

## スキート ステップ バイ ステップ V

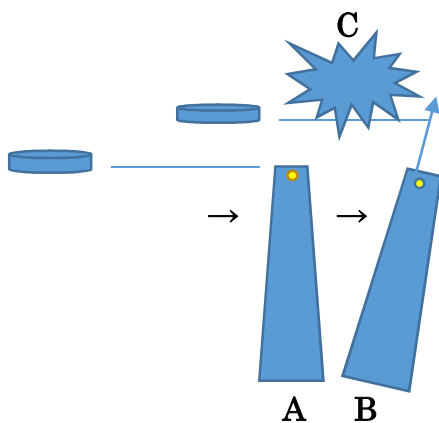
### ロケット、インターセプト後、銃先は標的に押される感じ

標的の实在位置を感覚的に把握(ロケット)し、待機から舉銃を経て据銃に至った位置で標的を待ち受ける(インターセプト)。

数瞬ではあるが、標的の銃先への近づきを感じる事が出来る。

標的の近づきを感じた瞬間、銃先が標的の飛ぶ方向へと標的に押される感じを生じさせよう。

標的に銃先が押される為には、標的の近づきから銃先を標的の飛ぶ未来位置へと瞬時に移動(運ぶ)させてしまっは標的による押され感は生じない。



“銃先が標的に押される感じ”とは記したが、銃先そのものが標的に押されてしまうものではなく、実際のところは、眼が標的の飛翔移動に伴い動いて、映像移動上の視覚反応が運動中枢を経て据銃されている銃に自動的に入力を行うもので、別の側面と感じ方から申せば、銃先が標的に押されるという表現ができることになる。

言葉を換えれば、潜在的に有する命中への意識が当て得るリードを自動的にキープしようとする為、リードをキープするための銃先の移動が無意識のうちに銃への入力移動として行われてしまうと云うことだ。

据銃された銃先の任意の一定空間距離（記憶している命中へのリード）に標的が近づくと銃身 **A** は標的飛翔方向上の **B** の箇所へと移動入力に見舞われる。

銃先が標的に押されたと感じる瞬間に撃発すれば、命中への十分なリードを維持する銃の移動（動き）が生じている **A** から **B** への銃身移動という必要最小限の射撃運動のなかで **C** の位置で標的撃破となる。

銃を振るのでもなく、銃を思い切りスウィングしようとするものでもなく、撃破、目標物である標的の現実的飛翔状態、状況に則った必要なだけの銃の空間移動なのだ。

標的の飛翔を視認し把握さえできれば、誰にも行える人間の自然派生射撃行動である。

無論これはリード射法でのことだが、標的に銃先が押されたと感じてから撃発へのリアクションタイム（反応時間）は人さまざま、まちまちであることは否定できない。

然るに、標的に銃先が押され撃発までの銃の移動距離、時間は人それぞれで、短くもあり、長くもある比較上の異なりは生じて当然で、銃の移動距離、移動時間が短くあるべきでもなく、長くあるべきでもなく、人それぞれのリアクションタイムに相応した移動距離、時間が生じる筈であるから、こうでなくてはならないと言う、定義的な銃の移動距離実際は無いと言ってよい。

しかし、短すぎる、長すぎる、は両者ともに困りもので、何事もやり過ぎる事には弊害が生じて来ることは、スキート射撃現場で誰しも体験できることだろう。

## 長いムーブメント と 短いムーブメント

実戦のスキート現場で長いムーブメント（銃の移動）が頻繁に行われることは皆無とは言わないまでも、あまり行われぬ。

特にダブルがほぼ全射台を占めるルールになって以降、むしろ世界的なムーブメントの傾向は短い銃の移動に落ち着いている。

ステップ バイ ステップ II トレースとムーブメントでは、長い銃の移動の練習を推奨している、何故だろう？

リードでもスウィングでも、標的と銃先の適切な関係を維持し長い距離のムー

ヴメント（銃の移動）を行うことは基本的に易しくはない。

標的との等間隔、或いは、任意の等空間距離を維持し銃の移動を行うことは、一種、銃のコントロールでもある。

どのような場合でも、銃は射手本人のコントロール下にある事が高い命中率を得るための必要条件であり、特に、無意識下においてそのコントロール能力が発揮されなければ高率の命中を維持する事は得にくい。

クレ射撃は一定条件下の習慣的筋運動であるとは前に記した。

通常練習で比較的難しい長いムーヴメントを記憶させ、長い銃の移動距離でも標的との適正関係を保つ銃の移動またはスウィングは、私達スキートの習慣的筋運動に銃への一定量の必要入力運動を記憶させ、長く大きな移動運動の中で、身体ローテーションと共にある銃の移動運動を身に付けさせることが叶う。

身体ローテーションによる銃の移動(スウィングでありムーヴメント)は、先台握り手の小手先による銃（銃身部）への入力とは違い、安定度に満ちた穏やかで正確、尚且つ身体射撃運動的な必要最小限の動き（銃の移動をも含む）で標的との命中空間距離関係の維持に連鎖する。

であるから、絶対に先台握り手の**小手先だけ**で銃を振ろうとすることは避けなければならない。

先台握り手での入力は無視必要な行いの一つには違いないが、どうも本邦では、その先台握り手のみによるスキートのこなし方が主のようで、据銃状態の銃が撃発時には身体左右の外へはみ出してしまいう射撃様相がおおく観られる。

先台握り手は実に便利で、俊敏に動かせるし、『銃を振った』、『銃をスウィングした』と云うような動作感に印象に強く、事後感や動作達成感に十分な動作実行意識を残すから、『やりました』と云う如くの射撃完遂感にも連結してしまう。

先台握り手優先、もしくは単独での銃への入力では長い銃のムーヴメントは行ない難い。

先台握り手で銃への入力が行われるのだが、行なわれる入力は身体ローテーションと同調している必要があり、据銃されている銃は、絶えず据銃状態の身体位置内に据えられている事が肝要である。

先台握り手で銃を先導させていってもよいだろう。

しかし、先台握り手の動き、入力に、同調した身体の動きが伴う必要を忘れるこ

とは出来ない。

先台握り手が動けば身体も同じ方向に動く、銃は絶えず身体に据銃された位置にあり、胸板と銃先の向き進行は同一に保ちたい。

銃の長いムーブメントを練習すると、この辺りの要領、感じなど、身体と銃先の移動一致状況を感覚的に掴み取れるようになる。

長いムーブメントを覚えると、短いムーブメントは比較的易しいものだ。

長い空間距離を標的と銃先の間を保って移動するものではなく、必要最小限の移動距離で撃発に至るのだから、銃先の動きと身体の動きの同調一致時間はとても短く、数瞬と言ってもよいだろう。

ダブルの射撃がほぼ全射台で行われる現行スキートにあっては、より短かめでありながら正確、確実性を有する身体運動としての銃のムーブメントが求められる。

先台握り手とグリップ握り手の両手を用いたハンドリングは必須になっている。しかし、それらは手、腕と云う俊敏性を有する身体部分をスキートに有用に用いると云う事で、「先台握り手で思い切り銃を振りまわしましょう」と云う事ではない。

便利に俊敏に動く両手、両腕であるからこそ、その自在な動きに確実正確な要件を備える必要が大なのだ。

身体ローテーションが行えるようになり、銃の移動と身体運動の一致、調和を果たした時、そこには、銃は振るのではなく標的の飛翔現実には則った移動に過ぎないという事実が身体的、感覚的な理解として生じるだろう。

短いムーブメントとは如何なる銃身の移動状態を指して言うのだろうか。

そこで、ステップ バイ ステップ IIIを想起して頂きたい。

射台から前方のセンターペグまで約20m(19.2m)ほどであるが、センターペグ付近の空間距離1.2~1.3m、或いは、その距離の前後を射台で据銃をし、その距離のどちらか一方に標的があるとして、リブを通して銃口と標的の当該空間距離がどれほどに見えるだろう。

目前、手元で見るそれら距離とは銃口を起点対象として視ると空間距離は、目前、手元での距離または長さより相応に短く(少なく)見える筈である。

据銃状態で視える標的との短い適正空間距離を撃発まで維持できれば良い訳だから、その空間距離の移動を行うには、各射台により異なっては来るのだが、射手は手元でどれほど銃を動かせば、それらの距離をカバー出来てしまうのかよく知って欲しい。

4番プール・マークでさえ、5cm～10cmの銃先の移動が生じれば、センターペグ付近の空間距離1～1.3mは十二分に補えてしまうものだ。

先鋭的な銃の移動も要らない、ましてや銃を大きく力強く振りまわす要も見当たらない。

標的の飛翔距離が68mと延長され、それなりに切迫感のある標的の飛翔になり、銃先が標的に押される時間帯も早期になっているに加え、標的に押された銃口の移動速度も従来と比較し速度は増さざるを得ない。

であるからこそ、ロケート（標的の存在把握）をし、標的との必要空間距離（リードの確保）の認識と標的との僅かな移動距離に対する数瞬の適切な銃の移動が行われる必要がある。

つづく

**T e d**