

REGLAMENTO PARA EL CAMPEONATO PANAMERICANO CONTINENTAL DE BÁDMINTON (Válido desde enero de 2023)

1. Definición

1.1. **YONEX Pan Am Individual Championships**, se promoverá anualmente, y los eventos incluirán individuales y dobles masculinos, individuales y dobles femeninos y dobles mixtos.

1.2. **Pan Am Male & Female Cup**, se promoverá cada año par, y también podría ser válido como un evento de clasificación para la etapa final de la Copa Thomas & Uber (según BWR GCR).

1.3. **Pan American Cup**, se promoverá cada año impar, y también podría ser válido como evento clasificatorio para la etapa final de las Finales de la Copa Sudirman,

1.4. **YONEX Pan Am Junior Championships**, se promoverán anualmente, y los eventos individuales incluirán individuales y dobles masculinos, individuales y dobles femeninos y dobles mixtos en cada categoría (U11 (opcional), U13, U15, U17, U19).

1.4.1. También incluye un evento de competición por equipos mixtos de categoría Sub-19.

1.5. Cualquier Asociación Miembro puede postularse para organizar un Campeonato Panamericano Continental y dicha solicitud deberá enviarse al Director de Operaciones de BPAC de acuerdo con los documentos de licitación.

1.6. Los torneos continentales de Para bádminton están bajo el control de BWF/BPAC.

2. Elegibilidad

2.1. Para participar en un Campeonato Panamericano Continental, el jugador debe tener un pasaporte de un país cuyo territorio la Asociación Miembro tenga jurisdicción.

2.2. Los Miembros Asociados (Guyana Francesa, Guadalupe y Martinica) pueden inscribir jugadores en un Evento Continental siempre que su ID BWF esté registrado a nombre del Miembro Asociado y haya nacido en el Territorio de los Miembros Asociados.

3. YONEX PAN AM INDIVIDUAL

3.1. Otorgará puntos para el Ranking Mundial como un evento BWF Grado 2 Nivel 5 (Estatutos BWF, Sección 5.3.3.1: Sistema de Clasificación Mundial, Sección 6.5.1).

3.2. La cuota de inscripción es de USD \$75.00 por jugador "un evento", más USD\$15.00 por cada evento adicional.

3.3. Todas las inscripciones deben realizarse a través del Sistema de Inscripción en Línea de BWF.

3.3.1. Cada Asociación Miembro (excepto el país anfitrión) puede inscribir a sus jugadores de la siguiente manera:

- 3.3.1.1. Individuales (MS/WS), Hasta 4 jugadores en cada evento.
- Dobles (MD/WD), Hasta 2 parejas en cada evento.
- Dobles mixtos (XD), Hasta 4 parejas.

3.3.1.2. Número de inscripciones para el país anfitrión: La Asociación Miembro anfitriona puede inscribir a sus jugadores de la siguiente manera:

Individuales (MS/WS), hasta 6 jugadores en cada evento
Dobles (MD/WD), Hasta 3 parejas en cada evento
Dobles mixtos (XD), Hasta 6 parejas

3.3.1.3. La conformación de parejas de dos (2) Asociaciones Miembro diferentes, está permitida a todas las Asociaciones Miembros, sin embargo, la formación de parejas entre dos (2) Asociaciones Miembro contará como uno de los lugares disponibles y no como un extra. (Es decir, una pareja MD que se forma entre el país A y el país B usará un cupo de los dos disponibles)

3.4. Todos los plazos se gestionarán como Eventos de Grado 3 – Campeonato Continental Individual (Estatutos de la BWF, Sección 5.3.2) de la siguiente manera:

- Fecha límite de inscripción: martes, 28 días antes del inicio del torneo.
- Informe M&Q: martes, 28 días antes del inicio del torneo
- Clasificación para la siembra del cuadro principal, sorteo y separación nacional de entradas, martes, 21 días antes del inicio del torneo.
- Retiro sin penalización: lunes, 15 días antes del inicio del torneo.
- Sorteo: martes, 14 días antes del inicio del torneo.

4. Campeonato Panamericano Junior U19 evento

4.1. Este torneo es parte del Campeonato Panamericano Junior y se otorgará como se indica en los Estatutos de la BWF, Sección 5.3.3.2: Sistema de Clasificación Mundial Junior, Sección 6.4.

4.2. La cuota de inscripción es de USD \$75.00 por jugador "un evento", USD\$15.00 por cada evento adicional.

4.3. Elegibilidad por edad: Cada jugador debe ser menor de 19 años durante todo el año calendario en el que se celebra el torneo.

4.4. Inscripciones: Todas las inscripciones deben realizarse a través del Sistema de Inscripción Online .

4.5. Número de entradas: Cada Asociación Miembro (excepto el país anfitrión) puede inscribir el siguiente número de jugadores:

- 4.5.1. Individuales (MS/WS), hasta 4 jugadores por cada evento
Dobles (MD/WD), hasta 2 pares por cada evento
Dobles mixtos (XD), Hasta 4 pares

4.6. Número de inscripciones para el país anfitrión: La Asociación Miembro anfitriona puede inscribir a sus jugadores de la siguiente manera:

- 4.6.1. Individuales (MS/WS), hasta 6 jugadores por cada evento
Dobles (MD/WD), hasta 3 pares por cada evento
Dobles mixtos (XD), Hasta 6 pares

4.7. El Cronograma se gestionará como se describe para los torneos BWF Junior (Estatutos de la BWF, Sección 5.3.2) de la siguiente manera:

- Fecha límite de inscripción: martes, 28 días antes del inicio del torneo.
- Informe M&Q: martes, 28 días antes del inicio del torneo.
- Clasificación para la siembra del cuadro principal, el sorteo y la separación nacional de las entradas: martes, 21 días antes del inicio del torneo.

- Retirada sin penalización: lunes, 15 días antes del inicio del torneo.
- Sorteo: martes, 14 días antes de comenzar el torneo.

5. Campeonato Panamericano Junior U13 a U17

5.1 La edad de elegibilidad para que los jugadores participen en una categoría de edad es la siguiente:

5.1.1. Sub-11 años: Debe ser menor de 11 años durante todo el año calendario en el que se celebre el torneo.

5.1.2. Su implementación es opcional y está sujeta a la aprobación del Comité Ejecutivo de BPAC.

5.2. Sub-13 años: Deben ser menores de 13 años durante todo el año natural en el que se celebre el torneo.

5.3. Sub-15 años: Deben ser menores de 15 años durante todo el año natural en el que se celebre el torneo.

5.4. Sub-17 años: Ser menores de 17 años durante todo el año natural en el que se celebre el torneo.

5.5. Un jugador puede jugar en una categoría superior, si él / ella no juega esa / esos (eventos) en su propia categoría.

5.6. La cuota de inscripción es de USD \$ 75.00 por jugador "un evento", USD \$ 15.00 por cada evento adicional.

5.7. La fecha límite de inscripción es 28 días antes para comenzar el torneo.

5.8. Número de inscripciones: Cada Asociación Miembro (excepto el país anfitrión) puede inscribir el siguiente número de jugadores:

5.8.1. Individuales (MS/WS), Hasta 4 jugadores por cada evento.
Dobles (MD/WD), Hasta 2 pares por cada evento.
Dobles mixtos (XD), Hasta 4 pares

5.9. País anfitrión Número de inscripciones: La Asociación Miembro anfitriona puede inscribir el siguiente número de jugadores:

5.9.1. Individuales (MS/WS), Hasta 6 jugadores por cada evento
Dobles (MD/WD), Hasta 3 pares por cada evento.
Dobles mixtos (XD), Hasta 6 pares

5.10. La siembra, será acorde con los resultados del año anterior.

5.11. Fecha de retiro: Siete (7) días antes de que se realice el sorteo.

5.12. Los sorteos serán durante la Reunión de Jefes de Equipo.

5.11. Todas las inscripciones deben realizarse a través del Sistema de Inscripción en Línea.

6. Pan Am Male & Female Cup

6.1. Otorgará puntos para el Ranking Mundial como Competición Continental por Equipos (Estatutos de la BWF, Sección 5.3.3.1: Sistema de Clasificación Mundial, Sección 6.5.1).

6.2. Es un evento de clasificación para las finales de la Copa BWF Thomas y Uber.

6.3. La fecha límite de inscripción es el martes, 28 días antes del inicio del torneo. La siembra, será acorde con los resultados de la última edición.

6.4. Las fechas límite para el registro de inscripción de equipos y la nominación de jugadores se establecerán para este torneo en el prospecto.

6.5. El retiro sin fecha límite de penalización es el lunes anterior a la Reunión de Team Managers

6.6. El sorteo se realizará durante la Reunión de Team Managers.

6.7. Los Equipos participantes podrán tener un máximo de 10 jugadores de cada género y deberán contar con un mínimo de 4 jugadores activos de cada género.

6.8. Las regulaciones de BWF para Thomas & Uber Cup se aplicarán a este torneo a menos que se indique lo contrario en este documento.

6.9 . Un empate entre dos equipos consistirá en 5 partidos: tres (3) partidos individuales y dos (2) partidos de dobles.

6.10. La cuota de inscripción para este evento será de USD \$300.00 por equipo (4 jugadores), más USD \$75.00 por cada jugador adicional.

6.11. Sistema de competencia:

6.11.1 El número de siembras y el número de grupos serán de acuerdo con el número de inscripciones recibidas de la siguiente manera:

6.11.1.1. **Hasta 4 inscripciones:** Un grupo. Cada equipo juega contra todos los demás equipos una vez. Los 2 mejores equipos que terminan juegan entre sí nuevamente en la final.

6.11.1.2. **5 inscripciones:** Un cuadro. Cada equipo juega contra todos los demás equipos una vez. Los 4 mejores equipos clasificados avanzan al cuadro principal (fase eliminatoria).

6.11.1.3. **6 inscripciones:** Dos (2) grupos de tres (3) equipos y dos (2) cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el grupo A y la siembra 2 se colocará en el grupo B. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

6.11.1.4. **7 inscripciones:** Un grupo de tres (3) equipos (Grupo A), un grupo de 4 equipos (Grupo B) y dos (2) cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el grupo A y la siembra 2 se colocará en el grupo B. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

6.11.1.5. **8 inscripciones:** Dos grupos de cuatro (4) equipos y dos (2) cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A y la siembra 2 se colocará en el Grupo B. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

6.11.1.6. **9 inscripciones:** Tres grupos de tres (3) equipos y tres (3) cabezas de serie. La siembra 1

se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B y la siembra 3 se colocará en el Grupo C.

Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

El tercer equipo clasificado en cada grupo jugará entre sí en un grupo posterior de tres para determinar las últimas tres posiciones finales.

6.11.1.7. Hasta 10 inscripciones: Dos grupos de tres (3) equipos (Grupos A y B), un grupo de cuatro (4) equipos (Grupo C) y tres cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B y la siembra 3 se colocará en el Grupo C. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

6.11.1.8. Hasta 11 inscripciones: Un grupo de tres (3) equipos (Grupo A), dos grupos de cuatro (4) equipos (Grupos B y C) y tres cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B y la siembra 3 se colocará en el Grupo C. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

6.11.1.9. Hasta 12 inscripciones: Cuatro grupos de tres (3) equipos y cuatro (4) cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B, la siembra 3 se colocará en el Grupo C y la siembra 4 se colocará en el Grupo D. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

6.11.1.10. Hasta 13 inscripciones: Tres grupos de tres (3) equipos (Grupos A, B y C), un grupo de cuatro (4) equipos (Grupo D) y cuatro (4) cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B y la siembra 3 se colocará en el Grupo C y la siembra 4 se colocará en el Grupo D. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

6.11.1.11. Hasta 14 entradas: Dos grupos de tres (3) equipos (Grupos A y B), dos grupos de cuatro (4) equipos (Grupos C y D) y cuatro cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B, la siembra 3 se colocará en el Grupo C y la siembra 4 se colocará en el Grupo D. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

6.12. En este torneo, los equipos jugarán hasta que se ocupen todas las posiciones (del primero al último lugar).

7. Copa Panamericana (Competencia por Equipos Mixtos)

7.1. Otorgará puntos para el Ranking Mundial como un evento BWF Grado 2 Nivel 6 (Estatutos BWF, Sección 5.3.3.1: Sistema de Clasificación Mundial, Sección 6.5.1).

7.2. La siembra, será acorde con los resultados de la última edición.

7.3. Las fechas límite para el registro de inscripción del equipo y la nominación de jugadores se establecerán para este torneo en el prospecto.

7.4. El retiro sin fecha límite de penalización es el lunes 15 antes de comenzar el torneo.

7.5. El sorteo se realizará durante la reunión de Team Managers

7.6. Un equipo participante puede consistir en un máximo de 10 jugadores masculinos y 10 jugadores .

7.7. El tamaño mínimo del equipo es de 2 jugadores activos masculinos y 2 femeninos .

7.8. El Reglamento de la BWF para la Copa Sudirman se aplicará a este torneo a menos que se indique lo contrario en este documento.

7.9. La cuota de inscripción para este evento será de USD \$300.00 por equipo (4 jugadores), más UDS \$75.00 por cada jugador adicional.

7.10. Sistema de competencia:

7.10.1 El número de siembras y el número de grupos serán de acuerdo con el número de inscripciones recibidas de la siguiente manera:

7.10.1.1. **Hasta 4 inscripciones:** Un grupo. Cada equipo juega contra todos los demás equipos una vez. Los 2 mejores equipos que terminan juegan entre sí nuevamente en la final.

7.10.1.2. **5 inscripciones:** Un cuadro. Cada equipo juega contra todos los demás equipos una vez. Los 4 mejores equipos clasificados avanzan al cuadro principal (fase eliminatoria).

7.10.1.3. **6 inscripciones:** Dos (2) grupos de tres (3) equipos y dos (2) cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el grupo A y la siembra 2 se colocará en el grupo B. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

7.10.1.4. **7 inscripciones:** Un grupo de tres (3) equipos (Grupo A), un grupo de 4 equipos (Grupo B) y dos (2) cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el grupo A y la siembra 2 se colocará en el grupo B. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

7.10.1.5. **8 inscripciones:** Dos grupos de cuatro (4) equipos y dos (2) cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A y la siembra 2 se colocará en el Grupo B. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

7.10.1.6. **9 inscripciones:** Tres grupos de tres (3) equipos y tres (3) cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B y la siembra 3 se colocará en el Grupo C.

Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

El tercer equipo clasificado en cada grupo jugará entre sí en un grupo posterior de tres para determinar las últimas tres posiciones finales.

7.10.1.7. **Hasta 10 inscripciones:** Dos grupos de tres (3) equipos (Grupos A y B), un grupo de cuatro (4) equipos (Grupo C) y tres cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B y la siembra 3 se colocará en el Grupo C. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

7.10.1.8. **Hasta 11 inscripciones:** Un grupo de tres (3) equipos (Grupo A), dos grupos de cuatro (4) equipos (Grupos B y C) y tres cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B y la siembra 3 se colocará en el Grupo C. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

7.10.1.9. **Hasta 12 inscripciones:** Cuatro grupos de tres (3) equipos y cuatro (4) cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B, la siembra 3 se

colocará en el Grupo C y la siembra 4 se colocará en el Grupo D. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

7.10.1.10. **Hasta 13 inscripciones:** Tres grupos de tres (3) equipos (Grupos A, B y C), un grupo de cuatro (4) equipos (Grupo D) y cuatro (4) cabezas de serie. . La siembra 1 se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B y la siembra 3 se colocará en el Grupo C y la siembra 4 se colocará en el Grupo D. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

7.10.1.11. **Hasta 14 entradas:** Dos grupos de tres (3) equipos (Grupos A y B), dos grupos de cuatro (4) equipos (Grupos C y D) y cuatro cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B, la siembra 3 se colocará en el Grupo C y la siembra 4 se colocará en el Grupo D. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

7.11. En este torneo, los equipos jugarán hasta que se ocupen todas las posiciones (del primero al último lugar).

8. Evento Panamericano por Equipos Junior

8.1. NO otorgará puntos para el Ranking Mundial .

8.2. Las fechas límite para el registro de inscripción del equipo y la nominación de jugadores se establecerán para este torneo en el prospecto.

8.3. La siembra, será acorde con los resultados del año anterior.

8.4. La fecha límite de retiro sin penalización es el lunes, 15 días antes del inicio del torneo.

8.5. El sorteo se realizará durante la reunión de jefes de equipo.

8.6. Un equipo participante puede consistir en un máximo de 10 jugadores masculinos y 10 jugadoras. El tamaño mínimo del equipo es de 2 jugadores masculinos y 2 jugadoras activas .

8.7. El Reglamento de la BWF para la Copa Sudirman se aplicará a este torneo.

8.8. La cuota de inscripción para este evento será de USD \$300.00 por equipo (4 jugadores), más UDS \$75.00 por cada jugador adicional.

8.9. Sistema de competencia:

8.9.1 El número de siembras y el número de grupos serán de acuerdo con el número de inscripciones recibidas de la siguiente manera:

8.9.1.1. **Hasta 4 inscripciones:** Un grupo. Cada equipo juega contra todos los demás equipos una vez. Los 2 mejores equipos que terminan juegan entre sí nuevamente en la final.

8.9.1.2. **5 inscripciones:** Un cuadro. Cada equipo juega contra todos los demás equipos una vez. Los 4 mejores equipos clasificados avanzan al cuadro principal (fase eliminatoria).

8.9.1.3. **6 inscripciones:** Dos (2) grupos de tres (3) equipos y dos (2) cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el grupo A y la siembra 2 se colocará en el grupo B. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

8.9.1.4. **7 inscripciones:** Un grupo de tres (3) equipos (Grupo A), un grupo de 4 equipos (Grupo B) y dos (2) cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el grupo A y la siembra 2 se colocará en el grupo B. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

8.9.1.5. **8 inscripciones:** Dos grupos de cuatro (4) equipos y dos (2) cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A y la siembra 2 se colocará en el Grupo B. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

8.9.1.6. **9 inscripciones:** Tres grupos de tres (3) equipos y tres (3) cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B y la siembra 3 se colocará en el Grupo C.

Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

El tercer equipo clasificado en cada grupo jugará entre sí en un grupo posterior de tres para determinar las últimas tres posiciones finales.

8.9.1.7. **Hasta 10 inscripciones:** Dos grupos de tres (3) equipos (Grupos A y B), un grupo de cuatro (4) equipos (Grupo C) y tres cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B y la siembra 3 se colocará en el Grupo C. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

8.9.1.8. **Hasta 11 inscripciones:** Un grupo de tres (3) equipos (Grupo A), dos grupos de cuatro (4) equipos (Grupos B y C) y tres cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B y la siembra 3 se colocará en el Grupo C. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

8.9.1.9. **Hasta 12 inscripciones:** Cuatro grupos de tres (3) equipos y cuatro (4) cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B, la siembra 3 se colocará en el Grupo C y la siembra 4 se colocará en el Grupo D. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

8.9.1.10. **Hasta 13 inscripciones:** Tres grupos de tres (3) equipos (Grupos A, B y C), un grupo de cuatro (4) equipos (Grupo D) y cuatro (4) cabezas de serie. . La siembra 1 se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B y la siembra 3 se colocará en el Grupo C y la siembra 4 se colocará en el Grupo D. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

8.9.1.11. **Hasta 14 entradas:** Dos grupos de tres (3) equipos (Grupos A y B), dos grupos de cuatro (4) equipos (Grupos C y D) y cuatro cabezas de serie. La siembra 1 se colocará en el Grupo A, la siembra 2 se colocará en el Grupo B, la siembra 3 se colocará en el Grupo C y la siembra 4 se colocará en el Grupo D. Las demás entradas se colocarán por sorteo. Los dos mejores equipos clasificados de cada grupo avanzarán al cuadro principal (fase eliminatoria).

8.10. En este torneo, los equipos jugarán hasta que se tomen todas las posiciones (del primero al último lugar).

9. Organización general

9.1. BPAC será responsable de la organización del Campeonato Panamericano Continental de Bádminton.

9.2. La competencia se llevará a cabo de acuerdo con las Leyes de Bádminton. Se aplicará el

Reglamento General de Competencia de BWF, excepto cuando se contengan disposiciones específicas dentro de las regulaciones descritas en este documento.

9.3. El Referee y el Referee asistente serán designados por BPAC, así como un número específico de árbitros.

9.4. Cada competición será gestionada por BPAC en colaboración con la Asociación Miembro anfitriona.

10. Obligaciones de juego de las asociaciones miembro

10.1. Cada Asociación Miembro será responsable de garantizar que los jugadores inscritos por ellos, así como sus entrenadores y oficiales de equipo, cumplan con las obligaciones que se les exigen.

10.2. Cada Asociación Miembro se asegurará de que sus jugadores, entrenadores y oficiales de equipo se adhieran al "Código de Conducta del Jugador" de la BWF y al "Código de Conducta de Entrenadores y Educadores" de la BWF.

11. Team Manager

11.1. Cada Asociación Miembro que inscriba un equipo para uno de los Eventos del Campeonato Continental descritos en este documento debe designar un Team Manager.

11.2. Desde el momento de su llegada a la ciudad anfitriona, el Team Manager asumirá todas las responsabilidades administrativas y de otro tipo en nombre de la Asociación Miembro y el Equipo correspondiente en la participación en la competencia.

11.3. El Team Manager deberá asistir a cualquier reunión convocada por el Referee y/o Comité de Dirección.

12. Entrenadores oficiales

12. Cada Asociación Miembro debe designar un Entrenador o Entrenadores oficiales (máximo dos) para los Eventos de los Campeonatos Continentales descritos en este documento, **excepto para los Campeonatos Panamericanos Junior que cada Asociación Miembro puede nombrar un entrenador por cada 10 jugadores inscritos en el torneo.**

12.1. Si la Asociación Miembro decide no nombrar un entrenador oficial, entonces la Asociación Miembro **puede** enviar una carta oficial a BPAC nombrando a algunos de sus jugadores participantes como entrenadores (excepto para los campeonatos Panamericanos Junior) para el evento en cuestión.

12.1.1. Los jugadores designados como entrenador por su Asociación Miembro deben cumplir con todas las regulaciones contenidas en el "Código de Conducta de Entrenadores y Educadores" de BWF.

12.1.2. Solo los jugadores designados como entrenadores por su Asociación Miembro para un Campeonato Continental en particular pueden estar en el Campo de Juego en el papel de entrenador.

13. Acompañantes de equipo.

31.1. Cada Asociación Miembro participante debe incluir en su solicitud de acreditación el Séquito del Equipo.

13.1.1. El entorno del atleta comprende a todas las personas asociadas con los atletas, incluidos, entre otros, gerentes, agentes, entrenadores, preparadores físicos, personal médico, científicos, organizaciones deportivas, patrocinadores, abogados y cualquier persona que promueva la carrera deportiva del atleta, incluidos los miembros de la familia.

13.1.2. Un miembro del Team Entourage, debe seguir todas las pautas del torneo como Representante del Equipo, caer para cumplir con las pautas podría causar sanciones a la Asociación Miembro en cuestión.

13.1.3. Los Comités Organizadores Locales podrían cobrar una tarifa de hasta USD\$50.00 considerando los costos operativos, excepto para los Gerentes de Equipo y Entrenadores (hasta cuatro (4) entrenadores).

14. Jugadores y uniformes del equipo

14.1. Para todos los eventos continentales, los jugadores y equipos deben cumplir con las siguientes regulaciones uniformes:

14.1.1. **Competiciones por equipos**, los jugadores deben usar los colores del equipo, Cada jugador debe usar el mismo color y diseño de camisetas y pantalones cortos (o prendas equivalentes) a lo largo de un encuentro.

14.1.2. **Partidos de Individuales**, Cada jugador debe usar, en lo que respecta al color y el diseño, camisetas y pantalones cortos (o prendas equivalentes) durante todo el partido, y no se permite ningún cambio de color.

14.1.3. **Partidos de dobles**, Cada jugador en una pareja determinada debe usar camisas y pantalones cortos (o prendas equivalentes) del mismo color y diseño similar durante todo el partido, y no se permite ningún cambio de colores.

14.1.4. En los campeonatos individuales y por equipos, si los jugadores / parejas oponentes involucrados en un partido no usan ropa de color significativamente diferente, el jugador / pareja con el rango más bajo deberá usar ropa de un color significativamente diferente. Cuando ambos jugadores / parejas tengan la misma clasificación o ninguna, el jugador o pareja que aparece más abajo en la última versión del informe de M&Q realizado para el Torneo deberá cambiar el color de la ropa.

14.1.5. En los eventos continentales individuales, los pagadores / parejas deben usar colores significativamente diferentes a los de los cuartos de final.

15. Validez

15.1. Estos Campeonatos Panamericanos Continentales de Bádmiton y cualquier enmienda futura se distribuirán a todas las AM y entrarán en vigencia el día de la adopción.
Correo electrónico: bpac@badmintonpanam.org / events@badmintonpanam.org