

INFORMACIÓN GENERAL:

San Carlos Fishing Tournaments lo invita al Torneo de Pesca Club de Yates-Rescate que se llevará a cabo los días 31 de Mayo, 1ero y 2 de Junio, 2024.

Nos gustaría agradecer a nuestra comunidad y a todos nuestros patrocinadores por su participación en los torneos de San Carlos para apoyar a la caridad local. También extendemos nuestro agradecimiento a nuestra nación anfitriona, México, a la Armada de México y a Capitanía de Puerto por su amable ayuda para hacer de este torneo un éxito.

Contamos con cuatro categorías: Picudos (Marlin y Pez Vela), Dorado, Atún Aleta Amarilla y Wahoo. (La verificación de las capturas de picudos se realizará mediante el uso de una cámara de video.)

A las 10:00 A.M., 1:00 P.M. y 3:00 P.M. tendremos un pase de lista.

Por favor confirme su pesca en ese momento.

Tenga en cuenta que la ley mexicana requiere permisos válidos para cada pescador. Es obligatorio para el registro del participante (Ley MX). Las licencias estarán a la venta en el día del registro. Nos reservamos el derecho de negar la entrada a cualquier equipo o persona a nuestra entera discreción.

Tenemos cinco jackpots los cuales consisten en tres de puntos generales y dos de Fun-FISH. Usted puede ingresar a cualquiera de ellos o en cualquier combinación de los cinco.

Registro y Cena de Premiación

Habrà un Cóctel “Sin Anfitrión” a las 5:00 p.m. el viernes 31 de mayo en el Club de Yates de San Carlos para el Registro y Participación en Jackpots. Presente las cámaras de video que usará.

El registro de participantes es de \$200.00 Usd por persona (Incluye Kit de participante y cena de premiación)

El paquete de capitán es de \$60.00 Usd (Incluye Cena de premiación y camiseta del torneo)

Los boletos para cena son de \$35.00 Usd

La cena de premiación será el domingo por la noche a las 6:00 p.m. en el Club de Yates de San Carlos. Le invitamos a traer a su Capitán y acompañantes a ambos eventos.

Registros anticipados: Todos los registros antes del 15 de mayo tendrán el nombre de su embarcación impreso en la manga de las camisetas de todo el equipo registrado como participante.

Por favor revise los premios de la rifa. Nuestra rifa y la cena del sábado no están abiertas al público. La familia del equipo y los invitados son bienvenidos. Debe estar presente para obtener los artículos de la rifa.

Los pesos se valorarán aproximadamente a la tasa actual de EE. UU.

Su cuota de registro le permite participar a cada pescador en lo siguiente:

Banquete de Premiación
Hamburguesa y papas fritas
Kit de participante incluyendo camiseta y gorra
Posible Trofeo y mucha diversión
Oportunidad de comprar jackpots
Oportunidad de comprar boletos de rifa

Pemio diario de pescador (incluido en la cuota de registro)

Con la cuota de registro, cada participante ingresa automáticamente en el “Premio diario de pescador de \$500 Usd” que será entregado al pescador con el Dorado mas grande, Atún aleta amarilla o Wahoo (Peso mínimo de 15lb)

Ingreso automático al Premio diario de \$500 Usd para el pescador que capture el primer picudo del día, cumpliendo con todas las reglas para la captura y liberación de picudos.

Si el premio diario no es entregado el día 1, se entregará el día 2, y si no es entregado el día 2, se sortearán los premios en la ceremonia de premiación.

REGLAS GENERALES

Las Reglas contenidas en este folleto guiarán este Torneo. Este torneo está limitado a Marlin, Pez Vela, Dorado, Atun aleta amarilla y Wahoo.

1. Horario de pesca:

Sábado 7:00 A.M.-3:00 P.M.

Domingo 7:00 A.M.-3:00 P.M.

Nota: El pesaje abrirá a las 2:00 p.m. y cerrará a las 5:00p.m.

Los días y horarios podrían eliminarse o modificarse si las condiciones climáticas lo justifican.

Tendremos un pase de lista a las 10:00 a. m., 1:00 p. m. y a las 3:00p.m. que es también la llamada para líneas arriba.

2. La salida oficial de la Marina San Carlos o Marina Real, será detrás del barco “de salida” en cada lugar. Cualquier barco que salga antes que el oficial de salida será descalificado del Torneo.

3. El horario de cierre se refiere a TENER LAS LÍNEAS ARRIBA, a menos que esté luchando contra un pez. Cualquier pez que se enganche y se informe antes del cierre puede contarse si se libera o captura con éxito. Este evento debe ser informado al control del torneo tan pronto como sea posible. (Tenga en cuenta que la estación de pesaje cierra a las 5:00 p. m.)

4. La radio del torneo mantendrá la hora oficial.
5. Debe presentarse en la estación de pesaje oficial en Marina San Carlos para pesar o reportar peces "liberados". Usted es responsable de presentarse cada día. Si no tiene pescado para informar, puede reportarse por radio. Incluso todos los reportes de pesca deben ser firmados en la estación de pesaje de Marina San Carlos, de no ser firmados, se descalificarán dichos peces.
6. Reportar todos los peces al Canal de Control del Torneo VHF 65 A USA. (Sujeto a cambios)
7. Dorado macho están permitidos y están limitados a 2 por pescador por día pero solo 4 Dorados por embarcación, por día serán considerados para jackpots. **ABSOLUTAMENTE NINGUN DORADO HEMBRA puede ser capturada en este torneo.** El atún de aleta amarilla y el wahoo están limitados a 5 por pescador por día, Dorados están limitados a 2 por día por pescador. No hay un límite de Marlin o Pez Vela liberados.
8. Todos los pescados elegibles pesados contarán 1 punto por libra. El peso mínimo de Dorado, Atún y Wahoo para calificar es de 15 libras por pez. Los pescados de menos de 15 libras no calificarán. Como beneficio adicional, cualquier Fun Fish que pese 50 libras o más recibirá 100 puntos adicionales.
9. Los Billfish liberados (Marlin y Vela) contarán como 150 puntos (CIENTO CINCUENTA PUNTOS) con verificación de video por parte del comité. Este torneo es solo Atrapa y Suelta.
10. No se permite el chumming.
11. Los pescadores no pueden participar como capitanes o los capitanes no pueden participar como pescadores (no puede estar registrado en ambas posiciones). Para ser elegible para el Premio Capitán, es necesario estar registrado en ese puesto y ser ciudadano mexicano.
12. Se aplicarán las reglas de IGFA, a menos que se indique lo contrario.

REGLAS DE CÁMARA Y LIBERACIÓN:

Cada barco registrado debe tener una cámara digital aprobada con fecha y hora con la capacidad de transferir fotos a una computadora. Absolutamente **NO SE PERMITIRÁN CÁMARAS DE TELÉFONOS CELULARES.**

Todos los equipos deben proporcionar su(s) propia(s) cámara(s) de video y saber cómo operarlas para verificar las liberaciones.

Formato de video aceptado: Go Pro h264, mp4 o mp3.

Todo el equipo de grabación de video debe estar sincronizado con la hora oficial del torneo y registrado por los organizadores del torneo. **** Los organizadores NO la ajustarán por ti.** Los equipos deben grabar en video el nombre de su embarcación y los miembros del equipo con todas las cámaras de liberación antes de salir a pescar cada día.

Se le dará un número de control por parte de Control del Torneo cuando llame para reportar una captura. Para calificar una liberación oficial, el video debe incluir suficiente material continuo y debe entregarse en la estación de pesaje al firmar el reporte de captura de peces. La grabación debe mostrar claramente lo siguiente:

1. Identificar claramente la especie;
2. Muestre a un miembro del equipo, pescador o tripulación tocando el líder mientras el pez está todavía enganchado y el número de control emitido por Control del Torneo;
3. Identificar la hora y fecha de la captura;

4. Muestre la total liberación total del pez.

El video debe ser continuo, sin interrupciones en la grabación, e identificar todos estos elementos. No elimine ningún video tomado durante las horas de pesca, incluso si no incluye los elementos anteriores y no se utilizará para probar una captura.

Después de tomar el video de liberación, repórtelo a Control de Torneo, se escribirá la hora oficial, la especie y el nombre del pescador en el reporte de captura que se firmará en la estación de pesaje.

Al final del día de pesca, la cámara de video, las conexiones de la cámara utilizadas para conectar a una computadora, el informe de captura y todas las secuencias de video tomadas deben llevarse a la estación de pesaje u otro lugar designado para la verificación de los puntos oficiales de liberación.

Los informes de captura deben estar firmados al cierre de la estación de pesaje.

La falta de firma de un reporte de captura resultará en la descalificación de la captura de ese día.

COMPRA DE JACKPOTS GENERAL:

Todas las ventas de jackpots se harán durante el registro de participantes el viernes, en el Club De Yates de San Carlos. El bote o equipo puede comprar en todas las categorías. Los fondos serán en efectivo en dólares estadounidenses o lo equivalente en pesos.

JACKPOT FUN FISH MAS PESADO

Tarifa de entrada de \$ 300 por bote, pagable para atún, Dorado macho o Wahoo más pesado (El torneo retendrá 15% de lo acumulado para la caridad) 15 libras peso mínimo.

JACKPOT FUN FISH DE EMBARCACION POR MAYOR PUNTUACIÓN:

Cuota de entrada de \$ 300 por bote para puntos generales del torneo.

Paga el 1.º, 2.º y 3.º puesto por el total de puntos generales del torneo de Fun Fish.

Peso combinado para todos los pesos Atun, Dorado Macho y Wahoo y un máximo de 4 Dorados Macho por embarcación por día

Peso mínimo de calificación de 15 libras por Fun Fish.

En caso de empate, el desempate se otorgará al primer equipo que acumule la mayor cantidad de puntos primero. El Torneo retiene el 15% de lo acumulado para beneficencia.

TOTAL DE PUNTOS OVERALL:

Habr  tres jackpots, \$300, \$600, y \$900. Usted puede ingresar a todos o a ninguno. Cada embarcaci3n ser  considerado como equipo. Los premios en efectivo ser n en base al bote/equipo no individuales. Los premios ser n en base al TOTAL DE PUNTOS. Un m ximo de 4 Dorados Macho por embarcaci3n por d a ser  permitido para pesaje (M nimo 15 lb cada uno). Solo el bote/equipo puede comprar entradas para jackpots. En caso de que un bote no pueda salir a pescar por problemas mec nicos, el dinero se le devolver  al equipo comprador y se reducir  lo acumulado por esa cantidad.

PREMIOS DE JACKPOT (PUNTOS TOTALES):

El dinero del jackpot se distribuir  de la siguiente manera:

El 15% del dinero del jackpot puede ir a organizaciones ben ficas de este a o.

10% del dinero del jackpot al capit n cuyo nombre figura en el formulario de inscripci3n y cuyo BARCO/EQUIPO acumula la mayor cantidad de puntos. Para ser elegible para recibir los Premios del Capit n, las personas deben ser Ciudadanos Mexicanos.

1er lugar --- 50% del 10%

2do lugar --- 30% del 10%

3er lugar --- 20% del 10%

DISPUTAS:

Cualquier disputa, queja o desviaci3n debe presentarse por escrito a un miembro del Comit  de Reglas antes del inicio o cierre de la estaci3n de pesaje del d a siguiente el domingo, seg n corresponda. Si un miembro del Comit  de Reglas est  involucrado en el incidente, no participar  en la decisi3n final de ese incidente. El Presidente de esta comisi3n no votar  salvo en caso de empate. "El Comit  de Reglamento" actuar  como Juez y sus fallos ser n inapelables. Cualquier protesta de un participante debidamente registrado relacionada con esta competencia debe ser presentada por el Capit n del equipo por escrito y firmada por el Juez antes de las 5:00 p. m. El mero hecho de registrarse y participar en este torneo de pesca obliga al participante a leer, conocer y cumplir las reglas de este torneo.

REGLAS DE DIVISION JUNIOR

1. Rangos de edad:

Menores de 15 a os en el momento de la inscripci3n en el torneo.

2. Se aplican todas las normas de pesca para adultos, con respecto a las capturas, los l mites y las especies.

3. Premios exclusivos para la Divisi3n Junior:

A) Premio Top Angler.

- B) Premio en efectivo de 50 USD para la mejor puntuación
- C) Premio en efectivo de 25 dólares estadounidenses por los segundos puntos más altos
- D) Otros premios para más detalles

4. Entrada - División Junior:

\$25 USD por participante SOLAMENTE para la División Junior – incluye camisa.

5. OPCIÓN - ¡Juega como un tipo grande! - Los juniors pueden optar por pagar la tarifa de entrada completa y ser tratados como un pescador completo con acceso a todos los premios - ADEMÁS sin cargo adicional participan en la categoría Junior también.

REGLAMENTO DE EQUIPO

LA LÍNEA (SEDAL) Y FORRO “BACKING” (LÍNEA DE RESERVA)

1. Se aceptarán sedales o líneas de monofilamento, de multifilamento y de multifilamento con núcleo de plomo.
2. Se prohíbe el uso de líneas metálicas o de alambre.
3. Se permite el uso de forro o “backing”
4. La captura se clasificará según la resistencia a la rotura de los primeros 5 metros (16,5 pies) de la línea que precede directamente a la línea doble, leader o anzuelo. Esta sección debe estar compuesta por un solo tramo de línea homogéneo y no puede exceder la resistencia de rompimiento a los 60 kilogramos (130 libras).

LA DOBLE LÍNEA

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

1. La doble línea debe estar hecha de la misma línea principal para pescar (la línea simple con la que se está pescando).
2. Las líneas dobles se miden desde el inicio del nudo, trenza, redoble o empalme que hace la línea doble hasta el extremo más alejado del nudo, empalme, gancho, gasilla, destorcedor u otros dispositivos para conectar el leader, señuelo, o anzuelo a las líneas dobles.

Especies de agua salada: En todas las clases de línea hasta e incluyendo los 10 kilogramos (20 libras) la línea doble se limitará a 4,57 metros (15 pies). La longitud combinada de la línea doble y el leader no debe exceder los 6.1 metros (20 pies). La línea doble en todas las clases de línea de más de 10 kilogramos (20 libras) se limitará a 9.14 metros (30 pies). La longitud combinada de la línea doble y el leader no debe exceder los 12,19 metros (40 pies).

EL “LEADER”

Si uno es utilizado éste debe conformarse a las siguientes especificaciones:

El largo del leader es el largo total que incluye hasta el señuelo, todos los anzuelos, y cualquier otro dispositivo y se mide hasta la curva del último anzuelo. El leader debe conectarse a la línea de pesca, sea con un nudo, gasilla, gancho, empalme, destorcedor u otro dispositivo. No hay ninguna regla o limitación en cuanto al material o a la resistencia del leader.

Especies de agua salada: El leader, utilizado con cualquier clasificación de línea hasta e incluyendo los 10 kilogramos (20 libras) se limitará a 4,57 metros (15 pies). El largo de la doble línea y del leader en combinación no debe pasar de 6,10 metros (20 pies). El leader, utilizado con cualquier clasificación de línea de resistencia mayor a 10 kilogramos (20 libras) se limitará

a 9,14 metros (30 pies). El largo de la doble línea y del leader en combinación no debe pasar de 12,19 metros (40 pies).

LA CAÑA (VARA)

1. La caña debe ser fabricada conforme a las éticas y costumbres de la pesca deportiva. El pescador está en libertad de escoger la caña o vara que desee usar, pero cualquier caña que dé al pescador una ventaja injusta será descalificada. Esta regla tiene el propósito de eliminar el uso de las cañas no convencionales.

2. La punta de la caña debe medir un mínimo de 101,6 centímetros (40 pulgadas) de largo. El cabo o mango de la caña no debe tener más de 68,58 centímetros (27 pulgadas) de largo. Estas medidas deberán tomarse desde un punto directamente bajo el centro del carrete. Un cabo o mango curvado debe medirse en línea directa. Cuando el cabo o mango de la caña es puesto en un gimbal o cinturón de pelea, la medida desde el centro del asiento del carrete hasta el borde del gimbal o cinturón de pelea no puede sobrepasar los 68,58 centímetros (27 pulgadas) de longitud. (Estas medidas no se aplicarán a las cañas de “surf-casting” para la pesca desde orilla)

EL CARRETE (MOLINETE, REEL)

1. El carrete debe honrar las éticas y costumbres de la pesca deportiva.

2. Los carretes motorizados son aceptables en las siguientes situaciones y configuraciones:

a) Los carretes que tienen accesorios eléctricos (por ejemplo, taladro eléctrico, motores u otros accesorios eléctricos diseñados específicamente para un carrete) que se pueden quitar físicamente del carrete pueden usarse estrictamente con el propósito de recuperar una carnada desplegada o un señuelo en profundidad siempre y cuando se recobre la línea hasta el barco en una sola acción.

b) Los accesorios eléctricos solo se pueden utilizar para recuperar una carnada o señuelo completamente hasta el barco y no están permitidos para ajustar la posición de una carnada o señuelo en la columna de agua. Una vez que se conecta un accesorio eléctrico al carrete, la carnada o señuelo ya no se puede usar legalmente para atrapar un pez y se debe recuperar hasta el barco para su redesplicue manual antes de que pueda usarse legalmente para atrapar un pez. Los accesorios eléctricos no se pueden conectar al carrete durante el despliegue de una carnada o señuelo.

c) Los accesorios eléctricos deben retirarse físicamente del carrete antes del acto de enganchar o pelear un pez. Cualquier pez que pique una carnada o señuelo que se esté utilizando con un carrete con accesorios eléctricos aún conectados, ya sea que estén o no en funcionamiento, no será elegible para una solicitud de récord mundial.

d) Se prohíben los carretes eléctricos que no tengan componentes electrónicos extraíbles y desmontables, aunque permitan su accionamiento completamente manual.

3. Se prohíbe el uso de carretes de manija provistos de trinquetes, que bloquean movimiento cuando el pez saca cuerda.

4. Se prohíbe el uso de carretes diseñados para recoger la línea con ambas manos al mismo tiempo.

ANZUELOS PARA LA PESCA CON CARNADA

1. Para pescar con carnada, ya sea viva o muerta, se prohíbe usar más de dos anzuelos simples. Ambos deben estar firmemente encarnados o sujetos a la carnada por otro medio. Los ojos de los anzuelos deben estar separados a una distancia no menor que el largo del anzuelo más grande que se use; no obstante, no deben separarse por más de 45.72

centímetros (18 pulgadas). La única excepción es que la punta de uno de los anzuelos puede ser pasada por el ojo del otro. El anzuelo no debe estar delante de la carnada, señuelo o una combinación de carnada/señuelo por más de una distancia igual a la longitud del mismo anzuelo.

2. Se prohíbe el uso de anzuelos libres o colgantes. Anzuelos dobles o triples están prohibidos en carnada natural viva o muerta.

3. Se permite el uso de la llamada “Base de Fondo” para pesca de fondo con carnada natural, siempre que no consista en más de dos anzuelos simples sujetos por tramos independientes desprendiéndose de la línea madre del leader. Ambos anzuelos deberán estar encarnados individualmente y separados a una distancia suficiente como para que un pez no pueda tragar uno de los anzuelos y engancharse en el otro.

4. Una fotografía o un dibujo de la disposición de los anzuelos debe acompañar a todas las solicitudes realizadas a IGFA para los peces capturados con “Bases de Fondo”.

ANZUELOS PARA LA PESCA CON SEÑUELOS

1. Cuando se use un señuelo artificial con flecos, falda, pollera o similar, no deberán sujetarse a la línea o al leader más de dos anzuelos simples. Los anzuelos no tienen que sujetarse por separado. Los ojos de los anzuelos deben estar separados a una distancia no menor que el largo del más grande de los anzuelos, pero en ningún caso esta distancia excederá a 30.48 centímetros (12 pulgadas) La única excepción es que la punta de uno de los anzuelos puede ser pasada por el ojo del otro. El anzuelo de arrastre (trasero) no deberá sobrepasar de los flecos o falda por más que el largo de un anzuelo. El anzuelo no debe estar delante de la carnada, señuelo o una combinación de carnada/señuelo por más de una distancia igual a la longitud del mismo anzuelo. Una fotografía o un dibujo de la disposición de los anzuelos debe acompañar a todas las solicitudes realizadas.

2. Se permite el uso de anzuelos múltiples (“gang hooks”) para emplear con distintos tipos de señuelos artificiales que sean específicamente diseñados para este uso. Los anzuelos múltiples deberán tener movimiento libre, y serán limitados a un máximo de tres anzuelos, ya sean simples, dobles, triples, o cualquier combinación de ellos. Al presentar una solicitud de récord, deberá adjuntarse una foto o un dibujo del arreglo de los anzuelos.

3. Anzuelos de asistencia o cualquier otro anzuelo individual que esté adherido a un señuelo con un “lead” hecho de monofilamento, multifilamento, alambre o algún otro material deben conformarse a la siguiente regla: Cuando se use un anzuelo de asistencia en cualquier señuelo artificial, excluyendo los señuelos de faldas o polleras, el “lead” no debe de ser más de 1½ la longitud del anzuelo y la distancia a la curva del anzuelo (la longitud del “lead” + la longitud del anzuelo) no debe de ser más de 10.1 centímetros (4 pulgadas), medido desde la curva del anzuelo hasta el punto de encuentro con el señuelo. Anzuelos dobles o triples no pueden ser utilizados como anzuelos de asistencia.

4. Solamente se puede usar un señuelo que tenga anzuelo a la vez.

OTROS EQUIPOS

1. **Las sillas de pelea** no deberán tener ningún aparato mecánico que ayude al pescador durante la captura de un pez.

2. **Los gimbals** o cinturones de pelea deberán tener giro libre, incluyendo los que se mueven solamente en un plano vertical. Cualquier soporte que permita al pescador aliviar la tensión o descansar mientras pelea el pez, está prohibido.

3. Los garfios, ganchos, bicheros, copos y redes que se utilicen para traer a bordo a un pez o para sacar al pez del agua no deberán medir más de 2.43 metros (8 pies) de largo total. En caso de usarse un garfio desenganchable (“flying gaff”), la extensión de la cuerda se limitará a 9.14 metros (30 pies). La cuerda debe medirse desde donde está amarrada a la cabeza desmontable hasta el otro extremo. Si se usa un bichero con garfio fijo, se aplicarán las mismas limitaciones, y las medidas deberán tomarse desde los mismos puntos. Solo se permiten ganchos sencillos. Los ganchos múltiples al igual que los arpones y lanzas, están prohibidos. Sogas para sujetar la cola de un pez se limitarán a 9.14 metros (30 pies). Estas limitaciones no aplican a personas que pescan desde puentes, muelles, u otras estructuras elevadas.

4. Cualquier artefacto para enredar al pez, ya sea con o sin anzuelos, queda prohibido y no deberá usarse en ninguna circunstancia. Esto incluye cualquier aparato para acercar, clavar, pelear, o sacar al pez del agua.

5. Los tangones y volantes (“outriggers”, “downriggers”), cordeles desplegados (“spreader bars”) y cometas (“kites”) se permiten con tal que la línea de pesca esté ella misma conectada a una pinza, clip u otro mecanismo para liberarla a la hora del pique. El leader y la doble línea no deben conectarse nunca a dicho mecanismo ni directamente a ningún otro dispositivo similar. Los “spreader bars” son aceptables también cuando se utilizan estrictamente como llamador o “teaser”.

6. Cadenas tipo guirnalda de margaritas (“daisy chains”), pájaros (“birds”), boyas pesqueras o dispositivos similares, pueden ser usados siempre y cuando no impidan o inhiban las capacidades normales del pez para poder nadar o luchar, lo cual daría al pescador o a la tripulación una ventaja injusta en cuanto a sacar el pez del agua o traerlo a bordo.

7. Una línea de seguridad, o cabo de seguridad, puede ser colocado a la caña, carrete o arnés, siempre que no ayude al pescador de ninguna manera a la hora de pelear un pez.

Reglas de Pesca

1. Desde el momento en que un pez pica o toma el señuelo o la carnada, el pescador debe clavar, pelear, y traer el pez hasta la posición donde pueda ser cobrado sin ayuda de ninguna otra persona, excepto por lo previsto en estas reglas.

2. Si se utiliza algún soporte tipo portacaña, el pescador deberá sacar la caña del portacaña tan rápido como le sea posible una vez el pez este enganchado.

3. En el caso de múltiples piques en varias líneas tendidas por el mismo pescador, solo el primer pez a ser peleado por el pescador podrá ser considerado para un récord.

4. Si se utiliza una doble línea, la intención expresada en estas reglas es que los peces se peleen en la línea simple la mayor parte del tiempo que se tarde en cobrar la pieza.

5. Se permite el uso del cinturón para pelea, ya sea con o sin soporte giratorio (gimbal).

6. Si la pesca se efectúa desde un barco, una vez que el leader esté al alcance del contra maestre, marino o del ayudante, o que su extremo toque la punta de la caña, una o varias personas podrán sujetarlo. Cualquier persona asistiendo a un pescador que este pescando desde tierra (orilla) o que esté pescando desde dentro del agua (sin bote) como en riachuelos o en lagos (cuando pies, rodillas o cintura están en el agua), debe permanecer a una distancia máxima, comparable a la longitud de una caña de pescar del pescador, antes de tocar el leader, enmallar, o clavar al pez con un garfio.

7. Además de aquellas personas que sujeten el leader, una o varias personas podrán colocar garfios en el pez. El mango del garfio debe estar sujeto con la mano en el momento en que se clave al pez.

8. Las reglas de pesca y equipo utilizado deberán ser respetadas hasta que el pez haya sido pesado o medido.

LOS SIGUIENTES ACTOS SERVIRÁN COMO MOTIVOS DE DESCALIFICACIÓN:

1. Incumplimiento de las reglas concernientes a los equipos de pesca, o de las reglas de pesca.
2. Si otra persona que no sea el pescador toca cualquier parte de la caña, del carrete, o de la línea, inclusive la doble línea, ya sea directamente o con un dispositivo, mientras el pescador está peleando el pez, o si le prestan cualquier ayuda excepto lo que se permite bajo estas reglas de pesca. Si se observara algún obstáculo en las guías de la caña, (ya sea carnada, otra línea, una goma, o algún otro material, de manera que la línea no tuviese salida libre) el obstáculo (no la línea) podrá sujetarse y desprenderse de la línea. De ninguna manera otra persona que no sea el pescador deberá tocar la línea.
3. Descansar la caña en un portacaña, sobre la borda del barco, o de cualquier otra forma mientras se pelea el pez.
4. Utilizar una línea de mano o cuerda conectada en cualquier forma a la línea o al leader con el propósito de sostener o levantar el pez.
5. Disparar o tirar al pez con un arma de fuego, un arpón o una lanza (incluyendo a los tiburones e hipoglosos) antes de sacarlos del agua.
6. Usar como carnada o como cebo (ya sea para pescar un pez o para atraerlo) la carne, sangre, piel, o cualquier parte de un mamífero que no sea el pelo o el pellejo de cerdo curado que se utiliza en los señuelos de curricán y lanzamiento.
7. Usar un bote o cualquier otro dispositivo para llevar a un pez hacia aguas menos profundas con el objetivo de reducir sus facultades normales de lucha o para encallarlo.
8. Cambiar de caña o carrete mientras se está peleando el pez.
9. Empalmar, quitar o agregar línea mientras se está peleando el pez.
10. Anzuelar o clavar intencionalmente a un pez en otra parte que no sea la boca ("robar pescado").
11. Pescar un pez de manera que la doble línea no salga de la caña, es decir, capturar un pez únicamente con la doble línea y el leader.
12. Usar cualquier especie o tamaño de carnada cuya posesión sea ilegal.
13. Atar o conectar de alguna manera la línea o el leader a alguna parte del barco o a cualquier otro dispositivo con el objetivo de sostener o levantar el pez.
14. Si el pez se escapa antes de ser clavado por un garfio, enmallado por un copo o sacado del agua y se vuelve a capturar de alguna forma que no sea conforme a las reglas de pesca.
15. Sostener o ayudar a un pescador de una manera que lo ayude a pelear el pez o le quite presión. Tocar o sostener brevemente al pescador para evitar que se caiga no constituye una descalificación.

LAS SIGUIENTES SITUACIONES SERVIRÁN COMO MOTIVOS DE DESCALIFICACIÓN DE UNA CAPTURA:

1. Una caña que se rompa (mientras se esté pescando el pez) de manera que la punta quede más corta de lo permitido o de manera que las características de la caña sean severamente alteradas.
2. Cualquier mutilación causada al pez por tiburones, mamíferos u otros peces, o por las hélices de un barco que penetren o le saquen la carne o piel. (Las lastimaduras causadas por el leader o la línea, rasguños, viejas cicatrices, y deformidades curadas no son motivos de descalificación). Cualquier mutilación que presente el pez deberá explicarse en un informe por separado, adjunto a la solicitud de récord.
3. Un pez que se enganche o enrede en más de una línea.
4. Cuando una captura infringe las leyes o regulaciones que gobiernan la especie o las aguas donde fue capturada.