



CUADERNO DEL ALUMNO
Escuela de Pesca de Extremadura



JUNTA DE EXTREMADURA

1.- ÚTILES DE MONTAJE

EL TORNO

Es el elemento utilizado para sostener el anzuelo firmemente para montar la mosca.

Costa de unas mordazas donde se coloca el anzuelo. Normalmente, aunque existen muchos modelos, las mordazas se aprietan mediante una palanca.

Existen modelos en los que las mordazas pueden girar 360°, siendo esto de gran ayuda en el montaje de algunas moscas.

En los que las mordazas son fijas solamente podemos colocar el anzuelo en una posición, y si queremos girarlo completamente tendremos que soltarlo de las mordazas, girarlo y volver a apretarlo.



Se pueden fijar al borde de la mesa mediante una mordaza o colocarlo sobre la mesa con una base pesada (no la incluyen todos los modelos).

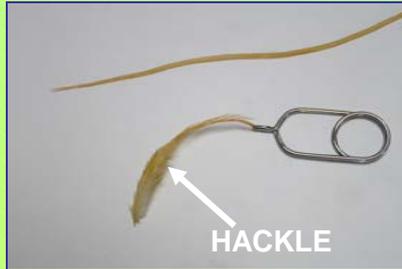
PORTABOBINAS

El portabobinas es la guía de la seda de montaje. Lleva unos brazos donde se coloca la bobina y un tubo metálico por donde pasa la seda. Nos ayuda a manejar la seda con mayor eficacia.



Para introducir la seda por el tubo metálico podemos utilizar un PASADOR DE HILO.

PINZAS DE HACKLE



En realidad son unas pequeñas mordazas, hacen una suave presión por sí solas.

Tradicionalmente se utilizan para enrollar las plumas de gallo para hacer los hackles de la mosca, aunque pueden utilizarse para enrollar o simplemente sostener cualquier material difícil de sujetar con los dedos.

PUNZÓN

Tiene muchas funciones, por ejemplo se utiliza para entresacar los pelos después de montar dubbing y hacer la mosca más peluda. También puede ser utilizado para hacer el nudo final de una forma muy sencilla.



TIJERAS

Deben ser de punta muy fina. A veces es necesario cortar algunos materiales que se encuentran entremezclados con otros que no hay que cortar.

Los modelos curvos permiten hacer cortes con ángulos de giro más cómodos para el montador.

IGUALADOR DE PELO

En algunos montajes las puntas de los pelos que se colocan deben quedar igualadas. Para ello se utiliza el igualador de pelo.

Se introduce dentro un mechón de pelo recién cortado, luego se golpea suavemente la base sobre la mesa. A continuación se separan las dos partes de las que consta y en una de ellas asomarán las puntas de los pelos perfectamente alineadas



2.- LOS ANZUELOS

Hay infinidad de modelos de anzuelos ya que cada montaje necesita un tipo de anzuelo determinado. Esto depende de varios factores como el tipo de insecto, o animalillo en general, que se quiera imitar, se elegirá el anzuelo con la forma más adecuada que nos permita imitarlo lo más fielmente posible.

También es importante en la elección del anzuelo si el montaje es flotante o hundido.

En montajes flotantes (moscas secas) se utilizarán anzuelos muy finos y de poco peso, mientras que en montajes hundidos podemos utilizar anzuelos más gruesos.

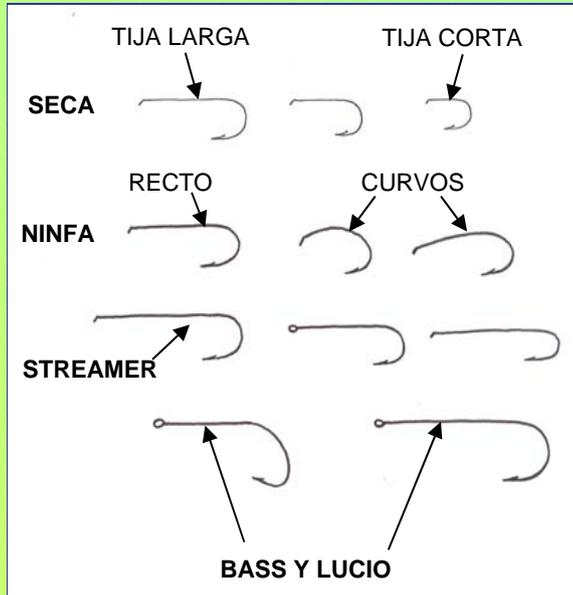
En general podemos resumir todos los tipos de anzuelos en cuatro tipos:

- Para **SECA**. Son finos ya que se utilizan para montajes flotantes.

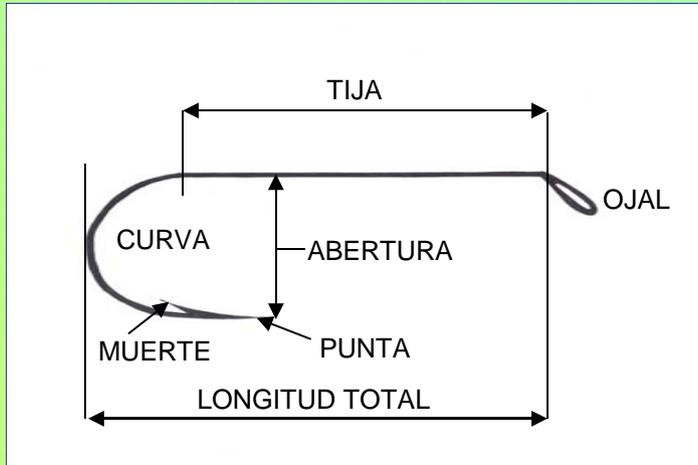
- Para **NINFA**. Son más gruesos (montajes hundidos). Son frecuentes los modelos curvos.

- Para **STREAMERS**. Son gruesos y alargados. Normalmente utilizados para hacer imitaciones de pececillos.

- Para **BASS Y LUCIO**. Suelen ser muy gruesos y con una curva muy abierta para un mejor clavado.



PARTES DEL ANZUELO

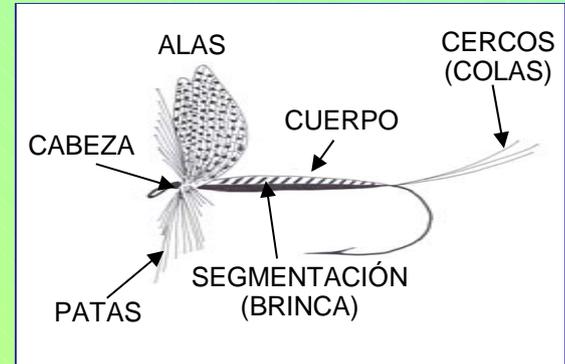


3.- PARTES DE LA MOSCA SECA

En todas las imitaciones (sobre todo en las realistas) encontraremos las mismas partes de la anatomía, o por lo menos las estructuras más características, de los insectos a los que imita.

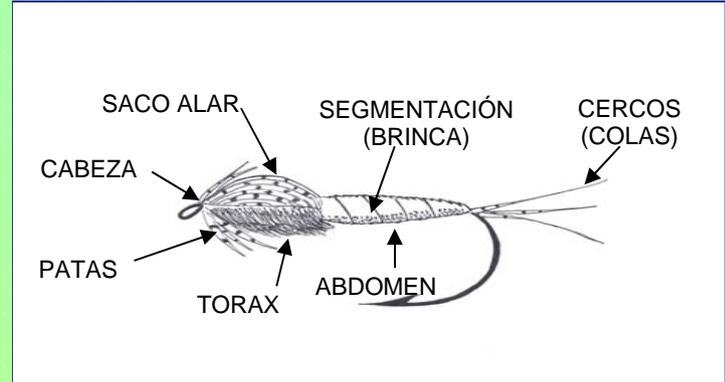
La NUMERACIÓN de los anzuelos hace referencia a su tamaño, siendo los anzuelos más grandes los de numeración más baja y a la inversa.

En los anzuelos de mosca esta numeración varía entre el 4/0 y el 24.



4.- PARTES DE UNA NINFA

Existen infinidad de materiales, con multitud de variantes y colores cada uno, que pueden usarse en el montaje de moscas. Veremos los más comunes.



5.- MATERIALES DE MONTAJE

En las imitaciones de ninfas se representan las diferentes estructuras más características de la anatomía de las larvas-ninfa de los insectos acuáticos.

SEDAS

Tenemos dos tipos de sedas:

-Las de MONTAJE. Son esenciales en todas las imitaciones. Se utilizan para sujetar o anudar los materiales al anzuelo.



- Sedas par formar los CUERPOS. Se usan para dar forma al cuerpo de algunas imitaciones.

HILO DE PLOMO

Es utilizado como lastre, colocado en el interior de imitaciones hundidas.



HILO DE COBRE

Para hacer las brincas o anillado del cuerpo de los insectos. Le da al cuerpo unos toques brillantes y a una sensación de translucidez.

TINSEL

Son hilos de materiales brillantes, generalmente metálicos, se utilizan para el mismo fin que el hilo de cobre.

PLUMAS DE COLGADERA DE GALLO (HACKLE)

Se utilizan para imitar las patas de los insectos y hacer collarines, cuya misión es hacer que el la imitación flote.



PLUMAS DE CULO DE PATO (CDC)

Es un material muy flotante por lo que se utiliza comúnmente en imitaciones de mosca seca o emergentes. Con él se pueden imitar las alas, sacos alares e incluso construir los cuerpos sustituyendo a otros materiales de menor flotabilidad.



PLUMAS DE CUELLO DE GALLO

Están teñidas en colores muy vistosos por lo que se suelen utilizar para imitar las colas y partes del cuerpo de streamers o pequeños pececillos destinados a la pesca de especies depredadoras.



PLUMAS DE COLA DE PAVO REAL

Se utiliza para los cuerpos de moscas secas y los tórax de algunas emergentes, sobre todo de dípteros. Proporciona al montaje unos reflejos metálicos muy llamativos.



PLUMAS DE COLA DE FAISÁN

Es uno de los materiales más versátiles siendo muy común en todo tipo de imitaciones. Se utiliza para formar cuerpos, sacos alares, alas en forma de tejadillo y cercos.



PLUMAS DE AVESTRUZ

Proporcionan a la mosca un aspecto muy natural. Se utilizan par cuerpos y tórax.



PLUMAS DE GALLO DE LEÓN

Muy utilizadas en el montaje de efémeras para imitar los cercos y las alas.

Se pueden obtener en multitud de colores de forma natural, sin tener que teñirlas.

PLUMAS DE MARABÚ

Es un material que adquiere gran movilidad dentro del agua por lo que se utiliza para formar las colas de streamers (típico para los streamers tipo Wooly buger) y también cuerpos.



DUBBING

Es un material constituido por pelos o plumas naturales molidos. También pueden ser de fibras sintéticas. Para sujetarlo al anzuelo es necesario enrollarlo antes en la seda de montaje. Utilizar dubbing es una de las maneras más sencillas de dar volumen a los cuerpos.



LANA DE CORDERO

Es un material muy voluminoso por lo que se utiliza mucho para hacer cuerpos y en moscas voluminosas y flotantes como los divers y paseantes o lanudas.



PELO DE CIERVO

Suele utilizarse en moscas flotantes como los poppers debido a su baja densidad.

Su uso es tradicional en los tejadillos de los tricópteros. También se utiliza para imitar alas, colas y cercos.



COLA DE GAMO (Buck tail)

Es parecido al pelo de ciervo pero de mayor longitud y resistencia.

Se utiliza para montar streamers y tradicionalmente para moscas destinadas a la pesca del salmón.



TIRAS DE PIEL DE CONEJO

Es muy utilizado para montar streamers. Adquiere gran movilidad dentro del agua.

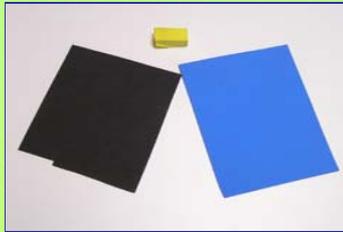


FIBRAS DE PLUMA DE OCA (biot de oca)

Se utiliza tradicionalmente para imitar los cercos y las patas de las ninfas de plec6pteros.

FOAM

Es espuma porosa de baja densidad. Es utilizado para hacer moscas flotantes y voluminosas como poppers, saltamontes y hormigas.



VINIL RIB

Es un hilo de material pl6stico con un lado plano para que se acople mejor al anzuelo. Es muy utilizado para hacer el abdomen de quiron6midos. Confiere un aspecto muy realista a la imitaci6n.



RAFIA

Es un material sint6tico muy utilizado para formar caparazones de crust6ceos y sacos alares de ninfas.

TIRAS DE LÁTEX

Es un material excelente para la formación de caparzones y sacos alares. Provoca una sensación de transparencia que hace muy realista a la imitación.



STREAMER HAIR

Es pelo de chivo generalmente teñido. Se utiliza para montar streamers largos. Es un material que adquiere gran movilidad dentro del agua.



POLYWING

Es un material sintético blanquecino muy visible. Es muy utilizado como poste central en los montajes en paracaídas.



CHENILLE Y MICROCHENILLE

Es hilo grueso de tejido aterciopelado. Es un material típico para formar cuerpos de moscas hundidas ya que es muy absorbente y se hunde con facilidad.



CRISTAL CHENILLE

Es similar al chenille pero fabricado con materiales sintéticos brillantes. También se utiliza par formar cuerpos pero de streamers dedicados a la pesca de especies depredadoras.



PELO SINTÉTICO

Muy usado para dar más volumen al cuerpo de streamers largos. También es un material excelente para imitar las alas de las libélulas.



FLASHABOU, CRISTAL FLAS, ULTRA FLAS

Todos son fibras de materiales sintéticos muy brillantes. Se usan en el montaje de streamers para producir reflejos bajo el agua. También pueden ser utilizados para brincar los cuerpos de pequeñas moscas secas.



MILAR TUBING

Cordones gruesos de hilo con cuerpo exterior de material brillante. En algunos modelos de streamers se incluyen como parte del cuerpo.

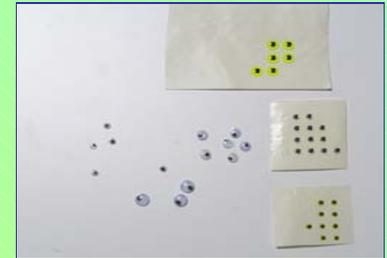
BOLAS DORADAS

Suelen montarse en la parte delantera de la imitación. Constituyen un elemento de lastre y brillo en la mosca. En algunos montajes de ninfas imita la burbuja de aire que lleva el insecto debajo del agua.

OJOS

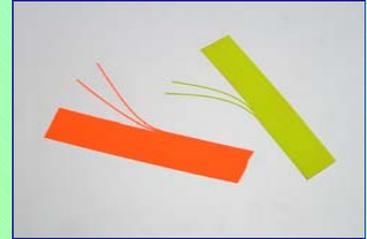
Generalmente se utilizan para adornar la imitación, haciéndola mucho más realista. Suelen utilizarse en moscas grandes como streamers o poppers. Los hay de varios tipos:

- Cadena
 - Diávolo
 - Móviles
 - Tres dimensiones (3D)
 - Adhesivos
- Además son un elemento de lastre en la mosca.



PATAS DE GOMA

Son finas tiras cilíndricas de goma. Al ser elásticas tienen mucha movilidad incluso fuera del agua, por lo que son muy utilizadas para imitar las patas de moscas flotantes como poppers, saltamontes y escarabajos.



ROTULADORES INDELEBLES o PERMANENTES

Algunas imitaciones pueden hacerse más realistas si se pintan con rotuladores. Es necesario que sean indelebles para que la tinta no se vaya al contacto con el agua.



6.- MONTAJE

Veremos el montaje paso a paso de las moscas más comunes y utilizadas por los pescadores, incluyendo todos los materiales con los que se han montado. Entre estas imitaciones se encuentran las de los insectos (tanto adultos como ninfas) más comunes en nuestros ríos como tricópteros, efémeras e insectos terrestres como hormigas y saltamontes.

EFEMERA (INSECTO ADULTO)

- **Anzuelo:** Seca, nº 14-16
- **Seda:** Negra 6/0
- **Cercos:** Faisán
- **Cuerpo:** Dubbing sintético amarillo
- **Brinca:** Tinsel dorado
- **Hackle:** Marrón
- **Alas:** Puntas de pluma de gallo de León



TRICÓPTERO (INSECTO ADULTO)

- **Anzuelo:** Seca, nº 14-16
- **Seda:** Negra 6/0
- **Cuerpo:** Dubbing sintético amarillo
- **Tejadillo:** Faisán
- **Hackle:** Marrón



PLECOPTERO (INSECTO ADULTO)

- **Anzuelo:** Seca de tija larga, nº 10-12
- **Seda:** Negra 6/0
- **Cuerpo:** Dubbing sintético amarillo
- **Patas:** Hackle gris
- **Alas:** Puntas de pluma
- **Antenas:** Ráquis de pluma



HORMIGA

- **Anzuelo:** Seca, nº 14-16
- **Seda:** Negra 6/0
- **Cuerpo:** Foam negro
- **Hackle:** Marrón



NINFA DE EFEMERA

- **Anzuelo:** Ninfa, nº 12-14
- **Seda:** Negra 6/0
- **Cercos:** Fibras de faisán
- **Cuerpo:** Fibras de faisán
- **Tórax:** Dubbing sintético amarillo
- **Saco alar y Patas:** Fibras de faisán

FAISÁN TILL



NINFA DE TRICOPTERO

- **Anzuelo:** Curvo, nº 12-14
- **Seda:** negra 6/0
- **Brinca:** Hilo de cobre grueso
- **Cuerpo:** Dubbing de liebre



NINFA DE PLECÓPTERO

- **Anzuelo:** Curvo de tija larga, nº 10-12
 - **Seda:** Negra 6/0
 - **Cercos:** Fibras de oca oliva
 - **Anillado:** Vinilrib verde
 - **Abdomen:** Dubbing de conejo oliva
 - **Tórax:** Dubbing de conejo oliva
 - **Saco alar:** Látex
 - **Patas:** Fibras de oca oliva
 - **Antenas:** Fibras de oca oliva
- oca oliva



1



2

Ponemos los cercos y atamos el vinilrib



3

Formamos el cuerpo con el dubbing



4

Brincamos con el vinilrib



5

Atamos la tira de látex



6

Atamos dos fibras de oca



7

Atamos más fibras de oca con dubbing entre ellas



8

Formamos el tórax



9

Doblamos el látex hacia atrás



10

Atamos las fibras de oca que harán de antenas



11

Formamos la cabeza y hacemos el nudo final

SALTAMONTES

- **Anzuelo:** Recto de tija larga, nº 8-10
- **Seda:** Negra 6/0
- **Culín:** Lana roja
- **Cuerpo:** Dubbing sintético amarillo y hackle marrón
- **Patas:** Fibras de faisán anudado
- **Alas:** Pluma de faisán
- **Cabeza:** Pelo de ciervo natural



ESCARABJO

- **Anzuelo:** Seca, nº 14-12
- **Seda:** Negra 6/0
- **Élitros:** Foam negro
- **Cuerpo:** Dubbing sintético negro
- **Patas:** Hackle gris



WOOLY BUGER

- **Anzuelo:** Streamer nº 8-10
- **Seda:** Negra 6/0
- **Cola:** Marabú naranja
- **Cuerpo:** Microchenille marrón
- **Hackle:** Cuello de gallo teñido naranja
- **Cabeza:** Bola dorada



POPER DE CIERVO

- **Anzuelo:** Bass, nº 2-4
- **Seda:** Encerada verde 3/0
- **Cola:** Marabú naranja y cristalflash
- **Cuerpo:** Pelo de ciervo naranja y negro
- **Patas:** Tiras de goma amarilla
- **Ojos:** Móviles



STREAMER BASS

- **Anzuelo:** Bass, nº 4-6
- **Seda:** Encerada Blanca
- **Cola:** Millar tubin y pluma recortada
- **Cuerpo:** Pelo sintético azul y negro y flashabou
- **Cabeza:** Resina epóxica
- **Ojos:** 3D plateados



STREAMER LUCIO

- **Anzuelo:** Bass; nº 1-2
- **Seda:** Encerada verde 3/0
- **Cola:** Tira de piel de conejo oliva, Cristalflash y flashabou
- **Cuerpo:** Conejo oliva
- **Ojos:** Cadena



ESCUELA DE PESCA DE EXTREMADURA

Antigua Carretera N-V Madrid-Badajoz, km 391,7
06195 Villafranco del Guadiana
BADAJOZ
Tfnos: 924 012 950 y 924 012 964
Fax: 924 012 969



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Industria, Energía y Medio
Ambiente