

競輪予想イロハの

イ

基本中の基本編

予想の仕方編



基本中の基本編

競輪って？

日本を代表する博徒、阿佐田哲也をして「ギャンブルの王様」と言わしめた競輪。

競技自体の奥の深さ、展開を推理する面白さは他のどのギャンブルと比べても群を抜いています。

一見、競輪の予想は難しいと思われがちですが、そんなことは全くありません。

予想の基本さえ理解しておけば、知らない選手しか出走していないレースですら、

かなり具体的に展開を予想することができるのです。

「競輪が何者であるか？ どうすれば的中車券をGETできるのか？」

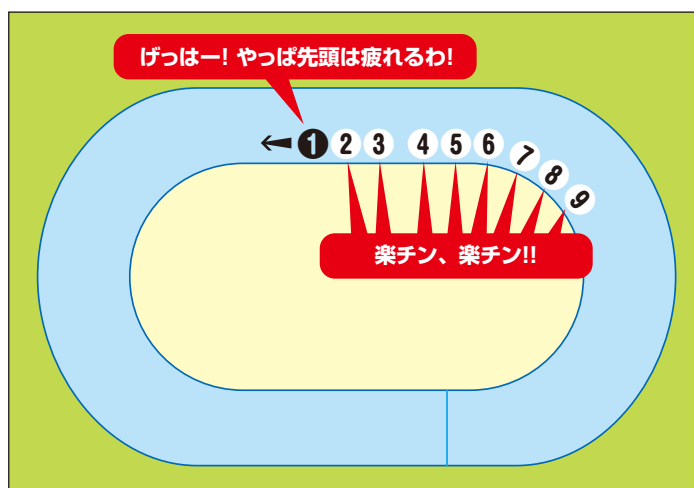
ちょっと調べてみるとしましょう。



空気抵抗って？

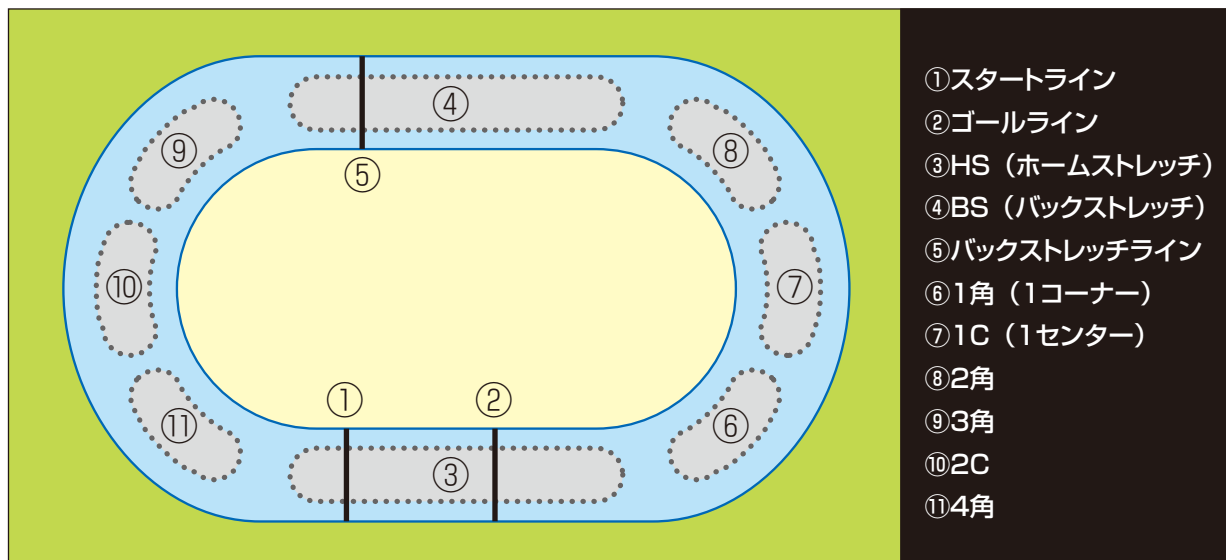
競輪は、9人の選手がバンク周回を重ね、2025mを走り、誰がトップでゴールするかを競う競技です。競輪は空気抵抗との戦いです。選手たちはできるだけ空気抵抗を受けなくて済むように1列棒状に並んでバンクを走ります。

空気抵抗の存在は競輪の展開予想をする上で必要不可欠な要素です。例えば列の先頭の選手がもがいた（全力疾走した）場合、その汗は、真後ろに飛びます。しかし2番手を走る選手の汗は真下に落ちます。どうでしょう？選手が隊列からはみ出ないように気を使って走る気持ちが御理解頂けるのではないのでしょうか？私たちが冬の寒い日、なかなかコタツから出られないのと同じように、競輪選手が風よけとなる選手の後ろから飛び出すためには、タイミングや自分の脚力の消耗度などを踏まえて、気合を入れて飛び出していかなければならないわけです（右図参照）。



🚲 コーナー名称 & バンク周長

日本の競輪場のバンクの周長には、500m(ゴヒャク)、400m(ヨンヒャク)、333m(サンサン)の三種類があります。「競輪予想イロハのイ」では、最もオーソドックスな周長である400mバンクの解説として話を進めていくことにします。



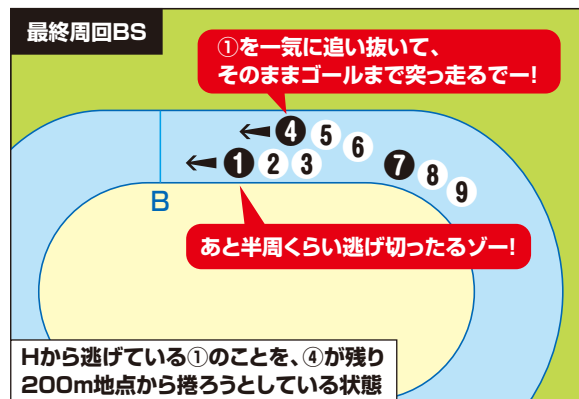
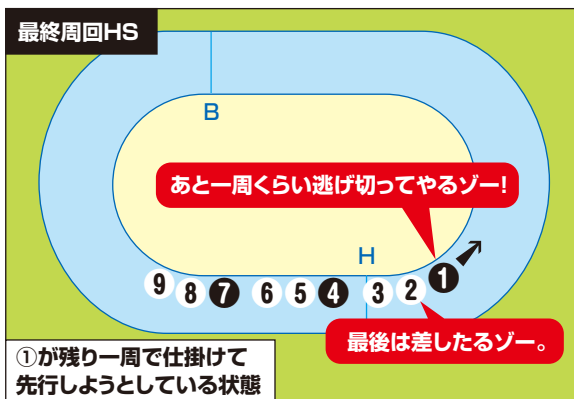
🚲 レースの流れ

競輪は、スタートを知らせる号砲でレースが始まります。号砲が鳴ると、各車が発走台から一斉に飛び出します。そして激しい首位争いが繰り広げられます…かと思いきや、そんな事は、まったくありません。発走台から飛び出しはするもののレースが残り600mくらいになるまでは、一列棒状に並んだまま、のたりのたりと周回を重ねていくのであります。なぜなら、先頭を走る選手が大きな風圧を受けるのに対し、番手(列の先頭を走る選手の真後ろの位置)を走る選手は風圧を受けずに脚力を温存することができるからです。もし、9人の選手が一列棒状に並んだまま全2025mをハイペースで走ったとしたら、二番手の選手は大楽勝です。温存しておいた脚力をゴール直前で一気に放出することで、疲れきった先頭選手のことを、涼しい顔で抜かすことができるのです。だから、トップスピードを維持したままゴールまでもがきけるぐらいの距離になるまでは、誰も列の先頭を走りたくはないのです(ある選手が全速力で走り続けることができる距離を「もがける距離」と言います。もがける距離は人によって違います。)。そこで競輪は誘導員なるものを生み出しました。誘導員は隊列の先頭を走り、風(空気抵抗)を受けます。誘導員はレースに参加しているわけではないので、いくら風をうけてもレースに影響はありません。誘導員は、遅すぎず速すぎずの一定のペースを保ちながら、レースが残り600mくらいになるまで、選手たちを誘導するのです。その間に選手たちは並ぶ順番を整え、これからの戦いに備えるのです。

さて、レースが残り一周半(残り600m)になると**打鐘(ジャン)**と呼ばれる鐘が鳴ります。選手と観客に戦いの幕開けを告げる鐘であります。このあたりで誘導員はバンクから外れ、レースは高速状態へと移行して行きます。なぜなら、残り400mほどになれば、ゴールまでもがき続けることができる選手が現れるからです。こういった選手は番手選手にも差させずにゴールまで逃げ切るつもりでいます(最後の直線で、マークした選手を抜かすことを「差す」と言います)。あるいは、「番手選手には差されるかもしれない

が3着以内には粘ってやるぞ」という気構えでいます。彼らは、列の先頭で空気抵抗を受けながらも、自分の力で走っているのが**自力**選手と呼ばれています。後続の選手から逃げるように列の先頭を走っているのが、「逃げ屋」とも呼ばれます。このように列の先頭で空気抵抗を受けながらも、根性でゴールまでもがききろうとする戦法が**自力**です。自力という戦法は仕掛けどころ（もがき始めるタイミング）によって「**逃げ（先行）**」と「**捲り（まくり）**」に分類されます。前述の例のような、残り400m辺りからの仕掛けは「逃げ（先行）」と言います。また、とりあえず誰かに逃げさせておいて、残り200～300mになってから、先頭選手を一気に抜かそうとする仕掛けを「捲り」と言います。最終周回では、自力選手同士による激しい首位争いが繰り広げられます。

自力選手（逃げ屋）は、「逃げ（先行）」と「捲り」を使い分けて戦います。「捲り」を狙っている選手であっても、自力選手でありさえすれば、「逃げ屋」と呼びます。下の図から「逃げ（先行）」と「捲り」の違いを大まかにつかんでくんなまし。



このような過程を経て、9人の選手は、クライマックスである最終直線を迎えます。ここまで来ればゴールまでの距離はあとわずかです。残った脚力を使い切るべく全ての選手が全力でゴールを目指します。

さて、話は戻りますが、最終直線に入るまでは、自力選手の後ろに番手選手がひっついていきます。更にその後ろには大抵3番手の選手がひっついていきます（下図）。自力選手の後ろに並んでいるこれらの選手のことを他力選手と呼びます。最終直線に入ってからが、いよいよ他力選手の出番です。他力選手の戦法は、空気抵抗を受けないように誰かの後ろを走り、最後の最後、ラスト50mで自力を発揮して、上位の着を目指す戦法です。と言いますか、「50mくらいしか自力で走れないのでそうするしかない」という選手も少なくありません。とにかく最終直線に入ったら怒涛のごとく追い込みをかけるのが他力選手です。この戦法を「**追い込み**」と呼びます。また、自力（逃げ、捲り）と追い込みの中間の戦法を「**自在**」と呼びます。自在選手は意表をつく作戦が得意なので穴を開けることもしばしばです。「自力なのか、追い込みなのか?」、客と選手の頭を悩ませる悩ましい男、それが自在屋です。



自力	逃げ	長所	先頭を走っているのが進路妨害される心配がない。大崩れしにくい。
		短所	スタミナがないと後続の追い込みで直線で差されるので、1着をとりにくい。
	捲り	長所	「逃げ」に比べて脚力を温存できるので、「逃げ」より1着を取りやすい。
		短所	ブロック(次ページ参照)などの進路妨害にあいやすい。
他力	追込	長所	4角付近まで脚力を温存できる。
		短所	マークした自力選手が負ければ、自分の負けも濃厚になってしまう。

ラインてえのは、なんじゃらほい？

競輪のレースは通常9名の選手によって行われます。ひとつのレースには、大概3人くらいの逃げ屋がいます。残りの6人は追い込み選手です。追い込み選手は空気抵抗を受けたくありませんので、6人それぞれが自然と逃げ屋をマーク（風圧から身を避けるため、別の選手をピッタリ追走すること）するようになります。逃げ屋の真後ろの位置は番手と呼ばれます。逃げ屋が3人なら、番手も3箇所あることになります。番手選手の後にも別の追い込み選手が一人ずつ続きます。この選手の位置を3番手と呼びます。こんな感じで9名の選手は、逃げ屋と追い込みが一行に並んだ2～4人のグループに分かれます。このグループを**ライン**と呼びます。競輪ではこのラインというものが非常に重要な意味をもってきます。ラインが数々の駆け引きとドラマを生み出すのであります。

ちなみに、逃げ屋が3人いて、ラインが3つに分かれることを3分戦と言います。競輪ではもっともオーソドックスなラインの分かれ方です。ラインが2つだと2分戦と言います。ラインが4つだと4分戦とか「コマ切れ戦」と言います。ラインがひとつしかない場合もあります。これは、「逃げイチ」とか「先行一車」と呼ばれます。

※なお、追い込み選手は、自分が出走するレースにいつも目標（自分がすんなりマークできそうな自力選手）がいるとは限りません。目標に恵まれなかった場合、どこかのラインの4～5番手にまわるか、他のラインの番手を横取りするかの選択をします。ちなみに後者の番手横取り作戦のことを「**競り（せり）**」と言います。「競り」があるレースは迫力満点です。危険を承知で勝負に出た男の生き様をぜひ最後まで見届けてください。

ほうほうほう，するってえとラインってえのは空気抵抗を減らすためのもんなんな？

ラインの役割は、空気抵抗を減らすだけではありません。次の三点にまとめてみました。

- A. 他のラインの進路を妨害すること
- B. 追い込み選手にとっては、空気抵抗を減らしてもらったり、良い位置まで連れて行ってもらうこと
- C. 同一ラインの選手は、基本的には味方なので、自力選手にとっては敵を減らすこと
(但し、最終直線に入ったら、敵味方関係無しに全員全力でゴールを目指します)

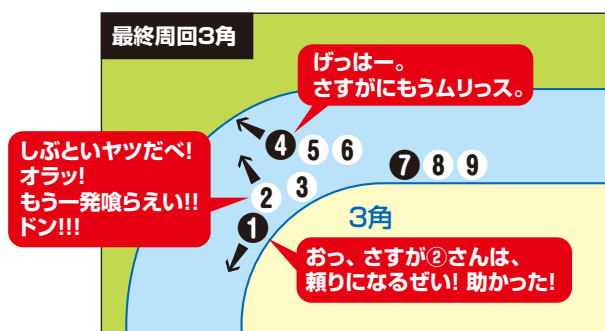
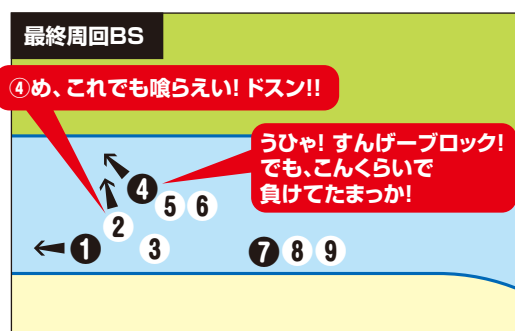
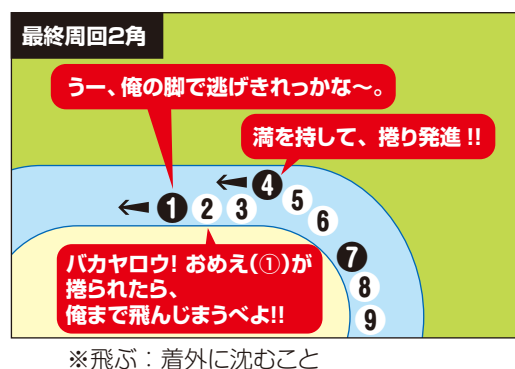
A. B. C. の内で最も大切なのがAの進路妨害です。進路妨害が成功すれば、ラインの勝利に直結します。ひいては、自力選手にとっても、追い込み選手にとっても自分の利益につながります。だから進路妨害は重要なのです。進路妨害には、いろいろな種類があります。その中でも非常によく見かける進路妨害作戦が「**ブロック**」です。「ブロック」を理解しておくだけで、レースの展開をぐっと推理しやすくなります。ぜひぜひ、「ブロック」を頭に叩き込んでくださいませ。

進路妨害 「ブロック」

ブロックこそ競輪の醍醐味と言うファンは少なくありません。時として、落車をも引き起こす強引・豪快・体当たりによる進路妨害、それが「ブロック」です。「ブロックする」以外にも「仕事する」「張る」「露払いする」等の言い方があります。次のイラスト解説から、ブロックが何たるかを見て行ってみましょう。

右のイラスト解説のように、ブロックには、捲りを不発にする効果があります。ブロックの上手な選手がマークしてくれると、逃げ屋は、心強く感じるものです。そういう時、逃げ屋は積極的に逃げを打ちます。追い込み選手としても自分がマークする逃げ屋が逃げてくれば、それ以上の喜びはありません。だからこそ追い込み選手も、一生懸命ブロックするのです。こうして逃げ屋と追い込み選手の間には、持ちつ持たれつの関係が生まれていきます。

※但し、いくらブロックの上手な追い込みであっても、ブロックできない場合があるので注意して下さい。捲ってくる選手のスピードが段違いに速いとブロックすることは出来ません。まあ、この辺の攻防は、レースを見ていくうちに自然と分かるようになります。



勝者と敗者の分かれ道

あるレースに出走する9人の選手が同程度の脚力だった場合、そのレースの勝敗を決する要素は大きく分けて2つあります。

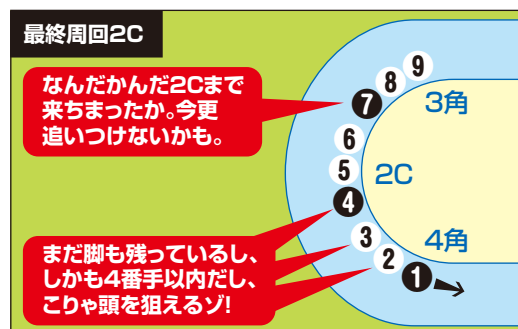
A：最終4角を回った時点で好位置（4～5番手以内）にいること

B：最終4角を回った時点で、ゴールまでのあと50mをもがけるだけの脚力が残っていること

この二つの条件を満たすことができれば、その選手の連対（2着以内に入ること）は堅いと言えます。

例として右図を見て下さい。これは、①が快調に逃げて、2Cまで来た場面です。このような位置関係になったら⑦⑧⑨が勝つことは、難しいです。よほど脚力差があるか、他の選手がバテている状態でなければ、⑦の連対はありえません。なぜなら、⑦はBの条件は満たしているものの、Aの条件は満たしていないからです。今更、⑦が全力でもがいたところで、同じくらいの脚力を残している②③④には、追いつけません。

この A、B 二つの条件を満たすために、レース中、選手たちは様々な駆け引きを打ちます。助け合い、騙し合い、奪い合うのです。



次は『予想の仕方編』 ➡



予想の仕方編

既に「競輪予想イロハのイ ～基本中の基本編～」を読んで頂けましたでしょうか？…。それはどうも。

では今回は、いよいよ予想の仕方について解説いたします。

右ページの図は、競輪場にて無料で配布されている出走表というものです。

これを元に予想の基本手順をおさえていきましょう。



予想の手順 その壱 並びを確認する

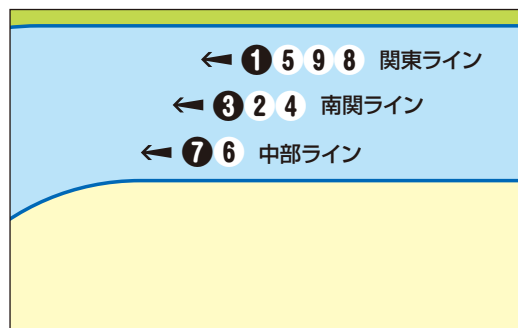
競輪予想では、まず最初に選手の並びを確認しなければなりません。選手の並びを確認する方法は、「新聞：専門予想紙や一般スポーツ紙」と「地乗り（じのり）：レース前に行われる試走」の2通りです。但し、選手の並び方には、法則があります。その法則を知っていれば、新聞や地乗りを見なくても、出走表だけで並びの見当をつけることができます。

並びの法則 (1) 同地区で並ぶ

地区が同じだと一緒に練習することもあるし、気心が知れているので、徒党を組むのには、最適です。競輪ならではの地域区分がありますので一覧表に整理しました（右の「地域区分一覧表」参照）。

並びの法則 (2) 得点順に並ぶ

一人の逃げ屋に二人の追い込みがつける場合、競走得点上位者が番手をまわり、得点下位者が3番手をまわります。但し、例外もあります。例えば、東京の逃げ屋一人、東京の追い込み一人、埼玉の追い込み一人の合計三人で構成されるラインがあった場合、東京の追い込みの方が埼玉の追い込みより競走得点が低かったとしても、東京の追い込みの方が2番手をまわらせてもらえる事があります。つまり、場合によっては、同県出身者同士のつながりの方が、得点よりも優先されることがあるということです。



右の出走表をラインに分けた場合

まとめ

法則はこの2点のみです。出走表を手にしたら、まずは、B回数（12ページ参照）と決まり手に注目して、自力選手を見つけて下さい。次に、その自力選手と同じ地方の追い込み選手を番手、3番手に並べていって下さい。これで大体の並びは分かります。試しに出走表から並びを推測してみましょう。推測できたら右上の図と照らし合わせてみてください。

出走表

車番	選手名	出身	得点	決まり手				B	最近の成績
				逃	捲	差	ク		
1	うまくん	茨城	102	5	2	0	0	10	⑧ ③ ⑨ 3 ⑤ ③
2	ねずみさん	神奈川	103	0	0	5	1	0	⑤ ② ⑧ ⑥ ⑥ ④
3	うさぎさん	千葉	100	3	6	0	0	5	5 1 ② 3 ③ ⑨
4	ひつじさん	静岡	95	0	1	2	2	1	5 4 6 8 2 4
5	いぬくん	茨城	105	0	0	4	1	0	③ ③ ⑤ ⑥ ② ①
6	へびちゃん	富山	96	0	0	4	1	0	8 9 5 7 7 6
7	りゅうちゃん	岐阜	97	0	3	2	0	3	2 ⑨ 9 8 4 5
8	いのししくん	群馬	97	0	0	1	2	0	8 6 6 5 7 6
9	さるくん	栃木	100	0	0	2	2	0	3 ⑧ 2 4 1 ⑤

競輪の地域区分一覧表

地域(ライン名称)		都道府県
東 北	北東北	北海道、青森、岩手、秋田
	南東北	宮城、山形、福島
関 東	茨 栃	茨城、栃木
	埼 京	埼玉、東京
	上信越	群馬、新潟、山梨、長野
南関(南関東)		千葉、神奈川、静岡
中 部		愛知、岐阜、三重、富山、石川
近 畿		大阪、京都、奈良、兵庫、和歌山、滋賀、福井
中四国	中 国	岡山、広島、山口、鳥取、島根
	四 国	愛媛、香川、徳島、高知
九 州		福岡、大分、佐賀、長崎、熊本、宮崎、鹿児島、沖縄



予想手順 その弐 誰が逃げるのか見当をつける

誰が逃げるのか見当をつけるための判断材料は、いろいろありますが、ここでは主要な3つを紹介します。

(1) B回数 (2) 決まり手 (3) ラインの長さ

先行しそうなラインの見当のつけ方 (1) B(バック)回数

「B(バック)」とは、「直近4ヶ月中に獲得したB(バック)回数」の略語です。B(バック)は、最終周回のバックストレッチラインを先頭で通過することにより獲得できます。Bは自力選手としての気風(きっぷ)の良さを表します。つまり、Bが多いということは、それだけよく逃げているということです。出走表のBの欄に注目して下さい。B回数から①(うまくん)、③(うさぎさん)、⑦(りゅうちゃん)が自力選手である事がわかります。④はB回数が1回なので自力がないわけではありませんが、南関の逃げ屋がいるので、そちらをマークします。Bが多いほど逃げる可能性は高いと言えます。よってメンバー中、最も逃げそうなのは、①(うまくん)と言えます。

先行しそうなラインの見当のつけ方 (2) 決まり手

「決まり手」とは、連対(2着以内に入ること)したときの勝ち方を表します。また、決まり手の欄に示された数字は、直近4ヶ月の連対回数を表します。例として出走表の①(うまくん)の決まり手を御覧下さい。これは直近4ヶ月のうち、「逃げ」での連対が5回、「捲り」での連対が2回、「差し(マークした選手を直線で抜かして1着または2着を獲得した時の決まり手のこと)」「マーク(マークした選手を差せずに2着に流れ込んだ場合の決まり手のこと)」による連対が0回という意味です。次に③(うさぎさん)の決まり手に注目してください。「逃げ」3回、「捲り」6回の連対があります。以上の事から、最も「逃げ(先行)」で連対しているのは、①(うまくん)だと言えます。

先行しそうなラインの見当のつけ方 (3) ラインの長さ

前ページの図を見て下さい。①ラインが4人もいて最も長いです。ラインが長くなるとそのラインの追い込みは、ブロックを決めやすくなります。従って、長いラインは逃げた方が有利と言えます。今回のケースでも、①にとっての最善策は「逃げ(先行)」であると言えます。

まとめ

よほどの事が無い限り①は、先行勝負してくれることでしょう。そうすると、何だかんだで⑤(いぬくん)が(幸運に)恵まれそうだと言えます。しかも、⑤(いぬくん)はメンバー中、最も高い得点を持っています。よって、一般論では、本命は、⑤(いぬくん)ということになります。③の「逃げ(先行)」はありえないわけではない、という程度です。⑦の「逃げ(先行)」は、まずないと考えて良いでしょう。



予想手順 その参 ライン同士の力関係を確認する

出走表を見て自力選手同士の競走得点を比べてみて下さい。**①**(うまくん)は102点、**③**(うさぎさん)は100点、**⑦**(りゅうちゃん)は97点です。得点から判断すると**①**ラインと**③**ラインの勝負になりそうです。

また、出走表の「最近の成績」にも注目して下さい。左端が初日の着で右端が最終日の着です。「**⑤**着」(黒丸数字)は、決勝など最もグレードの高いレースの着を表します。「**⑤**着」(白丸数字)は、選抜や準決勝などそこそこグレードの高いレースの着です。「5着」は、予選など最もグレードの低いレースの着です。「**⑤**着」や「**⑤**着」が多いほど強い選手と言えます。そういった意味では、**③**(うさぎさん)は、そこそこやりそうです。

というわけで、前項では、**⑤**(いぬくん)が恵まれそうだと述べましたが、自力選手同士を見比べた場合、**③**を無視するわけにはいきません。**③**ラインの車券も保険として押さえておいた方が安心と言えるでしょう。

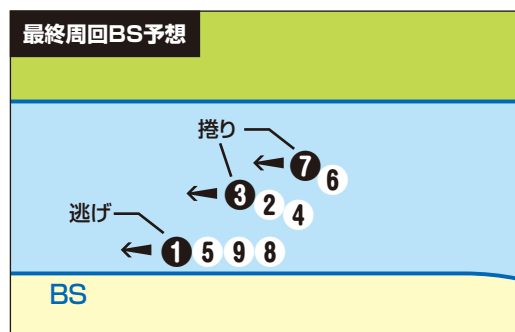


予想手順 その四 買い目を決める

「予想手順その参」から導き出した「**⑤**を本命とする案」は最も期待できるところです。**①**が逃げそうな上、**⑤**自身の競走得点もメンバー中トップと来れば、こりゃ本命視されます。そこに「予想手順 その参」から導き出した「**③**を保険とする案」を絡めて行けば、スマートな買い方ができます。これらを踏まえてオーソドックスな買い目をまとめると次のようになります。

オーソドックスな買い目(右図と照らし合わせて御覧下さい)

5→1 5→9 5→3 3→2
1→5 3→5 2→3



さて、上に示した買い目のうち5→3・3→5以外は、同一ラインの選手同士による組み合わせであることに皆様は、気付きましたでしょうか？ おー、するどい。そうなのです。競輪はラインの選手同士で買うことが基本なのです。ラインの選手同士の車券を「**スジ車券**」と言います。逆に別のラインの選手同士による組み合わせを「**スジ違い**」と言います。「**スジ**」というマトの絞り方があるからこそ競輪は当てやすいと言われているのです。

次は『競輪格言』👉



予想手順 おまけ 競輪格言 etc.

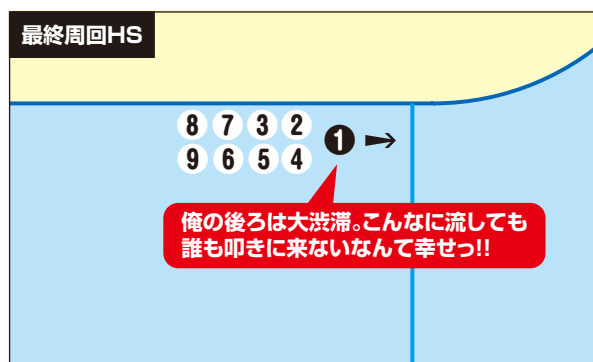
3分戦はスジで買え!

競輪はスジが基本です。その中でも3分戦は、特にスジが基本です。ここからさらにマトを絞り込んでいく際の基本戦術を紹介します。

まず、逃げそうなラインが二つあった場合は、残りのひとつのラインが「買い」です。もがきあいになる可能性が高いからです。この場合、残り一つのラインが最弱だったとしても「買い」です。思わぬ高配当が得られることでしょう。逆に「捲り」にまわりそうなラインが二つの場合は、先行ラインが基本となります。中団争いになる可能性が高いからです。3分戦は競輪の基本です。ガソンといきましょう。

先行一車は黙って買え!

筆者が最もオススメするのがこの**先行一車（逃げイチ）**です。当てやすい上、増やしやすいためです。逃げイチの場合、逃げ屋は、まず間違いなくマイペースで逃げる事が出来ます。よって逃げ屋は、かなりの高確率で連対できます。ちょっとくらい競走得点が低くたって関係ありません。さらに逃げ屋が一人しかいないのだから番手の位置を巡って激しい競りが繰り広げられます。番手選手は、複数名から競られることもあり大変です。その結果、すんなりスジで決まる事はまれです。逃げ屋を軸にして、抜け目（人気の無い組番）に流すと思わぬ高配当にありつけます。筆者イチオシの番組です。

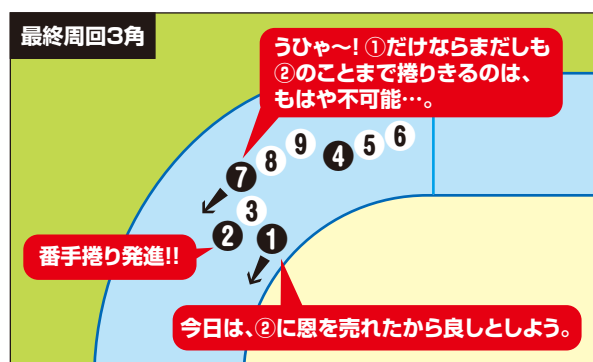
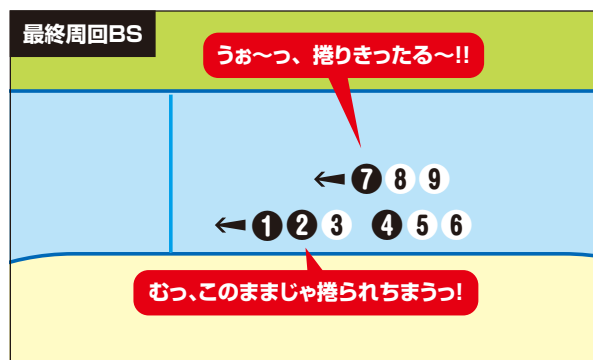


A級戦はとりやすい!

競輪は、スジで買うのが基本です。その中でもA級戦は特にスジで決まりやすいと言えます。A級ではS級戦のような激しい競りが少ないからです。だから初心者には、まずA級戦から始めることをオススメします。また、A級戦では銀行レースも多いです。例えば新人君のレースです。将来有望な新人選手もデビュー直後はA級からスタートします。場合によってはS級でも充分通用する選手がA級で走っているから鉄板どころじゃありません。ピチピチの若い選手が後続をブッチぎって一人旅している姿は爽快です。ぜひぜひ地元の新人を応援しましょう。

二段駆けは、頸鉄板!

二段駆けとは、自力選手のことを自力選手がマークすることです。先頭の選手がタレても、番手選手が自力で発進（通称：番手捲り）しちゃうのですから、これは強力です。特に先頭の自力選手が気風の良い若手選手なんかだと超鉄板です。番手の自力選手の本命印だけは揺るぎ無しです。



500バンクは追い込み有利!

一般的に500mバンクは直線が長いです。通常、追い込み選手は、直線に入ってから逃げ屋を差しに行きます。よって直線が長いほど逃げ屋を差しやすいという事になります。即ち500バンクでは、追い込み有利です!

333バンクは逃げ有利!

333バンクでは、直線の距離が短くなります。よって追い込みは、その短い直線の中で逃げ屋を交わさなければなりません。これは、結構大変なことなのです。333バンクでは、逃げ屋有利と言えます。また、333バンクには「捲りが成功しにくい」という特徴もあります。だから先行しているラインが他のラインより格下だったとしても、勝てる可能性は充分あります。333バンクでは、先行ライン有利です!

※競輪選手は得点に応じてS級とA級にランク分けされています。

S級が上位ランクです。

※中団：先行ラインの真後の位置。

最後に

お疲れ様でした。以上が「基本中の基本」「予想の仕方」の全てです。

これらのことを踏まえて、ぜひ自分なりの予想をしてみてください。

何回かレースを見ているうちにレースに込められた数多くのストーリーが見えてくることと思います。

さあ、それでは、そろそろ車券を購入してみましょう。

そして、その楽しさ、そのドキドキ感を堪能しましょう!

もしハズれた時は、選手にヤジを飛ばしてウサを晴らせば良いのです。

勝っても負けてもスツとする。それが競輪というものです。

感動したり、笑ったり、怒ったり、…。

喜怒哀楽が入り乱れるバンクという名のテーマパーク。

バンクよいとこ一度はおいで。

．．．．．

おっ。打鐘 (ジャン) の音が聞こえてきました。

そろそろ仕事に行かなくては…。

それでは皆さん、競輪場でお会いしましょう。

競輪予想イロハのイ 『基本中の基本編』『予想の仕方編』

● 著 者 成瀬 陽一郎

● 編集・発行  **日本トータル株式会社**

★本パンフレットの一部または全部を著作権法の定める範囲を超え、無断で複写、複製、転載することを禁じます。 ★掲載されている会社名、製品名はそれぞれ各社の商標または登録商標です。