

ACAPULCO 2015

Campeonato Mundial JAI-ALAI

SUB 22

17 al 21
diciembre
2015



DOSSIER INFORMATIVO

Entrada Libre de 6:00 pm en adelante.
Av. Costera Miguel Alemán, No. 498, Col. Icacos. Acapulco, Guerrero.

ÍNDICE

1/ ESTRUCTURA ORGANIZATIVA	2	
2/ PROGRAMA DE OTRAS ACTIVIDADES	4	
3/ PÁGINA WEB	5	
4/ ACREDITACIONES	6	
5/ TRANSPORTE	7	
6/ SERVICIOS MÉDICOS Y FISIOTERAPIA	8	
7/ SALA DE GESTIÓN Y ORGANIZACIÓN	9	
8/ SERVICIO A LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN	10	
9/ OTRAS SALAS	11	
10/ OTROS SERVICIOS	12	
11/ RECORDATORIO DEL REGLAMENTO	13	
12/ NORMAS DISCIPLINARIAS	26	
13/ HOTEL	27	
14/ FRONTÓN	28	
15/ CALENDARIO DE JUEGO	29	
16/ CALENDARIO DIARIO DE ENTRENAMIENTO	31	

1/ ESTRUCTURA ORGANIZATIVA

> 1.1/ COMITÉ DE HONOR

DIRECTOR GENERAL DE LA COMISIÓN NACIONAL DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE
LIC. Alfredo Castillo Cervantes

GOBERNADOR CONSTITUCIONAL DEL ESTADO DE GUERRERO
LIC. Héctor Astudillo Flores

PRESIDENTE MUNICIPAL DE ACAPULCO
LIC. Evodio Velázquez Aguirre

DIRECTOR GENERAL DEL INSTITUTO DEL DEPORTE DE GUERRERO
LIC. Román Bello Vargas

PRESIDENTE DEL COMITÉ OLÍMPICO MEXICANO
LIC. Carlos Padilla Becerra

PRESIDENTE FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE PELOTA VASCA
Sr. D. Xavier Cazaubon

> 1.2/ COMITÉ ORGANIZADOR

Sr. D. Valentín Evelino Yañes González
Subdirector de Calidad para el Deporte, CONADE.

Sr. D. Israel Valero
Subdirector de Apoyos Educativos y Administrativos, CONADE.

Sr. D. Julián García Angulo
Vicepresidente 1º responsable Organización Competiciones FIPV.

Sr. D. Fabián Quesada Gómez
Director General de la FIPV

Sr. D. Jorge Molina
Comisión Reorganizadora de la Pelota en México

Sr. D. Colbert Jerónimo López
Asesor FIPV

> 1.3/ COMITÉ EJECUTIVO

Coordinador General: Fabián Quesada

Administración: Mariana Lecanda

Coordinador Deportivo: Jorge López

Coordinador de Instalaciones: Fernando García Quezada

Coordinador de Hospedaje, Alimentación y Transporte: Patty Garibaldi

Coordinador de Árbitros: Peio Tranche

Jefe de mesa: Antonio Gil

Juez Único de Competición: Miguel Ángel Pozueta

Responsables de Comunicación y prensa: Mariana Lecande

Responsable de Redes Sociales y web: Jorge López

2/ PROGRAMA DE OTRAS ACTIVIDADES

Fechas Diciembre	Horario	Actividad	Lugar
Miércoles 16	16:00	Reunión Técnica Deportiva NOTA: Asisten Jefes de Equipos e interesados	Salón del Hotel Sede
Miércoles 16	18:00	Conferencia de Prensa CONADE, INDG, ACAPULCO Y FIPV	Jai Alai Acapulco Casino Emotion
Jueves 17	17:30	Inauguración Oficial del Campeonato Sub 22 de Jai-Alai NOTA: Todas las delegaciones deberán asistir equipados con Ropa Oficial (Chándal).	Jai-Alai Acapulco Casino Emotion

3/ PÁGINA WEB

La página WEB es un elemento fundamental de información tanto para los jugadores, entrenadores y miembros de la organización, que podrán consultar cualquier información del Campeonato, donde encontrarán todo lo relacionado con el desarrollo de la competencia y todos los servicios disponibles en la ciudad sede.

La página web recogerá las distintas inquietudes y podrán consultar reglamentos a utilizar en el Campeonato.

www.CMJA2015.com

4/

ACREDITACIONES

Las acreditaciones tienen como objetivo limitar los accesos de las personas a los distintos espacios establecidos por la organización. Se establecerán las siguientes acreditaciones:

_EQUIPOS, (deportistas, técnicos, médicos, delegado, etc.) y ÁRBITROS

Acceso a zona deportista, prensa y sala de organización.

_PRENSA/RADIO/TV. +

Acceso a Sala de prensa, público y zona de deportistas.

_SEGURIDAD:

Sin límite

_AUTORIDADES E INVITADOS:

Zona de público y Palco invitados.

_ORGANIZACIÓN (responsables, de la competición y personal de servicios):

Accesos a zona de deportistas, prensa, público y sala de organización.

5/ TRANSPORTE

El Comité Organizador tendrá previsto:

1/ La organización de la llegada y salida de todas las delegaciones (desde el Aeropuerto de Ciudad de Acapulco, Guerrero al hotel sede) se efectuará mediante un sistema de transporte en servicio privado y programado. Para ello las delegaciones deberán de comunicarlo con tiempo suficiente que se marcará por la organización antes de la fecha llegada, para su programación.

2/ Los Coordinadores (General de la competición y Organización) sabrán con la antelación debida los horarios y fechas de llegadas y salidas (7 días) antes de la fecha llegada.

3/ El transporte del hotel a la instalación de competición y de entrenamiento se realizará mediante un sistema de transporte en servicio privado y programado. El programa de funcionamiento se hará público en la reunión técnica.

6/ SERVICIOS MÉDICOS Y FISIOTERAPIA

Será designado un servicio de atención, estando presente en la instalación durante la celebración de los partidos.

También se pondrá a disposición de los deportistas un servicio atendido por fisioterapeutas a aquellos deportistas que lo demanden, con cargo al equipo correspondiente, previa concertación de hora.

Todo jugador inscrito en una competición internacional debe tener un seguro que le cubra de cualquier accidente o enfermedad en el transcurso de la competición/ actividad y haber pasado los reconocimientos médicos de salud preceptivos, según la reglamentación FIPV. El Jefe de equipo/delegación, deberá firmar documento, responsabilizándose de la veracidad de los certificados presentados. El incumplimiento de esta norma imposibilitará poder participar en las competiciones FIPV.

En caso de lesión de un jugador se aplicará el protocolo estipulado en el Reglamento de la FIPV.

7/ SALA DE GESTIÓN Y ORGANIZACIÓN

La oficina de gestión y organización y comunicación estará situada en la instalación de la competencia (Emotion Casino – Jai Alai Acapulco) en ella se podrá acceder para recabar cualquier información relacionada con el IX CAMPEONATO MUNDIAL SUB 22 JAI ALAI así como en el espacio habilitado en el hall del hotel.

8/ SERVICIO A LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

La organización tendrá instalado un servicio de información en la Sala de gestión y organización para facilitar el acceso y circulación de los distintos medios acreditados y para dar cobertura informativa a los Campeonatos.

Todos los medios deberán estar acreditados convenientemente para poder acceder a los distintos puntos de la instalación.

Se tendrá un set de prensa y photocall.

9/ OTRAS SALAS

En el interior de la instalación se habilitarán los siguientes espacios o salas:

- 1/ Sala Médica y de control antidopaje.
- 2/ Sala de Árbitros
- 3/ Área de deportistas

10/ OTROS SERVICIOS

La organización tiene previsto que todos los deportistas y técnicos acreditados puedan hacer uso de distintos servicios deportivos, por ejemplo:

- En el Hotel Sede – Acapulco
 - Gimnasio
 - Alberca

11/ RECORDATORIO DEL REGLAMENTO PARA LAS DELEGACIONES

1º INSCRIPCIONES (MUNDIAL):

Las Naciones participantes en las distintas competiciones, han de realizar la inscripción de jugadores y especialidad o especialidades en la que participan, con CARÁCTER OBLIGATORIO, en la reunión técnica que se realizará el día 16 de diciembre para el **IX CAMPEONATO MUNDIAL SUB 22 JAI ALAI**, previa al inicio de la competición.

El Jefe de Delegación deberá pagar 10 € por cada jugador inscrito.

Los jugadores deberán de tener la nacionalidad del país que representan, salvo autorización motivada por el Comité Ejecutivo de la FIPV (artículo 9 de la Normativa para Campeonatos del Mundo y Copas del Mundo). Se realizará un control de pasaportes en el momento de la inscripción.

2° CALENDARIO (Competición y Entrenamientos) Y RESPONSABLE DE MATERIAL:

El Calendario oficial de partidos y entrenamiento del IX CAMPEONATO MUNDIAL SUB 22 CESTA PUNTA, con los horarios, así como la persona responsable del material serán comunicados a cada delegación por la organización.

Se respetarán los horarios que figuren en el calendario oficial para el Campeonato, como norma general. En la primera fase "liga clasificatoria", los partidos se disputarán en jornada de tarde. En los partidos finales se programarán los horarios. En el caso de la fase final, si finalizado un partido no fuera la hora de inicio del siguiente, se esperará a la hora señalada en el calendario para el siguiente partido.

3° INSCRIPCIONES (PARTIDOS):

Los Jefes de Equipo, Delegados o Técnicos de cada equipo contendiente se personarán la mesa de Árbitros al objeto de que éstos les proporcionen las correspondientes hojas de inscripción de jugadores. Una vez hayan sido cumplimentadas éstas por los Jefes de equipos, Técnicos o Delegados correspondiente, les serán devueltas a los Árbitros junto con las credenciales de los inscritos en la misma.

Una vez obre en poder del Árbitro la hoja de inscripción no puede realizarse modificación alguna de ésta. Los Árbitros una vez hayan verificado que la hoja de inscripción es correcta, procederán a confeccionar el Acta.

En las hojas de inscripción de jugadores, debe hacerse constar el nombre y apellidos tanto de los jugadores titulares como de los suplentes y el del Jefe Equipo, Delegado o Técnico que la cumplimenta, que es quien la firma. Se ruega que al firmar el acta se compruebe que tanto el nombre de sus pelotaris como el resultado del partido están correctos.

Si en esta hoja no se inscribieran jugadores suplentes, en el supuesto de que se produjera una lesión o indisposición de un jugador NO podrá realizarse la correspondiente sustitución si ella fuera procedente.

Si, durante el calentamiento, se produjera la lesión o indisposición de un jugador, ésta NO tendrá la consideración de tal a efectos de cambio o sustitución para el desarrollo del partido, pues el calentamiento es previo al inicio del partido.

El calentamiento se realizará siempre en presencia de un Árbitro.

4º RECLAMACIONES:

Finalizado el partido, los delegados o técnicos de los equipos contendientes pasarán obligatoriamente por la mesa de Árbitros al objeto de firmar el acta del partido y retirar las credenciales de sus jugadores y copia del acta.

El delegado o técnico que firme el acta, tiene la facultad de solicitar del Árbitro Principal que haga constar en ésta cuantas observaciones estime oportunas, cumplimentando acto seguido la correspondiente hoja de reclamaciones.

Si en acta no constara observación alguna, en ningún caso procederá efectuarlas posteriormente.

5º PRIMER SAQUE:

El saque para el primer juego se efectuará a sorteo. El primer saque del segundo juego, lo realizará el equipo que la suerte no le favoreció para esta misma jugada en el primer juego. Si fuera necesario disputar el tercer juego, el primer saque se verificará "A sorteo".

Acto seguido, dará comienzo el partido.

6º PELOTAS-HERRAMIENTA:

Las pelotas oficiales designadas para la disputa de los partidos serán las acordadas y aportadas por la Federación Internacional de Pelota Vasca.

Antes del comienzo de cada partido, el Árbitro presentará un lote de 6 pelotas

Si la pelota resultara inservible durante el peloteo del tanto, el juego se detendrá y se reiniciará el tanto con una pelota nueva.

7° CASCOS:

Tal y como indica el Reglamento FIPV, es obligatorio el uso de casco, tanto en los jugadores delanteros como en los zagueros. Ha de entenderse que los jugadores/as deberán llevarlos puestos desde el momento que salen a la cancha para efectuar el calentamiento. En caso contrario, el Árbitro no permitirá el inicio del calentamiento al o a los jugadores que no cumplan con este requisito.

Si se produjese la circunstancia que hace alusión el párrafo anterior, el equipo que la produjese no contará con tiempo adicional de calentamiento.

8° DESCANSOS:

El Árbitro es la única autoridad en la cancha para conceder o denegar la solicitud de descanso realizada por cualquiera de los contendientes, aunque éstos posean el saque.

En los casos en los que la climatología aconseje aumentar éstos, será el Árbitro quien autorice los descansos, siempre y cuando el equipo que los solicita posea el saque. Los descansos, en ningún caso, podrán exceder de un minuto como máximo. Una vez que el equipo que ha solicitado el descanso regrese a la cancha, el equipo contrario también lo hará, no pudiendo agotar el tiempo solicitado.

Dado que los partidos se desarrollan en juegos, los equipos contendientes, con carácter obligatorio, dispondrán de un descanso de 2 minutos entre juego y juego.

Igualmente durante la disputa de cada uno de los juegos, cada equipo tiene derecho a un descanso de 1 minuto, siempre y cuando esté en posesión del saque.

En el supuesto de que un jugador del equipo que no posea el saque descansara sin ser autorizado, el Árbitro ordenará sacar al equipo que lo posea continuando el juego. El jugador que actuara de esta forma, finalizado el tanto será amonestado.

En los descansos, ningún jugador podrá abandonar la cancha.

Únicamente a juicio del Árbitro, se efectuarán paradas en el desarrollo del partido, si éste lo considera oportuno y necesario, teniendo la consideración de excepcionales y como tales, no se computarán en los tiempos de descanso. En este caso, el Árbitro sí que está facultado para autorizar a los jugadores a abandonar el terreno de juego. Si esta circunstancia se produjera, el jugador será acompañado en todo caso por un Árbitro.

9° ÁRBITROS:

El Árbitro es la única autoridad dentro de la cancha y sus decisiones son INAPELABLES sobre las cuestiones, hasta la suspensión del partido.

El Árbitro principal, antes de tomar la decisión de suspender el partido, consultará con el delegado de la FIPV, o con el delegado que la FIPV designe.

No obstante, pese a lo indicado en el punto anterior, la suspensión del partido, corresponde únicamente al Árbitro principal.

10° TÉCNICOS Y OTROS MIEMBROS EQUIPO:

Serán Técnicos aquellos que se hayan inscrito como tal en la ficha de inscripción oficial.

En el transcurso o desarrollo de un partido, se autoriza ÚNICAMENTE a que los técnicos de la especialidad de que se trate puedan permanecer en la contracancha, en su parte posterior; esto es: junto al rebote.

El médico de la delegación correspondiente y los suplentes permanecerán fuera del recinto de juego, pero junto a la puerta de acceso al mismo.

11° LESIONES Y SUSTITUCIONES:

La lesión de un jugador será constatada por el médico delegado de la F.I.P.V. o por el médico designado por el país Organizador de acuerdo con la F.I.P.V.

La lesión a la que se hace referencia es la causada por el contrario, ya sea directa o indirectamente, la producida por su propio compañero o la auto lesión y que, previo dictamen médico, ésta impida al jugador continuar el partido.

El médico dispondrá de un tiempo no superior siete minutos para dictaminar sobre la lesión. Este tiempo se contará desde el momento que el lesionado quede en manos del médico.

En la sustitución de un jugador por lesión producida por un contrario y constatada por el médico se procederá de la siguiente forma:

A. Cuando un jugador queda lesionado como sobredicho, el Árbitro autorizará su cambio por un suplente, siempre y cuando haya sido inscrito en acta como tal. En los partidos individuales, un solo suplente, y en parejas dos como máximo.

B. El partido, en el supuesto de que proceda la sustitución, deberá reanudarse a los quince minutos como máximo, a contar desde que el lesionado se puso en manos del médico. Por ello, desde el momento en que el lesionado queda en manos del médico, el o los jugadores suplentes pueden salir a la cancha a calentar.

C. Si el jugador de un equipo es sustituido por un suplente, el equipo contrario tiene la facultad de realizar o no un cambio en el suyo. Como sobredicho queda, este cambio dispondrá del mismo tiempo que los contrarios para realizar la sustitución.

D. En el supuesto de que no existieran jugadores inscritos en acta como suplentes se procederá de la siguiente forma:

- En los partidos individuales:

El Árbitro dará por terminado el partido, perdiendo éste el equipo que no lo pudo finalizar, anotando en el acta lo sucedido y, en el casillero de resultados, como ganador al equipo que puede continuar el partido y al equipo contrario los tantos que señale el marcador en el momento de producirse la suspensión.

- En los partidos por parejas:

El técnico que asesora al equipo del jugador lesionado, dispone como sobredicho queda de un tiempo de siete minutos a partir de que el jugador lesionado queda en manos del médico para comunicar al Árbitro la decisión que haya adoptado.

El técnico a que hace alusión el párrafo anterior podrá optar por:

—Que el partido continúe con un sólo jugador de su equipo. El equipo contrario no puede retirar ni cambiar a uno de sus jugadores.

_Retirar al equipo del partido, hecho éste que conlleva la pérdida del mismo. El Árbitro realizará las correspondientes anotaciones en acta procediendo de igual forma que la señalada en el apartado D, punto 1º de éste artículo.

- Que el partido continúe con un solo jugador y, si en el transcurso del partido el jugador lesionado se restableciera, previa autorización del Árbitro, pueda reintegrarse al partido.

E. En los supuestos de que la lesión sea producida por uno mismo o por su compañero se procederá de la siguiente forma:

- En los partidos individuales, no procede sustitución alguna, perdiendo el partido el equipo que no puede continuar éste. El Árbitro procederá como antedicho queda.
- En los partidos por parejas, el técnico correspondiente puede actuar conforme a lo dicho en el punto b partidos por parejas.

En el supuesto de que un jugador se lesionara por causas ajenas al juego, humedad, ser estorbado por el/los Árbitros, cámaras móviles de tv. y/o, por cualquier otro medio de comunicación autorizado a estar en la contracancha, o por el técnico contrario, en este caso SI procede la sustitución, si hubiera jugadores suplentes inscritos en acta conforme se indica en el apartado A de este artículo.

El partido continuará según lo establecido en el apartado B de este artículo.

12° INDUMENTARIA Y PUBLICIDAD:

Indumentaria

El uniforme de los jugadores será siempre:

Camisas, con cuello redondo o del tipo denominado " polo ", del color que cada País estime conveniente, estar serán siempre dos (se recomienda que la principal sea de los colores Nacionales del País). Calzado deportivo y calcetines que serán predominantemente blancos. Pantalón largo blanco, para los hombres. Falda, Falda pantalón, bermudas o vestido blanco o del color identificativo del equipo para las mujeres.

En el supuesto de coincidencia de colores, el equipo visitante o aquel que figure en el segundo lugar del calendario, deberá utilizar otro color distinto.

En la camisa podrá autorizarse el uso de anuncios publicitarios, en la forma que tenga estipulada la Federación Internacional de Pelota Vasca y el Comité Organizador de la competición y con las condiciones por ella establecidas.

Los jugadores no podrán cubrirse la cabeza con gorros, boinas ni otras prendas, salvo cintas sujetadoras de pelo o gafas protectoras.

En las especialidades en las que se utilice pelota de cuero con herramienta, será obligatorio el uso de casco protector, tanto el zaguero como el delantero.

El casco será blanco, sin inscripciones. Podrá utilizarse cascos de color, siempre que lo utilicen todos los jugadores del mismo equipo. Podrá autorizarse el uso de anuncios publicitarios, en la forma que tenga estipulada la Federación Internacional de Pelota Vasca y el Comité Organizador de la competición, con las condiciones por ella establecidas.

Todos los miembros de un mismo equipo, han de presentarse en la cancha con la misma indumentaria, ya sea durante el calentamiento, disputa del partido, entrega de premios etc. Tanto en modelo como en colores. Concretando lo expresado en el artículo 50 del Reglamento de juego y en el presente artículo.

La Federación Internacional de Pelota Vasca, podrá homologar cualquier tipo de prenda, así como no autorizar aquellas que desmerezcan la competición.

Publicidad:

- 1/** La publicidad y los anuncios promocionales están autorizados en todas las competiciones organizadas bajo la iniciativa y responsabilidad de la FIPV, debiendo cumplir lo establecido sobre la materia.
- 2/** Como criterio general, se permite sólo la publicidad de naturaleza comercial o benéfica. Ninguna publicidad podrá tener por objeto causa política alguna ni intereses de ningún grupo de presión ya sea local o internacional.
- 3/** En los escenarios de juego no se podrá colocar ni exhibir ninguna publicidad que a juicio de la FIPV sea de mal gusto, que atente a la moral o a las buenas costumbres, sea difamatoria o inadecuada teniendo en cuenta la naturaleza de nuestro deporte.
- 4/** La ubicación de los anuncios publicitarios en los escenarios de juego no deberá entorpecer la buena marcha de la competición, ni dificultar la normal visión de la pelota en juego. Para salvaguardar el cumplimiento de este precepto general se establece que la designación de los lugares concretos en los que se han de colocar los anuncios publicitarios en los escenarios de juego, deberá contar con la previa conformidad de la FIPV.

Las marcas publicitarias sobre las prendas o equipamientos de los jugadores durante los partidos deberán respetar las normas siguientes; ha de entenderse que estas son las máximas autorizadas por la FIPV, que en cada caso puedan ser adecuadas a la normativa de cada país, previa autorización de la FIPV.

Sobre la camisa o polo de juego:

- **Pecho:**

En la parte izquierda o derecha podrán figurar las insignias, escudos, nombres del país o logotipo de las empresas profesionales de pelota a quienes representan sin que excedan de las medidas de 80 cm². Igualmente podrá figurar una marca publicitaria, (incluido el logotipo del fabricante) sin que exceda cada uno de las medidas de 80 cm².

En el centro podrá figurar una marca publicitaria sin que exceda en ningún caso de las medidas de 700 cm². (35 x 20). Esta se reserva a la FIPV.

- **Espalda:**

En la parte superior podrá figurar el nombre del país, club, jugador o empresa profesional de pelota a quienes represente, bien en semicírculo o en recto, con las siguientes medidas máximas: Largo: 40 cm; Ancho: 10 cm.

En el centro o bajo espalda podrá figurar la marca publicitaria sin que exceda en ningún caso de las medidas de 700 cm². (35 x 20). Esta será reservada para el equipo

- **Mangas:**

Podrá figurar una marca publicitaria sin que exceda en su caso de las medidas de 120 cm. cuadrados (15 x 8) como máximo.

- La manga derecha está reservada a la organización de la competición.
- Federación o a la Empresa del jugador.

Sobre el pantalón:

Sobre el pantalón o en su caso falda, o falda-pantalón, únicamente podrá figurar en la parte delantera el logotipo del fabricante sin que exceda en su caso de 25 cm².

Sobre el Casco:

Se autoriza el uso de anuncios publicitarios. Será la FIPV, la encargada de su gestión. Antes del inicio de la competición se entregarán los adhesivos para su colocación. Se fijará también el lugar en donde los equipos podrán colocar pegatina con la bandera del País que representan o de la empresa a la que representan. El casco no podrá llevar más anuncios que los ya reseñados. Se respeta la marca

Sobre las herramientas de juego:

Paleta, cinta para la cabeza, muñequera, calcetines, gafas y demás utensilios utilizados en el juego sólo podrán figurar el logotipo estándar del fabricante.

Sobre las bolsas, toallas, chándales y resto de equipamientos:

Podrá figurar tanto el logotipo del fabricante como marcas publicitarias.

Cláusula final sobre publicidad.

Corresponde al Comité Ejecutivo de la FIPV. la autorización y definición concreta sobre todas las cuestiones reguladas en el presente Reglamento para cada una de las competiciones regidas por la misma así como resolver las dudas interpretativas que puedan suscitarse en su aplicación dentro de los límites establecidos en este capítulo.

13° DIRECTOR DEPORTIVO Y/O DELEGADO DE INSTALACIÓN:

Son funciones propias del DIRECTOR DEPORTIVO O DELEGADO DE INSTALACIÓN:

Cuando se trate del primer partido de cada jornada, que el frontón/Trinquete esté libre, como mínimo, DIEZ minutos antes de la hora fijada para el inicio de la jornada.

Colaborar con el Cuerpo de Árbitros, en la localización de los Equipos contendientes, al objeto, de que éstos realicen la correspondiente inscripción de jugadores para los distintos partidos y estén preparados los equipos para realizar el calentamiento y saltar a la cancha de juego en cuanto se les requiera.

Con carácter OBLIGATORIO, colaborar con el Comité Ejecutivo de la FIPV, con el Comité Organizador y con el Comité de Árbitros, ya sea de palabra o por escrito a requerimiento de cualquiera de ellos.

Finalizado el partido, acompañar a los Técnicos o Delegados de los equipos contendientes al despacho de Árbitros, al objeto de que firmen y retiren el acta correspondiente.

De hacer público diariamente los resultados de los partidos disputados.

14º JUEZ ÚNICO DE COMPETICIÓN:

En Competiciones Internacionales existirá un Juez Único. Será el encargado de juzgar en primera instancia las faltas o infracciones. Este podrá estar asesorado por los miembros que él o la FIPV estime como necesarios e idóneos.

15º EFECTOS DE CLASIFICACIÓN:

Sistema de Clasificación de los equipos:

Este sistema de clasificación se empleará en la totalidad de las competiciones organizadas por la FIPV:

- _ El ganador del partido en 2 o 3 sets obtendrá 3 puntos.
- _ El perdedor en 2 o 3 sets obtendrá 1 punto.
- _ Incomparecencia: 0 puntos.

Clasificación

A. Dentro del o de los grupos, cuando éstos están compuestos por el mismo número de equipos, se realizará de la manera siguiente:

- Según el número de puntos obtenidos en los partidos jugados.
- Si hubiera empate entre varios equipos, según el mayor número de puntos obtenidos en los partidos disputados entre los equipos implicados.
De persistir el empate entre dos equipos, el que haya vencido al otro será el calificado
- de persistir el empate entre tres o más equipos la clasificación se hará:
 - _ Según la mejor diferencia entre sets ganados y perdidos.
 - _ Según la diferencia de tantos ganados y perdidos (golaveraje) en los partidos disputados entre los equipos implicados.
 - _ El equipo de menor edad, teniéndose en cuenta el promedio de edad de los jugadores de cada equipo, siempre y cuando hayan participado físicamente en la competición.

B. Si los grupos están compuestos por un número diferente de equipos, se aplicarán los siguientes criterios secuencialmente, es decir, por el siguiente orden, hasta que desaparezca el empate:

- Por el mejor coeficiente entre puntos obtenidos y número de partidos.
(Puntos/Nº de partidos).
- Por el mejor coeficiente entre diferencia de juegos (sets) y número de partidos.
(Nº de juegos a favor - Nº de juegos en contra)/ Nº de partidos).
- Por el mejor coeficiente entre diferencia de tantos y número de partidos
(Nº de tantos a favor - Nº de tantos en contra)/ Nº de partidos).
- Si continúa el empate, la clasificación se establece a favor de la menor edad media que sumen los participantes de cada equipo.

16º DOPAJE:

La FIPV podrá realizar controles antidoping en el transcurso de la competición. Para todos aquellos que estén tomando medicación y que pudieran dar positivo en un control, deberán de enviar previamente a su incorporación a la competición un formulario de AUT.

Para sanciones por dopaje deportivo se estará a lo dispuesto en el Código Mundial Antidopaje y las disposiciones al efecto de la Wada/Ama.

16º DISPOSICIÓN FINAL

El Comité Ejecutivo de la FIPV, o en su defecto el Juez Único de competición, queda facultado para resolver cuantas circunstancias se presente a lo largo de la competición que no se hallen contenidas en el Reglamento.

12/ NORMATIVA DISCIPLINARIA PARA TODOS LOS PARTICIPANTES

Se aplicara a todos los participantes (Jugadores, Técnicos, Médicos, Directivos, etc.), en el IX CAMPEONATO MUNDIAL SUB 22 JAI ALAI. Todos sin exclusión estarán bajo la disciplina de la Federación Internacional de Pelota Vasca.

En caso de falta grave o reincidencia, el participante podrá ser retirado y/o expulsado de la competición y/o Selección a la que pertenezca.

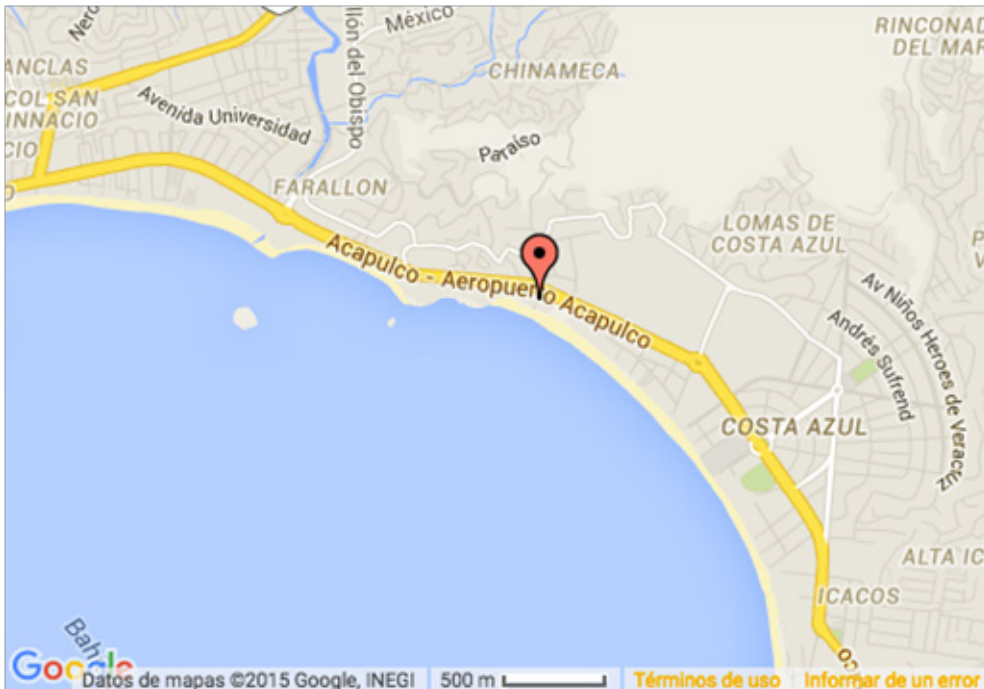
Todas las Federaciones participantes deberán de prestar su cooperación en la organización de las distintas actividades.

Las Federaciones participantes deberán de comentar cualquier cuestión que duden o crean conveniente, con Los responsables de la organización, siempre por mediación de su Jefe de Delegación.

Las delegaciones participantes deberán comunicar a la organización si alguno de los miembros que la componen tiene necesidades especiales (comida, enfermedad, diabetes, alergias, etc.) por mediación de su Jefe de Delegación

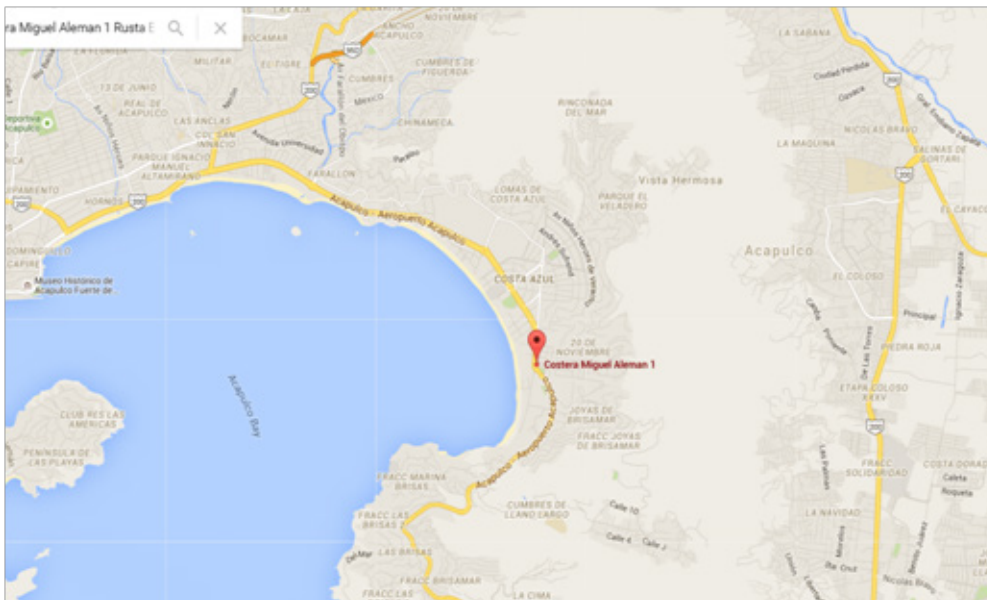
13/ HOTEL

El hotel oficial del campeonato es:
el **HOTEL CALINDA BEACH**
AVDA. COSTERA MIGUEL ALEMÁN
Fraccionamiento Club Deportivo CP 39690 Acapulco, Gro.
www.hotelcalindabeach.com



14/ FRONTÓN “JAI ALAI ACAPULCO”

Acapulco, Guerrero
Emotion Casino, Jai -Alai Acapulco
Av. Costera Miguel Alemán, No. 498, Col. Icacos. Acapulco,
Guerrero.



15/ CALENDARIO DIARIO DE PARTIDOS

IX CAMPEONATO MUNDIAL SUB 22 JAI ALAI



CALENDARIO

DIA 17		
HORA	LOCAL	VISITANTE
18:00	FILIPINAS	CUBA
	FRANCIA	FRANCIA B
19:30	MEXICO	ESPAÑA B
	ESPAÑA	MEXICO B
DIA 18		
HORA	LOCAL	VISITANTE
18:00	CUBA	ESPAÑA
	ESPAÑA B	FRANCIA
19:30	FRANCIA B	MEXICO
	MEXICO B	FILIPINAS

DÍA 19			
HORA		LOCAL	VISITANTE
18:00		ESPAÑA	FILIPINAS
		ESPAÑA B	FRANCIA B
19:30		FRANCIA	MEXICO
		CUBA	MEXICO B

DÍA 20			
HORA	PARTIDO	LOCAL	VISITANTE
18:00	7º PUESTO	4ºGRUPO A	4ºGRUPO B
19:00	5º Y 6º	3ºGRUPO A	3ºGRUPO B
20:00	SEMI 1	1ºGRUPO A	2ºGRUPO B
21:00	SEMI 2	1ºGRUPO B	2ºGRUPO B

DÍA 21			
HORA	PARTIDO	LOCAL	VISITANTE
20:00	3º Y 4º	PERDEDOR SEMI 1	PERDEDOR SEMI 2
21:00	FINAL	GANADOR SEMI 1	GANADOR SEMI 2

16/ CALENDARIO DIARIO DE ENTRENAMIENTOS



	Día 16	Día 17	Día 18	Día 19	Día 20	Día 21
10:00	FILIPINAS	ESPAÑA	FRANCIA	MEXICO	CUBA	PERDEDOR SEMI1
10:15	FILIPINAS	ESPAÑA	FRANCIA	MEXICO	CUBA	PERDEDOR SEMI1
10:30	MEXICO	ESPAÑA	FRANCIA	MEXICO	MEXICO	PERDEDOR SEMI1
10:45	MEXICO	MEXICO	ESPAÑA	FILIPINAS	MEXICO	PERDEDOR SEMI2
11:00	MEXICO	MEXICO	ESPAÑA	FILIPINAS	MEXICO	PERDEDOR SEMI2
11:15	CUBA	MEXICO	ESPAÑA	CUBA	FILIPINAS	PERDEDOR SEMI2
11:30	CUBA	CUBA	FILIPINAS	CUBA	FILIPINAS	GANADOR SEMI1
11:45	FRANCIA	CUBA	FILIPINAS	ESPAÑA	FRANCIA	GANADOR SEMI1
12:00	FRANCIA	FRANCIA	CUBA	ESPAÑA	FRANCIA	GANADOR SEMI1
12:15	FRANCIA	FRANCIA	CUBA	ESPAÑA	FRANCIA	GANADOR SEMI2
12:30	ESPAÑA	FRANCIA	MEXICO	FRANCIA	ESPAÑA	GANADOR SEMI2
12:45	ESPAÑA	FILIPINAS	MEXICO	FRANCIA	ESPAÑA	GANADOR SEMI2
13:00	ESPAÑA	FILIPINAS	MEXICO	FRANCIA	ESPAÑA	