

1^e PARTIE : UTILISATION DE LA CANNE À MOUCHE

1. TENUE DE LA CANNE :

Le grip anglais ou position standard :

Le pouce est situé sur le dessus de la poignée de la canne.

Avantage : Permet d'avoir plus de puissance de propulsion .

Inconvénient : Risque de voir apparaître des défauts de poignet et perdre la linéarité de la soie.

Le grip autrichien ou position continentale :

Ici c'est l'index qui se trouve au dessus de la poignée de la canne.

Conseillé pour le débutant.

Avantage : Evite les erreurs de poignet, facilite la précision.

Inconvénient : Moins de puissance et plus de fatigabilité.

Le grip tournevis ou position tournament :

Le pouce et l'index se trouve de chaque côté de la poignée de la canne. C'est un compromis des deux grips précédents.

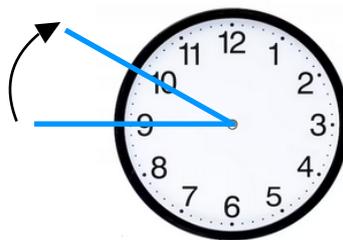
Avantage : Permet d'avoir suffisamment de puissance de propulsion et de précision.

Inconvénient : Risque de voir apparaître des défauts de poignet et de perdre la linéarité de la soie.

2. LES PRINCIPAUX TYPES DE LANCERS :

L'arraché :

C'est le mouvement qui permet de décoller la mouche de l'eau, sans accélération, en relevant la canne de 9 heures à 10 heures.

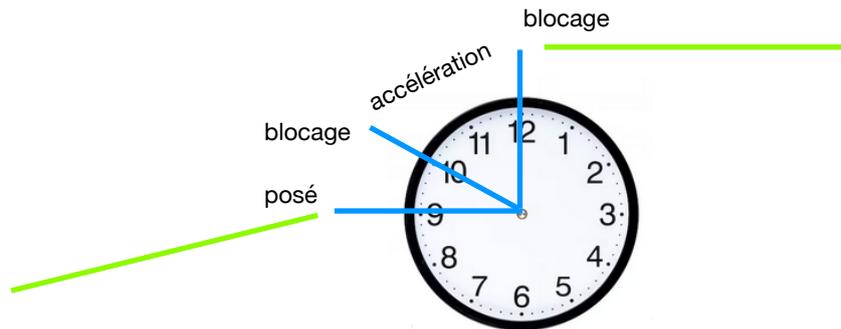


Le lancer droit ou vertical (sans faux lancer) :

Mouvement de base à travailler et maîtriser en premier lieu. Se décompose en 4 phases :

- . L'arraché sans accélération de 9 heures à 10 heures.
- . L'accélération vers l'arrière de 10 heures à 12 heures avec blocage à 12 heures.
- . L'accélération vers l'avant de 12 heures à 10 heures avec blocage à 10 heures.
- . Le posé en accompagnant le mouvement de 10 heures à 9 heures sans accélération.

Il est important que les mouvements avants et arrières aient la même intensité, sauf pour le posé de 10 heures à 9 heures qui doit se réaliser sans aucune force.



Le lancer horizontal ou de côté :

Identique au lancer vertical mais la canne est en position inclinée ou parallèle à la rivière. Utilisé pour éviter des obstacles, notamment les arbres surplombant la rivière, et par temps venteux. Peut s'utiliser pour un posé avant ou arrière.

Le revers :

Lors du lancer, la soie sera dirigée au dessus de l'épaule opposée à la canne. Permet de se dégager ou de passer sous un obstacle.

Le rouler :

On ramène doucement la soie vers soi, canne verticale et, une fois que la soie dépasse l'épaule, on exerce un shoot vers l'avant avec blocage à 10 heures et posé à 9 heures.

Ce lancer entrainera un mouvement circulaire de la soie, la propulsant vers l'avant.

Utilisé lorsque l'on a un obstacle derrière soi empêchant le lancer arrière.

L'arbalète :

En maintenant la mouche entre le pouce et l'index, on exerce une tension afin d'utiliser l'effet ressort du scion de la canne.

Utilisée à courte distance (2 à 5 mètres) dans les endroits très encombrés.

Le lancer courbe :

Lors du dernier blocage à 10 heures, on décale la canne sur le côté (droit ou gauche) avant de poser à 9 heures.

Cela permet de présenter la mouche avant que le bas de ligne ne passe au dessus du poisson (mouche première).

Lancer assez complexe qui demande de la pratique.

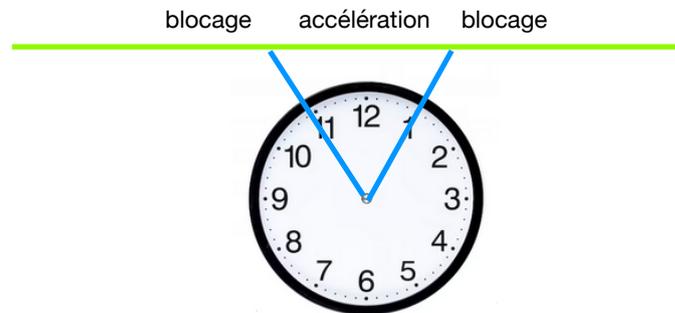
Le lancer sous la canne :

C'est une variante du lancer horizontal qui permet de passer sous un obstacle. On retient la canne lors du dernier blocage à 10 heures, ce qui induit une remontée de la mouche, avant de poser à 9 heures.

Lancer assez complexe qui demande de la pratique.

Les faux lancers :

Ce n'est pas un lancer par définition mais plutôt des mouvements alternatifs d'avant en arrière permettant de sécher la mouche, de sortir de la soie pour gagner en distance ou d'affiner la visée. Les faux lancers peuvent être pratiqués quel que soit le type de lancer utilisé, sauf pour le rouler et l'arbalète, et doivent respecter la linéarité de la soie. Pour cela on s'efforcera de garder un angle allant de 11 heures à 13 heures entre les mouvements avant et arrière avec la même intensité.



■ A RETENIR :

1. Utilisez le **grip autrichien ou position continentale** pour débiter.
2. Prenez soin de **ne pas "casser" votre poignet** lors des faux lancers.
3. Travaillez longtemps **le lancer droit**, sans faux lancer, pour le maîtriser parfaitement avant de passer aux lancers plus complexes. Cela vous évitera les défauts difficiles à perdre par la suite.
4. Ne cherchez **pas la distance** mais plutôt le **geste correct** et la **précision**.
5. **L'intensité des mouvements avant et arrière**, donnée lors des faux lancers, doit être **identique**.
6. Toujours chercher à respecter la **linéarité de la soie** lors des lancers.

2e PARTIE : MONTAGE : LA SANGSUE



DESSCRIPTIF DE LA MOUCHE :

Imitation d'une sangsue terriblement efficace, indispensable en réservoir !

MATÉRIAUX DE MONTAGE :

Hameçon : N°10 - long - fort de fer.

Fil de montage : Noir 8/0.

Queue : Plume de marabou noir.

Corps : 3 herles de paon.

Hackle : Plume de cou de coq noir.

Yeux : Chainette de lavabo.