら締まってもほどくときに楽

スクウェアノット (本結び)

ロープをつなぐとき、物をしばるときに使う。シートバンドとよく似ている。同じ太さのロープのときに用いる

**シートバンド
ダブル・シートバンド**

ロープとロープを結び合わせるときに使う。特に太さの違うロープをつなぐときに便利。太い方のロープを折り曲げ、そこに細い方のロープを巻きつけるようにする。ダブルにした方が確実だ

**ハーフヒッチ
ツー・ハーフヒッチ**

ロープを岸の杭などに結ぶときに使う。1回だけ巻きつけるハーフヒッチ(左)でもいいが、なるべく右のツーハーフヒッチのように、2回巻いた方が、固く締まったときでもほどきやすい

スクウェアノット (本結び)

ロープをつなぐとき、物をしばるときに使う。シートバンドとよく似ている。同じ太さのロープのときに用いる

スリップノット

ハリヤードのシャクルなどを仮どめておくときなどに用いる。シャクルを抜いたら自然にほどける。ヨットでの用途はあまり多くない

ツー・ハーフヒッチ

ロープを岸の杭などに結ぶときに使う。1回だけ巻きつけるハーフヒッチ(左)でもいいが、なるべく右のツーハーフヒッチのように、2回巻いた方が、固く締まったときでもほどきやすい

クラブヒッチ

円材をまとめたり、岸の杭にロープを結ぶときに使う。係留時に用いると固く締まってしまいやすいので、長時間係留しておくときはボーラインやハーフヒッチを使った方がいい

クラブヒッチ

円材をまとめたり、岸の杭にロープを結ぶときに使う。係留時に用いると固く締まってしまいやすいので、長時間係留しておくときはボーラインやハーフヒッチを使った方がいい

ボーラインノット (もやい結び)

ヨットに限らず、もったも用途の多い結び方で、必ず覚えておく。アンカーや、シートをセイルにつなぐとき、また、ロープとロープをつなぐときにも使う。固く締まっても右端の糸のように、結び目をすれば簡単にほどくことができる

フィッシャーマンズバンド

アンカーを結ぶときに使う。ボーラインノットだけではロープがこすれてしまうので、このようにした方が安全確実である。最後はボーラインノットになる

コイル結び(1)

ロープを使わないときに束ねておく方法。この方法はしっかりコイルされるが、ほどくときに面倒なので、長時間保存しておくようなときに用いるとよい

ホイッピング

ロープの端がほつれるのを防ぐため、細い糸を巻いておく。最近は化学繊維のロープが多く、火で溶す場合も多いが、三本捻りのロープならこうした方が確実だ

コイル結び(2)

やはりロープを束ねておく方法。イラストではハリヤードのように、クリートしたあと、余ったロープを束ねているが、それ以外でも使える。よく使うロープはこちらの方が便利

セイリングの基礎知識

A セイリング・コース

ヨットは風によって走る。その走り方は、ヨットがどの方向から風を受けているかによって区別され、それぞれ下のイラストのように名前がついている。

ヨットは風軸から約45度以内の方向へは、直接には走れない。最近の船の性能は向上しているので、実際には40度前後まで上れる船もあるが、基本的には45度と置いてまちがいはない。この、めいばい風上へ向かって走る限界のコースをクローズホールドという。

ここで45度というのはイラストに示したように真風向に対する角度のことであ

る。実際にヨットに乗っていると、ヨットが走っているために、感じる風向はさらに前方に変わり、風速も増す。これを見かけの風向、見かけの風速という。クローズホールドでは、風速にもよるが、ヨットの上で感じる見かけの風向は中風時で25度~30度くらいなので注意すること。

クローズホールドより落として走る状態をクローズリーチという。後述するビームリーチとクローズホールドの間の範囲はすべてクローズリーチと総称される。

ビームリーチ（アビームともいう）は、風を真横から受けている状態だが、前述したように、船の上で感じるのは見かけの風なので、風向はやはり前に感じる。

ビームリーチからランニングの間をブ

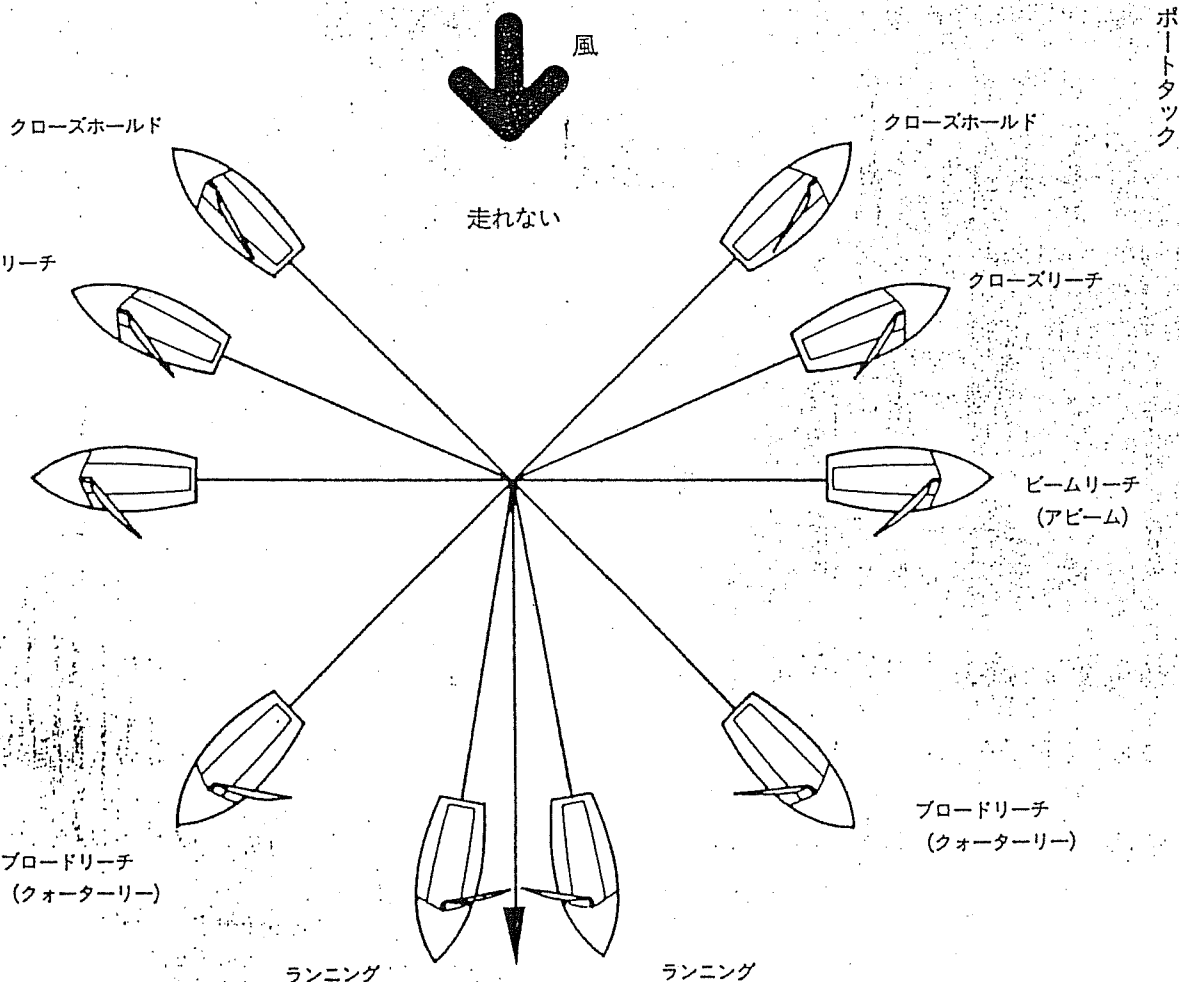
ロードリーチといい、特にイラストのように135度くらいの走りをクォーターリーチという。

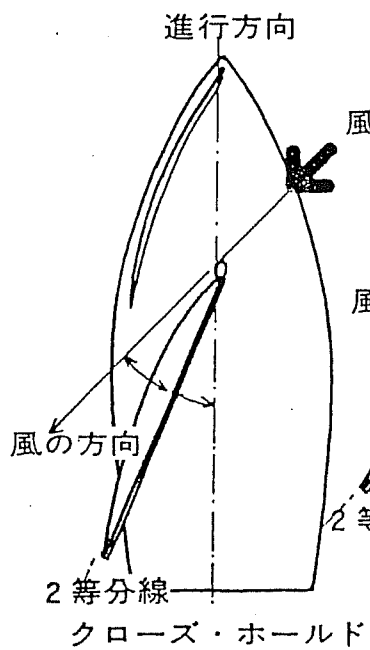
ランニングはほぼ真うしろから風を受けている状態だが、完全に180度を向いてしまうとジャイブするかわからないという危険がある。

これを特にデッドランと呼ぶ。実際は、少し風軸との角度をとった状態になる。

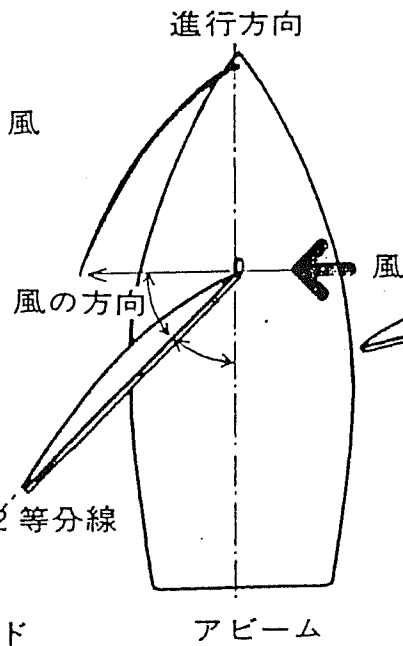
また、イラスト左側のヨットのように、右舷から風を受けている状態（左舷にブームが出ている状態）をスターボードタックといい、その逆（イラスト右側のヨット）をポートタックと呼ぶ。タックの違うヨット同士が接近したら、ポートタックの方が避航しなければならない。

スター
ボード
タック

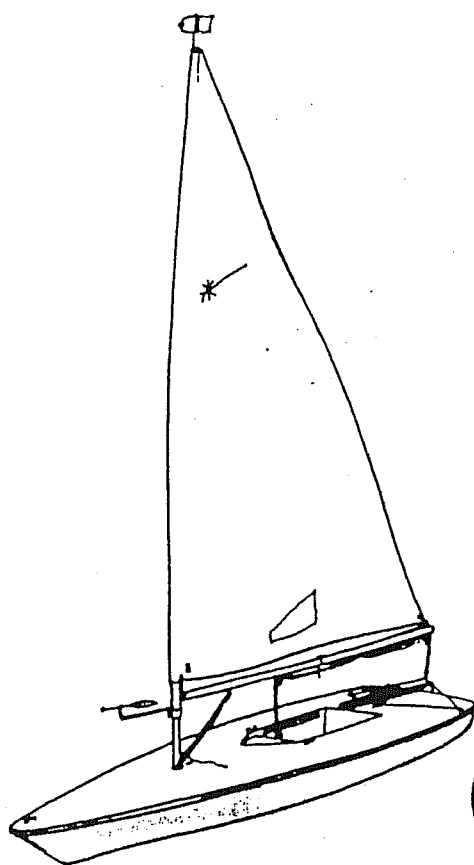
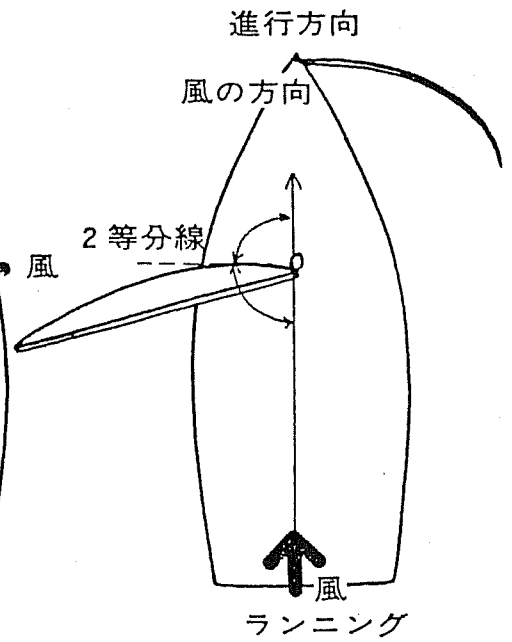




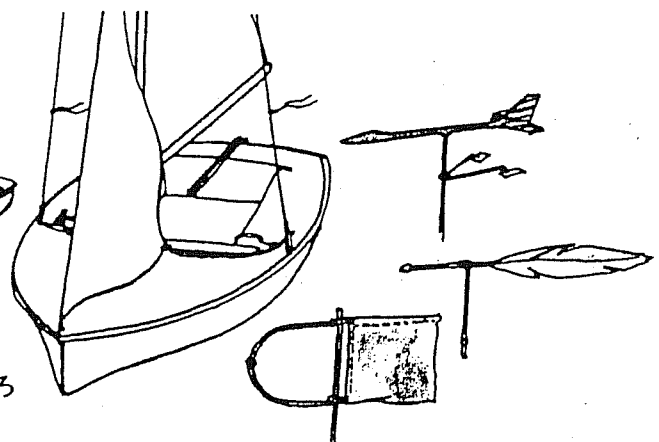
第10図

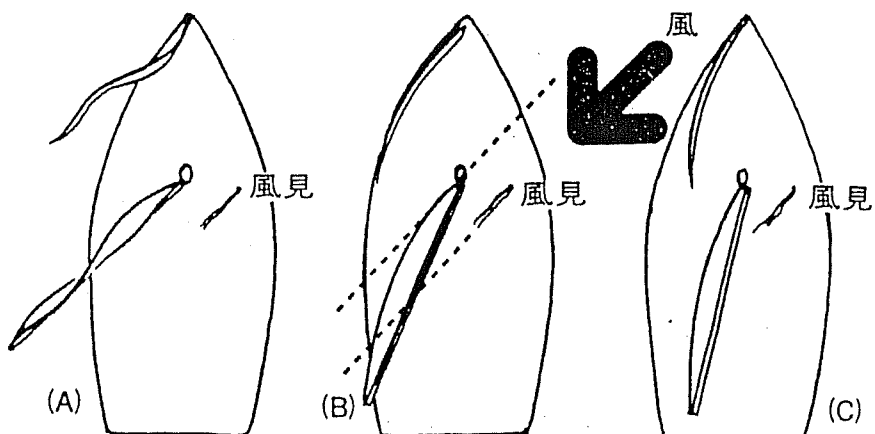


第11図 第12図



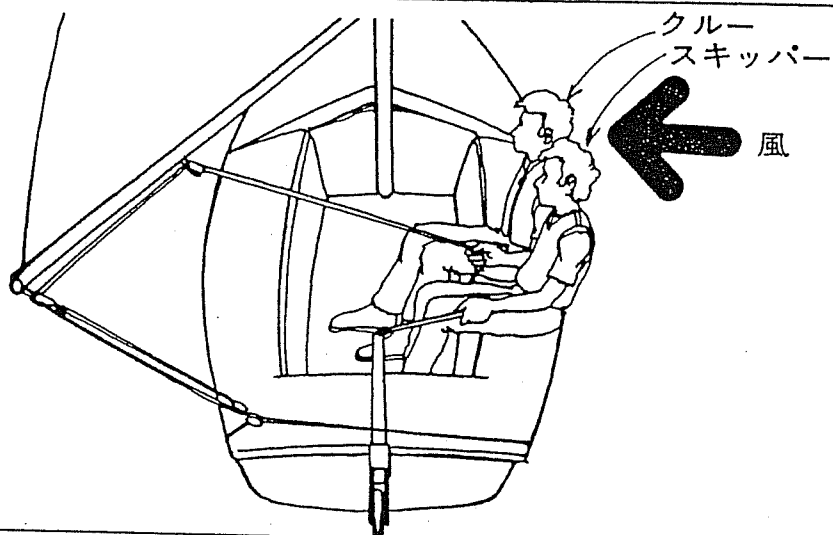
風見のいろいろ



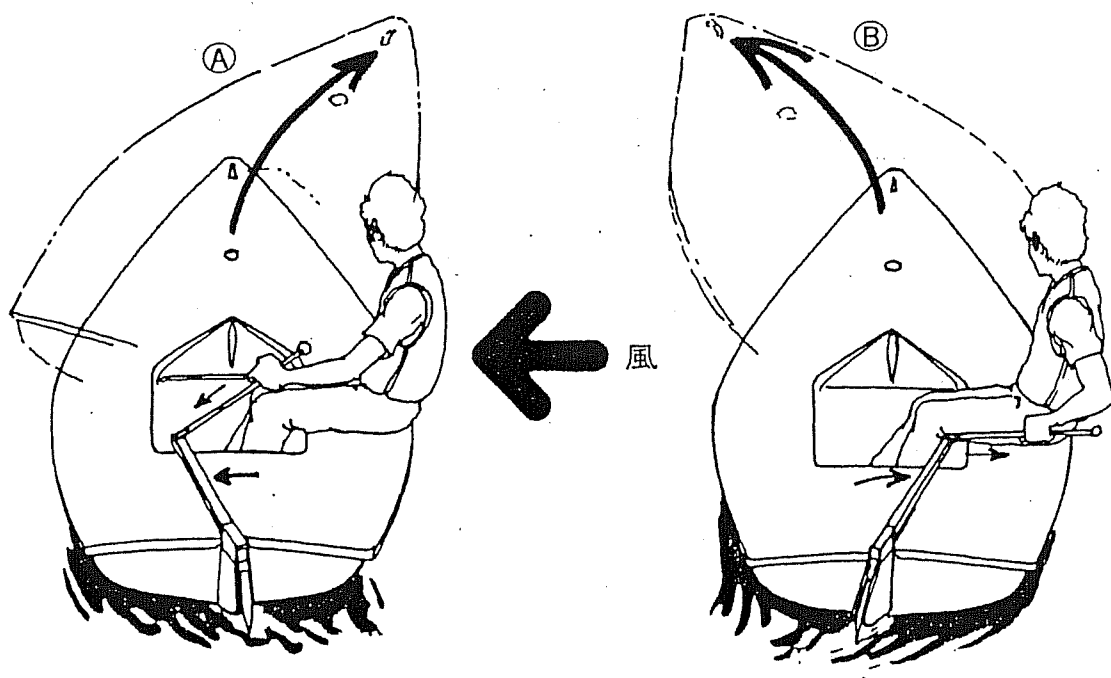


(A) セールを出しすぎて シバーしている。 (B) セールは正しい位置 にセットされている。 (C) セールが引き込み すぎになっている。

第13図
第14図



第15図



B 発艇と着艇

発艇と着艇はセーリングの基本である。発艇と着艇ができなければセーリングを楽しむこともできないし、狭いハーバーの中でもたまたして、ほかの人の迷惑にもなる。またスムーズな発艇と着艇ができれば、船を岸壁にぶつけて壊すこともない。

発艇と着艇には、実はセーリングの主要素がすべて含まれている。セイルをどのようにコントロールすればヨットは走るのか、舵をどう切れば船はどう向くのか。風速と船の行き足の関係はどうなっているのか、これらすべてをマスター

すれば、船はもう自分の体の一部となったも同然である。

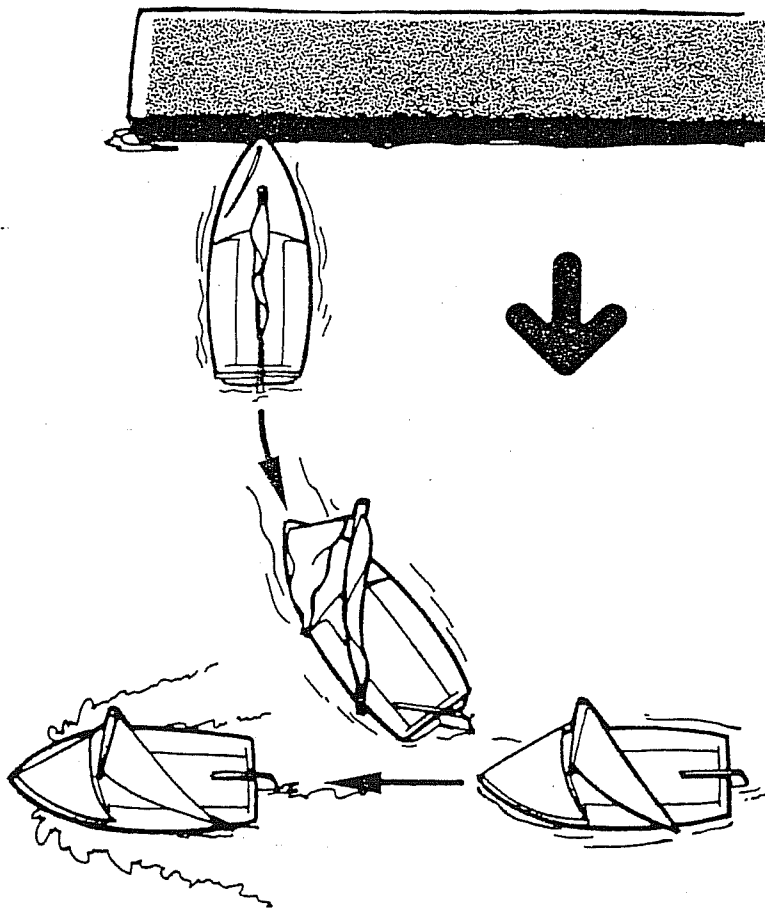
発艇と着艇は、ハーバーのスロープから行うのか、砂浜から行うのか、場所によっても違いがある。ここでは、基本となる方法を紹介しておくので、各自の保管場所の事情に応じて、工夫していただきたい。

発艇は原則としてポンツーンから行う。陸上でセイルをセットし、スロープからいきなり発艇するセイラーもいるが、一度ポンツーンに係留し、そこでセイルをセットして発艇するようにしたい。狭いスロープでもたつき、他の人の迷惑にならないようにするためだ。

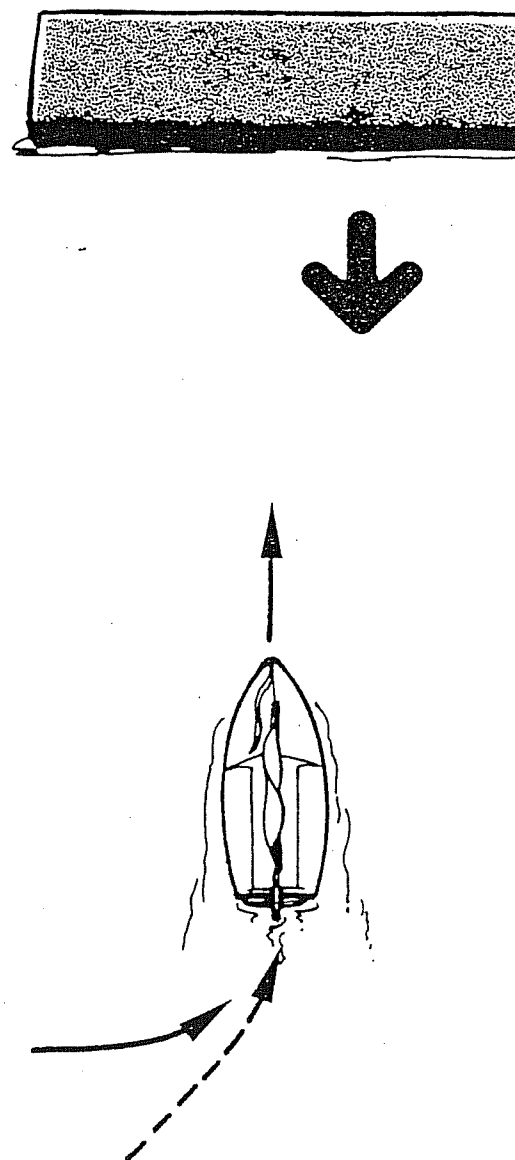
セイルをセットしたら、もやいをとく。

すると船は自然にバックして行くはずだ。そこで舵を進みたい方向に切ればいい。もし風が弱く、船がスムーズに風下にバックしなければ、ジブなりメインなりを逆に張って抵抗にする。これを「裏ジブ」と呼ぶこともある。

着艇も同様に、ポンツーンに行く。必ず風下から接近し、ポンツーンの手前でセイルをシバーし、行き足だけでびたりとポンツーンに接岸できるようにする。セイルをシバーしてから船がどれくらい走るのかは、風の強さによっても違う。これは経験から学ばなければならない。最近の軽い船ならだいたい、強風で4艇身、中風で3艇身、微風で2艇身が目安であろう。



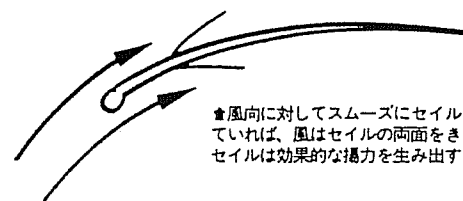
★イラストのような風が吹いているポンツーンから発艇しようとする場合、自然に風に押されて、あるいは裏ジブを使ってバックしながら、舵を左に切る。すると船は右に曲がっていくので、大体アビームになったころセイルをしめて走る



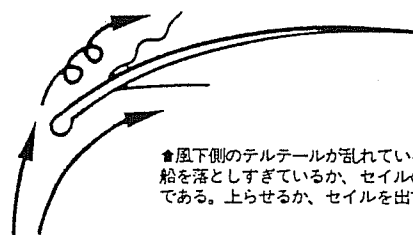
◆着艇は、風下からポンツーンにアプローチする。微風なら2艇身、中風なら3艇身、強風なら4艇身手前でセイルをシバーし、行き足だけで接岸する

C テルテール(風見)と船の走らせ方

■ジブのラフに取り付けたテルテールは、セイルの表面を流れる風の様子を示す。ヨットを効率よく走らせるには、セイルにうまく風を流してやる必要がある。両方のテルテールがきれいに流れるようにコントロールする



★風向に対してスムーズにセイルが展開されていれば、風はセイルの両面をきれいに流れセイルは効果的な揚力を生み出す



★風下側のテルテールが乱れているときは、船を落としすぎているか、セイルのつめすぎである。上らせるか、セイルを出す



★風上側のテルテールが乱れているときは、船を上らせすぎているか、セイルの出しすぎである。少し落とすか、セイルをつめる

船はまっすぐ走らせるのが基本である。不必要にふらふらと蛇行しては、スピードもロスしてしまう。船をまっすぐ走らせるための目安となるのは、コンパスや陸上の目標物である。コンパスが付いていなければ、また、たとえ付いていても、陸上の目標を基本とした方がよい。コンパスを見ているとたえず下を向くことになり、後述するテルテールから目を離す距離が大きくなってしまふからだ。テルテールと前方の目標物をほぼ同じ視界に入れておくのがいい。だが、前方に何もなければ、やはりときどきコンパスの示す方位を確認するようにする。

次に、風の力は最大限利用して走りたい。そのためにはセイルトリムの知識が必要だが、細かいことはここでは触れない。ただひとつ、ジブのラフに付けたテルテールの見方だけは覚えておこう

マストトップやステイに付けた風見は風の方向を知るためのものだが、テルテールは、セイルの表面を流れる風の様子を知るためのものである。テルテールがまっすぐなびていれば風はスムーズに流れており、ひらひらと踊っているときは、風がセイルの表面で乱れていることを示している。セイルの風上、風下側の両方のテルテールをきれいに流すように、舵、あるいはセイルでコントロールする。それぞれの対処の仕方は、右上のイラストの説明を参照していただきたい。テルテールはスキッパーの強い味方である。

■ヨットをまっすぐ走らせるには、陸上の目標を自印にするといふ。スキッパーは、陸上の目標とテルテールを半々くらいに見て舵をとるようにする。沖に向かって走るときはコンパスが頼りになる



1

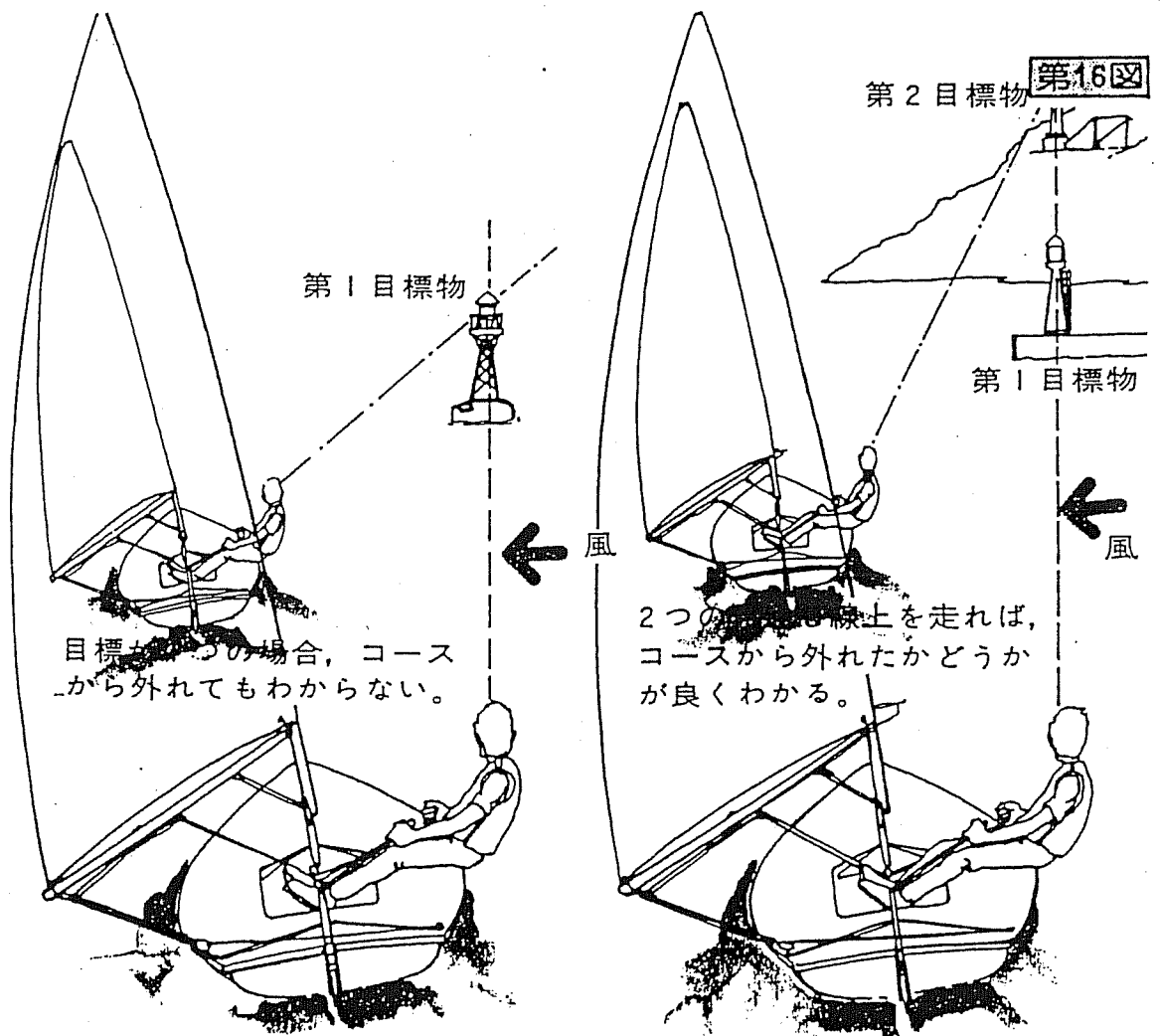
ウインド・アビームの練習

まず最初の練習はウインド・アビームから始めよう。風が強過ぎても弱過ぎても、うまく走らせるのはむずかしいから、最初は風速3～5メートルくらいの時がよい。

艇が沖へ出たら、同乗の経験者と交代してティラーを握ってみよう。

風を真横から受けて走る練習だから、ジグザグ走行でクロス・ホールドになったり、ランニングになったりしないように、前方の目標を覚えておいて、真直ぐに走らなければならない。

直進練習の目標は、艇の進行方向にある前方の固定物（例えば建物とか、煙突または山など）2個を一直線上に見通すように設定するとよい（第16図）。



タッキング

第32図

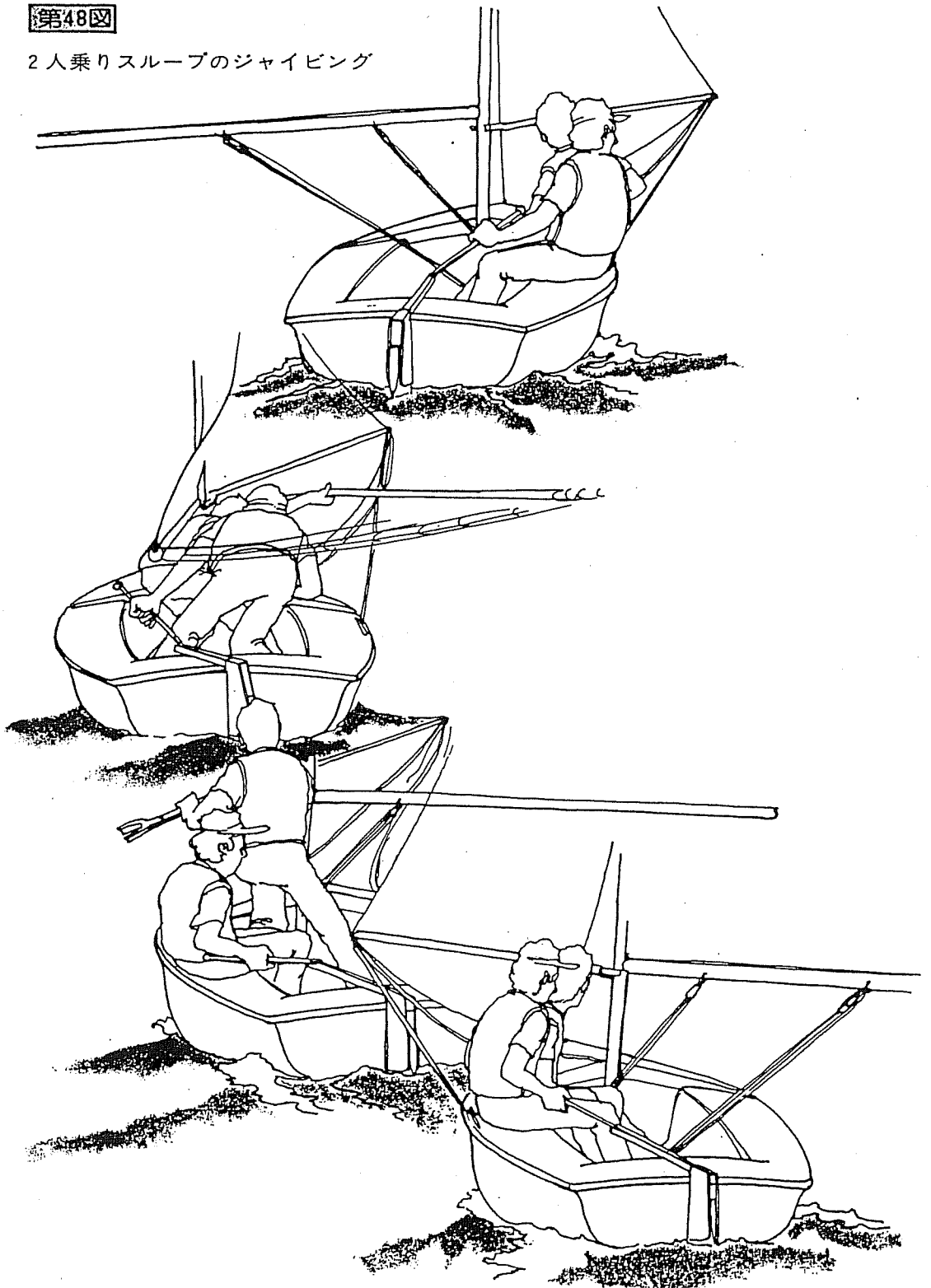
2人乗りスループのタッキング



ジャイビング

第48図

2人乗りスループのジャイビング



沈艇起こし

ポイント：風上に向かって起こす事

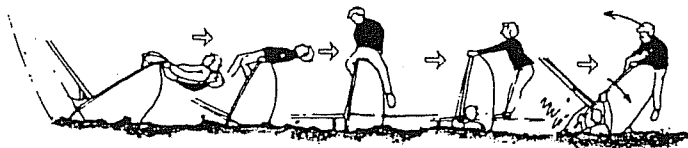
Capsizing is a part of Sailing !

転覆した艇の起こし方

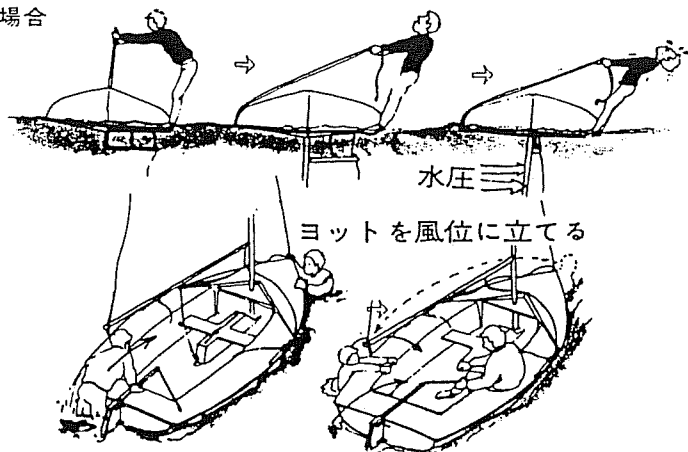
転覆（通常沈^{セン}という）した時、乗員が2人ならば、1人はまず艇を起こす動作に移り、もう1人は艇を風上に向けるためにバウに行く。途中で、機装品が流れ出したりしていたら、まとめておくようにしよう。

さて、起こす動作に入った1人は、センター・ボードがボトム側に出ているれば、センター・ボードに乗る。その時、舷側を両手でしっかりとにぎり、体重をボトムの外側に移すようにふんばり、艇が起き出してきたら舷側をまたいで素早く艇内に入り込む。しかし、あまり早く入り込もうとすると、艇はバランスを失ない再び沈の状態

通常の沈



完沈した場合



にもどってしまうので注意しよう。

沈をした場合、常に起こし直せるとは限らない。完全に倒立してしまった場合や、ハルの間に水が入ってしまった場合、起こすことは難しくなる。そして、体力の限界もある。

一応のことを試みて不可能ならば、無理をせず、ボトムの上に上ってレスキューを待つ方がよい場合もある。

岸が近くても、絶対に泳いではならない。鉄則は、船から離れないことである。

いつ沈をするか予測は不可能である。ライフ・ジャケットは、艇内に置いておかず、必ず身に着けるべきである。

衝突を避ける為に

○ 海の上にも交通ルールがある。

〔基本原則〕 = 右側通行

- 1) 港の出入口・水路では、右側を通る事。
- 2) 防波堤の突端を廻る時、右は小廻り、
左は大廻りする事。
- 3) 前から船が来たら、右に避ける事。
- 4) 横から船が来たら、相手を右に見る船
が避ける事。

○ セイリングヨット同士の場合。

1. 反対タックの原則

ボートタックのヨットは、スターボードタックのヨットを避ける事。

2. 同一タックの原則

1) オーバーラップしている場合

風上のヨットは、風下のヨットを避ける事。

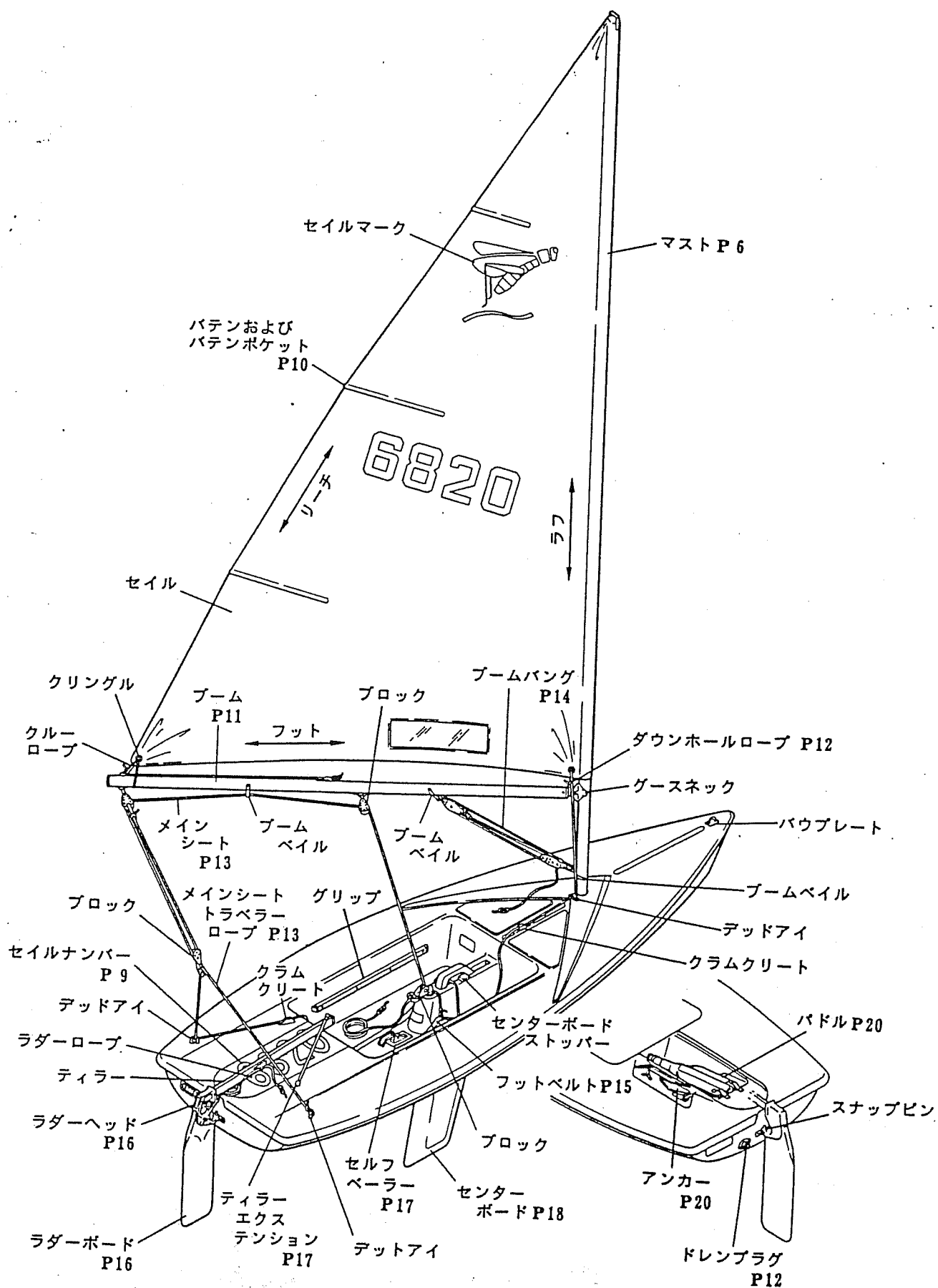
2) オーバーラップしていない場合

追越艇は、被追越艇を避ける事。

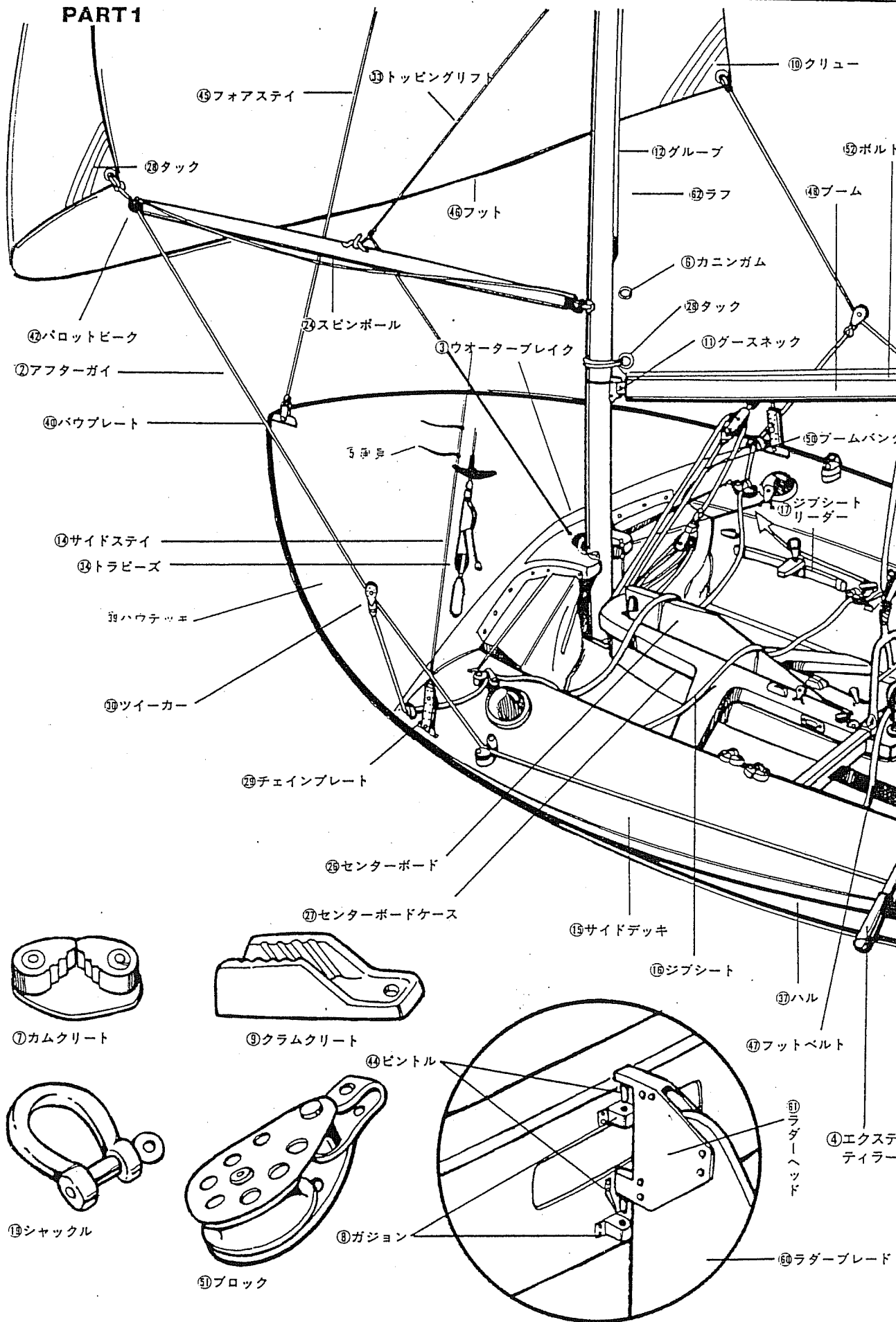
ここに、オーバーラップとは、前のヨットの船尾から真横に引いた仮想線に、後のヨットの一部が掛かっている状態を言う。

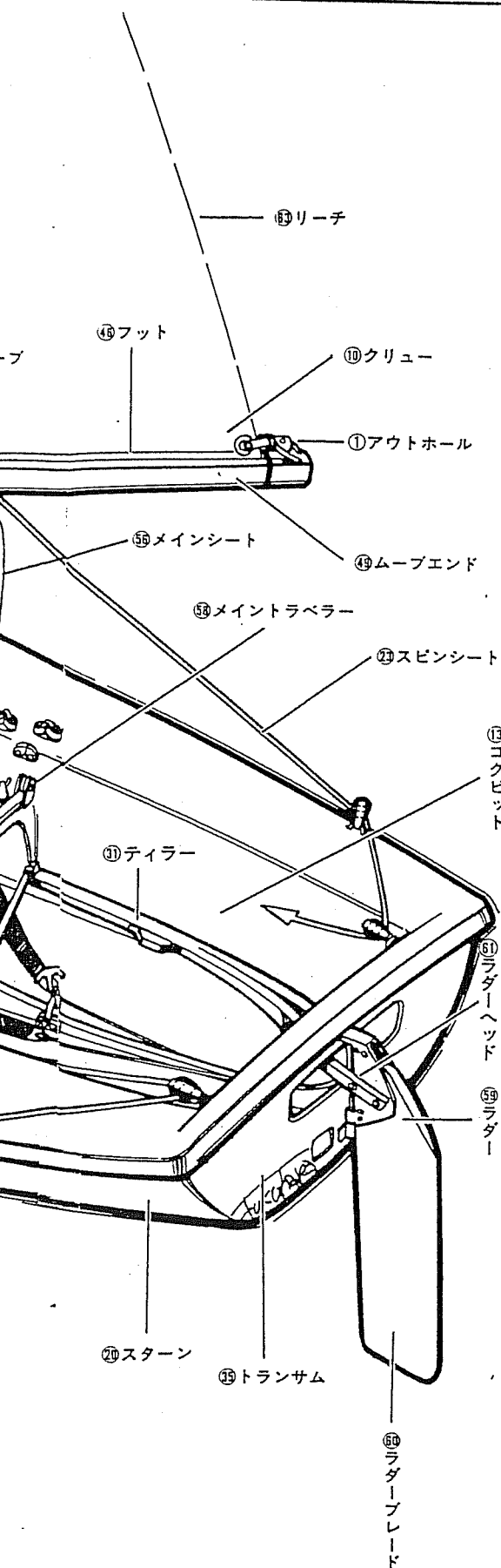
以上

Sea Hopperの船体艀装名称



PART 1





に展開するセイル⑱

ジブハリヤード：ジブセイルを上引き上げて展開するためのロープ

シャックル：イラスト⑲のような金具。艀装品の接続に用いる

スターン：ハルの後方部分⑳

ステム：船首材。バウのとがった部分㉑

スピネーカー：追い風のときに用いる左右対称の深いセイル。略してスピンともいう㉒

スピンシート：スピンのクリューにつけ、風下側をコントロールするロープ㉓

スピンハリヤード：スピンを引き上げて展開するロープ

スピンボール：スピンのタックを支えるための円材㉔

スプレッダー：マストの横方向の強度を高めるため、左右に付き出た支柱㉕

センターボード：船の横流れを防ぐため、水中に降ろす板㉖

センターボードケース：センターボードを収納するケース。トランクともいう㉗

タック：セイルの前方下の隅㉘

チェインプレート：ステイと船体をつなぐ金具㉙

ツイーカー：アフターガイを引く方向を変えるための装置㉚

ティラー：舵柄。ラダーをコントロールするための棒㉛

デッキ：甲板部

テルテル：風見の一種。セイル表面の風の流れをチェックする㉜

トッピングリフト：スピンボールを上を持ち上げる装置㉝

トラビーズ：乗員が船外に体を乗り出して船のバランスをとるとき体を支える、マストから出ているワイヤーロープ㉞

トランサム：船尾板㉟

ハ

ハウズ：マストの中間部分、ステイが集まっている部分㊱

ハル：船体㊲

バウ：ハルの船首部分㊳

バウデッキ：バウ部分のデッキ㊴

バウプレート：フォアステイ、ジブのタックを取り付ける金具㊵

バテン：セイルのリーチ部分を支える、

いわばセイルの骨㊶

バテンポケット：バテンを入れるため、セイルに設けられたポケット㊷

バロットピーク：スピンボールの両端に付いた金具。オウムの口ばしに似たところからこの名がついた㊸

ピーク：セイルの頂点の部分㊹

ビントル：ラダーの留め具のうち、ラダーの回転軸となる方の金具㊺

フォアステイ：マストを前で支えるワイヤーロープ㊻

フット：セイルの下縁部分㊼

フットベルト：乗員がバランスをとるために足をかけるベルト㊽

ブーム：メインセイルの下縁を支える円材（スパー）㊾

ブームエンド：ブームの後端部㊿

ブームバング：ブームを下前方に引き、ブームがはね上がるのを防ぐとともに、リーチの張力を調節する㋀

ブロック：滑車。ブロックとロープが一体となったシステムをテークルといい、使用部分によっていろいろなタイプのも

のがある㋁

ボルトロープ：メインセイルのラフとフットに縫いこまれたロープ。これをマストとブームのグループに通す㋂

マ

マスト：セイルを展開するための円材㋃

マストトップ：マストの頂点の部分㋄

ミジップ：船体の中央部分。ミッドシップの省略されたもの㋅

メインシート：メインセイルをコントロールするロープ㋆

メインセイル：マスト、ブームによって展開されるセイル㋇

メイントラベラー：メインシートを引く位置をコントロールする装置㋈

メインハリヤード：メインセイルを引き上げて展開するためのロープ

ラ

ラダー：舵㋉

ラダーブレード：ラダーのうち、舵板のみの部分㋊

ラダーヘッド：ラダーの上部でブレードを支持している部分㋋

ラフ：セイルの前縁部㋌

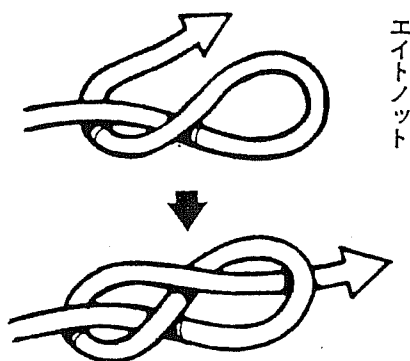
リーチ：セイルの後縁部㋍

基本のロープワーク

セイラーにとってロープワークは欠くことのできない知識である。これらも頭で覚えるというよりも手に覚えさせることが大切だ。1~2mのロープの切れ端を用意して、何度も何度も繰り返し練習し、目をつぶって

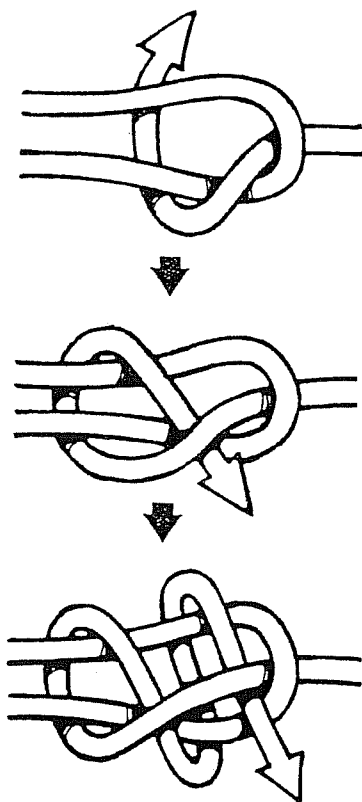
もできるようにしてほしい。

ロープの結び方には非常に多くのバリエーションがあるが、とりあえず以下に紹介する結び方さえ覚えておけば、セイリングには支障はない。



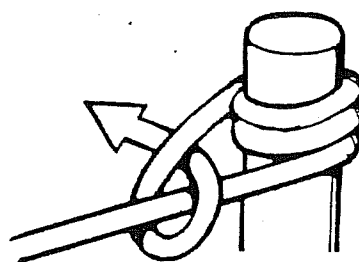
エイトノット

ロープの端にコブを作り、ブロックやアイから抜けてしまわないようにする。エイトノットなら、いくら締まってもほどくときに楽



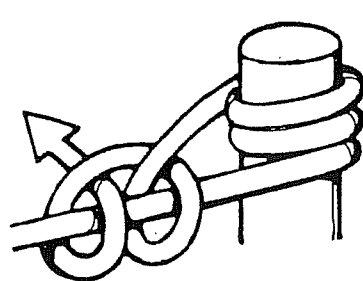
シートベンド
ダブル・シートベンド

ロープとロープを結び合わせるときに使う。特に太さの違うロープをつなぐときに便利。太い方のロープを折り曲げ、そこに細い方のロープを巻きつけるようにする。ダブルにした方が確実だ

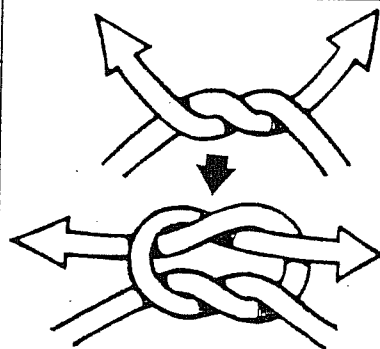


ハーフヒッチ
ツー・ハーフヒッチ

ロープを岸の杭などに結ぶときに使う。1回だけ巻きつけるハーフヒッチ(左)でもいいが、

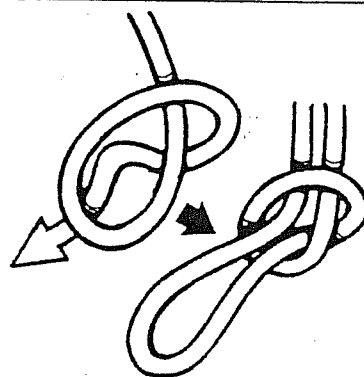


なるべく右のツー・ハーフヒッチのように、2回巻いた方が、固く締まったときでもほどきやすい



スクウェアノット(本結び)

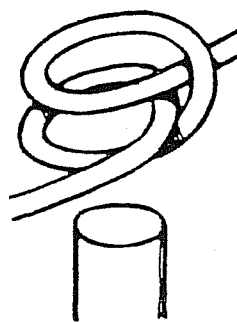
ロープをつなぐとき、物をしばるときに使う。シートベンドとよく似ている。同じ太さのロープのときに用いる



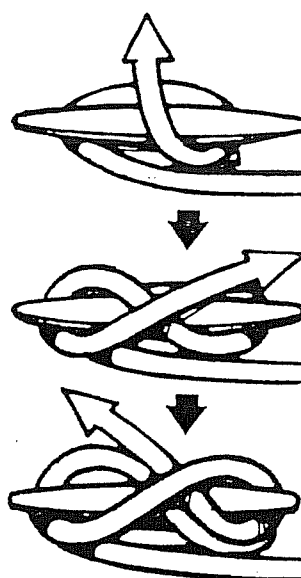
スリッポット

ハリヤードのシャクルなどを仮どめしておくときなどに用いる。シャクルを抜いたら自然にほどける。ヨットでの用途はあまり多くない

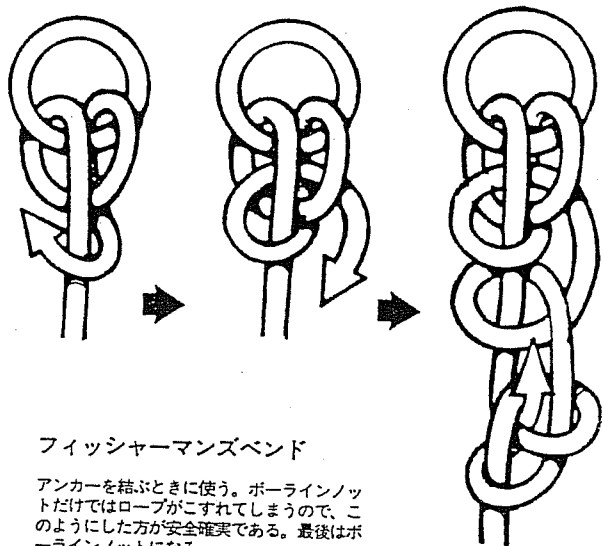
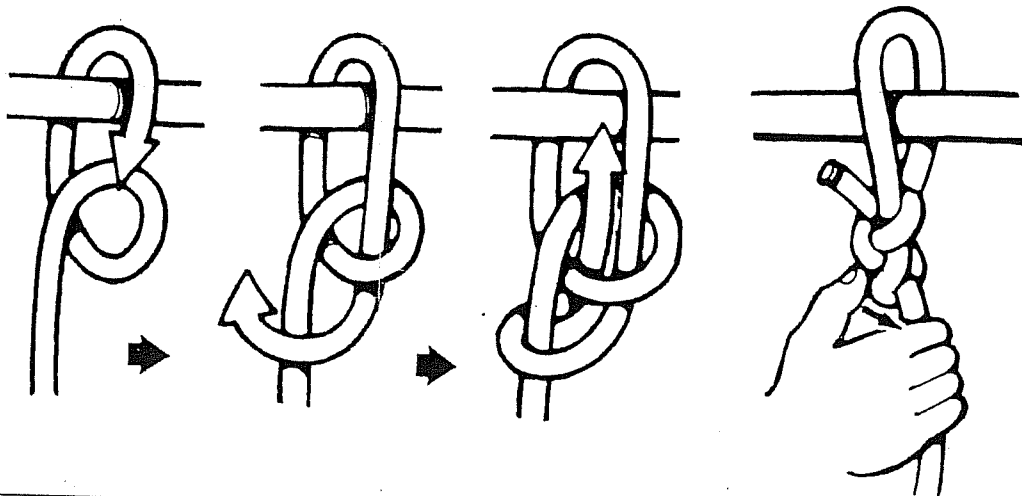
クラブヒッチ
円材をまとめたり、岸の杭にロープを結ぶときに使う。係留時に用いると固く締まってしまいがちなので、長時間係留しておくときはボーラインやハーフヒッチを使った方がいい



クリート結び
クリートにロープをとめる結び方。必ずクリートの足の部分にロープの張力がかかるようにする



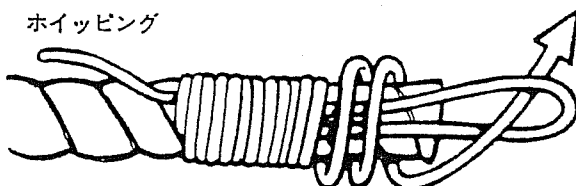
ボーラインノット
(もやい結び)
ヨットに限らず、もともと用途の多い結び方で、必ず覚えておく。アンカーや、シートをセイルにつなぐとき、また、ロープとロープをつなぐときにも使う。固く締まっても、右端の結のように、結び目をずらせば簡単にほどくことができる。



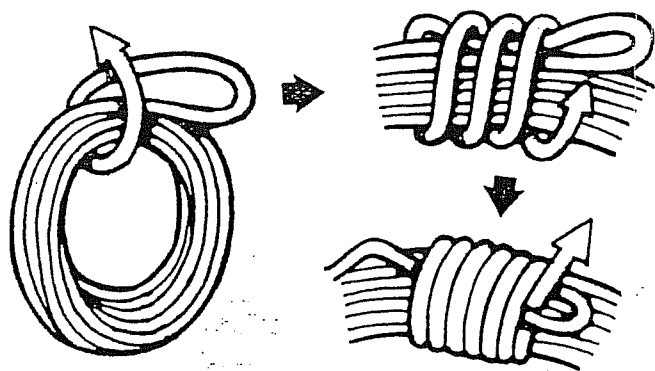
フィッシャーマンズベンド

アンカーを結ぶときに使う。ボーラインノットだけではロープがこすれてしまうので、このようにした方が安全確実である。最後はボーラインノットになる

ホイッピング

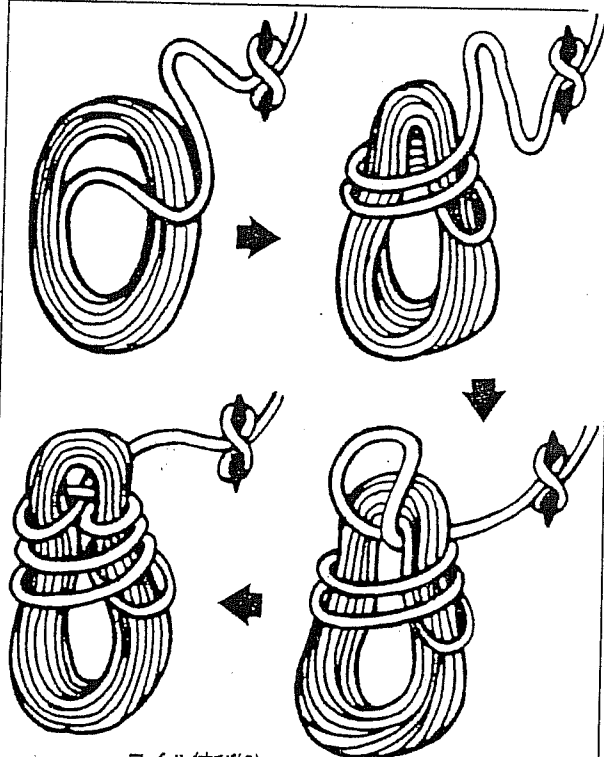


ロープの端がほつれるのを防ぐため、細い糸を巻いておく。最近は化学繊維のロープが多く、火で溶す場合も多いが、三本捻りのロープならこうした方が確実だ



コイル結び(1)

ロープを使わないときに束ねておく方法。この方法はしっかりコイルされるが、ほどくときに面倒なので、長期間保存しておくようなときに用いるとよい



コイル結び(2)

やはりロープを束ねておく方法。イラストではハリヤードのように、クリートしたあと、余ったロープを束ねているが、それ以外でも使える。よく使うロープはこちらの方が便利