

גאווין ד. אוהרה

# שייט מודרני בקבוצות

מדריך

לטקטיקה ואסטרטגיה  
בשייט קבוצות

מאנגלית: אלי צוקרמן, ארז צוקרמן

## הבנת הבסיס של השייט בקבוצות

שייט בקבוצות מסמן שינוי גדול בחשיבה, בהשוואה לשייט רגיל. אפשר לראות את ההבדל אפילו לפי השם עצמו. שייט בקבוצות מקדם את שיתוף הפעולה בין החברים בקבוצה, ומפתח רוח קבוצתית. שייט כזה מקדם את העבודה המשולבת של החברים בקבוצה, כדי להשיג שאיפה משותפת. שלא כמו בשייט רגיל, שבו כל סירה מתחרה בכל הסירות האחרות במסלול, בתחרויות לקבוצות החברים בקבוצה צריכים לעבוד ביחד. העבודה בקבוצה חושפת את הדחף של החברים בקבוצה לעזור אחד לשני, להשתתף בידע, ולהתאמן.

ספורט יחידני, כמו בתחרויות רגילות, מסתמך על העובדה שאתה, ורק אתה, מתחרה ביריבים שלך; בשייט קבוצתי, השאיפה להרמוניה והמטרה המשותפת הופכים את הספורט להרבה יותר מספק עבור כל החברים בקבוצה. ההיבט הקבוצתי מערב הסתמכות על שאר החברים בקבוצה ושיתוף פעולה. בשייט קבוצתי, אתה מתקדם באמצעות כך שאתה עוזר לחברים בקבוצה שלך. זה נראה מנוגד לסגנון השייט הרגיל. בגלל ההסתמכות על המאמץ המשותף של כל החברים בקבוצה, בשייט כזה מתפתח גיבוש קבוצתי שאי אפשר למצוא בשייט רגיל.

## הרעיון

אין טעם לפחד מכך שלא תבין. אני יודע שכשאני ניסיתי לשוט בקבוצות בפעם הראשונה, הייתי לגמרי לא בטוח מה לעשות. הקבוצה שלי היתה מורכבת משייטים אחרים, שכמוני, פקפקו באסטרטגיה הקבוצתית. בזמנו, הבנתי רק את הרעיון הבסיסי, של לנצח את השייט שאני נגדו. כל עוד החברים שלי בקבוצה עשו את אותו הדבר, הנצחון היה מובטח לנו. למרבה הצער, חוסר ההבנה הזה שלי, שתרום לחשש שלי, נפוץ בקרב שייטים שרק מתחילים לשוט בקבוצות.

אפילו לפני שאתחיל לתאר את הדרכים השונות שאפשר להשתמש בהן כדי לגרום לקבוצה שלך לסיים תמיד לפני הקבוצה השנייה, כדאי שאסביר את הספורט עצמו. שייט קבוצתי מערב בדרך כלל קבוצות שמורכבות משלושה צוותים בשלוש סירות נפרדות, שמתמודדים נגד שלושה צוותים אחרים, בסירות משלהם. כמו שציינתי קודם, השאיפה היא שרוב החברים בקבוצה שלך יסיימו לפני רוב החברים בקבוצה השנייה. כשמסכמים את הנקודות של התוצאות, הקבוצה המנצחת תקבל פחות נקודות מהקבוצה השנייה. למשל, קבוצה שמסיימת במקום ראשון, שלישי ושישי (1/3/6), עם 10 נקודות סה"כ, תנצח קבוצה שסיימה במקום שני, רביעי וחמישי (2/4/5), עם סה"כ של 11 נקודות.

## שינוי שילובים – המעבר (Passback)

האתגר נמצא ביכולת של הקבוצה השנייה לשנות במהירות את השילוב המנצח שלך לשילוב מפסיד, באמצעות **מעבר** פשוט אחד – האטה של יריב, כדי שחבר קבוצה יוכל להתקדם. אפשר להאט את היריב באמצעות כך שמסתירים לו רוח, או **תופסים** אותו מעבר [ל-layline] ומאלצים אותו לשוט רחוק יותר, וככה עוזרים לחבר בקבוצה להתקדם. בפשטות, מעבר זו טכניקה שבה משתמש מתחרה כדי לגרום ליריב לאבד מקום אחד או יותר, ולקדם חבר בקבוצה שלו במקום אחד או יותר. מעבר בקדמית מבוצע באמצעות נפנוף החלוץ על היריב שנמצא מתחת לרוח, כך ששתי הסירות מאטות. בינתיים, חבר בקבוצה שנמצא מאחורי שתי הסירות מתקדם מהר ועובר את היריב. המעבר נעשה מאתגר יותר כשהיריב שבאמצע מסתיר רוח בצורה יעילה לסירה השלישית שנמצאת מתחתיו, וכך מאט את אותה. עם כל הנפנופים האלה, שני חברים בקבוצה שטים לאט, ורק חבר אחד בקבוצה השנייה מאט. ברור שביצוע מהיר של המעבר הוא חיוני לקבוצה שמקדישה שתי סירות לשם כך. לפעמים כשיש שלוש סירות שמסודרות בצורה שתיארתי כאן, כדאי יותר לבצע **מעבר מהירות**. כדאי להשתמש בטכניקה כזאת כשהמיקום של היריב שבאמצע הוא גרוע מבחינת החבר בקבוצה שלך שנמצא מתחתיו. במעבר מהירות, רק הרוח המלוכלכת מהשייט שנמצא יותר למעלה תהיה מספיקה כדי להאט את היריב שבאמצע, להעביר אותו אחורה, ולהביא את החבר השני בקבוצה קדימה.

מעבר מהירות לא דורש נפנוף מפרש, וכדאי להשתמש בו כשהמהירות היא חיונית והחבר הקדמי בקבוצה לא רוצה לאבד את המקום שלו בקבוצה באמצעות נפנוף במפרש, שיאט אותו. צורה אחרת של מעבר מבוצעת כשחבר בקבוצה מכריח את היריב לסטות מה-layline, ולוקח אותו איתו לטיול, בזמן שחבר בקבוצה שהיה מאחוריו ממשיך לשוט על הקו הקצר יותר, ומקיף את המצוף לפני שניהם.

### עבודה משותפת – איזון

יכול להיות שאחד המושגים החשובים ביותר בשייט קבוצות הוא המושג של איזון. איזון הוא האמנות שבה שני חברים בקבוצה, שמרחקם שווה ממצוף המלאה, מאטים או שומרים על אותה מהירות כך שהם חוצים את קו הסיום בו-זמנית. זה חשוב במיוחד בשייט קבוצות כשחושבים על העובדה שלכל חבר קבוצה אולי יש יריב שנמצא מתחת לרוח ביחס אליו. לכן, אם החברים בקבוצה לא מאזנים את עצמם כשהם מגיעים מהצדדים השונים של המסלול ומתקרבים לפיניש, יריב שנמצא מאחורי חבר אחד בקבוצה ומגיע בחילוף עליה מצד ימין עשוי לסיים לפני החבר בקבוצה שנמצא בצד השני. זה תפקידו של החבר בקבוצה שנמצא לפני היריב הזה, כששניהם נמצאים בחילוף עליה ומתקדמים לכיוון הפיניש, להאט את היריב ולהבטיח שהוא מאזן את היריב כך שחבר הקבוצה שמגיע בחילוף ירידה מצד שמאל עדיין יביס את היריב. אם תמרון כזה יבוצע בצורה יעילה, הוא יכול להבטיח שילוב של 1/2 בפיניש.

אפשר להשתמש בטקטיקות שונות בתחרות כדי להבטיח שילוב מנצח. למשל, אם השני בשילוב 2/4/5 היה מאט מספיק את היריב השלישי של 1/3/6 כדי להעלות את שני החברים שלו בקבוצה שנמצאים במקום רביעי וחמישי, זה היה מאפשר להם להשיג שילוב של 2/3/4. שילוב של 2/3/4 היה מנצח 1/5/6. העבודה עם המספרים בזמן התחרות צריכה להתבצע במהירות וביעילות. כעת כבר בטח ניתן להבין ששייט קבוצות הוא לא כל-כך פשוט. אני מקווה שהעמודים הבאים יעזרו לפענח את התעלומות שגלומות בו.

## התוכנית

שייט יעיל בקבוצות מצריך גישה מאורגנת ושאיפה להשיג את המטרה; יש צורך לגבש תוכנית שעליה יתבססו ההחלטות שיהיה בהן צורך בתחרות עצמה. הקבוצה שתגיע לתחרות עם תוכנית ותוכל לבצע אותה במהלך התחרות, תמיד תהיה במצב טוב יותר מקבוצה שתמצא את עצמה בלי תוכנית, ובצרות. המפתח להצלחה הוא לדעת מה השילוב הנוכחי שלך, ואיזה מהלך צריך לבצע כדי להפוך מצב נואש לשילוב מנצח. משמעות הדבר היא שכל החברים בקבוצה חייבים לדעת את השילוב הנוכחי שלהם, ובהתאם לכך, לדעת מה המהלך המתאים שצריך לבצע כדי לתקוף ולהשיג את השילוב המנצח. קבוצה בקיאה ומאומנת תשתמש בתוכנית, תשחק עם היריבים, ותנצל את ההזדמנויות שמתעוררות במהלך התחרות.

לרוב, תוכנית מורכבת ממטרה לפני השיוט ולזינוק; מטרה לצלע הראשונה; מהלכים ספציפיים לצלעות הקהות, לפי השילובים הקיימים, כדי לחזק את השילובים המנצחים או להתכונן לצלע האחרונה, ולבסוף, שאיפה איתנה לשילוב ספציפי שאליו צריך להגיע בצלע האחרונה. ללא שילוב טוב בהקפה של המצוף האחרון, הצלע האחרונה עשויה להכיל שינויים רבים בשילובים, עד הפיניש. המאמץ הקבוצתי להשיג את אחד השילובים הטובים בצלע האחרונה הוא קריטי. כדי להבין טוב יותר את התוכנית הזאת שערוכה לפי הקטעים בתחרות, קרא את האסטרטגיה הבאה לקבוצה:

השאיפה לזינוק ולמצב שלפני הזינוק היא להגיע למקום יותר טוב על הקו מהיריבים שלנו. כל הסירות בקבוצה צריכות לקבל זינוקים טובים יותר מכל הסירות של הקבוצה השנייה. בדיוק כמו בשייט רגיל; תדאגו לזינוק טוב! אחרי הזינוק, כולם חייבים להתקדם הכי מהר שהם יכולים. שוטו מהר, ובכיוון הנכון. המטרה לצלע הראשונה בשביל כל אחד מאיתנו היא לנסות להגיע ראשון למצוף של הקדמית. נתחיל להתעסק באסטרטגיה אחרי הצלע הראשונה. בצלעות הקהות יהיה זמן לבסס את כל ההישגים שנגיע אליהם בצלע הראשונה. אם אנחנו בשילוב של 1/3, בואו נתרכז בלנסות להוציא את היריב מהמקום השני כדי לקבל שילוב טוב של 1/2. בצלע האחרונה ניכנס בהם חזק. נשמור על שילוב מנצח. אם אנחנו בשילוב מפסיד, אנחנו תוקפים חזק, עושים מעברים, ומאטים אותם עם קרב סיבובים. בינתיים, השייט השלישי שלנו עובר אותם ומארגן את המעבר שיכניס אותנו למקומות מנצחים. כל המאמצים שלנו בכל השייט יכולים ללכת לפח או להשתלם, לפי השילוב שנצא איתו מהפיניש.

אף תוכנית היא לא יעילה, אם לא כל החברים בקבוצה יודעים את התוכנית ומבינים איך אפשר לבצע אותה על המים. השימוש בתוכנית נותן כיוון לכל חברי הקבוצה, תמיד. כדי להבטיח שכל החברים בקבוצה רואים את התרחיש ועובדים כדי להשיג את אותו שילוב, תקשורת היא קריטית. למשל, הקפטין של הקבוצה יכול לצעוק שילוב ספציפי כשהחברים בקבוצה מתקרבים למצוף המלאה, כדי להזכיר להם מה הם צריכים לעשות כשהם נכנסים להקפה של המצוף. תקשורת היא הקשר החיוני בשמירה על מאמץ קבוצתי מתואם להשגת שילוב מנצח.

## פילוסופיות תוכנית

קבוצות שונות שנאבקות ברמות מיומנות שונות דורשות תוכניות שונות. קבוצה שחייבת לקבוע בשלב מוקדם את השליטה בתחרות אולי תרצה לתקוף אגרסיבית את היריבים עוד לפני הזינוק. מצד שני, קבוצה שמרגישה בטוחה שהמהירות של הסירות לבדה תאפשר להם לנצח בפיניש, אולי לא תרצה להשתמש בשום אסטרטגיה בכלל. אם הקבוצה בטוחה שהיא תביס את המתחרים בעזרת המהירות בלבד, אולי החברים בקבוצה ירצו להשתמש בטקטיקות של תחרויות רגילות ולהתרחק מערעורים מיותרים. למרות שהאסטרטגיה הזאת לא תואמת לרוח האמיתית של שייט הקבוצות, היא יכולה להיות יעילה כדי להקטין את האיום בהפסד.

פילוסופיה אחת שהציע משתתף בקבוצה של יו.סי עירובין, בשם גיימי מאלם, היא לעצור את התחרות כל פעם שהקבוצה מפסידה. במילים אחרות, לעצור במצופים ולדחוס את התחרות, ולקוות לתוצאה טובה. בתור דוגמה, אפשר לתת לשייט שנמצא במקום השני בשילוב של 2/4/6 לעצור במצוף של הצלע הקהה כדי לנסות לבצע מעבר עם חבר הקבוצה שנמצא במקום רביעי. זו פילוסופיה טובה, אך צריך להשתמש בה כחלק מטקטיקה של שייט קבוצות וכרכיב באסטרטגיה מלאה, כמו שאיפה להשגת שילוב מנצח של 2/3/4 משילוב של 2/4/5.

פילוסופיה אחרת, שאינה בהכרח תואמת לרוח השייט בקבוצות, היא ניסיון להשיג פסילות או ערעורים. ההיסטוריה של השייט בקבוצות מלאה בשיוטים שבהם קבוצה נחותה ניצלה סיטואציות פוטנציאליות של ערעורים בכל פעם שזה היה אפשרי, מתוך ידיעה שהסיכוי היחיד שלה לנצח יהיה להשיג עונשים מהקבוצה השנייה או לנצח בערעור. המדריך הזה לא תומך בתוכנית כזאת של 'השגת ערעורים'.

תוכנית טובה תלויה בכך שכל החברים בקבוצה יראו את השילוב הנוכחי, או שחבר אחר בקבוצה יאותת להם מה השילוב. ברגע שכל החברים בקבוצה יודעים את השילוב הנוכחי שלהם, הם חייבים גם לדעת מה יהיה הצעד הבא שלהם, אם הם צריכים לשמור על המקום שלהם או לתקוף מתוך המקום שלהם בשילוב. המדריך הזה עוסק בהשגת היעדים של התוכנית. הפסקאות הבאות יציגו יסוד שממנו תוכלו לפתח אסטרטגיה טובה לשייט קבוצות – תוכנית גמישה. תוכנית טובה לשייט קבוצות מבוססת על העובדה שהקבוצה מורכבת מחברים בודדים, שכל אחד מהם חושב ופועל כדי להשיג את השאיפה הקבוצתית המשותפת, שילוב מנצח ספציפי. הפסקאות הבאות ידגישו את החשיבות שבשלושה שילובים מנצחים, 1/2/X, 2/3/4 ו-1/4/5. כמו שניתן לראות, אפשר להעביר את כל השילובים האחרים לאחד משלושת השילובים המנצחים האלה. יתרון נוסף לשילובים הספציפיים האלה הוא הקושי שהם מציבים ליריבים שמנסים לפרוץ. לפיכך, המדריך הזה מציע את שלושת השילובים האלה בתור הבסיס לתוכנית של הקבוצה שלך.

**השילובים:  $1/2/X$ ,  $2/3/4$  ו- $1/4/5$**

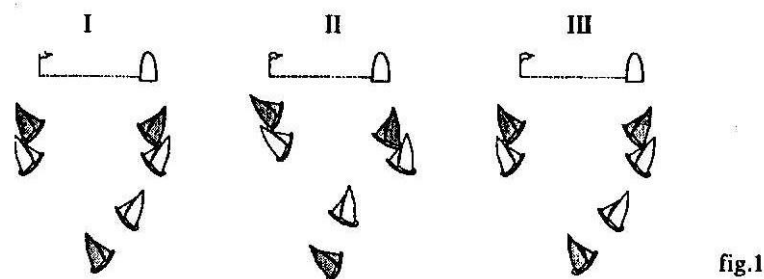
כדי להצליח, חייבים לדעת איזה שילובים לנסות להשיג. זאת לא משימה פשוטה כשחושבים על שייט קבוצות של שלושה על שלושה; יש עשרה שילובים שונים שיביאו ניצחון, ועשרה שילובים אחרים שיביאו הפסד. אסטרטגיה אחת בשייט קבוצות היא לחבר את שילוב המקומות הנוכחי שלכם בתוך התחרות. אם סך המקומות של הקבוצה שלכם נמוך מסך המקומות של היריבים, אתם מנצחים. כלל פשוט הוא שאם יש לקבוצה שלכם עשר נקודות או פחות, יש לכם שילוב מנצח. לידיעה אם אתם מנצחים או מפסידים צריכה להיות השפעה גדולה על האסטרטגיה של הקבוצה שלכם.

אם נראה קשה לזכור ש-2, 3, 5 הוא שילוב מנצח ו-1, 4, 6 הוא שילוב מפסיד, על המים זה עוד יותר קשה. אולי חשובה מכך העובדה שאין זמן לבזבז בחישובים על המיקום של הקבוצה. אם יריב מתקרב, אין זמן להתלבט כדי להחליט מה לעשות. עד שכבר תחשב את השילוב של הקבוצה, ההזדמנות כבר בטח תעבור והיריב יעקוף אתך או ינצל את ההיסוס שלך. הדילמה של שילובים רבים מדי שיש לזכור, ושל מחסור בזמן כדי לחשב את השילוב בין המיקומים של הקבוצה והדגלים, מובילה אותנו לאחת הנקודות החשובות ביותר שברצוני לפתח במדריך זה.

מכל השילובים המנצחים, יש כמה שהם יציבים מאחרים. לאחר שמשיגים אחד השילובים היציבים הללו, הקבוצה היריבה מתקשה מאוד לפרוץ דרכו. שביל הזהב לניצחון עובר דרך המאבק להשגת אחד השילובים היציבים הבאים:  $1/2/X$  (X מייצג כל מקום אחר),  $2/3/4$  ו- $1/4/5$ . לאחר שקבוצה מבינה את העוצמה שבשילובים הללו, הם הופכים לבסיס שסביבו כל האסטרטגיה של הקבוצה צריכה לנוע. האסטרטגיה שמתוארת כאן היא המאבק להשגת אחד משלושת השילובים היציבים:  $2/1/X$ ,  $2/3/4$  או  $1/4/5$ .

**תכנית  $2/1/X$**

שייטים מנוסים בשייט קבוצות מבינים למה השילובים האלה הם כל-כך יציבים. הבה נשקול את  $1/2/X$ . כאשר קבוצה אחת שולטת במקום הראשון והשני, קשה מאוד לקבוצה היריבה לפרוץ. אם השייט הראשון והשני שטים נכון, הם יכסו את השלישי והרביעי, ויאזנו את השייטים מהקבוצה השנייה, וכך יבטיחו את הסיום שלהם במקום הראשון והשני. ניתן לראות את האיזון בתרשים 1.



בסיטואציה I, הראשון והשני נמצאים במרחק שווה מעל ליריבים שלהם, במקום שלישי ורביעי. במצב II, הזוגות מאבדים איזון בגלל חילוף שמאלי של הרוח.

## שייט מודרני בקבוצות

לפיכך, באחריותו של חבר הקבוצה להאט תחילה ולאזן שוב את היריב, שעכשיו עלה למקום שני בגלל החילוף. אם החבר בקבוצה עושה זאת באופן יעיל, יושג איזון מחודש, כמו בסיטואציה III.

אם הזוגות איבדו איזון ונוצר שילוב של  $1/3/X$ , אפשרות נוספת תהיה לשים את השני בין ה- $1/3$  במעבר, ולשנות את שילוב  $1/3/X$  המסוכן בחזרה ל- $1/2/X$  היציב. שילוב  $1/3/X$  הוא גמיש מדי. קחו את הדוגמה של  $1/3/6$ . משמעות השילוב הזה היא שליריבים יש שילוב של  $2/4/5$ . הקבוצה שתבצע את המעבר שלה ראשונה, תעבור לאחד השילובים היציבים. ממש כמו ש- $1/3/6$  מקווים לבצע מעבר על השני ולעבור ל- $1/2/X$ , השני והרביעי בקבוצה השנייה מקווים לבצע מעבר משלהם על השלישי, ולעבור ל- $2/3/4$ .

### תכנית 2/3/4

זה מביא ואתנו ל- $2/3/4$ , השני מבין שלושת השילובים היציבים. ייתכן מאוד שזהו השילוב החזק ביותר, כאשר מבצעים אותו נכונה. היתרון הוא בכך שהשילוב  $2/3/4$

צריך לשמור רק על שתי סירות מאחוריו, 5 ו-6. מצד שני, היריב שבמקום הראשון ששייך לקבוצה שיש לה שילוב  $1/5/6$  חייב להאט אחד או יותר מבין המשתתפים בשילוב  $2/3/4$ . כאשר הוא מנסה לעשות זאת, הוא מסכן את המקום הראשון שלו.  $2/3/4$  צריכים רק להישאר קרובים אחד לשני, ולוודא ש- $5/6$  נשארים מאחוריהם. שילוב  $2/3/4$  מייצג את המאמץ האמיתי בשייט קבוצות: אם חבר אחד בקבוצה נכנס לצרות ומאבד את מקומו, באחריותו של החבר השלישי בקבוצה, שלא מכסה את החמישי או השישי, להיות שם כדי להשיב את השליטה ביריב. לאחר שהוא השיב את השליטה, הוא חייב להאט את היריב ולהביא את חבר הקבוצה שלו למהירות המתאימה כך שיחזור למקומו. בזמן שהוא מאט יריב אחד, חבר הקבוצה שמכסה את היריב השני

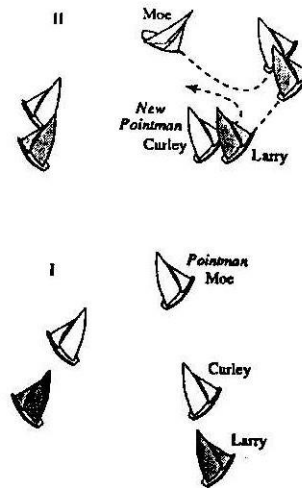


fig.2

חייב להאט אותו, כדי לאזן את הזוגות ולדחוף את החמישי והשישי כך שיהיו מתחת לחבר הקבוצה הנאבק.  $Larry$ ,  $Moe$  ו- $Curley$  מדגימים זאת בתרשים 2.

ניתן לראות את שילוב  $2/3/4$  כמשולש רב-עוצמה, ששתי פינותיו מכסות את היריבים שלהן, והשלישית, ה-point man, נשארת בכוננות בין שני חברי הקבוצה, וממתינה לסייע לחבר הקבוצה שמאבד את השליטה ביריב שהוא מכסה.

### תכנית 1/4/5

השלישי מבין שלושת השילובים היציבים הוא  $1/4/5$ . העוצמה שבשילוב זה נמצאת בשאיפה שהשייט הראשון ינצח בתחרות. הוא חייב לשוט במהירות ולעשות את הדברים הנכונים, כמו לא להיכנס לקרב סיבובים וכך לאבד את המקום הראשון. הרביעי והחמישי רק צריכים לשמור את היריב השישי מאחוריהם. אם הקבוצה השנייה לא מבינה שהיא נמצאת כרגע בשילוב של  $2/3/6$ , לרביעי ולחמישי לא תהיה בעיה לבצע סיבובים שיבטיחו שהשישי יישאר מאחוריהם. הסכנה היא שהיריבים במקום שני ושלישי יכסו את הרביעי והחמישי וידחפו אותם לאחור, וכך יאפשרו לחבר הקבוצה שלהם, שהיה במקום השישי, להתקדם ולעבור למקום רביעי, וכך ליצור שילוב  $2/3/4$ .



## סוף העולם

לא כל התקווה אבדה בשילוב של 1/5/6. למרות שהקבוצה היריבה השיגה שילוב יציב של 2/3/4, המרוץ לא נגמר עד שלא חוצים את הפיניש. עם 1/5/6, החמישי והשיש צריכים לנסות לגרום לאחד היריבים להאט, כדי שאחד מהם יוכל להתקדם ולעבור את היריב הזה, ולאחר מכן לבצע מעבר 5/6 עם חבר הקבוצה השני כדי להביא לשילוב של 1/4/5. אם החמישי והשישי לא מצליחים בתחרות ונמצאים מאחור, הראשון עשוי להתחיל להרגיש שזה סוף העולם. אם זה קורה, הראשון צריך לנסות לצופף את המתחרים, ולקוות לתוצאה טובה. אפשר לנסות לצופף באמצעות עצירה במצופי הצד, שמאלצת את היריבים להאט כאשר הם מתקרבים בזהירות למערך ההתקפי של הראשון. בתקווה, שהשייט הראשון יביא את היריבים להקפה מבלבלת, בשעה שחברי הקבוצה במקום חמישי ושישי יצליחו להתקרב ואולי אפילו לפרוץ.

יכול להיות שמצב נואש עוד יותר מתרחש כאשר לקבוצה שלך יש שילוב של 3/4/6. בתרחיש כזה, הקבוצה חייבת להבין שעליה לנסות להשיג שילוב 2/3/4. הם לא מחזיקים אף אחד במקום הראשון, ולכן עליהם לנסות להשיג את השילוב היציב שלא כולל את המקום האשון. כדי להשיג 2/3/4, השלישי או הרביעי חייבים לגרום לשייט שבמקום השני להאט או לשוט בכיוון הלא נכון, כך שחבר הקבוצה האחר שלהם יוכל לעקוף אותו. לאחר מכן, חברי הקבוצה שנמצאים כעת במקום שני ורביעי חייבים לבצע מעבר 2/4, ולשלוח את היריב שהם עברו לאחור. שני חברי הקבוצה שמקדימה חייבים לכסות את היריבים ולאזן אותם כדי שהם יוכלו להעלות את חבר הקבוצה שלהם שהיה במקום שישי. לאחר שהם עושים את כל זה, הקבוצה למעשה משיגה שילוב יציב של 2/3/4 ויכולה לנצח בתחרות.

מדריך זה מדגיש את החשיבות של שלושה שילובים, 2/1/X, 2/3/4 ו-1/4/5. לאחר שאחד מהם מושג, נעשה קשה מאוד לקבוצה המפסידה לעבור לשילוב מנצח. בשעת קריאת הפסקאות הבאות, חשוב שהקורא תמיד יחפש דרכים לעבור משילובים מפסידים לשילובים מנצחים, או חשוב מכך, דרכים לתאם עם חברי הקבוצה כדי לעבור לאחד משלושת השילובים היציבים. שאר המדריך מבוסס על המרת שילובים מפסידים לאחד משלושת השילובים היציבים, ועל שמירת העמדה כדי לנצח בפיניש. שייטי קבוצות מנוסים תמיד משתמשים בתוכנית, בין אם היא מורכבת ממהלכים מסוימים כדי לשנות את המצבים, או פשוט מעבודה עם היריבים כך שאין להם שום סיכוי לפרוץ.

## השגת התוכנית

### הצלע האחרונה

ייתכן שהמקום הטוב ביותר שממנו ניתן להתחיל להעריך את השיוט בקבוצות, יהיה בסוף – בצלע האחרונה. לא משנה כמה קשה תעבוד בצלעות הקודמות, הכל מתבזבז אם היריבים שלך הופכים את השילוב שלהם לשילוב מנצח, בצלע האחרונה של המסלול. כמובן שזה לא אומר שלא צריך לעשות מאמצים לפני הצלע האחרונה. זה כן אומר שהשיוט לא מסתיים עד שהוא באמת מסתיים! לכן שיוט קבוצות הוא ספורט שכל כך כיף לצפות בו. בשיוט אחד בין Old Dominion University ובין האקדמיה של הצי באליפות בשיקאגו ב-1989, הקבוצות החליפו ביניהן שילובים מנצחים חמש פעמים, רק בצלע האחרונה. זה היה כל כך קרוב, עד שהחילוף האחרון של השילוב נעשה ממש במרחק של כמה סירות לפני הפיניש, והצי ניצח. מזה הקהל נהנה!

בצלע האחרונה, יש לשים דגש על השילובים היציבים. קבוצה שמפסידה חייבת לעקוף את היריבים שלה. היא יכולה לעשות את זה באמצעות כך שחבר אחד בקבוצה יעבוד על יריב ויגרום לו להיכנס לקרב סיבובים. כאשר היריב מבזבז מהירות בסיבובים, חבר קבוצה אחר שט מהר ועובר את היריב שנלחם עם החבר השני בקבוצה שלו. עכשיו חבר הקבוצה שנמצא בראש, יכול לדחוס את היריב בינו ובין חבר הקבוצה השני. הדחיסה הזו היא מאמץ לבצע מעבר ליריב שבאמצע. כשעושים ככה, שני חברי הקבוצה עוברים את היריב. חברי קבוצה במקום רביעי ושישי יוכלו לבצע מעבר על החמישי בניסיון להשיג 4/5 בשילוב 1/4/5. ממש כמו בכל צלע אחרת בשיוט, המאמצים של הקבוצה בצלע האחרונה צריכים להיות מתאומים כדי להשיג אחד משלושת השילובים היציבים, 1-2-X, 2-3-4 או 1-4-5. באמצעות כך שמנסים להשיג את אחד השילובים האלה, כמו שהראיתי קודם, כל אחד מהחברים בקבוצה צריך לבצע משימות מסוימות כדי להשיג את אחד השילובים היציבים – זה שהכי קל להשיגו. הדרך הטובה ביותר להבין את הקווים המנחים לעבודה מוצלחת בצלע האחרונה, היא תיאור תרחישים ופעולות של כל אחד מחברי הקבוצה במיקום הספציפי שלו בשילוב.

### הקפת מצוף המלאה ב-1/3/6

מתקפה מ-1/3/6 ל-1/2/X כלל פשוט כאן, הוא להפוך את 1/3 ל-1/2. הצורך בחילוף הזה נעשה ברור כשמבינים שמי שמבצע את המעבר קודם, הקבוצה עם 1/3 או הקבוצה עם 2/4, מצליח להגיע לאחד השילובים היציבים. 1/3/6 מקווים להגיע ל-1/2/X. 2/4/5 מקווים להגיע ל-2/3/4. אם הראשון לא עוזר לשלישי לבצע מעבר על השני, בניסיון להגיע ל-1/2/X, היריב במקום השני יכול לבצע מעבר לשלישי, ולנסות להגיע לשילוב של 2/3/4. לפיכך, לפי הקווים המנחים כדאי לעבור ל-1/2/X כשמבצעים הקפת מצוף ב-1/3/X.

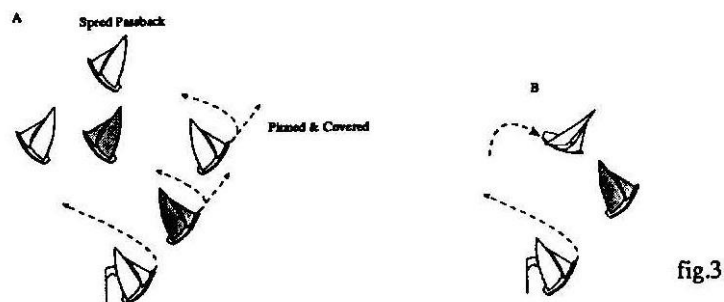
לאחר שמגיעים ל-1/2/X, העבודה של החבר השלישי בקבוצה היא להתרחק מצרות ולסיים באיזשהו מקום. העבודה של 1 ו-2 היא לשמור על המקומות שלהם, ולשמור על היריב שלהם מאחור, ולדאוג שלא יביס אותם יריב בחילוף של הרוח. השייטים שבמקום הראשון והשני חייבים לאזן את היריבים שעליהם הם שומרים כדי שהם יבטיחו שהם עצמם יחצו את הפיניש במקום הראשון והשני. אם צד אחד במסלול

## גאווין ד. אוהרה

מקבל חילוף טוב, זו אחריותו של החבר בקבוצה שנמצא בצד הזה, להאט את היריב שעליו הוא שומר ולאזן אותו כך שיהיה מאחורי החבר בקבוצה שנמצא בצד השני.

בינתיים, החבר השלישי בקבוצה יכול לפעול כדי להסיח את הדעת או להוות פיתיון, ולנסות לגרום ליריבים לדאוג בקשר לאיום שהוא עשוי להוות. ברגע שמגיעים ל- $1/2/X$ , קשה ל- $3/4/5$  לפרוץ. ניתן לראות בקלות שהעוצמה של  $1/2/X$  נמצאת בשמירה על שילוב  $1/2$ .

יש כמה שיטות לעבור מ- $1/3/X$  ל- $1/2/X$  אחרי שמקיפים את מצוף המלאה. אפשרות אחת היא שהשייט הראשון יעצור את הסירה שלו לאחר שנכנס למעגל אורך שתי סירות, ויחסום את השני מלהקיף את המצוף בזמן שהשלישי מקיף ועובר למקום הראשון, או שייתן לשני להקיף את המצוף חיצוני וישמור עליו צמוד כך שלא יוכל להוציא חרטום או להסתובב ויפליג באוויר מלוכלך. אם השני בוחר להקיף חיצוני, הוא נידון להפליג לאט כאשר הראשון מאט אותו באמצעות נפנוף חלוץ, בשעה שהשלישי מתקדם במהירות ועובר את שניהם. שיטה נוספת כדי שהראשון ילכוד את השני אחרי הקפת מצוף המלאה, תהיה לחדד מאוד כדי להסתיר רוח לשני. זה יתקע את השני מתחת לראשון כך שלא יוכל להסתובב, או לפחות יכניס את השני לאוויר המלוכלך של הראשון. השלישי יכול להקיף כעת במהירות ולהסתובב בזמן שהשני תקוע מאחורי הראשון או מתקדם לאט ברוח המלוכלכת של הראשון. בגלל שהשני היה לכוד או התקדם לאט, הוא לא יוכל להסתובב כדי לשמור על השלישי ולהסתיר לו רוח. אם השני בוחר להסתובב ולהסתיר לשלישי, השלישי יצא עם החרטום, ויצטרך רק לבצע מעבר מהיר עם הראשון, שיסתובב גם הוא כדי לכסות את השני. השיטות האלה מאוירות בתרשים 3, בסיטואציה A.



תרחיש נוסף שבו כדאי לבצע מעבר  $1/3$  הוא כאשר השייט הראשון מוביל בהפרש קטן. כאשר זה כך, השייט הראשון יכול להקיף את המצוף, להסתובב כדי שיוכל להסתובב בחזרה, ואז לחזור לשייט שבמקום השני כאשר הוא מקיף את המצוף. כשהוא יעשה כך, הראשון יוכל למנוע מהשני מלהסתובב. זה שימושי מאוד כאשר השלישי מקיף אחרי השני, ומסתובב שמאלה. הסיטואציה הזו מאוירת בתרשים 3, סיטואציה B. השני יופתע לגלות שהוא לא יכול לעקוב אחרי השלישי, בגלל שהראשון מונע ממנו מלהסתובב!

הגנה כדי לעבור מ- $2/4/5$  ל- $2/3/4$  מנקודת המבט של הקבוצה השנייה, כפי שנידון בפסקה הקודמת,  $2/4/5$  חייבים לעבוד כדי להשיג שילוב  $2/3/4$ . כדי לעשות כך, השייטים שבמקום השני והרביעי חייבים לקחת יוזמה ולבצע מעבר לשלישי. העבודה שלהם לא מסתיימת עד שהם מצליחים לגרום לשלישי לעבור למקום חמישי או שישי. אם הם לא עושים כך, היריב שבמקום השלישי, שיורד למקום הרביעי, יוכל לשמור על חבר הקבוצה שלכם שנמצא במקום החמישי ולבצע מעבר עם היריב השני, שנמצא במקום השישי. משמעות הדבר היא שאם הם מצליחים לבצע מעבר  $4/6$ , הם יגיעו לשילוב של  $1/4/5$ , שילוב מנצח! לפיכך, כאשר אתם

## שייט מודרני בקבוצות

נמצאים ב-2/4/5 ומבצעים מעבר 2/4, הקפידו לשלוח את היריב שבאמצע רחוק מספיק אחורה, כדי לקבל שילוב 2/3/4. השייט שבמקום הראשון יהיה בדילמה ולא ידע על איזה משלושת החברים בקבוצה שלכם לשמור, בגלל ששני החברים בקבוצה שלו יהיו במקום האחרון והלפני אחרון. אם השייט שבמקום הראשון אכן ירד לשמור, הדבר יפתח אפשרות עבור שניים מהחברים בקבוצה שלכם להתקדם במהירות ולכבוש את המקום הראשון... ואז אולי לבצע מעבר ליריב הקודם שהיה במקום הראשון, כדי להביא לשילוב 1/2/X.

### הקפת מצוף מלאה ב-2/3/6

מתקפה מ-2/3/6 ל-2/3/4 כאשר קבוצה מוצאת את עצמה בשילוב 2/3/6, השינוי המתבקש ביותר יהיה ל-2/3/4. שילוב כזה אמור להיות קל למדי להשגה, אם השישי מוביל את היריב השומר עליו אל מתחת לחבר הקבוצה שלו במקום השלישי. ברגע שעושים כך, השלישי יאט את היריב שבינו ובין השישי, בשעה שהשני שומר בקפידה על היריב השני שלא נמצא במקום הראשון ומכסה אותו, ומבטיח שהוא לא יתקדם ויפריע למעבר שמתרחש בצד השני. המהלך הזה, עם כל החילופים של חברי הקבוצה, חייב להתבצע בצורה חלקה כדי שזוג אחד לא יעבור את הזוג השני; תאזנו! אם הזוג שכולל את השייט השני מתרחק יותר מדי קדימה, היריב שבמקום הראשון עלול לרדת על השייט שבמקום השני ולבצע מעבר עם חבר הקבוצה שלו, כדי ליצור שילוב מנצח, 1/2/X. מעבר טוב של 2/3/4 מאוזן בצורה טובה, כך שבזמן שהשלישי והשישי עוברים את היריב שלהם, הראשון שבקבוצה השנייה לא בטוח אם ליפול עם השני ולנסות לבצע את המעבר עם הרביעי. הפחד והסיכון הוא שמי שמשיג את המעבר קודם, יצא עם שילוב של 1/2/X, בגלל שהזוג השני הוציא יותר מדי זמן בניסיון לבצע את המעבר. באקדמיה של הצי, התחלנו להתאמן רק כדי להדגיש את הנקודה הזאת. ההגאי שבמקום הראשון היה צריך לבחור על מי ליפול ולבצע מעבר, ברגע שהוא ראה שהשני והשלישי נפלו על הרביעי והחמישי כדי להשיג שילוב של 2/3/4. השייט במקום הראשון חייב לפעול במהירות ובחוכמה. הוא יצטרך לעבור במהירות דרך ההיררכיה של ההגעה להחלטות שבה אדון בהמשך, בחלק: הקפת מצוף מלאה 1/4/6.

משחק השוטים – 2/3 מרדף יש אסטרטגיה נוספת שבה קבוצה יכולה להשתמש כשהיא מוצאת את עצמה בשילוב של 2/3/X. במקום לנסות להגיע ל-2/3/4, הקבוצה מנסה להגיע ל-1/2/X. זה "מרדף" או "משחק שוטים". אסטרטגיה זו מערבת את השני, שמקיף את מצוף המלאה די קרוב ליריב שבמקום הראשון, במרחק של אורך סירה אחד או שניים. החבר בקבוצה שנמצא במקום השלישי לא נמצא הרחק מאחורי השני, ויש פער בינו ובין היריב שנמצא במקום הרביעי. השייט שבמקום השני עובר את מצוף המלאה ומתחיל להסתובב, ומקווה למשוך את הראשון לקרב סיבובים, שיאט את שניהם. בינתיים, השייט שבמקום השלישי עובר את המצוף ומתקדם מהירות, וייתכן שגם תופס חילוף עליה. לאחר כמה קרבות סיבובים מבוזבזים בין הראשון והשני, השלישי מוצא ת עצמו במקום הראשון. תרשים 4 מדגים זאת.

## גאוז'ין ד. אוהרה

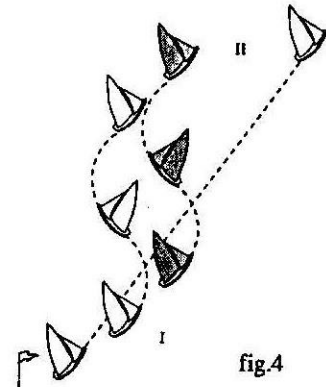
השייט שהיה שני קודם לכן, מושך את השייט שהיה קודם במקום הראשון למקום שבו השייט החדש במקום הראשון, שהיה קודם במקום השלישי, יכול לרדת ולבצע מעבר  $1/3$ , ולעבור כך לשילוב יציב של  $1/2/X$ . האסטרטגיה הזו מערבת את השני שרודף אחרי הראשון, והראשון שמתפתה ליפול לקרב סיבובים כדי לכסות את השני, בזמן שהשלישי מתקדם קדימה. אם הראשון לא מתפתה לזה, השייטים שבמקום השני והשלישי צריכים להתחיל מייד בביצוע של  $2/3/4$ , כמתואר בפסקה הקודמת.



הגנה של  $1/4/5$  – לשמור!  $1/4/5$  הוא אחד השילובים היציבים שיש לשמור עליהם. בפסקה הבאה אדון באסטרטגיה לשמירה על  $1/4/5$ .

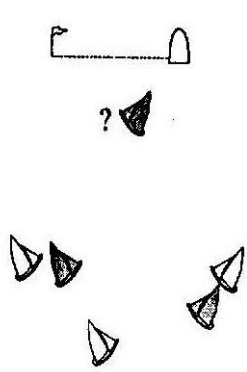
### הקפת מצוף מלאה $1/4/6$

מתקפה מ- $1/4/6$  ל- $1/4/5$  השאיפה כאן היא להשיג  $1/4/5$ , שילוב יציב ומנצח. הטקטיקה הברורה להשגת השילוב הזה תצטרך להיות מעבר של הרביעי והשישי על היריב החמישי, שמשגי את השילוב היציב. בשילוב של  $1/4/6$ , השייט שבמקום הראשון חייב לעשות את הדברים הנכונים; הוא חייב להתקדם במהירות, ובחילופים טובים. השייט שבמקום הראשון חייב לוודא שהוא לא נתפס בקרב סיבובים שיגרום לו לפגור



ויאפשר לשלישי לעבור אותו ולבצע מעבר שייתן ליריבים  $1/2/X$ , שילוב יציב ומנצח. הראשון צריך לנצח בשיוט, והרביעי והשישי צריכים לבצע את המעבר ולשמור לפחות יריב אחד מאחוריהם, כדי שיוכלו לחצות את הפיניש עם שילוב מנצח,  $1/4/5$ .

מבין שלושת השילובים היציבים,  $1/4/5$  יכול להפוך לנדיף למדי, כשמתמודדים נגד קבוצה חזקה. בואו נניח שאתם שטים באליפות העולם לשייט קבוצות. לקבוצה שלכם יש  $1/4/5$  בצלע הקדמית האחרונה של השיוט, עד הפיניש. אתה נמצא במקום הראשון, ואתה מבין שהיריבים שלך במקום השני והשלישי יורדים על הרביעי והחמישי שבקבוצה שלך. לפני שאתה מספיק לעשות משהו, הם כבר יורדים עליהם, ומנפנים בטירוף כדי להאט את החברים בקבוצה שלך, במקום הרביעי והחמישי. פתאום, היריבים מאטים מספיק את החברים בקבוצה כדי להביא את החבר שלהם בקבוצה ולהשיג שילוב  $2/3/4$ , ואתה מבולבל ולא יודע מה לעשות עכשיו, עם החברים שלך בקבוצה, שנמצאים במקום חמישי ושישי (אתם בשילוב  $1/5/6$ ). יכול להיות שאין הרבה תקווה כשאתה מוצא את עצמך עם  $1/5/6$ . התשובה היא לראות את הסיטואציה שמתרחשת, ולנקוט פעולה החלטית.



כשיש לך  $1/4/5$ , הפחד הגדול שלך צריך להיות מכך שה קבוצה השנייה תנסה לבצע  $2/3/4$ , כמו שתואר קודם לכן. לפיכך, כשאתה נמצא במקום הראשון ורואה שהיריבים בשני ובשלישי יורדים על החברים בקבוצה שלך, שנמצאים ברביעי וחמישי, אתה חייב לפעול במהירות ולרדת על אחד היריבים שירד על החברים בקבוצה שלך. השאיפה היא לבצע מעבר עם החבר בקבוצה שלך, מהר ככל האפשר. השאלה הקשה היא על איזה מהיריבים אתה צריך לרדת, כדי לבצע את המעבר שלך.

הבחירה שלך צריכה לנבוע מהיררכיה של גיבוש החלטות:

(1) הבחירה הראשונה שלך תהיה ללכת על הזוג הקרוב ביותר. אם זוג אחד נמצא מעל לזוג אחר, תוכל לבצע את המעבר שלך, ועדיין תשמור על המקום הראשון.

(2) הבחירה השנייה שלך תהיה ללכת על הזוג שבו תוכל לבצע את המעבר בקלות הרבה ביותר. בואו נניח ששני הזוגות שווים במיקום, והיריבים שלך מאזנים אותם. עם זאת, בזוג אחד, החבר בקבוצה שלך כמעט מוציא חרטום, והוא במצב מצוין כדי להפיל את היריב שמעל הרוח. זה הזוג שאתה צריך ללכת, בגלל שיהיה לך קל יותר לבצע את המעבר, ולא תבזבז זמן יקר. השאיפה היא לבצע מעבר על היריב במהירות רבה ככל האפשר, כדי שלא תפגר מאחורי הזוג השני ותאבד את המקום הראשון שלך. ללא קשר לכך, אם תוציא זמן רב מדי בביצוע המעבר ותפגר מאחורי הזוג השני, עכשיו תצטרך לעבוד כדי להשיג שילוב  $2/3/4$ , וזה עדיין דורש ביצוע של מעבר כדי ליצור  $3/4$  עם השייט שאתה מבצע איתו את המעבר, כשהשייט שנמצא בזוג השני נמצא כעת במקום השני.

(3) הבחירה האחרונה תבוצע כאשר שני הזוגות נמצאים במיקום שווה, ללא יתרון עבור שום זוג. במקרה כזה, עליך ללכת לקבוצה שיש לה יותר סירות. יכול להיות שיש זוג של יריב אחד וחבר קבוצה אחד בצד אחד של המסלול, וקבוצה אחרת עם חבר קבוצה שנמצא בין שני יריבים בצד השני של המסלול. כאן, ההחלטה שלך היא ללכת למקום שבו יש יותר סירות. אם אתה וחבר הקבוצה שלך תוכלו לצאת ממעבר של ארבע סירות כשאתם מובילים על היריבים שלכם, הקבוצה שלכם תקבל שילוב  $2/3/4$ , עם החבר השני בקבוצה מהזוג שנמצא עכשיו מקדימה. לאחר שהשגתם שילוב  $2/3/4$ , ניתן ליצור משולש שליטה, ולאזן את היריבים שבמקום החמישי והשישי כך שלא יעברו את החברים בקבוצה שלכם.

#### שמירה על $1/4/5$ – פער $4/5$

יש מהלך בטחון שבו קבוצה יכולה להשתמש כדי להבטיח ניצחון עם  $1/4/5$ . המהלך שמבוצע כדי לשבור  $1/4/5$  הוא ניסיון של היריבים להשיג  $2/3/4$ . אם היריבים חכמים, הם ינסו להגיע מייד ל- $2/3/4$ . ייתכן שיהיה קשה להתנגד למאמצים שלהם, אם השני והשלישי שלהם יורדים במהירות על הרביעי והחמישי שלכם. מהלך הביטחון מבוצע באמצעות כך ששמים פער בין הרביעי והחמישי. אם הדבר אפשרי, כדאי להשיג שילוב של  $1/4/5$  בשלב מוקדם, ולאחר מכן לתת לחמישי להאט את היריב שנמצא במקום השישי,

בשעה שהרביעי והאחרים שטים הלאה ומקיפים את מצוף המלאה. כאשר תשיגו פער של  $4/5$ , כפי שניתן לראות בסיטואציה I בתרשים 6, השני והשלישי יעברו את מצוף המלאה, יעריכו את המצב שלהם, ויבינו שהם בשילוב מפסיד.

אם הם חכמים, הם יבינו שההימור הטוב ביותר שלהם הוא לנסות להגיע ל- $2/3/4$ .

כמובן שמשמעות הדבר היא שהשני והשלישי ירדו על הרביעי והחמישי, כמו בסיטואציה II בתרשים 6. אם השני יורד על הרביעי, שהקיף בקרבת מקום, השלישי חייב להתעכב הרבה, כדי לנסות ולבצע מעבר לחמישי. באמצעות פעולה זו, שני הזוגות, השני והרביעי והשלישי עם החמישי והשישי, מאבדים את האיזון עקב פער

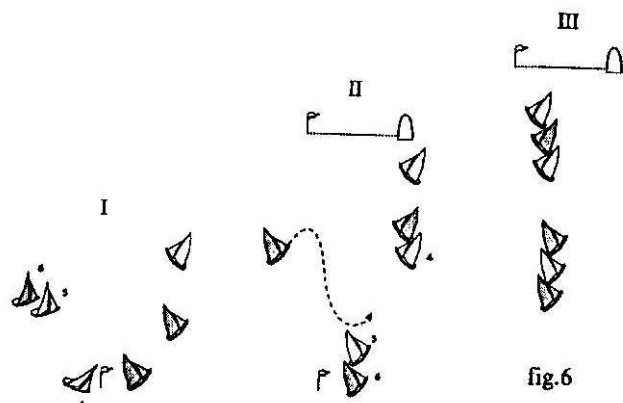


fig.6

## גאוזיין ד. אוהרה

4/5 האפקטיבי שנוצר בצלע הקודמת. משמעות הדבר היא שהשני שירד על הרביעי נמצא הרבה מעל לשלישי שירד כדי לשמור על החמישי. כאן אפשר ליהנות מפירות הפער בין 4 ל-5. הראשון יורד במהירות על השני ומבצע מעבר עם הרביעי, שעכשיו נמצא במקום שלישי, כמו בסיטואציה 3 בתרשים 6. משום שהשלישי נמצא הרחק מאחור ומנסה לבצע את המעבר שלו, לראשון יש המון זמן לבצע מעבר על השני. המעבר שנוצר בין 1/3 שבו משתתפים הראשון ומי שהיה קודם במקום הרביעי, מביא לשילוב של  $1/2/X$ . פער 4/5 שבוצע בצלע הקודמת של השיוט תרם ישירות ליצירת התרחיש האידיאלי, שבו הראשון יכול לרדת לסיטואציה נוחה של מעבר בין 1/3. לכן, ניתן להבין ששילוב יציב של 1/4/5 הוא לא כל כך יציב, כשהקבוצה השנייה היא חכמה, אלא אם ניתן להשיג פער בין 4 ל-5, ולהבטיח שילוב  $1/2/X$  בהמשך, עם היריבים בוחרים לנסות להגיע ל-2/3/4. אם היריבים לא מנסים להגיע ל-2/3/4, הרביעי והחמישי צריכים להישאר לפני השישי בפניש.

הגנה  $2/3/5 \leftarrow 2/3/4$  ההגנה נגד 1/4/6 שמנסה לעבור ל-1/4/5, תהיה שקבוצה עם שילוב 2/3/5 תעבור ל-2/3/4 כמו שמתואר בחלק הקודם, שדן במעבר מ-2/3/6 ל-2/3/4. הרעיון והפעולה הנדרשת זהים. פער בין 4 ל-5 יקשה מעט על הדברים. לאחר השגת פער בין 4 ל-5, הסירות שבמקום השני והשלישי צריכות לאזן את עצמן כאשר הן יורדות על היריבים שבמקום רביעי וחמישי. זה יקשה על הסירה שבמקום הראשון להחליט על מי לרדת באמצעות היררכיית ההחלטות.

### הצלעות הקהות

השתתפתי פעם בתחרות בין-לאומית, שלימדה אותי לקח חשוב. הייתי בצלע צד חדה בין שני יריבים. יריב אחד היה לפני ומעלי. הסתכלתי אחורה, ותהיתי מה לעשות עם היריב שמאחורי. פתאום, היריב שלפני נפנף בחלוץ וחנק את הראשי. נתקעתי מתחת לרוח, והתקדמתי לאט. בינתיים, ראיתי את יריב שמאחורי עולה לרוח, ועובר את שנינו. זה בהחלט היה מתסכל.

ממש כמו שסירה יכולה לנפנף בחלוץ כשהיא מעל יריב כדי להאט את ההתקדמות שלו בקדמית, נעשה שימוש בשיטה דומה כדי להאט בצד. הטקטיקה הזו יעילה במיוחד בצלע צד חדה. סירה שנמצאת לפני היריב ומעליו בצלע צד חדה, יכולה לנפנף בחלוץ ולחנוק את הראשי. זה מאט את שתי הסירות, אך מאט במיוחד את הסירה שמאחוריה. ניתן להשתמש בטקטיקה הזו כדי לשבור חפיפות או להאט יריב כך שחבר הקבוצה שנמצא מאחוריו יכול לשוט מהר יותר ומעל שתי הסירות, ולהגיע לפניו למצוף הבא וכך להשלים את המעבר. למרבה הצער, למדתי את הטקטיקה הזאת בדרך הקשה.

### מעבר עליון-תחתון

למרות שאולי נראה שסירה לא מסוגלת להאט סירה אחרת שנמצאת מאחוריה ומעליה, יש כמה טריקים שניתן להשתמש בהם בשיט קבוצות, כדי לעשות בדיוק את זה. ניתן לבצע מעברים בהקפות מצופים, כמו גם בצלעות עצמן. המהלך היעיל ביותר הוא שיריב יוביל בשעה ששני חברים בקבוצה נמצאים במקום שני ושלישי, כמובן תרשים 7.

המקרה האידיאלי  
יהיה שהשני (ג'ורג')  
יעבור מייד מאחורי  
הראשון (ריי)  
כשהשלישי (אלכס)  
לא נמצא רחוק מדי  
מאחורי ג'ורג'.  
ג'ורג' ואלכס  
צריכים לחשוב על  
מעבר. כדי לעשות

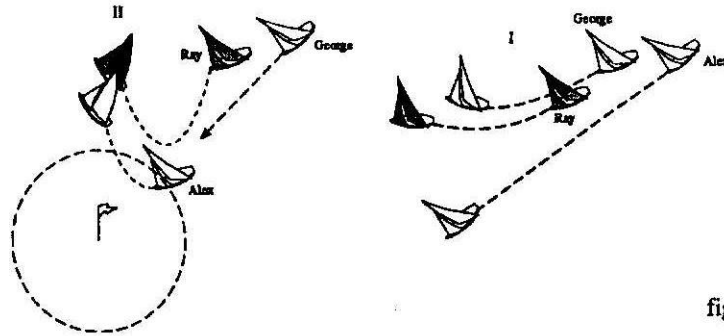


fig.7

זאת, ג'ורג' יוזם התקדמות גבוהה מעל ריי. כמובן שיש איום על הרוח של ריי, ולכן גם הוא חייב לעלות, כדי להגן עליה.

כל סטייה מהקו הקצר ביותר שג'ורג' גרם לריי לעבור, גורמת לכך שאלכס יעבור את שניהם אם הוא ישמור על מסלול של קו ישר למצוף הבא. בתקווה, ג'ורג' יצליח למשוך את ריי גבוה מספיק ורחוק מספיק מהמסלול הקצר ביותר שלו כדי להביא את אלכס למקום הראשון. ההגנה היחידה של ריי נגד הטקטיקה הזו היא לעלות רק עד לנקודה שאלכס מתחיל לסכן אותו ולא יותר (חצי דרך, לא צמוד לגמרי). בתקווה, ג'ורג' ואלכס לא יעברו אותו. סוג המהלך הזה מהווה מעבר מ- $2/3$  ל- $1/3$  בצלע קהה, ונקרא מעבר עליון-תחתון. בתחילה, השני והשלישי צריכים להבין שהשני, שקרוב יותר לראשון, מאיים בעליה בשעה שהשלישי שט נמוך בקו ישר. כמובן שאחרי שמבצעים מעבר לשילוב של  $1/3$  חייבים לבצע מעבר ל- $1/2$ . המהלך הבא הוא לבצע מעבר בהקפת המצוף. אלכס מבצע זאת בסיטואציה II בתרשים 7.

המעבר של הקפת המצוף הוא פשוט בתיאוריה, אך לעתים קשה לבצעו. באופן תיאורטי, הראשון מתקרב למצוף ועוצר במעגל שני אורכי סירה. באמצעות כניסה למעגל לפני השני, הראשון לא מחויב להשאיר מקום ליריב שנמצא במקום השני. בגלל שלשני אין זכות דרך להקפת מצוף, הוא בוודאי יבחר לעלות מעל לראשון. הראשון חייב לעמוד באתגר בכך שיעלה איתו ויחסום לו את המצוף.

בינתיים, בשעה שהראשון והשני נאבקים הרחק מהמצוף, השלישי, שנמצא בקבוצה של הראשון, נכנס פנימה ומקיף את המצוף לפני השני והראשון. מעבר מ- $1/3$  ל- $1/2$  מבוצע. מי שהיה קודם במקום השלישי עובר את המצוף לפני מי שהיה קודם במקום הראשון, ושניהם מובילים על היריב, שהיה קודם במקום השני.

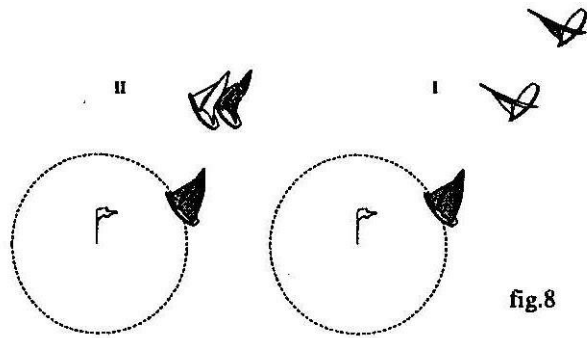
חשוב לבצע את הטקטיקה הזו. חשוב שהמקום הראשון ב- $1/3$  יימצא ממש בתוך מעגל שני אורכי סירה, אך לא יהיה נמוך מדי יחסית למצוף, כך שאם השני ינסה להיכנס פנימה, הראשון עדיין יוכל לעלות לרוח ולסגור את הדלת. מצד שני, הראשון צריך לוודא שהוא לא נמצא גבוה מדי, כדי שלא יצא מתחום שני אורכי סירה לפני כניסת השני.

**הגנה נגד מעבר בהקפת מצוף** הקטע הבא צריך לעסוק בהגנה על המקום השני באמצע מעבר של  $1/3$  בהקפת מצוף. התשובה לכך היא שהשני יעשה לשלישי את מה שהראשון מנסה לעשות לשני. עקרונית, אם הראשון מחכה לשני, השני מחכה לשלישי. כאשר מבצעים פעולה זו באופן אפקטיבי, המעבר מבוטל. ניתן לראות זאת בתרשים 8.



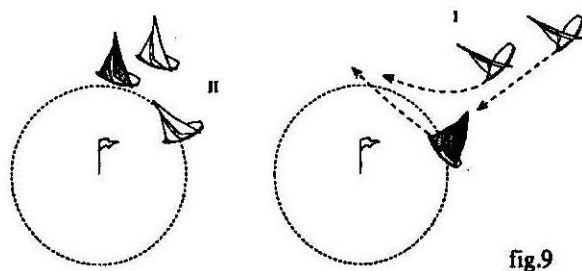
## גאווין ד. אוהרה

השני האט את שני היריבים, בשעה ששני חברי הקבוצה האחרים של השני מתקדמים במהירות במקום כלשהו, כשמולם רק יריב אחד. קל יותר לעצור את המעבר באמצעות כך שהשני מאט ויוצר חפיפה אל מתחת לרוח של השלישי. באופן זה, השני מעלה את השלישי עד נפנוף, ומחזיק אותו חד, עד שהראשון מבין שהשלישי לא מצליח להקיף את המצוף. השייט



החכם במקום השני צריך להבין שינסו לבצע מעבר בהקפת המצוף, ולהתארגן מיד כדי לעכב את היריב שמאחוריו. מניעה מוצלחת של מעבר בהקפת מצוף מאטה שני יריבים ומאלצת את הראשון להקיף את המצוף, וכך נותנת תקווה להצלחה בצלע הבאה, או בצלע האחרונה. קיימת גם אפשרות עבור השני לבצע מעבר דומה ליריב שנמצא מאחוריו, עם החבר בקבוצה שנמצא מאחוריו היריב!

פעם ראיתי שתי סירות שהסירה שהייתה במקום הראשון, מהקבוצה השנייה, אילצה אותן לעלות לרוח בקרבת מצוף קדמית, כך שלא היו יכולות להקיף את המצוף. זה בהחלט היה מביך. זו יכולה להיות סיטואציה מסוכנת מאוד. האסטרטגיה עשויה להפוך למסוכנת כאשר השני והשלישי נלכדים, וכך החברים בקבוצה של המקום הראשון עוקפים את שניהם. בסיטואציה כזו, השני צריך לחזות את הפוטנציאל של הראשון לעצור לחכות במעגל שני אורכי סירה. לאחר מכן, עליו להסתכל אחורה ולראות אם נמצא מאחוריו יריב או חבר קבוצה. כפי שתואר בפסקה הקודמת, אם נמצא מאחוריו יריב, עליו לעשות לו את מה שהיריב שלפניו מנסה לעשות. אם נמצא מאחוריו חבר קבוצה, כמו במקרה שעליו סיפרתי, עליו לבצע מעבר גבוה-נמוך. במקרה ספציפי זה, עליו לעלות גבוה מעל ליריב. אם היריב במקום הראשון מחליט לשמור עליו, נפתחת הדלת לחבר הקבוצה להקיף את המצוף לפני שניהם, ולבצע מעבר מ-2/3 ל-1/3. ניתן לראות זאת בתרשים 9.



במצב הגרוע ביותר, מעבר גבוה-נמוך יכריח את היריב שמוביל לעבור את המצוף, מתוך חשש שהשני יעבור אותו מעל, או שהשלישי יעבור אותו מתחת. מה שחשוב מאוד, הוא ששני חברי הקבוצה ידעו איך לבצע מעבר גבוה-נמוך. אחרת, הם עלולים להילכד ביחד מתחת ליריב שנמצא במקום הראשון.

בין אם בוחרים במעבר גבוה-נמוך, או בעצירה כדי לחכות למעבר במצוף או במקום כלשהו בצלע, לקבוצה שנוקטת יוזמה יש יתרון. קחו למשל שילוב של 1/3 שבא מול שילוב של 2/4 בצד הראשונה, ממש אחרי ההקפה של מצוף קדמית. השייט שיוזם, בין אם הוא הראשון ובין אם השני, יקבל את היתרון בהשגת השילוב הרצוי. הראשון צריך להאט ולאפשר לשני להגיע לחפיפה אל מעל לרוח, כדי שיוכל להעלות אותו לרוח עד לנפנוף, ולאפשר לחבר הקבוצה שנמצא במקום השלישי לשפר את מיקומו. בשילוב 2/4, השני צריך להאט ולתת לשלישי לחפוף אותו, כדי שיוכל

להעלות אותו עד לנפנוף ולאפשר לחבר הקבוצה שנמצא במקום הרביעי לשפר את מיקומו. מי שיוזם קודם, מקבל את היתרון.

### צלע קדמית ראשונה

הצלע הבאה שבה נדון, לפי ההתקדמות במהלך החוברת מהפיניש ועד ההתחלה, היא הצלע הראשונה. בצלע זו נעשה שימוש בכמות המועטה ביותר של אסטרטגיה לשייט קבוצות. החברים בקבוצה חייבים להתרכז במהירות הסירה, ובהפלגה על חילופים נכונים. אסטרטגיה טובה לשייט קבוצה עבור הצלע הראשונה תהיה לנצח בשני צידי המסלול, ולאחר מכן ללכד את היריבים כך שיהיו באמצע, ולהקטין את הפוטנציאל שלהם להתקדם באמצעות חילוף. באסטרטגיה הטובה ביותר, כל חבר בקבוצה מתקדם כמה שיותר מהר, ומנסה להגיע למצוף ראשון. ברור שלא כל חבר קבוצה יכולה להגיע ראשון, אבל אם כל השלושה יכולים להגיע במקום ראשון, שני ושלישי למצוף קדמית, יהיה להם יתרון גדול כאשר יגיעו לשם. חבר בקבוצה שמגיע ראשון למצוף קדמית נמצא במצב הרבה יותר טוב כדי לעזור לחבריו לקבוצה, מאשר אם היה מגיע למצוף במקום אחרון. כמוכן שיש יותר אפשרויות ויותר בטחון, כאשר מגבשים שילוב מנצח בשלב מוקדם בשיוט. בשל סיבה זו, אני ממליץ להקדיש את רוב הצלע הראשונה להתקדמות מהירה ונכונה, כדי לקבל את העמדות הטובות ביותר במצוף הראשון.

חשוב לנסות להגיע ראשון למצוף הקדמית. אך יש דברים קטנים שניתן לעשות כדי לבסס את ההישגים שאליהם הגעתם באמצעות כך שהייתם מהירים יותר בצלע הראשונה. בערך בשני שלישי הצלע, כדאי שתסתכל ותראה מה השילוב של הקבוצה שלך. כאשר תתקרב למצוף, ותעמוד בפני סיטואציה של הצטלבות, מוטב להסתובב על יריב ולקחת אותו לטיול מעבר ל-lay line כדי שהחבר בקבוצה שלך יוכל להקיף את המצוף. טקטיקה יעילה באותה המידה, אם אתה רואה שאתה הראשון שמגיע למצוף הקדמית, כשהיריב מאחוריך וחבר קבוצה נמצא במקום השלישי, היא להמתין בשני אורכי סירה ולנפנף על היריב שנמצא במקום שני, וכך לאפשר לחבר בקבוצה לעבור את שניכם. בתרשים 10, דייב מכין מעבר 1/3 כדי להביא למקום שני את חברו, כריס.

כאשר קבוצה מתקדמת יותר בשייט קבוצות מתקרבת להקפה של המצוף הראשון, הטקטיקות הבאות אמורות לעבור בראש של חבריה: מעבר מהירות כדי לשבור את החיבור, איזון זוגות כדי שאתה וחבר הקבוצה שלך תעברו לפני היריבים שמתחתיים, פוטנציאל לקחת את הסירות לטיול מעבר ל-layline, נפנוף על יריב כדי להעלות חבר קבוצה,

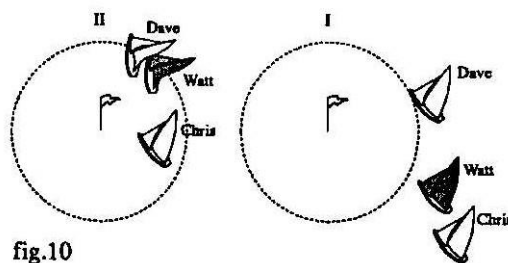


fig.10

ולבסוף, המתנה בשני אורכי סירה כדי לבצע את המעבר. מה שיש להבין הוא שקבוצה צריכה להשתמש בטקטיקות של שיוט רגיל ברוב הצלע הראשונה, ולאחר מכן להעריך את מצבה לפני מצוף הקדמית, כדי שניתן יהיה לבצע מהלכים טקטיים ולבסס את ההישגים שהגיעו אליהם בעקבות ההובלה שלהם, ולהבטיח שילובים יציבים בהקפות המצוף. אחרי הכל, הרבה יותר בטוח להגיע לשילוב מנצח ולשמור עליו, מאשר לנסות ולהגיע לניצחון אחרי שהגתם שילוב שמביא להפסד.

**הצלע הראשונה: שוט מהר, ואז תסתכל מה קורה מסביב.**

## הזינוק

אחת התחושות המתסכלות ביותר בשייט קבוצות עולה כאשר אתה נדחק אל מחוץ לקו הזינוק, והשניות מתקתקות עד לצפירה. אתה נלחץ ומנסה כל דבר. זה לא משנה אם זה לא יעזור, או שזה יגרום לך להתרחק עוד יותר; אתה כל כך מתוסכל, שאתה פשוט חייב לעשות משהו.

בגלל שתנסה כל דבר, אתה תנסה כמה מהלכים מסוכנים, ובסופו של דבר תעשה עבירה על היריב שדחק אותך, ותגרור ענישה. אפשר להימנע מהסיטואציה הזו. בזינוק אגרסיבי של שיוט קבוצות, היריב יעקוב אחריך גם בשמאלי וגם בימני.

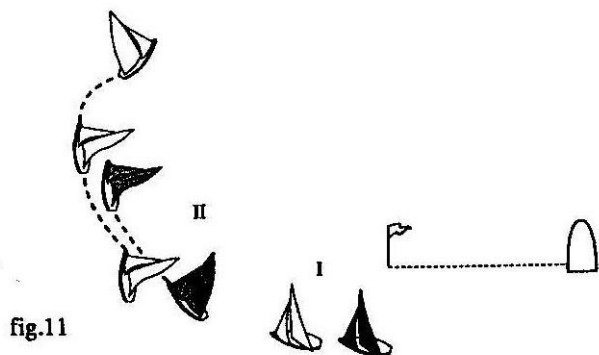
יש מהלכים מסוימים שיעזרו לך לברוח מהמעקב הזה. פעולות כמו הקפת מצוף או תקיעת היריב בחבר קבוצה שממתין, שתיהן אפקטיביות.

### כאשר עוקבים אחריך בימני

מה עם עוקבים אחריך בימני, מחוץ לקו הזינוק? אם תמשיך לשוט בימני, רק תתרחק מהקו, והיריב שעוקב אחריך ימשיך לשלוט בך. אתה לא יכול להסתובב, בגלל שאתה תסתובב לשמאלי, בזמן שהיריב עדיין בימני. מאותה הסיבה, גם מהפך לא יעבוד. היריב שבעקבותיך שולט בך, ולא ייתן לך לבצע מהפך קרוב מדי. בלבול ותסכול רק מרחיקים אותך מהזינוק. התשובה היא לנסות ולמשוך את היריב שעוקב אחריך כמה שיותר קרוב אל מעל לרוח שלך. אם תוכל לגרום ליריב להיות צמוד לדופן שלך שמעל לרוח, אתה נמצא בעמדה מצוינת כדי להעלות אותו עד למול הרוח, ולגרום לו לנפנף מפרשים. כאשר תעשה זאת, היריב יאבד גובה יחסית אליך, ייפול כך שיהיה מאחוריך, ואתה בבירור מלפנים. עכשיו הזמן להסתובב לשמאלי, לטוס בחזרה לקו הזינוק, ולהיכנס למרוץ. תרשים 11 מציג את הטקטיקה הזו.

השיקול העיקרי בשעת ניסיון להעלות יריב הוא לוודא שאתה יכול להשלים את הסיבוב

מבלי להפר את כללי זכות הדרך.  
ההגנה של היריב שעוקב אחרי  
מישהו בימנית היא לשמור מרחק  
מהיריב אל מעל לרוח, לא עד  
לאובדן שליטה, אלא מספיק כדי  
שיוכל להתקדם קדימה ולקבל  
יתרון, מבלי שיעלו אותו אל הרוח.  
זכור, אם תוכל לשמור את השייט  
שאחריו אתה עוקב כך שיהיה מחוץ  
לקו ובשליטתך, אין ספק שתוכל  
לזנק לפניו.



**כאשר עוקבים אחריך בשמאלי**

בניגוד למצב שבו עוקבים אחריך בימני, יש שתי דרכים בטוחות לצאת מכך שעוקבים אחריך בשמאלי. הטקטיקה שלפיה מעלים את העוקב אל הרוח שמתוארת בקטע הקודם תפעל היטב גם כאשר עוקבים אחריך בשמאלי. עם זאת, יש אפשרות נוספת. כאשר עוקבים אחריך, אתה יכול לרדת ולהפליג מלאה מתה. חשוב שלעוקב לא תהיה חפיפה אל מתחת לרוח, מפני שהוא עשוי לנצל את זכויות העלייה שלו. למרות שהעוקב עשוי לצעוק שאסור לך לבצע מהפך כאשר אתה יורד כדי להתקדם במלאה, חשוב שתדע שאין לו שום שליטה עליך, אלא אם יש לו חפיפה. יתרה מכך, מהפך אמיתי לוקח רק שבריר שנייה; כאשר מתחילים לשוט במלאה, אפשר להעביר את המנור בשנייה. לפיכך אתה יכול לעבור משמאלי לימני באופן כמעט מיידי. תרשים 12 מדגים זאת.

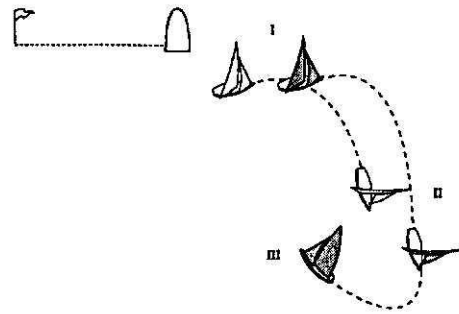


fig.12

זהירות! כאשר תנסה מהלך זה, אסור שתבצע מהפך שישים את היריב שלך במיקום שבו הוא אינו יכול להימנע מהתנגשות. זה יהיה מהפך צמוד מדי. אם היריב בבירור מאחור בשעת ביצוע המהפך, סביר להניח שהוא יוכל להתחמק ולהימנע מהתנגשות. כעת אתה

נמצא בימני. הוא חייב להתחמק בעליה, או לעשות מהפך מהיר ולמנוע נגיעה, ובמקרה כזה אתה נמצא מתחת לרוח, והשליטה בידיך. כעת תוכל להתעכב ולעקוב אחריו, ולדחוף אותו אל מחוץ לקו בשלב מוקדם, או לדאוג להישאר בינו ובין הקו.

**אסטרטגיה לזינוק, וטריקים**

ניתן לחשוב על זינוק של שיוט קבוצות כעל שלושה זינוקי דו-קרב, כשיש לחברי הקבוצה אפשרות לעזור אחד לשני אם יש צורך בכך. כאשר משווים זאת לשלושה זינוקי דו-קרב, השאיפה בזינוק של שייט קבוצות היא שכל שלושת חברי הקבוצה יסתדרו בשלושה זוגות שונים, ויתחילו במצב טוב יותר מהיריב שלהם, עם הישמע הצפירה. עבור כל זוג, השאיפה של כל חבר קבוצה היא לשמור את עצמו בין היריב שלו ובין קו הזינוק. כך, כאשר נשמעת הצפירה, הוא יזנק לפני היריב שלו, ללא ספק.

הדבר המעניין בשיט קבוצות הוא שמרכיבי הדו-קרב גורמים לכך שקבוצה מפוחדת לא תהיה מסוגלת להיצמד לתוכנית או לאסטרטגיה שהיא הכינה מראש עבור הזינוק והשיוט. בשל סיבה זו, ניתן להשתמש בזינוק של שיוט הקבוצות לשם הפחדה. באמצעות תפיסת היוזמה ומאבק עם היריבים, מובן מיידית שאתה וחברי הקבוצה שלך לוקחים את השיוט הזה בידיים. אם בקבוצה אחת יש חבר שידוע שהוא מהיר במיוחד, אסטרטגיית הזינוק של הקבוצה השנייה עשויה לערב את לכידת היריב המהיר מחוץ לקו הזינוק, כדי להבטיח שהוא יפגר בזינוק. עכשיו שאתה והקבוצה שלך הוכחתם שאתם נמצאים בשליטה, כולכם צריכים לצפות להשיג זינוקים טובים, כשהיריבים יזנקו מאחורי כל אחד מכם, כפי שנראה בסיטואציה A שבתרשים 13. חשוב גם להבין איפה כל אחד מכם יזנק.

## גאווין ד. אהרה

למשל, קיתי ייקח את מצוף הדגל, פר יתחיל באמצע, וגייי ייקח את הקצה של סירת השיפוט. אם כדאי לזנק ליד הסירה, כל השלושה צריכים לצפות להצטופף ולהתחיל קרוב יותר לסירה, כפי שנראה בתרשים B 13. יש לקבוע מהיכן כל חבר בקבוצה יתחיל, ועם מי הוא ייאבק, לפני אות ההיכון.

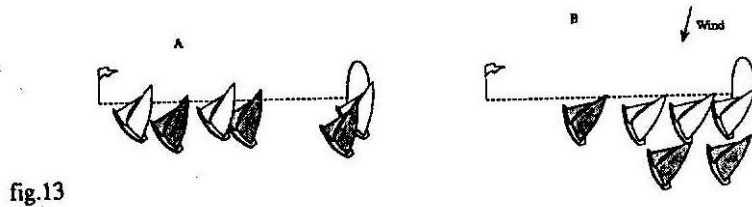


fig.13

לבסוף, יש כמה טריקים לזינוק בשיוט קבוצות. למרות שאני לא ממליץ להשתמש בזינוק כדי להשיג פסילות מהקבוצה השנייה, יש מתחרים שלא מסכימים איתי, וינסו להשיג פסילות בכל הזדמנות. כאשר אתה נאבק עם יריב ואתם מבצעים "ריקוד לפני הזינוק", תמיד שים לב שלא בא יריב אחר בימני. אם היריב מתזמן זאת טוב, הוא עשוי להתגנב בימני כאשר אתה לא מצפה לכך, כשאתה בשמאלי ואין לך כמעט זמן לפנות (או שבכלל אין זמן). טריק אחר שבו משתמשים לעתים קרובות בזינוק הוא 'שחרור מעקב'. נניח שעוקבים אחריך ותוקעים אותך מחוץ לקו הזינוק, כמו בתרשים 14.

השניות היקרות אוזלות, ואתה לא חושב שיש מספיק זמן כדי להעלות את היריב אל הרוח או לבצע מהפך ולרדת. עצור את הסירה, ובקש עזרה מהחבר שלך. כאן רואים את קולין, שבא לעזור. הוא פשוט בא ונדחק אל מתחת

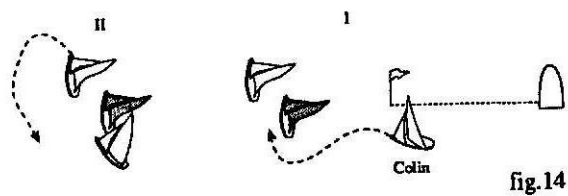


fig.14

לרוח של היריב שעוקב אחריך. אתה פשוט יורד, מבצע מהפך, וחוזר לזינוק. קולין שולט ביריב, כך שהיריב לא יכול לרדת בעקבותיך. עכשיו, קולין יכול לשלוט במי שעקב אחריך קודם. תודה לקולין!

## השילוב הנכון

לאחר שסקרת רבים מהתרחישים שבעמודים הקודמים, ניתן לראות שקיימים מצבים רבים ודומים. אם תסתכלו על המספרים, יש סיטואציות רבות שבהן ניתן להשתמש במעבר גבוה נמוך או במרדף. בכל הקפת מצוף, ניתן לבצע מעבר.

חשוב להבין את הדמיון בין ביצוע המעבר הקריטי ב- $1/3$ ,  $2/4$  או  $4/6$ . אם לא תנצל את ההזדמנות למעבר, הקבוצה השנייה תעשה כך ותעבור לשילוב, שקשה יותר להיאבק בו. כל הטקטיקות והדיונים מיועדים לשאיפה, להשגת אחד משלושת השילובים היציבים,  $1/2/X$ ,  $1/4/5$  או  $2/3/4$ .

כל השילובים האחרים שמכילים את  $1/3$ ,  $2/4$  או  $4/6$ , יכולים להפוך בקלות לאחד השילובים המנצחים, או לשילוב יציב יותר, אם אחת הקבוצות לוקחת יוזמה.

הלקח השני הוא שלקבוצה שלוקחת קודם את היוזמה יש את הסיכוי הטוב ביותר להגיע לשילוב מנצח. הרבה יותר בטוח כששני חברים בקבוצה צמודים אחד לשני, מאשר שיש ביניהם יריב, שעשוי לבחור לרדת על החבר בקבוצה שמתחתיו. בכל פעם ששני חברים בקבוצה נמצאים ביחד, הם יכולים לבצע מהלך גבוה נמוך, או רדיפה. או בקבוצה יש מישהו שנמצא במקום ראשון, עליכם לנסות להשיג  $1/2/X$ , או  $1/4/5$ . אם אף אחד מחברי הקבוצה לא נמצא במקום הראשון, אבל יש מישהו במקום השני, אתם חייבים לנסות להשיג  $2/3/4$ .

כאשר לקבוצה אין אף אחד במקום ראשון או שני, עליכם לעשות משהו כדי לנסות לעבור למקום הראשון או השני, ולהשיג אחד מהשילובים היציבים. אתם יכולים לעבור למקום הראשון או השני באמצעות כך שתשוטו מהר יותר מהמתחרים, תבצעו מהלך גבוה נמוך, או תגרמו להם להאט יותר מדי באמצעות קרב סיבובים. השאיפה פשוטה: להשיג אחד משלושת השילובים היציבים. הכלים לביצוע המשימה הזו הם הטקטיקות והאסטרטגיה שמתוארים במדריך זה.

יש כאן הרבה מידע. המפתח ליישומו ולהצלחה, הוא בהשקעה בלימודים ובאימונים. השקעה בלימודים כרוכה בלמידת המדריך הזה, והבנה מלאה של הפעולות שיש לבצע בכל סיטואציה ובכל שילוב. כל חברי הקבוצה חייבים להשקיע בלמידה. הקבוצה חזקה רק עד כמה שהחוליה החלשה ביותר בה חזקה. כל החברים בקבוצה חייבים לחלוק בביטחון משותף ובהבנה משותפת של הטקטיקות והאסטרטגיה לשיטת קבוצות אשר מתוארות במדריך זה.

לאחר שכל החברים בקבוצה בטוחים שהם מבינים את הרעיונות, ומרגישים שהם בקיאים מספיק בתיאוריה של שיטת קבוצות, מגיע הזמן שבו יש להשתמש בידע על המים. זהו האימון במושגים שלומדים מקריאה, או מדיון בכיתה. הידע שלומדים בכיתה חייב להפוך לניסיון מעשי על המים. די קל להחליט מה מסלול הפעולה הנכון כשמסתכלים על הנייר.

זה קצת יותר קשה כשהסירות זזות, וקשה להבין מה המיקום המדויק שלהן בגלל המרחק. זו בדיוק הסיבה שבגללה האימון והתקשורת כל כך קריטיים לשיפור הביצועים של הקבוצה. לאחר שניתן לראות כיצד סיטואציות מתפתחות על המים, ניתן לצפות בצורה טובה יותר מתי הן יקרו, ומה לעשות כדי לפתור אותן.

התזמון הוא הכל. לקבוצה שלוקחת יוזמה יש את ההזדמנות הטובה ביותר להשיג שילוב מנצח, או לייצב את ההישגים שלה לכדי ניצחון בטוח יותר. דע מה השילוב הנוכחי שלך, לאיזה שילוב אתה רוצה להגיע, ואולי חשוב מכך, לאיזה שילוב היריב שלפניך מנסה להגיע. דע מה הצעד הבא שלך, וצפה את הצעד הבא שלהם.

בשלב מוקדם במדריך זה, דנתי ברעיון שייט הקבוצות. לאחר שקראת את החלקים הרבים במדריך זה, אמור להיות ברור ששיט קבוצות משלב טקטיקות רבות כדי להרכיב אסטרטגיה מלאה. מדריך זה מדגיש את השימוש בתכנית. משום שקיימות טקטיקות רבות ויש פוטנציאל גדול לבלבול ולחוסר ודאות בנוגע לשילוב שאליו הקבוצה צריכה לנסות להגיע, תוכנית יציבה עם תקשורת טובה בין החברים משאירה רק מעט ספק אצל כל אחד מחברי הקבוצה בנוגע למסלול הפעולה הנכון. עם תכנית, כל חבר בקבוצה יודע איזו טקטיקה עליו לבצע כדי להשיג את היעד האסטרטגי, שילוב מנצח ספציפי.

הנקודה החשובה ביותר במדריך זה, היא להבין מה לעשות בתרחישים השונים. אם כל החברים בקבוצה רואים את הסיטואציה הנוכחית ומבינים את מסלול הפעולה הנכון, כבר ניצחתם בשני שליש מהקרב. את השליש משיגים באמצעות אימון וטיפול בסירה, וביצוע של טקטיקות לשיט קבוצות.

## אימון

מוקדם יותר, דיברתי על החשיבות שבאימון שייט קבוצות עם הקבוצה שלך. חשוב שתדע את הדינמיקות של הקבוצה שלך. כל חברי הקבוצה צריכים לראות את אותה הסיטואציה כשהיא מתפתחת בשיוט עצמו. הפעולה הבאה והמהלכים הספציפיים אשר נדרשים מכל חבר קבוצה, צריכה להיות מובנת על-ידי כל החברים בקבוצה.

לאחר שרכיב האימון מומש, החברים בקבוצה יתחילו להרגיש הבנה משותפת של האסטרטגיה של שייט הקבוצות, ובטחון, וידעו שחבריהם לקבוצה יבצעו את המהלך הנכון כדי להתאים לאסטרטגיה. הוויכוחים יקטנו למינימום, משום שלא יהיה ספק איזה שילוב הקבוצה מנסה להשיג. רק אימון יכול ליצור בטחון שקט מסוג זה.

ייתכן שהדרך הטובה ביותר להתאמן היא לבודד תרחישים/סיטואציות ספציפיים של שיוט קבוצות. בהחלט, אם קבוצה תתאמן על שיוט מלא, יותר מדי סיטואציות עשויות להתרחש מכדי שחברי הקבוצה יוכלו ללמוד מהן.

במקום זאת, מוטב להתאמן כמה פעמים על סיטואציה ספציפית ולדון בה בהמשך, וכך הקבוצה תוכל ללטש את כישוריה בהתמודדות עם הסיטואציה הספציפית הזו. כאשר מצליחים לבצע אחת מהן, מגיע הזמן להתקדם לסיטואציה הבאה. למשל, קבוצה תוכל להתאמן בהקפת מצוף מלאה ב-1/3/6, ותצטרך תחילה לרדת מייד על השני, לפני שהשני ירד על השלישי.

דוגמה נוספת תהיה באימון בהתקרבות למצוף צד, בשילוב 1/4/6. מקום רביעי ירצה לחכות למקום חמישי במעגל שני אורכי סירה, ולבצע מעבר עם השישי כדי להשיג שילב 1/4/5. מצד שני, השני והשלישי צריכים בטח לנסות לבצע מעבר גבוה נמוך על הראשון. לאחר שאתה נמצא בסיטואציה וביצעת את הפעולה הנכונה לכמה פעמים, תשיג תחושת בטחון, והבנה כיצד לטפל בסיטואציה בצורה טובה יותר בעתיד.



## עשה ואל תעשה

- **אף פעם אל תקיף מצוף ב-2/4/6** - אם אתה רואה שאתה מתקרב למצוף עם 2/4 או 4/6, תמיד קח את ההזדמנות ועצור במעגל שני אורכי סירה, והתכוון למעבר עם היריב שנמצא בינך ובין החבר בקבוצה שלך.
- **בשעת ביצוע מעבר בחילוף עליה** - הוצא את היריב מהמקום שבינך ובין חברך לקבוצה. גרום לו להסתובב ולהפליג בחילוף ירידה בכיוון הלא נכון.
- **בשעת ביצוע מעבר בחילוף ירידה** - גרום לחבר הקבוצה שנמצא מעל לרוח להיצמד ליריב שבאמצע, כך שהחבר בקבוצה שנמצא מתחת לרוח יוכל להסתובב ולהפליג בחילוף עליה, בשעה שהחבר בקבוצה שולט ביריב בחילוף ירידה.
- **כאשר אתה בסירה התחתונה ביותר במעבר** - והמיקום של חברך בקבוצה שנמצא הכי מעל לרוח הוא גרוע (הוא לא מצליח לכסות), רד ועלה כמה פעמים. היריב שמעליך יעקוב אחרי המהלכים שלך, וימשיך לכסות אותך. בשעה שאתה והיריב שלך מאטים את עצמכם, חברך בקבוצה שמעל לרוח יוכל להתקדם בקו ישר ובמהירות, ולהשיג מיקום טוב יותר כדי לנפנף על היריב שבאמצע.
- **האט שתי סירות כשאתה יכול** - תמיד כדאי להאט שני יריבים במכה אחת. דוגמה ברורה לכך היא שחבר קבוצה אחד יכול לעכב שני יריבים שמנסים לבצע עליו מעבר. יכול להיות גם נחמד לתפוס שתי סירות בהקפת מצוף, אם הן לא מצפות לכך ונותנות לך לתפוס את שתיהן. היזהר שלא יתפסו אותך, והקפד שלא לתפוס בטעות את חבריך לקבוצה!
- **אם יריב מלפניך מחדד לרוח לאחר הקפת מצוף מלאה** - ודא שהוא לא תופס אותך מתחת לרוח. האט את הסירה שלך לפני הקפת המצוף, הקף את המצוף במהירות, ולאחר מכן הסתובב. כך תוכל להסתובב במהירות, כאשר היריב ינסה להסתובב ולכסות אותך לאחר שהוא חידד לרוח והוא איטי בהרבה. מאוד ייתכן שתצליח להוציא מייד חרטום, ולהפיל אותו!
- **אל תשוט באוויר המלוכלך של חברך לקבוצה** - אם אתה וחברך לקבוצה מקיפים מצוף ביחד, הסכימו ביניכם על כלל גורף והשתמשו בו, כגון שהראשון מבין השניים יסתובב.
- **החמישי צריך תמיד לכסות את השישי** - אם לא מובטחים לכם המקום הראשון והשני, אף פעם לא כדאי לעבור את הפיניש במקום שישי. לפיכך, עליכם להכניס לאסטרטגיה שלכם כלל שלפיו החמישי תמיד מכסה את השישי. זהו אמצעי בטיחות, שמונע מיריבים מלהביס אתכם בחילוף. הוא יגן עליכם לפחות במקרה שבו יריב אחר מחליט לרדת עליכם. לפחות אתם כבר מכסים יריב אחד.
- **נפנף באופן יעיל** - ודא שהחלוץ שלך מנופנף לפני החלוץ של היריב. כלל טוב הוא לנפנף רק אם החלוץ יתנפנף לפני הוונטה הקדמית של היריב.
- **זייף סיבוב כדי לכסות** - כאשר אתה חוצה יריב והוא יודע שאתה עומד להסתובב כדי לכסות, הוא ידאג שלא תכסה אותו. במקום זאת, זייף סיבוב, ותסיים עם מיקום מעולה יחסית אליו, שבו תכסה אותו ותמנע ממנו מלהסתובב.
- **אם אתה רואה שיריב יורד כדי לכסות אותך** - ובא אחריו חבר מהקבוצה שלך, הסתובב. ודא שתפסו את היריב ושהוא לא יוכל להסתובב מעליך.