

ステージレースはリーダージャージを奪い合う競走です。各種リーダージャージの仲でも個人総合首位を示すリーダージャージは特別です。2days race in 木祖村では慣例にしたがって 黄色一色のリーダージャージをパールイズミさんに特注で製作をお願いしております。

ステージ 1A 個人タイムトライアル 8.5 kmの結果最も所要時間の短かった選手が、リーダージャージを着用します。ステージ 1B 以降はこのリーダージャージの集団より前の集団でゴールすることが、リーダージャージを奪う手段です。

ならば、どうすればよいか。個人総合 4 位のあなたを例にとると、いくつかの選択肢があります。

1. ワンデイレースと同じに、全てのアタックに反応し続ける。

自分からアタックをするほど足はないでしょうが、他の選手のアタックにただ乗りすることはできそう  
個人総合で 2 分遅れの選手でも、1 分遅れの選手でも、全てのアタックに反応しますか。

きっと、我も我もと全員が全てのアタックに反応するので、逃げが決まりません。

逃げが決まらないまま、ゴールまで、リーダージャージを連れてゆくこととなります。

レースリーダーは何もしないまま、大集団にさえいれば、個人総合優勝が出来ます。

個人タイムトライアルの順位は逆転できません。

どんな策がありそうですか。

2. 全てのアタックのうち、個人総合優勝に関係ないアタックは容認する

総合 2 位のあなたから、2 分遅れの選手のアタックならば、自由に行かせても大丈夫です。

1 分 50 秒遅れでもゴールさえすればこちらの順位は、変わらないのですから。

総合 3 位の選手があわてて追い始めたら、エネルギーを使い尽くした頃が、アタックポイントです。

個人総合 1 位のチームが追いかけて、エネルギーを使い尽くした頃が、アタックポイントです。

3. 個人総合優勝に関係するアタックを意図的に見逃す

むしろ、アタックが成功するように、自分では追いかけません。

レースリーダーのチームが、場合によっては、レースリーダー自身が、追いかけてくれます。

レースリーダーが追いかけることが出来なくなったときに、悠々と、アタックを決めましょう。

レースリーダーに散々追いかけて、へとへとになっている、逃げグループは簡単に捕まります。

もつとも、十分な距離練習をしていないと、こちらが先に、失速してしまうかもしれません。

レースリーダーのチームは以下の作戦を取るでしょう。

1. アタックをさせないように、ハイペースで引き続ける。

平地の競走で一般的にとる作戦です。

ツール・ド・北海道のような平坦直線のステージでは、きわめて有効です。

但し、アシストマンの消耗は大きいです。

2. アタックされるのは仕方ないが、アタックにはアシストマンを反応させて、逃げの中にアシストを送り込む  
多少のアップダウンのあるステージで、しかも前半のステージで取る作戦です。

逃げさえ決まってしまうと、逃げを決めてしまったチームは大人しくなります。

逃げが十分に大きくなったら、逃げ切って欲しくないチームと協力して、先頭交代することも出来ます。

3. 一旦ならば、個人総合に関係しない選手ならば、逃がしてしまう。

全てのアタックに反応して、こちらもスパートを繰り返したなら、潰れます。確実に潰れます。

そこで、本当に危険な、アタック（20秒以内、ゴールまで20km）以外は意図的に見逃す作戦です。ゴールまで60kmあって、2分遅れの選手ならば、見逃しても大丈夫です。

逃げ集団と、リーダージャージとのタイム差が3分になっても、ゴールまでに追い込めばよいのですから

4. 一旦個人総合に関係する選手でも、逃がしてしまう。その後追い込む。

ゴールまで60kmもあるならば、30秒以内の選手を逃がしても大丈夫です。

できるならば、少人数で逃がしたいものです。

**2days race in** 木祖村のコースは、ダム湖周回ですので、ほぼ平坦に相当します。

少人数で逃げるのはやはり辛いものはずです。早い時期に逃がして、早めに疲れ果てさせる作戦です。

むしろ、逃げている充分な期間、追い込むとき、リーダージャーチャー時のアシストマンが働くことが条件です。

**2days race in** 木祖村2007ではステージ1Bでリーダージャージを獲得した大塚選手は、同時に、アシストマン全員を失っていました。リーダージャージを護衛するアシストマン無し、裸の状態です。ステージ2に出走することになりました。ツールなどでは、リーダージャージが裸になるのは山岳ステージの後半 最後の上りあたりです。各チームアシストを使い切って、チームリーダー、エース同士の決戦は、最後の上り坂、頂上ゴールを目前になされるのが普通です。

国内の競走の水準では、ツール・ド・熊野 第3ステージが、こんな状況に該当します。ツール・ド・熊野 第2ステージは十分な山岳コースです。先頭集団で山岳区間を走り抜けた数名が30秒から1分のタイム差で、第3ステージを迎えます。岬に上る坂以外は極端な上り坂のないコースですから、レースリーダーを擁するチームは、先頭に位置して、列車を作り、競走を凍らせる作戦を取ります。うまくいった年もありましたし、途中で列車が崩壊して、決定的な逃げを、潰しそこなった年もありました。列車が崩壊して、レースリーダー一人が先頭集団に残された場合、レースリーダーが一人で、逃げを潰して、アタックに反応して、忙しい事態になります。

**2days race in** 木祖村2007では126kmレースリーダーが一人で戦い抜くことが出来たのに、ツール・ド・熊野を含む多くの試合で、裸になったレースリーダーはリーダージャージを剥ぎ取られるのは、なぜでしょう。

以下のいくつかの理由が複合的に関わりあっていると思います。

1. 個人総合2位以下の選手とアシストマンが、ワンデイレースとステージレースの区別がついていなかった。

ステージレースの最終的な勝利者は個人総合、リーダージャージです。リーダージャージを消耗させて動けなくすることで、自身の次のアタックが有利になります。リーダージャージを消耗させるには、誰かのアタックに、リーダージャージが追わざるを得ない状況を作ることです。少なくとも、誰かのアタックに、個人総合2位以下が追っかけて、アタックを潰すことは、リーダージャージを有利にすることです。リーダージャージ自らがアタックに反応しなくても良いですし、自ら追走を組織しなくて済むからです。

2. 個人総合1位の選手が圧倒的な支配力を見せ付けて、総合2位以下に、「とてもかなわない」と思わせた。

**2days race in** 木祖村2006では個人タイムトライアルで特定のチームが、上位を占めました。全てのアタックに反応するだけでなく、自身のアシストマンをスプリント賞狙いで飛び出させました。全てのアタックに反応して、アタックポイントになる上り坂区間は先頭で通過してゆきました。ステージ1Bでも、ステージ2でも100kmを過ぎても、変わりありませんでした。個人総合2位以下の選手とチームに、「とてもかなわない」と思わせることに成功したとおもいます。残り2周回は集団そのまま、予定されていたように、リーダージャージはゴールスプリントまで

楽勝でした。

3. 個人総合下位のチームがリーダージャージに協力した。結果的に。

ジャパンカップのように最後の20kmで試合が大きく変わることは、国内では少数派です。国内の競走では、試合後半に、試合が動くことはまれです。特に、学生が関わる試合、BR-2以下では、3時間から3時間30分のあたり(120~150km)で、仕掛けた攻撃が30秒差でも決まってしまうと、追走グループは終えなくなる例が多いようです。ワンデイレースで150kmを超えるロード練習をこなしていないためかもしれません。2days race in 木祖村ステージ2では2時間くらいのところで、逃げが決まってしまう。3日連続で150kmを越すロードトレーニングを経験していないためかもしれません。

決定的な時間帯に、リーダージャージが主導してアタックをかけて、決定的なタイム差(30秒~1分)がついてしまうと、追走集団、大集団は追走を断念して、完走狙いに切り替わります。リーダージャージは少人数のなかで、危険人物を監視するだけで済みます。大集団に残された、個人総合上位の選手で、組織的な追走を作り上げることが出来るチームは、まれです。残念ながら。

このまま逃げが決まると、先頭集団の中で、個人総合順位が上がる選手には、「このまま逃げ切ることが出来ると、××選手を沈めることが出来るぞ。個人総合順位が〇〇まで上がるぞ。一緒に逃げよう」というだけで、先頭交代のローテーションが動くでしょう。このことは、個人総合1位の支配力を認めて、個人総合〇〇位で満足することを表明したことに近いでしょう。どの選手に、この言葉を投げかけるか、リーダージャージの頭脳の問題です。

一方、リーダージャージを含む集団について、考察します。ステージ2 大集団は30秒ほどの差で先頭集団を泳がせていました。先頭集団の中の最上位は+55秒個人総合7位遠藤選手。基本的に大集団を引っ張って行くことで、残りの距離が小さくなればなるほど逆転の可能性が小さくなって、有利になるのはリーダージャージです。リーダージャージのチームが集団の先頭を引き続けることが、リーダージャージに有利になります。幸いにも、リーダージャージはアシストマンを一切持たない状態でした。タイム差が1分になろうと2分になろうと、2位以下の選手は、リーダージャージに先頭を引かせて、消耗させる作戦を取りませんでした。何故か分かりません。

タイム差が大きくなろうとも、リーダージャージ消耗させて、消耗したことを確認したうえで、アタックをかけて、リーダージャージを置いてきぼりにすることも作戦と考えます。

リーダージャージが集団の前にいないならば、これ幸いと、アタックをかけてみます。全ての選手がばらばらと追いかける限り、リーダージャージは安泰です。すぐに集団がひとつに戻るからです。少しだけ賢くなってください。個人総合2位以下は意図的に追わないという選択もあります。リーダージャージに追わせるのです。追っかけて集団をひとつにしたほうが、リーダージャージには有利だからです。個人総合2位以下の選手にとっては、まづリーダージャージを潰して、その後から、新しい個人総合1位を決めるという手順も可能なわけです。

4. スプリント賞総合など、個人総合以外で動いたチームを、リーダージャージが利用した。

2days race in 木祖村では試合を活性化するために、各ステージ前半にスプリント賞、中盤以降に、ボーナスタイム付きスプリントを設定しています。試合前半から積極的に飛び出してもらって、試合を活性化するためです。残り10kmまで集団で何もなく進まれたのでは、主催者が、失神します。前半から、積極果敢に飛び出して、試合を盛り上げて欲しいのです。126kmは持久力で自信のない選手、以前のステージで個人総合優勝の可能性のなくなった選手が、積極果敢に飛び出して、試合を盛り上げてもらうために、スプリント賞を前半に設定しています。

スプリント賞狙いで積極的に飛び出す可能性のある選手とその選手のチームメイトを見極めて、協力関係を築いてしまうと、試合前半は安定したペースで走ることが出来ます。追走の大集団先頭付近の先頭交代は、スプリント賞狙いの選手のチームメイトが引き受けてくれます。一定のペースで逃げ続けたほうが、より長い距離、より沢山のポイントを取れるからです。追走集団が「少し遅いけれども、なんとなくこんなものか」「タイム差がひどく大きくなっていないから、まあいいか」と思わせるスピード追走集団を引くことです。ポイントリーダージャージのチームがあまり、大集団の先頭付近でペースを落とす仕事をしなかったせいなのではないでしょうか。ポイントリーダージャージと大集団

のタイム差は 30 秒程度しか開きませんでした。

テクニカルガイドであらかじめ、設定されているスプリント賞は、コース途中の上り坂や、狭隘な区間、横風区間と同じです。試合主催者が選手の能力を試すために、誰が積極的で、誰が一番強いかを示すために、設定しているものです。設定されているスプリント賞を、試合展開を組み立てるときに計算に入れるか。リーダージャージの頭脳の問題です。