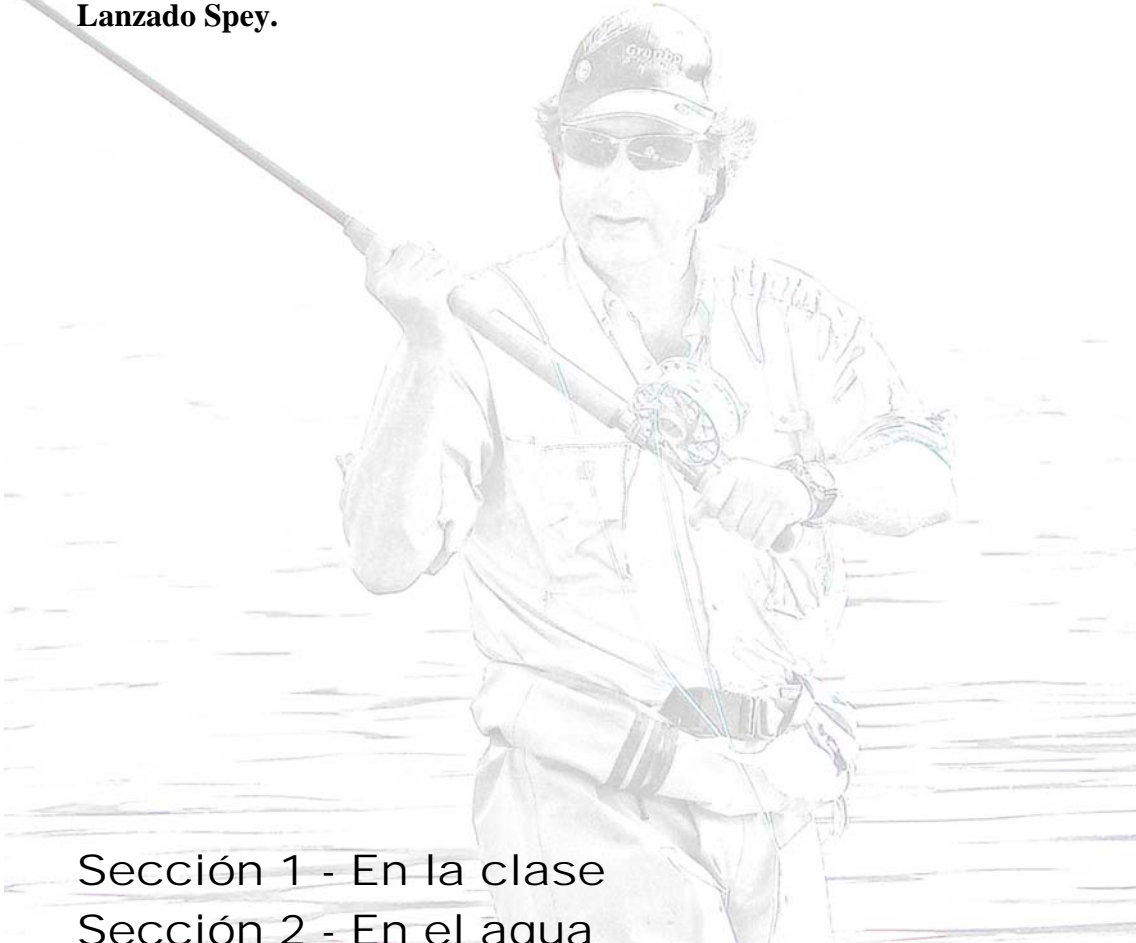


# **Manual de lanzado Spey**

**Bob Pauli**

Traducción y adaptación al español hecha por César García, Instructor de Lanzado Spey.



Sección 1 - En la clase

Sección 2 - En el agua

Sección 3 - Fichas prácticas de bolsillo

Sección 4 - Temas avanzados y otras materias

Sección 5 - Sugerencias para ver y leer

Spey Casting V30.3.doc

2010 November 28

Preparado por Bob Pauli, y principalmente inspirado en las lecciones y notas de Spey de Simon Gawesworth y su libro *Spey Casting* (bajo permiso), mas conceptos del libro *Two Handed Fly Casting* de Al Buhr y el libro de Hugh Falkus *Speycasting: A New Technique*. También basado en la experiencia de enseñanza de más de doscientos alumnos de Spey y la autoría de tres artículos sobre la materia. Traducido y adaptado al español por César García con permiso expreso de los autores. Copyright Bob Pauli 2010. Todos los derechos reservados.

## **NOTA PARA EL ALUMNO ESPAÑOL**

*Este manual ha sido elaborado por los mejores instructores de lanzado con cañas de dos manos. El usuario encontrará en él una notable cantidad de términos técnicos en inglés que el traductor ha decidido mantener en el idioma original. Estos términos han dado nombre propio a las técnicas, por lo que es muy importante que el alumno conozca cuanto antes esta terminología, que sin duda le ayudará mucho en su aprendizaje y le será muy útil en la búsqueda de información —en cualquier soporte— sobre el lanzado Spey, ya que la mayoría de las fuentes se encuentran en idioma inglés.*

### **SECCIÓN 1 – LECCIÓN DE SPEY – Materiales de la clase**

Un programa para cañas de dos manos

#### **¿QUÉ ES UN LANCE SPEY?**

Un lance Spey es un lance rodado dinámico con cambio de dirección, y puede hacerse con cañas de una y dos manos. No te dejes intimidar por una caña Spey; es sólo una caña que sigue todos los principios de lanzado que seguramente ya conozcas por tu experiencia con cañas de una mano.

#### **¿POR QUÉ PESCAR USANDO EL LANZADO SPEY?**

Comparado con el *overhead cast* (lanzado sobre la cabeza), el lanzado Spey ofrece las siguientes ventajas:

- Rápidos y eficaces cambios de dirección.
- Seguridad: la mosca está siempre en un lateral y enfrente del lanzador.
- Seguridad: una caña larga mantiene la mosca más alejada del lanzador que una caña corta.
- Seguridad: la mayor distancia que puede conseguir un hábil lanzador de Spey puede evitar vadeos precarios.
- Menos fatiga.
- Lanzar a gran distancia con facilidad.
- Al no tener que hacer el lance trasero convencional, no importan los obstáculos detrás del lanzador; no hay enredos en arbustos ni roturas de anzuelo en las piedras.
- Superior corrección de línea y control de la deriva de la mosca.
- Falsos lances innecesarios, reducción del *stripping* (recogida de línea) y, por tanto, más tiempo de pesca efectiva.
- Menos nudos de viento.
- Diversión: Consigues airosos, bonitos, poéticos y gratificantes lanzados.

¿Cuáles son los inconvenientes?

- Aprender un nuevo método.
- Gasto en nuevo equipo.
- Tentación de lanzar demasiado lejos, sobrepasando buenas posturas cercanas al pescador.
- Transporte de largas cañas en coche, avión, barca o a pie entre arbustos.
- Las cañas largas hacen más difícil arrimar el pez a la mano.

## ¿QUÉ SITUACIONES SE PRESTAN MEJOR AL USO DE CAÑAS SPEY?

Las condiciones típicas de las que un “pescador Spey” se aprovecha, son: obstrucciones detrás del pescador, corrientes que requieren *mendings* (correcciones) y control de la línea, pescar controlando la deriva, condiciones de viento, pesadas puntas hundidas, moscas grandes, ríos anchos, y un deseo de buscar al pez de manera eficiente.

Pescando al *surf* en playa, también tiene ventajas en las distancias alcanzables cuando lanzamos sobre la cabeza con cañas de dos manos.

## SEGURIDAD

La seguridad es lo primero. Algunas reflexiones para tener en cuenta:

1. El viento determina el lado de tu cuerpo desde el que lanzas. Vientos río arriba implican un lanzado desde tu lado que está río arriba, y viceversa. Si no sigues esta regla, puedes herirte fácilmente. Si no hay viento, puedes lanzar desde cualquiera de tus lados.
2. Usa gafas con protección lateral.
3. Tus orejas también estarán más seguras con un sombrero de ala ancha, que además te protegerá de la lluvia y del sol.
4. Ponte crema solar y repelente de insectos. Es peligroso espantarse los mosquitos a manotazos mientras estás sobre piedras resbaladizas.
5. Mantente seco. Usa ropa y *waders* transpirables. Es más importante tener una buena ropa que tener una caña y carrete estupendos. En aguas muy frías es preferible usar *waders* de neopreno con botas aislantes.
6. No uses algodón. Las modernas fibras sintéticas te mantendrán caliente y seco.
7. Las botas de vadeo son tan importantes en tu seguridad como los neumáticos de tu coche. Estarás andando y de pie todo el día en condiciones duras. Los tacos y clavos son muy útiles en muchas situaciones, y esenciales en otras.
8. Lleva una bolsa con *waders* y ropa de repuesto. Puede que no la necesites, pero es una pena tener que dejar de pescar por una hipotermia.
9. Llevar dos cinturones en vadeos comprometidos es también una buena medida de seguridad.
10. Los bastones de vadeo son un tercer apoyo que aumenta el margen de seguridad.
11. Comportamiento con una caña de Spey:
  - Mientras lanzas, mantén tu caña en un ángulo separado de ti y la mosca en el lado de tu cuerpo contrario al que sopla el viento.
  - Aprende a lanzar por ambos lados para evitar accidentes cuando el viento sople río arriba o río abajo.
  - No dejes que nadie permanezca detrás del área de formación de tu *D-loop* (bucle trasero) cuando lanzas. Un ocasional mal anclado puede causarle daños.
  - Encinta bien todos los empalmes de tu caña. Esto evita que algún tramo salga disparado, y elimina la posibilidad de roturas en las uniones.
  - Precaución con las punteras. Pueden dañar un ojo.
  - No lances moscas o líneas hacia otras personas o embarcaciones.
  - Cuidado con los tendidos eléctricos y transformadores, ya que el grafito de la caña es un conductor eléctrico.
  - Deja de pescar y séparate de tu caña cuando amenace tormenta.
12. Si hay algo que no te haga sentir seguro, no lo hagas. Si un guía te anima a hacer algo potencialmente arriesgado, pídele explicaciones; y si no te satisfacen, dí sólo no. Un guía joven y entusiasta puede no conocer bien tus limitaciones.
13. Evita la deshidratación bebiendo agua a intervalos frecuentes.

## CONSEJOS PARA EMPEZAR

Si tienes que caminar bastante por la ribera entre la vegetación, mejor monta la caña cuando llegues al río. Si ya la tienes montada, camina entre los árboles con su talón hacia adelante.

Monta tu caña y luego pon cinta aislante eléctrica en las uniones de los tramos. Es más fácil hacerlo antes de colocar el carrete. Al final del día, despegas la cinta y déjala enrollada en uno de los dos tramos de unión, preparada para un nuevo uso. “3M Scotch 33+ vinyl electrical tape” es una cinta muy recomendable.

## ORIENTACIÓN SOBRE EQUIPOS

Algunos aspectos a tener en cuenta:

A diferencia de las ciencias exactas, todas las recomendaciones para Spey dependen de un mayor o menor número de factores.

- Para cubrir la mayoría de situaciones de pesca de salmón en los ríos de nuestra península, bastará con cañas de 12’ a 14’ y líneas #8-10.
- Los mismos equipos son válidos para British Columbia, Tierra del Fuego y Argentina. En Islandia además es imprescindible llevar cañas de una mano para los pequeños cursos de agua y para practicar más cómodamente la técnica del *Rifling Hitch*.
- Las cañas de 15’ y mayores para líneas #10-11, son recomendables en los grandes ríos, muchos de los nórdicos europeos y de la Península de Kola, y también algunos de los clásicos escoceses e irlandeses.
- Para trabajar con líneas hundidas en ríos altos y fríos a principios de temporada, las mejores herramientas son las cañas de acción rápida tipo escandinavo provistas de unas adecuadas *Shooting heads* o cabezas lanzadoras.
- Los carretes debieran ser específicos para líneas Spey, o bien estar codificados para líneas clásicas WF 12F al menos. Entre 175 y 300m de *backing* de 30 lbs dependiendo de la capacidad del carrete, es suficiente como línea de apoyo. Muchos modernos carretes son demasiado ligeros y no equilibran el equipo adecuadamente. Este problema se acentúa en cañas con portacarretes de sujeción superior.
- Para líneas de cabeza media y larga sin cambio de color, haz con un rotulador permanente marcas de distancia y una referencia del punto de lanzado donde acaba la cabeza. Las marcas de distancia ayudan a repetir los mismos lances o llegar a la distancia deseada sin dudar. Y una referencia de la cabeza para saber el punto de agarre de la línea de cara a un nuevo lanzado, evita pérdidas de tiempo.

## EQUILIBRANDO EL CONJUNTO CAÑA-CARRETE-LINEA

- Con la cabeza de la línea fuera de la puntera de la caña y estando en tierra o en agua parada, una caña Spey debe tener su punto de equilibrio en el área superior de la empuñadura de arriba. Sujetar la caña en este punto evita torceduras de muñeca durante el *swing* (deriva de la línea-mosca) y reduce el esfuerzo en el lanzado.

- Este centro de gravedad está afectado por el peso del *running*, *backing* y carrete, y también por la situación de la sujeción del portacarretes. Una caña con un portacarretes de sujeción inferior, se equilibrará con un carrete ligero mejor que otra con sujeción superior.

### TRES PRINCIPIOS BÁSICOS

#### ***D-loop* (bucle trasero) grande. Anclado pequeño. 180 grados.**

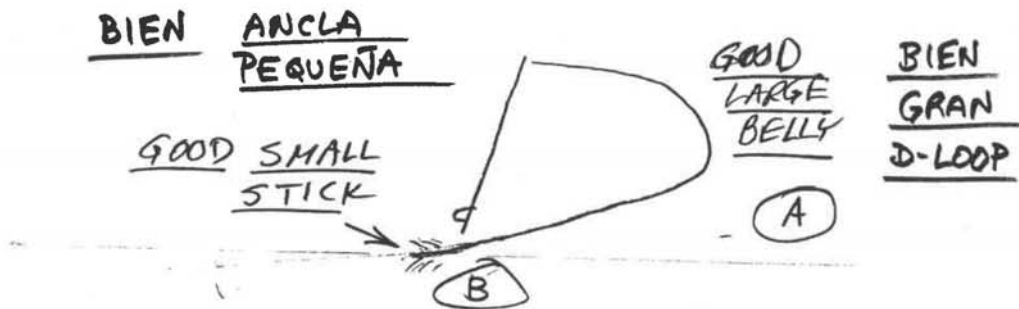
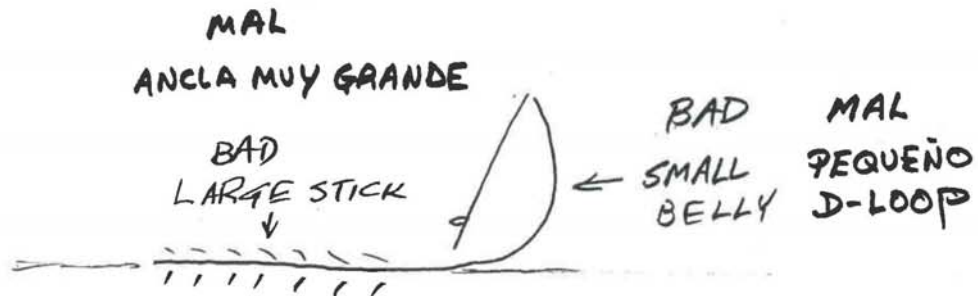
- *D-loop* grande: Cuanto mayor es el *D-loop* formado, mayor peso disponible tendrás para cargar (doblar) la caña; por tanto, requerirás menos esfuerzo en el *forward stroke* (golpe de lance delantero).
- Ancla pequeña: Cuanto menos línea tengas apoyada en el agua cuando empiezas el *forward cast* (lance delantero), menos energía perderás despegándola del agua y mejor será el resultado.
- Principio de los 180 grados: El *D-loop*, el ancla y la caña, deben estar alineados 180° con el objetivo.

Es importante seguir estos principios, ya que la pesca con mosca es una actividad de resistencia y la eficiencia en el movimiento es necesaria para aguantar días lanzando. Hay una expresión que dice que la *steelhead* es el pez de los mil lances. No te maltrates innecesariamente.

### DIAGRAMAS DE LOS TRES PRINCIPIOS BÁSICOS

Véanse los diagramas en las siguientes páginas

- Diagrama 1: MAL - Pequeño *D-loop* y mucho anclado.
- Diagrama 2: BIEN – Gran *D-loop* y poco anclado.
- Diagrama 3: Principio de los 180 grados: *D-loop*, ancla y caña alineados 180 grados hacia el objetivo.



TRES PRINCIPIOS BASICOS

THREE BASIC PRINCIPLES

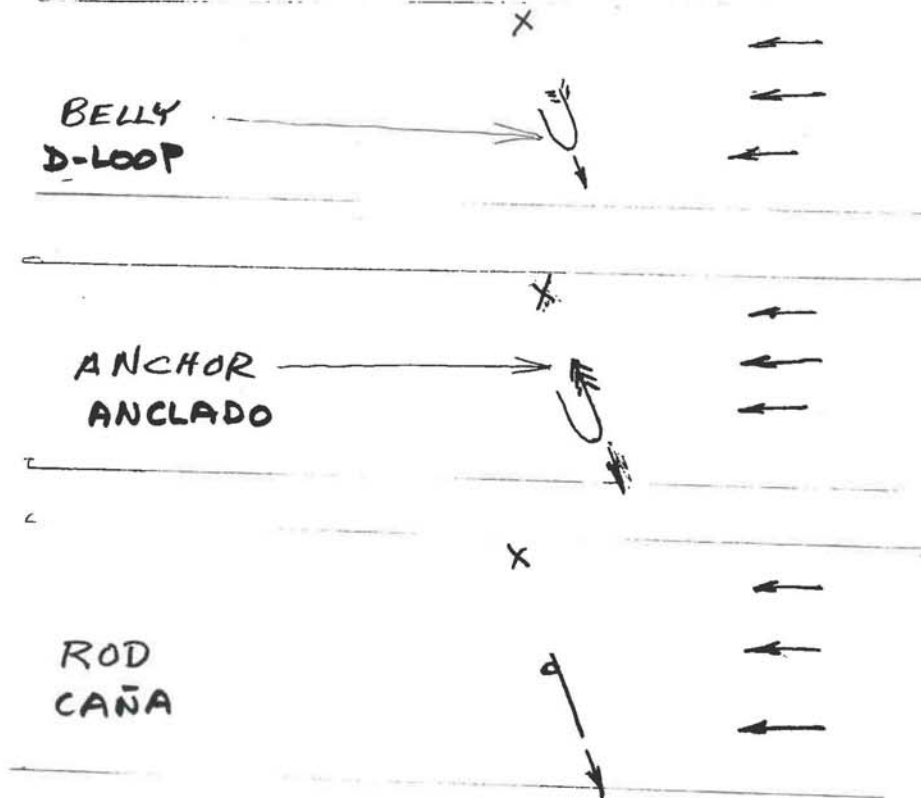
- A. LARGE BELLY - GRAN D-LOOP (BUCLE)
- B. SMALL STICK - ANCLA PEQUEÑA
- C. 180 DEGREE PRINCIPLE - P. 180°

SOURCE: SIMON GAWESWORTH'S CLASS NOTES  
Used by permission 2009 R. PAULI

PRINCIPIO DE LOS 180 GRADOS TIENE 3 PARTES

180 DEGREE PRINCIPLE HAS 3 PARTS

D-LOOP - BELLY } 180° FROM TARGET 180° HACIA OBJETIVO  
 ANCLA - ANCHOR } X = TARGET X = OBJETIVO  
 CAÑA - ROD



SOURCE: SIMON GAWESWORTH'S CLASS NOTES  
 Used by permission 2009 RPAWH

## DEFINICIONES

- **Ancla, *anchor, stick o grip*.** Es la parte de la línea (más el bajo, o *leader*) en contacto con el agua después del *back cast* (lance trasero) y antes del *forward stroke* (golpe de lance delantero). Hay dos categorías de anclado: **Aéreo** –también llamado *Airborne, splash and go o kiss and go-*, y **Acuático** o *Waterborne*.
- **Anclado aéreo, *airborne anchor*.** Aquél que toca el agua brevemente durante la formación del *D-loop*. (Usado con lances *switch, single spey, snake roll*).
- **Anclado acuático, *waterborne anchor*.** Aquél en el que línea y *leader* (bajo de línea) permanecen en el agua durante la completa formación del *D-loop*. (usado con doble Spey, *snap T, Perry poke*).
- **Arco de lanzado.** Es el cambio angular del talón de la caña durante el golpe de lance.
- **Arrastre o *creep*.** Movimiento de la caña sin estar esta cargada. Ocurre comúnmente al comienzo del golpe de lance delantero, reduciendo la distancia disponible para la carga de la caña..
- **Caída o *drop*.** Es la orientación de la línea con respecto a la superficie del agua cuando aquélla cae sobre ésta durante el lanzado trasero. Una caída inclinada es lo ideal, al igual que un aeroplano aterriza con la nariz alta y la cola baja.
- **CBI (Cuerpo, Brazos, Impulso).** Es la secuencia de aplicación de fuerza en el golpe de lance delantero.
- ***Dangle*.** Es el punto en el cual la línea/mosca ha terminado el recorrido, o *swing*. A efectos de enseñanza, la línea “cuelga” tensa directamente corriente abajo.
- ***D-loop* o *Belly*.** Es el bucle, o *loop*, formado durante el lanzado trasero en un lance Spey. La masa del *D-loop* carga la caña durante el golpe de lance delantero. El término *belly*, que también se utiliza en esta definición, no se refiere al ahusamiento del perfil de la línea.
- **Golpe de lance o *stroke*.** Es el recorrido del talón de la caña desde el arranque hasta la parada del lance.
- **Hombro/mano de viento abajo.** El hombro/mano en el lado contrario del pescador al que sopla el viento.
- **Hombro/mano de viento arriba.** El hombro/mano en el lado cara al viento del pescador.
- **L maldita o *bloody L*.** Es un ancla con forma de una L, en vez de la deseable línea recta.
- **Lance rodado o *roll cast*.** Es un lance hecho con la caña en alto, arrastrando la línea hacia atrás y formando un *D-loop* poco marcado, obteniendo un bucle delantero aéreo. Es efectivo para eliminar línea floja y levantar líneas hundidas a la superficie antes de empezar el lance. Si a este lance le añades un *D-loop* dinámico y un cambio de dirección, ya tienes un lance Spey.
- **Levantado o *lift*.** Es un movimiento vertical de la caña.
- **Levantado de escopeta o *shotgun lift*.** Las escopetas se levantan con la boca del cañón ligeramente hacia arriba y con ambas manos elevadas más o menos a igual altura, en vez de levantar sólo la mano superior doblando el brazo por el codo sin levantar la mano inferior. Muchos lanzadores Spey usan un levantado de escopeta.
- **Línea naranja.** Línea imaginaria que une al lanzador con el objetivo.
- **Movimiento de reposicionado.** Es el segundo movimiento de la caña, en los pasos de un lance Spey, para situar la línea en una posición correcta (río arriba o abajo del lanzador) y formar el *D-loop* que permite un rodado dinámico hacia el objetivo.
- **Orilla derecha.** Mirando río abajo, es la orilla derecha del río.
- **Orilla izquierda.** Mirando río abajo, es la orilla izquierda del río.
- **Posición clave o *key position*.** Posición de la caña en la cual empieza el lanzado delantero. Para un lance medio sin obstrucciones, se sitúa a **la 1 del reloj**, inclinada hacia atrás y en una ligera posición hacia fuera.
- **Punto P.** Es un punto donde la línea deja de tocar el agua al estar levantada por la caña.
- **Viento río arriba / viento río abajo.** Viento en dirección opuesta a la corriente del río/ viento en la misma dirección de la corriente.

## LANCES

Algunos lances se aprenden fácilmente y te ayudan a pescar enseguida. Otros son un indicador de destreza. En la lista de abajo, los lances “A” son los útiles “para defenderse”; los lances “B” evidencian a los pescadores más habilidosos.

A— *Overhead cast* (lance sobre la cabeza).

A— *Roll cast* (lance rodado).

B— *Switch cast*: lance rodado dinámico.

B— *Single Spey* (Spey simple): posiciona la mosca río arriba del lanzador.

A— *Snap T* : posiciona la mosca río arriba del lanzador.

A— *Double Spey* (Doble Spey): posiciona la mosca río abajo del lanzador.

B— *Snake roll*: posiciona la mosca río abajo del lanzador.

A— *Perry poke*: Es una herramienta de auxilio y una ayuda en la enseñanza; véase abajo.

- El Spey simple y el *Snap T* sirven para el mismo propósito: lanzar con viento río arriba. Al menos es necesario aprender uno de ellos para defenderse como pescador Spey.
- El doble Spey y el *snake roll* sirven para el mismo propósito: lanzar con viento río abajo. Al menos es necesario aprender uno de ellos para defenderse como pescador Spey.
- El *Perry poke* es usado en la actualidad principalmente como una técnica de alineamiento del anclado, con frecuencia después de un insatisfactorio movimiento de reposicionado. Suele seguirle un *switch cast* hacia el objetivo. Se puede usar una serie sucesiva de *pokes* para cambiar la dirección si uno es incapaz de ejecutar las técnicas Spey estándar. El *poke* es una efectiva herramienta de auxilio y una útil ayuda para la enseñanza.
- De estos lances, el *roll cast*, *switch cast* y *Perry poke* no crean un cambio de dirección significativo; por tanto, no se debieran clasificar como verdaderos lances Spey.

### **¿Necesitas memorizar qué lances hay que hacer dependiendo de la orilla del río en la que estés?**

No. El viento, río arriba o abajo, normalmente dicta qué mano agarra arriba de la empuñadura de la caña y qué lances son posibles para el pescador. Si el viento sopla aguas arriba, agarra la empuñadura superior con tu mano que está río arriba. Si sopla aguas abajo, agarra con la mano que tienes río abajo.

Si no hay viento, cualquier mano puede hacer el agarre superior. Y si el viento está soplando de cara o de espalda, elige un lance que mantenga la línea y la mosca separada de ti.

## SECCIÓN 2 - LECCIÓN SPEY – En el agua.

### OCHO LANCES PARA LA MOCHILA DEL PESCADOR SPEY CON CAÑAS DE DOS MANOS

<u>Nombre del lance</u>	<u>Posición de la mosca después del movimiento de reposicionado y antes del lance delantero</u>	<u>Tipo de anclado (Grupo de lance)</u>
Overhead Cast (Sobre la cabeza)	Sin movimiento de reposicionado	Sin anclado
Roll Cast	35' a 50' frente al pescador Sin cambio de dirección	Acuático ( <i>Waterborne</i> )
Switch Cast	Cercana al pescador Sin cambio de dirección	Aéreo ( <i>Airborne-Splash and go</i> )
Single Spey	Río arriba del pescador	Aéreo ( <i>Airborne-Splash and go</i> )
Snap T	Río arriba del pescador	Acuático ( <i>Waterborne</i> )
Double Spey	Río abajo del pescador	Acuático ( <i>Waterborne</i> )
Snake Roll	Río abajo del pescador	Aéreo ( <i>Airborne-Splash and go</i> )
Perry Poke (Un paso subsiguiente a un movimiento de reposicionado. No es un lance Spey en sí mismo)	<i>Poke</i> : un segundo reposicionado de línea, <i>leader</i> y mosca	Acuático ( <i>Waterborne</i> )

### CADA LANCE SPEY CONSTA DE LOS SIGUIENTES ELEMENTOS

1. **Start (Posición de arranque)**: Mantén la punta de la caña sobre el agua, con la línea tensa arrastrada por la corriente río abajo.
2. **Lift (Levantado)** de la caña para separar la línea del agua.
3. **Reposicionado** de la línea para colocar el ancla en la posición deseada.
4. **Sweep (Barrido)** para la formación del *D-loop*, parando la caña en la “posición clave” (la 1 del reloj para un lance medio).
5. **Pausa** mientras el *D-loop* forma un ancla alineada 180° hacia el objetivo. (Excepción: La técnica de carga continua no tiene pausa).
6. **Forward cast (Lance delantero)**.

Nota: Los *switch*, *single Spey* y *snake roll*, combinan los pasos 3 y 4 en un movimiento continuo.

## REGLA MNEMOTÉCNICA PARA LOS ELEMENTOS DE CADA LANCE SPEY

**S-L-R-S-P-F**, para *Start, Lift, Reposition, Sweep, Pause, Forward stroke*.

Puedes recordar S-L-R-S-P-F como *single-lens-reflex* (cámara), *sun-protection-factor* (filtro solar) Esta regla describe, además, dos cosas que todo pescador debiera llevar consigo.

DOS DIFERENCIAS entre lances sobre la cabeza (*overhead*) y lances Spey:

1. En un lance trasero Spey, la línea se mueve por debajo de la punta de la caña, mientras que en uno sobre la cabeza se mueve por encima.
2. Todos los lances traseros Spey acaban con la punta de la caña recorriendo una trayectoria ascendente, en comparación con la trayectoria horizontal o descendente de un lance sobre la cabeza.

## AGARRE

Qué mano debe estar en el agarre superior o inferior de la caña, se determina por la dirección del viento. La mano de arriba está siempre en el lado contrario desde el que el pescador recibe el viento. Si no hay viento, cualquier mano puede hacer el agarre superior. Una adecuada separación entre ambas manos proporciona una sujeción más confortable. En general, las líneas de cabeza larga se manejan mejor con un agarre más separado de las manos, y las cabezas cortas con un agarre más estrecho.

## POSTURA

Necesitas una postura físicamente eficiente y optimizada para lanzar hacia un objetivo. La posición del pie se determina haciendo un par de lances hacia el objetivo. Sin mover tus pies, gira tu cuerpo (usando un movimiento de rodilla y cadera) hasta una posición apropiada para comenzar el lance. Procede con el lance.

La postura recomendada es similar a la de una persona lanzando una bola; esto es, pie izquierdo adelantado cuando lanzamos con la mano derecha arriba, pie derecho adelantado cuando arriba de la empuñadura tenemos la mano izquierda. Esto no es un principio incondicional, ya que muchos destacados lanzadores hacen lo contrario.

## DIRECCIÓN DEL MOVIMIENTO DE REPOSICIONADO DE LA CAÑA

### *Single Spey*

Cualquier orilla: la caña barre apartándose del objetivo.

### *Double Spey*

Cualquier orilla: la caña se mueve sobre la cabeza y separada del lanzador, acabando directamente apuntando río arriba.

### *Snap T*

Orilla derecha, mano izquierda arriba: la caña se mueve en dirección contraria a las agujas del reloj (con forma de letra **D** al revés).

Orilla izquierda, mano derecha arriba: la caña se mueve como las agujas del reloj (con forma de letra **D**).

### *Snake Roll*

Orilla derecha, mano derecha arriba: la caña se mueve en contra de las agujas del reloj (en forma de letra "e")

Orilla izquierda, mano izquierda arriba: la caña se mueve como las agujas del reloj (en forma de letra "e" al revés)

Imagínate un neumático rodando aguas abajo por el medio del río. La dirección de rotación del neumático es la misma dirección de rotación que la punta de tu caña describe durante un *snake roll*.

## LANCES INDIVIDUALES: UTILIDAD Y TÉCNICAS

### OVERHEAD CAST (Lance sobre la cabeza)

*El primer paso para dominar tu caña Spey*

#### **Cuándo y por qué usarlo:**

- El *overhead cast* es un gran lance para lograr distancia y es vital para pescar desde costa o playa “*surf fishing*”.
- Es un respaldo para las ocasiones en que temporalmente flaquean las técnicas Spey del lanzador.

#### **¿Qué mano agarra arriba la empuñadura?**

La mano contraria al viento hace el agarre superior si aquél sopla; si no, cualquier mano puede agarrar arriba.

#### **Grupo de lance:**

El *overhead cast* no es un lance Spey, por tanto no se incluye en ese grupo.

#### **Utilidad de aprender primero el lance overhead:**

- Fortalecer la confianza porque es fácil de aprender.
- Entender que una caña Spey es sólo una larga caña de mosca con dos agarres.
- Aprender a aplicar fuerza también con la mano del agarre inferior; la falta de ésta es un error común en los nuevos lanzadores Spey.
- Aprender la parada de la caña.
- Es una vía rápida para enseñar a los alumnos de lanzado la formación del bucle, el *timing* (tempo-ritmo), el *tracking* (alineación), la aplicación de fuerza y la posición clave sin la influencia del agua.
- Aprendiendo el *overhead* se consolida el último paso de cada lance Spey, -el golpe de lance delantero o *forward stroke*.

#### **Pasos del overhead cast:**

- 1- Sitúa la punta de la caña sobre el agua apuntando río abajo, línea tensa y extendida colgando en la corriente. Esto se denomina *on the dangle*.
  - 2- Levanta la caña verticalmente con ambas manos, imitando el levantado de una escopeta (véase el apartado de definiciones), para despegar gran parte de la línea del agua.
  - 3- Cuando la caña alcance las 10-11 del reloj, aplica fuerza de repente con ambas manos (la mano de arriba tira y la de abajo empuja) y lleva la caña hasta una *completa parada* a las 12-1 del reloj.
  - 4- Sujeta la caña con firmeza en la posición de la 1 hasta que el bucle del lance trasero se despliegue. En ese punto, el peso del lanzador es trasladado hacia el pie trasero.
  - 5- Sin cambiar el ángulo de la caña, empieza la aceleración del lance delantero (*forward cast*) transfiriendo el peso del cuerpo hacia el pie delantero y seguidamente moviendo los brazos hacia adelante en línea recta (sin cambiar aún el ángulo de la caña), finalizando el recorrido con una rotación angular de la caña (potente aceleración y parada) para propulsar el lance delantero.
- Recuerda, CBI: cuerpo, brazos, impulso.

## OVERHEAD CAST (continuación)

### ***Sinopsis del overhead cast:***

1. Levantado de escopeta hasta las 10-11, potente aceleración hacia atrás con parada firme a las 12-1.
2. Derivar caña y peso del cuerpo hacia atrás esperando que el bucle se extienda.
3. CBI en el lance delantero.

### ***Errores/problemas comunes en el overhead cast con cañas de dos manos:***

Muchos de los errores en este tipo de lance con cañas de dos manos son los mismos que en los lances hechos con cañas de una mano:

- *Loop* (bucle) abierto o *loop* inexistente (desplomado, con forma de bóveda, o recorrido convexo de la punta de la caña).
- *Loop* (bucle) cruzado (recorrido cóncavo de la punta de la caña): ver más adelante la sección: *Varias Formas de hacer Bucles Cruzados y cómo evitarlos*.
- Parada floja.
- Mal *tracking* (alineación): hay un fallo en el movimiento de la trayectoria recta de la punta de la caña.
- Mal *timing* (coordinación, tempo-ritmo): es demasiado rápido o demasiado lento.
- Trayectoria de la caña inadecuada (demasiado alta, demasiado baja).
- Fallo al cargar (doblar) la caña.
- Errores de longitud en el *stroke* (golpe de lance) (las líneas largas requieren golpes más largos que las líneas cortas)
- Recuerda que el movimiento de cuerpo y brazos (antes de la rotación de la caña) aumenta la longitud del *stroke* (golpe de lance).

## LANCES INDIVIDUALES: UTILIDAD Y TÉCNICAS

### ROLL CAST (Lance rodado)

#### ***Cuándo y por qué usar el deadline roll cast (lance rodado de línea muerta):***

- Úsalo para levantar una línea hundida y la mosca hasta la superficie en preparación de un lance Spey.
- Úsalo para estirar o tensar una línea floja o apilada.
- Úsalo para presentaciones de pesca cuando se lanza a muy corta distancia, cuando hay obstáculos justo detrás de ti o cuando sólo se necesita un pequeño cambio de dirección.

#### ***¿Qué mano agarra arriba?***

La mano contraria al viento hace el agarre superior si aquél sopla; si no, cualquier mano puede agarrar arriba.

#### ***Grupo de lance:***

Anclado acuático (*Waterborne*)

#### ***Utilidad de aprender el roll cast:***

- Aprender cómo lanzar paralelo a una línea anclada en el agua. (analogía con las vías del tren)
- Recalcar la secuencia CBI de aplicación de fuerza.
- Entender que ese impulso hacia adelante del *roll cast* desde la posición clave, sigue la misma técnica usada en los lances Spey.
- Aprender dos y medio de los tres principios del lanzado Spey, porque el *roll cast* enseña el principio de los 180 grados, la ventaja de un gran *D-loop* frente a uno pequeño, y el inconveniente de un anclado demasiado largo.
- Entender el dominio del *roll cast* significa que has aprendido la mayor parte del último paso de todos los lances Spey: el golpe de lance delantero con un *D-loop* anclado en el agua.

#### ***Pasos del roll cast:***

- 1- Empieza con la punta de la caña sobre el agua apuntando río abajo, línea tensa y extendida colgando en la corriente, *on the dangle*.
- 2- Lleva la punta de la caña lenta y horizontalmente hacia tu lado y hacia atrás, levantando entonces hasta la posición de la 1. Espera mientras la línea se comba hasta pararse. En este punto, tu peso se traslada hacia el pie trasero. El motivo de llevar la caña hacia atrás horizontalmente es mantener la línea separada de tu cuerpo.
- 3- Detente mientras un *D-loop* de línea cae detrás de ti.
- 4- Lance delantero (*forward cast*): sin cambiar el ángulo del talón de la caña, comienza su suave aceleración transfiriendo el peso del cuerpo hacia adelante, extendiendo los brazos y haciendo una rotación de la caña al final (potente aceleración y parada). Recuerda la secuencia del golpe de lance delantero CBI: cuerpo, brazos, impulso.

*Nota:* El *roll cast* más efectivo se logra cuando el golpe de lance delantero se acaba cerca de la línea tendida en el agua frente al lanzador. Haz siempre el rodado por la parte de dentro de la línea que tenemos enfrente, nunca sobre ella. El *roll cast* es la forma más fácil de practicar el golpe de lance delantero.

## *ROLL CAST (Continuación)*

### ***Sinopsis del roll cast:***

- 1- Con la línea tensa, lleva la caña lenta y horizontalmente de lado y hacia atrás, y luego sube despacio hasta la 1 (posición clave).
- 2- Sujeta la caña parada y espera a que el *D-loop* se forme tras ella.
- 3- Mientras el “Punto P” está inmóvil frente a ti, empieza el lance delantero lenta y suavemente
- 4- Usando con suavidad CBI, logramos un lance delantero paralelo a la línea que está en el agua.

### ***Errores/problemas comunes en el roll cast:***

- Demasiado anclado y falta de energía en el lance delantero, causado por ir hacia atrás demasiado aprisa y echar bastante línea (en particular el Punto P) detrás del pescador; a menudo ocurre si al formar el bucle trasero se levanta línea del agua.
- Enredos de línea en la puntera, causados al arrastrar la línea hacia atrás con la caña en una posición demasiado vertical, en lugar de hacerlo más horizontalmente. Este es un error frecuente cometido por experimentados lanzadores de caña de una mano.
- Carga insuficiente de la caña en el lance delantero, causada por no esperar a la formación del *D-loop* detrás de la caña.
- La línea tiene poca velocidad, falla su extensión en el aire y se despliega en un bucle muy abierto. Causado por girar angularmente la caña en su talón en vez de conducirla con ambas manos usando CBI.
- Bucle delantero extendiéndose alto sobre el agua, a menudo con un bucle cruzado. Causado por empezar el golpe de lance delantero con un repentino golpe de fuerza, y no suavemente usando CBI.

### **Consejo:**

Ejecuta cada *roll cast* con disciplina. No es ningún lance intrascendente realizado aprisa y sin concentración. Ni es en absoluto un lance que se ejecuta de la misma forma en que generalmente es enseñado para cañas de una mano. Para muchos, el “lance rodado de línea muerta” está entre los lances de dos manos más difíciles de dominar, debido a la memoria muscular adquirida y desarrollada durante el lanzado con cañas de una mano.

## LANCES INDIVIDUALES: UTILIDAD Y TÉCNICAS

### SWITCH CAST

Conocido también como *forward Spey*, *live line roll* y *jump roll* (lance Spey frontal, rodado de línea viva y rodado de salto), el *switch* es un lance rodado dinámico sin cambio de dirección.

#### **Cuándo y por qué usarlo:**

- El *switch cast* es el fundamento del lanzado Spey. Contiene todos los elementos de los lances Spey excepto el cambio de dirección. Esos elementos comunes son:
  - **Posición de arranque (*start*):** punta de la caña sobre el agua con la línea tensa, arrastrada por la corriente río abajo.
  - **Levantado (*lift*)** de la caña para separar la línea del agua.
  - **Reposicionado** de la línea para colocar el ancla en la posición deseada.
  - **Barrido (*sweep*)** para la formación del *D-loop*, parando la caña en la “posición clave” (la 1 del reloj para un lance medio).
  - **Pausa** mientras el *D-loop* forma un ancla alineada 180° hacia el objetivo. (Excepción: la técnica de carga continua no tiene pausa).
  - **Golpe de lance delantero (*forward stroke*).**
- Es útil para practicar los elementos del lanzado Spey además del ritmo: *timing* (tempo, coordinación), *tracking* (alineación) y aplicación de fuerza —todo con la influencia del agua.
- El primer día de pesca, antes de comenzar realmente a pescar, es de gran ayuda invertir unos minutos practicando el *switch cast* para “resetear” tu computador interno de lanzado.
- Es útil para lanzar sin cambios de dirección, para estirar la línea previamente a un lance Spey o para extender un lance Spey ya completado y así lograr distancia extra.
- La Federation of Fly Fishers (FFF) y el comité Two Handed Casting Instructor (THCI), definen el *switch cast* como un lance sin cambio de dirección, formado por elevación y barrido de la línea hacia atrás y sobre la superficie del agua, reposicionándola en un enérgico *D-loop* seguido de un bucle delantero aéreo. Éste es un lance esencial para aprender movimientos de levantado, puntos de anclado y enérgicas formaciones de *D-loop*.

#### **¿Qué mano agarra arriba?**

La mano contraria al viento hace el agarre superior si aquél sopla; si no cualquier mano puede agarrar arriba. Se llaman lanzadores *backhand* aquellos que eligen hacer el lance Spey con su mano dominante sobre su hombro no dominante cuando el viento les obliga. (Es irónico que poniendo la mano incorrecta en el lado correcto [contrario al viento], ésta se convierta en la mano correcta en este caso).

#### **Grupo de lance:**

Aéreo (*Airborne*) *splash and go*

#### **Pasos del *switch cast*:**

Tener en cuenta que todos los *airborne* o lances de anclado aéreo (*switch cast*, *single Spey*, *snake roll*), combinan en un solo paso los anteriores de reposicionado y barrido.

1. **Empieza** con la punta de la caña sobre el agua apuntando río abajo, línea tensa y extendida colgando en la corriente, *on the dangle*.
2. **Levanta** la caña despacio hasta aproximadamente las 10, despegando bastante línea del agua.

### SWITCH CAST (Continuación)

3 y 4. Combinados: **Reposiciona** la línea **barriendo** con la caña por tu lado, con la punta en una trayectoria plana (no subir ni bajar) y hacia atrás formando el *D-loop*. Este movimiento debe tener la suficiente velocidad para llevar línea y *leader* por el aire. Sitúa el ancla (unión de línea y *leader*) a tu lado, con una separación equivalente a la longitud de la caña y ligeramente enfrente de ti.

5. **Para**--eleva la caña hasta la posición clave de la 1 mientras el *D-loop* se forma y el ancla (un par de pies de la punta de la línea) cae en el agua.

6. **Lance delantero** en el momento en que la línea toca el agua —*splash and go*. Recuerda: CBI.

#### Consejos:

1. Vigila la porción de ancla de la línea durante el completo reposicionado y barrido en los pasos de formación del *D-loop*. Concéntrate en la unión línea-*leader* durante la formación del anclado. Ello provee mucha información diagnóstica y es de vital importancia para desarrollar la habilidad de analizarse uno mismo los éxitos y faltas en el lanzado.
2. Como lanzadores de una mano que somos, estamos condicionados a mirar siempre el lance delantero. Resiste este impulso. Al igual que un buen golfista mantiene su ojo fijo en la bola durante el *swing*, un buen lanzador Spey vigila continuamente su anclado. En la web de Tom Keelin's <http://flyfishingresearch.net/tigersgolfswing.html> verás a Tiger Woods con el ojo fijo en la bola durante su *swing*.
3. Piensa en un plato de lanzado *frisbee* en analogía a la formación de un *D-loop*. Un lance trasero con el que se pretende un pequeño *D-loop* puede ser comparado al esfuerzo de lanzar el *frisbee* a un par de metros, mientras que para formar un gran *D-loop* se requiere el esfuerzo de un largo lanzado del plato.
4. Si eres nuevo en el mundo de las cañas de dos manos, probablemente sentirás que tu parada del lance delantero apunta demasiado bajo. Esto se debe a la memoria muscular de la pesca con cañas de una mano. *Apunta a las copas de los árboles* con tu golpe de lance delantero usando una parada muy alta. Esto se convertirá en una costumbre en poco tiempo. *Este detalle atañe a todos los lances Spey*.

#### Sinopsis del switch cast:

1. Empezar con la línea estirada, punta de la caña tocando el agua y luego levantado vertical hasta las 10.
2. Barrido lateral y directo hacia atrás, plano, formando *D-loop*, y después hasta la 1 enfrente del objetivo.
3. Mira el momento del anclado de la punta de la línea, y empieza entonces el lance delantero.
4. Conduce el lance delantero paralelo a la línea que está en el agua. CBI.

#### Errores/problemas comunes en el switch cast:

- Hacer una caída de la trayectoria de la punta de la caña durante el golpe de lance trasero provoca un ancla arrugada en el punto de la caída (*Bloody L*).
- *Timing* demasiado rápido o lento; recuerda usar el tempo de un vals (Levantado 2-3,... Barrido 2-3,... Lance 2-3).
- Imposible controlar el lance trasero: la mala colocación del ancla es causada por línea floja en el agua al comienzo del levantado.
- La situación del punto de anclado aguas abajo de la posición correcta es causada por:
  - Insuficiente fuerza en el lance trasero.

*SWITCH CAST* (Continuación)

- Caña demasiado baja durante el lance trasero.
- Demasiada línea pegada al agua (*stick*) en el anclado: al levantarla suena como un ruidoso sorbido. Esto es causado por:
  - *Trunking*, empujar el agarre inferior de la caña muy hacia arriba, lo que provoca excesivo *stick*.
  - Pausa demasiado larga.
  - Caída de nivel, a menudo causada por un lance trasero similar a un *overhead* (lance sobre la cabeza), en vez de un barrido lateral al mismo nivel con una elevación final a la posición clave de la 1.
- Demasiado poca línea pegada al agua (*stick*) o poca ancla, causado por:
  - Empezar el golpe de lance delantero antes que el *splash*, impidiendo una adecuada formación del ancla.
  - Exceder la velocidad durante el lance trasero.
  - Insuficiente cantidad de línea fuera de la punta de la caña.

## LANCES INDIVIDUALES: UTILIDAD Y TÉCNICAS

### SINGLE SPEY CAST (Lance Spey simple)

#### **Cuándo y por qué usarlo:**

- Como con todos los lances Spey, su propósito es cambiar la situación de la línea desde el final de su recorrido *on the dangle* a una posición de pesca.
- Se usa con viento río arriba o sin viento.
- El comité FFF THCI define el Spey simple como un lance con cambio de dirección que reposiciona la mosca y el *D-loop* en un movimiento continuo hacia el lado río arriba del lanzador, y es seguro usándolo con viento río arriba.

#### **¿Qué mano agarra arriba?**

La mano que está río arriba, agarra arriba.

#### **Grupo de lance:**

Aéreo (*Airborne*) *splash and go*

#### **Pasos del single Spey (para cambios de ángulo hasta 45 grados):**

1. Crea una imaginaria “línea naranja” desde tus pies hasta el objetivo.
2. Coloca los pies y el cuerpo en una posición cómoda, en dirección al objetivo, como en la posición de un *switch cast*. Con la punta de la caña cerca del agua y la línea tensa aguas abajo (*on the dangle*), apunta con la caña hacia el objetivo.
3. Haz un *switch cast*.

#### **Consejos:**

1. Ejecutar un *single Spey* apuntando inicialmente con la caña hacia el objetivo es efectivo para cambios de ángulo hasta 45°. Para ángulos mayores de 45°, el punto inicial de la caña debe estar a medio camino entre el *dangle* y la “línea naranja”, y debe hacerse una pequeña caída en el lance trasero. La caída dicta la posición del ancla.
2. Cuanto mayor sea el cambio de ángulo que necesites para hacer un *single Spey*, más alto tendrás que hacer el levantado al comienzo y más profunda debes hacer la caída.
3. Un lanzador puede mover mucha más línea empezando el levantado *on the dangle*.

#### **Sinopsis del single Spey cast:**

1. Línea tensa. Caña baja y apuntando al objetivo.
2. Hacer un *switch cast*.

#### **Errores/problemas comunes en el single spey cast:**

- **Drift lift** (Levantado en deriva): Inclinar lateralmente el levantado inicial en vez de hacer un levantado vertical. Esto causa:
  - a. Línea enredada alrededor de tu cuerpo cuando comienzas el lance trasero.
  - b. Una “*Bloody L*” o *L* maldita.
  - c. Demasiada línea pegada (anclada) al agua (*stick*).
- Un golpe de lance trasero demasiado lento da como resultado:
  - a. Anclado cayendo demasiado lejos corriente abajo.
  - b. Una *Bloody L*.

- No cargar (doblar) la caña durante el lance delantero viene dado por:
  - a. Violar el principio de los 180°; recuerda que el ancla y *D-loop* te obligan a hacer el lance delantero paralelo al anclado.
  - b. Una insuficiente energía en el lance trasero y *D-loop* no carga la caña.
  - c. Exceso de *overhang* (demasiado *runnig* o línea fuera de la puntera de la caña).
  
- Demasiada línea pegada al agua (*stick, grip*) en el anclado, puede ser una causa de:
  - a. *Trunking* (echar muy atrás la caña en el lance trasero por elevación excesiva de la mano inferior).
  - b. Error de *timing* (tempo, ritmo, coordinación) –esperar demasiado tiempo después del *splash* para ejecutar el lance.
  - c. Demasiada línea fuera de la puntera de la caña (para la habilidad de ese lanzador).
  
- Demasiado poca línea pegada al agua (*stick, grip*) puede ser causado por:
  - a. Exceso de velocidad en el lance trasero.
  - b. Error de *timing*—empezar el lance delantero demasiado pronto.
  - c. Demasiado poca línea fuera de la punta de la caña.
  
- El *Aussie style* (“estilo australiano”) es un error de lanzado (con líneas largas y cambios de ángulo mayores de 45°) en el que el movimiento inicial después del levantado es horizontal en vez de hundirse ligeramente al instante; lo que da el resultado de:
  - a. Anclado demasiado lejos río arriba.
  - b. Una *Bloody L*.
  
- No hundir o bajar (*dip*) la punta de la caña, o hacerlo muy poco (con ángulos mayores de 45°), puede dar como resultado que la línea caiga demasiado lejos río arriba, y no paralela a la “línea naranja”.
- Intentar un cambio de ángulo mayor de 45° sin hacer ese “hundido”, también puede causar que la línea ancle aguas abajo de la “línea naranja” y demasiado cerca de tu cuerpo. Apuntar hacia el objetivo más que aguas abajo al comienzo del levantado (para cambios de ángulo de más de 45°), reduce el espacio de lance trasero disponible para elevar y mover la línea, y causa que la línea vaya a parar debajo de tu hombro.

## LANCES INDIVIDUALES: UTILIDAD Y TÉCNICAS

SNAP T CAST (También llamado *C Spey* o *Circle Spey cast*).

**Cuándo y por qué usarlo:**

- Como con todos los lances Spey, su propósito es cambiar la situación de la línea desde el final de su recorrido *on the dangle* a una posición de pesca.
- Se usa tanto con viento río arriba como sin viento.

**¿Qué mano agarra arriba?**

La mano que está río arriba, agarra arriba.

**Grupo de lance:**

Acuático (*Waterborne*)

**Utilidad de aprender el snap T cast:**

Hay dos categorías de *Snap T*: El *snap* vertical y el circular. El vertical posiciona la mosca cerca del lanzador, mientras que el circular la sitúa más hacia el centro del río.

- Elige el *snap* circular (*circle snap*) si hay obstrucciones detrás de ti. (Éste *snap* será enseñado como método preferente.)
- Elige el *snap* vertical para máxima distancia, ya que una posición de ancla más cercana proporciona un *D-loop* más grande.

**Pasos del snap T (usando el circle snap):**

1. Crea una línea imaginaria (*orange line*) desde tus pies hasta el objetivo.
2. Posiciona pies y cuerpo en una postura confortable, dirigida hacia el objetivo, como en la posición de un *switch*.
3. Rota el cuerpo y la caña hacia la línea tendida tensa aguas abajo.
4. **Posición de arranque:** sitúa la punta de la caña cerca de la superficie, apuntando directamente aguas abajo con la línea tensa. Mueve la punta de la caña cuatro pies (1,20m) hacia el centro del río.
5. Imagina una pared de ladrillo frente a ti. Con la corriente por la derecha (*river left*), usarás la pared para dibujar la forma de una D con la punta de tu caña y reposicionar la mosca aguas arriba de ti hacia el medio del río. Para corriente por tu izquierda (*river right*), dibujarás una D al revés.
6. **Levantado:** haz un lento levantado vertical de la caña hasta las 11. **Reposicionado/snap:** forma entonces la curva de la D, acelerando en la parte más baja del golpe de lance. Acaba con la punta de la caña en el lado de la orilla donde la línea estaba colgada y tensa aguas abajo (para prevenir que la mosca se enganche en la caña). Esto sitúa la mosca de manera ideal por encima de la "línea naranja". Ésta ha sido la Etapa 1.
7. Espera con la punta de tu caña en la parte final de la D hasta que la mosca caiga en el agua.
8. **Barrido** con la caña plana o ligeramente inclinada río arriba, persiguiendo la punta de la línea. Debe haber suficiente velocidad para crear un *white mouse* (estela de agua salpicada que hace la línea al ser arrancada de la superficie) con la caña desplazándose río arriba y alrededor de tu cuerpo. Cuando la caña sobrepase tu hombro de río arriba, dirige el *D-loop* hacia atrás en dirección opuesta al objetivo, y entonces levanta la caña a la posición clave de la 1. Transfiere el peso a tu pie trasero. Ésta ha sido la Etapa 2.

9. **Pausa**, elevando la caña hasta la posición clave de la 1 mientras el *D-loop* adquiere tensión y el ancla se alinea con el objetivo. Entre todos los lances Spey, el *snap T* tiene la pausa más larga entre el final del golpe de lance trasero y el comienzo del lance delantero.

10. **Golpe de lance delantero** paralelo al ancla. Recuerda: CBI. Ésta fue la Etapa 3.

#### ***Sinopsis del snap T:***

1. Con la línea tensa y la punta de la caña en el agua, orienta ésta cuatro pies hacia el centro del río. Imagina una pared de ladrillo separada de ti el mismo largo de la caña e inclinada 45° río arriba.
2. Haz un *snap* dibujando la D en la pared y acelerando en la parte más baja de la curva.
3. Barre con la caña plana río arriba y hacia atrás, para formar el *D-loop* en dirección opuesta al objetivo.
4. Pausa (¡paciencia!) elevando la punta de la caña hasta la posición de la 1.
5. Dirige el lance delantero paralelo a la línea tendida en el agua. Recuerda: CBI.

#### ***Errores/problemas comunes en el single snap T cast:***

- Enredo en la punta. Es un fallo en el que la línea se enreda en la caña durante el *snap*. Es causado por no acabar el *snap* en el lado de la orilla del punto de arranque del lance, dejando la caña en la trayectoria de la línea que se acerca.
- Bajada de la punta de la caña durante el barrido, conocida como *dreaded dip* (la temida bajada). Ésta ancla la línea en el punto de caída, arruinando el lance.
- El final de la línea permanece pegado aguas abajo de ti después del *snap*. Esto puede ser causado por:
  - a. Débil *snap* —no dibujar una D suficientemente amplia o con suficiente energía durante el movimiento de *snap*.
  - b. *Drift lift* (levantado en deriva). Levantado inicial orientado lateralmente en vez de verticalmente.
- Arrojar la mosca y la punta de la línea demasiado lejos río arriba. Esto puede ser causado por:
  - a. Dibujar la D demasiado lejos río arriba.
  - b. Mover la caña demasiado lejos en la parte más alta del movimiento de la D. La mosca caerá lejos río arriba, configurando una *Bloody L* en el lance delantero.
- La *Bloody L* puede ser causada por:
  - a. *Drift lift* (levantado en deriva).
  - b. Mover la caña demasiado lentamente durante el barrido.
  - c. *Dipping* caída durante el barrido.
- Sacar la mosca fuera del agua durante el barrido puede ser causado por:
  - a. Barrer con la caña demasiado deprisa o abruptamente durante el recorrido.
  - b. Demasiada poca línea fuera de la punta de la caña.
- No conseguir carga en el lance delantero. Puede ser causado por:
  - a. Un fallo al hacer el golpe de lance delantero paralelo al anclado, violando el principio de los 180°.
  - b. No hacer pausa suficiente al final del barrido.

## LANCES INDIVIDUALES: UTILIDAD Y TÉCNICAS

### DOUBLE SPEY CAST (Lance Spey doble)

#### **Cuándo y por qué usarlo:**

- Como con todos los lances Spey, su propósito es cambiar la situación de la línea desde el final de su recorrido *on the dangle* a una posición de pesca.
- Se usa con viento río abajo o sin viento.

#### **¿Qué mano agarra arriba?**

La mano que está río abajo, agarra arriba.

#### **Grupo de lance:**

Acuático (*waterborne*)

#### **Pasos del double Spey:**

1. Crear una línea imaginaria *orange line* desde tus pies hasta el objetivo.
2. Sitúa tus pies y cuerpo confortablemente en dirección al objetivo, como si hicieras un *switch cast*.
3. **Posición de arranque** con la caña apuntando directamente río abajo y la línea colgando tensa.
4. **Levantado** de la caña hasta las 10, todavía apuntando directo aguas abajo; para, y espera a que la línea levantada se combe y se pare.
5. **Reposicionado:** levanta la punta de la caña hasta arriba y separada de tu cuerpo, acabando con ella apuntando río arriba y cerca de la superficie del agua. Te darás cuenta de que tus brazos están cruzados y -en el mejor de los casos- un suave *loop* de línea estará tendido sobre el agua. El propósito de este movimiento de reposicionado es situar el final de la línea corriente abajo de ti, a una longitud equivalente a la de la caña. Ésta ha sido la Etapa 1.
6. **Barrido** con la caña horizontal o en ligera elevación río abajo y alrededor de tu cuerpo, “lanzando” un *D-loop* de línea en dirección contraria al objetivo y acabando en la posición clave de la 1. El barrido crea un *white mouse* (estela de agua salpicada que hace la línea al ser arrancada de la superficie). Ésta ha sido la Etapa 2.

*Nota:* Nunca bajes la caña durante el barrido. Hacer eso se llama *dreaded Dip* (la temible bajada), y por una buena razón ¡es un destructor de lances!

7. **Pausa**, mientras el enérgico *D-loop* tira de sí mismo y del ancla en un alineamiento de 180° hacia el objetivo.
8. **Lance delantero**, con golpe directo y paralelo al alineamiento del ancla y del *D-loop*. Recuerda CBI: Cuerpo, Brazos, Impulso. Ésta ha sido la Etapa 3.

*Nota:* - El barrido y reposición en el doble Spey, son similares a los del *snap T*. Aprende el doble Spey y dominarás dos tercios del *snap T*.

*Nota:* El barrido o *sweep* para hacer el *D-loop* en el *double Spey* es similar al del *snap T*. Aprende el *double Spey* y sabrás la mayor parte del *snap T*

#### **Consejos:**

1. Método alternativo #1 para el *Double Spey*: arrastra la línea mejor que hacerla saltar en el paso de reposicionado. Esto es útil con líneas de cabeza corta.

## DOUBLE SPEY CAST (Continuación)

2. Método alternativo #2 para el *Double Spey*: en la Etapa 1, en vez de hacer saltar línea y mosca de manera habitual, lleva con cuidado la línea por debajo de la punta de la caña directamente aguas arriba (enfrente de tu cuerpo), con suficiente velocidad para situar un anclado a la distancia de una caña aguas abajo de ti. Entonces barre formando el *D-loop* en dirección opuesta al objetivo, haz la pausa y luego el lance delantero.

### **Sinopsis del double Spey:**

1. Arrancar con 50 pies de línea (desde el carrete) colgando tensa aguas abajo; elevar la punta de la caña hasta las 10; stop.
2. Balancear la punta de la caña sobre la cabeza y por fuera acabando en una posición baja y apuntando río arriba, situando el ancla a la longitud de una caña aguas abajo de ti.
3. Barrer con la caña horizontal aguas abajo y alrededor hasta la posición clave en dirección opuesta al objetivo.
4. Hacer una pausa, elevando la punta de la caña hasta la posición clave de la 1 mientras se forma el *D-loop*.
5. Lance delantero paralelo al anclado. Recuerda: CBI.

### **Errores/problemas comunes en el double Spey cast:**

- Línea desplazándose demasiado lejos aguas arriba durante el movimiento de reposicionado. Causado por empezar el movimiento de reposicionado con la punta de la caña demasiado baja. La gran cantidad de *stick* (línea pegada al agua en el anclado) será despedida de repente con la carga de la caña, e irá disparada lejos río arriba.
- La línea no va suficientemente lejos río arriba durante el reposicionado. Causado por empezar el movimiento de reposicionado con la punta de la caña demasiado alta, o por falta de la fuerza necesaria durante el mismo movimiento. Recuerda que el movimiento de reposicionamiento es un lance más.
- La línea aterriza demasiado lejos frente al lanzador. Causado por sujetar la caña demasiado separada de tu cuerpo durante el reposicionado. Es también posible que la línea aterrice demasiado cerca de tu cuerpo cuando la punta de la caña está muy vertical durante el reposicionado.
- *Bloody L*. Causada por la caída de la trayectoria de la punta de la caña durante el barrido, normalmente por un comienzo demasiado alto. Comienza bajo y barre plano o ligeramente inclinado.
- La línea se enreda en tu cuerpo durante el reposicionado. Causado porque la punta de la caña está demasiado alta al comienzo del movimiento.
- Fallo del giro de la mosca y del *leader* en la alineación opuesta al objetivo durante la formación del *D-loop*. Causado por calcular mal la velocidad y la altura de la punta de la caña durante el barrido. Demasiado rápido o alto, mandará la mosca a la vegetación detrás de ti. Demasiado lento, bajo o con caída, causará una *Bloody L*.
- Falta de carga de la caña durante el lance delantero. Causada por violación del principio de los 180°, como cuando se engancha la caña detrás del pescador.

## LANCES INDIVIDUALES: UTILIDAD Y TÉCNICAS

### SNAKE ROLL CAST

#### ***Cuándo y por qué usarlo:***

- Como con todos los lances Spey, su propósito es cambiar la situación de la línea desde el final de su recorrido *on the dangle* a una posición de pesca.
- Se usa tanto con viento río abajo como sin viento.

#### ***¿Qué mano agarra arriba?***

La mano que está río abajo, agarra arriba.

#### ***Grupo de lance:***

Aéreo (*Airborne splash and go*)

#### ***Pasos del snake roll:***

1. Crear una línea imaginaria *orange line* desde tus pies hasta el objetivo.
2. Situar los pies y el cuerpo confortablemente en dirección al objetivo como si hicieras un *switch cast*.
3. **Posición de arranque** con la caña apuntando directamente río abajo y la línea colgando tensa. Imagina una pared de ladrillo frente a ti, separada por la longitud de la caña y alineada con el objetivo. Piensa en dibujar una “e” moviendo la punta de la caña por ese muro. La mayoría de estos lances son de movimiento del brazo a la altura del hombro (véase la siguiente página con ilustraciones más precisas para la forma de “e”).
4. **Levantado** de la caña lentamente hasta que esté a nivel con tu cabeza. Entonces ejecuta con suavidad lo siguiente en un movimiento continuo:
5. **Reposicionado y Barrido**
  - a. Lleva la punta de la caña atrás (separándola del centro del río), y manteniéndola plana a lo largo de la pared en la primera parte de la “e”
  - b. Eleva la caña hacia la cumbre de la “e” con una ligera aceleración, manteniendo recta la parte alta del brazo.
  - c. Continúa la forma de la “e”, ahora moviendo la puntera hacia el centro del río y continuando con la misma ligera aceleración.
  - d. Sigue acelerando la punta de la caña mientras se mueve a lo largo de la parte baja de la curva de la “e”. No bajes la puntera demasiado abajo en esta etapa o tendrás excesivo ancla. Usa la altura del hombro como altura mínima.
  - e. Ésta es la parte más rápida del lance: la caña se acelera hacia atrás, elevándose ligeramente y lanzando un *D-loop* de línea en dirección opuesta al objetivo.
6. **Pausa**, elevando la punta de la caña hasta la posición clave de la 1 mientras la punta de la línea y el *leader* se posan formando el ancla.
7. **Lance delantero** paralelo al ancla usando CBI.

TRAYECTORIA PUNTA DE LA CAÑA

SNAKE ROLL - ROD TIP Path

↑  
C  
O  
R  
R  
I  
E  
N  
T  
E

↑  
C  
U  
R  
R  
E  
N  
T  
E



↑  
B  
O  
R  
I  
N  
K  
A

In executing a snake roll, imagine a brick wall aligned with the target. To place your anchor in line with the target draw your "e" on that wall with the rod tip.

Para hacer el Snake roll, imagina un muro de ladrillo alineado con el objetivo. Para situar tu ancla en línea con el objetivo, dibuja tu "e" en ese muro con la punta de la caña.

Source: Simon Gaveswarth's class notes and book Spey Casting. Used by permission. R. Pauli 2007

## *SNAKE ROLL CAST (Continuación)*

### ***Sinopsis del snake roll:***

1. Arranca con 50 pies de línea (desde el carrete) colgando tensa aguas abajo con la punta de la caña a la altura de la cabeza. Imagina un muro de ladrillo a lo largo de la línea de objetivo.
2. Reposiciona la línea dibujando una “e” o una “e” inversa con la punta de la caña manteniendo ésta separada de ti y a lo largo del muro imaginario.
3. Para (pausa) para que la punta de la línea ancle.
4. Lance delantero paralelo al anclado. CBI.

### ***Consejos:***

1. A menudo ayuda el pensar en “pintar” el anclado sobre el agua.
2. Acelerar pronto o tarde durante la formación de la “e” permite al lanzador situar el ancla hacia el medio del río o hacia la orilla, respectivamente.
3. Más amplias y más altas formaciones de “e” llevan el anclado más cerca del lanzador y permiten mayores cambios de ángulo.

### ***Errores/problemas comunes en el snake roll cast:***

- La punta de la línea permanece en el agua durante la formación de la “e”. La causa es un golpe de lance demasiado lento, o una “e” pequeña y endeble.
- La línea golpea la caña en mitad de la “e”. La causa es falta de velocidad en el recorrido de la parte baja de la “e”.
- Anclado no alineado con el objetivo. La causa es un fallo al dibujar la “e” en la pared, que está apuntando al objetivo.
- El ancla rebota fuera del agua en el golpe de lance trasero (o no llega a tocar el agua). Generalmente causado por excesiva velocidad en la última parte del recorrido de formación de la “e” cuando la caña se está elevando.
- Enganchar la caña detrás de tu cuerpo cuando acabas el golpe de lance trasero, a menudo seguido por un golpeo a ti mismo con la línea durante el golpe de lance delantero. La causa es que la punta de la caña se aparta de la pared durante la parte final de la formación de la “e” y el levantado hasta la 1.
- *Pregnant egg* (huevo preñado) es una expresión para referirse a una pata de la “e” demasiado alargada hacia abajo, lo que amontona el anclado en un sitio incorrecto hacia el centro del río.
- *Timing* (tempo, ritmo). El *snake roll* no es un lance continuo. Hay una pausa al final de lance trasero, mientras esperas que el *leader* “pique” el agua.

## LANCES INDIVIDUALES: UTILIDAD Y TÉCNICAS

### Perry poke

*Un movimiento subsiguiente al de reposicionado*

#### **Cuándo y por qué usarlo:**

- El *Perry poke* es a menudo usado como un lance de recuperación. Un pescador no satisfecho con el resultado del movimiento de reposicionado, puede elegir “volcar” a corta distancia el lance delantero a lo largo de la línea de objetivo, dejando línea floja frente a él. El “volcado” es normalmente seguido de un *switch cast*. Volcar en corto es conocido como *poke*.
- Puede constituir un método premeditado de lanzado. Algunos pescadores hacen *poke* casi con cada lance cuando usan líneas con puntas hundidas, dependiendo de un “anclado acuático sostenido” para cargar la caña durante la formación del *D-loop* y lance delantero.

#### **Historia:**

*Speycasting: A New Technique*, por Hugh Falkus (Excellent Press, London, 1994) contiene la primera publicación conocida sobre el *poke* en referencia al *Spey casting*. Falkus usaba el *poke* para abordar el “artificioso *D-loop cast*”, y lo describe en la pág. 157.

Véase pág. 168. En la primera frase, Falkus expone: “Aquí la caña ha sido “pinchada” sobre el agua...”. Su descripción y fotografías muestran un volcado de línea floja hacia el medio del río. Falkus usaba el artificioso *D-loop* cuando la vegetación de la orilla impedía los lances traseros normales.

## LAS MALAS COSTUMBRES

### Errores comunes en los lances Spey

- Comenzar un lance Spey con la línea floja o destensada.
- Comenzar el levantado inicial sin tener la punta de la caña baja a ras de agua.
- No encararse en dirección al objetivo (posición del pie) antes comienzo de un lance Spey.
- Inadecuada aplicación de fuerza en el agarre inferior durante el lance delantero.
- Mucho *stick o grip* (línea pegada al agua en el anclado): Indicado por un ruido de sorbido ruidoso en el lance delantero.
- Poco *stick o grip* (línea pegada al agua en el anclado): Indicado por un ruido de chasquido del *leader* en el lance delantero (ancla arrancada).
- Hundir la punta de la caña durante el barrido en el paso de formación del *D-loop*.
- Cruzar la línea: (hacer *roll casting* por encima de la línea tendida en el agua)
- Insuficiente esfuerzo en el movimiento de reposicionado para levantar línea y *leader* juntos fuera del agua: Con frecuencia es un problema para los nuevos lanzadores Spey que aprenden el *switch cast*.
- *Hooking* (enganchado): llevar el *D-loop* detrás del cuerpo del lanzador.
- Fallo al utilizar (CBI),Cuerpo, Brazos e Impulso (ambas manos) en la secuencia de aplicación de fuerza durante el golpe de lance delantero (*forward stroke*)
- Violación del principio de los 180 grados.
- *Drift lift*: Inclinar lateralmente el levantado inicial en vez de hacer un levantado vertical.
- *Creep* (arrastre): movimiento de la caña sin estar cargada.
- *Bloody L.* (L maldita).
- Sobrecargar la caña en el golpe de lance delantero, indicado por un ruido de chasquido (ancla arrancada).
- *Timing* (tempo) desajustado: apresurarse o esperar demasiado en los movimientos.

### Consejos Útiles para Prácticas sin Agua

Para practicar el lanzado sobre la hierba, usa un *grass leader* (bajo para hierba), desarrollado por Al Buhr para Jim Green en 1997. Haz un *leader* cónico con tramos de monofilamento unidos mediante nudos de sangre y corta los extremos sobrantes de los nudos dejando unos rabillos de 1 cm aprox. Para un buen agarre del *leader* (anclado), adapta la longitud de los rabillos a la de la hierba y a la rigidez del material del bajo.

## Cuatro Clasificaciones de Líneas Spey

**Shooting Heads** (Cabezas lanzadoras): entre 30 y 50 pies. Para estilo Escandinavo con más cortas y ligeras cañas y carretes, espacios más limitados para el lance, y para lograr distancia y suaves presentaciones con *leaders* largos. Un eficaz método si no te importa tener que recoger y disparar línea (*running*) más a menudo (*stripping/shooting*).

**Líneas Skagit:** pueden ser incluidas en este mismo grupo. Cortas y pesadas cabezas flotantes que arrancan y lanzan moscas pesadas y puntas hundidas. Buenas para situaciones difíciles y para llevar la mosca al fondo deprisa. Las *skagit* ofrecen un menor grado de aprendizaje para principiantes.

**Short Belly** (Líneas de cabeza corta): entre 50-60 pies. Versátil longitud de cabeza, útil en situaciones de lance con espacio limitado. Convenientes para lances cortos hasta 100 pies con mínimo recogido y disparado de línea. Fáciles de manejar y lanzar en variadas situaciones, incluyendo sus versiones flotantes y de puntas hundidas. Una popular longitud de cabeza (56 a 60 pies) es ideal para el examen de instructor de lanzado con cañas de dos manos.

**Mid Belly** (Líneas de cabeza media): entre 60 y 70 pies. Un compromiso entre cabezas cortas y largas. Menor requerimiento de recogida y disparo de línea y algunas ventajas en el control de la línea mediante *mendings* (correcciones). Pueden no ser tan indulgentes o fáciles de lanzar como las líneas de cabeza corta.

**Long Belly:** 70 pies o más. Lances largos con mínimo requerimiento de recogida y disparo de línea. Larga y repetitiva distancia con un volteo más rápido. Menor formación de hielo en las anillas en tiempo frío. Fácil de mover para hacer correcciones a mayor distancia. Las líneas de cabeza larga se ajustan mejor a las cañas largas. Estas líneas son mejores para situaciones con un adecuado espacio trasero y anchos pozos de corrientes constantes. Línea más difícil de manejar para principiantes.

## Escogiendo una línea Spey

Escoge una línea con una longitud de cabeza y un peso que se adapten a tu estilo de lanzado, acción y longitud de tu caña, y a las características de tu mosca (volumen/peso).

La línea debería pescar cerca (el primer lance en muchas corrientes se hace sólo con el *leader*), y también lejos (tu ansiada distancia en el lance) en condiciones de calma o viento y diferentes flujos de agua. Piensa en la necesaria y correcta presentación, incluyendo la profundidad de la mosca bajo tensión.

Los estándares para líneas Spey están establecidos por la American Fly Fishing Trade Association (AFFTA).

Véase:

[http://www.affta.com/media/downloads/industry-standards/spey\\_line\\_weights.pdf](http://www.affta.com/media/downloads/industry-standards/spey_line_weights.pdf)

## Interpretación de líneas Spey – 2011

La proliferación de líneas Spey en los últimos dos años, supone un reto incluso para los que están más al día. Afortunadamente Simon Gavesworth ha publicado un comprensivo sumario de las líneas Spey que RIO ofrece.

Véase:

<http://www.rioproducts.com/photos/file/Understanding%20Spey%20lines%202011.pdf>

## SECCION 3 - SPEY:

### VERSION REDUCIDA

#### Fichas de bolsillo

#### Sinopsis del OVERHEAD CAST

1. Levantado de escopeta hasta las 10-11, golpe de lance hacia atrás/parada a las 12-1.
2. Deriva caña y peso del cuerpo atrás esperando la extensión del bucle.
3. CBI lance delantero. Parada alta.

#### Sinopsis del ROLL CAST

1. Con la línea tensa, lleva la caña despacio y horizontalmente de lado hacia atrás, luego sube despacio hasta la posición clave de la 1.
2. Sujeta la caña quieta y espera que la barriga de la D se forme detrás de ella.
3. Mientras el Punto P está quieto frente a ti, empieza el lance delantero despacio y suavemente.
4. Usando suavemente CBI, haz un delantero paralelo a la línea que está en el agua.

#### Sinopsis del SWITCH CAST

1. Línea tensa, punta de la caña a ras de agua, levantado vertical hasta las 10.
2. Barre de lado y directo hacia atrás, plano, formando *D-loop*, sube hasta la posición de la 1 en dirección opuesta al objetivo.
3. Mira el anclado de la punta de la línea y empieza inmediatamente el lance delantero. *Splash & go*.
4. Lleva el delantero paralelo a la línea que está en el agua. CBI.

#### Sinopsis del SINGLE SPEY

1. Línea tensa, caña baja apuntando al objetivo.
2. Haz un *switch cast*.

## Sección 3: Fichas de bolsillo (continuación)

**Sinopsis del SNAP T**

1. Línea tensa y punta de la caña a ras de agua. Apunta con la caña 4' hacia el centro del río. Imagina un muro de ladrillo separado por la longitud de la caña e inclinado 45° río arriba.
2. *Snap*: Dibuja una D en el muro acelerando en la parte más baja de la curva de la D.
3. Barre con la caña horizontal o ligeramente inclinada río arriba y hacia atrás en oposición al objetivo.
4. Pausa, elevando la punta de la caña hasta la 1.
5. Lance delantero paralelo a la línea tendida en el agua. CBI.

**Sinopsis del DOUBLE SPEY**

1. Comienza con la línea tensa y la punta de la caña a ras de agua.
2. Levanta la punta de la caña hasta las 10. Para.
3. Conduce la punta de la caña sobre tu cabeza y apuntando hacia fuera, acabando baja sobre el agua y apuntando río arriba. Anclado a la longitud de una caña aguas abajo.
4. Barre con la caña horizontal o ligeramente inclinada aguas abajo y hacia atrás en dirección opuesta al objetivo formando el *D-loop*.
5. Pausa, elevando la punta de la caña hasta la 1.
6. Lance delantero paralelo al ancla. CBI.

**Sinopsis del SNAKE ROLL**

1. Comienza con la línea tensa y la punta de la caña a ras de agua. Imagina una pared de ladrillo a lo largo de la línea de objetivo.
2. Levanta la punta de la caña a la altura de la cabeza.
3. Reposiciona la línea dibujando una “e” o “e” al revés con la punta de la caña sobre el muro de ladrillo. Acelera la caña en la parte baja de la curva de la “e”
4. Espera a que la punta de la línea ancle moviendo la caña hasta la posición clave de la 1 del reloj.
5. Lance delantero paralelo al ancla. CBI.

### Sección 3: Fichas de bolsillo (continuación)

#### **REGLA MNEMOTÉCNICA PARA LOS ELEMENTOS DE CADA LANCE SPEY** (*Single Lens Reflex, Sun Protection Factor*)

- S-Start** (Posición de arranque).  
**L- Lift** (Levantado).  
**R- Reposition** (Reposicionado).  
**S- Sweep to D-loop**; (Barrido levantando a la 1).  
**P- Pause**.  
**F- Forward cast** (Lance delantero).

#### **Las Malas Costumbres: Errores Comunes en los Lances Spey**

- Comenzar con la línea destensada.
- Punta de la caña no a ras de agua.
- Fallo de encarado hacia el objetivo.
- Inadecuada fuerza en el agarre inferior.
- Mucho *stick* -- ruidoso sorbido en lance delantero.
- Poco *stick*-- ruido de chasquido en lance delantero.
- Hundir la punta de la caña durante el barrido.
- Lanzar cruzando por encima de la línea.
- Insuficiente esfuerzo en el reposicionado.
- *Hooking* (enganchado)*D-loop* detrás del cuerpo.
- Fallo al utilizar Cuerpo, Brazos e Impulso.
- Violación del principio de los 180 grados.
- *Drift lift*: Inclinar lateralmente.
- *Creep* (arrastre): mover la caña sin estar cargada.
- *Bloody L.* (L maldita).
- Sobrecargar la caña - chasquido de la línea.
- *Timing* (tempo) desajustado – muy lento o muy rápido.

## SECCIÓN 4 – TEMAS AVANZADOS

### DETALLE DE LA APLICACIÓN DE FUERZA: CBI (Cuerpo, Brazos, Impulso)

La totalidad de la aplicación de fuerza incluye tres fases separadas, pero unidas en coordinación.

1. Fase 1: El **cuerpo** transfiere el peso en dirección del lance sin cambiar el ángulo de la caña.
2. Fase 2: Después de que el cuerpo empieza a transferir su peso, los **brazos** se mueven en la dirección del lance, todavía sin cambiar el ángulo de la caña.
3. Fase 3: **Impulso o fuerza** es una rotación de la caña usando brazos, manos y muñeca de la mano superior seguido de una abrupta PARADA.

Conducir la trayectoria con el talón de la caña. Nota que durante la parte CB (cuerpo, brazos) del golpe de lance, el ángulo de la caña no cambia. Ese ángulo sólo cambia durante la aplicación final de la fuerza o impulso.

### COMPONENTES DE LA FASE 3

Hay dos (o tres) movimientos coordinados de mano/muñeca/brazo en la Fase 3 de aplicación de impulso final. Esto es después de que tu cuerpo ya ha transferido su peso hacia adelante y tus brazos también se han extendido.

<u>Elemento de Fase 3</u>	<u>Usar con líneas de cabeza corta y media</u>	<u>Usar con líneas de cabeza larga</u>
Tiro de la mano inferior	Sí	Sí
Golpe de mano superior y muñeca con algo de movimiento de brazo	Sí	Sí
Brazo superior empujando en línea recta	No	Sí

## **VARIAS MANERAS DE HACER BUCLES CRUZADOS – Y CÓMO EVITARLOS**

Mientras es de general conocimiento que los bucles cruzados (*tailing loops*) son causados por trayectorias cóncavas en el recorrido de la punta de la caña, los defectos de lanzado que crean tales trayectorias no son bien comprendidos a menudo. La siguiente regla mnemotécnica (siglas en inglés de CREEPS), te ayudará a conocer los defectos a evitar.

C—*Creep* (arrastre). (Definición en página 8)

R—*Rotation* (parar la rotación de la caña en una parte del golpe de lance).

E—*Erratic power application* (aplicación muy variable de la fuerza).

E—*Early finish of haul* (anticipar el final de la tracción) —para lanzado de una mano.

P—*Pushing*: empujar la caña sin rotación final (también llamado *thrusting*).

S—*Short stroke*: golpe de lance corto (las líneas largas requieren largos *stroke*).

## **VENTAJAS DE LOS ANCLADOS AÉREOS (*AIRBORNE – SPLASH AND GO*)**

- Las puntas hundidas no se hunden mientras estén en el aire.
- Son más sigilosos en el agua, ya que sólo el *leader* y un trozo de línea anclan en la superficie.
- No existe el salpicado de agua al arrancar la línea (*white mouse*) como en los anclados acuáticos (*waterborne*).

## **VENTAJAS DE LOS ANCLADOS ACUÁTICOS (*WATERBORNE*)**

- Existe una pausa en medio de estos lances que los hace más fáciles de aprender.
- Con puntas pesadas y moscas grandes, la punta/mosca no rebotará fuera del agua como puede ocurrir con un aéreo *airborne*.
- Es más fácil lanzar puntas y moscas pesadas, especialmente con líneas *Skagit*.

## **LANCES SPEY AVANZADOS**

El famoso *flat is good* (horizontal es mejor) de Simon Gawesworth. Los Movimientos de sube y baja en el barrido, cargan poco la caña en comparación con un movimiento lateral uniforme. Un lance Spey avanzado tiene, en proporción, un levantado (*lift*) menor y un golpe de lance trasero horizontal sin caídas.

El objetivo es incrementar la carga de la caña con un agresivo *V-loop* en el lance trasero. Gracias a esta mayor carga, se requerirá menos esfuerzo para el posterior lance delantero.

## **DETALLES AVANZADOS SOBRE LA SITUACIÓN DEL OBJETIVO**

Existe más de un objetivo durante un lance Spey; de hecho, hay a menudo tres. Estos están determinados por la original línea naranja que hemos descrito y que nos separa del objetivo, el punto de anclado de la punta de la línea después del movimiento de reposicionado, y la situación final del ancla después de la terminación del golpe de lance para formar el *D-loop*. Los tres raramente serán idénticos. La posición final del ancla y la formación del *D-loop* determinan la trayectoria que el golpe de lance delantero debe llevar.

Una posible pregunta: “¿Por qué no hacer el lance delantero directo a lo largo de la línea naranja de objetivo?” La respuesta es que un lanzador Spey admite que el alineamiento del ancla y formación del *D-loop* se hacen donde es posible. *Siguiendo el principio de los 180°, triunfa la original línea naranja.* Esto es análogo a vadear en un río lleno de piedras resbaladizas: la situación de los pies del pescador se hace donde el fondo lo permite, lo que no siempre es lo ideal.

Ya que la ejecución de un lance Spey raramente será perfecta, el anclado, *D-loop*, y alineamiento de caña estarán probablemente un poco separados del objetivo original. Mirar la forma del ancla permite al lanzador ejecutar lances delanteros en alineación exacta con el anclado y el *D-loop*. En palabras de Simon Gawesworth, “Conduce el lance delantero por fuera y tan cerca de la línea tendida en el agua frente a ti como te sea posible”.

## **DETALLES PARA EL APRENDIZAJE DEL SINGLE SPEY SIN CAIDA (DIP)**

Algunos profesores introducen convencionalmente la “caída” (hundimiento de la trayectoria de la punta de la caña en el *sweep*), pero lo mejor es aprender el *single Spey* de la misma manera que aprendes el *switch cast*, con un lance trasero horizontal sin caída. ¿Por qué introducir entonces la caída, cuando es un error frecuentemente cometido durante el *snap T* y el *double Spey*?

Hay una excepción, por supuesto: los *single Spey* con cambios de dirección mayores de 45°. Cuanto más grande es el cambio de dirección durante un *single Spey*, más pronunciado debe ser el levantado y más profunda la caída. Pero para los lanzadores principiantes es mejor perfeccionar un lance trasero plano antes de pensar de antemano en excepciones a la regla. Haciendo eso perderemos el miedo al “lanzamiento Spey más difícil” (como muchos instructores llaman al *single spey*), y animamos a nuevos pescadores a disfrutar del supremo placer de todas las pescas: el *simple Speying*, el mejor camino para acercarse a los ríos salmoneros.

## **SUBTIPOS DE LANZADO SPEY**

### **LANZADO SKAGIT**

El lanzado *Skagit* es un subestilo del lanzado Spey que usa cortas y pesadas líneas Spey con pesadas puntas hundidas y/o moscas grandes. Los lanzadores *Skagit* usan lances con anclado acuático: el *snap T*, *double Spey*, y *Perry poke*.

Cuando las puntas hundidas están en el rango ligero entre las pesadas, como 9' de T-14 (126 *grains*), (punta de tungsteno de RIO de 14 *grains* por pie), debe usarse un “ancla sostenida”, la cual permite a la punta asentarse en el agua durante algunos segundos (uno, dos, o a veces más) antes de barrer y formar el *D-loop*. El tiempo de asentado permite a la punta hundirse y proporcionar tensión contra la caña durante el golpe de lance delantero. Las puntas en el rango pesado (200 a 500 *grains*) no necesitan tiempo de asentamiento (ancla sostenida) para cargar la caña durante el golpe de lance delantero.

El lanzado *Skagit* se logra mejor usando una línea (cabeza *Skagit* más punta hundida) de longitud entre 3 y 3,5 veces la de la caña. El propósito de esto es mantener un golpe de lance constante a pesar de de la punta hundida utilizada para pescar un determinado pozo. Los trozos cortos de extensiones de cabezas *Skagit* son los llamados *cheaters*, y se usan para ajustar la longitud total de la línea y que ésta se mantenga dentro de la regla de 3 a 3,5.

Para un completo análisis del lanzado *Skagit*, véase la segunda parte del artículo en el boletín del Golden Gate Angling and Casting Club, Junio/julio 2006.

<http://ggacc.org/docs/Sites/1/Bulletin-2006-06.pdf>

<http://ggacc.org/docs/Sites/1/Bulletin-2006-07.pdf>

### **LANZADO EDGIT**

El término *Edgit* es un término innovador en la jerga Spey. Es una contracción de Ed y de *Skagit*. Fue usada por primera vez en el foro de Speypages.com (por *Kush*) para describir la particular variedad de lanzados *Skagit* usados por Ed Ward, un reconocido guía de *steelhead* en Pacific Northwest que emplea el *Perry poke* para la mayoría de los lances.

Ward enfatiza sobre el ancla sostenida, permitiendo que la punta hundida se sumerja bajo la superficie para añadir resistencia de anclado durante el *D-loop* y el lance delantero. En su video, Ward describe su *Perry poke* como un lance de viento río arriba, y lo demuestra con los siguientes pasos:

1. Movimiento de reposicionado para traer el punto de anclado aguas arriba de la línea naranja. Ward usa un movimiento de caña no muy diferente a un movimiento de reposicionado de *single Spey*, pero con poca fuerza.

2. Volcar (*poke*) la línea en un garabato desordenado aproximadamente sobre la línea de objetivo. El serpenteado del garabato crea más tensión que una línea cuidadosamente extendida durante el cargado de la caña o el lance trasero.
3. Barrer la punta de la caña hacia afuera del garabato y hacia atrás formando el *D-loop* opuesto al objetivo.
4. Sin pausa, hacer directamente el lance delantero. Éste es un lance de carga continua sin pausa después de la formación del *D-loop*. “Barrido, volteo y lance delantero” en palabras de Ward.

### **LANCE UNDERHAND** (Lance escandinavo)

#### **Cuándo y por qué usarlo:**

- Como con todos los lances Spey, su propósito es cambiar la posición de la línea *on the dangle* a una posición de pesca. El *underhand* requiere poco esfuerzo.
- Úsalo en espacios restringidos y en situaciones donde la recogida de grandes cantidades de línea/*running* no suponga un problema.

#### **¿Qué mano agarra arriba?**

La mano de río arriba hace el agarre superior.

#### **Grupo de lance:**

Anclado *splash and go*.

#### **Pasos del underhand cast:**

1. Posición confortable cara al objetivo, rotando entonces el cuerpo y la caña normalmente aguas abajo.
2. Levanta la caña entre las 10 y las 11. El levantado no es un levantado de escopeta como en el tradicional lanzado Spey, porque la línea es tan corta que no necesita demasiado levantado. Es un doblado del codo por parte del antebrazo de la misma forma que un lanzador de una mano levanta la punta de la caña (levantado en media luna, en la terminología de Al Buhr).
3. Lleva la caña atrás hacia la orilla cercana mientras giras el cuerpo cara al objetivo. El movimiento es como dirigir la caña con la mano inferior en vez de tirar de ella con la superior.
4. Suave lance trasero.
5. Espera a que el *leader* ancle del todo en el agua, y entonces comienza el lance delantero –*splash and go*.
6. El lance delantero consiste en “tirar” de la mano de abajo (*underhand*) hacia tu cintura, mientras la mano de arriba se mueve hacia abajo como en un torneo de precisión con caña de una mano. Para la punta de la caña alta, sobre las 11. Recuerda: una línea corta requiere sólo un golpe de lance corto.

#### **Notas:**

- La mano inferior ejerce el 80 por ciento de la fuerza en el lance delantero; la superior sólo el 20 por ciento.

- La mano superior se mueve poco, parecido a un torneo de precisión con cañas de una mano y golpe de lance vertical.
- Las líneas usadas son *shooting heads* entre 24 y 46' de longitud.
- Los *leaders* miden entre 15' y 20', y son los que proporcionan el completo agarre del anclado.
- Se usan cañas de acción rápida porque los golpes de lance cortos requieren cañas rápidas.

***Errores/problemas comunes en el underhand cast:***

- La mano de arriba transmite largos *stroke* (golpes de lance), al igual que con las líneas largas.
- La mano inferior da una sacudida abrupta en el golpe de lance, provocando bucles cruzados.

**PESCAR ENSEGUIDA vs. DESTREZA**

Es vital conocer tus propias metas. Algunos quieren ir a pescar enseguida. Otros quieren divertirse de por vida, aumentando siempre su destreza en el lanzado y su éxito en la pesca. Los objetivos no son mutuamente exclusivos, pero deben ser priorizados para alcanzar un éxito a corto tiempo y mantener la motivación.

**CÁMARAS FOTOGRÁFICAS**

Dos importantes detalles para una cámara fotográfica de pesca: que sea resistente al agua (esencial), y que tenga un visor óptico (importante, ya que las pantallas apenas se ven con luz solar). La cantidad de píxeles no es importante para las instantáneas.

**INTERPRETACIÓN DE LINEAS SPEY**

La gran proliferación de líneas Spey puede ser un obstáculo desalentador para aquellos pescadores que buscan una nueva línea para sus cañas de dos manos. Afortunadamente es un alivio contar con la excepcional ayuda del documento de Simon Gawesworth titulado Understanding Spey Lines 2011, el cual está disponible en la web de RIO Products:

<http://www.rioproducts.com/photos/file/Understanding%20Spey%20lines%202011.pdf>

## SECCIÓN 5 – SUGERENCIAS SOBRE LECTURAS Y VIDEOS

### LECTURAS

*Spey Casting*, Simon Gawesworth (Stackpole Books, 2004)

*Single handed Spey Casting*, Simon Gawesworth (Stackpole Books, 2010)

*Two-Handed Fly Casting, Spey Casting Techniques*, AL Buhr (Frank Amato Publications, Inc., 2006)

*Speycasting: A New Technique*, Hugh Falkus (London: Excellent Press, 1994).

*The Orvis Guide to Better Fly Casting*. Al Kyte (Lyons Press, 2008)

*Salmon Fishing, A Practical Guide*, Huhg Falkus (reimpreso en Enero 1987 por H.F.& G. Witherby Ltd., Great Britain)

### VIDEOS

*Rio's Modern Spey Casting* (Idaho Falls: Rio Products, 2005) With Simon Gawesworth, George Cook, Mike McCune, Scott O'Donell, Dana Sturn, Ed Ward. Three-DVD set.

*The Art of Spey Casting*, Jeffrey Pill (Helena, Montana: Miracle Productions): Filmed at the initial Spey-O-Rama at San Francisco's Golden Gate Angling and Casting Club). With 20 of the world's most renowned Spey casters.

*Spey Masterclass with Derek Brown*. (Ontario, Canada: The Usual Press, 1995).

*Spey Fishing Steelhead with John Hazel*. (Portland, Oregon: Cascade Mediaworks LLC, 2005).

*Spey to Z* (A Scientific Anglers Production). With Greg Pearson, Topher Browne and Way Yin, M.D.

Cualquiera de los siguientes DVD, son excelentes:

- John and Amy Hazel
- Dec Hogan
- Jeff Putnam

## **FUENTES DE INTERNET**

Fly Fishing Research. <http://flyfishingresearch.net>

Ésta es la mejor fuente de información basada en la ciencia para pesca con mosca, particularmente en pesca con caña Spey.

Speypages.com. <http://www.speypages.com/speyclave/>

Un foro de discusión para adictos al Spey.

Comprendiendo el diseño de líneas Spey 2009.

<http://www.rioproducts.com/photos/file/undestanding%20Spey%20lines%202009.pdf>

La web de Rio Products.

## **SUGERENCIAS DE AYUDAS Y SUMINISTROS PARA UNA CLASE DE SPEY**

Books: Spey Casting and Single-Handed Spey Casting by Simon Gawesworth

Video: Rio's Modern Spey casting.

Video: Wading safety (Simms Fishing Products).

Pizarra.

Glosario.

Cañita con línea de lana.

Gafas.

Gorra de protección solar.

Sujetapapeles.

Lápices y papel.

Bajo para hierba.

## **PARA CONTACTAR CON EL AUTOR**

Si tienes preguntas o comentarios para el autor de este manual, envía un e-mail a [bob.pauli@mac.com](mailto:bob.pauli@mac.com).

## AGRADECIMIENTOS

Muchas gracias a Simon Gawesworth por iniciarme en mi periplo de pescador Spey y por sugerirme varias mejoras para este librito. Su famoso libro de enseñanza *Spey casting*, es el centro de mi conocimiento del lanzado Spey.

Por el apoyo a la creación de este documento con su instructiva y profesional experiencia de lanzado y por verificar la utilidad de algunas de sus explicaciones, mi agradecimiento a Tripp Diedrichs. Gracias a Christopher King por indicarme algunas contradicciones y recomendarme las correcciones apropiadas, y a Kirk Eberhard por la sección de clasificación y elección de líneas Spey. Agradezco a Ray Christensen, Fred Evans, Judith Kramer, Soon Lee and Taft Ring por revisar este trabajo.

Estoy agradecido también a Mike McCune por el profundo adoctrinamiento en las virtudes del lanzado Skagit. De los muchos y magníficos lanzadores del San Francisco Golden Gate Angling and Casting Club, agradezco especialmente a Frank Chen y Bert Rances por estar siempre dispuestos a trabajar en la corrección de defectos. Al escocés James Chalmers, capitán del equipo Carron, siempre tan gentil en dispensar ayuda a los estudiantes de Spey.

Por hacer más legible este cuaderno en cuanto a escritura, puntuación y formatos, mi agradecimiento a Mary Van Clay.