

Avancarica e sicurezza

L'uso delle armi ad avancarica è molto semplice e divertente. Ciò non esclude che il tiratore debba sempre osservare delle norme di sicurezza particolari – dovute alle differenze rispetto alla armi a retrocarica – che è però possibile imparare facilmente

di P.T.



Per il caricamento delle armi ad avancarica si deve utilizzare solo ed esclusivamente la polvere nera, una miscela, meccanicamente mescolata e non chimicamente combinata, di salnitro (75%), zolfo (15%) e carbone (10%) inventata agli inizi del XIV secolo. La sua combustione è molto rapida e dà luogo alla formazione di una gran quantità di gas e calore, è molto igroscopica e quindi sensibile all'umidità. La polvere nera è solitamente venduta in barattoli di plastica della capacità di 500 grammi

La polvere nera è formata da granelli le cui dimensioni influiscono sulla velocità di combustione: a parità di peso, la polvere più fine ha maggior superficie di combustione ed è pertanto più veloce. Varie convenzioni sono utilizzate per classificare la polvere nera in base alla granitura. Negli Stati Uniti esistono sei categorie (dalla più fine alla più grossa): FFFFFg, FFFFg, FFFg, FFg, Fg e A. Le due estreme non sono in pratica utilizzate, mentre la FFFFg e la FFFg sono adatte per le pistole e le due successive per i fucili. Non si deve fare confusione con la polvere svizzera, molto diffusa, che utilizza un sistema di numerazione diverso in cui la n. 1 è la più fine e la n. 4 quella con i granuli più grossi



Authentic US-Powder
GERMANY by WANO
UN 0027



FFFg

CE 0589.EXP.0049/98

Classe di rischio: 1.1D
Min. Int. nr. 557/PAS.XVJ/3/34-CE/20



Un tempo erano utilizzate le fiaschette per l'inserimento della dose di polvere nera nelle armi ad avancarica. Oggi tale comportamento è proibito dal regolamento di tiro per ragioni di sicurezza: nell'ipotesi che, dopo uno sparo, rimanga in canna una particella incandescente, il contatto con la polvere versata per il caricamento del colpo successivo ne causerebbe l'incendio che potrebbe raggiungere la fiaschetta stessa, provocandone lo scoppio

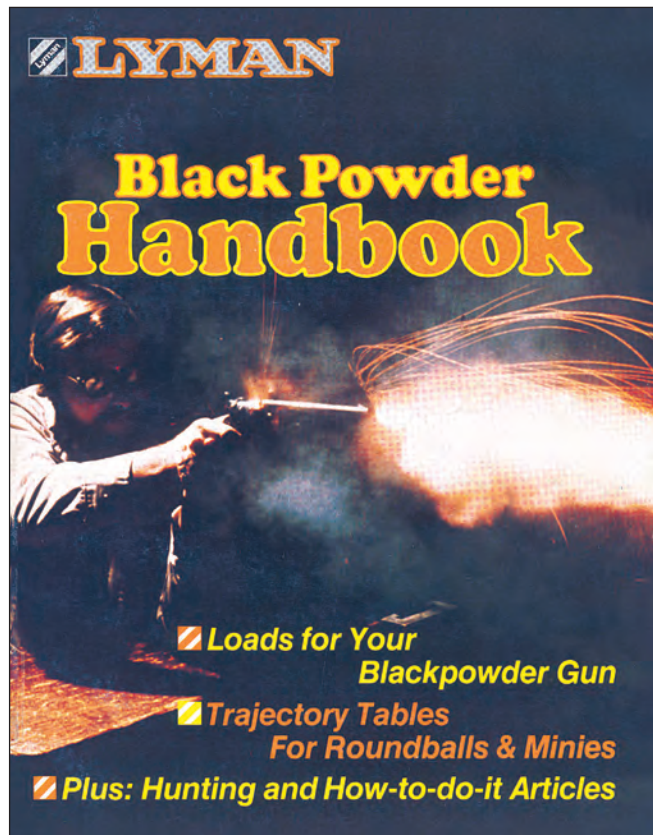
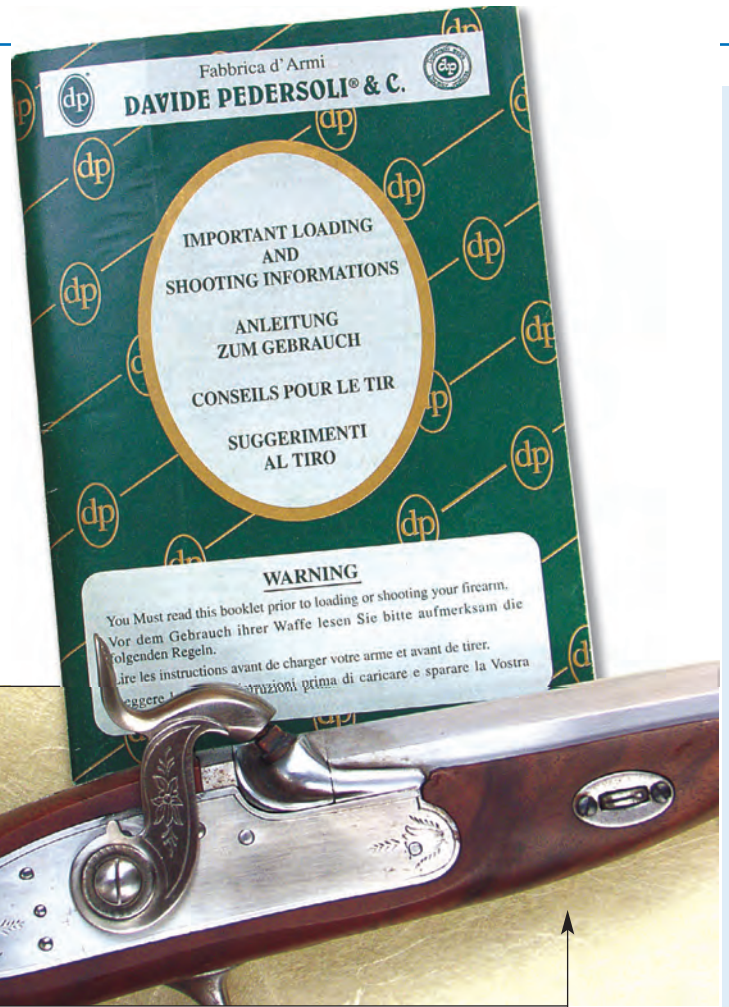
Come si è detto, bisogna esclusivamente usare polvere nera per il caricamento delle armi ad avancarica; anche se le repliche sono armi moderne, costruite con acciai più resistenti di quelli impiegati per gli originali, sono state concepite per l'uso della sola polvere nera, nelle dosi fornite dal costruttore stesso o indicate dai manuali di caricamento



La sicurezza con l'avancarica

Model Type of arma modelle	CARICHE CONSIGLIATE PER IL TIRO CHARGES FOR TARGET SHOOTING CONSEILLE POUR LE TIR DE PRECISION	Tipi di accensione Ignition à percussion & S&K	CAL.	Quantità polvere Powder charge Quantité de poudre Schwarzpulver	Diametro palla Round bullet dia. Diamètre de la balle Kugel dia.	Spessore pezza Pecza thickness Epaisseur des Calébras Schussgöster	Peso palla n. Shot weight poids des plombs N. n.				
Fucile/Rifle/Fusil				gr	grs	mm	inches	mm	inches	gr	oz
Kentucky-Alamo-Pennsylvania-Scout-Frontier	Pietra Flintlock* .32			1.55	24	8,00	.315	0,18	7/1000		
Kentucky-Alamo-Pennsylvania-Scout-Frontier	Pietra Flintlock* .36			2,00	30	8,76	.345	0,18	7/1000		
Scout-Cub Dixie	Pietra Flintlock* .40			2,00	30	9,90	.390	0,18	7/1000		
Kentucky-Alamo-Pennsylvania-Scout-Frontier	Pietra Flintlock* .45			2,50	38	11,45	.451	0,25	10/1000		
Kentucky-Alamo-Pennsylvania-Scout-Frontier	Pietra Flintlock* .50			3,90	60	12,45	.490	0,25	10/1000		
Brown Bess-Prussian	Pietra Flintlock* .75			4,90	75	18,60	.732	0,25	10/1000		
Mortimer	Pistra Flintlock* .54			3,90	60	13,60	.535	0,25	10/1000		
Mortimer "Shotgun"	Pietra Flintlock* .12			3,90	60	Born + Cart. over-powder wad over-shot wad			32 1,1/7		
1777 Anno IX-1816 Springfield	Pietra Flintlock* .69			4,50	68	17,10	.673	0,25	10/1000		
Kentucky-Alamo-Pennsylvania-Scout-Frontier	Percussion * .32			1,36	21	8,00	.315	0,18	7/1000		
Kentucky-Alamo-Pennsylvania-Scout-Frontier	Percussion * .36			1,55	24	8,76	.345	0,18	7/1000		
Scout-Cub Dixie	Percussion * .40			1,55	24	10,10	.390	0,18	7/1000		
Kentucky-Alamo-Pennsylvania-Scout-Frontier	Percussion * .45			2,50	38	11,45	.451	0,25	10/1000		
Kentucky-Alamo-Pennsylvania-Scout-Frontier	Percussion * .50			3,20	50	12,45	.490	0,25	10/1000		
Tryon-Mortimer "Vetterli"	Percussion * .45			2,90	45	11,35	.447	0,25	10/1000		
				3,90	60	11,53	.454	[250 grs Maxi Bullet]			
Tryon-Swivel-In Line-M.L. Rolling Block	Percussion * .30			3,20	50	12,45	.490	0,25	10/1000		
				3,50	55	12,70	.500	[300 grs Maxi Bullet]			
Tryon-Swivel-In Line-M.L. Rolling Block	Percussion * .54			3,90	60	13,60	.535	0,25	10/1000		
Tryon Creedmore-Mortimer "Whitworth"	Percussion * .45			4,21	65	11,45	.451	[500 grs Maxi Bullet]			
B.Morges-Waadtländer-Sanftl	Percussion * .35			1,70	26	8,78	.345	Minie Bullet			
B.Morges-Waadtländer-Sanftl	Percussion * .40			1,80	28	10,15	.400	Minie Bullet			
Bristlen A. Morges	Percussion * .44			2,50	38	11,35	.447	[350 grs Minie Bullet]			
Waadtländer-Sanftl	Percussion * .45			2,90	45	11,45	.451	0,25	10/1000		
				3,20	50	11,45	.451	[250 grs Maxi Bullet]			
Springfield	Percussion * .58			3,90	60	14,65	.577	[530 grs Minie Bullet]			
1777 Corrigé	Percussion * .69			4,50	68	17,10	.673	0,25	10/1000		
Express Kodiak	Percussion * 50x50			3,90	60	12,45	.490	0,25	10/1000		

L'esatta dose per caricare l'arma ci è fornita dai manuali di caricamento; di solito è il costruttore stesso a fornire un manualino per tale scopo oppure una tabella riassuntiva dei caricamenti. Di solito i manuali indicano una dose minima e una massima per ogni caricamento: conviene iniziare da quella minima, anche perché nel tiro ad avancarica l'impiego di una quantità maggiore di polvere provoca la formazione di più fecce, con conseguente scadimento delle prestazioni di tiro



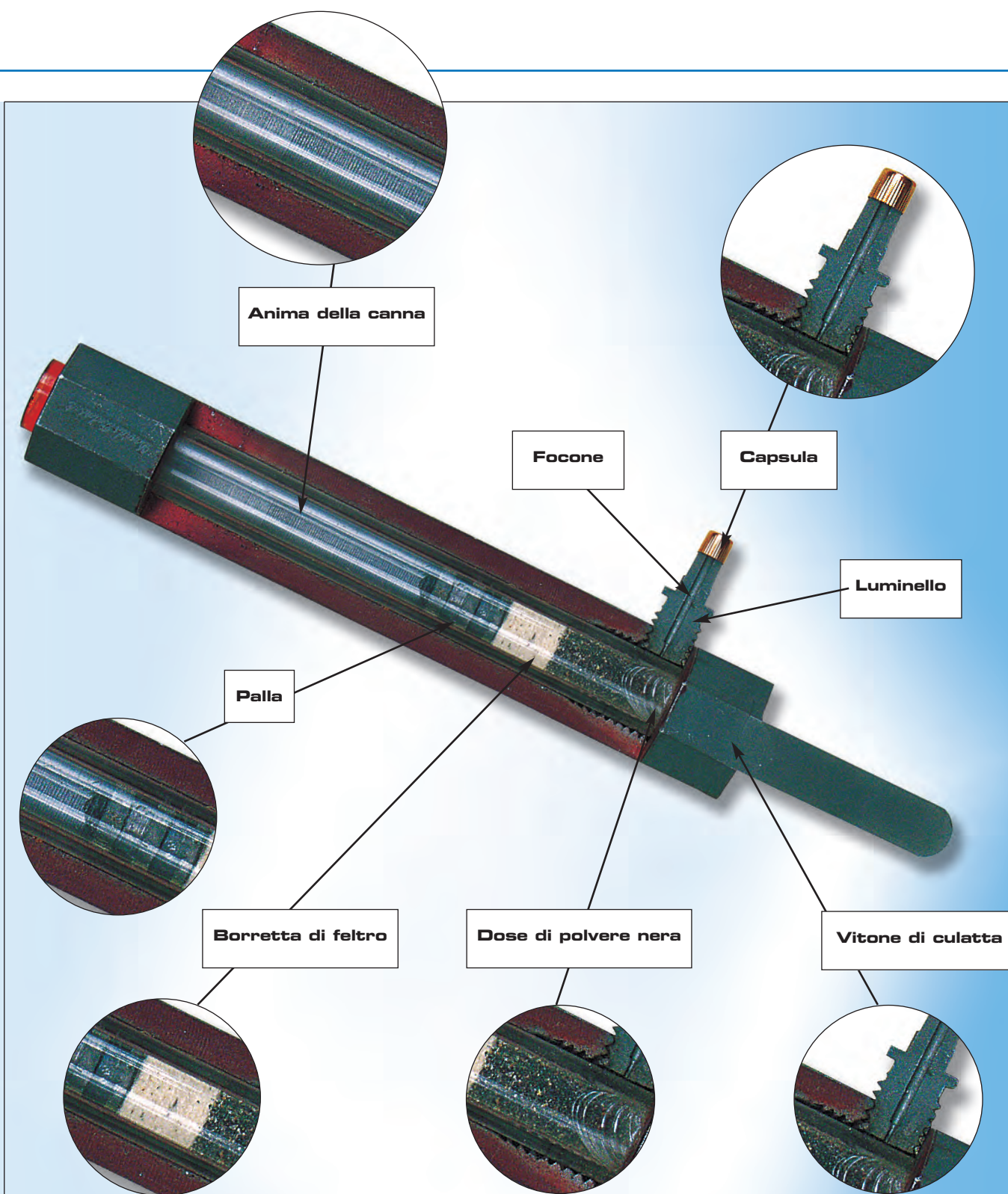
Diversamente, esistono in commercio manuali di caricamento per le armi ad avancarica. Durante la sua consultazione dobbiamo essere certi di avere individuato esattamente il tipo di arma, il suo calibro, il peso e il tipo di palla, la dose e il tipo di polvere.

44 Cal. 8" BBL.

PROJECTILE:	R.B.	PROPELLANT:	IGNITION:	Cap
Diameter:	.431"	Brand:	C-O	Brand:
Weight:	138 Grs.	Granulation:	FFFFg	Size:
Label:	Lyman			No. 13
Finish:	None			
*Maximum Powder Charge - All data from special pressure revolver.				
Charge (Grs.)	Velocity (FPS)	Pressure (LUP)	Muzzle Energy (F.LiB.)	
19.0	772	5,240	182	
22.0	797	5,430	184	
25.0	868	6,090	231	
28.0	881	6,320	238	
31.0	899	6,500	256	
34.0	953	7,240	279	
*37.0	990	7,490	292	

PROJECTILE:	R.B.	PROPELLANT:	IGNITION:	Cap
Diameter:	.431"	Brand:	CAH	Brand:
Weight:	138 Grs.	Granulation:	FFFFg	Size:
Label:	Lyman			No. 11
Finish:	None			
*Maximum Powder Charge - All data from special pressure revolver.				
Charge (Grs.)	Velocity (FPS)	Pressure (LUP)	Muzzle Energy (F.LiB.)	
19.0	776	5,720	184	
22.0	771	5,720	182	
25.0	817	5,960	204	
28.0	839	6,280	215	
31.0	875	6,460	234	
34.0	897	6,850	246	
*37.0	943	6,850	272	

In certi casi, in teoria, è possibile sostituire il caricamento che i manuali definiscono come ottimale con una dose minore di polvere con granelli più piccoli, tuttavia si deve tenere presente che tale pratica richiede estrema cautela perché è possibile creare un pericoloso aumento delle pressioni



L'immagine di questa parte di arma sezionata mostra il corretto caricamento. Per prima è stata introdotta la dose di polvere nera, che si è raccolta nel fondo della camera di scoppio; la polvere è a contatto con una borretta di feltro (ma al suo posto in certi casi si può impiegare una dose di semolino), quindi troviamo la palla. È importantissimo notare che la pol-

vere nera non deve essere pressata, tuttavia si deve evitare nella maniera più tassativa che si formi una camera d'aria fra la carica di polvere e la palla: ciò può provocare delle pericolose sovrappressioni, con tutte le conseguenze che si possono immaginare. Se la dose di polvere nera è a contatto (anche attraverso la borretta di feltro) con la pal-

la, quest'ultima comincia ad accelerare in avanti contemporaneamente al crescere delle pressioni nella carica di scoppio; viceversa, se fra la dose di polvere e la palla si forma una bolla d'aria, la pressione generata dallo sparo arriva sulla palla quando questa è ancora ferma. In questo caso, la palla può dunque "fare da tappo" e provocare conseguenze pericolose

Il decalogo per la sicurezza

Prima regola - Le armi sono sempre cariche

Quando sappiamo che un'arma è carica, la tendenza naturale è di badare molto alla sicurezza e di comportarsi in modo prudente. Questa attenzione alla sicurezza decade completamente quando si sa che un'arma è scarica. Certi incidenti (a seguito dei quali si pronuncia la tristemente nota frase "Non credevo fosse carica") nascono dalla convinzione che un'arma sia scarica: per questo bisogna sempre considerare un'arma come carica fintanto che non è stato sicuramente appurato il contrario.

Seconda regola - Puntare sempre l'arma verso una direzione sicura

Significa che quando si maneggia un'arma, questa deve essere sempre orientata in modo che, qualora dovesse essere sparato inavvertitamente un colpo, questo non possa provocare rimbalzi pericolosi, danni eccessivi, ferite o possa arrivare in una zona dove non siamo in grado di valutare le conseguenze che ne derivano. Deve essere il buon senso ad aiutarci a individuare, in ogni circostanza, qual è la direzione più sicura. Se ci troviamo in un poligono di tiro, dobbiamo sempre ricordare che l'arma deve essere rivolta nella direzione del bersaglio.

Questa regola deve essere osservata soprattutto quando si carica o scarica un'arma.



Terza regola - Tenere il dito indice fuori del ponticello del grilletto finché non si decide di sparare

Mettere il dito sul grilletto è una tendenza naturale quando si maneggia un'arma: è pericolosissima! Quando s'impugna l'arma, soprattutto quando è possibile che da un momento all'altro si debba fare fuoco, il dito indice deve sempre rimanere fuori del ponticello del grilletto, in posizione allungata e parallela alla canna. Diversamente, sotto stress o per effetto di altre cause accidentali (caduta, percosse eccetera) è facilissimo provocare la partenza involontaria di un colpo.

Quarta regola - Accertarsi sempre che il bersaglio e la zona circostante siano sicuri

Questa regola riguarda soprattutto i cacciatori: una volta che l'arma ha sparato, non è più possibile richiamare indietro la palla o i pallini! Quindi, prima bisogna pensare a quello che si sta facendo e poi si può sparare. Si deve sempre essere certi che il nostro sparo non possa colpire qualcun altro, per errore, che si trova oltre il bersaglio. È pericolosissimo sparare verso un rumore o un movimento: prima di tirare il grilletto, dobbiamo accertarci che cosa o chi li ha provocati. Dopo, può essere troppo tardi. È anche pericoloso sparare verso superfici dure (acciaio, cemento eccetera) o con un angolo d'incidenza molto ridotto (ad esempio, verso il pelo dell'acqua di un lago o di un fiume): in entrambi i casi è forte la possibilità di rimbalzi.

Quinta regola - Imparare a conoscere le caratteristiche della propria arma e mantenerla in perfetta efficienza

È pericoloso utilizzare un'arma senza conoscerne bene il modo con cui funziona. È anche importante accertarsi che non abbia problemi o malfunzionamenti (ad esempio potrebbe essere guasto un meccanismo di sicurezza oppure l'anima della canna potrebbe essere ostruita). Quando si acquista un'arma, è buona norma leggere tutto il manuale d'istruzioni. Se non è disponibile, in molti casi è possibile scaricarlo gratuitamente dal sito Internet del costruttore; oppure, di

solito, è possibile ottenerlo senza spese spedendo una richiesta scritta alla ditta produttrice dell'arma.

Sesta regola - Portare l'arma in modo appropriato

Il porto dell'arma (addosso alla persona) deve impedire che possa cadere accidentalmente; nel caso delle armi corte, la fondina deve incorporare un sistema di ritenzione della pistola o del revolver che ne eviti la fuoriuscita (e la possibile caduta) quando l'utilizzatore compie determinate azioni (salti, scivolate o cadute involontarie eccetera). Tuttavia, la stessa fondina non deve impedire all'utilizzatore di impugnare velocemente l'arma.

Settima regola - Usare sempre le cartucce (o il caricamento) adatte all'arma

Sulle armi di produzione attuale è sempre impressa, da parte del costruttore, l'indicazione del calibro (di solito si trova all'altezza della camera di cartuccia); la scatola di munizioni che si intende utilizzare deve presentare la stessa denominazione del calibro.

Le cartucce debbono presentarsi integre e prive tracce di ossidazione, o peggio... È sempre meglio evitare l'uso di cartucce molto vecchie o che non siano state conservate con le dovute cautele (ossia in un luogo fresco e asciutto).

Le cartucce ricaricate non costituiscono di per sé un pericolo: tutto dipende da come sono state ricaricate.

Ottava regola - Indossare sempre le protezioni per la vista e l'udito

L'esposizione prolungata al fuoco può portare a danni irreparabili all'apparato uditivo: indossare sempre i tappi protettivi o le cuffie quando si effettua dell'attività di tiro.

Gli occhiali sono necessari per fermare schegge o altri corpi che possono essere prodotti dall'uso della nostra arma o da quella funzionante in una linea vicina; è meglio se gli occhiali forniscono anche una protezione laterale.

Durante l'attività di tiro è sempre consigliabile indossare un cappello con la visiera (tipo baseball): evita l'abbagliamento agli occhi e ferma i bossoli diretti verso i nostri occhi provenienti da una linea di tiro (solitamente quella che si trova alla nostra sinistra).

Anche chi assiste all'attività di tiro, senza sparare, dovrebbe indossare le stesse protezioni.

Nona regola - Le armi debbono essere custodite scariche e in luogo inaccessibile a bambini, persone incapaci di intendere e malintenzionati. La legge è molto chiara al riguardo:

1) la custodia delle armi e degli esplosivi deve essere assicurata con ogni diligenza nell'interesse della sicurezza pubblica;

2) è punito chiunque consegna a minori degli anni diciotto, che non siano in possesso della licenza dell'autorità, ovvero a persone anche parzialmente incapaci, a tossicodipendenti o a persone impedito nel maneggio, un'arma, munizioni o esplosivi diversi dai giocattoli pirici.

Prima di effettuare il trasporto, accertarsi che l'arma sia scarica.

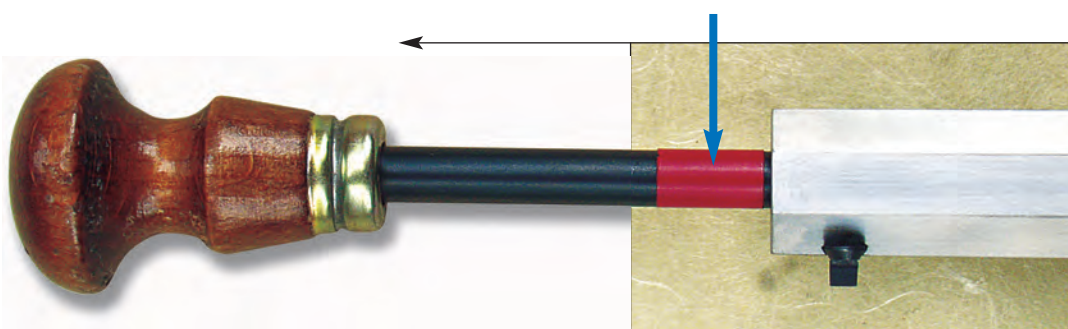
Decima regola - Non mescolare mai alcol e polvere da sparo

Questa vecchissima regola ci ricorda che durante l'attività di tiro bisogna tassativamente astenersi dall'assumere bevande alcoliche o, peggio, droghe. Debbono anche essere inclusi quei farmaci che abbassano il livello di attenzione e intorpidiscono i riflessi. L'attività di tiro richiede attenzione continua e completa, senso di responsabilità e piena coscienza



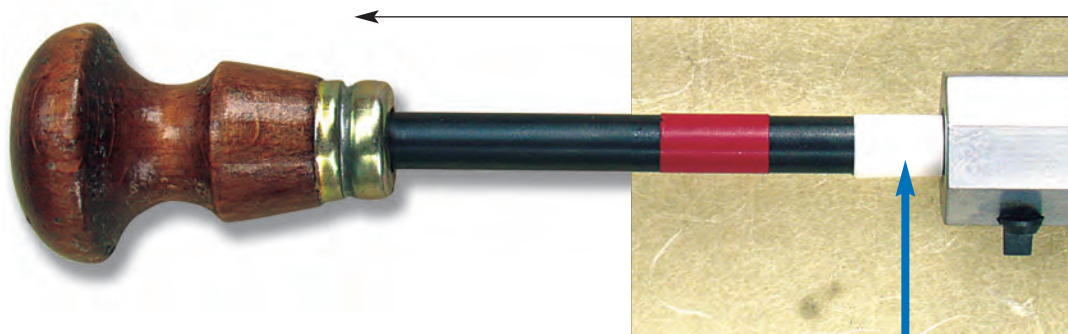


Per il caricamento delle armi ad avancarica si utilizzano palle sferiche avvolte in una pezzuola di tessuto oppure di altra forma. La palla deve entrare dalla volata, essere spinta fino in fondo e, a seguito dello sparo, deve ripercorrere nella direzione opposta l'anima della canna: ciò impone, da un lato, che la palla sia necessariamente sottocalibrata (per essere spinta fino in fondo senza sforzi eccessivi), ma dall'altro deve impegnare la rigatura per ottenere un grado di precisione accettabile



Prima di sparare è necessario controllare che l'anima della canna sia pulita ed eliminare tutto l'olio eventualmente presente utilizzando la bacchetta e una pezzuola pulita. Nel corso del tiro la canna tende a sporcarsi e l'inserimento della palla diventa un po' più difficoltoso; addirittura possiamo

credere che la palla sia già arrivata in fondo, ingannati dalla presenza massiccia di fecce e morchie. Per tenere sempre la situazione sotto controllo si utilizza il "trucco dell'astina dell'olio"; per prima cosa s'introduce a fondo nella canna, ad arma scarica, la bacchetta di caricamento e si fa quindi un segno (nastro adesivo rosso) in corrispondenza del vivo di volata. In questo modo è sempre possibile verificare, introducendo la bacchetta, se l'arma è scarica; può accadere, infatti, che il tiratore si dimentichi se nella canna è già stata introdotta la polvere e/o il semolino o addirittura la palla



Dopo avere caricato l'arma perfettamente pulita, bisogna introdurre nuovamente la bacchetta e applicare un secondo riferimento (nastro adesivo bianco), sempre in corrispondenza del vivo di volata: serve per verificare se la pistola è stata caricata correttamente o se manca qualcosa