

# アーチェリー用語 辞典 Ver2.05

Enjoy-Archery Copyright 2001,-2005 by しんちゃん. All right reserved.  
2005/1/30

追加訂正改暦

用語、名称

解説(多少独断あり、意味がおかしいものがあったとしても責任は取れません)意味が解釈できず予定地もありますので、わかったら教えてくださいね。よろしくお願いします。

1mライン

団体戦で3人が代わりながら行射するが待機中や行射が済んだ選手が入ってはいけないライン。シュートラインから後側に引かれる。細かい規程はルールに記載。

1インチ(1inch)

25. 4mm 弓の関係はハンドル・シャフトの太さや長さ・ねじなどサイズはインチが多い。小さいサイズは分数表示で1/8単位や1/16単位で示される。たとえば3/8とか・・・

1オンス(1ounce)

28. 35g (1/16ポンド)

1グレイン(1grains)

0. 0648g (1/7000ポンド) 矢とか羽根、ポイントの重さのように小さな値の時に使います。専用の秤も市販されてはいますが持っている方はショップくらいでしょう。

1フィート(1feet)

0. 3048m 3フィートが1ヤードだよ

1ポンド(1pound)

0. 4536kg 弓の強さを表示してあるのはポンド表示です。40ポンドで18.1KG程度。

1ヤード(1yards)

0. 9144m 射場のサイズの的のサイズもここからして中途半端なかもね

3Dアニマルラウンド

フルド競技の一種で立体の動物の標的に1本ずつ行射しながら得点を争う競技。本場ではコストが少ない印刷的の動物ターゲットでの大会もあるようです。

3mライン

シュートラインの前3mに引かれるラインで、矢を落としたり引っ掛けたりした場合に発射したものとみなすかどうかを判断する基準線。このラインより前に出た矢は発射したものとみなされます。ただ、ラインにかかっているものはセーフですが、シュートライン上で判断が難しいときは、審判にジャッジを仰ぎ、その立ちの全員が終わった後、判断してもらったあと、セーフの場合は1射40秒のロスタイムが与えられます。

4ホイール コンパウンド Four-Wheel Compound	コンパウンドで4つのホイールを持つ弓 あまり国内では見かけない弓である。
50m・30mラウンド	日本で行なわれる場合が多いが50m, 30mを各36射行い合計72射で競技する。近年国体の競技も70mのオリンピックラウンドに移行しているので、この大会は少なくなりました。
ACE	イーストン社の矢のシャフトの一種でアルミニウムカーボン矢。アルミパイプの外側に炭素繊維を巻いた構造になる。軽量で矢速を上げるには効果的な矢である。弓の強さと矢の長さでチューニングをする必要がある。そのため何種類か硬さのシャフトから選択できる。かなり高価な矢の種類である。
AJAF	全日本アーチェリー連盟のこと ALL JAPAN ARCHERY FEDERATION オリンピックの関連のFATAに対しての日本の該当するアーチェリーの連盟である。
AMO STANDARDS AMOスタンダード	ARCHERY MANUFACTURERS AND MERCHANTS ORGANIZATIONの略でアーチェリーのメーカーが決めた標準規格。ただし現在は別の団体が標準を唱えている。
AMODローレングス AMO Draw Length	ドロレングス と同意 引き尺のこと AMO規格の基準によるメーカーサイトの長さでしょう。AMOではピボットポイントから26 1/4インチ引いた値と 1 3/4インチを加算して引いたときの弓の強さをポンドで表示する。つまりクリッカーの位置がピボットポイントから前方に1.75インチ出ている場合に矢の長さが28インチとしたときのクリッカーが切れるときの弓の強さを言う。
BB	ベアボウの略で使用する Bare Bow ベアボウを参照
CP	コンパウンドボウの略で使用する COMPOUND BOW コンパウンドを参照
D.O.S.	ディレクティブオブシューティングの略で大会時、時間を管理して大会が進行しますが、このとき大会の進行役で、2級審判以上の資格をもった競技役員が運営に当たる。 ただし、大学生の学連関係の公認大会では3級審判資格でもDOSをすることができる。 2003-2005改正
FITA	国際アーチェリー連盟のこと International Archery Federation 英語表現 FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE TIR À L'ARC フランス語表現これの略ですねFITA。

F.O.C.	フロントオブセンターといって矢の重量バランスを示す値で、矢は必ず長さの半分よりまえに重心がなければいけないが、この程度を表す。数値が大きいほどポイント側に重心があるということ。
FPS フィートパーセコンド	feet/second 矢速等の速度を表す単位 コンパウンドなどの弓の性能をあらわす単位とプロの大会では矢速の制限があるため重要な要素
NC加工	ハンドルの加工方法の一種でアルミのブロックから数値制御した旋盤で機械加工して製造する方法。型が不要なため少量多品種や設計変更に強い。材質からやや重くなる傾向がある。
NAA	全米アーチェリー協会
NFAA	全米フィールドアーチェリー協会
ノック ソート Nock Throat	ノックのストリングの固定するノッチがある部分 通常その隙間はストリングの幅より少し狭くできている。
プーリー ホイール Pulleys Wheels	プーリー ホイールは同心円上で回転する固定されない円形滑車
RC	リカーブの略で使用する リカーブ参照
リラックス ウェイト Relaxed Weight	フルドロワーポジションまでに引かれた時のホールディングウェイトでコンパウンドの場合に表現する
スティール Steele	シャフトと同意

TC technical commissioner	競技中の審判のことでティーシー と言っていたが現在は使われず ジャッジといま ず ジャッジ参照
T.F.C.	Torque Flight Compensator のことで弓に取り付けて振動吸収・慣性モーメント効果 を持たせたものが多い。主にスタビライザーの根元に設けてゴムやスプリングの振動吸 収力を合わせて利用するものがある。
Vバー	ダブルバーを取り付けるための器具。角度を変えられたるするものもある。 垂直軸の回転方向と前後方向軸の回転方向に対する回転モーメントの効果もちろん ダブルバーとの組み合わせによる効果ではある。 ほかに弓の重心を後ろ側に移動させる効果もある。効果を変化させるために先端にお もりを変化させる方法を取る。この構成は日本人の発案との情報
X-10	イーストン社の矢の1種で特に70mに特化されたアルミニウムカーボン矢。一番細く て風の影響が受けにくい。ただし現在一番高価な矢でもある。 一番軽い矢ではないので、オールマイティーではない。

## あ

アーチェリー	Archery 日本古来の和弓とわけて洋弓ともいいます。
アーチェリー(射法)八節	スタンス・セット・ノッキング・セットアップ・ドローイング・フルドロー・リリース・フォロー スルーの弓の発射の段階を表したもの。和弓にも同じような段階としてとらえる。ただ、 和弓の方が8節と使っていたので、アーチェリーの本場のほうでは区分は違った考え 方をしますが大勢に影響はないでしょう。アーチェリーでは10段階で説明したりし ます。現在では個々のステップで止めないで全体の流れで考えた方がいいでしょう。
アーチェリーパラドックス	利き手の指でストリングを引いているために起こる矢の蛇行現象でリカーブで起こり、 コンパウンドではリリースのために起こりにくい。そのため30m程度まで矢がはばた つくことが多い。矢の直進性を改善するためクッションプランジャーを使用する。スト リングをリリースする瞬間は指先からずれて外れていくために、外れた方向にスト リングが横方向にも流れてしまいます。そのために矢は引いた方向と同時に左右の ぶれもあわせた蛇行したストリングに押し出されるわけです。
アーチャーズ パラ ドックス Archer's Paradox	アーチェリーパラドックスを参照 こちらのほうが正規でしょう。ただし、アーチェリー教本にはアーチェリーパラドックスに なっているので併記しましょう。
アームガード Armguard	ストリングを放したとき、押しての腕の内側にあたることもある。このときのトラブルを 抑えるための保護具。基本的には怪我を防ぐための保護具ですから、あたった場合は ストリングの戻りが変更または阻害されるので矢の当たり所はばらつくことになりま す。極力あたらないようなフォームを取れるようにしましょう。

アイパッチ	サイトを通して的を両目で見ると利き目が上手く使えないばあいなど、反対側の目を覆って射つこと。でこの時の目をカバーするものを言う。眼鏡にテープを張ったりする。
アウトサート Outsert	矢のシャフトの外形に差し込むようになったnockなどの形状のこと、ポイントにもカーボンのタイプなどある。
アクセル ツウ アクセル レンス Axle to Axle Length	コンパウンドにおいて引いていない状態で上下のカム軸の距離をいう
アクセル Axle	コンパウンドにおいてカムやホイールが回転する点
アジャスタブル リム Adjustable Limb	リムの調整において弓の強さやバランスを取るための調整能力を有するもの
アジャストメント ブラケット Adjustment Brackets	ドローレンス(引き尺)調整ブラケットは4ホイールコンパウンドについてハンドルライザーにあるメカニズム
アジャストメント レンジ Adjustment Range	1. ドローウエイト 製造メーカーが薦める最大値と最小値の値 2. ドローレンス 弓に予定されていた引き尺の最短と最長の値
アップショット Upshot	アーチェリーの大会の最後の行射のこと
アパッチ射法	フィールド競技のベアー部門で使われる射法で、矢のnock部分が目の高さになるようにアンカーの位置を上にした方法。ハイアンカーの一種。初心者の教室などではローアンカーは狙いにくいのでこちらを薦める場合があります。
アロー ウェイト Arrow Weight	矢の総重量でグレイン(gr)であらわす 重さの単位グレインは参照

アロー シェルフ Arrow Shelf	リカーブボウやロングボウにおいてグリップの上の矢のレストにもなる出っ張りのこと
アロー ノック Arrow Nock	ノックと同意
アロー プレート Arrow Plate	プランジャーを使用する前のハンドル側にある矢の接触を和らげる柔軟な垂直の板 簡易型のレストに組み込まれている。スーパーレストなど
アロー レスト Arrow Rest	ハンドルに取り付ける部品でハンドル側の矢を支えて(載せて)おくもの。この部分はプラスチックから金属素材までいろいろある。安定性と強度で金属製のほうが長持ちする。気をつけておく点はフィーリングと耐久性でしょう。精度も重要です。
アロー レングス Arrow Length	矢尺といって矢の長さのこと。この長さは手の長さや体格でめいっぱい引き込んでもレストから落ちる長さにしてはならない。危険防止のため。そのため初心者は最初は長めの矢にすることが多い。ただ許容範囲で少し長めにセッティングしてカットしながら調整します。スパインの調整で矢の長さも大きな変動要素の一つです。
アロー Arrow	矢と同意
アローヘッド Arrowhead	通常はポイントといってもいいが、狩用のブレードヘッドなども指す
アンカー Anchor	フルドローのときの引き手のタブのアンカー位置、リリーサーの位置で留めて置く位置でローアンカー、サイドアンカー、ハイアンカーなどの分ける。
アンカーウエイト	コンパウンドで言うとレットオフでダウンした状態のアンカーでの実質ポンド
アンカーパッド	タブに付けられることが多いが、フルドロー時のあごの下に当てて位置を確認する部品。フルドロー時のアンカー位置を安定させるものの用具のひとつです。

アンカーポイント  
Anchor Point      アンカーする所の位置を言う 場所はフォームや体型などによって自分なりに見つけることになる。通常あごの下や頬などを利用する。

アンダーボウド  
Underbowed      弓の下側?

アンマークド      フィールド競技でポストからの的までの距離が表示していない競技。コースのこと。RC、CPで10-60MでBBでは5-50Mが範囲である。

## い

インサート  
Insert      シャフトに使用するイーストンのポイント側の重量調節をするパーツでポイントをねじ込む部分でもある。2ピースのポイントにあるもので1ピースにはない。

インドア      室内競技を表す 18mと25mがある 最近は会場等の関係から18m60射の大会が主流です。大きな大会ではその後、トーナメントの決勝ラウンドを行うこともあります。

インナー10  
inner-ten      ターゲットの的の中の得点で10点の内側に囲まれた中心に近い得点エリア。得点は10点で計算するが記載はXを使う。同点でかつ10点の数が同じの場合はこのXの数によって順位を決定する。現時点のルールではインドア競技だけはCPではインナー10のみ10でアウトター10は9で、RCはインナー10も10点と記す。

インナー5  
inner-five      フィールドの的の中の得点で5点の内側に囲まれた中心に近い得点エリア。得点は5点で計算するが記載はXを使う。同点でかつ5点の数が同じの場合はこのXの数によって順位を決定する。

## う

ウインドウ  
window      弓のハンドルの矢が通過する部分の内側に削りこんでいる部分で矢が素直に通過できるように現在のハンドルは切れ込みが多い。その為太い矢や大きな羽根の場合のチューニングはしやすいが剛性上、弓は多少重くなる傾向がある。

ウインデージ Windage	サイトまたはサイトピンを左右に調整すること
ウエイティングライン	大会時にシューティングラインの5m後方のラインで、シュートするまでに待機するための待機線です。自分が射つときでなければ超えてはならない。それ以外のときはWウエイティングラインを超えてはならない。
ウエイト アジャストメント ボルト Weight Adjustment Bolt	コンパウンドの弓のタイプによってはリムの取り付け部分のボルトを指し、ここの締め付け加減で弓の強さの微調整ができる。リカーブでも調整できるものもあるが、リカーブではリムを外した状態でボルトを加減する。
ウエイト アジャストメント Weight Adjustment	弓の強さの調整機構のこと コンパウンドを主に言うが、リカーブでも調整できるものもある。多くの場合はRCでは10%程度表示より上げることが出来るが、下げること出来るものもある。ただし実質の強さは引き尺に影響するので、実測しかない。
ウエイト Weights	弓の重量バランスを取るための錘をいう場合と弓全体の重量をさす場合がある。重いほうが慣性モーメントの影響でぶれにくくなるが、それだけ人間側にも負担が増える。
ウエッジ チップ Wedge-Tip	リムの先端の薄いテーパの部分。
ウエッジ ライザー Wedge-Riser	リムの根元の部分
ウオーキング リカーブ Working Recurve	リカーブのうち、ストリングが引かれると数度までまっすぐになっているものはウオーキングリカーブと言われる
ウォール Wall	コンパウンドのF-X曲線のバレーから急に硬くなるポイント。通常壁といわれる。引きすぎを抑えるためと引き量を安定するために強制的に壁を器具で設けるタイプもある。
ウッド コア リム Wood Core Limb	カーボンなど新素材を使ったリムのうち中心部分に木の材質を使っているもの。現在はウッド材質をまったく使用しないリムもある。

## え

エイム Aim	ねらいをつけること
エイミング Aiming	サイトピンでねらいをつける又はねらいをつけていく動作のことまたはねらいをつけている状態
エイムオフ Aim-off	通常はサイトピンを的の中心に合わせて発射するが、風や雨、又はまわり地形などの状況変化でずれることが予測される場合に、そのずれを予測して狙いをずらした照準で発射すること。そのためには風や雨など環境が変わったときの変化の練習を十分しておく。刻々変化している状態でサイトピンの調整は間に合わないからね。
エキセントリック ホイール Eccentric Wheel	偏芯ホイール コンパウンドのF-X特性を効果的に作り出すためのカム
エキセントリック Eccentric	偏芯のことだが・・・
エクステンション	サイトをハンドルから離すためのバーまたはセンターロッドなどの延長させるものを指す
エクステンションロッド	センタースタビライザーとバブルバーをつけたときの前後の重量バランスを変えたりする目的で使用するハンドルとセンタースタビの間に入れる短いロッド。 Mロッドというのも同じようなものかな？商品名でしょう
エクステンド スタビライザー Extended Stabilizer	通常のセンタースタビライザーやWバーなどのハンドル外部に取り付けたスタビライザーのこと
エクステンド Extend	弓を引き始める前に弓を引き起こすこと かな

エネルギー効率	弓で言うところのエネルギー効率は弓を引いた力をどれだけ矢に与えることができるかとういこと。矢が重いほうが効率が高くなる。加速度の問題でリカーブよりコンパウンドのほうが効率が高い。現在の弓は矢が非常に軽いため空打ちのようなストレスがかけられる過酷な状況である。CPでは顕著で空打ちするとリムが損傷することも多い。
エポキシ Epoxy	エポキシ樹脂 接着剤などの基材 コンポジットリムの接着基材として利用される。
エンド End	大会では一度に6射、3射づつまとめて行射しますが、このまとめた回数のことを言います。たとえば現在2エンドまで済んでいるとか・・・
<b>お</b>	
オーバースtring Overstrung	Stringやケーブルの長さの問題点で短いものを使ってブレースハイトが高くなっていること?かな
オーバードロー Overdraw	弓の適正引き尺より長く引くこと、特にプランジャーの位置よりレストの位置を手前側に位置を変えて矢を短いものでも使用できるようにして、軽い矢にして矢速を稼ぐことを行うことがある。このため、ルールに位置の規程がある。コンパウンドでは短い矢を使うために専用のレストや弓の構造を変えて使えるようにしたことを言う。規則で限度がある。もちろんリカーブでも適用されるルールです。 またはピボットポイントより後方まで矢先を引き込むこと 目的は矢の長さを短くし軽量によって矢速の向上を狙うこと
オーバーレイ Overlay	保護塗装かな 耐水性を増したり、見てくれを改善するためのもの、個人的にする場合はルールによる規制もあるので注意しましょう。
オープンスタンス Open Stance	シューティングラインから見て的に対してオープン(両つま先を結んだ線上が的に対して左側にある場合)なスタンスを言う
オプチカルファイバー	蛍光ファイバーと同意
オブリックスタンス	オープンスタンスの一種で右の足の内側はシューティングラインに平行であるが左足が開いてあるスタンス(右利き)をいう。

オンライン  
on line 的の得点ラインに矢のシャフトが触れていること。この場合は高い得点のほうをその矢の得点とする。

押し手 弓を押して支えているほうの腕のこと。こちらの腕が弓をちゃんと支えていないと狙ったところには行かない。

押手 押し手と同じ

## か

カット レンス  
Cut Length 矢の調整のうち矢の切断量または切った矢の長さも言うかも？

カップリングスタビライ  
ザー  
Coupling Stabilizer コンパウンドに使用される短めのスタビライザーのことかな 形状は丸棒のような形が多い  
またはハンドルもしくはMロッドとセンタースタビライザーの間に入れて使用するスタビライザーかも？

カム  
Cam コンパウンドに特徴的な部品で弓の特性を引き出す重要な部品 強い引きの弓をアンカーのとき実質的にダウンさせることを目的とする。通常ピークから65%カットが標準です

カムーエキセントリック  
Cam-Eccentric 偏芯カムのことで、より特徴的なF-X特性を導くための部品

カントピンチ(セパレータ)  
kantpinch 矢をつがえたり引いているときに指で矢をはさんでしまわないようなスペーサ的な部品でタブに付けている。指に力が入って矢をつまんで落とすような場合はつけたほうがよい。材質は硬質ゴムや金属板などが有る

看的 矢の得点を確認して記載すること。ルールでは自分の得点は自分では記入しない。

カント Cant	上下のリムの垂直線上に対する傾き
ガンバレル Gunbarrel	ベアボウのときのノックを見ながら発射するスタイルかな？ あまり日本では表現しない
<b>き</b>	
キック Kick	発射の瞬間のことかな
キッサーボタン Kisser Button	リップマークやノーズクリップと同じもの。ストリングに取り付ける接触物。購入品もあるが、自分で工夫して取り付けることも出来る。目的を考えると…。ただし一箇所しか取り付けられないからね。顔のどの部分に当てるかで名前が違うけど…唇に当てるからキッサー
ギャップ Gap	ベアボウでのターゲットとのねらいのための照準点のずれ 矢先などでねらいをつけるがより良い点にするための狙いずれ量
競技委員長	大会運営の競技関係部分の責任者、大会の安全でスムーズな運営を行うために上級審判資格をもった役員が当たります。
教示	教えること。特に大会中のシューティングライン上にいる選手に優位な情報を与えること。この場合はルール違反として罰則規定がある。シューティングライン上にいる選手にいかなる方法であっても的中や得点などをほかの人が教えてはいけません。ただしトーナメントで決勝戦など大会運営側が観客に情報をリアルタイムに公平に明示することはできます。危険な状態を知らせるなど安全上必要な情報を教えることは問題ない。たとえばストリングが切れかかっているとか、弓具が破損しているなど。まあ 英語ではアドバイスかな？
行射	安全のため同じエンドで決められた時間内に同時に射つこと。立ち順によっては行射は2から4グループに分かれて順番に行われる事が多い。ターゲットでは1射40秒を与えられるので6本では240秒、3本では120秒になる。フィールドにおいては別になっている。

クイバー Quiver	矢を入れて持ち歩く筒状の用具。高級なものは小物入れのついたタイプもある。フィールドなどで便利な地面に突き刺して使うものもあるようです。
クッション プレッシャー ポイント Cushion Pressure Point	ハンドルにつけられたブランジャーの取り付け部分。この位置もルールによって規制されているがメーカー純正の状態の組み合わせであればあまりかんがえる必要はないでしょう。
クラウト ターゲット Clout Target	クラウト競技に使用する標的
クラウト Clout	クラウト競技
クラウン ディッピング Crown Dipping	羽根より前につけられた矢の塗装
グラブ glove	初心者が主に用いる指を保護する保護具。タブが使えないときに使用します。もちろん通常の選手が使うことも問題はありません。
グラウンド クイバー Ground Quiver	弓を組み立てた後、使用しない時に弓を立てかけておく用具。矢筒もついているものもある。使用する場所で構造が違うものがある。スタンドタイプや直接地面に刺しておくものなど・ただ日本ではあまり使用されていない。
クリープ Creep	リリース前に筋肉の緊張によって移動すること かな？
クリチヨン(クリッカーチヨンポ)	日本の造語でクリッカーを使用している状態でクリッカーが切れていない状態でリリースすることをいう。この反射は他の人のクリッカー音やサイトピンの反応など、この場合矢の羽根を痛めて通過したり緩んだりするので狙ったところにはいかず、ミスショットの一種。
クリッカー Clicker	矢を引いて放つわけだがこのストリングの引いておく長さを固定するために、一定量引くと馳せてあったクリッカーが外れてハンドルなどに当たり音がして、決めた量引いたことがわかる用具。弓にひとつは使用することができる。振動など音以外のものでも確認しても構造上はかまわない。

クリップ Clips	偏芯ホイールのシャフトにつけられたストッパーかな E またはCクリップ
グリップ Grip	弓のハンドル部分の押し手の手のひら部分が当たるところ。実際はグリップは握るといより軽く支えている感じである。感触を含めて弓の相性の重要なところなので、多くの選手は削る・盛るなどして多少なりとも合わせている。何もしていないのは初心者だけであろう。
グルーピング	矢を同じ条件で複数本射って矢のまとまり具合を言う。この結果を持ってチューニングのよしあしやサイトの調整、環境の変化などを読み取る。人間の精度が悪いとチューニングもそれだけ精度が悪くなる。まあおのおのの自分に合っているといえばそうだが……
グループ Group	収束してまとまっている矢のこと
グレイン Grain	1グレインと同じ 重さの単位
クレスト Crest	矢のシャフト部分につけた目印のわか状の塗装、やラベルなどで同時に発射させる3-6本のセットは同じ組み合わせでなければならない。過去のルールでは発射した矢の順番を確認するため義務付けられていた時期がある。
クロスボウ Crossbow	弓の構造はもっているが銃身に弓を組み合わせたもの アーチェリーより短い矢を使用し、ストリングは器具で引き込んで引き金でリリースする。 矢カモで有名？ アーチェリーとは言わないまったく別の用具である。
<b>け</b>	
蛍光ファイバー	サイトピンに使われることが多い。ファイバーが自然光を吸収して先端(断面)が明るくなる事を利用して、ピンの役目をさせる。サイトピンに組み込む場合が多い。特に室内大会やフィールドなどで周囲が暗い時には役に立つ場合が多い。自分で加工する場合はルールに注意して使用しよう。長さや構造に注釈が増えたので注意。詳しくはルールの参照。
ケーブル エクステンション Cable Extension	エキセントリックホイールの周りに巻きつけてピッグテールまで差し向かいに張られている2ホイールのコンパウンドのケーブル

ケーブル フィッティングス コンパウンドのケーブルの取り付けのために終わりの部分につけられる器具  
Cable Fittings

ケーブルガード  
Cable Guard

基本のコンパウンドの弓にはホイールの効果のためにケーブル(ストリング)が3本または2本(ワンカム)あり、構造上矢の抜ける中央にケーブルが通ることになるので矢が通過するときに邪魔な分だけケーブルを寄せるためにもうけたケーブルスライド部分を支えるバーのこと。またはシステム全体を言う。現在ケーブルガードを使用しない構造のスプリットケーブルシステムまたはカムの構造で回避するものがある。

ケーブルスライド  
Cable Slide

ケーブルガードにケーブルが擦れてしまうので痛めないようにまたスムーズに動けるようにしたスライド機構 現在この部分が滑車になっている機構の弓もある。

ケーブルリターン  
Cable Return

コンパウンドのケーブルの長さでエキセントリックホイールから逆のエキセントリックホイールまたはアンカーポジションの軸までに拡張するケーブルの長さ

ゲーム  
Game

大会のこと

原糸

アーチェリーではストリングを作る場合の繊維をある本数まとめた取り扱いやすい太さに調整した糸のことをいう。材質は軽くて強度のある高分子の高密度ポリエチレン系が主流ですが、ケブラーやナイロン系もあった。現在は複合系の素材もある。

二

コアー ティックネス  
Core Thickness

ラミネートリムの中心部分の素材の厚みを言うが通常根元の端面で計測される

コアウッド  
Corewood

ラミネートされたリムやハンドルの中心素材の木材など。現在まったく木材を使用しないタイプもある。

コース  
Course

フィールド大会などの的が設置されている大会会場をコースを言う 通常フィールド練習場の中もコースという

コードバン	馬の皮の尻の部分の良質のもの。皮としては高級な部分である。アーチェリーではタブの皮に使用されるが現在ではこの部分の皮は合成皮革のものも多くなってきている。品質のばらつきが少ないこととコストからだろう。自然素材なので取り扱いが難しい部分もある。
ゴールド Gold	標的の中心点 ターゲットおよびフィールド競技では中心点の9-10または5点が黄色で示していることによる
コック フェザー Cock Feather	リカーブの場合、矢を番えた時、ストリングに直角になる羽のこと。羽が3枚の場合、番える場合矢に方向があるので、初心者はコックフェザーの色を変える場合が多い。コンパウンドの場合は垂直の上側にあたる羽根。
コンパウンド ドロー レンス Compound Draw Length	ドローレングスと同意 コンパウンドではカムの関係上長さが固定されているので人間にあわせてカムやストリングおよびケーブルなどの取り付け位置などの変更で長さを変更する必要がある。最初に調整が難しい部分でも有る。
コンパウンド ボウ Compound Bow	リカーブ部門に外れる規格で、基本的には偏心滑車を用いて引き込んだところの強さを軽くし、狙いやすく、効率よく発射できるように作られた弓。競技は同時には行射するがリカーブとは異なる種目である。ただし、部門と考えると弓がリカーブであってもリリースャーを使用すれば競技はコンパウンド部門となる。リカーブの規定に入らない構成でかつコンパウンド部門の規定を外れないものということになる。
コンポジッテス Composites	積層構造 リムやハンドル(木製など)の構造など 現在では炭素繊維やガラス繊維などを利用する
コンポジット ボウ Composite Bow	弓も複合素材で作られたりする リムは強さとやわらかさなど単一素材では性能を発揮できないので複数の素材の積層素材で製作されている。もちろんハンドルも積層素材で製作されているスタンダード部門の弓もある。現在トップ用にアルミとカーボンをコンポしているハンドルも市販され始めている。
コンポジット リム Composite Limb	リムは早くからグラスファイバー、炭素繊維などを使用した複合素材が使われている

## さ

サービング Serving	ストリングがリムのチップ、矢のノックやタブやリリースャーで傷つきにくいように保護するストリングに巻きつける糸。リカーブの場所によって上側のアッパーサービング、下側のロアサービングそして矢を番えるたり取り掛ける部分のセンターサービングという。コンパウンドではセンター以外には滑車(カム)の接触部分などにもまきつけている。出来るだけ少ない方がストリングの性能を生かせる。
------------------	---

サービングループ Serving Loop	ループと同意
サイト アパーチャー Sight Aperture	サイト穴または隙間 まあ サイトピンのリングのこと
サイト ウインドウ デプス Sight Window Depth	サイトピンとハンドルとの隙間かな
サイト ウインドウ Sight Window	照準器が使えるように弓のハンドル部分の内側にえぐられた部分。コンパウンドの弓はもともと狩猟に対して設計されているため、その時はブレード(刃)がついた矢先を使うため刃が邪魔にならないようにもっと深く内側に入っています。もちろん通常の大会で使用する矢のポイントはリカーブと同じですけど・・・弓のセンターにシャフトを置いたときのハンドルと矢との隙間
サイト バー Sight Bar	サイトブロックを上下に移動させるためのガイドレール 振動でずれないように固定するシステムになっている
サイト ピン Sight Pin	照準器の実際に的に対して狙いを合わせる部分。1つしか取り付けられないが形状はいろいろある。標準は丸い輪の形状に中心に目に付く目印がついている。この輪の部分はフードという。コンパウンドはフードの中にレンズを使用できるのでリカーブに比べて大きな形になっています。
サイト Sight	弓に取り付けられる照準器のことで1つだけ取り付けられる(ベアボウ部門など規程で取り付けはいけない種目はある)。
サイトエクステンション バー	サイトピンの位置は目よりはなれていたほうが細かな変化がわかるので前側に伸ばすためのバー。ただし初心者が伸ばすとぶれが大きくなって合わせにくい。距離と能力に合わせて考えること。逆に弱い弓ではエクステンションを引き込んで短くしないと長い距離が狙えないことがあります。
サイトブロック	サイトピンを固定する部分とサイトピンの左右の位置を調整する機能を持つ部分
サーバー	アーチェリーではストリングにサービングを巻くときに使用する器具で専用のサービング原系の糸巻きをセットして緩まないように巻きつける。ストリングを自分で作る場合には必要なものです。

さるうで	押手の肘が力が入ると内側に入るように肘関節が曲がり、放ったストリングが当たるような状態をいう。アーチェリーをやるには的中で優位ではないので、出来れば訓練して直したい。
残身(残心)	ざんしんは和弓で言われることが多く、アーチェリーではフォロースルーと同意で使用することが多い。フォロースルーと同意
し	
時間管理装置 Timer	大会の運営の時間管理を行う装置、器具でデジタルタイマー、信号機、ブザー、などを使用する。時間表示は残り時間をカウントダウン表示で秒で表す。
実質ポンド	弓のリムには製造時に標準の長さで引いたときの弓の強さを表示しているが、引き代は使う人によって異なるため実際の引き尺で計測した強さをポンドで言う
室内大会(インドア)	アーチェリーは基本的には屋外での競技ですが、冬の時期に大会をするため距離が短い(18mが多い25mもあるが最近では実施されていない)大会を開くもの。場所は体育館などを利用する。現在では1つの競技として世界大会までが行われている。
ジャッジ(審判員)	選手で判断できない(厳密には判断できないのではなく同じ標的の相互看的の選手同士で判断が異なった場合)状況での行射、得点判断、安全な運営を行う競技役員
シャフト Shaft	矢の胴体部分で現在はアルミ製とアルミとカーボン繊維のコンポジット製のものが主流でかなり高価になっている。殆どアメリカ製。カーボン繊維の使用したパイプのものもある。
シャフトサイズ Shaft Size	シャフトは弓の強さ、矢の長さによってまたは目的などによって選定する。イーストンではシャフトの太さをインチで表し100倍した2桁を表す。2112は太さ0.21インチとなる。
シャフトメント Shaftment	羽根が取り付けられるシャフトの部分と言う

シューティング Shooting (Finger)	行射すること
シューティングライン Shooting Line	ターゲット競技で通常行射中または行うライン、両足がラインの上に乗ってもよい。 (ただしラインに両足を乗せる形態はルールに記載されていないので審判によってはク レームがつく恐れがあります。ほかの大会で判断されただけですから。)
シューティングレーン	ターゲット競技での的と行射位置はわかりやすくするためのラインでこれがないと長距離 でとなりに射つミスがおきたら困るものね 目がよければ的番で番号は表示されてい るのはわかります。正式には2的または2脚ごとに引かれている。
シュート アラウンド レスト Shoot-Around Rest	リカーブで使用されるハンドルの横(垂直面)から張り出したレストでリカーブ特有のフィ ンガーリリース(指でストリングを支えて引き込み、離す)である場合、パラドックスが発 生するのでハンドル面に挿入したクッションブランジャーなどによって多少のミスマッチ をカバーする方法。
シュート スルー レスト Shoot-Through Rest	ランチャータイプ(下側から矢を支える)のレストを使い、パラドックスの発生が少ないリ リーサーを使用したコンパウンドで使用されるレスト構造、基本的にはクッションブラン ジャーのような機能はなく、発射時のショックでレスト自体がダウンして矢に干渉しない ように作動するものもある。
シュート スルー Shoot-Through	ルールからではコンパウンド側で開発されたハンドルのウインドウがハンドルの真中に くりぬいた構造のものをいう場合がある。現時点この構造のものは競技用としては種 目で規制があるのでルール参照してください。(ハンドル、弓)
シングルラウンド	男子90m, 70m, 50m, 30m 女子70m, 60m, 50m, 30mを各36射行なって 合計144射の得点で争う競技。
シンクロナイゼーション	コンパウンドでは上下2つのカムがきちり同期(同じように回転)していなければなら ずこの調整を言う。ずれた場合は矢の発射に上下のぶれを生じる確率が高い
<b>す</b>	
スカート Skirt	女性のウェアのひとつ 現時点では特殊な条件下(規制がある高校の大会など)でな ければ色の制限がない。

スキープ Skive	タブなどを必要な皮の厚さになるための調整
スクエア スタンス Square Stance	ストレートスタンスと同意
スコアシート	得点記録用紙、大会時、自分では自分の点は記入しない。ごまかさないようにするため。通常は同士の選手同士で交換してほかの選手の記録をつけながら自分の得点は自分で読み上げる作業を行う。(相互看的)
スコープ Scope	矢の的中を確認する スポティングスコープや双眼鏡など またはCP用のレンズツキサイトピンをいう
スタック Stack	ロングボウの特徴で引き尺を長くすると必然的に弓の重量が増すこと
スタティック ポジション Static Poision	弓の重心の取れるポイントであるがここでは構造上、引く事はできない
スタティック デフレクション Static Deflection	ブレースハイトでのリムの曲がり量で静的な偏移を参照するためにプリベンドが用いる用語
スタビライザー Stabilizer	矢を発射した時の矢の発射時の安定性をだすために、弓に取り付けた振動を吸収するため、又は弓が回転モーメントを起しにくくするための部品。ただ筋力がアップしていないと弓の重さが増すために段階的に付けていく必要があると思います。振動の目的周波数に応じて炭素繊維だったりアルミパイプだったりゴムの部品があったりする。
スタビリティ Stability	弓から矢をリリースして矢が弓から十分干渉しなくなるまでの時間などまたは弓が矢に影響するシュートしている時間
スタンス	行射中の脚の開き方、通常区分けでオープンスタンス、ストレートスタンス、クローズスタンスという

ストップス Stops	コンパウンドでウォール(壁)といわれる、バレー(谷)を過ぎた後に急に弓の強さが上がる部分。弓によっては強制的にケーブルなどの当ててとめている機種もある。
ストラング ボウ Strung Bow	いつでもシューティングができる状態の弓
ストランド strand	istringにまとめた原糸の本数を言う ループで製作するので通常偶数であるが奇数本数も出来なくはない。本数は少ないほうが軽くて矢速をあげる効果は出るが寿命が短くなる傾向が出る。サービングとノッキングポイントの関係で大体決まる。原糸の太さは品名で異なるため同じ強さの弓であっても本数は異なる。
istring アイ String Eye	弓のistringの左右の位置をかくにんするために目の前のistringとistringループを利用すること。
istringー stringer	弓のリムの両端に引っ掛けてリムを変形させてistringを取り付けるための用具。使用しなくてもセットする方法はあるが安全のため初心者は必ず使用します。
istring グローブス String Grooves	ノッキングポイントと同意
istring ノック String Nock	リム部分のistringの引っ掛け部 チップと同意
istring サーバー string server	サーバーと同意
istring ハンド String Hand	引き手と同意
istring フィンガーズ String Fingers	とり掛けの指のこと2-3本?引っ掛ける指の本数には規制はないが…通常3本ですね

ストリング(弦)	弓(洋弓)の矢に力を伝えるための紐 実際は軽くて丈夫な新素材(高分子ポリエチレン)でかなり高価な繊維を撚って作る。ダクロン、ファーストフライト、ダイニーマー、ダイナフライト97など使う弓の強さなどによって太さ(本数)を変える。その他ケブラー繊維を主に使用された時期もあった。
ストリング ワックス string wax	ストリングに雨などの水分が入り込ませないようにまた繊維が毛羽立ちにくいようにストリングに塗るワックスのこと。
ストリングウオーキング	ベアボウなどにおいて飛距離を調整するために取りかけの位置を替えて発射すること。そうするとアンカーリングの位置を変えずに矢の発射角が変わり、飛距離調節ができる。つまりサイト代わりに使う。
ストリングサイト	矢は放つときサイトピンを的に合わせるがそれ以外に目の前のぼやけたストリングが見えるのでそれとハンドルや弓の一部に重ね合わせたりして、これも基準として利用して行射する方法。いかにして弓と矢の発射角を安定させるかが問題で、手元側の目標として左右のずれを減少させるために目標のひとつとするもの。
ストリング ハイ String Height	弓の状態を確認する方法の1つで上下のハンドル部分の端からストリングの位置までの高さを言う。弓の構造上、上下で幾分変えてあるが、高さや差がいつも安定していることが重要。急に变化している場合はリムやハンドルの点検、ストリングなど原因を確認する必要がある。たとえばストリングが切れかかっている場合、急に伸びてハイが下がることがある。
ストレード エネルギー Stored Energy	フルドロまで引き込みのに必要なエネルギー量
ストレート ボウ Straight Bow	リカーブが開発されるまえの、弓の構造でストリングをはずすと弓がまっすぐになる。
ストローク(パワー) Stroke (Power)	矢に適用される十分な引きの引く長さで表されるが矢に与えるエネルギーを与える距離ともいえる
スナップ シューティング Snap Shooting	途中で休まずに注意しながら射つこと
スネーク Snake	草に埋もれた矢の事

スパイン Spine	矢のたわみに対する強さで、弓の強さ、矢の長さなど条件によって調整する必要がある。この調整をスパインマッチという。堅すぎてもやわらかすぎても飛びが安定しない。ほかに単に矢のシャフトの硬さを表す意味で28インチの支点の中央に1.94lbの錘を下げた場合のたわみ量を1000倍した値をあらわす。
スプリットケーブルシステム	ケーブルガードを用いると滑車を幾分でも傾けて使用するので、このことを改良したケーブルシステム。ケーブルを途中で2つにわけて中央に隙間を作るもの。もちろんいい点とわるい点もある。
スペクトラ 1000S pectra 1000R	ストリングの原糸の一種
スリング Sling	ボウスリング 発射時、弓手ばなさいいうにする部分
スロート グリップ Throat Grip	もっとも深い部分で親指と人差し指がグリップを取り巻くことのできるもの
スロート部	ピボットポイントと同意
スワージ Swaged	1. アルミニウムシャフトとポイントのテーパーをつけられる部分の角度 通常5度 2. シャフトからノックに対する角度で通常11-1/2度
ストラックス	男女とも関連するウエアーの下側 ズボンであるが、現時点では色そのものの規制はなくなったがハーフパンツについてはそちらを参照。国内の競技によってはジャージが問題になるものもあり、トレーニングウエアー・作業着は注意を要する。もともと色は白だけであった。もちろんフィールド競技はジーンまでOKです。

## せ

セーフティプラットフォーム オーバードローをする場合の十分な引きの矢が危険な状態にならうように保証するためのデザイン  
Safety Platform (Guard)

セット ウェイト Set Weight	調整されたユーザーにおける最大の弓の強さ
セパレーター	カンタピンチと同じ意味で矢を挟みにくくする用具
センター ショット Center Shot	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ハンドルからサイトウインドウに対しての隙間</li> <li>2. 矢がハンドルを通過するための余分なサイトウインドウの量</li> </ol>
センターサービング Center Serving	ストリングの真中に巻く、原糸を保護する巻き物
センタースタビライザー	センタースタビは振動吸収させる意味と、弓を発射する方向に向けた時の矢の発射方向に対して上下左右の回転モーメントを利用して弓のふらつきなどを押さえるのだが、効果をあげるためには先端の重りを重くする又は長さを増すほうが効果が高い。ただし振動吸収は素材の固有振動に起因するので一概には言えない。
<b>そ</b>	
相互看的	アーチェリーでは大きな大会でなければ刺さった矢の得点を判断するのは自分で記録するのは同局的の選手が行い、お互い得点を確認する事になっている。これを相互看的というがもし、判断が異なった場合や判断しにくい場合に審判(ジャッジ)を呼んで判断を仰ぎます。
双眼鏡	倍率が高いと手で持って使いにくいので、多くはフィールドの得点や矢の行方を確認するのに利用する。90mでは使いにくいのでフィールドスコープを使用する。
<b>た</b>	
立ち(立ち順)	同局的を使用して2以上のグループに分かれるが不平等がないように矢を放つ順番を定めるためA, B, C, D・・・と振り分けて順に代わりながら行射する順のこと。種目や人数などで変更されるのでよく確認しておくこと。

ダイキャスト製法	ハンドルを製造する方法の一種で溶けたマグネシウム合金を砂型などに流し込んで成型する方法
ターゲット	標的全般のこと。通常は丈夫な紙に印刷されたものですが、3Dアニマルラウンドでは立体的な動物の形をした標的を使用する競技もあります。
ターゲット キャプテン Target Captain	誰が矢の点を確認して記録するかまたは矢を引き抜くかを決めている人。国内では適当に決めているような、もちろん大きな大会でルールに従う場合は別ですが…
ターゲット フェース Target Face	的紙 競技種目によって規定されています。
ターゲットアーチェリー	平らなグラウンドなどで距離を男女各距離に定めた本数を行射して行う競技
ターン Turn	傾向をつかむ調整のことかな
ダクロン Dacron	ストリングの原糸の一種
タックル Tackle	アーチャーの装置・用具のこと
タブ	ストリングにとり掛けて引いたときに指が痛くならないようにするための保護具。タブも直接指で触るものであり、感触や使用感で好みが分かれる。
ダブルウエイティングライン	ウエイティングラインの5m後方のラインで行射しない選手が待機するライン

ダブルバー	センタースタビライザーの補助として弓を発射する方向に向けた時の矢の発射方向に対して回転方向のモーメントを利用して弓のふらつきなどを押さえるのだが、効果をあげるためには先端の重りを重くする又は長さを増すほうが効果が高い。バランス上、左右にわけて45-60度の角度で使用する場合が多い。
ダブルラウンド	シングルラウンドを2回行う競技で二日にわたって行われる場合が多い。
溜め	リカーブでは押手は伸ばしているのに溜めはないが、コンパウンドではわざと押し手の肘に溜めを作ってフィーリングをあわせる方法もある。
タングステンポイント	X-10に開発されたタングステンを使ったポイント、タングステンの特徴の比重が大きい事を利用したもの。FOCの関係でチューニングの幅が出る。
ダンパー damper	TFCと同意 振動を吸収させる目的の用具
<b>ち</b>	
チェストガード chest guard	放ったストリングが胸の服などに当たって矢のとびが悪くなることを防ぐための用具。特に女性、太目の男性は必要になる。緩めの服装の場合は当たらないように注意があるので使用することが望ましい。コンパウンドでは弓の長さが短いのでストリングがあたりにくいようです。
チップ tip	リムのストリングを引っ掛けておく部分、ストリングには上下2箇所にループが作ってあり、この部分に引っ掛けてストリングを張る。プランジャーの先端(チップ)で矢のシャフトが接触する部分、新品のときはストリングが傷付かないようにペーパーを掛けるときもある。
チューン Tune	弓と矢の状態を使う人に合わせる事。人間側が上達パワーアップしてもダウンしても調整が出ます。
チルト	コンパウンドの構造で上下のカムやホイールがケーブルガードを使用した場合のケーブルの左右方向にねじられるためのカムやホイールの傾きのこと。これを解消するためにケーブルで解消する方法(スプリットケーブルシステム)やカムやホイールの構造で回避する方法が開発されている。

つ

ツーホイール コンパウン コンパウンドのタイプでホイールが2つ使用しているもの  
ド  
Two-Wheel Compound

継ぎ矢 的に刺さっている矢に対してさらにもう一本つながるように刺さってしまうこと。この場合得点は前の刺さっている矢の得点と同じと判断する。確率は低いですが刺さってしまった矢は破損する。ロビンフットとも言う。

つめ スーパーレストなどの矢の乗っている突起部分でレストの項も参照

て

テイクダウンボウ リカーブの弓などでリムとハンドルが分解できるもの  
Take Down Bow 最近の弓の構造のことで弓を剛性のあるハンドル部分と上下のしなりを産み出す部分を分けた構造のもので、しなりの部分をリムといってハンドルから外すことが出来る。このためばらせるので持ち歩きもコンパクトになった。実際は性能向上のためハンドルとリム材質が同じに出来ないための改良。

テイパレド ラメンテーショ ひとつのエンドが終わった後の悲願の声 学生さんが・・・やっているかも？  
ン  
Tapered Lamentation

デニール スtring用の原糸の繊維の太さを言うが使いやすい本数をまとめたものを原糸として  
denier いるので通常は考える必要はない。450mの繊維の長さの糸が0.05gのとき1デニールという。

ティラー リバース ティラーハイトの上下の差が反対で下側のほうが長いときに使う用語  
Tiller-reverse

ティラー 1. アッパーティラーハイトとローアティラーハイトのことで同じではない  
Tiller 2. コンパウンドのティラーは弓からの繰越寸法とハンドルの方位の指示だけである

テッセル	雨が降っている場合に弓矢を拭くために持ち歩く布。
デッド リリース Dead Release	リリースの方法の一種でアンカーリングの位置でリリースしてもあまり手首が前後に動かないもの
デフレックス Deflex	ハンドルの終わりまたはリムが腹部と射手がわに曲げられるデザイン
デフレックスーリフレックス Deflex-Reflex	弓のデザインである
デュエルマッチラウンド	トーナメントで争う競技の中で一対一で対戦する競技方法。この場合インドアでは18m、アウトドアでは70mが用いられる。特に準決勝以上では交互射ちの形が行われる。
デラミネーション Delamination	積層素材の接着剤などのはずれなど
テンション tension	ストリングの張りの強さやプランジャーの強さなどの力の強さを言う
と	
ドーピング	薬物や自分の血液を使って精神集中力、体力などを高めようとする行為、厳しくルールで規制されている。アーチェリーではカフェインやアルコールも禁止薬物である。もちろん検出量は規制があります。
トラディショナル ドロー レングス Traditional Draw Length	引き尺は、グリップの最も深い部分から、ストリングのノッキングポイントからポイント1-3/4インチに向こうまで測定した値。

取り掛け	和弓用語で弦を引き手の指で引っ掛けて引く位置を言う。RCでは矢の番えたノッキングポイントの両端になるのが基本。
トリガーリリース Trigger Release	ストリングを解放するために、小さいレバーアーム(トリガー)を使って行うこと。コンパウンド部門で使用される。
ドリフト Drift	矢がターゲットに進むときの、矢の側部一時的動きに対する、矢の側方の移動のこと。
トルク	弓から矢を発射するときのストリングやリムの返り重心の移動などによってXYZ軸に関する回転やXYZ軸に平行な移動方向にかかる力
トルク ボウ Torque Bow	矢の発射時の垂直の軸のまわりの回転トルクで故意でないもの。和弓でいうところの返しみたいなものかな？それとも単純にローリングトルクをあらわすか？
ドレスシールド	チェストガードと同じ意
ドロー Draw	弓をアンカー位置まで引き込むこと 引く動作はドローイング
ドローイングアーム Drawing Arm	引き手
ドローウエイト Draw Weight	ピークウエイトまたはアンカーリングのときの弓の強さ ポンドで表示する
ドローチェック Draw Check	クリッカーなど矢の引き尺を確認するもの

ドローチェックインディケーター	クリッカーの正式名称。クリッカーは多くのものは切れた時クリック音がするためそう呼ばれた。実際は音以外に振動やほかの動きで確認してもいい。ルール上ひとつしか取り付けできない。
ドローレングス Draw Length	弓を引いてフルドロ時での矢の引く長さ、矢の長さではない。矢の長さは引き尺より長い。この長さは物理的に一義的に決めるのではなく、選手自身の好む位置からの長さになる。メーカーの基準は26インチ引いた時の強さをリムに表示している。
<b>の</b>	
ノーズマーク	フルドロの時にストリングの顔の位置を安定させるために取り付ける。鼻に当たるように付けたストリングのマーク(突起物)のこと。日本人の場合鼻が低いと合わせにくい様である。
ノッキングポイント Nocking Point	ストリングに取り付けた矢を番えるための位置決め。リカーブでは1箇所だけであるが矢のノッキングの両端に設ける場合や片方だけでもよい。複数の番える場所があっては為らない。
ノッキングハイト Nocking Height	この垂直の距離は、引いていないストリングからノックの底までのストリングと直角なラインから測定する。
ノック ロケーター Nock Locator	ストリングに取り付けた矢を番えるための位置決め。ノッキングポイントと同意かな
ノック Nock	矢に取り付けてあるストリングに引っ掛ける部分。ゆるいと外れて危険であるが硬すぎるのも安定しない。
ノックエンド Nockend	完成矢のノックのストリングの差込み位置
ノッチ Notch	ノッチカットは、ストリンググループを受け取るための、リムチップの先端部分。

# は

ハーネス Harness	ストリングやケーブルなどの接続部分に使う用具
ハーフパンツ	半ズボンといっても長さについて規制があり、すその長さが両手を伸ばした指先より長くなければならない。色材質は注意しましょう。
パーフェクト	アーチェリーで言えば満点のことでターゲットのシングル競技では144射で中心が10点だから1440点満点ということになる。競技の種目段階で本数や中心の得点が違うので各々満点は異なります。シングルの世界レベルは1400点以上になってきてます。
パーフェクトエンド Perfect End	1エンドが満射のときかな
ハーフラウンド	世界のルール上ではシングルラウンドの各距離を18射ずつ、合計72射で競技する種目。ただし間違っって50m・30mラウンドと表示している場合があるが間違いである。大会内容をよく試て判断しましょう。ただし、ハーフラウンドを正式にやっている大会は日本ではほとんどないでしょう。
パウダーテスト Powder Test	矢の羽根に白いパウダーをつけておいて発射させてレストなどのについているかで干渉を確認するテスト
バスト Bast	ストロー状の繊維を丸く渦巻状に束ねて加工したターゲットマットのことで日本ではわらの畳床のベースが一般的ですね
バックィング Backing	弓のリムなどの強さと耐久性を上げるために接着して使用されるファイバーグラス合成物製品、炭素、生皮などの原料のこと。
バック オブ ボウ Back of Bow	リムやハンドルに直面しているシューティングポジションに保持される時の射手 手足。

バック ボウ Backed Bow	リムの表面への通常補強原料が付加された弓。
バックセット Backset	ロングボウでの引いていないときのリムの角度またはリフレックスポジションとも呼ばれる。よりおおくの力を得るためにおく。
バット プレート Butt Plate	バックネットに付けられるネットまたはシート状の矢止め
バット Butt	標的面に取り付けられるバックネット(矢止め)
バットレス	的紙を貼り付けるためのマット、日本では特注の量を使用することが多い。矢が貫通して抜けないようなかつ矢が壊れないような性質が必要。海外では藁はないので木質系の繊維で固めたバットレスを使うようです。
パラドックス Paradox (Archer's)	一般的には矢と弓の条件および人間の発射条件によるバランスで矢がたわんで飛んでいく状態の動的バランスのこと。結果は矢の飛び、グルーピングが影響されるのでチューニングでも重要なポイント。
ブレース ハイ Brace Height	弓をセットした後、ストリングから90度で引いたグリップ(ピボットポイント)までの距離 ストリングハイと同意かな
ブレース Brace	弓をストリングにするため。ストリングを張って準備すること？
バレー Valley	コンパウンドのF-X曲線の引き込みから急に強さが落ち込むポイント
バレード アロー Barreled Arrow	シャフトを持つ矢は、個々の終わりへの中から漸減し、その最も大きい十字断面直径をシャフトのセンターの近くに持っている。樽構造ということ。ACEシャフトなど

バレーン Baleen	クジラの骨格の口部分は弓のハンドル部分のために使い、過去のセルフ木製の太弓において最も一般的に使われた。
ハンドル Handle	弓の胴体にあたるもので、現在はアルミ合金を鍛造したり機械加工で製作したり、マグネシウム合金で作ってあり、剛性と軽量性の両面が必要。ハンドルだけでなく弓全体としてバランスを考える必要がある。特別なもので強化プラスチックや炭素繊維を使ったものもあるようです。
ハンドルレンス Handle Length	弓のハンドル部分の長さで上下のリムポケット間の長さをいう。弓の全体の長さを調整するのにハンドルの長さでバリエーションを設ける場合とリムの長さで設ける場合がある。
パンツ	スラックスと同意 ターゲット競技では作業着(ジーンズなど)は禁止されているが、フィールド競技では環境に応じて緩和されている。ハーフパンツについてはルール参照。
<b>ひ</b>	
ピーク ウェイト Peak Weight	リカーブではフルドロウの位置が一番強い状態ですがコンパウンドでは引き込んでいる途中にピークがあるので区別します。コンパウンドのF-X曲線状の一番強さがあるポイント
ピーク Peek	矢がフライトしている弾道の一番高いところ、矢が目標に向かって正しく飛んでいるかを確認するためやその結果で次の発射角度などの弓などの調整を判断する。引力がある以上山形に飛ばすのは銃弾も同じ。
ピープサイト Peep Sight	ストリングに取り付けるサイトの一種でコンパウンドに使用できる。リカーブではダブルサイトになるので使用できない。コンパウンドの場合公認大会ではピークは60ポンドを超えてはいけません。CPではこの部分にレンズを仕込んでサイトピンのレンズとWで倍率を稼ぐ構造のものもある。
ヒール Heel	？
引尺	ドロウレングスと同意

引っ掛ける	リリースのときストリングをスムーズに離せない状態でタイミングが悪いリリース。引き手が左右に移動する場合は的中性が悪くなる。あまりよい状態ではない。
ピッチ pitch	矢のシャフトに羽根を貼り付けますがその羽根の張り方で回転を起こすことになるがその程度を調整するために角度をつける量のこと。おおくは風の変化などで変更することが多い。
ピッチング	弓の縦振れのことで弓が上下方向に回転する力
ヒット Hit	的面の得点領域に矢が刺さる状態
引手	ストリングを引き込んでいく側の手をいう
ピボットポイント リム Pivot Point (Limp)	パッド、ブロック、またはリムを、弓と位置合わせと弓の強さを扱うことまたはティラーという。
ピボットポイント グリップ Pivot Point (Point of Grip)	弓を押している状態で押し手の手のひらの押していると感じているポイント。通常グリップの一番凹んでいる部分をさす。
表示ポンド	リムに表示されている標準の引き尺(26インチ)での強さ ポンドで表示されるメーカーによって基準は違うようであるが規定の長さにストリングを引き込んだときにでる弓の強さを表示したもので、通常2ポンド刻みで販売しているので、誤差は+-1ポンドあってもおかしくはない。ただし、人間個々に引き尺は違うので、引き尺にあわせて実質ポンドを考えなければならない。メーカーセットでない場合は表示どおりとなる補償はない。他社との組み合わせ。
ビレット Billet	自作の木製ロングボウなどのおいて、民家において使われた木材の断片は、同様なリム性能特徴を得て、弓のハンドルセクションにおいて組み継ぎされるように、対のポジションから同じ丸太に一般的に割り取られる。
ピンチ Pinch	1. カンタピンチと同意 2. 圧縮によって弓の繊維が破壊すること

ピンホイール  
Pin Wheel

ターゲット(標的の中心)またはゴールドポイント

ふ

ファースト フライト  
Fast Flight R

ストリングの原糸の一種 軽くて丈夫な繊維ができて性能が飛躍的に向上した。

ファイバーグラス  
Fiberglass

ガラス繊維 リムなどの積層素材(FRP)に使用する

フィールド  
Field

フィールド競技の練習場や大会会場などを言う。専用に安全が確保できた場所で行なう。安全が確保できない場所では練習することは危険のため絶対に慎みましょう。

フィールドアーチェリー  
Field Archery

山の中や野原など自然の地形を利用した的を設置し、競技を行なう。距離が表示されているマークと距離の表示のないアンマークの競技がある。フィールドアーチェリーの競技のみ種目はベアボウの部門もある。

フィールドキャプテン  
Field Captain

トーナメントのオフィシャルチャージ 責任者

フィストメル ゲージ  
Fistmele

弓にかけてあるストリングと弓の状態を計るゲージでティラーハイト、ノッキングポイントの位置、などの確認が出来る。弓の状態を確認するには必要な専用ゲージである。

フィンガーストール  
Finger Stalls

とりかけの指の保護具

フィンガースリング  
Finger Sling

押し手の親指と人差し指に止めるロープ状のもの。矢の発射の時に弓が手から落ちないようにする用具である。弓を強く握ることは矢がスムーズに飛び出ることを妨げる。ボウスリングの一種。

フィンガーリリース Finger Release	リカーブなどでリリースする方法 直接ストリングを指で保持する方法 もちろんタブなどの保護具は使用する
フォース ドロー カーブ Force Draw Curve	弓の引き長さ(水平の軸)に対して引き力(垂直の軸)をプロットすることによって書かれたグラフは、十分な引きを通してブレース高さから引かれる。上下にぶれるカーブによってリムのアンバランスが確認できる。
フェイス Face	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 的の得点領域</li> <li>2. ストリング側の弓の面</li> <li>3. Bow Bellyの位置</li> </ol>
フェイスウオーキング	ベアボウなどで狙う的までの距離を変える時、引き手の顔の当たる位置を変えて調整する方法。
フェーシング Facing	弓面をカバーしている原料;コンポジット弓のファイバー補強プラスチック。
フェードアウト エッジ Fadeout Wedge	ラミネートコンポジットボウのリムでそのリムの積層部分の見た目からつけられた名前
フェードアウト Fadeout	積層リムの終端の状態でハンドルとの接合部分
フェザー	矢に付ける羽根のこと、材質や性質の違いでプラスチックフィルムのスピンなど、合成ゴムのソフトベインやアルミ矢などに使用する鳥羽根形状のものもある。
フェザーリング Feathering	フェードアウトのテーパーエンドを薄くしている構造
フォロー スルー Follow Through	リリースしたあとに押手をしばらくの間そのままに維持する方法で緩みなどを防止する

フォローザストリング Follow the String	弓で支えられたリムポジションの方向に、リムにおいて曲げることを発展させる時の動作。
プッシュプル	ハンドルにリムをセットした状態でストリングを用具を使用せずにセットする方法。コツとある程度の筋力が必要なので馴れが必要。女性や初心者はあまりやらない。
ブッシング	ポイントやノックをつけるときにシャフトの間につける付属品で標準的な部品に変化する内径のシャフトに対応するための部品。ノックは汎用品でシャフトが太いなどの場合のサポートする部品。シャフト内径とノックの外形の調整用部品。
フット マーカー Foot Markers	ターゲット競技でシュートライン近くの自分の立ち位置の目印になるもの。同じ位置にスタンスするためにつける個人的な目印、ルールに従って大きさの制限がある。
ブビング Bubinga	ボウハンドルに使用するアフリカ原産の木材
フライト アロー Flight Arrow	正確に記載された短距離のシュート時、航空力学的に軽量矢に非常に小さいフレッチまたはベーンが使われる。
フライト シューティング Flight Shooting	最大の距離でシュートすること。
フライト ボウ Flight Bow	弓は最大の距離銃撃のためにデザインされている。
フライトシュミレーター	アーチェリーの場合では、弓の条件と矢の条件を入力して矢速やFOC・マッチング度などを求めるプログラムのこと。上手く使えば不合理なチューニングをすることが防げる。矢の長さを10mmに短くすることとポイントを10Gr軽くする場合の比較などができる。矢を切らなくても予測できる(イーストン社製のソフト)
ブラケット、エキセントリック Bracket, Eccentric	リムにつけられた付加部分でリムにつけられた溝や偏芯させたフォーク上の器具

ブラック ロコスト Black Locust	ネイティブアメリカは、この木が丈夫なのでライザーを作ることで弾力があるため使った。
ブラック Pluck	リリースの部分で操作をするとストリングを水平に抜くためにアンカーポジションから解放される
ブラッシュ ボタン Brush Button	リカーブボウだけにおいて通常使われて、中に入ることからブラッシングを防止するリカーブの腹部が弓のつるとリムの上に ストリング感触 つかんだ弓のつるに置かれたゴム製のボタン部品また、音を減らす傾向がある。
フラット ボウ Flatbow	ロングボウのデザインの1種で平らなリム部分のある弓
プランジャー	(クッションプランジャー)弓のハンドル部分にねじ込んであるものが多く、矢や羽根がハンドルに当たることを緩和する部品。専門的にはリリース時のアーチェリーパラドックスの影響で矢がたわみますが、スパインの多少のずれによる矢のたわみの周期が矢の発射動作に与える影響を押さえるための部品。スパインが合わない矢を使用する目的ではない。
プランジャークッション Plunger Cushion	クッションプランジャーと同意かな
プランジャーホール Plunger Hole	弓のハンドルに開けられたクッションプランジャーを取り付けるための穴
フリーズ Freeze	フルドロー時において、または通常、目標恐慌の徴候(ターゲットパニック)の一種であると考えられること、弓ストリングをリリースすることについてのトラブルでリリースできない状態。早気の反対の状態。
フリースタイル Freestyle	リカーブ(RC)のターゲットスタイルを前にはこう表現した。ルール改正で変更廃止。
フリート Flirt	その理論的な飛行径路からのばらついた矢の飛行または矢を言う。

フリンチ Flinch	リリースのタイミングの前に発射の予想のまたはアームを動かすための動作。
フルカット Full Cut	サイトウインドウの部分が切れた ハンドルに最も深い部分。
フルシュ カット Flush Cut	ストリングにリムがノックをつける時は、リムのエッジまたは後ろによってストリングを保持する深さに切り取られる。
ブルズ アイ Bull's Eye	標的のセンターで最も高い得点価値を持つ地域。ターゲットでは10点又はX点、フィールドでは5点又はX点の部分。
フルドロ Full Draw	リリース時点までの引き込んでいる状態の引き込み量 リカーブに使う リカーブでは一番大きな力で引いている状態になっています。コンパウンドでもピークは過ぎていますアンカーリングの位置まで引き込んだ状態。
ブレース	弓ではハンドルの強度を上げるために付けられた補強 ルールに付け加えられた項目でもあるが、ホイットのエアロテックのハンドルが開発されたために付け加えられた。
ブレースハイト Brace Height	ストリングハイトと同意
ブレード クリアランス Blade Clearance	ブレードヘッドのブレード(狩猟用の刃物がついた矢先)がハンドルに接触なしでクリアすることを許している弓ハンドルの条件。
プレッシャーパッド Pressure Pad	エネルギーを吸収し、助けるためにクッションとしてプロッドと作動の後ろに適合しているパッドは、破損を防止する。
プレッシャープレート Pressure Plate	ノーズボルトがプロッドと直接接触することができないためにプロッドの前に適合している金属プレート。

プレッシャーポイント	プランジャーの先端(チップ)が接している部分の位置
プレッシャーボタン Pressure Button	別名「Berger ButtonR」または「クッションプランジャー。」
フレッチ Fletch	羽根
フレッチャー Fletcher	矢にフェザー(羽根)を貼り付けるための治具。3枚又は4枚の羽根を等分とノックからの位置と羽根のピッチを決めるために使用するもので矢を自作する人やメンテナンスをする場合には必要なもの。
フレッチング インデックス Fletching Index	また、「フェザーベン」と呼ばれて、矢のレストに関連してフレッチの方位を示すために矢のノックのスロットと関連するポジションの羽または翼セット。
フレッチング クリアランス Fletching Clearance	接触なしでフレッチが通過できると保証するレストまたはハンドルのデザイン。ハンドルのウインドウが狭いとシャフトの直径と羽根の大きさおよびパラドックスによる余裕分を考慮する必要がある。羽根がハンドルに当たると的中性が悪くなる。
フレッチングセメント	羽根を張りつけるための接着剤。羽根とシャフトによって使い分ける。羽根の材質とシャフトの材質(シャフトを傷めない)などで使い分ける。材質により専用のセメント(接着剤)がある。 現在専用の両面テープで使用する場合も多い
フレミッシュ ボウストリング Flemish Bowstring	ロングボウとリカーブアーチャーの間でポピュラーなねじれたまたは層にされた弓のつるのより古いスタイル。
ブロードヘッド Broadhead	狩猟用のかみそりのような刃がついたポイント。日本国内で使用することは出来ないしターゲット競技では必要がないもの。
フロントサイト Front Sight	ハンドルのフロント側にあるサイト リカーブではこれだけであるが、コンパウンドではダブルサイトが許されているので後方側にもサイトを設けることができる。ただし弱い弓で長距離のサイトを取るためにバックサイトになることはRCでもある。



ベアシャフト  
Bare Shaft Testing

通常使用している矢の羽根がない状態の矢、矢と弓のチューニングを確認する時使用する。放った羽根のない矢とある矢の矢の立ち方を比較することでチューニングポイントを引き出す方法に使用する。通常近射から30m程度で確認する。

ベアボウ  
Bare Bow (Barebow)

リカーブの弓にサイトやクリッカー、スタビライザーなどない状態の単純な状態にした弓で行なう競技種目。正式にはフィールドにしかない種目であるが基本に近いので人間の精度を要求するためある意味面白い。

ベイン  
Vane

羽根の一種または羽根を示す。

ペーパーテスト  
Paper Test

矢のアーチェリーパラドックス状態などを薄い紙を貫通したシャフトや羽根の貫通跡(紙の破れ方)から判断するもの。

ペチコート  
Petticoat

スカートと同意

ヘッド  
Head

ポイントと同意

ペナント  
Pennant

風の方向と強さを示すために目標の近くに置かれた小さい旗。通常バットの上方に付けられる。色は黄色が多く日本ではバット(畳)の上部に差してある場合が多い。屋外のターゲット競技にだけ使用される。これでの的の付近の風を読むが距離が長いので発射点から到達点までは予測の域を出ない。ないよりまし？

ベリー  
Belly

弓がシューティングポジションに保持される時には、弓の腹部は、射手により見られた側である。

ヘリカル クランプ  
Helical Clamp

カーブしたクランプは、渦巻状の方式の矢をフレッチングするために使う。

ヘリカル フレッチング  
Helical Fletching      スピンのように矢の回転を増すように貼り付ける方法かな、ピッチをつけることか？専用の羽根のことか？

ベルトクイバー      日本では通常大会で選手が一般的に使用するクイバーでベルトと矢を入れる筒が一体になったもの。小物入れが付いた合成皮革の高級品も有る。

ヘン フェザー  
Hen Feathers      コックフェザー以外の羽根のこと。コックフェザー参照

バンド  
Bend      スtringを支えることまたは弓に置くことは従来の弓でノックをつける。

## ほ

ボード  
Board (Tiller)      壁設置されたボードは、引きの繰り返しの間に静的なポジションの弓の手足の曲げを致命的に検査し、ロングボウを作る弓師により主に使われたもので、リカーブもさせる。弓を製作したときの弓のしなりを確認する治具になったボード。希望のたわみがマークされているものと思われる。

ホイール  
Wheels      滑車のことでコンパウンドでは上下2箇所の特徴的についています。この偏芯滑車を利用してピークホールドを落とし効率を上げゆっくり狙えるように狩猟用に工夫された構造です。  
ホイールとカムは合体させてある。通常カムのことを示す、ワンカムの場合は反対側は滑車またはプーリーかな

ホイールバランス      2ホイール(カム)のコンパウンドで上下のカムが回転方向に対して同じ角度で傾いて同期(シンクロ)して回転するタイミングのずれ具合。多くはピークポイントやバレーポイント等のタイミングを合わせる作業。2003. 3. 16

ポイント      矢の先端についている重りとやじりの役目を果たす。矢のバランスを取るため何段階かの種類がある。もちろん矢の種類(太さが代われれば)でもかわる。

ポイントオブエイム  
Point of Aim      ベアボウ種目で照準器の変わりに的の一部分・周囲やまわりの基準になるものに狙いをつけてうつこと。エイムオフの一種であるがサイトが使えないため工夫がいる。

ポイントブランク Point-Blank	目標の直接的エイミングの動作 ねらいの位置をずらす行為かな？
ボウ アーム Bow Arm	押手のこと 参照
ボウ ウェイト Bow Weight	弓の重量か強さ
ボウ エフェンシー Bow Efficiency	弓のエネルギー効率 通常弓が発生させたエネルギーを矢にどれだけ伝えられたかということを示す。
ボウ サイト Bow Sight	ストリングの見た目と弓のハンドルやリムの一部とで確認する方法？通常左右のローリング方向の安定性を稼ぐために目の前のストリングが見えるものを弓の一部(ハンドルなど)にあわせる作業。
ボウ スクウェア Bow Square	通常T字形である ストリングブレース高さおよび適当なノックをつけている高さの長さがあることまたは位置のために使われた機器。ボウスケールと同意
ボウ スtringer Bow Stringer	弓にストリングを引っ掛けるために使用する用具。リムのチップに引っ掛けて足などで引いてリムを直接たわませて、ストリングを引っ掛けるための用具。
ボウ スtring Bow String	スリングと同意
ボウ チップ プロテクター Bow Tip Protector	リムの先端の衝撃に対する保護具で使用中ははずす。取り扱いが乱雑な場合はつけておいたほうがいい。
ボウ ドロー ウェイト Bow Draw Weight	表示の強さ(規格)または実質の計測値。ばね秤や専用のスケールを用いる。一番よいのはF-X曲線を描くことだがウインチのついた専用の治具かシューティングマシンが必要になる。単純には矢を放つときの実質強さ(実質ポンド)をあらわす

暴発	自分の意志に関係なく、狙ってもいない状態で矢を番えた状態で矢を発射してしまう状態。ケースバイケースでコンパウンド(リリーサーに接触など)でもリカーブでも(はや気などで)発生する。
暴発型リリーサー	トリガー式のリリーサーは指やその他のアクションで引き金を引く(押す)ことになるので動きがスムーズに成らない場合がある、そこでリリーサーの角度などがある方向に向いたときに引っかかりが離れて発射するようにしたリリーサーのこと。ある程度感覚的になれないと不用意な暴発の危険になるリリーサーでもある。
ボウ フェイス Bow Face	ハンドルおよびまたは弓がシューティングポジションに保持されること、弓を引いている時の射手に直面しているハンドルの側。
ボウ フォーム Bow Form	弓フォームは 弓の形を、かえすで、 弓のリムを特定の形に押し込むために用いられる木製、金属、または合成のフォームで一般的に表し、調整をしている過程の一部である(また、「ボウプレス」として知られている)。
ボウ プレス Bow Press	コンパウンドにおいてストリングやケーブルのメンテナンス時に弓のリムをたわめて作業させる器具。簡易型は取り扱いを間違えると怪我の恐れがある。重くなるがウインチ式や油圧シリンダ式またはギヤ式などが有る。
ボウ ラック Bow Rack	CP弓を壁などに固定する器具 通常CPはケーブル、ストリングは装着したままなので付属品をはずしてラックに置くことができる。ただし、RCでもストリングをはずした状態でスタンド状態で置く物は有る。
ボウ レンス Bow Length	弓の長さで規格でリカーブでは66, 68, 70インチなどがある。CPではカムの関係で長さは短い。
ボウスタンド	弓を組んだ後に立てかけておく用具、使う場所でいくつかタイプがある。スタンドタイプが主流であるが、フィールド用に直接地面に突き刺すタイプもある。
ボウスリング	押し手の手首から弓に回して留めるロープ状のもの。矢の発射の時に弓が手から落ちないようにする用具である。弓を強く握ることは弓の動き(飛び出しというか)を妨げることで矢がスムーズに飛び出ることを妨げる。形状が異なるものもある。
ホールドオアホールドイン グ Hold or Holding	矢の解放に向ける間の十分な引きポジションでの休止。

ホールドバック                    スtringを持ってまたは引っ掛けて引き込んでホールドするわけであるがこの引き込みのこと。アンカーリングのことまで入るかな？

ホーン  
Horns                                ボウチップは、Stringがノックをつける動物性の角から作った。(ロングボウといくつかのリカーブボウ)。現在はFRPなどの複合素材で作られている。

ボス  
Boss                                  Bastと同意    ターゲットをとめるピン    日本では実質    畳ピンや傘くぎなどを使用する。基本は矢が干渉しても傷みにくいもので的が安定して固定できるもの。

ポスターグリッド  
Posture Grid                        射手の姿勢逸脱の評価のために射手のイメージに重ね合わせる垂直線と水平線の一連のを持っているグラフィックの機器。

ポスト                                フィールド競技ではシュートラインはなくポストとしてクイや看板が打ち付けてある。シュートする時はこのポストから1m以上はなれないで行う。もちろん前に行っては駄目ですよ。赤色のポストはRC・CP    青色のポストはBBが使用する。

ボブテイルド アロー  
Bobtailed Arrow                    ノックのテーパー付近、パイルまたはポイントにその最も大きいクロスセクションを持っている矢。

ボルト レンス  
Bolt Length                         アローレンスと同意

## ま

マイクロホールレンズ              コンパウンドにおいてサイトピンのレンズとともにピープサイトの中にレンズを組み込んだもの。これによりレンズを2枚組み合わせるのでピントが良くなる。倍率の向上にも使える。

マウント ホールズ  
Mount Holes                         一般的に、これらの穴のうちの1つは、より低く    登っている付属品のためのハンドルの面側を含み、変えられた数または位置に、一般に孔は貫通孔5/16-24インチ。？    ハンドルの裏側で置かれるものもあるかもしれない。ハンドルに開けられたサイトやセンターなどの付属品を取り付けるための穴。

マグネットクリッカー	現在ダブルクリッカー相当ということで、ルール違反ということで使用できない磁石を使ったクリッカー。ポイントが磁石につくことを利用して近づいたときに引っ付き、引き込むと離れるという中の特性を利用する。クリヨンしても羽根が傷まなかったけど…。
マス ウェイト Mass Weight	弓の総重量
マスターアイ	きき目のことで狙いをつける場合の基準になるため、初めて弓をやり始めるときに確認する必要がある。通常右側が多いがどちらになっているかは確認する必要がある。手の右利き左利きとは関係なく決まっているが不安定な場合もある。
マット Mat	目標面が取り付けられるストローの丸いディスク。日本では通常畳床のベースですね。牧草を束ねる装置で作ったようなマットや匏屑のような木質繊維を固めたものも有る。新素材のようなものもあるがコストの問題などで大会ではあまり使用されない。
マルチ ドロー Multi-Draw	用語は、1つ以上の引き長さで可能な風変わりなホイールまたはカムを記述したものであった。
マルチ標的	1つのバットレスに複数の標的を貼り付けてある場合。

## む

ムーブアップ	行射するために選手がシューティングラインに入るための合図、ターゲット競技ではブザー表示で2声を与える。その後10-15秒後 1声を聞いて行射開始となる。
--------	--

## や

矢 (Arrow)	矢はポイントとシャフトとフェザーとノックでできている。スパインを合わせる必要がある。
-----------	--

ヤーンタッセル  
Yarn Tassel

タッセルと同意かな

矢尺

矢の長さのこと、引き尺に対してレスト落ちせず、クリッカーの切れる長さに調整して、その時のスパインをあわせる必要がある。単純に長さをあわせるだけではダメなのでここが重要な調整点です。

矢速

矢の発射速度を言うことは多いが、矢速が速いという事はエネルギー効率がよく、エネルギー量が多く、矢の重量が軽い、ストリングが軽い、リムの返りが速い、など多くの要素がかかわる。速いという点はよい面と悪い面をもつ。

矢筒

クイバーと同意

矢飛び

弓から発射された矢の飛び方を言う。特にリカーブではアーチェリーパラドックスの影響で荒れる状態を見ることが多い。

矢取り

発射した矢を得点の確認や回収しに行くこと。特別な事情がない場合は自分の矢は自分で回収する。

ら

ライザー  
Riser

1. ハンドルの項目参照
2. リムとグリップの間にあたる
3. テイクダウンリムではハンドルの接合部分

ラウンド  
Round

ルールに従って区切られた発射本数がある

ラミネーション リム  
Lamination Limb

複合素材を積層して作られたリム ガラス繊維や炭素繊維など

ラミネーション Lamination	積層構造	リムの構造など
ラミネーティッド ボウ Laminated Bow	積層構造	ハンドルの構造など
ランチャータイプレスト	コンパウンドの多くのレスト形状で矢を支えるのは下側から2点または面で支えるレスト構造でリカーブで1点接触しか認められないので利用できない。もちろんパラドックスの問題にも絡みますが…	
<b>リ</b>		
リアーサイト Rear Sight	コンパウンドの2つ目のサイト	フロントサイト参照
リカーブ部門	照準器やルールに規定されている用具を使用できる種目。日本では参加する選手が一番多い部門である。	
リカーブリム Recurve Limb	滑車を使用しない、構造のリム	
リップマーク	フルドロウの時にストリングの顔の位置を安定させるために取り付ける。唇に当たるように付けたストリングのマーク(突起物)のこと。ルール上は1つだけでアンカー時に視線に入らないこと。	
リム ウィズ Limb Width	リムの幅	
リム シックネス Limb Thickness	リム面からのリムの長さに沿ったある特定のポイントの時のリム後ろへの最も短い測定。	

リム チップ Limb Tip	リム先端のストリンググループを引っ掛ける部分
リム ツイスト Limb Twist	弓のストリングによるのリムのねじれ。
リム バット Limb Butt	弓ハンドルに接続しているリムの終わり。
リム Limb	たわみをつくり弦を伝って矢に力を発生するもので、ガラス強化からカーボン強化素材になっている。弓の強さは引いている状態での引っ張り力をポンドで表す。リムは構造上、上より下側の強さが強いので、セットに注意が必要。
リムセーバー	発射時のストリングのリリースにより、リムが返り、そのため振動を起す。その振動を吸収する目的でつけられるゴム製などで出来たの用具。
リムポケット	ハンドルの上下のリムを固定する部分
リムボルト Limb Bolt	リムとハンドルの固定または位置の調整をさせる機能を持つ
リムレンス Limb Length	リムの長さ
リリーサー	コンパウンドの場合に使用しています。ストリングを引っ掛けてトリガーでリリースさせる器具。この部分の器具も他種の機構や方法があり、好みの分かれるところである。アーチェリーパラドックスの発生が少なくなるので的中性はよくなるが利カーブ部門では使用できない。リリーサーの種類や構造は多くのものがあり、自分にあったものを選択する必要があるが高価なこともあってなかなか悩むようである。
リリース Release	矢を番えてアンカーしている状態から矢を発射すること。狙ってもいない状態や発射体制になっていない状態で矢をリリースしてしまうことを暴発といいます。

リリースエイド  
Release Aid

リリースャーと同意

れ

レイアップ  
Lay-Up

接着された弓を製造することの過程は、押すことに先がけて、フォームにおいて薄片を使用する。

レスト  
Rest

弓に取り付けて使用する、矢が落ちないように支える器具。ただし矢が通過する時羽根がいたまないように工夫されている。構造はシンプルなプラスチック製のものから金属製でいろいろ取り付けたあと調整も可能なタイプまである。

レストアップ  
Rest up

発射時に矢がレストの位置から浮いている状態でプランジャーの上や引き手で矢をはさんで持ち上げたりしている状態、この状態で発射するととんでもないところに発射することになり危険である。

レット オフ  
Let Off

コンパウンドではピークウエイトからアンカーウエイトがどれだけ落ちたかを表す表示。例えば65%ということはピークの35%でアンカーしているということ。実際は引き尺・ケーブル長さ・弓の強さの調整などでカタログどおりになるかは保証されない。逆にいえば調整できるということではあるが…ターゲット競技用ではあまり大きなレットオフは扱いが難しいようです。

レット ダウン  
Let Down

弓をゆっくり解放することによりコントロールを失わずにエネルギーは十分な引きから蓄えられた。

レディ パラマウント  
Lady Paramount

フィールドの競技中に記録表示などのアシスタントをする女性

レフレックス  
Reflex

リムのピボットポイントよりグリップのピボットポイント(グリップの一番深いところ)の方が後ろ側にあるもの(ストリング側) 弓の構造の種類

レボンド  
Rebound

目標面の得点地域から離れてバウンドする矢。

レンジ  
Range アーチェリーの専用射場のこと。多くの場合はターゲット競技関係の練習場を言う。

レンジスティック  
Range Stick 棒を使って、向けている場所を、目的ポイント方法を使っている種々の距離を計測する。

## ろ

ローバー  
Rover フィールドまたはよろよろシューティングにおいてかみ合う射手。直訳だから・・・

ロービング  
Roving 無作為な自然な目標においてフィールドと森林の上で撃つ。

ローラープランジャー  
発射する前には矢はストリングのノック部分とレスト部分とプランジャーのチップに当たっている。このとき発射するとパラドックスによってはプランジャーに擦って飛び出していくことになり、摩擦係数を押さえるために工夫されたもの。使い方にルール上注意が必要。

ローリング  
弓の横振れのことで弓を垂直に支えたときの弓が左右に回転する方向にかかる力、シュート時の左右の衝撃の違いや押手の支え方重量バランスなどで影響される。

ロングボウ  
Longbow 基本的な構造の弓で単純にはワンピースの弓でありストリングやサイトなど有無や矢の材質などの規制がある。ルール上は新素材など規制される。ハンドルというか弓を削りだして自作して楽しむことを趣味にされるグループもあるようです。

## わ

ワンカム  
コンパウンドで上下2ヶ所ある滑車(ホイール)のうち片方にだけ偏芯させたカムを使用する構造で、ホイールバランスを取ることが簡単のため、弓のチューニングが簡単な(カスタム調整代が少ないと判断することもあり)弓である。ストリングは長くなるがケーブル含めた本数は少なくなる。

ワックス

ストリングワックス参照

ワンド  
Wand

目標は、幅2インチである木製の棒、高さは6フィートのグラウンドの直立物を立てているもので構成していた。

ワンピースボウ  
one piece bow

ハンドルとリムの部分が一体の弓。ばらすことが出来ないタイプのもの。昔はワンピースしかなかった。ばらすことのできる弓をテイクダウンボウという

