

Nº ANILLA	COLOR	DESCRIPCIÓN	PUNTUACIÓN
E-147362	AZUL	Paloma Que va haciendo juego , se queda sola, sale sigue haciendo juego con los palomos hasta quedarse con dos palomos	3
D-877017	PRIETA	La paloma vuela unos 10 minutos, para y provoca dos rebotes, y en el tercero se queda con dos palomos, que faltando media hora caen al suelo peleando y se desconectan, quedando sola al final	3
AJ-857553	AHUMADA	Paloma que le da la cara a los palomos parando en cipreses, tuyas, naranjos, etc pero sin conseguir engañar a los palomos	2
AH-606312	PRIETA	Paloma QUE Vuela bien para en cipreses, ficus, pinos, etc. Se queda con dos palomos, después sola, entran tres que la sacan y al final se recoge con algunos más que van entrando	3
AJ-176578	PRIETA	Paloma que vuela baja en principio, remonta y entra en unos cipreses, sale y cambia de sector a un pueblo vecino, se queda con un palomo, y al final se recoge con unos 30	3
AJ-808771	AZUL	Paloma que se lleva la tarde entrando y saliendo en cipreses, tuyas, etc.. Provoca rebotes	3

PUNTOS: 1 MALA
 2 BUENA
 3 EXCELENTE