

Nonnoroby

Surfcasting



Surfcasting

© Le guide di Nonnoroby

Edizioni



Surfcasting

© Nonnoroby

Tutti i diritti sono riservati. Questo lavoro è di pubblica divulgazione, ma nessuna parte di esso può essere riprodotta sotto qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo - grafico, elettronico o meccanico, incluso il fotocopiaggio, la registrazione e il copia/incolla - senza la preventiva autorizzazione scritta dell'autore.

I prodotti a cui si fa riferimento in questo documento sono marchi registrati che appartengono ai rispettivi proprietari. L'editore e l'autore del presente lavoro non hanno alcun diritto su tali marchi registrati.

Anche se sono state prese tutte le precauzioni nella preparazione di questo documento, l'Editore e l'Autore non si assumono alcuna responsabilità per eventuali errori ed omissioni, o danni risultanti dall'uso delle informazioni contenute in questo documento, sia per la perdita di un profitto o per qualsiasi altro danno commerciale derivante da questo documento.

Pubblicato in data: **aprile 2013** dal publisher **Le Guide di Nonnoroby**

Publisher

Le Guide di Nonnoroby

Managing Editor

Roan

Technical Editors

Nonnoroby

Cover Designer

Nonnoroby

Team Coordinator

Nonnoroby

Production

Le Guide di Nonnoroby

Dedicato a:

Mia moglie Rossella ed ai miei figli Stefano e Paolo

Tavola dei contenuti

Note dell'autore

Prefazione

Che cos'è il Surfcasting?

Le prede del surfcasting e le loro esche

Le canne

I mulinelli

I lanci ground e pendulum

I terminali

I piombi

Gli accessori

Note dell'autore

Il presente tutorial **Surfcasting** fa parte della serie **Le guide di Nonnoroby**, che l'autore pubblica sul sito www.calabriapescaonline.it. Queste guide vengono regolarmente revisionate, aggiornate ed ampliate compatibilmente con i tempi a disposizione da parte dell'autore. Le guide sono rilasciate a titolo completamente gratuito per uso personale e la loro diffusione è consentita per scopi privi di lucro e a patto che nessuna parte di esse venga manomessa, alterata, fotocopiata o stralciata dal contesto a cui si riferisce.

Prefazione

Anche la stesura del presente volumetto intitolato *Surfcasting* si basa esclusivamente sulle mie esperienze personali di autodidatta della pesca in mare ed è quindi colmo di lacune che gli impediscono di potersi definire come una guida esaustiva su questo tipo di pesca. L'unico scopo che mi ha spinto alla sua pubblicazione è che anche questo libretto rientra nella serie di quei manualetti che scrivo unicamente nell'ambito del Forum Calabria Pesca Online, sito al quale mi sento legato in modo particolare perché frequentato da persone meravigliose che antepongono il lato umano alle semplici quanto 'fredde' discussioni impennate sui soli dati tecnici, che per quanto possano essere basilari per l'apprendimento della pesca amatoriale, da soli sarebbero talmente aridi da rendere il nostro forum meno attraente e del tutto simile ai tanti già esistenti sullo stesso argomento. In particolare il nostro Forum è frequentato da una miriade di giovani leve che quotidianamente chiedono suggerimenti a chi ha già maturato una certa esperienza ed è proprio pensando a loro che ho deciso di raccogliere in modo più organico gli argomenti sul surfcasting che ho già trattato in modo sparso in varie parti del sito. Strutturato in questo modo, questo manualetto, pur non essendo certamente completo, potrebbe però servire da base di partenza per tutti coloro che intendono dedicarsi a questo meraviglioso tipo di pesca.

'Il surfcasting è per molti, ma non per tutti', ebbe a dire una volta il papà del surfcasting italiano, Sandro Meloni.

Cavoli, proprio una bella frase di incoraggiamento con cui introdurre l'argomento, penseranno sicuramente molti di voi, ma non sarebbe onesto da parte mia non mettere in guardia tutti coloro che, giustamente, considerano la pesca amatoriale come un piacevolissimo passatempo che consente di trascorrere in riva al mare un momento di relax per staccare la spina almeno per qualche ora dai nostri problemi. Infatti il surfcasting è un tipo di pesca amatoriale talmente particolare che non è raro che anche i più incalliti surfcaster mandino talvolta a farsi benedire coloro che definiscono la pesca come un relax, quando per esempio sono impegnati a districare un'ingarbugliata parrucca sotto una gelida pioggia battente perché anche l'altro mulinello presenta un parruccone ancora più intricato, o perché un micidiale banco di alghe vaganti sta trascinando a ramengo entrambe le lenze, o ancora perché un muro di vento impedisce alle nostre esche di raggiungere la zona di pascolo che si trova 20 mt più avanti...

Un altro impatto abbastanza negativo lo ricevono, per esempio, coloro che sono soliti praticare la pesca solo in occasione delle ferie estive o comunque nel periodo estivo. Una T-shirt, un paio di calzoncini corti, un paio di infradito lasciano un'assoluta libertà e sono al massimo integrati da una felpa pesante od una canadese da indossare nelle ore notturne per ripararsi dall'umidità. Scoprire che le condizioni atmosferiche invernali, periodo in cui prevalentemente si pratica il surfcasting, possono essere anche molto avverse, è uno shock che ha convinto più di un pescatore a rinunciare al surfcasting per continuare a dedicarsi alla più semplice e rilassante pesca estiva.

Un terzo motivo che tiene lontani molti pescatori dal surfcasting è scoprire che questo tipo di pesca richiede attrezzature specifiche che vanno gestite in modo specifico. Molti si fanno convincere ad acquistare determinati attrezzi che sono millantati come adatti al surfcasting, come per esempio le canne telescopiche o alcune canne in tre pezzi, per poi scoprire sulla propria pelle che non sono adatti ad affrontare un vero surfcasting e di conseguenza a rinunciare, almeno per quel giorno, a continuare la pesca, magari dopo essersi sgobbati centinaia di chilometri per raggiungere lo spot. Costoro chiedono poi lumi ai più esperti i quali, dopo che vengono descritte le condizioni in cui si trovava il mare, non hanno dubbi sulle risposte: erano necessarie canne ripartite da 8 onces, piombi da due etti o più e mulinelli rotanti. *Ma questa attrezzatura non è difficile da gestire?*, viene chiesto. La risposta è *ni*: sì, è più difficile da gestire, ma dedicando ad essa tempo e costanza per impratichirsi, nel giro di qualche mese si può venirne a capo. Ma molti non hanno ne l'uno ne l'altra e preferiscono rinunciare a questo tipo di pesca. Oppure ci tentano, ma dopo qualche tempo ci rinunciano

comunque, perché hanno scoperto che il surfcasting, alla fine, non è il tipo di pesca da cui sono veramente attratti.

Ma è il quarto motivo che giustifica in pieno la frase '*Il surfcasting è per molti, ma non per tutti*', e cioè scoprire che per praticare il surfcasting bisogna conoscerne ed accettarne la *filosofia*. Ma in cosa consiste questa benedetta filosofia?

Principalmente nella disposizione ad affrontare sacrifici di tutti i generi: fisici, finanziari e psicologici. E' inverno, notte buia e tempestosa, pioggia gelida, vento sferzante altrettanto gelido. Per rendersi conto di cosa voglia dire nella realtà non è sufficiente immaginarselo, bisogna viverlo di persona, e per farlo l'unico sistema è di affrontare per qualche ora alcune di queste notti per almeno una stagione, anche senza possedere un'attrezzatura specifica, solo per saggiare la nostra volontà di resistenza a queste condizioni avverse, che in fondo stiamo subendo non per necessità o lavoro, che ci costringerebbero a sopportare, ma per puro diletto. Se riusciamo a vincere il richiamo del caminetto, siamo già a buon punto e possiamo valutare l'opportunità di dedicarci al surfcasting in modo serio e quindi di affrontare la spesa di un'attrezzatura più idonea. Quando siamo ultra sicuri di potercela fare, e solo allora, dobbiamo pianificare i nostri acquisti. Durante le notti di 'prova' abbiamo constatato con mano quanto la nostra attrezzatura si sia dimostrata inadeguata per affrontare quel mare: anche se la nostra canna non si è schiantata sotto un piramidale da 200 gr, tuttavia non siamo riusciti col nostro *side* a fargli raggiungere la fatidica *zona di pascolo* posta ad una trentina di metri più avanti, se non oltre. Occorrono canne in grado di sparare quel piombo con un tipo di lancio più idoneo alla distanza, come può esserlo il *ground*. Sappiamo, almeno per averlo letto da qualche parte, che simili canne esistono e si chiamano affettuosamente RIP, ma sappiamo anche che le migliori costicchiano alquanto e che il *ground* è un lancio tecnico che richiede una preparazione adeguata, che noi al momento non possediamo. Ecco che allora entra in ballo la seconda serie di sacrifici: rinunciare ad altre cose da 'diletto' per risparmiare i soldi per acquistare quelle canne (niente nuovo computer, niente nuovo iPod, niente ristorante, pizzeria, McDonald, cinema, discoteca, viaggi, vacanze, scarrozzate in macchina e via di seguito) e rinunciare a qualche giornata di pesca da trasformare in giornate di allenamento per imparare a lanciare in *ground*. Non sono pochi i surfcaster che hanno affrontato questi sacrifici finanziari e psicologici pur di arrivare al loro scopo: anzi, costoro sono tra i più accaniti surfcaster. Per lo più autodidatti, per non 'perdere la mano' si sottopongono a continui allenamenti di lancio *ground* e *pendulum* sul campo o sulla spiaggia, non si fanno spaventare dalle condizioni meteo-marine più estreme e sono quelli che raccolgono i risultati più soddisfacenti.

Altre cose che rientrano nella filosofia del surfcasting sono, ovviamente, il massimo rispetto per la natura ed il mare, che in questa disciplina assumono valori quasi maniacali (l'unica cosa che resta del loro passaggio sono le orme sulla sabbia), la disponibilità ad accettare le giornate 'buche' come una cosa normalissima che non influenza minimamente il loro umore, lo studiare con costanza e assiduità i fondali, le maree, le correnti, la spiaggia, la zona di pascolo, i bollettini metereologici, la granulosità della sabbia, la direzione del vento, i canali, il sondaggio del fondo, le possibili prede di quello spot... e l'elenco potrebbe continuare ancora, perché nulla è lasciato al caso. In altre parole, potremo definire i surfcaster come i *professionisti* della pesca sportiva, che curano in modo anche ossessionante tutti gli aspetti di questo tipo di pesca, compresa la manutenzione e la messa a punto della loro attrezzatura. Per usare una frase abusata, ma di grande efficacia, i surfcaster iniziano a pescare quando gli altri pescatori iniziano a raccogliere la loro attrezzatura per tornarsene a casa.

Che cos'è il Surfcasting?

Il significato del lemma – Mentre il termine Beachledgering abbiamo dovuto tradurlo con la locuzione *Pesca a fondo leggera dalla spiaggia*, **Surfcasting** significa letteralmente 'lancio tra le onde' e quindi configura un tipo di pesca che si effettua con mare mosso o molto mosso, tanto che non si può parlare di pesca a Surfcasting se non ci sono le onde. Anche se il termine beach non accompagna il termine surfcasting, è dato per scontato che il Surfcasting è praticabile solo dalla spiaggia e preferibilmente su un fondale sabbioso e con rada presenza di scogli sommersi e/o folta vegetazione, in quanto si basa sullo sconvolgimento che subisce il fondale per effetto delle onde che fa affiorare la microfauna che in condizioni di mare calmo vive sommersa sotto la coltre sabbiosa. Più precisamente, il Surfcasting si basa proprio sul forte richiamo che la microfauna 'scoperchiata' esercita sui grufulatori, che a loro volta rappresentano un richiamo per i predatori. Il teatro in cui si svolge la scena del surf casting è ben preciso: la coltre sabbiosa. Sabbia sotto i nostri piedi (la spiaggia) e ancora sabbia nel fondo marino (la zona di pascolo). Sotto la coltre sabbiosa del fondale vive una moltitudine di organismi di cui si nutrono i pesci: durante l'estate proviamo ad immergerci con maschera e boccaglio anche a breve profondità, rivoltiamo due o tre manate di sabbia e restiamo in attesa di vedere il risultato. Noteremo di aver portato in superficie alcune telline e qualche vermetto. Immediatamente vedremo avvicinarsi incuriositi i granchietti, microscopiche mormorette, piccolissime tracine e trigliette. Raccogliamo qualche tellina e spappoliamola con le dita: il gruppetto di piccoli pescetti si avventa su quel cibo inaspettato. Giriamo lo sguardo attorno e vediamo avvicinarsi una spigoletta un pò più grande, a sua volta attirata da tutto quel movimento. Più si avvicina e più si fanno guardinghi i piccoli pescetti, che hanno riconosciuto nella spigoletta un pesce predatore con cui magari dovranno fare i conti tra qualche mese.

La nostra è stata solo una piccola azione, avendo rivoltato poche manate di sabbia. Ebbene, provate ad immaginare questa azione moltiplicata per mille, per diecimila, per milioni, per miliardi di manate. Provate cioè ad immaginare questa azione di rivoltamento del fondo marino fatta per tutto il fronte dall'impetuoso infrangersi delle onde che, spinte dal vento, stravolgono il fondale scopercchiando un'enorme quantità di organismi che, da quel momento, restano in balia delle immancabili correnti che accompagnano l'evento e che li trascinano via secondo direzioni ben precise, facendoli accumulare in zone altrettanto ben precise (*accumuli detritici ed organici*). Inizia a formarsi la così detta *catena alimentare*, formata cioè da quegli organismi, dai piccoli pesci richiamati da essi e dai pesci più grandi a loro volta richiamati da quella moltitudine di pesci più piccoli, che rappresentano anch'essi un pasto succulento. In queste condizioni meteo marine, i pesci vengono richiamati sotto costa anche da distanze considerevoli, consapevoli che quella è l'occasione che aspettavano da tempo per sfamarsi con facilità. Queste zone di pascolo possono formarsi già a pochi metri dalla riva, come possono formarsi anche ad un centinaio di metri di distanza, anche a 120-130 mt, a seconda della conformazione del fondale.

L'inverno è la stagione più propizia al formarsi dei venti impetuosi, che a loro volta danno origine alle onde, che a loro volta rivoltano il fondale mettendo allo scoperto gli organismi sepolti sotto la sabbia. Più o meno a metà novembre cominciano a delinearsi le prime condizioni tipiche del surf casting: freddo, forte vento, pioggia, onde impetuose, distanze dalla riva da raggiungere. Occorrono zavorre pesanti e di foggia particolare perché l'impianto pescante non venga sputato a riva nel giro di pochi minuti. Ma per lanciare zavorre pesanti occorrono canne robuste e di ottima qualità: comincia quindi anche la prima selezione sul nostro tipo di canne. Ma ancora non basta: bisogna perforare il muro di vento frontale o latero-frontale per arrivare con il nostro piombo piramidale da 2 etti a quei fatidici 100 mt in cui quel giorno si è formata la zona di pascolo. Ci tentiamo con il nostro *side*, ma non riusciamo a superare i 70 mt. Ci ricordiamo allora di aver sentito parlare di un lancio chiamato *ground*, tentiamo di farlo, ma le cose non solo non sono migliorate, ma addirittura peggiorate, non essendo queste canne nate per questo tipo di lancio. Forse bisogna forzare di più.... Indietreggiamo la zavorra a ore 15 e forziamo maggiormente il lancio... Patatrack! La nostra telescopica da 250 € è andata in pezzi! Solo allora ci ricordiamo di aver letto da qualche altra parte che le telescopiche non sono adatte al lancio ground, che per fare questo tipo di lancio ci

vogliono le canne a ripartizione di sezioni. Ma noi non le abbiamo mai volute comprare, ritenendole superflue ed eccessive, oppure abbiamo valutato di non essere in grado di gestirle, oppure non disponevamo di un budget sufficiente. A testa china, elencando tutti gli dei e semi dei dell'Olimpo dapprima in ordine alfabetico, poi in ordine inverso ed infine in ordine sparso, cominciamo mestamente a sbaraccare con la solenne promessa di mandare il surf casting a farsi benedire una volta per tutte.

Ma può capitarci anche dell'altro, per far toccare il fondo al nostro morale: abbiamo la giusta attrezzatura, siamo in grado di utilizzarla al meglio, raggiungiamo la lunga distanza di pascolo... ma le ore passano inesorabili senza vedere un'abboccata. Intanto il freddo si fa sempre più pungente, qualche goccia gelata si infiltra nella nostra cerata e ci cola lungo la schiena, il vento soffia inesorabile. Ci rifugiamo sotto la nostra tenda, in attesa... niente! *Ci andrà meglio domani*, ci diciamo mentre raccogliamo la nostra attrezzatura con una certa stizza. Ma l'indomani la stessa storia: due saraghi da 300 gr in tutta la notte. Ed il giorno successivo ancora nulla. La frustrazione ci assale, non siamo più invogliati ad andare a surfcasting nei giorni successivi, ci disaffezioniamo sempre di più, sino a quando non scriviamo il nostro annuncio: *Occasione! Svendesì canne da surf casting come nuove causa inutilizzo*. Ma questi sono casi limite!, penserete. Può d'arsi, ma nei tanti anni che ho trascorso a pesca, di questi casi limite ne ho visto veramente tanti. Il fatto è che molti si avvicinano al surfcasting senza accettarne la filosofia, della quale fanno parte anche i cappotti, che possono essere altrettanto numerosi dei successi, se non di più.

Le origini - Le origini primordiali del surfcasting hanno ormai quasi cento anni e sono dovute ad alcuni pescatori della Florida (USA) che, dalla riva, insidiavano grossi pesci predatori innescando pesci-esca vivi. Questi pescatori avevano infatti notato che in alcune condizioni di mare questi predatori si avvicinavano talmente alla riva che potevano essere pescati direttamente dalla spiaggia senza dover usare un'imbarcazione per allontanarsene. Il motivo di questo accostamento a poche decine di metri dalla riva è dovuto all'alternarsi delle maree che, in oceano, creano enormi dislivelli, i quali a loro volta creano ondate così poderose da sconvolgere il fondale sabbioso facendo emergere una notevole quantità di organismi. Questi organismi richiamano una grande quantità di piccoli pesci (i grufulatori) attirati dall'abbondante cibo messo allo scoperto, e a loro volta i piccoli pesci richiamano i predatori, dando così inizio a quella che viene chiamata *catena alimentare*. Questo tipo di pesca venne poi sviluppato dai pescatori anglosassoni, dato che anche le loro coste sono soggette all'influenza delle maree oceaniche, sino a diventare dei veri specialisti in questa disciplina, tanto che in Europa viene attribuito agli inglesi l'invenzione del surfcasting.

I grossi dislivelli di maree oceaniche sono dovuti principalmente all'attrazione esercitata dalla luna su queste enormi masse d'acqua ed in parte minore alla rotazione della Terra, mentre i dislivelli delle maree mediterranee si riducono ad appena cinquanta centimetri massimo in quanto il Mar Mediterraneo, disponendo solo di spazi più ristretti essendo circondato dalle terre, vanifica l'attrazione lunare. Sembrava quindi che noi pescatori italiani fossimo tagliati fuori dal praticare con profitto il Surfcasting in casa nostra, finché un ragazzino cagliaritano di 17 anni non ebbe un'illuminata intuizione....

Il Surfcasting in Italia - A quei tempi la pesca in mare era abbastanza diffusa durante il periodo tarda primavera-inizio dell'autunno, anche se prevalentemente nei porti, nei porticcioli e nei pontili, e per lo più con lenze manuali, in quanto non veniva avvertita la necessità di canne e mulinelli, data l'abbondante presenza di tutti i tipi di pesci nel sotto costa. Unica eccezione era rappresentata dalla bolognese, importata da noi dai romagnoli durante le loro ittio-vacanze, inizialmente attratti dalla carpe, per poi scoprire quanto fosse invece più redditizia la pesca alla spigola col bigattino.

Sempre nello stesso periodo dell'anno e sempre con lenze manuali veniva praticata anche la pesca dalla spiaggia, dato che i pesci abboccavano a pochi metri dal bagnasciuga. Ma nel periodo invernale, a causa delle mareggiate o comunque dei venti pressoché sempre presenti, quasi nessuno si avventurava a pescare dalla spiaggia, finché un ragazzo di Cagliari, Sandro Meloni, non ebbe l'intuizione di pescare anche in condizioni di mare mosso, ma con le canne.

Non so se aveva già sentore di questo tipo di pesca che già si faceva oltremarina, ma quello che senza dubbio scoprì fu che anche nel Mediterraneo il fondale sabbioso subiva un rivoltamento dovuto non tanto ai dislivelli di marea, veramente insignificanti, ma quanto all'azione delle onde sollevate dal vento. Scoprì insomma che anche nel Mediterraneo si formava la catena alimentare, mostrando con orgoglio ad uno zio molto scettico le sue belle catture invernali.

Pian piano Sandro perfezionò sempre di più la sua tecnica sino a quando non formò un piccolo gruppo di amici da cui ebbe poi origine il Surfcasting italiano. Più in là nel tempo il suo incontro col futuro amico/rivale Roberto Ripamonti, appassionato di pesca amatoriale in tutte le sue forme e grandissimo esperto in tutte le discipline sia di acque dolci che salate, gli diede l'opportunità di conoscere canne e mulinelli più adeguati che si usavano in Inghilterra, che consentirono al Meloni di perfezionare ulteriormente la pesca tra i marosi. Divenne consulente delle maggiori testate giornalistiche di settore, pubblicò la prima stesura di un libro su questa disciplina e contribuì in modo massiccio al diffondersi del surfcasting in Italia: Sandro Meloni è universalmente riconosciuto come il *padre* del Surfcasting italiano. Dopo il Meloni, anche altre 'firme' del surfcasting nazionale contribuirono al diffondersi di questa nuova disciplina ed in breve tempo, grazie alle riviste di pesca, ai libri sull'argomento e alla creazione dei surfcasting club in tutta la nazione, il Surfcasting esplose contagiando una numerosa schiera di pescatori amatoriali, sino a diventare una vera e propria mania, un modo tutto particolare di concepire la pesca, in poche parole nacque insieme al surfcasting anche la sua filosofia, cioè quell'insieme di norme comportamentali che le altre discipline di pesca in mare non avevano ancora sviluppato.

Il mio approccio al Surfcasting – Visto che quanto descrivo in questo volumetto è strettamente legato alle mie esperienze personali, prima di addentrarmi nei non facili concetti che stanno alla base del vero Surfcasting è giusto che accenni brevemente in che modo arrivai al Surfcasting, proprio per incoraggiare tutti coloro che sono convinti che per approdare a questa disciplina sia necessario disporre di maestri adeguati, mentre in realtà ci si può arrivare anche da autodidatti, purché si posseggano tre importanti determinazioni: una reale passione per questo tipo di pesca, accettarne le regole e la costanza di non mollare, mai.

Io ed altri tre cari amici formavamo un gruppetto che, come altri gruppetti similari, pescava prevalentemente dalla banchina e dalla spiaggia con lenze manuali, sino a quando non decidemmo di integrarle con canne e mulinelli, non tanto perché ne sentivamo la necessità ma quanto perché stava diventando la moda del momento. Quello stesso anno (eravamo a metà primavera) fummo raggiunti in spiaggia da un certo Ciccio, un pescatore che godeva di ottima fama di pescatore di orate, che dopo averci osservato si offrì di mostrarci come lanciare correttamente con le canne, insegnandoci di fatto i lanci *above* e *side*. Diventammo amici e anche lui si unì al nostro gruppetto, svelandoci sempre più segreti sulla preparazione di calamenti, finché ci confessò che aveva frequentato un certo Sandro Meloni, un suo amico di Cagliari, che in quel territorio aveva costituito un gruppettino di appassionati a cui stava insegnando un nuovo modo di pescare chiamato Surfcasting. Per farla breve, a Ciccio non ci volle molto per convincerci ad acquistare canne e mulinelli simili ai suoi, che essendo più adeguati ci consentivano di effettuare lanci più lunghi con zavorre più pesanti, e fu allora che il nostro gruppetto si ritrovò tra le mani le prime canne *Mareostrum* della Italcanna ed i primi mulinelli 498 della Mitchell. Rimanemmo talmente estasiati della nuova attrezzatura che le nostre uscite a pesca dalla spiaggia si trasformavano immancabilmente in addestramento al long casting per assimilare una nuova tecnica di lancio chiamata *ground*. Trascorse così tutta quell'estate e l'inizio dell'autunno, finché alla fine di ottobre potemmo assaporare i primi frutti che il Surfcasting cominciò a regalarci. Trascorse l'inverno con buoni risultati e ai primi di maggio dell'anno successivo Ciccio si presentò con una novità: il mulinello rotante 7HT della Daiwa. Anche stavolta non ci volle molto perché anche noi ci armammo di mulinelli rotanti: due di noi acquistarono i 7HT, io e Lello acquistammo gli Abu Ambassadeur Ultra Mag perché

dotati di guidafile disinseribile durante il lancio. Ma le cose non andavano per il verso giusto: le nostre Marenostrom, dotate di giganteschi e scarsi anelli metallici guidafile, non erano adatte al rotante e quindi passammo alle Marenostrom per rotante con anelli in pietra, più numerosi e più piccoli. Poi seguirono le Revolution, sempre dell'Italcanna, dotate di doppia vetta, dapprima quelle con attacco alto per il mulinello e poi quelle con attacco basso... ci aveva preso una smania sfrenata, favorita anche dal fatto che il negoziante locale ci faceva credito ed accettava il pagamento anche a piccole rate molto dilazionate. Finché a inizio di giugno dell'anno ancora successivo facemmo decisamente il salto di qualità definitivo: acquistammo le prime canne a ripartizione *HPB* (6 once) e *WKT* (8 once) della Daiwa sponsorizzate dal mitico Paul Kerry ed i nuovi rotanti dell'Abu che non richiedevano il kit di conversione. Si aprì davanti a noi un nuovo mondo, perché potevamo finalmente dedicarci alla tanto agognata tecnica del *pendulum*. Il nostro entusiasmo era alle stelle, tanto da trascurare quasi completamente la pesca per dedicarci anima e corpo al long casting. Il nostro gruppetto iniziò ad aumentare di numero (nel giro di un anno arrivammo sino a cinquanta), allestimmo anche un campo di lancio con tanto di tracciatura, si formarono le tifoserie e le fan più accanite (anche negli sberleffi) erano le nostre ragazze... con tanti saluti alla pesca che andò a farsi benedire. D'inverno il campo si allagava, e allora via col trattore per creare solchi di scolo. Talvolta un pastore ci portava le sue pecore al pascolo (era un terreno 'di nessuno') e le diatribe non mancavano. Ma il long casting, fatto sempre a livello amatoriale, ci appagava completamente e ci divertivamo da matti. E' stato un periodo davvero indimenticabile ed irripetibile della nostra vita, darei chissà che cosa per poter tornare a quei tempi favolosi...

Non avemmo mai un maestro vero e proprio, anche se Ciccio cercava di 'rubare' informazioni durante le sue brevi frequentazioni del gruppo di Meloni, in quel periodo ancora molto chiuso e riservato, per cui di fatto eravamo tutti autodidatti. Qualcuno eccelleva più di altri, ma tutti imparammo a dominare canne e mulinelli in modo più che sufficiente per usarli a Surfcasting, che riprendemmo dopo un anno e mezzo dedicato al campo. Durante il periodo invernale avevamo a nostra completa disposizione tutte le spiagge che si dipanano lungo i 45 km di costa, senza contare le frequenti scappate nelle più fruttuose spiagge a nord e a nord est dell'isola, e questo durò qualche anno sino a quando il Surfcasting non si diffuse in tutta la regione contagiando anche coloro che abitavano all'interno, che da pescatori prettamente estivi cominciarono ad invadere le spiagge anche nel periodo invernale. Ogni grosso centro aveva il suo Surfcasting Club e cominciarono ad approdare nell'isola anche tantissimi pescatori della penisola (in modo particolare i romani), tanto che i locali cominciarono a patire sempre di più l'occupazione degli spot migliori. Poi, verso la fine degli anni '90, quando coloro che si erano avvicinati a questa disciplina più per moda che per vera passione, cominciarono a rivendersi l'attrezzatura che avevano accantonato per inutilizzo. Resistettero solo coloro che avevano assimilato in pieno gioie e dolori di questo tipo di pesca, e cominciarono a sparire tutti i grossi gruppi e quasi tutte le associazioni di surfcasting che erano nate come funghi negli anni del boom.

Attualmente il surfcasting pare suscitare un nuovo interesse, almeno da parte delle nuove generazioni, ma da appartenente alla vecchia scuola ho come la sensazione che si tenda a travisare e a confondere il vero surfcasting con la pesca a fondo generica, perché non basta un mare mosso per dichiarare un tipo di pesca come surfcasting. Non so se sarò in grado di farlo, ma con questo volumetto mi propongo di esporre il surfcasting classico come l'ho vissuto io, con buona pace di tutti coloro che invece la pensano diversamente o l'hanno vissuto in modo differente, perché la pesca non è una scienza esatta ma si basa primariamente sulle esperienze maturate da ciascuno di noi. La mia esposizione, pertanto, si basa su metodi sperimentati da me nel corso degli anni che, se non mi hanno consentito di eliminare tutti i dubbi, tuttavia me

ne hanno risolti molti e che, quello che più conta, mi hanno permesso di adattare questa pesca a quelle che sono le mie esigenze personali, e quindi di poterne godere in pieno. Per questo motivo troverete, per esempio, che l'unico tipo di attrezzatura che da un certo momento in avanti ho utilizzato in esclusiva per questo tipo di pesca è composta da canne ripartite in due pezzi e mulinelli rotanti, perché è con questa attrezzatura che il mio modo di affrontare il surfcasting ha subito un enorme balzo in avanti.

Come riconoscere gli spot fruttiferi – Abbiamo detto all'inizio che surfcasting significa letteralmente *lancio tra le onde* e quindi configura un tipo di pesca che si effettua con mare mosso o molto mosso, tanto che non si può parlare di pesca a surfcasting se non ci sono le onde. Pertanto sembrerebbe che sia sufficiente che il nostro mare sia bello mosso per buttarci dentro l'esca e portarci a casa una preda da sogno. Magari fosse così semplice! La realtà è invece molto complicata ed è necessario uno studio preventivo assai approfondito per sapere dove lanciare l'esca che ci dia la possibilità di una resa proficua. Tra i surfcaster va di moda la frase *Bisogna saper leggere il mare*, che a me ha sempre fatto accapponare la pelle perché anche se dice tutto in quanto racchiude l'essenza del surfcasting, in realtà, presa così da sola, non dice invece proprio un beato niente. Sentite cosa rispose una volta un rinomatissimo surfcaster italiano, quando gli furono fatte queste domande:

Cosa fa realmente la differenza nel surfcasting?

Essere nel posto giusto al momento giusto, può sembrare banale ma dietro queste scelte c'è uno studio che può durare tantissimi anni, un lungo percorso fatto di "cappotti" alternati a memorabili battute di surf.

Da cosa riesci a capire se il mare è redditizio o meno?

Una prima impressione si può avere da ciò che il mare ha buttato sulla spiaggia, cozze, vongole, cannolicchi, bibi ecc... Il colore dell'acqua, la forza della corrente, la lunghezza dei frangenti e tantissimi altri fattori che spesso vengono racchiusi nella frase celebre "Saper leggere il mare". Inizialmente pensavo che leggendo tanti libri e riviste sul surfcasting sarei riuscito un giorno a capire il significato di quella frase, poi un bel giorno la svolta, arrivo in spiaggia, guardo il mare e improvvisamente riesco a vedere con l'immaginazione cosa sta succedendo sul fondo. Ovviamente anche dopo venti anni di "studi" mi capita di sbagliare, ma più passa il tempo e più riesco ad indovinare l'esito negativo o positivo della battuta di pesca. In sintesi, una volta acquisite le basi teoriche grazie ai numerosi libri, il "saper leggere il mare" si acquisisce esclusivamente con l'esperienza pratica.

In base a cosa scegli il tuo hot spot?

La scelta della spiaggia da surf parte da almeno due giorni prima della battuta. Grazie ad internet riesco a vedere le perturbazioni che muovendo il mare creano le condizioni per il pascolo delle nostre amate prede, grazie a siti come google heart riesco a vedere con foto satellitari gli spot orientati alla mareggiata in corso ed infine grazie alle web cam ho l'immagine reale del mare in quel preciso istante. Questo mi permette oggi di spostarmi di centinaia di chilometri ed arrivare nella spiaggia con la certezza assoluta di trovare i frangenti indispensabili per il surf.

Tutto chiaro, vero?

Come sarebbe a dire, che non è proprio tutto chiaro!...

Beh, ragazzi, non esagerate, dicendo che non è chiaro proprio un accidente! Sono parole di uno dei surfcaster più in vista, testimonial ricercato, collaboratore di riviste del settore, scrittore di libri sulla pesca...

Aspettate un momento che me lo rileggo.... Dunque... Bla bla bla... *Essere al posto giusto al momento giusto...* Ma davvero? Non ci avevo proprio pensato! ... Bla bla bla ... *Il colore dell'acqua, la forza della corrente, la lunghezza dei frangenti e tantissimi altri fattori...* Il colore dell'acqua: Marrone? Gialla? Rossa? La forza della corrente: 220 V? 360 V? La lunghezza dei frangenti: 1 cm? 1 mt? 1 km? ... *guardo il mare e improvvisamente riesco a vedere con l'immaginazione cosa sta succedendo sul fondo:* di grazia, cosa sta succedendo sul fondo?

Ecc. ecc. ecc....

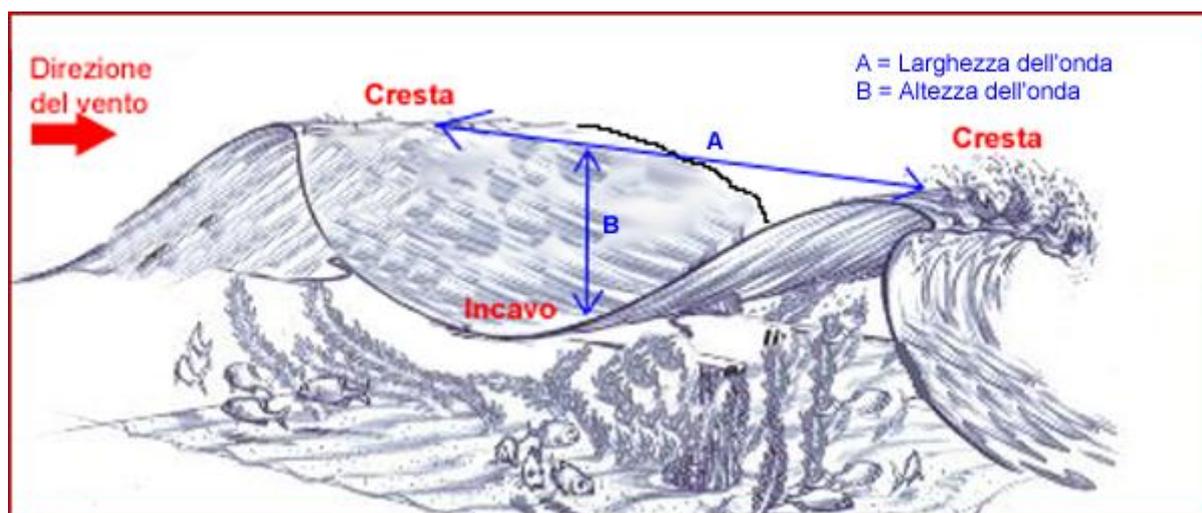
Ragazzi, mi sa che avete proprio ragione: non si capisce proprio un beato cavolo! E non è l'unico guru che, pur essendo un rinomato campione, quando si esprime su questi concetti pare voglia dare solo aria ai denti. Parole concrete, ci vogliono, non concetti astratti, se si vuole davvero che chi si avvicina al surfcasting abbia dei riferimenti ben precisi e comprensibili!

Bene, dopo aver criticato i guru, praticamente mi sono dato la zappa ai piedi, prendendomi l'incombenza di cercare di spiegare con parole concrete che cosa significa saper leggere il mare. Consentitemi di farmi gli auguri da solo, perché ne ho proprio bisogno....

Per quanto riguarda la parte tecnica dei fenomeni legati al moto ondoso mi limiterò solo ad una minima descrizione di quanto è strettamente legato alla pesca, rimandando alla consultazione di appositi testi chiunque fosse interessato ad approfondire l'argomento dal punto di vista scientifico. Questa semplificazione, che potrebbe far storcere il naso agli studiosi, rende però molto più comprensibile la 'lettura del mare' dal punto di vista piscatorio.

Partiamo dal vento che, nei nostri mari, è l'unica causa a provocare le onde, dato che nel Mediterraneo l'influenza della marea nella formazione del moto ondoso è nulla. Il vento spinge la parte superficiale dell'acqua che, per attrito con la parte sottostante, assume un moto rotatorio e si innalza formando l'onda. Osservando un'onda dall'esterno si ha l'illusione ottica che ci sia uno spostamento longitudinale di una massa d'acqua, mentre in realtà c'è solo un innalzamento della massa d'acqua, cioè un'onda si limita a sollevarsi e ad abbassarsi ma senza avanzare: è solo questo continuo abbassarsi ed innalzarsi dell'onda che dà l'impressione che essa avanzi. Quella che avanza, in realtà, non è una massa d'acqua, ma solo l'enorme *energia* sprigionata da questo movimento di su e giù.

Quando la massa d'acqua si solleva forma la *cresta* dell'onda, quando si abbassa forma l'*incavo* (o *gola*) dell'onda: la distanza tra cresta ed incavo indica l'*altezza* dell'onda, mentre la distanza tra una cresta e quella successiva indica la *larghezza* dell'onda. Altezza e larghezza dell'onda saranno tanto maggiori quanto più è forte la forza del vento, con la differenza che l'altezza è comunque sempre limitata (nel Mediterraneo, con mare molto mosso, può arrivare a 2,5 mt), mentre la larghezza può essere anche di centinaia di metri



La scala Beaufort, che misura la velocità del vento, e la scala Douglas, che misura l'altezza delle onde, ci danno l'indicazione dello stato del mare, ed assumono importanza nel surfcasting perché ci consentono di valutare non solo un così detto *mare da surfcasting*, ma anche i limiti che deve avere questo mare per poter ancora esercitare questo tipo di pesca:

scala BEAUFORT

velocità del vento ad una altezza di 10 m su terreno piatto

grado	velocità (km/h)	tipo di vento	velocità (nodi)	caratteri	velocità (m/s)
0	0 - 1	calma	0 - 1	il fumo ascende verticalmente; il mare è uno specchio.	< 0.3
1	1 - 5	bava di vento	1 - 3	il vento devia il fumo; increspature dell'acqua.	0.3 - 1.5
2	6 - 11	brezza leggera	4 - 6	le foglie si muovono; onde piccole ma evidenti.	1.6 - 3.3
3	12 - 19	brezza	7 - 10	foglie e rametti costantemente agitati; piccole onde, creste che cominciano ad infrangersi.	3.4 - 5.4
4	20 - 28	brezza vivace	11 - 16	il vento solleva polvere, foglie secche, i rami sono agitati; piccole onde che diventano più lunghe.	5.5 - 7.9
5	29 - 38	brezza tesa	17 - 21	oscillano gli arbusti con foglie; si formano piccole onde nelle acque interne; onde moderate allungate.	8 - 10.7
6	39 - 49	vento fresco	22 - 27	grandi rami agitati, sibili tra i fili telegrafici; si formano marosi con creste di schiuma bianca, e spruzzi.	10.8 - 13.8
7	50 - 61	vento forte	28 - 33	interi alberi agitati, difficoltà a ominare contro vento; il mare è grosso, la schiuma comincia ad essere sfilacciata in scie.	13.9 - 17.1
8	62 - 74	burrasca moderata	34 - 40	rami spezzati, camminare contro vento è impossibile; marosi di altezza media e più allungati, dalle creste si distaccano turbini di spruzzi.	17.2 - 20.7
9	75 - 88	burrasca forte	41 - 47	camini e tegole asportati; grosse ondate, spesse scie di schiuma e spruzzi, sollevate dal vento, riducono la visibilità.	20.8 - 24.4
10	89 - 102	tempesta	48 - 55	rara in terraferma, alberi sradicati, gravi danni alle abitazioni; enormi ondate con lunghe creste a pennacchio.	24.5 - 28.4
11	103 - 117	fortunale	56 - 63	raro, gravissime devastazioni; onde enormi ed alte, che possono nascondere navi di media stazza; ridotta visibilità.	28.5 - 32.6
12	oltre 118	uragano	64 +	distruzione di edifici, manufatti, ecc.; in mare la schiuma e gli spruzzi riducono assai la visibilità.	32.7 +

scala Douglas

stato del mare vivo

	denominazione	altezza onde (m)
0	calmo	0
1	quasi calmo	< 0.1
2	poco mosso	0.1 - 0.5
3	mosso	0.5 - 1.3
4	molto mosso	1.3 - 2.5
5	agitato	2.5 - 4
6	molto agitato	4 - 6
7	grosso	6 - 9
8	molto grosso	9 - 14
9	tempestoso	> 14

Per poter stabilire se il nostro mare è un mare da surfcasting potremo utilizzare un anemometro (per misurare la velocità del vento) oppure un 'ondometro' (per misurare l'altezza delle onde), ma sicuramente non è il caso. Se abbiamo già una certa esperienza possiamo tentare di farlo 'a occhio', ma ciò è molto soggettivo ed approssimativo, per cui possiamo ricorrere ad un mezzo molto semplice quanto efficace per poterlo stabilire con grande precisione: la misurazione del tempo che intercorre tra un'onda e l'altra che infrangono sulla battigia. Ci posizioniamo in riva al mare ed osservando l'orologio contiamo il numero di onde che infrangono sotto i nostri piedi nell'arco di un minuto:

- **da 1 a 5 onde al minuto:** indice di mare calmo, molto più adatto al beachledgering che al surfcasting.
- **da 5 a 12 onde al minuto:** indice di mare poco mosso o mosso. Se si tratta della *fase montante* del mare, questo potrebbe essere già buono per dedicarci al surfcasting, in quanto il fondale sta già iniziando a smuoversi; se invece si tratta di *scaduta inoltra* l'attività dei pesci potrebbe essersi già esaurita da tempo ed il fondo comincia a richiudersi. Se arriviamo al nostro spot con il mare in queste condizioni, già che siamo sul posto conviene comunque tentare la pesca.
- **da 12 a 18 onde al minuto:** indice di mare mosso o molto mosso. Questo è il mare ideale per praticare il surfcasting in quanto i pesci sono al massimo della loro attività. Se il mare è in fase di *scaduta*, ci troviamo nelle migliori condizioni per pescare con maggior proficuità.
- **Oltre le 18 onde al minuto:** indice di mare agitato. In questo caso la *corrente primaria* (vedi più avanti) non solo è troppo forte per i pesci, ma anche per i nostri piombi che non riuscirebbero comunque a tenere in pesca il nostro calamento (per la precisione, il piombo, anche se fosse di soli 5 gr, non verrebbe smosso dal fondo se non fosse collegato all'apparato formato da lenza madre e calamento, in quanto è proprio

questo apparato a subire l'influsso della corrente che se lo trascina a terra, con conseguente trascinarsi del piombo collegato, anche se questo è molto pesante o di foggia 'ancorante').

Può essere interessante introdurre a questo punto anche la *rosa dei venti*, in quanto è un vento che soffia ortogonalmente alla nostra costa che da origine alle onde che ci interessano per la pesca



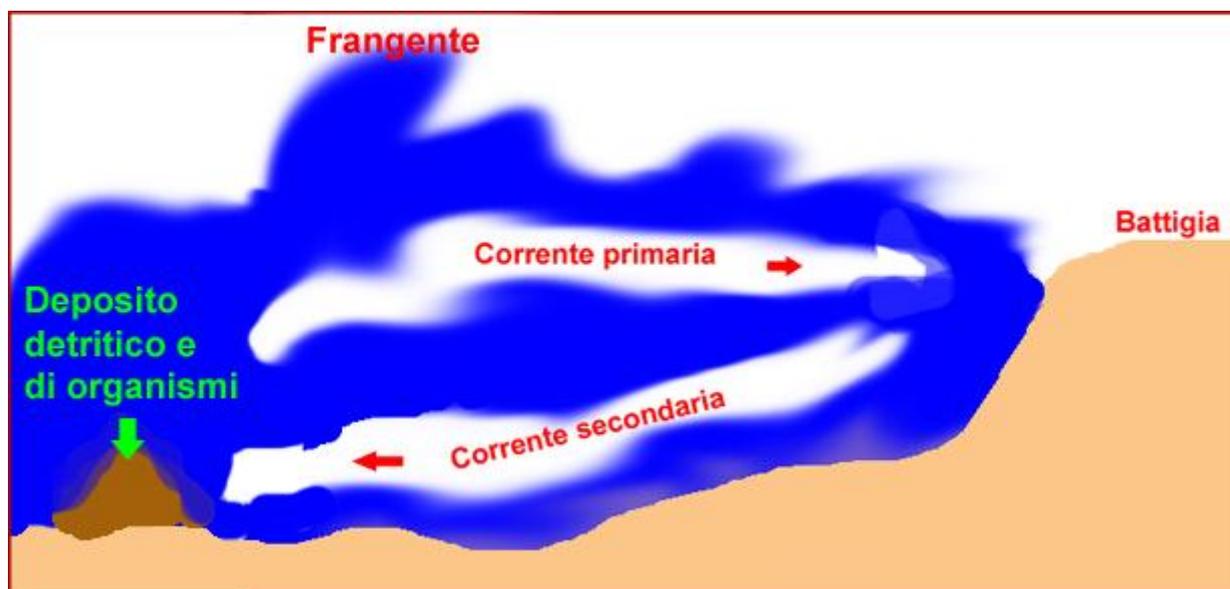
Supponiamo un'isola in cui un forte vento soffi in direzione della costa esposta a ovest (W): le onde saranno tanto più grosse quanto più il vento soffia da Ponente, ma avranno più o meno la stessa intensità se soffia da Maestrale o da Libeccio. Se il vento provenisse, supponiamo, da Levante (cioè dalle spalle), sotto costa non avremo formazione di onde, che si formerebbero invece al largo e con direzione opposta alla costa, e quindi con significato praticamente nullo per il surfcasting. Le coste italiane sono più o meno sottoposte a venti costanti, per esempio in Sardegna si ha la prevalenza del Maestrale, per cui, anche se in modo molto approssimativo, le coste sarde in cui si presentano più frequentemente le condizioni da surfcasting sono quelle che vanno da Ovest a Nord-Est (4° e 1° quadrante).

In mare aperto privo di ostacoli un'onda esegue il suo moto di innalzamento ed abbassamento sino alla costa senza infrangersi, ma quando si approssima alla costa troverà il basso fondale: è a questo punto che l'onda interagirà col fondale stesso, trasformando il suo poderoso moto di

sali e scendi in un *frangente*, cioè in pratica il suo moto regolare frange (si disfa) perché impatta poderosamente sul fondale. E' a questo punto che il moto ondoso comincia ad assumere per noi un grande interesse, perché è proprio questo impatto tremendo tra onda e fondale che rende possibile lo scoperchiamento della coltre sabbiosa sotto cui vivono gli organismi che daranno origine alla catena alimentare sulla quale si fonda il surfcasting. Per la precisione, un'onda si frange quando la sua altezza è pari all'altezza che intercorre tra il cavo dell'onda ed il fondo. Un frangente si manifesta in questo modo:



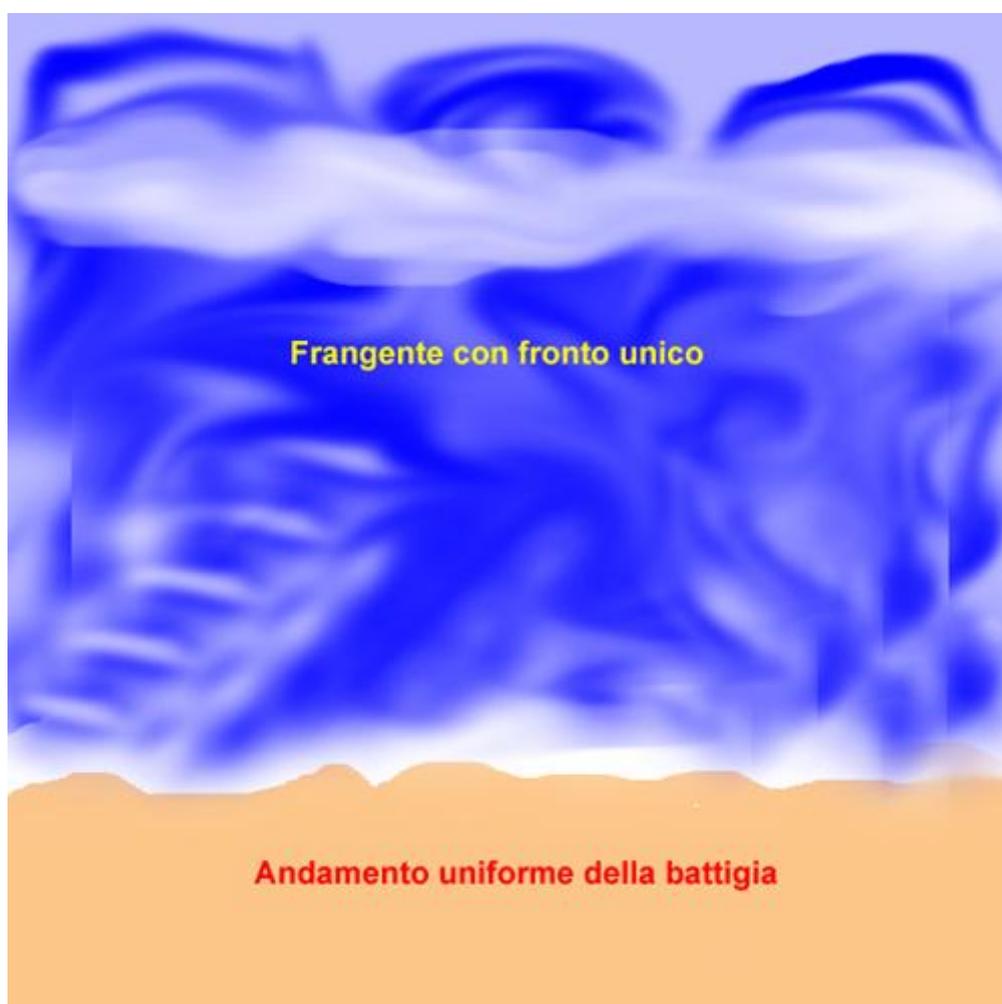
Se il fondale si mantiene basso sino a lunga distanza dalla riva (p.e. 100 – 120 mt, coste laziali e adriatiche), l'onda frange a quella lunga distanza da riva, mentre può frangere a breve distanza (p.e. 40 – 50 mt, coste liguri e sarde) se il fondale inizia ad abbassarsi solo a quella breve distanza. Nel primo caso si parla di spiagge *a bassa energia*, nel secondo caso si parla di spiagge *ad alta energia*. L'energia, come detto, è quella sviluppata dal moto di sali e scendi della massa d'acqua che, in prossimità della costa, frange dando origine alla formazione di due potenti correnti che si sviluppano contemporaneamente ma con verso opposto: la *corrente primaria*, superficiale, che spinge la massa d'acqua dal mare verso la riva, e la *corrente secondaria*, in profondità, che spinge invece la massa d'acqua sottostante in senso opposto, ovvero da riva verso il largo. La corrente secondaria cessa di esistere subito dietro il punto in cui ha avuto origine la corrente primaria, in pratica subito dietro il frangente



La corrente secondaria ha un'importanza fondamentale nella pesca a surfcasting: il fondale sabbioso, scalzato dal frangente, mette allo scoperto gli organismi che vivono sotto la coltre sabbiosa e che vengono trascinati inizialmente dalla corrente primaria verso riva, poi la corrente secondaria 'risucchia' questi organismi, insieme ad altri detriti, trascinandoli e

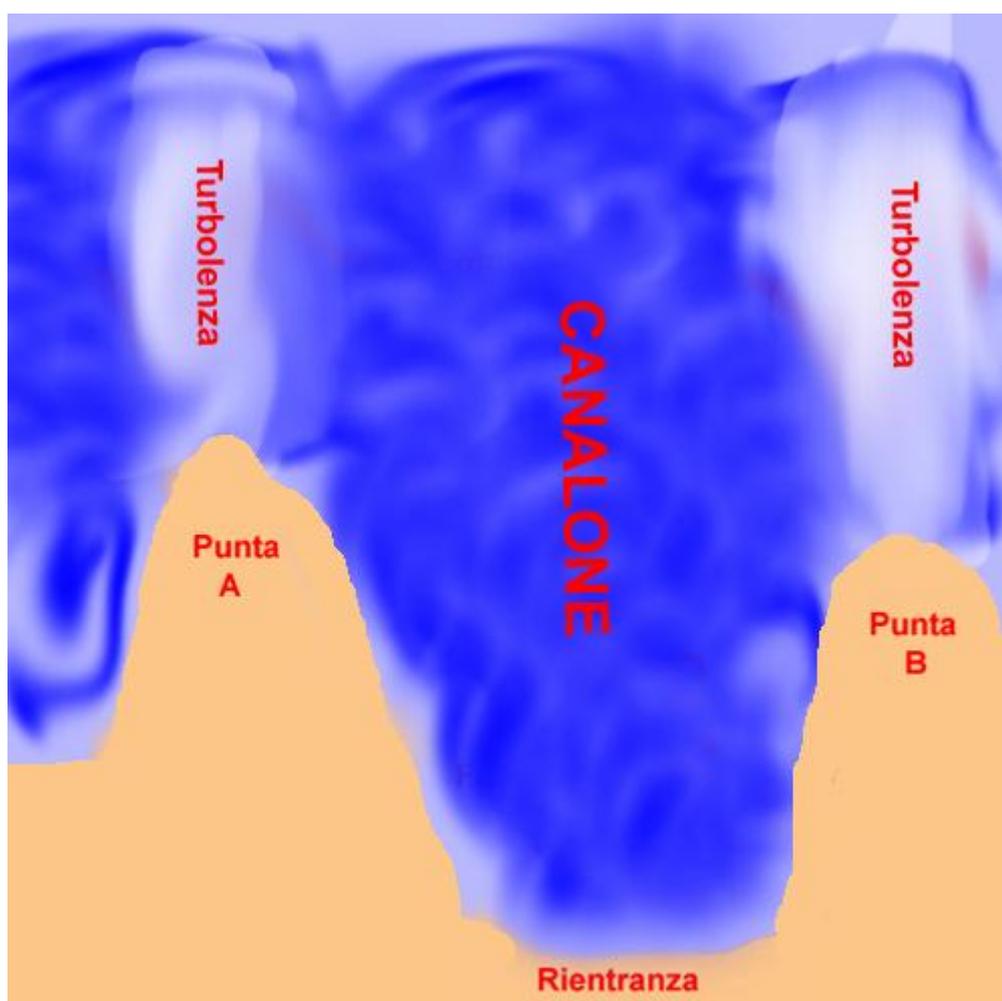
depositandoli dietro il frangente, punto in cui cessa il suo effetto. La zona in cui questi organismi, insieme ai detriti, vengono depositati, sarà la zona fondamentale in cui lanciare le nostre esche, in quanto sarà quella in cui andranno a cibarsi i pinnuti, ovverossia sarà la *zona di pascolo* in cui avrà origine la *catena alimentare*.

La compattezza del fondale può presentarsi con una consistenza del tutto uniforme oppure con consistenze differenti anche tra zone ravvicinate. In un fondale molto compatto (con una consistenza 'dura') l'onda, impattandoci sopra, da origine ad un unico frangente (il frangente forma un fronte unico), e ciò è abbastanza riconoscibile osservando non solo il mare ma anche la battigia, che presenta un andamento rettilineo e regolare parallelamente al mare. Un frangente a fronte unico non è un buon indice di pescosità: un fondo duro e molto compatto, a parte che viene scalfitto in modo insignificante dal frangente, non rappresenta certamente un habitat ideale per gli organismi che vivono sotto la coltre sabbiosa, pertanto potrà pure formarsi un deposito detritico ma che sarà in ogni caso poverissimo di organismi



Quando un fondale si presenta invece con zone con compattezza 'molle' è molto facile che gli organismi lo scelgano come habitat ideale e le onde, quando vi impattano, riescono a sconvolgere la coltre sabbiosa scopercchiando gli organismi che, per effetto della corrente secondaria, saranno trascinati in quel punto in cui formeranno l'accumulo detritico che darà origine alla zona di pascolo. Anche questo fenomeno è abbastanza riconoscibile osservando il

mare, ma lo è ancora di più osservando la battigia, che non conserverà più un andamento rettilineo e regolare parallelamente alla spiaggia ma mostrerà rientranze o protuberanze (*punte*) a seconda delle zone più o meno 'mollì' del fondale antistante. Le punte della battigia (che si protendono anche sotto la superficie dell'acqua verso il largo) si formano perché la zona a loro antistante è composta da sabbia più compatta che risente di meno dell'impatto dell'onda, mentre le rientranze sono dovute al fatto che la zona ad esse antistante è composta da un fondale sabbioso molle che viene scavato dall'acqua che defluisce dalla riva verso il largo creando un avvallamento perpendicolare alla spiaggia. Questo avvallamento prende il nome di *canalone perpendicolare*. Il fondo del canalone viene continuamente smosso per tutta la sua lunghezza, mettendo allo scoperto gli organismi che, finché non saranno trascinati definitivamente dalla corrente secondaria in zona di pascolo, rimangono sballottati per tutta la lunghezza del canale che in questo modo diventa esso stesso un forte richiamo per i grufulatori. Guardando il mare, il canalone si può individuare facilmente in quanto la sua superficie acqua è piuttosto calma rispetto a quella dei suoi lati, nei quali è invece abbastanza turbolenta, ed il colore è più scuro perché lì l'acqua è più profonda. In pratica, è come se si conformasse un 'vialone d'acqua' che dalla riva conduce al largo. Guardando la battigia, il canalone è più facilmente individuabile in quanto la riva presenta una rientranza di solito delimitata da due punte



Con i parametri visti sin ora potremo già individuare le zone della spiaggia che potrebbero rivelarsi le più idonee per iniziare la battuta, tuttavia non sono del tutto sufficienti per garantirci il suo buon esito in termini di catture soddisfacenti.

La compattezza di un fondale è data dalla granulometria della sua sabbia. Ovviamente una spiaggia ciottolosa o ghiaiosa non è certamente adatta per la pesca a fondo, ma anche le dimensioni dei granelli di sabbia ci aiutano a distinguere un fondale che almeno teoricamente potrebbe rivelarsi più fruttuoso di un altro. Questa è una scala che misura la granulometria di una spiaggia (cioè la grossezza dei singoli granelli) che ci consente di definire se la sabbia è fine, media o grossa:

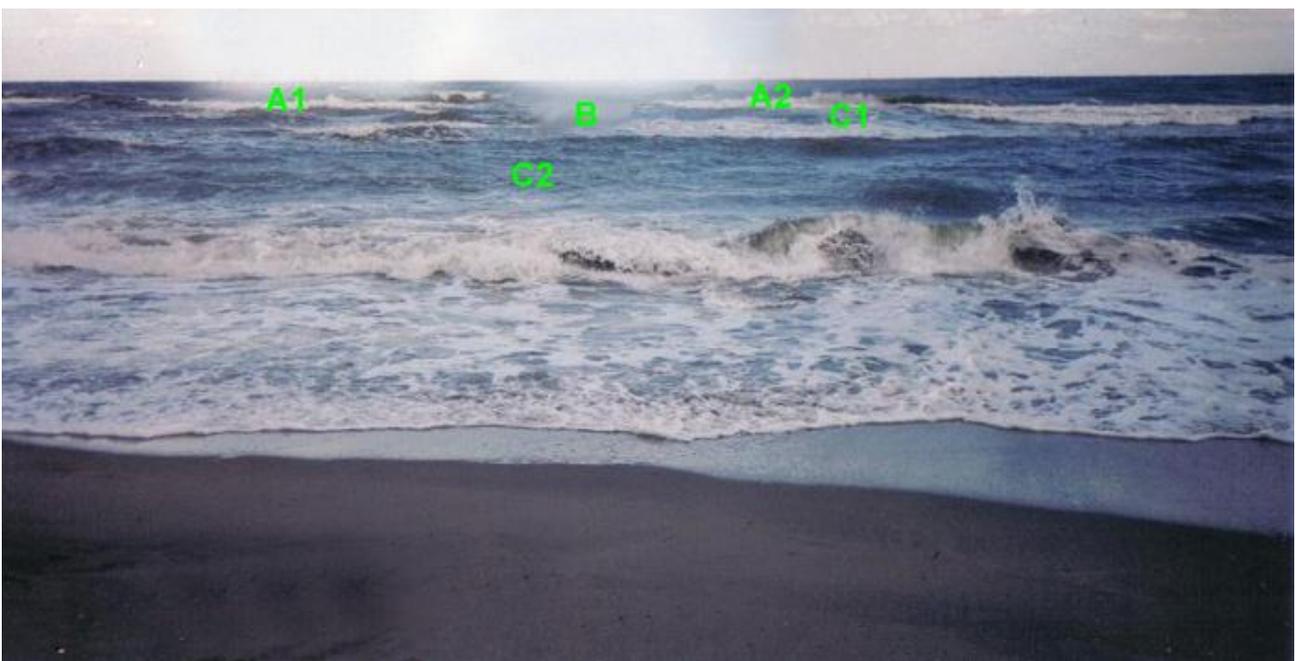
> 256 mm	Blocchi
64-256 mm	Ciottoli
32-64 mm	Ghiaia molto grossa
16-32 mm	Ghiaia grossa
8-16 mm	Ghiaia media
4-8 mm	Ghiaia fine
2-4 mm	Ghiaia molto fine
1-2 mm	Sabbia molto grossa
1/2-1 mm	Sabbia grossa
1/4-1/2 mm	Sabbia media
125-250 µm	Sabbia fine
62.5-125 µm	Sabbia molto fine

Più la sabbia è fine, più facilmente viene scelta dagli organismi come loro habitat. Inoltre la granulometria ci aiuta a capire anche l'altezza del fondale e come questo degradi dalla riva verso il largo: *più la sabbia è sottile, più il fondale degrada dolcemente verso il largo*, tanto da potersi configurare una distanza significativa per la pesca, per esempio, dopo 100 - 120 mt dalla riva, perché è lì che vengono depositati i detriti e gli organismi. Pertanto più è sottile la sabbia, più lontano da riva si forma il primo frangente (e più lontano da riva si forma la zona di pascolo). Queste sono le così dette *spiagge a bassa energia*. Viceversa, più aumenta la granulometria della sabbia, più il fondale degrada decisamente, tanto che si possono avere distanze significative per la pesca, per esempio, già a 50 - 60 mt dalla riva. Queste ultime sono quelle che vengono definite *spiagge ad alta energia*. Ciò non significa che una spiaggia ad alta energia sia più proficua piscatoriamente rispetto ad una a bassa energia, significa solamente che nel primo caso dobbiamo cercare di depositare le nostre esche a 100 - 120 mt dalla riva e nel secondo caso a distanze più facilmente raggiungibili. E' però differente l'energia che si forma, per cui per esempio nel primo caso il peso del piombo da utilizzare dovrà essere sufficiente a trascinare il calamento sino a 100 - 120 mt (poniamo 150 gr), mentre nel secondo caso tale grammatura, più che sufficiente a raggiungere la breve distanza, potrebbe invece rivelarsi insufficiente a trattenere il calamento in zona di pascolo, in cui è magari necessario un piombo piramidale da 200 gr.

Altri elementi che contribuiscono alla formazione di un habitat ideale sono la vicinanza della foce di un fiume, sia per il risaputo richiamo dell'acqua dolce che per l'apporto di fanghiglia o di altri elementi organici da cui molti organismi traggono nutrimento. Anche la presenza di

praterie di posidonia è indice di habitat di organismi tra i loro steli, benché quando le posidonie sono fitte non agevolano certamente l'azione di pesca.

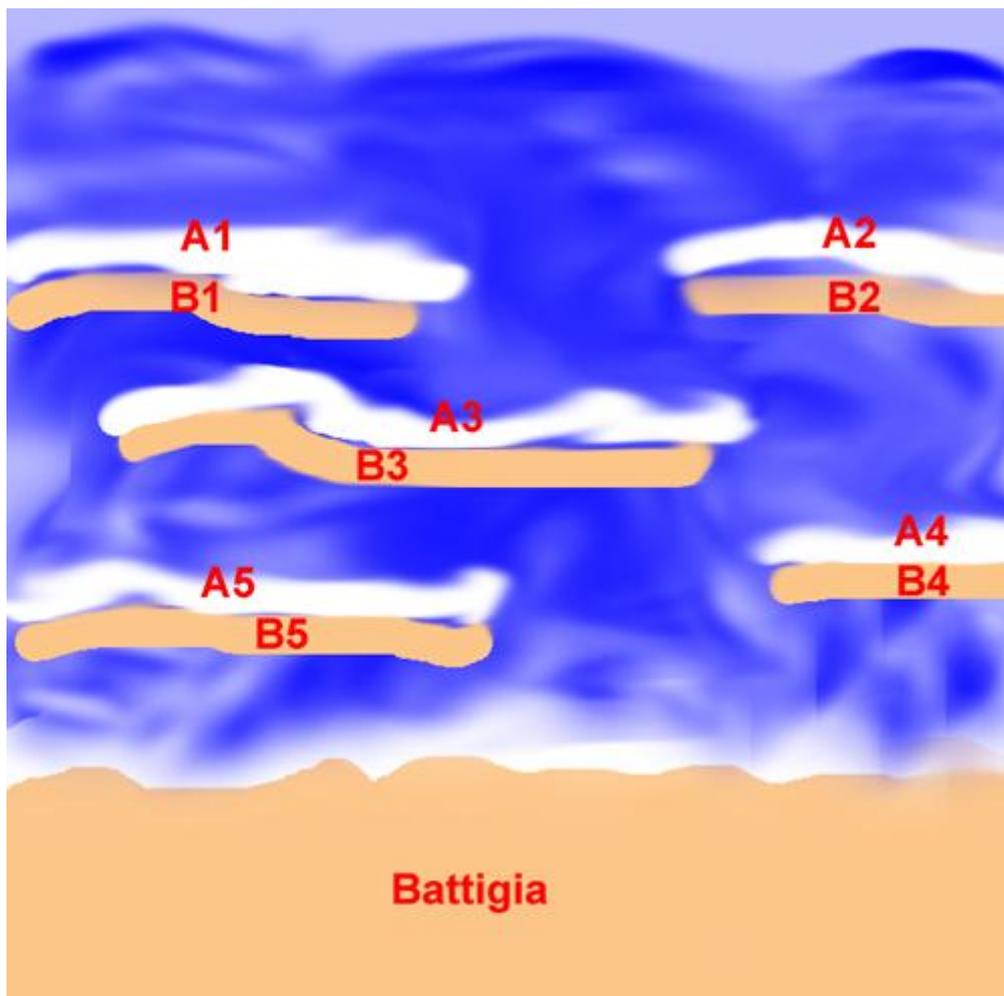
Ma la conformazione del fondale può dare origini ad altre configurazioni di cui dobbiamo tenere conto. Tra queste, per esempio, rivestono un'importanza fondamentale i canali trasversali (o *canaloni paralleli*), cioè quei canali che si formano non perpendicolarmente alla spiaggia ma parallelamente ad essa. Anche in questi canali si formano zone di pascolo molto interessanti, per cui è bene saperli individuare per poterli intercettare con il nostro calamento. Sono riconoscibili sia perché la loro superficie è meno turbolenta di quella della zona che li precede e li segue e sia perché il *colore* dell'acqua è più scuro in quanto la profondità è maggiore (i bassi fondali presentano un colore più chiaro)



Nell'immagine, A1 + A2 rappresenta il *primo frangente* che si forma quando l'onda impatta col fondale (cioè quando l'altezza dell'onda è pari all'altezza del fondale). Il frangente è diviso in due fronti (A1 e A2) dal *canalone perpendicolare* B (che in questo caso non arriva sino alla battigia) e che nel punto di divisione prende il nome di *finestra*. C1 e C2 sono *canaloni paralleli* alla spiaggia: C1 più lontano dalla riva, C2 più vicino alla riva.

La presenza dei canaloni paralleli al di qua del primo frangente fa sì che la corrente secondaria non trasporti i detriti e gli organismi sino a subito dietro il frangente, ma li depositi direttamente nei canaloni paralleli, data la loro maggiore profondità e minore turbolenza. La finestra rappresenta il punto di ingresso dei pesci che vanno a cibarsi nei canaloni paralleli. Da tener presente che nei canaloni paralleli si forma un terza corrente che, a seconda della direzione da cui spira il vento, si muove nei canaloni da sinistra a destra o viceversa. Ammettiamo che viaggi da sinistra a destra: siccome il pesce mangia contro corrente, è molto più probabile che il pesce stazioni sulla destra in attesa che la corrente trascini il cibo 'direttamente in bocca'... Disponendo di tre canne, una andrebbe lanciata nel punto B, una nel punto C2 e la terza nel punto C1. Disponendo di due, una andrebbe lanciata nel punto C2 e l'altra nel punto C1, oppure nel punto B e C1 oppure nel punto B e C2. In pratica, nel corso della battuta, andrebbero sondati tutti e tre i settori B, C1 e C2.

Un'altra conformazione del fondale potrebbe essere data dai rialzi di dune di sabbia più compatta parallele alla battigia, sulle quali frange l'onda, senza che per questo sia presente tra le dune un canalone parallelo



Nell'immagine, B1+B2+B3+B4+B5 rappresentano dune di sabbia parallele alla battigia e A1+A2+A3+A4+A5 i relativi frangenti che infrangono su di esse. Questa situazione è abbastanza complicata sia per una inferiore quantità di sabbia 'molle' a disposizione degli organismi, sia per il compito di trascinarsi della corrente secondaria che viene ostacolata dalle dune e sia per la formazione di ulteriori correnti trasversali create dall'impatto delle onde sulle dune. Il punto migliore è rappresentato in questo caso dall'eventuale presenza di una finestra.

Anche se sono le perturbazioni ad avere la massima influenza sulla pesca a surfcasting nelle nostre coste, è utile fare un accenno anche agli effetti della marea che ha un'escursione molto contenuta e quindi il suo apporto è più che altro quello di sospingere acqua 'fresca' ed organismi già scoperchiati verso la costa piuttosto che quello di scoperchiarli dalla coltre sabbiosa, in quanto la sua energia per svolgere questa funzione è troppo limitata. La marea non è altro che l'innalzarsi ed l'abbassarsi del livello del mare causato sia dalla forza centrifuga creata dalla rotazione terrestre sia, soprattutto, dall'attrazione esercitata sulla massa d'acqua dai corpi celesti che ruotano intorno alla Terra, dei quali la Luna, essendo il corpo celeste più vicino ad essa, ha la prevalenza. La massa d'acqua viene attirata dalla Luna nella sua direzione, per cui si avrà un innalzamento del livello del mare sulle coste che in quel momento si trovano più 'vicine' alla luna ed un conseguente abbassamento del livello sulle coste che si trovano esattamente contrapposte. A causa della rotazione della Luna intorno alla Terra si avrà, in un determinato momento, un'inversione del fenomeno per cui le coste che prima si trovavano ad essere le più vicine alla Luna si troveranno ad essere le più lontane, e viceversa, e quindi dall'alta marea queste coste passeranno alla bassa marea. Questo ciclo si ripete con tempi ben precisi ed il passaggio dalla massima di marea a quello di minima avviene ogni 6 ore circa. Quella che influenza favorevolmente la pesca è l'alta marea, e precisamente il suo effetto inizia 2 ore prima della massima e dura per altre 2 ore dopo il picco. Per usufruire dei massimi benefici della marea sarebbe meglio lanciare il più lontano possibile dalla riva perché, ammettendo che la marea riesca a smuovere, anche di poco, il fondale, ciò avviene dal largo verso riva, per cui è al largo che inizia il processo. Che sia solo suggestione o che sia la realtà, molti guru del surfcasting danno una grande rilevanza all'influenza della marea sulla maggior probabilità di allamare i pesci, e fosse anche solo per scaramanzia è sempre bene tenere in considerazione questo aspetto.

Bene, dopo aver presentato le varie combinazioni di fondali davanti alla nostra postazione possiamo tirare le somme per stilare una classifica delle zone che, almeno teoricamente, dovrebbero dare i migliori risultati.

Le zone migliori per il surfcasting - Senza voler calcare il dito sulla piaga, già da queste prime descrizioni possiamo giustificare la massima di Sandro Meloni che *il surfcasting è per molti ma non per tutti*. Quando infatti arriviamo al nostro spot la prima cosa da fare è di *leggere il mare*, cioè osservare i fenomeni descritti in precedenza per stabilire se il fondale davanti a noi può regalarci una battuta fruttifera o solo un solenne cappotto. Non tutti i pescatori hanno voglia di farlo (la loro smania è quella di armare le canne e lanciare il più presto possibile), non tutti sono in grado di fare una lettura accurata (se può consolarci, neanche i più grandi guru spesso riescono a farla) e ben pochi trovano il coraggio di camminare lungo la battigia alla ricerca di una postazione migliore (che può trovarsi anche a centinaia di metri dal punto di arrivo, senza contare: a destra o a sinistra?). Se a questo aggiungiamo la muraglia di vento gelido che rende oltremodo difficoltoso il lancio non solo a distanza ma anche nella giusta direzione e che la nostra attrezzatura non è assolutamente in

grado di affrontare la situazione, ecco che dopo poche uscite molti pescatori rinunciano al surfcasting per dedicarsi ad una pesca a fondo molto meno stressante. Senza contare che un improvviso scroscio di acqua gelida fa traboccare il vaso...

Ma noi siamo surfcaster dalla volontà ferrea e decisi ad imparare tutti i segreti di questa disciplina, pur sapendo che dobbiamo pagare lo scotto dell'inesperienza alle prime uscite, pertanto ci sforzeremo di cominciare proprio coll'ingoiare concetti di cui faremo volentieri a meno.

I più fortunati saranno quelli di noi che, arrivando allo spot, avranno l'opportunità di osservare il fondale da una postazione sopraelevata, quale per esempio una duna di sabbia. Prima di scaricare l'attrezzatura, cominceremo a guardare anzitutto la conformazione della battigia per vedere se presenta punte e rientranze, poi osserveremo l'acqua per individuare la presenza di canali e finestre e stabilire la locazione della presumibile zona di pascolo formata dai serpentoni detritici paralleli alla spiaggia. Scendendo verso la riva, osserveremo la granulometria della sabbia, scrutandone anche la superficie per vedere se e quali organismi la mareggiata vi ha 'sputato' sopra (bibi, arselle, cannicchi, anche se i soli gusci vuoti, pezzetti di calamaro e di seppia, ecc.). La miglior lettura del mare avviene se la facciamo in piena luce del sole, ma se abbiamo deciso di fare una battuta notturna è sempre meglio arrivare in spiaggia prima che inizi il tramonto, perché al buio la superficie del mare ci apparirà come una massa scura omogenea in cui al massimo riusciremo a distinguere i frangenti più vicini.

La postazione migliore sarà quella il cui fondale presenti un canale perpendicolare e/o uno o più canali paralleli, con una granulometria della sabbia tra fine e media. Se le nostre attrezzature non sono adeguate, oppure le nostre doti balistiche non sono ancora a punto, sono da preferire le presumibili zone di pascolo che si formano a breve distanza dalla riva, perché più facilmente raggiungibili.

Se i canali sono già occupati da altri pescatori, possiamo sempre tentare dalle punte, non lanciando però dritti (le punte si inoltrano anche dentro l'acqua) ma piuttosto ai fianchi delle punte stesse.

Se non riusciamo a raggiungere il primo frangente (o, meglio, qualche metro oltre il primo frangente) perché troppo distante, possiamo sempre lanciare in quello successivo più vicino alla spiaggia.

Prima di collegare il calamento, saggiamo il fondale con il solo piombo per stabilire se si tratta di un *fondo aperto* oppure *chiuso*. Nel fondo aperto il piombo tende ad affondare e avremo più difficoltà durante il suo recupero, mentre in un fondo chiuso il piombo tenderà a saltellare e viene recuperato più facilmente. Un fondo aperto indica che l'impatto dell'onda è riuscito a smuovere il fondale ed è molto probabile che sotto la coltre sabbiosa ci sia l'habitat degli organismi, ed il fatto che sia ancora aperto indica che gli organismi sono ancora in sospensione.

Dobbiamo poi stabilire la direzione della corrente o delle correnti laterali che, contrariamente alla primaria e secondaria, non hanno direzioni fisse ma variabili: il nostro lancio dovrà avvenire a monte di queste correnti in quanto il pesce mangia contro corrente, se lanciamo troppo a valle il pesce potrebbe già essere risalito a monte per anticipare la 'concorrenza'.

La vicinanza di una foce, se non ha sporcato molto l'acqua (il suo colore diventa marron scuro), è un ottimo richiamo per il continuo apporto di nutrimento organico che resta in sospensione, fungendo da forte richiamo. In condizioni di mare calmo o piatto, queste sostanze

organiche si depositano e di esse si nutrono anche gli organismi sepolti, per cui le zone nei pressi di una foce diventano l'habitat ideale per questi organismi, che vi si insediano numerosi.

Altri buoni spot sono rappresentati dai fondali misti, in cui sono presenti rocce ricoperte di vegetazione o praterie di posidonia, giacché la presenza di vegetazione, in entrambi i casi, cela al suo interno microrganismi vari che danno origine alla catena alimentare. Ovviamente la pesca fatta in queste zone è molto più difficoltosa per la probabilità di incagli, ma se lo spot è fruttuoso vale la pena di utilizzare il sistema del piombo a perdere. Se riusciamo comunque ad intravedere una zona sabbiosa tra le rocce e le posidonie, possiamo indirizzare in quel punto i nostri lanci riducendo al minimo gli incagli.

Se le condizioni del mare sono proibitive per i nostri piombi più pesanti, lo sono anche per i pesci che cercheranno posti più riparati per nutrirsi. Uno di questi posti potrebbe essere una baia in cui l'onda va ad infrangersi sui promontori che la formano, mentre il mare al suo interno si mantiene relativamente calmo o comunque affrontabile con la nostra attrezzatura.

In qualsiasi situazione ci si trovi, se notiamo che la nostra battuta sta rischiando di trasformarsi in un cappotto non dobbiamo mai darci per vinti ma giocare tutte le carte a nostra disposizione: allungare od accorciare i braccioli, variare i calamenti (long arm, short arm, pater noster, flotter...), variare l'esca, disporre l'esca diversamente... Il surfcasting regala grandi soddisfazioni ma i cappotti sono altrettanto numerosi, spesso sono più numerosi dei successi. Dobbiamo prepararci ad affrontarli con serenità, in caso contrario è meglio cambiare pesca se non vogliamo che ci venga l'ulcera.

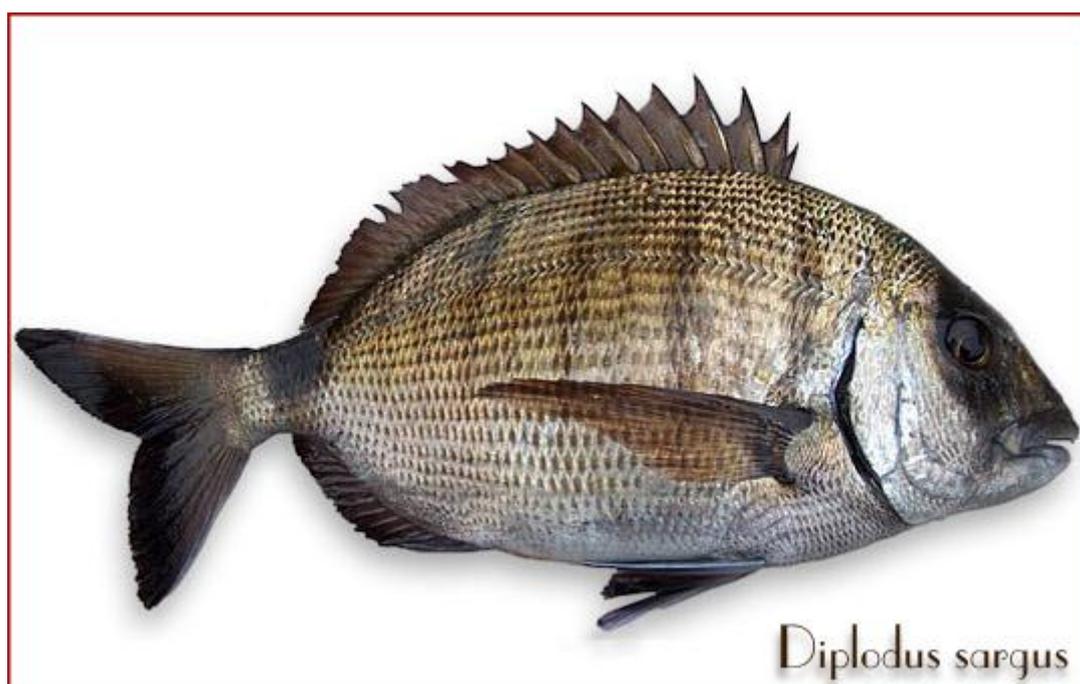
Le prede del surfcasting e loro esche

Facciamo subito una distinzione tra *surfcasting leggero* e *surfcasting pesante* in quanto questo ci aiuta ad inquadrare meglio le specie dei pesci tipiche del surfcasting: per surfcasting leggero si intende quel tipo di pesca rivolto alla cattura dei grufolatori che si cibano in prevalenza degli organismi che vivono sotto la coltre sabbiosa, mentre per surfcasting pesante si intende quel tipo di pesca rivolto alla cattura dei predatori. Anche se tutti i tipi di esca (ad eccezione del pesce vivo) possono essere aggredite da qualsiasi tipo di preda, quello che sostanzialmente cambia è la mole dell'esca che utilizziamo per cercare di fare una selezione.

Per esempio, con un filetto di sardina avvolto col filo elastico intorno ad un amo N.2 possiamo allamare un sarago di 800 gr come pure una spigola da 5 kg, ma se un'intera sardina la eschiamo su un amo N. 6/0 è molto probabile che non abbocchi il sarago da 800 gr ma piuttosto la spigola da 5 kg: nel primo caso stiamo effettuando surfcasting leggero, anche se casualmente abbiamo allamato un grosso predatore, nel secondo caso surfcasting pesante.

Sarago

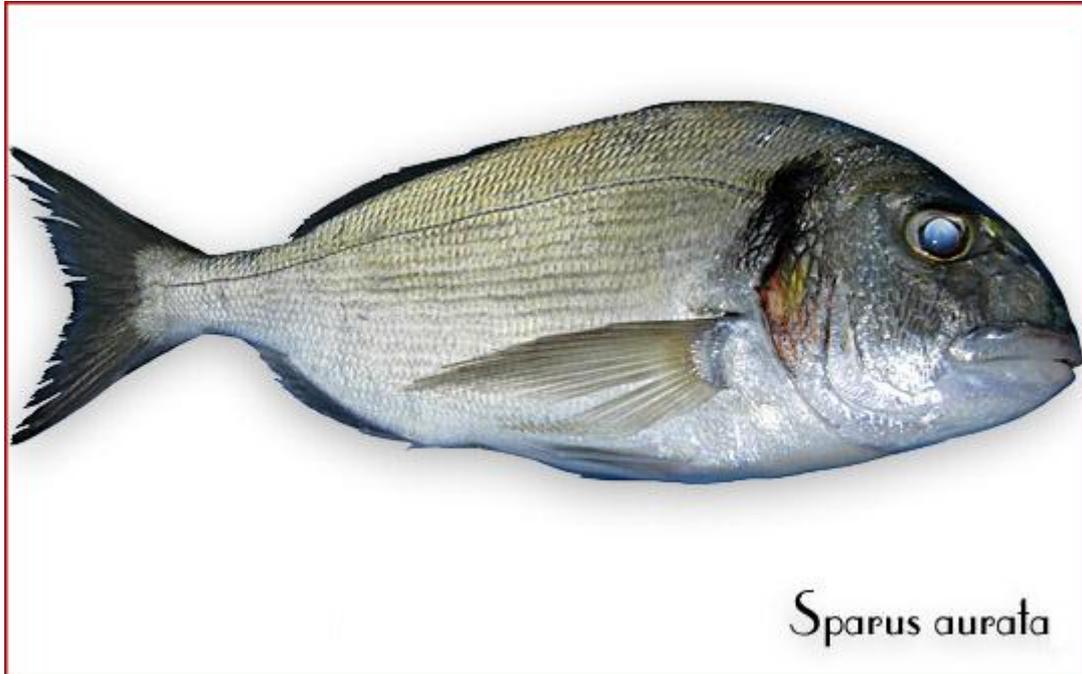
La preda più comune del surfcasting leggero è il sarago, di cui il più diffuso è il sarago maggiore



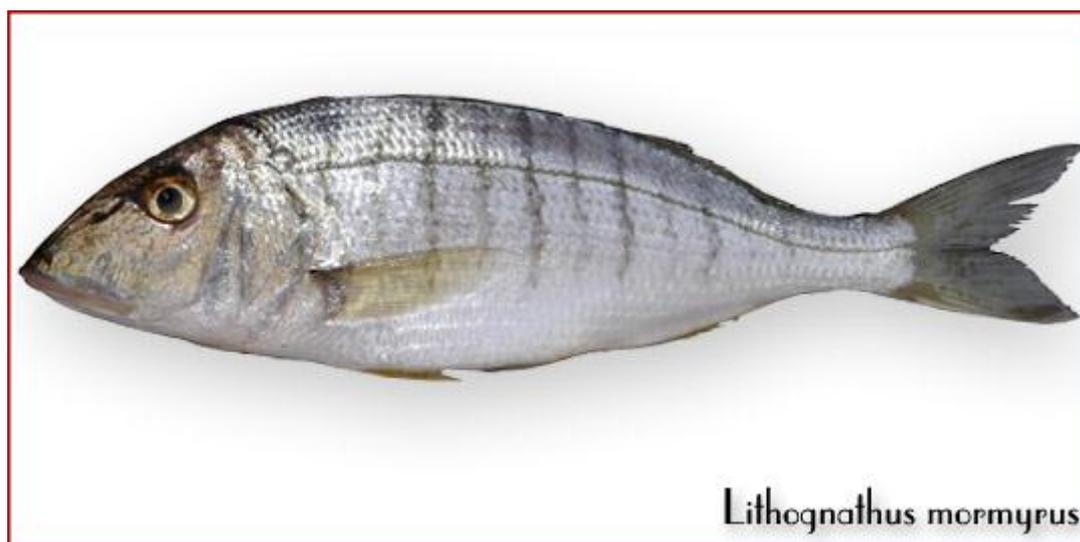
che può superare anche i 2 kg di peso e la taglia di 40 cm. La sua dentatura è talmente potente che riesce a spaccare il guscio di arsele, cozze, cannolicchi, granchi e persino del murice. Il sarago è la preda più comune per due motivi: è un formidabile nuotatore, per cui affronta tranquillamente anche chilometri di distanza pur di non mancare al banchetto offerto dalla turbolenza sotto costa, e lo si può trovare sia nelle zone a piena turbolenza come nelle zone più calme dei canali o addirittura sotto il gradino di risacca. E' particolarmente goloso di tutti i tipi di anellidi (anche se a surfcasting si usa quasi esclusivamente l'americano) ed abbocca facilmente al bibi, al cannolicchio (sgusciato o meno), al fasolare, alla cicala di mare, al murice sgusciato, al granchio, al paguro, alla cozza sgusciata, al gambero, al gamberone,

alla striscia di seppia, di calamaro e di totano, al filetto di muggine e all'immane filetto di sardina. Data la robusta dentatura, l'amo ideale è un *beak* oppure un O'Shaughnessy per i filetti, dal N.4 al N.1/0

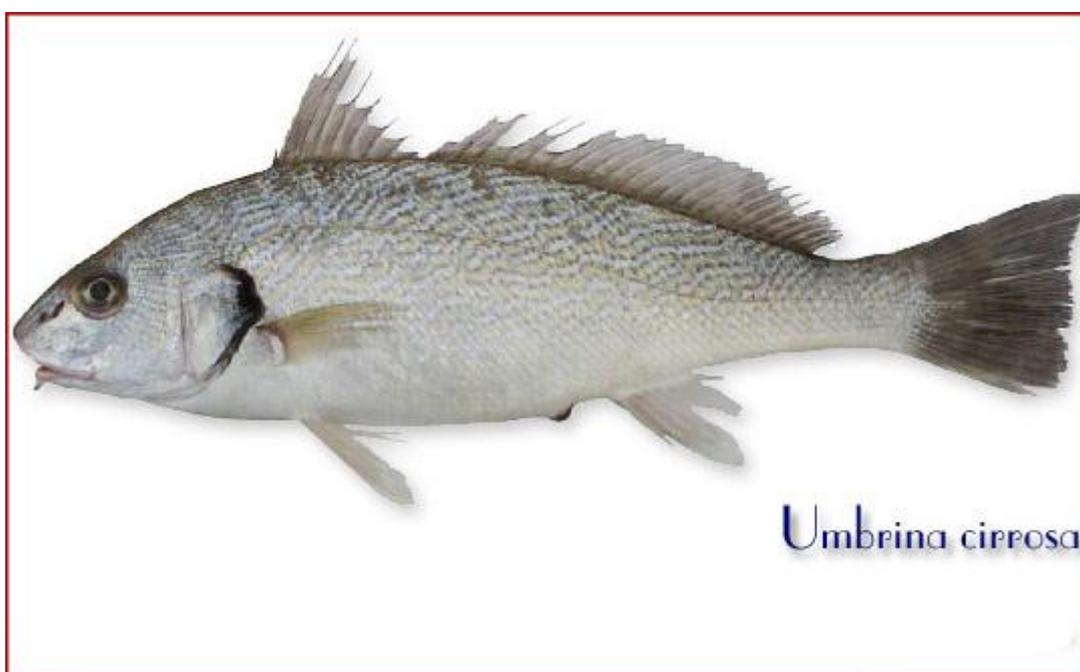
Orata



Può raggiungere i 70 cm e un peso oltre i cinque chili. Come il sarago, possiede una dentatura potente con cui riesce a spaccare il guscio di arsele, cozze, cannolicchi, granchi e persino del murice. Col sarago condivide anche le esche: americano, bibi, cannolicchio (sgusciato o meno), fasolare, cicala di mare, murice sgusciato, granchio, paguro, cozza sgusciata, gambero, gamberone, striscia di seppia, di calamaro e di totano, filetto di muggine e di sardina. Data la robusta dentatura, l'amo ideale è un *beak* oppure un O'Shaughnessy per i filetti, dal N.2 al N.2/0

Mormora

Può raggiungere i 30 cm e 1 kg di peso. La sua esca preferita è l'arenicola, che però non viene usata a surfcasting, è può essere catturata con americano, bibi, cannicchio sgusciato, cozza sgusciata, gambero, fasolare ed anche filetti di sardina. Amo Aberdeen dal N.8 al N.6.

Ombrina

Può raggiungere un metro di lunghezza e il peso di 12 chili. Esche: americano, bibi, cannicchio sgusciato, fasolare, cozza sgusciata, gambero, gamberone, striscia di seppia, di calamaro e di totano, filetto di sardina.

Corvina

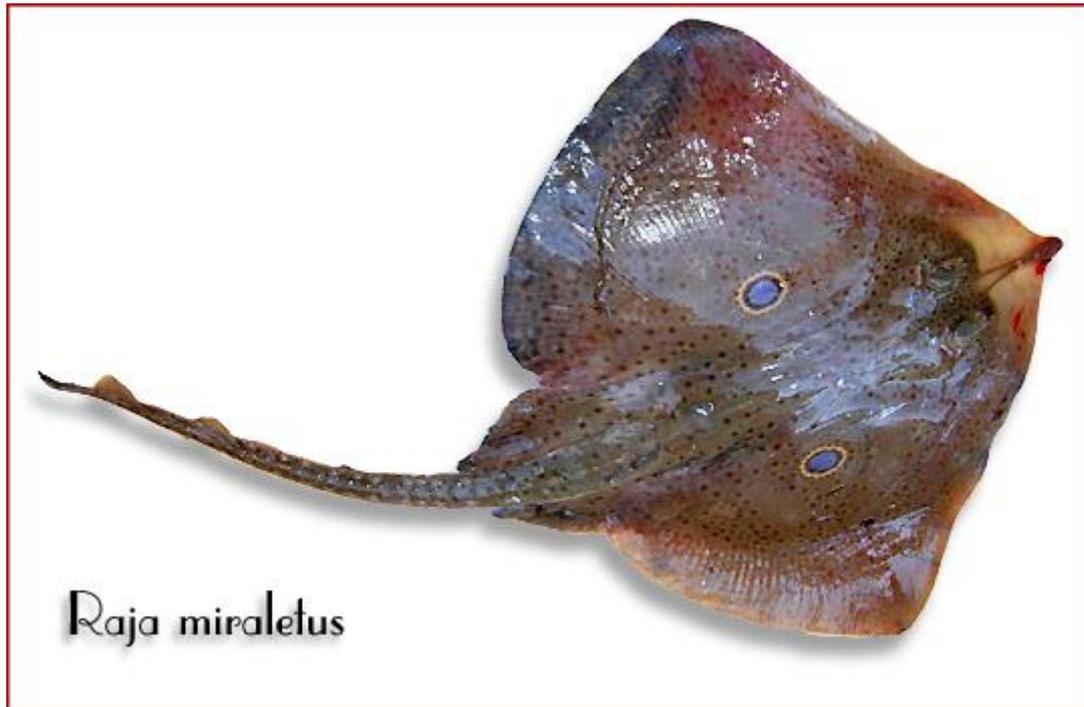
Gli esemplari più diffusi hanno una lunghezza media di 40 cm. Esche: americano, bibi, canalicchio sgusciato, fasolare, cozza sgusciata, gambero, gamberone, striscia di seppia, di calamaro e di totano, filetto di sardina.

Spigola

Può raggiungere il metro di lunghezza e i 12 kg di peso. Esche: seppia, calamaro, totano, muggine, sardina, interi o a strisce o a filetti

Grongo

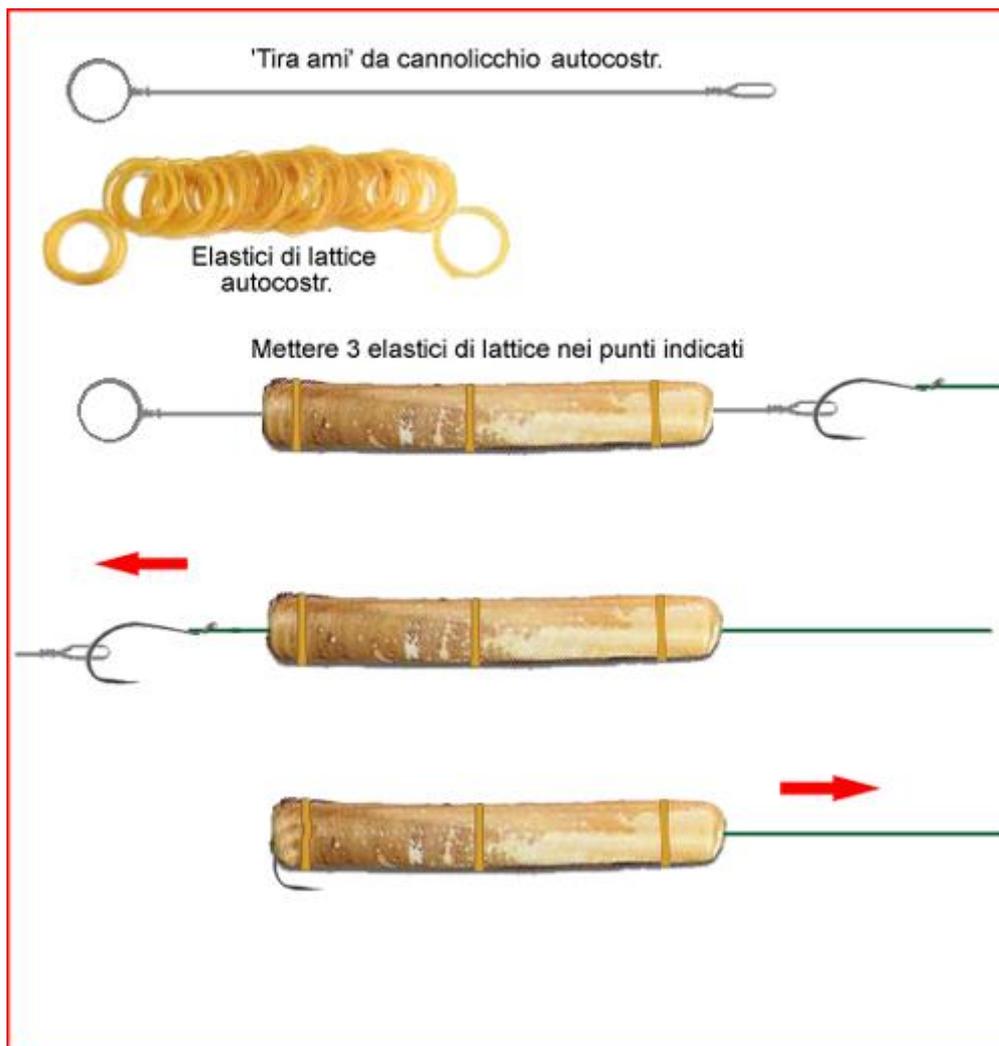
Può arrivare a superare i due metri di lunghezza e una settantina di chili in peso, anche se gli esemplari che si catturano più comunemente sono tra i 3 e i 5 kg. Esche: muggini e sardine, interi o a filetti.

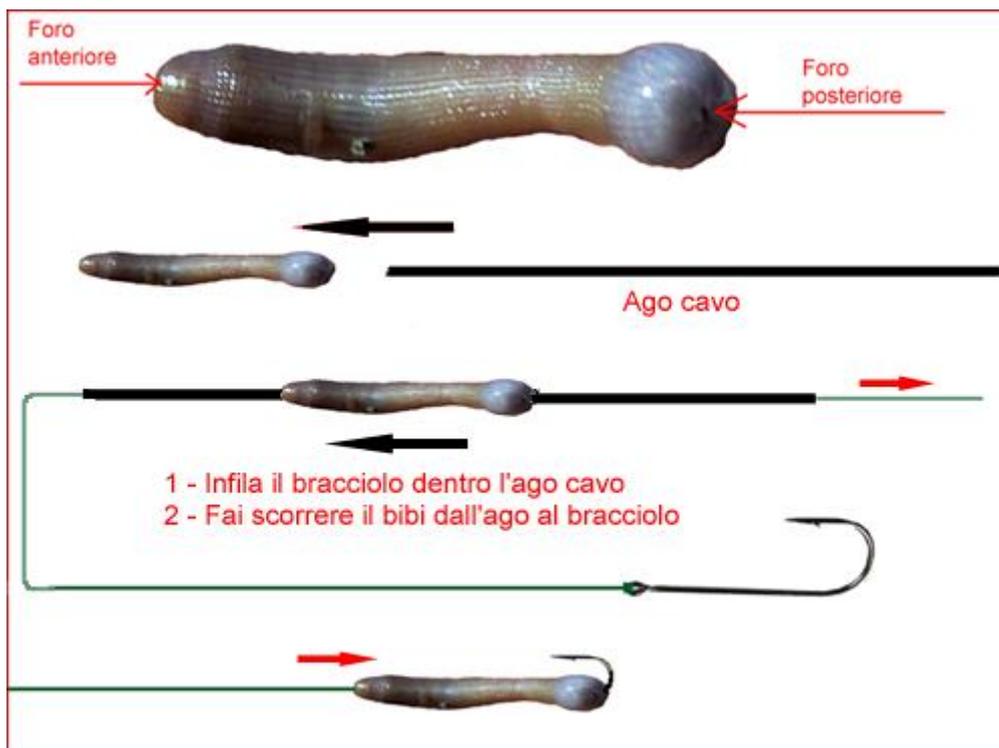
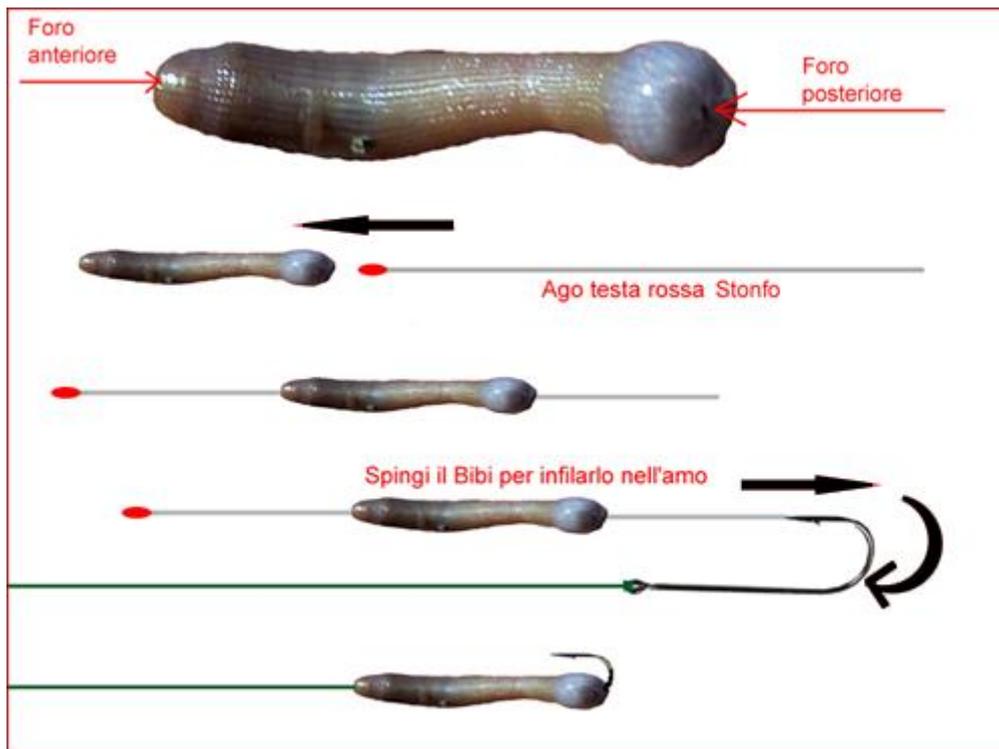
Razza

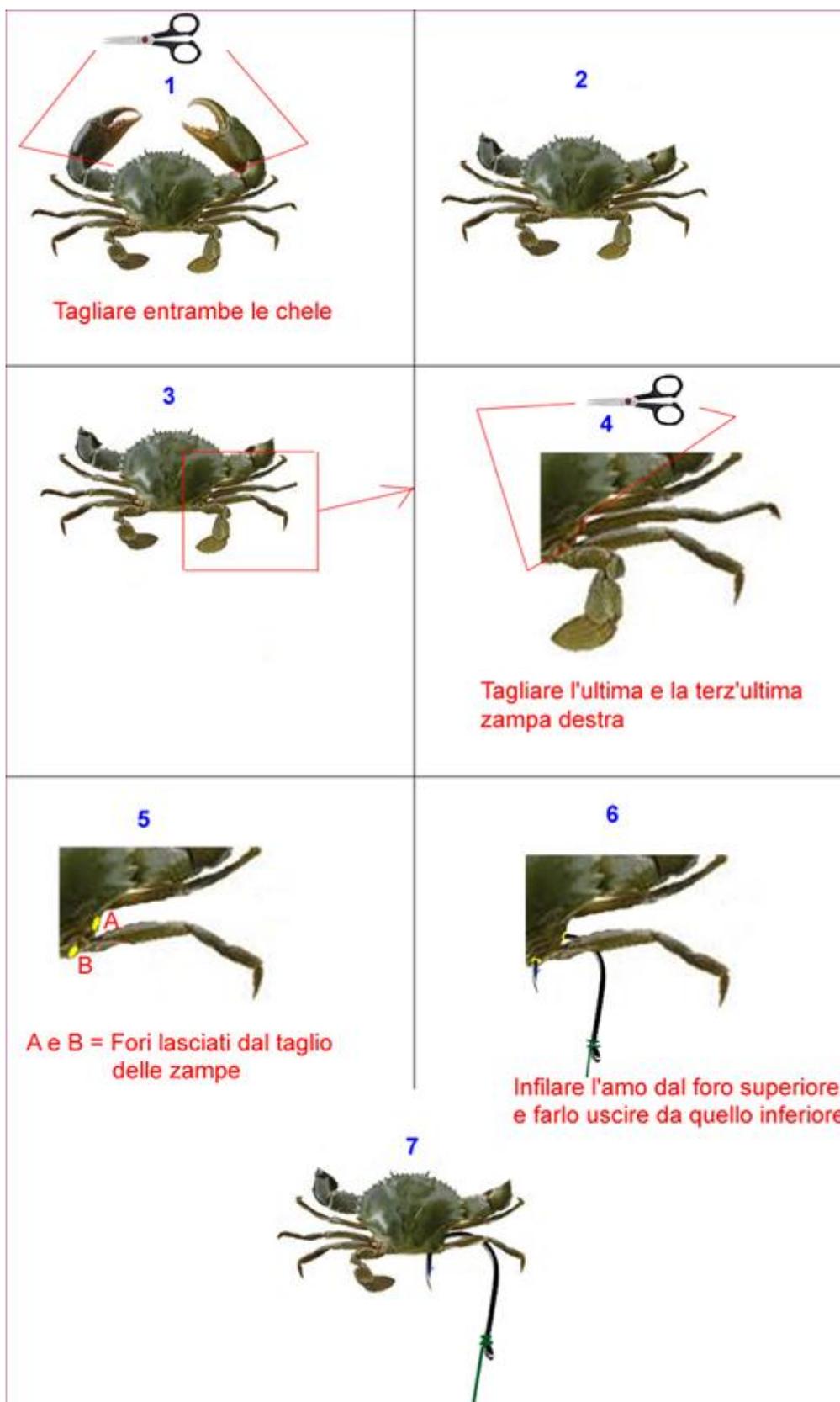
Esistono varie specie di razze catturabili a surfcasting. Sono stati catturati esemplari anche di 40 kg. Esche: muggini e sardine, interi o a filetti.

La pesca dedicata ai predatori si può effettuare anche col pesce vivo (muggine e anguilla in primis) ed è anche molto redditizia, a patto che avvenga in scaduta quando l'energia delle onde non è tale da tramortire il pesce esca: teniamo infatti presente che le possibilità del pesce esca di destreggiarsi tra le poderose ondate sono molto limitate dal calamento a cui è collegato e che tale calamento è sottoposto ad enormi pressioni dal moto ondoso.

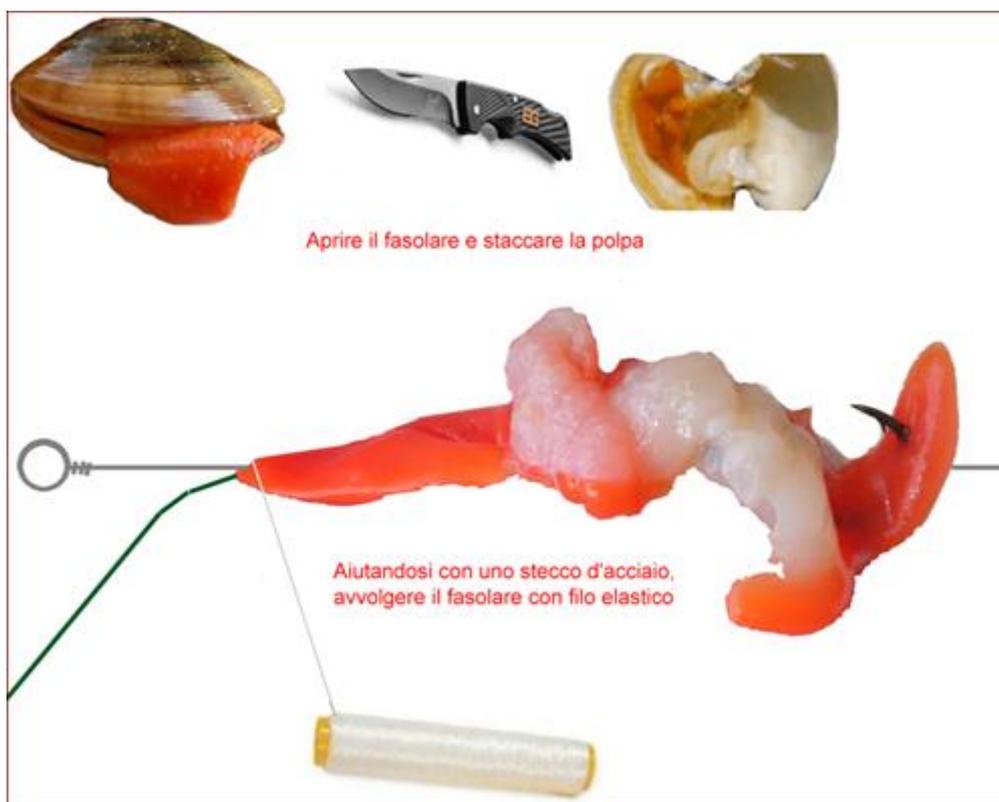
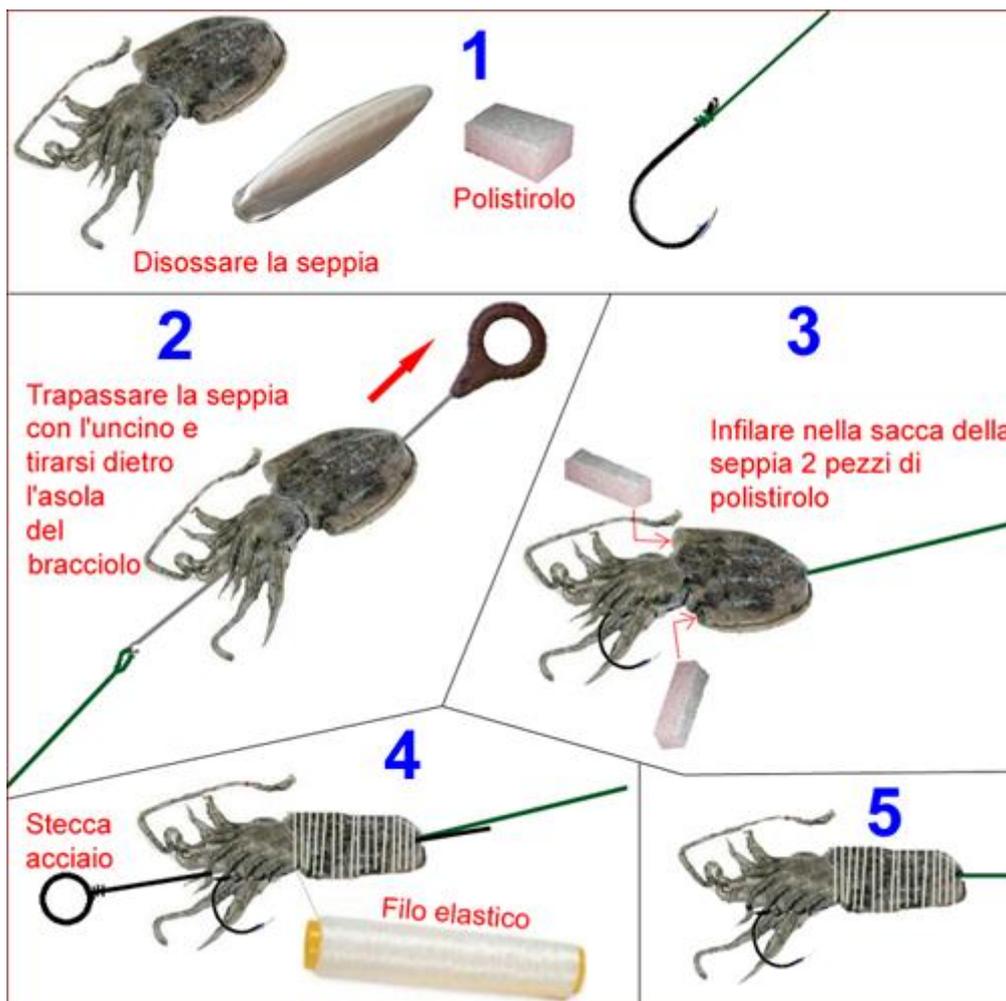
Questi sono alcuni metodi per escare l'amo:

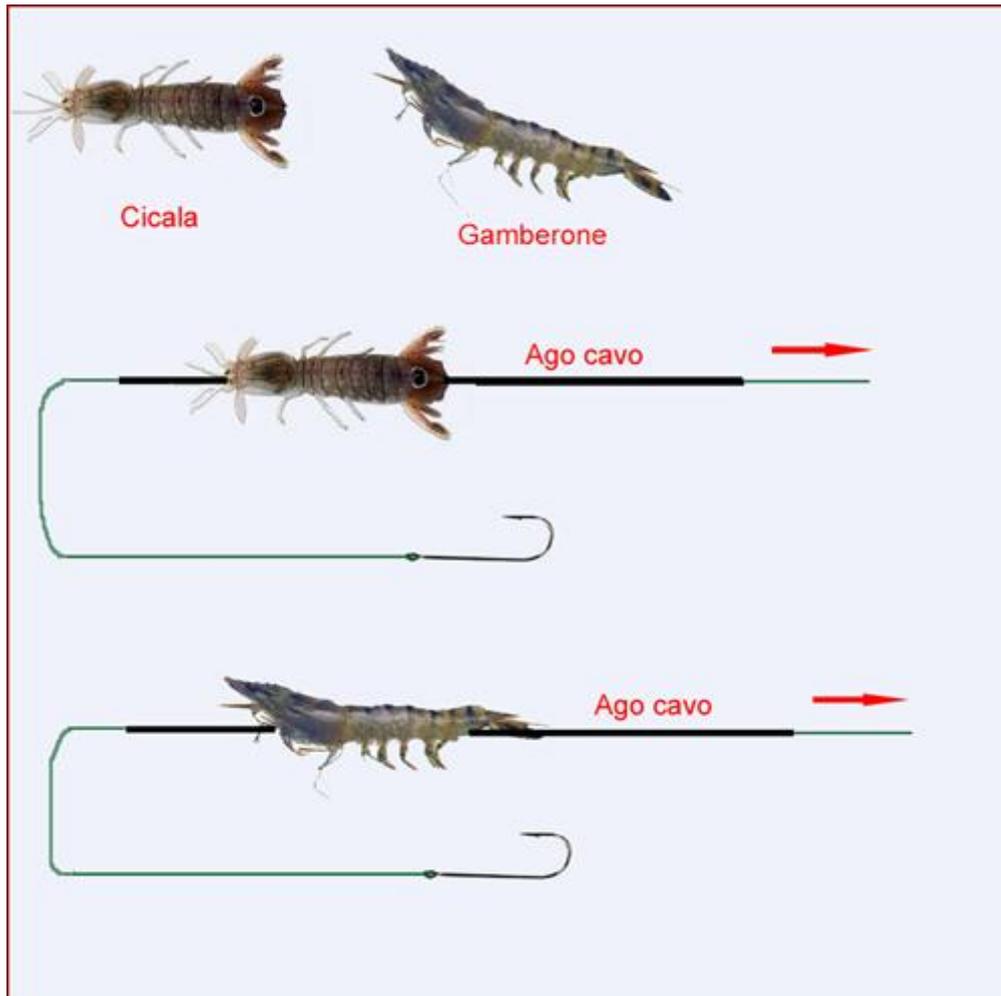


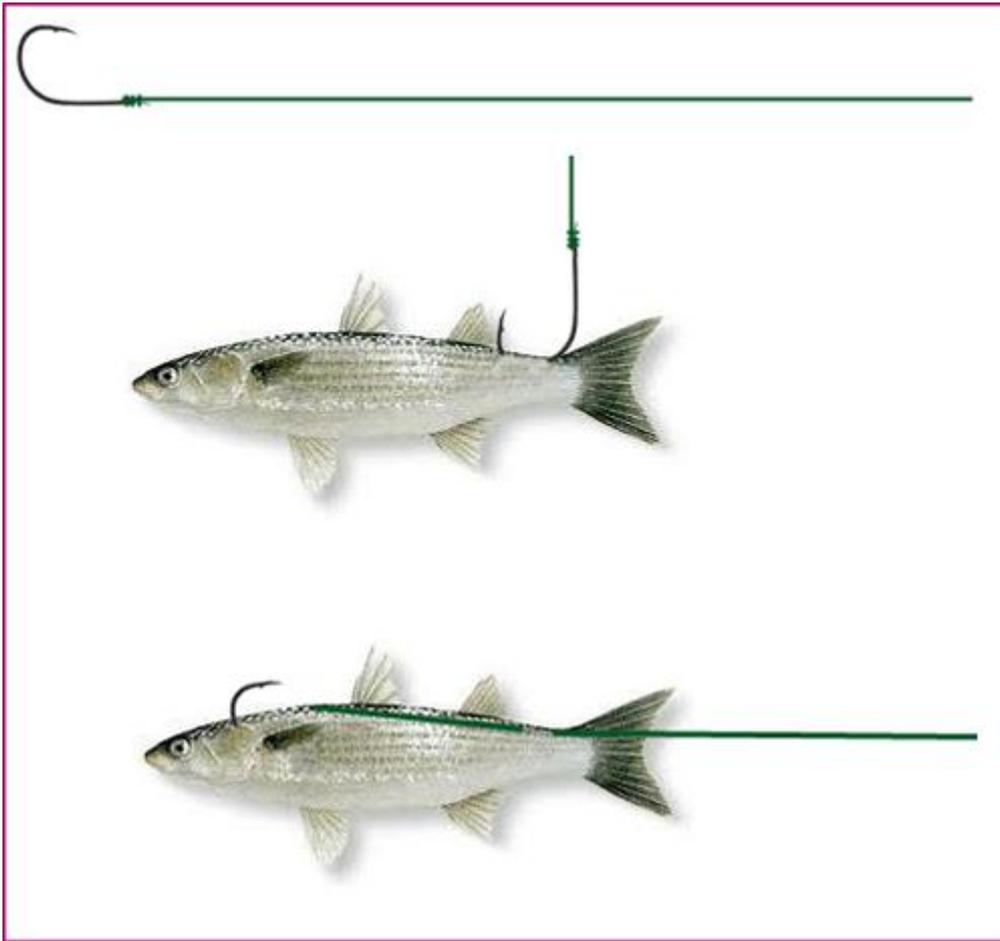


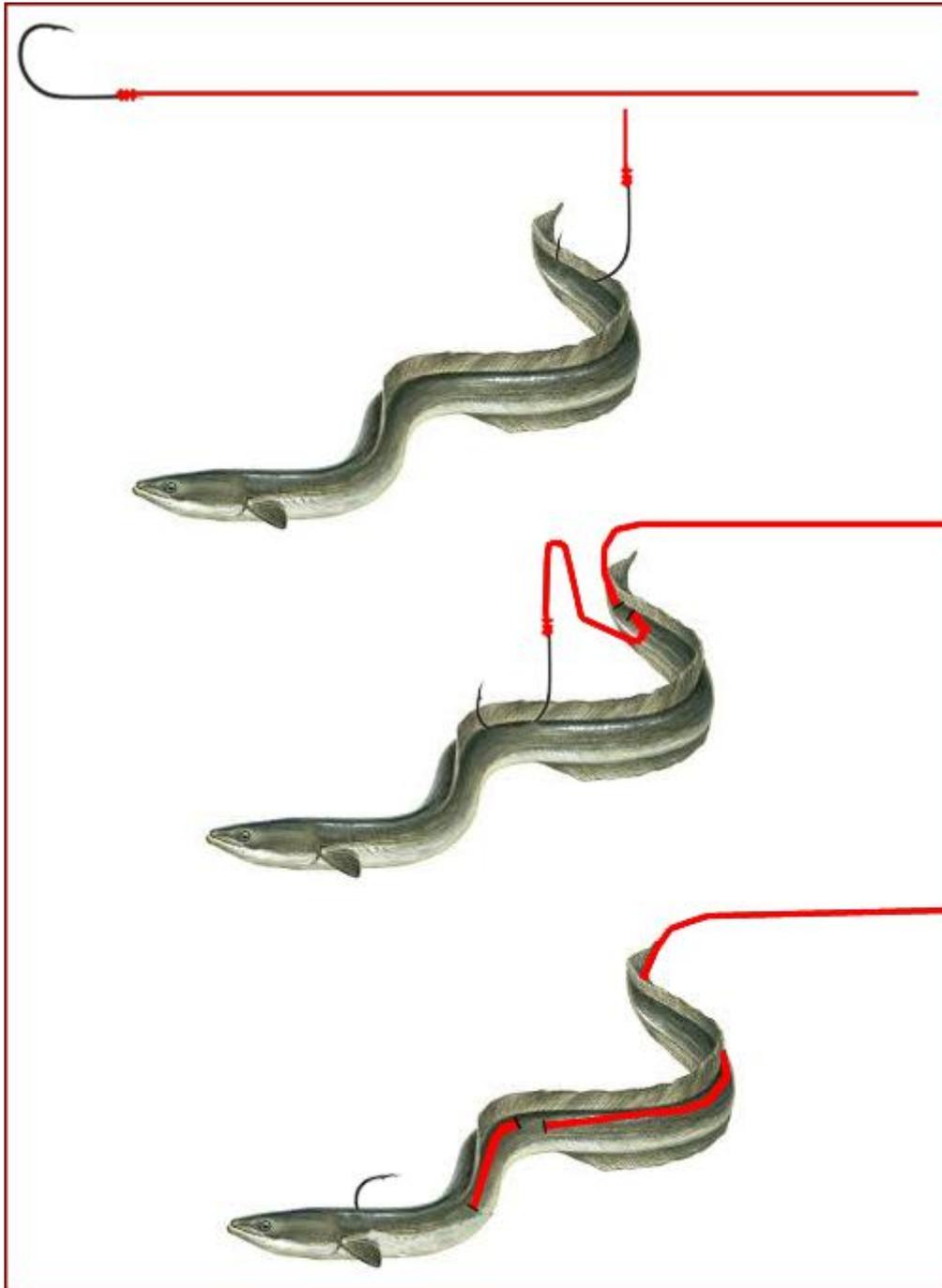


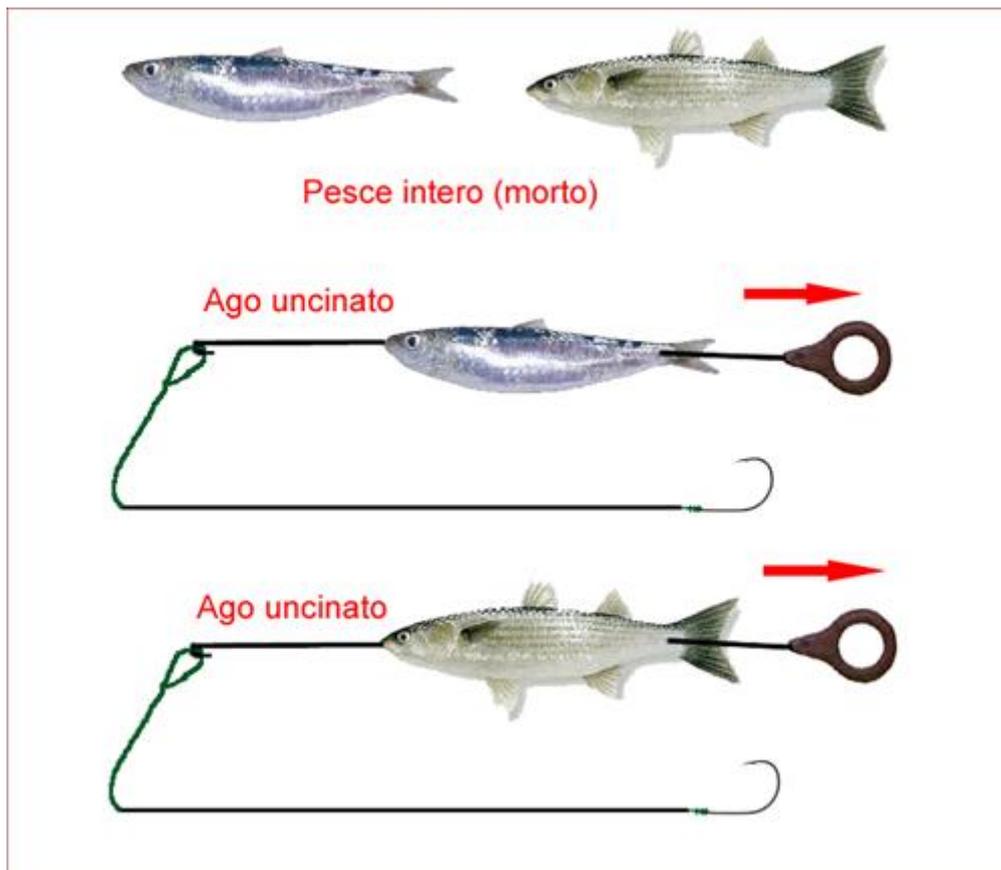












Le canne

Anche se ho iniziato la mia attività di surfcaster con le canne telescopiche, è solo quando sono approdato alle canne a ripartizione di sezioni che ho potuto sfruttare in pieno tutte le condizioni meteo marine che si possono presentare a surfcasting, e ancor di più quando ad esse ho abbinato i mulinelli con bobina rotante. Anche se in condizioni di scaduta avanzata questo tipo di canne può rivelarsi 'sprecato' essendo sufficienti le telescopiche, tuttavia nessun altro tipo di canne si dimostra all'altezza del proprio compito quando le condizioni del mare si avvicinano o raggiungono quelle massime affrontabili (18 onde al minuto). Pertanto in questo volumetto tratterò solo le canne a ripartizione di sezioni in due pezzi, abbinata ai mulinelli rotanti, rimandando tutti coloro che fossero interessati alle canne telescopiche e/o in tre pezzi alle numerosissime discussioni presenti sul Forum di CPOL, in cui sono state prospettate varie soluzioni suggerite da altri surfcaster.

Le canne ripartite spaventano tutti quei pescatori che non le conoscono o hanno avuto solo momenti occasionali per provarle, e anche se questo timore non è del tutto infondato farò del mio meglio per dimostrare che se si è dotati di una ferrea volontà per imparare a gestirle non si potrà più fare a meno di esse e che nessuno si sognerà più di tornare indietro. D'altro canto, se pensiamo che il 90% dei surfcaster inglesi affronta il surfcasting con canne RIP e mulinelli ROT, un motivo ci deve pur essere, e se siamo convinti che lo fanno perché le condizioni meteo marine delle loro coste sono più dure delle nostre sbagliamo in pieno, giacché oltre un certo limite non possono andare neanche loro e questo limite è identico a quello che si presenta sulle nostre coste. L'unica differenza, beati loro, è che le condizioni per fare surfcasting ad essi si presenta ogni giorno per via della marea oceanica, mentre noi dobbiamo attendere fenomeni anemometrici che per di più si manifestano, adatti allo scopo, quasi solo stagionalmente.

La canna a ripartizione di sezioni (CARDS o RIP) - La canna ideale sarebbe una canna di 4 mt in pezzo unico, che però non viene prodotta per ragioni logistiche (difficoltà di immagazzinamento e di trasporto). Si tenta allora di riprodurre le stesse caratteristiche che avrebbe una canna da 4 mt su una canna in 2 pezzi, i quali possono essere simmetrici o asimmetrici (dipende dai metodi produttivi di ciascuna Casa). In una canna in pezzo unico si distinguerebbero tre sezioni nelle quali viene ripartita la potenza dell'intera canna in modo tale che ciascuna sezione svolga un compito ben preciso ma sempre strettamente correlato con la altre due sezioni. Queste sezioni sono: il *pedone* (o manico, o piede), che è la sezione iniziale della canna che ha il diametro più grosso e rappresenta la parte più potente della canna, ed infatti ha una struttura molto rigida; la seconda sezione è l'*arco* ed è la parte centrale della canna, che ha una struttura semirigida con una potenza inferiore a quella del pedone; infine la terza sezione è il *cimino*, che è la parte più sottile e flessibile della canna. La canna prende il nome di *Canna A Ripartizione Di Sezioni* (il cui acronimo è CARDS), ma sarebbe più corretto chiamarla canna a ripartizione di potenza tra le sezioni, in quanto la potenza complessiva dell'intera canna è ripartita tra le sue tre sezioni in modo tale che il pedone risulti possedere la potenza massima, l'arco la potenza intermedia ed il cimino la potenza minima. Il passaggio di potenza tra una sezione e l'altra non è netto ma progressivo, per cui avremo che la parte finale del pedone andrà scemando di potenza per adeguarsi a quella dell'arco, come pure la parte finale dell'arco andrà scemando di potenza per adeguarsi a quella del cimino, e la parte finale del cimino, man mano che si rastrema sino ad arrivare all'apicale, sarà quella che avrà la minor potenza di tutte

Canna 'ideale' in pezzo unico



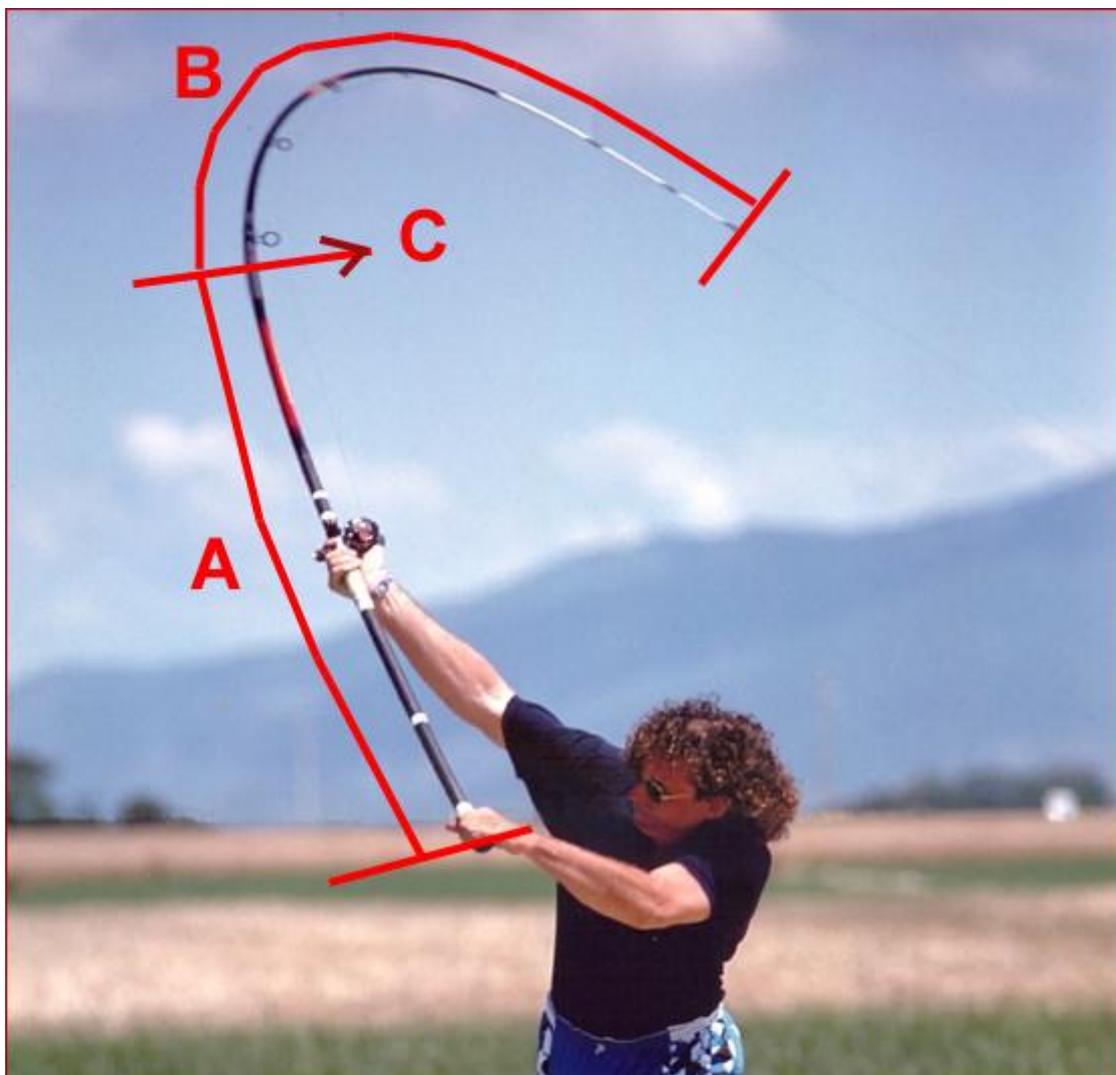
'Tagliando' la canna in due, i produttori hanno studiato le soluzioni tecniche per fare in modo che la ripartizione di potenza tra la parte inferiore (*pedone*) e la parte superiore (insieme arco/cimino, chiamato *cima*) rimanesse la più simile a quella della canna ideale in pezzo unico, ed alcuni l'hanno fatto 'dividendo' la canna esattamente a metà, altri 'dividendola' in modo asimmetrico in modo da avere il pedone più corto della cima ed altri ancora con il pedone più lungo della cima



Ancora, alcuni produttori hanno trovato l'esatta ripartizione mettendo un anello passafilo sul pedone ed altri mettendo gli anelli solo nella cima



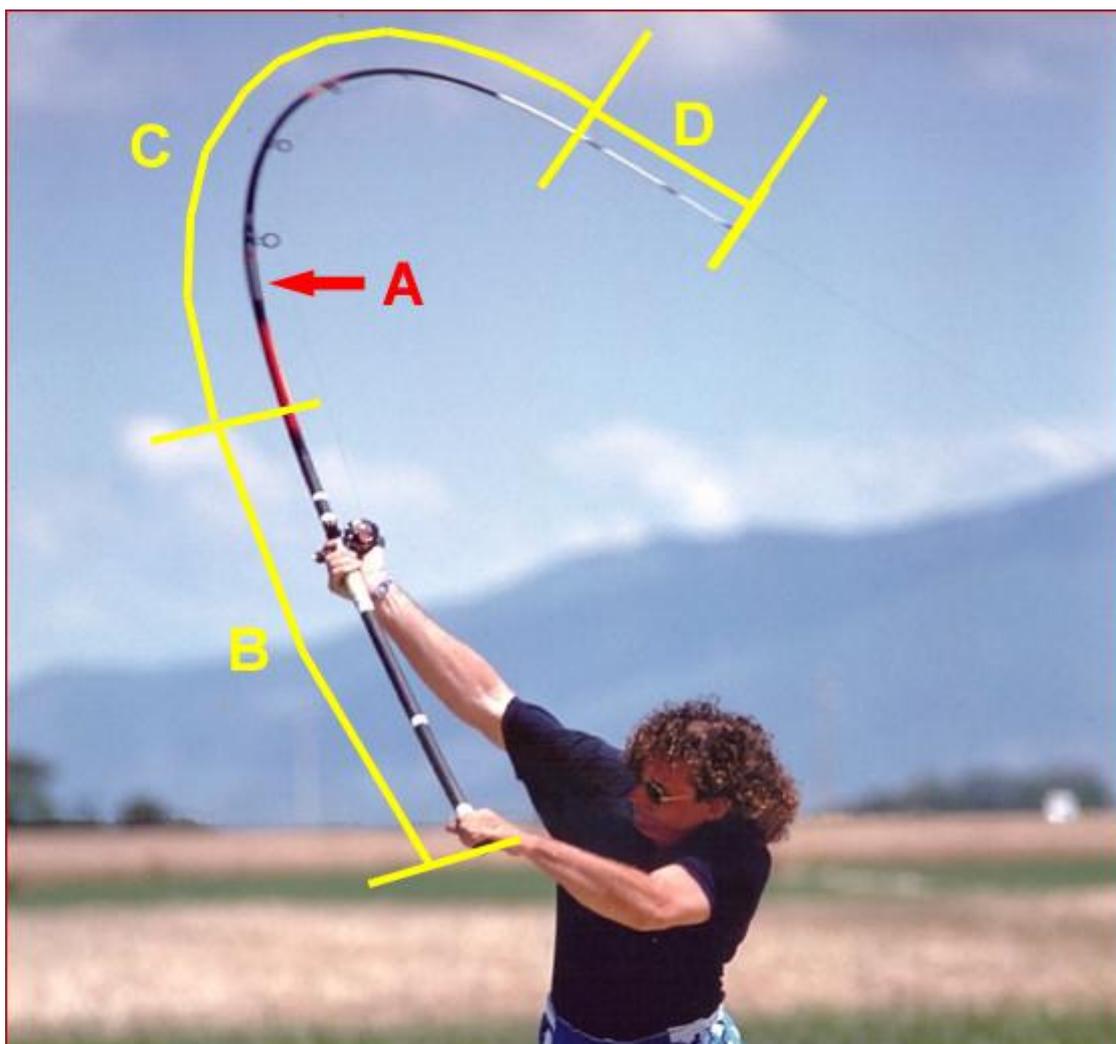
Nella canna in due pezzi non coincide mai che la *sezione* arco abbia inizio con la cima, in quanto la sezione dell'arco inizia già nella parte finale del pedone. Nell'immagine sottostante si può vedere come la sezione arco abbia inizio già nel pedone prima che questo si congiunga alla cima



A = Primo pezzo: pedone

B = Secondo pezzo: cima

C = Punto di giunzione tra i due pezzi



A = Punto di giunzione tra pedone e cima

B = Sezione pedone

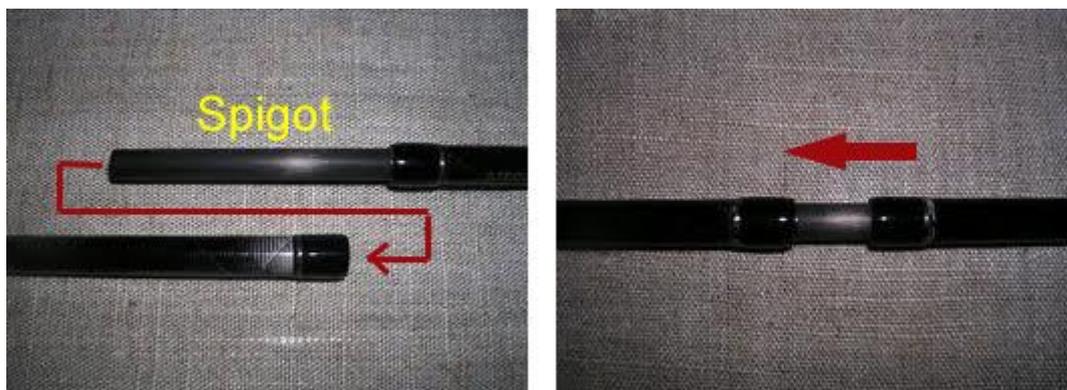
C = Sezione arco

D = Sezione cimino

Il pedone ha il compito prevalente di funzionare da leva per catapultare il piombo a distanza durante il lancio, e per poter svolgere questo compito con la massima efficienza deve avere una struttura molto rigida, pur conservando una certa flessibilità. L'arco, che è la sezione più importante della canna, ha il compito di inarcarsi per accumulare l'energia che sarà poi necessaria al lancio del piombo quando, terminata la fase di inarcamento, esso riprenderà la sua forma lineare originale. La rigidità dell'arco, anche se accentuata, è però di gran lunga

inferiore a quella del pedone. In questo rilascio di energia l'arco è coadiuvato dalla terza sezione, cioè dal cimino, che in base alla sua rigidità più o meno accentuata (molto inferiore però a quella dell'arco) darà il suo contributo per agevolare questa esplosione di potenza. L'elasticità della canna, o se si vuole la sua rigidità, influenza direttamente la variazione che deve subire l'insieme arco-cimino per restituire la massima potenza: più la canna è rigida, più forza sarà necessaria per arcuare la sezione arco-cimino, ma maggiore sarà l'energia accumulata dall'insieme delle tre sezioni e di conseguenza maggiore sarà l'energia rilasciata per catapultare il piombo. E' per questo che nelle gare di long casting si preferisce l'utilizzo di ripartite molto rigide, che sono però altamente sconsigliate a pesca non solo perché meno gestibili, ma anche perché non "restano in pesca" come dovrebbero (particolare importanza acquista la "morbidezza" dell'ultimo tratto del cimino, che oltre a segnalare le abboccate deve assecondare le bordate delle onde senza scalzare il piombo dalla faticosa zona di pascolo).

L'innesto tra pedone e cima può avvenire in 3 modi: pedone "maschio" e cima "femmina", pedone "femmina" e cima "maschio" oppure con l'interposizione dello "spigot". Quest'ultima soluzione è da preferire perché consente alla parte finale del pedone ed a quella iniziale della cima di mantenere lo stesso diametro esterno ed una linea più "fluida" ed omogenea della canna, senza improvvisi ingrossamenti o strozzamenti nei punti di innesto



Nota: lo spigot (un segmento di tubo di carbonio durissimo incollato alla fine del pedone) non entra completamente nella cima ma ne rimane fuori una parte scoperta di circa 2 cm (vedi immagine a destra). Ciò, in teoria, è appositamente voluto per compensare una eventuale consumazione delle stesso spigot o delle pareti interne della cima, per cui si hanno a disposizione questi 2 cm per 'avanzare' e compensare l'eventuale consumo. In realtà questa consumazione non avviene per tutta la durata della vita della canna, per cui i 2 cm scoperti rimarranno tali per sempre.

Nelle canne ripartite si suole indicare le caratteristiche con termini anglosassoni, per cui la potenza di lancio è indicata come *casting weight* o semplicemente *cast* e l'unità di misura del peso della zavorra è l'*oncia*, per cui se vogliamo fare un raffronto con le misure a noi più familiari (i grammi) è sufficiente fare la conversione: 1 oncia = 28,35 grammi. Pertanto quando parliamo di una canna con un cast da 6 once sappiamo che la potenza di lancio di quella canna corrisponde a $6 \times 28,35 = 170$ grammi. Nelle canne non viene però indicato un unico cast, quanto piuttosto un range del minimo e del massimo di zavorra lanciabile, per cui quando di una canna viene indicato un cast con un range di 3-6 once sta a significare che quella canna, per rendere al meglio delle sue caratteristiche, va usata con un piombo di peso non inferiore a 3 once (85 grammi) e non superiore a 6 once (170 grammi), da cui si potrebbe ricavare che la migliore performance di quella canna si ottiene con un piombo da 4,5 once (127 grammi). Ciò però è relativo allo stile di lancio utilizzato, per cui i produttori sono soliti indicare il peso ideale che deve avere il piombo in base al tipo di lancio, per esempio un piombo da 4 once per il *pendulum* ed un piombo da 5 once per il *ground*. I pesi ideali da utilizzare nei vari

stili di lancio per ottenere le migliori performance i produttori se li ricavano dalla media dei lanci ottenuti dai collaudatori (di solito longcaster più o meno conosciuti), ma ciò rimane comunque sempre relativo sia perché ciascuno di noi può sviluppare un determinato stile personale che può spostare in alto od in basso il peso della zavorra necessaria per ottenere la migliore performance, e sia dalla foggia della zavorra utilizzata (solo a titolo di esempio, magari le migliori performance della canna con un piombo ogivale si ottengono se questo pesa 150 g, mentre con un piombo piramidale queste si ottengono se pesa 100 g).

Quello che è certo è che il peso massimo dichiarato su una canna ripartita è quello effettivo ottenibile con un lancio ground, e questo significa che con una canna ripartita dichiarata 3-6 once si possono lanciare in ground 6 once effettive senza il timore che la canna possa schiantare durante il lancio, mentre nelle canne telescopiche e in 3 pezzi è sempre meglio tenersi prudenzialmente al di sotto di un 20% del peso massimo dichiarato per evitare spiacevoli sorprese, anche se si effettua un lancio *side*.

E' sempre meglio optare per canne con range contenuto (per esempio 6-8 once anziché 1-7 once), che è indice di una miglior resa della canna, giacché una canna che mi lancia bene un'oncia non potrà lanciarmi altrettanto bene 7 once.

Anche la lunghezza della canna viene di solito espressa con misure anglosassoni: *feet* (plurale di *foot*, *piede*: 1 piede = 30,48 cm). Le misure più diffuse sono: 12 piedi = 365,76 cm; 13 piedi = 396,24 cm ed ultimamente 14 piedi = 426,72 cm. Così come le once, anche i piedi non rappresentano misure assolute, per cui si possono arrotondare e possiamo parlare di lunghezze di 360, 390 e 420 cm, che sono misure a noi più familiari.

Se siamo alle prime armi e non sappiamo regolarci su quale sia la lunghezza della canna ideale per noi, un metodo empirico per stabilirlo potrebbe essere il seguente: 12 piedi se pesiamo sino a 70 kg, 13 piedi se pesiamo sino a 75 kg e 14 piedi da 80 kg in su, presumendo, ovviamente, che l'altezza sia proporzionale al peso. Questo naturalmente sino a quando non acquistiamo una buona padronanza della tecnica: "Rigoletto", il più piccoletto tra il nostro gruppo di amici (1,60 mt x 60 kg), ci ridicoleggiava con il suo cannone di 4,25 mt!

Dato che il mulinello che suggerirò sarà il mulinello a bobina rotante (ROT), riveste una particolare importanza l'anellatura della canna (è da tenere presente, per chi non lo sapesse, che a causa della struttura del rotante, in cui l'uscita del filo dalla bobina è lineare e non a spire come nel fisso, la canna si usa "rovesciata", cioè con gli anelli rivolti verso l'alto e non verso il basso come per il fisso)



Categoricamente a doppio ponte, gli anelli hanno un diametro inferiore rispetto a quelli per il fisso, sono più numerosi e, soprattutto, devono essere disposti lungo la canna in posizioni ben precise, con questo duplice scopo: favorire la ripartizione e impedire il contatto del filo con il corpo della canna anche quando questa assume una curvatura molto accentuata durante la fase di recupero. Una canna predisposta con gli anelli per il fisso non va bene per il rotante, mentre una canna predisposta con gli anelli per il rotante potrebbe essere tollerata con il fisso, anche se non è l'ideale. Di solito viene dichiarato dai produttori se l'anellatura della canna è predisposta per il rotante o per il fisso e se per caso non lo fosse possiamo stabilirlo da noi:

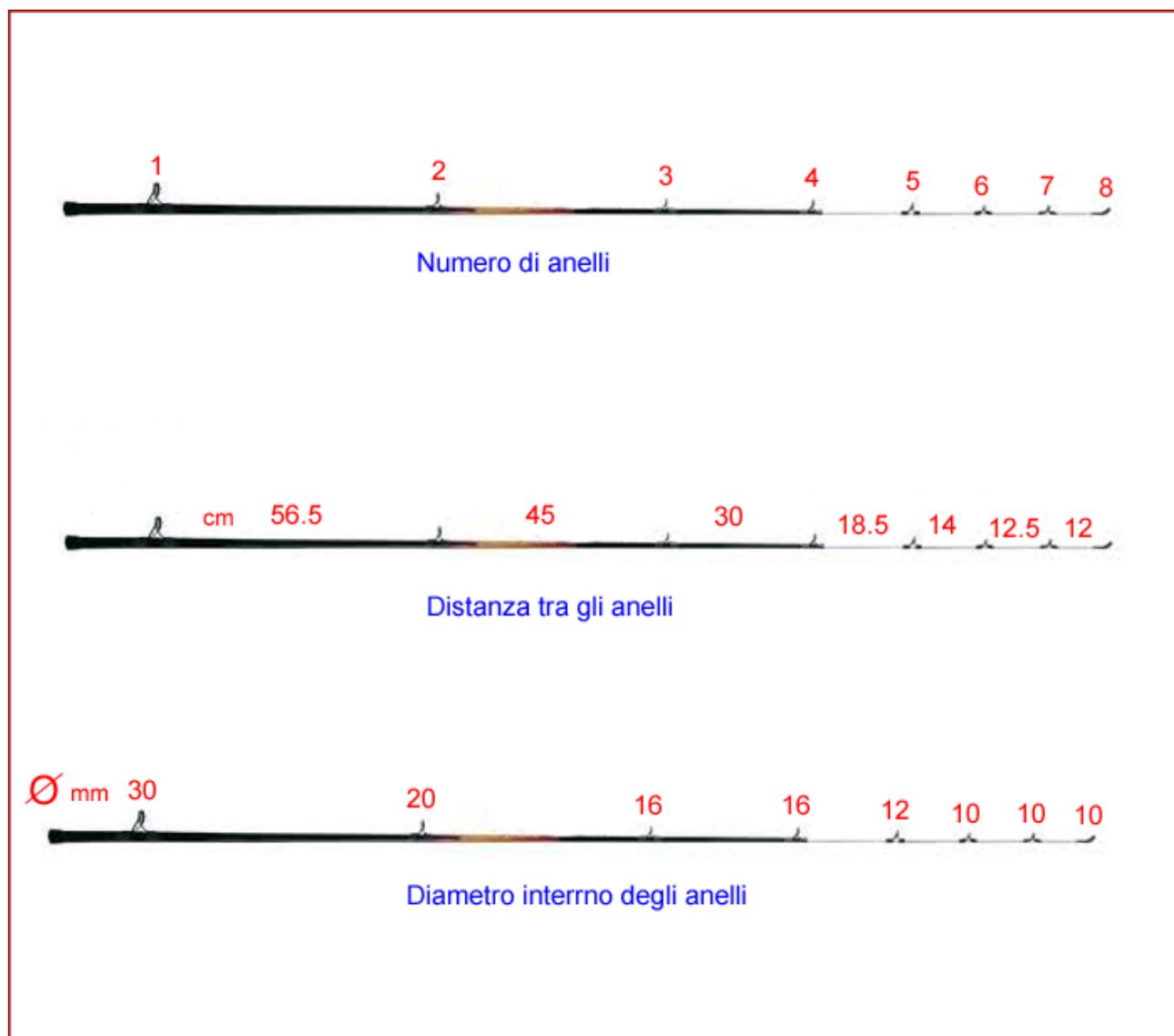
- montiamo il rotante, facciamo passare il filo in tutti gli anelli e leghiamo il *drop* (cioè quella sezione di filo che fuoriesce dall'apicale) ad un termosifone o ad un secchio pieno d'acqua
- mettiamo in tensione la canna (anelli in alto) sino a curvarla moltissimo (come se avessimo un enorme pesce attaccato): il filo che passa tra gli anelli, dal primo all'ultimo, non deve venire a contatto con la canna in nessun punto.

Di solito trascuriamo di fare questa prova dal negoziante, che è invece importantissima: infatti ci fidiamo del marchio, ma dimenticando che molte Case, anche le più rinomate, affidano spesso la legatura degli anelli all'esterno, e non sempre gli 'esterni' seguono rigidamente i canoni imposti dalle Case, e quindi non c'è la garanzia che in tutti i pezzi ci sia l'omogeneità della legatura (il motivo è sempre quello: più sono veloce=più pezzi lego=più guadagno, ma più sono veloce, più è facile sbagliare).

Nota: alcune Case, come l'Italcanna, oltre a distinguere l'utilizzo di una canna per rot da quella per fisso in base al tipo e alla disposizione degli anelli, per alcuni modelli fa la distinzione anche tra canna da lancio ground e canna da lancio pendulum.

Anche sulla qualità degli anelli non dobbiamo lesinare: quelli di scarsa qualità si logorano in fretta ed intaccano il nylon, con le conseguenze che è facile immaginare. Non sbaglieremo mai se sulla canna sono montati anelli in SiC (silicio carbonio).

Chi vuole legare da se gli anelli deve richiedere al produttore il piano del *ringspacing* (ovvero la distanza tra gli anelli) di quello specifico modello, il numero di anelli, il diametro di ogni singolo anello e l'altezza del ponte, oppure ricavare questi dati da un identico modello già anellato. Questo è per esempio il ringspacing che l'Italcanna ha rilasciata per il suo modello Oltremare:



Da svariati anni anche le case italiane producono canne ripartite di ottima qualità, per cui non siamo assolutamente costretti a rivolgerci al mercato anglosassone per avere un buon prodotto, mentre per i rotanti siamo costretti a rivolgerci alla produzione estera.

Nelle migliori canne per rotanti non vengono montati porta mulinello fissi ma piuttosto mobili, che prendono il nome di *coaster clips*, in modo che ogni utilizzatore possa posizionare il mulinello sul pedone alla giusta distanza dal piede del pedone stesso. I migliori sono quelli che hanno la fascetta in metallo, ma ci sono coaster più economici che hanno la fascetta in plastica



Alcuni modelli di canne ripartite per rotanti –

ITALCANNA FIREBALL

FIREBALL - Canna da pesca in 2 pz ad elevate prestazioni, costruita in carbonio alto modulo e carbonio alta resistenza, consente di effettuare lanci in stile ground o pendolare per raggiungere notevoli distanze. Leggera e bilanciata, è l'ideale per la pesca ad alti livelli o dove si richiedono gittate notevoli. La serie "S" è caratterizzata da una vetta in grado di trasferire al piombo tutta l'energia accumulata nella fase di caricamento, e montata di serie con Coaster clips per fissare il mulinello nella posizione più idonea al proprio braccio (su richiesta anche con portamulinello Fuji). La serie "L" (per fisso) invece è rivolta alla pesca con una vetta molto più sensibile che non scava il piombo e non strappa l'esca nel caricamento, pur conservando eccezionali doti di spinta. Tutte le Fireball vengono montate con anelli tipo Fuji Alconite. Azione 0,82-0,88 Riportiamo a seguito le zavorre massime consentite per le varie versioni : - S1 Pendolare 150g e Ground 170g max - S2 Pendolare 120g e Ground 150g max - L2 Pendolare 120g e Ground 150g max

CODICE	MODELLO	LUNGHEZZA	SEZIONI	ANELLI	POTENZA	INGOMBRO
oa805	mod.S2 per rotante	4	2	fujialconite	150 gr.(ground)	207 cm
oa800	mod.S1 per rotante	4	2	fujialconite	170 gr.(ground)	207 cm

ITALCANNA MILLENNIUM



Millennium non è casuale il nome che rappresenta tutti gli sforzi fatti e le esperienze acquisite sul finire di questo millennio. In 2 elementi con giunzione ad innesto e realizzati con carbonio HR più altri 4 materiali ben miscelati tra loro per totali 3,80 mt., consente lanci massimi di 90, 120 o 150gr. Le versioni 90 e 120 sono espressamente progettate per la pesca, mentre la versione 150 gr. più tecnica sfrutta in pieno la potenza del lancio pendolare, notevoli in entrambe le versioni doti di spinta e potenza grazie ad un calcio rigido solo dove necessita, grande sensibilità e leggerezza, anelli SIC e portamulinello Fuji. Millennium 150 - Action 0.83

CODICE	MODELLO	LUNGHEZZA	SEZIONI	ANELLI	POTENZA	INGOMBRO
oa700	per rotante	3,8	2	Italcanna sic	120 gr	197 cm
oa710	per fisso	3,8	2	Italcanna sic	120 gr	197 cm
oa701	per rotante	3,8	2	Italcanna sic	150 gr	197 cm
oa711	per fisso	3,8	2	Italcanna sic	150 gr	197 cm
oa899	per rotante	3,8	2	Italcanna sic	90 gr	197 cm
oa709	per fisso	3,8	2	Italcanna sic	90 gr	197 cm

ITALCANNA OLTREMARE



La "Oltremare" canna concepita per il lancio tecnico, rappresenta la sfida italiana al Record Mondiale nello stile Ground e Pendolare. Nata dopo mesi di studi e prove pratiche coadiuvate da noti lanciatori tecnici, la Oltremare è attualmente disponibile in 3 versioni: Mod. "Pro" la più tecnica, calcio con doppio accumulo di energia ed anelli CERMET a basso coefficiente di attrito; Mod. "A" per pesca e lancio pendolare, Mod. "B" specifico per Ground. Il Mod. "Pro" ultimo nato, è il più indicato per l'agonismo e le gare di lancio tecnico in stile pendolare, mentre il tipo "A" può essere impiegato (oltre al lancio tecnico) anche alla pesca qualora sia necessario pescare a notevole distanza pur conservando buona sensibilità sulla vetta. La Oltremare è costruita in carbonio alto modulo, anelli in pietra dura, Coaster in acciaio per bloccare il mulinello. su richiesta disponibile con placca portamulinello



CODICE	MODELLO	LUNGHEZZA	SEZIONI	ANELLI	POTENZA	INGOMBRO
oa501	mod.B-per rotante	3,8	2	Italcanna sic	100/180	207 cm
oa500	mod.A-per rotante	3,8	2	Italcanna sic	80/160	207 cm
oa550	mod.PRO-per rotante	4,05	2	Italcanna sic	80/170	209 cm

ULTRAMARINE**UNICA 400 3/6 oz****EXPLOIT 3/6****NEW RIP 3/6 OZ F****ULTRAMARINE FTR 3/6 OZ F****OTTO ONCE 400****OTTO ONCE 420**



BAD BASS INTERNATIONAL SQUARED 6 once 14 piedi**BAD BASS INTERNATIONAL PRO SQUARED****6 once 14 piedi**

GREYS APOLLO MATCH 13.4 piedi 3-6 once 2 pezzi



GREYS GRX SHORE 13 piedi 6 once





Le regine del surfcasting – Sono ovviamente le Century e le Zziplex. Questi sono i siti in cui potete visionarle:

<http://www.centurysea.co.uk/sea-rods/#excalibur>

<http://www.summerlands-tackle.co.uk/section.php/6616/1/zziplex-rods>

I mulinelli

L'abbinamento ideale con una RIP è il mulinello a bobina rotante in quanto, una volta che siamo riusciti a padroneggiarlo, sarà quello che darà le migliori performance sia in termini di distanza che di recupero della preda. A parità di filo contenuto in bobina, il rot pesa la metà di un fisso, ha una frizione più potente ed un ingombro infinitamente minore, tutte caratteristiche che lo fanno preferire al fisso. L'unico vantaggio che ha il fisso, cioè la sua maggior facilità d'uso da parte dei principianti della pesca, viene comunque perso durante l'uso con il *pendulum*, in cui emergono le caratteristiche negative appena esposte. La dannazione del rotante, è risaputo, è il *fuori giri* della bobina che se non viene controllato dà luogo a parrucche inestricabili.



Ma una volta domato, il puledrino si dimostra per quello che è: un cavallo di razza vincente. I tre mulinelli che vanno per la maggiore sono l'Abu 6500, il Daiwa 7HT ed il Pen 525 (tutti è tre in vari modelli) e non mi sento di stilare una classifica tra loro, perché praticamente si equivalgono e molto dipende dall'abitudine che abbiamo preso ad utilizzare l'uno piuttosto che l'altro. Forse suggerirei il Pen a chi effettua in prevalenza il surfcasting pesante per le doti di trattorino di questo mulinello nella fase di recupero e indifferentemente uno qualsiasi degli altri due per chi in prevalenza effettua un surfcasting meno impegnativo. Diciamo che tra i longcaster da pedana l'Abu è maggiormente diffuso rispetto al Daiwa, ma a pesca non sono necessarie queste sottigliezze. La disputa tra l'Abu ed il Daiwa (a pesca) mi fa sempre venire in mente quella che c'era una volta tra la Vespa e la Lambretta: rivalità accesissime per due prodotti praticamente equivalenti. Agli inizi del surfcasting, molti di noi venivano indirizzati all'acquisto del mulinello in base al fanatismo che si provava per i due testimonial eccezionali dell'epoca: Paul Kerry (Daiwa) e Neil MacKellow (Abu e Pen), come pure per le canne (Paul per le Daiwa HPB e WKT, e Neil per le Zziplex, queste ultime, agli inizi, introvabili in Italia e acquistabili solo in Inghilterra).

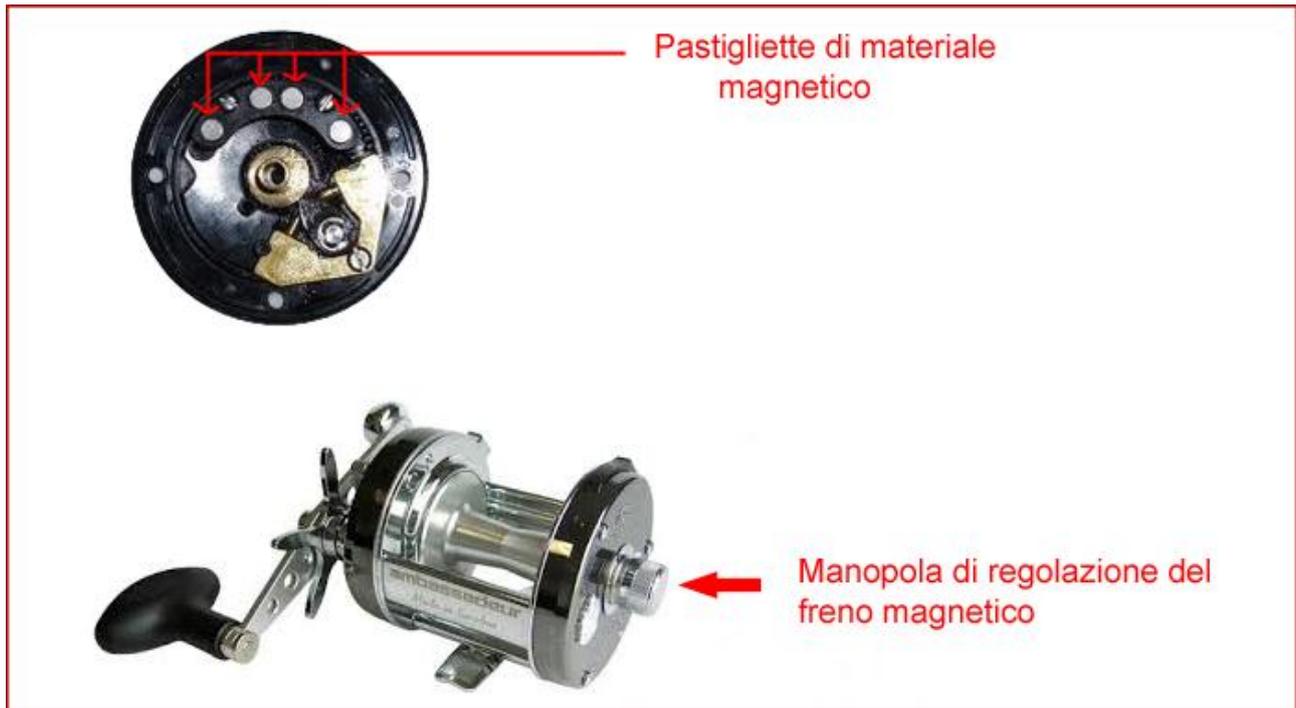
Dicevamo del fuori giri: la bobina acquista una velocità paurosa (si è calcolato 25-30.000 giri/minuto con velocità di spunta del piombo sino a 400 km/ora), che se non viene in qualche modo controllata si avrà ad un certo momento che la bobina girerà molto più velocemente di quanto non fuoriesca il filo trascinato dal piombo: questo inconveniente porta il filo a "gonfiarsi" sino a formare una matassa talmente aggrovigliata di cui, a volte, per venirne a capo ci vogliono ore. Per ovviare al fuori giri i mulinelli rotanti sono dotati di due meccanismi frenanti che nelle ultime versioni sono ormai abbinati: il *freno centrifugo* ed il *freno magnetico*.

Taratura del mulinello - Il freno centrifugo è costituito da 4 o 6 bussolotti in plastica o carbonio liberi di scorrere sui raggi disposti sulla guancia interna del carter: quando la bobina ruota vorticosamente, la forza centrifuga fa scivolare i bussolotti dalla parte più interna dei raggi alla parte più esterna, e siccome la bobina è racchiusa nel carter del mulinello, i bussolotti vanno a sfregare sulla parte alta del carter creando attrito e quindi rallentano la velocità della bobina.



Quando la velocità diminuisce, i bussolotti risentono meno della forza centrifuga e creano un attrito inferiore sulla parete del carter sino a diventare quasi nullo. Il numero ed il tipo di bussolotti da usare è regolato dallo schema esposto più avanti.

Il freno magnetico è costituito da 4 o 5 pastiglie di materiale magnetico inserite in appositi fori di una piastra metallica che si trova nella guancia interna del carter. La piastra è collegata ad un pomello graduato che consente di avvicinare od allontanare la piastra dalla bobina, per aumentare o diminuire l'attrazione magnetica tra pastiglie e bobina. L'attrazione magnetica contribuisce a rallentare la velocità della bobina. Nella piastra il numero dei fori di contenimento è superiore al numero delle pastiglie per consentire loro diverse disposizioni nella piastra: p.e. tutte ravvicinate e concentrate nella parte centrale della piastra, oppure alternate tra loro (un foro sì ed uno no), o ancora 3 ravvicinate e due distanziate, e così via.



Possiamo variare la quantità di bussolotti e pastiglie da usare a seconda della nostra padronanza già acquisita sul mulinello, del vento favorevole o contrario, del peso del piombo che stiamo usando, del diametro del filo e della quantità imbobbata, o di altri fattori che si possono presentare. In linea di massima, possiamo definire che ci sono 4 elementi principali su cui intervenire per influenzare la velocità della bobina (il tipo di olio, il freno centrifugo, il freno magnetico ed il livello del filo in bobina) ed il loro rapporto è disciplinato da queste interazioni:

- un olio troppo fluido deve essere controbilanciato da un maggior numero di bussolotti e di pastiglie magnetiche e da una minor quantità di filo in bobina;
- un numero inferiore di pastiglie magnetiche richiede un olio più denso e un numero maggiore di bussolotti.

Insieme a questi meccanismi è presente anche un altro dispositivo molto importante: il regolatore laterale, che agisce direttamente sull'asse della bobina. La bobina è solidale col suo asse, che oltre a scorrere nei cuscinetti ha anche un gioco laterale. Questo gioco laterale viene regolato da un pomellino rotante che funziona come una micro frizione: più la "frizione" è stretta, inferiore sarà il gioco laterale dell'asse. Di solito si regola il gioco in modo che l'escursione della bobina verso destra e verso sinistra non superi il millimetro. Ovviamente stringendo del tutto il pomellino la bobina quasi si blocca ed allentandolo troppo la bobina diventa incontrollabile da parte di tutti gli altri dispositivi di frenaggio, compreso il pollice. Per lo più questa regolazione va fatta una tantum e va ripresa solo se dovesse stararsi.



Un metodo per fare una prima taratura dei giri bobina consiste nel tenere la punta della canna in alto e far cadere il piombo al suolo: stringiamo al massimo il regolatore della bobina in modo che, non appena il piombo tocca il suolo, la bobina si fermi da sola senza l'ausilio del pollice. Attenzione: se vogliamo evitare la nostra prima, terrificante parrucca prima ancora di aver fatto il nostro primo lancio, inizialmente stringiamo al massimo il regolatore della bobina ed allentiamolo molto gradualmente: quando vediamo che la velocità di discesa aumenta molto, non esitiamo ad usare il pollice per frenare la bobina.

La configurazione ideale del mulinello rotante è legata a tutti i fattori sopra esposti ed alla nostra abilità nel saper utilizzare il pollice come freno, ma per chi sta iniziando (stiamo naturalmente parlando di configurazione da pesca e non da pedana), suggerirei di partire con l'assetto sotto esposto che garantisce un maggior controllo del fuori giri (a discapito della distanza, ma in questa fase non ci interessa: avremo tutto il tempo di incrementarla successivamente).

Anzitutto procuratevi questo materiale:

- un rotolone di filo dozzinale, pagato proprio due soldi, del diametro dello 0.35 per riempire la bobina;
- un rotolo più piccolo di filo sempre dozzinale del diametro 0.80 per lo shockleader;
- un buon numero di piombi da 150 gr di forma sferica od ogivale (beachbomb, acquazoom o simili);
- un paio di cesoie robuste (ideali sono quelle di taglia piccola usate per il giardinaggio, vendute appositamente anche per il surfcasting) da appendere alla cintura;



- un punteruolo di acciaio inox acuminato per sciogliere i nodi e piccole parrucche;



- un certo numero di ditali in pelle od in gomma (pezzo di camera ad aria per biciclette) con cui proteggere il pollice. Ottimo l'apposito guanto usato dai pedanisti (scomodo però a pesca)



Guanto

Ditale di camera d'aria
di bicicletta

Montate sul mulinello tutti i bussolotti più grossi e tutte le pastiglie magnetiche in dotazione, disposte ravvicinate nei fori più centrali, e oliate i cuscinetti con una goccia di olio denso (quindi non l'olio Singer, ottimo quello ad alta viscosità per i motori di autovetture). Regolate il pomellino del freno magnetico in modo che le calamite stiano nella posizione più vicina alla bobina (numero più alto della scala graduata). Montate il mulinello sulla canna (montatura alta o bassa, come meglio vi trovate), legate lo shockleader ed il piombo e fate fuoriuscire un drop di un metro. Tenendo alta la punta della canna, fate cadere il piombo al suolo e regolate il registro laterale come spiegato più sopra, se già non l'avete fatto.

Col mulinello così tarato, durante i lanci sentirete il mulinello "gemere" con un forte suono caratteristico come se fosse in sofferenza: non fateci caso perché è solo il rumore caratteristico che emette un rotante quando è fortemente frenato. Quando dopo tanti e tanti lanci sarete ultra sicuri di poter tenere sotto controllo la situazione, potete allentare i freni configurando il mulinello in questo modo:

- Magneti. Tenete solo 3 magneti nella parte centrale della piastra e posizionate il pomellino su un numero intermedio della scala (p.e. sul 4) e durante il lancio, quando il piombo è a metà del tragitto nel suo volo in aria, azzardatevi a spostare il pomellino sullo zero.
- Olio. Durante gli allenamenti potete anche usare un olio fluido, ma per la pesca consiglio di lubrificare i cuscinetti sempre con olio denso.
- Bussolotti. Passate gradualmente dai bussolotti grossi a quelli più sottili, diminuendo il loro numero man mano che progredite nel lancio. Tenete presente che mentre con il freno magnetico potete passare, durante il lancio, dalla posizione di massimo frenaggio a quella zero, l'azione frenante dei bussolotti non può essere modificata se non smontando la guancia del mulinello ed asportando od aumentando il numero ed il tipo dei bussolotti.
- Per tutto il periodo dell'allenamento usate un filo ordinario dello 0.35, perché la parrucca è sempre in agguato e non sempre si può sciogliere con il punzone. Sarete quindi costretti ad usare le cesoie per eliminarla, ed il filo buono costa. Il diametro 0.35 aiuta lo scioglimento di piccole parrucche meglio di un diametro più sottile.

- Bilanciamento della bobina. Le bobine dei rotanti sono perfettamente bilanciate, quando sono vuote. E' quando si avvolge il filo che diventano sbilanciate, assumendo quindi una rotazione irregolare che può dar luogo a perdita di distanza e a fastidiose vibrazioni. Sono i primi 25-30 metri di filo (quelli imbobinati per primi) che causano lo sbilanciamento, che può essere eliminato o almeno ridotto imbobinandolo in questo modo: legate il filo alla gola della bobina tutto a sinistra ed iniziate ad avvolgere sovrapponendo le spire tra loro sino a fare una gobba alta 5 mm; poi passate tutto a destra e anche qui fate una gobba di 5 mm; infine passate a centro bobina e fate la stessa cosa. Ora potete avvolgere il filo normalmente distribuendolo in modo regolare da sinistra a destra e viceversa. Riempite la bobina sino a 2 mm dal bordo.



Quando legate lo shockleader, posizionate il nodo tutto a destra o tutto a sinistra sul bordo bobina, per evitare dolorosissime lacerazioni al dito durante il rilascio del filo. Doppiate sempre il nodo dello shockleader sul piombo (il nodo ideale è il Palomar). Un'altra raccomandazione: durante l'apprendimento farete sicuramente tantissime parrucche che sarete costretti a tagliare con le cesoie perché inestricabili, sminuzzate il filo in pezzetti e mettetelo dentro una busta che porterete via, oppure bruciate la matassa usando un giornale vecchio.

Attacco del mulinello alla canna - Resta da determinare la posizione del mulinello sul pedone: ad *attacco alto* o ad *attacco basso*. L'attacco alto consiste nel posizionare il rotante in un punto ben preciso del pedone che si determina in questo modo: teniamo la base del pedone col pugno sinistro che terremo appoggiato sullo sterno, o meglio appena al di sotto della mammella sinistra all'altezza dell'ascella, e distendiamo completamente il braccio destro sul pedone stringendo il pedone stesso col pugno destro



il mulinello va fissato con i coaster esattamente al centro del pugno destro che stringe la canna proprio in quel punto (se andiamo a misurare, troveremo che la distanza dalla base del pedone sarà compresa tra i 65 e i 75 cm, a seconda della lunghezza delle nostre braccia). Il fatto di fissare il mulinello in base alla lunghezza delle nostre braccia è fondamentale sia per la preparazione del lancio che per la sua chiusura (rappresentata dall'immagine sopra), come avremo modo di vedere nel paragrafo dedicato al lancio.

Se la canna fosse dotata di portamulinello fisso a vite



non potremo ottenere questa regolazione fine della posizione del mulinello in base alla lunghezza effettiva delle nostre braccia, in quanto questo tipo di portamulinello potrebbe essere stato fissato dalla Casa in una posizione non adatta alle nostre braccia. Il portamulinello regolabile, lo *Slide 'n' Grip*, anche se consente di posizionare il mulinello in un punto preferenziale, risulterà scomodo da usare in quanto per il suo volume non consente di abbracciare come si deve la bobina con il pollice, operazione questa che vedremo sempre nel paragrafo dedicato al lancio



Inoltre il pomello di serraggio del primo coaster consente un appiglio per il dito indice, rendendo l'impugnatura dell'intero mulinello molto più salda e sicura in tutta la fase di preparazione e di chiusura del lancio. Nell'immagine sottostante si può notare quanto diventi salda la presa della mano intorno al mulinello



L'attacco basso consiste nel posizionare il mulinello a 17-18 cm dalla base del pedone. In questo caso la gestione del mulinello va fatta con la mano sinistra (ovviamente con la destra per i mancini) e molti lo preferiscono in quanto la mano destra, libera dall'ingombro del mulinello, può impugnare meglio la canna in fase di preparazione e chiusura del lancio. Personalmente posso dire che, una volta abituati a gestire il mulinello con attacco alto, non si sente la necessità di 'liberare' la mano destra per gestire meglio la canna. E' piuttosto una questione di abitudine che si piglia nelle prime fasi di addestramento e non sarebbe male abituarsi sia all'attacco alto che a quello basso.



I mulinelli che useremo sono privi di guidafile e pertanto useremo il pollice della mano sinistra per svolgere questa funzione. Il recupero del filo è identico sia con attacco alto che con attacco basso, con l'unica differenza che con attacco alto bloccheremo la canna tra le gambe, mentre con attacco basso è fortemente suggerito l'utilizzo di una cintura da combattimento per sostenere la canna, specialmente se abbiamo allamato una grossa preda:

- si tiene la canna con la mano sinistra al di sopra del mulinello e si gira la manovella con la mano destra
- si appoggia il pollice della mano sinistra sul filo e man mano che questo viene recuperato si guida il filo col pollice da destra a sinistra e viceversa, cioè si usa il pollice come se fosse il guidafile del mulinello



Manutenzione il rotante – Dopo ogni battuta di pesca bisogna risciacquare il rotante sotto un getto di acqua dolce corrente, scuoterlo energicamente per scrollargli di dosso l'acqua eccedente e metterlo ad asciugare all'ombra. Ogni tanto mettere una goccia d'olio nei cuscinetti entro cui ruota l'alberino: questa operazione è di estrema facilità in quanto è sufficiente svitare a mano le tre grandi viti che tengono uniti al telaio i due carter laterali.

I carter sono autoportanti, nel senso che tutti i meccanismi necessari al funzionamento del mulinello (ad eccezione del nudo telaio e della bobina) sono montati sui carter. Una volta separati i due carter, mettere una goccia d'olio nei cuscinetti in cui ruota l'alberino e rimontare i carter avvitando a mano le tre grandi viti.

Una volta all'anno, fare una manutenzione completa del mulinello, smontando tutti i pezzi e ripulendoli del vecchio grasso emulsionato con della benzina rettificata (in caso non si trovasse quella rettificata, usare pure quella della pompa di benzina del proprio distributore). Come olio usare quello in dotazione al mulinello (se ancora lo danno), altrimenti usare l'olio Singer per le macchine da cucire (come olio fluido) e quello per i motori delle autovetture (come olio denso); come grasso usare quello in dotazione (se ancora lo danno), altrimenti il così detto *grasso marino*, oppure olio e grasso per mulinelli appositamente venduto nei negozi di articoli da pesca. Probabilmente vi sarà capitato di leggere di oliature *speciali* che i longcaster usano in pedana per guadagnare qualcosina nel lancio, dato che un solo centimetro potrebbe far vincere la gara, ma a pesca non saranno certamente quei dieci centimetri in più che guadagnerete nel lancio a fare la differenza.

Alcuni modelli di mulinello rotante – Se li trovate, acquistate pure ad occhi chiusi i mulinelli rotanti fuori catalogo dalla Daiwa, dell'Abu e della Penn perché sono tutti ottimi e risparmiate pure sul prezzo. Quelli illustrati sono tra i più recenti:

Abu Garcia Ambassadeur 6500 CT Chrome Rocket Multiplier Reel



Abu Garcia Ambassadeur 6500 C3 CT Mag Hi-Speed Multiplier Reel



Abu Garcia Ambassadeur 6500 C3 CT Mag Reel



Abu Garcia Ambassadeur 6500 C3 CT Premium Mag Multiplier Reel



Abu Garcia Ambassadeur 6500 C3 CT Mag Pro Multiplier Reel



Abu Garcia Ambassadeur 6500 CT Power Handle Multiplier Reel



Abu Garcia Ambassadeur 6500i TSR Multiplier Reel



Abu Garcia Ambassadeur 7500i CS Elite HS Multiplier



Daiwa Millionaire 7HT Multiplier Reel



Daiwa Millionaire 7HT Mag Multiplier Reel



DAIWA MILLIONAIRE 7HT MAG-ST MULTIPLIER REEL



Daiwa 7HT Turbo Multiplier Fishing Reel



Penn 515 Mag 2 Multiplier Reel



Penn 525 Mag 2 Multiplier Reel



Akios S-Line 757 CT Multiplier Reel



Akios S-Line 757 CTM Multiplier Reel



Akios Sportscast Shuttle 656 SCM Multiplier Reel

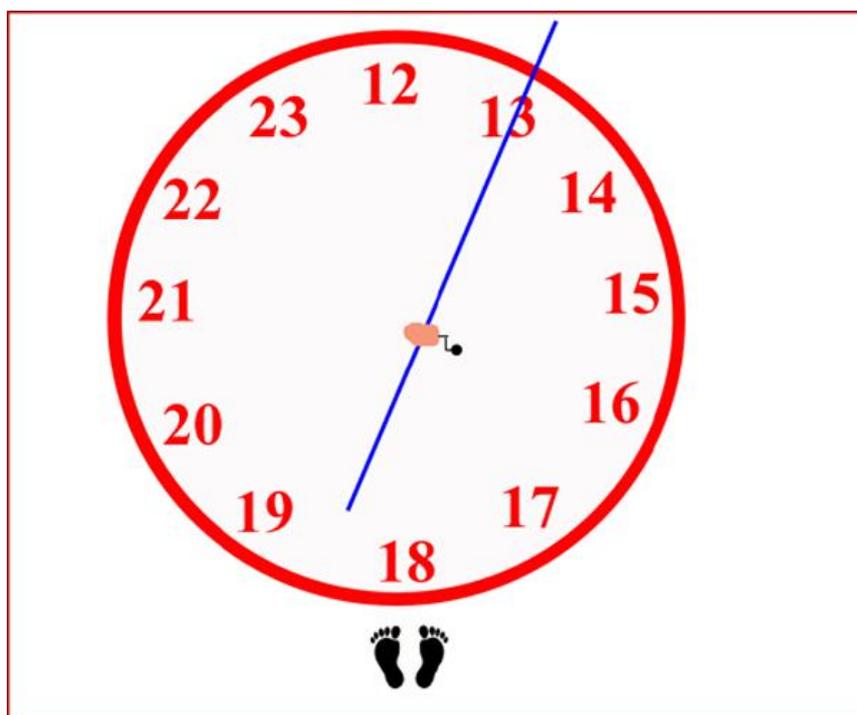


I lanci ground e pendulum

Le canne ripartite e soprattutto i mulinelli rotanti poco si confanno al lancio *side*, lo stile di lancio più diffuso tra i pescatori amatoriali. Questo lancio si può tentare quando c'è da appoggiare l'esca poco dopo la battigia, oppure c'è da lanciare un pesce-esca vivo che non vogliamo proprio strapazzare con un lancio violento ed in ogni caso sempre a breve distanza. Vedremo però che con un po' di buona volontà, molta voglia di imparare, nessuna voglia di arrendersi e tenendosi sempre in allenamento riusciremo anche noi sia a 'domare' la canna ripartita ed il mulinello rotante che ad eseguire i lanci *ground* e *pendulum*, che sono proprio specifici per questo tipo di attrezzatura. La domanda che dobbiamo porci continuamente come sfida è questa: ci sono riusciti centinaia di migliaia di pescatori, perché non dovremo riuscirci anche noi?

Il Ground Cast o OTG (Off The Ground Cast) – Sconsiglio vivamente di iniziare direttamente col lancio pendolare (*pendulum*) senza prima passare dal *ground*, in quanto questi due lanci hanno in comune molti movimenti che sono però più facilmente assimilabili con il *ground*. Una volta che avremo assimilato bene (ma proprio bene) il *ground*, il *pendulum* si presenterà meno ostico in quanto i movimenti di base sono già assimilati. Inoltre c'è da osservare che non sempre a pesca sarà possibile lanciare in *pendulum* (mancanza di spazio, vento frontale troppo forte o altre cause) e che il *ground* è la 'riserva naturale' a cui attingere qualora le condizioni ambientali o altri motivi ci impediscono di fare un *pendulum* efficace, tanto più che abbiamo il vantaggio che l'attrezzatura è identica per entrambi i lanci. Spiegare un lancio tecnico usando solo le parole è molto astruso, perché un lancio è una sequenza di movimenti di gambe, braccia e corpo che solo visivamente si possono capire al volo, mentre la loro descrizione verbale può richiedere anche un fiume di parole col rischio che non si capisca neanche un beato niente. Sarà bene integrare quanto illustrato con qualche filmato che fortunatamente abbondano su YouTube (ai miei tempi, non c'era neanche il computer...).

La prima cosa che dobbiamo fare è di disegnare sul suolo il quadrante circolare di un orologio con un diametro di 3 metri, in modo che sia abbastanza ampio per poterci agevolare nel posizionare più correttamente canna e gambe in base agli orari segnati sul quadrante stesso:



Teniamo la canna in mano (mano sinistra che avvolge la base del pedone, mano destra che avvolge il mulinello, col pollice sulla bobina). Sblocciamo la bobina e prendiamo posizione davanti alle ore 18, spalle alla riva e sguardo diretto alle ore 12.

Lunghezza del drop. Dato per scontato che la lunghezza del drop, una volta imparato il lancio, potrà subire variazioni personali che meglio si adeguano alle nostre caratteristiche, per chi sta iniziando è meglio seguire queste regole:

Canna da mt 3,60:

drop lungo mt 1,50 con partenza del piombo da ore 13;
drop lungo mt 2,00 con partenza del piombo da ore 14;
drop lungo mt 2,40 con partenza del piombo da ore 15.

Canna da mt 3,90:

drop lungo mt 1,80 con partenza del piombo da ore 13;
drop lungo mt 2,30 con partenza del piombo da ore 14;
drop lungo mt 2,70 con partenza del piombo da ore 15

Canna da mt 4,20:

drop lungo mt 2,10 con partenza del piombo da ore 13;
drop lungo mt 2,60 con partenza del piombo da ore 14;
drop lungo mt 3,00 con partenza del piombo da ore 15

(il termine *drop* viene usato durante la preparazione di un lancio per indicare quello spezzone di lenza che fuoriesce dalla canna e va dall'apicale sino al piombo)



Inizieremo con partenza del piombo da ore 13 e non ci sposteremo da questa posizione sino a quando non avremo imparato a fare un lancio perfetto. Poi passeremo gradualmente alle ore 14 e quindi alle ore 15. Quando saremo provetti lanciatori, riusciremo a lanciare in ground anche posizionando il piombo a ore 16 o anche più indietro. Il lancio del piombo da ore 13 sarà il meno potente, quello da ore 16 avrà una potenza inaudita.

Posizione del corpo. Gambe leggermente divaricate, piede destro in avanti e rivolto a ore 12, piede sinistro più indietro e rivolto a ore 22 (la distanza tra i piedi è di circa 40-50 cm). Il bacino e le spalle sono quasi paralleli alla riva (leggermente girati verso sinistra), lo sguardo è rivolto alle ore 12. Braccio destro semi raccolto (angolo di 170° tra braccio e avambraccio) e tenuto basso, braccio sinistro completamente disteso in avanti e tenuto più alto del destro. Spostare tutto il peso del corpo sul piede destro: la gamba destra si flette ed il tallone sinistro si solleva. Chinare il busto in avanti.

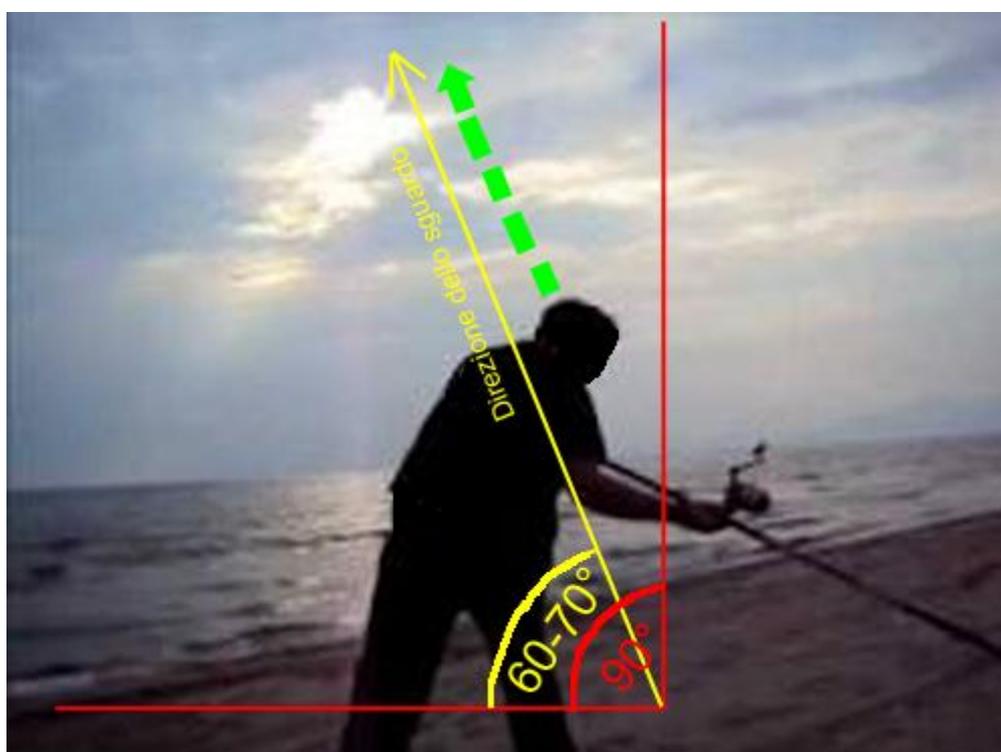


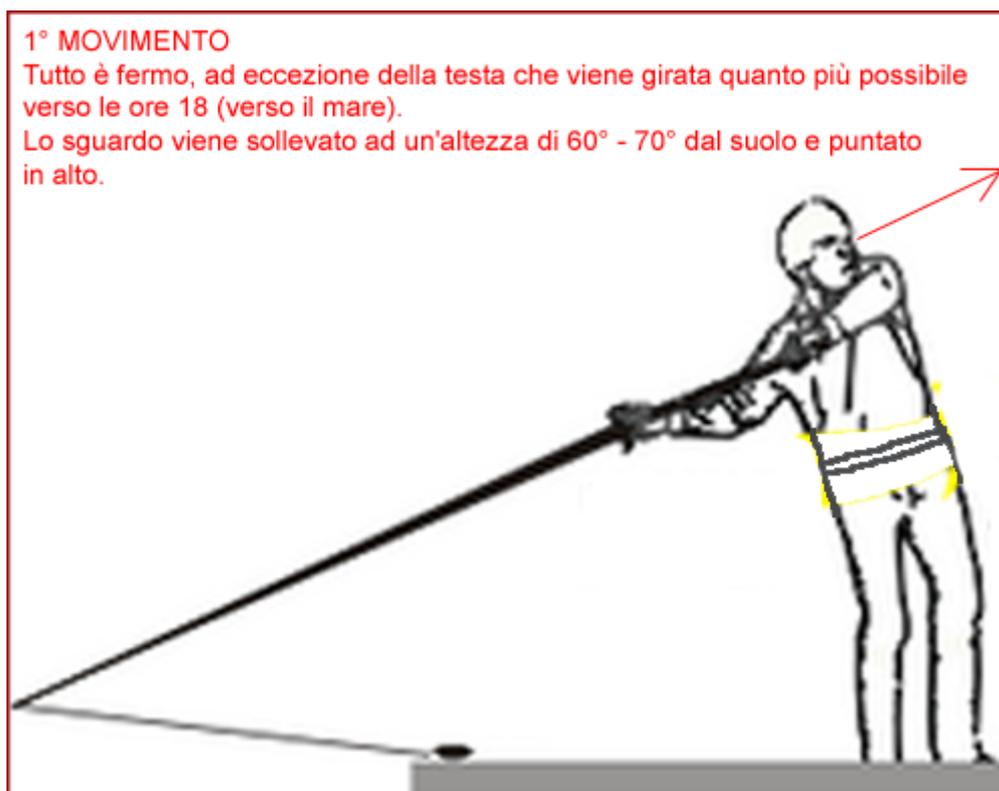
Nota: proprio le primissime volte, solo per imparare a posizione braccia e canna, possiamo metterci direttamente di fronte al mare: questa posizione, anche se non ci consente di caricare la canna nel modo dovuto, tuttavia ci consente di cominciare a posizionare le braccia e la canna nella giusta postura.

Posizione della canna. Punta tenuta bassa a sfiorare il suolo e rivolta a ore 13, drop disteso e perfettamente in linea con la canna (canna e drop devono formare una linea retta). Il busto chinato in avanti e le braccia posizionate come spiegato prima (braccio destro più basso del sinistro), conferiranno alla canna una posizione obliqua "naturale", non forzata. Se sentite una forzatura, cambiate leggermente la posizione delle braccia sino a quando non sentite che la canna si mette in posizione praticamente da sola. Fate questa prova: usando la mano destra come fulcro, sollevate leggermente la mano sinistra dal pedone e verificate che la punta della canna tenda a scendere verso il suolo ed il pomolo del pedone tenda a salire verso l'alto (come se la canna fosse un bilanciere col peso 'sbilanciato' sulla punta). Date dei leggeri colpetti con la mano sinistra sul pomolo del pedone per abbassare il pomolo e sollevare la punta, e verificate che la punta della canna tenda a riscendere verso il basso ed il pomolo a risalire verso l'alto senza però aiutare in nessun modo questa tendenza naturale della canna a posizionarsi obliqua



Primo movimento. Lasciando tutto immobile come se fosse una foto, limitiamoci *solo* a girare la testa verso sinistra per spostare lo sguardo da ore 12 ad un punto in alto nel cielo cercando di girare la testa il più possibile verso le ore 18: l'angolo formato dallo sguardo e dal terreno deve essere di $60^\circ - 70^\circ$.





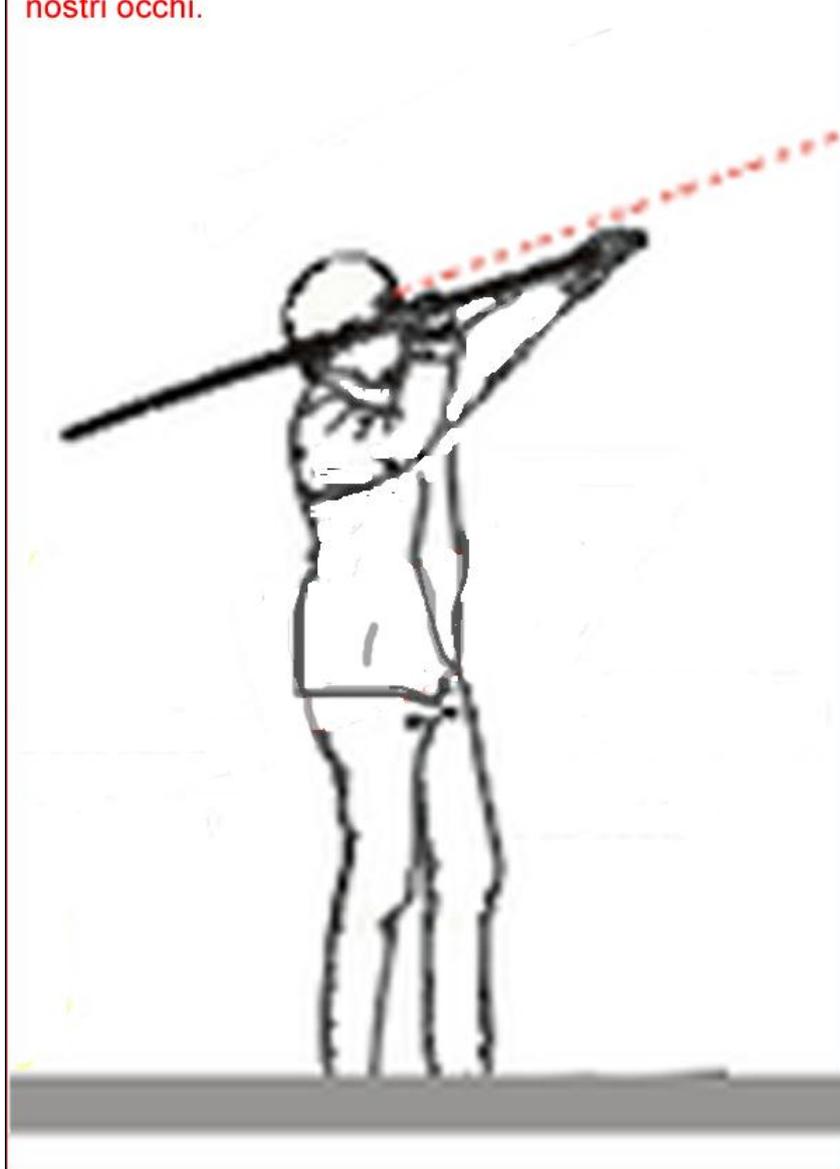
Questo unico movimento del corpo, e precisamente *della sola testa*, che potrebbe apparire insignificante, ha un'importanza fondamentale per la buona riuscita di tutta la successiva sequenza del lancio: lo sguardo puntato in alto a guardare il cielo con un angolo di 60°-70° guiderà in modo magico tutto il resto dei movimenti del nostro corpo quando richiameremo la canna per catapultare il piombo. Braccia, busto, gambe e canna faranno una *traiettoria obbligata* per il solo fatto che il nostro sguardo è già puntato in quella direzione; anche il piombo farà una parabola ideale perché abbiamo puntato lo sguardo in quella direzione verso l'alto e seguirà con assoluta precisione la linea del bersaglio, che sarà perfettamente perpendicolare alla spiaggia.

Dopo aver spostato la testa, tutto ciò che è dietro la nostra nuca (corpo, braccia, gambe e canna) deve rimanere perfettamente immobile nella stessa identica posizione in cui l'abbiamo lasciato prima di girare la testa: questo primo movimento consiste infatti nel solo spostamento della testa.

Secondo movimento. In questo secondo movimento dell'azione del lancio, lo spostamento delle braccia, delle gambe e del busto sono simultanei, anche se dalla descrizione possono sembrare consequenziali: tenendo il braccio sinistro sempre disteso al massimo e più in alto di quello destro, tiriamo con la mano sinistra il calcio del pedone facendo compiere al pugno sinistro un ampio semicerchio dal basso verso l'alto sino a portarlo davanti al nostro sguardo (che non deve mai spostarsi da quel punto del cielo)

2° MOVIMENTO

Tenendo il braccio sinistro sempre teso in avanti, spostiamo il pugno sinistro dal basso verso l'alto facendogli compiere un ampio semicerchio. Ad un certo punto il pugno sinistro verrà a trovarsi di fronte ai nostri occhi.



Contemporaneamente spingiamo la canna con il pugno destro dalle ore 13 alle ore 21 e progressivamente dal basso verso l'alto: in pratica il braccio funzionerà come una catapulta 'rotatoria', spingendo la canna in avanti e facendo strisciare il piombo al suolo

2° MOVIMENTO

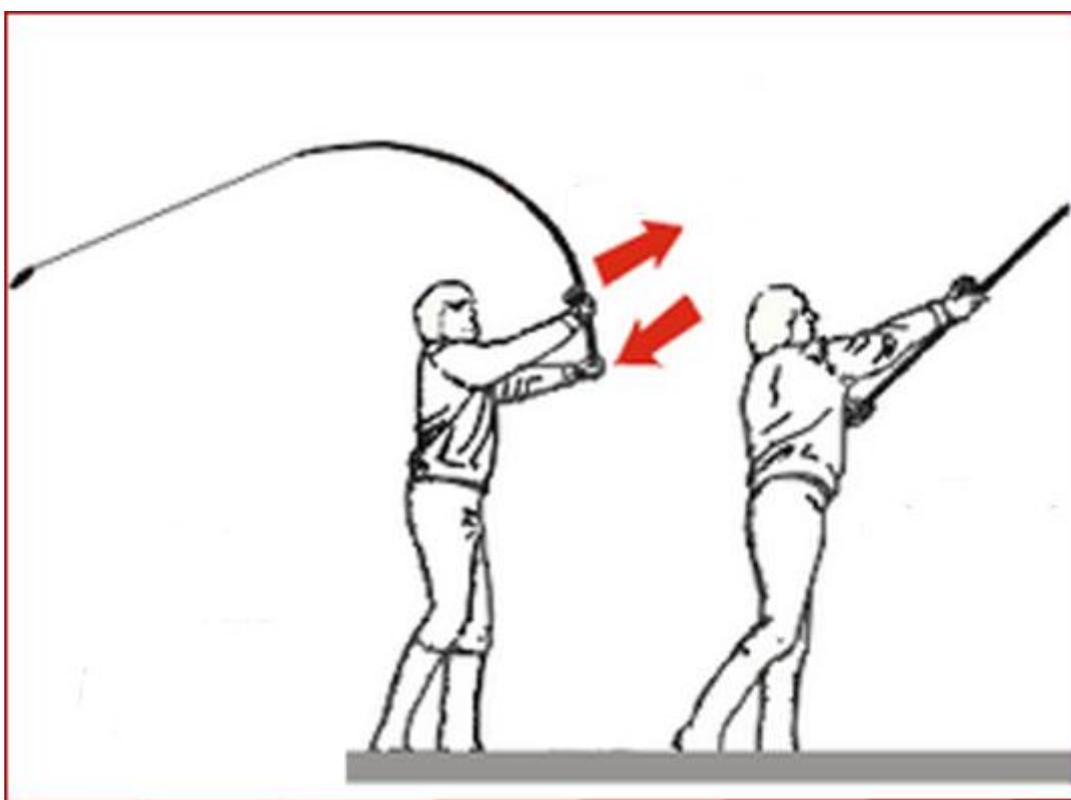
Contemporaneamente spingiamo la canna con il pugno destro dalle ore 13 alle ore 21 e dal basso verso l'alto: in pratica il braccio funzionerà come una catapulta, spingendo la canna in avanti e facendo strisciare il piombo al suolo



Contemporaneamente i piedi ed il busto verranno ruotati gradualmente verso sinistra; il busto, che era leggermente chinato in avanti, comincerà a sollevarsi ed il peso del corpo comincerà a trasferirsi dalla gamba destra alla gamba sinistra.

Tutti i movimenti non vanno compiuti bruscamente ma con lentezza (in modo però continuo e non a scatti). Ripetere più volte il secondo movimento (senza chiudere il lancio) per imparare a controllare la velocità ed a imporci movimenti lenti ma continui.

Terzo movimento. Quando la mano sinistra avrà oscurato il nostro sguardo (cioè quando verrà a trovarsi tra i nostri occhi ed il cielo), tiriamo con energia il braccio sinistro verso il basso in direzione della mammella sinistra e con il braccio destro spingiamo altrettanto energicamente la canna verso l'alto sino a portarla davanti al nostro sguardo (il pugno destro avrà preso il posto di quello sinistro davanti ai nostri occhi). Contemporaneamente busto e gambe avranno ruotato quasi automaticamente di fronte al mare (facendo i movimenti di cui sopra con le braccia, il busto e le gambe saranno praticamente costretti a ruotare) ed il peso del corpo si trasferirà completamente sulla gamba sinistra. La canna si sarà posizionata automaticamente con un'alzo di $60^\circ - 70^\circ$ (le prime volte avremo la tendenza ad abbassare la canna quasi parallela al suolo, mentre invece dobbiamo bloccarla quando ha un'inclinazione di $60^\circ - 70^\circ$). Solleviamo il pollice dalla bobina per far andare il filo ed attendiamo che il piombo, dopo aver percorso tutta la parabola, raggiunga il bersaglio. Non appena il piombo tocca acqua (o appena subito prima), stoppiamo la bobina premendo il pollice su di essa. Questo terzo movimento prende il nome di *chiusura del lancio*



Abbiamo iniziato con il piombo posizionato alle ore 13: continuiamo ad allenarci mantenendo questa posizione *sino a quando non avremo assimilato completamente il ground*: quello che ci interessa al momento, infatti, non è fare distanza ma solamente imparare alla perfezione tutti i movimenti. Solo quando il lancio diventerà perfetto e confermato per più e più giorni di seguito, potremo passare a posizionare il piombo alle ore 14 ed infine alle ore 15, posizione in cui la canna acquista una grande potenza e la restituisce con un lancio più lungo.

Errori che possono verificarsi nel ground:

Tiro verso destra: il drop è troppo corto.

Tiro verso sinistra: il pugno sinistro è stato portato davanti al nostro sguardo con troppa

velocità ed il braccio sinistro non è stato tenuto disteso.

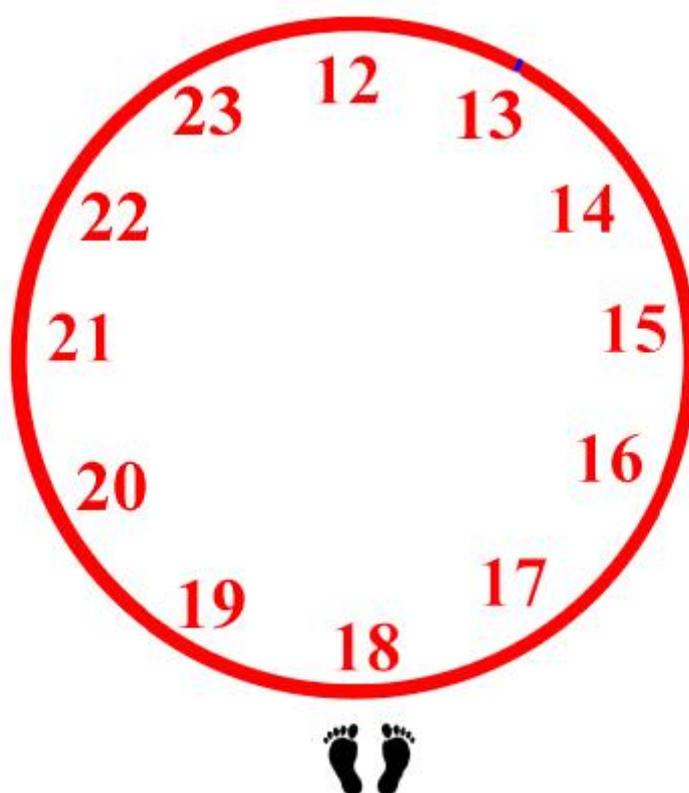
Tiro basso: lo sguardo non era nella posizione di alzo di 60° - 70°, ma è stato tenuto basso.
Tiro corto e verso sinistra: durante la rotazione delle braccia dalle ore 13 sino alle ore 21 queste vanno tenute basse per poi sollevarle progressivamente dopo le ore 21 sino alla chiusura del lancio. Se il tiro è stato corto ed è andato a sinistra, le braccia sono state sollevate in modo brusco tra le ore 13 e le 21.

Tiro troppo alto: il drop non è stato tenuto sempre disteso e in qualche fase del lancio si è allentato (cioè i nostri movimenti non sono stati fatti in modo continuo ma a scatti).

Naturalmente è necessario integrare quanto qui illustrato visionando più è più volte qualche buon filmato (non è necessario che siano molti, ne bastano uno o due da visionare però di frequente).

Il pendulum - Assimilato il ground? Siete già passati al livello 3 (piombo a ore 15)? Bene, adesso siete pronti ad affrontare il pendulum.

Ridisegniamo ancora il famoso orologio:



Posizioniamoci davanti alle ore 18, spalle al bersaglio e sguardo alle ore 12 e prepariamoci al lancio. Attenzione: se nel settore tra le ore 12 e le ore 18 (cioè alla nostra destra) sono presenti spettatori o autovetture (anche in lontananza), fateli spostare nel settore opposto, perché se dovesse rompersi lo shockleader o sganciarsi il piombo, le conseguenze potrebbero essere disastrose!

La fregatura è quando a pesca ci sono altri pescatori nelle vicinanze: appena ci vedono pendolare, ci chiederanno gentilmente di cambiare spot...

Entriamo nel cerchio e posizioniamoci al centro, col bacino e le spalle disposti parallelamente alla linea d'asse ore 14-20 e sguardo verso le ore 23: piede destro leggermente in avanti rivolto a ore 12 e piede sinistro leggermente indietro e rivolto alle ore 22



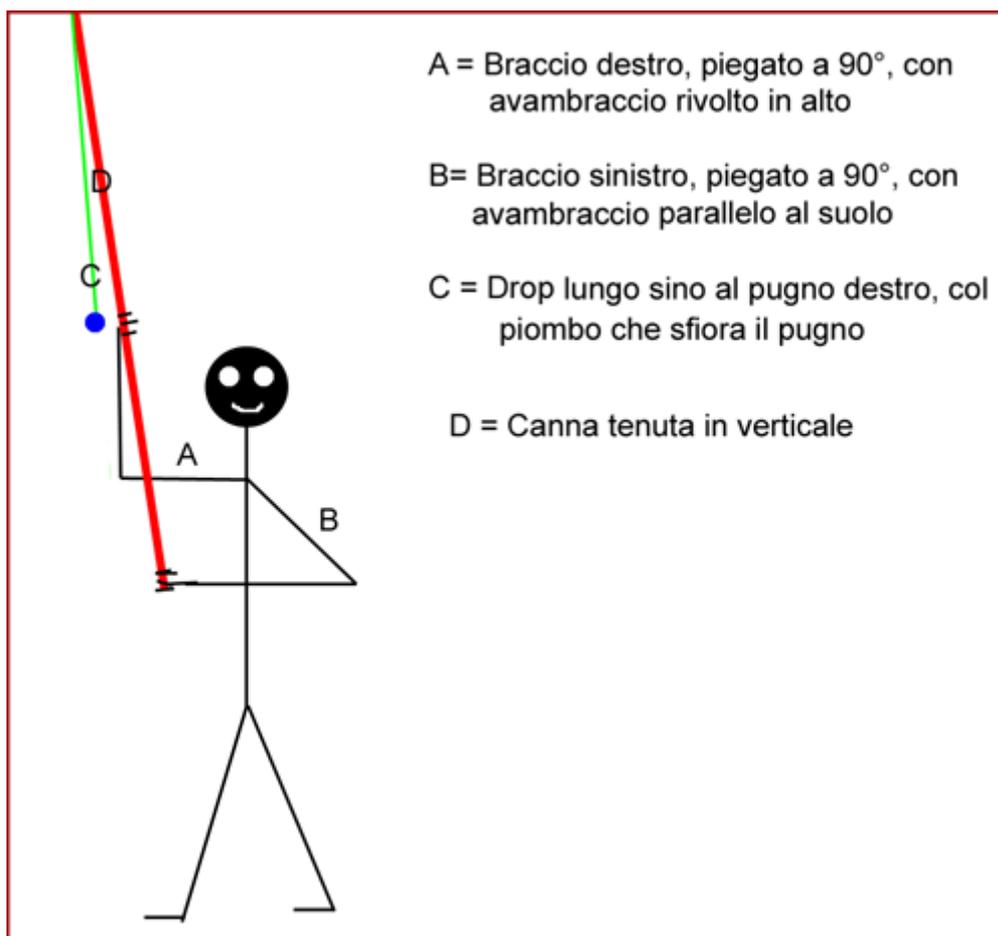
Teniamo il braccio destro piegato a 90°, con l'avambraccio rivolto in alto: il gomito è all'altezza della spalla ed il pugno è più alto della testa.

Teniamo anche il braccio sinistro piegato a 90°, rivolto verso il basso, staccato dal corpo e con l'avambraccio parallelo al suolo.

La canna, con la punta in alto, è in posizione verticale.

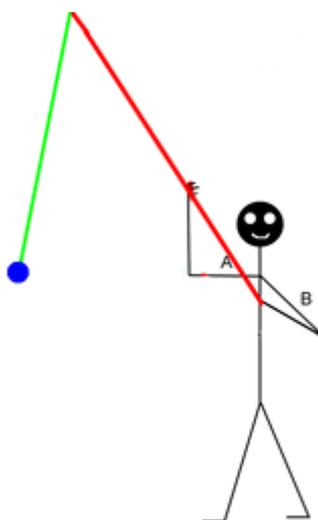
La lunghezza del drop è quella che porta il piombo alla stessa altezza del pugno destro. Il piombo è fermo e ci sfiora il pugno.

Spostiamo lo sguardo dalle ore 23 alle ore 13: il nostro compito sarà quello di far abbassare la punta della canna verso le ore 13 e di fare avanzare il piombo sospeso sempre in quella direzione (1° movimento)



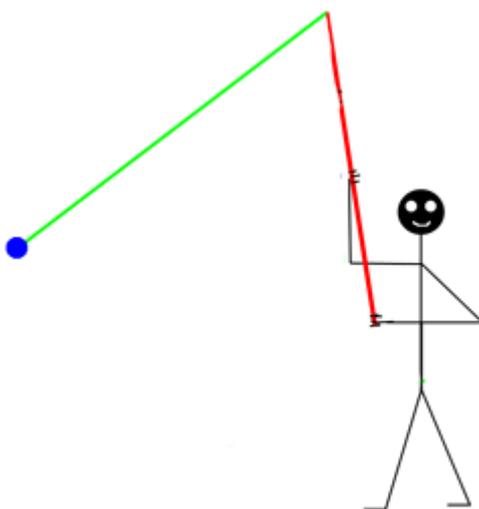
1° movimento: avanzamento del pendolo.

1. Tenendo il braccio destro immobile in quella posizione come se fosse ingessato e tenendo sempre la canna in verticale, solleviamo bruscamente la mano sinistra (che si trova all'altezza dello stomaco) in alto sul petto per far inclinare la canna verso le ore 13 in modo che il piombo si allontani dal pugno destro (il pugno destro funziona da fulcro per la canna):

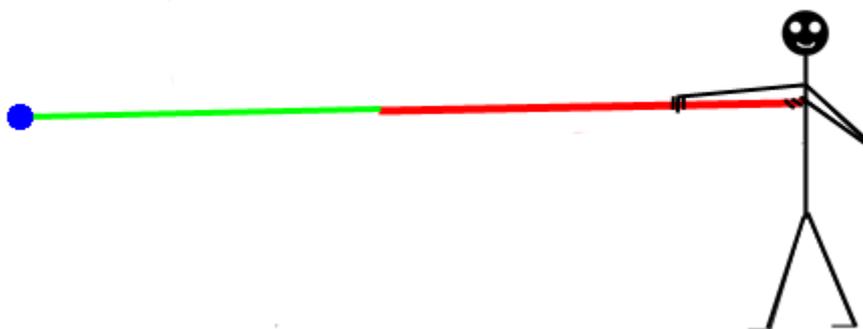


Quando il piombo si trova a circa 90-100 cm dal pugno, riabbassiamo bruscamente la mano

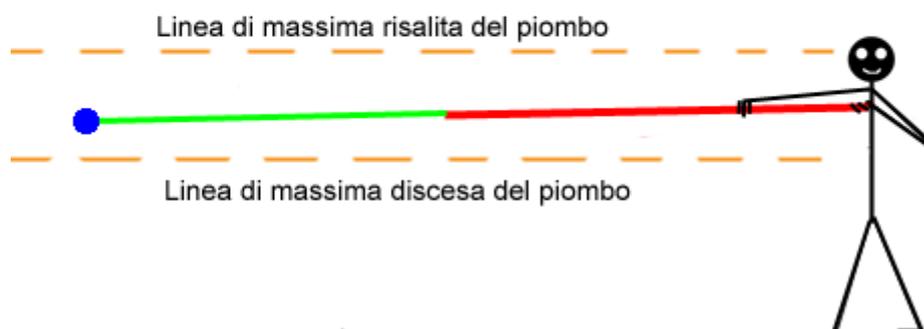
sinistra nella posizione iniziale all'altezza dello stomaco (imprimiamo cioè una spinta verso il basso sul calcio del manico). Questo gesto deciso fa pendolare il piombo verso le ore 13, allontanandolo definitivamente dal pugno destro



2. A questo punto richiamiamo nuovamente e bruscamente la mano sinistra all'altezza del petto e contemporaneamente distendiamo completamente il braccio destro, immobile sino a quel momento: braccio destro e canna devono trovarsi paralleli al suolo. Questa azione carica il piombo di energia, facendolo avanzare verso le ore 13 e facendogli superare il cerchio del quadrante: piombo, drop e canna vengono a trovarsi perfettamente allineati

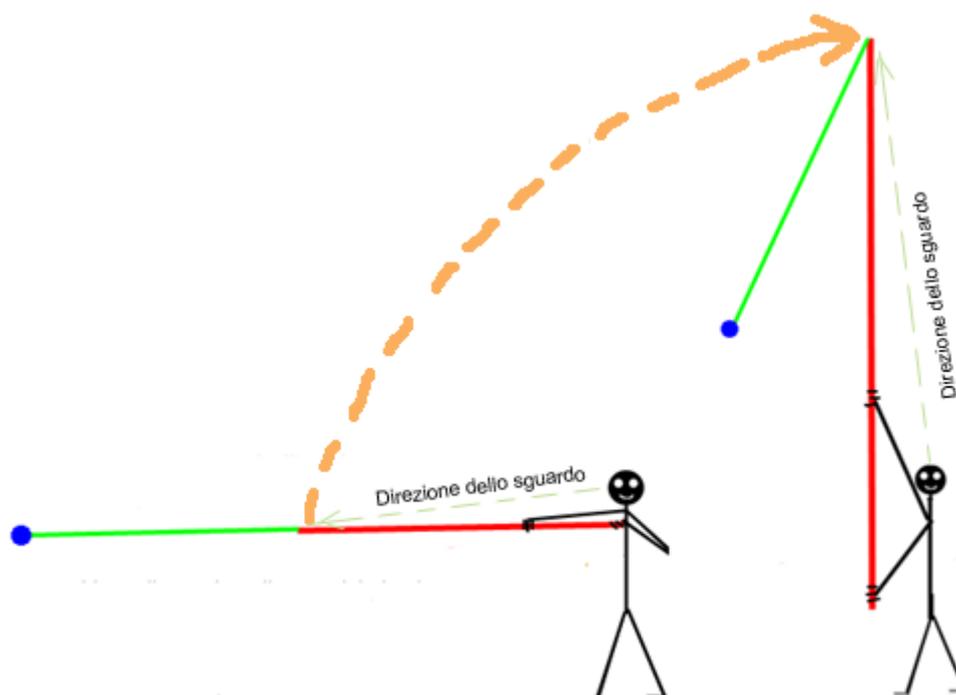


Dobbiamo assolutamente allenarci a fare in modo che il piombo non risalga troppo né che rimanga troppo basso: non deve salire più in alto della linea orizzontale del nostro sguardo, ma non deve starne neanche più in basso se non di pochissimo. La situazione ideale che dovrebbe crearsi è: braccio destro completamente disteso e parallelo al suolo, con la canna come se fosse un suo prolungamento e quindi anch'essa parallela al suolo e con il drop perfettamente in linea con la canna e quindi anch'esso parallelo al suolo

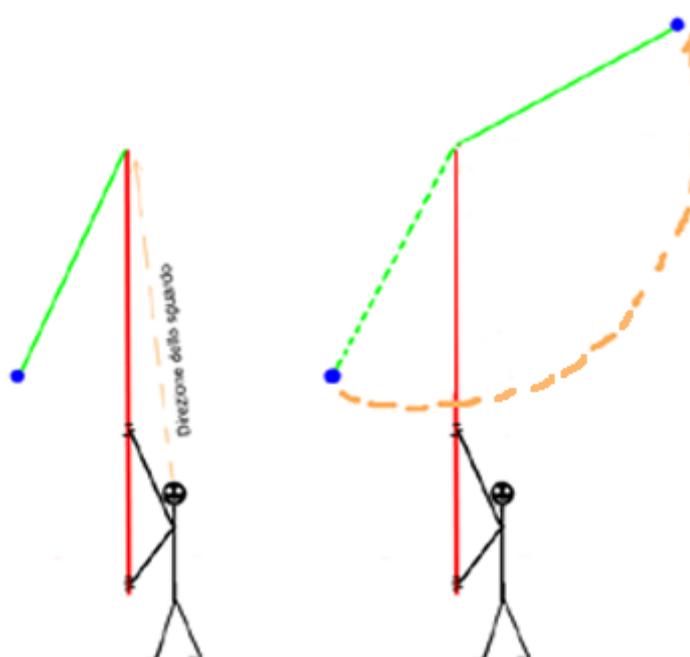


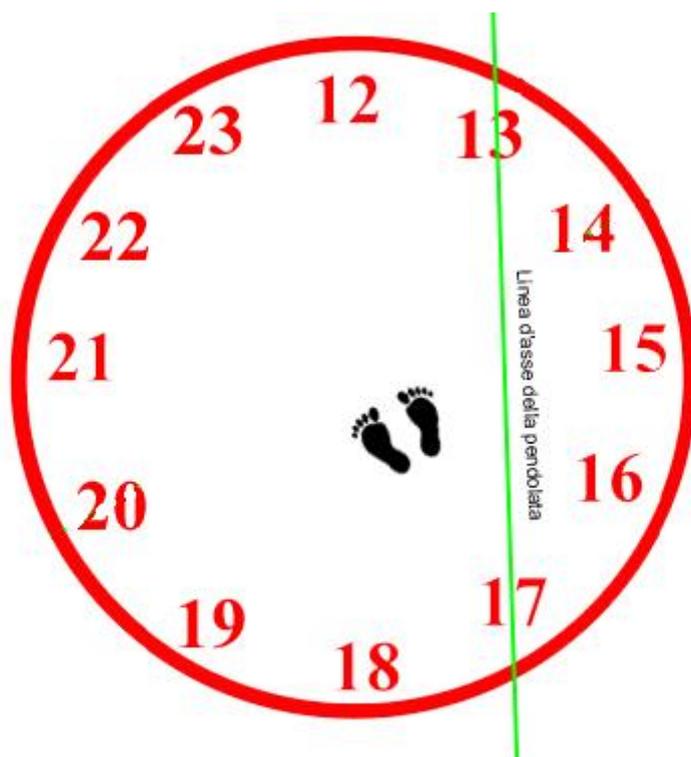
Dobbiamo inoltre assolutamente allenarci, nella primissima fase, a fare in modo che il primo richiamo della mano sinistra non allontani il piombo dalla mano destra più di un metro. Queste due imposizioni sono fondamentali per il proseguimento del lancio, per cui, prima di passare al secondo movimento, ripetiamo tutta l'azione più e più volte sino a quando non diventi per noi un'azione spontanea (diceva il nostro famoso amico "Rigoletto", quando in 4 o 5 ci allenavamo in un campo sotto un sole spacca cervello, << *deve diventare spontaneo come bersi questa lattina di birra ghiacciata* >>, e a forza di ripetercelo per farci capire meglio il concetto a metà mattina si era praticamente già scolato tutte le lattine compreso le nostre, svuotando il contenitore frigo...).

2° movimento: richiamo del pendolo. Siamo nella posizione in cui canna e drop sono distesi ed allineati su uno stesso piano parallelo al suolo, braccio sinistro ripiegato su se stesso, braccio destro completamente disteso e testa e sguardo puntati sulla punta della canna. Mantenendo il braccio destro sempre lungo disteso, solleviamolo lentamente tutto in alto sino a portare la canna, con la punta in alto, completamente in posizione verticale. Contemporaneamente distendiamo il più possibile il braccio sinistro in basso e davanti a noi: entrambe le braccia, ben distese, devono mantenere la canna alta, perfettamente verticale e il più lontana possibile dal corpo. Durante tutta la fase di risalita della canna, testa e sguardo devono sempre seguirne la punta

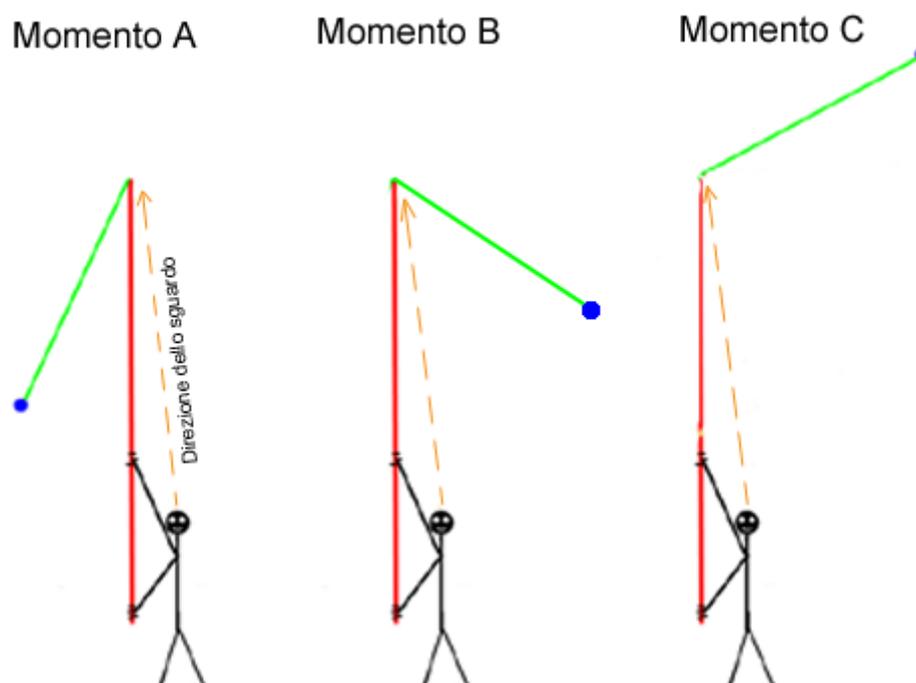


Questo richiamo della canna da orizzontale a verticale avrà come conseguenza il richiamo del piombo, che quindi effettuerà la pendolata di ritorno, supererà il nostro corpo ed andrà a raggiungere un punto in alto dietro le nostre spalle, nascosto alla nostra vista. Nelle fasi iniziali di apprendimento, è meglio guidare questa pendolata 'a salire' in modo che il piombo oscilli lungo un asse "corto" (ore 13-17), anziché lungo un asse più ampio (come ore 13-18, ore 13-19 o più), in modo da poter caricare la canna con meno difficoltà quando passeremo ai movimenti successivi





3° movimento: abbassamento della canna. Se ci facessero una foto mentre siamo a metà strada tra il momento A ed il momento C (cioè quando siamo al momento B)



l'istantanea ci mostrerebbe in questa situazione: braccio destro disteso alto, braccio sinistro disteso basso davanti a noi, canna con la punta in alto e perfettamente verticale, testa e

sguardo rivolti in alto sulla punta della canna e piombo che è a metà della sua corsa tra il suo punto più basso (A) e quello più alto (C).

Il Momento B è fondamentale perché è proprio a questo punto (cioè mentre il piombo sta ancora salendo ma non ha ancora raggiunto la sua posizione più alta) che dobbiamo iniziare una serie di spostamenti sincronizzati del nostro corpo:

1. lasciamo braccia e canna fermi nella posizione della foto
2. con movimenti lenti ruotiamo la testa verso sinistra e puntiamo lo sguardo in alto nel cielo con un angolo di 60°-70° rispetto al suolo
3. contemporaneamente ruotiamo nella stessa direzione anche il bacino e la gamba sinistra, con il piede sinistro rivolto alle ore 20 o 19
4. nel frattempo che facciamo questi movimenti, il piombo avrà concluso la sua fase ascendente dietro la nuca, ed esaurita la sua forza di risalita resterà nella sua posizione alta per alcuni attimi in una fase di stallo (la canna sembra alleggerirsi tra le nostre braccia)



Il ruotare della testa, del bacino e della gamba causano il seguente spostamento quasi automatico delle braccia e della canna:

1. la mano sinistra, sempre col braccio tenuto teso, dalla sua posizione in basso si solleva sino alla stessa linea d'altezza in cui si trova la spalla
2. il braccio destro si ripiega su se stesso a 90° e si abbassa sino alla stessa linea d'altezza in cui si trova la spalla destra (ma col pugno più alto dell'orecchio)
3. la canna passerà dalla posizione verticale alla posizione orizzontale quasi parallela al suolo (il piombo è sempre nella sua posizione di stallo).
4. anche se abbiamo ruotato bacino e gambe verso sinistra, *non* ruotiamo però anche le braccia in quella direzione, ma teniamole sempre nella stessa direzione che avevano prima di ruotare il bacino (in pratica dobbiamo ruotare verso sinistra testa, bacino e gambe *ma non* le

braccia)

5. quando la canna si è messa quasi parallela al suolo, ruotiamo ancora di più la testa verso sinistra (notate come ora la testa ruota con minor fatica?), con lo sguardo sempre in alto, sino a raggiungere la direzione delle ore 18, proprio perpendicolarmente al mare

6. contemporaneamente ruotiamo ancora il bacino verso sinistra e posizioniamo definitivamente il piede sinistro in direzione delle ore 18. Automaticamente anche il piede destro avrà abbandonato la direzione delle ore 12 per posizionarsi in direzione delle ore 22.

Da mettere a fuoco: il passaggio della canna dalla posizione verticale a quella orizzontale non è assolutamente comandato dalla nostra volontà, ma avviene in modo completamente meccanico a causa della rotazione della testa, del bacino e della gamba. Se c'è anche un minimo di forzatura nel far cambiare posizione alle braccia e alla canna, il lancio è destinato a fallire.

A parte la rotazione verso sinistra di testa, bacino e gambe, le braccia *non devono ancora* assolutamente ruotare per seguire testa, bacino e gambe.

Fotografiamo la situazione:

- viso in direzione delle ore 18 ma con lo sguardo puntato in alto con un angolo di 60°-70°
- stomaco rivolto a ore 20 e quindi schiena rivolta a ore 14
- piede sinistro rivolto a ore 18 e piede destro rivolto a ore 22
- braccio sinistro completamente disteso col pugno sinistro che si trova sulla stessa linea d'altezza dell'orecchio destro
- braccio destro dietro la nostra nuca, alto e piegato a formare un angolo di 90° con la spalla destra, col pugno destro alla stessa altezza del pugno sinistro
- canna parallela al suolo lungo l'asse ore 14-20
- drop disteso col piombo in alto in fase di stallo lungo l'asse ore 13-17



4° movimento: chiusura del lancio. In questo movimento dovremo già sentire "odore di casa", in quanto abbiamo già assimilato il ground, e quindi l'azione dovrebbe essere facilitata. Tiriamo con la mano sinistra il calcio della canna facendo fare al braccio sempre disteso un ampio semicerchio sino a portare il pugno sinistro davanti al nostro sguardo che è puntato in alto nel cielo in direzione del bersaglio, con un alzo di 60°-to°. Il braccio sinistro parte da una posizione più bassa di quella del ground in quanto la canna non è obliqua al suolo ma parallela, però la velocità del richiamo deve essere maggiore in quanto il piombo non è poggiato al suolo ma è sospeso in aria in fase di stallo ed entro brevissimo tempo subirà la forza di gravità che lo farà precipitare al suolo, compromettendo quindi il lancio. Non appena il pugno sinistro è davanti al nostro sguardo, richiamiamolo repentinamente sulla nostra mammella sinistra piegando con decisione il braccio, e contemporaneamente spingiamo col braccio destro sino a portare il pugno destro ad occupare il posto prima tenuto dal pugno sinistro, davanti al nostro sguardo. Teniamo la punta della canna con un alzo di 70° ed attendiamo che il piombo raggiunga il bersaglio.

Errori più comuni che si verificano nel pendulum cast.

Il piombo tocca il suolo quando si chiude il lancio. E' dovuto alla mancanza di sincronismo tra la velocità di oscillazione del piombo nella pendolata e la velocità di rotazione del corpo e delle braccia durante il 3° e 4° movimento: la velocità di oscillazione del piombo è superiore alla velocità di rotazione di braccia e corpo, per cui il piombo è salito nella sua posizione di stallo più velocemente di quanto non abbiamo fatto noi nel ruotare, per cui il piombo viene "agganciato" per essere catapultato quando già comincia a cadere per la forza di gravità anziché quando è ancora in fase di stallo. I rimedi sono: se riusciamo a ruotare il nostro corpo con calma, dobbiamo diminuire la velocità di salita del piombo sino alla sua posizione di stallo; se non riusciamo a controllare la velocità di risalita del piombo e questa è veloce, dobbiamo aumentare la velocità di rotazione del corpo per agganciare il piombo prima che inizi la sua discesa.

Tiro a destra. E' dovuto all'aggancio del piombo quando è ancora in fase di salita durante la pendolata: il piombo non è salito abbastanza dietro le nostre spalle, e ciò causa una tale pressione nel caricamento della canna che il nostro pollice non riesce più a trattenere il filo sino al momento opportuno per lo stacco, per cui lo stacco avviene prima. Quando questo capita, ci sembrerà che la canna pesi una tonnellata e la nostra rotazione subisce un contraccolpo tale che quasi non riusciamo a completarla. Questo inconveniente, insieme alla rottura del nodo dello shockleader, rende oltremodo pericoloso lo stazionamento di persone e cose nel settore destro dalle ore 12 alle ore 18.

A volte ci capiterà di sentire una forte resistenza nel trascinare la canna nel suo moto rotatorio, dandoci la sensazione che la canna sia caricata al massimo ed illudendoci quindi che il piombo verrà sparato chi sa a quale distanza, ma è solo un'illusione, appunto, perché in realtà il caricamento ideale della canna avviene invece quando avvertiamo solo una (relativa) leggera resistenza (dimostrazione di come la tecnica batte la forza bruta).

Tiro a sinistra. Può dipendere sia perché abbiamo ruotato il piede sinistro oltre le ore 18, sia perché il piombo, pur non toccando il suolo, è stato agganciato in ritardo già in fase di discesa dalla sua postazione di stallo.

Rottura del nodo dello shockleader. E' dovuto ad un allentamento del drop durante la fase di salita del piombo. Il piombo raggiunge la sua posizione più alta ma con il drop che non è completamente disteso (tra cimino e piombo si forma una vela). Quando richiamiamo il piombo per catapultarlo, la canna trova una specie di 'vuoto' dovuto alla vela del drop e quindi la canna distende di colpo il drop che era invece allentato. Questa distensione improvvisa provoca un tale contraccolpo da spaccare il nodo di giunzione tra filo e shockleader. Questa è anche la causa maggiore che spacca le canne, se queste non sono di ottima fattura o sono canne telescopiche o in tre pezzi non adatte al pendulum.

Tiro basso. E' dovuto allo sguardo tenuto basso sull'orizzonte, che invece deve avere un alzo di 60°-70°.

I terminali

Per tutta la durata dell'apprendistato sui lanci suggerisco di utilizzare un filo dozzinale del diametro 0.35 acquistando un grosso bobinone da pagare proprio due soldi, in quanto ci sarà un grande spreco di filo per le immancabili parrucche che si formeranno prima di acquisire una buona padronanza sulle canne, sui mulinelli e sui lanci stessi. Il diametro 0.35 è il diametro canonico che si usa a surfcasting in quanto rappresenta il giusto compromesso tra un diametro tutto sommato non molto grosso ed una robustezza necessaria per assolvere i compiti che è chiamato a svolgere (scalzare i piombi dal fondale, il recupero di prede di taglia elevata, la presenza di banchi di alghe vaganti, qualche lancio non proprio regolare, ecc.).

Per il filo da utilizzare a pesca non dobbiamo proprio svenarci nell'acquistare fili costosi, in quanto il diametro 0.35 ha comunque un buon carico di rottura anche tra le marche non proprio rinomate.

Come shockleader personalmente utilizzo un *multifibra* del diametro dello 0.35 in quanto mi consente di utilizzare piombi da 8 once senza dover salire forzatamente di diametro, mentre se uso un nylon parto da un diametro minimo di 0.60 sino ad uno massimo di 0.80.

Per quanto riguarda gli ami, sono sufficienti 3 o 4 modelli anche se in varie misure che vanno dalla N. 6 alla N. 7/0, e che consentono quindi di escare dal piccolo bibi ad un grosso filetto di muggine o un'intera seppia o ancora un pesce vivo. I modelli che uso a surfcasting sono:

- Aberdeen dal N. 6 al N. 2/0 per escare americano, cannicchio sgusciato, bibi
- Beak dal N. 6 al N. 4/0 per qualsiasi tipo di esca rivolta alla cattura di saraghi e orate, preferendo quelli con la punta cutter point
- O' Shaughnessy dal N. 6 al N. 7/0 per i filetti
- Gorilla dal N. 4/0 al N. 7/0 per il vivo



I terminali sono di solito mono-amo, ma nella pesca indirizzata ai saraghi e in circostanze di mare particolarmente turbolento sono molto utili (e fruttuosi) i terminali bi-amo.

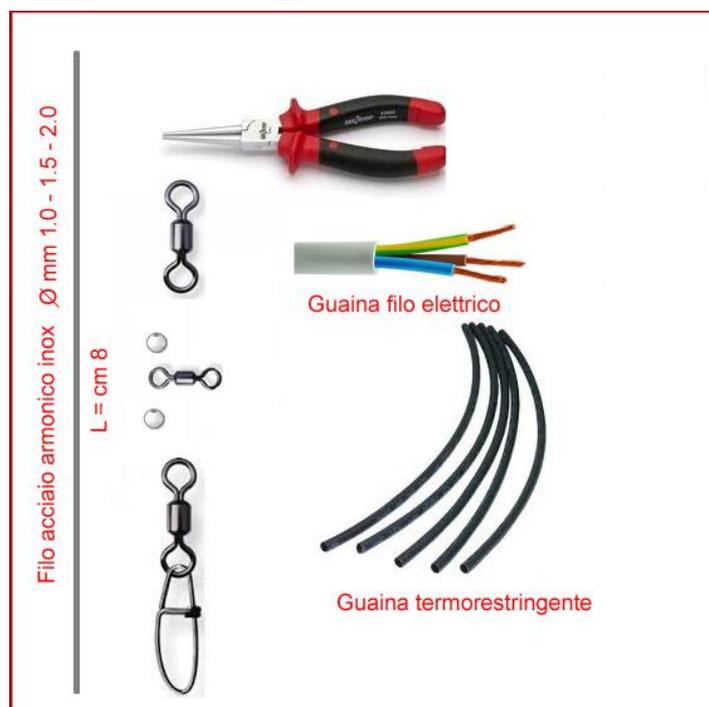
E' sempre meglio allestire un terminale utilizzando un trave dotato di snodi e con piombo fiso a valle del terminale.

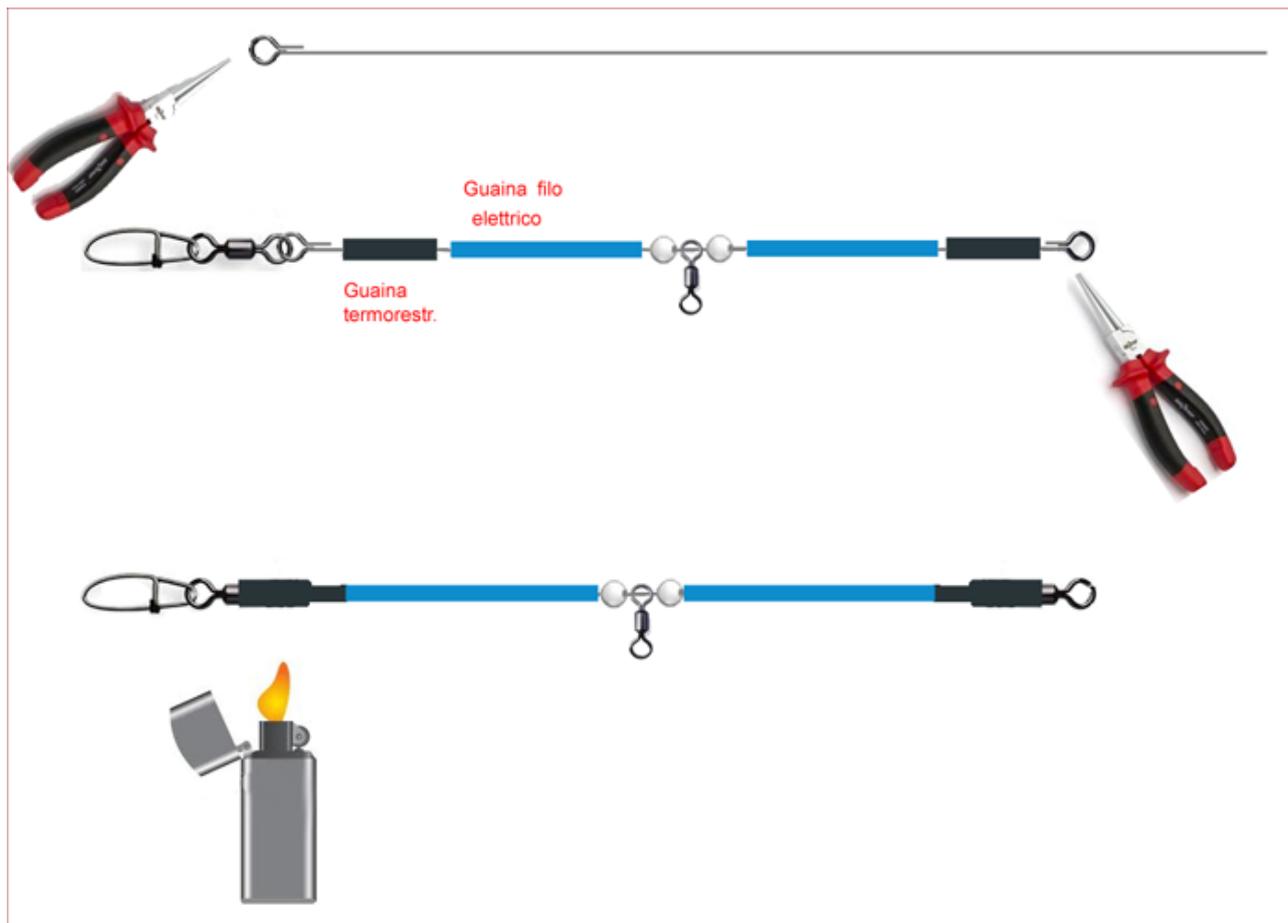
Il terminale mono-amo più noto è il long arm, anche se le condizioni migliori per usarlo sono con un mare in scaduta, in quanto per la sua lunghezza è soggetto a grovigli a causa della turbolenza. In condizioni di scaduta avanzata da dei buoni risultati anche il doppio long arm (lungo sino a 3 mt), che con prede diffidenti come l'orata si dimostrano micidiali. Collegando un long arm (da 150 a 200 cm) si può allestire sia un mini-trave che un trave classico da 180 cm, tenendo comunque presente che con il lancio pendolare è praticamente obbligatorio il bait clip da montare sullo shockleader (in caso di mini-trave) oppure sul trave classico. Sui piombi dotati di long tail il bait clip si può montare anche sul piombo.

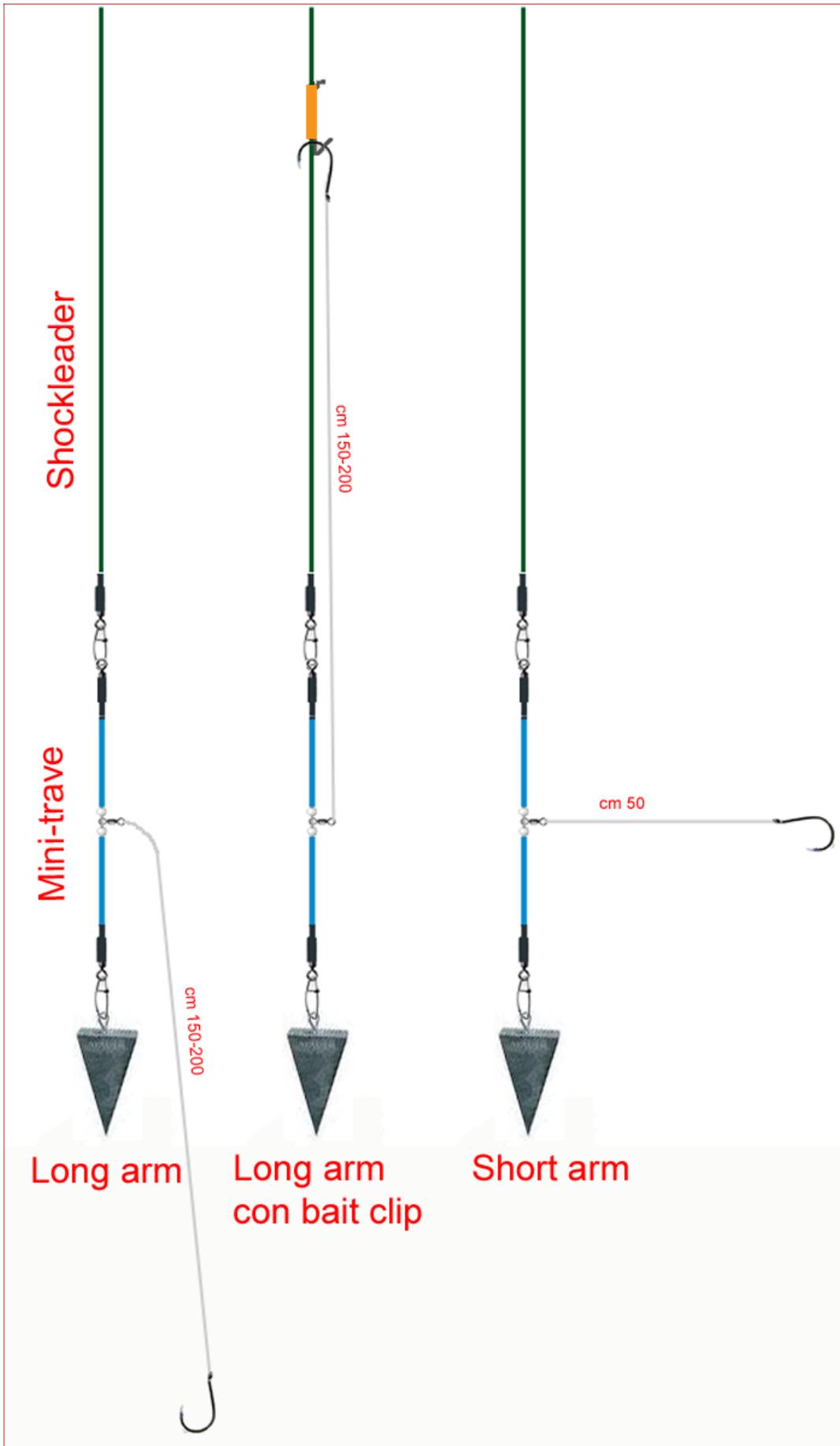
I diametri dei braccioli possono andare dallo 0.25 sino allo 0.70 (per l'esca con il pesce vivo).

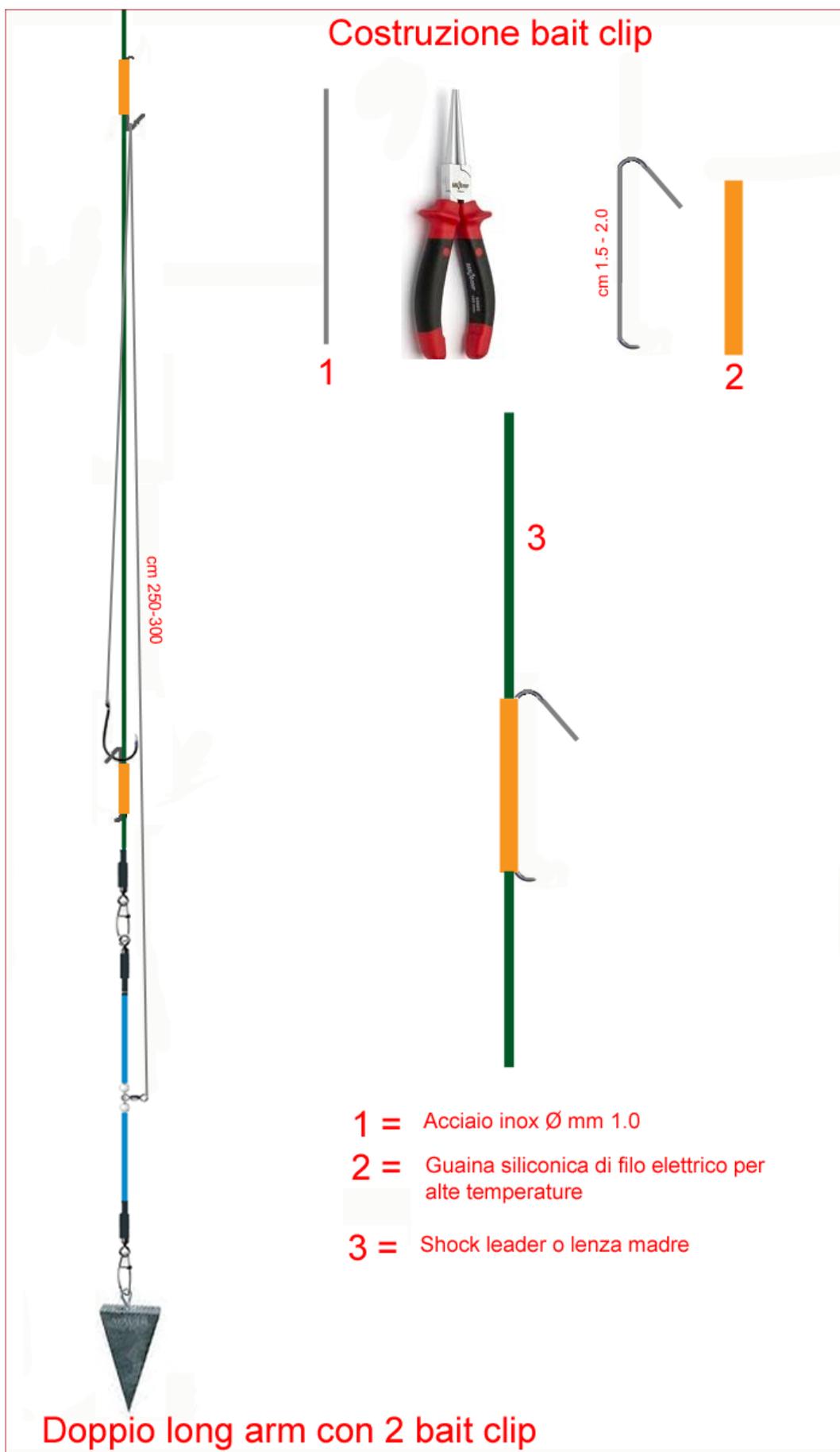
Autocostruzione mini-trave in acciaio – Occorrente:

- spezzone di filo in acciaio armonico inox, diametro 1.0 - 1.5 o 2.0, lungo 8-10 cm
- pinze a becchi tondi
- guaina filo elettrico
- guaina termorestringente
- girella con moschettone
- girella senza moschettone
- microgirella
- due perline



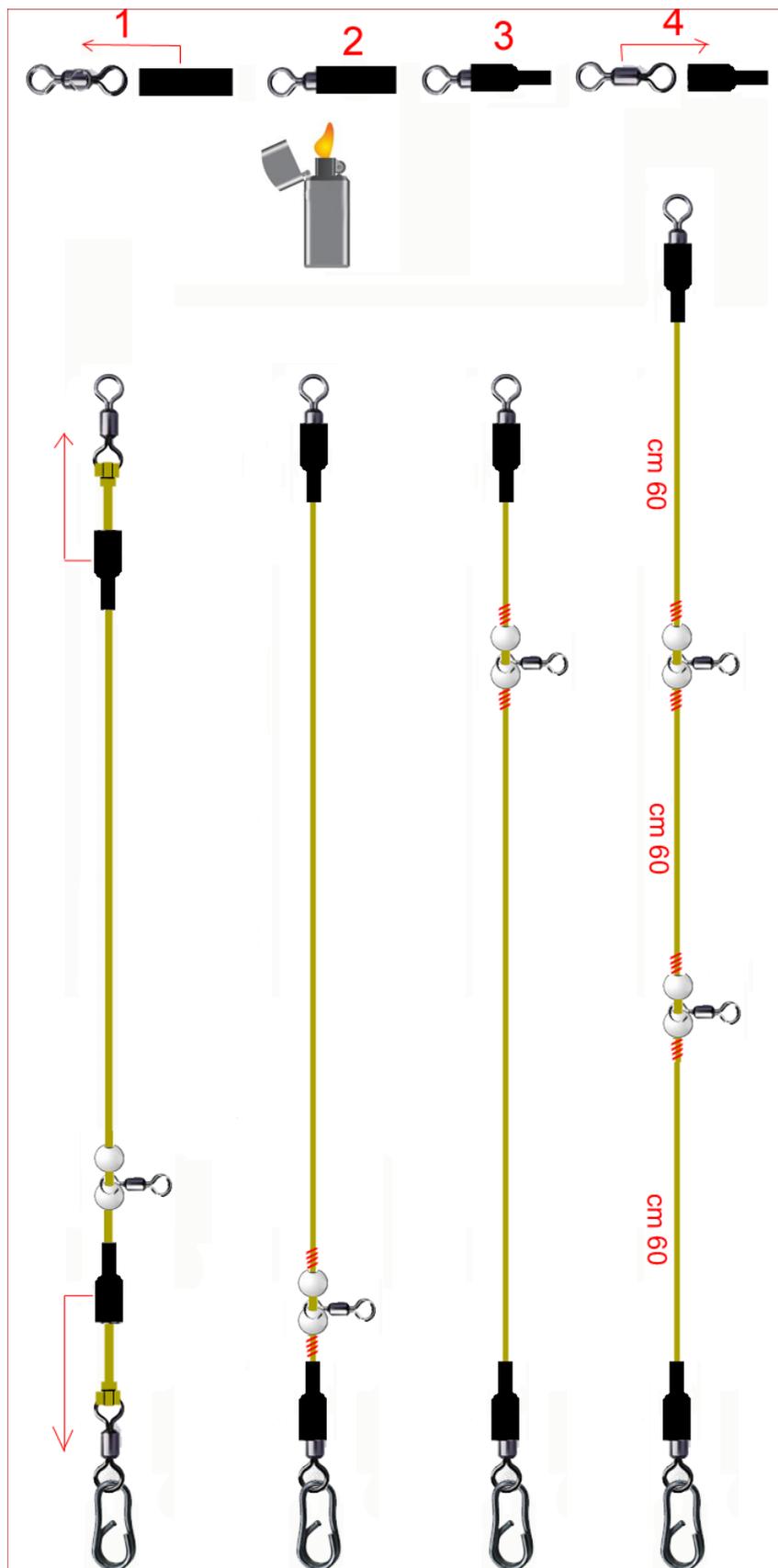


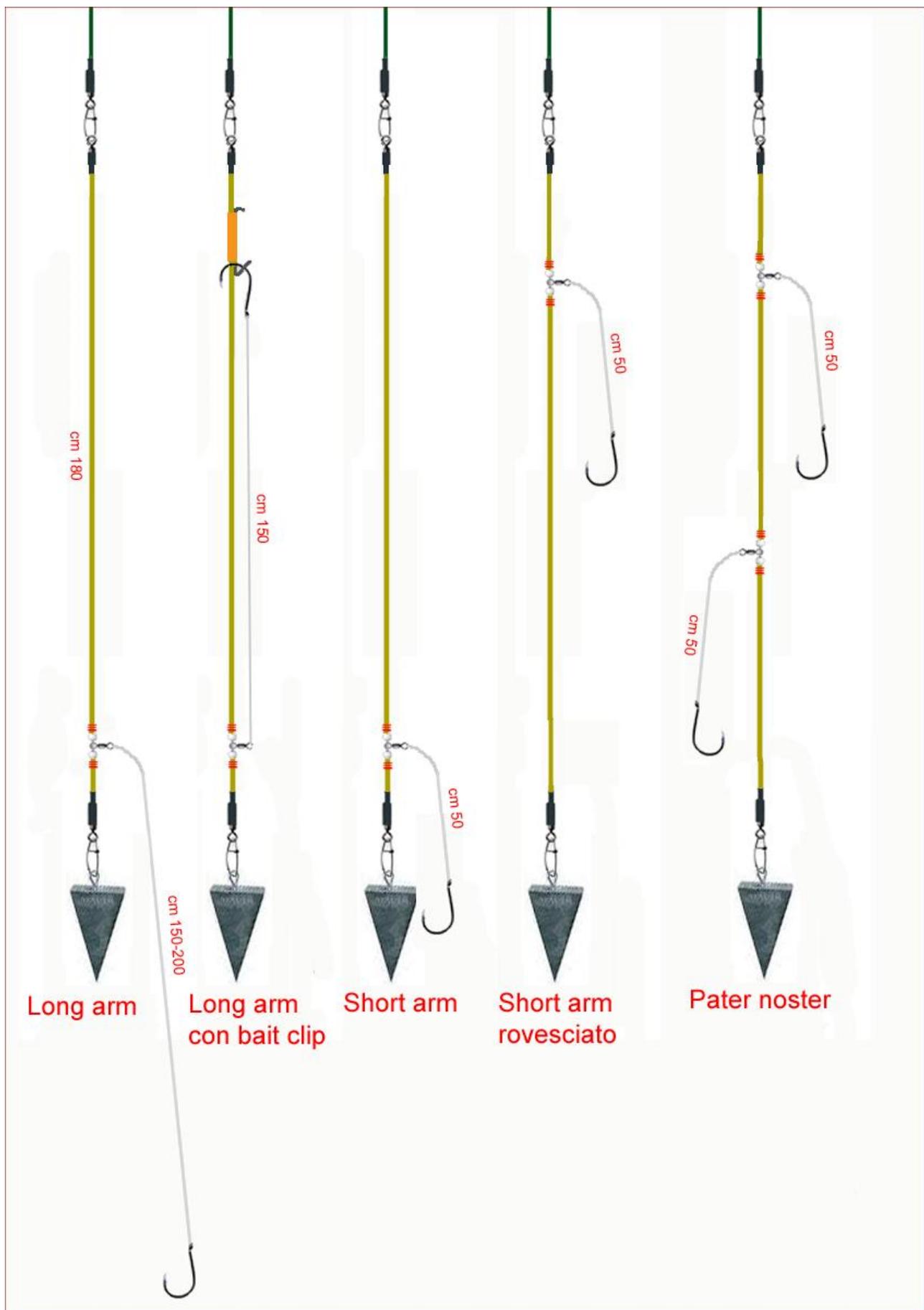


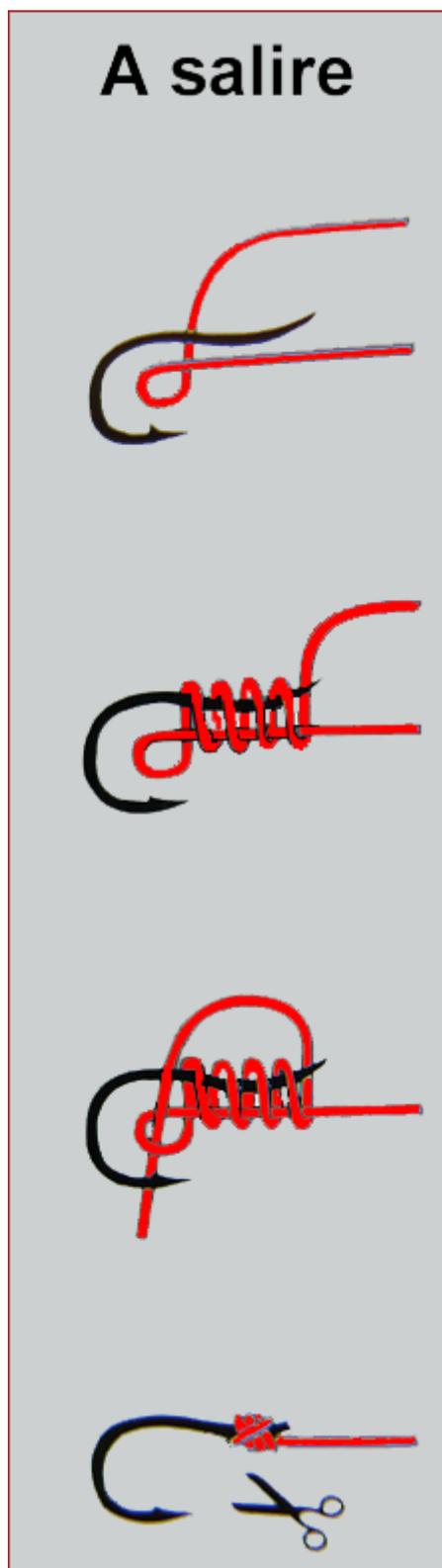


Trave classico da 180 cm - Il diametro del trave deve essere identico a quello dello shockleader (p.e. 0.60 - 0.70 - 0.80). Se si usa lo shockleader in multifibra, anche il trave può essere in multifibra. Il nodino di stop delle perline può essere fatto con filo interdentale, multifibra, cordoncino per aggiustare le reti o qualsiasi altro tipo di cordoncino robusto e di diametro adeguato. Come nodo tra capocorda e trave si può usare il *palomar*.

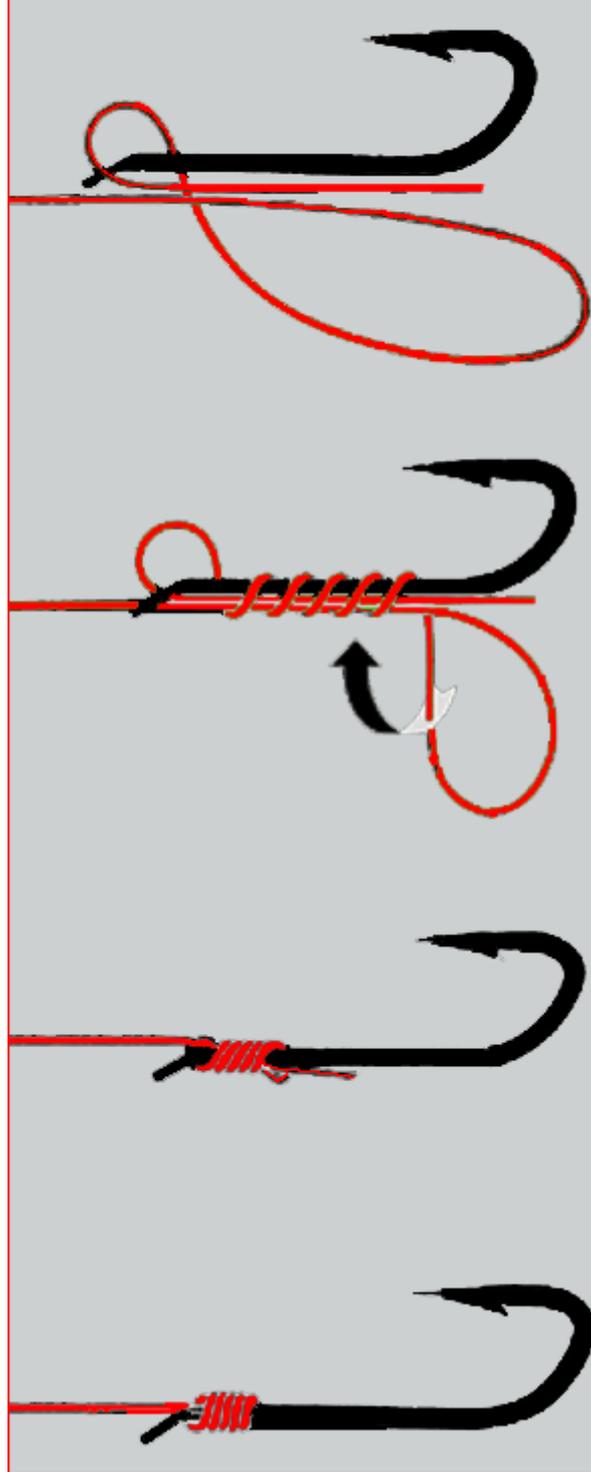




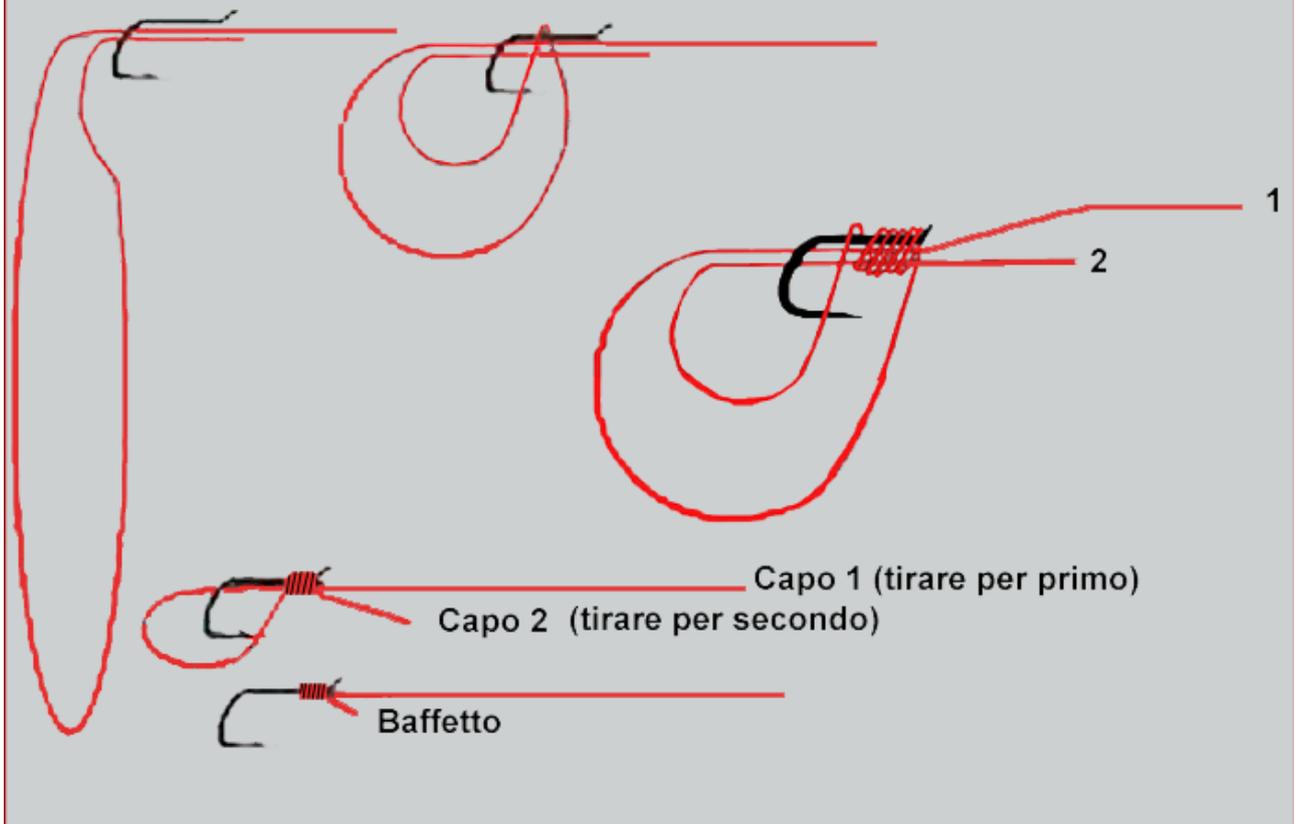


Nodi per ami a paletta -

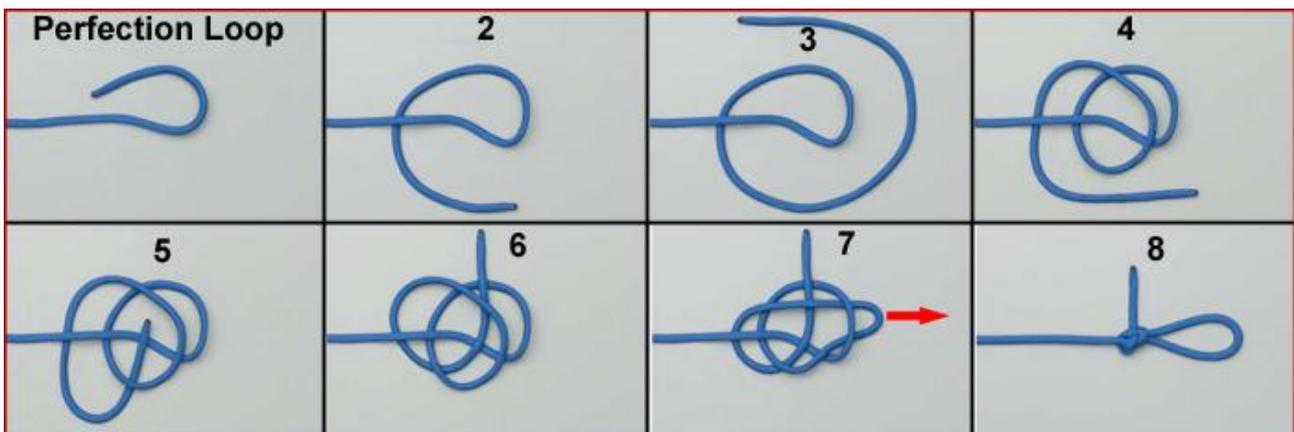
A scendere

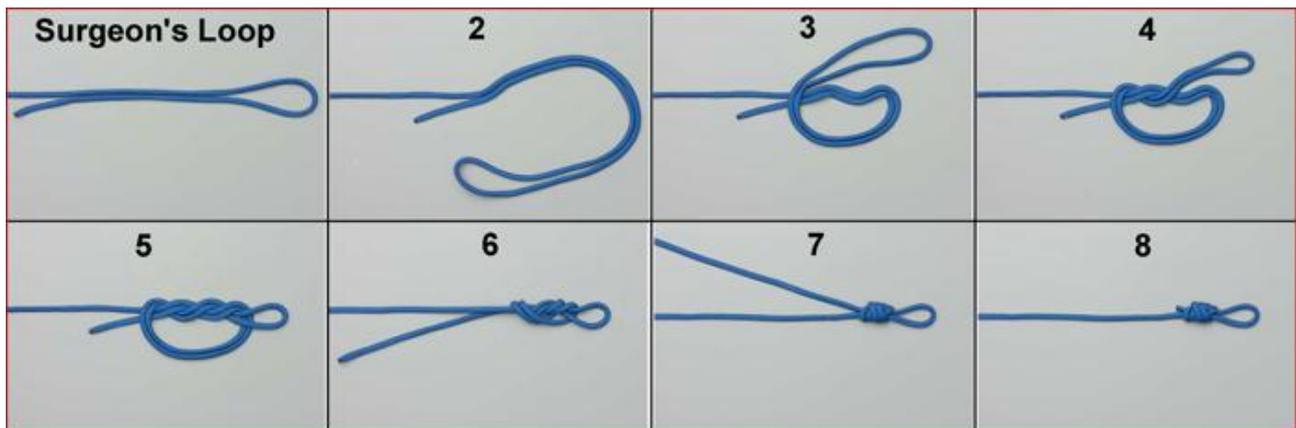
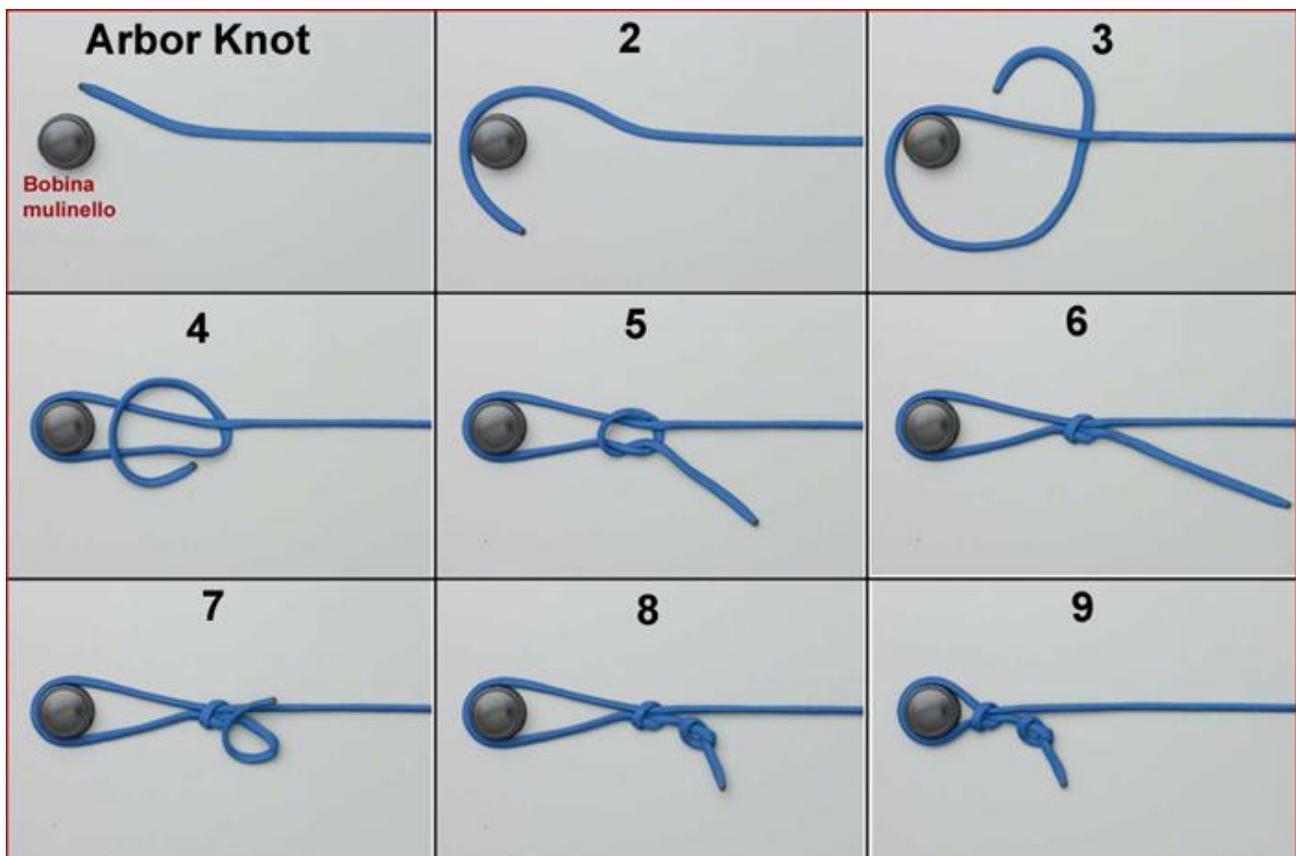


Baffetto ferma vermi su amo a paletta

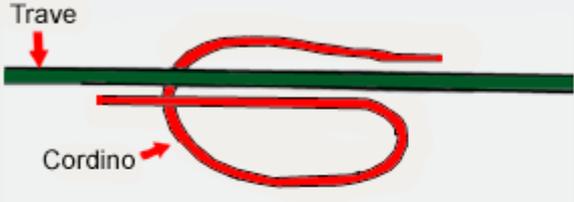
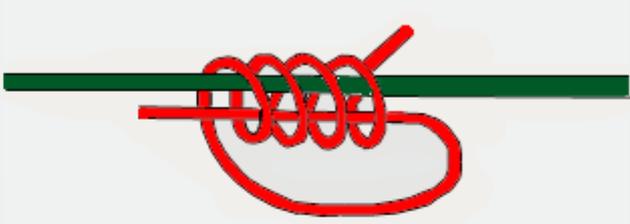
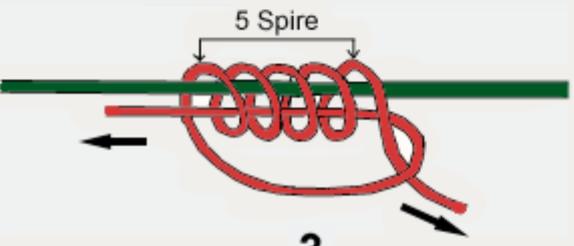
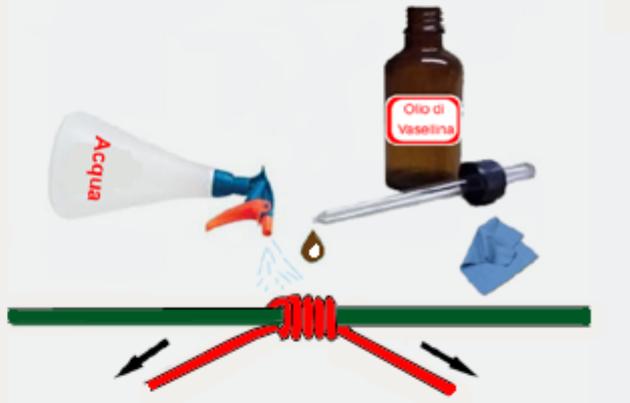
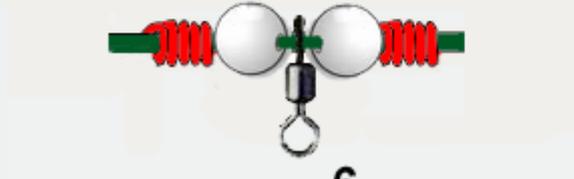


Asola -

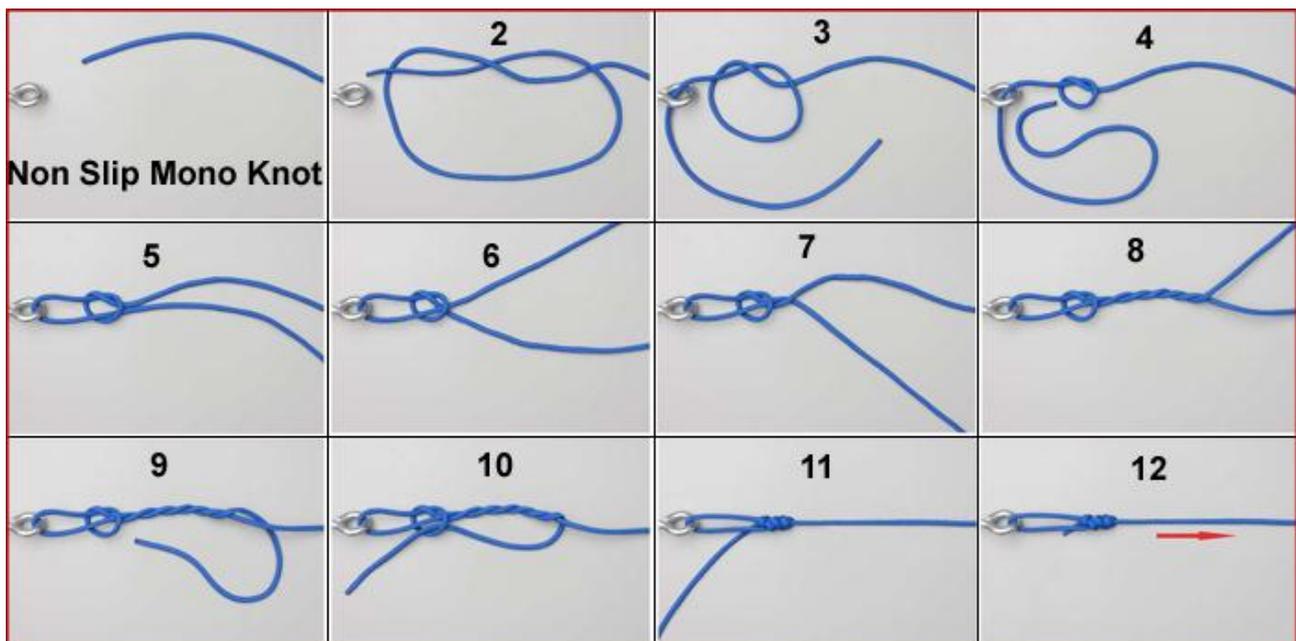
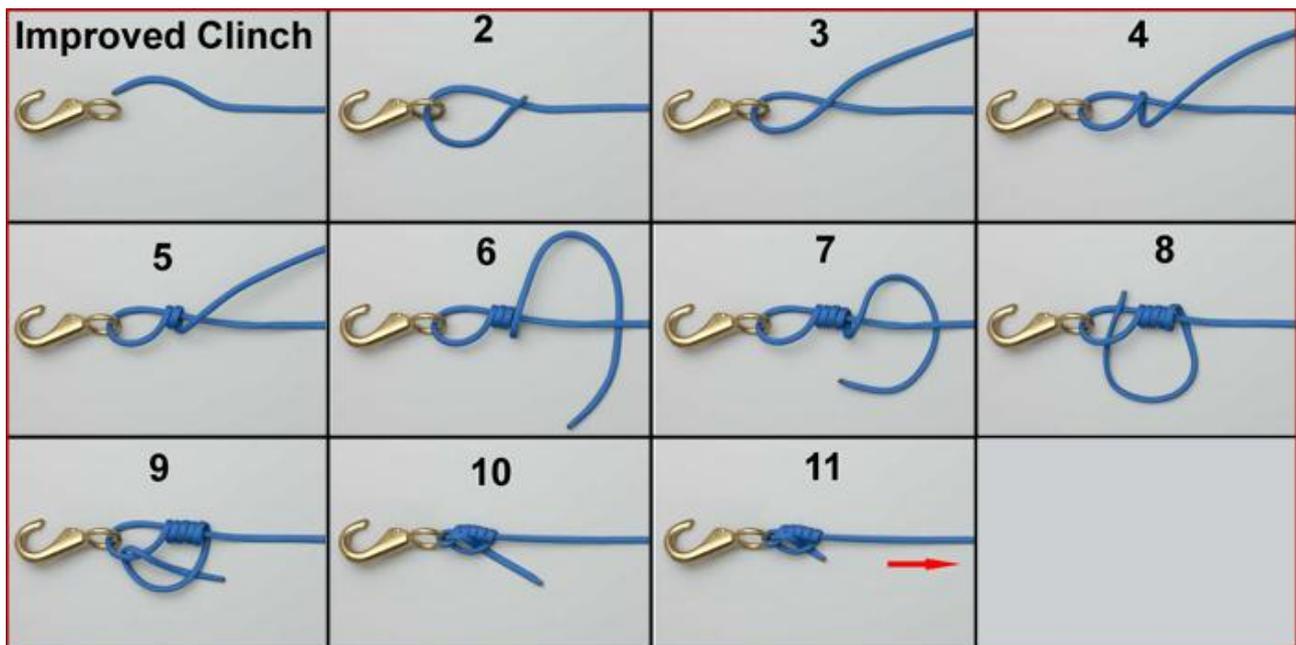


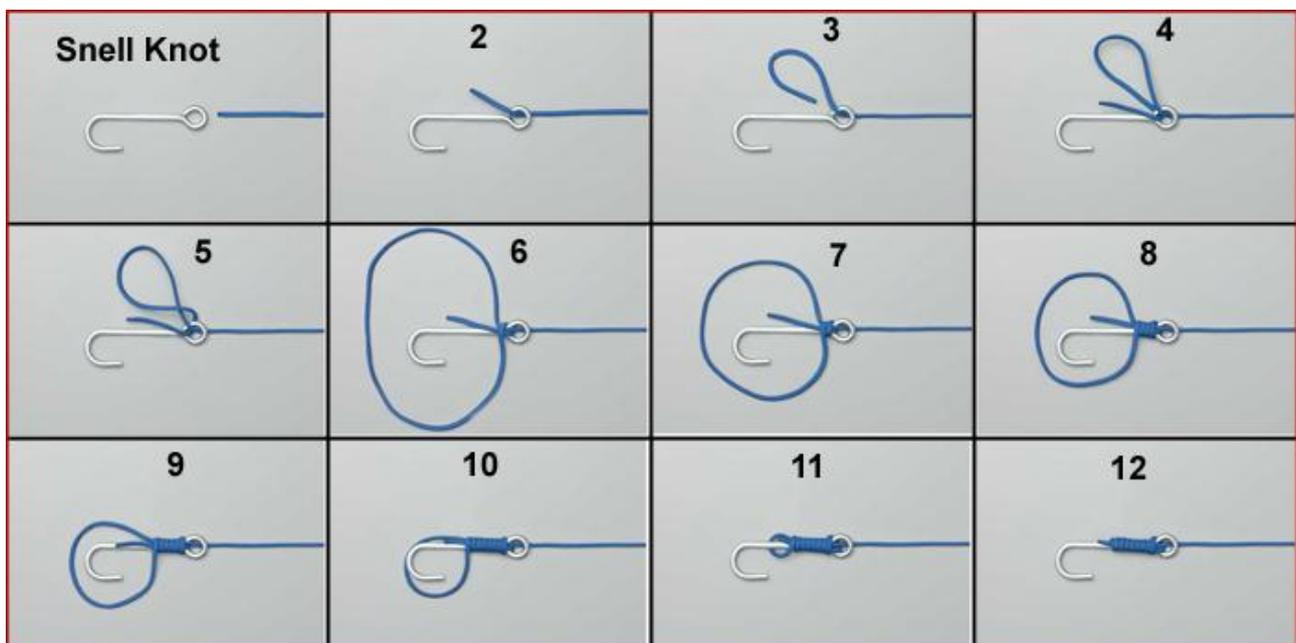
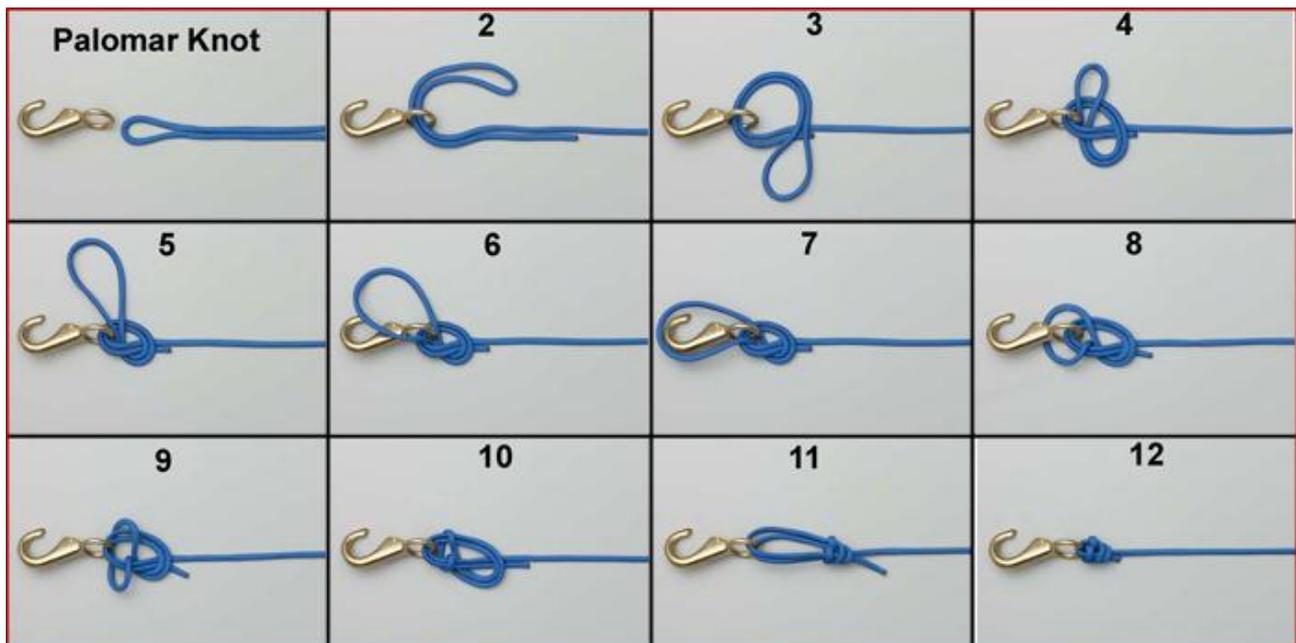
**Nodo per mulinello -**

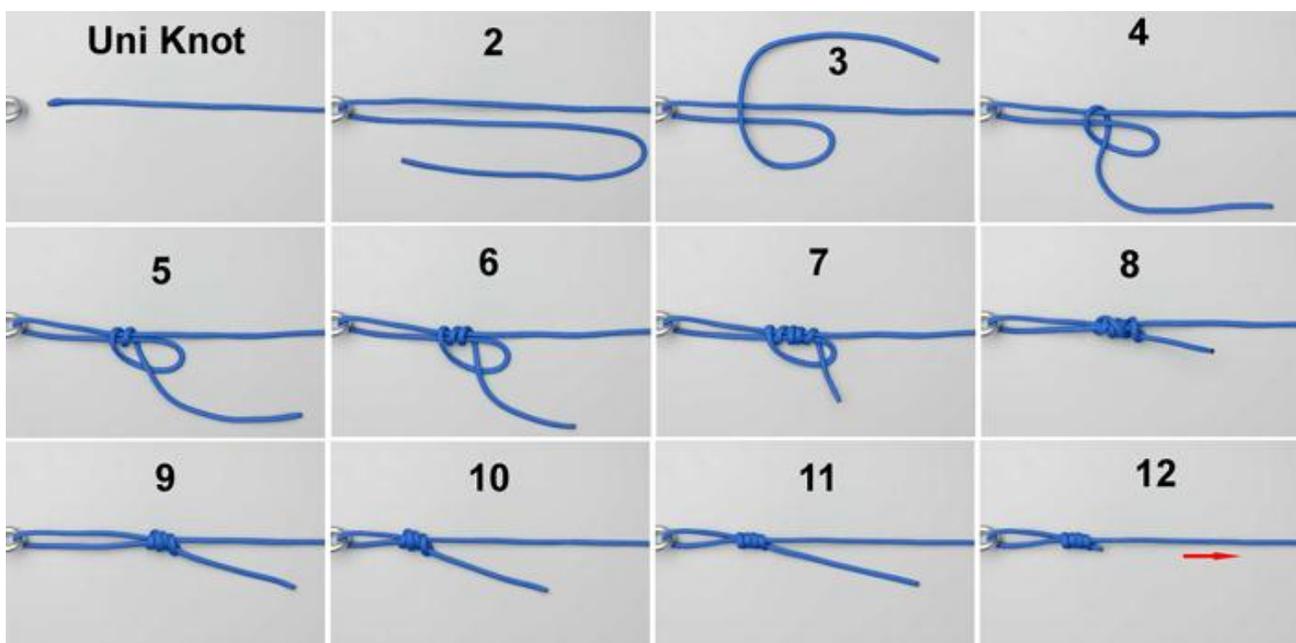
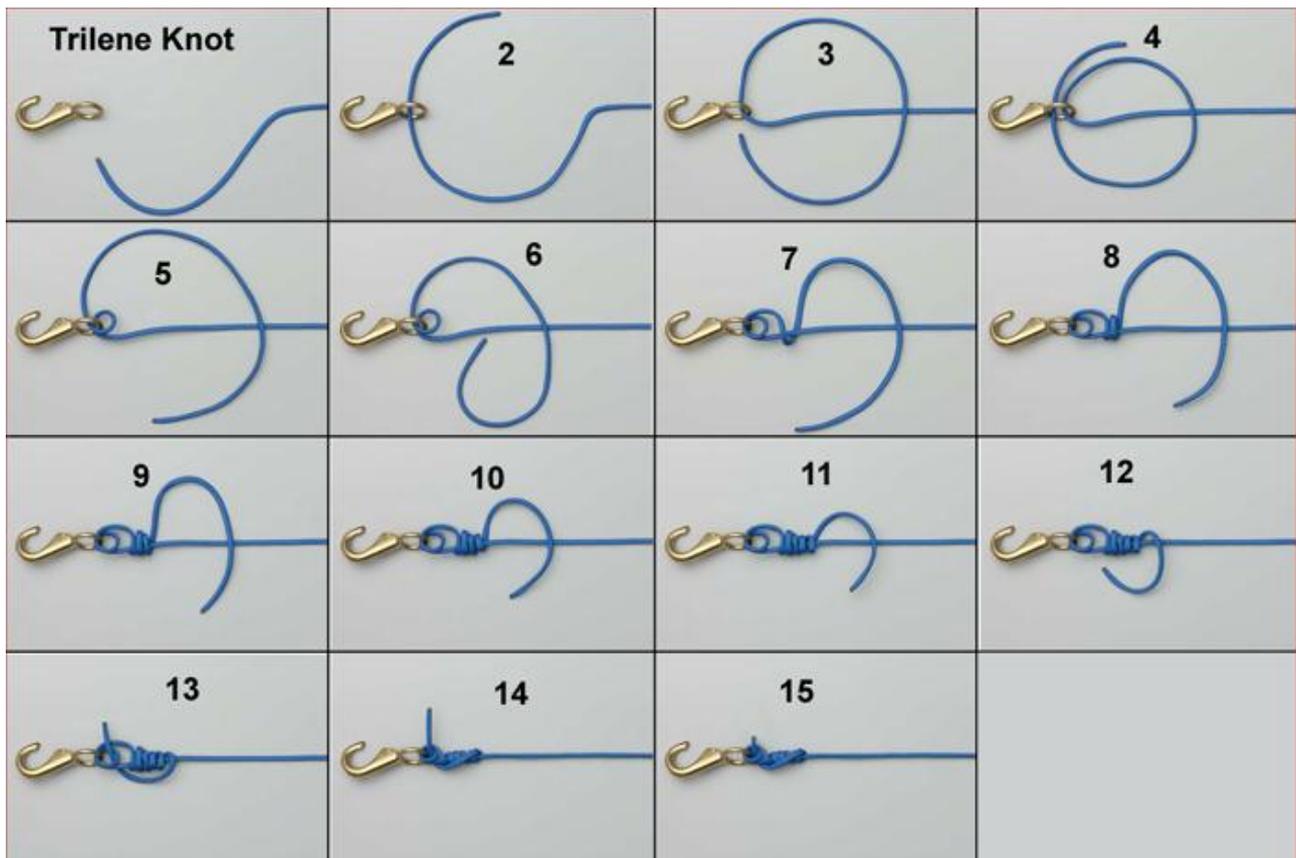
Nodino di stop -

NODINO DI STOP	
<p>Trave</p>  <p>Cordino</p> <p>Tipi di cordino utilizzabili: filo cerato - filo interdentale - filo da ricamo - cordino per aggiustare le reti - filo trecciato</p> <p style="text-align: center;">1</p>	 <p style="text-align: center;">2</p>
 <p style="text-align: center;">3</p>	 <p>Prima di assucare il nodo, inumidirlo abbondantemente con acqua. Se il tipo di cordino usato non scorre bene, mettere una goccia di olio di vaselina (asciugare poi la vaselina eccedente con un panno morbido).</p> <p style="text-align: center;">4</p>
 <p style="text-align: center;">5</p>	
 <p style="text-align: center;">6</p>	

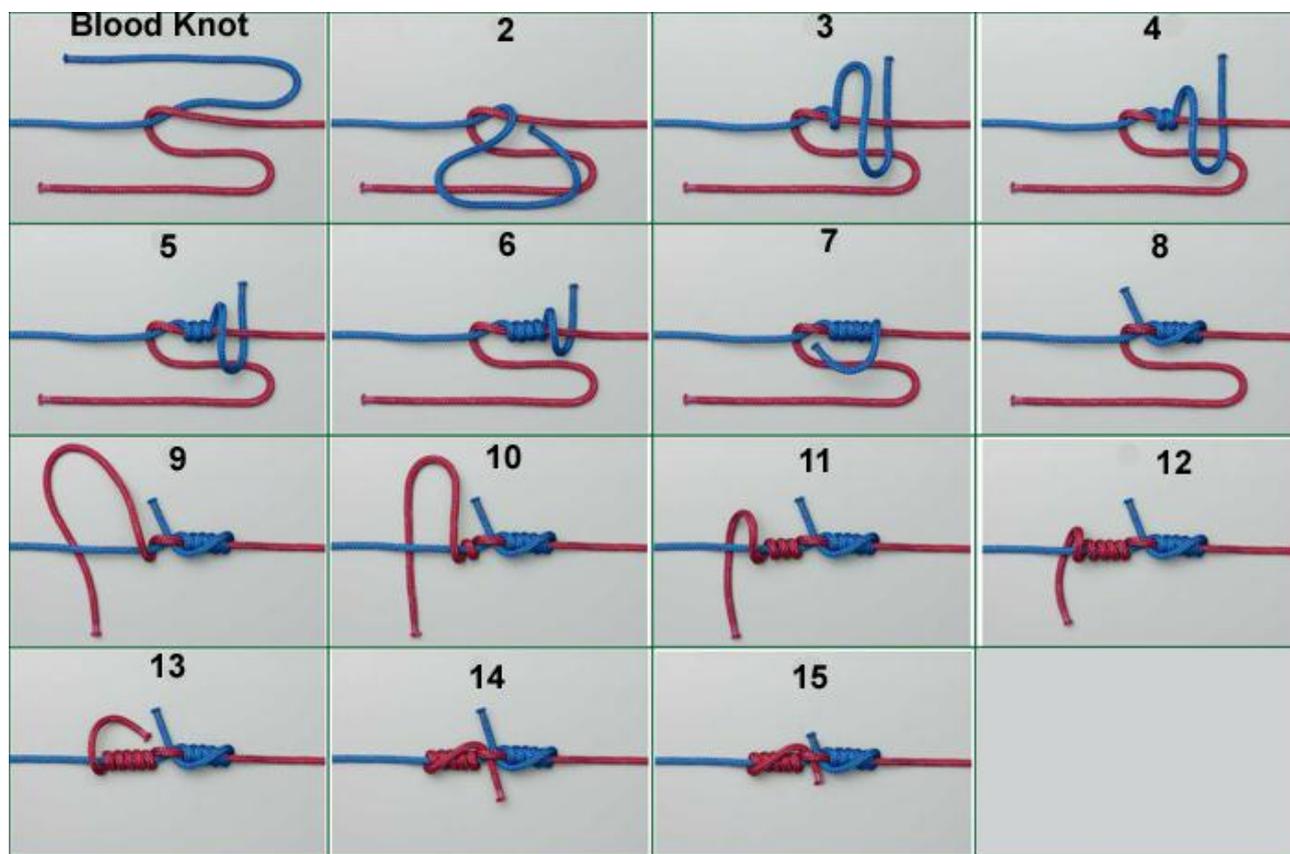
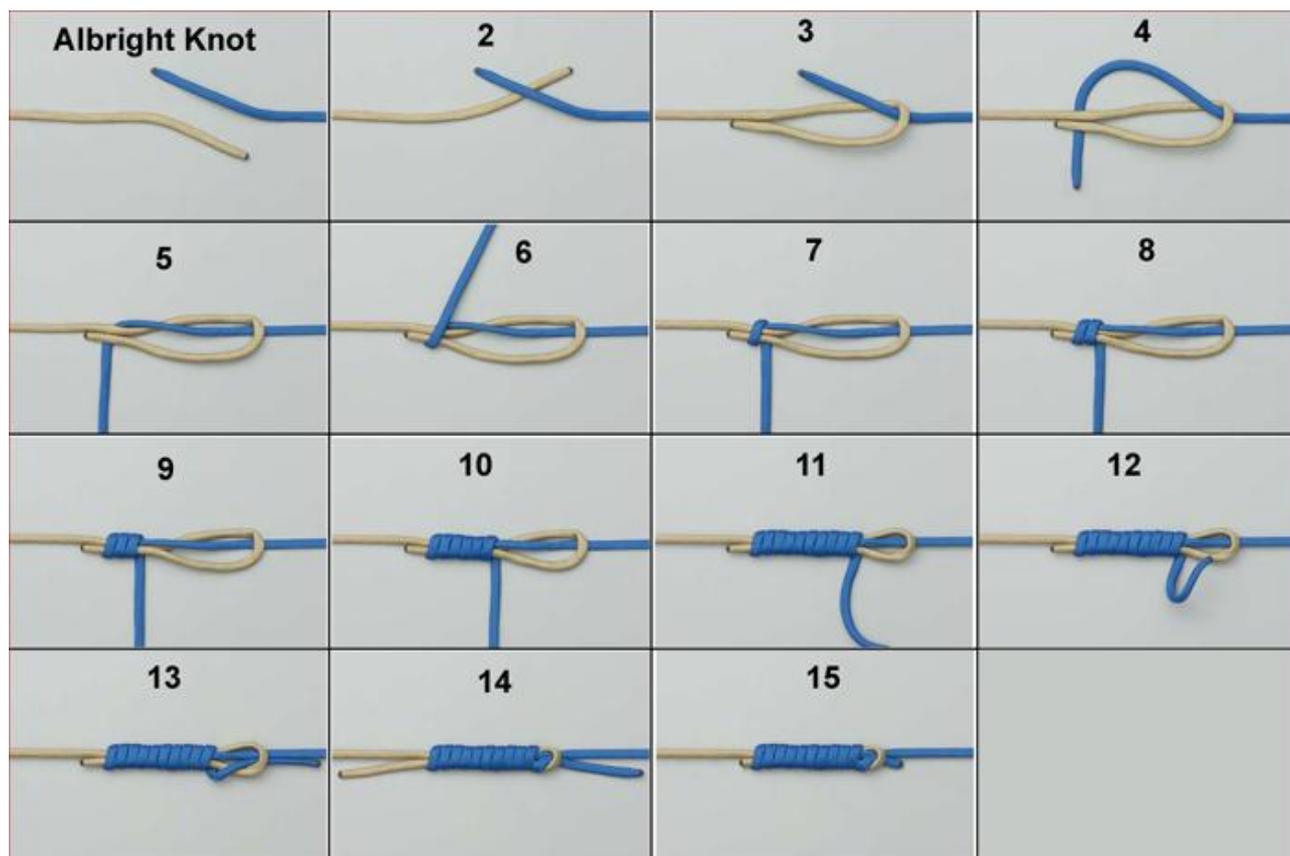
Nodi per occhielli -



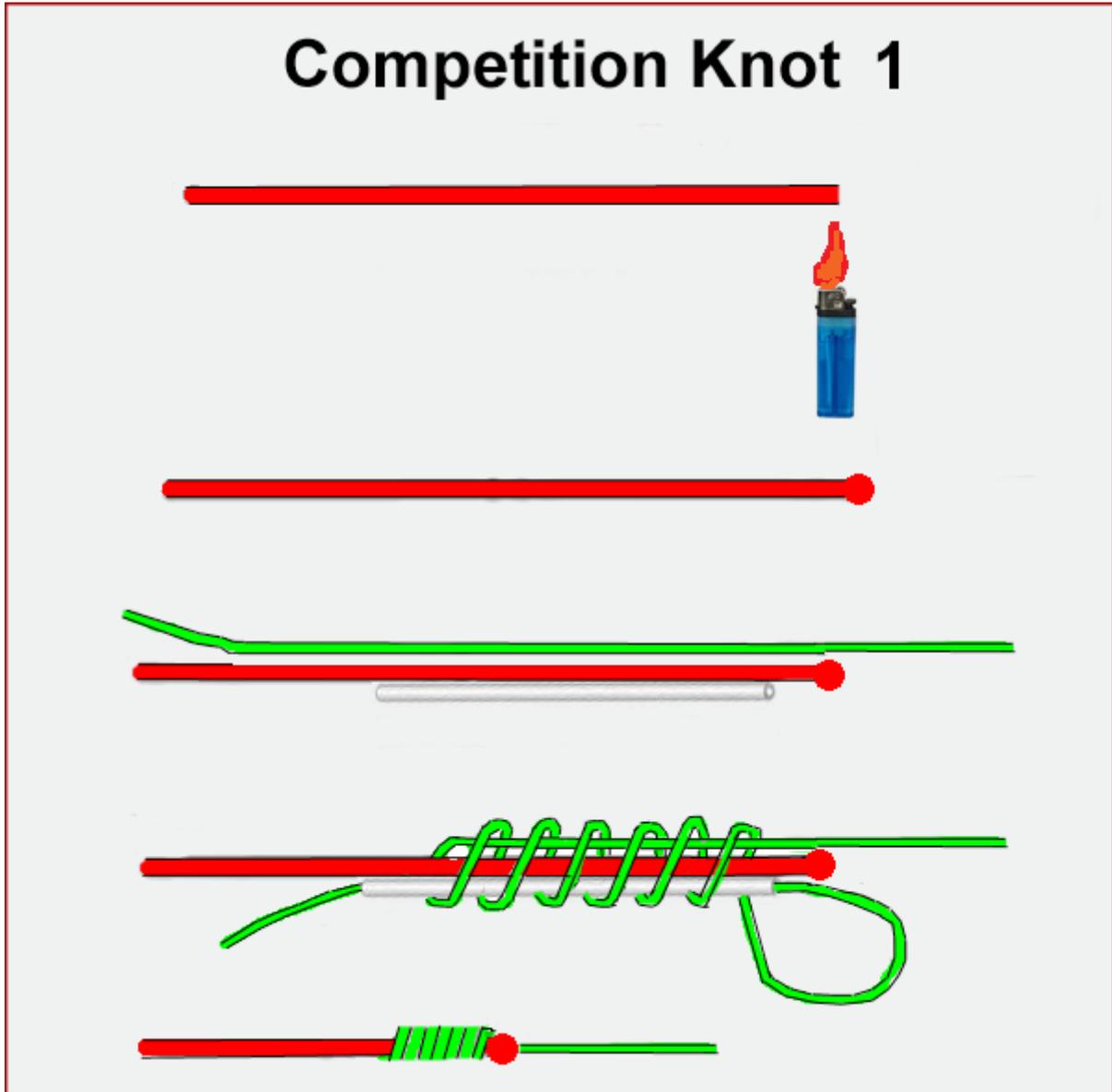




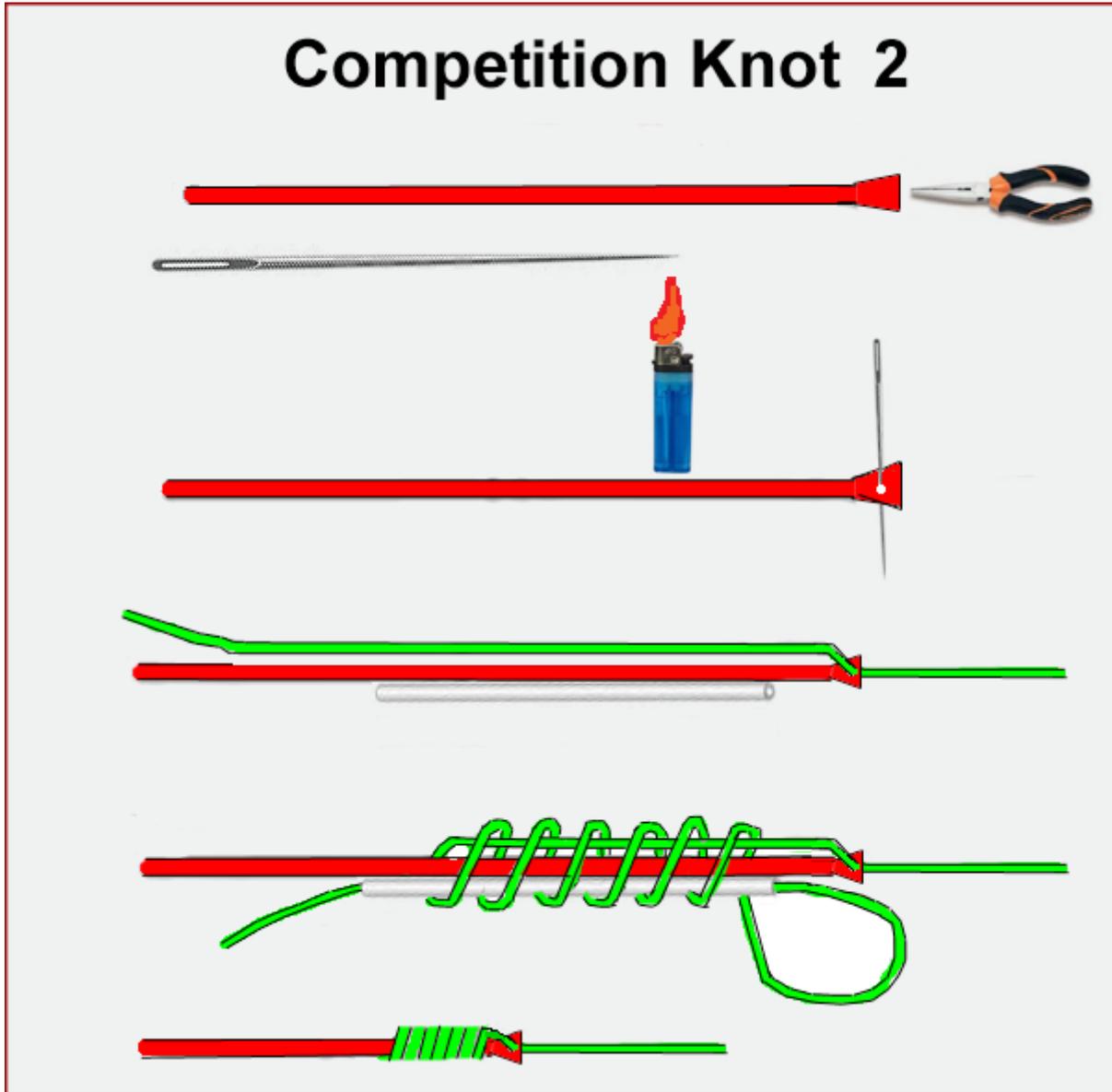
Nodi per shockleader -

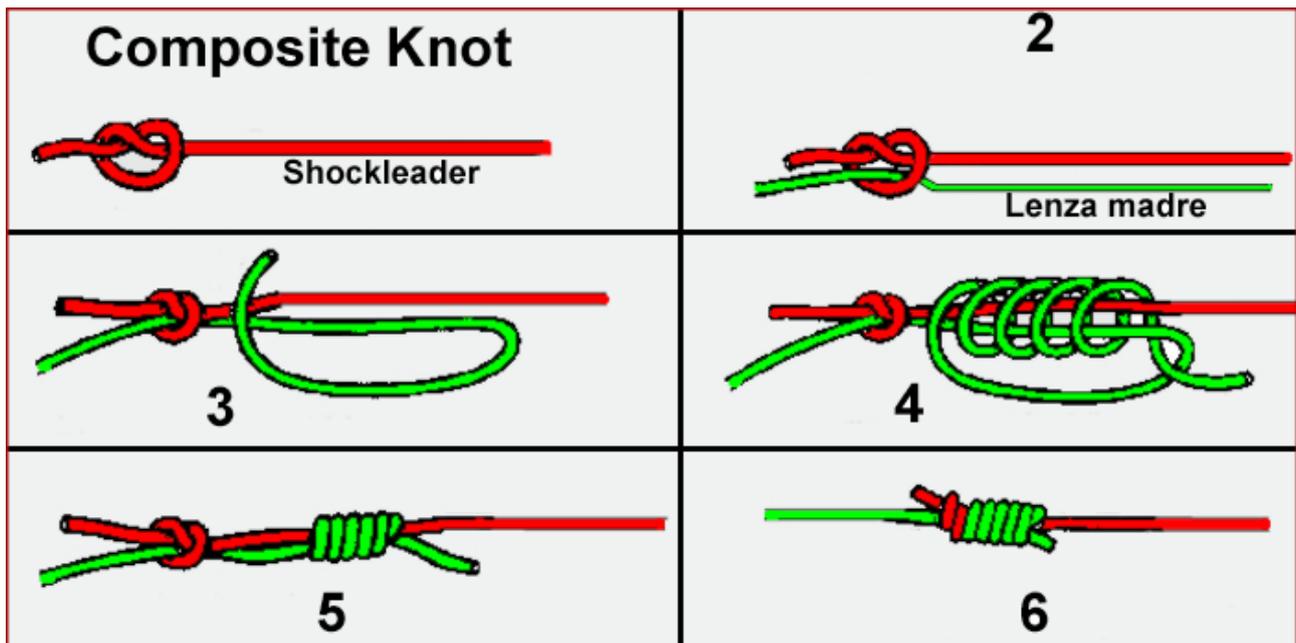


Competition Knot 1

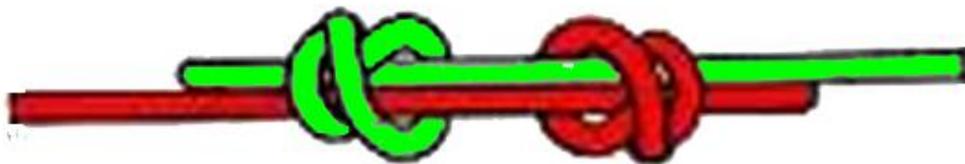


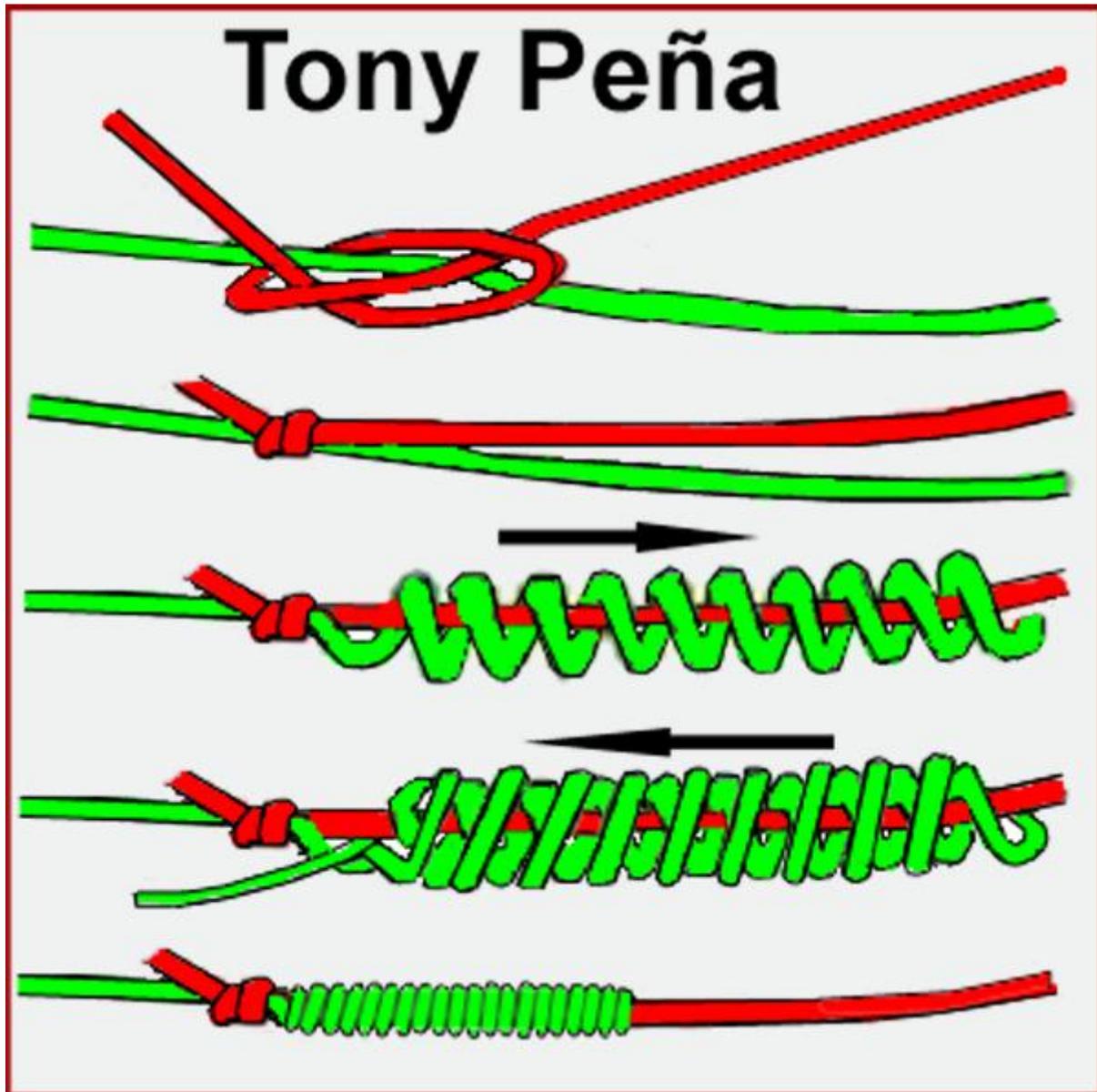
Competition Knot 2





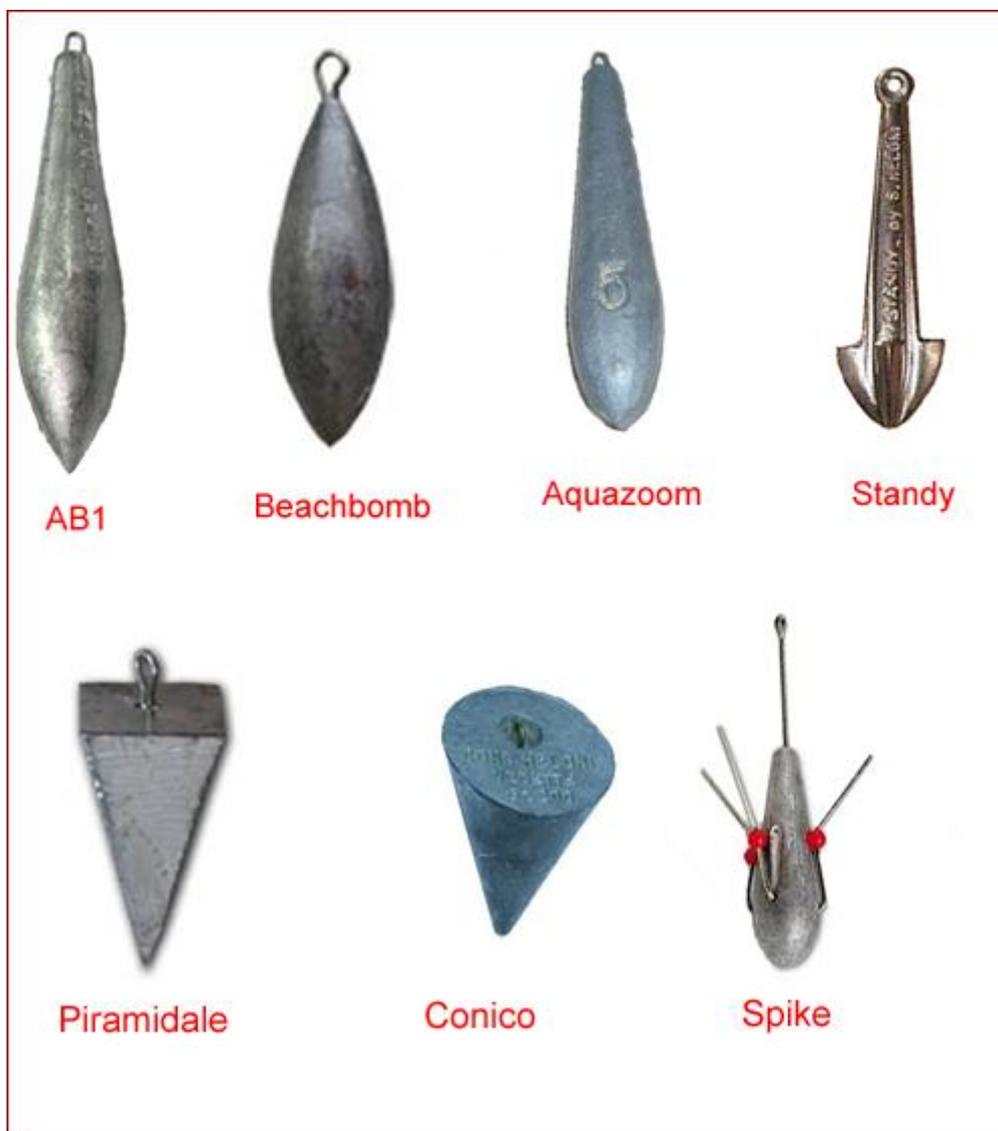
Double UNI





I piombi

Distinguiamo sostanzialmente due tipi di piombi: piombi da lancio e piombi da tenuta. I piombi che ci consentono di fare i lanci più lunghi hanno una forma ogivale e ne esistono in numerose fogge, mentre quelli da tenuta sono praticamente tre: piombo piramidale, piombo conico e piombo con rampini (*spike*)



Prepararsi i piombi da se - Quanto descritto in questo paragrafo è rivolto a tutti coloro che intendono prepararsi da se i piombi da pesca in modo **professionale** ed in **grandi quantità**. Per metodo professionale intendo l'utilizzo di stampi non artigianali che ci consentano di creare dei piombi perfetti come quelli commerciali e l'utilizzo degli accessori corretti, mentre la produzione di grossi quantitativi è l'unica che ci consente di ammortizzare almeno in parte i costi per la loro produzione, giacché per tutto il resto della nostra vita di pescatori non avremmo mai più la necessità di comprare neanche un piombo. Dopo la fusione di grandi quantitativi, potremo anche rivenderci gli stampi per ammortizzare maggiormente le spese sostenute, oppure scambiarli con altro materiale da pesca che ci necessita.

Attualmente il problema maggiore che dobbiamo affrontare è quello di procurarci grandi quantità di piombo grezzo, che una volta era facilmente reperibile presso il ferrivecchi a prezzi più che accettabili. La sua facile reperibilità era dovuta alla ristrutturazione dei bagni e delle cucine delle abitazioni costruite negli anni antecedenti l'avvento del PVC, che ha permesso di sostituire con materiale più idoneo gli scarichi consunti che in precedenza erano costituiti da tubi di piombo. La rarefazione del piombo grezzo presso il ferrivecchi è anche dovuta alla massiccia richiesta da parte delle fonderie e da parte dei pescatori professionisti che fondono da se i piombi per appesantire le reti.

Pertanto, prima di acquistare gli stampi, è assolutamente indispensabile procurarci preventivamente grandi quantità di piombo grezzo, altrimenti *il gioco non vale assolutamente la candela* se il quantitativo di piombi che siamo in grado di preparare è minimo. Ciò è valido anche nel caso i nostri 'consumi' siano bassi, in quanto è più conveniente acquistare i piombi direttamente dal nostro rivenditore.

La ricerca del piombo grezzo andrà fatta visitando quanti più ferrivecchi è possibile (sia in zona che fuori zona), oltre che a rivolgerci ad idraulici, a muratori od a piccoli impresari che ristrutturano le vecchie case. Ultima risorsa è quella di visitare il Web in lungo ed in largo, sino a rintracciare qualche rivenditore di piombo in panetti o in altri tipi di confezioni, valutandone chiaramente il prezzo (specialmente quello del trasporto, in quanto i corrieri applicano le loro tariffe anche in base al peso, ed il piombo... pesa).

Solo quando abbiamo reperito quantitativi importanti di piombo ci conviene acquistare gli stampi professionali ed il resto degli accessori, soprattutto il fornello.

La ricerca degli stampi può essere fatta presso i rivenditori di articoli da pesca (anche se dispongono al massimo di due o tre tipi di stampi) o di rivenditori specializzati ricercandoli sul Web: questo è un sito tedesco abbastanza fornito <http://bleigussformen-shop.de/>

Bisogna comunque tenere presente che alcuni stampi sono coperti da copyright e non possono essere riprodotti e/o commercializzati dai produttori di stampi (e quindi non reperibili sul mercato), quali quelli della Fonderia Roma, per esempio. Le forme più comuni sono però facilmente reperibili (come i piombi ogivali *Beach Bomb* e *Aquazoom*, quelli sferici, quelli a pera, quelli oblungi, ecc.). In ogni caso possiamo sempre farci riprodurre *qualsiasi forma esistente* rivolgendoci ad una officina specializzata dotata di tornio copiatore.

Un suggerimento che posso dare per risparmiare sull'acquisto degli stampi e quindi di disporre di molte forme, è quello di aggregarsi tra amici, conoscenti ed appassionati pagando ciascuno la propria quota di spesa e mettendo in comune tutti gli stampi e gli accessori che si riesce ad acquistare.

Gli stampi

Avendo specificato nella premessa che questo articolo è rivolto ad una preparazione professionale dei piombi da pesca, è indispensabile che anche gli stampi siano di tipo professionale, ovvero costruiti in metallo (quelli commerciali sono costituiti da una lega di alluminio). Gli stampi 'fai da te' preparati con materiali non metallici quali il gesso, il cemento,

la plastilina, le resine bicomponenti, ecc., ecc., danno dei buoni risultati solo se utilizzati per la fusione di pochissimi esemplari, dopo di che vanno rapidamente degradando sino a diventare inutilizzabili in tempi rapidissimi.

Anche se personalmente sono un accanito seguace del fai da te, da tempo ho rinunciato a prepararmi gli stampi con prodotti non metallici, visto lo scarso risultato della durata degli stessi già dopo le prime fusioni, e sono quindi passato in modo definitivo all'utilizzo degli stampi in metallo acquistati sul mercato o creati da un bravo tornitore compiacente. Infatti con gli stampi metallici, che restano inalterati nel tempo, sarà possibile creare un numero praticamente infinito di piombi dalla forma sempre perfetta, condizione indispensabile se non vogliamo che una scarsa aerodinamicità o una scarsa tenuta al moto ondoso possano pregiudicare il buon esito di una battuta di pesca. E' per questo motivo che non mi soffermo sull'autocostruzione degli stampi con materiali vari, rimandando alla consultazione degli appositi topic del forum CPOL tutti coloro che in ogni caso intendano farlo. Personalmente ho sperimentato tante di quelle delusioni che ho deciso in modo definitivo di rinunciarvi.

Il rovescio della medaglia è dato dal costo di acquisto degli stampi, per cui non vale assolutamente la pena di prepararsi da se i piombi da pesca se questi si limitano a pochi esemplari: per quanto la nostra passione del fai da te possa essere elevata, in questo caso c'è troppa sproporzione tra costi e soddisfazione per l'autocostruzione.

Vale invece assolutamente la pena fondersi i propri piombi da pesca se le circostanze ci portano ad un elevato consumo dei medesimi (o anche scambiare piombi con altro materiale da pesca), in quanto i costi degli stampi vengono presto assorbiti dal mancato acquisto delle zavorre presso il nostro negoziante. Ovviamente dobbiamo limitare il numero degli stampi a 3 o massimo 4 forme, ma se adottiamo l'accorgimento di formare una 'cooperativa' di amici o conoscenti con cui suddividere le spese di acquisto, possiamo crearci un numero di forme (e pesi) abbastanza elevato: ognuno si compra uno o due stampi diversi che poi condivide con gli altri.

Può capitare che di qualcuna delle forme che preferiamo non si trovi sul mercato l'apposito stampo, ma a questo si può rimediare facendocelo costruire da un'officina di tornitura provvista di tornio copiatore. Se il nostro piombo è di forma piramidale, è sufficiente rivolgersi ad un fabbro in quanto la costruzione dello stampo non richiede tornitura essendo uno stampo monoblocco di tipo 'aperto' assemblabile con solo qualche punto di saldatura.



La fusione del piombo

Attenzione: la fusione del piombo può essere nociva alla salute se non si prendono le dovute precauzioni:

- 1. Fondere il piombo esclusivamente in spazi aperti**
- 2. Utilizzare una mascherina durante il lavoro**
- 3. Utilizzare sempre un paio di guanti di cuoio.**

Materiale necessario:

1. Un fornello a gas: dovendo fondere grossi quantitativi di piombo e dovendo mantenere la temperatura elevata, è meglio utilizzare un fornello professionale del tipo di quelli che si usano per far bollire le bottiglie di sugo di pomodoro fatto in casa. Ne esistono 2 o 3 modelli, a noi è sufficiente il modello più piccolo



2. Una bombola di gas e relativi accessori (riduttore di pressione e tubo di gomma)



3. Un appoggio qualsiasi per il fornello in modo da disporlo alla giusta altezza di lavoro, per esempio un tavolino di legno

4. Una vecchia casseruola 'fregata' in cucina, abbastanza ampia per consentire di fondere,

rimescolare e ripulire il piombo grezzo senza il timore che si rovesci (p.e. diametro 30 cm per un'altezza di 15 cm)



5. Un mestolino in metallo, anch'esso 'fregato' in cucina, dotato di un beccuccio che favorisca la colata del piombo negli stampi



6. Due robuste pinze da elettrauto per tenere unite le due valve dello stampo durante la colata



7. Un cacciavite per favorire il distacco delle due valve dopo la colata, un paio di pinze per tenere il piombo per il gancetto ed un paio di tenaglie per ritagliare il peduncolo di colata dal piombo



8. Un secchio colmo d'acqua in cui mettere i piombi appena stampati ed un barattolo di latta in cui mettere le scorie che raccoglieremo durante la fusione

9. Un pesante martello per appiattire i tubi di piombo grezzo ed uno scalpello affilato per tagliare a piccoli pezzi il tubo appiattito. L'appiattimento del piombo ed il suo ritaglio in piccoli pezzi (non più lunghi di 10 cm) favoriscono la sua fusione che avviene in tempi più brevi

10. E naturalmente gli stampi ed i gancetti



Il piombo è un metallo che fonde a temperatura relativamente bassa (327 °C) e presenta la caratteristica che la temperatura di fusione resta costante fino a quando l'ultima briciola di piombo non sia fusa, dopo di che il piombo accumula calore sino a raggiungere temperature molto ma molto più elevate. E', questa, una caratteristica molto importante che dobbiamo tenere presente per la colata del piombo fuso negli stampi: più il piombo ha un'elevata temperatura e più la zavorra che otterremo sarà compatta e priva di difetti.

La giornata ideale per svolgere questo lavoro è una giornata leggermente ventilata da un debole vento che soffi però in una direzione costante: la nostra postazione intorno al tavolo di lavoro dovrà essere quella con il vento alle spalle, in modo che allontani quanto più possibile da noi le micidiali esalazioni del piombo fuso (attenzione: queste esalazioni non vanno confuse con la terribile puzza che emana dal piombo fuso, in quanto questa è dovuta alle incrostazioni accumulate all'interno dei tubi, specialmente se questi erano usati come scarichi di lavelli o di bagni). Una volta stabilita la postazione da tenere, colleghiamo la bombola al fornello e posizioniamo quest'ultimo in un angolo del tavolino, in modo da lasciarci un piano di lavoro comodo ed ampio.

Mettiamo quindi sul fondo della casseruola un primo strato di pezzi di piombo ed accendiamo il gas. Adesso, con calma, mettiamoci la mascherina ed indossiamo i guanti. Se lo stampo è

composto da due valve, uniamo le due valve e teniamole solidali con le due pinze da elettrauto. Quando il primo strato è completamente fuso, caliamo nella casseruola un secondo strato di pezzi di piombo aiutandoci con le pinze e facendo in modo da non sollevare schizzi dalla casseruola. Una volta fuso anche il secondo strato, mettiamone poi un terzo, un quarto... fino a quando nella casseruola non avremo raggiunto la metà della sua altezza.

Dobbiamo ora procedere alla pulizia delle scorie, la maggior parte delle quali resterà a galla, ma molte resteranno a fondo. Con il mestolo cominciamo a togliere le scorie galleggianti riversandole nell'apposito barattolo di latta, dopo di che rimettiamo il piombo fuso per favorire la risalita a galla delle altre scorie. Dopo averlo ripulito il più possibile dalle scorie, attendiamo almeno un quarto d'ora prima di fare la prima colata, in modo che il piombo raggiunga una temperatura molto più elevata. Dopo di che facciamo la prima colata nello stampo: attendiamo qualche minuto prima di separare le valve, in modo che lo stampo si surriscaldi, poi aiutandoci con cacciavite e pinze separiamo le due valve. Quello che ne salta fuori è un aborto di zavorra: infatti la fredda temperatura iniziale dello stampo ha fatto coagulare il piombo in modo difforme, per cui quella prima zavorra è proprio uno sgorbio. Non è una sorpresa, lo sapevamo già... Ributtiamo lo sgorbio nel pentolone e ri assembliamo le due valve: da questo momento in avanti dobbiamo procedere con continuità senza lasciare intervalli tra una colata e l'altra in modo da non far calare la temperatura degli stampi. Anche se dalla seconda zavorra in poi questa viene bene, personalmente rimetto in pentola le prime 5 zavorre, considerandole perfette solo a partire dalla sesta.

A partire da questa zavorra, non dobbiamo però dimenticarci di inserire ogni volta nell'apposito alloggiamento dello stampo il gancetto che servirà per agganciare il piombo alla lenza. La cadenza da tenere è questa:

- separiamo le valve per far fuoriuscire la zavorra
- mettiamo il gancetto nello stampo
- uniamo le valve dello stampo
- tagliamo il peduncolo di fusione dalla zavorra e mettiamolo nella pentola
- mettiamo la zavorra nel secchio d'acqua
- facciamo una nuova colata nello stampo

Procediamo in questo modo sino al termine del lavoro. Chiaramente il livello del piombo nella casseruola andrà calando, ma non aspettiamo che si abbassi troppo prima di immergere altri pezzi di piombo grezzo. La pulizia dalle scorie va fatta in continuazione.

Nota: quando la temperatura del piombo fuso e degli stampi comincia da essere elevata, il piombo colato negli stampi impiega qualche secondo in più prima di solidificare: per fare in modo da non rovinare le zavorre, attendere un momentino prima di separare le valve o anche solo muoverle.

Suggerimento: se per un qualsiasi motivo facciamo la colata dei piombi in più giornate, il primo giorno dovrebbe essere dedicato più alla pulizia dell'intera partita di piombo a nostra disposizione e alla formazione dei panetti puliti che non alla preparazione delle zavorre. Infatti lavorare nei giorni successivi con del piombo pulito ci distrae di meno durante la colata e ci evita di sorbirci l'odore puzzolente delle incrostazioni, agevolandoci il lavoro. Per far questo, però, dobbiamo prima procurarci un buon numero di lattine vuote (le più adatte sono quelle della carne in scatola da 125 gr), con le quali creare dei 'panetti' già ripuliti da fondere nei giorni successivi o quando riteniamo più opportuno.

Gli accessori

Abbigliamento invernale – Dato che i lanci che faremo saranno il ground ed il pendulum, che praticamente impegnano tutto il corpo, l'abbigliamento ideale è quello che ci lascia la massima libertà nei movimenti pur dandoci la massima garanzia di riparo dalle intemperie. A contatto col corpo una maglia termica a collo alto, un paio di mutandoni lunghi termici, un paio di calze termiche ed in testa una 'papalina' di lana; all'esterno una comodissima tuta da dopo sci provvista di cappuccio ed un paio di stivaletti termici: non ci serve altro. Per risparmiare, la tuta va acquistata con i saldi di fuori stagione



Lampada frontale - Ne esiste un'infinità di modelli. Questo è particolarmente potente:



The image shows the Petzl Ultra Vario Belt headlamp system. It includes a black headlamp with a yellow lens, a black elastic strap with the Petzl logo, a separate black rechargeable battery pack with a cable, and a black carrying case with a strap and the Petzl logo.

ULTRA VARIO® BELT

Lampada frontale ultrapotente e multifunzione, con batteria ricaricabile separata

- Lampada che consente di tenere le mani libere per lavorare: può essere tenuta in testa con la fascia elastica, o fissata direttamente su un casco (ALVEO o VERTEX), grazie alle piastrine amovibili fornite.
- Batteria di ottima capacità spostata sulla cintura (custodia e attacco forniti) per alleggerire il più possibile il peso sulla testa.
- Illuminazione costante per garantire prestazioni d'illuminazione che non diminuiscono per tutta l'autonomia prevista. Passaggio alla modalità «illuminazione di riserva» quando la batteria ricaricabile è quasi scarica (minimo 2 ore a 43 lumen).
- Quattro livelli per adattare l'illuminazione alla situazione:
 - livello bassa intensità: fascio luminoso ampio d'intensità relativamente bassa per privilegiare una grande autonomia ed evitare l'abbagliamento di gruppo,
 - livello lavori a distanza manuale: fascio luminoso ampio con un'intensità adatta ad una visione di prossimità confortevole,
 - livello spostamento: fascio luminoso misto per garantire una componente focalizzata che permette di spostarsi efficacemente,
 - livello visione lontana: fascio luminoso molto focalizzato per sondare (portata massima).
- Utilizzo semplice e confortevole:
 - pulsante selettore rotante di facile utilizzo, anche con i guanti, per una rapida selezione dei livelli,
 - sistema di connessione rapida che consente il facile distacco della batteria,
 - la piastrina di comfort anteriore e posteriore, con fascia elastica regolabile, assicura un'eccellente tenuta sulla testa.
- Batteria ricaricabile separata di elevata capacità:
 - batteria Litio-Ione 5200 mAh per un'eccellente tenuta alle basse temperature,
 - indicatore di potenza per conoscere lo stato di carica della batteria,
 - illuminazione lampeggiante per segnalare il passaggio alla funzione riserva,
 - caricatore fornito, carica rapida in 5 ore per un utilizzo frequente.
- Robusta:
 - eccellente resistenza alle cadute, agli urti e allo schiacciamento.
 - protetta contro l'acqua (fino a -1 m per 30 minuti) e la polvere (IP 67). Nessuna manutenzione richiesta dopo l'immersione.

Carrellino da spiaggia – Ne esistono vari modelli, anche con motore elettrico. Con un po' di pazienza si possono autocostruire. Il seguente, autocostruito da me, è in grado di trasportare tutto l'occorrente di cui abbiamo bisogno. E' dotato anche di serbidora



Picchetti, sedia, ecc. – I picchetti più leggeri sono quelli in alluminio, personalmente preferisco quelli in acciaio perché più robusti anche se più pesanti (tanto il trasporto lo fa il carrellino...). E' molto utile anche una sedia da 'regista' ed un secchio munito di sagola. Non dimenticate mai il raffio a casa, e neanche il sacchetto per l'immondizia...

