



Manual de Spey Casting

Nuestra escuela está auspiciada por:



www.d-loop.com.ar

Introducción

Este es nuestro manual/guía de Spey casting que hemos desarrollado como parte de la instrucción que brindamos en nuestra escuela, que servirá como material de consulta permanente para mantener frescos todos los conceptos que tratamos de transmitir cuando enseñamos.

Nuestros cursos/clases están orientados tanto a principiantes que tengan la intención de adquirir los conocimientos básicos de forma "sólida", de manera que lo aprendido les permita crecer en esta modalidad a lo largo del tiempo tratando de no incorporar errores o vicios y quitando aquellos que normalmente vienen de quienes hemos lanzado con cañas de una mano, como a aquellos intermedios/avanzados que quieren pulir su técnica para sacar el mejor provecho, lanzando con el menor esfuerzo y mayor eficiencia posibles.

Esto cubrirá todos los conceptos básicos y sus descripciones, algunos gráficos ilustrativos para facilitar el entendimiento, los diferentes estilos (como ejecutarlos y cuáles son los errores más frecuentes), un glosario con los términos más utilizados en Spey, y también algunos consejos útiles en la selección de equipos.

Al igual que cuando brindamos instrucción, veremos aquí los siguientes puntos:

- Roll cast / Forward cast
- Switch cast
- Single Spey
- Double Spey
- Snake Roll
- Snap T / Snap C / Snap Z / Circle Spey

Las técnicas que enseñaremos serán las basadas en el Spey Casting tradicional moderno, lo que permite en el futuro incorporar otros estilos (como por ejemplo Underhand Cast o Scandi y Skagit), pero teniendo una muy buena base técnica y de conocimientos adecuados.

MUY IMPORTANTE: Enseñamos de esta manera por varios motivos, entre ellos porque es la técnica más completa y eficiente, y la que logra mayores distancias con menor esfuerzo. Es también de la manera que se rinde examen en la FFi (Fly Fishers International), para quienes quieren certificarse como instructores.

Nuestro objetivo es hacer crecer esta disciplina de casteo, que seguramente se irá imponiendo en la mayoría de los ámbitos de nuestro país, y esperamos que la instrucción brindada en estos cursos y clases les sirva en muchos años por venir.

Por cualquier inquietud, no dejen de consultarnos:

Carlos Ameglio - carlos@guideline.com.ar - Tel./WhatsApp +54 9 299 469 6104

Marco Maldonado - marcomaldo2120@gmail.com - Tel./WhatsApp +54 9 299 406 3556

Que es el Spey casting y para qué sirve?

El Spey casting es básicamente una modalidad de lanzamiento basada en el roll cast, que no necesita hacer un back-cast aéreo en el que la mosca vuele hacia atrás nuestro, y que permite fácilmente cambios de dirección hacia nuestro objetivo de pesca en el lance final (forward cast).

Es muy útil cuando estamos pescando en un lugar confinado en el que tenemos obstáculos detrás (arbustos, árboles, barrancos, etc.), ya que no necesitaremos espacio para hacer volar la mosca hacia atrás, e igualmente podremos lograr muy buenas distancias.

También resulta mucho más fácil lanzar moscas grandes y pesadas, líneas de hundimiento rápido, y nos resultará más fácil en situaciones adversas y ventosas.

Otra gran ventaja es que, como no es necesario realizar falsos casts haciendo volar la mosca como con la caña de una mano, se incrementa muchísimo el tiempo efectivo de pesca porque en esta modalidad se utiliza un solo cast, y la mosca está mucho más tiempo pescando. Además, es más relajado y cansa mucho menos!

Equipos

El equipo que se utiliza en el Spey Casting es similar al usado en la pesca con mosca con caña de una mano: básicamente se utiliza una caña (puede ser de una mano, switch o de dos manos), un reel, backing, línea (o bien runing line + shooting head), líder, tippet y mosca.

Por lo general utilizaremos una caña switch o de dos manos con un largo que oscilará entre 10 pies (3 metros) y 15 pies (4,50 metros), aproximadamente.

IMPORTANTE: para quienes tienen que comprar caña, recomendamos que busquen una vara con buena progresión (esto es que a medida que aumenta la carga va flexionando correctamente y sin colapsar hacia el butt), de acción media-rápida, eso permite lanzar cualquier tipo de líneas sin inconvenientes y con mucha facilidad.

Ejemplos de cañas:

- Switch: [ULS Hybrid](#) - [Stoked](#) - [Elevation](#) - [LPX Chrome](#) - [NT8](#)
- Dos manos: [LAXA](#) - [Stoked](#) - [Elevation](#) - [LPX Chrome](#) - [NT11](#)

Las líneas para estas cañas pueden ser más pesadas y/o más largas que aquellas que vemos en cañas de una mano y los reels serán idealmente del peso adecuado y servirán (junto con el backing), a balancear el equipo para hacerlo más eficiente a la hora de lanzar. Lo ideal es que el reel sea de cuadro cerrado, para evitar que se salgan/enganchen las correderas de monofilamento, como por ejemplo la [Compline Pro](#) de Guideline.

Algunos ejemplos de reels, todos de cuadro cerrado: [Nova](#) - [Halo](#) - [Vosso](#)

Los tipos de línea que se utilizan normalmente en un equipo de Spey son:

- Líneas para Spey tradicional (pueden ser de cuerpo corto / medio / largo)
Ejemplos: [Gaelforce Equalizer](#) - [RIO Short Head Spey](#)
- Líneas de tipo escandinavas o Scandi
Ejemplos: [3D+](#) - [4D Compact MT](#) - [ULS 3D+](#) - [3D+ Compact](#) - [4D Multi-Tip](#)
- Líneas de tipo Skagit
Ejemplos: [Airflo F.I.S.T.](#) - [Airflo SCOUT](#) - [RIO Skagit Max](#)

Con excepción de las líneas para Spey largas, casi todas las líneas pueden adquirirse como cabezas lanzadoras (shooting heads), y en consecuencia podremos cambiarlas fácilmente utilizando un solo reel y sin necesidad de carretes (spools) de repuesto. En este caso utilizaremos un runing/shooting line con un loop en la punta para facilitar el cambio de las cabezas.

Mostraremos y explicaremos los equipos en detalle durante la instrucción.

Acostumbrarse a la caña de dos manos

Muchos de los pescadores que vienen de pescar con cañas de una mano y que comienzan a pescar con la de dos manos, enfrentan varios problemas:

1. La mano diestra tiene memoria muscular. Este es tal vez el mayor de los problemas, porque siempre intentamos hacer lo que veníamos haciendo con la caña de una mano, generalmente aplicando demasiada fuerza, especialmente hacia atrás. Esto hace que en la mayoría de los casos nos resulte más fácil aprender el Spey con la mano menos hábil.
2. Hacer que la otra (que antes sostenía la línea y hacía el haul), ahora debe aplicar potencia también, algo que antes no hacía y que es totalmente diferente.
3. Por último cuando agarramos la caña de dos manos lo primero que pensamos es: es larguísima, mucho más pesada, me voy a cansar mucho más, no voy a tener la sensibilidad que se tiene con las cañas chicas. En realidad, si bien la caña es más larga y más pesada, es mucho menos cansador que la caña de una mano (por lejos), y se sigue manteniendo muy buena sensibilidad.

Por supuesto como todo cambio de técnica tiene sus dificultades, hay que pensar en varias cosas a la vez olvidando lo que hacíamos antes con la de una mano, pero con un poquito de paciencia y buena instrucción le sacaremos mucho provecho en muy poco tiempo.

Asegurar/proteger las uniones de la caña de dos manos

Es MUY importante asegurar y proteger las uniones de una caña de dos manos.

Por qué? El Spey casting genera mucha potencia y torsión (mucho más que en las cañas de una mano), y en consecuencia las uniones tienden a aflojarse, corriendo el riesgo de fisuras o peor aún, de una quebradura. Sobre todo en la primer unión (butt) con el siguiente tramo.

Lo mejor es usar parafina, aplicando una delgada capa en el enchufe a lo largo y alrededor de toda la unión, quitando los excesos (desparramar con los dedos es una buena práctica).

La parafina tiene varias ventajas: evita el desgaste de los encastres, evita que se aflojen y evita que se claven (es más fácil desarmar la caña). De todas maneras cada tanto hay que revisar los tramos, sobre todo el primero (el butt que es donde mayor torsión se genera), para evitar problemas.

Si esto no diera buen resultado (depende de cada caña también), la opción segura sería encintar las uniones con cinta adhesiva eléctrica (tipo 3M), con dos o tres vueltas por encima de cada unión de tramos. La contra de este método es que el adhesivo de la cinta puede dañar la laca de la caña.

Balance de la caña

Balancear la caña no es algo menor, y nos permitirá castear con menor esfuerzo.

Para conocer el punto de balance de una caña hay que armarla, colocar el reel, enhebrar la línea por todos los pasahilos, sacar fuera toda la línea que normalmente podremos tirar (supongamos unos 25/30 metros desde el reel).

Una vez hecho esto sostendremos con un dedo por debajo la caña, desplazándolo hasta encontrar el punto en que la caña quede en equilibrio horizontal. Lo ideal es que este punto se encuentre a unos 5/10 centímetros del extremo superior del corcho.

El punto de balance de la caña puede modificarse cambiando el peso/ubicación del reel, cantidad y tipo de backing, etc.

Grip & Stance (agarre y postura)

Lo primero que tenemos que pensar cuando sostenemos la caña y nos paramos en el río es que debemos estar cómodos y con buen balance.

Grip

El agarre de la caña (grip), nos debe permitir tener los brazos relajados, vale decir que no es necesario apretar con fuerza, sólo lo suficiente como para poder moverla con facilidad.

La posición de las manos va a depender fundamentalmente del punto de balance de la caña, por el largo del corcho y también por el largo de nuestros brazos.

La idea es sostener la caña con las manos tan separadas como sea cómodamente posible, idealmente esta posición será que la mano de abajo sostendrá el extremo inferior de la caña (butt), y la mano de arriba estará en el punto de balance de la caña.

El hecho de que las manos estén bien separadas (una en el butt y la otra casi en el extremo del corcho), facilitará la aplicación de la fuerza pareja de los dos brazos en el forward-cast, y el hecho de que la mano de arriba tome la caña justo en el punto de balance, hará que el cast sea mucho menos forzado y por lo tanto evitará algunos errores derivados de la aplicación de fuerza innecesaria.

Stance (postura, posición de los pies)

El Stance es muy importante, y debemos sentirnos cómodos en nuestra posición.

Básicamente la separación de los pies deberá ser aproximadamente el ancho de los hombros, esto nos permitirá estar confortables y también poder transferir el peso del cuerpo mientras casteamos. La transferencia de peso de nuestro cuerpo durante el casteo es fundamental, y nos permitirá agregar distancia significativa en nuestros tiros sin incrementar el esfuerzo o la potencia.

Esto es similar a otros deportes en los que se golpea o arroja algo (golf, tenis, jabalina, etc.).

Como regla básica, si casteamos con la mano derecha arriba lo ideal será que nuestro pie izquierdo esté adelantado, aproximadamente en la dirección a la cual queremos tirar la mosca. Si casteamos con la mano izquierda arriba, entonces nuestro pie derecho estará adelante.

De todas maneras, hay quienes prefieren pararse de forma inversa (es decir cuando se castea por ejemplo con la mano derecha arriba, se pone el pie derecho adelante), y es una postura normalmente adoptada por los que utilizan el estilo escandinavo en donde la mano de arriba casi no se utiliza para aplicar potencia. Es cuestión de preferencia personal, pero no lo recomendamos para una buena técnica de Spey moderno.

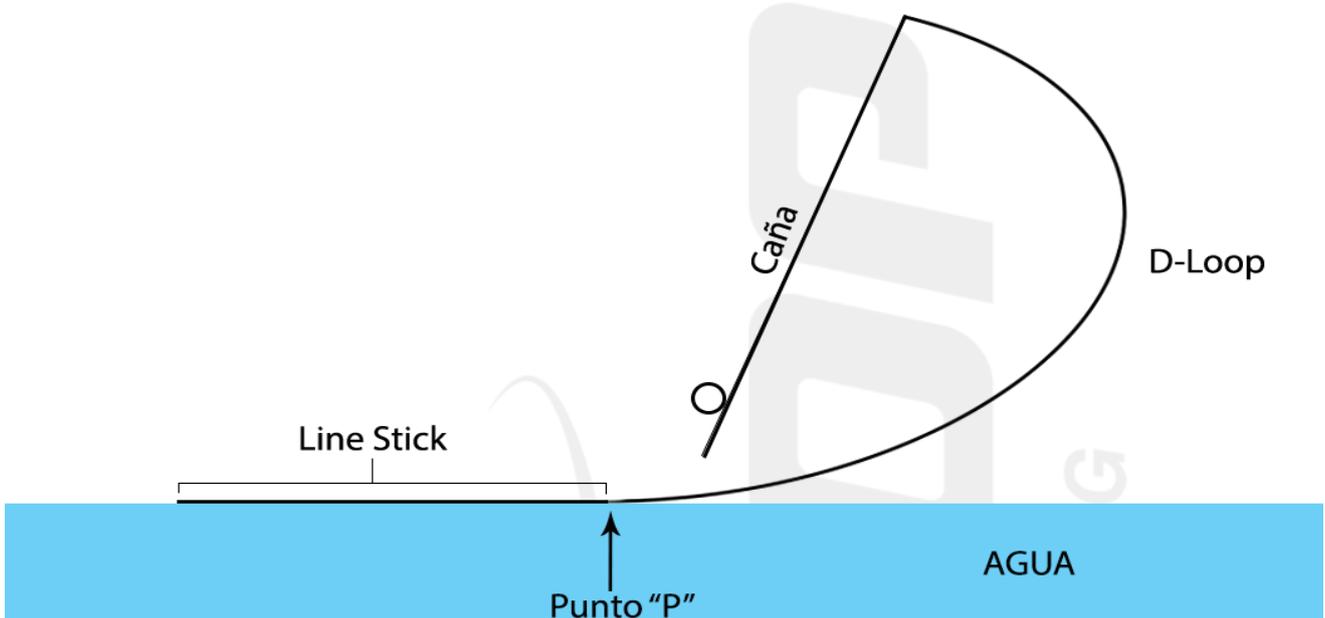
PRINCIPIOS BASICOS

Hay tres principios fundamentales en el Spey casting que siempre debemos tener presentes:

1. **D-Loop:** es la curva que forma la porción de línea que carga la caña, desde la puntera (último pasahilos), hasta el punto en que la línea toca el agua, también llamado punto "P". Mientras mayor sea esta porción de línea, vale decir un arco más grande/amplio y también más peso de línea y con mayor tensión, mejor cargada estará la caña y en consecuencia el forward cast será más eficiente.
2. **Line Stick** (línea apoyada/pegada al agua): es la porción de línea en contacto con el agua, justo antes de realizar el forward-cast. Mientras menor sea esta cantidad de línea pegada en el agua, menor será la resistencia para sacarla, y entonces el forward-cast será aún más eficiente. La combinación ideal justo antes de hacer el forward-cast será entonces: un D-Loop grande y casi nada de línea pegada al agua (Line Stick), excepto con líneas Skagit donde lo ideal es que el tip esté todo en el agua.
3. **Principio de los 180 grados:** este principio también hará que nuestro cast sea muy eficaz, por lo que tenemos que asegurarnos siempre que el forward-cast se dispare justo a 180 grados de la dirección de la línea/caña en el D-Loop (o back-cast). Es física simple, si tomamos por ejemplo una banda elástica con los dedos, la estiramos y la soltamos, esta irá siempre a 180 grados de donde estábamos tirando antes de soltarla. Lo mismo pasa con una caña, la mayor eficiencia del cast se logrará en la dirección opuesta a la curva de la caña cuando está cargada.

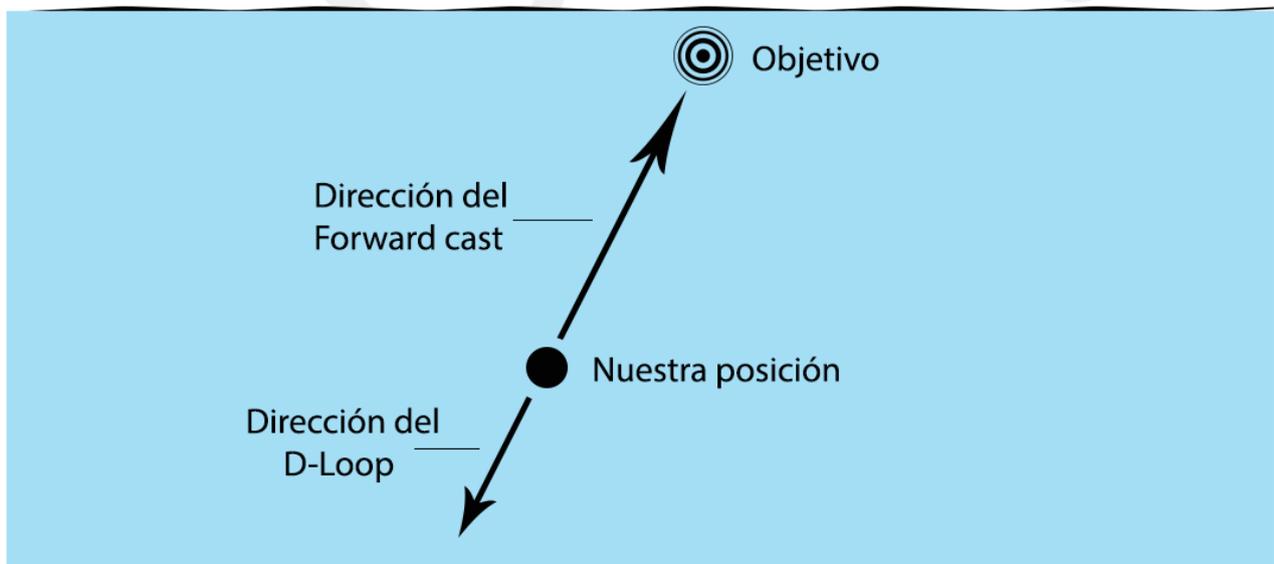
Aquí podemos ver gráficamente estos principios, en las ilustraciones siguientes (figuras 1 y 2).

D-Loop, Line Stick y Punto "P"



- **Figura 1**

Principio de los 180 grados



- **Figura 2**

Roll-cast

El roll-cast es el primer y más básico de los considerados Spey casts, y además el fundador de esta familia de casts. Es siempre utilizado tanto para cañas de una mano como para las de dos manos, sobre todo cuando enfrentamos situaciones en las que no tenemos espacio detrás nuestro, y no necesitamos cambio de dirección.

Puntos a tener en cuenta para realizar un buen roll-cast:

- El roll-cast más efectivo es el que se realiza en la misma dirección y tan cerca como sea posible de la línea apoyada en el agua delante de nosotros.
- Nunca apuntar el tiro (forward-cast), sobre, o cruzando la línea apoyada en el agua, siempre hacerlo sobre el lado despejado (si utilizamos mano derecha arriba, debemos apuntar paralelo a la línea apoyada en el agua, sobre la izquierda de ella).
- Permitir que un D-Loop, aunque sea pequeño, quede detrás de la caña, para poder cargarla adecuadamente.

Siempre comenzar con una buena cantidad de línea fuera de la caña, por ejemplo para una caña de 12/14 pies (3,60/4,20m), con 9 o 10 metros de línea estará bien (también depende del tipo de línea y largo total del torpedo), la caña deberá estar con la punta abajo (cerca del agua), en dirección a la línea delante nuestro.

Comenzar a traer muy suavemente la caña por el costado y levantarla hasta la posición de la hora 1:00 atrás nuestro, esperando a que se forme el D-Loop, con el punto "P" delante de nuestra posición. Lo bueno del roll-cast es que si lo hacemos en agua que corre en la dirección del lanzamiento, podemos quedarnos en esa posición el tiempo que queramos, y podemos entonces concentrarnos en lo que sigue.

El forward-cast: es el verdadero factor de éxito en un roll-cast, y se utiliza en todos los estilos de Spey casting ya que es el cast que, en definitiva, pondrá la mosca en situación de pescar. Por lo tanto, es fundamental aprenderlo bien, pues lo utilizaremos en todos los lanzamientos.

Para realizar un buen forward cast debemos pensar los movimientos en este orden fundamental:

1. **Cuerpo**
2. **Brazos**
3. **Potencia**

Esto es muy importante, ya que hay que entender que al iniciar el forward cast primero se mueve el cuerpo (hacia adelante en dirección al cast), luego se sigue con los brazos adelantando la caña sin cambiar su ángulo (el movimiento de cuerpo/brazos hará que la caña se cargue de la manera más eficiente y comenzará a generar velocidad), y finalmente se aplica la potencia con las manos, la de arriba empujando y la de abajo jalando.

Todo esto tratando que la punta de la caña se desplace en una línea recta hacia el objetivo.

Para entender cómo se aplica la potencia con las manos, supongamos que casteamos con la mano derecha arriba y la izquierda abajo: la muñeca derecha golpea y se traba hacia adelante y al mismo tiempo la mano izquierda tira el butt de la caña hacia atrás, esto dejará la caña alineada y cerca del antebrazo derecho.

Esto será correcto para líneas cortas y medias (Skagit, Scandi, líneas de Spey tradicional de torpedo corto y medio), pero para las líneas bien largas se agrega un tercer factor al aplicar la potencia: se estira el brazo derecho completamente hasta trabar el codo (y normalmente se comienza con los brazos bien atrás para tener un recorrido más amplio y eficaz).

En la **figura 3** se puede apreciar la secuencia ideal para realizar el Forward cast.

Muy importante: al aplicar la potencia, ya sea la combinación muñeca derecha + mano izquierda o bien muñeca derecha + mano izquierda + brazo y codo derecho, es fundamental que todo se haga al mismo tiempo y que se termine con una parada muy firme de la caña. Al parar la caña con firmeza se aprovechará toda la acción de la misma y el loop será bien cerrado y muy veloz, esto logrará muy buena distancia y que el viento afecte mucho menos la trayectoria de la línea, y a la vez tendremos una muy buena presentación.

Errores frecuentes en el roll-cast / forward-cast:

- Comenzar el forward cast arqueando la caña hacia adelante (como si pivotara sobre el butt), sin movimiento de traslación. Esto produce un loop muy amplio, lento e ineficiente y a veces ni siquiera se alcanza a estirar la línea.
- Giro de hombros en el forward cast: hace que la trayectoria de la caña sea curva en sentido horizontal, produciendo curva lateral en la línea y un cast muy malo.
- Al comenzar el roll hacerlo demasiado rápido, sacando la línea del agua y por consiguiente perdiendo el anclaje. Mientras más suave, mejor.

Secuencia correcta para la ejecución del Forward cast



- 1 - Luego del back cast, listos en posición de iniciar el forward cast, el peso del cuerpo en la pierna derecha.
- 2 - Lo primero que hacemos es comenzar a transferir el peso hacia la otra pierna, hacia adelante.
- 3 - Luego adelantamos los brazos y seguimos adelantando el cuerpo.
- 4 - Finalmente aplicamos la potencia trabando la muñeca derecha y tirando del butt hacia atrás.

- **Figura 3**

Los dos grupos de anclaje: aéreo y acuático

Todos los estilos utilizados en el Spey casting pertenecen a alguno de estos dos grupos: aéreos o acuáticos.

El grupo de los casts aéreos es aquel en el que durante el back-cast, para formar el D-Loop, la línea se despega del agua y vuela hasta el anclaje tratando sólo de tocar con el líder/tippet, e inmediatamente y sin pausa se realiza el forward cast.

Dentro de este grupo se encuentran: el switch cast, el single Spey, el Snake roll y el Spiral Spey.

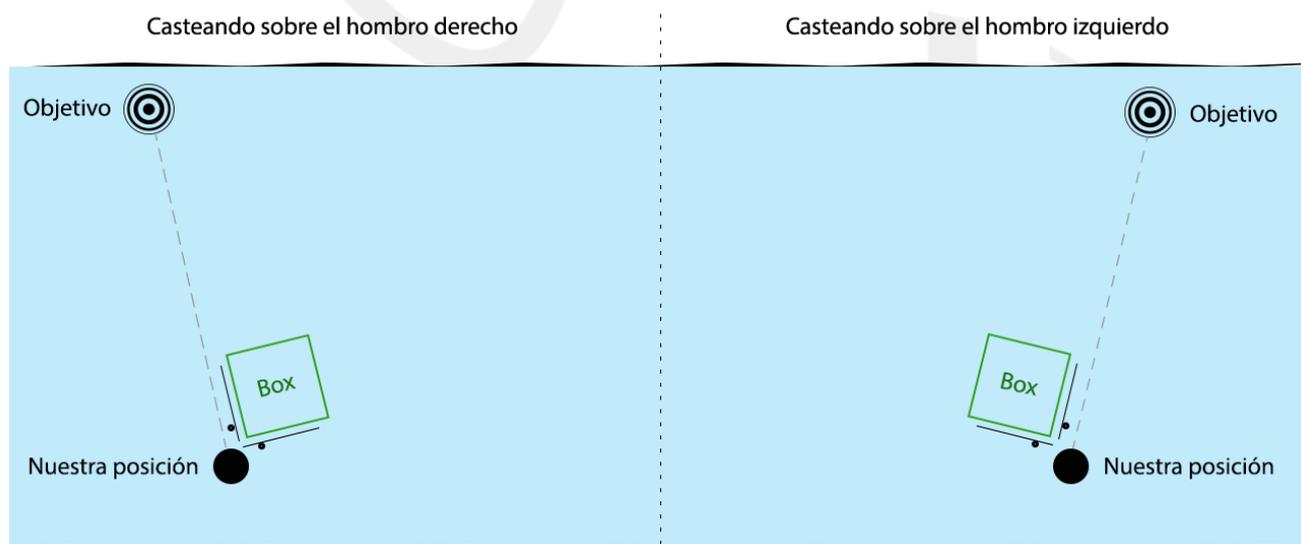
El resto de los estilos (Roll cast, Double Spey, Circle Spey o Snap T / Snap C / Snap Z y todas las variantes con líneas Skagit), se realizan con anclajes acuáticos, que quiere decir que al formar el D-Loop la línea nunca sale del agua.

Lugar de anclaje - "box"

Tanto para los anclajes de tipo aéreo como para los acuáticos (con excepción del Roll cast), el lugar ideal de anclaje es muy fácil de determinar, aunque no tan fácil de realizar en la práctica, y es el siguiente: tenemos que lograr anclar el líder / tippet en un cuadrado imaginario cuyos lados serán: un largo de caña en dirección al objetivo, lugar donde queremos poner la mosca, y un largo de caña a 90 grados por el lado que estamos casteando.

Cerramos los lados opuestos de ese cuadrado, y ese será el lugar en el que debemos anclar, que en adelante llamaremos "box". Ver **Figura 4**.

Lugar de anclaje correcto



- **Figura 4**

Switch cast

El Switch cast es tal vez uno de los mejores casts para practicar, es elegante, muy dinámico, y requiere un timing preciso para ejecutarlo correctamente. Recomendamos siempre que vamos a pescar, practicar al comienzo de cada día un buen rato el switch cast; esto nos dará un buen timing para todo el día.

No conlleva cambio de dirección, o sea que en situación de pesca tiene un uso muy limitado, pero es excelente como entrenamiento, y muy lindo y satisfactorio cuando lo hacemos bien.

Hay que tener una buena cantidad de línea para comenzar, el largo dependerá del tipo de línea que estemos utilizando, en general tendríamos que sacar fuera de la punta de la caña todo el torpedo de la línea (belly). Es muy importante que la línea esté bien estirada antes de comenzar este cast.

Este cast, al ser mucho más dinámico, requiere también una buena transferencia del peso del cuerpo en ambos sentidos: al comenzar el cast el peso de nuestro cuerpo estará sobre la pierna que tenemos adelantada, transferiremos el peso del cuerpo al hacer el back cast hacia la otra pierna, y luego como siempre en el forward cast volveremos a transferir hacia adelante.

Al igual que en el roll cast comenzaremos con la punta de la caña casi en el agua, en dirección a la línea que está bien estirada. Levantaremos suavemente la caña hacia nosotros, hasta llegar aproximadamente a un ángulo en la posición de las 10:00 (antes de llegar a las 12:00), y allí comenzamos a rotar la caña hacia afuera (junto con el cuerpo) y hacia atrás manteniendo el mismo ángulo (sin levantar la punta y sin que caiga, todo bien plano) y luego de pasar nuestro hombro comenzamos a levantar hasta el ángulo de la hora 01:00 quedando ya alineados para realizar el forward cast en la misma dirección en que estaba la línea al principio.

Esto no es fácil al principio por varios motivos: luego de levantar la caña para llegar aproximadamente al ángulo de las 10:00 el barrido lateral y hacia atrás que hacemos debe tener la velocidad suficiente para sacar la línea del agua (ya que este cast es de anclaje aéreo), y cuando levantamos hasta la 01:00 tenemos que conseguir que el líder/tippet toque el agua en el "box" (ver: Lugar de anclaje), e inmediatamente y sin pause ejecutar el forward cast, esto se llama "Splash and go" (muy importante en todos los cast con anclaje tipo aéreo).

Todo este movimiento es muy dinámico, formará un gran D-Loop, generará muy buena velocidad de línea, y conseguiremos muy buenas distancias.

Un concepto muy importante acerca del Switch cast: una vez que estemos acostumbrados a realizar este cast lo mejoraremos haciéndolo cada vez más chato (menor ángulo entre la caña y el agua), y más rápido. Esto generará un D-Loop aún más grande, que ahora tendrá forma de "V" acostada (tipo flecha hacia atrás) y que se llama lógicamente "V-Loop", y la velocidad de la línea será también mayor. Esto cargará más la caña, y por supuesto lograremos más distancia. Mientras más chato sea el Switch cast, mejor. Ver **Figura 5**.

Errores frecuentes en el Switch cast:

- Lo más común al principio es equivocarse en la velocidad de barrido hacia atrás y hacia arriba, algunas veces demasiado rápido perdiendo el anclaje muy atrás y otras veces demasiado lento sin llegar a poner la línea en el aire o anclando muy delante de nuestra posición. La solución es la práctica!
- Pausa muy larga entre el back cast y el forward cast: siendo un cast del grupo de anclaje aéreo casi no existe pausa entre el back cast y el forward cast. Si paramos aunque sea una mínima fracción de tiempo se perderá la carga de la caña porque la línea se acostará en el agua, y el forward cast será muy malo.
- "Level Drop": se llama al hecho de que, al anclar, la línea está paralela al agua, en lugar de tocar solo el tippet/líder de forma inclinada. Esto se debe a un recorrido de la caña hacia atrás incorrecto, sobre todo en el momento de levantar una vez que pasamos nuestro hombro hasta el ángulo de la 01:00
- "The Trunk": es algo parecido al punto anterior (Level Drop), pues el comportamiento de la línea es el mismo quedando paralela al agua, sólo que la causa es muy diferente y más difícil de corregir, incluso con un instructor al lado. El problema aquí es la mano de abajo: cuando hacemos el back cast es bueno también aplicar velocidad con esta mano, pero si no se tiene buen control se puede producir este error. La mano de abajo afecta la trayectoria de la punta de la caña y cuando aplicamos mucha potencia con ella, este movimiento suele descontrolarse haciendo que la punta caiga hacia abajo cuando está atrás nuestro.

El "V-Loop" es mucho más eficiente



- **Figura 5**

Single Spey

Es el lanzamiento de Spey con cambio de dirección más eficiente, y tal vez el más difícil de aprender y de ejecutar realmente bien. A pesar de que parece algo simple, la dinámica del movimiento, el recorrido de la punta de la caña y el timing necesario, son factores que deben ser realizados con precisión para que el cast sea correcto, y para sacarle el jugo logrando buena distancia.

Es un cast del grupo de anclaje aéreo, por lo que en el back cast la línea saldrá del agua.

Para las explicaciones siguientes vamos a suponer el siguiente escenario: estamos en el río, la corriente va de derecha a izquierda y en consecuencia vamos a castear como derechos (mano derecha arriba). El Single Spey siempre se hace sobre el hombro que está corriente arriba.

Nos paramos con el pie izquierdo adelantado, la línea está estirada hacia la izquierda al final de la deriva (esto se llama "Dangle"), y la caña debe estar apuntando unos 30 grados a la derecha de la línea y bien baja; el peso del cuerpo en la pierna izquierda.

Sin girar (muy importante), levantamos la caña hasta las 11:00 aproximadamente, lo que hará que la línea se despegue del agua. Inmediatamente comenzamos el giro hacia la derecha, pero dibujando una "U" bien abierta y chata, vale decir bajando y acelerando hasta las 09:30 aprox., y luego subiendo hasta la 01:00 donde quedaremos en posición de iniciar inmediatamente el forward cast ("Splash and go").

Es importante entender que debemos girar nuestro cuerpo cuando hacemos el back cast transfiriendo el peso hacia la pierna derecha, de manera que al comenzar el forward cast podamos volver a transferir el peso a la izquierda consiguiendo más traslación y por ende mayor eficiencia.

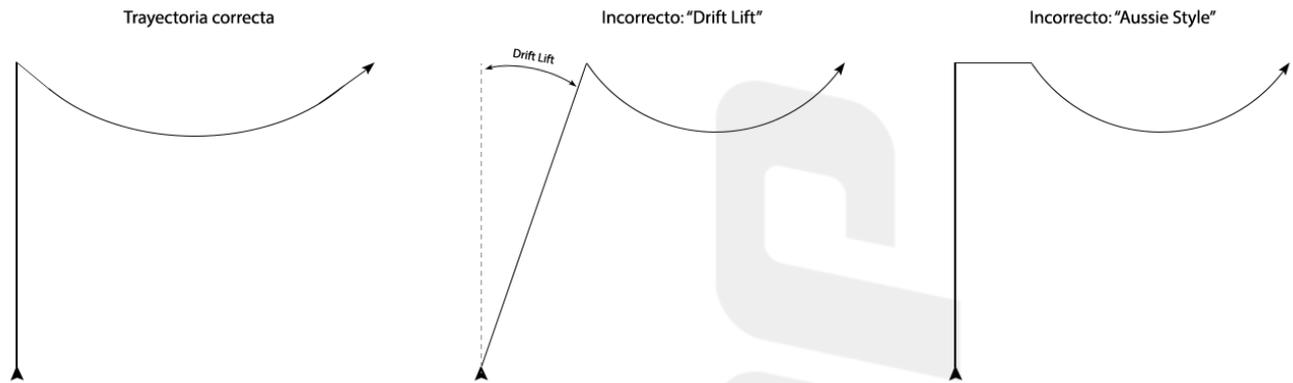
La cantidad de grados para completar el giro en el back cast dependerá exclusivamente de donde queremos luego dirigir el forward cast, se puede girar tanto como uno quiera, siempre y cuando se logre un buen anclaje para poder efectuar el forward cast correctamente.

El punto crítico aquí es que debemos anclar el tippet de la línea corriente arriba de nosotros (dentro del "box") y el D-Loop debe quedar opuesto y paralelo al objetivo (lugar donde queremos poner la mosca). En la **Figura 6** podemos ver trayectorias de la punta de la caña.

Errores frecuentes en el Single Spey

- "Drift Lift" (derivar/girar al levantar la caña): esto quiere decir justamente girar mientras levantamos la caña (levantando en diagonal hacia la derecha), en lugar de levantar verticalmente. Esto produce la famosa "L" o bien que el anclaje se desplace mucho hacia arriba ya que desperdiciamos cierta parte del recorrido haciéndolo incorrectamente, también se perderá velocidad y el cast no será bueno.
- "Aussie Style" (estilo australiano): consiste en que luego de levantar verticalmente desplazemos horizontalmente la caña hacia la derecha, en lugar de iniciar el ángulo hacia abajo inmediatamente. Esto produce la famosa y despreciable "L" en la punta de la línea, que provocará un cast malo.
- Hacer la bajada en la "U" demasiado profunda: esto también es malo, la "U" debe ser bien chata porque de lo contrario se generará la "L" al final de la línea y un mal cast.
- También hay errores asociados a la velocidad que ponemos en cada parte del back cast (timing), que debemos afinar para lograr la mayor eficiencia y distancia.

Recorridos de la punta de la caña en el Single Spey



- **Figura 6**

Double Spey

Al igual que el Roll cast, el Double Spey es un cast que pertenece al grupo de los anclajes acuáticos. Es bastante simple de ejecutar, y lo utilizaremos muy frecuentemente en situaciones de pesca, sobre todo cuando tenemos viento del oeste en ríos que corren de oeste a este como la mayoría en nuestra zona.

Importante: el Double Spey se ejecuta siempre sobre el hombro que está corriente abajo.

Comenzamos con la línea estirada en el "Dangle", o final de la deriva, o paralela a la corriente, con la caña baja y apuntando hacia la línea extendida. El peso del cuerpo repartido parejo en ambas piernas, la pierna que está río arriba adelantada. Vamos a descomponer este cast en tres etapas para facilitar el entendimiento y la práctica.

Etapa 1: levantamos la caña hacia nosotros (en la misma línea que la línea) para despegar la línea del agua aproximadamente hasta las 10:00 / 11:00 y hacemos una parada (el ángulo depende de la cantidad de línea y también de la velocidad que queramos utilizar seguidamente). Para continuar seguimos levantando y pasando con la punta de la caña casi por encima de la cabeza y al mismo tiempo girando los hombros y transfiriendo el peso del cuerpo río arriba, dejando caer la caña casi hasta el agua, en posición opuesta al comienzo (casi 180 grados, algo menos en realidad). Este movimiento hará que la línea caiga cerca de nosotros y si regulamos bien la velocidad el líder/tippet caerá dentro del "box" de anclaje.

Etapa 2: seguidamente comenzamos a rotar nuevamente río abajo levantando la caña muy de a poco de forma constante y con cierta velocidad transfiriendo el peso del cuerpo a la otra pierna y terminando la posición de la caña en el ángulo de la 01:00 y en dirección al objetivo, listos para hacer el forward cast.

Etapa 3: el forward cast, que esta vez no es "Splash and go", pero igualmente siempre es mejor hacerlo inmediatamente de terminada la etapa 2.

Es mucho más simple que el Single Spey, es más lento, y mucho más permisivo con nuestros pequeños errores.

Puntos a tener en cuenta y prácticas útiles:

- Tratar de practicar siempre con la misma cantidad de línea fuera de la caña, para poder acostumbrarse y optimizar el lugar de aterrizaje en la etapa 1.
- Tratar de practicar siempre con una velocidad similar en la etapa 1. Al utilizar diferentes líneas y distintos hundimientos lo ideal es modificar el ángulo inicial, de esta manera con una velocidad siempre similar podremos hacer aterrizar el tippet donde queremos, la posición ideal es bien cerca nuestro, dentro del "box" de anclaje.
- Durante la etapa 2 el objetivo es llegar a la posición lista para el forward cast con un buen D-Loop orientado a 180 grados del objetivo.

Errores frecuentes en el Double Spey

- Básicamente los errores en el Double Spey se deben al ángulo inicial en la etapa 1 y a la velocidad en finalizar esa misma etapa, lo que hace que el tippet aterrice en una posición inadecuada para continuar y hacer un buen cast.
- Es común también que al realizar la etapa 2, se termine con el D-Loop detrás nuestro, es decir pasado del ángulo del objetivo, y en consecuencia el forward cast fracasa.

Snake Roll

Un cast de anclaje aéreo, muy dinámico, que permite cambios de dirección muy convenientes, y altamente eficiente. Inventado casi sin querer por Simon Gawesworth mientras enseñaba Spey casting en su país natal, Inglaterra, a principios de los 80.

Este cast se utiliza exactamente en las mismas circunstancias que el Double Spey, o sea sobre el hombro que está corriente abajo.

Uno podría pensar que sabiendo ejecutar bien el Double Spey no habría necesidad de aprender el Snake Roll, pero hay un par de diferencias interesantes: primero, es un cast mucho más rápido de ejecutar por lo que la mosca estará más tiempo pescando; segundo, si hacemos bien el Snake Roll y, tratándose de un cast aéreo, lograremos más distancia con menos esfuerzo; tercero, es mucho más silencioso y cuarto (y fundamental), porque siempre es bueno conocer y practicar varios estilos, esto nos dará un conocimiento mucho más amplio que nos hará mejores casters y pescadores, aprovechando mejor cada situación de pesca.

Como hacerlo: comenzamos igual que en el Double Spey: línea estirada al final de la deriva, caña abajo y apuntando en la misma dirección.

Supongamos que estamos parados en el río con la corriente que corre de izquierda a derecha, entonces nuestra mano derecha será la de arriba. Nuestro pie izquierdo estará adelantado hacia el objetivo. En la misma dirección de la línea levantamos la punta de la caña tranquilamente hasta la altura de nuestra cabeza. Aquí vamos a dibujar con la punta de la caña una letra "e" minúscula, pero de gran tamaño. El plano en el que dibujaremos

esta letra deberá estar paralelo a nuestro objetivo, para tratar de explicarlo de una manera sencilla. Para hacerlo comenzaremos por el medio de la letra, desde la izquierda, trazando primero la recta del medio, doblando luego hacia la curva superior y siguiendo la forma de la "e", pero terminando en una diagonal hacia arriba, en el ángulo de la 01:00, para luego hacer el forward cast ni bien el tippet toque el agua ("Splash and go").

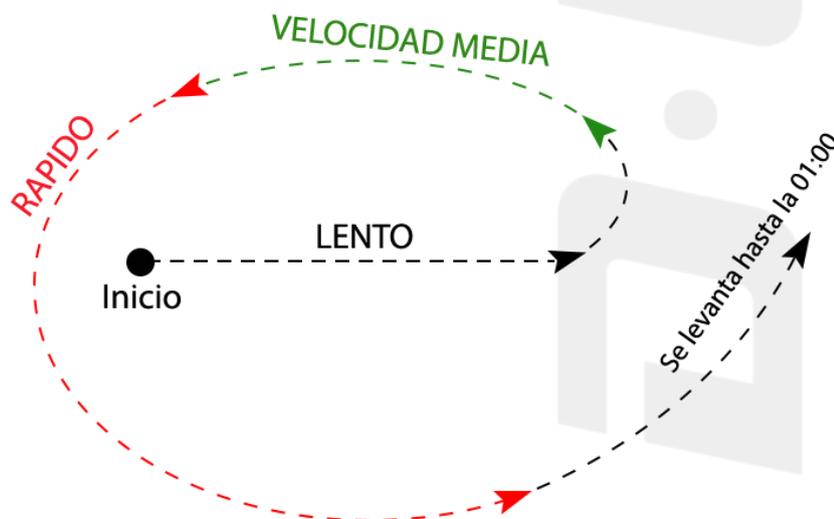
En condiciones ideales, si tuviéramos suficiente espacio para hacer un buen "D-Loop", la velocidad ideal al dibujar la letra "e" sería como se muestra en la ilustración: lento al comienzo y hasta la primera curva, velocidad media en la parte alta de la curva de la letra y velocidad rápida desde antes de iniciar la curva hacia abajo. Debería ser una aceleración sostenida hasta pasar la parte inferior, para luego subir hasta la posición de la 01:00 quedando listos para el forward cast. En la ilustración vemos el recorrido de la punta de la caña y como debe aplicarse la velocidad. **Figura 7**

Cuando comenzamos el cast, el peso de nuestro cuerpo estará repartido en ambas piernas, pasando hacia la pierna derecha cuando alcanzamos la posición de la 01:00 listos para el forward cast, en donde llevaremos el peso a la izquierda.

Errores frecuentes en el Snake Roll

- Al equivocarse en el tamaño de la letra "e" y la velocidad puede pasar que el tippet nunca salga del agua, o bien que vuele demasiado sin anclar, o bien que la línea hasta se enrede en la caña. Este cast requiere práctica para poder ser ejecutado en forma óptima, pero no es difícil.
- Es frecuente también que el D-Loop no quede orientado hacia el objetivo, e incluso a veces que la línea nos golpee a nosotros. Esto pasa por no dibujar la "e" en el plano correcto. Tener en cuenta también que la punta de la caña debe estar alejada de nosotros para evitar que la línea se nos venga encima.

La trayectoria de la punta de la caña y velocidad en el Snake Roll



- **Figura 7**

Circle Spey / Snap T / Snap C / Snap Z

Son todos muy similares, el Circle Spey es más amplio y más lento, el "Snap T" es más dinámico y no tan amplio, siendo el Snap C y el Snap Z aún más rápidos y cerrados. La elección depende de la preferencia y del viento.

Se utiliza en las mismas situaciones que el Single Spey, pero es más fácil de ejecutar y sobre todo cuando se trata de líneas de hundimiento y/o moscas pesadas. A diferencia del Single Spey, no se trata de un cast aéreo "Splash and go", ya que en el "Snap T" el anclaje es acuático.

Como hacerlo: imaginemos que el río corre de derecha a izquierda, entonces utilizaremos nuestra mano derecha arriba, igual que en el Single Spey. La línea estará bien estirada en el final de la deriva ("Dangle"), vale decir paralela a la corriente, la caña abajo en la misma dirección a la línea extendida. Nuestra pierna izquierda adelante, apuntando hacia el objetivo.

Levantamos la caña sin rotar hasta las 11:00 con suavidad, seguidamente dibujamos una letra "C" invertida, o también podría decirse la panza de una "D", con buena aceleración y terminando en posición similar a la que empezamos, dependiendo del largo del torpedo.

Si el movimiento y la velocidad fueron correctos, la línea tiene que haber salido del agua y tiene que haber volado delante nuestro corriente arriba, aterrizando el tippet en el "box" de anclaje. Durante todo este movimiento el peso del cuerpo estuvo balanceado, repartido en ambas piernas. En la **Figura 8** veremos la trayectoria de la punta de la caña.

Ni bien aterriza el tippet comenzamos un movimiento de rotación ascendente como en el Double Spey (girando el cuerpo y la caña hacia la derecha, levantando progresivamente la punta de la caña), hasta llegar a la posición de la 01:00 formando un D-Loop en dirección opuesta a nuestro objetivo; en este movimiento trasladamos el peso del cuerpo a la pierna derecha, y finalmente hacemos el forward cast como siempre, transfiriendo el peso a la izquierda.

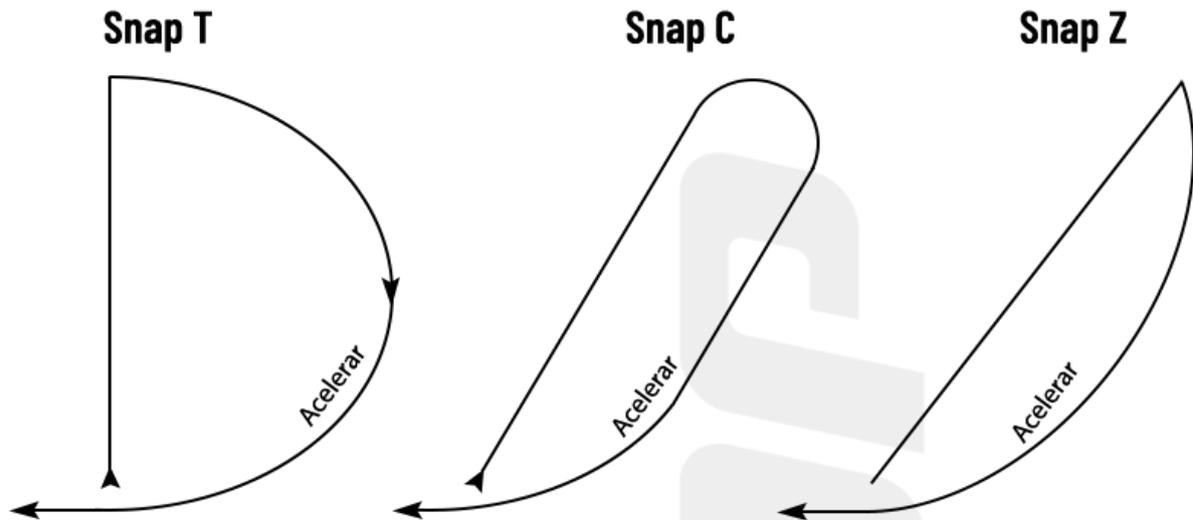
Errores frecuentes en el Snap T / Snap C / Snap Z

Dependiendo de la amplitud del movimiento, del plano y velocidad al dibujar la "C" invertida pueden pasar estas cosas:

- Que la línea no salga del agua: esto se debe a falta de amplitud y/o velocidad. Nunca podremos hacer el cast en este caso.
- Que el anclaje quede demasiado lejos corriente arriba: por algún motivo llevamos la punta de la caña hacia atrás y no dibujamos la letra en el plano correcto haciendo volar toda la línea corriente arriba y quedando el tippet demasiado lejos. Si continuamos con el cast al rotar se formará la famosa desagradable "L" y el forward cast seguramente no será bueno.

Otro error común es levantar la punta de la caña al terminar de dibujar la letra, teniendo que volver a bajarla durante la rotación, esto no tendrá ningún buen resultado y es conocido con el término "Dreaded Dip". El cast será un desastre y lo más probable es que nos enredemos con la línea y/o la mosca.

La trayectoria de la punta de la caña en estos estilos



- **Figura 8**

Otros estilos

Hay muchos estilos en el mundo del Spey Casting, hasta aquí hemos visto los cuatro fundamentales basados en líneas de flote y que nos servirán en cualquier situación de pesca que enfrentemos y con cualquier tipo de línea y hundimiento: Single Spey, Double Spey, Snake Roll y Snap T.

Con estos cuatro estilos bien aprendidos tendremos la chance de pescar en cualquier situación, en cualquier lugar. De todas maneras, es bueno conocer otros estilos adicionales y en nuestra instrucción brindamos ejemplos de varios de ellos, por ejemplo: Underhand Cast (desarrollado por los escandinavos y muy bueno para las líneas de estilo Scandi o escandinavas), y también variantes que se utilizan para líneas Skagit, muy de moda en estos días por sus grandes prestaciones.

Estas variantes incluyen Perry Poke y Wombat Cast (éste último es una mezcla de Snap T / Snap Z y Perry Poke), y también veremos cómo aplicar los estilos fundamentales anteriores a las líneas Skagit para sacar el mejor provecho de ellas.

Glosario de términos utilizados en Spey Casting

Anclaje:

Es la parte de la línea que toca el agua al final del back cast con suficiente tensión para formar el D-Loop y sin saltar fuera del agua. También se puede decir que el anclaje es lo que se conoce como "Line Stick".

Aussie Style (estilo australiano):

Un error frecuente que se produce en el Single Spey cast.

Back cast:

Es el lanzamiento de la línea hacia atrás. También se le dice "Back stroke".

Belly:

Es la parte de una línea de pesca con mosca que tiene el peso que carga la caña formado por: parte frontal cónica (front taper), cuerpo (body) y parte cónica trasera (back taper). Algunas líneas son simplemente cabezas lanzadoras entonces "Belly" es la línea completa; otras líneas (las llamadas líneas completas) tienen dos partes: el runing line (la parte fina y pareja de atrás), y la parte que tiene el peso y que carga la caña conocida como "Belly" (panza) o "torpedo". También se aplica el término Belly al D-Loop.

Circle Spey:

Ver "Snap T". Tiene otras variantes mejoradas como el "Snap C" y el "Snap Z".

D-Loop:

El arco que se forma en el back cast para cargar la caña, entre la punta de la caña, y el punto donde la línea toca el agua (punto "P").

Dangle:

Es el final de la deriva de la línea, donde la línea queda sin moverse corriente abajo de nosotros.

Double Spey:

Es un cast que cambia de dirección, que se realiza sobre el hombro que está corriente abajo y que pertenece al grupo de los anclajes acuáticos.

Dreaded Dip:

Error frecuente que se produce en el "Snap T" cast, que se produce al no hacer viajar la punta de la caña en línea recta ascendente durante el back cast, por haber terminado con la punta arriba en la primer etapa.

Drift Lift:

Es un error común, sobre todo en el Single Spey, que consiste en girar mientras levantamos la caña.

Forward cast:

También conocido como "Forward stroke" y también "Delivery stroke". Es el cast final que pone la mosca en situación de pesca.

Forward stroke:

Idem Forward cast.

Grip:

Es la empuñadura de la caña, los lugares y la forma de sostenerla.

Haul:

Utilizando caña de una mano es el movimiento que se hace con la mano libre tirando de la línea para generar velocidad tanto en el back cast como en el forward cast.

Level drop:

Es cuando en el back cast la línea cae en forma horizontal (en lugar de hacerlo en forma inclinada), y en consecuencia queda mucha línea pegada al agua (Line Stick), lo cual no es bueno.

Line Stick:

Se llama a toda la línea que está tocando el agua en el momento de hacer el forward cast.

Principio de los 180 grados:

Fundamental en Spey casting, es el principio que dice que debemos realizar el forward cast en dirección opuesta (180 grados) a la del D-Loop, tratando también de alinear la línea que toca el agua y la caña, para lograr la mayor eficiencia.

Perry Poke:

Un estilo de casteo muy eficiente para cargar la caña. Un buen sustituto para el Single Spey, muy utilizado con líneas Skagit.

Punto "P":

En el D-Loop es el punto exacto en que la línea toca el agua.

Roll Cast:

El casteo básico del Spey y su base fundamental. No requiere espacio atrás, no hay cambio de dirección y la distancia obtenida es limitada.

Single Spey:

Es un cast muy eficiente que se utiliza sobre el hombro que está corriente arriba, y que pertenece al grupo de anclaje aéreo.

Skagit casting:

Estilos de casteo utilizados con líneas tipo Skagit (cortas y muy pesadas). Dentro de estos estilos están el Double Spey, el Snap T, el Perry Poke, el Wombat, etc. Todos estos estilos pertenecen al grupo de anclaje acuáticos y son muy eficientes con estas líneas, que además permiten utilizar tips y moscas pesados.

También es posible utilizar los estilos de anclaje aéreos con cierta pericia.

Snake Roll:

Estilo de Spey de anclaje aéreo, super eficiente, con cambio de dirección sencillo y muy rápido de ejecutar. Junto con el Single Spey es el más utilizado en la competencia Spey-O-Rama todos los años.

Snap T: estilo de casteo con anclaje acuático que se utiliza en iguales condiciones que el Single Spey.

Spey:

Estilo de casteo que no requiere de espacio detrás del casteador y que permite cambios de dirección. Se basa en formar un arco con la línea conocido como D-Loop, entre la punta de la caña y el agua (anclándose a ella), que servirá para cargar la caña, previo al forward cast.

Es el nombre de un muy famoso río de Escocia, en donde se cree nació el Spey casting.

Switch Cast:

Una forma avanzada de Roll cast, muy dinámico, con anclaje aéreo, que no permite cambio de dirección pero si una gran distancia.

Trunk:

Error común en Spey casting que se produce al levantar el butt de la caña (mano de abajo) en el back cast y que como consecuencia baja demasiado la punta y genera mucha línea pegada al agua (Line Stick).

Underhand casting:

Un estilo de casteo nacido en Escandinavia y popularizado por Goran Anderson, que utiliza cabezas lanzadoras relativamente cortas y que basa su potencia en la mano de abajo.

V-Loop:

Una forma avanzada del D-Loop que ya no es redondeado y en su lugar tiene forma de "V" acostada, mucho más eficiente en generar velocidad de línea en el Forward cast.