



CÓMO MANEJAR Y SUJETAR A CERDOS

Czech (cs)

Si no manejas correctamente a los cerdos, puedes estresarlos o incluso lesionarlos. Y esto puede dificultar su movimiento. También puedes ponerte en peligro a ti mismo y a otros cuidadores. Si el cerdo está estresado durante el sacrificio, su carne será de peor calidad. Estos consejos te ayudarán a mover a tus **cerdos como es debido**.

Únicamente los trabajadores que tengan un certificado de competencia pueden manejar o sujetar a cerdos.

ACERCA DE LOS CERDOS

- Los cerdos son animales sociables, sensibles y expresivos
- No tienen buena vista, pero oyen muy bien
- Las cerdas de cría y los verracos pueden ser agresivos
- Les gusta: las zonas bien iluminadas
- No les gusta: la oscuridad y las sombras, los reflejos, los objetos en movimiento, las corrientes de aire fuertes, los ruidos fuertes, los movimientos bruscos, estar solos y en un rincón, los suelos resbaladizos, que se les meta prisa
- Cada cerdo puede actuar de un modo distinto

RECUERDA

- Si no puedes mover al cerdo sin provocarle dolor, **no debes moverlo**
- Debes mantener al grupo unido; separa a los cerdos únicamente para sujetarlos

MOVERLOS EN GRUPOS

- Descarga y mueve a los cerdos en grupos de 5 a 6
- Se pueden mover grupos más grandes (hasta 18 cerdos) al aturdimiento, dependiendo de la velocidad de la línea de sacrificio

Hay que prestar especial atención a:

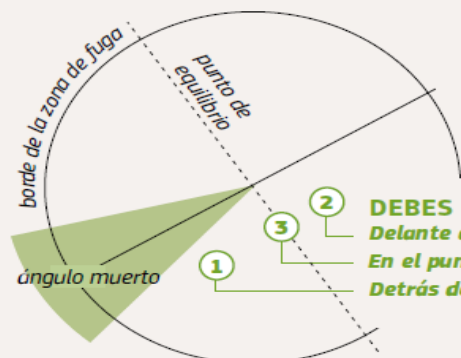
- Cerdas de cría adultas: muévelas en grupos de 3 a 4 animales
- Verracos adultos: muévelos individualmente
- Los lechones pueden ir en piara (30-40 máx.) o individualmente

DEBES

- Dejar que los cerdos se muevan unos al lado de otros
- Mantener el camino despejado
- Mantener el camino iluminado, pero sin luces brillantes que apunten directamente a los cerdos
- Usar banderines, palas de plástico, cascabeles o paneles

NO DEBES

- Golpear o dar patadas al cerdo
- Presionar en partes sensibles de su cuerpo
- Levantar al cerdo por la cabeza, las orejas, las patas o el rabo
- Retorcer o aplastar el rabo del cerdo
- Agarrar al cerdo por los ojos
- Manejar al cerdo de cualquier otro modo que pudiera hacerle daño

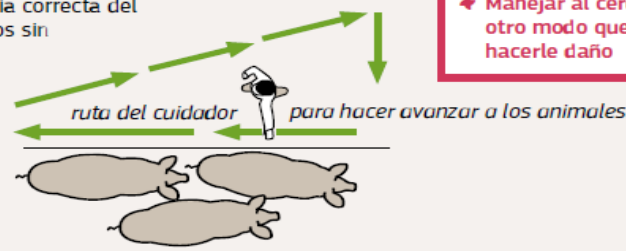


USO DE LA ZONA DE FUGA

La zona alrededor de un cerdo se llama zona de fuga. Cuando te adentras en esa zona, el cerdo se mueve. Para que se mueva el cerdo, puedes utilizar el **punto de equilibrio** (normalmente a la altura del hombro) colocándote a una distancia correcta del animal. **Muévelos lentamente**. Deberías poder mover a los cerdos sin golpearlos.

DEBES COLOCARTE:

- Delante del punto de equilibrio para hacer que el cerdo retroceda
- En el punto de equilibrio para hacer que pare
- Detrás del punto de equilibrio para hacer que avance





CÓMO MANEJAR Y SUJETAR A RESES, OVEJAS Y CABRAS

Si no manejas correctamente al ganado bovino, ovejas y cabras (animales conocidos como rumiantes), puedes estresarlos o incluso lesionarlos. También puedes ponerte en peligro a ti mismo y a otros cuidadores. Su carne será de peor calidad. Estos consejos te ayudarán a mover a tus rumiantes como es debido.

Únicamente los trabajadores que tengan un certificado de competencia pueden manejar o sujetar a rumiantes.

ACERCA DEL GANADO BOVINO, LAS OVEJAS Y LAS CABRAS

- Los toros, los carneros y los machos cabríos pueden ser impredecibles
- Cada vaca, oveja o cabra puede actuar de un modo distinto
- Les gusta:** las zonas bien iluminadas
- No les gusta:** las luces resplandecientes o muy brillantes, la oscuridad, las sombras, los reflejos, los obstáculos, las curvas cerradas, los ruidos/movimientos bruscos, verse aisladas/arrinconadas/apesuradas, los suelos resbaladizos

RECUERDA

- Si no puedes mover a un rumiante sin provocarle dolor, **no debes moverlo**
- Debes **mantener al grupo unido**, y separarlo únicamente para sujetarlos

MOVERLOS EN GRUPOS

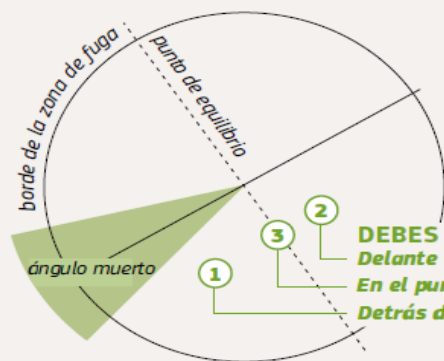
- Mueve a los rumiantes en grupos de **4 a 6 adultos**
- Si son rumiantes jóvenes, muévelos en grupos de 15 a 20 individuos

DEBES

- Dejar que las ovejas y las cabras se muevan unas al lado de otras
- Mantener el camino despejado
- Mantener el camino iluminado, pero sin luces brillantes que apunten directamente a los rumiantes
- Usar banderines, palas de plástico, cascabeles

NO DEBES

- Golpear/dar patadas al rumiante
- Presionar en partes sensibles de su cuerpo
- Levantarlo por la cabeza, orejas, patas, lana, rabo
- Retorcer/aplastar su rabo
- Agarrar por los ojos
- Manejarlo de cualquier otra forma que le haga daño

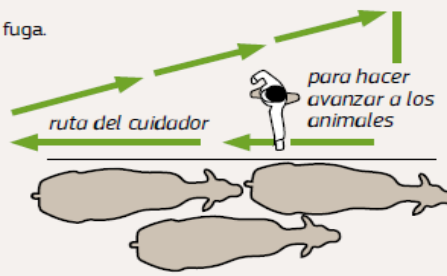


USO DE LA ZONA DE FUGA

La zona alrededor de una vaca, oveja o cabra se llama zona de fuga. Cuando te adentras en esa zona, el animal se mueve. Para que se mueva la vaca, oveja o cabra, puedes utilizar el **punto de equilibrio** (normalmente a la altura del hombro) colocándote a una distancia correcta del animal. **Muévelos lentamente**. Deberías poder mover a los animales sin golpearlos.

DEBES COLOCARTE:

- Delante del punto de equilibrio** para hacer que el animal retroceda
- En el punto de equilibrio** para hacer que pare
- Detrás del punto de equilibrio** para hacer que avance



**Ponte
ropa
oscura**

DURANTE EL ATURDIMIENTO

PARÁMETROS RECOMENDADOS PARA ATURDIR AL GANADO BOVINO

Categoría	Carga (granos)	Calibre	Diámetro del perno (mm)	Longitud del perno (cm)	Velocidad (m/s)
Temero	1,25-2,5	,22	7	8	≥50
Adulto	3-4	,22-25-33	9	12-15	≥50
Toro	4-6	,25-33	9	15	≥50

COMPRUEBA EL EQUIPO

- ◆ Comprueba que la pistola no se sobrecaliente
- ◆ Comprueba que el perno se retraiga hasta el final después de disparar
- ◆ Sustituye las arandelas gastadas

COMPROBACIÓN DE CONSCIENCIA

Asegúrate de que el animal esté inconsciente antes de disparar.

no parpadea (de manera espontánea o al tocarle los ojos)

relajación en patas/orejas/
rabo/mandíbula/lengua

no haya respuesta
al pellizcar el hocico
o la oreja

no intenta levantarse

no respira

no hace ruidos intencionados

músculos rígidos, con patas
contrayéndose/pateando

DESPUÉS DEL ATURDIMIENTO

SI LA VACA O EL TORO SIGUE CONSCIENTE

- ◆ No lo desangres
- ◆ **Atúrdelo de nuevo en otra posición y con otro dispositivo:**
 - ◆ Si la primera vez disparaste en el lugar incorrecto, vuelve a disparar ahora donde corresponde
 - ◆ Si disparaste donde correspondía, dispara 10 mm más alto y 5 mm más alejado del centro, apuntando al cerebro
- ◆ Comprueba qué ha ido mal
- ◆ Corrige los problemas antes de proseguir



SACRIFICA AL ANIMAL

- ◆ Desangra al animal a los 60 segundos de aturdirlo

CONFIRMA LA MUERTE

Comprueba que:

- ◆ No haya movimientos espontáneos
- ◆ No haya respuesta al pellizcar el hocico o la oreja
- ◆ No parpadee al tocar los ojos
- ◆ No hace ruido
- ◆ El cuerpo esté inerte
- ◆ Los ojos estén mirando hacia arriba
- ◆ No respire; el animal puede exhalar justo antes de morir
- ◆ Los ojos estén mirando hacia arriba
- ◆ Las pupilas estén dilatadas
- ◆ El sangrado haya cesado
- ◆ No haya latido