



COLICEBA JUVENIL DE PUERTO RICO

Reglas de Torneo 2026

1. Comienzo del Torneo- La Serie Regular de la Temporada 2026 de la Coliceba Juvenil comienza el sábado 31 de enero de 2025. No se aceptarán cambios al itinerario a menos que sea por algún evento de la naturaleza o fallas de importancia en los estadios. Este torneo se jugará bajo las reglas las reglas oficiales de béisbol 2024. La pelota oficial es la Rawlings FSOLB1-OLB1 y/o FEDERACION y no requiere firmas de la presidenta, cualquier cambio sobre la pelota a utilizarse será informado por la Coliceba.

No obstante, el modelo de bola que se utilice al inicio del partido deberá continuar utilizándose hasta el final de este. De utilizar alguna combinación de los dos tipos de bolas anteriormente mencionadas, el juego será automáticamente **confiscado** a favor del equipo visitante.

2. **Reasignaciones**-Juegos sus pendidos por lluvia o por cualquier otra razón serán reasignados, esto de ambos equipos estar libres. De lo contrario, serán reasignados en la noche durante la semana siguiente, preferiblemente miércoles o día disponible del equipo. La Liga asignará el día y el lugar a jugarse dependiendo de la disponibilidad de parques con energía eléctrica en la sección. Los juegos reasignados durante la semana comenzarán a las 7:00 PM.
3. **Entradas Extras** – Para cualquier entrada extra el equipo a la ofensiva colocará corredores en primera y segunda base, manteniendo intacto el orden de bateo. El bateador que abre la entrada seguirá siendo el bateador de turno, mientras que los dos anteriores, o sus sustitutos irán a las bases en el orden de la alineación. El corredor en primera base será el jugador(o su sustituto) que inmediatamente precedía en su turno al bate al bateador que abre la entrada. El corredor en segunda base será el jugador (o su sustituto) que inmediatamente precedía en su turno al bate al corredor en primera base. (**Ejemplo:** Si el bateador que abre la entrada ocupa la 5ta posición en la alineación, el corredor de primera base debe ser el 4to bate(o su sustituto) y el de segunda base debe ser el 3er bate(o su sustituto).) Para fines de anotación oficial para las carreras permitidas de los lanzadores, esos corredores embasados debido a esta regla serán considerados como si alcanzaron las bases por error, por lo que no serán carreras limpias cuando anoten. Tampoco se cargarán errores a la defensa.
4. **Tiempo**– El tiempo de duración de los juegos será de dos horas y media (2 1/2) sólo en temporada regular. Al completar las 2 1/2 y si el equipo visitante está al frente en la parte alta de alguna entrada, el equipo local tendrá que consumir su turno al bate en la parte baja de esa entrada.

Es importante que los árbitros ayuden a la movilización del juego. Tan pronto termine la reunión en el área del plato comenzará a correr el tiempo de juego. **Entrada que se comience se terminará independientemente haya acabado el tiempo de juego. Anotadores se encargaran de llevar el tiempo**

5. **Base por Bolas sin un Lanzamiento**-Se otorgará la base por bolas intencional sin necesidad de hacer un lanzamiento. El dirigente del equipo a la defensiva notificará al árbitro su intención de otorgar la base por bolas, el árbitro marcará tiempo y enviará el bateador a la primera base.
6. **Anotadores Oficiales** – El anotador oficial en cada juego será asignado por la Liga. Estos estarán contratados por la Liga y no podrán tener vínculo alguno con ningún equipo de la Coliceba. El pago de anotadores será de \$50.00 por dobles juegos. Juegos sencillos \$25.00.
7. **Protesta de Partidos**—La Coliceba no aceptará ninguna protesta que no tenga que ver con la administración de las Reglas de Juego por parte de los árbitros .En el caso de protestas por la elegibilidad para un partido de algún jugador participante, la misma tendrá que ser presentada a los árbitros antes de comenzar el partido. Los árbitros consultarán con el anotador oficial quien será responsable de corroborar la situación con un funcionario de la Coliceba. Las protestas tienen que cumplir con el proceso establecido en el reglamento.
8. **Expulsiones y Jugadores que Hayan Salido de Juego** – Si la razón de la expulsión merece una Vista, la misma se llevará a cabo siguiendo el proceso establecido, incluyendo la imposición de sanciones adicionales. La Liga se reserva el derecho de imponer multas (en dinero) a los participantes que cometan actos antideportivos, o que se entienda que le están tirando la fanaticada encima a los árbitros. En el caso de multas, el imputado no podrá jugar hasta que pague la misma. Por otro lado, la expulsión de un participante por agresión a un funcionario de la Coliceba representará la suspensión inmediata del participante hasta tanto se celebre una vista administrativa. Si en la Vista se prueba la agresión, el participante comenzará a cumplir la sanción de inmediato. Por otro lado, un jugador que haya salido de juego debe mantenerse en uniforme. Si se cambia de ropa deberá abandonar el *dugout*, y el dirigente del equipo será responsable de que éste abandone el *dugout*. Si no lo hace, el árbitro podrá expulsar a ambos del partido, y la Coliceba les pudiera imponer sanciones adicionales. Cualquier jugador, coach, dirigente y/o personal del equipo autorizado que es expulsado de juego tiene que abandonar el dugout inmediatamente, de incumplir con la misma estará sujeto a dos juegos de suspensión adicionales.
9. **Pelotazos** - Si un lanzador propina un pelotazo intencional y el árbitro así lo entiende, (aun cuando a ese momento los árbitros no hayan establecido un **“WARNING”**) dicha acción conllevará la expulsión del lanzador y la suspensión automática del próximo juego. Los árbitros determinarán la responsabilidad del dirigente en el incidente y si determinan que el pelotazo fue mandado a dar por el dirigente, este será también expulsado del partido y suspendido por el próximo juego.
10. **Alegaciones a los Árbitros**-Solamente el dirigente está autorizado a hacer alegaciones a los árbitros, pero no se permitirá que discutan conteo de bolas y strikes. El dirigente expulsado del partido por esta razón podrá enfrentar sanciones de la Coliceba. Los coaches, en ningún momento podrán presentar alegaciones ni discutir con los árbitros. La expulsión de juego de un coach por primera vez en la temporada con llevará la imposición de una suspensión de dos partidos. En caso de que las acciones del coach sean de tal magnitud que sea citado a una Vista, la mismas se llevará a cabo una vez el coach cumpla con las suspensión. El resultado de

La Vista pudiera conllevar sanciones adicionales para el coach. La violación a esta regla por Segunda vez conllevará la suspensión del coach por el resto de la temporada y una multa de \$500.00 más \$100 dólares al dirigente por permitir recurrencia en el coach.

11. **Knock-out-** knock-out se establecerá después de diez(10) carreras luego de la quinta entrada en la temporada regular y post temporada
12. **La Regla de las Tres Visita del Dirigente y/o Coach-**El dirigente tendrá el derecho de entrar a visitar a su lanzador tres (3) veces hasta la segunda mitad de la séptima entrada. Si el partido se extendió a entradas extras, el dirigente tendrá el derecho de entrar de nuevo una vez cada (3) entradas. Sin embargo, las visitas que el dirigente no haya efectuado durante las entradas regulares no se acumulan durante las entradas extras. Luego de tres visitas al lanzador, tiene que ser removido de lanzar.
13. **Civiles en los Dugouts-**Los dirigentes son responsables de que no haya civiles en los *dugouts* y los árbitros harán cumplir esta disposición. Ante la presencia de civiles en el dugout el árbitro jefe le dará una advertencia al dirigente indicándole que saque a los civiles. Del dirigente no actuar, será expulsado del juego y tendrá una suspensión automática de dos juegos.
14. **Número de las Camisas de los Jugadores y Line-up Cards** – El *line-up card* que se entrega a los árbitros antes del comienzo de cada partido deberá incluir el número de camisa del uniforme del jugador. El jugador terminará el partido con esa camisa y ese número. Si un jugador deja la camisa, o se le olvida traerla al parque, podrá utilizar una prestada de otro pelotero, el cual no podrá participar en el partido y tendrá que irse a las gradas. En ningún caso se permitirá usar la camisa de coaches, receptores de bullpen, o cualquier otro miembro del equipo que no sea jugador. El nombre del jugador con la camisa prestada le será informado, antes del comienzo del partido, a los árbitros y será incluido en el *line-up card*. La notificación a los árbitros deberá hacerse antes que se haga la distribución del *line-up card*. De incumplir con la notificación el jugador tendrá que ser expulsado del partido en el momento que se realice la alegación por el mal uso de la camisa. **El jugador cuyo nombre no aparezca en el line-up card, o cuyo número en su uniforme sea diferente al que tiene en el line-up card, no podrá participar en el partido, independientemente la entrada que se realice la reclamación. Cualquier participante que esté usando en su uniforme el número 21(excepto los días que la liga determine), retirado en honor a Roberto Clemente, será expulsado de juego**

Nota: Errores obvios en la alineación identificados por el árbitro principal antes de llamar a “Juego” para dar comienzo al partido, deben ser notificados al dirigente o capitán del equipo que cometió el error; de manera que estos puedan ser corregidos antes del inicio del juego. Por ejemplo: si un dirigente inadvertidamente incluye solamente a ocho jugadores en la alineación o ha incluido a dos jugadores con el mismo apellido, pero sin una inicial que los identifique y el árbitro se percata de tales errores antes de llamar a “Juego”, éste hará á que se corrija(n) dicho(s) error(es) antes de llamar a “Juego” para dar comienzo al partido. Los equipos no deberán ser “atrapados” posteriormente por errores obviamente inadvertidos y que puedan ser corregidos antes del inicio del juego.

15. Ohtani Rule - P/DH MLB 5.11 WBSC 9.13 - No es obligatorio que un equipo designe un bateador para el lanzador. Si el Lanzador abridor figura en el orden al bate, el lanzador se convierte automáticamente en el bateador designado. En este caso, el lanzador debe ser considerado como dos jugadores, tanto el lanzador como el DH(P/DH) y puede ser sustituido como tal.

16. Cuando el P/DH es Reemplazado como DH - El individuo puede permanecer en el juego como lanzador. Sin embargo, el lanzador que antes era P/DH no puede moverse posteriormente a una posición defensiva y no puede regresar como DH. Una vez que un jugador deja la alineación ofensiva, no puede regresar. De haber otro lanzador que no sea el P/DH original, éste puede ser movido a una posición defensiva. Es permitido poner el mismo nombre en el espacio del DH y en el espacio del lanzador para presentar en el lineup 10 jugadores.

- Será opcional la utilización del XTRA PLAYER. Es decir, podrá tener diez (10) jugadores a la ofensiva y nueve (9) a la defensiva. El jugador XTRA PLAYER, podrá actuar en las posiciones defensivas. Si éste participa a la defensiva en cualquier momento del partido deberá ser informado al árbitro inmediatamente y al otro equipo. De no ser informado al árbitro el movimiento se considerará una sustitución y no podrá regresar durante ese juego. (NO HABRA RE-ENTRY)

17. Los árbitros esperarán 30 minutos, según dictamina el reglamento, para suspender un partido por motivo de lluvia. Sin embargo, de entender los Árbitros, que las condiciones del terreno no cumplen con las medidas de seguridad apropiadas para los jugadores y/o participantes, el partido podrá suspenderse antes del tiempo reglamentario.

18. Si se detiene un partido luego de la quinta entrada por motivo de lluvia y al finalizar la misma, los árbitros determinan que se tiene que arreglar el terreno para continuar el partido, pero el equipo local está en ventaja y no tiene las herramientas o el personal necesario para acondicionar el terreno, el partido será **confiscado**. Los oficiales someterán un informe a la liga, sobre el incidente y el equipo local será podría ser multado.
19. La regla de 'curfew' en juegos nocturnos será puesta en vigor durante la serie regular una vez se llegue a las 10:40 pm (toque de queda). En caso de quedarse empate se continuará en otra fecha de ser necesario. En postemporada no aplica esta regla.
20. Todos los equipos están obligados a cumplir con sus deberes cuando actúen como locales. Estos son suplir las bolas oficiales de juego, mantener el terreno y los camerinos libres de personas ajenas al desafío y al anotador oficial del encuentro, terreno de juego como arena, palas, rastrillo y cualquier material para arreglar el mismo en caso de lluvia, así como el personal para realizar diligentemente esta labor.
21. Los oficiales someterán un informe a la liga si por causa de alguno (o ambos) de los equipos involucrados, se demora la hora de comienzo del partido. El juego tiene que comenzar a la hora señalada o de lo contrario se multará al(los) equipo(s) responsable(s) por la tardanza. Ejemplo de esto, puede ser reuniones antes de comenzar el juego, entregar tarde la alineación de los equipos, no asistir a la reunión con los árbitros al momento de ser llamados, no tener las bolas de juego u alguna otra razón que se entienda haya provocado la situación, excepto Inauguraciones.
22. Para suspender un partido, los Apoderados deberán comunicarse con tiempo suficiente con un oficial de la liga, entiéndase el director de Torneo, para evitar que los oficiales lleguen al parque. Los partidos **no podrán ser suspendidos sin la Aprobación previa del directivo de la Liga**.
23. Suspensiones de Juego – La liga podrá enviar a un Árbitro u Oficial Autorizado, cuando exista duda o información que un partido, fue suspendido de forma negligente o con información provista incorrecta; dicho representante someterá un reporte a la COLICEBA sobre los hallazgos encontrados. Si al recibo del informe, se determinara que el partido podría celebrarse, se procederá a realizar una vista con los equipos afectados. De determinarse en la misma, que la suspensión no cumple con una razón contundente, el encuentro será confiscado al equipo local y se adjudicará la victoria, al contrario.
24. Todo partido comenzado y que sea suspendido, sin importar la entrada en que se encuentre, se continuarán en las mismas condiciones en que se quedó al momento de la suspensión. No obstante, luego de la quinta entrada se regirá por la Reglas del Béisbol; entiéndase que luego de ser declarado válido el partido, gana el equipo que este ganando. Excepto un juego donde uno de los equipos se vaya a eliminar.

25. En el momento que el árbitro principal canta “playball”, este se convierte en el representante autorizado de la Liga por lo que cualquier situación de juego será trabajada bajo su responsabilidad. Entiéndase que, de existir duda o inconformidad con algún suceso o situación del juego, el equipo afectado deberá protestar el mismo y seguir el proceso establecido dentro del reglamento. **NO se aceptarán llamadas a los Directivos de la Liga para presentar o solicitar orientación sobre situaciones ocurridas DURANTE o DESPUES de finalizar el partido.** De este modo nos aseguraremos de mantener un proceso neutral y uniforme (no viciado) en caso de ser necesaria la realización de una vista al respecto.

Calendario de Juegos y responsabilidades de los equipos:

- Se deja establecido que los equipos jugarán **todos los juegos en el calendario**, entiéndase los veinte (20) juegos de la serie regular.
- Juegos que no se jueguen se adjudicarán derrotados por partes iguales, al menos que se cancelen por la liga.
- Los altavoces y la música no podrán usar para criticar o tirarle la fanaticada encima a los árbitros. En caso de violación, los árbitros detendrán el partido hasta tanto se cumpla con esta orden. La violación a estas normas conllevará una multa de **\$300.00** al equipo que la incumpla. Tampoco se permitirá el uso de megáfonos por parte de la fanaticada. Los apoderados de ambos equipos serán los responsables de la aplicación de esta regla.

1. Reglas para acelerar el juego:

- a. El Árbitro Principal le permitirá al lanzador hasta (7) siete lanzamientos para calentar su brazo. En caso de emergencia, el árbitro permitirá los lanzamientos adicionales que estime pertinente.
- b. El bateador debe permanecer en su cajón de bateo a menos que pida tiempo y el árbitro entienda que la petición es razonable. Los bateadores solo pueden pedir un tiempo por turno, de pedir otro tiempo adicional durante el turno, se penalizará al bateador con un “strike”.
- c. Lanzadores tendrán 2 oportunidades por bateadores para tirar a las bases (1ra, 2da y/o 3ra) o pedir tiempo. De pedir tiempo y tirar una base por 3ra ocasión se cantará BALK y/o bola al bateador, los árbitros determinarán la acción correspondiente.
- d. Los equipos tendrán entre inning 90 segundos para que comience la entrada. El árbitro tendrá potestad de comenzar cantando bola o strike depende quien sea causante del retraso; esto no es protestable pues el árbitro tendrá la facultad para aplicar la jugada
- e. Solo el receptor podrá ir al montículo a hablar con el lanzador y solo se permitirá una visita por entrada. Del receptor subir en dos (2) ocasiones al montículo en la misma

- entrada, esto contará como una visita del Dirigente; de este último (Dirigente), tener ya tres (3) visitas previas al montículo, se verá en la obligación de sacar al lanzador.
- f. Los coaches tendrán autorización para tres visitas libres al montículo para hablar con el lanzador (una visita libre es una en la cual el lanzador no es retirado del partido). Estas reuniones deberán limitarse a 30 segundos desde el momento que el árbitro declara "tiempo".
 - g. Mantener a los jugadores dentro del dugout, mientras las facilidades lo permitan.
 - h. Los jugadores se deben mantener en sus posiciones durante todo el partido, excepto cuando el dirigente sube a la loma a dialogar con el lanzador, en cuyo caso está permitido que los jugadores del cuadro interior podrán entrar al montículo. Cualquier visita de un jugador de posición, se contará como el equivalente a una visita del Dirigente; de este último (Dirigente), tener ya tres (3) visitas previas al montículo, se verá en la obligación de sacar al lanzador.
 - i. Cuando un bateador batea un Jonrón, los miembros de su equipo no podrán tocar al bateador hasta después que haya cruzado el plato.
 - j. Los lanzadores llamados del "bullpen" deben entrar y salir del terreno trotando

En caso de que haya algún otro acuerdo a lo establecido en este documento, o que no esté presente alguna situación inesperada durante el desarrollo del torneo, se notificará inmediatamente a los equipos y árbitros participantes. Dado en San Juan, Puerto Rico, hoy 24 de enero de 2026.

Cualquier situación que surja de que no esté cubierta por este Reglamento será resuelta por el Reglamento Constitución de la COLICEBA SUPERIOR.

Director Coliceba Juvenil
Enero 24 del 2026

