

COME STORDIRE I VOLATILI (BAGNO D'ACQUA ELETTRICO)

Il bagno d'acqua come mezzo per stordire i volatili fa perdere loro i sensi prima di procedere alla macellazione, o li uccide all'istante **in modo indolore**. Questi suggerimenti contribuiranno a utilizzare correttamente il metodo del bagno d'acqua elettrico per stordire polli e tacchini in modo appropriato.

INFORMAZIONE SUI VOLATILI

- ✦ I polli e i tacchini sono creature socievoli tra i quali regna un ordine gerarchico stabilito
- ✦ I volatili dominanti possono essere più aggressivi
- ✦ I volatili entrano facilmente in stato di stress
- ✦ **Cosa conviene:** zone ben illuminate
- ✦ **Cosa non conviene:** movimenti veloci, luci estremamente luminose, rumori forti

PRIMA DELLO STORDIMENTO

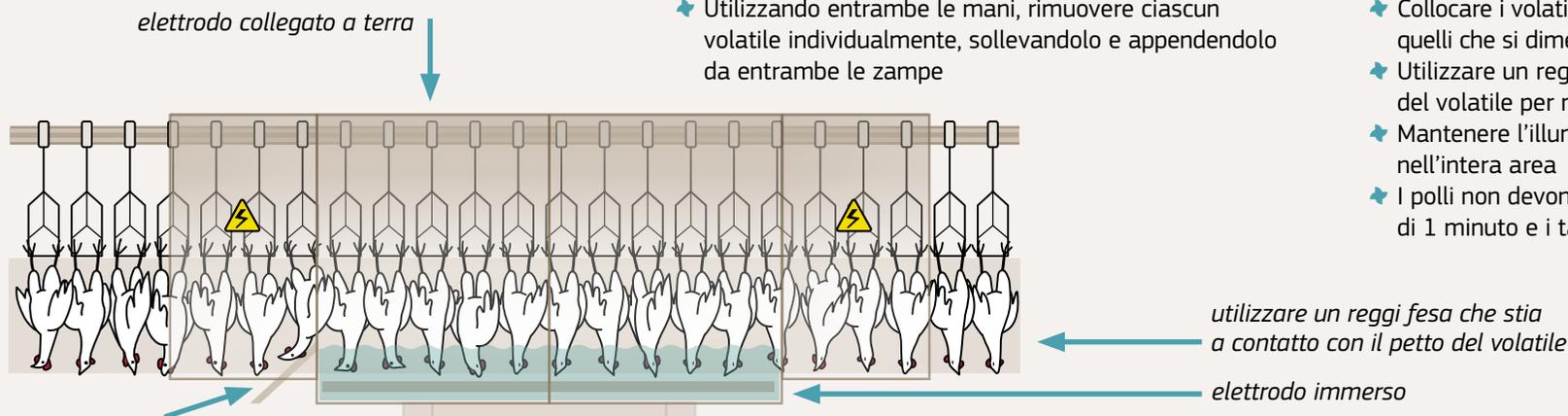
I volatili stressati di solito sbattono le ali, con il pericolo che il loro corpo, e non la testa, cada nell'acqua elettrizzata, ricevendo, in questo modo, scosse dolorose. Per stordire i volatili in modo corretto e indolore, e ridurre lo sbattimento delle ali, è importante che siano agganciati correttamente.

PER AGGANCIARLI ALLA GUIDOVIA

- ✦ Assicurarsi che i contenitori siano **vicini alla guidovia** e ad un'altezza adeguata per rimuovere i volatili
- ✦ **Bagnare le catene di aggancio** prima di appendere i volatili
- ✦ Utilizzando entrambe le mani, rimuovere ciascun volatile individualmente, sollevandolo e appendendolo da entrambe le zampe

PER MANTENERE I VOLATILI CALMI

- ✦ Movimentarli **delicatamente e lentamente**
- ✦ Mantenere la guidovia alla giusta velocità per evitare oscillazioni
- ✦ Assicurarsi che la **guidovia sia dritta** e priva di ostacoli
- ✦ Collocare i volatili ad una distanza appropriata in modo che quelli che si dimenano non colpiscano gli altri con le ali
- ✦ Utilizzare un reggi fesa che stia a contatto con il petto del volatile per mantenerli calmi
- ✦ Mantenere l'illuminazione **soffusa e costante** nell'intera area
- ✦ I polli non devono rimanere a testa in giù per più di 1 minuto e i tacchini per più di 2 minuti



la rampa d'ingresso consente ai volatili di entrare nel bagno d'acqua in un unico movimento oscillante e uniforme

DURANTE LO STORDIMENTO

I parametri elettrici del bagno d'acqua devono essere abbastanza forti da stordire tutti i volatili.

La corrente del bagno deve essere regolata a seconda del numero massimo di volatili che possono essere immersi contemporaneamente. Ad esempio: se nel bagno d'acqua vi sono 15 volatili e la frequenza è inferiore a 200 Hz (100 mA x 15), la corrente dovrà essere di 1,5 A.

I parametri principali sono la corrente (misurata in ampere: A) e la frequenza (misurata in hertz: Hz).

PARAMETRI PER LO STORDIMENTO DA BAGNO D'ACQUA (VALORE MEDIO PER VOLATILE)

Frequenza (Hz)	Corrente per polli (milliampere, mA)	Corrente per tacchini (mA)
<200	100	250
200-400	150	400
400-1.500	200	400

CONTROLLO DELL'ATTREZZATURA

- Assicurarsi che i parametri elettrici siano visibili
- Assicurarsi che la barra in metallo (elettrodo) rimanga in **costante contatto** con le catene di aggancio
- Controllare le condizioni delle catene (che non siano usurate)
- Controllare la **pulizia dell'acqua**
- Assicurarsi che il livello dell'acqua sia abbastanza alto da coprire le teste e i colli dei volatili, ma non troppo da traboccare

CONTROLLO DEI VOLATILI

- Controllare che i volatili **entrino, attraversino ed escano** dal bagno in modo corretto
- Entrando in acqua, i volatili non devono avere più di una contrazione muscolare. Se ce l'hanno, riceveranno uno shock previo allo stordimento che potrebbe farli agitare freneticamente
- Le teste e i colli dei volatili devono rimanere in acqua per **almeno 4 secondi**

CONTROLLARE LO STATO DI COSCIENZA

È necessario assicurarsi che i volatili siano privi di sensi prima di procedere con il dissanguamento.

DOPO LO STORDIMENTO

CONFERMARE IL DECESSO

Prima di entrare nel serbatoio di scottatura i volatili devono essere morti. I segni del decesso sono:

- Collasso della carcassa
- Ali appese
- Assenza di movimenti spontanei
- Assenza di sanguinamento
- Assenza di respiro

