

FUNDAMENTOS DE FLYCASTING

El lanzamiento de mosca exige al pescador como en ninguna otra modalidad de pesca deportiva. Casters principiantes, intermedios y avanzados enfrentamos a diferentes niveles los mismos problemas y presentamos similares defectos en nuestro cast. Un análisis de los fundamentos del flycasting es siempre una buena herramienta para complementar nuestras prácticas de casting.

LOOP

Nada bueno va a suceder sin un buen y estrecho loop, que será siempre el resultado de una puntera de la caña que describe una trayectoria RECTA en el lanzamiento.

Dependiendo de la cantidad y peso de la línea y de su propia dureza la caña se CARGARÁ y se DOBLARÁ provocando que la puntera se traslade describiendo una trayectoria recta entre la parada delantera y trasera del arco de lanzamiento.

Las cañas más duras exigen más a los casters, porque requieren de más potencia en arcos más cortos para lograr cargarlas. Las cañas menos duras necesitan de arcos más largos y algo menos de potencia para lograr cargarlas y obtener así ese camino recto de la puntera que resultará en un loop estrecho.

Es por lo dicho que si ponemos en las manos de un caster intermedio una caña de acción media o media/rápida y lo invitamos a efectuar unos lanzamientos es muy posible que escuchemos algo así “...es muy agradable...” este comentario es a consecuencia de la facilidad de carga de una caña de acción media/rápida para ese nivel de caster.

Solo los casters avanzados, muy veloces y muy potentes disfrutarán y obtendrán verdaderas ventajas de una caña muy rápida y dura. Pero es muy difícil convencer a un pescador argentino que con la caña más dura no va solucionar sus defectos de casting y lamentablemente es muy popular la frase “a mi dame un palo y le doy bien duro” en boca de muchos pescadores que carecen de la habilidad suficiente para cargar ese tipo de cañas.

La detención de la caña al inicio y al final de cada movimiento es fundamental para darle formato y velocidad al loop. La mayoría de los casters presentamos más problemas con el back cast, mientras que los principiantes e intermedios frecuentemente flexionan la muñeca antes de detener la caña y ello provoca inmediatamente un loop abierto que se cae detrás y que luego se repite abierto adelante. Un loop abierto o ancho sucede a consecuencia de una puntera de la caña que viaja en una trayectoria CONVEXA en lugar de una trayectoria RECTA que es lo que debemos tratar de hacer en todo momento.

Si los loops abiertos son malos, los tailing loops son detestables. ¿Quién no ha visto la mosca o el leader desarrollarse por debajo de la línea y enredar el loop? Todos sufrimos este problema en algún momento, incluso los avanzados. Una aplicación repentina de la fuerza y un exceso de esta son las causas más comunes del tailing loop, porque ello provoca una carga excesiva de la caña lo que hace que la puntera viaje en una trayectoria CONCAVA y no RECTA. **Loop abierto (trayectoria convexa) y tailing loop (trayectoria cóncava) son dos opuestos indeseables en nuestro lanzamiento que podemos evitar con algo de práctica.**

ARCO

Otro aspecto esencial del cast es el arco de lanzamiento, para lanzamientos cortos el arco de lanzamiento será corto y para lanzamientos largos el arco deberá ser más amplio. Esto es casi intuitivo y de sentido común.

En lanzamientos cortos de precisión el brazo puede estar al frente, casi en el centro de nuestro cuerpo o levemente desplazado del centro. A medida que necesitamos sacar más línea necesitaremos ampliar el arco de lanzamiento y para ello el brazo deberá ir moviéndose hacia el lateral, hacia afuera de nuestro cuerpo e incluso en lances verdaderamente largos describirá un movimiento hacia atrás.

Imaginemos arrojar una pelota de papel, primero hacia un cesto a 3 metros de distancia, mientras lee esto levante su mano del mouse y haga la mímica, si lo prefiere abolle una hoja de papel y fabrique una pelota del tamaño de una de tenis, póngase de pie y apunte al cesto de los papeles. Ahora dígame donde estaba su mano al iniciar el lance? Si! correcto frente a su cara, en el mismo sitio que cuando lanza con mosca a un objetivo cercano.

Ahora seguimos con los lances a media distancia, aléjese del cesto y lance ahora la pelota a 5 metros... claro! ahora su mano se desplazo hacia afuera y se posiciona cerca de su oreja, lo mismo que cuando lanza con mosca a media distancia. Y ahora sí, imagine o lance esa pelota de papel a 8 o 10 metros... por cierto su brazo se atrasa para ampliar el recorrido en el lance, arco amplio para lances largos!

Muchas disciplinas de lanzamiento tienen una mecánica similar. Imagínese a un basquetbolista lanzar desde la llave, luego desde mitad del campo y finalmente desde su propio campo al aro contrario y se verá a Ud. mismo reflejado lanzando la pelota de papel e incluso lanzando con una caña de mosca.

TIMMING – RITMO

El timing o ritmo es muy importante, es el ajuste del tiempo entre cada falso cast en orden al largo de la línea y la velocidad del lanzamiento. Es muy importante que al comenzar cada falso cast la línea este totalmente extendida. Un cast que comienza antes con la línea viajando aún en dirección contraria hace que la caña se cargue menos y se siente cierta pérdida del control. Un inicio anticipado y exceso de fuerza también puede provocar una abrupta aceleración del final del loop y estallar el tippet, ocasionando la perdida de la mosca y los típicos chasquidos. En el otro extremo una espera excesiva hará que la línea se caiga hasta incluso tocar el suelo, y el loop será malo y abierto. **El timing solo se consigue con práctica, es fácil perder el ritmo luego de meses de reposo y es frustrante desperdiciar los primeros días de pesca en ajustar nuestro lanzamiento, y que los tiros salgan bien cuando ya nos tenemos que volver a casa.**

TRAYECTORIA

La trayectoria de la línea es otro punto que debemos tener en cuenta. El principio general es que el ángulo ha de ser de 180º entre el back y forward cast (en alguna oportunidad conversaremos sobre algunos ajustes referidos a esto). Es muy importante que el loop atrás y adelante sean simétricos y ambos lo más estrechos posibles.

Cuando usamos shooting heads un aspecto a tener en cuenta es la cantidad de running line o amnesia que dejamos salir de la caña, el overhang.

Con shooting corremos el riesgo de usar demasiado poco overhang y que el loop se desenvuelva demasiado rápido provocando que la parte de atrás del shooting sobrepase a la punta de la línea cayendo todo apilado. En situaciones de pesca con shooting y streamer esto es fatal porque la mosca no trabajará hasta que la acción de la corriente estire toda esa línea apilada y perderemos entonces gran parte de la deriva. Por el contrario mucho overhang provocará que el leader no se extienda lo suficiente debido a la pérdida de velocidad al final del loop.

Es importante poder interpretar que estamos haciendo mal cuando las cosas no salen, ser nuestro propio coach o entrenador! la práctica, la lectura y el análisis de nuestro propio cast y el de otros pescadores nos darán las herramientas para poder interpretar que estamos haciendo mal para corregirnos a nosotros mismos.

Solo la práctica nos va a dar la capacidad de hacer estos ajustes, pero los pescadores somos poco amigos de las prácticas y a trabajar en nuestro cast. Personalmente creo que el lanzamiento es un aspecto muy importante, muchos fracasos en la pesca son a consecuencia de un lanzamiento ineficiente al tiempo que un buen lanzamiento siempre nos va a permitir pescar más peces.

Carlos Villaggi

CI-FFF Federation of Flyfishers

instructor Certificado AAPM – Mel Krieger school

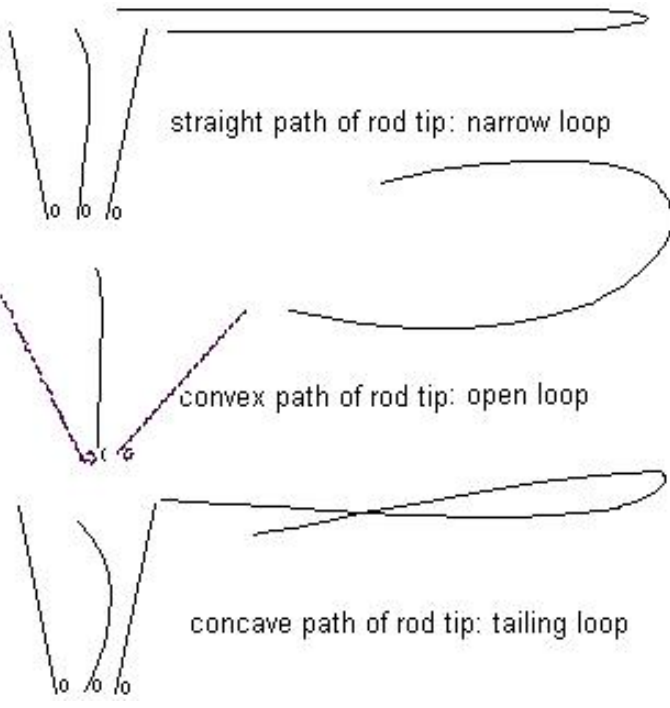
Loop cerrado = trayectoria recta

Loop abierto = trayectoria convexa

Tailing loop = trayectoria cóncava

Tiro corto = arco corto

Tiro largo = arco largo



straight path of rod tip: narrow loop

convex path of rod tip: open loop

concave path of rod tip: tailing loop