



BIENVENIDOS



Los **Torneos de Pesca de San Carlos** te invitan al Torneo de Pesca **San Carlos Hammer Down**, que se llevará a cabo del **9 al 11 de octubre de 2026**.

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.

Los Torneos de Pesca de San Carlos desean expresar su agradecimiento a Bill Hammer, nuestra leyenda local de la pesca. Bill creó este torneo hace casi 43 años bajo el nombre de “Labor Day Tournament”, y que ahora es conocido como el “Hammer Down Tournament”.

Dedicamos este torneo a Bill Hammer en honor a su arduo trabajo organizando este evento durante 30 años, y por la inspiración de haberlo iniciado.

Gracias, Bill.

REGISTRO Y CENA DE PREMIACIÓN

REGISTRO- Se llevará a cabo un Cóctel “No Host” el **9 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, Ver artículos de la rifa, Comprar boletos de la rifa, Adquirir tu licencia de pesca, and 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 11 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 las rifas **no estarán 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 por la noche.** Los premios de la rifa se sortearán durante la Cena de Premiación. **Es necesario estar presente para reclamar los artículos de la rifa.**

REGISTRO ANTICIPADO

Evita las filas en la noche de registro y **pre-regístrate en línea.** Puedes hacerlo en: www.sancarlosfishingtournaments.com

PREMIOS

OSWC QUALIFIER

CLASIFICATORIO OSWC

Este es un evento clasificatorio para el Offshore World Championship (OSWC). El equipo ganador del Torneo Hammer Down de San Carlos calificará para participar en la final del Campeonato Mundial Offshore, que se llevará a cabo en Quepos, Costa Rica.

Esto significa que el equipo ganador recibirá una **invitación para el Campeonato Mundial 2026**, además de **\$15,000 USD para gastos de viaje.**

Para más información visita: www.offshoreworldchampionship.com

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**

TROFEOS

TROFEOS – El ganador general se otorgará al barco/equipo que acumule más puntos en total. En caso de empate, el desempate se otorgará al equipo que acumule los puntos primero.

1. **Ganador de Grand Slam** – Se otorgará al barco/equipo con más puntos en total. Sin embargo, debe incluir 3 especies de peces. Estos incluyen al menos 1 pez vela, 1 marlín y 1 pez de categoría fun fish.
2. **Ganador general** de puntos – Este se otorgará al barco/equipo con más puntos en total.
 1. Puntos totales – 1º puesto
 2. Puntos totales – 2º puesto
 3. Puntos totales – 3º puesto
1. **Ganador de Fun Fish** – Se otorgará al Pescador con el Fun Fish más Pesado.
 1. Fun Fish – 1º Puesto
 2. Fun Fish – 2º puesto
 3. Fun Fish – 3º puesto
2. **Mejor** Capitán – Este premio se otorga al Capitán del barco/equipo con más puntos en total
- **Espíritu del Torneo** – Se otorgará a la persona que demuestre un espíritu deportivo excepcional, compañerismo y una pasión inquebrantable por el deporte. Gracias por enriquecer nuestra comunidad de torneos tanto dentro como fuera del agua.

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** – Inicio: **7:00 a.m.** | Todas las líneas fuera del agua: **3:00 p.m.**
 - **Domingo** – 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 requirient.
1. Los horarios de inicio corresponden a la salida desde la boca exterior de la Marina San Carlos o desde Marina Real, siempre detrás del barco de arranque oficial en cada ubicación. Cualquier embarcación que salga antes del barco oficial será **descalificada del torneo.**
 2. Los **horarios de cierre** se refieren al momento en que deben recogerse **TODAS LAS LINEAS**, a menos que se esté peleando con un pez. Cualquier pez que haya sido 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. El radio de Control del Torneo mantendrá la hora oficial.
 4. Debes registrarte en la **estación oficial de pesaje en la Marina**

San Carlos para realizar el pesaje o reportar peces “liberados”. Eres responsable de hacer este registro. Si no tienes peces para reportar, puedes registrarte por radio. Sin embargo, **todos los reportes de peces capturados deben firmarse en la estación de pesaje en la Marina San Carlos**. La falta de firma 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. Reporta todos los peces al Control del Torneo en el canal VHF 65A USA (sujeto a cambios).
6. Cada pescador tiene permitido 2 Dorados macho por día pero solo 4 Dorados macho por embarcación por día serán considerados para los Jackpots. **ESTÁ TOTALMENTE PROHIBIDO capturar DORADO HEMBRA** en este torneo. Atún Aleta Amarilla y Wahoo están limitados a 4 por embarcación por día. No hay límite en Marlines o Peces Vela liberados.sh.
7. Todos los peces elegibles que se pesen contarán 1 PUNTO POR LIBRA. Dorado, Atún y Wahoo tienen un PESO MÍNIMO DE 15 LIBRAS por pez para calificar. Los peces de menos de 15 libras NO CALIFICARÁN. Como bono, cualquier pez de diversión que pese 50 LIBRAS O MÁS recibirá 100 PUNTOS ADICIONALES.
8. Los billfish liberados (Marlín y Pez Vela) contarán como 150 puntos con base en la verificación de los videos durante la revisión por parte del comité. Este torneo es solo captura y liberación.
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 en esa posición 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 los videos a una computadora.
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. La resolución en 4K no está permitida. Se recomiendan cámaras de acción como **Go- Pro, Sony** o similares para mejores resultados. No se permiten teléfonos celulares ni cámaras de

- tablero (dash cameras).
3. Todo el equipo de grabación debe estar **sincronizado con la hora oficial del torneo** y revisado por los organizadores durante el registro. ****Los organizadores NO ajustarán la hora por ti.****

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 domingo, lo que ocurra primero. Si un miembro del Comité de Reglas está involucrado en el incidente, **no participará en la decisión final** de ese caso. El Presidente del Comité solo votará en caso de empate. El **Comité de Reglas** actuará como juez y sus decisiones serán **definitivas**. Cualquier protesta de un participante registrado deberá ser presentada por el **Capitán del equipo, por escrito y firmada ante el Juez, antes de las 5:00 p.m.** El simple hecho de registrarse y participar en este torneo obliga al participante a **leer, conocer y cumplir** con este reglamento.

REGLAMENTOS DE EQUIPO

LÍNEA Y RESPALDO

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. Esta sección debe estar compuesta por un único tramo homogéneo de línea y no puede exceder una clase de línea de 60 kilogramos (130 libras).

LÍNEA DOBLE

Si se utiliza línea doble, debe 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 la forma, hasta el extremo más lejano del nudo, empalme, broche, destorcedor u otro dispositivo utilizado para asegurar el *trace*, líder, señuelo o anzuelo a la línea doble.

Especies de agua salada: 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 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 12.19 metros (40 pies).

LÍDERES

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

1. 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**.
2. El líder debe estar conectado a la línea con un broche, nudo, empalme, destorcedor u otro dispositivo. Los dispositivos de sujeción están prohibidos.
3. **No existen regulaciones** respecto al material o la resistencia del líder.

Especies de agua saladas: 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 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 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 cualquier caña que otorgue al pescador una **ventaja injusta** será descalificada. Esta regla está destinada a eliminar el uso de **cañas no convencionales**.
2. La **punta de la caña** debe tener una longitud mínima de **101.6 cm (40 pulgadas)**. El **butt (culata)** de la caña no puede exceder los **68.58 cm (27 pulgadas)**. Estas medidas deben tomarse desde un punto directamente debajo del centro del carrete. Si el butt es curvado, la medida se toma 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 cm (27 pulgadas)**. (Estas medidas no aplican a las cañas de

surfcasting).

CARRETESL

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 para recuperar** un señuelo o carnada desplegada en profundidad hasta la embarcación.
 - b) Los accesorios de potencia solo pueden utilizarse para **recuperar completamente** la carnada o señuelo a la embarcación, **no para ajustar su posición en la columna de agua**. Una vez que un accesorio de potencia se conecta al carrete, esa carnada o señuelo ya **no podrá usarse legalmente para atrapar un pez**, y deberá recuperarse hasta la embarcación para volver a desplegarse manualmente. Los accesorios de potencia **no pueden estar conectados** durante el despliegue de una carnada o señuelo.
 - c) Deben ser removidos físicamente antes de enganchar o pelear un pez. Cualquier pez que ataque una carnada o señuelo mientras el carrete aún tenga accesorios de potencia conectados —ya sea que estén en uso eléctrico o no— **no será elegible para récord**
 - d) Los **carretes eléctricos** que no tengan componentes electrónicos removibles que permitan operarlos completamente de forma 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 un máximo de **dos anzuelos simples**. Ambos deben estar firmemente incrustados o asegurados a la carnada. Los ojos de los anzuelos deben estar separados por **no menos de la longitud de un anzuelo** (el más

grande usado) y no más de **45.72 cm (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. Deben estar suficientemente separados para 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 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 de un anzuelo** (el más grande usado) y no más de **30.48 cm (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 o señuelo por más de la longitud de un anzuelo. Una fotografía o esquema del arreglo de anzuelos debe acompañar toda solicitud de récord.
2. Anzuelos múltiples están permitidos cuando se usen en *plugs* u otros señuelos artificiales diseñados específicamente para ello. Deben ser **libres y móviles (free swinging)** y se limitan a un máximo de **tres anzuelos** (simples, dobles, triples o una combinación de tres). Está permitido incrustarlos o asegurarlos en un señuelo, siempre que queden libres una vez que el pez lo tome. Los *gang hooks* 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 al simple, y limita su uso a **dobles o triples**. Los anzuelos con más de **tres puntas** están prohibidos.

3. Los anzuelos simples tipo *asistente* u otros similares, sujetos al señuelo mediante un ramal de monofilamento, multifilamento, alambre u otro material, deben cumplir con lo siguiente: El ramal no puede exceder 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 asistente.
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 solo se balancean en un plano vertical. Cualquier gimbal que permita al pescador reducir la tensión o descansar mientras pelea al 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 debe medirse 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)** están permitidos 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 pueden conectarse** al mecanismo de liberación, ni de forma directa

ni mediante un dispositivo de unión. Las *spreader bars* también son aceptables cuando se usan **exclusivamente como señuelos (teasers)**.

6. Las **cadenas 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 al pez a bordo.
7. Se puede sujetar una línea de seguridad a la caña, al carrete o al arnés, siempre que de ninguna manera ayude al pescador a pelear el pez.

REGLAMENTOS DE PESCA

1. Desde el momento en que un pez ataca o toma la carnada/señuelo, el pescador debe engancharlo, pelearlo y embarcarlo o liberarlo sin la ayuda de ninguna otra persona, excepto lo establecido en estas regulaciones.
2. Si se utiliza un **porta cañas**, una vez enganchado el pez, el pescador debe **retirar la caña lo más rápido posible**.
3. En caso de **múltiples picadas en líneas separadas** siendo pescadas por un mismo pescador, solo el **primer pez peleado** 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 la mayor parte del tiempo con la **línea simple**.
5. Se permite el uso de cinturón de caña o gimbal de cintura.
6. Al pescar desde una embarcación: una vez que el **líder** esté al alcance del ayudante o que el extremo del líder haya sido enrollado hasta la punta de la caña, se permite que **más de una persona sostenga el líder**. En la pesca desde la orilla o vadeando, cualquier asistente debe 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 permite el uso de **uno o más ayudantes con bichero (gaffers)** además de quienes sostengan el líder. El **mango del bichero debe estar en mano** cuando el pez sea asegurado.
8. Las **reglas de pesca y de equipo** se aplican hasta que el pez sea **pesado**.

LOS SIGUIENTES DESCALIFICARÁN UNA CAPTURA

1. No cumplir con las reglas de equipo o de pesca.
2. El acto de que una persona distinta al pescador **toque cualquier parte de la caña, el carrete o la 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 que proporcione cualquier ayuda distinta a la permitida en las reglas y regulaciones. Si un obstáculo impide el paso de la línea a través de las guías de la caña, dicho obstáculo (ya sea carnada suelta, línea de flotador, banda elástica u otro material) podrá ser sostenido y cortado. **Bajo ninguna circunstancia la línea podrá ser sostenida o tocada por alguien distinto al 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 utilizar una cuerda/un cordel unido de cualquier forma a la línea o al 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. **Cebat (chumming) o usar como carnada** la carne, sangre, piel o cualquier parte de mamíferos, excepto pelo o cuero de cerdo empleado en señuelos diseñados para trolling o lance.
7. Utilizar 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 el carrete** mientras el pez está siendo peleado.
9. Empalmar, quitar o añadir línea durante la pelea con el 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 tipo o tamaño 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 por un método distinto al establecido en las reglas de pesca.
15. **Sujetar o tocar al pescador** de una manera que lo ayude a pelear el pez o que reduzca la presión sobre él. **No se considera descalificación** tocar o sujetar brevemente al pescador únicamente para evitar que caiga.
16. Cuando una **caña se rompe** (mientras se pelea el pez) 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 retire o penetre su carne. Las lesiones causadas por el líder o la línea, arañosos, cicatrices viejas ya curadas o deformidades regenerativas **no se consideran descalificatorias**. Cualquier mutilación en el pez debe mostrarse en una **fotografía** y explicarse en un **informe por separado** que acompañe la solicitud de récord.
18. Cuando un pez sea enganchado o enredado en más de una línea.
19. Cuando una captura **viole las leyes o regulaciones** que rigen la especie o las aguas donde fue capturada.