

Guide de pêche au saumon d'Atlantique



Par

Gilles Bernatchez

TABLE DES MATIÈRES

Introduction

Chapitre 1 – Le saumon d’Atlantique

Description

Chapitre 2 – Le cycle de vie du saumon

<u>Fraison</u>	<u>Alevin</u>	<u>Tacon</u>	<u>Saumoneau</u>
<u>Prédateur</u>	<u>Retour à la rivière</u>	<u>Montaison</u>	<u>Mortalité</u>

Chapitre 3 – La physiologie du saumon

<u>Écaille</u>	<u>Organes sensoriels</u>	<u>Vue</u>	<u>Œil</u>	<u>Vision monoculaire</u>
<u>Vision binoculaire</u>	<u>Champ visuel</u>	<u>Les couleurs</u>	<u>Odorat</u>	<u>Ouïe</u>
<u>Déplacement</u>				

Chapitre 4 – La préparation pour la pêche

<u>Cannes</u>	<u>Moulinet</u>	<u>Backing</u>	<u>Soie</u>	<u>Avançons</u>
<u>Hameçon</u>	<u>Mouches</u>	<u>Vêtements</u>	<u>Bottes</u>	<u>Lunettes</u>
<u>Entreposage</u>	<u>Terrains</u>			

Chapitre 5 – La rivière

<u>Fosses</u>	<u>Fosse classique</u>	<u>En coulée</u>	<u>En coude</u>	<u>Rencontre</u>
<u>Chaudières</u>	<u>Obstacles</u>	<u>Roches</u>	<u>Localisation du saumon</u>	<u>Repérage</u>
<u>Manifestation</u>	<u>Réactions du saumon</u>	<u>" Tirette "</u>		

Chapitre 6 – Le déroulement de la pêche

<u>Faire différent</u>	<u>Le lancé</u>	<u>La double traction</u>	<u>Lancé roulé</u>	<u>Vitesse</u>
<u>Mouche</u>	<u>Pourquoi l'attaque ?</u>	<u>Modèle</u>	<u>Noyée</u>	<u>Sèche</u>
<u>Techniques à la noyée</u>	<u>Un lancé, deux ou trois pieds</u>	<u>Profondeur de la mouche</u>	<u>Lancer long ou court</u>	<u>45 degrés</u>
<u>90 degrés</u>	<u>30 degrés</u>	<u>Présentation de la mouche noyée</u>	<u>Le "Portland Hitch"</u>	<u>Le "Patent Fishing"</u>
<u>Récupération par saccades</u>	<u>Pêcher en dandinant la canne</u>	<u>Connaissance des bons repaires</u>	<u>À la sèche</u>	<u>Dans les rapides</u>
<u>Le miroir dans le rapide</u>	<u>Dans la turbulence</u>	<u>Pêcher en amont</u>	<u>Eau froide vs eau chaude</u>	<u>Présentation de la mouche sèche</u>
<u>Approche du saumon à la mouche sèche</u>	<u>Présentations spéciales</u>	<u>Avec un streamer</u>	<u>Rotation</u>	<u>Ferrer</u>
<u>Ferrage du saumon avec une sèche</u>	<u>Ferrage du saumon avec une mouche noyée</u>	<u>Combat</u>	<u>Les premiers instants</u>	<u>Par la suite</u>
<u>Finalement</u>	<u>Graciation</u>	<u>Vous le garder</u>	<u>L'épuisette et le queuetard</u>	<u>L'échouage</u>
<u>À la main</u>				

Aide-mémoire pour la pêche au saumon

GUIDE DE PÊCHE AU SAUMON

Introduction

Il ne s'agit que d'un simple guide de pêche au saumon de l'Atlantique, sans prétention. Il y a maintenant au moins une douzaine d'années que je pêche le saumon d'Atlantique. Et quand je dis "pêcher", cela signifie "plusieurs fois" . Surtout les dix premières années, je pêchais au moins 25 à 30 jours par été, ce qui veut dire que j'ai plus de 300 jours de pêche à mon crédit et plus d'une centaine de saumons de capturés. J'apporte cette mise au point car, en parlant avec des pêcheurs sur le bord des battures, j'ai compris que plusieurs disent pêcher depuis 10, 15 ou 20 ans mais pour certains un an de pêche peut vouloir dire un, deux ou trois jours de pêche; donc 10 ans peut signifier 30 jours d'expérience de pêche !

Je ne fais pas cette remarque pour étaler mes talents de pêcheur, car plus je pêche et plus je m'aperçois que je ne connais pas la pêche au saumon ! Certains apprennent plus vite, d'autres plus lentement !

Durant ces années, j'ai lu certains ouvrages sur la pêche au saumon, d'où j'ai tiré certaines connaissances que je considère être de base, si l'on veut pratiquer ce sport et l'apprécier vraiment. Comme j'aime bien m'amuser avec l'informatique et le Web, j'ai donc décidé de faire quelques pages comportant des données théoriques sur la pêche au saumon. Ces pages n'ont pas la prétention d'être complètes ni de toucher tous les sujets. Je n'ai fait qu'un "ramassis" d'informations diverses en y ajoutant ma touche personnelle.

Pour des informations plus complètes et pour des sujets que je ne traite pas dans ces pages, je vous invite à consulter le livre "Saumon de l'Atlantique" des auteurs Gilles Aubert, André-A. Bellemare et Gérard Bilodeau. Ce livre a été édité par le Magazine Sentier Chasse-Pêche, il y a quelques années et est de loin le meilleur ouvrage que j'ai lu. Il traite de tout ce qui entoure la pêche au saumon, de façon simple et efficace. Vous pouvez sûrement vous le procurer auprès de l'éditeur ou de tout bon libraire. Je me suis inspiré principalement de ce livre pour écrire ces pages. J'ai aussi puisé certaines idées dans des articles de la revue Salmo Salar, publiée par la Fédération québécoise du saumon de l'Atlantique, dont les articles de P.P. Turcotte me furent très inspirants. Je vous invite donc à lire ces quelques pages et même à imprimer l'aide-mémoire pour le relire la veille d'une journée de pêche. Je vous demande d'excuser mon style d'écriture qui n'est pas très littéraire et les quelques fautes de français que vous pourrez trouver. Si le cœur vous en dit, j'apprécierais fortement recevoir vos commentaires, bons ou mauvais, suite à cette lecture. Ceux-ci seront les seuls avantages que je retirerai de ces nombreuses heures de travail.

Avant que vous en fassiez la lecture, je me dois de remercier deux personnes. La première, Dr. Jean-Pierre Deschênes qui a été mon "mentor" de la pêche au saumon et

sans qui je n'aurais pas apprécié autant ce sport et deuxièmement, Mme Paule Verschelden qui dans sa grande générosité, a bien voulu corriger mes textes.

J'aimerais aussi dédier ce petit guide à mon fils Jérémy, puisque ces lignes ont été écrites pendant la grossesse qui précédait sa venue au monde. J'espère que lui et bien d'autres pourront tirer de ce guide des notions qui leur feront apprécier tous les plaisirs de la pêche au saumon.

Bonne lecture et bonne pêche !

Chapitre 1 – Le saumon de l'Atlantique

Description

Lorsqu'on acquiert une meilleure connaissance des techniques de pêche et des notions de biologie du saumon, on trouve encore plus de plaisir à pratiquer cette pêche, et ce, même si la journée se solde par la victoire des saumons. Pour le saumonier, le saumon de l'Atlantique (*salmo salar*) n'est pas un simple poisson à leurrer, mais un adversaire de jeu. Son nom scientifique, *salmo salar*, lui a été attribué vers 1758, par Carl von Linné, un naturaliste suédois. *Salmo*, est un mot latin identifiant les poissons du même genre que le saumon, soit les "salmonidés" (ex.: truites arc-en-ciel et brunes), tandis que *salar* vient du mot latin qui signifie "sauter". Donc en traduction libre, cela devient "salmonidé sauteur". On dit que le saumon est anadrome parce que c'est un poisson qui vient au monde dans l'eau douce d'une rivière, y grandit quelques années, se transporte en eau salée pour y passer quelques autres années comme adulte et revient se reproduire dans sa rivière d'origine.

Chapitre 2 – Le cycle de vie du saumon

Avant d'aller plus loin, jetons un œil sur le cycle de vie du saumon. Ceci nous aidera à comprendre son comportement.

Fraison

Débutons au moment où les géniteurs sont sur les frayères. La fraye débute généralement à la fin d'octobre et se termine à la mi-novembre. La femelle pond ses œufs dans le gravier, après avoir creusé une sorte de nid en donnant de vigoureux coups de queue et le mâle y répand sa laitance.

Une femelle pond environ 1 800 œufs par kg de son poids. Donc, un saumon femelle de 4,5 kg pond près de 8 000 œufs. Seulement quatre saumons adultes venant de ces 8 000 œufs reviendront quelques années plus tard dans cette rivière



Alevin

Au printemps suivant la fraye, l'œuf donnera naissance à un alevin. C'est une sorte de poisson minuscule, dont le ventre a une poche qui se nomme sac vitellin et qui contient tout ce dont l'alevin a besoin comme nourriture durant les premières semaines de son existence. Au cours du premier été, l'alevin se nourrit d'insectes et de micro-organismes. Au début de l'hiver, il aura atteint entre 5 et 9 cm.



Tacon

Durant le deuxième été de sa vie, la croissance sera plus rapide. Il s'appelle maintenant tacon. Les tacons vivent de deux à sept ans dans la rivière, selon la température de l'eau et la nourriture qu'ils y trouvent. Leur vie en rivière se fait en voisinant les truites. On peut distinguer les tacons des truites par leur queue, celle du tacon étant fourchue.

Si jamais un tacon s'accroche à votre mouche, ramenez-le lentement vers vous pour ne pas le noyer. Décrochez la mouche délicatement sans toucher le tacon avec vos mains. Tenez tout simplement l'hameçon fermement entre vos doigts, sans bouger. Le tacon, en se débattant, se décrochera de lui-même et retournera à la rivière (ne le tenez pas trop élevé au-dessus de l'eau). Il est important de faire très attention aux tacons car ce sont nos saumons de demain.



Saumoneau

Après ces années en rivière, le tacon se transforme. Il prend une couleur argentée, ses nageoires noircissent et son corps s'allonge (15 à 20 cm). Il se prépare à la vie en mer. Le tacon est devenu un saumoneau et à la fin du printemps, il descend la rivière jusqu'à la mer.



Prédateur

Lorsqu'il est en rivière, le jeune saumon doit faire face à certains prédateurs comme la truite, le bec-scie, le martin-pêcheur, la loutre, le vison, le goéland et le cormoran.



Le saumoneau, lorsqu'il a atteint la mer, se dirige vers des sites d'engraissement. Il s'y nourrira de crustacés, de capelans, de harengs, etc. et prendra du poids rapidement. Cette période d'engraissement varie d'un à trois ans.

Les "madeleineaux" sont des saumoneaux qui ont passé seulement un an en mer avant de revenir frayer dans leur rivière d'origine. Ils demeurent le long des côtes de leur pays d'origine.

D'autres saumoneaux se dirigent vers les sites d'engraissement situés au large et le long de la côte ouest du Groenland ainsi que dans les alentours des îles Faroë.

En mer aussi, le saumoneau aura à faire face à des prédateurs. On n'a qu'à penser aux phoques, aux requins, aux goélands et aux cormorans. En plus de ces ennemis naturels, il subit aussi la pollution causée par les navires transatlantiques qui vidangent

en haute mer.

Retour à la rivière

Lorsqu'il se sent prêt, le saumoneau devenu saumon adulte retourne vers son lieu d'origine. Il voyage la plupart du temps le jour dans un périple que les chercheurs n'ont pas encore réussi à élucider.

Depuis le jour où les scientifiques ont pu être certains qu'une grande majorité des saumons retrouvent leur rivière d'origine, la question demeure, "comment"?

Une des hypothèses est que les étoiles et le soleil leur servent de guides. Une autre parle de l'influence des courants des océans. Cependant, il semblerait qu'une fois rendu près de la côte, le saumon localise sa rivière par l'odeur.

Par l'étiquetage, on a pu connaître les déplacements des saumons. On pose des étiquettes sur le dos des saumoneaux lors de la dévalaison et on les recueille lorsque les saumons sont pêchés soit commercialement, soit sportivement. Cette technique a permis aux biologistes du Québec de découvrir que les saumons retrouvent à 95 % leur rivière natale.

Montaison

Le saumon qui arrive de ses aires d'engraissement est gras et de couleur très argentée. La vitesse à laquelle se fait la montaison dépend généralement de deux facteurs : la hauteur et la température de l'eau. Plus l'eau est haute et froide, donc plus oxygénée, plus rapide est la montaison. À l'inverse, plus l'eau est basse et chaude, donc moins oxygénée, plus lente sera cette montaison.

On a tendance à penser que les gros saumons de trois ans de mer (donc des saumons de plus de 8 kg) arrivent les premiers au printemps. Donc lorsque la saison de pêche commence, ce sont eux qui peuplent les rivières. Ensuite arrivent les saumons de deux ans de mer (entre 4 et 7 kg) et finalement ceux d'un an de mer (entre 1,5 et 3,5 kg) qui sont presque entièrement des mâles et dont la plupart ne sont pas matures pour la reproduction. C'est la principale raison qui fait que dans les rivières où la remise à l'eau (catch and release) est obligatoire, on laisse au pêcheur la possibilité de conserver les madeleineaux. Mais ces dernières années, ces lois sont remises en question. On trouve du "madeleineau" (entre 1,5 et 3,5 kg) très tôt en saison et du gros saumon (plus de 8 kg) encore bien argenté en plein milieu de la saison. Certains facteurs sont venus modifier l'ordre observé.

La remontée en rivière à partir de la mer peut se faire très rapidement. On a déjà vu des puces de mer sur des saumons capturés à plusieurs dizaines de kilomètres de la mer alors que ces puces ne vivent que 48 heures en eau douce.

Plus la saison avance, plus la coloration du saumon change. Elle devient rougeâtre. La mâchoire inférieure du mâle remonte vers le haut en formant un crochet.

Lorsqu'il est dans la rivière, le saumon se déplace surtout la nuit sauf dans les chutes qui sembleraient être plus faciles à surmonter le jour à cause de sa vue. Durant sa remontée jusqu'à l'endroit où il a vu le jour dans le seul but de frayer, le saumon s'arrêtera dans des endroits de la rivière que nous appelons des "fosses".

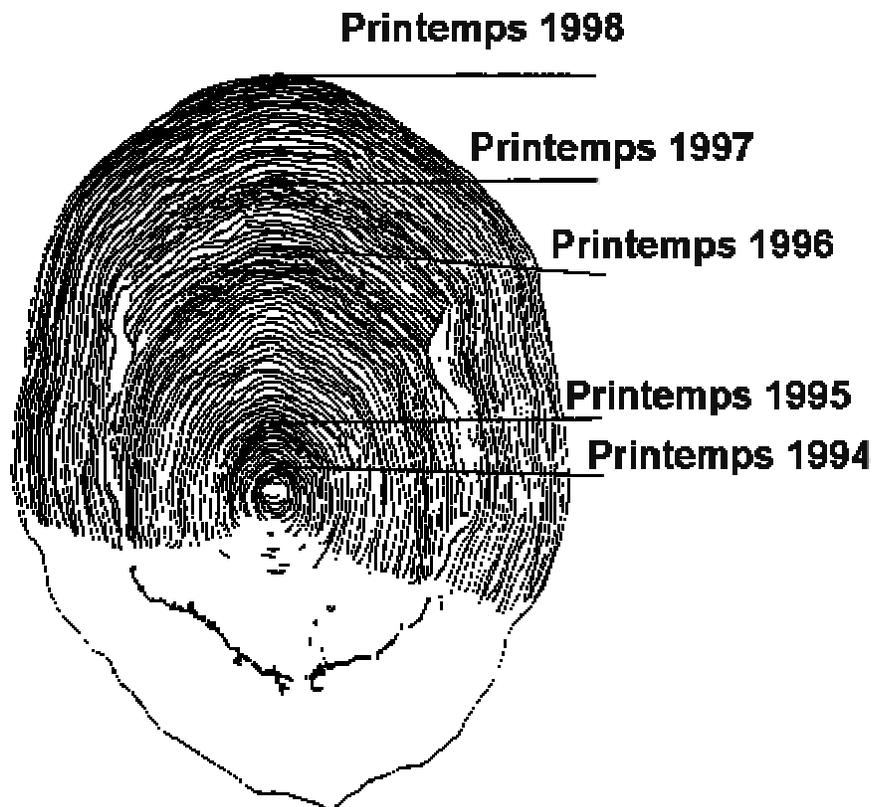
Mortalité

Par opposition au saumon du Pacifique, le saumon de l'Atlantique ne meurt pas obligatoirement après avoir frayé. Une partie des saumons redescendent la rivière et retournent en mer tout de suite après avoir frayé, d'autres passent l'hiver sous la glace des rivières sans manger pour ne redescendre qu'au printemps suivant. Encore là, c'est un secret qui échappe aux biologistes. Mais ceux-ci nous disent que chaque saumon qui retourne en mer, soit l'automne ou le printemps suivant, a bien peu de chance (soit de 4 à 10 %) de revenir frayer une deuxième fois.

Il semblerait que le saumon le plus âgé enregistré au Québec serait une femelle de la rivière Matane, qui a été capturée alors qu'elle venait frayer pour la cinquième fois. Elle pesait 15 kg et était, paraît-il, âgée de 15 ans.

Chapitre 3 – La physiologie du saumon

Écaille



Poisson capturé le 16 mai 1998

Le calcul de l'âge du saumon se fait à partir de ses écailles. C'est pourquoi la plupart des gestionnaires de rivières recueillent un échantillon lors de l'enregistrement. Cet échantillon est expédié aux biologistes qui les analysent. Lorsqu'on regarde une écaille grossie au microscope elle apparaît comme un tronc d'arbre coupé. Des lignes circulaires démontrent la croissance du saumon. L'histoire de sa vie se reflète fidèlement sur ses écailles. Cette méthode découverte en 1905 par un certain Monsieur Johnston a été corroborée à maintes reprises depuis. Ces variations saisonnières dépendent de la température, de la disponibilité de la nourriture, de l'activité nutritive, de

l'état physiologique du poisson, etc.

Organes sensoriels

Les chercheurs sont d'accord à ce que le saumon voie, entende, sente et goûte. Les réactions du saumon sont dues aux perceptions simultanées de plusieurs organes sensoriels. Il est donc utile pour le pêcheur de bien connaître tous les sens du saumon pour augmenter ses chances de le leurrer.

Vue

Les biologistes reconnaissent que le saumon, poisson de surface, a une meilleure vision que les poissons de fond.

Pour lui, sa vision est très importante, autant durant la montaison que durant la période où il est dans les fosses. Les scientifiques sont d'accord que c'est à l'aide de sa vue que le saumon franchit les obstacles tels que les chutes, les barrages, les passages étroits, etc. Les obstacles majeurs sont donc franchis le jour, au moment où le saumon peut plus facilement évaluer les distances.

Premièrement, son attention est attirée par le mouvement des objets, ensuite ses yeux en précisent la forme et la couleur. Donc la vitesse de déplacement de la mouche revêt une importance capitale, encore plus que sa forme ou sa couleur.

Œil

L'œil du saumon ressemble un peu à celui de l'homme; mais il comporte des différences puisqu'il est adapté à un milieu qui n'a pas la même densité. Il est moins compliqué que celui de l'humain.



Vision monoculaire

Le saumon est doté d'une vision dite "monoculaire", c'est-à-dire que chacun de ses yeux peut percevoir l'image d'un objet différent. L'œil peut voir un objet assez éloigné (de 15 mètres) en fonction de la clarté de l'eau.

Cette vision l'empêche d'apprécier le relief, la profondeur, l'épaisseur de l'objet détecté; il ne voit qu'en deux dimensions. Il ne peut non plus apprécier la distance qui le sépare d'un objet.

Vision binoculaire

Le saumon a aussi une vision "binoculaire", c'est-à-dire qu'il peut percevoir simultanément par les deux yeux et en trois dimensions un même objet. Mais cette vision est restreinte : il ne peut voir en avant de lui et au-dessus de lui qu'à une distance variant de 10 à 60 cm. Le saumon ne peut vraiment apprécier la distance entre lui et un objet que lorsqu'il voit cet objet en vision binoculaire. Pour prendre une mouche, le saumon doit pouvoir évaluer la distance entre lui et cette mouche; c'est donc dire qu'il doit absolument la voir en vision binoculaire. Donc, pour qu'il l'attaque, la mouche doit passer tout près, devant ou au-dessus du saumon.

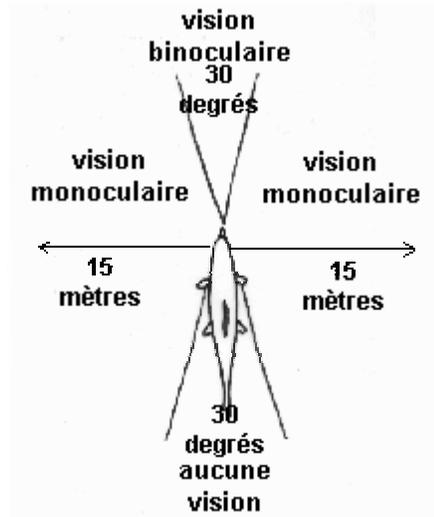
Toutefois, si le saumon perçoit une mouche dérivant à côté de lui (en vision monoculaire), il pourra se déplacer pour bien la voir (en vision binoculaire) et, éventuellement, la gober.

Champ visuel

Pour nous aider à leurrer le saumon avec nos mouches, il peut être important de comprendre comment il les voit. Il existe deux phénomènes physiques pour la

transmission de la lumière, la réflexion et la réfraction.

Toutes les images qui sont vues par des yeux sont dues au phénomène de la réflexion de la lumière. Celle-ci voyage en ligne droite, rencontre un milieu dense et, selon l'angle avec lequel elle pénètre, elle sera réfléchi (si l'angle est inférieur à 10°) ou réfractée (si l'angle est supérieur à 10°). L'image prend alors la direction de la lumière réfractée. C'est pourquoi, lorsqu'on voit un saumon dans la fosse, il n'est pas réellement où on croit le voir, il sera toujours plus profond et plus près de nous.



Le champ de vision horizontal du saumon est d'environ 300° (en vision monoculaire). Il existe un angle mort de 30° vers l'arrière si le saumon est totalement immobile; mais comme un saumon est presque toujours en mouvement, ce point mort est presque inexistant. Le champ de vision binoculaire serait d'environ 30° , il faut donc que la mouche passe dans cet espace pour qu'il la distingue clairement. Toutefois, plus le saumon est profond dans la fosse, plus la surface de ces 30° sera grande. On parle de 2,26 fois la distance entre le saumon et la surface de l'eau. Un saumon qui se tiendrait à 30 cm de profondeur aurait une vision binoculaire d'un diamètre de 67,8 cm à la surface tandis qu'un saumon à 60 cm en aurait une de 1,36 mètre. Donc, la méthode la plus efficace pour déterminer le champ de vision du saumon est d'évaluer la profondeur où il se trouve.

Les couleurs

La lumière ambiante, si elle est vive, permet à l'œil du saumon de percevoir le détail des objets et leur couleur. Lorsque la lumière ambiante est faible ou absente, l'œil du saumon perçoit quand même les formes et les contours des objets, mais il ne discerne plus les couleurs, il ne voit que le noir et le blanc. Voici une bonne indication sur la

couleur des mouches à utiliser avant le lever et après le coucher du soleil : des mouches noires et blanches !

La lumière blanche, lorsqu'elle est diffusée à travers un prisme, donne un spectre en sept couleurs (dans l'ordre : violet, indigo, bleu, vert, jaune, orange et rouge). Le violet est la couleur possédant la plus courte longueur d'onde, tandis que le rouge est celle qui émet la plus longue. S'il y a beaucoup de particules dans l'eau, le saumon percevra mieux les couleurs émettant une plus grande longueur d'onde, comme le rouge, et si l'eau est claire, ce sera l'inverse.

En plus de distinguer les couleurs, le saumon peut aussi percevoir les différentes nuances de ces mêmes couleurs; donc l'emploi d'un bout coloré (rouge, orange, vert, jaune) sur une mouche peut avoir plus d'importance qu'on ne le croit, de même que l'addition de fibres colorées dans les ailes.

Odorat

Le saumon perçoit les odeurs à l'aide de deux minuscules narines situées en avant de chaque œil. N'oublions pas que, d'après les scientifiques, le saumon retrouve sa rivière natale par son odeur diluée dans la mer. On a même déjà dit que l'odorat du saumon était 1 500 fois plus sensible que celle du chien, alors imaginez ! C'est pourquoi lorsque la situation nous le permet, on doit s'abstenir de mettre les pieds dans l'eau. On doit toujours essayer de pêcher à partir de la batture et ne mettre les pieds à l'eau que lorsqu'on y est obligé. Autant pour que le saumon ne nous sente pas que pour qu'il ne nous entende pas.



Ouïe

Les saumons peuvent détecter des bruits et des vibrations sonores aquatiques, celles qui sont produites dans l'eau. Celles-ci se propagent cinq fois plus rapidement dans

l'eau que dans l'air. Mais il n'entend pas les vibrations qui sont dans l'air. Vous pouvez parler, autour de la fosse, sans apeurer le saumon mais vous avez moins de chance d'être entendu si vous marchez lentement et si vous faites attention où vous mettez les pieds pour ne pas causer de vibrations au sol, à l'extérieur de l'eau et encore plus dans l'eau. C'est comme s'il touchait, voyait et entendait à distance: il peut localiser la source qui émet les vibrations. Certains biologistes disent que le saumon peut identifier la position exacte de la mouche dans l'eau lorsqu'elle est à un mètre.



Déplacement

Comme beaucoup de poissons, le corps du saumon est fusiforme. Il se déplace par des mouvements ondulatoires. Il pousse des pointes de vitesse jusqu'à 30 km/heure et peut parcourir entre 40 et 50 km par jour face au courant.

Chapitre 4 – La préparation pour la pêche

Un voyage de pêche au saumon, ça se planifie et ça nécessite certains préparatifs. Ces voyages coûtent souvent cher : essence, hébergement, droits d'accès, nourriture, etc. Une journée de pêche dans un secteur public coûte environ 150 \$. Il est donc sage de profiter de l'hiver pour bien se préparer.

Cannes

Les cannes en graphite représentent le meilleur rapport qualité-prix comparativement aux cannes de fibre de verre qui sont souvent lourdes et ne donnent pas une aussi bonne propulsion de la soie, même si elles sont peut-être un peu plus résistantes.

Il existe des cannes de différentes longueurs sur le marché. Toutefois, les plus utilisées sont celles qui mesurent entre 9 et 10 pieds (avec les cannes on parle toujours en pied).

La plupart des cannes sont disponibles selon trois types d'action: lente, moyenne et rapide. L'action peut être comparée à la rigidité de la canne, donc, action lente pour une canne molle contrairement à action rapide pour une canne rigide. Le choix de l'action est question de goût et du style de lancer que vous utilisez le plus souvent.

Il peut être très avantageux d'essayer une canne avant de l'acheter, c'est-à-dire y monter votre moulinet et une soie, de sortir dehors et de faire plusieurs lancers afin de pouvoir juger si elle convient bien à vos besoins et surtout à votre façon de lancer.

Moulinet

Le moulinet doit s'harmoniser parfaitement avec les autres composantes de la canne. Son poids doit être balancé avec celui de la canne et il doit recevoir la ligne correspondante à la canne. Toutefois contrairement à ce que disent certains pêcheurs, un moulinet un peu plus lourd n'est pas vraiment un handicap, quoique le poids peut devenir une source de fatigue en fin de journée. Un moulinet plus lourd agit comme un contrepoids de la canne et de la soie lors des lancers. Donc ce contrepoids nous aide à lancer avec moins d'efforts.



Le choix d'un moulinet devrait être basé sur deux éléments : le prix et le frein. Les prix varient de 50 à 2 000 \$ pour des moulinets aptes à pêcher le saumon. Le frein est probablement l'élément le plus important du moulinet car il vous permettra de garder un certain contrôle durant un combat. Les moulinets avec peu de frein peuvent quand même être contrôlés en appuyant sa main sur la bobine qui tourne durant un combat mais le danger survient lors d'une sortie de ligne très rapide du moulinet. Le moulinet avec un frein faible aura tendance à continuer à tourner après cette sortie rapide et risque fort de mêler votre ligne, chose à éviter avec un saumon à l'autre bout.

Backing

Souvent, la ligne de réserve est une pièce d'équipement négligée. Pourtant, elle forme un lien vital entre le pêcheur et le saumon. Son but principal est de permettre au saumon de faire de longues courses et aux pêcheurs de demeurer "connectés". En plus, la ligne de réserve accroît le diamètre du tambour du moulinet, ce qui permet d'augmenter la vitesse de bobinage de la soie. Durant un combat, cela peut faire toute la différence entre le succès et l'échec de la journée.

Le dacron est sans aucun doute le matériau de ligne de réserve le plus populaire. Sa forme est plus plate que ronde, donc elle lui permet de se déposer sur lui-même à plat et empêche la ligne de se mêler.

Quant à la quantité de lignes de réserve qu'on doit avoir, plusieurs tiennent mordicus à un minimum de 200 mètres. D'autres préfèrent 250 mètres. Un truc est d'attacher sa soie directement au fond du tambour vide du moulinet et d'y attacher la ligne de réserve. On embobine jusqu'à ce que notre moulinet soit plein comme on le désire, ensuite on débobine et on embobine, mais cette fois en mettant la ligne de réserve

dans le tambour vide du moulinet.

Soie

Pour ce qui est de la ligne (soie), elle doit correspondre à la canne que nous avons choisie (généralement, le numéro de soie correspondant est inscrit sur la canne). Disons que plus le chiffre est grand, plus la ligne est lourde : une ligne lourde rend la présentation plus difficile, mais elle peut être propulsée plus loin. Les lignes les plus utilisées par les pêcheurs qui pêchent avec une seule canne sont les nos. 8 et 9. Il reste ensuite à choisir entre des lignes à fuseau décentré (les plus utilisées car elles permettent une plus grande propulsion) et des lignes à double fuseau (qui ont une meilleure présentation et sont plus économiques car elles peuvent être virées de bout).

Il existe une gamme de soies pour répondre à différentes situations : soie à fuseau décentré, soie calante, soie à double fuseau, etc. Mais une particularité qui mérite toute l'attention, c'est la couleur. Effectivement, les soies sont maintenant dans les teintes de vert pâle, orange, bleu, jaune, blanc, vert fluorescent, brun, etc. Sur une rivière dont l'eau est limpide, vous avez avantage à utiliser un avançon d'un minimum de 3 mètres avec des soies de couleurs claires, par opposition aux couleurs foncées qui pourraient effrayer le poisson. Il ne faut pas conclure que les soies de couleurs foncées ne sont pas efficaces. Étant beaucoup plus visibles pour le saumonier, elles permettent d'avoir un meilleur contrôle sur les lancers et sont plus faciles à suivre des yeux lors des combats.

Avançons

Il faut s'assurer d'avoir des avançons de bonne qualité. Ce n'est pas lorsqu'on a un saumon sur la ligne qu'on peut corriger ce problème. N'essayez pas d'économiser quelques sous en conservant un avançon douteux.

L'avançon doit être d'au moins trois (3) mètres et d'un diamètre le plus petit possible, mais en équilibre avec la grosseur de la mouche. N'ayez pas peur des ruptures, faites le test d'attacher un avançon de 3 kilogrammes à votre soie, mettez-y une vieille mouche que vous piquerez à un arbre, ensuite éloignez-vous à une vingtaine de mètres de l'arbre et en tenant toujours votre canne perpendiculaire avec le sol, essayez de casser votre avançon. Vous verrez qu'avec l'élasticité de l'avançon, de la soie et de la canne, une résistance de 3 kilogrammes est étonnante et que durant le combat avec un saumon, la tension que nous exerçons sur celui-ci est très inférieure à 3 kilogrammes. Un conseil, ne tirez pas trop fort, c'est votre canne qui pourrait vous lâcher plutôt que l'avançon. Peut-être que ce sont les nœuds de l'avançon qui vont lâcher, alors refaites votre nœud et essayez le test à nouveau. Si le même nœud casse une autre fois, refaites encore le test mais en changeant la sorte de nœud. Certaines marques de commerce d'avançon sont beaucoup plus résistantes avec certains nœuds qu'avec

d'autres.

Les petits avançons vont casser plus facilement parce qu'ils sont plus fragiles à l'usure due aux coups et aux frictions occasionnées par les lancers et tolèrent moins d'être frottés sur les roches. Il faut les vérifier et les changer plus souvent.

Hameçon

L'hameçon double semble avoir un meilleur équilibre lorsqu'il est sous l'eau. Comme il est lourd, il descend plus vite, ce qui aide le saumon à identifier et à prendre la mouche.

L'hameçon simple, lui, a une présentation qui est plus délicate. Son utilisation peut être très efficace lorsque l'eau est basse, et les saumons nerveux. De plus, le mouvement de l'hameçon simple dans l'eau plus rapide a deux effets positifs qui devraient avoir un effet sur la réaction du saumon: la ressemblance avec un insecte dans le courant et la présentation des couleurs.

En ce qui concerne les captures, il se perd autant de saumons en employant des mouches doubles que des mouches simples. Une certaine théorie dit qu'utiliser des mouches simples, de grosseur 1/0 à 5/0, peut faciliter le lancer et une pénétration plus délicate. Pour les autres grosseurs, utilisez des mouches doubles : la mouche semble mieux nager. Comme les plus petites mouches sont plus fragiles, si par mégarde vous heurtez des roches en lançant et que vous brisez un des hameçons, il vous reste quand même un autre hameçon si le saumon vient mordre avant que vous ayez vérifié votre mouche.

Simple ou double, prenez l'habitude d'affûter les pointes de vos hameçons pour que votre mouche pénètre bien dans la gueule du saumon.

Mouches

Il faut vérifier soigneusement si l'ardillon et la pointe de l'hameçon sont affûtés. Si les hameçons sont rouillés ou tordus, il faut alors les nettoyer, les limer ou tout simplement vous en débarrasser. Si ce sont les toilettes des mouches que vous trouvez en mauvais état, essayez de les passer sous la vapeur chaude, vous verrez que ça redonne vie aux mouches noyées mais encore plus aux mouches sèches.

Vêtements

"Le saumonier ne doit pas modifier l'environnement visuel du saumon, sauf avec sa mouche."

Pour le choix de vos vêtements, pensez camouflage. Évitez les couleurs vives. Les couleurs qui se confondent le mieux avec les battures sont les verts, les gris et les couleurs sable. Portez une attention particulière aux différents objets (coupe-ongles, ciseaux, épinglettes) que vous porterez sur votre veste de pêche; les reflets du soleil pourraient trahir vos tentatives de camouflage.

Bottes

Lorsqu'on se procure des bottes pour pêcher dans les rivières à saumon, il est primordial de s'assurer qu'elles possèdent une semelle en feutre afin d'éviter de glisser sur les roches et de tomber à l'eau.

Lunettes

Dans la catégorie des équipements de base pour la pêche du saumon, il est très important de se procurer des lunettes polarisées, c'est-à-dire qui permettent de diminuer les reflets sur l'eau et de mieux repérer les saumons.



La photo de gauche a été prise sans filtre, elle est comparable à ce que l'on percevait à l'œil nu, celle de droite a été prise en mettant le verre de ma lunette polarisée devant la lentille, voyez la différence !

Entreposage

Lorsque la saison est terminée, il faut prendre soin de ses équipements si on désire en

profiter encore longtemps. Voici quelques conseils d'entreposage en fin de saison. :

- Pour la canne, il faut vérifier l'usure des œillets, les attaches du porte-moulinet, les jonctions des sections ainsi que la finition extérieure (époxy).
- Le moulinet doit être démonté, nettoyé et graissé; il faut aussi vérifier les freins et les vis. Un peu de vernis à ongles sur la tête des vis pourrait empêcher une perte ou un bris.
- La soie devrait être entreposée sur un support "dévidoir" pour la faire sécher. On pourrait la nettoyer avec différents produits et appliquer un protecteur du genre Armorall.
- La ligne de réserve devra elle aussi être rangée sur un support pour la faire sécher ; n'oubliez pas de vérifier vos nœuds.
- Les avançons (leaders) et le matériel servant à les préparer devront être entreposés dans un endroit absent de lumière et frais.

Les mouches feront l'objet d'un soin particulier. Premièrement, ouvrez vos boîtes pour les faire sécher après chaque jour de pêche. Pour les mouches noyées, passez une pierre douce pour bien les affûter. Quant aux sèches, pour leur donner une belle apparence, passez-les une à une sous la vapeur. Cela aura pour effet de redresser toutes leurs plumes. Ensuite, il faut les faire sécher et on peut les enduire de quelques couches de produit liquide ou en pâte. Lors de leur entreposage, piquez l'hameçon vers le haut afin que le "hackel" ne touche pas la surface.

Terrains

L'arrivée sur le terrain nécessite aussi une certaine planification. Il faut arriver, si possible, une journée à l'avance. Se procurer une carte de la rivière et aller repérer le ou les secteurs où on va pêcher permet de localiser les saumons et leurs déplacements.

Si vous pêchez dans des secteurs non-contingentés, essayez de savoir d'où viennent les pêcheurs. Les pêcheurs locaux ou ceux qui pêchent depuis plusieurs jours sont de bonnes indications des déplacements du saumon. Il est assez facile de connaître leur provenance en examinant les véhicules.

L'approche discrète permet de voir où les pêcheurs se positionnent, quelle méthode ils utilisent (sèche ou noyée) et de quelle façon ils s'exécutent. La carte de la rivière peut servir à prendre des notes sur vos observations. Après une approche discrète, il peut

être intéressant de voir les réactions du pêcheur lorsqu'il constate tout d'un coup que vous êtes là.



Un conseil, ne vous fiez pas trop aux endroits où les captures ont été faites au cours des derniers jours. Premièrement, le saumon se déplace et deuxièmement plusieurs pêcheurs mentent lorsqu'ils enregistrent la fosse où ils ont pris leur saumon.

Chapitre 5 – La rivière

Le pêcheur qui veut prendre du saumon doit apprendre à lire la rivière. Chaque rivière étant différente et chaque fosse de chaque rivière ayant une forme qui lui est propre, le pêcheur doit analyser chaque fosse en fonction de ce qu'il connaît des habitudes et des comportements du saumon afin de le localiser et de le faire mordre à sa mouche.

Durant sa montaison, le saumon s'arrête, pour des périodes plus ou moins longues, dans des endroits de la rivière qui sont appelés des fosses. Une fosse est une espèce de dépression, plus ou moins forte, du lit de la rivière. La profondeur de l'eau et la vitesse plus lente du courant incitent le saumon à s'y reposer. Il est rare de capturer du saumon lorsqu'il se déplace entre les fosses. Mais lorsque l'eau est très haute, il se forme des fosses «temporaires» entre les fosses habituelles et le saumon peut s'y arrêter. Il est donc primordial d'être capable de lire la rivière, afin d'identifier tout d'abord les fosses et aussi de repérer où le saumon peut se tenir dans la fosse. Notez que les saumons ont tendance à se placer aux mêmes endroits dans une même fosse.

Fosses

Comme on le disait auparavant, il n'y a pas de règles précises et sûres, applicables à toutes les rivières, qui permettent d'identifier les fosses. Il arrive de trouver des fosses qui paraissent idéales mais, pour des raisons que nous ignorons, n'intéressent pas le saumon. Nous évaluons les fosses de notre point de vue extérieur; le saumon, dans la fosse, peut ressentir des courants ou de la luminosité ou tout autre facteur qui fait qu'il ne restera pas dans cette fosse.

Pour le débutant, comme pour le pêcheur expérimenté, un bon point de repère pour explorer une rivière que l'on ne connaît pas, est de se fier aux autres pêcheurs. Toutefois, assurez-vous que ceux-ci connaissent la rivière, peut-être sont-ils en train de l'explorer ? Généralement, les bons gestionnaires de rivières identifient les fosses de façon à ce que le sentier qui y mène arrive sur la bature, dans la fosse ou un peu plus haut. Donc, en se faisant une idée, basée sur notre expérience, on peut assez bien évaluer comment pêcher une fosse lorsqu'on y arrive pour la première fois.

Fosse classique

On parle d'une fosse classique lorsqu'une fosse nous apparaît comme réunissant

toutes les conditions pour retenir le saumon. Il y a un rapide, en amont (en haut) de la fosse, une dépression plus ou moins profonde et finalement, cette dépression remonte pour former un «ciré» (étendue d'eau plus calme) en aval (en bas) de la fosse. Après le ciré, le courant reprend jusqu'à la prochaine fosse en ayant toutefois quelques petites accalmies de temps en temps.



En coulée

La fosse en coulée est rencontrée fréquemment dans les rivières à saumons. La coulée comporte une dépression moins profonde et un écoulement modéré entre deux rapides. Ce sont des lieux de repos temporaires. Le saumon n'y est jamais assuré mais lorsque l'eau est haute, il peut s'y attarder..

Coude

Lorsque la rivière tourne beaucoup, elle forme ce qu'on appelle un coude. La batture située à l'extérieur du coude est souvent érodée par l'action du courant. Le saumon peut s'y tenir pour un certain temps mais cherchez-le plutôt dans le ciré que dans le coude.



Rencontre

Certaines fosses se retrouvent lorsque qu'un tributaire avec un bon débit rejoint la rivière ou lorsqu'une île de dimension respectable divise la rivière en deux courants. À la rencontre des courants, il se forme une fosse attribuable à l'érosion de la rivière.



Chaudières

Dans les longs rapides, on retrouve des zones d'eau calme, ce sont des chaudières. Le saumon s'y repose quelques heures. Il y est souvent preneur; mais il est difficile à combattre car le danger qu'il «prenne le courant» et descende le rapide à toute allure est toujours possible.



Obstacles

Certains obstacles comme des crans, des chutes, des amas de bois, etc. ont des cirés juste en amont ou juste en aval. Les saumons peuvent s'arrêter momentanément en amont mais en aval, les séjours sont souvent plus longs, comme par exemple au pied des chutes. Toutefois, ce genre de fosse est souvent difficile à pêcher et si vous réussissez à faire mordre un saumon, vous devrez être très vigilant pour le sauver.



Roches

Les roches d'une grosseur respectable procurent un bon endroit au saumon pour se stationner. Lorsqu'elles sont complètement submergées quoique plus difficiles à apercevoir pour le pêcheur, elles sont toutes aussi efficaces.

Le saumon se place presque toujours sur l'un ou l'autre côté d'une roche, ou bien en avant et parfois au-dessus, mais très rarement derrière. Il pourra aussi s'immobiliser le long de la ligne de courant d'eau formée de chaque côté de la roche.



Localisation du saumon

Vous connaissez maintenant les formes que peuvent prendre les fosses. Regardons les endroits, dans une fosse, où le saumon aime se tenir. Voici un système simple pour aider les novices à repérer facilement les endroits d'une fosse où le saumon est généralement preneur; si on divise la fosse en quatre, les saumons mordeurs sont souvent placés au premier quart et au troisième quart d'une fosse.

L'endroit où se tient le saumon dépendra beaucoup de la vitesse du courant car cette vitesse lui procure un support où il peut se reposer en faisant moins d'efforts. Un peu comme un planeur qui flotte sur des courants d'air chaud, le saumon a besoin d'un courant particulier qui le supportera avec le moins d'effort possible de sa part. Toutefois, la vitesse du courant est directement proportionnelle au niveau de l'eau.

Lors de fortes crues, le saumon a tendance à se rapprocher des berges, car le courant y est plus modéré. Puis, lorsque le niveau de l'eau baisse, le saumon se déplace vers le centre et l'amont de la fosse.

En période de canicule, l'eau est basse et chaude et le taux d'oxygène dans l'eau baisse. Le saumon aura alors tendance à rechercher l'oxygène dont il a besoin dans les rapides en amont des fosses, à l'arrivée d'une source d'eau froide, etc. À cette période, les saumons passent vite dans le bas des rivières. Lorsque le débit d'eau est élevé, les saumons ont tendance à prendre leur temps en rivière. Dans plusieurs cas même, ils doivent attendre les périodes d'étiage pour franchir certains obstacles; si ces conditions se présentent tôt en saison, les saumons filent rapidement vers l'amont des rivières.

Le saumon est généralement plus preneur lorsque commence la pluie, après plusieurs

journées de temps sec. La pluie rafraîchit l'eau et la brasse et augmente donc le taux d'oxygénation. Il aura tendance à bouger, donc à monter plus haut dans la rivière, ce qui le rend plus preneur. Après la pluie, lorsque le niveau de l'eau commence à baisser, il sera toujours preneur puisqu'il a peut-être changé de fosse et qu'il est en train de s'habituer à son nouvel environnement. Il ne s'agit pas de l'importance des débits mais bien de leurs variations. Une montée des eaux, même faible, peut rendre le saumon mordeur. Les crues agissent comme «initiatrices» de montées et leur influence est particulièrement sensible sur les captures lors de l'étiage qui correspond souvent au milieu et à la fin de la saison de pêche. Notons tout d'abord que ces deux facteurs sont étroitement liés au débit. Quand il pleut, le débit augmente et la température baisse. Le tout est de savoir auquel des deux facteurs le saumon est le plus sensible. Il est par contre, unanimement reconnu que les températures agissent par seuil; trop chaud ou trop froid. Enfin, quand les débits ne varient pas sur une longue période, ce sont les températures qui déclenchent l'activité du saumon. Nous avons trouvé dans la littérature, bien d'autres facteurs étudiés. Ainsi, les marées, les phases lunaires, le vent, la turbidité, l'ennuagement, la lumière et la composition chimique de l'eau ont fait l'objet de quelques travaux. L'expérience des pêcheurs a aussi été étudiée (en fait, seuls les abus de la veille n'ont jamais été pris en ligne de compte!). Parmi tous ces facteurs, on trouve les grandes marées qui semblent provoquer les gros pics de montaison. Et les saumons montrent une nette préférence pour le crépuscule dans leurs mouvements (sauf pour le franchissement des obstacles).

Si vous voulez augmenter vos chances de capture, observez les variations de niveaux d'eau, car tout le monde est d'accord pour dire que, dans la hiérarchie des facteurs, le débit vient très largement en tête. Si vous êtes dans une période où le débit ne fluctue pas, surveillez les autres facteurs tels que la température et le coefficient de marée. Enfin, vous pouvez tenir compte de la préférence du saumon pour le crépuscule mais attention aux heures légales. Les mouches à feu ne sont pas très discrètes !

La variation de l'intensité de la luminosité influence le comportement du saumon. Lorsque la lumière ambiante est forte, il se tiendra plus profondément sous l'eau. Donc, le matin, le saumon est plus près de la surface et plus près du bord et durant le jour, il gagnera le centre de la fosse et se tiendra en eau plus profonde.

Un des facteurs les plus importants pour la pêche au saumon est l'observation. Les éléments essentiels à observer sont la luminosité du jour, la température et la couleur de l'eau.

Repérage

La couleur de l'eau des rivières à saumons nous laisse souvent détecter à l'œil nu la présence du saumon dans une fosse, lorsque la luminosité le permet et que le soleil nous aide. C'est ici que les lunettes polarisées jouent un rôle de premier ordre. Vous apprendrez ainsi à repérer les endroits préférés du saumon dans la fosse. Localiser le saumon, même avec des conditions d'ensoleillement optimales et des lunettes

polarisées, n'est pas toujours facile. Mais, avec la pratique vous apprendrez. Ne cherchez pas à voir un beau saumon tout entier, cherchez plutôt à apercevoir les parties du saumon en mouvement; la partie du saumon la plus mobile, c'est sa queue.



Un paramètre important est la façon dont vous vous approchez de la fosse; vérifiez l'orientation du soleil pour ne pas faire d'ombre dans la fosse et pensez à pêcher du côté de la rivière de sorte à ce que le saumon ne soit pas aveuglé par le soleil lorsqu'il prendra votre mouche.

Manifestation

Le saumon est reconnu pour exécuter des sauts en surface et hors de l'eau. Ce comportement nous aide à le repérer dans une fosse et à évaluer sa position. Cependant, il est rare qu'un saumon morde après avoir exécuté un saut. Mais son saut vous indiquera sa présence et celle de ses confrères, car un saumon est rarement seul dans une fosse.

Un saumon qui marsouine (monte, fend la surface de l'eau mais ne saute pas) sera généralement preneur.

Réactions du saumon

Si vous pêchez à la mouche sèche et que le saumon lève vers la mouche sans la prendre, c'est un signe qu'il finira peut-être par la gober. Il faut laisser le temps au saumon de reprendre sa position et lancer de nouveau exactement au même endroit. Si, après quelques lancers, le saumon répète le même manège, peut-être que la

mouche et/ou sa vitesse ne lui plaît pas. Changez alors la grosseur de la mouche, sa couleur ou sa présentation, afin d'aviver son intérêt.

Le saumon peut agiter nerveusement ses nageoires lors du passage de la mouche sèche; certains saumons tournent même de côté. Vous devez alors rester sur vos gardes, car le saumon peut prendre la mouche au prochain lancer.

Lorsque vous pêchez sans avoir localisé de saumon, demeurez attentif, au cas où des saumons se manifesteraient d'une manière ou d'une autre. En plus de permettre la localisation du saumon, ces signes indiqueront que le saumon a un peu d'intérêt pour la mouche. Suivez constamment votre mouche des yeux et choisissez un point de repère si le saumon se manifeste, afin de lancer de nouveau au même endroit.

À la mouillée, si le saumon vient vers la mouche sans la prendre, attendez pendant quelques secondes que le saumon regagne son poste; puis, présentez la mouche de la même manière que la fois précédente. Si le saumon n'a pas pris la mouche après une dizaine de présentations, laissez-le se reposer. Prenez alors un point de repère sur le rivage ou placez une roche dans l'eau; pour la soie, il vous sera facile de noter la longueur dont vous aurez besoin lorsque vous recommencerez à pêcher, si vous avez pris soin de la marquer ou de gagner la batture sans embobiner. Lorsque vous recommencerez à pêcher, vous devrez vous placer au même endroit et utiliser la même longueur de soie. Il est toujours préférable de ne pas faire le premier lancer directement à l'endroit où le saumon a levé; à partir du point de repère sur votre soie, vous ramènerez votre soie d'environ un mètre et vous commencerez à pêcher en vous dirigeant graduellement vers l'endroit présumé où se tient le saumon. Il se peut que le saumon ait modifié sa position quelque peu, ce qui explique le pourquoi des précautions à prendre.

"Tirette"

Ce mot, utilisé seulement par les pêcheurs à la mouche signifie que la soie a été subitement tendue pour ensuite redevenir molle. Cela est causé par un saumon qui a pincé la mouche avec sa gueule sans se faire piquer.

Un tel comportement du saumon signifie bien souvent qu'il reviendra prendre la mouche, si elle lui est présentée de nouveau. Si pareille chose vous arrive, attendez pendant quelques secondes, le temps que le saumon réintègre son lieu de repos; la plupart du temps, il prendra la mouche au premier lancer suivant. S'il ne la prend pas, tentez de le leurrer en modifiant votre présentation de la mouche. Cependant, il n'est pas assuré qu'il sera intéressé une deuxième fois par la mouche s'il a été piqué la première fois, ne serait-ce que légèrement.

Chapitre 6 – Le déroulement de la pêche

Faire différent

Lorsque vous pêchez une fosse en même temps que d'autres pêcheurs, prenez le temps d'observer les équipements, les mouches et les techniques de pêche qu'ils utilisent. Utilisez vos équipements, vos mouches et vos techniques de façon différente des autres pour que le saumon soit surpris par la différence.

Le lancé

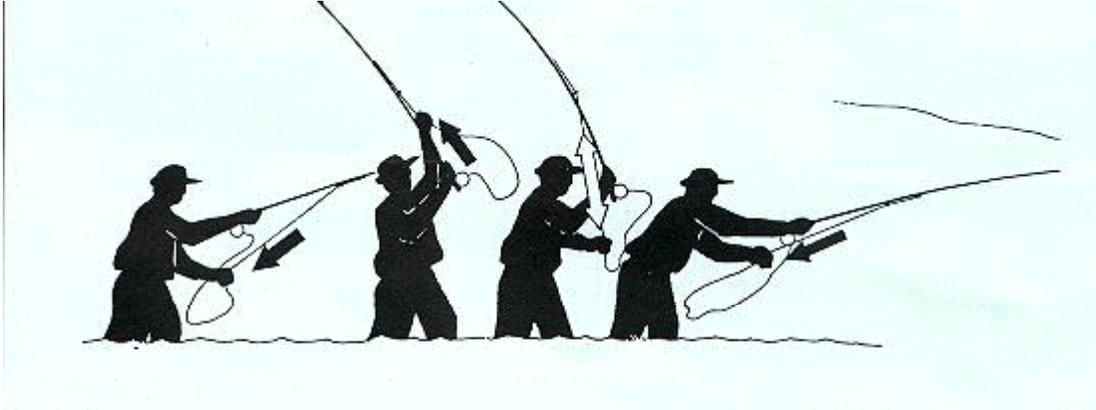
Nous ne parlerons pas ici des différentes techniques de lancer à la mouche, nous tenons pour acquis que ceux qui lisent ces quelques lignes ont appris à lancer à la mouche ou s'intéresseront assez à la pêche au saumon pour apprendre. En plus, il est très difficile d'apprendre à lancer une mouche en lisant des techniques. Rien de mieux que la pratique.



Toutefois, on expliquera le mieux possible deux techniques qui ne sont pas bien connues ou du moins pas beaucoup utilisées. La double traction vous donnera entre 10 et 15 % de plus de distance sans effort supplémentaire alors que le lancer roulé vous permettra de «passer une mouche» dans des endroits que vous auriez habituellement ignorés.

La double traction

Cette technique consiste à accélérer le déplacement de la ligne lorsqu'elle est dans l'air afin d'augmenter la distance du lancer. La main gauche fait tout le travail, qui se décompose en deux temps, tout d'abord lors du lancer arrière, puis sur le lancer avant.

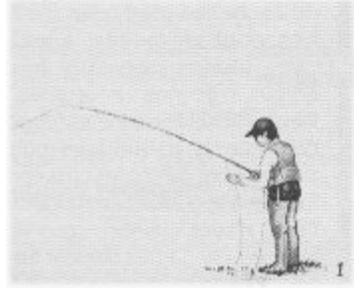


On exécute une traction au moment où la canne est la plus fléchie vers l'avant et une autre lorsqu'elle est la plus fléchie vers l'arrière. Pour faire cette traction, on baisse la main qui tient la ligne d'un geste énergique jusqu'à la taille, avant de la ramener au niveau de la canne, presque comme avec un élastique, tandis que la ligne se déroule dans les anneaux.

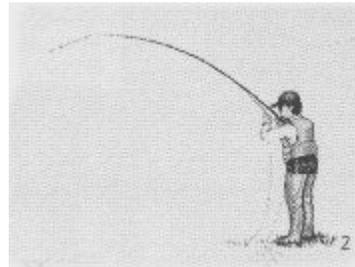
La plupart des pêcheurs réussissent la première de ces tractions mais éprouvent des difficultés pour réaliser la seconde.

On peut pratiquer ce mouvement en travaillant la synchronisation sans canne.

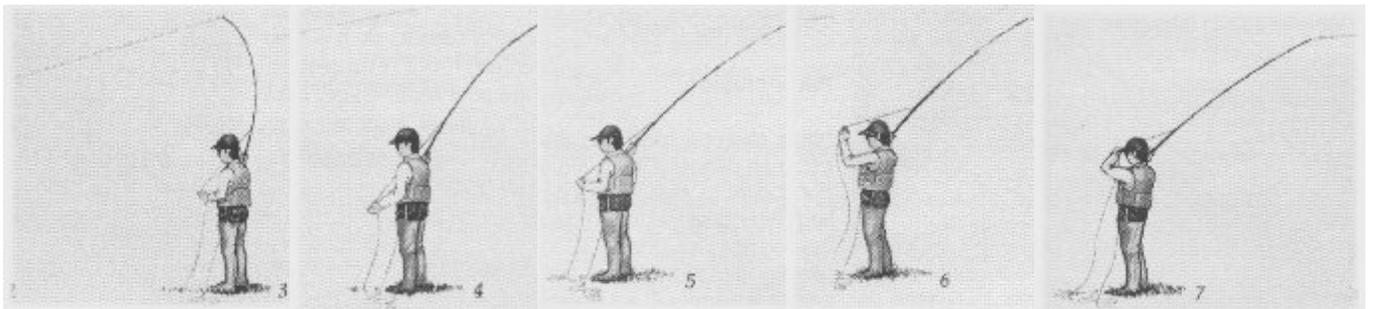
Ainsi, on bascule lentement vers l'arrière la main qui tient normalement la canne tout en effectuant de l'autre le mouvement de traction approprié. Mimer ces gestes permet de s'assurer que la main tenant la ligne remonte aussitôt jusqu'à la canne. On entre alors dans la phase du lancer avant, pendant laquelle s'effectue à nouveau le mouvement de «va-et-vient» de la main tenant la ligne. On mime les différentes phases au ralenti, jusqu'à ce que s'établisse un automatisme musculaire. Dix minutes suffisent dans un premier temps, avant d'atteindre progressivement la vitesse de lancer adéquate. Une fois que ce mouvement a été mémorisé, il est possible de mettre rapidement en pratique la technique de la double traction avec la canne.



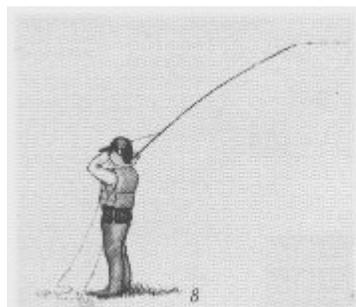
1. Effectuez préalablement un faux lancer vers l'arrière puis vers l'avant afin que la ligne se trouve devant vous.



2. Les deux mains amorcent le mouvement arrière ensemble, jusqu'à ce que la canne soit sous la charge maximale.



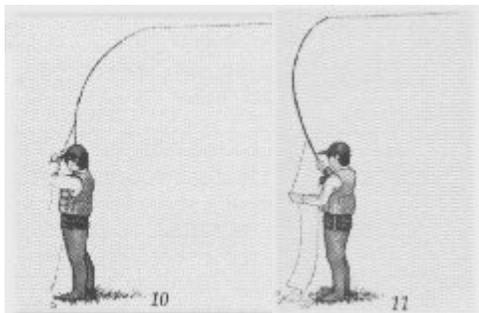
3., 4., 5., 6., 7. Tirez la ligne vers le bas, puis laissez aussitôt la main gauche remonter pour rejoindre l'autre main lorsque le lancer arrière s'achève.



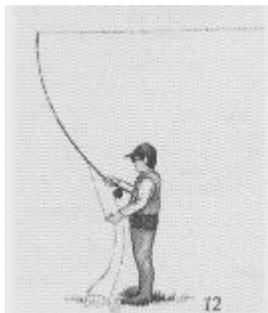
8. Lorsque la boucle se résorbe, les deux mains sont proches l'une de l'autre,



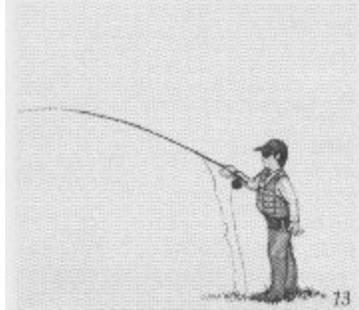
9. On procède alors au lancer avant en maintenant les mains dans cette position,



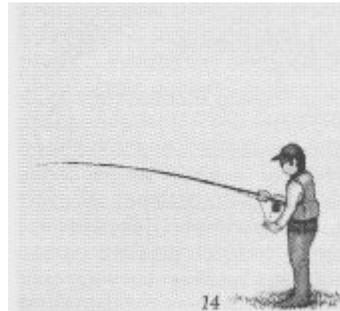
10., 11. La main gauche tire la ligne vers le bas.



12. Le mouvement descendant continue.



13. La main gauche lâche la ligne.



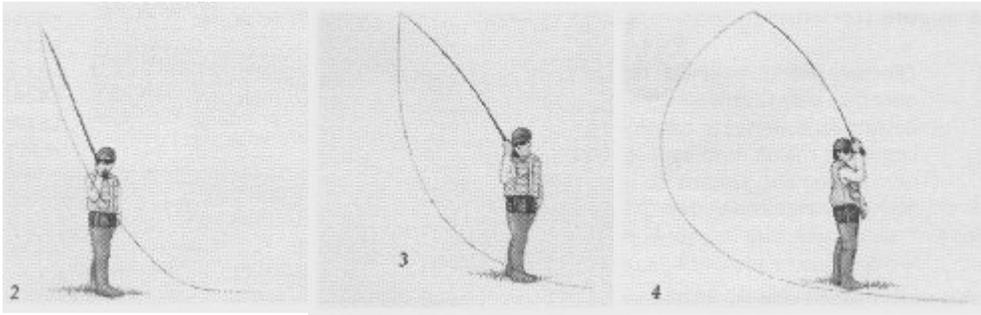
14. La canne poursuit le mouvement pour achever le lancer.

Lancé roulé

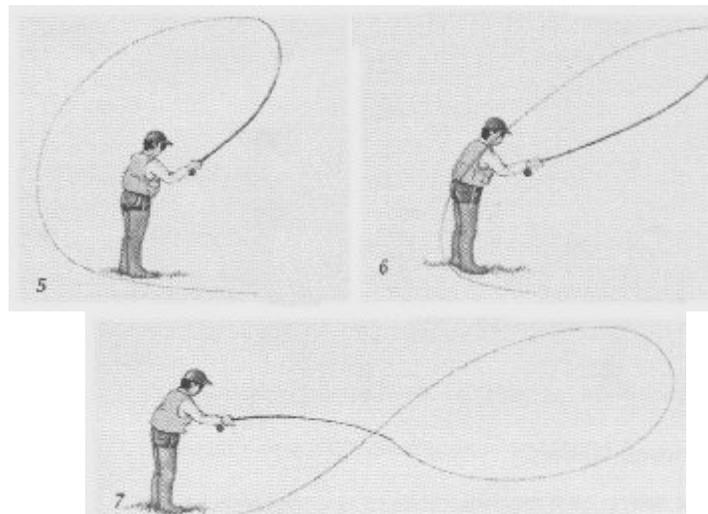
On utilise cette technique pour lancer une mouche lorsque l'on ne dispose pas de l'espace suffisant pour effectuer le lancer arrière habituel. Il doit être exécuté en donnant un coup de poignet à hauteur des yeux pour sortir la ligne de l'eau pendant qu'elle se déroule vers l'avant. Ce lancer requiert beaucoup plus de force et le coup de poignet est essentiel. On amène lentement la canne à 1h00 et on laisse la ligne former un petit ventre. On casse ensuite le poignet avec force, jusqu'à 10h00.



1. Commencez avec la pointe de la canne dirigée vers l'eau.



2., 3., 4. Soulevez lentement la canne pour faire glisser la ligne au-dessus de la surface de l'eau. Faites pivoter légèrement le poignet pour incliner davantage la canne vers l'arrière. La ligne forme une grande boucle. Marquez alors une pause. Cette grande boucle va donner sa puissance à la canne pour le lancer; on doit donc la laisser se former pleinement.



5., 6., 7. Le lancer avant est beaucoup plus sec et plus court que le lancer droit, comme si l'on donnait un coup de poing; on achève le lancer en laissant la canne accompagner le mouvement.

Vitesse

Il faut faire dériver sa mouche à la bonne vitesse dans l'eau. La vitesse de déplacement de la mouche dans ou sur l'eau est difficile à décrire car cette vitesse

est difficilement mesurable pour le pêcheur. Il s'agit d'un sens qui se développe avec la pratique.

La mouche doit avoir un certain mouvement par rapport au saumon dans la fosse. L'absence de mouvement ou la lenteur de déplacement d'un objet ne fera pas réagir le saumon. La mouche doit dériver naturellement; ce qui signifie qu'elle doit se déplacer à peu près à la vitesse du courant.

Mais, il y a des exceptions à cette règle. Si vous lancez votre mouche lorsque le saumon est placé dans un courant très lent, elle ne dérivera pas à une vitesse assez élevée pour intéresser le saumon. Au contraire, votre mouche peut être entraînée à vive allure parce que le saumon se trouve dans un courant rapide. Le saumon se déplace généralement lentement pour prendre une mouche sèche ou noyée, ce que vous devez prendre en considération lorsque vous présentez votre mouche. Dans ces situations, vous devrez utiliser des techniques pour rendre votre mouche alléchante pour le saumon.

Mouche

Pourquoi l'attaque ?

Selon certains, le saumon attaquerait la mouche artificielle par jeu, par colère, par réflexe, par réminiscence, par habitude. Il serait choqué d'apercevoir un objet et voudrait l'écartier de sa frayère. Il attaquerait la mouche à cause du goût des insectes encore présent dans sa mémoire. Cela pourrait aussi venir du réflexe de gober tout ce qui passe à portée de sa gueule, puisqu'il a consacré tout son temps à s'engraisser en mer.

Probablement que le saumon attaque des mouches lorsqu'un ensemble de conditions déterminées est présent. Selon la psychologie de l'homme, qui pourrait s'appliquer à tout être vivant, tout geste, toute action est en réaction à des stimuli internes et externes; le comportement est la résultante de stimuli dont l'interaction est plus ou moins complexe.

Les facteurs internes s'expliquent par l'état physiologique du saumon. Les facteurs externes comprennent la luminosité ambiante, la température de l'eau, le débit et la vitesse de l'eau, la quantité d'oxygène dans l'eau, la turbidité de l'eau et sa profondeur, le relief du lit de la rivière, ainsi que le type, la grosseur, la construction, la couleur et le mouvement de la mouche dans les fosses, etc.

On ne peut agir sur les facteurs internes du saumon; toutefois, on peut présumer qu'en certaines occasions il est plus réceptif à notre mouche (ex. lorsqu'il vient de monter des rapides et qu'il arrive dans la fosse). Nous devons donc nous concentrer sur les facteurs externes afin de l'inciter à prendre la mouche.

Modèle

Pour beaucoup de pêcheurs, le choix d'un modèle précis a une importance capitale; ce qui n'est pas nécessairement vrai. Les choix à poser pourraient être décrits dans l'ordre suivant : le type de mouche à utiliser, noyée ou sèche, la grosseur, sa construction, sa couleur, et finalement le modèle. Même s'il existe des milliers de modèles de mouche à saumon, un pêcheur peut facilement se contenter d'une douzaine de modèles.

Le choix du modèle de la mouche doit se faire rationnellement et systématiquement. On commence par choisir entre une mouche sèche et une mouche noyée.

Noyée

La mouche noyée doit caler instantanément de quelques centimètres en touchant l'eau. Son poids dépend de l'hameçon mais aussi des matériaux enroulés autour de la hampe de l'hameçon. Plus l'hameçon est gros, plus la mouche devrait être pesante. Un hameçon double est plus pesant qu'un hameçon simple. Mais certains hameçons de même grosseur et de même longueur mais fabriqués par des compagnies différentes peuvent avoir des poids très différents.

Le choix de la grosseur de la mouche dépend des conditions de l'eau. En début de saison, lorsque l'eau est haute et froide, on emploie généralement des grosses mouches. À mesure que la saison progresse et que l'eau baisse, nos mouches noyées diminuent de grosseur. Lorsque l'eau devient très basse, on peut même diminuer la grosseur des mouches noyées à des hameçons 10, 12 et certains iront même avec de plus petits hameçons.

Le choix de la mouche doit aussi se faire par rapport à la vitesse du courant. Dans des eaux rapides, la mouche devrait généralement être plus grosse; plus l'eau devient lente, plus on diminue la grosseur de la mouche.

Lorsqu'on emploie de très petites mouches (inférieures à 10), on devrait prendre l'habitude d'augmenter la longueur de l'avançon. Toutefois, ces petites mouches obligent à être d'une délicatesse extrême lorsqu'un saumon y est accroché car si l'on force le saumon avec une petite mouche, on risque de la voir lui sortir de la gueule.

Une règle de pêche dit : temps clair, mouches claires, temps foncé, mouches foncées. Elle est vraie, la plupart du temps. Mais comme le saumon distingue les couleurs, durant le jour, en fonction de la turbidité de l'eau, il doit bien voir la mouche. Tout dépendant de la luminosité, par temps ensoleillé, on peut utiliser des mouches comme Silver Rat, Cossaboom, Mickey Finn, Magog Smelt alors que par temps couvert ou pluvieux, certaines mouches comme Black Dose, Black Bear Green Butt, Black Rat ont du succès. Toutefois, n'oubliez pas de faire différent. Si les autres pêcheurs utilisent des mouches claires par temps clair et ne prennent pas de saumon, essayez une mouche foncée !

Lorsqu'on aborde une fosse qu'on ne connaît pas, il est avantageux de commencer par passer une mouche noyée car elle permet de couvrir le plus de surface possible et d'observer, en descendant la fosse, les endroits où le saumon pourrait se tenir.

Lorsque l'eau sera haute et froide, lorsqu'elle sera brouillée ou lorsqu'elle sera bouillonnante, une mouche noyée fera bien l'affaire, même dans la pénombre (à l'aurore ou au crépuscule).

Lorsque l'eau est haute et froide, c'est-à-dire surtout en début de saison de pêche, le saumon se retrouve partout en rivière. Il n'est pas nécessairement arrêté dans les fosses; s'il est dans une fosse, il peut être partout dans la fosse. À cette période, le saumon a plus épais d'eau au-dessus de la tête et cette eau est parfois moins claire: il verra donc plus facilement une mouche noyée qu'une mouche sèche.

Sèche

La grosseur de l'hameçon employé dans le montage des mouches sèches détermine sa forme et sa grosseur. Ces hameçons sont faits d'un métal de diamètre plus petit que les mouches noyées, pour qu'elles soient plus légères, donc pour qu'elles flottent mieux.

Même si le saumon est conscient des différentes couleurs, c'est par rapport au mouvement qu'il réagit le plus. C'est la vitesse de déplacement de la mouche dans son champ visuel qui l'incite à attaquer.

L'utilisation de la mouche sèche prédomine lorsque le niveau de l'eau baisse et que la température de l'eau augmente, ce qui permet aux saumons de mieux voir la mouche sèche qui flotte sur l'eau. On obtient plus de succès à la sèche lorsqu'on a déjà repéré l'endroit où est le saumon. On y pêche surtout dans les cirés ou on explore des portions de fosse où l'on croit que le saumon peut s'arrêter. Et souvent, on ne pêche à la sèche que pour se faire plaisir. Quel moment solennel lorsqu'on voit un saumon partir de sa position, monter doucement et prendre notre sèche ! Ces quelques secondes valent bien des jours de pêche sans succès !

Techniques à la noyée

En pêchant à la noyée, vous vous déplacerez de l'amont vers l'aval, c'est-à-dire dans le même sens que le courant. La plupart du temps, vous utiliserez une soie flottante. Cependant, la soie à bout calant, ou calante sur toute sa longueur peut être employée plus efficacement lorsque l'eau est haute et/ou sale ou même en période d'étiage.

En abordant une fosse pour la première fois, il y a avantage à la couvrir systématiquement afin de faire passer votre mouche au-dessus de tous les repaires susceptibles de retenir du saumon. Évitez de pénétrer trop loin dans l'eau, afin de ne pas alerter ou effrayer le saumon qui s'y trouverait.

Pensez à régler la tension du frein de votre moulinet pour qu'elle soit juste suffisante pour éviter que le moulinet ne se dévide facilement. Déroulez environ 3 mètres de soie et faites un premier lancer; tenez la canne parallèle à l'eau pendant que la mouche voyage dans l'eau. Une fois la dérive terminée, retirez la soie de l'eau et lancez de nouveau, en allongeant la soie de 25 à 30 cm, et recommencez le manège décrit précédemment. Répétez ces gestes jusqu'à ce que vous ayez couvert la largeur du rapide ou lorsque vous aurez atteint votre capacité maximum de lancer. Pendant que vous posez ces gestes, ne changez pas de position. Lorsque votre lancer est à sa distance maximum, commencez à descendre le long de la fosse. Vous avancez de un ou deux pas à chaque un ou deux lancers, jusqu'à ce que la mouche atteigne la queue de la fosse. N'avancez jamais pendant que la mouche dérive encore, pour ne pas modifier sa course et ainsi l'empêcher de passer au-dessus d'un repaire de saumon. Lorsque vous pêchez comme décrit ci-dessus, vous êtes toujours en avant du saumon. N'oubliez pas, la pêche à la mouche noyée s'effectue de l'amont vers l'aval, donc de la tête à la queue (du haut vers le bas), mais pas n'importe comment, sinon vous risquez de perdre beaucoup de temps à penser que votre technique est bonne et que c'est le saumon qui n'est pas mordeux, pendant que les pêcheurs expérimentés autour de vous auront du succès.

Un lancé, deux ou trois pieds

À la noyée, certains pêcheurs ne jurent que par la technique des «trois lancers, quinze centimètres» pour être certains que le saumon aura vu la mouche. Toutefois, comme on l'a dit auparavant, c'est l'effet de surprise qui semble être le stimulus le plus efficace pour faire mordre le saumon. Cette technique n'engendre que très peu de surprise. Là où son efficacité est à son comble, c'est dans l'écœurement des pêcheurs qui attendent derrière celui qui l'utilise ! Si l'eau devient sale, il peut aussi être avantageux de prospecter la fosse de quinze centimètres en quinze centimètres pour susciter l'attaque.

Cette technique peut permettre de prendre du saumon mais celle qui donne les meilleurs résultats est plutôt «un lancer, deux ou trois pas» vers l'aval de la rivière. En eau claire, un lancer tous les un mètre est suffisant pour couvrir toute la fosse et l'effet de surprise existe encore. Vous passerez la fosse plus vite et vous pourrez passer deux mouches différentes dans la fosse; deux mouches présentées de mètre en mètre valent mieux qu'une présentation de quinze centimètres en quinze centimètres.

Profondeur de la mouche

La mouche devrait dériver généralement de cinq à quinze centimètres sous l'eau. N'oubliez pas que plus elle est grosse et lourde, plus elle calera; mais, plus le courant est rapide, moins elle calera. Ainsi, plus la vitesse de l'eau est rapide, plus la mouche doit être grosse pour caler. Quand on parle de grosses mouches, on entend les 2 et 4; les moyennes sont les 6 et 8 et les petites sont les 10, 12 ou plus.

Lancer long ou court

La longueur du lancer a une incidence sur la vitesse de défilement de la mouche devant le saumon. Dans un rapide, si vous devez rejoindre les saumons situés sur l'autre rive, et que vous effectuez un lancer court, la soie sera emportée par le rapide parfois même avant que votre mouche commence à descendre. Il vous faut alors allonger les lancers en diminuant l'angle du lancer par rapport au courant; la soie sera ainsi moins emportée par le courant et sa vitesse sera diminuée.

Comme on le verra plus loin, il est recommandé de lancer à 45° par rapport au courant, ce qui est un angle considéré normal. Si le courant est fort, en diminuant cet angle, les lancers doivent s'allonger pour couvrir toute la largeur de la fosse.

Lorsque le courant est lent il faut augmenter l'angle d'attaque de 45° peut-être même jusqu'à 70 ° pour maintenir la vitesse de la mouche. Si la fosse ne va pas en s'élargissant, il faut alors raccourcir la longueur de la soie présentée.

Donc la longueur des lancers dépend de la localisation des saumons, mais aussi de la vitesse que doit avoir la mouche.

Manières usuelles de pêcher

à 45 degrés

Il s'agit ici de lancer à un angle de 45° en aval (donc en descendant la fosse) en travers du courant. C'est la méthode la plus régulièrement employée. La mouche ainsi présentée dérivera généralement dans la fosse à la vitesse du courant.



à 90 degrés

C'est un lancer perpendiculaire au sens du courant. Cette manière de présenter la mouche sera utile quand la vitesse du courant sera lente. De cette façon, la mouche se déplacera plus rapidement que le courant, puisque le courant forcera la soie à tirer sur la mouche.



à ± 30 degrés

Ce lancer vers l'aval, mais à angle fermé ($\pm 30^\circ$) sera nécessaire quand le courant sera trop rapide. Plus l'angle du lancer sera fermé, moins le courant aura le temps de tirer sur la soie pour accélérer le déplacement de la mouche.

Présentation de la mouche noyée

Beaucoup de pêcheurs croient que lorsqu'on parle de présentation de la mouche, on ne parle que de son arrivée dans l'eau. Même si cette arrivée à l'eau est très importante à la pêche à la truite, elle ne l'est pas à la pêche au saumon. Rappelons-nous qu'à la truite, on tente d'imiter un insecte qui se pose sur l'eau, alors qu'au saumon, notre mouche n'essaie pas d'imiter un insecte, elle tente de déclencher l'attaque.

La présentation de la mouche noyée signifie tout son déplacement, de l'arrivée de la mouche à l'eau jusqu'à l'arraché de la soie.

La maîtrise du lancer joue un rôle important dans le déplacement de la mouche. Pour maximiser l'utilisation de la mouche, elle doit commencer à travailler dès qu'elle s'enfonce dans l'eau. Pour ce faire, la soie et le bas de ligne devront s'étendre bien droit.

Un conseil, si votre mouche tombe mal à l'eau et que vous n'aimez pas votre lancer, n'arrachez pas votre soie de l'eau, mais laissez-lui plutôt continuer sa passe. Sinon vous risquez d'effrayer le saumon et ainsi de trahir votre présence.

Il est très important de laisser le temps à la mouche de finir sa dérive. Il arrive parfois qu'un saumon intéressé par la mouche vienne la prendre durant les dernières secondes de la dérive, presque sur la batture. Si vous arrachez trop tôt la soie de l'eau, ce geste pourra vous faire manquer la prise d'un saumon sans que vous le sachiez.

Le "Portland Hitch"

C'est une technique de pêche qui s'apparente à celle de 45°. La différence est que la mouche patine en surface tout au long de son trajet, en décrivant un «V». On obtient ce résultat en formant une demi-clé avec le bas de ligne derrière la tête de la mouche. Cette technique est employée en eau normale ou basse.

Le "Patent Fishing"

En condition d'eau normale ou basse, on peut utiliser la méthode du Patent Fishing. Il s'agit de lancer une mouche noyée vers l'amont, à un angle de 45°, et de la laisser descendre le courant, un peu comme à la sèche. C'est une façon de présenter la noyée différemment car les ailes produisent ainsi un mouvement qui change la présentation.

Récupération par saccades

On récupère la soie par saccades durant sa dérive en la ramenant rapidement par longueur de 15 à 30 cm. On utilise cette technique surtout lorsque le courant est très lent, car elle aide à donner du mouvement à la mouche. Les meilleurs résultats se produisent lorsqu'on utilise un gros streamer.

Pêcher en dandinant la canne

On agite la canne en un mouvement de haut en bas pour donner de la vie à la mouche. Toutefois, si vous utilisez cette technique, vous pouvez vous faire regarder de travers car certains pêcheurs penseront que vous tentez de «jigger» le saumon!

Connaissance des bons repaires

Lorsque vous connaissez la fosse et que vous savez où le saumon a l'habitude de se tenir, vous pouvez ne pas balayer toute la fosse. Vous pouvez ne couvrir que quelques mètres en amont du repaire, pour en arriver à faire dériver la mouche juste au-dessus du saumon. La même règle s'applique si vous avez repéré de visu le saumon dans la fosse.

À la sèche

La première condition à considérer pour utiliser une mouche sèche est la vitesse de l'eau; une sèche déposée sur des eaux se déplaçant à une vitesse convenable pourra faire bouger un saumon.

À la sèche, la façon que la mouche se dépose sur l'eau est beaucoup plus importante qu'à la noyée parce qu'elle est plus près du saumon et qu'elle risque de l'effrayer. Plus la soie sera lourde, plus sa chute à la surface de l'eau sera bruyante, mais plus il sera facile de la propulser à longue distance. Il sera plus facile par contre, de déposer une sèche délicatement avec une soie légère. Ainsi, un double fuseau permettra une présentation plus délicate par rapport à une soie à fuseau décentré, plus lourde à son extrémité. Par contre, une longue distance peut être plus difficile à obtenir avec cette soie. Une façon de contourner le problème est de rallonger la canne pour augmenter l'effet de levier. Par exemple, une canne de 10 pieds et une soie no 6 ou 7 à double fuseau vous permettront d'allier délicatesse et puissance pour la distance. Choisissez une canne avec une action de rapide à très rapide. Cette gamme d'action répond mieux au ferrage nerveux pratiqué à la sèche ainsi qu'aux multiples poses et relèves de mouche que nécessite ce type de pêche.

L'utilisation de la mouche sèche convient surtout lorsque l'eau coule lentement soit à la

queue de la fosse, soit dans un ciré après un rapide, etc. Lorsqu'on aborde une fosse que l'on ne connaît pas, la technique suivante de prospection d'une fosse est des plus efficaces et la plus systématique pour couvrir une fosse. Débutez la pêche en aval de la fosse, en bas des derniers saumons vus ou potentiellement présents. Présentez la mouche dans un couloir imaginaire parallèle à la rive à huit mètres ou moins de vous, dépendant de la configuration de la rivière et de la berge. Présentez vos mouches dans ce couloir, mètre par mètre, d'aval en amont, jusqu'à l'atteinte de votre limite de présentation délicate.



Sans changer de position sur la rive, imaginez un autre couloir parallèle à la rive mais, cette fois-ci, à huit mètres de vous. Répétez les lancers en partant du bas du couloir en le remontant avec des présentations espacées d'environ un mètre. Vous faites autant de couloirs que la largeur de la fosse l'exige ou aussi loin que votre capacité à bien présenter la mouche vous le permet.

Une fois cette surface couverte, déplacez-vous vers l'amont de deux à trois mètres et répétez l'opération couloir et ainsi de suite. Vous aurez couvert toute la fosse sans faire voir votre soie avant votre mouche.

À la sèche, l'idéal est d'avoir localisé le saumon ou de connaître sa position habituelle dans une fosse. On se place alors en aval du saumon, et on vise d'abord sur sa queue, puis sur son dos, ensuite sur sa tête, puis 30 à 40 cm en avant et finalement, entre un et deux mètres en amont. La mouche devrait flotter pas plus de deux mètres à chaque fois. S'il n'y a aucune réaction, on recommence une autre série de lancers sur sa droite, puis sur sa gauche. Si le saumon vient voir la mouche sans la prendre, il est préférable d'attendre quelques secondes puis de lancer à nouveau au même endroit soit en gardant la même mouche, soit, ce qui est souvent efficace, en lui présentant une autre mouche.

S'il ne vient pas voir la mouche, on peut recommencer avec une mouche différente. Après quelques mouches, changez de saumon, quitte à revenir plus tard en journée.

Un autre truc consiste à déposer la mouche deux ou trois mètres devant le saumon, et à la retirer environ 40 cm avant qu'elle n'arrive au saumon. On exécute ce stratagème trois ou quatre fois, ensuite il faut déposer la mouche exactement là où vous l'enlevez lors des lancers précédents.

Il est très important, lorsque la mouche a été déposée sur l'eau, de ne jamais garder de mou dans la soie au bout de la canne; avec la main libre, récupérez ce mou créé dans la soie par le courant, au même rythme que le courant fait descendre la soie, afin d'être toujours prêt à ferrer si un saumon mord.

Les règles particulières

Jusqu'à maintenant, nous parlions de stratégies de pêche générales dans les fosses classiques ou régulières, mais voici quelques variantes dans des conditions particulières.

Dans les rapides

Dans un rapide, on doit présenter la sèche dans la bordure du courant, c'est-à-dire qu'il y a une zone, le long du rapide, où l'eau s'écoule pratiquement à la même vitesse que dans la zone de turbulence du courant rapide; c'est dans cette zone qu'il faut déposer vos mouches.

Le miroir dans le rapide

Dans le rapide, cherchez les zones où l'eau semble calme. Le profil du fond de la rivière favorise la formation de miroir en surface. Ces miroirs sont comme des fenêtres pour le saumon, et c'est là qu'il faut jeter votre mouche.

Dans la turbulence

Dans la turbulence, utilisez une mouche qui flotte bien et qui est plus grosse. Si la mouche s'enfonce sous l'effet du rapide, il faut la retirer sans éclaboussure et rechercher une zone qui la laissera flotter.

Dans les rapides comme ailleurs, le saumon ne doit pas distinguer la soie avant la mouche.

Pêcher en amont

Pour pêcher une fosse inaccessible par la berge ou par l'arrière, il faut se placer en amont, face aux saumons mais assez loin pour ne pas être vu.

Le lancer doit être en serpentif, c'est-à-dire qu'il faut secouer la canne de gauche à droite d'un mouvement ferme et ample, avant que la soie ne touche l'eau. Ainsi, elle se déposera sur l'eau en serpentif. En descendant le courant, la soie se redressera et la mouche flottera naturellement jusqu'au saumon.

Eau froide vs eau chaude

Dans l'eau froide, le saumon est beaucoup plus lent à répondre aux stimuli de la sèche. Recherchez les saumons localisés sur les pieds de fosses, dans une mince épaisseur d'eau.

Dans l'eau chaude, le saumon est plus réceptif à la sèche. Recherchez les candidats qui sont localisés dans l'eau mince et vive, ce sont les plus preneurs

Présentation de la mouche sèche

La mouche sèche doit dériver librement au gré du courant, sans aucune influence de la soie; une mouche sèche qui patine sur l'eau n'intéressera que rarement le saumon.

L'arrivée de la mouche sèche sur l'eau doit se faire en douceur, se «déposer». En tout temps, elle doit bien se tenir sur l'eau, flotter bien droite, supportée par la queue, le corps et les hackles. Pour aider la sèche à bien flotter, on peut lui appliquer une pâte ou un liquide très visqueux qu'il faut bien faire pénétrer dans le corps de la mouche. Il est important d'en appliquer sur toute la surface de la mouche. En plus, si votre avançon est de 3 mètres, il serait préférable de le changer pour un 4 mètres. Cela facilitera la présentation de la mouche et elle flottera beaucoup mieux. C'est une technique très simple mais elle fonctionne vraiment bien.

Les sèches qui comportent des ailes ne doivent pas se coucher sur le côté ou sur le dos. Si vous vous rendez compte que votre mouche est mal présentée, ne l'arrachez pas violemment de l'eau, surtout si elle passe près du repaire d'un saumon; laissez-la continuer son voyage. Tout comme à la noyée, il vaut mieux une mouche mal présentée qui passe devant le saumon qu'un retrait qui trahit votre présence.

Approche du saumon à la mouche sèche

Lorsqu'on a trouvé un groupe de saumons, on doit lancer une sèche ici et là, en «changeant de saumon» à tous les 5 à 10 lancers. Vous serez sûrement tenté de lancer au-dessus des plus gros; mais pour obtenir du succès, préoccupez-vous de tous les saumons. Une mouche sèche présentée à un saumon peut être aperçue par d'autres saumons situés près de lui.

Présentations spéciales

Lorsqu'aucune des méthodes usuelles de pêcher à la sèche n'a produit de résultat, vous pouvez essayer de présenter votre mouche de façon différente :

- de la même manière qu'une mouche noyée.
- en la faisant patiner la sèche à la surface de l'eau; vous la faites sautiller à la surface de l'eau.
- en employant des «bugs» (espèce de bomber sans hackle), vous pouvez faire réagir le saumon en les présentant de telle façon qu'elle frappe l'eau violemment.
- en utilisant la «technique de l'horloge», à la condition d'avoir repéré le saumon au préalable. La façon de lancer se caractérise autant par sa précision que par sa cadence régulière. La mouche demeure de une à deux secondes sur l'eau; elle est ensuite soulevée pour être relancée et déposée au point suivant. La régularité des mouvements et la période relativement courte pendant laquelle la mouche repose sur l'eau inciteront le saumon à se déplacer vers la mouche, parfois avant même que la mouche ne se dépose sur l'eau ! Cela exige d'observer très bien les réactions du saumon et d'agir en conséquence.

Avec un "streamer"

La plupart des pêcheurs de saumon utilisent des mouches noyées traditionnelles ou encore des mouches sèches. D'autres types de mouches peuvent s'avérer très efficaces, ce sont les «Streamers» ou les «Bucktails».

La différence ? Pour un «Streamer» ce sont les plumes qui prédominent dans les ailes tandis que pour un «Bucktail», ce sont les poils, habituellement de chevreuil.

Les deux genres de mouches ont pour but premier d'imiter des petits poissons qui entrent dans la chaîne alimentaire du saumon et qui pourraient éveiller son appétit.

Le saumon est réputé pour ne pas se nourrir dès qu'il revient en eau douce. Il devient donc difficile de concevoir qu'on puisse le capturer en lui présentant une imitation de sa nourriture. Disons simplement que les streamers ou les bucktails peuvent exciter l'appétit du poisson, ou tout au moins provoquer sa réaction.

Plusieurs pêcheurs utilisent les streamers ou les bucktails lorsque l'eau est haute, sale et dans les grands courants, comme en début de saison, et cela parce qu'ils sont facilement visibles. Mais les pêcheurs d'expérience connaissent aussi leur efficacité lorsque l'eau est basse et claire et que le saumon ne semble pas intéressé par les mouches habituelles. Rappelez-vous le passage dans «Faire différent».

Les méthodes de pêche au streamer ou au bucktail sont particulières. Un de leurs avantages est de faire bouger le saumon pour ainsi le repérer.

Même si le saumon ne prend pas la mouche, il trahit sa position et nous permet d'essayer de le prendre avec une mouche plus classique.

Comme à la mouche sèche, le lancer se fait perpendiculairement au courant ou en lançant en amont du courant. On tire alors sur la soie par saccades de 40 à 60 cm pour donner de l'action à la mouche.

Comme à la noyée, il faut toujours ramener la mouche le plus près possible de soi avant de la retirer de l'eau, puisque souvent le saumon la suit longtemps avant de décider de la prendre.

Rotation

Lorsque deux ou plusieurs pêcheurs sont dans la même fosse, pour donner une chance égale à tout le monde, le vrai pêcheur sportif doit respecter la pêche en rotation qui s'effectue de la façon suivante :

- Le départ de la rotation se fait à l'amont d'une fosse.
- Chaque pêcheur effectue un lancer, un pas, un lancer, un pas, et ainsi de suite, en observant une distance sécuritaire entre lui-même et le pêcheur qui le précède; celui qui le suit doit en faire autant.
- Une fois rendu à l'aval de la fosse, le pêcheur sort de l'eau et remonte en amont pour recommencer la rotation. Lorsqu'un saumon vient montrer son intérêt pour la mouche mais ne la prend pas, il est permis au pêcheur de faire un arrêt afin d'effectuer un changement de mouche et de refaire trois à cinq autres lancers au même endroit, et cela sans perdre sa place dans la rotation. À la fin de ces lancers supplémentaires, si le saumon refuse de prendre la mouche, le pêcheur doit poursuivre la rotation vers l'aval.
- Lorsqu'un saumon prend la mouche d'un pêcheur, tous les autres pêcheurs doivent retirer leur ligne.
- Lorsque le saumon gobe la mouche et que le combat s'engage pour la capture, le pêcheur doit essayer, si le saumon le veut bien, de se diriger vers un endroit plus calme, en dehors de la fosse, pour terminer son combat de sorte à ne pas

trop déranger la fosse pour les autres pêcheurs qui continueront la rotation.

Ferrer

Ferrage du saumon avec une sèche

Lorsque le saumon décide de prendre la sèche, il quitte sa position, en se laissant dériver sous la mouche, la tête en l'air; puis, il s'en approche lentement, tout en ouvrant la gueule. Il arrive en surface par en arrière ou par en dessous de la mouche et la gobe et s'en retourne vers le fond de la fosse la tête en bas. C'est lorsque le saumon a quitté la surface de l'eau qu'il vous faut ferrer.

Vous ferez en soulevant brusquement la canne à la verticale et en tirant en même temps la soie avec votre main libre. Il est donc important qu'en tout temps, vous preniez vos dispositions pour qu'il n'y ait pas une trop grande longueur de soie lâche entre la mouche et la canne, afin de pouvoir ferrer efficacement.

Le secret d'un ferrage réussi, c'est l'attente d'une durée de quelques secondes, après que le saumon a fendu la surface de l'eau pour gober la mouche. Pour calculer le temps qu'il faut pour ferrer, vous devez prendre en considération la longueur de la soie étendue à la surface de l'eau. Plus la soie est courte, plus vous devez laisser le temps au saumon de bien caler avec la mouche; plus la soie est longue, moins vous devez attendre pour ferrer, car le coup que vous donnez ne sera pas transmis instantanément à la mouche.

Ferrage du saumon avec une mouche noyée

Lorsqu'on pêche en eau rapide et qu'un saumon prend la mouche, la plupart du temps, le saumon se ferre lui-même. En voyant la mouche, le saumon se déplace lentement vers elle, ouvre la gueule et la saisit, puis vire pour retourner à sa place d'origine, et tout ça assez lentement. Le mouvement le plus rapide qu'il fait, c'est lorsqu'il se retourne après avoir saisi la mouche. Vous ressentez alors la tension de l'attaque du saumon; c'est là qu'une soie bien tendue prend son importance; dès que le saumon prend la mouche et se retourne, une forte tension se produit, et c'est ce qui permet à la mouche de le piquer.

Vous devez alors relever la canne en position verticale donc mettre la canne presque sur votre front, pour créer une tension qui permet une meilleure pénétration de la mouche dans la gueule du saumon. En eau plus modérée ou lente, vous devez laisser le temps au saumon de prendre la mouche et de descendre avec elle.

Dès que la ligne devient raide, vous devez avancer votre canne afin de donner du mou

à la soie. Ce geste permet au saumon de descendre avec la mouche sans se douter qu'il est pris; s'il sent une résistance, il peut cracher la mouche. Au lieu d'avancer la canne vous pouvez aussi procéder comme suit : une fois la dérive de la mouche commencée, formez une boucle de quelques centimètres avec la soie entre la poignée de liège et le moulinet et, tenez votre soie en appuyant l'index contre la poignée de liège. Lorsqu'il mord, lâchez la soie. En relâchant la pression exercée par l'index, cela créera du mou.

Entre le moment où il prend la mouche et celui où vous ferrez, il ne s'écoule qu'un court instant. Le ferrage se fait lorsque vous relevez rapidement la canne à la verticale.

Combat

Pour avoir du succès dans la lutte avec le saumon, il faut faire un bon usage de l'équipement, avoir une bonne attitude et connaître le comportement du saumon.



Un saumon ferré ne signifie pas un saumon vaincu, il y a des choses incontrôlables auxquelles il faut faire face. Mais pour vous aider à sauver votre saumon, voici quelques conseils.

Les premiers instants

La première chose à faire après avoir ferré le saumon est de contrôler vos émotions. Le calme vous permettra de juger la situation et de réagir correctement. Après avoir ferré, relevez immédiatement la canne presque à la verticale et gardez-la ainsi jusqu'à la fin du combat. De cette façon, vous utiliserez au maximum le ressort de la canne, de la soie et de l'avançon.

Lorsqu'un saumon est ferré, il prend quelques secondes avant de réagir, comme s'il ne réalisait pas encore très bien ce qui lui arrive. Profitez de ce moment pour récupérer la soie lâche en embobinant et pour essayer d'amener le saumon dans un secteur plus calme de la fosse. Sortez de l'eau en rejoignant la batture, ce qui vous permettra de courir si le saumon décide de descendre dans la fosse.

Lorsqu'il se rend compte qu'il est pris, il engage une course dans la fosse, en y mettant toute son énergie et son poids. Donc, au début du combat, la tension du moulinet devra être faible, juste assez pour éviter qu'il se dévide facilement. Votre seul choix est de le laisser filer. Si vous exercez une trop forte résistance, le saumon risquerait de briser le bas de ligne ou d'arracher la mouche de sa gueule.

Embobinez la soie aussitôt qu'il ralentira ou qu'il s'arrêtera. Si vous sentez une bonne résistance de sa part, laissez aller la manivelle du moulinet.

C'est connu que les saumons exécutent souvent des sauts hors de l'eau, mais l'expérience vous apprendra que le saumon est sur le point de sauter lorsque la soie reviendra rapidement à la surface. Lorsqu'il sautera, baissez la canne si le saumon est proche de vous, car il risquerait de briser le bas de ligne si la soie demeurerait tendue. Dès qu'il retombera, relevez la canne. S'il est éloigné de vous, levez la canne, cela diminue la tension sur la soie.



À l'eau haute, il y a des risques qu'il cherche à sortir de la fosse et souvent, il sera

difficile de suivre le saumon. Vous devrez alors forcer le saumon jusqu'à ce qu'il remonte le courant. Il est préférable de le forcer de côté, cette tension le fera se déplacer d'une façon qui ne lui est pas naturelle. Si vous sentez que vous ne pouvez plus le forcer sans tout casser, sortez rapidement la soie de votre moulinet. Ainsi vous annulerez la tension sur la soie, il aura l'impression d'être décroché et s'arrêtera.

Il peut arriver qu'un gros saumon s'immobilise dans le fond. Le meilleur moyen de le faire déplacer sera de lancer un caillou dans sa direction ou qu'un compagnon entre dans l'eau et lui fasse peur.

Par la suite

Après quelques minutes de combat, ses efforts vont diminuer, vous devrez alors augmenter la tension de votre moulinet, pour le fatiguer plus rapidement. Quand vous le pouvez, entraînez-le en eau calme et essayez de le retenir là le plus longtemps possible. Lorsqu'il n'y a pas de courant, il est forcé de dépenser plus d'énergie pour se déplacer.

N'essayez pas d'aller trop vite lorsque le saumon se laissera approcher pour la première fois. Vous serez peut-être tenté de le capturer (ou de le faire capturer par votre compagnon), mais la plupart du temps, le saumon se sauvera lorsqu'il vous verra pour la première fois. Il risque d'avoir la même réaction lors de la deuxième approche.

Finalement...

Lorsque le saumon donne des signes de fatigue, c'est-à-dire lorsqu'il monte facilement à la surface, que sa tête sort de l'eau et/ou qu'il se vire sur le côté, augmentez la tension exercée par le moulinet en appuyant la paume de votre main plus fortement sur le tambour du moulinet. Rendu à ce stade, vous devez de le forcer un peu, cependant vous devez faire preuve de beaucoup de prudence. Normalement, à la troisième approche, vous pourrez le saisir.



Graciation

Depuis plusieurs années, la politique de prise et remise en liberté du saumon jouit d'une popularité de plus en plus grande auprès des pêcheurs sensibilisés par la conservation. En appliquant la politique de prise et remise en liberté, vous aidez la pratique de ce sport de deux façons:

- le saumon remis en liberté continue à vivre et représente un défi non seulement pour un pêcheur mais pour plusieurs pêcheurs:
- le saumon qui survit se reproduit et améliore les chances d'une pêche meilleure dans le futur.

La survie dépend de votre façon d'exécuter le combat et la remise en liberté; les chances de survie peuvent s'élever à près de 100 %.

Il est plus facile d'enlever des hameçons sans ardillons. À l'aide d'une pince, aplatissez les ardillons de vos hameçons. Tenez-le saumon délicatement; si vous devez utiliser une épuisette, assurez-vous que celle-ci est faite de mailles de coton sans nœuds afin d'éviter de blesser les écailles, les ouïes ou les yeux du poisson.

Si vous le fatiguez à l'extrême, vous réduisez ses chances de survie. Déplacez-vous dans un endroit où l'eau est moins mouvementée et amenez-le rapidement à portée de la main ou arrêtez-le après deux ou trois tours. Ne l'échouez pas sur la grève afin d'éviter d'autres blessures.

Dans la mesure du possible, gardez-le dans l'eau pendant que vous évaluez sa longueur et son poids ou que vous le photographiez. Remettez-le ensuite en liberté. Faites preuve de douceur. Au besoin, sacrifiez l'hameçon et épargnez le saumon en coupant le bas de ligne le plus près possible de la mouche.

Un saumon épuisé aura besoin de votre aide. Soutenez-le debout sous l'eau face au courant. Manipulez-le le moins possible; soyez patient et laissez-lui le temps de se rétablir de sorte à ce qu'il s'éloigne par lui-même en nageant.

Votre satisfaction personnelle est votre récompense pour avoir pris et remis un saumon en liberté:

- vous avez contribué à assurer un avenir à la pêche sportive au saumon:
- vous avez pratiqué et apprécié votre sport sans avoir à remplir le congélateur.

Vous le gardez

Si vous décidez de conserver votre prise, il s'offre à vous plusieurs façons de le sortir de l'eau :

L'épuisette et le queuetard

Si vous êtes accompagné, votre partenaire peut s'avancer dans l'eau calme, là où vous lui aurez demandé de se placer; il devrait toujours se tenir en aval, c'est-à-dire en bas de vous dans le courant. Il déposera l'épuisette sur le lit de la rivière et ne se déplacera pas. C'est vous qui amènerez le saumon vers lui. Dès que le saumon sera au-dessus de l'épuisette, votre partenaire la lèvera d'un mouvement sec, tout en s'assurant que le saumon y pénètre tête première.

Si vous êtes seul, vous vous avancerez dans l'eau, déposerez l'épuisette sur le lit de la rivière, appuierez le manche sur votre abdomen, dirigerez le saumon dans le panier et, finalement, lèverez l'épuisette d'un mouvement sec avec votre main libre.

Si vous utilisez un queuetard, comme avec l'épuisette, c'est vous qui dirigerez la manœuvre. Votre partenaire (ou vous-même, si vous êtes seul) avancera dans l'eau jusqu'aux genoux, il approchera la boucle et l'avancera autour du corps du saumon (jusqu'au tiers postérieur de la longueur de son corps). C'est alors qu'il tirera d'un mouvement sec pour enserrer la queue. Si le courant est assez violent, votre partenaire n'hésitera pas à avancer la boucle plus loin, jusqu'au milieu du corps. Il est important de sortir la queue du saumon hors de l'eau, comme elle est son moyen de propulsion, il perd toute sa force lorsqu'elle n'a plus de point d'appui.



L'échouage

L'échouage (beaching) consiste à sortir le saumon de l'eau en le tirant sur la berge. Il faut que la grève soit à peu près au même niveau que l'eau. Vous reculerez tranquillement, sans diminuer la traction et sans vous arrêter. Dès que le saumon sera éloigné de la rivière, vous relâcherez la traction et vous vous hâterez de prendre le saumon.

À la main

Sortir le saumon avec la main nue exige une grande maîtrise de soi. Embobinez le plus possible votre soie. La canne à la verticale, approchez votre main libre du saumon et passez-lui la main sous le ventre. S'il n'est pas complètement apprivoisé, il ira faire un autre tour dans la fosse. Recommencez le même manège : passez-lui de nouveau la main sous le corps, à partir de la tête, le pouce pointant vers la queue. Glissez la main vers la base de la queue, entourez-la sans mettre de pression; soulevez le saumon hors de l'eau et amenez-le assez loin sur la rive. Il n'opposera pas de résistance, ne bougera pas. Toutefois, lorsqu'il sera étendu sur le sol, il se débattrra.

Peu importe la façon utilisée pour sortir le saumon de l'eau dépêchez-vous de mettre fin à ses jours en le frappant à la tête; à moins bien sûr que vous n'ayez décidé de le «gracier».

Aide-mémoire pour la pêche au saumon

- Il est important de faire très attention aux tacons car ce sont nos saumons de demain.
- Plus l'eau est haute et froide, donc plus oxygénée, plus rapide est la montaison. À l'inverse, plus l'eau est basse et chaude, donc moins oxygénée, plus lente sera cette montaison.
- On trouve du «madeleineau» très tôt en saison et du gros saumon encore bien argenté en plein milieu de la saison. Certains facteurs sont donc venus modifier l'ordre établi.
- Le saumon se déplace surtout la nuit sauf dans les chutes qui sembleraient être plus faciles à surmonter le jour à cause de la vue du saumon.
- L'attention du saumon est attirée, dans l'ordre, par le mouvement des objets, ensuite la forme et finalement la couleur. Donc la vitesse de déplacement de la mouche revêt une importance capitale, encore plus que sa forme ou sa couleur.
- Sa vision «monoculaire» lui permet de capter un objet à plus de 15 m pour 330°, mais il ne peut apprécier le relief, la profondeur, l'épaisseur de l'objet détecté; il voit en deux dimensions seulement.
- Sa vision «binoculaire» lui permet de voir en avant de lui et au-dessus de lui jusqu'à une distance variant de 10 à 60 cm pour 30°; il peut y apprécier la distance entre lui et une mouche. Plus le saumon est profond dans la fosse, plus la surface de ces 30° sera grande, on parle de 2,26 fois la distance entre le saumon et la surface de l'eau.
- Le saumon que l'on voit n'est pas réellement là où on croit le voir, il est toujours plus profond et plus près de nous.
- À une lumière ambiante faible ou à la noirceur, l'œil du saumon perçoit les formes et les contours des objets, mais il ne discerne plus les couleurs, il ne voit que le noir et le blanc.
- À la lumière blanche, comme le violet est la couleur possédant la plus courte longueur d'onde et le rouge la plus longue, s'il y a beaucoup de particules dans l'eau, le saumon percevra mieux les couleurs émettant une plus grande longueur d'onde. Si l'eau est claire, ce sera l'inverse.

- Le saumon perçoit les différentes nuances des couleurs. L'emploi d'un bout coloré (rouge, orange, vert, jaune) sur une mouche peut donc avoir plus d'importance qu'on ne le croit de même que l'addition de fibres colorées dans les ailes.
- L'odorat du saumon serait 1 500 fois plus sensible que celle du chien; on devrait donc s'abstenir de mettre les pieds dans l'eau.
- Le saumon n'entend pas les vibrations qui sont dans l'air mais il peut détecter des bruits et des vibrations sonores produites dans l'eau qui se propagent cinq fois plus rapidement que dans l'air. Il peut identifier la position exacte de la mouche dans l'eau lorsqu'elle est à 1 mètre.
- L'hameçon double semble avoir un meilleur équilibre lorsqu'il est sous l'eau. Comme il est lourd, il descend plus vite et aide le saumon à identifier et à prendre la mouche.
- L'hameçon simple a une présentation plus délicate et son mouvement dans l'eau est plus rapide. La ressemblance avec un insecte dans le courant et la présentation des couleurs auraient un effet positif sur la réaction du saumon.
- «Le saumonier ne doit pas modifier l'environnement visuel du saumon, sauf avec sa mouche.»
- Ne vous fiez pas trop aux endroits où les captures ont été faites au cours des derniers jours; premièrement, le saumon se déplace et deuxièmement plusieurs pêcheurs mentent lorsqu'ils parlent de la fosse où ils ont pris leur saumon.
- Les saumons ont tendance à se placer aux mêmes endroits dans une même fosse.
- Les bons gestionnaires de rivières identifient les fosses de façon à ce que le sentier qui y mène arrive sur la batture, dans la fosse ou un peu plus haut.
- On divise la fosse en quatre et les saumons mordeurs sont souvent placés au premier quart et au troisième quart d'une fosse.
- L'endroit où se tient le saumon dépendra beaucoup de la vitesse du courant car cette vitesse lui procure un support. Il a besoin d'un courant particulier qui le supportera, là où il peut se reposer en faisant le moins d'efforts.
- Lors de fortes crues le saumon a tendance à se rapprocher des berges, car le courant y est plus modéré. Puis, lorsque le niveau de l'eau baisse, il va se déplacer vers le centre et vers l'amont de la fosse.
- Le saumon est généralement plus preneur lorsque commence la pluie, après plusieurs journées de temps sec.

- Observez les variations de niveaux d'eau car le premier facteur d'influence est le débit. S'il ne fluctue pas, surveillez les autres facteurs tels que la température et le coefficient de marée.
- Le matin, le saumon est plus près de la surface et plus près du bord; durant le jour, il gagnera le centre de la fosse et se tiendra en eau plus profonde.
- Lorsque vous cherchez le saumon, n'essayez pas de voir un beau saumon tout entier, essayez plutôt d'apercevoir les parties du saumon en mouvement; la partie du saumon la plus mobile, c'est sa queue.
- Un paramètre important est la façon dont vous vous approchez de la fosse. Vérifiez l'orientation du soleil pour ne pas faire d'ombre dans la fosse et pensez à pêcher du côté de la rivière de sorte à ce que le saumon ne soit pas aveuglé par le soleil lorsqu'il prendra votre mouche.
- Il est rare qu'un saumon morde après avoir exécuté un saut, mais son saut vous indiquera sa présence et celle de ses confrères car un saumon est rarement seul dans une fosse.
- Un saumon qui marsouine (monte, fend la surface de l'eau mais ne saute pas) sera généralement preneur.
- À la mouche sèche, lorsque le saumon lève vers la mouche sans la prendre, c'est peut-être que la mouche et/ou sa vitesse ne lui plaît pas; laissez lui le temps de reprendre sa position, et lancez de nouveau. Puis changez la grosseur de la mouche, sa couleur ou sa présentation.
- À la mouillée, si le saumon vient vers la mouche sans la prendre, attendez pendant quelques secondes que le saumon regagne son poste; puis, présentez la mouche de la même manière que la fois précédente. Si le saumon n'a pas pris la mouche après une dizaine de présentations, laissez-le se «reposer». Prenez alors un point de repère sur le rivage et lorsque vous recommencerez à pêcher, vous devrez vous placer au même endroit. Il est préférable de ne pas faire le premier lancer directement à l'endroit où le saumon a levé; ramenez votre soie d'environ un mètre et commencez à pêcher en vous dirigeant graduellement vers l'endroit où vous pensez que se tient le saumon.
- Après une tirette, attendez pendant quelques secondes, le temps que le saumon réintègre son lieu de repos; la plupart du temps, il prendra la mouche au lancer suivant. S'il ne la prend pas, tentez de le leurrer en modifiant votre présentation.
- Utilisez vos équipements, vos mouches et vos techniques de façon différente des autres pour que le saumon soit surpris par la différence.

- La mouche doit dériver naturellement, ce qui signifie qu'elle doit se déplacer à peu près à la vitesse du courant.
- Dans des eaux rapides, la mouche devrait généralement être plus grosse; plus l'eau devient lente, plus on diminue la grosseur de la mouche.
- Temps clair, mouches claires, temps foncés, mouches foncées. Toutefois, n'oubliez pas de faire différent.
- Lorsqu'on aborde une fosse qu'on ne connaît pas, il est avantageux de commencer par passer une mouche noyée car elle permet de couvrir le plus de surface possible et d'observer les endroits où le saumon pourrait se tenir.
- L'utilisation de la mouche sèche prédomine lorsque le niveau de l'eau baisse et que la température de l'eau augmente, ce qui permet aux saumons de mieux voir la mouche sèche qui flotte sur l'eau.
- À la mouillée, en eau claire, un lancer tous les un mètre est suffisant pour couvrir toute la fosse et l'effet de surprise existe encore. Vous passerez la fosse plus vite et vous pourrez passer deux mouches différentes dans la fosse; deux mouches présentées de un mètre en un mètre valent mieux qu'une présentation de quinze centimètres en quinze centimètres.
- La longueur des lancers dépend de la localisation des saumons, mais aussi de la vitesse que doit avoir la mouche.
- La mouche doit commencer à travailler dès qu'elle s'enfonce dans l'eau. Pour ce faire, la soie et le bas de ligne devront s'étendre bien droit.
- Si votre mouche tombe mal à l'eau et que vous n'aimez pas votre lancer, n'arrachez pas votre soie de l'eau. Laissez-la continuer sa passe, sinon vous risquez d'effrayer le saumon et ainsi de trahir votre présence.
- Il est très important de laisser le temps à la mouche de finir sa dérive, il arrive parfois qu'un saumon intéressé par la mouche vienne la prendre durant les dernières secondes de la dérive, presque sur la batture.
- L'utilisation de la mouche sèche convient surtout lorsque l'eau coule lentement soit à la queue de la fosse, dans un ciré après un rapide, etc.
- Lorsqu'une sèche est déposée sur l'eau, on ne doit jamais garder de mou dans la soie; avec la main libre, récupérez le mou au même rythme que le courant fait descendre la soie afin d'être toujours prêt à ferrer si un saumon mord.
- Ferrez en soulevant brusquement la canne à la verticale et en tirant en même temps la soie avec votre main libre.
- Lorsqu'un saumon est ferré, il prend quelques secondes avant de réagir, comme

s'il ne réalisait pas encore très bien ce qui lui arrive.

- Au début du combat, la tension du moulinet devra être faible, juste assez de tension pour éviter qu'il se dévide facilement. Récupérez la soie lâche entre le moulinet et le premier anneau de la canne, en embobinant et essayez d'amener le saumon dans un secteur plus calme de la fosse. Sortez de l'eau en rejoignant la batture qui vous permettra de courir si le saumon décide de descendre la fosse.

Et surtout, surtout, rappelez-vous que

«la pire journée de pêche vaut la meilleure journée d'ouvrage !»

Annexe - Modèles de mouches

Voici les principaux modèles de mouches que j'utilise. Je dis principaux car mes coffres ne comprennent presque exclusivement ces modèles de différentes grosseurs allant de grosseur 2 double à 10 double avec au moins deux à trois mouches de mêmes grosseurs.

Matin et soir

Voici mes deux mouches du matin et du soir soit mes deux premières et mes deux dernières mouches lorsque j'ouvre et/ou que je ferme une journée de pêche.



Premièrement, la **Margo** cette mouche est un modèle exclusif qui me vient de Roger Pelletier de Ste-Anne-des-Monts, aujourd'hui décédé, Roger avait nommé cette mouche en l'honneur de sa femme Marguerite. C'est une de mes mouches favorites. Pour ceux qui en voudrait le modèle, ferret de tinsel rond or, butt en floss rouge fluorescent, le corps est fait de plume de paon avec un tinsel or rond qui y est enroulé en spirale, les ailes sont de queue d'écureuil noir accompagnées d'œil de jungle cook chaque côté et le tout fini par un hackel de poule noir.



La deuxième étant la **Black bear green butt** son modèle est connu. Ces deux mouches ont donné de nombreuses prises, surtout en fin de soir, pour ma part, mais aussi tôt le matin.

Par temps sombre

Mes mouches préférées lorsque le temps est nuageux ou même lorsqu'il pleut.



La **Doctor D** mouche créée par mon "mentor", le docteur Jean-Pierre Deschênes. Cette mouche très simple possède un tinsel ovale argenté torsadé sur un corps de floss noire, une aile de queue d'écureuil noir accompagnées de d'œil de jungle cook chaque côté, c'est tout. Elle a peut-être l'air de rien mais elle peut être très productive.



La **Pompier** est une autre mouche de temps sombre créée par un pompier montréalais maintenant guide de pêche à plein temps.



La **Black dose** est connue sous différents modèles, celui-ci est un des plus productifs et de ce fait mon préféré.



La **Black rat** est pour moi l'une des meilleures mouches lorsqu'il pleut.



Et finalement, lorsque le niveau de l'eau a monté, j'aime bien essayer la **Tiger ghost**

Par temps ensoleillé

Lorsque le soleil se montre le nez, j'aime bien utiliser des mouches plus claires.



La **Rodger fancy** est une très bonne mouche de temps ensoleillé. Elle m'a donné beaucoup plaisir.



La **Green Highlander** existe sous différents patrons mais celui-ci est mon préféré



La **Silver rat** est une autre mouche que j'aime bien utilisée en plein soleil.



La **Rusty rat** est une autre de la série des rats, encore là elle existe sous différents modèles mais celui-ci est à mon sens un des plus productifs.

À l'eau très basse

J'aime bien utiliser n'importe quel modèle monté "low water" en voici deux exemples



cette façon de monter les mouches donne de très bon résultats en période d'eau basse puisqu'elle nous permet d'utiliser un hameçon de grosseur raisonnable avec une mouche de grosseur beaucoup plus petite que celui-ci.

Aucune catégorie

À mon goût et à mon expérience, il existe au moins deux mouches que je n'arrive pas à classer dans les catégories déjà mentionnées.



La **Muddler** est une mouche fort connue. Autant à la truite qu'au dorée, qu'à l'achigan, etc. Cette mouche passe-partout est aussi bonne au saumon qu'elle ne l'est pour les autres espèces. Surtout lorsque le débit d'eau est rapide.



Et finalement, une de mes préférés la **Mickey finn** , elle aussi existe sous différents modèles et est utilisée pour différentes espèces. Mon modèle préféré utilise du poil de queue de chevreuil tendu orange entre deux pincées de jaune. Tant qu'à moi, elle est bonne à l'eau haute, à l'eau basse, en plein soleil, à la noirceur, etc, bref n'importe quand!

Mouches sèches

Les mouches sèches que j'utilise sont tous du même patron de montage, c'est-à-dire des **Bombers**. Je les utilise dans plusieurs couleurs ou agencement de couleurs voici mes préférés.



Le **Bomber brun**



le **Bomber vert**

