



BUCHÓN MORONCELO EN VUELO

1º Línea general de vuelo.

El animal deberá salir de su cajón o palomar de manera inminente y tras arrancar le vuelo deberá palmetear las alas y colocar la cola plana con las puntas de las plumas hacia arriba lo más abiertas posibles y de forma abarquillada.

Las líneas del animal también transformaran el buche en morrillo, adoptando la postura arqueada como el cuello de un caballo cartujano, cónico desde el cuerpo hasta la cabeza. Mientras el animal adopta las posturas mencionadas deberá ir con la cabeza inclinada hacia abajo para ir viendo a su pieza de caza.

Las cualidades del animal se dividirán en tres partes que serán las siguientes:

1ª Parte o parte delantera: buche, cuello y morrillo.

2ª Parte o céntrica: cuerpo y alas.

3ª Parte o trasera: cola.

Este punto será calificado con 10 de los puntos de la calificación general.

2º Desarrollo del pegue.

El animal debe volar realizando las formas ya redactadas con anterioridad tanto al inicio como el final del pegue.

Si el animal se encuentra en su radio de acción (cerca de su casa) deberá atraer a su acompañante de vuelo hacia su cajón o palomar. En ocasiones si el animal se encuentra fuera de su radio de acción podrá ocurrir la llamada "escalera", que consiste en la disputa por ver quien de los dos se coloca encima del otro para así demostrar cual de los dos tiene más casta.

Cuando ocurre esta acción el animal debe resaltar aún más la postura adoptada, pudiendo erizársele las plumas de su cuello y

morrillo, abriéndosele la cola aún más o por lo contrario cerrándosele un poco pero siempre con las puntas hacia arriba.

En ocasiones a algunos ejemplares se le levanta el muñón debido a la excitación o celo del cual posee por su casta pero nunca perdiendo la postura adquirida.

Este punto es el más valorado y el más atraído para el aficionado, por el que será calificado por 25 puntos de la calificación general.

3º Temperamento.

Cuando el animal contacte con un acompañante de vuelo deberá estar el máximo tiempo posible realizando el pegue y lo más próximo a él como si se viese en el aire a un único animal y teniendo el temple y aguante para no tocarle ni molestarle, en esta acción el animal podrá llegar incluso a la ralentización de las alas, que se trata del impulso con el escupido de las alas de dentro hacia fuera, cuanto mayor sea el escupido mayor será la velocidad que alcance el animal y siempre sin perder la postura adoptada.

Será valorado con 15 puntos de la calificación general.

4. Saques y trasteos.

Si al animal se encuentra sólo deberá buscar a otro para conseguir atraerla que lo que pretende en todo momento, cuando llegue a él deberá acercarse con arrullidos o saltando por encima sin molestarla y dándole salidas hasta que consiga que arranque el vuelo.

El animal poseerá de un tiempo para poder conseguir a un acompañante de vuelo del cual será de 3 minutos como máximo.

Esta actitud será valorada con 10 puntos de la calificación general.

5. Rastreo y resistencia.

Si el animal no encuentra en su radio de acción a otro pájaro se alejará según el grado de celo del cual se encuentre, debiendo intuir a todo animal que se encuentre perdido y una vez encontrada deberá acercarse a ella con un cambio de ritmo para

poder así atraerla, sino a sido molestada por otro ejemplar deberá trabajarse a su presa insistentemente hacia sus dominios debiendo repetir la acción incansablemente sino lo consiguiese.

El animal poseerá de 15 minutos para atraer a su presa hasta su cajón o palomar.

Su persistencia será valorada con 15 puntos de la calificación general.

6. Agilidad de movimiento.

Esta cualidad se centra en las alas y los podemos dividir en los siguientes tipos de vuelo:

- **Batida de abajo:** se trata de golpear las alas en forma de pistón cuyo retroceso va con un estiramiento de la postura (cuello, cola, etc.)
- **Abisagrada:** se trata de cuando el palomo bate las alas y de la impresión que la tiene dividida en 3 partes, sacudiéndolas sincronizadamente y las dos últimas plumas, banderas o remeras con las puntas hacia arriba.
- **Vuelo en redondo:** el movimiento de las alas deberá hacerlo en forma de circunferencia, terminando el círculo en una parada con impulso escupido.

Todos estos vuelos se pueden encontrar en un mismo ejemplar dependiendo de la forma en la que se encuentre al palomo y en todas ellas se deben de apreciar unos cambios bruscos en el ritmo dependiendo si se encuentra en el peque, acompañamiento (temperamento) o tiro (rastreo y resistencia). Debiendo balancearse y mecerse el animal cuando le esté cortando el vuelo a su pieza.

Su manera del vuelo y su actitud para desarrollarla será puntuada con 10 puntos de la calificación general.

7. Entrada.

El animal deberá entrar en su cajón o palomar de manera inminente y deberá ser desde una altura considerable en forma de picados como una flecha o de manera halconadas con las alas cerradas y el cuchilleo.

Su manera de entrar será calificada con 15 de los puntos de la calificación general.

- **Duración del tiempo de concurso:** 20 minutos.
- **Defectos**

Todos los animales deberán de reunir las cualidades morfológicas en ámbito de concurso cerrado, no siendo aptos dichos ejemplares que no se adapten al estándar morfológico.

PLANILLA DE ENJUICIAMIENTO

PLANILLA DE PUNTUACIÓN PARA EL CONCURSO DE PALOMAS
DE RAZA DEL MORONCELO EN VUELO QUE SE CELEBRA EN

BUCHÓN MORONCELO

| CUALIDADES | JAULA | OBSERVACIONES | PUNTUAC OBTENDIA |
|------------------------|------------|---------------|---------------------|
| | ANILLA | | |
| Línea General de vuelo | 10 | | |
| Desarrollo del pegue | 25 | | |
| Temperamento | 15 | | |
| Saques o trasteos | 10 | | |
| Rastreo y resistencia | 15 | | |
| Agilidad de Movimiento | 10 | | |
| Entrada | 15 | | |
| TOTAL | 100 | | |

En _____ a _____ de _____ de 200__

Firmado el Juez nº _____ D. _____