



CURSO BASICO DE ATADO



Escuela de Pesca con Mosca

Septiembre de 2011

Curso Básico de Atado versión 1.0 – Septiembre de 2011

por Juan Manuel Díaz (Asociación Platense de Pescadores con Mosca)

Este manual se encuentra bajo constante revisión. Se distribuye bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0. (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>)

Usted es libre de:



Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra

Bajo las siguientes condiciones:



Reconocimiento. Debe reconocer y dar crédito al autor original



No comercial. No debe lucrar con esta obra



Sin derivadas. No debe alterar, transformar o modificar esta obra

La selección y revisión del contenido de este manual ha sido realizada por instructores de la Escuela de Pesca con Mosca de la Asociación Platense de Pescadores con Mosca.

Las imágenes de los patrones Woolly Bugger, Montana, Soft Hackle, Mickey Finn y Elk Hair Caddis se encuentran bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0, cuyos autores son Ernesto Duarte y Juan Manuel Díaz (APPM)

Las imágenes del patrón Gold Ribbed Hare's Ear se encuentran bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0, cuyos autores son Diego Omar Calcagno y Juan Manuel Díaz (APPM)

Las imágenes de los patrones Black Ghost y Pheasant Tail se encuentran bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0, cuyos autores son Sergio Salvatore y Juan Manuel Díaz (APPM)

La imagen "herramientas" se encuentra bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0, cuyo autor es Juan Manuel Díaz (APPM)

Las imágenes utilizadas en el apéndice I – Anzuelos han sido extraídas de <http://www.riosdelsur.cl>

La imagen de la porta es un banco de atado y fue extraída de <http://flyfishing.thefuntimesguide.com>

CONTENIDO

Introducción al atado de moscas	5
Herramientas	5
La morsa	6
Tijeras	6
Portabobinas	6
Pinza de Hackle.....	6
Stacker	6
Anudador.....	6
Enrollador de pelos o dubbing	6
Enhebrador	6
Punzón.....	7
Materiales	7
Anzuelos	7
Plumas	7
Pelos y pieles	7
Sintéticos y Artificiales.....	8
Hilos	8
Guía de atado - 8 patrones clásicos	9
Woolly Bugger	9
Descripción del patrón	9
Receta.....	9
Paso a paso.....	10
Montana	11
Descripción del patrón	11
Receta.....	11
Paso a paso.....	12
Gold Ribbed Hare's Ear	14
Descripción del patrón	14

Receta	14
Paso a paso	15
Soft Hackle	17
Descripción del patrón	17
Receta	17
Paso a paso	18
Black Ghost	20
Descripción del patrón	20
Receta	20
Paso a Paso	21
Pheasant Tail	23
Descripción del patrón	23
Receta	23
Paso a paso	24
Mickey Finn	26
Descripción del patrón	26
Receta	26
Paso a paso	27
Elk Hair Caddis	29
Descripción del patrón	29
Receta	29
Paso a paso	30
Apéndice I – Anzuelos	32
Introducción	32
Diámetro del alambre	32
Largo del cuerpo	32
La Curva del anzuelo	32
Forma del Cuerpo	33
Tipos de ojo	33

Tipos de punta	33
El anzuelo en Números.....	33
Anzuelos para moscas secas.....	34
Con rebarba	34
Sin rebarba	34
Anzuelos para ninfas	34
Anzuelos para streamers	34
Tabla de equivalencia entre marcas	35
Para mosca seca	35
Para ninfas o húmedas	36
Para streamers	36
Para dorados	36
Resumen de nomenclaturas	36
Referencias.....	37

INTRODUCCIÓN AL ATADO DE MOSCAS

El espíritu detrás del llamado “Arte del Atado de Moscas” es la confección de patrones que asemejen los alimentos más habituales de los peces que buscamos. Esta semejanza no se logra desde la detallista perspectiva humana, sino desde el instinto de los peces, quienes reconocen tamaño, forma, acción, color, como conceptos más básicos de los que nosotros identificamos visualmente.

Desde el comienzo, el atado de moscas ha aprovechado todo tipo de materiales, inicialmente naturales, para confeccionar las moscas.

Hoy en día existe una enorme diversidad de materiales, técnicas, herramientas, y posibles patrones a confeccionar que componen este submundo dentro de la pesca con mosca. Este maravilloso submundo es inmenso y cualquiera puede perderse.

Este manual pretende facilitar el inicio en el arte del atado de moscas y guiarlo en sus primeros pasos.

HERRAMIENTAS



1 Morsa / 2 Tijera / 3 Anudadores / 4 Stacker / 5 Pinza de Hackle / 6 Portabobinas / 7 Punzón / 8 Enrollador de pelos o dubbing / 9 Enhebrador

LA MORSA

Los modelos que hoy existen ofrecen muchas posibilidades que facilitan el proceso de aplicación de materiales y en esencia buscan fijar con gran firmeza el anzuelo para poder trabajar sobre él. Modelos fijos y rotatorios son dos tendencias hoy reconocidas.

Otro aspecto considerado en las morsas es su forma de sujeción. Existen modelos que utilizan un sujetador en forma de "C", conocido como C-Clamp, y otros que cuentan con una base firme y de mayor peso que la morsa, que funciona en forma de pedestal.

TIJERAS

La herramienta más útil, esencialmente dedicada a eliminar y recortar sobrantes de materiales aplicados sobre el anzuelo.

PORTABOBINAS

Su función esencial es permitir una manipulación cómoda del hilo que se enrolla sobre el anzuelo, fijando los materiales a éste. Al manejar la bobina de hilo y una punta por donde éste sale, su aplicación es más cómoda y permite mayor precisión.

PINZA DE HACKLE

Muchas plumas, especialmente aquellas que son pequeñas, no son fáciles de sujetar con los dedos. Para ello, estas pinzas sujetan la pluma que usualmente terminará siendo enrollada alrededor del anzuelo.

STACKER

Es un simple tubo, hueco y abierto por ambas puntas, con una base firme que permite emparejar fibras de pelo grueso, como el pelo de ciervo.

ANUDADOR

El nudo final de la mosca es, en ocasiones, difícil de lograr, en especial en patrones muy pequeños. El anudador permite hacer un enrollado de hilo terminado en nudo, que afirma el hilo en el patrón recién terminado.

ENROLLADOR DE PELOS O DUBBING

Esta herramienta es de gran ayuda a la hora de pegar dubbing o pelo al hilo. Una vuelta de hilo se sujeta en los ganchos en forma de U invertida de la herramienta, luego los pelos o el dubbing es depositado sobre el hilo mientras se gira la herramienta, formando una trenza conformada por el hilo y los pelos o el dubbing.

ENHEBRADOR

Se utiliza para enhebrar el hilo en el portabobinas.

PUNZÓN

Se utiliza principalmente para limpiar el ojo del anzuelo luego de cementar. Aunque en muchas ocasiones es utilizado para separar pelos de un tórax para formar patas o ayudar a separar fibras de una pluma.

MATERIALES

ANZUELOS

Son la pieza fundamental en el atado de moscas. Según los arqueólogos, existen anzuelos desde hace 30.000 años. Hay registros que los primeros anzuelos fueron construidos con huesos de animales y más tarde en madera.

Hoy en día, las actuales tecnologías permiten la fabricación de anzuelos de variadas características, las cuales los hacen aptos para ser utilizados en el atado de todo tipo de patrones.

Se describen en base a su forma, y su tamaño. El tamaño se define con un número par, inversamente creciente (mientras mayor el número, menor el tamaño del anzuelo). Su estructura se compone de ciertas partes, como se muestra en la imagen.



PLUMAS

Diversas aves han provisto diferentes tipos, texturas, colores, grosores y largos de plumas y fibras de plumas. Posiblemente sea el material de confección de moscas más antiguo, ya que se reconocen casos de utilización ya en los primeros intentos de imitación de insectos para la pesca.

En la variedad de plumas se reconocen algunos como las plumas de gallo, entre las que hay del lomo o saddle, utilizadas en streamers y algunas ninfas, y las del cuello, tan apreciadas para la confección de delicadas moscas secas.

Otras plumas muy recurridas son aquellas más duras y resistentes, como las de pavo (quill de pavo), que se usan para hacer caparzones de ninfas, o alas de moscas húmedas.

PELOS Y PIELES

Se distingue el uso de las largas fibras de pelo, ya sea de las colas de algunos animales, como la piel, y además se identifican diversos usos en ninfas para la piel peluda de animales. Los primeros, fibras largas y resistentes se utilizan para las colas de algunas ninfas y moscas secas y en ocasiones para formar alas de algunas moscas secas. En particular el ciervo y el elk se usan para ciertas moscas secas como la elk hair caddis. Por otro lado,

la cola de ternero se usa para hacer alas de moscas secas y el bucktail para alas de streamers. En el caso de las pieles, se usa como material de forrado de ninfas y moscas secas. Últimamente, las pieles han sido reemplazadas por materiales sintéticos.

SINTÉTICOS Y ARTIFICIALES

La diversidad es interesante, pero se pueden reconocer rápidamente algunos materiales más utilizados. En primer lugar está el hilo y la seda, que vienen enrollados en carretes y en distintos colores. Luego, se ha vuelto cada vez más utilizado el uso de materiales reflectantes, como es el caso de flashabou. Se acostumbra reemplazar el uso de algunas pieles por dubbing artificial, y también se ha adoptado el uso de las bolitas de acero (beadheads) para darles peso a los patrones que se utilizan a profundidad.

HILOS

El hilo nos permite sujetar los materiales al anzuelo, es por esto que la elección del mismo puede determinar el éxito o el fracaso de la mosca en cuestión.

La selección del hilo de atado se basa en el diámetro, luego se considera la resistencia, color y si es o no encerado. Como regla general, utilizar el hilo de menor diámetro en relación a su resistencia es lo que permite asegurar los materiales con firmeza al anzuelo.

Respecto de su diámetro, se denominan de la forma X/0 siendo x el diámetro del hilo. Mientras más grande sea el número x más fino será el hilo. Los diámetros más utilizados son el 3/0, 6/0 y 8/0.

También existen los llamados hilos encerados. Estos evitan el llamado backspool (si afloja la tensión no se desata o suelta) un efecto importante, otra ventaja es que cuando aplicamos el dubbing este se hace de manera mucho más simple ya que se “pega” al hilo.

Como alternativa de hilos convencionales podemos considerar el Kevlar y el novedoso GSP. Ambos tipos de hilos son los más resistentes que se pueden encontrar. Con ellos podremos ajustar todo tipo de materiales sin problema. Aunque es importante considerar que ambos son hilos que no se estiran y por lo tanto un nudo finalizador simple debe aplicarse en cada paso de la mosca para que esta no se afloje. Son de gran utilidad en moscas que requieren de mayor fortaleza, como ser las moscas de dorados o las de agua salada.

GUÍA DE ATADO - 8 PATRONES CLÁSICOS

WOOLLY BUGGER



DESCRIPCIÓN DEL PATRÓN

La eficiencia de esta mosca no sólo está limitada a la pesca de truchas y salmones. Este poderoso streamer, muchas veces utilizado como un attractor, ha demostrado ser un efectivo patrón para la pesca de otros peces presentes en nuestras aguas interiores, como las percas, carpas y grandes pejerreyes.

Esta mosca es un inigualable streamers moderno con muchas derivaciones, variaciones y colores. La Woolly Bugger no sólo es una mosca muy pescadora, también es considerada un patrón para grandes peces. Quizás el mejor streamers creado en esta categoría.

Esta es una mosca que definitivamente no debe faltar en su caja.

RECETA

Anzuelo: Para streamers (4XL a 6XL) del #2 al #12.

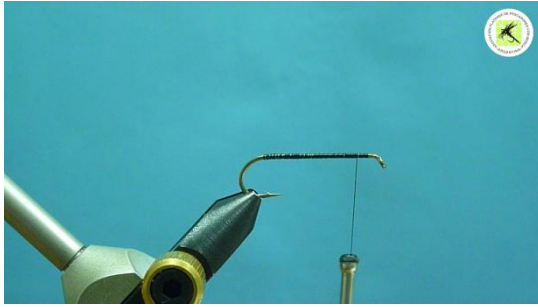
Hilo: Monocord verde oliva 6/0.

Cola: Marabú verde oliva y Krystal Flash del mismo color.

Cuerpo: Chenille verde oliva.

Hackle: Pluma de lomo de gallo verde oliva.

PASO A PASO



1. Comenzar con una base de hilo.



2. Atar una o dos plumas de marabú, cuyo largo no exceda el cuerpo del anzuelo.



3. Agregar a la cola unas fibras de Krystal Flash o similar. Disponerlas de forma simétrica a ambos lados de la cola de marabú.



4. Elegir una pluma de gallo. El largo de sus fibras debe ser aproximadamente una vez y medio el largo de la abertura del anzuelo.



5. Atar la pluma de gallo.



6. Atar el Chenille.



7. Enrollar el Chenille.



8. Enrollar la pluma a lo largo del cuerpo. Cada vuelta debe quedar a la misma distancia. Al llegar a la cabeza realizar dos o tres vueltas más en la misma posición para formar un collar con el Hackle. Realizar el nudo finalizador y cementar.

MONTANA



DESCRIPCIÓN DEL PATRÓN

Esta ninfa es fácil de atar y muy utilizada. Un clásico del atado que no debe faltar en la caja de ningún pescador. Fue atada por Lew Oatman, para imitar grandes y negras plecópteras, en estado juvenil, de ríos de grandes corrientes, y que al parecer tenía al Estado de Montana en mente cuando la ato.

Es muy útil cuando la pesca no es de lo mejor, ya que su color y su tamaño despiertan la curiosidad, la agresividad y el hambre de las truchas.

RECETA

Anzuelo: Para ninfa (2XL) del #10 al #16.

Hilo: Monocord negro 6/0 u 8/0.

Cola: Fibras de pluma de gallo negras.

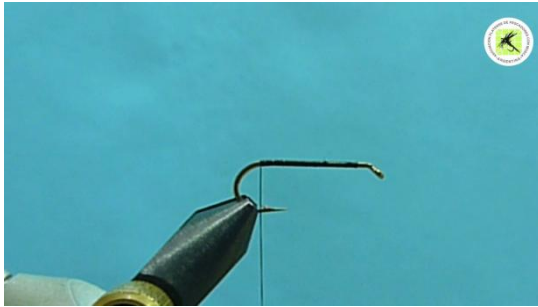
Cuerpo: Chenille negro, café o verde oliva.

Tórax: Chenille amarillo, naranja o verde oliva.

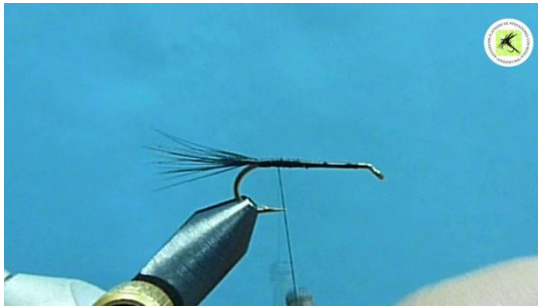
Hackle: Pluma de cuello de gallo negro, café o verde oliva.

Wing Case: Chenille negro, café o verde oliva.

PASO A PASO



1. Comenzar con una base de hilo.



2. Seleccionar un mechón de fibras de pluma de gallo negras para la cola. El largo de estas fibras debe ser aproximadamente el largo del cuerpo. Atar las fibras seleccionadas para formar la cola.



3. Atar el Chenille del color elegido para formar el cuerpo.



4. Enrollar el Chenille hasta poco más de la mitad del cuerpo. Sujetarlo con varias vueltas de hilo.



5. Seleccionar una pluma de cuello de gallo para confeccionar el Hackle. El largo de las fibras de la pluma debe ser de aprox. una vez y media la abertura del anzuelo.



6. Atar la pluma seleccionada.



7. Atar el Chenille del color seleccionado para el tórax. Enrollar el Chenille hacia adelante. Sujetar con varias vueltas de hilo y cortar el sobrante.



8. Enrollar la pluma para formar el Hackle. Sujetar con varias vueltas de hilo y cortar el sobrante.



9. Llevar el sobrante de Chenille del cuerpo hacia el ojo del anzuelo. Sujetarlo con varias vueltas de hilo y cortar el sobrante.



10. Realizar un nudo finalizador y cementar.

GOLD RIBBED HARE'S EAR**DESCRIPCIÓN DEL PATRÓN**

La Hare's Ear es un patrón mundialmente famoso por su productividad, en todas las aguas donde alguna trucha (e incluso otras especies) puedan habitar. Por muchas décadas ha demostrado su versatilidad para lograr resultados prácticamente ante cualquier situación, y hoy más que una imitación precisa, se la califica dentro de los "searching patterns", es decir como una mosca que es capaz de lograr resultados cuando el pescador no logra encontrar un patrón más preciso y selectivo que utilizar.

En especial en ríos con fondo de color claro, esta mosca en color natural, parece ser la ganadora absoluta. El dubbing (o sub-pelo) de oreja de liebre, le da vida bajo el agua a esta imitación, el ribbing dorado y la caja de alas de pluma de pavo moteado, son claves para que funcione en su pleno potencial.

RECETA

Anzuelo: Para ninfa (1XL a 3XL) del #4 al #18.

Hilo: Monocord negro o marrón 6/0.

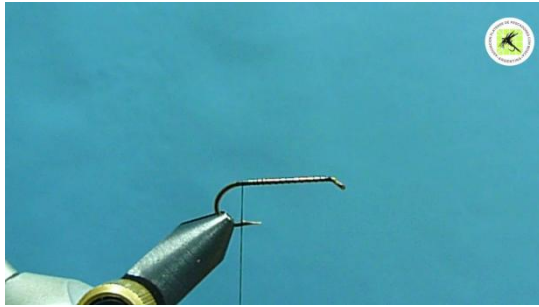
Cola: Pelo de la frente de máscara de liebre.

Abdomen: Dubbing de oreja de liebre.

Tórax: Dubbing de pelos de máscara de liebre.

Ribbing: Tinsel oval dorado (fino).

PASO A PASO



1. Comenzar con una base de hilo.



2. Atar un mechón de pelo de la frente de la máscara de liebre. El largo de los pelos debe ser similar al largo del cuerpo.



3. Atar el Tinsel oval para conformar el Ribbing.



4. Adherir el Dubbing de liebre al hilo de atado.



5. Realizar el abdomen aguzado.



6. Enrollar el Tinsel sobre el abdomen. Sujetar con varias vueltas de hilo.



7. Atar la sección de pluma de pavo moteado tratada con laca o barniz.



8. Adherir dubbing de liebre al hilo.



9. Confeccionar el tórax con el Dubbing. El tórax debe ser más ancho que el abdomen.



10. Volcar la sección de pluma de pavo sobre el tórax y atar a la altura de la cabeza. Cortar el sobrante.



11. Formar la cabeza, realizar un nudo finalizador y cementar.



12. Con ayuda de un punzón, separar algunas fibras de dubbing del tórax a modo de pequeñas patas.

SOFT HACKLE**DESCRIPCIÓN DEL PATRÓN**

Las Soft Hackle, denominas en plural debido a que representa a todo un grupo de patrones de moscas húmedas, son uno de los patrones más antiguos que existen.

En particular, el patrón original, es muy fácil de atar y no representa demasiadas complicaciones.

Estas moscas pueden representar un insecto en cualquiera de sus estadios, ya que al ser una mosca húmeda esta flotará durante los primeros segundos en el agua y luego, al hundirse, atravesará toda la columna de agua imitando a insectos en distintas fases de su ciclo de vida.

RECETA

Anzuelo: Para ahogada del #10 al #20.

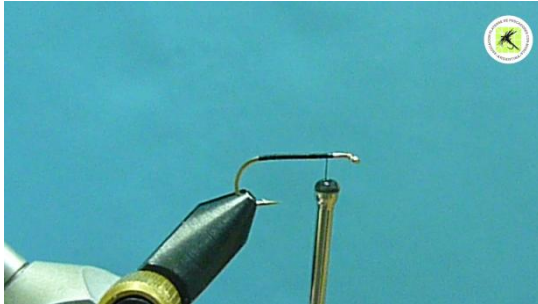
Hilo: Monocord 8/0 o 10/0.

Cuerpo: Base de tinsel chato plateado y floss.

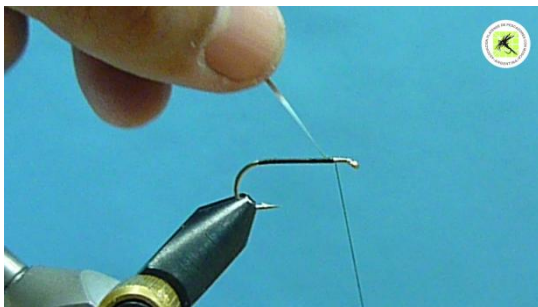
Tórax: Dubbing artificial color verde oliva.

Hackle: Pluma de perdiz húngara.

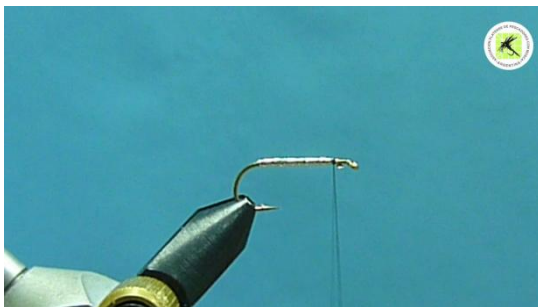
PASO A PASO



1. Comenzar con una base de hilo.



2. Atar el tinsel plateado.



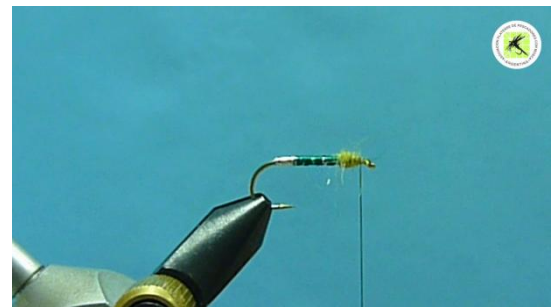
3. Enrollar el Tinsel. Cada vuelta debe tapar la mitad de la vuelta anterior. Al llegar a la curva del anzuelo, continuar enrollando hacia el ojo.



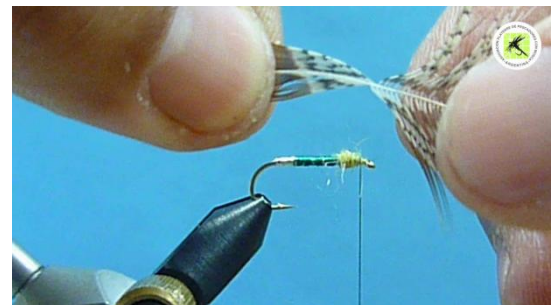
4. Atar el floss y enrollarlo, dejando al descubierto una o dos vueltas de Tinsel.



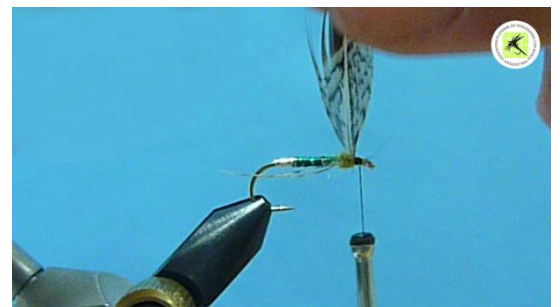
5. Adherir el dubbing al hilo.



6. Enrollar el hilo con el dubbing para formar el tórax.



7. Seleccionar una pluma de perdiz húngara. Es importante que las fibras de la pluma seleccionada tengan el largo aproximado del anzuelo.



8. Atar la pluma de perdiz húngara.



9. Enrollar la pluma dos o tres veces para formar el collar.



10. Realizar un nudo finalizador y cementar.

BLACK GHOST**DESCRIPCIÓN DEL PATRÓN**

Esta mosca pertenece al grupo de los “attractors” ya que no imita a ningún alevino en particular.

Este patrón, diseñado en 1927 por Herb Welsh, se ha transformado en uno de los streamers clásicos de los Estados Unidos y a pesar de su antigüedad aun continua vigente.

En el patrón original se utilizan dos plumas de gallito de la jungla para confeccionar las mejillas. Desafortunadamente, este material no es fácil de conseguir, por lo que se deja como opcional en esta receta.

RECETA

Anzuelo: Para Streamer (6XL a 7XL) del #2 al #10.

Hilo: Monocord negro 6/0.

Cuerpo: Floss negro.

Cola: Fibras de gallo tenido de amarillo.

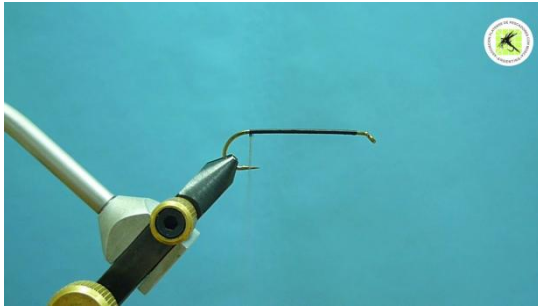
Ribbing: Tinsel chato plateado.

Barba: Fibras de gallo amarilla.

Alas: Plumaz de gallo color crema o blanco.

Mejilla: Gallito de la jungla (Opcional)

PASO A PASO



1. Comenzar con una base de hilo.



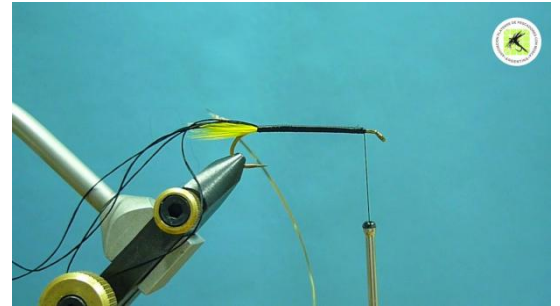
2. Seleccionar las fibras de gallo amarillas para la cola, estas deben tener un largo aproximado de 1 vez y media la abertura del anzuelo.



3. Atar las fibras seleccionadas para formar la cola. Llevar el hilo hacia el ojo del anzuelo.



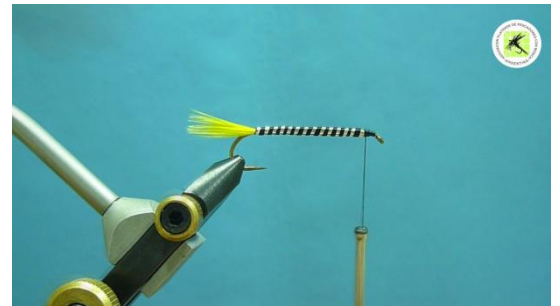
4. Atar el tinsel con su cara interior hacia arriba.



5. Atar el Floss negro y cubrir con hilo el Floss y el Tinsel. Llevar el hilo hacia el ojo del anzuelo.



6. Enrollar el Floss y dar forma pareja al cuerpo.



7. Enrollar el tinsel para formar el ribbing. Dejar una separación de aproximadamente el ancho del cuerpo entre vuelta y vuelta.



8. Seleccionar las fibras de gallo amarillas para la garganta, estas deben tener un

largo aproximado de una vez y media la abertura del anzuelo.



9. Atar las fibras de gallo amarillas seleccionadas para la garganta.



10. Seleccionar 2 plumas de gallo para las alas. Estas deben tener el mismo tamaño y forma. A su vez, las plumas deben tener un largo aproximado de una vez y medio el largo del anzuelo.



11. Atar las 2 plumas de gallo seleccionadas. Debe enfrentarse las plumas por su lado curvo y procurar que queden lo más parejas posible. Cortar los sobrantes.
12. Opcionalmente, seleccionar 2 plumas de gallo de la jungla. El largo de las fibras queda a elección del atador.
13. Atar las plumas de gallo de la jungla seleccionadas a cada lado del comienzo de las plumas atadas anteriormente, de modo tal que queden simétricas y simulen mejillas. Cortar los sobrantes.



14. Realizar un nudo finalizador y cementar.

PHEASANT TAIL



DESCRIPCIÓN DEL PATRÓN

La Pheasant Tail es una de las imitaciones de ninfas de mayflies – mosca de mayo –mejor lograda y más utilizada en nuestro país y el mundo.

Las fibras de faisán se han utilizado en un sinnúmero de diseños, desde cuerpo de secas clásicas, húmedas, y hasta en algunas variaciones de la soft hackle. Pero es en el abdomen de las ninfas donde se transforma en un material insustituible. Si se observa una de estas ninfas con una lupa podrá ver que las fibras enrolladas al anzuelo adquieren una textura similar a un terciopelo que imita muy bien y desde todos los ángulos a las branquias de las ninfas efímeras.

Frank Sawyer creó esta mosca en algún momento entre el 1930 y el 1950. El no utilizaba moscas realistas, sino modelos impresionistas que podían imitar a varias especies en general y descubrió que algunas ninfas retraían sus patas contra el cuerpo cuando nadaban río arriba, por lo tanto su modelo de Pheasant Tail fue creado sin patas, estas fueron una invención americana adherida posteriormente.

RECETA

Anzuelo: Para ninfa del #14 al #20.

Hilo: Monocord marrón 8/0.

Abdomen: Fibras de cola de Faisán.

Cola: Fibras de cola de Faisán.

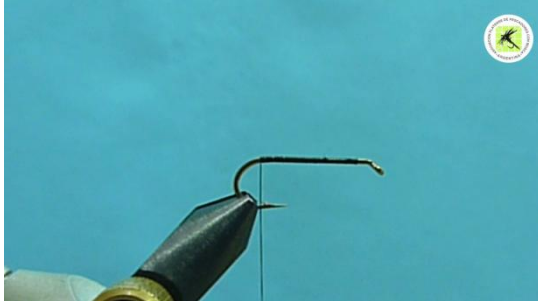
Ribbing: Alambre de cobre fino.

Tórax: Fibras de pavo real.

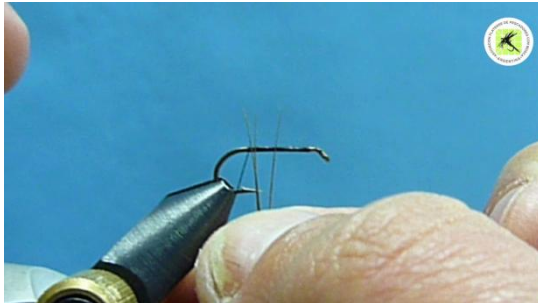
Wing Case: Fibras de cola de Faisán.

Patas (Opcional): Fibras de cola de Faisán.

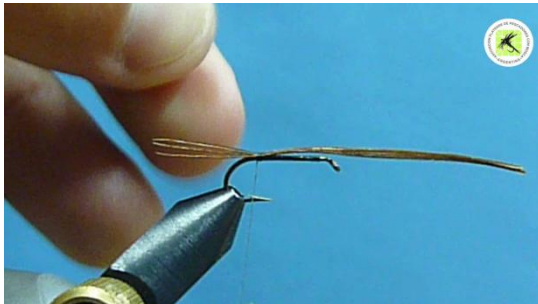
PASO A PASO



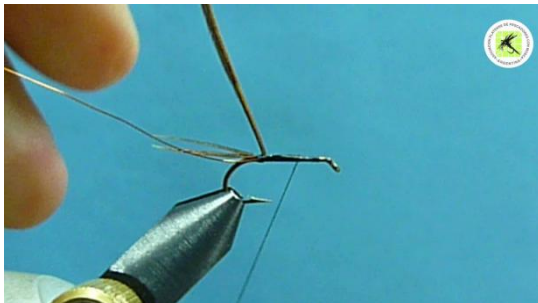
1. Comenzar con una base de hilo.



2. Seleccionar 3 fibras de cola de faisán.



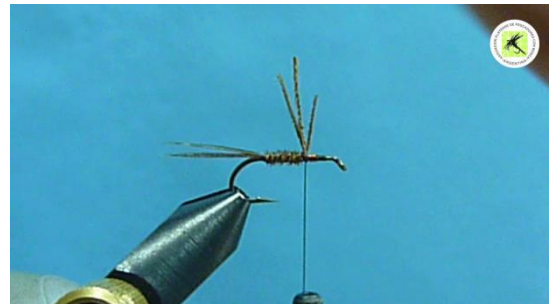
3. Atar las fibras como se muestra en la imagen.



4. Atar el alambre de cobre. Llevar el hilo hacia el lado del ojo.



5. Enrollar las fibras de faisán para formar el abdomen. No superponer ni torcer las fibras con cada vuelta. No cortar el sobrante.



6. Enrollar el alambre de cobre en sentido contrario al que enrolló las fibras. Dejar una distancia pareja entre cada vuelta.



7. Atar las fibras de pavo real. Cortar sus puntas para que queden parejas.



8. Enrollar las fibras con un par de vueltas



9. Doblar las fibras de faisán sobrantes hacia el lado del ojo, apoyándolas sobre las fibras de pavo real, para formar el wing Case. Sujetarlas con algunas vueltas de hilo. Cortar el sobrante.

suaves para formar el tórax.

10. Opcionalmente, puede atar 3 fibras de cola de faisán a cada lado del tórax para emular pequeñas patitas.



11. Realizar un nudo finalizador y cementar.

MICKEY FINN



DESCRIPCIÓN DEL PATRÓN

Este streamers ha demostrado su efectividad desde que ha sido creado por Gregory Clark en los años 30.

Originalmente llamado “The assassin”, este patrón es fácil de atar y la combinación de los pelos de cola de ciervo y el brillo del Tinsel lo hacen irresistible a las grandes truchas de nuestro ríos y lago.

Muchas variaciones en su atado son posibles para esta mosca. El cuerpo de Tinsel chato y oval puede ser reemplazado perfectamente por tubo de mylar; en otras recetas aparece con un tag de Floss rojo o inclusive con una cola de Floss o pelo de ciervo rojo y sin lugar a duda un par de ojos pintados o adheridos a la cabeza son realmente muy efectivos.

RECETA

Anzuelo: Para streamers (4XL a 6XL) del #2 al #12

Hilo: Monocord negro 3/0

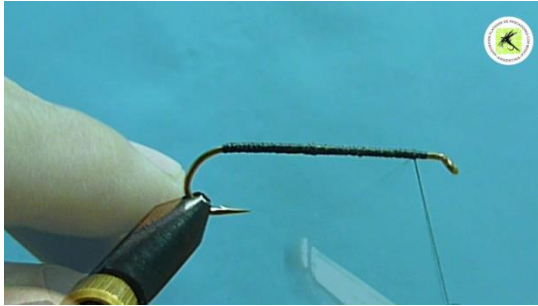
Cuerpo: Tinsel chato plateado

Hackle: Pelo de cola de ciervo teñido en color amarillo y rojo

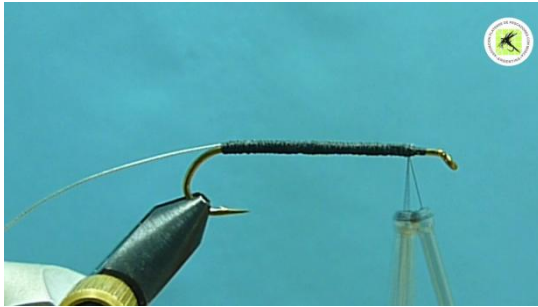
Ribbing: Tinsel oval plateado

Lastre: (Opcional) Cable de plomo fino

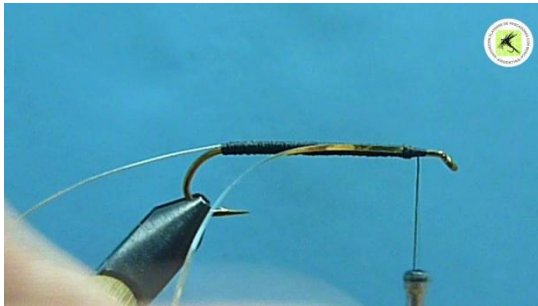
PASO A PASO



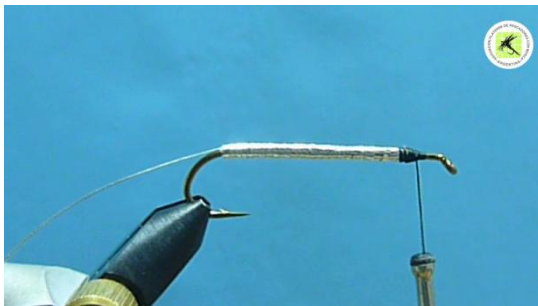
1. Comenzar con una base de hilo.



2. Atar el tinsel oval plateado y cubrirlo con hilo. Llevar el hilo hacia el ojo del anzuelo.

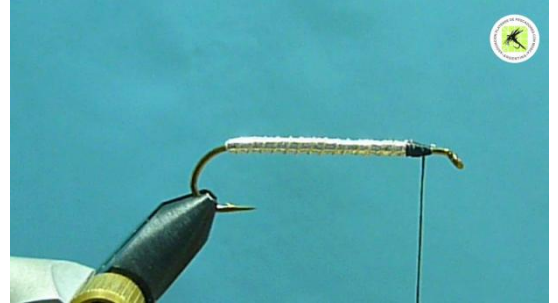


3. Atar el tinsel chato plateado. Dejar su cara interior hacia arriba.



4. Enrollar el tinsel chato plateado hacia atrás hasta el comienzo de la curva del anzuelo. Al llegar allí continuar enrollando hacia adelante hasta el ojo del anzuelo.

Cada nueva vuelta debe tapar la mitad de la vuelta anterior.



5. Enrollar el tinsel oval plateado para formar el ribbing. Dejar una distancia pareja entre cada vuelta. Al finalizar, asegurar con varias vueltas de hilo.



6. Atar un mechón de pelo de ciervo amarillo, cuyo largo aproximado sea de una vez y medio el largo total del anzuelo. Apretar la primera vuelta de hilo suavemente e incrementar la tensión de modo progresivo vuelta tras vuelta. Cortar el sobrante de pelos.



7. Atar un mechón de pelos de ciervo rojo sobre el mechón amarillo, repitiendo el proceso del paso anterior.



8. Atar el mechón de pelos de ciervo amarillo sobre el mechón de pelos rojos, repitiendo el proceso del paso 6.



9. Formar una de hilo cabeza cónica.



10. Realizar el nudo finalizador y cementar.

ELK HAIR CADDIS



DESCRIPCIÓN DEL PATRÓN

La Elk Hair Caddis nos lleva al mundo de las moscas secas. Las secas son más dependientes de las proporciones que las ninfas, ya que afectan el modo en que la mosca vuela y se comporta sobre el agua.

Sus cuerpos deben ser aguzados y debe cuidarse su espesor. Su hackle debe ser prolijo y de un volumen justo, ya que un mayor volumen hace que la mosca parezca más grande de lo que en realidad es. En esta mosca el Hackle sirve para mantenerla flotando sobre la superficie del agua, es por esto que 6 u 8 vueltas de Hackle en palmer serán suficientes para cumplir esa misión.

Fue desarrollada hace unas décadas por Al Troth y aunque es un patrón genérico, está especialmente diseñado para imitar caddisflies adultas en la superficie. También se la ha utilizado como imitación de stoneflies adultas y de saltamontes. Muchos pecadores la eligen entre sus favoritas por su gran éxito comprobado, su versatilidad como patrón de mosca seca, su gran visibilidad, incluso con poca luz, y su extraordinaria flotabilidad, lo que le permite mantenerse erguida aún entre aguas rápidas.

RECETA

Anzuelo: Para seca del #10 al #18.

Hilo: Monocord 6/0 color negro, café o crema.

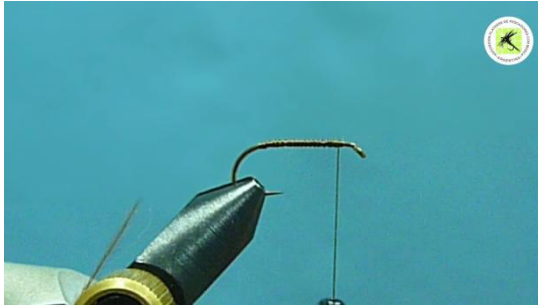
Cuerpo: Dubbing color oscuro.

Hackle: Pluma de cuello de gallo color marrón.

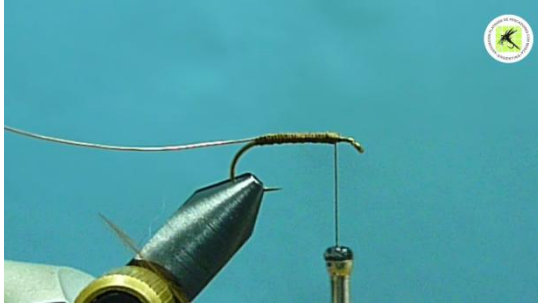
Ribbing: Alambre de cobre.

Ala: Pelos de alce.

PASO A PASO



1. Comenzar una base de hilo



2. Atar el alambre de cobre. Cubrir con hilo. Llevar el hilo hacia el ojo del anzuelo.



3. Adherir el dubbing al hilo. Considere que el largo del hilo con dubbing debe ser suficiente para formar el cuerpo aguzado de la mosca.



4. Enrollar el hilo de modo tal de formar el cuerpo de la mosca. Como ya se ha dicho, este debe ser aguzado.



5. Seleccione una pluma de cuello de gallo para el Hackle. Sus fibras deben tener un largo de una vez y media la abertura del anzuelo.



6. Atar la pluma de gallo.



7. Enrollar la pluma para formar el hackle. Dejar una distancia simétrica entre cada vuelta.



8. Una vez en el comienzo de la curva, enrolle el alambre de cobre de atrás hacia adelante y en sentido contrario al que ha enrolado en hackle, sosteniendo con él la pluma de gallo. Evite pisar las fibras del Hackle mientras enrolla el alambre.



9. Atar el alambre y cortar el sobrante, tanto de la pluma como del alambre.



12. Realizar un nudo finalizador y cortar el sobrante de pelos como se muestra en la imagen.



10. Seleccionar un mechón de pelos de alce. Emparejar sus puntas con ayuda de un stacker. Medir los pelos de modo tal que estos alcancen el comienzo de la curva del anzuelo.



11. Atar el mechón de pelos. Para ello utilice de 3 o 4 vueltas con poca tensión sobre el mismo, para que una vez en su lugar pueda ejercer mayor tensión con el hilo sin apretar demasiado los pelos. Esto evitará que el mechón se eleve demasiado sobre el cuerpo del anzuelo.

APÉNDICE I – ANZUELOS

INTRODUCCIÓN

Con frecuencia al elegir un patrón a atar, junto a la descripción de la mosca se indica el anzuelo identificado con un número y códigos que al atador principiante no le dice absolutamente nada, peor aún peor, cuando quiere repetir un patrón no le resulta fácil identificar tanto el anzuelo en su forma, tamaño, propósito etcétera. Este anexo tiene el propósito de iniciar al atador novato en el conocimiento de los anzuelos más comunes del mercado y así poder hacer una correcta elección del mismo.

Con el único propósito de ejemplificar, se utilizarán los anzuelos de la línea Tiemco y al final del anexo se ofrece una tabla de equivalencia con otras marcas.

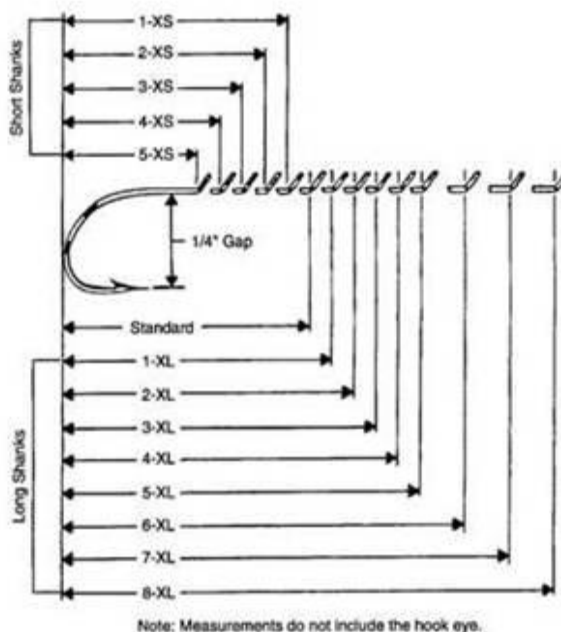
DIÁMETRO DEL ALAMBRE

Se identifican dos tipos de grosor de alambre para la confección del anzuelo y su referencia es el modelo conocido como Standard. Un alambre más grueso se designa con la letra “H” (Heavy) entonces los anzuelos más gruesos se conocerán como 1XH, 2XH. Alambres más delgados se identifican con la letra “F” (Fine) y su designación será 1XF.

LARGO DEL CUERPO

Todo anzuelo tiene un segmento –generalmente recto– llamado “cuerpo” (Shank) y el modelo clásico u original recibe el nombre de “Standard” (S). Cuando el largo del cuerpo es más largo que el Standard se indica con una letra “XL” (Extra Long) y un número que señala el factor de longitud del mismo (1XL, 2XL hasta 8XL).

Anzuelos de cuerpo más corto que el Standard se identifican con una letra “XS” (Extra Short) así se encuentran anzuelos 1XS, 2XS, 3XS y así hasta el 6XS. El largo del cuerpo del anzuelo no incluye el largo del ojo.

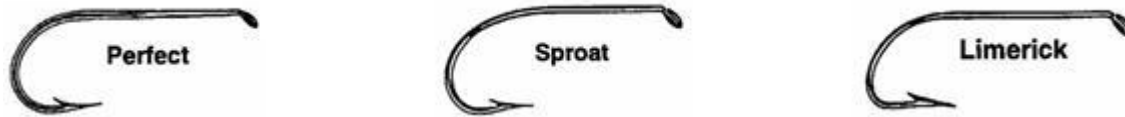


LA CURVA DEL ANZUELO

La curva del gancho del anzuelo (Bend) está dada por la forma del mismo y la “Abertura” (Gap), que es el espacio libre interior de la curva que en el anzuelo. El tamaño standard es de 6 mm (1/4”).

FORMA DEL CUERPO

Si bien el anzuelo standard es recto, el mercado ofrece una gran variedad de formas que busca facilitar la imitación de los distintos patrones. Los diseños de anzuelos más reconocidos son los Perfect, Sproat y Limerick.



Además de estos diseños clásicos, también existen los anzuelos con cuerpo curvo, o también llamados de curva continua, identificados con las letras CC.

TIPOS DE OJO

Los ojos pueden ser rectos siguiendo la dirección del cuerpo (Straigtheye) denominado con la letra S; apuntando hacia abajo (Turned Down eye) denominado con las letras TD y apuntando hacia arriba (Turned Up eye) denominado con las letras TU.



A las formas descritas se suman anzuelos cuyo diseño tienen propósitos definidos y podemos clasificarlos según su uso en streamer, larva, seca, emergente, etc.

TIPOS DE PUNTA

La característica punta de arpón de un anzuelo provisto de una rebarba que asegura la permanencia del anzuelo en la boca del pez, ha sido modificada para una rápida y fácil extracción con el menor daño posible. Los anzuelos sin rebarba (Barbless) se identifican con las letras BL.

La firmas Partridge y Tiemco fabrican anzuelos para la pesca con mosca y han lanzado al mercado innovadores modelos desprovistos de rebarba como el Punta de flecha (Arrowpoint) cuya forma opone un mínimo de resistencia al desprendimiento del anzuelo el que es retirado fácilmente evitando la manipulación del pez.

Finalmente, el modelo "punta cónica" como una punta de aguja provoca un mínimo daño a la boca del pez y al estar desprovisto de un elemento que impida o demore su extracción, la posibilidad que se libere durante la lucha es mayor.

EL ANZUELO EN NÚMEROS

El número de los anzuelos es inverso al tamaño del mismo, es decir mientras mayor es el número más pequeño es el anzuelo. Por ejemplo: un anzuelo N° 14 es de menor tamaño que uno N°10. Sin embargo, en

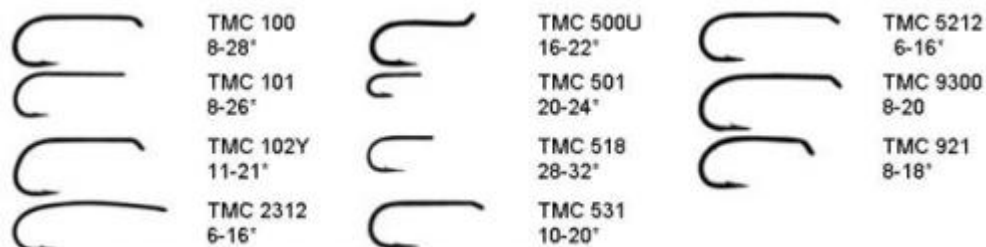
anzuelos empleados para la pesca de salmones al aumentar el número el anzuelo es más grande y se designa así 1/0, 2/0, 4/0.

En nuestro país encontramos la mayoría de las marcas de anzuelos de alta calidad para la confección de moscas como Mustad (Noruega), Tiemco (USA), Daiichi (Japón), Gamakatsu (Japón), Partridge (Inglaterra), Orvis (USA).

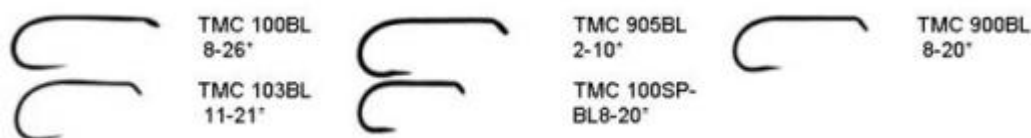
Cada fabricante designa sus anzuelos con un número que identifica cada modelo producido, sin embargo en algunos casos existen similitudes equivalentes entre ellos. Por ejemplo, un anzuelo con características similares (Cuerpo:2XL, Peso: 2XF, Ojo TD y curva P) los siguientes marcas los manufacturan bajo las siguientes denominaciones: Daiichi-1280; Mustad-94831; Tiemco-5212; Orvis-JA1638; Partridge-H1A;

ANZUELOS PARA MOSCAS SECAS

CON REBARBA



SIN REBARBA



ANZUELOS PARA NINFAS



ANZUELOS PARA STREAMERS

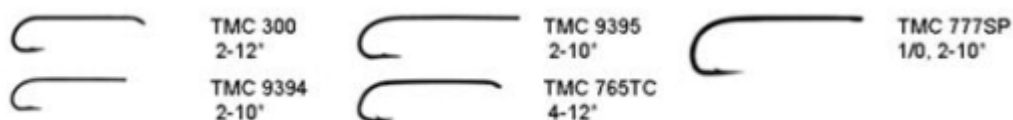


TABLA DE EQUIVALENCIA ENTRE MARCAS

PARA MOSCA SECA

Tipo	MUSTAD	TIEMCO	DAIICHI	DAI-RIKI	PARTRIDGE	ORVIS	GAMAKATSU
1XF TDE	94840	5210	1170 1180	305	L2A E1A (1XL)	J1876	P10
1XF S	94859	101	1110	310		J4641	
1XF TU	94842	500U (1XS)	1330 (1XS)		L3B		S10-U
1XF BL	94845	900BL	1190		L3AY	J1877	S10-B
1XF Wide Gape	80000BR	100	1100		L3A	J4864	S10
3XF TD	94833	5230			L4A		S10-3F
1XF 1-2XS (Parachute)	94838	921	1640 1310		E6A		
1XF 2XL (Hopper)	94831	5212	1280	300	H1A	J1638	P10-2L1H
1XF CC	80050BR	2312 200R	1270	270	K12ST	J1510	

PARA NINFAS O HUMEDAS

Tipo	MUSTAD	TIEMCO	DAIICHI	DAI-RIKI	PARTRIDGE	ORVIS	CAMAKATSU
Std-1XL	3906	9300	1550	060			
TD	3906B	3769	1560	070	G3A	J1641	L10-2H
2XL							
TD	9671	5262	1710	730	H1A	J1520	
3XL							
TD	9672	5263	1720	710	D4A	J1526	

PARA STREAMERS

Tipo	MUSTAD	TIEMCO	DAIICHI	DAI-RIKI	PARTRIDGE	ORVIS	GAMAKATSU
4XL	79580						
TD	9674	9395	2220	700		JA0176	S11-4L2H
6XL							
TD		300	2340		CS17	J1511	
8XL							
TD	94720				CS15		

PARA DORADOS

Tipo	MUSTAD	TIEMCO	DAIICHI	DAI-RIKI	PARTRIDGE	ORVIS	GAMAKATSU
S/XS	34007	8089			0549	7255	
S/XS	3407	845					

RESUMEN DE NOMENCLATURAS

- **XF:** eXtra Fino.
- **XL:** eXtra Largo
- **XS:** eXtra fuerte (Strong).
- **TD:** Ojo hacia abajo (Turned Down Eye).
- **TU:** Ojo hacia arriba (Turned Up Eye).
- **S:** Ojo recto (Straight Eye).
- **BL:** Sin rebaba (Barbless).
- **CC:** Curva continua.

REFERENCIAS

- Enrique Gómez, Julio Rossotti. (2005). *Vistiendo Anzuelos*. Edición personal: Autores.
- Skip Morris. (1994). *The art of tying the nymph*. Frank Amato Publications: Editor.
- Armando Maubré. (1998). *La magia de pescar con mosca*. Edición personal: Autor.
- Gerardo Herreros. (2005). *Como comenzar a pescar con mosca y no desesperarse en el intento*. Edición personal: Compilador.
- Ríos del Sur. <http://www.riosdelsur.cl>. Valdivia, Chile. Sitio web.
- Ríos y senderos. <http://www.riosysenderos.com>. Chile. Sitio web.