



BIENVENIDOS

Los Torneos de Pesca de San Carlos te invitan al **Torneo Internacional de Pez de Boca Larga** del **16 al 18 de octubre de 2025**.

Queremos expresar nuestro agradecimiento a nuestra comunidad y a todos nuestros patrocinadores por su participación en los Torneos de San Carlos en apoyo a nuestras organizaciones benéficas locales. También extendemos nuestro reconocimiento a nuestra nación anfitriona, México, así como a la Marina Mexicana y a la Capitanía de Puerto por su valiosa ayuda para hacer de este torneo un éxito.

El Torneo Internacional de Pez de Boca Larga fue fundado por **Ernesto Zaragoza** hace de 80 años bajo el nombre de **Torneo Zaragoza**. Fue el primer torneo celebrado en San Carlos y posiblemente el primero en todo México. Hoy continúa vigente como el Torneo Internacional de Pez de Boca Larga. Los Torneos de Pesca de San Carlos desean expresar su reconocimiento a Ernesto por su temprano interés en este deporte y en la organización de este torneo.

REGISTRO Y CENA DE PREMIACIÓN

REGISTRO – Se llevará a cabo un **Cóctel “No Host”** el **16 de octubre**, de 5:00 p.m. a 8:00 p.m., en el **San Carlos Yacht Club**.

Durante este evento podrás: Registrarte en el torneo, Inscribirte en los Jackpots, adquirir tu licencia de pesca, y Certificar tu cámara de video.

Costo de registro: \$250 USD por pescador, e incluye:

- Noche de registro con hamburguesa y papas fritas
- Boleto para la Cena de Premiación
- Bolsa de regalos, camiseta y gorra del torneo

Paquete del Capitán (Debe ser ciudadano mexicano): \$85 USD, incluye:

- Cena de Premiación
- Camiseta del torneo
- Inscripción para el Premio del Capitán

Boletos adicionales para la Cena de Premiación: \$35 USD

CENA DE PREMIACIÓN

La **Cena de Premiación** se llevará a cabo el **domingo 18 de octubre** en el **San Carlos Yacht Club**, a las 6:00 p.m., el bar abre a las 5:00pm. La Cena de Premiación y **no están abiertas al público**. Son bienvenidos los familiares y acompañantes de los equipos. Se recomienda llevar a tu capitán e invitados a ambos eventos.

Los boletos adicionales para la Cena de Premiación estarán a la venta durante el registro del viernes en la noche.

REGISTRO ANTICIPADO

Evita las filas en la noche de registro y **pre-regístrate en línea**.

Puedes hacerlo en: **www.sancarlosfishingtournaments.com**

TROFEOS Y PREMIOS

TROFEOS – El ganador absoluto será otorgado al **Barco/Equipo** que acumule la mayor cantidad de puntos en total.

Los premios individuales se otorgarán a la persona con mayor número de puntos acumulados.

- **Mejor Capitán**
- **Mejor Pescadora (femenil)**
- **Mejor Pescador Juvenil**

PREMIOS ESPECIALES – Estos premios se entregarán al Barco/Equipo de acuerdo con la puntuación total obtenida por sus capturas, de la siguiente manera:

- **1er Lugar** – \$1,500 USD
- **2º Lugar** – \$1,000 USD
- **3er Lugar** – \$500 USD
- **Dorado más pesado** – \$500 USD

PREMIOS DEL CAPITÁN

Para ser elegible, se debe adquirir el **Paquete del Capitán** y **este deberá ser ciudadano mexicano**.

El capitán del barco con la mayor puntuación acumulada será premiado de la siguiente manera:

- **1er Lugar** – \$200 USD
- **2º Lugar** – \$100 USD
- **3er Lugar** – \$50 USD

JACKPOTS

NORMAS Y REGLAMENTOS DEL PREMIO GORDO – Todas las participaciones al premio mayor tendrán lugar el viernes por la tarde en el momento del registro. Todas las participaciones se pagarán únicamente en efectivo. SIN TARJETAS DE CRÉDITO. La inscripción puede ser en cualquiera o en todas las categorías. En caso de empate, el desempate se otorgará al equipo que acumule los puntos primero.

1. Los Jackpots pagan el 85%, reteniendo el 15% en su totalidad a organizaciones benéficas locales.
2. Si solo tenemos una entrada en una categoría, el dinero será devuelto.
3. Si tenemos 5 o menos inscripciones en una categoría, el ganador se llevará todas.
4. Si tenemos 6 o más entradas en una categoría, los fondos se distribuirán de la siguiente manera:

1º Puesto – 50%, 2º Puesto – 30%, 3º Puesto – 20%

FUN FISH – MÁS PESADO - SÁBADO

Una cuota de inscripción de 300 USD por barco para el atún más pesado, el dorado toro o el wahoo. El peso mínimo es de 15 libras. Esto será solo para el sábado.

FUN FISH – EL MÁS PESADO - DOMINGO

Una cuota de inscripción de 300 USD por barco para el atún más pesado, el dorado toro o el wahoo. El peso mínimo es de 15 libras. Esto será solo para el domingo.

FUN FISH – BARCO/EQUIPO MÁS PUNTOS

300 dólares USD por entrada por barco. Los puntos generales son por el peso combinado de todos los atúns, Wahoo y un máximo de 4 Bull Dorado por barco y día. El peso mínimo de clasificación es de 15 libras por pez.

BILLFISH – PRIMERO - SÁBADO

Una cuota de entrada de 300 dólares por barco por primer Billfish capturado y liberado. Esto será solo para el sábado.

PEZ BILLO – PRIMERO - DOMINGO

Una cuota de entrada de 300 dólares por barco por primer Billfish capturado y liberado. Esto será solo para el domingo.

PESCADOR INDIVIDUAL TOTAL DE PUNTOS

150 dólares estadounidenses de inscripción por pescador. Los premios se basarán en **el TOTAL DE PUNTOS**. Se permite un máximo de 2 Bull Dorado por pescador al día para el peso (mínimo 15 libras cada uno)

PUNTOS TOTALES DE BARCO/EQUIPO

300, 500 y 1000 dólares por barco. Cada barco será considerado un equipo. Los premios se basarán en **el TOTAL DE PUNTOS**. Se permiten un máximo de 4 Bull Dorado por barco y día para peso (mínimo 15 libras cada uno)

REGLAS GENERALES

Contamos con **cuatro categorías: Pez de boca larga (Marlín y Pez Vela) - Dorado -Atún Aleta Amarilla -Wahoo**

La **ley mexicana** requiere un **permiso de pesca válido para cada pescador**. Es obligatorio presentarlo en el momento del registro. Las licencias estarán disponibles para su compra. Nos reservamos el derecho de negar la entrada a cualquier equipo o persona a nuestra entera discreción.

Las reglas contenidas en este folleto serán las que rijan el torneo.

HORARIOS DE PESCA

- **Sábado** – Hora de inicio: **7:00 a.m.** | Todas las líneas fuera del agua: **3:00 p.m.**
- **Domingo** – Hora de inicio: **7:00 a.m.** | Todas las líneas fuera del agua: **3:00 p.m.**
- **Roll Call (llamadas de control):** 10:00 a.m., 1:00 p.m. y 3:00 p.m.
- El llamado de “**todas las líneas fuera**” será en el último Roll Call a las **3:00 p.m. en punto**.
- Las **básculas** abrirán a las **2:00 p.m.** y cerrarán a las **5:00 p.m.**

Nota: Los días de pesca podrán ser cancelados o los horarios modificados si las condiciones climáticas así lo requieren.

1. Los **horarios de inicio** se refieren a la salida desde la **boca exterior de la Marina San Carlos** o desde **Marina Real**, detrás del **barco de arranque oficial** en cada ubicación. Cualquier embarcación que salga antes del barco oficial de inicio será **descalificada del torneo**.
2. Los **horarios de cierre** se refieren al momento en que deben recogerse **todas las líneas**, a menos que se esté peleando con un pez. Cualquier pez que sea enganchado y reportado antes de la hora de cierre podrá contarse si es liberado exitosamente o capturado. Este evento debe reportarse al **control del torneo lo antes posible**.
3. La Radio de control mantendrá la hora oficial
4. Todos los equipos deberán **registrarse en la estación oficial de**

pesaje en la Marina San Carlos para el pesaje o para reportar peces “liberados”. Cada equipo es responsable de realizar este registro. Si no tienen peces para reportar, podrán hacerlo por radio. Sin embargo, todos los reportes de peces capturados deberán **firmarse en la estación de pesaje en la Marina San Carlos**. La falta de firma en estos reportes resultará en la **descalificación de esos peces**. La estación de pesaje cierra a las 5:00 p.m. Cualquier embarcación que llegue después de esa hora quedará **descalificada para ese día**.

5. Debes reportar todas las capturas al Control del Torneo en el Canal VHF 65A USA. (Sujeto a cambios)
6. Cada pescador tiene permitido un máximo de **2 dorados macho** por día, pero solo se considerarán **4 dorados macho por embarcación por día** para los Jackpots. **ESTÁ TOTALMENTE PROHIBIDA la captura de dorados hembra** en este torneo. El atún aleta amarilla y el wahoo están limitados a **4 por embarcación por día**. No hay límite en la liberación de marlín o pez vela.
7. Todos los peces elegibles que se pesen contarán **1 punto por libra**. Los dorados, atunes y wahoos deben tener un peso mínimo de **15 libras** para calificar. Los peces de menos de 15 libras no serán elegibles. Como bono, cualquier pez de diversión (“fun fish”) que pese **50 libras** más recibirá **100 puntos adicionales**.
8. Los peces de pico liberados (marlín y pez vela) contarán **150 puntos**, siempre que el comité verifique los videos de liberación. Este torneo es **exclusivamente de captura y liberación (Catch and Release Only)**.
9. No se permite el **chumming** (arrojar carnada al agua para atraer peces)
10. Los pescadores no pueden registrarse como capitanes ni los capitanes como pescadores (no se puede estar inscrito en ambas posiciones). Para ser elegible al **Premio del Capitán**, es necesario estar registrado como tal y ser **ciudadano mexicano**.
11. Las **reglas de la IGFA** aplicarán, a menos que se indique lo contrario.

CÁMARAS DE VIDEO

1. Cada embarcación registrada debe contar con una cámara de video digital aprobada, con **sello de fecha y hora**, y con la capacidad de transferir videos a una computadora. Todos los equipos deben proporcionar su(s) propia(s) cámara(s) de video y saber cómo operarlas para verificar las liberaciones.
2. Todos los equipos deben proporcionar su(s) propia(s) cámara(s) de video y saber cómo operarlas para verificar las liberaciones. Formatos de video aceptados: **MP4, MOV, MPEG, QT, 1080FHD**. Resolución de video en 4K **no está permitida**.
3. Se recomiendan cámaras tipo **Go-Pro, Sony** o similares de acción para obtener mejores resultados. No se permiten teléfonos

celulares ni cámaras de tablero (dash cameras).

4. Todo el equipo de grabación de video debe estar **sincronizado con la hora oficial del torneo** y revisado por los organizadores durante el registro. **Los organizadores NO harán ajustes por ti.**

CATCH AND RELEASE RULES

All teams REGLAS DE CAPTURA Y LIBERACIÓN

1. Todos los equipos deben tomar una foto de la popa del barco (asegurando que todas las cámaras se utilicen) cada día antes de abandonar el muelle.
2. Todas las cámaras deben mostrar la hora y la fecha.
3. Cuando un pez pico está enganchado, debes llamar al Control de Torneos con el nombre del barco y del pescador para obtener un número de control que se usará en el vídeo.
4. El vídeo debe identificar claramente la especie.
5. El vídeo debe mostrar a un miembro del equipo, pescador o tripulación tocando el líder mientras el pez sigue enganchado y mostrando el número de control proporcionado por radiocontrol.
6. El vídeo debe mostrar la liberación de un pez pico sano con el pescador y la caña ya no conectados.
7. No se permite un pez pico dentro/subido en el bote. Un pez pico dentro del barco es aquel que ha sido arrastrado parcial o totalmente hacia el barco o la cubierta. La infracción de esta norma resultará en la descalificación del pez.
8. El vídeo debe ser continuo, sin interrupciones en la grabación. No borres ningún vídeo, aunque no sea aplicable.
9. Inmediatamente después de liberar el pez y terminar el vídeo, llama al control del torneo con el nombre y la especie del pescador para marcar la fecha de liberación.
10. La cámara o tarjeta SD debe entregarse a la Estación de Pesaje antes de cerrar cada día.

11. Todos los pescadores con pescado capturado deben firmar un informe antes de que cierre la Estación de Pesaje cada día.
12. Todo el contenido en vídeo pasará a ser propiedad del torneo. El torneo puede utilizarlos para cualquier propósito, en cualquier formato, incluyendo pero no limitándose a televisión, redes sociales, prensa escrita, publicidad o futuras campañas de marketing.

DISPUTAS

Cualquier disputa, queja o desviación deberá presentarse **por escrito** a un miembro del Comité de Reglas antes del inicio de la siguiente jornada o antes del cierre de la estación de pesaje el día domingo, lo que ocurra primero. Si un miembro del Comité de Reglas está involucrado en el incidente, él/ella **no participará en la decisión final** de ese caso. El Presidente de este comité no votará, excepto en caso de empate. El **Comité de Reglas** actuará como juez y sus fallos serán definitivos.

Cualquier protesta realizada por un participante debidamente registrado y relacionada con esta competencia deberá ser presentada por el **Capitán del equipo**, por escrito y firmada ante el Juez a más tardar a las **5:00 p.m.**

El simple hecho de registrarse y participar en este torneo de pesca obliga al participante a **leer, conocer y cumplir** con las reglas de este torneo.

REGLAMENTOS DE EQUIPO

LÍNEA Y RESPALDO (*Line and Backing*)

1. Se pueden usar líneas de monofilamento, multifilamento y multifilamento con núcleo de plomo.
2. Las líneas de alambre están prohibidas.
3. Se permite el uso de **respaldo (backing)**.
4. La captura será clasificada según la resistencia de quiebre de los primeros 5 metros (16.5 pies) de línea que preceden directamente a la línea doble (*double line*), líder o anzuelo.
5. Esta sección debe estar compuesta por un único tramo homogéneo de línea y no podrá exceder una clase de línea de 60 kilogramos (130 libras).

LÍNEA DOBLE (*Double Line*)

Si se utiliza una línea doble, deberá cumplir con las siguientes especificaciones:

1. La línea doble debe estar compuesta por la **misma línea usada para capturar el pez**.
2. La línea doble se mide desde el inicio del nudo, trenza, vuelta o empalme que forma la línea doble, hasta el extremo más lejano del

nudo, empalme, broche, destorcedor o cualquier otro dispositivo utilizado para asegurar el *trace*, líder, señuelo o anzuelo a la línea doble.

Especies de agua saladas: En todas las clases de línea de hasta **10 kg (20 libras)** inclusive, la línea doble estará limitada a **4.57 metros (15 pies)**.

La longitud combinada de la **línea doble y el líder** no podrá exceder de **6.1 metros (20 pies)**. En todas las clases de equipo superiores a **10 kg (20 libras)**, la línea doble estará limitada a **9.14 metros (30 pies)**. La longitud combinada de la **línea doble y el líder** no podrá exceder de **12.19 metros (40 pies)**.

LÍDERES

Si se utiliza un líder, deberá cumplir con las siguientes especificaciones:

- La longitud del líder es la longitud total, incluyendo cualquier señuelo, arreglo de anzuelos u otro dispositivo, y se mide hasta la curva del último anzuelo.
- El líder debe estar conectado a la línea con un broche, nudo, empalme, destorcedor u otro dispositivo. Los dispositivos de sujeción (holding devices) están prohibidos.
- No existen regulaciones respecto al material o resistencia del líder.

Especies de agua salada: En todas las clases de línea de hasta 10 kg (20 libras) inclusive, el líder estará limitado a 4.57 metros (15 pies). La longitud combinada de la línea doble y el líder no podrá exceder de 6.1 metros (20 pies). En todas las clases de equipo superiores a 10 kg (20 libras), el líder estará limitado a 9.14 metros (30 pies). La longitud combinada de la línea doble y el líder no podrá exceder de 12.19 metros (40 pies).

CAÑAS

1. Las cañas deben cumplir con la **ética y costumbres deportivas**. Se permite una **amplia libertad en la elección de la caña**, pero las cañas que otorguen al pescador una **ventaja injusta** serán descalificadas. Esta regla tiene como fin eliminar el uso de cañas no convencionales
2. La **punta de la caña** debe tener una longitud mínima de **101.6 centímetros (40 pulgadas)**. El **butt (culata)** de la caña no puede exceder los **68.58 centímetros (27 pulgadas)**. Estas medidas deben tomarse desde un punto directamente debajo del centro del carrete. Un butt curvado se mide en línea recta. Cuando el butt de la caña se coloca en un **gimbal**, la medida desde el centro del asiento del carrete hasta el punto de pivote del gimbal no puede exceder los **68.58 centímetros (27 pulgadas)**. (Las medidas anteriores no

aplican a cañas de surfcasting).

CARRETES

1. Los carretes deben cumplir con la **ética y costumbres deportivas**.
2. Los **carretes con sistema de potencia (power-driven reels)** son aceptables únicamente bajo la siguiente situación y configuración:
 - a) Los carretes que tengan accesorios de potencia (por ejemplo: adaptadores de taladro eléctrico, motores u otros dispositivos de potencia diseñados específicamente para un carrete) que puedan **ser removidos físicamente del carrete**, podrán usarse **exclusivamente** con el propósito de **recuperar un señuelo o carnada desplegada en profundidad hasta la embarcación**.
 - b) Los accesorios de potencia solo pueden utilizarse para **recuperar completamente un señuelo o carnada hasta la embarcación**, y **no están permitidos** para ajustar la posición de la carnada o señuelo en la columna de agua. Una vez que un accesorio de potencia es conectado al carrete, la carnada o señuelo ya **no podrá usarse legalmente para atrapar un pez**, y deberá recuperarse completamente hasta la embarcación para luego volver a desplegarse **manualmente** antes de poder ser usado nuevamente. Los accesorios de potencia no pueden estar conectados al carrete durante el despliegue de una carnada o señuelo.
 - c) Los accesorios de potencia deben ser removidos físicamente del carrete antes de enganchar o pelear un pez. Cualquier pez que ataque un señuelo o carnada que esté siendo utilizado con un carrete que aún tenga los accesorios de potencia conectados ,independientemente de si se encuentra en uso eléctrico o no, **no será elegible para consideración de récord**.
 - d) **Carretes eléctricos** que **no tengan componentes electrónicos removibles** que permitan operarlos completamente de manera manual están **prohibidos**.
3. Los carretes con manivela de trinquete (ratchet handle reels) están prohibidos..
4. Los carretes diseñados para ser accionados con ambas manos al mismo tiempo están prohibidos.

ANZUELOS Y PESCA CON CARNADA

1. Para la pesca con carnada muerta, se permite usar máximo dos anzuelos simples. Ambos deben estar firmemente incrustados o asegurados en la carnada. Los ojos de los anzuelos deben estar separados por no menos de la longitud de un anzuelo (la longitud del anzuelo más grande usado) y no más de 45.72 centímetros (18 pulgadas). La única excepción es que la punta de un anzuelo puede pasarse a través del ojo del otro. Ningún anzuelo puede ir delante de la carnada, señuelo o combinación carnada/señuelo por más de la longitud de un anzuelo.
2. El uso de anzuelos colgantes o móviles (dangling/swinging hooks) está prohibido. Los anzuelos dobles o triples están prohibidos.
3. Un aparejo de dos anzuelos para pesca de fondo es aceptable si consiste en **dos anzuelos simples en líderes o ramales separados**. Ambos deben estar incrustados en sus respectivas carnadas y estar suficientemente separados de manera que un pez capturado en un anzuelo no pueda ser enganchado accidentalmente (*foul hooked*) por el otro.
4. Una **fotografía o esquema del arreglo de anzuelos** debe acompañar toda solicitud de récord realizada con aparejos de dos anzuelos..

ANZUELOS Y SEÑUELOS

1. Al usar un señuelo artificial con falda o material de arrastre, se permite un máximo de **dos anzuelos simples** sujetos a la línea, líder o *trace*. Los anzuelos no necesitan estar sujetos por separado. Los ojos de los anzuelos deben estar separados por **no menos de la longitud total de un anzuelo** (el más grande usado) y no más de **30.48 centímetros (12 pulgadas)**. La única excepción es que la **punta de un anzuelo puede pasarse a través del ojo del otro**. El anzuelo trasero no puede extenderse más de la longitud de un anzuelo más allá de la falda del señuelo. Ningún anzuelo puede ir delante de la carnada, señuelo o combinación carnada/señuelo por más de la longitud de un anzuelo. Una **fotografía o esquema del arreglo** debe acompañar toda solicitud de récord.
2. Los **anzuelos múltiples (gang hooks)** están permitidos cuando se usen en *plugs* u otros señuelos artificiales diseñados específicamente para ello. Estos deben ser **libres y móviles (free swinging)** y se limitan a un máximo de **tres anzuelos**(simples, dobles, triples o cualquier combinación de tres). Está permitido incrustar o asegurar un *gang hook* en un señuelo, siempre que quede libre en cuanto el

pez lo tome. **No pueden usarse con carnada viva o muerta.** Una fotografía o esquema del señuelo debe acompañar la solicitud de récord. La IGFA define *gang hooks* como cualquier anzuelo distinto a uno simple, limitado a dobles o triples. Los anzuelos con más de **tres puntas** están prohibidos.

3. Los **assist hooks** u otros anzuelos simples similares que se sujetan a un señuelo mediante un ramal de monofilamento, multifilamento, alambre u otro material, deben cumplir lo siguiente: El ramal no puede ser mayor a 1.5 veces la longitud del anzuelo. La curva del anzuelo no puede estar a más de **10.1 cm (4 pulgadas)** del punto de sujeción más cercano al señuelo (lo que sea menor). Los anzuelos dobles o triples no pueden usarse como assist hooks.
4. Solo se puede usar un señuelo con anzuelos a la vez.

OTRO EQUIPO

1. Las **sillas de combate** no pueden tener ningún dispositivo mecánico que ayude al pescador a pelear un pez.
2. Los **gimbals** deben ser de **movimiento libre**, incluyendo aquellos que se balancean únicamente en un plano vertical. Cualquier gímbal que permita al pescador reducir la tensión o descansar mientras pelea con el pez está **prohibido**.
3. Los **bicheros (gaffs, incluyendo flying gaffs), lazos de cola (tail snares) y redes** usados para subir o asegurar un pez a bordo no deben exceder los **2.44 metros (8 pies)** de longitud total. En el caso de los lazos de cola, la longitud total se define como la distancia desde el inicio del mango hasta el vértice del lazo cuando está tensado. Al usar un *flying gaff* o bichero desmontable, la cuerda no puede exceder los **9.14 metros (30 pies)**. La cuerda del bichero debe medirse desde el punto donde se asegura a la cabeza desmontable hasta el otro extremo. Solo se considerará la longitud efectiva. Si se usa un bichero de cabeza fija, se aplican las mismas limitaciones y la cuerda se mide desde el mismo punto en el anzuelo del bichero. Solo se permite **un anzuelo sencillo** en cualquier bichero. Los **arpones o lanzas** están prohibidos. Las cuerdas de cola están limitadas a 9.14 metros (30 pies). Cuando se pesca desde un puente, muelle u otra estructura elevada, esta limitación de longitud **no aplica**.
4. Los **dispositivos de enredo**, con o sin anzuelo, están **prohibidos** y no pueden usarse para ningún propósito, incluyendo cebar, enganchar, pelear o asegurar el pez.

5. Los **outriggers, downriggers, barras separadoras (*spreader bars*) y cometas (*kites*)** pueden usarse siempre que la línea de pesca real esté conectada al broche o dispositivo de liberación, ya sea directamente o con algún otro material. El líder o la línea doble **no puede conectarse al mecanismo de liberación**, ni directa ni indirectamente mediante un dispositivo de conexión. Las *spreader bars* también son aceptables cuando se usan **exclusivamente como señuelo (teaser)**.
6. Las **cadena de señuelos (*daisy chains*), aves artificiales (*birds*), flotadores y dispositivos similares** solo podrán usarse si **no interfieren injustamente con la natación o la capacidad de pelea normal del pez**, otorgando ventaja indebida al pescador o a la tripulación para pelear, asegurar o subir el pez a bordo.
7. Se puede sujetar una línea de seguridad a la caña, al carrete o al arnés, siempre que de ninguna forma ayude al pescador a pelear el pez.

REGLAMENTOS DE PESCA

1. Desde el momento en que un pez ataca o toma la carnada o señuelo, el pescador debe **enganchar, pelear y subir o embarcar al pez sin la ayuda de ninguna otra persona**, excepto lo permitido en estas regulaciones.
2. Si se utiliza un **porta cañas (rod holder)**, una vez que el pez está enganchado, el pescador debe **retirar la caña del porta cañas lo más rápido posible**.
3. En caso de una **múltiple picada en líneas separadas** siendo pescadas por un solo pescador, solo el **primer pez peleado** por ese pescador será considerado para un récord mundial.
4. Si se utiliza una **línea doble (double line)**, la intención de la regla es que el pez sea peleado con la **línea simple la mayor parte del tiempo** que tome capturarlo.
5. El uso de un cinturón de caña o gimbal de cintura está permitido.
6. Cuando se pesca desde una embarcación: Una vez que el **líder** está al alcance del ayudante o que el extremo del líder es enrollado hasta la punta de la caña, se permite que **más de una persona sostenga el líder**. Cualquier persona que asista a un pescador desde la orilla o vadando deberá estar a no más de **la longitud de una caña del pescador** antes de tocar el líder, usar la red o el bichero (*gaff*).
7. Se pueden usar **uno o más ayudantes con bichero (gaffers)** además

de las personas que sostengan el líder. El **mango del bichero debe estar en la mano** al momento de enganchar el pez.

8. Las **reglas de pesca y equipo** se aplicarán hasta que el pez sea **pesado**.

LOS SIGUIENTES DESCALIFICARÁN UNA CAPTURA

1. No cumplir con las reglas de equipo o de pesca.
2. Que una persona distinta al pescador **toque cualquier parte de la caña, carrete o línea** (incluyendo la línea doble), ya sea con el cuerpo o con algún dispositivo, desde el momento en que el pez ataca o toma la carnada/señuelo hasta que el pez sea embarcado o liberado, o al brindar cualquier ayuda distinta a la permitida en las reglas y regulaciones. Si un obstáculo en la línea impide su paso por las guías de la caña, dicho obstáculo (como carnada suelta, línea de flotador, banda elástica u otro material) podrá sujetarse y cortarse. **En ningún caso** la línea podrá ser sostenida o tocada por alguien que no sea el pescador durante este proceso.
3. **Apoyar la caña** en un portacañas, en la borda de la embarcación o en cualquier otro objeto mientras se pelea con el pez.
4. **Pescar con línea de mano** o usar una cuerda o cordel unido de cualquier manera a la línea o líder del pescador con el propósito de sostener o levantar al pez.
5. **Disparar, arponear o lanzar** cualquier pez (incluyendo tiburones y halibuts) en cualquier etapa de la captura.
6. **Usar como carnada** la carne, sangre, piel o cualquier parte de mamíferos (excepto pelo o cuero de cerdo utilizado en señuelos diseñados para trolling o lance).
7. Usar una embarcación o dispositivo para **arrinconar o empujar un pez hacia aguas poco profundas** con el fin de privarlo de su capacidad normal de nadar.
8. **Cambiar la caña o carrete** mientras el pez está siendo peleado.
9. Empalmar, quitar o añadir línea mientras se pelea al pez.
10. Enganchar intencionalmente un pez por fuera (*foul-hooking*).
11. Capturar un pez de manera que la línea doble nunca salga de la punta de la caña.
12. Usar un tamaño o tipo de carnada ilegal de poseer.
13. Sujetar la línea o líder del pescador a **cualquier parte de la embarcación u objeto** con el propósito de sostener o levantar al pez.
14. Si un pez se escapa antes de ser asegurado con bichero o red y es recapturado de una forma distinta a lo establecido en las reglas de pesca.
15. **Sujetar o tocar al pescador** de manera que lo ayude a pelear el pez o le reduzca la presión del combate. (Tocar o sujetar brevemente al pescador únicamente para **evitar que caiga** no constituye descalificación.)

16. Cuando una **caña se rompe** (mientras el pez es peleado) de manera que la longitud de la punta quede por debajo de las dimensiones mínimas o que sus características de pesca se vean seriamente afectadas.
17. **Mutilación del pez antes de subirlo o embarcarlo**, causada por tiburones, otros peces, mamíferos o hélices que retiren o penetren su carne. Las lesiones causadas por el líder o la línea, arañosos, cicatrices viejas curadas o deformidades regenerativas **no se consideran descalificatorias**. Cualquier mutilación en el pez debe mostrarse en una **fotografía** y explicarse completamente en un **informe por separado** que acompañe la solicitud de récord.
18. Cuando un pez es enganchado o enredado en más de una línea.
19. Cuando una captura **viola las leyes o regulaciones** que rigen la especie o las aguas donde fue capturada.