



REGLAS OFICIALES Y ESQUEMA DEL TORNEO

REGLAS OFICIALES DEL TORNEO 2026

TORNEO VIRTUAL DE LIBERACIÓN DE PICUDOS

1-30 NOV.

PERIODO DEL
TORNEO

3 DÍAS

A TU
ELECCIÓN

\$2,500 USD

INSCRIPCIÓN BASE
OBLIGATORIA

100 PUNTOS

POR LIBERACIÓN
VERIFICADA

1 AL 30 DE NOVIEMBRE DE 2026 · BAHÍA MAGDALENA, BAJA CALIFORNIA SUR

CONTENIDO

1	INFORMACIÓN DEL TORNEO	3
2	INSCRIPCIÓN	4
3	CALENDARIO DE PESCA	4
4	LÍMITES DE PESCA	4
5	PICUDOS ELEGIBLES Y ESTRUCTURA DE PUNTOS	5
6	JACKPOTS DIARIOS	5
7	JACKPOTS GENERALES Y PREMIOS DE LA INSCRIPCIÓN BASE	6
8	VERIFICACIÓN POR VIDEO Y REQUISITOS DE EQUIPO	6
9	CONDICIONES GENERALES DEL TORNEO	8
10	REGLAMENTO DE PESCA	8
11	APAREJOS Y EQUIPO	9
11	ANZUELOS Y GAFFS – ILUSTRACIONES	12
12	APLICACIÓN, PROTESTAS Y ASPECTOS LEGALES	13
13	PERMISOS Y LICENCIAS	14
14	REFERENCIA RÁPIDA	15
15	MAPA DEL LÍMITE DEL TORNEO	16

Las reglas están sujetas a cambios antes del inicio del torneo. Los equipos serán notificados de cualquier cambio a más tardar en la fecha límite de inscripción (Regla 1.1).

Esta es una traducción al español de las Reglas Oficiales del Torneo. En caso de discrepancia entre la versión en inglés y la versión en español, prevalecerá la versión en inglés.

Reglas vigentes e información del torneo: www.bisbees.com

INFORMACIÓN DEL TORNEO

- 1.1 Aceptación de las Reglas:** Las reglas, incluidas las publicadas en forma impresa o en el sitio web de Bisbee's (www.bisbees.com), están sujetas a cambios antes del inicio del torneo. Los equipos serán notificados de cualquier cambio a más tardar en la fecha límite de inscripción, a las 9:00 p.m. hora local del 31 de octubre, por llamada, mensaje de texto, correo electrónico o redes sociales. Se llevará a cabo una Junta de Capitanes Virtual; fechas por confirmar.

Aceptación Vinculante: Al inscribirse, pagar la cuota de inscripción o participar en cualquier calidad en un Torneo Bisbee's, cada Participante, en lo individual y en nombre de sus herederos, cesionarios y representantes personales, acepta quedar obligado por la totalidad de estas reglas del torneo, incluyendo, de manera enunciativa mas no limitativa, la Liberación de Toda Reclamación (Regla 12.4), la disposición de Indemnización (Regla 12.5), la Asunción de Riesgo y la disposición de Participación en Medios (Regla 12.6). La inscripción y/o el pago de las cuotas de inscripción constituye la aceptación total de todos los términos y condiciones aquí contenidos, independientemente de que el Participante haya firmado o no un documento por separado. Los Participantes aceptan además que todas las decisiones tomadas por los Organizadores del Torneo son definitivas, inapelables y no justiciables.

- 1.2 Fechas del Torneo:** El torneo Bisbee's Mag Bay Mania 2026 se llevará a cabo durante un periodo de 30 días que comienza el domingo 1 de noviembre de 2026 y termina el lunes 30 de noviembre de 2026.
- 1.3 Naturaleza del Torneo:** Bisbee's Mag Bay Mania 2026 es un torneo de liberación de picudos totalmente virtual, diseñado para que los equipos compitan en las aguas que rodean Bahía Magdalena (Límite del Torneo, Sección 4.1; Mapa del Límite, Sección 15) durante un periodo flexible de torneo.
- 1.4 Tres Días de Pesca:** Cada equipo inscrito elegirá CUALESQUIERA tres días para pescar dentro del periodo del torneo, del 1 al 30 de noviembre de 2026. Los días elegidos no tienen que ser consecutivos.
- 1.5 Designación de Días Individuales:** El primer día de pesca elegido por cada equipo es el Día 1 de ese equipo, el segundo día de pesca elegido es el Día 2 y el tercer día de pesca elegido es el Día 3. Estas designaciones aplican sin importar las fechas del calendario elegidas.
- 1.6 Campeón General:** Al concluir el periodo del torneo, el equipo con el mayor total de puntos verificados por liberación de picudos será declarado ganador de Bisbee's Mag Bay Mania 2026.
- 1.7 Desempate:** En caso de empate, la fecha y hora oficiales registradas en el o los videos de liberación elegibles se utilizarán como primer criterio de desempate. El equipo cuyos peces calificados hayan sido liberados primero obtendrá la posición más alta.

Si dos o más equipos tienen exactamente el mismo número de peces calificados y exactamente la misma hora oficial de liberación, el premio correspondiente se dividirá en partes iguales entre los equipos empatados. Por ejemplo, si dos equipos tienen exactamente el mismo número de liberaciones y la misma hora de su última liberación en su Día 1 declarado de pesca, los equipos dividirán el premio diario. Si dos equipos tienen exactamente los mismos puntos generales por liberación y la misma hora de su última liberación, dividirán el premio general y el de la siguiente posición premiada.

SECCIÓN 2

INSCRIPCIÓN

- 2.1 Fecha Límite de Inscripción:** Los equipos deben inscribirse y pagar la Inscripción Base y todos los Jackpots Opcionales a más tardar a las 9:00 p.m. hora local del 31 de octubre de 2026. No es necesario que los equipos elijan sus días de pesca al momento de inscribirse.
- 2.2 Administración Virtual:** No habrá sede física de inscripción ni Junta de Capitanes presencial. Los materiales de inscripción, la información de los equipos y las comunicaciones del torneo se manejarán de forma electrónica a través de la plataforma CatchStat.
- 2.3 Formas de Pago Aceptadas:** Las formas de pago aceptadas incluyen transferencia electrónica y tarjeta de crédito. Se acepta efectivo ÚNICAMENTE del 12 al 26 de octubre en Cabo; comuníquese con los Organizadores del Torneo para más detalles. Los cheques deben enviarse por correo a más tardar el 1 de octubre de 2026.
- 2.4 Inscripción Completa:** Todas las cuotas de inscripción deben recibirse y verificarse antes de que un equipo se considere oficialmente inscrito en el torneo.

SECCIÓN 3

CALENDARIO DE PESCA

- 3.1 Punto Oficial de Inicio:** El primer video que suba un equipo para su día de pesca declarado debe mostrar claramente la ubicación GPS, la fecha y la hora de la embarcación. El video debe verificar que la embarcación se encuentra dentro de la zona de pesca designada por el Límite del Torneo de la [Sección 4.1](#) a más tardar a las 7:30 a.m. hora local.
- 3.2 Horario de Pesca:** Líneas al Agua (Lines In) es a las 7:30 a.m. hora local y Líneas Fuera (Lines Out) es a las 3:30 p.m. hora local en cada uno de los tres días de pesca elegidos por el equipo.
- 3.3 Declaración de un Día de Pesca:** Antes de pescar, el equipo debe elegir y declarar su(s) día(s) de pesca a más tardar a las 8:00 p.m. hora local del día anterior a su primer día de pesca declarado.
- 3.4 Cláusula de Cancelación de Día Declarado:** Si un equipo no puede pescar en su día de pesca declarado debido a circunstancias imprevistas, deberá notificar a los Organizadores del Torneo **a más tardar a la hora de Líneas al Agua (7:30 a.m.) hora local del día de pesca declarado**. Si no se notifica dentro de este plazo, el día de pesca declarado seguirá siendo válido y contará como uno de los días de pesca del equipo en el torneo.
- 3.5 Fecha Límite para Subir Videos:** Todo el video de liberación requerido debe subirse a más tardar a las 8:00 p.m. hora local del día de pesca.
- 3.6 Formato de Tres Días:** El torneo consta de tres días de pesca por equipo. El Día 1, Día 2 y Día 3 de los Jackpots Diarios de un equipo se basan en el orden en que ese equipo pesca, no en la fecha del calendario.

SECCIÓN 4

LÍMITES DE PESCA

- 4.1 Límite del Torneo:** Los equipos deben pescar dentro de un radio de 50 millas náuticas a partir del siguiente punto designado: 24° 32.032' N, 112° 01.817' W.

4.2 Ilustración del Límite: El esquema oficial del torneo identifica el área de pesca como un radio de 50 millas náuticas a partir de la coordenada designada en Bahía Magdalena. El mapa del límite incluido en los materiales del torneo tiene como fin ilustrar el área de pesca designada.

SECCIÓN 5

PICUDOS ELEGIBLES Y ESTRUCTURA DE PUNTOS

- 5.1 Especies Elegibles:** Las especies de picudos elegibles son Marlin Rayado, Marlin Negro, Marlin Azul, Pez Vela y Marlin Trompa Corta.
- 5.2 Formato de Liberación:** El torneo es un torneo de picudos exclusivamente de liberación. Los picudos elegibles se puntúan mediante documentación verificada de captura y liberación.
- 5.3 Mismo Valor en Puntos:** Todas las especies de picudos elegibles tienen el mismo valor en puntos: 100 puntos por liberación verificada.

ESPECIE ELEGIBLE	PUNTOS
Marlin Rayado	100 puntos
Marlin Negro	100 puntos
Marlin Azul	100 puntos
Pez Vela	100 puntos
Marlin Trompa Corta	100 puntos

SECCIÓN 6

JACKPOTS DIARIOS

- 6.1 Jackpots Diarios Opcionales:** Los Jackpots Diarios son opcionales. Un equipo puede entrar a ninguno, uno, todos o cualquier combinación de los niveles de Jackpot Diario disponibles.
- 6.2 Compromiso de Tres Días:** Si un equipo entra a un nivel de Jackpot Diario, debe entrar a ese nivel en sus tres días de pesca elegidos.
- 6.3 Cuotas de los Jackpots Diarios:** Los niveles de Jackpot Diario disponibles son \$500 USD por día (\$1,500 USD por los tres días), \$1,000 USD por día (\$3,000 USD por los tres días) y \$2,000 USD por día (\$6,000 USD por los tres días). Las cuotas de los jackpots son por equipo.
- 6.4 Competencia de los Jackpots Diarios:** Los Jackpots Diarios se basan en el Día 1, Día 2 y Día 3 de pesca de cada equipo, sin importar las fechas del calendario elegidas. Por ejemplo, si el Día 1 de un equipo es el 4 de noviembre y el Día 1 de otro equipo es el 12 de noviembre, ambos equipos compiten entre sí en la categoría del Jackpot Diario del Día 1.
- 6.5 Premios de los Jackpots Diarios:** Los Jackpots Diarios destinan el ochenta y cinco por ciento (85%) a premios. La estructura de premios aplicable y su pago están sujetos al número de equipos inscritos y a la contabilidad oficial del torneo.

SECCIÓN 7

JACKPOTS GENERALES Y PREMIOS DE LA INSCRIPCIÓN BASE

- 7.1 Inscripción Base Obligatoria:** La Inscripción Base obligatoria es de \$2,500 USD por equipo.
- 7.2 Jackpots Generales “El Ganador se Lleva Todo”:** Hay Jackpots Generales opcionales “El Ganador se Lleva Todo” (Winner Takes All) de \$3,000 USD y \$5,000 USD por equipo.
- 7.3 Categorías de Premios Generales de Picudos:** Los premios Generales de Picudos se basan en los equipos con más puntos por liberación de picudos al concluir el torneo.
- 7.4 Bolsa de Premios en Efectivo de la Inscripción Base:** El setenta por ciento (70%) de las cuotas de Inscripción Base de \$2,500 USD se destina a premios en efectivo en las Categorías de Premios Generales.
- 7.5 Distribución de los Premios Generales:** Las Categorías de Premios Generales se distribuyen 50% al primer lugar, 30% al segundo lugar y 20% al tercer lugar.

NIVELES DE INSCRIPCIÓN, CUOTAS Y PREMIOS DEL TORNEO

CATEGORÍA	INSCRIPCIÓN / JACKPOT	PREMIO / PAGO
Inscripción Base Obligatoria	\$2,500 USD	\$1,750 USD
Jackpot Opcional	\$3,000 USD General	El Ganador se Lleva Todo
Jackpot Opcional	\$5,000 USD General	El Ganador se Lleva Todo
Jackpot Diario	\$500 USD	\$1,500 USD Total – 3 Días
Jackpot Diario	\$1,000 USD	\$3,000 USD Total – 3 Días
Jackpot Diario	\$2,000 USD	\$6,000 USD Total – 3 Días
Todas las Categorías	–	\$21,000 USD

SECCIÓN 8

VERIFICACIÓN POR VIDEO Y REQUISITOS DE EQUIPO

- 8.1** Todos los equipos son los únicos responsables de proporcionar y mantener el equipo necesario para grabar, guardar y subir los videos de liberación calificados a través de la plataforma oficial CatchStat.

Habrà disponible una “Bitàcora de Capturas del Capitán” (Captain’s Catch Log) que los equipos podrán descargar e imprimir si desean documentar sus horas de liberación durante la pesca. Sin embargo, **la ubicación GPS, la fecha y la hora captadas en el video serán el registro oficial** para determinar la hora y la validez de cada liberación.

Cada equipo debe proporcionar su propio equipo de grabación de video y es responsable de saber operarlo correctamente. Los equipos no deben borrar ningún video grabado durante el horario oficial de pesca, incluido el material que no contenga todos los elementos requeridos para verificar una captura.

Para calificar como liberación oficial, el video enviado debe documentar claramente todo lo siguiente:

- 1 Especie:** Identificar claramente la especie del pez mientras está enganchado.
- 2 Pescador:** Identificar claramente al pescador mientras el pez está enganchado.
- 3 Verificación del Líder:** Mostrar claramente el líder enrollado dentro de la punta de la caña, el destorcedor tocando la punta de la caña mientras el pez sigue enganchado, o a un miembro del equipo, pescador o tripulante tocando físicamente el líder mientras el pez sigue enganchado.
- 4 Separador de Liberación (Release Separator):** Identificar claramente el Separador de Liberación designado para ese día de pesca antes de Líneas al Agua.
- 5 Ubicación GPS, Fecha y Hora:** Cada video de liberación debe mostrar claramente la ubicación GPS, la fecha y la hora, enfocando la cámara hacia la pantalla GPS/de navegación de la embarcación. Si se enganchan y liberan varios peces durante un solo video continuo e ininterrumpido, la ubicación GPS, la fecha y la hora captadas al final del video aplicarán a **todas las liberaciones calificadas documentadas en ese video.**
- 6 Liberación:** Mostrar claramente que el pez ha sido liberado por completo.

8.2 Envío Electrónico: Todos los videos de liberación deben enviarse electrónicamente a través de la aplicación móvil oficial de CatchStat (iOS/Android) o de la plataforma web. El correo electrónico de un miembro del equipo debe estar incluido en la lista oficial del equipo y vinculado correctamente a CatchStat, de modo que la página "My Teams" del equipo sea accesible después de iniciar sesión. Los equipos que no puedan acceder a su página "My Teams" deben comunicarse con Control del Torneo para recibir ayuda.

Toda la evidencia en video requerida debe enviarse a más tardar a las 8:00 p.m. hora local del día de pesca correspondiente. No se aceptarán videos ni fotografías adicionales después de la fecha límite de envío.

8.3 Dispositivo de Grabación Requerido: Cada equipo debe contar con un dispositivo de grabación de video funcional, capaz de producir evidencia clara en video de cada captura y liberación.

8.4 Capacidad para Subir Archivos: Cada equipo debe contar con un medio confiable para subir videos y datos del torneo a través de la aplicación móvil o la plataforma web de CatchStat.

8.5 Energía, Almacenamiento y Conectividad: Los equipos deben contar con suficiente batería, capacidad de carga, capacidad de almacenamiento y acceso a internet o red celular para completar todos los envíos requeridos del torneo.

8.6 GPS y Fecha/Hora: Todos los dispositivos utilizados para los envíos del torneo deben tener un GPS que funcione correctamente y la fecha y hora configuradas con precisión.

8.7 Equipo de Respaldo: Se recomienda ampliamente que los equipos lleven dispositivos de grabación de respaldo, equipo de carga, memoria de almacenamiento y un medio alternativo de conexión a internet o red celular para subir archivos.

8.8 Falta de Envío de Video Calificado: No grabar, guardar, subir o enviar con éxito un video de liberación calificado por cualquier motivo —incluyendo falla del equipo, error del operador, mala calidad de video, archivos dañados, contenido generado con inteligencia artificial, pérdida de conexión a internet o cargas incompletas— resultará en la descalificación de la captura, que no será elegible para puntos ni premios.

8.9 Evidencia Requerida: Todos los videos enviados deben documentar claramente la captura, la verificación del líder requerida, el Separador de Liberación y la liberación del pez, junto con la ubicación GPS, la fecha y la hora.

- 8.10 Revisión de Videos:** Los Oficiales del Torneo se reservan el derecho de rechazar cualquier envío que esté incompleto, sea poco claro, esté alterado o manipulado, o que de cualquier otra forma no cumpla con los estándares de verificación del torneo.
- 8.11 Sin Excepciones Técnicas:** No se harán excepciones por fallas técnicas, equipo dañado, problemas de conectividad, error del operador o fechas límite de envío no cumplidas.
- 8.12 Plataforma Oficial:** CatchStat es la plataforma oficial para el envío de videos, la puntuación y la administración electrónica del torneo.
- 8.13 Verificación:** Solo las liberaciones enviadas y verificadas con éxito conforme a los requisitos de video del torneo recibirán puntos del torneo.
- 8.14 Liberación Oficial de Picudo:** Un picudo se considera oficialmente liberado cuando la conexión del líder o el destorcedor se enrolla hasta la punta de la caña, o cuando una persona a bordo toca el líder mientras el pez está enganchado.
- 8.15 Resultados Oficiales:** CatchStat es la plataforma oficial del torneo para el envío, la verificación, la puntuación y las posiciones electrónicas. Los resultados oficiales del torneo se basarán en las liberaciones calificadas verificadas y puntuadas a través de CatchStat conforme a estas Reglas. Las posiciones electrónicas que se muestran en CatchStat son provisionales hasta que los Oficiales del Torneo completen la verificación requerida y la revisión final. Los resultados finales aprobados por los Oficiales del Torneo constituirán los resultados oficiales del torneo.

SECCIÓN 9

CONDICIONES GENERALES DEL TORNEO

- 9.1 Cumplimiento:** Al inscribirse, pagar las cuotas de inscripción, elegir días de pesca o participar en el torneo, cada equipo acepta cumplir con estas Reglas Oficiales del Torneo y con todas las instrucciones oficiales que emitan los Organizadores del Torneo.
- 9.2 Aplicación de las Reglas:** Los Oficiales del Torneo pueden rechazar cualquier captura, video, tarjeta de puntuación o envío que no cumpla con los requisitos de estas Reglas Oficiales del Torneo.
- 9.3 Descalificación:** Una captura que no cumpla con los estándares de verificación requeridos no es elegible para puntos ni premios. Cuando una violación a las reglas amerite la descalificación del equipo, todo el equipo será descalificado y perderá las cuotas de inscripción, premios y dinero de premios correspondientes.
- 9.4 Autoridad Final:** Los Organizadores del Torneo conservan la autoridad final sobre la interpretación y aplicación de estas reglas y sobre la verificación de las capturas y los resultados del torneo.

SECCIÓN 10

REGLAMENTO DE PESCA

Los Torneos Bisbee's son torneos "por Equipo". El siguiente reglamento de pesca rige la forma en que se pueden pelear y manejar los peces.

10.1 REGLAS DE PESCA POR EQUIPO

- (a)** El torneo no regula quién puede participar en el manejo o la manipulación del equipo y/o aparejos antes, durante o después de la pelea de un pez. Esto significa que más de un pescador puede pelear un mismo pez. Sin embargo, solo un pescador a la vez puede pelear un pez individual.

- (b) Una vez enganchado el pez, la caña/carrete con que se pelea el pez debe permanecer en contacto físico con el o los pescadores. No se puede colocar en un portacañas, apoyar en la borda ni colocar sobre ningún otro objeto en ningún momento mientras se pelea el pez.
- (c) Cuando un pez quede enganchado o enredado en más de una línea, el equipo debe cortar la(s) línea(s) adicional(es) lo más rápido posible.
- (d) Desde el momento en que un pez pica, cualquier persona a bordo puede retirar del agua otras líneas, teasers y dispositivos.
- (e) Una vez que el líder está al alcance de la tripulación, o que el extremo del líder se ha enrollado hasta la punta de la caña, se permite que más de una persona toque el líder; esto NO APLICA a la línea doble.

10.2 ACTOS QUE DESCALIFICAN UNA CAPTURA

Cualquiera de los siguientes actos resultará en la descalificación de la captura individual. Las violaciones repetidas o intencionales pueden resultar en la descalificación total del equipo conforme a la Regla 9.3, a discreción del Comité del Torneo.

- (1) No cumplir con las reglas y reglamentos generales, de equipo o de pesca del torneo.
- (2) Apoyar la caña en un portacañas, en la borda de la embarcación o en cualquier otro objeto mientras se pelea el pez.
- (3) Jalar a mano la línea o usar una línea de mano o cuerda sujeta de cualquier forma a la línea o al líder del pescador con el propósito de sostener o levantar el pez.
- (4) Disparar, arponear o lanzar cualquier pez en cualquier etapa de la captura.
- (5) Cebat (chum) con, o usar como carnada, la carne, sangre, piel o cualquier parte de mamíferos, salvo pelo o piel de cerdo utilizados en señuelos diseñados para curricán o lanzado.
- (6) Usar una embarcación o dispositivo para varar o conducir un pez hacia aguas poco profundas con el fin de privarlo de su capacidad normal de nado.
- (7) Cambiar la caña o el carrete mientras se pelea el pez.
- (8) Empalmar, quitar o agregar línea mientras se pelea el pez.
- (9) Usar un tamaño o tipo de carnada cuya posesión sea ilegal.
- (10) Sujetar la línea o el líder del pescador a alguna parte de la embarcación u otro objeto con el propósito de sostener o levantar el pez.
- (11) Cuando una caña se rompe mientras se pelea el pez de manera que la punta queda por debajo de la longitud mínima (40 pulgadas) o se afectan gravemente sus características de pesca.

SECCIÓN 11

APAREJOS Y EQUIPO

11.1 LÍNEA DE PESCA Y BACKING

- a. El término "Backing" se refiere a cualquier línea en el carrete que precede a la "Línea de Pesca", esté o no conectada a ella. Se permite el uso de backing y no tiene límite máximo de resistencia. El término "Línea de Pesca" se refiere a los primeros 16.5 pies (5 metros) de línea que preceden directamente a la línea doble, al líder o al anzuelo. Esta sección de la línea de pesca debe consistir en una sola pieza homogénea de línea y tener una resistencia máxima a la ruptura "Declarada por el Fabricante" de 130 lbs. o menos. La captura se clasificará según la resistencia a la ruptura de la Línea de Pesca, la cual debe tener una longitud mínima de los 16.5 pies (5 metros) indicados.

- b. Se pueden usar líneas de Dacron, monofilamento, multifilamento y multifilamento con núcleo de plomo. Se acepta la línea con el nombre comercial Spectra. Se prohíben las líneas de alambre.

11.2 LÍNEA DOBLE

El uso de línea doble no es obligatorio. Si se usa, debe cumplir con las siguientes especificaciones:

- a. La línea doble debe estar formada por la misma Línea de Pesca utilizada para capturar el pez.
- b. La línea doble se mide desde el inicio del nudo, trenzado, enrollado o empalme que forma la línea doble hasta el extremo más lejano del nudo, empalme, broche, destorcedor u otro dispositivo utilizado para sujetar el trace, líder, señuelo o anzuelo a la línea doble.
- c. La línea doble en todas las clases de aparejo se limita a 30 pies. La longitud máxima combinada de la línea doble y el líder es de 40 pies.

11.3 LÍDER

El uso de líder no es obligatorio. Si se usa, debe cumplir con las siguientes especificaciones:

- a. 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.
- b. El líder debe conectarse a la línea con un broche, nudo, empalme, destorcedor u otro dispositivo.
- c. No hay reglamento respecto al material o la resistencia del líder.
- d. El líder en todas las clases de aparejo se limita a 30 pies. La longitud combinada de la línea doble y el líder se limita a 40 pies.

11.4 CAÑA

- a. Las cañas deben cumplir con la ética y las costumbres deportivas.
- b. La punta de la caña debe medir un mínimo de 40 pulgadas. El mango (butt) de la caña no puede exceder 27 pulgadas.
- c. Estas medidas deben tomarse desde un punto directamente debajo del centro del carrete. Un mango curvo se mide en línea recta.

11.5 CARRETE

- a. Los carretes deben cumplir con la ética y las costumbres deportivas.
- b. Se prohíben los carretes accionados por motor de cualquier tipo. Esto incluye carretes de motor, hidráulicos o eléctricos, y cualquier dispositivo que dé al pescador una ventaja injusta.
- c. Se prohíben los carretes con manivela de trinquete.
- d. Se prohíben los carretes diseñados para accionarse con ambas manos al mismo tiempo.

11.6 ANZUELOS – CARNADA NATURAL (VIVA O MUERTA)

- a. Todo anzuelo utilizado con carnada natural, viva o muerta, debe ser un anzuelo circular sin desviación (non-offset).
- b. No se pueden usar más de dos anzuelos sencillos. Ambos deben estar firmemente incrustados o sujetos de forma segura a la carnada. Los ojos de los anzuelos deben estar separados no menos que el largo de un anzuelo (el largo del anzuelo más grande utilizado) y no más de 18 pulgadas. La única excepción es que la punta de un anzuelo puede pasar a través del ojo del otro anzuelo.

- c. Un anzuelo no puede preceder a la carnada, o a la combinación carnada/señuelo, por más del largo de un anzuelo.
- d. Se prohíbe el uso de un anzuelo colgante u oscilante. No se permiten anzuelos dobles ni triples.

11.7 ANZUELOS – SEÑUELOS ARTIFICIALES

- a. Al usar un señuelo artificial con falda o material colgante, no se pueden sujetar más de dos anzuelos sencillos a la línea, líder o trace. No es necesario que los anzuelos se sujeten por separado. Los ojos de los anzuelos deben estar separados no menos que el largo total de un anzuelo (el largo total del anzuelo más grande utilizado) y no más de 12 pulgadas. La única excepción es que la punta de un anzuelo puede pasar a través del ojo del otro anzuelo. El anzuelo trasero no puede extenderse más del largo de un anzuelo más allá de la falda del señuelo.
- b. Un anzuelo no puede preceder al señuelo, o a la combinación carnada/señuelo, por más del largo de un anzuelo.
- c. El torneo reconoce los productos fabricados por Quick Rig Corporation bajo el nombre comercial "Double Trouble Hooks" como aparejo aceptable para usarse en el torneo.

11.8 OTRO EQUIPO

- a. Las sillas de pelea no pueden tener ningún dispositivo de propulsión mecánica que ayude al pescador durante la pelea.
- b. Los gimbals deben girar libremente. Se prohíben los gimbals que permitan al pescador reducir el esfuerzo o descansar mientras pelea el pez.
- c. Los arneses pueden sujetarse al carrete o a la caña, pero no a la silla de pelea. El arnés puede ser reemplazado o ajustado por una persona distinta del pescador.
- d. Se permiten cinturones de pelea o gimbals de cintura.
- e. Los gaffs utilizados para subir un pez a bordo no deben exceder 8 pies de longitud total. Al usar un gaff volador o de cabeza desmontable, la cuerda no puede exceder 30 pies. La cuerda del gaff se mide desde el punto donde se sujeta a la cabeza desmontable hasta el otro extremo. Si se usa un gaff de cabeza fija, aplican las mismas limitaciones y la cuerda se mide desde el mismo punto en el gancho del gaff. Solo se permite un gancho sencillo en cualquier gaff. Se prohíben los aditamentos de arpón o lanza. Las cuerdas de cola se limitan a 30 pies.
- f. Se prohíben los dispositivos de enredo, con o sin anzuelo, y no pueden usarse para ningún propósito, incluyendo encarnar, enganchar, pelear o subir el pez a bordo.
- g. No se pueden usar redes para obtener un pez.
- h. Se permite el uso de tangones (outriggers), downriggers, barras separadoras (spreader bars) y papalotes (kites), siempre que la línea de pesca esté sujeta a un broche u otro 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 directamente ni mediante un dispositivo de conexión. Las barras separadoras también son aceptables cuando se usan estrictamente como teaser.
- i. Los daisy chains, pájaros (birds), flotadores y dispositivos similares solo pueden usarse si no obstaculizan ni limitan injustamente la capacidad normal de nado o de pelea del pez, dando así al equipo una ventaja injusta para pelear, liberar o subir el pez a bordo. La aceptabilidad de este equipo será determinada por los Organizadores del Torneo de forma individual, según sea necesario.
- j. Se puede sujetar una línea de seguridad a la caña siempre que no ayude de ninguna manera al pescador a pelear el pez.

ANZUELOS Y GAFFS



LEGAL si los ojos de los anzuelos están separados no más de 18 pulgadas (45.72 cm) en carnadas y no más de 12 pulgadas (30.48 cm) en señuelos.

ILEGAL si los ojos están más separados que estas distancias.



NO LEGAL porque el segundo anzuelo (trasero) se extiende más del largo del anzuelo más allá de la falda. Ver también aparejos de dos anzuelos.



NO LEGAL en carnada o señuelos porque los ojos de los anzuelos están separados menos que el largo de un anzuelo (el largo del anzuelo más grande).



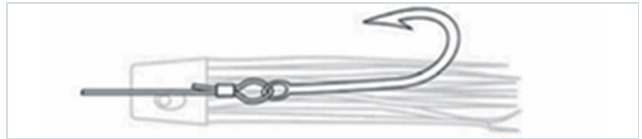
LEGAL porque los ojos de los anzuelos están separados no menos que el largo de un anzuelo y no más de 18 pulgadas (45.72 cm) en carnadas y 12 pulgadas (30.48 cm) en señuelos.



LEGAL en carnadas y señuelos. La punta de un anzuelo pasa a través del ojo del otro anzuelo.



LEGAL porque los ojos de los anzuelos están separados no menos que el largo de un anzuelo y no más de 12 pulgadas (30.48 cm), y el anzuelo trasero no se extiende más del largo de un anzuelo más allá de la falda.



LEGAL porque el anzuelo queda contenido dentro de la falda.



NO LEGAL porque el anzuelo sencillo se extiende más de su largo más allá de la falda.



NO LEGAL porque el anzuelo trasero no está firmemente incrustado ni sujeto de forma segura a la carnada, y es un anzuelo colgante u oscilante.



LEGAL porque ambos anzuelos están firmemente incrustados o sujetos de forma segura a la carnada. No sería legal si los ojos de los anzuelos estuvieran separados más de 18 pulgadas (45.72 cm).

GAFFS



LEGAL a bordo si la longitud efectiva de la cuerda no excede 30 pies (9.14 metros).



LEGAL a bordo si la longitud total del gaff no excede 8 pies (2.44 metros).

APLICACIÓN, PROTESTAS Y ASPECTOS LEGALES

- 12.1 Elegibilidad y Declaraciones del Participante:** Al inscribirse o participar en el torneo, cada Participante declara y garantiza que: (a) tiene al menos 18 años de edad o, si es menor de 18, que su padre, madre o tutor legal asume la responsabilidad en su nombre; (b) se encuentra en condición física adecuada y es capaz de participar en actividades de pesca deportiva de altura; y (c) no tiene conocimiento de ninguna condición médica que represente un riesgo irrazonable para sí mismo o para otros durante el torneo. Los Organizadores del Torneo se reservan el derecho de solicitar comprobante de edad o consentimiento por escrito del padre, madre o tutor de cualquier Participante que aparente ser menor de edad.
- 12.2 Disputas y Protestas:** Los Participantes pueden presentar protestas contra cualquier captura que consideren que no se realizó conforme a estas reglas. Todas las protestas deben presentarse por escrito y acompañarse de un depósito de \$1,000 USD. Todas las protestas deben estar en manos de los oficiales de reglas designados por el torneo a más tardar a las 9:00 p.m. del día del presunto incidente. Todas las protestas se resolverán el día del incidente, a menos que el comité del torneo determine que se requiere más tiempo. Si la protesta procede, el depósito de \$1,000 USD se reembolsará en su totalidad. Si la protesta se rechaza, el depósito quedará a favor del torneo. El comité del torneo revisará el video oficial del torneo para verificar o descalificar todas las capturas reportadas. Las decisiones del comité del torneo respecto a las protestas son definitivas, inapelables y no justiciables, y obligan a todas las partes.
- 12.3 Examen de Polígrafo:** A solicitud, una persona de cada equipo que reciba un premio en efectivo deberá someterse a un examen de polígrafo. Esta persona debe haber participado directamente en la liberación o la captura del pez (pescador, capitán o wireman). La selección final de la persona que presentará el examen la realizan los Oficiales del Torneo. No cumplir con el examen, o no aprobarlo, resulta en la descalificación. El torneo se reserva el derecho, a su discreción, de aplicar el polígrafo a varios miembros del equipo, pero no garantiza que lo aplicará a más de una persona.
- 12.4 Liberación de Toda Reclamación y Asunción de Riesgo:** *(Cada Participante debe leer esta sección con atención.)* Según lo establecido en la Regla 1.1, al inscribirse, pagar la cuota de inscripción o participar en Bisbee's Tournaments Inc. ("el Torneo"), cada Participante por medio del presente libera, exime para siempre y se obliga a sacar en paz y a salvo a Tournament Promotions Inc., CatchStat y a sus respectivos funcionarios, consejeros, empleados, agentes, voluntarios, socios, miembros, patrocinadores y/o abogados (en conjunto, las "Partes Liberadas") de todas y cada una de las pérdidas, reclamaciones o demandas de cualquier tipo derivadas de la negligencia de las Partes Liberadas o de cualquier otra causa relacionada con el Torneo u ocurrida durante el mismo. Cada Participante reconoce y acepta además que las actividades relacionadas con la pesca deportiva de altura son extremadamente peligrosas e implican el riesgo de lesiones graves o la muerte. Con pleno conocimiento de estos riesgos, cada Participante asume voluntariamente la plena responsabilidad por el riesgo de lesiones corporales o muerte debido a la negligencia o negligencia grave de las Partes Liberadas o a cualquier otra causa relacionada con el Torneo u ocurrida durante el mismo. Esta liberación es obligatoria para cada Participante y para sus herederos, albaceas, administradores y cesionarios.
- 12.5 Indemnización:** Cada Participante se obliga a indemnizar, defender y sacar en paz y a salvo a las Partes Liberadas (según se definen en la Regla 12.4) de y contra todas y cada una de las reclamaciones, daños, pérdidas, costos y gastos (incluidos honorarios razonables de abogados) que surjan de o se relacionen con: (a) el incumplimiento por parte del Participante de estas reglas del torneo; (b) los actos u omisiones negligentes

o intencionales del Participante durante el torneo; o (c) cualquier reclamación de terceros derivada de la conducta del Participante durante el torneo. Esta obligación de indemnización subsiste después de la conclusión del torneo.

- 12.6 Participación en Medios:** Los Participantes aceptan expresamente que cualquier fotografía, filmación o grabación de audio en la que aparezcan o se les escuche podrá ser utilizada por los Organizadores del Torneo para cualquier fin, incluyendo de manera enunciativa mas no limitativa, reventa, publicidad y material promocional, sin compensación ni restricción de ningún tipo.
- 12.7 Ley Aplicable y Jurisdicción:** Estas reglas del torneo y cualquier disputa que surja de o se relacione con el torneo se regirán e interpretarán de conformidad con las leyes de México. Los Participantes se someten de manera irrevocable a la jurisdicción exclusiva de los tribunales ubicados en Los Cabos, Baja California Sur, México, para la resolución de cualquier disputa que surja conforme a estas reglas o en relación con el torneo. Sin perjuicio de lo anterior, los Organizadores del Torneo se reservan el derecho de solicitar medidas cautelares u otras medidas de equidad ante cualquier tribunal competente.
- 12.8 Divisibilidad:** Si cualquier disposición de estas reglas del torneo o de la Liberación de Toda Reclamación es declarada inválida, ilegal o inexigible por un tribunal competente, dicha determinación no afectará la validez, legalidad o exigibilidad de las disposiciones restantes, que continuarán en pleno vigor y efecto. La disposición inválida o inexigible se modificará en la medida mínima necesaria para hacerla válida y exigible, preservando la intención original de las partes.

SECCIÓN 13

PERMISOS Y LICENCIAS

Es responsabilidad de los capitanes de las embarcaciones inscritas y de los pescadores cumplir con todas las leyes federales y estatales de México relativas a licencias de pesca, tallas mínimas, límites de captura y cualquier otra regulación que pueda aplicar. Este es un requisito de México y no una regla del torneo; las infracciones en materia de permisos y licencias no afectan los resultados ni los premios del torneo. Consulte el sitio web de FONMAR para más información (www.sportfishingbcs.gob.mx).

REFERENCIA RÁPIDA

FECHA LÍMITE DE INSCRIPCIÓN	9:00 p.m. hora local, 31 de octubre de 2026
PERIODO DEL TORNEO	1 al 30 de noviembre de 2026
DÍAS DE PESCA	Cualesquiera 3 días elegidos por el equipo (declarados a más tardar a las 8:00 p.m. hora local del día anterior al día de pesca)
PUNTO OFICIAL DE INICIO	El primer video que suba un equipo para su día de pesca declarado debe mostrar claramente la ubicación GPS, la fecha y la hora de la embarcación. El video debe verificar que la embarcación se encuentra dentro de la zona de pesca designada por el Límite del Torneo de la Sección 4.1 a más tardar a las 7:30 a.m. hora local.
LÍNEAS AL AGUA (LINES IN)	7:30 a.m. hora local
LÍNEAS FUERA (LINES OUT)	3:30 p.m. hora local
FECHA LÍMITE PARA SUBIR VIDEOS	8:00 p.m. hora local
INSCRIPCIÓN BASE	\$2,500 USD
JACKPOTS GENERALES	\$3,000 USD / \$5,000 USD – El Ganador se Lleva Todo
JACKPOTS DIARIOS	\$500 / \$1,000 / \$2,000 USD por día
INSCRIPCIÓN A JACKPOTS DIARIOS	\$1,500 / \$3,000 / \$6,000 USD por 3 días
PICUDOS ELEGIBLES	Marlín Rayado, Negro y Azul, Pez Vela, Marlín Trompa Corta
PUNTOS	100 puntos por liberación verificada
LÍMITE DE PESCA	Radio de 50 millas náuticas desde 24° 32.032' N, 112° 01.817' W
PLATAFORMA OFICIAL	CatchStat

MAPA DEL LÍMITE DEL TORNEO

Límite del Torneo: Los equipos deben pescar dentro de un radio de 50 millas náuticas a partir del siguiente punto designado:

24° 32.032' N · 112° 01.817' W

