



HANS BOCK



BART DE ZWAAN

In nummer 85 van De Nederlandse Vliegvisser hebben we de rolworp behandeld. Deze worp is zeer geschikt als je weinig ruimte achter je hebt, waardoor je met een standaard overhead worp, zoals die in nummer 84 is besproken, niet uit de voeten kunt.

## ... de switch cast

TEKST BART DE ZWAAN & HANS BOCK FOTOGRAFIE LIMPE IVEN

Met de rolworp kun je comfortabel werpen tot ongeveer 12 tot 15 meter maken. Wil je verder werpen, dan heeft de rolworp zijn beperkingen. Zoals je weet, bepaalt de grootte van de D-loop je werpgewicht. Door bij de rolworp met je hengel meer omhoog en/of naar achter te wijzen, kun je de D-loop iets groter maken en zal de worp wat verder gaan. De invloed die je op deze manier op de D-loop hebt is echter beperkt.

Wil je toch graag wat verder werpen in een situatie waarbij de ruimte achter je beperkt is, dan is de switch cast de oplossing. Daarnaast is de switch cast een goede basis wanneer je de diverse spey casts wilt leren.

### MEER D....

In principe geldt: hoe groter de D-loop, hoe meer werpgewicht en hoe makkelijker (lees: verder) de lijn geworpen kan worden. Bij een switch cast ga je de D-loop dus groter maken. Waar je bij een rolworp de lijn rustig naar achter brengt en naast je laat hangen, ga je bij een switch cast de lijn subtiel naar achter 'zwiepen'. Je kunt zo de grootte van je D-loop beïnvloeden en makkelijker en verder werpen.

### VERANKEREN

De switch cast vereist, net zoals alle andere worpen, timing en oefening. Je moet natuurlijk allereerst voorkomen dat de lijn door een te harde achterwaartse 'zwiep' alsnog in de bosjes achter je terecht komt. Je moet de achterwaartse 'zwiep' zo leren doseren dat de punt van de vliegenlijn naast je in het water landt. De plaats waar de vliegenlijn landt noem je het ankerpunt. De hoeveelheid lijn die achter het ankerpunt op het water moet liggen hangt af van de afstand die je wilt

werpen. Wil je ver werpen dan is er meer lijn nodig die moet ankeren om de worp te kunnen uitvoeren.

### UITVOERING

We verdelen de switch cast in drie stappen:

1. *Het liften van de lijn*
2. *De achterwaartse 'zwiep'*
3. *De afworp*

#### 1. Het liften van de lijn

Leg ongeveer 12 meter lijn gestrekt voor je op het water en wijs met je hengeltop naar je, denkbeeldige, vlieg. Vervolgens ga je de hengel liften naar de 11 uur-positie (foto 1). Hierdoor komt de lijn voor een deel van het water af, waardoor je de weerstand van de lijn op het water vermindert.

#### 2. De achterwaartse 'zwiep'

Nu komt het belangrijkste gedeelte van de worp. Je gaat de lijn naar achter toe 'zwiepen' en zorgt dat de punt van de lijn naast je op het water landt.

De achterwaartse 'zwiep' is een versnelde beweging van je hengeltop vanuit de 11 uur-positie naar de 1 uur-positie. Hierbij zijn twee aspecten belangrijk. Ten eerste beweeg je de hengel tijdens de zwiep iets van je af. Je beweegt dus niet, zoals bij de standaard overhead worp over je schouder, maar komt meer in een horizontaal vlak. Ten tweede laat je tegelijkertijd je hengeltop in het eerste gedeelte van de beweging iets zakken. Vanaf de 12 uur-positie beweeg je de hengeltop weer omhoog tot in de 1 uur-positie. (foto 2) Realiseer je dat de boog in de

*foto A: een goede worp;*  
*foto B: een veel gemaakte fout.*



## EEN OOGJE WERPEN OP...



**foto 1:** het liften van de lijn; **foto 2:** de achterwaartse 'zweep'; **foto 3 en 4:** de afworp.

lijn overeenkomt met de beweging die de werper met zijn hengeltop heeft gemaakt.

Het voorste gedeelte van de lijn zal nu eerst op het water landen, terwijl de overige vliegenlijn zich nog in de lucht bevindt. Wanneer de punt van de lijn landt en de rest van de lijn de D-loop vormt komt er al spanning op de hengel.

Stap 1 en 2 laat je vloeiend in elkaar overlopen. Na stap 2 (zie foto 2) moet je wachten tot de punt van de lijn is geankerd en de D-loop zich heeft gevormd. Pas dan zet je de afworp in.

### 3. De afworp

De voorwaartse worp is eigenlijk hetzelfde als bij een normale overhead cast. Je maakt een versnelling tot de 10 uur-positie. (foto 3 en foto 4) Bij een juiste uitvoering rolt de lijn volledig in de lucht af.

Als je de beweging door hebt kun je bij de afworp de lijn laten schieten door na de stop de lijn los te laten.

### VEELGEMAAKTE FOUTEN

Bij stap 2 is beschreven dat je de hengel vanaf de 12 uur-positie weer omhoog moet bewegen. Als je vanaf de 12 uur-positie te lang een horizontale beweging naar achter maakt, zal er te veel lijn op het water

landen, die je met de afworp niet meer weg krijgt. Op foto B (linker pagina) is deze fout gedemonstreerd. Vanuit dezelfde hoek kun je op foto A zien hoe een goede worp eruit ziet. Uit deze situatie zal die van foto 2 ontstaan.

Wacht je na stap 2 te lang met het inzetten van de afworp dan zakt de D-loop in elkaar en kleeft er te veel lijn aan het water om met de afworp verplaatst te kunnen krijgen.

### OEFENING

Let er tijdens het oefenen eens op hoe weinig moeite er voor nodig is om de punt van de lijn naast je te plaatsen. Een heel subtiële beweging is al genoeg om de lijn naar je toe te brengen. Probeer daarom eerst de eerste twee stappen goed onder de knie te krijgen. Het afwerpen zal dan waarschijnlijk geen problemen meer opleveren.

### STRIPPEN

Ook bij de switch cast kan er een strip worden toegevoegd om de lijnsnelheid te verhogen. In de meeste gevallen gebruik je een enkele strip tijdens de voorwaartse worp. Houd hiervoor je striphand bij het handvat tijdens de achterwaartse worp. Bij de voorwaartse worp maak je dan een strip zoals je dat doet bij een normale overhead cast.