



**MANUAL TÉCNICO
XVI CAMPEONATO
PANAMERICANO JUVENIL DE
SQUASH**

BRASILÍA – BRASIL – 17 AL 23 DE JUNIO DE 2018



MANUAL TÉCNICO DE CAMPEONATOS

TABLA DE CONTENIDO

1.- LUGAR Y FECHA	6
2.- COMPETIDORES	6
2.1 CONFORMACIÓN DE LAS DELEGACIONES	7
2.2 INSCRIPCIONES	7
2.3 ELEGIBILIDAD	8
2.3.1 CAMPEONATOS JUVENILES	7
2.3.2 ELEGIBILIDAD DE LOS ATLETAS	8
2.3.3 NACIONALIDAD DE LOS ATLETAS	8
3.- INSCRIPCIONES	8
3.1.- INSCRIPCIÓN NUMÉRICA	9
3.2.- INSCRIPCIÓN NOMINAL	9
3.2.1 INSCRIPCIÓN DEL JUGADOR RESERVA	9
3.3.- OTRAS PLANILLAS DE INSCRIPCIÓN	9
3.4.- NÚMERO DE SPIN (Squash Player Identification Number)	9
3.5.- RETIRO TARDÍO DE LOS CAMPEONATOS DE LA FPS	10
4.- REGLAMENTO	10
4.1.- PELOTA OFICIAL	10
4.2.- LENTES PROTECTORES	10
4.3.- RESOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS	11
4.3.1 GENERALES	11
4.3.2 TÉCNICAS	11
4.4.- SOFTWARE OFICIAL	11
5.- SISTEMA DE COMPETENCIA	11
5.1 EVENTO INDIVIDUAL	11
5.2 EVENTO DOBLES	11
5.3 EVENTO POR EQUIPOS	11

6.- ESTRUCTURA DEL CAMPEONATO DE SQUASH	12
6.1. DIRECTOR DE CAMPEONATO	12
6.2. PANEL DE SIEMBRAS DE CAMPEONATO	12
6.3. DIRECTOR TÉCNICO	12
6.4. COMITÉ ORGANIZADOR DEL CAMPEONATO	13
6.5. ÁRBITRO GENERAL DEL CAMPEONATO	13
6.6. PANEL DE APELACIONES	13
7.- PROTESTAS Y APELACIONES	13
8.- SISTEMA DE COMPETENCIA	14
8.1 EVENTO INDIVIDUAL	14
8.1.1 PUNTAJE Y JUEGOS	14
8.1.2 LLAVES, (DRAW) Y SIEMBRAS	14
8.1.2.1 SIEMBRAS PARA LAS LLAVES DE INDIVIDUALES.	14
8.1.3. LLAVES, (DRAW), DE 16 (8 SEMBRADOS)	15
8.1.4. LLAVE, (DRAW), DE 32 (16 SEMBRADOS)	16
8.1.5. LLAVE DE 64, (DRAW), (32 SEMBRADOS)	16
8.1.6. OTROS	18
8.2 EVENTO DE DOBLES	18
8.2.1 PUNTAJE Y JUEGOS	18
8.2.2 DRAW Y SIEMBRAS	18
8.2.3 OTROS	19
8.3 EVENTO POR EQUIPOS	20
8.3.1 PUNTAJE Y JUEGOS	20
8.3.2 SIEMBRAS	20
8.3.3 LLAVES, (DRAWS), de 6 a 8 países participantes.	21
8.3.4 LLAVES, (DRAWS), de 9 a 12 países participantes.	22
8.3.5 LLAVES, (DRAWS), de 13 a 16 países participantes.	23
8.3.6 LLAVES, (DRAWS), de 17 a 24 países participantes.	23
8.3.7 ORDEN DE LA RAQUETAS	24
8.3.8 PARTICIPACIÓN CON EQUIPO INCOMPLETO	24

8.3.9 ORDEN FINAL DE LOS GRUPOS (FASE 1)	25
8.3.10. OTROS	25
9.- CRONOGRAMA DE COMPETENCIAS	26
10. CALENDARIO DE ENTRENAMIENTOS	26
11. PROTOCOLO, PREMIACIÓN Y MEDALLERO	26
11.1. CEREMONIAS	26
11.2. PREMIACIONES	26
11.3. MEDALLERO	27
12. OFICIALES TÉCNICOS	27
12.1. ÁRBITRO GENERAL DE CAMPEONATO	28
12.2. REUNIONES TÉCNICAS DE ARBITRAJE	28
12.3. SISTEMA DE ARBITRAJE	28
12.4. CUOTA OPCIONAL A LOS PAÍSES QUE DECIDAN NO TRAER ÁRBITRO EN LA DELEGACIÓN	28
13. UNIFORMES	29
13.1. UNIFORMES DE LAS DELEGACIONES	29
13.2. UNIFORME DEL PERSONAL TÉCNICO	30
14. CONGRESILLOS TÉCNICOS	30
14.1. CONGRESILLOS TÉCNICOS	30
14.2. OTRAS REUNIONES TÉCNICAS	30
15. CONTROL MÉDICO Y CONTROL ANTIDOPAJE	30
16. HOTEL	31
17. ALIMENTACIÓN	32
18. TRANSPORTE	32
18.1. AEROPUERTO – HOTEL - AEROPUERTO	32
18.2. HOTEL – SEDE – HOTEL	32
19. SEDES	32
19.1. COMPLETE COURT ACCREDITATION (CCA)	32
20. SERVICIOS ADICIONALES	33

20.1. ENCORDADO DE RAQUETAS	33
21. INFORMACIÓN DE LA CIUDAD SEDE	33

REGULACIONES TÉCNICAS PARA CAMPEONATOS DE LA FEDERACIÓN PANAMERICANA DE SQUASH, FPS

Al ser otorgada la sede de un Campeonato Panamericano de Squash a un país miembro de la FPS, la Federación Panamericana de Squash, FPS, se comunicará con el país sede para definir las autoridades del Comité Organizador, incluyendo las personas que asumirán las funciones de liderazgo y de enlace.

1.- LUGAR Y FECHA

El XVI Campeonato Panamericano Juvenil de Squash se llevará a cabo en Brasilia, Brasil del 17 al 23 de Junio de 2018.

2.- COMPETIDORES

Las Federaciones Nacionales que son miembros activos con pleno derecho (*) pueden inscribir atletas y equipos en el campeonato

(*) Para ser miembros activos y con plenos derechos las Federaciones Nacionales deben estar al día con las cuotas anuales de afiliación a la FPS del ciclo olímpico correspondiente antes del inicio del campeonato. La cuota anual de la FPS es de Un Mil dólares americanos (US\$ 1.000,00), aprobado en la Asamblea Anual de la FPS 2016.

La transferencia bancaria debe ser a:

JPMorgan Chase Bank, N. A.

TX1-3315

11770 Marsh Lane

Dallas, Texas 75229

Account Name: Federacion Panamericana de Squash

Account #: **955196597**

ABA Routing #: 111000614

SWIFT Code: CHASUS 33

2.1 CONFORMACIÓN DE LAS DELEGACIONES

Las delegaciones nacionales estarán conformadas por un (1) equipo un femenino y un (1) equipo masculino:

- Un máximo de 8 atletas, 4 mujeres + 4 hombres
- Un (1) Delegado
- Dos (2) Entrenadores, uno por cada equipo
- Un (1) Árbitro, calificado a nivel nacional

Cada país debe llevar un (1) árbitro dentro de su delegación, el cual deberá estar a disposición del Árbitro del Campeonato en todo momento. Los países que no lleven árbitro deberán pagar una cuota de Quinientos Dólares Americanos (US\$ 500,00).

2.2 INSCRIPCIONES

El costo de la inscripción es de:

- US\$ 2.000,00 por equipo femenino
- US\$ 2.000,00 por equipo masculino
- US\$ 500,00 por jugador en el evento individual, sólo si el país no inscribe equipo, con un máximo de 2 jugadores por país (1 femenino + 1 masculino).
- US\$ 250,00 por jugador en el evento dobles mixtos, sólo si el país no inscribe equipo, con un máximo de 2 jugadores por país (1 femenino + 1 masculino). Si un país inscribe un equipo y un jugador individual es US\$ 250,00 por el equipo de dobles mixtos.
- US\$ 500,00 cuota de árbitros para los países que no lleven árbitro calificado a nivel nacional al Campeonato, aprobado en la Asamblea Anual de la FPS 2016.

Las transferencias bancarias deben ser enviadas al banco de la Confederación Brasileira de Squash, CBS, a:

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE SQUASH

BANCO ITAU

Agencia 4450

Conta 18.475-1

IBAN BR68 6070 1190 0445 0000 0184 751C1

SWIFT ITAUBRSPSPO

Otras opciones para envío / pagamento

- PAYPAL
- Pago en dólares americanos – efectivo

Para estas opciones entrar en contacto para instrucciones específicas en: cbs@cbsquash.com.br

2.3 ELEGIBILIDAD

Una federación nacional tiene derecho a participar en los campeonatos siempre que sea miembro activo y no tenga deudas con la FPS. La FPS se maneja de forma cuatrienal iniciando el año siguiente a los Juegos Panamericanos y terminado el año de los próximos Juegos.

2.3.1 CAMPEONATOS JUVENILES

Todos los jugadores deben tener menos de 19 años de edad al último día del campeonato. Los delegados deben presentar copia del pasaporte de cada atleta ante la oficina de campeonato antes del Congreso Técnico. En caso de cualquier duda, el pasaporte original debe presentarse ante el Director Técnico.

2.3.2 ELEGIBILIDAD DE LOS ATLETAS

Un atleta es elegible para representar a un país en un Campeonato Panamericano si cumple alguno de los siguientes requisitos:

- Haber nacido en el país
- Ser ciudadano naturalizado
- Ser ciudadano residente del país desde al menos tres años inmediatamente anteriores al campeonato.

NOTA: No obstante lo anterior, un atleta no es elegible para representar a un país si ha representado a otro país en los tres años anteriores a la fecha del inicio del campeonato (por ejemplo: campeonato mundial, campeonato regional o partido oficial entre federaciones), aplica para todos los campeonatos.

2.3.3 NACIONALIDAD DE LOS ATLETAS

El año anterior a los Juegos Panamericanos, el Campeonato Panamericano es clasificatorio a los Juegos. Para ser elegibles, los atletas participantes deben tener la nacionalidad del país que representan, es decir presentar el pasaporte del país en mención.

3.- INSCRIPCIONES

Todos los países deben completar las planillas de inscripción enviadas por la Federación Panamericana de Squash, FPS, y enviarlas antes de la fecha de cierre de inscripciones al Comité Organizador, con copia a la FPS.

Las mismas deben ser enviadas a la siguiente dirección:

- cbs@cbsquash.com.br
- fps.sectq@gmail.com

3.1.- INSCRIPCIÓN NUMÉRICA

La inscripción numérica debe ser procesada por las respectivas federaciones nacionales y tiene que ser enviada al Comité Organizador del Campeonato y a la FPS por lo menos 60 días antes de la fecha de inicio del campeonato.

En la inscripción numérica se debe indicar el número de atletas por equipo a competir en cada evento.

Fecha límite: 16 de Abril de 2018.

3.2.- INSCRIPCIÓN NOMINAL

La inscripción nominal de todos los competidores se debe enviar por lo menos con 30 días de anticipación a la fecha de inicio del campeonato al Comité Organizador y a la FPS.

Fecha límite: 16 de Mayo de 2018.

3.2.1 INSCRIPCIÓN DEL JUGADOR RESERVA

Cada Federación Nacional puede nombrar a un jugador y a una jugadora que se le permitiría reemplazar a un jugador del equipo, que por algún motivo no pueda participar en el evento. Ninguna otra sustitución será permitida.

3.3.- OTRAS PLANILLAS DE INSCRIPCIÓN

Además de las inscripciones mencionadas anteriormente, todos los países competidores deben enviarle al Comité Organizador y a la FPS por lo menos con 30 días de anticipación: una planilla de hospedaje (donde especificarán la distribución de habitaciones de su delegación) y una planilla de vuelos (horarios de llegada y salida).

Fecha límite: 30 días de anticipación a la fecha de inicio del campeonato.

16 de mayo de 2018.

3.4.- NÚMERO DE SPIN (Squash Player Identification Number)

Para todos los eventos organizados por la Federación Panamericana de Squash cada atleta debe proporcionar su número de SPIN.

Desde el 1 de enero de 2014 todos los jugadores que deseen participar en todos los Campeonatos Mundiales Individuales y por Equipo, Circuito Mundial Juvenil, Campeonatos Regionales necesitan suministrar su número de SPIN. Para obtener el número de SPIN por favor visitar la página web www.worldsquash.com e ingresar en el link del SPIN.

3.5.- RETIRO TARDÍO DE LOS CAMPEONATOS DE LA FPS

Los países que se retiren de un Campeonato luego de haberse inscripto deberán pagar:

- 25% del monto de la inscripción si un país se retira después de haber realizado la inscripción numérica.
- 50% del monto de la inscripción si un país se retira después de haber realizado la inscripción nominal.
- Además, a estos países no se les permitirá ser sede ningún campeonato panamericano en los próximos tres (3) años después de haberse retirado de un evento panamericano, a menos que sean el único país en solicitar el evento para ese año.

NOTA:

- Si el país que se retira paga el 100% del monto de la inscripción de dicho evento se exonerará de quedar vetado para realizar eventos de la Panamericana y será decisión de los países miembros de participar o no.

4.- REGLAMENTO

Los campeonatos serán llevados por el Reglamento Oficial aprobado por la Federación Panamericana de Squash, FPS, para la fecha del campeonato.

4.1.- PELOTA OFICIAL

La pelota oficial para las competencias debe ser DUNLOP, acorde a las especificaciones del Comité Organizador: negra doble punto amarillo o punto verde (altitud) y/o blanca (canchas de vidrio)

4.2.- LENTES PROTECTORES

Todos los jugadores juveniles (menores de 19 años de edad) tienen que usar lentes protectores (manufacturados por una marca aprobada por los estándares nacionales de seguridad) durante todo el tiempo de calentamiento y en los partidos. La lista de marcas de Lentes Protectores certificados por la WSF se puede encontrar en la página web www.worldsquash.com. Si algún jugador persiste en entrar a la cancha sin usar los lentes protectores, este jugador perderá el partido.

Adicionalmente el uso de lentes protectores es obligatorio para todos los jugadores en el evento de dobles.

4.3.- RESOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS

Las controversias no especificadas en este reglamento se deben resolver de las siguientes maneras:

4.3.1 GENERALES

Deben ser resueltas por el Comité Organizador de acuerdo a los reglamentos de la FPS.
De no estar allí, se resolverá de acuerdo al reglamento de la World Squash Federation (WSF).

4.3.2 TÉCNICAS

Deben ser resueltas por el Panel de Apelaciones de acuerdo a los reglamentos de la FPS.
De no estar allí, se resolverá de acuerdo al reglamento de la World Squash Federation (WSF).

4.4.- SOFTWARE OFICIAL

El software oficial para ser usado en todos los campeonatos de la Federación Panamericana de Squash es: cualquier software aprobado por la WSF: ClubLocker, Sporty HQ, o Tournament Software.

De acuerdo a las regulaciones de la World Squash Federation, WSF.

5.- SISTEMA DE COMPETENCIA

Los campeonatos de squash tendrán tres eventos, los cuales son: Individual, dobles y por equipos.

5.1 EVENTO INDIVIDUAL

A cada país se le permitirá la inscripción hasta un máximo de cuatro (4) jugadores y cuatro (4) jugadoras.

5.2 EVENTO DOBLES

A cada país se le permitirá la inscripción de una (1) pareja de jugadores para el masculino, una (1) pareja de jugadoras para el femenino, un (1) jugador y una (1) jugadora para el dobles mixto. Un mismo atleta no puede participar en los dos eventos, dobles y dobles mixtos.

5.3 EVENTO POR EQUIPOS

Cada país podrá inscribir un (1) equipo masculino y un (1) equipo femenino. (Con un mínimo de dos (2) atletas y un máximo de cuatro (4) atletas por equipo).

6.- ESTRUCTURA DEL CAMPEONATO DE SQUASH

COMITÉ DE CAMPEONATOS Y GRANDES JUEGOS

El Comité de Campeonatos y Grandes Juegos de la Federación Panamericana de Squash, FPS, será responsable de la designación del Director de Campeonato, Panel de Siembras, Director Técnico, Árbitro de Campeonato y Panel de Apelaciones, además de aprobar la designación del Comité Organizador del Campeonato propuesto por el país sede y coordinar y apoyar a los grupos de trabajo para garantizar el éxito de los campeonatos.



6.1. DIRECTOR DE CAMPEONATO

El Director de Campeonato será el enlace entre la FPS con el Comité Organizador del campeonato, Director Técnico y Arbitro de Campeonato, y será responsable de la programación general y el protocolo del campeonato. Es la autoridad máxima del campeonato y será designado por el Comité de Campeonatos de la FPS.

6.2. PANEL DE SIEMBRAS DE CAMPEONATO

El Panel de Siembras de Campeonato será el responsable de las siembras y elaboración de las llaves (draws) para cada uno de los eventos según este reglamento. El Panel de Siembras estará conformado por siete (7) personas: el Director Técnico del Campeonato, un miembro del Comité Técnico de la FPS, un delegado de cada subregión (Norte, Centro, Sur y el Caribe), quienes deberán estar familiarizados con el nivel competitivo de los atletas de su región y el Presidente de la Federación Panamericana de Squash o una persona designado por este.

6.3. DIRECTOR TÉCNICO

El Director Técnico será responsable de la organización, coordinación y supervisión de todos los partidos de Squash, así como también de la programación diaria de las competencias y la asignación de horario de entrenamientos. Será responsable por la coordinación de todas las actividades en eventos de este tipo, en base al reglamento establecido en este Manual Técnico y de los convenios o acuerdos hechos por el Comité de Campeonatos y Grandes Juegos de la FPS.

6.4. COMITÉ ORGANIZADOR DEL CAMPEONATO

El Comité Organizador de Campeonato será el responsable del nombramiento y supervisión del personal administrativo y de apoyo, proporcionar todos los suministros necesarios y coordinar otras actividades logísticas tales como: alojamiento, transporte, alimentación, hidratación, emergencias, actividades sociales, prensa, etc.

6.5. ÁRBITRO GENERAL DEL CAMPEONATO

El Árbitro General del Campeonato será responsable por la coordinación del arbitraje durante el evento, incluidas todas las cuestiones relacionadas con los árbitros y el cumplimiento de las reglas de squash aprobadas por la WSF. (Ver la [sección 12](#) para obtener una descripción detallada del Arbitraje y el papel del Árbitro de Campeonato).

6.6. PANEL DE APELACIONES

El Panel de Apelaciones de Campeonato será el responsable de resolver cualquier controversia, apelación o hecho irregular tanto técnico como moral que ocurra durante el campeonato e informar al Director de Campeonato, Comité Organizador, Director Técnico, Director de Arbitraje, delegados de los países, al Comité de Honor de la FPS y demás entes internacionales que ameriten tener conocimiento de los hechos y resoluciones.

Para el Campeonato de Mayores, el Panel de Apelaciones estará conformado por siete (7) personas: el Presidente o designado por el Presidente, Vicepresidente o designado por el vicepresidente, Secretario General de la Federación Panamericana de Squash o designado por el Secretario General y un delegado de cada subregión, (Norte, Centro, Sur y el Caribe) designados por el Comité Ejecutivo de la Federación Panamericana de Squash, FPS.

Para el Campeonato Juvenil, el Panel de Apelaciones estará conformado por cinco (5) personas: el Presidente o designado por el Presidente, Secretario General de la Federación Panamericana de Squash o designado por el Secretario General y tres (3) delegados designados por el Comité Ejecutivo de la Federación Panamericana de Squash, FPS.

7.- PROTESTAS Y APELACIONES

Cualquier protesta o apelación debe ser presentada por escrito al Panel de Apelaciones o al Director Técnico dentro de las dos (2) primeras horas después de haber ocurrido el hecho. La protesta o apelación debe estar acompañada de un pago de cien dólares americanos (US\$ 100,00) o su equivalente en la moneda del país sede. La decisión del Panel de Apelaciones debe ser anunciada antes del comienzo del siguiente partido y no puede ser apelada.

En caso de que algún delegado desee objetar el resultado de un partido, esta reclamación debe ser presentada por escrito ante el Árbitro de Campeonato, quien decidirá sobre dicha apelación. Cualquier decisión final hecha por los árbitros durante un partido de squash, de acuerdo al reglamento no puede ser apelada.

El Panel de Apelaciones está facultado para:

- Dar advertencias.
- Suspender a cualquier atleta del campeonato, y/o a cualquier miembro de la delegación.
- Informar a la Federación Nacional, FPS, WSF, PSA, de todas las irregularidades o infracciones cometidas.
- Exigir la prueba de legitimidad u otra evidencia de una lesión o cualquier otra situación de emergencia que requiera que un atleta abandone un evento o campeonato por dicha causa.

8.- SISTEMA DE COMPETENCIA

8.1 EVENTO INDIVIDUAL

Se aplicará el sistema de eliminación directa y una ronda de consolación (Plate) puede ser programada, previo acuerdo del Comité Organizador del Campeonato y el Director de Campeonato.

8.1.1 PUNTAJE Y JUEGOS

En los eventos individuales se aplicará el sistema **PARS (point-a-rally-scoring system)** a 11 puntos, con diferencia de 2 puntos si existe un empate a 10. Un partido individual consistirá en el mejor de cinco (5) juegos, de acuerdo a las reglas de la WSF.

8.1.2 LLAVES, (DRAW) Y SIEMBRAS

Las llaves, (draw), podrán ser de 8, 16, 32 o 64 jugadores. El tamaño de las llaves, (draw), se definirán de acuerdo al número de atletas inscriptos.

8.1.2.1 SIEMBRAS PARA LAS LLAVES DE INDIVIDUALES.

Las siembras para todos los campeonatos de la FPS serán hechas por el Comité de Siembras designado para ese campeonato. La meta en este proceso es sembrar hasta un máximo de 50% de la llave, según el Comité de Siembras, de acuerdo a los siguientes criterios:

1. Ranking PSA 1 a 32.
2. Ranking FPS 1 a 4.
3. Ranking PSA 3 a 64.
4. Ranking FPS 5 a 8.
5. Ranking PSA 65 a 96.
6. Ranking FPS 9 a 16.

7. Ranking PSA 97 a 132.
8. Ranking CASA o SUDAMERICANO. (1 a 4)
9. Rankings Nacionales de cada país (*)

(*) Raquetas N° 1 y N° 2 de cada país.

El Comité de Siembras publicará las SIEMBRAS, y se las enviará a los delegados de los países participantes con siete (7) días de antelación al inicio del campeonato.

No se podrá apelar la decisión del Comité de Siembras

Notas:

En la primera ronda del evento individual dos atletas del mismo país no podrán competir entre ellos. Si la llave (draw) presentara esta anomalía se deberá hacer el sorteo de nuevo.

La colocación de Byes podrá ser necesaria en las llaves (draw), estos se asignarán a los atletas con siembra: primero el primer sembrado y así sucesivamente hasta completar la llave (draw).

Ejemplo en un cuadro de 16:

- De ser 15 los jugadores, el único bye irá en la casilla 2 (donde se ubicaría el rival del 1er sembrado).
- De ser 13 los jugadores, 2 byes irán en las casillas 2 y 15, y el restante por sorteo en la casilla 7 o 10.

De esta forma, se irán ubicando todos los byes.

Las llaves (draw) serán conformados de la siguiente manera:

Llave (draw), de 16 con 8 siembras

Llave (draw), de 32 con 16 siembras

Llave (draw), de 64 con 32 siembras.

8.1.3. LLAVES, (DRAW), DE 16 (8 SEMBRADOS)

Casilla 1	1º sembrado
Casilla 2	***
Casilla 3	***
Casilla 4	5º, 6º, 7º, 8º sembrados - sorteo
Casilla 5	5º, 6º, 7º, 8º sembrados - sorteo
Casilla 6	***
Casilla 7	***
Casilla 8	3º y 4º sembrados - sorteo
Casilla 9	3º y 4º sembrados - sorteo
Casilla 10	***
Casilla 11	***
Casilla 12	5º, 6º, 7º, 8º sembrados - sorteo
Casilla 13	5º, 6º, 7º, 8º sembrados - sorteo
Casilla 14	***
Casilla 15	***

Casilla 16 2º sembrado

Las casillas marcadas con *** serán completadas por los jugadores restantes por sorteo en orden de arriba hacia abajo en la llave. Notar que algunas de estas casillas pueden ser *byes* (ver arriba).

8.1.4. LLAVE, (DRAW), DE 32 (16 SEMBRADOS)

Casilla 1	1º sembrado
Casilla 2	***
Casilla 3	***
Casilla 4	9º a 16º sembrados - sorteo
Casilla 5	9º a 16º sembrados - sorteo
Casilla 6	***
Casilla 7	***
Casilla 8	5º, 6º, 7º, 8º sembrados - sorteo
Casilla 9	5º, 6º, 7º, 8º sembrados - sorteo
Casilla 10	***
Casilla 11	***
Casilla 12	9º a 16º sembrados - sorteo
Casilla 13	9º a 16º sembrados - sorteo
Casilla 14	***
Casilla 15	***
Casilla 16	3º y 4º sembrados - sorteo
Casilla 17	3º y 4º sembrados - sorteo
Casilla 18	***
Casilla 19	***
Casilla 20	9º a 16º sembrados - sorteo
Casilla 21	9º a 16º sembrados - sorteo
Casilla 22	***
Casilla 23	***
Casilla 24	5º, 6º, 7º, 8º sembrados - sorteo
Casilla 25	5º, 6º, 7º, 8º sembrados - sorteo
Casilla 26	***
Casilla 27	***
Casilla 28	9º a 16º sembrados - sorteo
Casilla 29	9º a 16º sembrados - sorteo
Casilla 30	***
Casilla 31	***
Casilla 32	2º sembrado

Las casillas marcadas con *** serán completadas por los jugadores restantes por sorteo en orden de arriba hacia abajo en la llave. Notar que algunas de estas casillas pueden ser *byes* (ver arriba).

8.1.5. LLAVE DE 64, (DRAW), (32 SEMBRADOS)

Casilla 1	1º sembrado
Casilla 2	***
Casilla 3	***
Casilla 4	17º al 32º sembrados - sorteo

Casilla 5	17° al 32° sembrados - sorteo
Casilla 6	***
Casilla 7	***
Casilla 8	9° a 16° sembrados - sorteo
Casilla 9	9° a 16° sembrados - sorteo
Casilla 10	***
Casilla 11	***
Casilla 12	17° al 32° sembrados - sorteo
Casilla 13	17° al 32° sembrados - sorteo
Casilla 14	***
Casilla 15	***
Casilla 16	5°, 6°, 7°, 8° sembrados - sorteo
Casilla 17	5°, 6°, 7°, 8° sembrados - sorteo
Casilla 18	***
Casilla 19	***
Casilla 20	17° al 32° sembrados - sorteo
Casilla 21	17° al 32° sembrados - sorteo
Casilla 22	***
Casilla 23	***
Casilla 24	9° a 16° sembrados - sorteo
Casilla 25	9° a 16° sembrados - sorteo
Casilla 26	***
Casilla 27	***
Casilla 28	17° al 32° sembrados - sorteo
Casilla 29	17° al 32° sembrados - sorteo
Casilla 30	***
Casilla 31	***
Casilla 32	3° y 4° sembrados - sorteo
Casilla 33	3° y 4° sembrados - sorteo
Casilla 34	***
Casilla 35	***
Casilla 36	17° al 32° sembrados - sorteo
Casilla 37	17° al 32° sembrados - sorteo
Casilla 38	***
Casilla 39	***
Casilla 40	9° a 16° sembrados - sorteo
Casilla 41	9° a 16° sembrados - sorteo
Casilla 42	***
Casilla 43	***
Casilla 44	17° al 32° sembrados - sorteo
Casilla 45	17° al 32° sembrados - sorteo
Casilla 46	***
Casilla 47	***
Casilla 48	5°, 6°, 7°, 8° sembrados - sorteo
Casilla 49	5°, 6°, 7°, 8° sembrados - sorteo
Casilla 50	***
Casilla 51	***
Casilla 52	17° al 32° sembrados - sorteo
Casilla 53	17° al 32° sembrados - sorteo
Casilla 54	***
Casilla 55	***

Casilla 56	9° a 16° sembrados - sorteo
Casilla 57	9° a 16° sembrados - sorteo
Casilla 58	***
Casilla 59	***
Casilla 60	17° al 32° sembrados - sorteo
Casilla 61	17° al 32° sembrados - sorteo
Casilla 62	***
Casilla 63	***
Casilla 64	2° sembrado

Las casillas marcadas con *** serán completadas por los jugadores restantes por sorteo en orden de arriba hacia abajo en la llave. Notar que algunas de estas casillas pueden ser *byes* (ver arriba).

8.1.6 OTROS

En el evento individual solo dos (2) personas, entrenador y delegado, se les permitirá estar en el área de juego designada para cada país durante el partido. Estas personas deberán permanecer sentadas durante los juegos. En caso de alguna protesta, el delegado deberá dirigirse solamente al Árbitro del Campeonato o al Director Técnico del Campeonato, nunca a los árbitros, marcadores, al delegado o atleta contrincante.

Los jugadores tendrán una tolerancia máxima de 15 (quince) minutos para presentarse a un partido. De arribar a la cancha de juego más de 15 (quince) minutos después del horario programado, el jugador perderá el partido por walk over. **De estar ocupada la cancha asignada para el partido en el horario de juego, los 15 (quince) minutos de tolerancia comenzarán a contarse desde el momento que la misma se desocupe.**

En el caso de haber un problema de fuerza mayor de los organizadores que impidió que el deportista llegue a tiempo, se debe notificar lo antes posible al Director Técnico, quién evaluará la situación junto al Director de Campeonato y al Director de Arbitraje.

8.2 EVENTO DE DOBLES

8.2.1 PUNTAJE Y JUEGOS

En los eventos de dobles se aplicará el sistema **PARS (point-a-rally-scoring system)** a 11 puntos. Si el juego se llegara a empatar 10 a 10 se aplicará la muerte súbita, el primero en llegar a 11 puntos gana el juego.

Un partido de dobles consistirá en el mejor de tres (3) juegos, de acuerdo a las reglas de la WSF.

8.2.2 DRAW Y SIEMBRAS

En los eventos de dobles masculino, femenino y mixto, los draws podrán ser de 8, 16, o 32 parejas, aplicando la eliminación sencilla. El tamaño de las llaves (draw) se definirá de acuerdo al número de países inscriptos.

Los delegados deberán nombrar las parejas al momento de hacer la inscripción nominal. Los atletas solo podrán participar en uno de los tres eventos de dobles (masculino, femenino o mixto). Las parejas deberán ser confirmadas en el primer Congreso Técnico al comienzo del campeonato. Un atleta puede ser sustituido por otro hasta una hora antes del primer partido que dispute la pareja en el evento correspondiente (por ejemplo, si el primer partido de la pareja en dobles masculinos es a las 15hs, tendrán hasta las 14hs para realizar el cambio). La sustitución se realizará informando al Director Técnico de Campeonato y al Director de Arbitraje del cambio y completando la planilla correspondiente.

Después de realizar un cambio no se puede modificar el equipo y la pareja debe mantenerse hasta el final del evento.

Las siembras para el evento de dobles deberán ser presentadas por el Panel de Siembras nombrado para ese campeonato, poniendo atención en los resultados del Campeonato Panamericano de Squash previo a este evento. La siembra y el sorteo de las llaves (draw) se realizarán en el primer Congreso Técnico.

8.2.3 OTROS

El uso de lentes protectores es obligatorio para todos los jugadores en el evento de dobles, ([ver 4.2](#)), incluyendo el calentamiento.

En el evento de dobles solo dos (2) personas, entrenador y delegado, se les permitirá estar en el área de juego designada para cada país durante el partido. Estas personas deberán permanecer sentadas durante los juegos. En caso de alguna protesta, el delegado deberá dirigirse solamente al Árbitro del Campeonato o al Director Técnico del Campeonato, nunca a los árbitros, marcadores, al delegado o atleta contrincante.

Durante el partido los atletas, el entrenador y el delegado deberán usar el uniforme oficial del país que representan. Cada delegación deberá presentar por lo menos dos (2) uniformes de diferentes colores. **Los atletas de un país deberán jugar con los mismos colores de uniforme y deben ser diferentes a los del otro país.** En caso de tener los mismos colores, el país mejor sembrado tendrá la prioridad de escoger.

Cada pareja tendrá una tolerancia máxima de 15 (quince) minutos para presentarse a un partido. De arribar uno o ambos jugadores/as a la cancha de juego más de 15 (quince) minutos después del horario programado, la pareja perderá el partido por walk over. **De estar ocupada la cancha asignada para el partido en el horario de juego, los 15 (quince) minutos de tolerancia comenzarán a contarse desde el momento que la misma se desocupe.**

En el caso de haber un problema de fuerza mayor que impidió que alguno de los deportistas llegue a tiempo, se debe notificar lo antes posible al Director Técnico, quién evaluará la situación junto al Director de Campeonato y al Director de Arbitraje.

8.3 EVENTO POR EQUIPOS

Los eventos por equipos, masculino y femenino, se realizarán en dos (2) etapas. La primera etapa corresponde a la fase de clasificación y la segunda etapa en la llave (draw) definitiva. El tamaño de las llaves (draw) se determinará dependiendo de las inscripciones numéricas. En la etapa 1, se sembrarán, sortearán los grupos y jugarán todos contra todos en cada grupo. En la etapa 2 se realizará un draw de 4, 8 o 16 dependiendo del número de países inscritos y la posición que llegaron en cada grupo.

De haber más de 16 equipos, se realizará únicamente la etapa 2 con una ronda de clasificación previa.

8.3.1 PUNTAJE Y JUEGOS

En los eventos por equipos se aplicará el sistema **PARS (point-a-rally-scoring system)** a 11 puntos. Un partido por equipos consistirá en el mejor de tres (3) partidos, un partido individual por cada raqueta.

Cada partido individual consistirá en el mejor de cinco (5) juegos de acuerdo al reglamento de la WSF. En la fase 1 se deberán jugar los tres partidos. En la fase 2, eliminación sencilla o play off, si un equipo gana los dos primeros partidos los delegados deberán decidir si quieren jugar el tercer partido, de jugarlo este será el mejor de tres (3) juegos, ya que este partido no afecta el resultado final del encuentro entre equipos.

8.3.2 SIEMBRAS

Las siembras por equipo se definirán de acuerdo a los resultados del evento individual previo al evento por equipos.

A cada atleta se le asignará un puntaje de acuerdo a la posición final que ocupe en el evento individual. Los equipos serán sembrados de acuerdo a la suma de puntos de sus tres mejores atletas en el evento individual.

El sistema de puntos establecido para la suma del evento por equipo es el siguiente:

- Cada atleta que llegue a la ronda de 64 tendrá un (1) punto
- Cada atleta que llegue a la ronda de 32 tendrá dos (2) puntos
- Cada atleta que llegue a la ronda de 16 tendrá tres (3) puntos
- Cada atleta que llegue a la ronda de 8 tendrá cuatro (4) puntos
- Cada atleta que llegue a semifinal tendrá cinco (5) puntos
- El subcampeón tendrá seis (6) puntos
- El campeón tendrá siete (7) puntos

Para atletas que no participen en el evento individual, el Panel de Siembras le asignará un puntaje basado en la siembra que tuviera si participaba en el evento individual, hasta un máximo de cinco (5) puntos.

Los delegados deben informar al Director Técnico el nombre de los miembros del equipo en orden descendente de acuerdo a sus habilidades (por orden de raqueta) antes de las 5:00 p.m. (17:00 horas) del día anterior al Congresillo Técnico. El Director Técnico les comunicará a los delegados y entrenadores (por correo electrónico, Whatsapp o publicándolo en la cartelera), luego de las 17:00 horas, todos los órdenes de equipo para que éstos puedan realizar las protestas.

Cualquier protesta contra el orden de las raquetas de los equipos debe ser entregado al Director Técnico por lo menos dos (2) horas antes de inicio del Congresillo Técnico que debe tener lugar el día antes del comienzo del evento por equipo, donde se realizará el sorteo de los grupos y el orden de las raquetas. El Comité de Apelaciones tomará la decisión.

En el Congresillo Técnico se sortearán los grupos y el orden de juego de las raquetas para cada día de competencia.

Un cambio en el equipo se puede realizar hasta una hora antes del primer partido de la serie notificando al director Técnico y Director de Arbitraje de dicho cambio, entregándole a éstos la planilla correspondiente.

- Cuando la raqueta 1 no juega, la raqueta 2 se convierte en 1, la raqueta 3 se convierte en 2 y la raqueta 4 se convierte en 3.
- Cuando la raqueta 2 no juega, la raqueta 3 se convierte en 2 y la raqueta 4 se convierte en 3.
- Cuando la raqueta 3 no juega, la raqueta 4 se convierte en 3.

Salvo que el delegado lo haya especificado en la planilla (escribiendo '*para todo el día*'), el cambio en el equipo sólo es válido por una serie. En otras palabras, al finalizar la serie el orden del equipo volverá a la normalidad sin necesidad de entregar ningún formulario nuevamente.

8.3.3 LLAVES, (DRAWS), de 6 a 8 países participantes.

En la **fase uno** con dos (2) grupos A y B de 4 países cada uno. Conformados según su siembra de la siguiente manera:

Grupo A: 1, 3/4, 5/6, 7/8

Grupo B: 2, 3/4, 5/6, 7/8

En la **fase dos** una llave (draw) de ocho se conformará de la siguiente manera:

Casilla 1	1º grupo A
Casilla 2	4º grupo B
Casilla 3	3º grupo A/B - sorteo
Casilla 4	2º grupo A/B - sorteo
Casilla 5	2º grupo A/B - sorteo
Casilla 6	3º grupo A/B - sorteo

Casilla 7 4º grupo A
Casilla 8 1º del grupo B

Al no poder enfrentarse en la primera ronda dos países del mismo grupo, las casillas 3 y 6 quedarán definidas por el sorteo de las casillas 4 y 5 (por ejemplo, de quedar el 2º del grupo A en la casilla 4, necesariamente en la casilla 3 irá el 3º del grupo B).

Se tienen que definir todos los puestos, excepto 3ro y 4to.

Si sólo participan 7 países, se le dará un bye al 1er sembrado. De ser 6 los países participantes, se le dará un bye al primero del grupo A y otro al primero del grupo B.

8.3.4 LLAVES, (DRAWS), de 9 a 12 países participantes.

En la **fase uno** con tres (3) grupos A, B y C de cuatro (4) países cada uno o cuatro (4) grupos A, B, C y D de tres (3) países cada uno a criterio del Director de Campeonato, conformados según su siembra de la siguiente manera:

3 grupos

Grupo A: 1, 4/5/6, 7/8/9, 10/11/12

Grupo B: 2, 4/5/6, 7/8/9, 10/11/12

Grupo C: 3, 4/5/6, 7/8/9, 10/11/12

4 grupos

Grupo A: 1, 5/6/7/8, 9/10/11/12

Grupo B: 2, 5/6/7/8, 9/10/11/12

Grupo C: 3, 5/6/7/8, 9/10/11/12

Grupo D: 4, 5/6/7/8, 9/10/11/12

En la **fase dos** una llave de diez y seis con 4 byes, en los puestos 2, 7, 10 y 15, y se conformará de la siguiente manera:

1º grupo A	Casilla 1
1º grupo B	Casilla 16
1º grupo C	Casillas 8/9 - sorteo
2º grupos A, B	Casilla 8/9 y sorteo 5/12
2º grupo C	Casilla 5/12
3º grupo A, B	Casillas 4/13 – sorteo
3º grupo C	Casillas 3/14 – sorteo
4º grupo A, B	Casilla 3/14 y sorteo 6/11
4º grupo C	Casilla 6/11

Los sorteos se realizarán de arriba a abajo según el texto anterior (primer sorteo: 1º grupo C; segundo sorteo: 2º grupos A, B; etc). Recordar que ningún país se puede cruzar en primera ronda con otro de su mismo grupo. En el caso de que ocurra esto en alguno de los varios sorteos, se deberá volver a realizar el mismo.

En el caso de utilizarse el formato de 4 grupos en la fase uno, se utilizará la fase dos correspondiente a la sección de 13 a 16 países, con byes en las casillas 2, 7, 10 y 15.

8.3.5 LLAVES, (DRAWS), de 13 a 16 países participantes.

En la **fase uno** con cuatro (4) grupos A, B, C y D de 4 países cada uno, conformados según su siembra de la siguiente manera:

Grupo A: 1, 5/6/7/8, 9/10/11/12, 13/14/15/16

Grupo B: 2, 5/6/7/8, 9/10/11/12, 13/14/15/16

Grupo C: 3, 5/6/7/8, 9/10/11/12, 13/14/15/16

Grupo D: 4, 5/6/7/8, 9/10/11/12, 13/14/15/16

En la **fase dos** una llave de diez y seis, se conformará de la siguiente manera:

Casilla 1	1º grupo A
Casilla 2	4º grupo C/D - sorteo
Casilla 3	3º grupo A/B - sorteo
Casilla 4	2º grupo C/D - sorteo
Casilla 5	2º grupo A/B - sorteo
Casilla 6	3º grupo C/D - sorteo
Casilla 7	4º grupo A/B - sorteo
Casilla 8	1º grupo A/B - sorteo
Casilla 9	1º grupo A/B - sorteo
Casilla 10	4º grupo A/B - sorteo
Casilla 11	3º grupo C/D - sorteo
Casilla 12	2º grupo A/B - sorteo
Casilla 13	2º grupo C/D - sorteo
Casilla 14	3º grupo A/B - sorteo
Casilla 15	4º grupo C/D - sorteo
Casilla 16	1º del grupo B

En lo posible se tienen que definir todos los puestos, excepto 3ro y 4to. **De complicarse la definición de todos los puestos por cuestiones horarias o similares, el Comité Organizador decidirá la cantidad de puestos a definir.**

De existir algún bye, estos deben ser otorgados en favor a los países en este orden:
1º grupo A – 1º grupo B – 1º grupo C – 1º grupo D.

8.3.6 LLAVES, (DRAWS), de 17 a 24 países participantes.

Habrá un draw de eliminación directa (definiendo todos los puestos) y una ronda de clasificación (que constará de un solo partido por equipo: ganador accede al cuadro principal, perdedor definirá su posición final junto al resto de los perdedores). Según el número exacto de países varía la cantidad que ingresan directamente al cuadro principal.

- **17 equipos:** 15 al cuadro principal – 2 a la clasificación
- **18 equipos:** 14 al cuadro principal – 4 a la clasificación
- **19 equipos:** 13 al cuadro principal – 6 a la clasificación
- **20 equipos:** 12 al cuadro principal – 8 a la clasificación
- **21 equipos:** 11 al cuadro principal – 10 a la clasificación
- **22 equipos:** 10 al cuadro principal – 12 a la clasificación
- **23 equipos:** 9 al cuadro principal – 14 a la clasificación
- **24 equipos:** 8 al cuadro principal – 16 a la clasificación

Se tienen que definir todos los puestos. De complicarse la definición de todos los puestos por cuestiones horarias o similares, el Comité Organizador decidirá la cantidad de puestos a definir.

8.3.7 ORDEN DE LA RAQUETAS

Cada día de competencia tendrá un orden de raquetas preestablecido en el Congresillo Técnico entre las siguientes posibilidades:

1-2-3 1-3-2 2-1-3 3-1-2

Todos los atletas de los equipos a enfrentarse deberán estar en cancha a la hora del primer partido, con una tolerancia máxima de 15 minutos. Si un atleta no está presente en ese momento perderá el partido (se considerará forfeited o walk over). **De estar ocupada la cancha asignada para el primer partido en el horario de juego, los 15 (quince) minutos de tolerancia comenzarán a contarse desde el momento que la misma se desocupe.**

En el caso de haber un problema de fuerza mayor de los organizadores que impidió que uno o más deportistas lleguen a tiempo, se debe notificar lo antes posible al Director Técnico, quién evaluará la situación junto al Director de Campeonato y al Director de Arbitraje.

8.3.8 PARTICIPACIÓN CON EQUIPO INCOMPLETO

Si el equipo de un país se presenta con menos de 3 jugadores por cualquier circunstancia (lesión, enfermedad u otra cualquiera) se dará por perdido el partido de la raqueta 3 y los equipos quedarán conformados de la siguiente manera:

- Si la raqueta 1 no juega, la raqueta 2 se convierte en raqueta 1 y la raqueta 3 en raqueta 2.
- Si la raqueta 2 no juega, la raqueta 3 se convierte en raqueta 2.
- Si la raqueta 3 no juega, se mantiene el orden y pierde el partido.

Los partidos ganados por walk over se considerarán ganados 3/0 en juegos y 33/0 en puntos.

Si un jugador se retira durante un partido por lesión o enfermedad perderá el partido con los resultados obtenidos al momento del retiro (a partir de ahí se le suman los puntos y juegos al oponente).

8.3.9 ORDEN FINAL DE LOS GRUPOS (FASE 1)

Todos los equipos jugarán entre sí en cada grupo para establecer el orden definitivo. Este orden será de acuerdo a las siguientes reglas:

1. Número de partidos ganados.
2. Si existe un empate entre dos equipos, decidirá el resultado entre ellos.

Empate entre tres equipos: se decidirá por el número de juegos ganados, si dos equipos tienen el mismo número de juegos ganados decidirá el resultado del partido entre ellos. Si los tres equipos tienen el mismo número de juegos ganados decidirá el mejor resultado entre juegos ganados y perdidos de cada uno de ellos. De mantener el empate se irá al mejor resultado entre la diferencia de puntos ganados menos puntos perdidos. De continuar empatados se sorteará el puesto a ocupar.

8.3.10 OTROS

En el evento por equipos solo cinco (5) personas, atletas, entrenador y delegado, se les permitirá estar en el área de juego designada para cada país durante el partido. Estas personas deberán permanecer sentadas durante los juegos. En caso de alguna protesta, el delegado deberá dirigirse solamente al Árbitro del Campeonato o al Director Técnico del Campeonato, nunca a los árbitros, marcadores, al delegado o atleta contrincante.

Durante el partido los atletas, el entrenador y el delegado deberán usar el uniforme oficial del país que representan. Cada delegación deberá presentar por lo menos dos (2) uniformes de diferentes colores. **Los atletas de un país deberán jugar con los mismos colores de uniforme y deben ser diferentes a los del otro país.** En caso de tener los mismos colores, el país mejor sembrado tendrá la prioridad de escoger.

9.- CRONOGRAMA DE COMPETENCIAS

SAB	DOM		LUN		MAR		MIE		JUE		VIE		SAB	DOM
LLEGADA	AM	PM	AM	PM	AM	PM	AM	PM	AM	PM	AM	PM	SALIDA	
Congresillo Técnico	64 indiv	32 indiv	16 indiv	8 Indiv	16 Dobles / SF Indiv	8 Dobles / F Indiv	SF Dobles	F Dobles	RR1 T	RR2 T	RR3 T	8por equipos	SF	F

Nota – El cronograma puede ser revisado por el Comité Organizador.

10. CALENDARIO DE ENTRENAMIENTOS

Los entrenamientos se realizarán en los lugares designados por el Comité Organizador y en el horario designado para el mismo. La reserva de canchas deberá solicitarse al Director de Campeonato el cual designará los horarios a cada país.

11. PROTOCOLO, PREMIACIÓN Y MEDALLERO

Se realizará una ceremonia de inauguración y una ceremonia de clausura en las que todas las delegaciones deberán estar presentes con sus respectivos uniformes nacionales. A su vez, cada delegación deberá entregar su bandera e Himno Nacional (versión corta) de su país al Comité Organizador. Las mismas serán devueltas a final del campeonato.

11.1. CEREMONIAS

La ceremonia de inauguración se realizará el primer día de competencias.
La ceremonia de clausura se realizará el último día de competencia por equipos.

11.2. PREMIACIONES

La Federación Panamericana de Squash, FPS, establece las siguientes premiaciones:

Primer lugar: Medalla de Oro
Segundo lugar: Medalla de Plata
Tercer lugar: Medalla de Bronce

Nota: se otorgan dos (2) terceros lugares, no se define el cuarto lugar

Las ceremonias de premiación se realizarán después de cada final o pueden otorgarse al final del campeonato. Los atletas premiados deben vestir con el uniforme de su país durante el acto.

11.3. MEDALLERO

EVENTO	MEDALLAS		
	ORO BRONCE		PLATA
INDIVIDUAL MASCULINO	1 (1)*	1 (1)*	2 (2)*
INDIVIDUAL FEMENINO	1 (1)*	1 (1)*	2 (2)*
POR EQUIPO MASCULINO	1 (4)*	1 (4)*	2 (8)*
POR EQUIPO FEMENINO	1 (4)*	1 (4)*	2 (8)*
DOBLES MASCULINO	1 (2)*	1 (2)*	2 (4)*
DOBLES FEMENINO	1 (2)*	1 (2)*	2 (4)*
DOBLES MIXTOS	1 (2)*	1 (2)*	2 (4)*
TOTAL	7 (16)*	7 (16)*	14 (32)*

* EL número en paréntesis corresponde a la cantidad total de medallas.

12. OFICIALES TÉCNICOS

Los Oficiales Técnicos están conformados por:

- Director Campeonato
- Director Técnico
- Árbitros
- Panel de Apelaciones

La Federación Panamericana de Squash, FPS, nombrará a través de una resolución el Árbitro de Campeonato, el cual será responsable de la selección, nombramiento y supervisión de los árbitros nacionales e internacionales de acuerdo a los reglamentos establecidos para el campeonato. Esto va a entrar en vigor antes de que se presente cualquier desacuerdo en relación con el Reglamento de Campeonato.

Para llevar a cabo el campeonato, serán requeridos un mínimo de cuatro árbitros por cancha más el árbitro de campeonato y el árbitro asistente. Los árbitros serán distribuidos de la siguiente manera: 75% de árbitros internacionales y 25% de árbitros del país anfitrión. De no poder con los porcentajes establecidos, el Árbitro de Campeonato deberá elegir a los árbitros faltantes tanto nacionales como internacionales para tener el mínimo requerido sin importar los porcentajes expuestos previamente.

12.1. ÁRBITRO GENERAL DE CAMPEONATO

El Árbitro General de Campeonato será responsable de:

- Asegurarse de que el campeonato se lleve a cabo de acuerdo al reglamento de la World Squash Federation, WSF, y la Federación Panamericana de Squash, FPS. El Árbitro de Campeonato es la autoridad final para la interpretación del reglamento.
- Seleccionar los árbitros de acuerdo a este reglamento.
- Convocar reuniones para asegurar que todos los árbitros estén familiarizados con las reglas, interpretaciones vigentes y el Código de Conducta.
- Tener las pelotas y todos los materiales necesarios para asegurar el buen desenvolvimiento del campeonato, tales como: Llaves (Draws), tablas, lápices, reloj oficial, micrófonos, utensilios de limpieza, equipo de primeros auxilios, entre otros.
- Coordinar la acreditación, hospedaje, comida y acceso a los eventos sociales de los árbitros.
- Nombrar el Árbitro Asistente.
- Realizar el informe general del campeonato, incluyendo fotos.

12.2. REUNIONES TÉCNICAS DE ARBITRAJE

Las reuniones técnicas de arbitraje se realizarán en la sede del campeonato todos los días para discutir todo lo relacionado con el arbitraje, designar los grupos de trabajo de ese día y dar cualquier otra información importante.

12.3. SISTEMA DE ARBITRAJE

El Director y Árbitro de Campeonato decidirán el sistema a ser utilizado basado en el reglamento en vigencia.

12.4. CUOTA OPCIONAL A LOS PAÍSES QUE DECIDAN NO TRAER ÁRBITRO EN LA DELEGACIÓN

Se fija una cuota de US\$ 500,00 a los países que decidan no traer árbitro en sus delegaciones.

13. UNIFORMES

13.1 UNIFORMES DE LAS DELEGACIONES

Durante el campeonato es obligatorio que los atletas, entrenadores y delegados usen los uniformes representativos de sus países. Los atletas pueden usar cualquier combinación de colores de sus uniformes. Cada delegación debe tener por lo menos dos (2) uniformes de diferentes colores para las competencias y así diferenciarse de sus oponentes. Los mismos deben tener el nombre de su país en la espalda. **Durante el evento por equipos los atletas deben usar el mismo color de uniforme durante todo el partido y deben ser de color diferente a sus oponentes.**

Está absolutamente prohibido el uso de cualquier propaganda o publicidad en los uniformes de las delegaciones en los campeonatos del Ciclo Olímpico. El Comité Técnico, el Director de Campeonato, el Director de Arbitraje, o cualquier árbitro o personal técnico tienen la autoridad suficiente para solicitarles a los atletas, entrenadores y delegados que se cambien la vestimenta por incumplimiento de esta resolución.

Campeonatos Panamericanos (FPS)

1.- Camisas o blusas puede llevar:

- a) Marca, logo o nombre del fabricante en alguno de los lados del pecho que no exceda 20 cm² y 10 cm en cualquier dirección.
- b) Marca o logo de patrocinadores, en zonas claramente separadas unas de otra, en el lado opuesto al logo del fabricante y/o en las mangas de la siguiente manera:
 - i) Con tres logos de patrocinadores: cada uno no debe exceder un área de 40 cm² y 10 cm en cualquier dirección.
 - ii) Con dos logos e identificación del país: cada uno no debe exceder un área de 40 cm² y 10 cm en cualquier dirección.
- c) En todos los eventos de campeonatos de la Federación Panamericana de Squash, FPS, las camisas o blusas deben llevar el nombre del país como se define a continuación:
 - i) *Nombre del país* dentro de un área de al menos 200 cm² y no superior a 300 cm² en la parte posterior de la camisa o blusa.
El nombre del jugador también puede aparecer dentro de un área adicional que no exceda los 150 cm².
Las letras deben ser de un color que contraste fuertemente con el color de la franela o blusa.
 - ii) *Especificaciones*
Identificación del país debe estar fuertemente visible y en letras mayúsculas. (Castellano o Inglés)
El nombre del atleta deberá ser su apellido, se puede incluir las iniciales de los nombres.
El área mínima debe ser 20 cm de largo por 5 cm de alto.
Bandera del país puede ser colocado.

1.- Short o falda puede llevar:

- a) Marca, logo o nombre del fabricante en alguno de los lados delanteros que no exceda 10 cm².
- b) Marca o logo de un patrocinador, en el lado opuesto al logo del fabricante, que no exceda 20 cm².

13.2 UNIFORME DEL PERSONAL TÉCNICO

El Comité Organizador del Campeonato deberá suministrar los uniformes del personal técnico, los cuales son: Director Técnico, Árbitro General, Árbitros y Panel de Apelaciones del Campeonato.

14. CONGRESILLOS TÉCNICOS

14.1 CONGRESILLOS TÉCNICOS

El primer Congresillo Técnico se realizará el día anterior al comienzo del campeonato de squash. En él se dará toda la información de cómo se llevará a cabo el desenvolvimiento del campeonato, las siembras, etc. y se realizarán los sorteos de las llaves (draw) de Individuales y Dobles.

El segundo Congresillo Técnico se realizará previo al comienzo de la competencia por equipos. En el mismo se comunicarán los órdenes finales de los equipos junto a las siembras, y se realizará el sorteo. A su vez, también se sorteará el orden de las raquetas de cada día.

Sólo los delegados y entrenadores tendrán derecho a asistir a los Congresillos Técnicos. De no haber delegados ni entrenadores en una Delegación, un jugador podrá concurrir en representación del país correspondiente.

14.2 OTRAS REUNIONES TÉCNICAS

Cuando sea necesario se podrán convocar a reuniones técnicas cuando estas lo ameriten, por ejemplo para el sorteo de la fase de eliminación directa de equipos. Sólo los delegados y entrenadores tendrán derecho a asistir al Congresillo Técnico.

15. CONTROL MÉDICO Y CONTROL ANTIDOPAJE

Durante el campeonato de squash controles antidopaje podrán ser realizados, según lo especificado por la Agencia Mundial Antidopaje, WADA-AMA.

Los controles antidopaje serán responsabilidad de los Comités Olímpicos Nacionales donde se realicen los eventos siguiendo las normativas vigentes de las comisiones médicas del Comité Olímpico Internacional, COI, Organización Deportiva Panamericana, ODEPA, y por la Agencia Mundial Antidopaje, WADA-AMA.

La selección de los atletas para la toma de muestras se llevará a cabo por la Comisión Médica, en coordinación con el delegado de la Federación Panamericana de Squash, FPS, y el Director de Campeonato. Las muestras serán analizadas por laboratorios debidamente aprobados por el Comité Olímpico Internacional, COI.

Los atletas que se nieguen a cualquier control médico o toma de muestras antidopaje serán considerados positivo al dopaje con todas las consecuencias que esto trae, tales como retiro de la credencial y medallas, expulsión del campeonato y las sanciones que serán impuestas por el Comité Olímpico Internacional, COI, Organización Deportiva Panamericana, ODEPA, y la World Squash Federation, WSF.

16. HOTEL

El Comité Organizador del Campeonato asumirá todos los costos de hospedajes de las delegaciones en habitaciones dobles o triples por ocho (8) noches. Las delegaciones podrán estar conformadas por cuatro (4) atletas femeninos, cuatro (4) atletas masculinos, dos (2) entrenadores y un (1) delegado. A su vez, también asumirá el costo de los oficiales técnicos y árbitros por ocho (8) noches en habitaciones dobles. Las delegaciones que deseen llegar antes del campeonato o que deseen salir después de la clausura del campeonato serán responsables de los gastos adicionales que esto implique.

El hotel utilizado para las delegaciones será el:

Grand Mercure Brasilia Eixo Monumental

Setor Hoteleiro Norte quadra 5 Bloco G

BRASÍLIA - BRAZIL

<https://www.accorhotels.com/gb/hotel-3632-grand-mercure-brasil-ia-eixo-monumental/index.shtml>

Opcionalmente los acompañantes podrán optar por el hotel:

Mercure Brasilia Lider Hotel - está al lado del hotel oficial

<https://www.accorhotels.com/gb/hotel-3627-mercure-brasil-ia-lider-hotel/index.shtml>

Nota: Según el hotel, las habitaciones también pueden ser cuádruples.

17. ALIMENTACIÓN

El Comité Organizador del Campeonato proporcionará el desayuno a todas las delegaciones. Los mismos deberán cumplir con las necesidades para atletas de alta competencia. También es responsable de la hidratación para las delegaciones, personal técnico y árbitros en la sede del campeonato.

El Comité Organizador del Campeonato proporcionará todas las comidas al personal técnico del campeonato.

18. TRANSPORTE

El Comité Organizador del campeonato es responsable por el transporte interno de las delegaciones y personal técnico, que son:

18.1 AEROPUERTO – HOTEL - AEROPUERTO

Las Delegaciones avisarán el día y horario de su llegada y salida por medio del Formulario de Vuelos –que deberán entregar 30 días antes del comienzo del certamen–. Posteriormente, serán buscados en el Aeropuerto en su llegada y llevados al mismo en su salida.

18.2 HOTEL – SEDE – HOTEL

El Comité Organizador del Campeonato es responsable de organizar el transporte desde el hotel a la sede del campeonato y viceversa para todas las delegaciones, personal técnico y árbitro.

19. SEDES

La sede del evento será el **CAPITAL SQUASH CENTER**. Posee 6 (seis) canchas de squash; así como también vestidores y duchas.

<https://www.capitalsquashcenter.com.br/>

19.1 COMPLETE COURT ACCREDITATION (CCA)

Canchas construidas después del 1 de enero de 2013 deben cumplir con las normas aprobadas a la fecha por la World Squash Federation, WSF, cumpliendo con la *Complete Court Accreditation*, CCA. La lista de canchas aprobadas por la WSF se puede encontrar en la página web de la WSF. Para las canchas construidas antes del 1 de enero de 2013 esta normativa no aplica.

20. SERVICIOS ADICIONALES

El Comité Organizador del Campeonato informará de servicios adicionales que se puedan ofrecer.

20.1 ENCORDADO DE RAQUETAS

Habr  servicio de encordado de raquetas disponible. Las delegaciones deber n pagar por este servicio si se utiliza (se confirmar  el costo).

21. INFORMACI N DE LA CIUDAD SEDE

Brasilia (en portugu s Bras lia) es la capital federal del Brasil y la sede del gobierno del Distrito Federal, localizada en la regi n Centro-Oeste del pa s. Tiene una poblaci n de 3 millones de habitantes seg n estimaciones de 2016 del Instituto Brasile o de Geograf a y Estad stica, lo que la convierte en la tercera ciudad del pa s por poblaci n, adem s tiene una poblaci n de 4 millones en la zona metropolitana. Es sede del Gobierno Federal, conformado por el Presidente, quien trabaja en el Palacio de Planalto, el Supremo Tribunal Federal de Brasil y el Congreso Nacional de Brasil.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Brasilia>



XVI CAMPEONATO PANAMERICANO JUVENIL DE SQUASH

Brasilia

17 al 23 de Junio, 2018

Director General: Carlos Paiva
Director de Finanzas: Walter Meyer Karl
Director Técnico: Diego Bolzan
Árbitro General: Leonardo Arozena
Director de Campeonato: Francisco Paradisi

Correos electrónicos oficiales del certamen:

carlos.paiva@cbsquash.com.br

walter@knet.eti.br

bolzansquash@hotmail.com

cbs@cbsquash.com.br

Fps.sect@gmail.com

Sitio oficial: www.cbsquash.com.br

