

POSZUKIWANIE POSTRZAŁKÓW ZWIERZYNY GRUBEJ

Regulamin polowań wyraźnie stwierdza, że oddanie strzału jest dopuszczalne jedynie w warunkach gwarantujących jego skuteczność i możliwość podniesienia strzelonej zwierzyny, oraz że myśliwy powinien poszukiwać, dochodzić i uśmiercić ranne zwierzę możliwie szybko i w sposób oszczędzający mu cierpienie. Podaję informacje, które mogą być pomocne, gdy zajdzie potrzeba dochodzenia postrzałka

Jak zwierzyna reaguje na strzał?

Celny strzał do zwierzyny płowej jest przez nią zaznaczany specyficznym odruchem, który może wskazać przybliżone miejsce trafienia pocisku. Dlatego obserwowanie zwierzęcia w momencie oddawania strzału jest obowiązkiem myśliwego.

Trafienie w głowę lub kręgosłup. Po takim strzale zwierzę pada „w ogniu” - martwe lub porażone. Przy trafieniu w głowę lub kręgi szyjne ginie natychmiast, natomiast po trafieniu w kręgi piersiowe - umiera w krótkim czasie. W przypadku trafienia w tylną część kręgosłupa zwierzę upada, lecz może jeszcze wykonywać ruchy przednimi kończynami; w tym przypadku należy je jak najszybciej dostrzec. Przy postrzałach w głowę lub kark, które nie powodują upadku zwierzyny, reakcją jest odruch przypominający potrząsanie głową. Jest to szczególnie dobrze zauważalne w czasie dochodzenia postrzałka, który stoi. Trafienie w wyrostki kolczyste kręgów. Zwierzę zazwyczaj zwała się z nóg, przebiera kończynami, a po pewnym czasie wstaje i uchodzi. Podobne objawy wywołuje strzał w dolną część poroża.

Obcierki kości. Przy postrzałach różnych kości zwierzyna zachowuje się tak, jakby próbowała zrobić unik. Przykładowo, przy strzałach powodujących obcierkę nad kręgosłupem zwierzyna przykuca, a przy postrzale w dolną część łopatki robi „rakietę”. Wysoka „rakietka” będzie wykonana także przy obcierce mostka - co można mylnie zinterpretować jako skuteczny i celny strzał. Taka sama reakcja może wystąpić po trafieniu kuli w ziemię pod zwierzęciem i uderzeniu grudek ziemi w jego klatkę piersiową lub brzuch.

Trafienie w kości nóg. Przy jednostronnym strzaskaniu kończyny zwierzę załamuje się na stronę, w którą zostało trafione, a w przypadku postrzelenia obu kończyn - pada. Następnie uchodzi, utykając i się przewracając. W zależności od wielkości i rodzaju uszkodzeń, jakie wywołał pocisk, może nastąpić wygojenie rany bądź trwałe okulawienie zwierzęcia.

Trafienie w tchawicę lub przelyk. Taki strzał zawsze jest śmiertelny, zwierzę jednak, niestety, nie pada w miejscu trafienia, lecz uchodzi i umiera długo.

Trafienie w klatkę piersiową. Strzał w klatkę piersiową, tzw. strzał komorowy, uszkadza płuca albo serce lub jednocześnie płuca i serce. Są to strzały śmiertelne, po których zwierzyna może przebiec jeszcze nawet kilkadziesiąt metrów, lub - przy strzale uszkadzającym tylko płuca - nawet kilkaset metrów, po czym się kładzie. Średni i głęboki strzał komorowy powoduje wykonanie słabszej lub silniejszej „rakietki”, a następnie powrót głową w dół, co jest pewną oznaką śmiertelnego trafienia. Następnie zwierzę często rzuca się do gwałtownej ucieczki, objając się o drzewa i krzewy.

Trafienie w wątrobę. Jest to także strzał śmiertelny, jednak przy lekkim uszkodzeniu tego narządu trafiona sztuka może przejść jeszcze dużą odległość i żyć przez kilkanaście, a nawet kilkadziesiąt minut. Reakcją na taki strzał jest wierzgnięcie przednimi kończynami lub wykonanie ruchu podobnego do „rakiety”, przy jednoczesnym przykucnięciu lub ugięciu tylnych kończyn.

Trafienie w żołądek lub jelita. Taki strzał jest zawsze śmiertelny, zwierzyzna jednak uchodzi na dużą odległość i trudno ją odnaleźć. Po takim strzale zwierzę wyrzuca tylne kończyny - tym wyżej i mocniej, im bardziej z tyłu trafiła kula. W czasie ucieczki z miejsca zranienia, po krótkim galopie, ranna sztuka zwalnia i ciągnie dalej zgarbiona, przystając i się oglądając. Jeśli zwierzę zostanie trafione w żwacz, może nie dawać wyraźnych oznak poza tymi ostatnimi.

Trafienie w nerki. Jest to również strzał śmiertelny. Zwierzę kładzie się w ogniu, po czym wstaje i uchodzi drobnymi krokami, często z wyprostowanym ogonem.

Strzały „na puste”. Zdarzają się, kiedy pocisk, przechodząc przez klatkę piersiową lub jamę brzuszną, nie czyni spustoszeń w organizmie lub uszkodzenia są bardzo niewielkie i praktycznie nieszkodliwe. Po takich strzałach zwierzę zazwyczaj przewraca się, a po chwili wstaje i odchodzi, zazwyczaj nie pozostawiając śladów farby.

Kiedy pójść na miejsce zestrzału?

Kiedy strzelony zwierzę pada w zasięgu naszego wzroku, nie mamy większego problemu z określeniem momentu, w którym możemy wyjść z ukrycia, podejść do zdobyczy i przystąpić do dalszych czynności (np. patroszenia). Trzeba jednak pamiętać, że nawet jeśli sztuka pada „w ogniu”, myśliwy nie powinien udawać się od razu na miejsce zestrzału, lecz poczekać 10-15 minut. Ten czas jest przeznaczony na to, aby trafione zwierzę wykrwawiło się i spokojnie „doszło”, nie widząc człowieka. Udając się zbyt wcześnie na miejsce strzału, możemy wywołać gwałtowną reakcję nawet ciężko rannego zwierzęcia, które uważaliśmy za martwe. Taki postrzałek niepotrzebnie się wówczas męczy, a czasami jeszcze uchodzi lub nawet przepada. Wyjątkiem od tej zasady są przypadki, gdy postrzelony zwierzę intensywnie tłucze się po upadku i istnieje obawa, że natychmiast niedostrzelony może ujść. Przykładowo, powinniśmy od razu podchodzić do byka, który wyraźnie zaznaczył strzał na tylną część kręgosłupa lub ma przestrzelone przednie bądź tylne badyle.

Bywa jednak, że po strzale tracimy zwierzę z oczu. Czas rozpoczęcia poszukiwań jest wtedy uzależniony przede wszystkim od umiejscowienia pocisku, a także od gatunku zwierzęcia. Spośród gatunków zwierzyzny płowej najsłabsza i najmniej odporna na starzał jest sarna, a za stosunkowo „twardego” zwierza, mimo niewielkich rozmiarów, jest uważany daniel. Na to, ile czasu powinno upłynąć przed rozpoczęciem dochodzenia postrzałka, wpływa też pora roku i warunki atmosferyczne (np. głębokość pokrywy śnieżnej).

Generalnie można stwierdzić, że lepiej nieco opóźnić tę czynność, niż podjąć ją zbyt wcześnie. Istnieją jednak pewne zasady, zgodnie z którymi w przypadku jelenia przy przestrzeleniu płuc, ale nienaruszeniu serca powinniśmy odczekać prawie godzinę. Przy strzale na „wysoką komorę” możemy działać już po półgodzinie, a przy trafieniu w wątrobę lub nerki nie powinniśmy podejmować żadnych czynności przez 1-2 godziny. Najwięcej cierpliwości musimy mieć, gdy trafimy „na miękkie” wówczas dochodzenie rozpoczynamy nawet po 3-4 godzinach. Jeżeli takiego postrzału dokonaliśmy na wieczornym polowaniu, to poszukiwanie możemy rozpocząć dopiero o świcie. W takich nieszczęśliwych przypadkach należy skorzystać z pomocy doświadczonych myśliwych i dobrych psów tropiących.

Oznaki trafienia

Pierwszą czynnością rozpoczynającą dochodzenie strzelonej sztuki jest dokładne zbadanie miejsca strzału. Szukamy tam oznak trafienia, czyli: ścinki (zestrzału - włosów odciętych pociskiem), farby, wycisku (wytłoku, pieczęci - silnie odcisniętego tropu wykonanego przez zwierzę w momencie trafienia) oraz innych znaków, np. fragmentów kości, zawartości żołądka itp.

Ścinka (zestrzał). Znalezienie zestrzału, przy znajomości szczegółowego umaszczenia zwierzyny płowej, może być bardzo pomocne w określeniu miejsca ulokowania kuli. Ilość włosów zależy od trafionej części tułowia, ustawienia zwierzyny, kalibru, rodzaju pocisku, pory roku itp. Kiedy kula trafia pod kątem prostym, na miejscu postrzału zazwyczaj można znaleźć dwie wiązki ścinki, pochodzące ze strony wlotu i wylotu kuli. Inaczej jest, gdy kula trafia pod kątem. Jeżeli uderza „z włosem”, daje więcej zestrzału po stronie wlotu niż wylotu, i odwrotnie - kula, która wejdzie „pod włos”, daje mniej zestrzału, gdyż uderzając, przechodzi pomiędzy włosami. Najwięcej zestrzału dają obcierki. Wówczas kula trafia szeroko, przez co niektóre włosy są przecięte w połowie, a część ma obcięte końce lub jest poszarpana.

Krew (farba). Jest bardzo ważną wskazówką mówiącą o miejscu trafienia pocisku. Dość łatwo odróżnia się farbę płucną, sercową, wątrobową, mięśniową itp. Miejsce pochodzenia krwi określa się na podstawie jej koloru oraz części tkanek lub np. treści żołądka występującej na tropie uchodzącej zwierzyny.

Strzał w szczękę lub żuchwę. Farba jest rozrzedzona śliną, biała, śluzowata i występuje po obu stronach tropu. Im dalej od miejsca postrzału, tym mniej farby, za to pojawia się coraz więcej śliny.

Strzał w tchawicę. Farba jest jasna, pęcherzykowata; gdy zwierzę oddycha, rozpryskuje się szeroko i obficie po obu stronach tropu.

Strzał w gardło lub przełyk. Pojawia się niewiele farby, wymieszanej z zawartością przełyku, o ciemnym kolorze, czasami zielonkawym.

Wysoka komora (strzał w płuca). Występuje bardzo mało jasnej i spienionej krwi, rozmieszczonej obok tropu. Czasami posoka rozpryskuje się wraz z oddechem. Zdarza się też, że w ogóle jej nie ma lub można ją zlokalizować wyłącznie na śniegu. Przy takim trafieniu bywa, że krew widać dopiero kilka kroków przed leżącą martwą zwierzyną, a wykrwawienie następuje do wewnątrz klatki piersiowej.

Środkowa komora (strzał w płuca). Na zestrzale widać fragmenty płuc i rozprysk farby. Po paru metrach łatwo zlokalizować, po obu stronach tropu, dużo jasnej, pomarańczowoczerwonej, spienionej krwi o pęcherzykowej konsystencji. Posoka wydobywa się także z pyska postrzelonego zwierzęcia. W miarę oddalania się zwierzyny od miejsca trafienia ilość farby może się zmniejszać.

Niska komora (strzał w serce). Krew jest obfita i ciemna, niespioniona, często z dużymi pęcherzami. Występuje w miejscu zestrzału lub w pewnej odległości od niego, po obu stronach tropu.

Strzał na wątrobę. Po takim trafieniu pojawiają się duże brązowo-czerwone krople krwi z dodatkiem ziarnistych cząstek wątroby, często już na zestrzale.

Strzał na jelita lub żołądek. Krew występuje w małych ilościach, w postaci pojedynczych kropeł o zielonkawym odcieniu. W takim przypadku warto posłużyć się węchem, gdyż krew ma zapach charakterystyczny zapach zawartości przewodu pokarmowego.

Strzał na nerki. Farba jest ciemnoczerwona, w postaci grubych kropeł, rozmieszczona w pewnych odstępach i obok tropu. Często może nie być śladów krwi, gdyż wsiąka ona w sierść lub zbiera się w jamie brzusznej.

Strzał mięśniowy. Farba ma ciemniejszy odcień; z początku jest obfita i leży na tropie, później zanika.

Strzał w kończyny. Początkowo krew jest obfita, o ciemnym kolorze, a potem stopniowo zanika. Przy wysokim strzale znajduje się na tropie, natomiast przy niskim - najpierw rozpryskuje się na boki, a później znaczy trop. Na zestrzale można znaleźć szczątki kości lub fragmenty szpiku kostnego.

Obcierki. Na zestrzale nie występuje krew (lub zaledwie kilka niewielkich kropeł), można natomiast znaleźć dużo sierści.

Ogólnie rzecz biorąc, większość śmiertelnych postrzałów daje początkowo mniejsze ilości farby, które zwiększają się w miarę uchodzenia zwierzęcia. Wyjątkiem są strzały w serce, które natychmiast dają obfite krwawienie. Postrzały mięśniowe czy głębokie obcierki od razu powodują intensywne farbowanie, szybko malejące, aż do całkowitego zaniku.

Kolejną rzeczą, którą powinniśmy zrobić w trakcie dochodzenia postrzałka, jest ustalenie kierunku ucieczki zwierza. Pomocne tu będzie odnalezienie tropów, ustalenie kierunku łamania gałązek, zagniecenia traw itp. Jeżeli idąc po śladzie farby, stwierdzimy, że nagle się urwał, to ostatnią znaną kroplę krwi powinniśmy oznakować złamaną gałązką, wbitym w ziemię patykiem czy rozłożoną chusteczką, tak abyśmy z daleka widzieli ten punkt.

Następnie idziemy od tego miejsca, zakreślając coraz większe kręgi, aż do znalezienia kolejnych kropeł krwi i kontynuujemy poszukiwanie zwierza po trasie farbowania. Przy kolejnym zaniku śladów krwi powtarzamy zakreślanie kół. Dzięki temu unikniemy przypadkowego zadeptywania tropu czy rozmazania śladów farby pozostawionych przez ranne zwierzę. Z pewnością też docenimy rolę, jaką w łowisku odgrywa pies ułożony do poszukiwania postrzałków.

POWODZENIA