

キャストイング&ジギングの基礎知識

Chapter-04

近年、日本の海でルアーゲームが人気を呼んでいます。乗合船ではシイラ・カツオ・イナダやシーバスのルアーフィッシングと書いた看板を出している所も多くなっています。マイボートのルアーフィッシング、人数も少ないしチャンスも多いので楽しめるフィッシングとして大いに盛り上がってきました。今シーズンには、このゲームをぜひマスターしてみてください。

1. 身近な対象魚

カサゴ、アイナメ、ヒラメ、マゴチ、メバルなどの底棲の魚。スズキ、サバ、カマス、タチウオ、イナダ〜ブリ、カンパチ、ヒラマサ、ソウダガツオ、カツオ、シイラ、メジマダコ、キハダマダコ、サワラ…まだまだ日本全国の海で釣れる魚は多くいますが、ルアーで釣れる対象魚として、とりあえずリストアップしただけでこれだけあります。これらの魚は年間を通していつでも釣れるわけではないので、魚が入って来る海域や季節をよく観察してチャレンジすることが必要です。

2. 用意すべきタックル

使用するラインの強さ、キャストするルアーのサイズ、対象魚の種類や大きさによってタックルはいろいろと変わってきます。

選ぶ基準として一番大切なことは、タックルはトータルバランスが大切ですのでライン、ロッド、リールの中で一ヶ所だけ性能がよくても、バランスよく組み合わせないと使いづらいこととなります。一般的な目安として表にまとめてみましたので参考にしてください。

○ライン8〜12ポンドテスト用には6〜7フィートロッド、このロッドには150mぐ

タックルの組み合わせ表

※スピニングリールは、PENNSピンフィッシャーSSシリーズを参考例としています。

ライン	ロッド	リール
8ポンドテスト (4kgクラス、約2号) 12ポンドテスト (6kgクラス、約3号)	6〜7フィート	スピニングリールが基本、他にベイトキャストリール 適正ドラッグ値 約0.8〜1.5kg 4400J〜4500J
16ポンドテスト (8kgクラス、約4号) 20ポンドクラス (10kgクラス、約5号)	7〜8フィート	スピニングリールが基本 適正ドラッグ値 約1.6〜3.3kg 4500J〜6500J
30ポンドクラス (15kgクラス、約8号)	7〜8フィート	スピニングリール、両軸リール 適正ドラッグ値 約3.0〜5.0kg 7500J〜9500SS

らい巻けるスプールサイズのリールを組み合わせています。スピニングリールには替スプールがありますので、片方のスプールには8ポンドを巻き、もう一方には12ポンドをやはり150m巻いておくと、シーバスのようなフィッシングでの魚のサイズにも対応できます。スピニングリールの場合、ラインはスプールエッジ一杯に巻くことが基本ですので、12ポンドラインで適正なスプールには8ポンドラインを巻く時には下巻が必要になります。なお、ベイトキャストリールを組み合わせる方法もありますが、初心者には慣れないと少しむずかしいタイプのリールと考えます。

○ライン16〜20ポンドテスト用には7〜8フィートロッド、このクラスなると回遊するシイラやカツオなどの対象魚を狙うことが多いのでリールはドラッグ力があり、ラインが200m巻けるものを組み合わせています。

○ライン30ポンドテスト用には7〜8フィートのロッド、対象魚として10kg以上のブリ、ヒラマサ、カンパチ、キハダマダコ等が予想されますので、ラインは250m〜300m巻けるリールを組み合わせています。このサイズになるとスピニングリールだけでなく、両軸リールで高速ギヤシステムを備えたものも多く使用されています。

3. 使用するルアーのタイプ

ソルトウォーター・ゲームに使われているルアーは、大きく分けると3タイプが代表的ルアーとされています。

トップウォーター(水面)に使用するポッパー、ペンシルベイト。表層〜中層に使用するミノープラグ、バイブレーション。トップウォーターからディープウォーター(深層)とオールラウンドに使用できるメタルジグなどです。

※ここでの説明は、スプーンやソフトルアー系のワーム、チューブ他を除いています。

①ミノープラグ

小魚を真似たリアルな形状と泳ぎでアピール。表層を泳ぐルアーとしてフローティング、シンキングなどのタイプがあります。キャストして棒引きでリールを巻いても魚の活性が高い時は、それだけで十分にヒットしてくれるので初心者でも最もヒットさせやすいルアーです。

②バイブレーション

ミノープラグより重いことで遠投ができ、沈みが速くミノープラグより深い層を狙う時に使用します。ラトル入りのものと、ノンラトルのタイプがあり、中層を小刻みな振動をもって泳ぎます。



③ポッパー

激しいアクションで水面を走るように泳ぎます。メタルジグやミノープラグに見向きもしないシイラなどに、音や泡などで強烈にアピールをしてポッパーだけに反応する魚さえあるくらいです。

④ペンシルベイト

ポッパーのように音をたてませんが、水面を左右にふらふらと小魚が逃げまどう姿を演出した泳ぎをします。逃げる物を追うという本能を刺激し反射的にヒットさせる事が出来るルアーです。

⑤メタルジグ

アピール力はやや欠けますが、ウエイトがあるので初心者でもキャストしやすいという利点があり、使い方次第ではトップウォーターからディープウォーターまで攻められる事がなよりの強みのルアーです。メタルジグは本体自体のアクションが無いのに等しいので、アングラ自身アクションを与える必要があります。ヒットの確率を上げるためにはいろいろなテクニックを覚えることが重要です。最近ではスーパーディープジギングといって、水深100m前後を狙う300gというメタルジグも登場してきています。

4. リトリープの基本パターンと釣り方

○用語説明によるリトリープの基本パターン

リトリープ=単純にリールで糸を巻く動作。
ファーストリトリープ=速いスピードで糸を巻く動作。

フォーリング=ルアーを落とし込む動作。

ジャーク=ロッドを強くあおってジグを動かす動作。

ジャーク&フォール=ロッドを強くあおってジグをシャクリ上げ、再び落とし込む動作。

ジャーク&ジャーク=素早いジャークを繰り返しながらリトリープする動作。

ストップ&ゴー=リールでルアーを巻き、ストップ、また再びリールでルアーを巻く動作。

ルアーゲームのテクニックとして、その他にも上級の動作はありますが、少なくとも上記の基本パターンは知っておくことが必要です。

○基本的なフィッシング

シーバスフィッシングの基本は釣場や時期によって入ってくる魚のサイズや餌の種類、大きさによって使うルアーを決定することです。マッチ・ザ・ベストの餌の大きさにルアーサイズを合わせてやるのが大切です。

海底にいる魚を狙うフィッシングの場合、メタルジグを使用します。真下に沈めて海底に落とし、底スレスレからシャクリ始め、魚が居そうな層をシャクリ続ける方法と、ある程度の距離をキャストして海底近くまでメタルジグを沈め、ロッドを小さくシャクって糸ふけを巻き取る方法があります。メタルジグに魚がヒットする確率が高い場面は、いわゆる落ち込みのアクションにあって、シャクリ上げた直後のユラユラ、ヒラヒラ落ちて行く瞬間にあります。このアクションをいかに活用するかがジギング



の重要なテクニックの1つです。

鳥山・ナブラなど魚が群れている所を狙うフィッシングの場合、なんといってもその真中にキャストすることです。移動が速いナブラの場合には距離がでるメタルジグが最適です。

ロングキャストしてフルスピードで引いてくるのが基本でもう1つの方法としては、少し沈めてから段を付けるようにして引っ張ってくる方法があります。このような時はヒットする確率は非常に高く、その瞬間はキャストイング・ゲームの最高の場面です。

注) ヒットした魚がボート近くまで寄ってきて魚の口からメタルジグが外れると、ものすごいスピードで人や船に向かって飛んでくるので大変危険です。要注意して下さい。

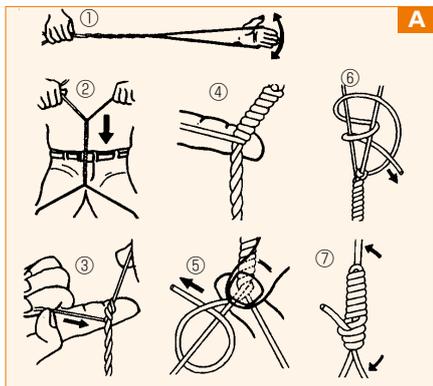
潮目やパヤオなど表層にいる魚を狙うフィッシングは、なんといっても代名詞はシイラです。

メーターオーバーがヒットしたら一気にラインを引き出し猛烈なファイト、油断したら絶対に取れない対象魚です。その他、このような場所にはいろいろな魚が潜んでいます。

まずは、アピール力の高いホッパーやペンシルベイトでキャストします。活性が高い場合はすぐに強烈なファイトが味わえます。しばらく攻めてヒットがない場合は、活性が低いか魚が深いと判断してミノープラグやメタルジグでチャレンジします。

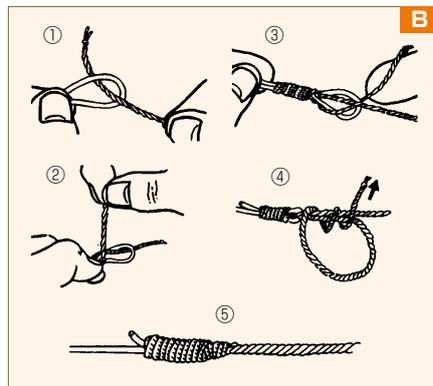
シイラという魚は、ミノープラグによく反応する習性がありますが、シイラがイワシを追って餌に狂ってなかなかルアーにヒットしてかないような事があります。このような時は追っている餌によく似たルアーをセレクトしてキャストすることが有効です。いわゆるマッチ・ザ・ベストの基本です。

5. ラインシステムの作り方 オフショアゲームで重要なのが、このラインシステムです。十分に練習して、マスターして下さい。



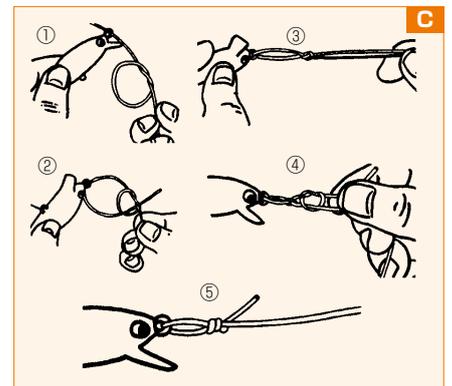
A. ビミニ ツイスト

①ラインを2つ折りにして、手首を使いヨリを20~30回つけます。②輪になった部分に両足を入れ、膝を閉じた状態で上からゆっくりとヨリを絞り込みます。③ラインの交差している部分に人差し指を当てて折り返し、膝を広げてヨリを下に戻していきます。④人差し指を当てたままゆっくり戻していきます。⑤下まで戻したら、3本のラインの交点を指で押さえ、一方のラインに図のような仮止めをします。⑥最後に2本のラインをまとめて図のように結び、ゆっくりと締め上げ、⑦矢印の部分にヨリやキズが無いかをチェックします。



B. オルブライト ノット

①リーダーの方で輪を作り、ダブル・ラインをその間を通し、交点を押さえます。②3本のラインを束ねるように、輪の先端に向かい密に8回程巻きまします。奇麗に巻いていく事が、最後に締める時上手く出来るコツです。③ラインの端を輪を通し、濡らしてからゆっくり引き締めます。④余ったラインを図のように結び、なるべく前に結んだ部分の近くで止めて余分をカットする。⑤ここまですれば、スッポ抜けやキャストの時にガイドに絡まったりするトラブルがかなり減るはずだ。



C. ホームロードループ ノット

①ルアーのアイにラインを通す前にかた結びをしておき、輪を閉じないようにしてラインをアイに通します。②アイに通したラインを折り返し、かた結びの輪に通します。③かた結びを軽く締めて、ループの大きさを調整します。④余ったラインでもう1度図のようにかた結びを作ります。⑤最初にかた結びの直前で締め上げて完成です。