

Anchor On parle d'ancre ou d'ancrage quand le bas de ligne et la pointe de la soie viennent se fixer sur la surface de l'eau, afin de fournir la tension nécessaire pour former le « D-Loop ».

Casting Lancer. Casting Arc Angle de la canne entre la «Key position» et le «Stop» à la fin du lancer avant.

Dangle ou Hang Down Quand à la fin du «Swing» (coulée), la soie reste immobile, et que vous êtes prêt à relancer.

D-Loop Boucle en « D » formée par la soie entre la pointe de la canne et l'ancre à la surface de l'eau, (la canne étant la barre du «D»); le «D-Loop» est ce qui charge la canne pour le lancer avant. **Downstream wind** Vent soufflant dans la même direction que le courant.

Downstream wind cast Lancer pratiqué uniquement avec un vent soufflant dans le même sens que le courant. **Drift** Une légère dérive de la canne dans la même direction que le « D-LOOP » pour augmenter sensiblement l'angle du « forward cast ».

Les lancers Spey Forward cast ou forward delivery ou The delivery Lancer avant ; c'est la dernière phase dans tous les lancers Spey. **Grip (1)** Positionnement des mains sur la poignée de la canne. **Grip (2)** Tenue de l'ancre sur la surface de l'eau.

«Key» position Position de la canne à laquelle le « forward cast» va débiter. **Lift** Mouvement vertical de la canne (exemple : Le lift est la première phase du lancer Spey).

Line Soie. Long Belly Line Soie Spey traditionnelle, généralement avec un «Running line» intégré et une tête de 17 à 25 mètres.

Lower leg ou Down leg Partie inférieure de la boucle formée après un lancer.

Mending Remplacement de la soie vers l'amont ou l'aval, après un lancer et/ou pendant « le swing ».

Pull ou Grab Une tirée ou une touche, lorsqu'un poisson prend votre mouche pendant le «Swing»

Running line ou Shooting line Partie la plus fine à l'arrière de la tête d'une soie : celle que l'on manipule et qui glisse dans les anneaux lors du lancer.

Sexy Loop ou Tight Loop Boucle serrée de la soie au lancer, résultat d'un lancer réussi. CATÉGORIE 1/ Termes génériques

Shooting head Tête de lancer qui se raccorde à un running line.

Scandi Line Tête de lancer courte d'environ 9 à 13 mètres, actuellement la plus commune des soies Spey.

Skagit Line Skagit : Rivière dans l'état de Washington au États Unis où les soies du même nom ont été inventées et mises au point par RIO.

Spey Rivière mondialement connue dans les Highlands d'Écosse sur laquelle le lancer Spey a été inventé. Stance Posture ou position stable à adopter avant chaque lancer.

Stop ou The Stop Position à laquelle la canne doit s'arrêter à la fin du « foward cast ».

Straight-line path Une trajectoire rectiligne, dans laquelle doit évoluer la pointe du scion pendant le « foward cast », entre la «Key position» et le «Stop».

Stroke ou Forward Stroke La traduction littérale de « stroke » est « le coup » ou «l'attaque » mais dans le lancer Spey il s'agit de la transmission de l'énergie des bras à la canne pendant le « forward cast ».

Sustained anchor Ancre soutenue par l'eau ; tous les lancers «**waterborne anchor**» sont des «Sustained Anchor». La famille des lancers «waterborne anchor» ne nécessite pas un timing ultra précis ; c'est pour cette raison qu'ils sont un peu plus faciles à réaliser que les lancers «**airborne anchor**».

Sweep ou Circle Up Mouvement en escalier colimaçon qui emmène la canne à la «Key position» et forme le «D-Loop», avant le lancer avant. CATÉGORIE 1/
Termes génériques

Swing ou Swinging Une méthode de présentation de mouche ; le «Swing» est un arc de cercle formé entre le moment où la mouche se pose dans l'eau et la fin de la coulée. C'est une méthode qui couvre un maximum de surface d'eau.

Target Cible ou point choisi pour la direction d'un lancer (généralement sur la berge d'en face). Turn-Over Le déroulement de la soie dans l'air, après le stop du lancer avant.

Underhand Cast Technique de lancer développée par Goran Anderson ; elle se pratique avec les soies «Scandi» ; plus de 80% de la puissance du lancer est donnée par la main du bas.

Upper leg La partie de la soie au dessus de la boucle formée par le lancer.

Upstream wind Vent soufflant dans la direction opposée à la direction du courant de la rivière. **Upstream wind cast** Catégorie de lancer qui se pratique

seulement quand le vent souffle dans le sens opposé du courant. V-Loop Boucle en «V» formée par la soie entre la pointe de la canne et l'ancre à la surface de l'eau; cette boucle résulte de gestes encore plus dynamiques pour réaliser des lancers très appuyés.

White Mouse Lors d'un lancer «waterborne Anchor » c'est le « jet d'eau » formé par la soie quand on l'arrache de l'eau pour le « sweep ». 1

80 degree principle ou loi des 180 degrés le « D-Loop », l'ancre et la canne doivent être alignées face à la cible à 180 degrés pour qu'un lancer soit optimal.
CATÉGORIE 1/ Termes génériques

Cack Handed Cast ou Reverse Snap ou Off Shoulder Cast Lancer Spey en revers, le D-Loop est formé de l'autre côté de l'épaule dominante.

Spey Casting Lancer à la canne à mouche à deux mains, inventé par Alexander Grant vers 1890 sur la rivière Spey.

Les lancers Airborne Airborne Anchor Cast ou Touch and Go Cast Lancer Spey au cours duquel la soie évolue dans l'air avant l'ancrage.

Overhead Cast Lancer en ligne droite : efficace et précis. Le lancer traditionnel des cannes à une main (il ne s'agit pas d'un «Spey cast»).

Single Spey (lancer airborne anchor) Lancer pour un changement de direction. Très dynamique, c'est le plus connu de tous les lancers Spey.

(Lancer «Upstream wind cast») Snake Roll (lancer airborne anchor) Lancer pour un changement de direction. Très dynamique, il débute par une boucle aérienne en forme de e.

(Lancer «Downstream wind cast») Spiral Cast ou Spiral Spey (lancer airborne anchor) Lancer pour un changement de direction. Une petite spirale est réalisée après le «Lift», ce qui rend ce lancer ultra dynamique.

(Lancer «Upstream wind cast») CATÉGORIE 2/ Les lancers Spey CATÉGORIE 2
Les lancers Spey Switch Cast ou Jump Roll Cast (lancer airborne anchor) Lancer dynamique sans changement de direction. Il est utilisé pour l'apprentissage du «Single Spey» et/ou pour replacer la soie avant un lancer. Identique au «Single Spey» mais sans le changement de direction.

Les lancers Waterborne Circle Spey (Lancer waterborne anchor) Lancer pour un changement de direction. Il débute en formant un cercle autour de la cible.

(Lancer «Upstream wind cast») Double Spey (Lancer waterborne anchor) Lancer pour un changement direction. Inventé pour rester en sécurité quand le vent souffle dans la même direction que le courant.

(Lancer «Downstream wind cast») Downstream wind cast Lancer pratiqué uniquement avec un vent soufflant dans le même sens que le courant.

Perry Poke (lancer waterborne anchor) Lancer pour un changement de direction. Il très utilisé avec les soies «Skagit».

(Lancer «Upstream wind cast») Roll Cast (waterborne anchor cast) Lancer roulé. Idéal pour s'entraîner au «Forward cast» et pour démarrer l'apprentissage du «Spey casting». Également utilisé pour replacer la soie avant un lancer ou pour lancer dans un endroit confiné.

Snap T (lancer waterborne anchor) Lancer pour un changement de direction qui débute par un va et vient horizontal de la canne.

(Lancer «Upstream wind cast») Waterborne Anchor Cast Un lancer Spey avec la soie posée ou évoluant sur l'eau pour l'ancrage avant le « sweep ».

CATÉGORIE 2/ Les lancers Spey Bloody L Un classique dans les fautes du lancer Spey. Il s'agit d'une ancre qui prend la forme d'un « L » au lieu d'être en ligne droite alignée avec la cible.

Le «bloody L » apparaît généralement après une trajectoire non rectiligne du sweep. Creep Léger mouvement de la canne vers l'avant lors de la «Key» position ; elle devrait être immobile pendant la formation du «D-Loop» Line Stick Quand il y a trop de soie posée sur l'eau et qu'elle «colle» à la surface au moment du lancer.

Open Loop Boucle ouverte après le lancer avant, résultat d'un «Stop» tardif.
Rolling the Shoulder Roulé d'épaule. Lors du lancer avant, l'épaule accompagne la canne, provoquant une perte d'énergie et un mauvais «Turn-over» de la soie.
Slack Line Avant de démarrer un lancer, avoir la soie détendue génère un manque de contrôle.

Tailing loop Croisement entre le «Upper leg» et le «Lower leg» au cours du lancer. Résultat d'une trajectoire non rectiligne du scion. Cette faute crée des boucles et des noeuds dans le bas de ligne.