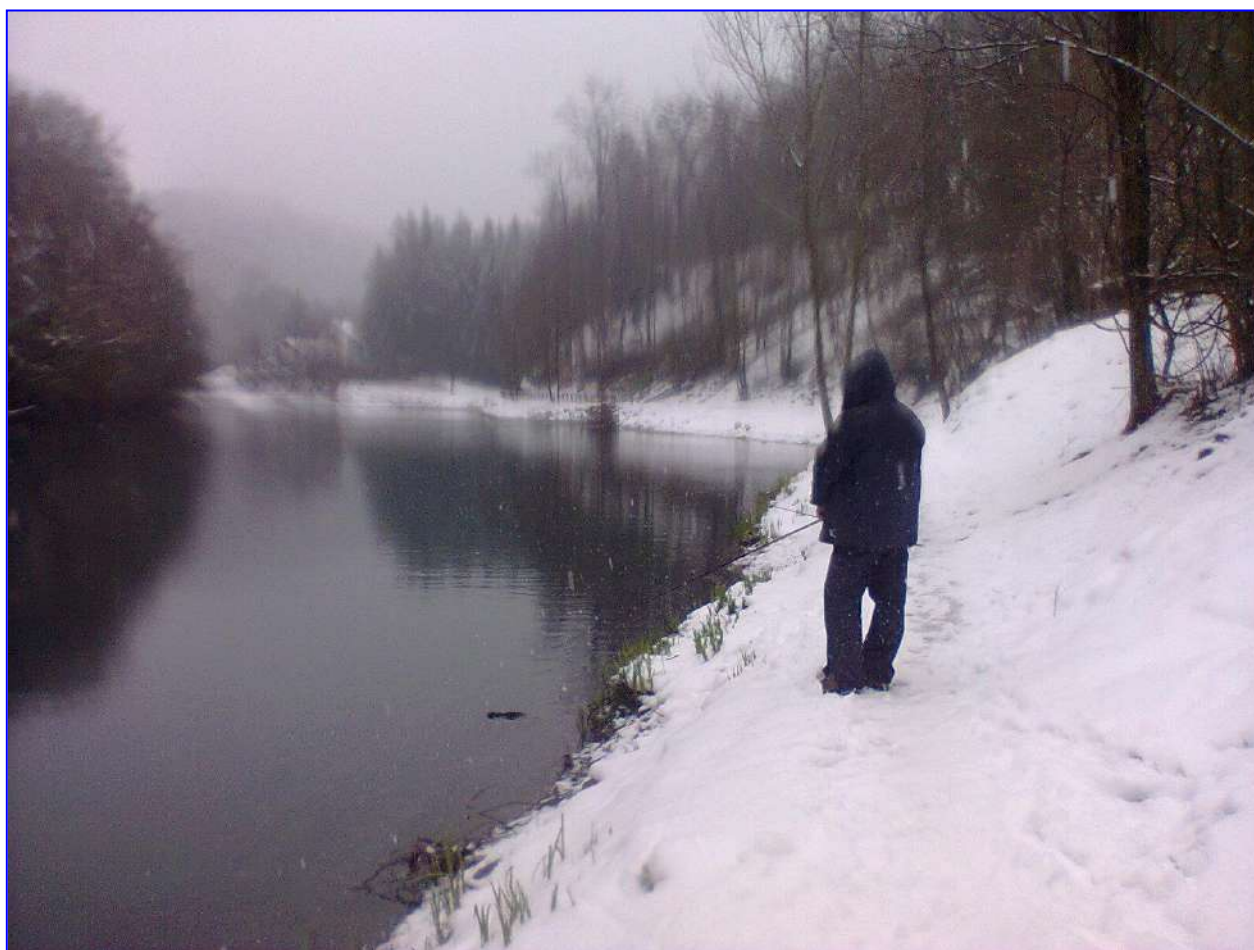




SPECIALE PESCA NOTIZIE FI.MA a cura di Umberto Righi

MOSCA IN LAGHETTO D'INVERNO

Impostazione, segreti e regole, per esprimere al meglio la pesca a mosca in laghetto d'inverno. Una specifica tecnica che trova spazio anche con il clima rigido dell'inverno nella ricerca di trote in prossimità del fondo. Impariamo ad usare le code decentrate affondanti o semi affondanti.



Inverno, stagione da sempre poco favorevole per la pesca a mosca, causa le temperature rigide e le gelate che rendono impraticabili molti dei nostri torrenti, o al fermo salmonicolo imposto dalle leggi regionali, ed ancor di più, per i poco attivi "ciprinidi" di rogge o torrenti di fondovalle, dove d'inverno la pesca resterebbe anche aperta. Da "giovani moschisti FIMA" abbiamo fatto anche la pesca nel Lavagna tra dicembre e gennaio, con il ghiaccio sulle rive e l'acqua che fumava, pescando nelle ore "calde" (per modo di dire) i grossi cavedani che pigri salivano a prendere gli sparuti chironomi che schiudevano, con un gelo ai piedi nell'attesa della bollata, restando immobili per lunghissime mezz'ore e a volte anche invano. Si catturava lo stesso, ma c'erano anche tanti cavedani e non solo i "cormorani" di oggi.

Pescare con il gelo invernale, una situazione estrema che per molti appassionati corrisponde alla scelta della sosta in attesa della primavera e di temperature più miti, trovando il modo di occupare le giornate fredde e piovose risistemando l'attrezzatura o costruendo gli artificiali per la nuova stagione.

Ma non tutti si danno per vinti, e il freddo non fermava e non ferma tutt'ora i componenti del



Gruppo Mosca FIMA; ai miei tempi, posso dirvi che eravamo in parecchi a partire prima dell'alba (era ancora notte e si tornava la sera sempre di notte) con la macchina per raggiungere le rive dei laghetti privati, ex cave adibite e risistemate per la pesca sportiva di molte specie ittiche tra cui la trota iridea. Laghetti di varie dimensioni, grandi e piccoli, dove il pesce non mancava mai, immesso giornalmente in quantità, per soddisfare la massiccia presenza di pescasportivi che si dilettono con ogni tecnica, e tra questi anche i "moschisti", che alcuni impianti gestivano e gestiscono con permessi particolari NO KILL, dedicando anche porzioni di lago o specifici specchi d'acqua, oggi definiti "trout area".

LOCALIZZARE IL PESCE:

Il clima rigido e il gelo, spinge il pesce in profondità dove trova una temperatura dell'acqua sufficientemente costante e di molto superiore alle temperature superficiali. Questo giocoforza impone l'uso di code affondanti di vario peso in riferimento alla velocità di affondamento e ai metri di fondale da raggiungere. In questa stagione il pesce immesso o presente nel lago sente l'effetto della frega, quindi in piccoli gruppi si avvicina a riva seguendo le sinuosità del fondo, si sfrega ripetutamente sulla ghiaia, scavando piccole buche per deporre le uova, che immancabilmente vengono divorate immediatamente dai propri simili. In questi momenti frenetici, l'iridea può attaccare qualsiasi artificiale che passa nelle immediate vicinanze, come ignorarlo totalmente e il bello della pesca sarà proprio scoprire quale colore e dimensione sarà maggiormente gradita dal lunatico salmonide.

Localizzare il pesce in profondità sarà determinante per fare numerose catture e questo dipende molto dalla conformazione delle sponde e dal fondo del lago. Anse ed angoli sono in questa stagione ottime postazioni di pesca, spesso visibilmente popolate di pesce e sistematicamente frequentate da processioni di "trotoni" variopinti ed innamorati. Se la limpidezza dell'acqua non aiuta, poco male, tali posti difficilmente daranno buca, l'importante sarà sondare sistematicamente le varie profondità di pesca. Stesso dicasi per le altre parti di sponda considerando che il pesce continua a muoversi e passerà prima o poi a tiro di canna.

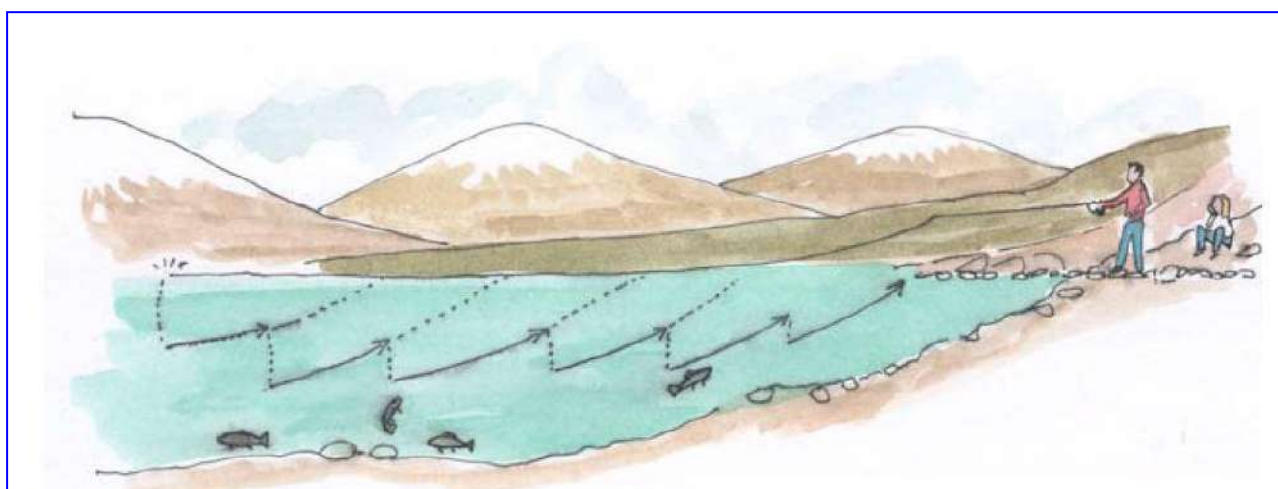


CANNE E CODE:

Per pescare in profondità è necessario usare code decentrate affondanti di vari “gradi” di affondamento (es: grado III = 7,62 cm/s – grado V = 12,70 cm/s – grado VII = 17,78 cm/s), ne consegue, dopo il lancio, l’attesa di vari secondi per entrare in pesca alla giusta profondità. Preciso che ogni ditta che produce code affondanti, adotta proprio disegno di conicità e conseguente peso, quindi andranno a variare: tempi di affondamento, gradi di misurazione peso/velocità discesa, e comportamento stesso della coda.

Parlando di code ad affondamento lento, oggi si è arrivati a disegni “tipo Spey”, per raggiungere distanze quasi paragonabili alle decentrate galleggianti (ossia 32-36 metri di lancio). Questa distanza di lancio, per il momento, non è possibile con code super affondanti che si fermano a 27-30 metri.

La canna per lanciare queste code deve essere adeguata al “peso” della stessa per non incorrere in spiacevoli e costose rotture dell’attrezzo. Mi sento consigliare canne 10-11 piedi per code # 8 o 9, attrezzi per quanto possibile leggeri e robusti, ma essenzialmente potenti. Una potenza quanto mai indispensabile per lanciare in rollata, o meglio in froller, alla massima distanza code decentrate # 7-8 anche con massimo grado di affondamento. Ai miei tempi la coda con massimo affondamento si montava del #7 o anche del #6....



LA PESCA E IL RECUPERO:

Dimenticandoci del freddo pungente, dedichiamo la nostra attenzione alla pesca e come trovare la giusta profondità dove transita il pesce. In primo luogo il grado di affondamento della coda determina i tempi (secondi) per raggiungere il fondo in riferimento ai metri di profondità a distanza di lancio. Prendendo ad esempio un lago con la profondità media tra i tre metri e i cinque, consiglieri una coda con affondamento grado III, questo per agevolare l’azione del lancio e per sfruttare maggiormente le fasce intermedie (metri) di profondità se il pesce decidesse di alzarsi dal fondo.

Con tali code a discesa abbastanza lenta, l'azione di recupero determina lo stop di discesa mantenendo così un livello di pesca (chiamato fascia), fattore importantissimo nella pesca in lago dell'iridea.

Quindi effettuato il lancio, contare i secondi di discesa, che variano in base alla profondità che si vuole raggiungere, e subito dopo recuperare nella speranza di percepire l'abboccata. In caso di cattura ripetere il lancio facendo affondare nei tempi precedenti, in caso contrario provare ad affondare ulteriormente.

Vorrei semplificare ulteriormente il concetto: Prendete ad esempio i piani di una casa, pian terreno, primo piano, secondo piano, terzo piano, quarto e quinto; se il pesce è al pian terreno, lasciate scendere sino a posarsi a terra (anche più di un minuto); se invece è al primo piano anticipate il recupero a 40-50 secondi; se lo trovate al secondo piano stoppate la discesa a 30 secondi; se si trova al terzo piano 20 secondi; se è al quarto massimo 10; spero sia chiaro il concetto.

Con la coda ad affondamento III, consiglio usare un finale non più lungo di un metro (meglio 70 cm), con l'aggiunta del terminale (0,20 – 0,16) con primo artificiale a 30 cm e il secondo ad un metro.

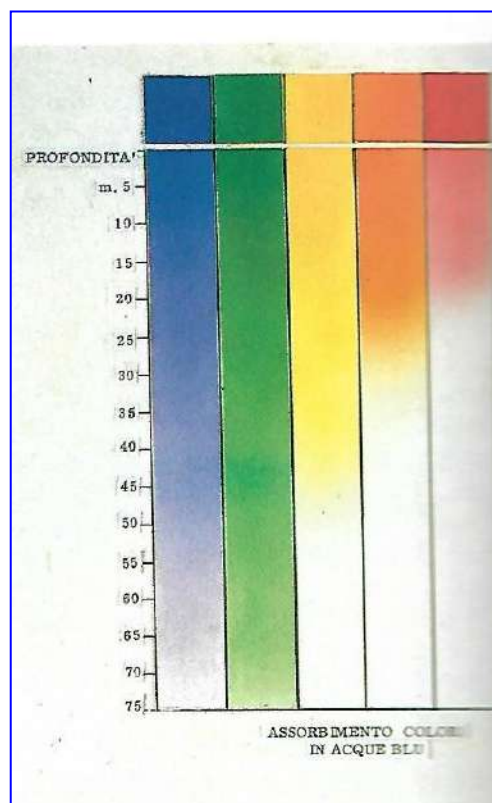
Nella pesca sul fondo le esche devono essere visibili e adescanti, spesso si gioca sul fattore contrasto e colore, usando streamers possibilmente non piombati, mentre le ninfe trovano impiego particolarmente sul bracciolo. La trasparenza o torbidità dell'acqua impone la scelta delle tonalità di colore, con acque limpide i colori variano da chiaro a scuro, mentre con acque fortemente velate il nero, rosso e arancio flou vincolano la scelta.

Usando code con grado affondamento V, si avrà una maggiore velocità di discesa, vincolando conseguentemente l'azione di pesca proprio nella fascia estrema del fondo. Con tali code sarà necessaria una maggiore padronanza della tecnica per non trovarsi ad ogni lancio impigliati al fondo. In certe occasioni si può usare questa coda per la pesca a mezz'acqua, in particolare se si individuano i branchi di trote due o tre metri sotto la superficie, ricordando però che il recupero dovrà essere veloce e continuo.

Le code ad affondamento VII si usano per la pesca a raschiare il fondo, specialmente con l'utilizzo di appositi artificiali resi galleggianti con polistirolo o foam. Questi artificiali, chiamati "booby", tendono a salire, evitando totalmente l'incoccio del fondale; sono solitamente costruiti con colori fluorescenti e recuperati a strappetti dopo soste pronunciate. Una tecnica questa, che d'inverno può riservare numerose catture, a coloro che avranno la costanza di insistere in una pesca decisamente poco dinamica.

GLI ARTIFICIALI PER LE CODE AFFONDANTI

Diversamente da quanto si usa in superficie, gli artificiali per le "fasce" intermedie o sul fondo, dovranno presentare colori adescanti e luminescenti. Va anche ricordato che la tonalità dei colori man mano che si scende di metri in profondità perdono in lucentezza, per esempio il colore rosso svanisce al di sotto dei 20 metri, arancione a 25 m, il giallo a 45 metri, mentre il blu, verde e nero mantengono presso che la tonalità anche oltre i 70 metri di fondo in acque limpide. Se le acque sono verdi o scure si avrà una dispersione del colore di oltre la metà. Ma diciamo che nelle maggior parte dei casi i laghi ove pescheremo varieranno di 5-10 alla distanza di 20-30 metri da riva, per cui potremo utilizzare tutti i colori che avremo a disposizione.



QUALI ARTIFICIALI

Pescando vicino al fondo solitamente si usa lo streamer in punta e una ninfa sul bracciolo. Ma sulla scelta del tipo di streamer gioca il fattore esperienza, come l'abbinamento colore streamer e ninfa, che partendo dalla regola di base vede con artificiale chiaro o colorato rosso-arancione-giallo, si opta per il contrasto di una ninfa scura, nera, marrone, oliva, con luminescenti attrattivi. Per esempio in laghi con pesce vecchio, funziona egregiamente l'imitazione di larva di libellula di colore bruno bronzato o verde oliva, come gli insetti che trovano sul fondo del lago, oppure streamer bianco o crema ad imitare i pesciolini, piccoli ciprinidi che l'inverno si abbrancano nelle nicchie del lago per difendersi dal gelo. Poi abbiamo detto che l'iridea reagisce ai colori forti come rosso fluo, arancio fluo, giallo/verde fluo, e lo attacca come intruso, specie le trote fresche non ancora "punte".

Di seguito andrò a mostrarvi diversi tipi di streamers per pescare con le code affondanti. Come potrete osservare giocano tutti sui contrasti di colore e il rilascio di lampi attrattivi.



Tre esempi di streamers in marabou colorato e flashabou con testina in perlina in plastica, amo 8 gambo lungo, nel montaggio consiglio una leggera piombatura verso la testa per farli scodinzolare.



Altri tre esempi di streamers con flashabou e testina in perlina di ottone, amo 8 gambo lungo.



Altra serie che gioca sui colori, sempre pallina in plastica in testa.....



Una paginata di strammers da fondo, i primi due con testina in plastica, giocano sul contrasto di colore, forte e vivace

Gli altri montati su amo con occhiello ricurvo (Jig) del 8, lavoreranno reverse, ossia con la punta rivolta in alto, difficile incocciare il fondo, e si usano con fondo irregolare.

LE NINFE DA BRACCIOLO

Nei laghi ove concedono l'utilizzo di due mosche, come pure in gara, si opta di montare sul bracciolo una ninfa, e anche in questo caso la scelta sarà molto vasta, e anche fantasiosa. Seguitemi mi raccomando ...



NEMESIS NINFA - Sul bracciolo si possono montare le imitazioni di larva chiamate "Nemesis", con la codina in punte di marabou, e anellate di flashabou piatto iridescente, corpo in coniglio tinto oppure mix sintetico, con piccola sacca alare e due gambette di fagiano (facoltative). Testina in risalto gialla fluo x il nero e rossa o nera x altri colori. Piombare pochissimo o anche niente. Alternare colori di contrasto con streamer in punta. Ninfa da rasente il fondo e recuperi lenti a strappetti o matassina.

TENNI NINF – Anche questa da bracciolo può essere costruita in varie tonalità, qui due esempi. Va montata in contrasto allo streamer in punta, e il corpo di pavone o altro materiale deve essere anellato con flashabou piatto molto adescante montate su amo 10 gambo lungo, meglio non piombarle per facilitare il recupero lento radente il fondo.



SCRUFFY (a sinistra)

WORCKING (a destra)

Sempre ninfe da bracciolo su amo 10, senza piombo per recupero lento a radere il fondo, simili si differenziano nella coda.

Possibili varianti nella sacca alare rosso, arancione sempre fluo.





CORMORAN Series – di una banalità estrema vi sorprenderà per l'alto valore catturante, questo il colore base, ma basterà sostituire il corpo in floss fluo verniciato UV per creare un'altra mosca da alternare sul bracciolo con recuperi radenti il fondo. (no piombo)

PUPA OLOGRAFICH (serie) – Vincenti per il richiamo luminescente, va costruita su amo 10 gambo corto e ramata. Lavora con vari tipi di recupero sia a bracciate o strappetti di polso radente il fondo. Questi due colori mi hanno dato maggiori catture....



FLASH NIMPH (series) – una delle ultime mie creazioni, prima di smettere di macinare Km in macchina e caricarsi di freddo per pescare a mosca in laghetto l'inverno. Questa moschetta totalmente irreale e sintetica, lancia lampi di luce anche a grande profondità e richiama le trote nel periodo di frega (dicembre e gennaio), da montare sul bracciolo a radere il fondo, con strappetti. Si può formare l'ala molto esigua con punte di piuma di gallina nera, oppure punte di marabou...

VIVA – Vecchia mosca, un classico rivisitato, montato con fibre moderne come micro ciniglia e flashabou in coda verdi, ali in punte di marabou, con due fili di flash, si completa con zampette in gallina rossa (facoltativo il junglecoc). Meglio senza piombo, recuperata sul fondo a bracciate o strappetti.....





CACTUS NIMPH (series) – fuori del marabou è tutto un sintetico modernissimo, che non si impregna e non cambia tonalità. Senza piombo permette la pesca di attesa, con recuperi a bracciate e scatti. Ogni colpo alla coda, se la mosca è assemblata in modo proporzionale, e non troppo vaporosa, si muoverà scodinzolando o con sbandamenti attrattivi. Si monta sul bracciolo.

Varianti tutte le tonalità fluorescenti



DUNKELD – la versione originale era una mosca scozzese da lago, usata sottocon code affondanti, recuperata a bracciate. Questo montaggio moderno gioca sui contrasti di colore della coda giallo caldo e il corpo in piume di gallina molto morbide. Senza piombo pulsa e scodinzola ad ogni movimento del nostro polso.



DUNKELD SQUIRREL – questa versione molto più snella scodinzola e gioca sull'attrazione dei colori sgargianti ad imitare un avannotto, per cui importante il colore arancio del torace, e la codina giallo vivo che vibra. Corpo argento verniciato. Come ali si può usare marabou o gallina con due fleshini ritorti...NO PIOMBO Funziona a varie profondità sul bracciolo o anche da sola in punta.

Per ora ci fermiamo qua, ma non ho finito, perche devo parlare dei BOBBIES.....

Segui la pagina del TEAM MOSCA FIMA: <https://www.facebook.com/groups/970036721717639/>