

TROUTMASTER

Trout Spey



Jean Jacques Marcel
guide-mouche.com

Trout spey

A mon sens le prochain bouleversement de la planète mouche sera : l'explosion de la canne à deux mains TroutSpey /micro switch en dehors du bastion saumonier actuel. La deux-mains, c'est une solution à considérer d'urgence toutes les fois où il faut envoyer une mouche loin et vite. Poser à 30 mètres un streamer, un train de deux ou trois noyées ou adopter la nymphe dans un style « Roncari » avec ce genre de canne, ne demande aucun effort. Un avantage considérable quand on pêche la Truite, l'Ombre ou en mer du bord, le Bar/Loup.....

La courbe d'apprentissage à vie associée à la pêche à la mouche, signifie qu'il y a toujours quelque chose de nouveau à essayer. Qu'il s'agisse d'une mouche, d'un montage de canne ou tout simplement une nouvelle façon d'attraper le poisson dans nos cours d'eau. Se familiariser avec le TroutSpey est un nouveau défi pour chaque pêcheur à la mouche. Même les pêcheurs les plus compétents et expérimentés apprécient le défi d'apprendre quelque chose de nouveau.

Pêche à la Mouche

Canne à deux mains



La canne à deux-mains permet aux pêcheurs de prospecter une plus grande surface d'eau, avec plus d'efficacité que la canne à une main.

C'est l'outil polyvalent de référence pour des rivières de 12 mètres et plus, pouvant se satisfaire des variations de tous niveaux, de toutes les positions du pêcheur par rapport à la berge.

Emmener tout type de densité de propulseur pour s'adapter au mieux :

- Au Volume et poids de mouches
- Aux niveaux dans la colonne d'eau

La canne à deux-mains c'est pêcher le courant sans l'envahir, avec des mouches légères portées à longue distance ou pas, en Spey cast.

L'effort requis pour générer des lancers répétitifs de distance équivalente à celle réalisée avec une canne à une main, est grandement diminué, et est rendu plus efficace de par l'utilisation des deux mains, et par l'effet d'un plus grand levier.

En utilisant une canne à deux mains et en développant les techniques de lancers Spey, ceci rend stimulantes et plaisantes les nouvelles découvertes de pêche qui en découlent

Le matériel

TROUT MASTER

- Sous la dénomination « Spey » on va définir en général tous les matériels et techniques utilisés pour la pratique de la pêche à la mouche avec des cannes à deux mains (Canne , soie, style de lancer...)
- Probablement que la plus grande méconnaissance des cannes à deux-mains et de leurs soies est la classification. La majorité des pêcheurs à la mouche sont habitués à la classification des soies et cannes à une main. Les soies et cannes à deux-mains ont une classification semblable mais à une autre échelle.
- Une canne à une main # 4, sera efficace avec une soie pesant 8,5 grammes. Une canne à deux mains # 4 sera efficace pour faire des lancers Spey avec une soie pesant de 19 grammes.

Guide

Pêche à la Mouche

La canne

Les cannes à deux-mains Trout Spey/micro-switch

Les cannes Trout Spey sont légères avec une action rapide à progressive. Ces cannes ont une forte réserve de puissance située entre la partie base et médiane du blank. Elles ont en général de 10,6 à 12,6 pieds de longueur et ont une plage d'utilisation comprise entre 12 et 22 grammes.

Une canne à 2 mains a deux poignées distinctes, soit une au-dessus du moulinet, l'autre à l'extrémité de la canne en dessous du moulinet.



Les cannes courtes avec une tête de lancer courte permettent de récupérer et de pêcher beaucoup plus près ouvrant ainsi des possibilités dans des espaces plus restreints. Toutefois avec des soies plus courtes style Skagit les posés sont moins discrets et avec des cannes en dessous de 11 pieds on réduit légèrement ces distances de lancer, la conduite des mouches n'offre pas la même qualité que l'on pourrait avoir avec des cannes au-delà de 11 pieds.

Tout est question de compromis, pour ma part une 11 pieds 3 équipée d'une tête de lancer de 7 à 8,80 mètres me semble un bon compromis., pour la pêche de l'Ombre ou de la Truite.

La soie un propulseur



TROUT MASTER

- La classification de l'AFTMA (*American Fishing Tackle Manufacturers*) a été créée pour avoir une standardisation des poids des soies pour canne à une main calculée sur les 30 premiers pieds.
- L'AFFTA (*American Fly Fishing Trade Association*) a pour sa part fait une chartre pour les poids des soies de canne à deux-mains. Le poids de la soie sera en rapport avec la puissance de la canne indépendamment de la longueur de la soie.
- Catégories de soie Spey. En technique de lancers Spey la longueur de la tête de la soie influence la façon d'exécuter le lancer. Le choix d'une soie se fait autant par le poids que par la longueur de la tête qui dicte le style de lancer.

La soie Les catégories



- LES SOIES SKAGIT (shooting head) Ce sont les plus courtes et, ce sont aussi les seules sur lesquelles il est obligatoire de rajouter une queue de rat ou polyleader ou tips flottant ou plongeant. Leurs larges profilés permet de lancer des grosses mouches et des pointes (très plongeantes). Idéales dans les endroits confinés sans dégagement. Plus faciles à lancer avec des vents puissants. (mouche lourde ou volumineuse pêche profonde. Printemps, Hiver)
- LES SOIES SCANDI (shooting head sans running line) Ce sont des têtes de lancer courtes et faciles à propulser. Leurs profils fuselés les rends discrètes et très agréables à lancer. Elles propulsent des mouches petites à moyennes. (été, automne pour des pêches légères)
- LES SOIES SPEY INTEGRALES (Soie complète avec running line intégré)
- LES SOIES MODIFIEES sont des soies dont le poids et la longueur auront été modifiés pour correspondre aux attentes du pêcheur en rapport avec la canne utilisée et le style de lancé recherché.

Le propulseur Trout spey

TROUTMASTER

Puissance 12 à 22 grammes ()

WF
DT
SH



Les chances de réaliser un bon lancer Spey sont conditionnées en autres choses par:

LE BON EQUILIBRE CANNE/ PROPULSEUR qui doit se faire par:

- UNE LONGUEUR SUFFISANTE EN DEHORS DE LA TETE DU SCION
- UN POIDS DE LIGNE SUFFISANT EN DEHORS DE LA TETE DU SCION POUR ARMER LA CANNE

Sa pointe doit être effilée afin de ne pas trop coller à la surface lors de l'ancrage et du shoot. La majorité du poids doit se situer à l'arrière du fuseau de lancer (partie utile) afin de permettre une mise en charge de la canne lors de la formation de la boucle (D) et faciliter la phase du décollage de l'ancrage lors du shoot avant

Le propulsuer modifié

Soie usagée ou non DT/WF/SH

2,5 à 3,5 longueurs de canne

Poids conforme à la puissance de la canne avec
Une tolérance de 10 à 15%

Une fois la longueur et le poids trouvé, réaliser à chaque extrémités de cette nouvelle soie une « perfect loop » à l'aide de l'âme de la soie afin de connecter le running line à une extrémité et le polyleader ou tresse à l'autre extrémité. (Pour dénuder l'âme de la soie tremper quelques secondes l'apprêt dans de l'acétone, marquer au feutre une des extrémités afin de l'utiliser dans le bon sens)



Poids des soies Trout Spey

Soie Rio complète	Intouch	Trout Spey
Size / N°	Longueur de la tête	Masses grains et grammes
# 2	23' / 7 mètres	230 / 14,9
# 3	23' / 7 mètres	265 / 17,2
# 4	23' / 7 mètres	305 / 19,8
# 5	23' / 7 mètres	350 / 22,7

Soie Rio complète	Intouch	Trout Spey Skagit
Size / N°	Longueur de la tête	Masses grains et grammes
# 2	13' / 3,9 mètres	225 / 14,6
# 3	15' / 4,5 mètres	275 / 17,9
# 4	16' / 4,8 mètres	325 / 21,1
# 5	17' / 5,1 mètres	375 / 4

Soie Rio complète	Intouch Single	Handed Spey
Size / N°	Longueur de la tête	Masses grains et grammes
# 3 WF	33' / 10,2 mètres	150 / 9,7
# 4 WF	33' / 10,2 mètres	175 / 11,4
# 5 WF	33' / 10,2 mètres	200 / 13
# 6 WF	33' / 10,2 mètres	230 / 14,9
# 7 WF	33' / 10,2 mètres	260 / 16,9
# 8 WF	33' / 10,2 mètres	300 / 19,5

Densité de la soie

TROUTMASTER

Soie flottante ou plongeante:

Soie flottante:

Posé délicat

Meilleur visuel de dérive dans les veines d'eau

Meilleur guidage sur les impulsions mending

Meilleure visibilité sur l'eau détection des touches , ferrage

Il est préférable de jouer sur la densité des queues de rat ou polyleader que sur la densité des soies pour les raisons évoquées ci-dessus sur les propriétés d'une soie flottante.

Les soies plongeante type S1/S2 sont à réserver pour les forts courants et les fortes eaux.

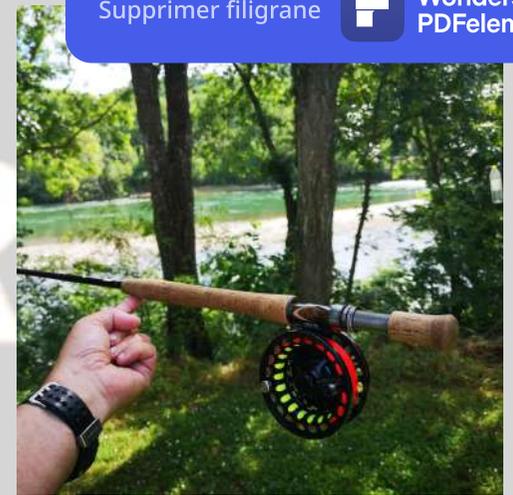
Moniteur

Guide

Pêche à la Mouche

Le moulinet

TROUT MASTER



Le Moulinet doit :

Avoir un gabarit et poids conséquent) afin d'équilibrer l'ensemble

- Avec une cage (photo) afin d'éviter que le running line passe dans le mécanisme entre la bobine et le châssis
- Avoir Un bon frein progressif et accessible pour des ajustements dynamiques si nécessaire
- Rembobiner rapidement la soie
- Règle de trois : Exemple pour une soie de 3/4 prendre un moulinet de 7/8 pour une soie de 2/3 un moulinet de 5/6
- Il est à noter qu'il est plus facile d'alourdir un moulinet par des enroulements de leadcore que de l'alléger



Attention : Bien remplir ses bobines avec la bonne quantité de backing afin d'éviter tout frottement sur le châssis qui pourrait endommager la soie et/ou provoquer des blocages lors du combat ou du lancer

Les empilages

Le Backing permet d'affiner le bon remplissage du moulinet et servir de réserve au cas où la poisson d'une vie serait pris

Le Running line permet de lancer et de modifier/remplacer en séance de pêche son propulseur pour l'adapter aux conditions du moment sans avoir deux moulinets ou bobines ou plus. (RIO, OPST, Vision(38 à 50/100 ou 20 à 25 lbs) dans le cas d'un propulseur SH)

Des Monofilaments sans mémoire type la marque « Amnesia » en 20 ou 25 lbs peuvent être utilisés.

Propulseur: Shooting Head ou ligne intégrale RIO, OPST, GUIDE LINE.....

Queue de Rat (polyleader/versileader ou tressée) Flottant

Intermédiaire

Plongeant

Super plongeant

Moniteur

Guide

Pointe Nylon ou Fluocarbone de 14 à 20/100

Lancer à deux-mains

TROUT M... D



- **Overhead** (lancer par-dessus la tête comme avec une canne à une main)
- **Roulé**
- **Spey et ses dérivés** (Spey, Double Spey, Snap T, Snake Roll, Perry poke, Wombat....)

Guide

Pêche à la Mouche

Phases du lancer

- 1-**Lift** mouvement vertical de la canne (exemple : Le lift est la première phase du lancer Spey)
- 2-**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
- 3-**Anchor** On parle 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 ».
- 4-**Key position** Position à laquelle la canne doit se situer pour débiter le shoot avant.
- 5-**D-Loop** Boucle en « D » formée par la soie entre la pointe de la canne et l'ancrage 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.
- 6-**Forward cast** Lancer avant ; c'est la dernière phase dans tous les lancers Spey
- 7-**Sexy Loop ou Tight Loop** Boucle serrée de la soie au lancer, résultat d'un lancer réussi.
- 8-**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.
- 9-**Mending** Remplacement de la soie vers l'amont ou l'aval, après un lancer et/ou pendant « le swing
- 10-**Dangle ou Hang Down** Quand à la fin du «Swing» (8), la soie reste immobile, et que vous êtes prêt à relancer.

1-Lift

Mécanique du lancer

TROUTMASTER

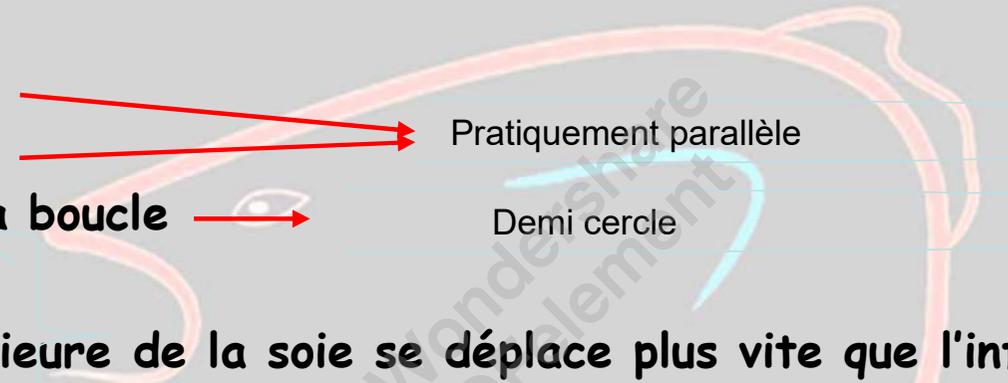
- Le lancer est le déplacement d'une masse longue (soie) par un levier (canne)
- On tire et on pousse sur ce levier qui se plie et se déplie à cause de la masse encreée à l'autre bout ces déplacements ont pour but d'envoyer la masse vers la destination finale prédéterminée.
- Dans le cas d'un lancer spey un seul déplacement comportera deux encrages l'un fait sur l'anneau de pointe et l'autre par la pointe de la soie et le polyleader ancré sur l'eau, ainsi la canne pliera comme sous l'effet d'une traction exemple de l'arc avant de propulser la flèche dans notre cas la soie.
- Lorsque nous plions la canne vers l'avant ou l'arrière nous la chargeons d'énergie (énergie potentielle). Plus la canne est pliée jusqu'à son point de rupture plus elle stocke d'énergie. Lorsque la canne est droite elle libère l'énergie qui est délivrée à la soie sous forme d'énergie cinétique (plus elle restitue d'énergie et plus on a de puissance et de vitesse sur la soie $EC = \frac{1}{2} \times \text{masse} \times \text{vitesse}$).

Moniteur

Guide

Pêche à la Mouche

Mécanique du lancer

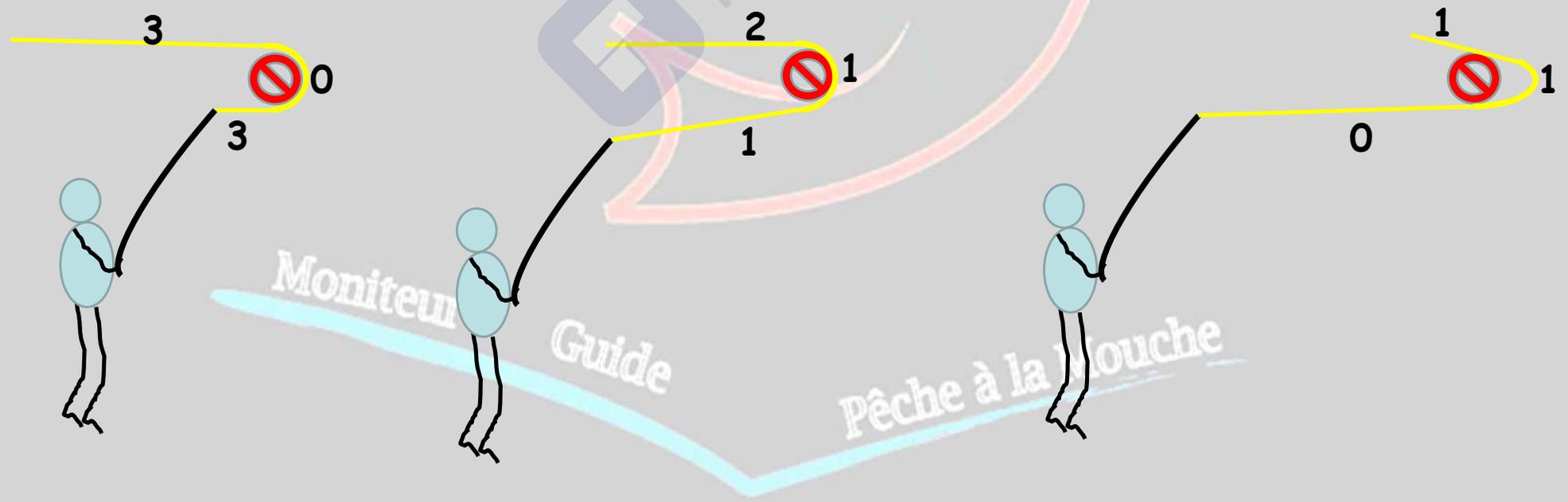
- Lors du lancer avant ou arrière suivi du blocage la soie suit la pression de l'anneau de pointe et va former la boucle. A ce moment notre soie sera composée de trois parties :
 - Partie supérieure
 - Partie inférieure
 - Partie avant de la boucle
- 
- Si la partie supérieure de la soie se déplace plus vite que l'inférieure, la boucle (demi cercle) tournera dans les sens des aiguilles d'une montre. Plus la différence de vitesse entre les deux parties est grande plus la boucle tournera vite. La vitesse de rotation de la boucle n'est pas dépendante de la vitesse des parties de la soie mais de la différence de vitesse entre les deux. Par contre la vitesse de déplacement de la boucle sera dictée par le déplacement le plus rapide d'une des deux parties de la soie. Ceci veut dire que l'on a besoin d'avoir une vitesse plus importante de la partie supérieure de la soie sans quoi la boucle ne tournera pas vers l'avant, ceci entraînant l'effondrement de la soie et le bas de ligne ne sera pas étalé sur sa longueur.

Le poids de ma mouche et la longueur du bas de ligne vont influencer la vitesse de la partie supérieure du propulseur.

Mécanique du lancer

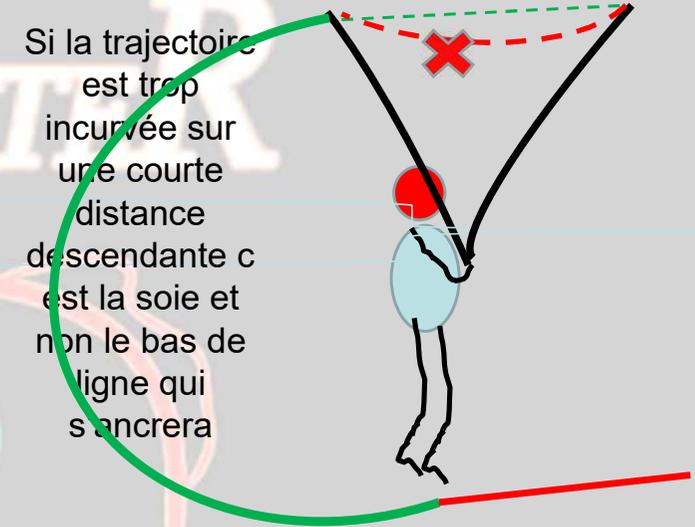
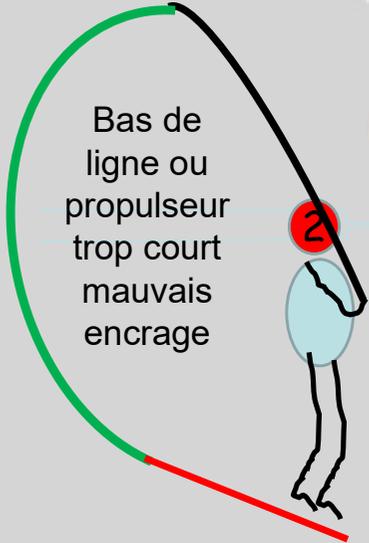
TROUTMASTER

- Lors du lancer avant ou arrière suivi du blocage la soie suit la pression de l'anneau de pointe et va former la boucle. A ce moment notre soie sera composée de trois parties :
- Partie supérieure → Pratiquement parallèle
- Partie inférieure → Pratiquement parallèle
- Partie avant de la boucle → Demi cercle roue imaginaire

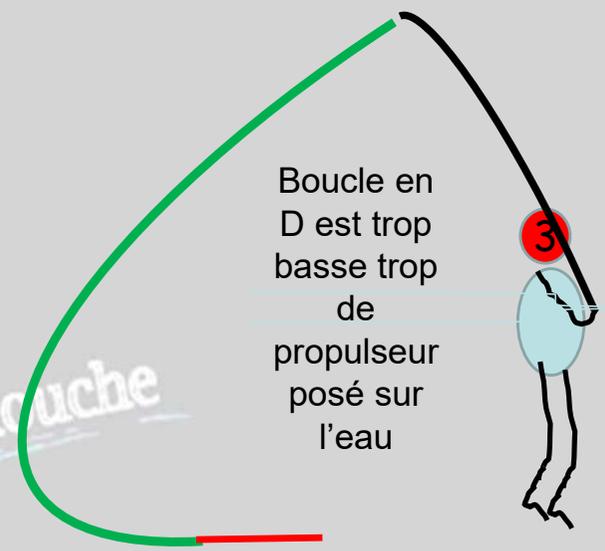
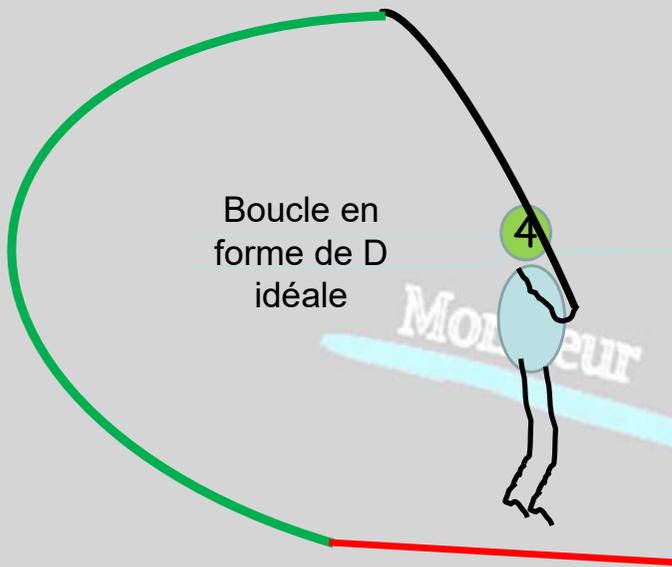
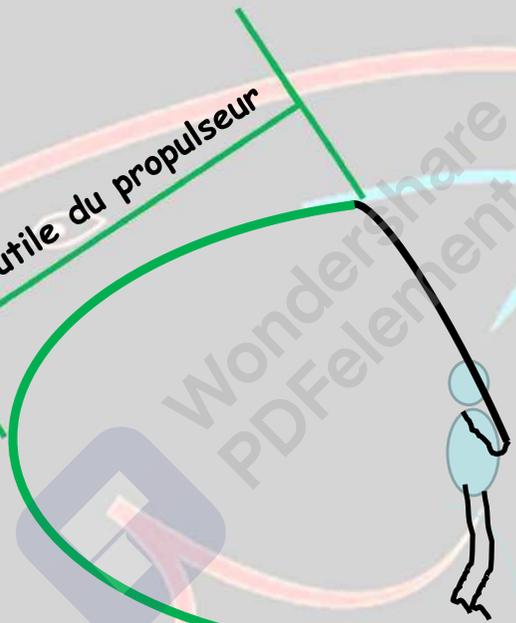


Position de la D

TROUTMASTER



Partie utile du propulseur



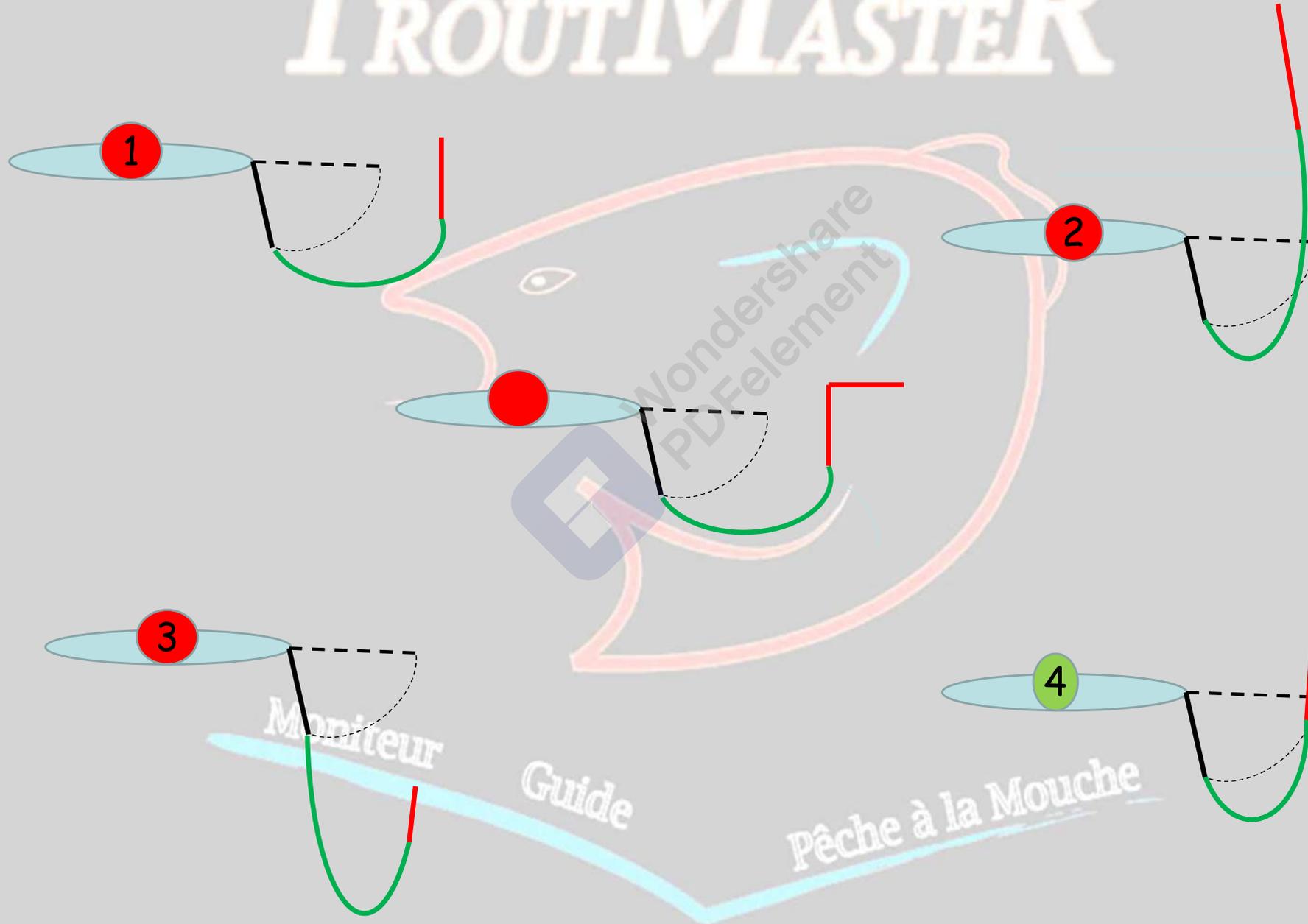
Mouleur

Guide

Pêche à la Mouche

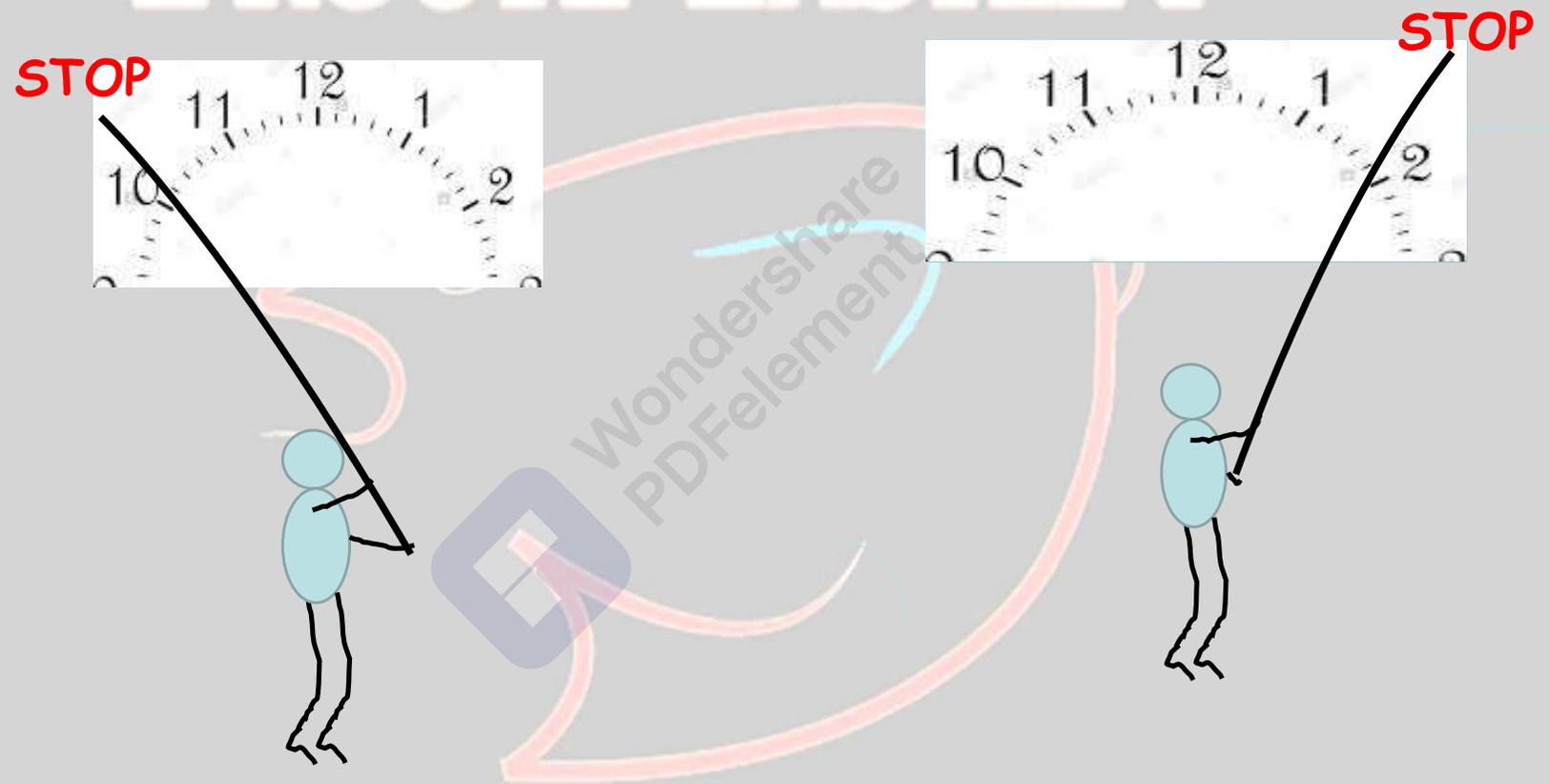
Position de l'ancrage

TROUTMASTER



Position de fin de phases

TROUTMASTER



- Ne pas oublier que les fins de phases doivent se faire sur un arrêt franc

Moniteur Guide Pêche à la Mouche

Liste des Lancers

Lancers	Rives	Direction du Vent	But	Ancrage	Type
Switch Cast	D	Descendant	Présentation/repositionnement	Touch & Go	Linéaire
Switch Cast	G	Montant	Présentation/repositionnement	Touch & Go	Linéaire
Simple Spey	G	Montant	Présentation	Touch & Go	Changement de direction
Revers S Spey	D	Montant	Présentation	Touch & Go	Changement de direction
Double Spey	D	Descendant	Présentation	Waterborne	Changement de direction
Revers D Spey	G	Descendant	Présentation	Waterborne	Changement de direction
Snake Roll	D	Descendant	Présentation	Touch & Go	Changement de direction
Revers Snake Roll	G	Descendant	Présentation	Touch & Go	Changement de direction
SnapT	G	Montant	Présentation	Waterborne	Changement de direction
Revers SnapT	D	Montant	Présentation	Waterborne	Changement de direction
Circle	G	Montant	Présentation	Touch & Go	Changement de direction
Revers Circle	D	Montant	Présentation	Touch & Go	Changement de direction

Posés

TROUTMASTER

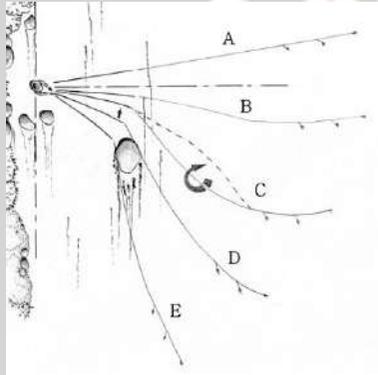
- 90° dérive rapide poussée du courant en été
 - 45° le plus utilisé
 - 30° dérive lente pêche lente et profonde (pas de ventre ou eaux froides)
 - 135° à 150° pour la nymphe type « Roncari »
- ✓ Angle = vitesse
- ✓ Mending = vitesse ou profondeur

Moniteur
Guide

Pêche à la Mouche

Les dérives

Dérive inerte:



Angle = vitesse

Mending = vitesse ou profondeur

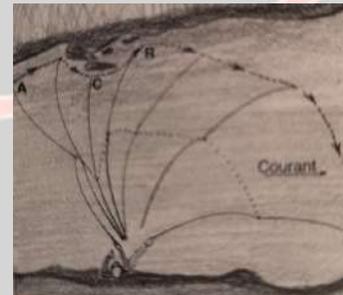
Dérives animées:

- Traction et relâché rapide
- Mouvement en dents de scie
- Mouvement latéraux



Provoquer la touche sur un poste:

- Brusque accélération
- Montée en surface de la mouche



Travail de la mouche sur le retour:

- Tirées plus ou moins longues suivi par des poses plus ou moins longues
- Tricotage plus ou moins rapide

Ferrage et Combat

Lors des ferrages les ratés sont dus principalement à une position de la canne trop basse.
Une canne trop marquée action de pointe
Hameçon avec pointe trop rentrante
Ferrage trop rapide et puissant

Le ferrage doit intervenir au moment où la soie marque un arrêt, pour augmenter ses chances de capture
porter une attention sur le ferrage au visuel en complément de celui de ressenti (forte tirée sur la soie)
Le ferrage doit être long et progressif

Le combat doit se dérouler au maximum sous la surface afin de maintenir une tension uniforme et d'éviter toutes secousses « très sèches » dans la canne, cause de décrochage.

- Votre canne, au travers de son action a un rôle d'amortisseur qui doit permettre d'absorber les secousses générées par le poisson lors du combat.

Pour optimiser ce rôle d'amortisseur votre canne doit former un angle compris approximativement entre 70° et 130° avec l'axe de la canne, quelque soit le type d'action.



Les modes de pêche

TROUIT MASTER

➤ La noyée



➤ Le streamer



➤ La nymphe /
indicateur



➤ La sèche



Moniteur
Guid
pêche à la Mo

Les mouches

TROUT MASTER



Moniteur

Gu

peche à la Mouch

Les mouches

2 sortes de noyées

1. Les noyées imitatives : Mouches pourvues de cerques ou non, censées imiter des insectes.
2. Les noyées incitatives : Plutôt assimilées à des leurres ou à de petits streamers. Leur rôle est d'aguicher et de provoquer un reflexe d'attaque comme pour la pêche aux streamers.

Pour la pêche de l'ombre en noyée, n'hésitez pas en cas d'insuccès à utiliser des mouches fantaisie !

La qualité première des mouches noyées est une immersion aisée et rapide sans qu'il soit nécessaire de les plomber .

Description: • Silhouette : Les montages peuvent varier d'une collerette terne en fibres molles pour la pêche des petits courants à un montage aux fibres rigides et brillantes pour les grands courants.

Les vibrations des différents éléments varient énormément.

Les mouches sont fabriquées à partir d'hameçons forts de fer, tant au point de vue du poids, que pour éviter déchirures et décrochés.

Les mouches



uide Pêche

Les mouches



Les mouches



Les mouches



Les hameçons

TROUTMASTER

Hanak	Mustad	Tiemco	Kamasan	Gamagatsu	Daiichi	Orvis
250 BL	3906	9300	B 175	L10-2H	1550	J1640
260 BL	9671	5262 /3	B 830		1710	J1524
	9672	2499SP BL			1720	J1526

Moniteur
Guide
Pêche à la Mouche

Mouches

Hameçon: Kamasan B170 Taille 10
Corps: Polyfloss jaune verni
Tag: Tinsel holographique medium
Ailes: Fibres de pardo
Tête: Soie de montage marron 10/0



Hameçon: Kamasan B170 taille 12
Corps: Polyfloss noir
Cerclage: Fil de cuivre couleur argent
Ailes: Fibres de plume de perdrix
Tête: Soie de montage noire 10/0



Hameçon: TMC 811S taille 8
Corps: Soie floche brune vernie
Tag: Polyfloss orange fluo
Cerclage: Fil de cuivre couleur or
Ailes: Fibres de pardo
Tête: Soie de montage noire 10/0



Hameçon: Kamasan B170 taille 10
Corps: Soie floche jaune sale
Ailes: Fibres de cou de faisan
Tête: Soie de montage noire 10/0



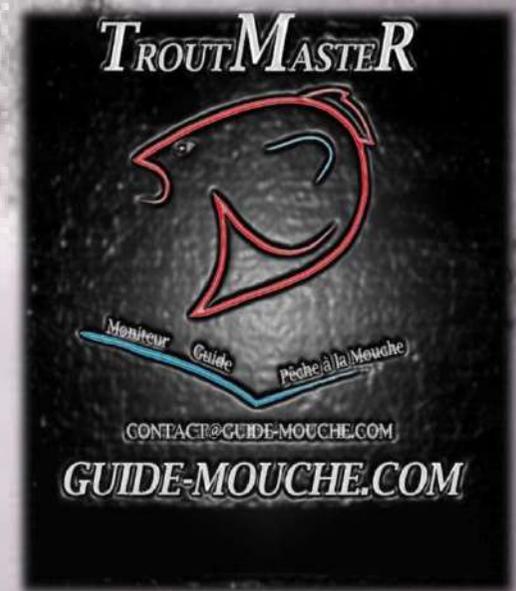
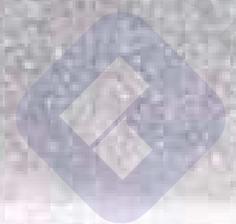
Hameçon: TMC 811S taille 8
Corps: Polyfloss noir verni
Tag: Soie floche rouge vif



Hameçon: TMC 811S taille 8
Corps: Soie floche olive
Thorax: Dubbing antron olive
Ailes: Fibres de coq roux
Tête: Soie de montage noire 10/0



Le Trout Spey ne doit pas être un chemin d'errance mais le plaisir de la découverte



TROUTMASTER
Moniteur Guide Pêche à la Mouche
CONTACT@GUIDE-MOUCHE.COM
GUIDE-MOUCHE.COM