



International Federation of FLY FISHERS

Conserving, Restoring, Educating Through Fly Fishing®

フライキャスティング・インストラクター (CI) パフォーマンス・テストの内容と受験心得

CI のパフォーマンス・テストは、インストラクターとしての能力および技術を試験するものです。設定されるテーマ、チェックされる技術は、生徒にたいしてフライキャスティングを効果的に教えるために必須と考えられるものです。すなわち a) 基本キャストと一般的フィッシング・キャストを行う能力、b) キャスティングの力学の基本的理解、c) エラーの診断と修正を行う能力、d) 技術や概念を説明し、実演し教えられる能力、e) 釣りや用具に関する知識。

この文書では、CI 試験の順を追って、各タスクにおいてどのようなパフォーマンスが期待されているかを詳説します。このガイドは、試験の内容に明示されている「期待」をさらに細かく説明し、試験対策の役に立つ合格のためにをお教えするものです。ただしトレーニング・マニュアルではありませんから、できれば近隣に「指導者役」を見つけるか、プロフェッショナル開発委員会(PDC)の作成した「キャスティング・インストラクター学習ガイド」を参照されることをお勧めします。キャスティングの実技だけでなく指導能力をも引き上げることを目指す、詳細な文書です。

記載されている内容は、試験に備えるロードマップとはなるでしょうが、指導者役を果たすことはできません。試験準備において、指導者がいるのはすばらしいことです。IFFF のウェブサイトには、指導者役を引き受けられる全世界の MCI が掲載されています。

インストラクター試験は、時間をかけた準備を必要とする「プロセス」。楽しみながらよりよいフライフィッシャーになり、インストラクターへと成長してゆく学びの旅と考えてください。

[受験者に期待されるもの]

受験者は、生徒や他のインストラクターから信頼を得るに足る、高い水準の実技を示さなければなりません。受験者はすべてのタスクを行います。最初の 15 タスクのうち、最低でも 13 をパスし、16 から 22 までのティーチング・タスクはすべてパスすること。テストには約 2 時間かかります。最初のパフォーマンス・タスクは 1 時間 15 分、16 から 22 までのティーチング・タスクはおおよそ 45 分間（タスク 1 つあたり 7 分間）ほど所要するでしょう。

受験者は、迅速かつ容易に（できれば3投以内）タスクをこなすことが求められます。説明は明快かつ簡潔に。デモンストレーションは説明とマッチしていなければなりません。受験者は、この試験に含まれるキャストを「あなたならどう教えますか」と聞かれることがあります。試験官は、受験者の知識やスキルを確かめるため、タスクには具体的に記述されていない内容に関して質問を行う権利を持ちます。

ループはできるだけ上下が平行なもので、幅は4フィート以下が期待されます。ループの幅は、ネイルノットがロッドティップを通過する瞬間に、ループの先端から3～4フィートの位置で測ります。テイリングループは、それを指定するタスク以外で発生しないこと。

[留意点]

ループ幅とライン・コントロールは、試験においてたいへん重要な要素です。ループの幅、形、スピードを調整する方法を練習してください。もし試験官がループを視認できない場合、「もうすこしゆっくり投げてくれますか?」と言われる場合があります。

ロールキャストは水面を使用することが望ましいですが、他に選択肢がなく地上で試験を行う場合は、キャストが完全に伸びない、所定の距離が出ない、といった結果を勘案します。試験官が、フライラインの先端に抵抗を与える補助具を使用する場合があります。

補助具とはクリップの付いたバインダー、「ロールキャスト・ツール」などですが、足でフライを押さえておくこともできます。どのようなシナリオでもキャストできるよう練習しておきましょう。

タスクにおいてオーバーヘッド・キャストないしデモンストレーション・キャストが要求されているとき、ピックアップは必ずオーバーヘッドで行うこと。いわゆる「ベルジャンキャスト」「ゲベッツロイター・キャスト」などといった、前後で面を変えたキャストは許容されません。

オーバーヘッド・キャストとは、ロッドティップの延長線上をラインとループが通るキャストと理解します。

試験の開始前に、受験者は自分の利き手がどちらであるか試験官に伝えます。オフショルダー・キャストは、その反対側の肩の上にループを通します。

すべてのタスクは、同じタックルで行うこととします。故障した場合は交換が許されますが、それも所期の条件を満たしていること。風が吹いている場合、受験者がキャストの方向を決めることができます。各タスクで指定されている距離は、フライからキャスターまでの距離であり、ラインの長さではないことに注意してください。正確度タスク用としてフライラインをマークすることは厳禁です。ターゲットへの正確度は、タスク内でそれが指定されている場合のみ、厳密に評価します。

バックアップ用のロッド、ライン、リーダー、ヤーンフライなどを用意しておきましょう。

どの向きにコースを設定するかは、あなたの判断です。風向きが変わったなら、レイアウトの変更を要求することができます。

[パフォーマンス・テストに用いるタックル]

フライロッドは最長9フィート。フライラインは最大7番。リーダーは最短7フィート半(2.3m)、ヤーンフライを結ぶ

試験に使うロッドとラインの組み合わせをできるだけ早期に決め、それで練習しましょう。ファーストアクションの6番ないし7番ロッドというのは一般により選択肢と思われるが、ロッドはあなたのスタイルに合わせるのが一番です。

試験官が見やすい、明るい色のフライラインを使いましょう。明るいオレンジは幅広い条件で見やすい色です。

8フィートほどの0xテーパーリーダーあたりからスタートして実験してみてください。芝生でも水面でも見やすい、明るい色のヤーンを結んでください。

試験では、生徒に「この人から習いたい」と思わせるような、リラックスしたよいフォームを実演しなければなりません。タスクをクリアするのに、何度もキャストしなければならないようでは、合格はおぼつきません。

[各タスクの採点方法について]

P = パス、B = ボーダーライン、F = 不合格 の記号を使用します。

B とは、合格とも不合格とも言い難い場合に使います。

B x 2 = F と計算します。P の質を記しておくため、P+ や P- という符号も使割れます(受験者へのフィードバック用)。

パート1：キャストイング・デモンストレーション

このセクションには15のタスクがあります。おもにキャストの実演ですが、いくつかはティーチングも関連するもので、そちらの方面が要求される場合もあります。

通常、試験官がまずタスクを読み上げます。受験者になにが求められているか説明されているタスクも、ないタスクもありますが、試験内容は熟知しておくことが大前提です。タスクの内容と課題は記憶しておかなければなりません。

タスク、それによって期待されている内容、自分が伝えたい答えなどをカードに記入し、それを使って覚えるのはよい方法でしょう。

コントロール・キャスト

ループコントロールをチェック……ホール禁止

タスク1

40フィートの長さで最低6回フォールスキャストし、コントロールされた狭いループを作る。

期待内容：4フィート以下の狭いループ、上下が平行、前後のサイズと形に大きな差がないこと、スローからミディアム・スピード。

試験官のチェックポイント

(__) テイリング (__) 4フィートを超えるループ (__) 上下揃っていない (__) 形が不安定 (__) テンポ速すぎる (__) その他

合格のために

タスクにおいて指定がないかぎり、試験では幅4フィート以下で上下が平行なループを投げる。これにはピックアップ時のバックキャストも含まれます。ループの形は、完全に前後が同じでなくても可。同一平面でできていて、上下は平行であること。時間をかけてこのタスクをマスターしよう。

注記：ループ幅は安定して4フィート以下であることが期待されているが、フォワードとバックで形や幅がまったく同じであることは求められていない。

タスク 2

40フィートの長さで、フォワードキャストにおいてきわめて広いループを意図的に作る。

期待内容：ワイドにするフォワードキャストのループは、バックよりも3～4フィートもしくはそれ以上幅広くなること。フォワードとバックのループは同一平面上にできていること。

試験官のチェックポイント

(__) テイリング (__) ワイドループが狭すぎる (__) 所定のタイミングでできない (__) その他

合格のために

このタスクは、通常のループサイズから、所定のタイミングで3フィート以上を加えたワイドループを作ることを要求している。ワイドループを作るよい方法は、アークを広げることである。フォワードキャストでラインを後ろから引っ張ってくるとき、ストップの直前でアークを広げてみよう。次のバックキャストは、タスク1と同じ。

バックループが狭いほど、ワイドループとの対比が際立つ。

前後のループが一直線上にあり、面も同一であるように気をつけよう。

タスク 3

40フィートの長さを出したフォワードキャストで、テイリングループを意図的に作る。フォールキャストを数回行った後、受験者のタイミング（たとえば『次にテイリング作ります』など）で実施する。

期待内容：ループのトップレグがボトムレグにわかりやすく交差すること。スローからミディアム・スピード。ラインが重力で引っ張られた結果ではなく、ティップの軌跡が凹んだことが

原因で交差すること。フォワードキャストにおいてロッドティップを突き上げるような動きでテイリングをさせてはいけない。

受験者が、一般的ではないやり方でテイリンググループを作った場合、試験官は『それとは別のやり方でできますか』と聞く場合がある。

試験官のチェックポイント

(__) 所定のタイミングでテイリングしない (__) テンポ速すぎる (__) テイリングの形がみづらい (__) その他

合格のために

実演は、説明と合っていないなければならない。たとえば、力の入れ方が不適切な場合に起こるテイリングを実演します、と言った場合はそのような現象を再現していること。

ラインスピードはスローからミディアムで、テイリングがはっきりと見えること。

テイリンググループの原因のうち少なくとも3つ、すなわち唐突な加速、キャストイング・アーク不足、そしてクリーブのことをよく知ろう。

好きなタイミングで意図的にテイリングを起こすことができるよう、フォールスキャストを練習しよう。

ライン・コントロール

タスク 4

40 フィートの長さを出したフォワードキャストで、左へのリーチ・キャストを2回行う。1回目は、ラインをラインハンドから滑り出させないもの。2回目は、ラインを滑らせて伸ばすもの。それぞれの用途や特徴を聞かれる場合がある。

期待内容：最後のロッド・ポジションはキャストの方向と45°から90°程度の角度がついていること。フライからロッドティップまで、ラインがほぼまっすぐになっていること。フライはあらかじめ定めたターゲットの近くに落ちること。

試験官のチェックポイント

(__) ラインとリーダーがまっすぐになっていない (__) ラインとリーダーが着水したあとに引っ張って形を直した (__) 両方のやり方ができない (__) 説明がじゅうぶんでない (__) その他

合格のために

最後のフォワードキャストをスロー気味のテンポで行い、ロッドティップを高めを保ち、ストップ直後にロッドを横に傾け始めると、ラインが水面（芝生）に落ちる前に形を作ることができる（着水した後はラインが動かないこと）。

見やすい、誇張されたリーチ動作を行うこと。ターゲット線から直角になるように手を伸ばしてみる。90°にまでリーチできれば、リーダーも伸びやすくなる。

ラインを滑り出させないパターン、滑り出させるパターンの両方を練習したら、ターゲットにキャストする練習もする。上記の説明を読むこと。

タスク 5

40 フィートの長さを出したフォワードキャストで、右へのリーチ・キャストを2回行う。1回目は、ラインをラインハンドから滑り出させないもの。2回目は、ラインを滑らせて伸ばすもの。それぞれの用途や特徴を聞かれる場合がある。

期待内容：最後のロッド・ポジションはキャストの方向と45°から90°程度の角度がついていること。フライからロッドティップまで、ラインがほぼまっすぐになっていること。フライはあらかじめ定めたターゲットの近くに落ちること。

試験官のチェックポイント

(__) ラインとリーダーがまっすぐになっていない (__) ラインとリーダーが着水したあとに引っ張って形を直した (__) 両方のやり方ができない (__) 説明がじゅうぶんでない (__) その他

合格のために

タスク 4 と同じ。

タスク 6

40 フィートの長さを出し、垂直位置から水平位置まで、3段階から4段階で徐々にロッドを傾けてキャストする。各ポジションでは、ロッドハンドだけを使ってフォールスキャストを2往復させる。

期待内容：ラインスピードは徐々に上がってゆくこと。ループがテイリングせず、水面/地面に触らないこと。

試験官のチェックポイント

(__) 垂直から水平まで、90°幅の変更ができていない (__) 水平に近くなるにしたがってラインスピードが上がっていかない (__) ループの形状が不安定 (__) 水面/地面にフライが接触 (__) その他

合格のために

「垂直位置」ではロッドを 12 時の位置でオーバーヘッド・キャストし、ループの向きは地面と水平。ループが水平方向に捻れていないこと。

地面と水平なループの向きとねじれのなさを保ちながら、1 時位置にロッドを傾ける。そこで 2 往復のフォルスキャストを行い、次に 2 時位置で 2 往復。最終的にサイドキャストの 3 時位置で 2 往復。

3 時位置に近づくに連れ、ラインスピードを上げる。

ロッドティップの軌跡をねじれさせないためには、風景の中から参照点となる目標を探して、そこにめがけてロッドを動かすのも良い。

体の傾斜を組み合わせても良い。

タスク 7

40 フィートの長さを出して 2 種類のスラックライン・プレゼンテーションを行い、フライをキャストから 30 フィートの距離に落とす。まずはエアリアル・メンドを使用しないキャスト。続いて、エアリアル・メンドを活用するキャストを行う。

期待内容：スラックは、ドラッグフリー・ドリフトに貢献する形であること。フライとリーダーはフライラインの先端より前に落ち、リーダーとティペットは直線に近い形であること。

試験官のチェックポイント

(__) ドラッグフリー・ドリフトに貢献する形のスラックができていない (__) 2 種類のやり方ができない (__) フライが前に落ちない

合格のために

ラインにスラックを作るやり方は、多数存在する。じゅうぶんな量のスラックを生み出すことができ、30 フィートのターゲットにフライを落とせる正確度を備えたものを選ぶ。

パイルキャストは、エアリエル・メンドを使わないキャストである。ウィググル・メンドとは、エアリエル・メンドを使うキャストである。

パイルキャストを行う場合、ロッドをストップした後で急激にティップを引き下げないこと。そうしないと「パイルメンド」になってしまう。

ラインスピードを落としてやると、ウィググル・メンドの蛇行の形をより強調することができる。ラインスピードが速いと、ラインは伸び切ろうとする。ストップの後で手を前に送り出して、さらにスラックの量を足すこともできる。

エアリエル・メンドはストップ動作の後、ラインが水面に落ちる前に行う。

「キャスト」と「メンド」の違いを知ること。

それぞれのプレゼンテーションの用途を説明できるようになること。

タスク 8

40 フィートを出し、ゆっくりしたテンポ、普通のテンポ、速いテンポでフォルスキャストを行う。

期待内容：フォルスキャストのテンポを変化させても、安定したループ幅と形状を保つこと。またテンポの違いがはっきりと分かること。

試験官のチェックポイント

(__) ループ幅が不安定 (__) テンポの変化がじゅうぶんでない (__) その他

合格のために

3段階で、はっきりと分かるテンポの変化を実演しなければならない。限界の低速でキャストする練習が大事。スローテンポが実演できれば、対比もより明確になる。

ストローク中、ロッド角度の変化（ローテーション）なくロッドを動かしてくる動作（トランスレーション）を意識することができれば、スムーズでスローテンポなキャストができやすい。

早いテンポのフォルスキャストは、ストローク中により大きな力を込めることになる。ストロークの長さ全体を延長することで長くスムーズに加速ができ、テイリングも起きにくくなる。

【ロールキャスト】……ホール禁止

タスク 9

40 フィートを出し、ナローループとワイドループのロールキャストを行って、リーダーをターンオーバーさせる。

期待内容：Dループ（バックループ）は、ゆっくりとラインを引っ張ってきて作る。Dループはキャストの後方にあること。アンカーポイントはキャストの足元もしくはやや前であること。フォワードキャストに移る前にはロッド手を止め、Dループを静止させること。ナローループのロールキャストは、水面ないし上空でターンオーバーすること。ナローループとワイドループの違いは、生徒にとってははっきり見えること。

試験官のチェックポイント

(__) 所定の飛距離が出ない (__) リーダーが伸びない (__) Dループやアンカーの位置が悪い (__) ナローループが伸びきらない (__) フォワード開始前に手が停止しない (__) ワイドループが目立たない (__) その他

合格のために

試験時に水面が使えない場合に備え、アンカー補助具を使って芝の上でのロールキャストも練習しておくこと。

ナローループ用としては、後ろにロッドを倒し込まず、1時くらいの高い位置からスタートし、ストローク後半で力を入れて10時半くらいでストップしてみる。

ナローループは水面上ないし上空で伸びきることが期待されている。

ワイドループを作る場合、たとえば3時から9時までにアークを拡大してやれば良い。

アンカーポイントを足元にまで引き込んでキャストする。

タスク 10

40 フィートを出し、利き腕と逆の肩側でロールキャストを行ってリーダーをターンオーバーさせる。

期待内容：Dループ（バックループ）は、ゆっくりとラインを引っ張ってきて作る。Dループはキャストの後方にあること。アンカーポイントはキャストの足元もしくはやや前であること。フォワードキャストに移る前にはロッドハンドを止め、Dループを静止させること。ループはつぶれた楕円形とし、水面ないし上空でターンオーバーすること。ロッドティップの軌跡は、利き腕と逆の肩側を通過すること。

試験官のチェックポイント

() 所定の飛距離が出ない () リーダーが伸びない () Dループやアンカーの位置が悪い () ループが伸びきらない () フォワード開始前に手が停止しない () フォワードキャストでティップ軌跡が利き手側にずれてきた () その他

合格のために

Dループを作る時だけでなく、フォワードのストローク全体において、ロッドティップはオフショルダー側を通過させる。

タスク 11

40 フィートを出しロールキャスト・ピックアップを行って、その用途を説明する。

期待内容：ラインが伸びきった状態からロールキャストを行って空中にフライを浮かせ、最後のプレゼンテーションまで、フライが地面や水面に接触する（ティッキング）ことがないように。

試験官のチェックポイント

() ロールキャストでフライが浮かない () フライが空中に維持できない () 説明不足 () その他

合格のために

水面と芝の両方で、このキャストを練習する。

ピックアップのバックキャストでティッキングを防止するために、ロールキャストをやや高め（11 時くらい）に狙うと良い。

最後にナローループのフォルスキャストとプレゼンテーションで締めくくる。

【アキュラシー・キャスト】…ホール禁止

タスク 12

まずラインを 55 フィート出し、次にそれをティップから 5 フィートの位置くらいまでたぐり込む。フライを手につまんだ状態からスタートしてフォルスキャストを開始し、20 フィート、30 フィート、45 フィートに置いたターゲットに正確にフライを落とす。ラインの長さの調整はフォルスキャスト中に限り、長さが決まったらラインはロッドハンドで握りこむこと。第 1 ターゲットを外したら、再び 5 フィートまでラインをストリップングし、フライを手で握ってから再トライする。第 2 あるいは第 3 ターゲットを外した場合は、その 1 つ前のターゲットにフライが来るまでラインをたぐり込んでから再度トライする。ターゲット 1 つあたり 3 回までトライできる。風などの環境条件は結果の考慮に入れる。

期待内容：ターゲットの中心から半径 38 センチ以内、あるいは 76 センチ直径のリングの中にフライを落とすこと。ループの傾斜角度はターゲットの距離に応じて変化させること。フォルスキャスト中、フライが地面や水面を叩いてはいけない。バックキャストはターゲットの向きの反対方向に作る。フォワードとバックキャストで、ループコントロールの能力を示すこと。

試験官のチェックポイント

(__) フライがターゲットに入らない (__) ループの傾斜角を調整できない (__) ティッキング (__) バックキャストの方向が悪い (ターゲットの真反対になっていない)
(__) テイリングループ (__) オープンループ (__) ループコントロールの問題 (__) その他

合格のために

20 フィートから 45 フィートの間で、きちんとループの射出角を変えること。

ラインを伸ばしていくときはターゲットの上をねらうとティッキングを防げる。

水面でも芝でも見やすい色とサイズの「フライ」を使う。

クローズド・スタンスやバーチカル・スタンスなど、正確度競技で使われるものを採用すると良いかもしれない。

風の向きに注意。あなたはキャストの向きを変える要求を行う権利がある。

サッカー用のコーンは良いターゲットになる。リングを使うなら、真ん中にちいさな物を置くと集中しやすい。

20 フィートのターゲットにはティップキャストが向いている。

狭いアーク、短いストローク、最低の力で投げしてみる。

さらに遠いターゲットを狙う場合はアークも、ストロークも、カモポーズも拡大されてゆく。いちばん近いターゲットには、60 センチから 70 センチ幅くらいのループを作れるようトライしてみよう。

タスク 13

利き腕と逆の肩側で、タスク 12 を行う。

試験官のチェックポイント

(__) フライがターゲットに入らない (__) ループの傾斜角を調整できない (__) ティッピング (__) バックキャストの方向が悪い (ターゲットの真反対になっていない)
(__) テイリングループ (__) オープンループ (__) その他

合格のために

スタンスを変えてみると、投げやすくなるかもしれない。オフショルダー側の足を 1 歩引き、体をすこし横にむけてみよう。

ロッドティップがオフショルダー側をつねに通るように確認しよう。

仲間に、自分のバックループの向きを確かめてもらおう。

メジャーの向きを変更することを面倒臭がらないように！ オフショルダー・キャストをしているにしても、利き腕側からの風は正確度を損なう。

【ディスタンスキャスト】

タスク 14

50 フィートを出し、ダブルホールを使ったフォルスキャストを 6～8 回継続して行う。

期待内容：ホールはスムーズで、引きの長さやタイミングに一貫性があること。ホールするラインにスラックができないこと。ループはよい形状とし、幅は 4 フィートを超えないこと。フォワードとバックキャストは同一平面にあること。

試験官のチェックポイント

(__) ホールがスムーズではない (__) ホールでスラックができていない (__) タイミングが安定しない (__) ワイドループ (__) フォワードとバックキャストの位置関係が悪い (__) テイリングループ

合格のために

バックとフォワードで、ホールの長さはだいたい同じくらいにする。ホールの微調整には、キャスト時にラインハンドの動きを見るか、ビデオを活用する。

ループのサイズを目で確認する。

パワーでなくスムーズさを実現するよう心がける。

オンライン機関紙 The Loop に掲載されたものを始め、ダブルホールに関して書かれた良質の記事を読もう。

タスク 15

最低 75 フィートの飛距離を達成するディスタンス・キャストを行う。

期待内容：ホールはスムーズで、引きの長さやタイミングに一貫性があること。ホールするラインにスラックができないこと。ループはよい形状とし、幅は4フィートを超えないこと。フォワードとバックキャストは同一平面にあること。フォールキャストとショートはリラックスしたやり方で行い、オーバーパワーにならないこと。フライはフライラインより前に落ちること。

試験官のチェックポイント

(__) テイリングループ (__) 飛距離不足 (__) 飛距離は出たがオーバーパワー
(__) 非効率なホール (スムーズさないし安定感の不足、弛みの発生) (__) ターンオーバーしていない (__) その他

合格のために

キャストの飛距離を伸ばすためには、2点において変化させなければならない。すなわち空中に保持できるラインの長さ(ラインキャリー)を伸ばし、ラインスピードを上げる。出ているラインが長くなると質量も増し、それをすばやく動かすことができればエネルギーが増して飛距離が伸びる可能性がある。重さも速さも、増加すればロッドの曲がりが大きくなるため、ティップを直線上に移動させるためにはアークを広げないとならない。

75 フィートのキャストをするためには、だいたい 60 フィートほどをフォールキャストし、残りをシュートすることになる。

良いループ形状を維持したまま空中に維持できるラインの長さ(ラインキャリーの最大値)を知ろう。ラインを握る位置にこの長さの目印をつけておけば、次第にキャリーを伸ばしてゆくための目安となる。ただし、あまりに長いキャリーを目指さないこと。

ただし、実際の試験ではマーキングしたラインは許可されない。

バックキャストでのライン延長も練習しておこう。

飛距離向上には練習しかなく、また一気に進歩することは期待できない。

[ティーチング]

以下のセクションは、受験者の教える力を測るものである。「教える」とは、その人が持っている知識や技術を他人に移動するプロセスと定義できるだろう。生徒とつながり、知識を移植するためにはさまざまな方法がある。ティーチングは、明快で簡潔、さらに整理されていなければならない。ティーチングは、各タスクで指定されたとおり、ないしリード試験官によって指示される想定下で行われ、個人指導ないしグループ指導が想定される場合もある。受験者は言語的、視覚的および運動的なティーチング方法を組み合わせることができなければならない。デモンストレーションの内容は説明と合致していること。試験官はティーチング方法の多様性を受け入れ、IFFFが前提とするキャスト用語にこだわりすぎることなく、プレゼンテーションの中にキー・コンテンツや力学的法則、意図を探す。説明は、キャストの力学と矛盾しないものであること。このセクションのタスクにはすべて合格しなければならないので、スコアはPないしFだけを用いる。1タスクあたりの所要時間は7分間が目安なので、受験者はよく考えたプランを用意しておくこと。

タスク 16

初学者に、ピックアップ&レイダウン (PULD) キャストを教えなさい。

タスクの意図：ビギナーを相手に、必要に応じたレベルで PULD キャストを教えられる能力があるかどうか判断する。

期待内容：自分のロッドを用いてデモンストレーションをするか、試験官を生徒役に見立てて、PULD キャストをステップ・バイ・ステップで教える。

合格のために

初心者はこのキャストを教える方法には、さまざまなものがある。重要なことは、このキャストを行うに必要なステップの説明。多くの初心者は、独学で時間をかけて学ぶか、補足的な情報を後から仕入れてこれを覚えている。生徒がこのコンセプトを理解できない場合に援用できるツールを持ってきておくこと。

まずは PULD キャストのデモ。

学習者のレベルを勘案しながら、短くシンプルなステップを使用する。

PULD キャストをどのような場合に使うのかの説明を入れる。

PULD キャストを行うために、生徒はどのような既存知識／スキルを使うことができるか？

以下を含め、各ステップを説明する。a) 最初のライン準備 b) 最初のロッドティップの位置 c) ピックアップ d) 加速からストップ e) ポーズ f) フォワードのループ形成 g) レイダウン。

生徒にパントマイムで1ステップずつ PULD キャストを実演させる。もし可能なら実際にキャストさせても良い。

「生徒役」にキャストを通してやらせる。

生徒を巻き込むことでミスを修正し、運動感覚的ティーチング・テクニック（=手を添えたキャストで実感）を使う。

デモンストレーションに続き、インストラクションで補うことが推奨される。

タスク 17

初学者に、ループの作り方とコントロールを教えなさい。

タスクの意図：ビギナーを相手に、必要に応じたレベルでループの作り方とコントロールを教えられる能力があるかどうか判断する。

期待内容：a) ループとは何かを説明し、そのでき方の基本を教えられる。

b) ロッドチップの軌跡とループ形状の関連性について理解し、それを生徒に伝えることができる。

c) テイリングおよびワイドループを含め、ティーチング場面においてよく遭遇するであろう基本的なミスを直すことができる。

合格のために

過剰ティーチングをしないよう注意！ このタスクはビギナーを想定している。初心者に専門用語を詰め込むのは、よくある間違い。

静的および動的方法の両方を用いて、ループを定義してみせよう。ループの構成要素を説明し、3つの基本的形状を教える。

ループの生まれ方を説明し、実演しよう。チップの軌跡とループとの関連性を強調する。静的ないし動的方法（もしくは組み合わせ）を用いることができる。

体系だった練習、ドリル、エクササイズの組み合わせで生徒を巻き込むこと。

テイリングループとワイドループの説明とその原因、矯正策を説明すること。その際には6ステップ・メソッドを使用すること。生徒を巻き込むこと。

手を添えたキャスト（運動感覚的ティーチング）は、ループの作り方を教える1方法となる。

タスク 18

生徒が中級キャスターであると想定し、テイリングループの原因と矯正法を教えなさい。

タスクの意図：テイリングループの理解度を確認し、中級者を想定したレベルで原因の説明と矯正を行う能力があるかどうか判断する。

期待内容：a) テイリングループと、キャストイングに与える影響を説明できる。

b) チップ軌跡とテイリングループの関係を理解し、それを生徒に伝えられる。

c) テイリングループにつながる3つの動作を説明し、なぜそれがテイリングを生むのか、どうすれば直るのかを説明できる。

d) 受験者は、3タイプのうちの1つのテイリングをデモンストレーションし、矯正策を提示できる。タイプの選定は試験官に任される。

合格のために

生徒の能力レベルを把握し、それに合わせてレッスンの方向性を決めること。このタスクにおいて生徒は中級が想定されているので、おそらく長い間フライフィッシングをやってきていて、フライキャストिंगのことはよく理解しているはずである。

テイリングループを説明・実践し、なぜこれが悪いのか説明する。

テイリングループのコンセプトを説明し、それがティップ軌跡とどう関係しているのか説明する。

キャストによる3つの原因動作（ライン質量に対するアーク不足、アーク不足を招くクリープ、唐突すぎる加速）が、どうテイリングループに結びついていくのかを明快に説明する。生徒を巻き込むこと。

3タイプのテイリングすべてに対して原因をデモンストレーションでき、矯正策が示せること。ただしどのタイプを試験で取り上げるかは試験官の裁量である。生徒を巻き込むこと。

地面の上に置いたラインで、フライレグがロッドレグにクロスする形を見せるなど、動かない視覚資料が必要である。

タスク 19

生徒が中級キャストであると想定し、キャスト距離を 30 フィートから 50 フィートに変化させてゆくと、ループコントロールを維持するためになにを調整すればよいか、なぜその調整が必要かを教えなさい。

タスクの意図：中級者を相手に、ショートキャストから距離を伸ばしてゆく場合に必要な調整事項について教えられる能力があるかどうか判断する。

期待内容：受験者が、以下の理解を示し、生徒に伝えられなければならない。

アーク／ロッドの曲がり／ティップ軌跡の関係。

ラインの長さ／ストローク長の関係。

ラインの長さ／ポーズ時間の関係。

ラインの長さ／加える力の関係。

またループ幅は 4 フィート以下に保ち、デモンストレーションにおいてはフライレグが直線に近いこと。

合格のために

生徒の能力レベルを把握し、それに合わせてレッスンの方向性を決めること。このタスクにおいて生徒は中級が想定されているので、おそらく長い間フライフィッシングをやってきていて、フライキャストिंगのことはよく理解しているはずである。

ショートキャスト＝狭いアーク、ロングキャスト＝広いアークというコンセプトを説明しデモンストレーションすること。

ショートキャスト=短いストローク、ロングキャスト=長いストロークというコンセプトを説明しデモンストレーションすること。ラインの長さが45フィートから50フィートに伸びたときには、ストロークは延長する必要がないかもしれないが、アークは確実に微調整しなければならない。ただし実践場面においてはストローク長もアーク拡大に連動する形で延長される場合が一般的。ストローク長を伸ばすのは、とくに遠投の場合にキャストイングの効率向上に貢献する。

ショートキャスト=短いポーズ、ロングキャスト=長いポーズというコンセプトを説明しデモンストレーションすること。

空中に保つラインが長くなるほど、加える力/加速は増さなければならないというコンセプトを説明しデモンストレーションすること。

デモンストレーションは、以上の調整事項をわかりやすく提示しながら、4フィート以下の狭いループ幅を保つこと。シュートして一気に50フィートまでラインを伸ばすのではなく、少しずつ足していく。50フィートに到達したら少なくともフォールスキャストを2往復してから水面に落とす。

専門用語を使用するときは、まずその定義を行うこと。

タスク 20

初学者に、キャストイングにおける良いタイミングを教えなさい。

タスクの意図：ビギナーを相手に、必要に応じたレベルでタイミングについて教えられる能力があるかどうか判断する。

期待内容：

良いタイミングを説明・実演し、なぜそれが良いキャストイングに欠かせないことなのか説明できること。

ラインの長さとのポーズの長さの関係を理解し、それを生徒に伝えられること。

悪いタイミングの2例を説明し、デモンストレーションし、教えられること。

合格のために

想定はビギナーであることを忘れない！ 初心者専門用語を詰め込まないように。

良いタイミングを説明・実演し、なぜそれが良いキャストイングに欠かせないことなのか説明する。

ショートキャスト=短いポーズ、ロングキャスト=長いポーズというコンセプトを復習する。

悪いタイミングの2例（ポーズが短すぎる、長すぎる）を説明・実演し、矯正できること。悪いタイミングの直し方を必ず入れること。生徒を巻き込むこと。

手を添えたキャスト（運動感覚的ティーチング）は、タイミングを教える1方法として推奨される。

タスク 21

生徒が中級キャストであると想定し、向かい風と追い風の対策を実演する。次に利き手側から吹く風の対策を3種類実演する（ホール可）。

タスクの意図：中級者を相手に、3方向から吹いてくる風対策について教えられる能力があるかどうか判断する。

期待内容：

それぞれの風向が生み出す問題を説明する。

提示したキャストがどのようにして問題を解決するか、説明すること。

説明とデモンストレーションでは、キャストの具体的方法を示すこと。

利き手側からの風対策には、サイドアーム・キャスト、風下の肩側を通すキャスト、コンティニューアス・テンション・キャスト（ベルジャンなど）を含むこと。

合格のために

風対策として使用する多様なキャストをデモンストレーションしなくてはならない。風速によって最適な方法を考えること。上にある、タスクの期待内容をよく読むこと。相手は中級キャストであることを忘れないように。

3方向の風がそれぞれ生み出す問題を説明すること。安全面の問題も忘れないように。風向ごとに説明とデモを組み合わせること。

問題を解決し、その場面で釣りをするために欠かせないキャストを提案する。その具体的やり方とともに、なぜ問題を解決してくれるのかという説明を忘れない。（ループ形状、ラインスピード、射出角の変更などの説明を必ず盛り込む）

利き手側からの風対策には、1) キャスターからフライを離してくれるサイドアーム・キャスト 2) 風下の肩側を通すキャスト 3) コンティニューアス・テンション・キャスト（ベルジャンなど）を含むこと。

それらのキャストをどうやって教えるか聞かれる可能性もあるので準備しておくように。

タスク 22

試験官がビギナー役として行う3タイプのキャストで、問題を探しなさい。（矯正プロセスには、説明とミスの実演を含むこと）。

タスクの意図：ビギナーにありがちなミスを発見し、説明とデモにより矯正する能力があるかどうか判断する。

期待内容：

まずは試験官が行うキャストの問題を特定する。

説明とデモにより問題を矯正する。

受験者のデモは、特定したミスを明確に、正確に反映していること。

すべての説明は、ライン/ロッド/キャスターの関係性に基づくこと。

試験官が実演する「問題」は以下のうちから3つを選ぶ。

- 1 リストの使いすぎ
- 2 ストップの悪さ
- 3 カの入れ方の悪さ
- 4 スラックを除去していない
- 5 トラッキングの悪さ
- 6 クリープ

合格のために

上記の問題点に習熟し、その探し出し方、体系的な診断方法、矯正法などを知る。デモンストラーションと矯正は、説明した内容に合っていること。

試験官が実演する問題を拾い出す時、受験者はキャストを繰り返してもらうことができる。

問題点と修正法を説明しデモ。

デモはゆっくり、正確に、明快に行う。1回に1つの問題を取り上げること。試験官を、生徒として活用する。

問題の原因とその矯正策の説明にはブルース・リチャーズの6ステップ・メソッドを使用すること。

Tips last modified: 3/31/15