



Reglamento de Polo Acuático

REGLAS GENERALES DE POLO ACUATICO

Para Todas Las Competencias Y Campeonatos Nacionales De Polo Acuático

JEAN P. MUJICA PRESIDENTE COMISION TECNICA DE POLO ACUATICO





FEDERACIÓN PUERTORRIQUEÑA DE NATACIÓN
COMISIÓN TÉCNICA DE POLO ACUÁTICO

Reglamento de Polo Acuático 2025-2028



A. DISPOSICIONES GENERALES:

1. Toda competencia de Polo Acuático que se celebre en Puerto Rico bajo auspicio de esta Federación debe ceñirse a lo dispuesto en la Constitución de la Federación Puertorriqueña de Natación (FPN), lo dispuesto en el Reglamento de POLO ACUÁTICO DE PR y de la Comisión Técnica de Polo Acuático y las Reglas del organismo al cual está adscrita la FPN (WORLD AQUATICS, PANAM AQUATICS, CCCAN o alguna INSTITUCIÓN GUBERNAMENTAL REGIDA POR LEY) en vigor al momento de comenzar la Liga de Polo Federativa, Liga Water Polo Superior, Liga de Polo Playero, Torneos o eventos deportivos de la Comisión y cualquier otra liga, torneo o evento avalado por la FPN
2. Será responsabilidad de la Comisión Técnica de Polo Acuático implementar todas las medidas necesarias para poder garantizar el buen funcionamiento de toda competencia de Polo Acuático sancionada por la Comisión y la FPN.
3. Estas reglas regirán para la Liga de Polo Acuático Federativa, Liga o eventos de Polo Playero, Liga Superior, los Campeonatos y otras actividades de Polo Acuático sancionadas por la FPN.
4. Para poder participar en cualquier competencia de Polo Acuático sancionada por la FPN, todo atleta debe estar previamente inscrito en los registros de la FPN, según lo dispone más adelante este Reglamento.
5. Todo atleta participará con el equipo representativo del club miembro de la FPN al cual pertenece disponiéndose:
 - a. El atleta podrá elegir el equipo con el cual desee participar previo consentimiento por escrito del club al cual pertenece antes de su inscripción en la Liga. Los atletas de un equipo miembro de la FPN que tengan equipo de Polo Acuático en la Liga tienen prioridad sobre cualquier jugador invitado para integrar el equipo de polo de su club, siempre y cuando cumpla con la reglamentación interna del equipo al cual pertenece.
 - b. El atleta que a tenor con lo dispuesto en el artículo anterior decida jugar, tendrá que hacerlo con el equipo en el que jugó el año anterior.
 - c. Si el atleta expresa que desea jugar con un tercer equipo a tenor con lo antes dispuesto, está obligado a presentar una carta de autorización del equipo de polo en el cual jugó el año anterior en adición a la carta de autorización del club al cual pertenece.
 - d. Los atletas clasificados “No Afiliados” a club alguno en la FPN, se consideran “Afiliados” al equipo de polo en el cual participan y deben someter una carta de autorización del equipo de polo en el cual jugó el año anterior. Si no jugó en el año anterior, se regirá por la cláusula cinco (5a) de estas Disposiciones Generales.
 - e. Si un atleta participó como invitado en un equipo de polo porque su club de origen no tuvo equipo en la liga anterior y si luego y antes de comenzar esta liga, según lo dispone en el artículo “B”, su club establece un equipo de polo acuático el cual se

integre a la liga u otro evento avalado por la FPN, este jugador puede participar únicamente con el equipo de su club de origen. El objetivo de esta cláusula es promover el desarrollo de la disciplina de polo acuático y proteger a los miembros de la FPN.

6. Se establecen las siguientes categorías para las competencias de polo acuático en Puerto Rico.

Varones

1. 10 años y menores mixto-Splashball
2. 11 años y menores Mixto
3. 13 años y menores Mixto
4. 15 años y menores
5. 18 años y menores
6. Mayores

Femenino

1. 14 años y menores
2. 18 años y menores
3. Mayores

a. Un atleta podrá participar en una categoría por edades (ver excepciones en la regla 6f y en la categoría de Mayores Femenino o Masculino. Todo atleta deberá cumplir con las reglas de la sección A.4.

b. En la categoría de Mayores podrán participar atletas de 15 años y más cumplidos al momento de comenzar la liga o el torneo. De haber algún atleta menor de 15 años que quiera participar en esta categoría deberá tener la aprobación de la Comisión de Polo Acuático.

c. Niñas de 11 años y menores y de 13 años y menores pueden jugar en la categoría de varones de 11 años y menores, 13 años y menores, y en la categoría femenina, pero solamente en dos categorías.

d. Si las circunstancias fueran tales que no fuese posible completar estas categorías con la participación de tres (3) clubes por división, el CTPA podrá establecer las categorías que más se ajusten a la realidad de forma que haya la mayor participación y lucidez de las competencias.

e. Se permitirá la doble participación a polistas en las categorías 11 años y menos, 13 años y menos y 15 años y menos y 18 años y menos en la próxima categoría que participen por edad en su sexo. Sólo podrán participar cinco jugadores por equipo por juego. * Mayores no se considera categoría para propósito de participación.

f. Los jugadores que participen en la categoría de splashball no podrán participar en ninguna otra categoría para el buen desarrollo en el inicio del deporte.

7. La fecha límite para determinar la categoría en que participará cada competidor será la edad que tenga cumplida al 31 de diciembre del año de la competencia.

8. Las palabras que en estas reglas se refieren al género masculino deberán aplicarse también al género femenino. Las palabras en singular deben interpretarse también en plural.
9. Las ligas de Polo Acuático consistirán en aquellos equipos en las categorías descritas en la regla 6a que antecede, que desean participar en la preparación y desarrollo para cualificar para los campeonatos de la temporada.
10. La CTPA será responsable de dirigir las Ligas de Polo Acuático y Polo Playero.
11. Cada Club que participe en la liga tendrá derecho a un delegado (1) en la Comisión de la liga del CTPA. El presidente del Club puede sustituir su delegado notificándose por escrito, previo a la reunión en la cual será efectiva la sustitución y designará quien representará a dicho Club. El delegado será responsable llevar a la Comisión cualquier situación relacionada con el Polo Acuático en su Club y a su vez será responsable de divulgar a los miembros de su Club toda la información que la Comisión y/o la CTPA genere. Participará activamente en los temas y situaciones que se le asigne.
12. Las reuniones se regirán por las Reglas de Procedimiento Parlamentario de Bothwell.
13. Los torneos establecidos por la CTPA y los invitacionales solicitados por los clubes deberán cumplir con lo dispuesto en este Reglamento relativo a las reglas generales. Para cada torneo se deberán preparar reglas, y las mismas deberán aprobarse por la CTPA.
14. Las inscripciones de los atletas en la FPN deberán hacerse antes de la competencia en la cual participarán de acuerdo con las reglas de inscripción de la liga o del torneo.
15. La Comisión asignada por la CTPA se reunirá por lo menos una vez al mes durante la temporada de juegos. El director de la Comisión de Liga podrá citar a reunión de la liga para reunión extraordinaria con una agenda específica. La Comisión de Liga escogerá el Director de Liga entre sus delegados en una reunión previa al comienzo de la liga, esta debe ser con un mínimo de 3 meses.

B. INSCRIPCIONES:

1. El itinerario de la liga será notificado a todos los clubes con siete (14) días de anticipación si no existen problemas que así lo impidan.
2. El costo de inscripción es el siguiente
 - a. Se establecerá un monto para cubrir arbitraje y gastos operacionales por equipo para participar de la liga, campeonatos y/o torneos.
 - b. La inscripción de los equipos es por categoría y pueden diferir en base al número de equipos participantes y los costos asociados.
3. La fecha límite para las inscripciones se establecerá por la Comisión de la Liga y cualquier tardanza tendrá un costo de \$50.00 adicionales al costo de la inscripción. Las

inscripciones se entregarán al Director de la Comisión dos semanas antes de comenzar la Liga, excepto en aquellos casos en que la CTPA autorice dicha inscripción tardía.

4. Cada inscripción deberá tener un mínimo de siete (7) jugadores y estar complementada según se indica. En casos especiales y para completar la composición mínima de siete (7) de un equipo, y previa petición a la Liga de Polo Acuático antes de la fecha límite para la inscripción, el director de la Comisión podrá disponer una prórroga la cual será presentada a la CTPA para acción final.
5. Las inscripciones de los equipos (ver forma en anejo) tienen que cumplir los siguientes requisitos.
 - a. Nombre completo y los dos apellidos de cada Atleta
 - b. Fecha de nacimiento (día, mes, año)
 - c. Número de gorra
 - d. Solicitud firmada, para jugar en determinado equipo. (De ser requerido por las disposiciones generales de estas reglas)
 - e. Entrenadores
 - f. Delegados
6. Habrá un máximo de dieciséis (16) atletas inscritos por equipo. El club podrá inscribir atletas adicionales una vez hecha la primera inscripción, hasta un máximo de 16 atletas, hasta la cuarta semana después de transcurrir el primer juego de su equipo.
7. Cada equipo presentará la planilla de juego de su equipo 30 minutos antes de cada juego.
8. Una vez inscrito un atleta con un equipo no podrá jugar con ningún otro equipo durante la temporada.
9. Los clubes podrán inscribir más de un equipo en cada categoría en las Ligas y torneos.

C. REGLAS DE JUEGO:

1. No se permitirá la participación de ningún equipo que no tenga su delegado presente en la piscina. Este delegado no podrá ser miembro de la CTPA, ni oficial activo durante ese juego. El nombre de este delegado lo someterá el equipo treinta (30) minutos antes de que se inicie el partido junto con la planilla de juego. Si el equipo no tiene un delegado oficial en el banco al momento de iniciarse el juego, el partido podrá ser reasignado por la CTPA. Este delegado tiene que permanecer en el banco de su equipo y observar la disciplina y conducta apropiada durante todo el período de juego.
2. Los juegos comenzarán de acuerdo con el horario señalado en el itinerario aprobado y circulado a menos que medie una fuerza mayor en cuyo caso el director o su representante y los delegados de ambos equipos se reunirán para considerar otra alternativa. De no haber acuerdo entre las partes, el director de la liga o su representante tomarán la decisión final.

3. Al momento de comenzar el juego, el árbitro llamará con un silbato. En caso de confiscación la cual nunca se hará con anterioridad de haber transcurrido diez (10) minutos de la hora señalada en el itinerario oficial del día, se adjudicará una victoria al equipo presente con la anotación de cinco (5) a cero (0). Estos puntos no serán adjudicados a jugador alguno para cómputos de estadísticas individuales.
4. Se aplicarán las reglas de juego de AQUA para todos los partidos, con excepción de las que se especifican en este reglamento.
5. Se jugarán con 7 jugadores en el agua (uno es el portero y seis jugadores de campo) y un máximo de 9 sustitutos respectivamente, en el banco de acuerdo con las reglas de AQUA, con la excepción en la categoría Splashball y 11 y menores mixto que se jugará con un máximo de 6 jugadores en el agua (un portero y cinco jugadores de campo). No se aplicará la regla del portero y cualquier jugador podrá sustituirlo con cambio de número de gorra.
6. Al momento de comenzar el partido, el equipo tiene que presentar siete (7) jugadores en el agua con sus gorras puestas y listos para comenzar, de lo contrario, se confisca el juego a favor del equipo presente que cumpla estas reglas, con excepción de la categoría de Splashball y 11 y menores mixtos, el cual permitirá la participación con seis jugadores. Los clubes a los cuales se les confisquen juegos por esta regla pagarán una multa de \$100.00 con el primer juego activo, el segundo será \$200.00 y un tercero será \$300.00 y retiran el equipo de la Liga. Las multas deben de ser pagadas a la directiva a nombre de la FPN por cada juego confiscado en o antes de su próximo día de juego.
7. Si un juego tiene que ser discontinuado por alguna razón que no sea confiscación, se continuará en la fecha que la Comisión decida y con la puntuación y las condiciones de juego existentes al ser suspendido el encuentro.
8. Se aplicará la regla del “knockout” en la temporada regular con la excepción de las categorías Splashball, 11 y menores y 14 y menores femenino. Cualquier equipo que al finalizar la primera mitad del partido este ganando el mismo por ventaja de diez (10) goles o más, se adjudicará la victoria. La regla del “knockout” no se aplicará en las rondas de clasificación de todos contra todos. En la categoría de Splashball, 11 y menores mixtos y 14 y menores femenino una vez de aplique la regla establecida de “knockout” se continuará jugando con el cronómetro sin interrupciones y sin añadir puntuación.
9. En la categoría de Splashball, se jugarán partidos de cuatro (4) períodos de cinco (5) cada uno, 11 y menores y 13 y menos, se jugarán partidos de cuatro (4) períodos de seis (6) minutos cada uno. Todas las demás categorías jugarán cuatro (4) períodos de ocho (8) minutos cada uno. Habrá un descanso de dos (2) minutos entre períodos de juego y de tres minutos entre el segundo y tercer período de tiempo.
10. En las categorías de Splashball y 11 y menores, todo atleta inscrito tiene que jugar un mínimo de un cuarto de tiempo en cada juego en el cual participe su equipo.
11. Cada equipo tendrá dos tiempos (“time out”) con la excepción de la categoría Splashball y 11 y menores mixto que tendrá cuatro tiempos (“timeout”). La duración de cada tiempo será de un minuto. Un tiempo puede ser solicitado en cualquier momento por el

- entrenador del equipo que tenga posesión del balón utilizando tiempo ("timeout") y señalando con sus manos formando una T durante el tiempo actual de juego.
12. Cualquier partido suspendido por la falta de facilidades o fuerza mayor, se celebrará en la fecha y lugar que asigne la Comisión o su representante.
 13. La posición final se determinará en base a los puntos obtenidos siguiendo el reglamento de AQUA al momento de comenzar la liga o torneo
 14. De ocurrir empates en el total de puntos de los equipos en el standing, la posición final total se adjudicará por el récord en juegos ganados y perdidos según disponen las reglas de AQUA.
 15. En el banco de cada equipo sólo se permite:
 - a. Los jugadores del equipo inscrito en ese juego y con sus gorras puestas.
 - b. Habrá un máximo de tres (3) personas en el banco, además los jugadores del juego en curso, entrenador, asistente y delegado.
 - c. Estas personas estarán detrás de la línea de gol durante todo el partido.
 - d. En caso de abandonar el área sin autorización previa, la persona será sancionada de acuerdo con las reglas de disciplina aquí estipuladas.
 16. Los entrenadores y delegados tienen que estar uniformados en el banco del equipo. Esto implica una camisa, polo o camiseta igual y un pantalón del mismo color, este puede ser corto.
 17. La Comisión de la Liga o su representante determinará los límites del área de juego, espacio designado para equipos participantes y otros detalles pertinentes al terreno de juego, antes del comienzo del partido.
 18. En la categoría de Splashball el área de juego no será mayor a 20 metros en el área llana de la piscina donde toquen piso los niños y en 11 años y menores el área de juego será no menor de 20 metros de largo. En las demás categorías el área de juego no será mayor de 25 metros de largo.
 19. El club sede de los juegos de serie regular o campeonatos o entidad asignada será responsable de:
 - a. Tener el campo de juego treinta (30) minutos antes del comienzo del primer partido del día.
 - b. Instalar el equipo de cronometraje.
 - c. Proveer dos (2) mesas y seis (6) sillas. Estas mesas y sillas serán colocadas en un área debidamente protegidas de la lluvia, ruido y el sol y donde nada interfiera con el proceso normal del juego.
 - d. Sistema de altoparlantes.
 - e. De no cumplir con alguno de estos requisitos, el Director de la liga o su representante decidirán las medidas a tomar. Si no se constituye en ese momento la directiva y su representante tomarán las medidas que entienda necesarias. En ambos casos se preparará un informe escrito para el récord.

f. Pondrá balones de juego en buenas condiciones.

20. Cada equipo será responsable de tener las gorras de juego.

21. La bola oficial del Torneo será la Mikasa y/o equivalente #5 para categorías masculinas de 15 & menores hacia arriba y el balón #4 para todas las categorías femeninas y 13 & menores masculino. Se utilizará el balón #3 para la categoría 11 & menores y el #2 para Splashball.

22. La liga de polo acuático de Puerto Rico usará gorras de acuerdo con la reglamentación de AQUA con la excepción que las gorras del 2 al 16 serán del mismo color si no tienen un segundo portero asignado. La gorra 1 del portero, será de color rojo. Cuando el portero sea sustituido por un jugador de campo deberá notificar el cambio a la mesa y al árbitro.

D. ITINERARIO

1. El itinerario de juego de la Liga será estructurado por la Comisión de Liga de acuerdo con el número de equipos inscritos y a las fechas asignadas. Este itinerario se circulará entre los clubes participantes a catorce (14) días del inicio de la Liga y será incluido en la página web de la Federación. Variaciones a dicho itinerario por circunstancias que así lo ameriten, podrán ser hechas por la Comisión de la Liga con el consentimiento de la Comisión Técnica de Polo Acuático. Luego de la aprobación final al itinerario, cualquier solicitud de cambio, conlleva un cargo de \$100.00.
2. Cuando hay ocho (8) o más equipos en una categoría, se dividirá en dos grupos, para efectos de preparar el itinerario de juegos. La distribución de los equipos se hará de acuerdo con el standing final de la temporada anterior. Los clubes con más de un equipo se asignan a cada grupo para balancear el número de equipos. Luego se sortearán los equipos en cada grupo.
3. Cualquier equipo que se retire después de haberse hecho el itinerario de la Liga, tendrá una sanción de \$100.00 (cien dólares).
4. El itinerario de juego de cada jornada será circulado entre los clubes participantes de la liga con siete (7) días de anticipación al primer juego de esa jornada.

E. OFICIALES Y ARBITROS

1. Los clubes participantes someterán una lista de sus oficiales o personas interesadas en ser oficiales, en la fecha límite para entregar las inscripciones de los equipos. La lista se entregará a la entidad asignada.
2. Los oficiales de mesa que trabajarán durante la Liga deben haber tomado un adiestramiento certificado por la Comisión. Cada equipo deberá presentar un mínimo de un oficial en cada juego que participen. En caso de no estar presente un oficial certificado disponible el día de juego, el Director o su representante designará un sustituto para ese

juego y el equipo que no presente su oficial de mesa tendrá una multa de \$25. La mesa se compondrá de al menos (3) oficiales.

3. Los árbitros y los oficiales deben cumplir con su asignación y estarán debidamente uniformados como lo determine la Comisión. Cualquier oficial o árbitro designado para trabajar y que no pueda cumplir, será responsable de avisar a la Comisión de la liga y conseguir un sustituto que esté capacitado para cubrir su posición.
4. No se permitirá la participación ni presencia de jugadores, entrenadores, ni de otras personas en la mesa a menos que estén autorizados a trabajar como oficiales de ese partido; excepto los oficiales evaluadores y los miembros del Comité Ejecutivo de la FPN.
5. Se utilizarán dos árbitros en todos los partidos. Si por alguna razón fuera de control hay solamente uno disponible para comenzar el partido, los equipos participantes tendrán que estar de acuerdo para continuar el partido, sino la Comisión asignará el juego para otro día.
6. Se utilizarán los siguientes oficiales de mesa:
 - a. Crono metrista reloj 30 segundos
 - b. Crono metrista reloj de tiempo de
 - c. Secretario planilla de juego #1
 - d. Secretario planilla expulsiones #2
 - e. Anunciador

F. PROTESTAS Y RECLAMACIONES

1. El Comité de Protesta estará compuesto por tres (3) miembros preferiblemente de la Comisión de la liga, donde no haya un club con más de un (1) representante.
2. En caso de protesta la misma será:
 - a. Sometida por escrito al Director de la Liga o su representante no más tarde de treinta (30) minutos después de finalizado el partido en cuestión.
 - b. Citando específicamente la regla o reglas incluidas en este reglamento que motivaron la protesta.
 - c. Firmada por el representante del equipo.
 - d. Acompañada de la suma de \$50.00 en efectivo.
3. Si la protesta no reúne los cuatro (4) requisitos, la Comisión o su representante debe rechazar la misma sin ulteriores procedimientos. Los \$50.00 depositados con la protesta, serán devueltos si ésta se declara ha lugar. En caso de que se declare sin lugar, los \$ 50.00 irán a los fondos de la Comisión y serán contabilizados por el Tesorero de la FPN a favor de la CTPA. Igual tratamiento se le dará al pago de multa por incumplimiento de los equipos donde aplique esta sanción.
4. El Comité de Protesta considerará cualquier protesta oficial que esté en orden y su decisión será final y firme.
5. No se declarará el “standing” final ni se adjudicará premiaciones hasta tanto la (s) protesta (s) haya sido resuelta (s) en forma final.

6. No se permitirán alegaciones por parte de atletas, entrenadores o representantes al árbitro, jueces de gol u oficiales de mesa durante un partido. Insistencia de mantener la alegación será razón suficiente para expulsión del área de juego por el árbitro. Reclamaciones o alegaciones deberán ser hechas por el delegado asignado por el equipo.
7. El árbitro de un partido puede recomendar la terminación de este, que no sea por falla en las facilidades y/o fuerza mayor, si a su mejor juicio, él entiende que las condiciones no son favorables para continuar jugando por razones de seguridad. Este deberá informar inmediatamente a la Comisión o su representante para la acción correspondiente por este último de acuerdo con las reglas de la liga. De igual forma el árbitro deberá informar inmediatamente por escrito, una vez termine el partido, las razones que tuvo para expulsar participantes, espectadores, entrenadores y/o delegados por razones de disciplina o “act of violence” en el caso de jugadores.

G. CAMPEONATOS DE LA LIGA

1. Se realizarán campeonatos para cada una de las ramas y categorías establecidas entendiéndose que los campeonatos celebrados al finalizar la temporada del año en curso se conocerán como los Campeonatos Nacionales de Polo Acuático de la Federación Puertorriqueña de Natación.
2. El lugar para los juegos de campeonato será determinado por la Comisión de la Liga.
3. En caso de empate en la serie regular, posterior a la aplicación de la regla de AQUA, de ser necesario, la sede para el desempate será decidido por el Director de Liga .
4. La clasificación se realizará tomando en consideración lo siguiente:

Cantidad de Equipos	Cualificación para Campeonatos
Dos	Se jugará un juego final entre los dos equipos
Tres	● Se jugará un juego semifinal entre el equipo que terminó en segunda y tercera posición. ● La serie final consistirá en un juego entre el ganador de la semifinal y el ganador de la serie regular
Cuatro	● Se jugará una serie semifinal del primero (1ro) contra el cuarto (4to) y el segundo (2do) contra el tercero (3ro). ● Los ganadores juegan por el campeonato y los perdedores por el tercer lugar. ● La clasificación de la serie semifinal se determinará en base a las reglas de este Reglamento.

Cantidad de Equipos	Cualificación para Campeonatos
Cinco o más	● Clasifican los equipos que en la serie regular terminen en las primeras cuatro (4) posiciones. ● La clasificación de la serie semifinal se determinará en base a las reglas de este Reglamento
Rama con dos grupos/secciones	● Clasifican los equipos que en la serie regular terminen en las primeras dos posiciones de cada grupo. ● El Grupo 1 será el equipo que termine en la primera posición del Grupo A y el que termine en segundo lugar del grupo B ● El Grupo 2 será el equipo que termine en la primera posición del Grupo B y el que termine en segundo lugar del grupo A ● Los ganadores de las series semifinales pasarán a la serie final. ● Las series semifinales y la serie final serán de un juego. ● Los equipos perdedores en la serie semifinal jugarán un juego entre sí para determinar la tercera (3ra) posición.

1. En los campeonatos, todos los juegos deberán tener un resultado final. Todo partido que terminase empate se decidirá vía penales.
2. En todos los juegos de campeonato se utilizarán dos (2) árbitros, no importa la categoría que se juegue.
3. Todos los clubes y/o equipos tienen que estar al día en sus asuntos financieros con la Comisión y con la FPN antes del inicio del juego correspondiente en los campeonatos, de igual manera los competidores “no afiliados”.

H. DISCIPLINA:

1. Se aplicará el Reglamento de Disciplina vigente de la FPN, lo contemplado en las reglas de FPN y los contenidos en este Reglamento.

2. Un equipo que incurra en una irregularidad (atleta no federado, inscripción ilegal de un atleta, cambio en el roster después de la fecha señalada poner a jugar un atleta suspendido, atleta fuera de edad o cualquier otra causa que fuera descubierta), podrá ser castigado según se establece en el Reglamento de Disciplina de la FPN con la confiscación de todos los juegos celebrados durante el tiempo de la irregularidad. Se aplicará una multa de \$50 por cada incidencia en este inciso.
3. Castigos, sanciones u otras medidas disciplinarias impuestas a atletas, continuarán vigentes durante los campeonatos nacionales con el número de juegos requeridos.
4. Cualquier atleta que sea expulsado de juego por cometer la falta de “act of violence” será suspendido para el próximo partido y sometido a una evaluación por la Comisión de Liga. En esa evaluación se tomarán en consideración el reporte del árbitro, las circunstancias alrededor de dicha penalidad y la recomendación del Director de Liga. La directiva Comisión pasará juicio sobre la acción y determinará si el caso amerita alguna otra suspensión. El atleta sancionado no podrá participar hasta tanto la Comisión haya tomado decisión al respecto. Por cometer la segunda falta, tendrá suspensión hasta que sea evaluado por la Comisión de la liga el cual deberá rendir un informe a la CTPA con las recomendaciones pertinentes para tomar una decisión final.
5. Ser culpable de mala conducta (misconduct) incluye el uso de lenguaje soez, agresivos o faltas persistentes en el juego, o negarse a mantener obediencia o mostrar falta de respeto hacia un árbitro u oficial o comportamiento en contra del espíritu de las reglas y que puedan causar desprestigio al juego. El jugador ofensor deberá ser expulsado del resto del partido, con sustitución, y deberá abandonar el área de la competencia.
6. Cualquier Entrenador, Asistente de Entrenador o delegado que sea expulsado de juego o que el árbitro le saque una tarjeta roja, será suspendido para el próximo juego. El entrenador no podrá estar en el área de la piscina y si lo hace y actúa como coach desde las gradas, el juego podrá ser confiscado a favor del equipo contrario. De acuerdo con las circunstancias alrededor de dicha penalidad y la recomendación de la Comisión de la Liga, la CTPA podrá pasar juicio sobre la acción y determinará si el caso amerita alguna otra penalidad.
7. Cualquier infracción de las reglas expresadas en este Reglamento, al de la FPN o al organismo al cual está adscrito la FPN, cualquier ofensa verbal o física a un oficial estará sujeta a sanciones impuestas por el árbitro, La CTPA y/o a la FPN.
8. Sanciones que podrá imponer un árbitro de un juego a los equipos y/o atletas, entrenadores y delegados.
 - a. Amonestación.
 - b. Suspensión de entrenadores, atletas o equipo por el juego que se está celebrando cuando surge el problema.
 - c. Expulsión del terreno de juego, a atletas, entrenadores y/o delegados.
 - d. Recomendar a la Liga de Polo Acuático sanciones más fuertes.

9. Sanciones que podrá imponer la Comisión Polo Acuático y/o la CTPA a los equipos, entrenadores, oficiales, árbitros y/o a los atletas.
- Amonestaciones
 - Suspensión de entrenadores, atletas o equipo por el juego que se está celebrando de otros juegos o de días de competencia.
 - Expulsión del terreno de juego, área de la piscina y/o de la competencia a jugadores, entrenadores y/o representantes.
 - Confiscación de un partido.
 - Multa a un entrenador que no exceda de cincuenta (\$50.00) dólares en una segunda expulsión y en una tercera, cien dólares (\$100.00), entendiéndose que los equipos serán responsables ante La Liga de estas multas, entiéndase que:
 - Recurrencias de esta falta será motivo suficiente para la recomendación ante la Comisión de la Liga de la suspensión del entrenador por el resto de la liga y de los Campeonatos.
 - El castigo se aplicará en aquellos partidos en donde el entrenador expulsado intervenga como entrenador de un equipo aun cuando no sea de la misma categoría de donde fue expulsado.
10. Cualquier atleta que cometa alguna agresión física contra un árbitro, oficial, Director de la Liga, miembro de la CTPA, o de la FPN dentro del área de juego previamente demarcada será sumariamente expulsado del juego sin sustitución y del resto de la liga y los campeonatos de ese año. Estará además sujeto a cualquier otra sanción adicional que determine la FPN. A tales efectos, la Comisión o su representante y la persona agredida harán un informe escrito.
11. Cualquier falta cometida por un oficial, delegado, árbitro o miembro de la Liga de Polo Acuático le aplicará el debido proceso de acuerdo con el reglamento de disciplina de la Federación Puertorriqueña de Natación.

I. PRESELECCIONES

1. Todas las personas, atletas, oficiales y técnicos de polo acuático que deseen participar en alguna preselección y en eventos internacionales en representación de Puerto Rico, tiene que participar en la liga inmediatamente anterior al evento. Se exime de esta disposición a personas, atletas, oficiales y técnicos que por razones de estudios o trabajo están fuera de Puerto Rico. Esta situación tiene que ser presentada al CTPA por escrito y estará sujeta a verificación por parte de la FPN. Estas personas, atletas, oficiales y técnicos tienen que mantenerse activas en su capacidad dentro del polo acuático o cualquier otra disciplina de la natación y enviará evidencia escrita de tal situación cuando así le sea requerido. El CTPA se reserva el derecho de evaluar técnicamente a esta persona en cualquier momento antes de decidir finalmente la inclusión de esta (s) persona (s) en la preselección y selección nacional.

J. PRUEBAS DE DOPAJE (DOPING CONTROL)

La FPN se reserva el derecho de someter a atletas, oficiales, técnico y personal administrativo a pruebas de control de dopaje (“doping control”) de acuerdo a lo dispuesto por la AQUA y la FPN.

K. ENMIENDAS

Estas reglas podrán ser enmendadas por la CTPA con la aprobación de la Federación Puertorriqueña de Natación.

L. CLÁUSULA DE SEPARABILIDAD

Si se hace una enmienda a este Reglamento, las otras partes continuarán en vigor.

M. VIGENCIA

Este Reglamento estará en vigor a partir del 1 de enero de 2025 y será efectivo hasta el 31 de Diciembre de 2028

Andres Solivan, Presidente
Federación Puertorriqueña de Natación

Jean Pierre Mujica, Presidente
Comisión Técnica de Polo Acuático

Revisado: enero 2025