

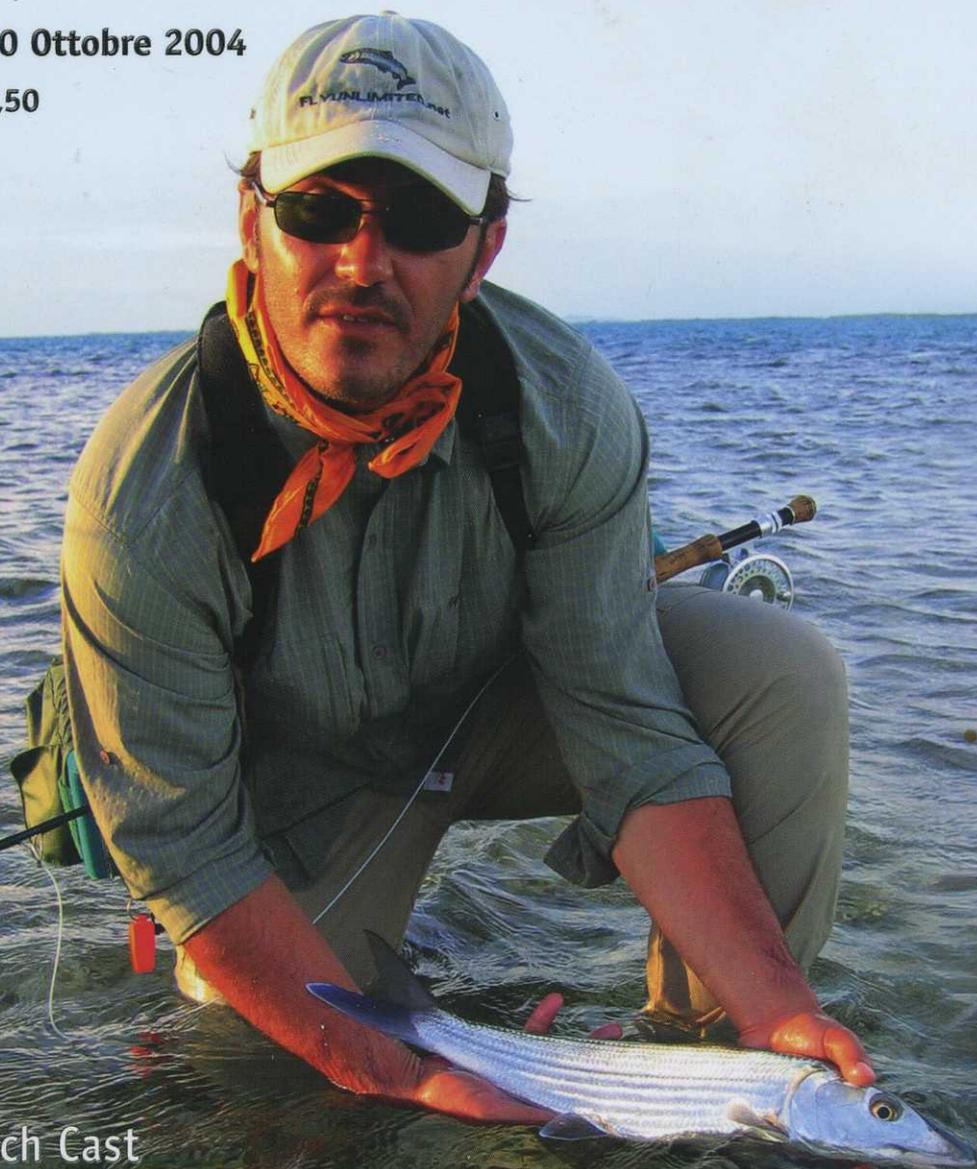
Sedge & Mayfly

il piacere della pesca a mosca

N.20 Ottobre 2004

€ 7,50

Poste Italiane s.p.a. - spedizione in abbonamento postale - 70% - DCB Modena.



Switch Cast

Collarino in CDC

Incontro con la preistoria: il gar

Traun a Bad Aussee

Penisola di Kola: guida ragionata ai campi e alle risalite

Magico Switch Cast

testo e fotografie della sequenza di lancio di

Günter Feuerstein e **Harald Birkel**

traduzione di **Angelo Piller**

fotografie di **Beppe Saglia**

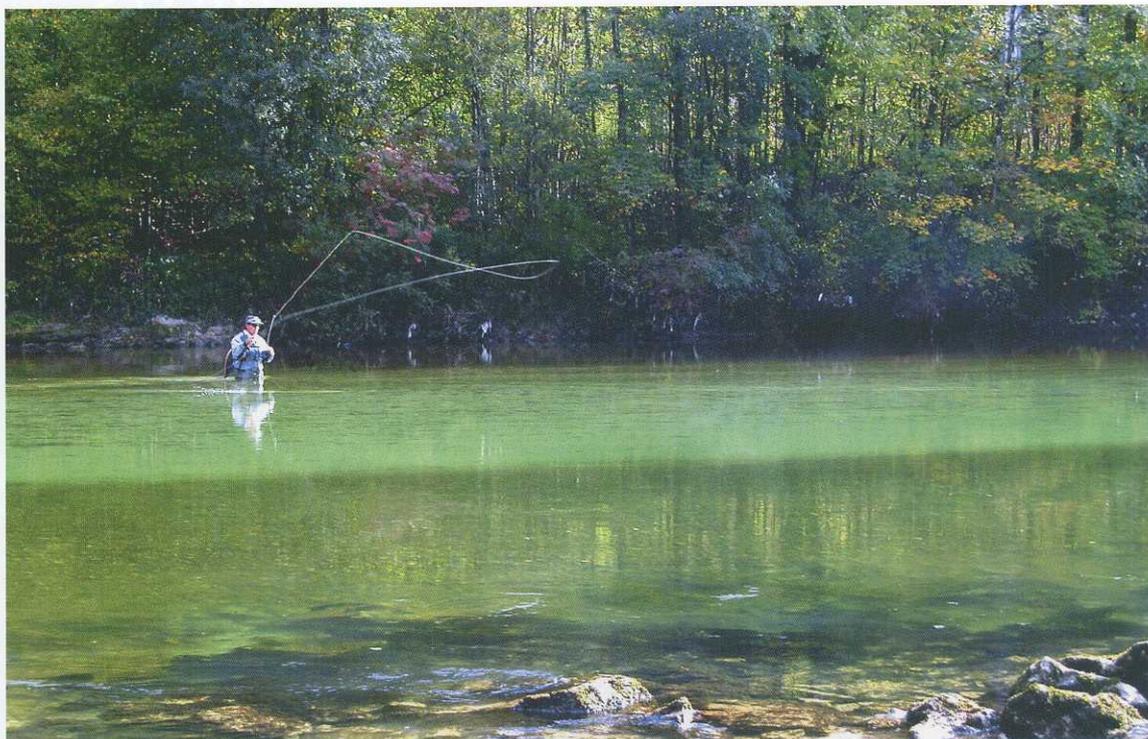
Un lancio utilissimo in molte situazioni nella versione personalizzata e ottimizzata da Günter Feuerstein, uno dei più noti lanciatori europei.

Il Roller e lo Switch Cast si possono annoverare fra i lanci più importanti sia per la pesca con la ninfa che per quella con la mosca secca. Il secondo, in particolare, diventa un lancio "irrinunciabile" nei fiumi di ampia portata, se si vuole entrare in pesca nelle zone più redditizie.

I vantaggi che comporta sono evidenti: si

presta ad essere eseguito anche negli spazi più ristretti e non ci espone al rischio, quando utilizziamo ninfe piombate, di danneggiare il prezioso carbonio delle nostre canne.

Eppure sono in pochi a sapersi destreggiare correttamente con lo Switch Cast e le sue innumerevoli combinazioni.



Ph. B. Saglia

Sopra e nella pagina a fianco: *Günter Feuerstein in azione*



Ph. B. Saglia

Punto di partenza: lo stile Gebetsroither

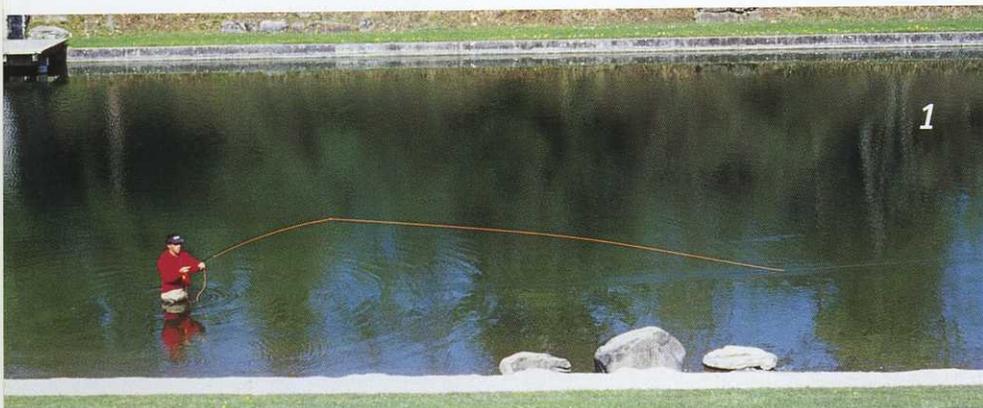
Ci sono molti modi per eseguire uno *Switch Cast*. Il cosiddetto *Forward Spey* e l'*Underhand Cast*, così come viene chiamato da Goeran Andersson, non sono che alcune sue varianti. Il mio *Switch Cast* si basa principalmente su un'impostazione naturale della presa della mano combinata all'ottimizzazione del movimento del braccio. Il *Roller*, esattamente come lo *Switch Cast*, non è altro, in fondo, che un "mezzo lancio *Gebetsroither*".

La tecnica di *Gebetsroither*, conosciuta anche come "stile di lancio austriaco" e in America, erroneamente, come "Belgian Style", si basa su un movimento ellittico del braccio/canna. Questo significa che, considerando il movimento principale, la coda durante il lancio all'indietro si stende alle spalle del lanciatore passando al di sotto della canna,

mentre nel lancio in avanti essa passa al di sopra. In questo modo, resta valido il principio che richiede una continua tensione, mantenuta proprio grazie ad un loop piuttosto ampio.

Il grande loop che si crea alle spalle del lanciatore (una **D** ben definita) è, sia per il *Roller*, sia per lo *Switch Cast*, di enorme importanza proprio perché trattiene molta energia per il lancio. Lo si ottimizza mantenendo bassa, nel lancio all'indietro, la posizione del gomito. Si ottiene così il passaggio della coda al di sotto del cimino. Inoltre vi è sufficiente libertà di movimento per andare a "stoccare" le ore 01.00 ed iniziare, quindi, il lancio in avanti che, dopotutto, rimane sempre lo stesso: trazione e stop preciso.

Lo stop con *flipp* (N.d.t.: una sorta di colpo di vetta) accentuato deve risultare piuttosto marcato, proprio per aiutare l'uscita della ninfa



1



2



3



4

dall'acqua e per stendere al meglio il finale. Il *flipp* costituisce l'ultima pressione, esercitata con l'indice o il pollice (a seconda dello stile di lancio). Attraverso il *flipp* il polso si distende e avambraccio e indice tendono ad allinearsi. Il butt della canna, ovvero il calciolo, si arresta anch'esso in linea con l'avambraccio.

Roller o Switch Cast?

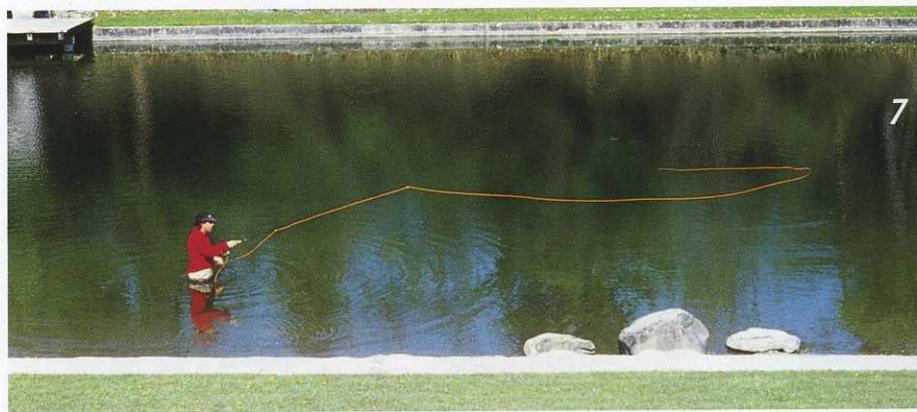
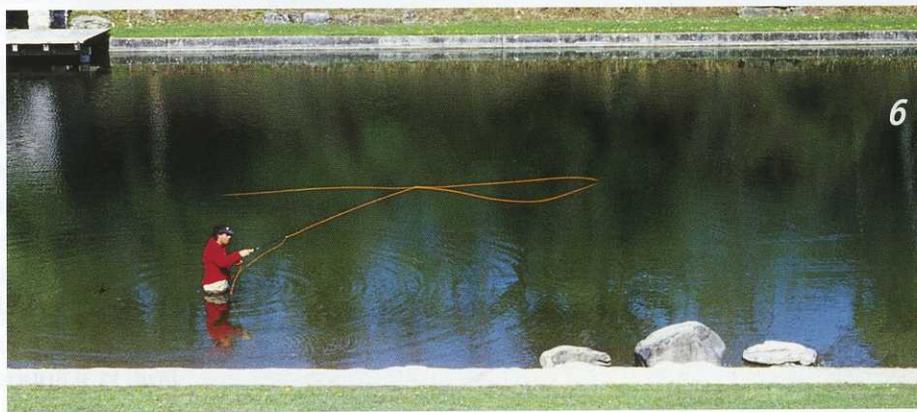
Durante l'esecuzione del *Roller* la coda in movimento rimane costantemente in contatto con l'acqua. La canna non viene tenuta di lato, come nel caso del lancio base tipo Gebetsroither, bensì quasi verticale, in modo che la **D** che si viene a formare alle spalle del lanciatore sia abbastanza ampia, consentendo quindi una spinta maggiore. Se la distanza di lancio aumenta, tanto da rendere eccessiva l'aderenza della coda all'acqua e, quindi, estremamente difficile il suo sollevamento, ecco che entra in gioco lo *Switch Cast*. Nello *Switch Cast* l'attrito della coda con l'acqua viene superato proprio con il sollevamento della stessa dall'elemento liquido. La coda viene richiamata nella direzione del lanciatore e solo una sua porzione assai limitata dovrebbe, nel caso ideale, finire in acqua al suo fianco o appena di fronte, poco prima che inizi il lancio in avanti conclusivo. La **D** alle spalle del

lanciatore deve risultare piuttosto ampia e lo specchio d'acqua al suo lato deve entrare in contatto con la coda per non più di un metro, così che egli riesca a minimizzare l'impiego di forza per la spinta in avanti.

Ho già accennato che questi lanci richiedono, durante la fase di richiamo, una posizione piuttosto bassa del gomito, che consenta, in seguito, di formare una grossa **D**.

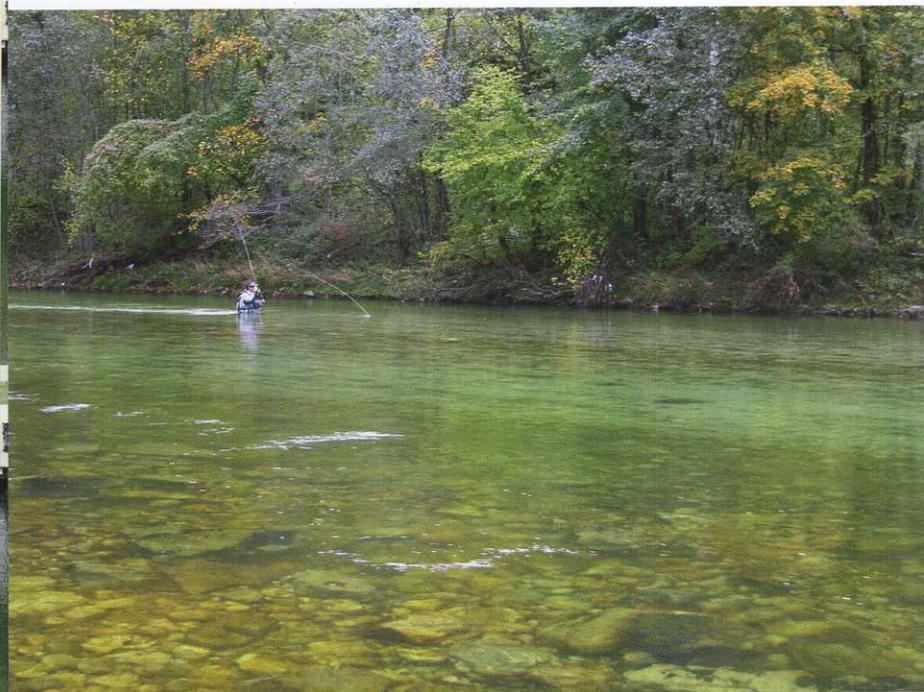
Per facilitare il distacco della coda dall'acqua (un po' come si fa per richiamare la mosca), è importante alzare la punta della canna appena prima l'inizio del lancio all'indietro, in modo da ridurre l'aderenza con l'acqua. Uno degli errori più frequenti, quando si deve gestire una notevole lunghezza di coda, è quello di alzare subito il cimino per sollevarla, facendo passare così la coda al di sopra del cimino nel lancio indietro. In questo caso, diventa piuttosto difficile calibrare il lancio in modo da fare stendere parte della coda esattamente al fianco di chi lancia, inoltre il loop tenderà ad assumere una forma a **V**.

La quantità di coda che si adagerà in acqua alle spalle del lanciatore sarà quindi eccessiva, tanto che neanche uno sforzo notevole garantirà il suo sollevamento dall'acqua. Per cui anche nello *Switch Cast* occorre lanciare alla Gebetsroither ovvero: "sotto attraverso e in alto al di sopra".



LA SEQUENZA MOSTRA LA CORRETTA ESECUZIONE DELLO SWITCH CAST.

NELLA PAGINA PRECEDENTE: LA FASE DI RICHIAMO. LA CODA VIENE SOLLEVATA DALL'ACQUA (FOTO 1). IL GOMITO DEVE ESSERE TENUTO BASSO (FOTO 2) PER FARE VIAGGIARE LA CODA AL DI SOTTO DEL CIMINO (FOTO 3) E CONSENTIRE DI CREARE L'AMPIO LOOP A FORMA DI D (FOTO 4) CHE PERMETTE DI LANCIARE SENZA SFORZO. IN QUESTA PAGINA: LA FASE DEL LANCIO IN AVANTI, CHE VEDE LA CODA PASSARE SOPRA LA PUNTA DELLA CANNA (FOTO 5). SE TUTTO È STATO ESEGUITO CORRETTAMENTE, SAREMO IN GRADO DI PROIETTARE LA CODA IN AVANTI SENZA SFORZO (FOTO 6) E CON UN LOOP STRETTO E TESO (FOTO 7).



Ph. B. Saglia

Il Wave-Pick-Up

Per ottimizzare il sollevamento e il richiamo della coda, compio un movimento che chiamo *Wave-Pick-Up*. Effettuando il mio *Switch Cast*, porto la canna in posizione laterale (45° rispetto all'asse dato dal corpo), in modo da dare al braccio la più ampia possibilità di movimento (ottimizzazione della **D**). Se, durante il lancio all'indietro, la punta della canna viene leggermente alzata per poi, con un movimento ondulatorio, essere riabbassata verso l'acqua, si viene a formare una sorta di onda che, senza troppo sforzo, consente di sollevare in sequenza la coda, facilitando così di molto il lancio all'indietro. Il movimento di trazione (fase di direzione) va diretto nella zona di contatto con la superficie dell'acqua ovvero a fianco di colui che lancia. In questo modo la direzione viene determinata esattamente e il punto di contatto con l'acqua non è frutto del caso.

Attesa a ore 01.00

Siccome in ogni lancio la coda non fa che

seguire il cimino della canna, nel nostro caso essa tenderà ad ammucchiarsi nel punto prestabilito, al lato del lanciatore. Per ovviare a questo, occorre che la seconda parte del movimento venga compiuta in rapida successione, posizionando il cimino della canna, subito dopo la fase di "direzionalità", a ore 1.00 (fase di apertura). In questo modo, al di sotto del cimino così come alle spalle del lanciatore, si viene a formare un bell'arco rotondo e solo una breve parte di coda (nel caso ideale solo il finale) va a toccare l'acqua.

Il movimento di trazione deve quindi essere fluente e non a strappi, in modo che la parte finale della coda non sorpassi la coda

appoggiata in acqua, bensì, durante l'ultima fase, vi si appoggi rimanendo parallela ad essa. Nel caso si verificasse invece questo superamento, provate a velocizzare la conclusione del lancio.

Prima del lancio in avanti, quindi durante la fase di avvicinamento della coda, variando l'altezza del cimino, è possibile correggere alcuni errori. La canna attende posizionata alle ore 01.00 il contatto della coda con l'acqua. Esattamente nel momento in cui questo avviene, si inizia con il lancio in avanti (fase di spinta). Proprio perché ci si viene a trovare in una posizione laterale, il percorso di trazione dovrà essere alquanto breve. Se fosse più lungo, si andrebbe fuori asse e, quindi, il loop tenderebbe ad aprirsi (si tratta di un errore tipico nello *Switch Cast*).

Sono quindi necessari: 1) un percorso del vettino breve e lineare 2) uno stop breve e alto (11.00) con un *flipp* deciso, anche se sempre proporzionato alla velocità del lancio. Solo così sarà possibile caricare la canna in modo ottimale, ottenendo un loop stretto che ci consentirà, con poco sforzo, di raggiungere distanze ragguardevoli.

Attraverso l'uso del *Wave Pick-Up* il lanciatore esperto sarà in grado, valutando la quantità di coda da lanciare così come l'angolazione più idonea per il lancio in avanti, di adattarvi al meglio l'ampiezza e l'altezza del loop.

Che ruolo svolge la mano sinistra (o destra per i mancini)?

Nell'effettuare il *Roller*, un lanciatore con poca esperienza non dovrebbe fare uso della mano sinistra (la coda viene bloccata sulla canna utilizzando l'anulare) o quantomeno assegnarle un ruolo piuttosto passivo, cercando di mantenere costantemente invariata la lunghezza della coda che va dalla mano fino al primo anello della canna. In nessun caso, durante il lancio all'indietro, questa quantità di coda deve aumentare: una buona parte del "percorso di caricamento" del lancio in avanti, in caso contrario, andrebbe perso poiché la canna si caricherebbe in ritardo.

Una buona posizione in cui tenere la mano sinistra è quella in prossimità del mulinello. Nel caso di lanciatori più esperti, è possibile aumentare l'efficacia del *Roller* aggiungendo, durante la fase di lancio in avanti, una trazione singola (*single haul*), che contribuisce a caricare ulteriormente la canna. Anche nello *Switch Cast* si può, in questo modo, aumentare considerevolmente efficacia e distanza. Nello *Switch Cast*, la trazione semplice non deve essere troppo lunga, proprio perché predisposta per il *flipp* veloce. La resa dello *Switch Cast* può essere ulteriormente migliorata se vi si aggiunge, come nel lancio normale, una doppia trazione. Occorre prestare attenzione alla mano sinistra che, salendo in posizione ore 01.00, deve possibilmente raggiungere l'altezza del mulinello, in modo da consentire l'ottimale caricamento della canna. Qui il loop nel lancio all'indietro diventa a forma di V. La doppia trazione nello *Switch*

www.garue.it

sage
garue

Serie LE

Graphite II
in 2 e 4 pezzi

Garanzia a vita
incondizionata
su qualsiasi rottura.

da euro 159,00

garue

Dal 1885 Garue è a Milano
in via del Torchio 14
Tel. 02.86453590
e-mail: info@garue.it

SAGE

Cast è comunque di difficile esecuzione e solo pochi esperti riescono ad eseguirla in modo corretto.

Adattare lo Switch Cast

A partire da quale distanza conviene passare dal *Roller* allo *Switch Cast*? È una domanda molto comune. Diciamo che non c'è una regola fissa: ognuno si crea le proprie preferenze ed è giusto così, perché il lancio in fondo deve risultare quanto più possibile gradevole.

Durante corsi i miei allievi si allenano allo *Switch Cast* con lanci intorno ai dieci metri di coda. Personalmente lo adotto a partire dai dodici metri, ma tutto dipende anche dalla lunghezza della canna e dal tipo di coda che utilizzo. Solitamente la mia preferenza cade su una coda *TT Lee Wulff*. Mi ci trovo bene e si presta, grazie alla sua struttura, a lunghi *Roller*. Nel caso di lanci a distanza effettuati con canne piuttosto lunghe, entrano in gioco code decentrate dal belly più esteso. Ovviamente è una cosa molto soggettiva e ognuno dovrebbe usare l'attrezzo che più gli si adatta. Comunque la scelta della canna per questi tipi di lanci rimane particolarmente importante. Una canna ad azione di punta è del tutto inadatta in quanto la sua parte inferiore non è in grado di "lavorare". Canne non troppo



Ph. B. Saglia

“morbide” ad azione parabolica o con un'azione “media” (*mid flex*) o progressiva, si prestano decisamente meglio. Se ne accorgono subito persino i principianti!

Anche la lunghezza della canna diventa un criterio importante: non sceglietele inferiori agli otto piedi, a meno che non vogliate rendervi la vita difficile. Pescando a ninfa, tendo ad utilizzare una nove piedi.

Ancora un ultimo consiglio: controllate spesso le giunzioni della canna (soprattutto in quelle a più pezzi). Gli *Switch Casts* così come gli *Spey Casts* sollecitano parecchio gli attrezzi ed un pessimo innesto non può che portare alla rottura del cappuccio. Per questo motivo parecchi pescatori esperti di salmoni sono soliti rafforzare ulteriormente le giunzioni delle loro canne (a una o due mani) con nastro adesivo.

www.magnadesign.com

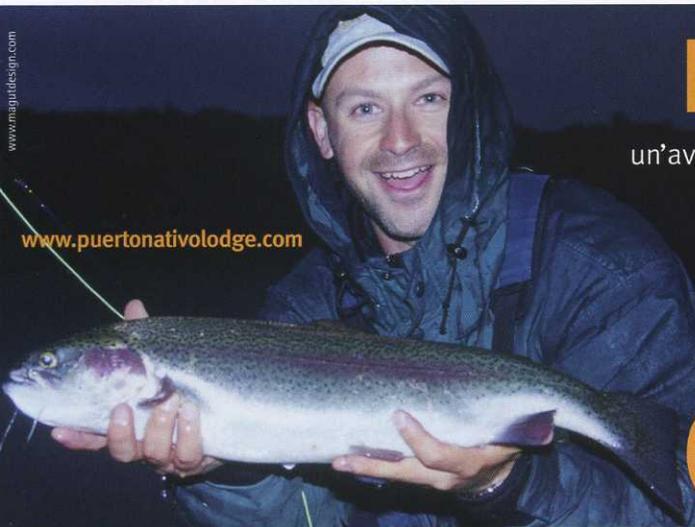
www.puertonativolodge.com

Patagonia

Isola di Chiloè - Cile

un'avventura appassionante fra straordinari salmoni e bellissime trote

IN UNO SCENARIO
INDIMENTICABILE



consulta il nostro sito

oppure contattaci
fishing@puertonativolodge.com