

ばんえい競馬の華 騎手のテクニック

馬は本来、神経質な生き物。その馬を操り、いかに良いレースをさせるかは、騎手の腕の見せどころです。

高度な技術を持つ ばんえい騎手

騎手が馬をコントロールする手綱は、馬が口にくわえたハミと結ばれており、騎手は手綱を微妙に操作しハミを通じて馬に意志を伝えます。人馬が密着している普通の競馬と違い、ばんえいの騎手はハミから約三メートルも離れたその上から、手綱一本で指示を出さなければなりません。それだけに極めて高度な技術が要求されます。

騎手は「馬の耳」を見る

レース時に騎手が注視するのは馬の耳。やる気のある馬は耳をしっかりと前に向け、騎手が声をかけると即座に耳を後ろに向けま



人馬の息を合わせて第2障害を登る。崩れた馬を立て直すのも騎手の腕の見せどころ。

ゴール手前の猛追

第二障害を真っ先に降りた馬の後を、後続の馬たちが追います。ここで騎手が注目するのは前を行く馬の脚。途中で息切れする馬が出ます。トップの馬が突然停止することも。この機を逃さず、手綱によるべん打ちで馬をば（追）います。

反対に自馬が止まったら、すかさずバイキします。これが時に観

に素早く反応します。例えば「行け」という指示にすぐさま反応するかどうか、騎手は馬の耳を見ながら、指示を出すタイミングを見極めます。

スタートは勝負の要

騎手が最も緊張するのはスタートの瞬間。出遅れるとすぐに二、三メートルの差がついてしまいます。一メートルの差は一秒の遅れ。この差を前半のうちに詰めようとすると、馬に無理を強いて後半のスタミナに影響します。

そのため騎手はゲートインすると馬の耳を見て、馬と呼吸を合わせます。ゲートが開く瞬間、一気に、ば（追）ってスタートダッシュ。そのまま「馬なり（馬が走るに任せること）」で第一障害を越えます。

客からは、騎手が馬を止めているように見えるのですが、実際はその逆。馬が止まりそうになるのを見定め、瞬時に下げて進ませているのです。馬が完全に止まってからでは遅いので、一瞬の判断でタイムを縮めます。

ばんえいの勝負はラスト五メートル。それまで無理をさせないよう、騎手は馬のスタミナ配分を計算していますが、それはどの騎手も同じ。最後はどの人馬も限界まで力を出し切ります。先頭の馬がゴール直前で捕まり、後続馬との混戦になる理由がここにあります。

「べん打ち」の誤解

しばしば「馬が可哀そう」と批判されるのが騎手のべん（鞭）打ちですが、ばんえい競馬で用いられるのは鞭ではなく、長い手綱の余った部分。体重一トンの馬にとって手綱で打たれるのは、人間でいえば肩をポンと叩かれるのと同程度の刺激。騎手はべん打ちによって「頑張れ」と馬に気合いを入れてい



騎手が最も緊張するスタートの瞬間。

第二障害前の頭脳戦

第二障害前の駆け引きは、ばんえい競馬の見どころのひとつ。騎手は自馬の長所・欠点を考慮し、事前にレースを組み立てています。逃げる（先頭を走る）タイプ

の馬なら、どう逃げ切るか。追い込み型ならどこで仕かけるか。レース展開を読みながら、自馬の位置取りや、馬を止めるタイミングを図ります。

それでも思い通りにいくとは限らないのがレースの妙味。騎手は第一障害を降りた時点で、その日の馬の状態をほぼ見極めているといえます。調子がいい馬ならどんな行かせ、百パーセントの状態でないなら障害で遅れを取り返すなど、瞬時に作戦を切り替える判断力と経験が物を言います。

第二障害は「つ」越える

騎手は、第二障害の下、馬の歩幅で一、二歩手前で馬を止めます。そして馬の呼吸を読み、力いっぱい手綱を引いてバイキ（馬を後退させること）し、その反動で馬を障害に追い上げます。バネをしめてポンと離す要領で、体重の三倍はあるという馬の瞬間的な牽引力を引き出すのです。

この時、馬が跳ねるように飛び出さないよう一歩一歩、着実に登らせたほうがこらえが効くもの。理想は一度も止まらずに障害の上まで登ること。これを「ひと腰」と言います。しかし、中には重さを嫌がり、登坂途中によじれる（馬体が左右に曲がる）馬も。ここで騎手の手綱さばきが問われます。ハミを左右に切り返して馬体を立て直し、声をかけて馬を集中させ、再度、バイキして登坂に挑みます。前足が障害の上に掛ければ馬は自然に頑張る、二腰か三腰でそりを持ち上げれば、あとは一気に滑り降ります。



どの位置につけ、いつ馬を止めるか。騎手の頭脳戦が展開される第1障害と第2障害の中間点。写真は平成28年3月20日開催のばんえい記念。