



-CONMEBOL-

MANUAL DE **OPERACIONES**



- CONMEBOL -

CONFEDERACIÓN SUDAMERICANA DE FÚTBOL

Presidente: Alejandro Domínguez Wilson-Smith

Secretario General: José Astigarraga

Secretaria General Adjunta – Legal: Monserrat Jiménez

Dirección: Autopista Aeropuerto Internacional – Km 12
Luque – Gran Asunción – Paraguay

Teléfono: +595 21 645-781

Fax: +595 21 645-792

Correo Electrónico: secretaria@conmebol.com

Sitio Web: www.conmebol.com

MANUAL DE OPERACIONES



CONTENIDO

LISTA DE TÉRMINOS UTILIZADOS	7
CAPÍTULO I <i>Introducción</i>	8
CAPÍTULO II <i>Estructura Organizacional</i>	11
CAPÍTULO III <i>Requerimientos de Infraestructura</i>	13
CAPÍTULO IV <i>Instalaciones Deportivas</i>	19
CAPÍTULO V <i>Medios de Comunicación y Operaciones de Prensa</i>	30
CAPÍTULO VI <i>Aspectos de Organización del Partido</i>	38
CAPÍTULO VII <i>Seguridad Protocolo de Gestión de Crisis</i>	49

LISTA DE TÉRMINOS UTILIZADOS

CONMEBOL	Confederación Sudamericana de Fútbol.
FOP	<i>Field of Play</i> – Campo de Juego, incluyendo las áreas adyacentes al campo.
Fase Preliminar	Todos los partidos de las fases 1, 2 y 3 en la CONMEBOL Libertadores y todos los partidos de la Primera y Fases en la CONMEBOL Sudamericana.
Fase de Grupos	Todos los partidos de la Fase de Grupos antes de los Octavos de Final.
Fase Final	Todos los partidos a partir de los Octavos de Final (Octavos, Cuartos, Semifinal y Final)
KO	<i>Kick-off time</i> (horario de inicio del partido). Ej.: KO-1h significa 1h antes del horario de inicio del partido. KO – 00:15 significa 15min. antes del horario de inicio del partido.
MD	<i>Match Day</i> (día del partido). Ej.: MD-1 (match day –1 día = 1 día antes del partido).
VAR	<i>Video Assistant Referee</i> – Asistente de Árbitro de Video.
OMD	Oficial de Medios CONMEBOL
Zona Técnica	Área técnica definida de acuerdo con las Reglas de Juego, más la posición del cuarto árbitro y cualquier asiento técnico adicional.

1.1 LA COMPETICIÓN – CONMEBOL LIBERTADORES

La CONMEBOL Libertadores 2019 se disputará en 155 partidos entre los mejores clubes sudamericanos. Disputarán la edición del torneo en 2019, 47 clubes con la respectiva repartición de plazas entre los países participantes:

Argentina – 6 (seis) plazas	Ecuador – 4 (cuatro) plazas
Bolivia – 4 (cuatro) plazas	Paraguay – 4 (cuatro) plazas
Brasil – 7 (siete) plazas	Perú – 4 (cuatro) plazas
Chile – 4 (cuatro) plazas	Uruguay – 4 (cuatro) plazas
Colombia – 4 (cuatro) plazas	Venezuela – 4 (cuatro) plazas

Además de las plazas anteriormente mencionadas, participarán de la edición 2019 los clubes campeones de la CONMEBOL Libertadores 2018 y CONMEBOL Sudamericana 2018.

El torneo se disputará en 8 fases: Fase 1, Fase 2, Fase 3 (FASE PRELIMINAR), FASE DE GRUPOS, Octavos de Final, Cuartos de Final, Semifinal y Final (FASE FINAL). Todas las fases, excepto la FINAL, serán disputadas con un partido de ida y uno de vuelta en cada país de los clubes participantes, conforme el calendario de juegos elaborado por la CONMEBOL.

Tabla de las Fases - CONMEBOL Libertadores

FASE PRELIMINAR									
1ª FASE								Número de partidos	Fechas
6 clubes disputan y los 3 ganadores (E1, E2 y E3) avanzan a la 2ª FASE									
Equipo 1, Equipo 2, Equipo 3, Equipo 4, Equipo 5, Equipo 6								6	2
2ª FASE									
16 clubes disputan y los 8 ganadores (C1 a C8) avanzan a la 3ª FASE									
Equipo 7	Equipo 8	Equipo 9	Equipo 10	Equipo 11	Equipo 12	Equipo 13	Equipo 14	16	2
Equipo 15	Equipo 16	Equipo 17	Equipo 18	Equipo 19	E1	E2	E3		

3ª FASE								Número de partidos	Fechas
8 clubes disputan y los 4 ganadores avanzan a la FASE DE GRUPOS									
C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	8	2
FASE DE GRUPOS									
32 clubes disputan, 1º y 2º de cada grupo avanzan a los OCTAVOS DE FINAL									
Grupo A		Grupo B		Grupo C		Grupo D		96	8
A1	A2	B1	B2	C1	C2	D1	D2		
A3	A4	B3	B4	C3	C4	D3	D4		
Grupo E		Grupo F		Grupo G		Grupo H			
E1	E2	F1	F2	G1	G2	H1	H2		
E3	E4	F3	F4	G3	G4	H3	H4		
FASE FINAL									
OCTAVOS DE FINAL - enfrentamientos definidos por sorteo								Número de partidos	Fechas
1A	2A	1B	2B	1C	2C	1D	2D	16	2
1E	2E	1F	2F	1G	2G	1H	2H		
CUARTOS DE FINAL									
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	8	2
SEMIFINALES									
S1		S2		S3		S4		4	2
FINAL									
Finalista 1				Finalista 2				1	1

1.2 LA COMPETICIÓN – CONMEBOL SUDAMERICANA

La CONMEBOL Sudamericana 2019 se disputará en 105 partidos entre los mejores clubes sudamericanos. Disputarán la edición del torneo en 2019, 54 clubes con la respectiva repartición de plazas entre los países participantes:

Argentina – 6 (seis) plazas	Ecuador – 4 (cuatro) plazas
Bolivia – 4 (cuatro) plazas	Paraguay – 4 (cuatro) plazas
Brasil – 6 (seis) plazas	Perú – 4 (cuatro) plazas
Chile – 4 (cuatro) plazas	Uruguay – 4 (cuatro) plazas
Colombia – 4 (cuatro) plazas	Venezuela – 4 (cuatro) plazas

Además de las plazas anteriormente mencionadas, participarán de la edición 2019 los 10 (diez) clubes provenientes de la CONMEBOL Libertadores 2019 (los dos equipos eliminados con mejor performance en la FASE 3 y los 8 equipos ubicados en la tercera posición en sus respectivos grupos en la FASE DE GRUPOS).

El torneo se disputará en 6 fases: Primera Fase, Segunda Fase (FASE PRELIMINAR), Octavos de Final, Cuartos de Final, Semifinal y Final (FASE FINAL). Todas las fases, excepto la FINAL, serán disputadas con un partido de ida y uno de vuelta conforme el calendario de juegos elaborado por la CONMEBOL

Tabla de las Fases - CONMEBOL Sudamericana

FASE PRELIMINAR									
1ª FASE 44 clubes disputan y 22 avanzan a la 2ª FASE								Número de partidos	Fechas
Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4	Equipo 5	Equipo 6	Equipo 7	Equipo 8	44	5
Equipo 9	Equipo 10	Equipo 11	Equipo 12	Equipo 13	Equipo 14	Equipo 15	Equipo 16		
Equipo 17	Equipo 18	Equipo 19	Equipo 20	Equipo 21	Equipo 22	Equipo 23	Equipo 24		
Equipo 25	Equipo 26	Equipo 27	Equipo 28	Equipo 29	Equipo 30	Equipo 31	Equipo 32		
Equipo 33	Equipo 34	Equipo 35	Equipo 36	Equipo 37	Equipo 38	Equipo 39	Equipo 40		
Equipo 41	Equipo 42	Equipo 43	Equipo 44						
2ª FASE - enfrentamientos definidos por sorteo 32 clubes disputan (22 de la 1ª FASE + 10 de la Libertadores) y 16 avanzan para los OCTAVOS DE FINAL									
E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	32	4
E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16		
E17	E18	E19	E20	E21	E22	E23	E24		
E25	E26	E27	E28	E29	E30	E31	E32		
FASE FINAL									
OCTAVOS DE FINAL - enfrentamientos definidos por sorteo								Número de partidos	Fechas
O1	O2	O3	O4	O5	O6	O7	O8	16	4
O9	O10	O11	O12	O13	O14	O15	O16		
CUARTOS DE FINAL									
C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	8	2
SEMIFINALES									
S1	S2	S3	S4					4	2
FINAL									
Finalista 1				Finalista 2				1	1

2.1 COMPETENCIAS Y COMUNICACIÓN

La CONMEBOL es responsable de la organización del Torneo, con facultades para resolver todas las cuestiones relacionadas. Entre sus competencias están el control y organización de los partidos, instruyendo a sus comisiones, oficiales y funcionarios con la finalidad de garantizar su realización.

La CONMEBOL es la única competente para establecer las obligaciones, directrices e instrucciones que los clubes participantes deben cumplir en cuanto a todos los aspectos del torneo, incluyendo el protocolo de juego, derechos comerciales, publicidad, prensa, acreditación etc. De la misma manera, la CONMEBOL es la única responsable de autorizar o no la permanencia de personas en el campo de juego, abarcando a profesionales de prensa, TV, periodistas, fotógrafos o cualquier vehículo de comunicación.

Toda la gestión y relación de los clubes participantes con la CONMEBOL deberán realizarse por intermedio de sus respectivas Asociaciones Miembro, salvo excepciones en las que las mismas Asociaciones informen que esa relación puede ser hecha de forma directa, como se hace en los temas disciplinarios.

Todas las comunicaciones para temas disciplinarios se harán a través de los contactos informados por los propios clubes en la Carta de Conformidad y Compromiso (artículo 38 del reglamento). Es de total responsabilidad de cada club actualizar estos contactos durante la competición. Toda y cualquier actualización deberá ser comunicada a través de los correos electrónicos secretaria@conmebol.com y competiciones@conmebol.com, las cuales solo tendrán validez luego de la confirmación de recibo por la CONMEBOL.

2.2 EQUIPO CONMEBOL

Para cada partido validado por la competición, la CONMEBOL designará por lo menos:

- 01 Delegado de Partido (líder del grupo de oficiales)
- 01 Coordinados de Partido
- 01 Venue Manager
- Equipo de Arbitraje

- 01 Asesor de Árbitros
- Oficial de Control Antidopaje

El Delegado de Partido debe llegar al sitio de su realización por lo menos en 36 horas antes del partido o en fecha anterior a ser definida por la CONMEBOL.

Igualmente, y sin cualquier perjuicio, la CONMEBOL aún podrá indicar:

- 01 Coordinador de Partido.
- 01 Médico de campo
- 01 Oficial de Seguridad
- 01 Oficial de Marketing
- 01 Oficial de Prensa
- Otros representantes que juzgue necesario para el buen desarrollo del partido.

El Oficial de Seguridad será responsable de garantizar que los clubes y autoridades involucradas cumplan integralmente el Reglamento de Seguridad (Anexo H) parte integrante del Reglamento de la Competición.

Todos los oficiales nombrados por la CONMEBOL son considerados Oficiales del Partido. Los informes de los Oficiales del Partido serán recibidos, analizados y evaluados con el mismo grado que los informes de los Árbitros designados para los partidos.

2.3 VISITA E INSPECCIONES TÉCNICAS

La CONMEBOL se reserva al derecho de enviar a sus representantes para realización de visitas técnicas, inspecciones y reuniones de alineamiento y planeamiento operacional. Esas visitas se realizarán con la única finalidad de auxiliar a los clubes mandantes en la organización del partido en todos los aspectos relacionados y pueden realizarse antes del inicio o incluso durante la propia competición, conforme sea necesario.

Las visitas se concertarán y se informarán con la mayor antelación posible a los clubes participantes de acuerdo con los protocolos vigentes de comunicación entre la CONMEBOL, Asociaciones Miembro y clubes participantes.

3.1 PERSPECTIVA GENERAL DE LOS REQUERIMIENTOS

Los requerimientos establecidos, en el reglamento de las competiciones y en este manual, tratan de garantizar la mejor condición de infraestructura para que los clubes participantes puedan disputar la competición en alto nivel, así como todos los participantes involucrados puedan desarrollar su trabajo creando un ambiente para un espectáculo digno para el público presente en los estadios y audiencia de la transmisión.

3.2 CAPACIDAD DEL ESTADIO

Los Estadios deberán tener la capacidad mínima de acuerdo con la fase de la Competición:

CONMEBOL LIBERTADORES

FASE Preliminar (FASE 1, 2 e 3)	7.500
FASE de grupos.....	10.000
Octavos de Final y Cuartos de Final.....	20.000
Semifinal.....	30.000

CONMEBOL SUDAMERICANA

Primera y Segunda Fase.....	7.500
Octavos de Final y Cuartos de Final.....	20.000
Semifinal.....	30.000

Cada Asociación Miembro será responsable de certificar la capacidad mínima de los Estadios por los Clubes participantes de la Competición.

Específicamente para la realización de los partidos finales, la CONMEBOL, a su propio juicio, podrá definir los Estadios que tengan la capacidad operacional de acoger un evento de esta magnitud, considerando no solo la capacidad mínima establecida, aspectos de seguridad, confort, áreas de trabajo para prensa, hospitalidad etc. Con este propósito, la CONMEBOL deberá emitir el informe correspondiente.

La CONMEBOL podrá, en cualquier momento, realizar inspección de los

Estadios indicados y, en caso de que la capacidad informada anteriormente no corresponda a la realidad, aplicar las sanciones disciplinarias apropiadas. No se permitirá la instalación de graderías temporarias en los Estadios indicados para alcanzar el número de asientos mínimos exigidos en el reglamento y en el manual.

Finalmente, la CONMEBOL, en virtud de sus prerrogativas, puede ordenar el cambio de estadio que ofrezca mayor capacidad, confort, seguridad o aun cuando identifique circunstancias de mayor riesgo/o temas relacionados a la seguridad en casos de número de mayor público visitante, histórico de problemas anteriores, riesgo de confronto de hinchas etc.

3.3 SUMINISTRO DE ENERGÍA, AGUA Y OTROS RECURSOS

Los clubes mandantes deberán garantizar el suministro de Energía, Iluminación, Agua y todos los recursos adicionales que se hagan necesarios para la realización del partido por la competición, considerando también la operación de todos los socios y personal de apoyo involucrados.

En caso de que el suministro de algún recurso necesario no esté garantizado, por acción directa del club mandante, que cause retraso o perjuicio a la realización del partido conforme la fecha y horario establecidos, la CONMEBOL se reserva al derecho de aplicar las sanciones disciplinarias apropiadas.

3.4 ENERGÍA

El club local debe garantizar el suministro continuo de energía suficientemente mensurada para viabilizar la operación y transmisión del partido y todas las actividades relacionadas a la operación del mismo. No se debe olvidar de la obligatoriedad que tiene de contar con un generador para garantizar la no interrupción de energía para iluminación del campo de juego durante la realización del partido, en ningún momento.

El Delegado de Partido puede solicitar, en cualquier momento, la realización de la prueba del sistema de generadores auxiliares para garantizar su buen funcionamiento y capacidad.

3.5 SISTEMA DE ILUMINACIÓN

Como lo establece el Reglamento de Licencia de Clubes, los Estadios indicados deberán obligatoriamente contar con sistema de iluminación artificial para posibilitar la realización del partido y su transmisión, conforme los requerimientos abajo descritos para la edición 2019, así como la referencia para los próximos 3 años:

2019	2020	2021	2022
Ev = 850 lux	Ev = 1.000 lux	Ev = 1.200 lux	Ev = 1.300 lux

Ev= Iluminación vertical

3.6 CONTROL DE ACCESO

El estadio indicado por el club mandante deberá disponer de sistemas de control de acceso, externos e internos, preferencialmente electrónicos, con la finalidad de evitar que personas sin entradas o acreditaciones de trabajo estén presentes dentro de los estadios durante la realización de los partidos.

Vale resaltar que el Reglamento de Seguridad establece lista de objetos prohibidos que no podrán ingresar en el evento, bajo cualquier circunstancia. La lista completa se encuentra disponible en el Capítulo VII - artículo 25 del Reglamento de Seguridad.

3.7 SISTEMA DE SONIDO

Los Estadios deben estar equipados con sistema de sonido para comunicación con los presentes (Public Address System). El funcionamiento del sistema de sonido no puede ser afectado en caso de falla del suministro de energía de la red principal. La sonorización del Estadio será utilizada para todos los anuncios relativos al partido, para la ejecución de los himnos y

mensajes de las autoridades, si es necesario.

El club mandante deberá disponer de operador/anunciador por lo menos 1 hora antes de la apertura de las puertas, hasta 1 hora después del término del partido, para garantizar la seguridad e información en el acceso y salida del público.

3.8 TABLEROS ELECTRÓNICOS Y PANTALLAS

Debe estar disponible tablero electrónico con capacidad de transmitir correctamente al público presente las informaciones sobre el desarrollo del partido, como: tiempo de partido, marcador, goles, tarjetas, tiempo añadido etc. El marcador debe ser operado de forma coordinada con el sistema de sonido para garantizar la información a todos los presentes.

Se permite la transmisión del partido que se juega en las pantallas siempre y cuando no se difunda ninguna publicidad. Asimismo, se permite la exposición del tiempo del partido en los tableros o pantallas de los Estadios con la finalidad de informar al público. Sin embargo, deben ser enseñados solamente hasta el 45' minuto de cada tiempo reglamentario y hasta el 15' de cada tiempo de prórroga (en su caso).

IMPORTANTE: Está terminantemente PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN DE REPLAY de cualquier jugada o lance del partido en las pantallas del Estadio.

3.9 ACCESO A LA INTERNET

Deberá ser obligatoriamente facilitada conexión de internet de alta velocidad (Wi-Fi) en los siguientes sitios:

- Vestuarios de Árbitros y Oficiales: para garantizar el envío de las informaciones del partido en el Sistema COMET de la CONMEBOL;
- Sala de trabajo del Delegado de Partido y Equipo de Trabajo de la CONMEBOL (puede ser facilitada por cable de red).

3.10 SALAS Y ESPACIOS DE TRABAJO - EQUIPO CONMEBOL

Deberá ser facilitada, listo para uso a partir del MD-2, una sala de trabajo para

el Delegado de Partido, equipada con:

- Computadora con acceso a la internet de alta velocidad;
- Muebles de oficina (Mesas y sillas);
- Impresora
- Teléfono

Además, deberá ser facilitada, para uso a partir del MD-1, una sala de trabajo para el equipo de trabajo de la CONMEBOL (6 personas), equipada con:

- Computadora con acceso a la internet de alta velocidad;
- Muebles de oficina (Mesas y sillas);

Es responsabilidad del club mandante, facilitar una sala o espacio para la Reunión de Coordinación de Partido, en la mañana del MD, equipada con:

- Capacidad mínima de 16 personas sentadas (preferencialmente en formato de U);
- Computadora, proyector y pantalla de proyección para presentación;

Esta sala deberá estar arreglada de la siguiente forma:



3.11 ÁREA DEL CONTROL ANTIDOPAJE

Los estadios deberán obligatoriamente contar con una sala exclusiva designada para el trabajo del área del control antidopaje, que debe ser debidamente identificada en la puerta de acceso.

La sala de Control Antidopaje deberá estar cerca de los vestuarios de los equipos y de los árbitros, sin acceso de público o medios de comunicación/prensa.

Adicionalmente, la sala deberá estar equipada con los siguientes ítems:

- Aire acondicionado en buenas condiciones y de buen funcionamiento;
- 4 Reposeras para los jugadores sorteados y/o electos para el control de dopaje;
- 4 Asientos para los médicos y equipo;
- 1 Escritorio;
- 1 Ventilador;
- 1 Heladera en buenas condiciones con bebidas y/o refrigerios incluidos;
- Ducha con agua fría y caliente;
- Baño equipado con inodoro, mingitorio y lavamanos;
- Puerta con llave;
- Iluminación adecuada;
- Televisor con señal de transmisión oficial del partido.

3.12 HOSPITALIDAD

Para todos los partidos a partir de los OCTAVOS DE FINAL, los estadios deberán poseer un área mínima de 350m², cerca de los mejores asientos (los asientos que estén localizados en las graderías laterales, entre las líneas de las grandes áreas), para ubicación del área de hospitalidad de los patrocinadores de la CONMEBOL, que deberá ser cedido a la CONMEBOL sin ningún costo. Este espacio debe estar disponible a partir del MD-2 (desde las 12:00h) hasta el MD+1 (hasta las 12:00h) para la realización del montaje y debe contener puntos de energía.

4.1 CAMPO DE JUEGO (*FIELD OF PLAY O FOP*)

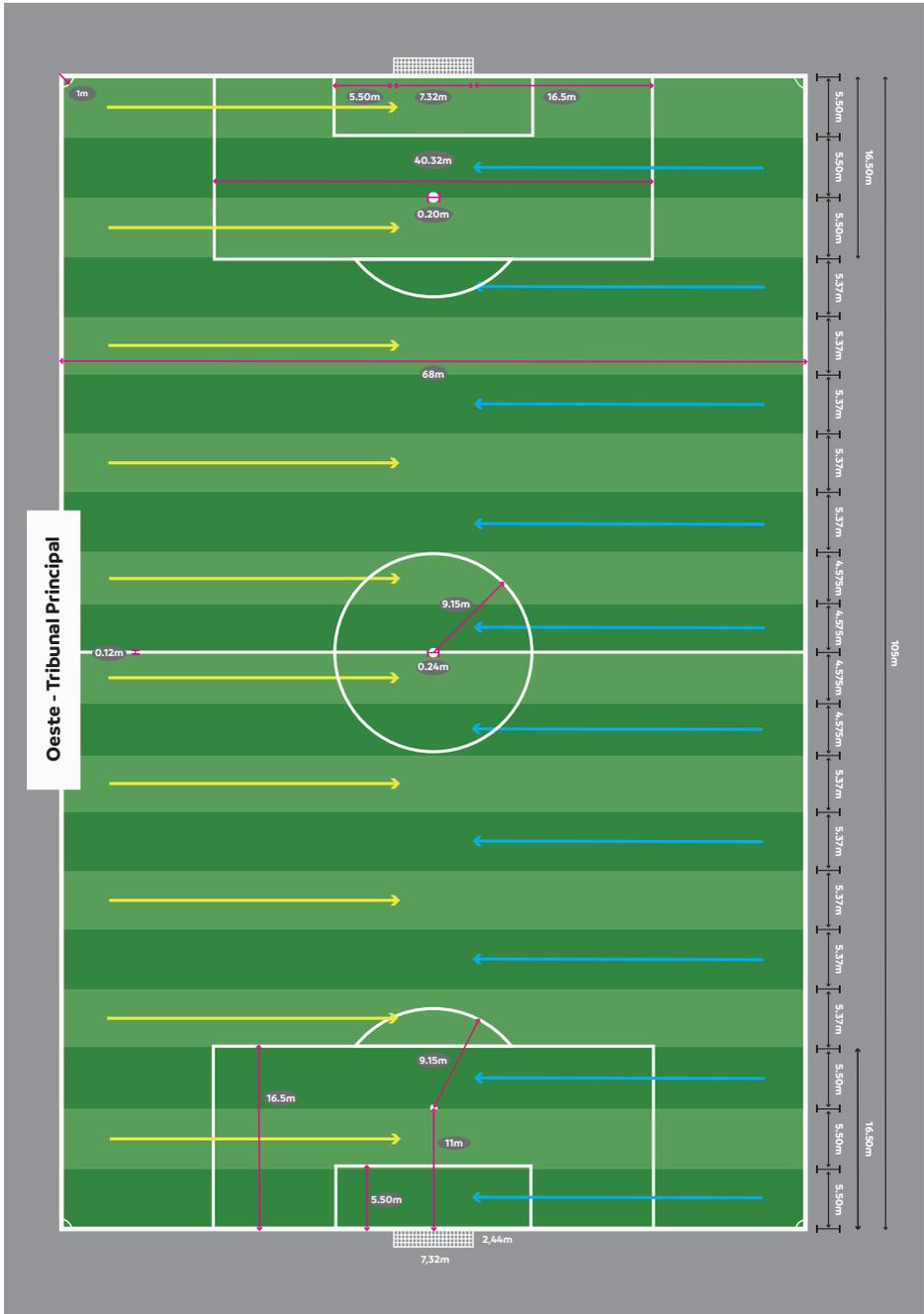
El club local es el responsable de garantizar que todos los recursos y procedimientos de mantenimiento y preparación del campo de juego estén disponibles y sean realizados en tiempo para garantizar la mejor superficie posible, segura, nivelada y con altura correspondiente de corte. Igualmente es fundamental que se garantice la disponibilidad y buen funcionamiento del:

- Sistema de drenaje adecuado al clima local para garantizar la realización de los partidos bajo adversidades climáticas;
- Sistema de irrigación, preferencialmente automático, que permita la distribución homogénea de la lámina de agua por la superficie, permitiendo el buen crecimiento del gramado y el protocolo de irrigación que antecede el partido;
- Equipamientos de corte, mantenimiento y preparación adecuados a la necesidad.

Las dimensiones del campo de juego deben ser preferencialmente de 105m x 68m (mínimo de 100m x 64m y máximo de 110m x 75m). La recomendación es que la altura del césped permanezca entre 20mm e 25mm, no pudiendo a principio exceder a 25mm de altura, garantizando que sea cortado en la misma altura por toda su extensión. Además, se recomienda que se utilicen las líneas de corte perpendiculares a las líneas laterales, de acuerdo con la imagen abajo.

Los responsables del campo de juego deben estar atentos para las marcaciones de las líneas de la forma correcta, considerando el tamaño de las líneas, medidas de las marcaciones, distancias estándares de corte. Sigue abajo una ilustración con las medidas estandarizadas de acuerdo con las normas establecidas por las leyes del juego de las IFAB.

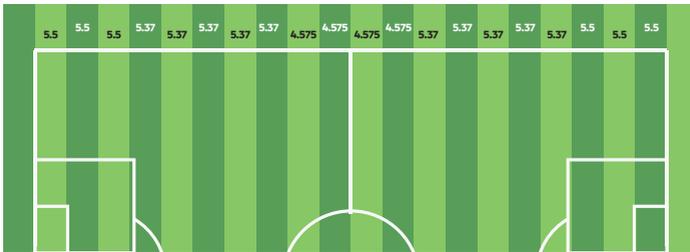
Imagen 1 - Estándares de corte transversal y medidas



El corte del césped con las fajas transversales es un punto muy sensible en la preparación del césped. Además de la cuestión estética para el público y transmisión del juego en la televisión, auxilia al equipo de arbitraje en jugadas difíciles. De esa manera, recomendamos enérgicamente que el corte de los céspedes siga el estándar descrito en este manual.



Para un campo con dimensión de 105 x 68m, el césped debe contener 20 rayas a lo largo de su ancho (diez en cada mitad del campo).



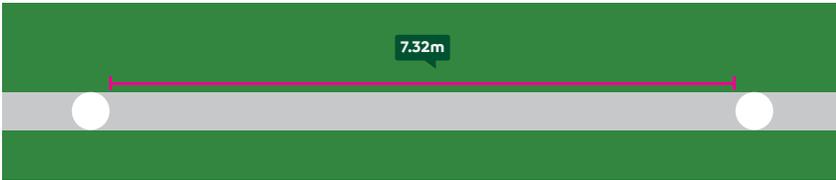
CUIDADOS EN LA MARCACIÓN DEL CAMPO:

- El ancho de la línea debe ser exactamente igual al diámetro de los postes del arco, es decir, si el poste tiene 12cm de diámetro, las líneas de marcación deberán tener 12cm de ancho.
- El ancho de las líneas debe ser exacto.
- La marcación debe ser clara y nítida.
- Las líneas deben ser rectas.
- La pintura se debe realizar en las dos direcciones.

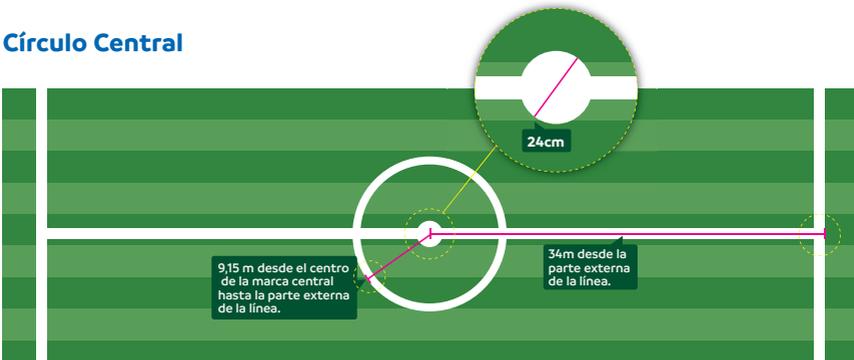


DIMENSIONES MÁS IMPORTANTES:

Línea del Gol



Círculo Central



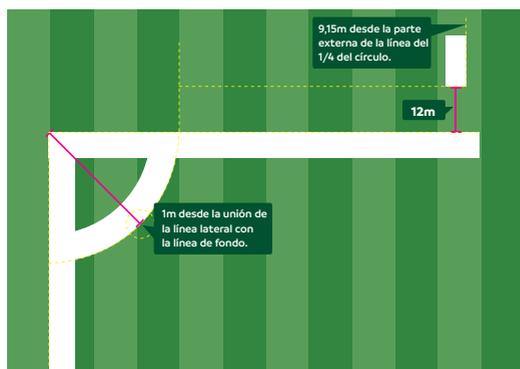
- Posición centro de la marca central = 34m, desde la parte externa de la línea lateral (considerando un campo con 68m de ancho)
- Rayo del círculo central = 9,15m, desde la parte externa de la línea del círculo hasta la marca central)
- Diámetro de la marca central = 24cm

Pequeña y Gran Área



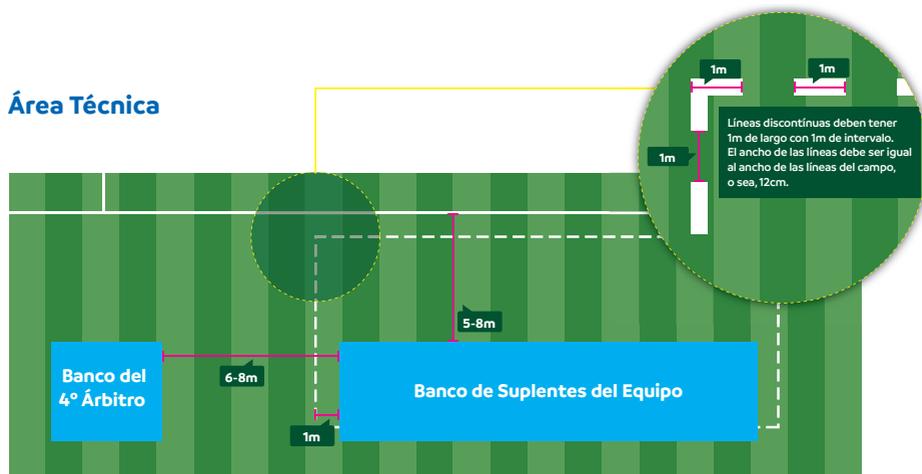
- Pequeña área = 5,5m, desde la parte interna de cada poste hasta la parte externa de cada línea y 5,5m desde la parte externa de la línea de fondo hasta la parte externa de la línea de la pequeña área
- Gran área = 16,5m, desde la parte interna de cada poste hasta la parte externa de su línea y 16,5m desde la parte externa de la línea de fondo hasta la parte externa de su línea.
- Marca del penalti = 11m desde la línea de fondo y 20cm de diámetro
- Media Luna = 9,15m de radio desde el centro de la marca del penalti hasta la externa de su línea.

Tiro de Esquina



- Marca de distancia del tiro de esquina = 9,15m entre los bordes externos del cuarto de círculo y de la propia marca. La marca deberá tener 24cm de largo y estar a 12cm de la línea de fondo.
- Un cuarto de círculo con radio de 1m del vértice externo, donde queda la banderilla de tiro de esquina, y la línea externa del arco.
- La banderilla de tiro de esquina, con 1,5 de alto y extremidad sin punta, deberá ser ubicada en cada área de tiro de esquina, dentro del campo de juego.

Área Técnica



- Distancia entre el banco de suplentes y el banco del cuarto árbitro = 6 y 8 m (dependiendo del espacio disponible)
- Distancia entre el banco de suplentes y la línea lateral = entre 5 y 8m (dependiendo del espacio disponible)
- Si la cubierta del banco no es hecha de material translúcido, el mismo deberá ser instalado en una posición en la que no se interfiera la visión de los VIPs o espectadores.
- El número de asientos en el banco de suplentes es específico para cada competición.

La superficie del campo de juego debe ser de césped natural, de buena calidad, que permitan alcanzar parámetros seguros de torsión, pique y rodamiento del balón entre otros parámetros utilizados para evaluación de las condiciones de juego, garantizando así no solo la calidad del espectáculo como también disminuyendo el riesgo de lesiones en los jugadores.

Sin embargo, los Estadios podrán contar con césped artificial o sintético desde que estos satisfagan los estándares mínimos exigidos por la FIFA, o sea, que posean “FIELD CERTIFICATE”(1 o 2 estrellas) emitido por la FIFA. Asimismo, estos Estadios solamente estarán autorizados, una vez que la CONMEBOL reciba el certificado de calidad correspondiente, actualizado y vigente, al momento del envío de la Carta de Conformidad y Compromiso, en la que se indica en cuál Estadio el club participante desea realizar sus juegos.

Los clubes que deseen realizar juegos en estadios con este tipo de césped artificial o sintético, deberán comunicárselo inmediatamente a la CONMEBOL para la realización de una visita de inspección hasta la fecha informada en el inicio de este manual.

IMPORTANTE: Si las condiciones generales del césped sintético o artificial no cumplen los estándares de calidad internacional de la FIFA, la CONMEBOL podrá vetar su uso y el club participante deberá indicar otro Estadio para realizar sus juegos durante la Competición.

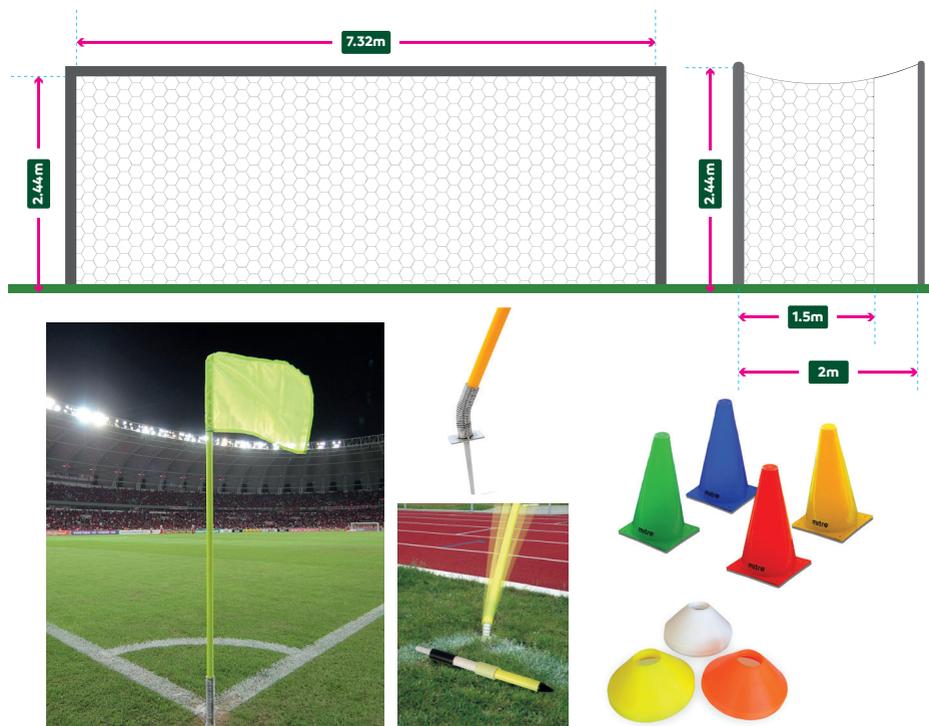
4.2 EQUIPAMIENTOS DEPORTIVOS

Deben estar disponibles, en buenas condiciones y estado de preservación, todos los equipamientos deportivos necesarios para la realización de las actividades de los equipos. Sigue el listado de los ítems obligatorios en los Estadios:

- 01 par de postes fijos con redes instaladas;
- Por lo menos 01 poste fijo de reserva (para sustitución caso sea necesario);
- 01 par de redes para postes fijos (para sustitución caso sea necesario);
- 01 par de redes para postes fijos de reserva
- 30 estacas para fijación de rede de postes fijos en el suelo;
- 2 juegos con 4 unidades de banderillas de tiro de esquina completas con base flexible (un juego deberá estar instalado, y otro permanecerá de reserva caso sea necesario su cambio);
- 60 conos para delimitación de las áreas de calentamiento.

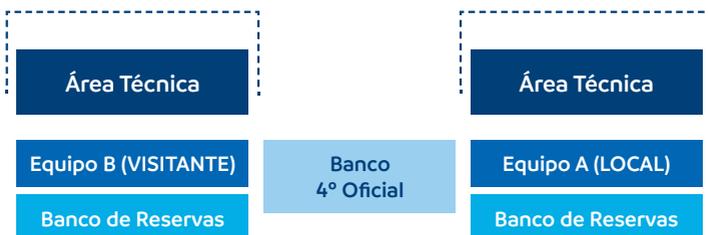
- 60 conos para delimitación de las áreas de calentamiento.

Además, el club mandante debe garantizar el personal y recursos disponibles para realización del cambio de cualquier ítem descrito anteriormente, de forma rápida y eficaz, antes o durante el partido conforme sea solicitado por el Delegado de Partido.



4.3 POSICIONAMIENTO DE LOS EQUIPOS EN EL BANCO DE SUPLENTE

El Estadio deberá tener banco de suplentes con capacidad mínima de 20 personas confortablemente sentadas y cubiertas. Debe respetarse la posición de los equipos, la que deberá suceder conforme el diagrama abajo:



Se recuerda que 12 jugadores suplentes (debidamente inscritos y relacionados) y 8 oficiales de cada equipo (incluyendo obligatoriamente a UN MÉDICO del equipo) podrán permanecer en el banco de suplentes.

Ningún jugador expulsado o suspendido podrá permanecer de cualquier forma en el banco o área técnica.

El área técnica deberá tener sus medidas compatibles con las leyes de juego aprobadas por la IFAB.

Está expresamente prohibido fumar en cualquier sitio dentro del campo de juego, área técnica, vestuarios o túnel de acceso al campo.

4.4 VESTUARIOS

Deberá estar disponible para el EQUIPO VISITANTE un vestuario que tenga al menos la siguiente estructura:

- Bancos con ganchos para perchas para acomodar a 25 jugadores (preferencialmente asientos y armarios individuales).

- Espacio para acomodar a 12 miembros de la comisión técnica.
- 5 duchas con agua caliente.
- 2 inodoros.
- 1 camilla.
- 1 flip-chart o pizarra táctica.

Vale destacar que, así como ya se informó en este documento, por tratarse de las principales competiciones de clubes de Sudamérica, se espera que los clubes mandantes reciban a sus adversarios de la mejor forma, suministrando las condiciones para que trabajen de forma segura, confortable y digna. Que la rivalidad y la disputa deportiva queden restringidas al campo de juego y al desempeño de los jugadores de cada equipo.

Deberá estar disponible para los ÁRBITROS designados para el partido un vestuario que tenga al menos la siguiente estructura:

- Bancos con ganchos para perchas para acomodar confortablemente a 4 árbitros (preferencialmente asientos y armarios individuales).
- 02 duchas con agua caliente;
- 01 inodoro;
- Espacio de trabajo con mesa y silla;
- Conexión de internet de alta velocidad (Wi-fi);

Así como los demás requerimientos contenidos en este documento y en el reglamento de la competición, caso se identifique el incumplimiento, el club infractor está sujeto a las sanciones disciplinarias apropiadas conforme Código Disciplinario.

4.5 ÁREA MÉDICA

El Estadio indicado por el club mandante debe estar equipado con sala(s) de primeros auxilios para atender a los jugadores, oficiales y espectadores del partido caso necesiten asistencia médica. Esta asistencia debe estar de acuerdo con las disposiciones de las autoridades locales, y el responsable de la licencia fijará el número exacto, tamaño y localización de la(s) sala(s) de primeros auxilios después de consultar las instituciones apropiadas

(ejemplo: Autoridades locales de salud, sanitarias y de seguridad).

Deben estar a disposición lo menos DOS AMBULANCIAS de alta complejidad con acceso inmediato al campo de juego para asistencia exclusiva a jugadores y oficiales. Las ambulancias deberán estar disponibles desde 1h antes de la apertura de las puertas hasta el término del partido.

Las ambulancias deberán estar debidamente equipadas (obligatorio la disponibilidad de equipamiento desfibrilador externo automático), lo más cerca posible del campo de juego, con ruta de entrada y salida libres y directa para asistencias de emergencia, caso necesario.

Debe ser prevista y posicionada una ambulancia de reserva, para, caso sea necesario el traslado de un paciente por la primera ambulancia, esta otra de reserva podrá asumir la posición más próxima al campo de juego para realizar otras asistencias.

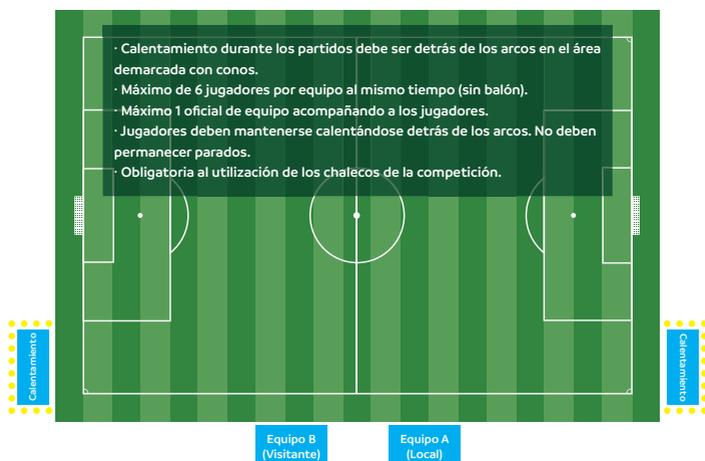
Además, deberá estar disponible una ambulancia para cada 10.000 espectadores en el estadio.

4.6 ÁREA DE CALENTAMIENTO DE LOS EQUIPOS

El área de calentamiento será demarcada por conos y deberá ser preferencialmente del mismo tipo de piso del campo de juego. Caso no sea posible facilitar un área con la misma superficie del campo de juego, el club mandante deberá facilitar un área con césped sintético o artificial. Cada equipo tendrá asignada su respectiva área de calentamiento conforme al posicionamiento del banco de suplentes.

Siempre que posible, el área de calentamiento será detrás de los arcos, conforme el dibujo abajo:

Calentamiento detrás de los arcos



Si no es posible, en función del espacio, realizar el calentamiento detrás de los arcos, alternativamente el Delegado de Partido podrá decidir realizar el calentamiento al lado de los bancos de suplentes, conforme dibujo abajo:

Calentamiento al lado del banco de suplentes



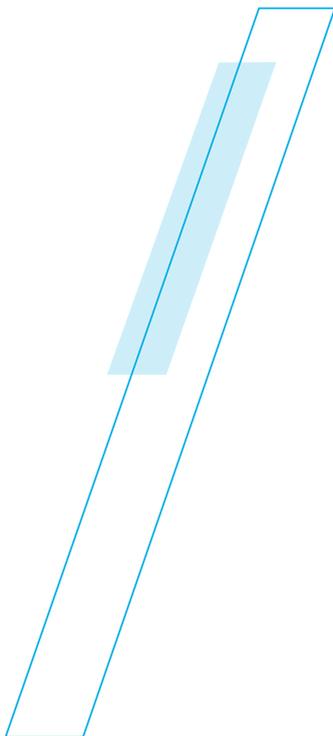
El Delegado de Partido comunicará el lugar de realización del calentamiento durante la Reunión de Coordinación del Partido.

4.7 SEGURIDAD EN EL ENTORNO DEL CAMPO DE JUEGO

El club mandante debe garantizar que las áreas de entorno del campo de juego sean seguras y libres de riesgos para circulación de jugadores y árbitros. Ejemplos de riesgo: rejas de desagüe expuestas, zanjas etc.

4.8 ÁRBITRO DE VÍDEO (VIDEO ASSISTANT REFEREE O VAR)

El uso del árbitro de vídeo (VAR) está abierto como posibilidad en cualquier partido, pudiendo ser implementado en cualquier fase, siempre en conformidad con las disposiciones de la FIFA e IFAB. La CONMEBOL prestará todas las informaciones necesarias en circular específica sobre este tema.



5.1 ASPECTOS GENERALES

Los partidos de la competición podrán contar con la presencia de un **Oficial de Operaciones de Medios** designado por la CONMEBOL y denominado **OMC** (Oficial de Medios de la CONMEBOL). Este oficial será el responsable de la coordinación de todas las operaciones y servicios destinados a la prensa acreditada en los partidos.

El **OMC** trabajará en conjunto con la emisora anfitriona y deberá contar con la colaboración del personal de los equipos locales (equipos de comunicación/prensa, operacionales y de seguridad), del personal del estadio y del equipo de comunicación/prensa de los equipos visitantes.

Ese trabajo en conjunto tiene como objetivo viabilizar y facilitar las operaciones y los servicios destinados a la prensa acreditada de cada partido.

Conforme consta en el reglamento, la participación en las actividades de medios descritas en este manual operacional es de naturaleza obligatoria y tiene la finalidad única y exclusiva de generar y divulgar contenido de alta calidad para el público en general, promoviendo la competición de los equipos participantes.

5.2 ACTIVIDADES Y ÁREAS DE TRABAJO DE LOS MEDIOS

Las actividades y las áreas destacadas abajo son lugares donde los medios acreditados podrán trabajar. Es de suma importancia - y de gran impacto en la divulgación de la imagen de la competición y del club local - que estas áreas estén en buenas condiciones de utilización y con sus respectivos equipamientos en pleno funcionamiento.

Incentivamos al club local a dar acceso gratuito a la internet para los medios acreditados (vía wifi y/o a cable) en el mayor número de áreas

destinadas a los medios acreditados, principalmente en la Tribuna de Prensa y en la Sala de Trabajo de la Prensa. También es conveniente la facilitación de esos servicios en el FOP, en la Sala de Conferencia de Prensa y en la Zona Mixta.

En todas las áreas de prensa es obligatorio el uso de la acreditación de medios. En el FOP, además de la acreditación es obligatorio el uso de chalecos.

IMPORTANTE: Si el club local no entrega el estadio libre de marcas y publicidad, la AGENCIA CONMEBOL tiene el derecho de remover o cubrir estas marcas por iniciativa propia. Sin embargo, los costos provenientes de estos servicios serán costeados por el club local, debitados automáticamente de la parte que dicho club tiene para recibir por parte de la CONMEBOL en cuanto sus derechos de Televisión y Patrocinio.

5.3 FILMACIÓN DE LOS VESTUARIOS

La emisora anfitriona puede solicitar la filmación en los dos vestuarios de los equipos participantes del partido antes de la llegada de los jugadores y técnicos. Para esto, todo el material de juego - camisetas, pantalones, calcetines, zapatillas de fútbol y guantes ya deberán estar arreglados y expuestos (informaciones más detalladas están en el Manual de Broadcasting).

5.4 ENTREVISTAS DE LLEGADA

Entrevistas con los entrenadores y/o asistentes a la llegada del equipo al estadio. Estas entrevistas serán hechas a lo largo del camino entre el desembarque del autobús y los vestuarios de los equipos. Duración máxima de 60 segundos (informaciones más detalladas están en la Manual de Broadcasting).

5.5 POSICIONES DE FOTOS:

5.5.1 Posiciones en el FOP

Las posiciones de fotos se ubican detrás de las placas de publicidad detrás de las líneas de fondo de ambos lados del FOP (esas posiciones son delimitadas entre las banderillas de tiro de esquina y los arcos) y dependiendo de la cantidad será necesario utilizar una parte de la lateral del campo también. Los fotógrafos no pueden posicionarse detrás de los arcos y deben permanecer sentados durante todo el tiempo del partido, pudiendo desplazarse solamente en los intervalos y/o después del término del partido.

El desplazamiento de los fotógrafos debe ser hecho por el área de entrada de fotógrafos en el FOP (determinada en cada uno de los estadios preferencialmente en un camino separado de la entrada de los equipos en campo). Esa entrada puede iniciarse 02 horas antes del inicio del partido. Durante la entrada en campo, durante el intervalo y hasta luego del término del partido, los fotógrafos no deben circular delante de los bancos de suplentes.

Las posiciones de cámaras de la emisora anfitriona y titulares de derechos tienen prioridad en cuanto al posicionamiento en el campo de juego. En caso de disputa de penalti, los fotógrafos no podrán trasladarse al otro lado del campo, salvo si autorizados y conducidos por el OMC.

La cantidad de posiciones de fotógrafos es la siguiente (recomendación, de acuerdo con el espacio disponible):

Fase	Cantidad
FASE PRELIMINAR Y FASE DE GRUPOS	50 FOTÓGRAFOS
OCTAVOS DE FINAL	60 FOTÓGRAFOS
CUARTOS DE FINAL	70 FOTÓGRAFOS
SEMIFINALES	90 FOTÓGRAFOS
FINAL	120 FOTÓGRAFOS

5.5.2 Posiciones de cámara remota

Las posiciones de cámara remota se ubican detrás de los ARCOS, entre las redes y las placas de publicidad. Pueden ser utilizados mini trípodes como soporte de cámaras. Esa área (un rectángulo) será previamente demarcada por el OMC. Los fotógrafos pueden poner sus cámaras solamente antes del calentamiento de los jugadores. En el intervalo y al final del partido también pueden tener acceso a la posición de cámaras remotas.

La colocación de las cámaras remotas está sujeta a la aprobación del Delegado de Partido de la CONMEBOL y del árbitro.

5.5.3 Posiciones en la Tribuna de Prensa

Posiciones de fotos pueden ser facilitadas a los fotógrafos en la Tribuna de Prensa dando opción de otros ángulos de captura de imágenes para estos profesionales. Estas posiciones deben tener la visión libre hacia el campo de juego, sin cualquier obstáculo, incluso cristal de protección.

5.6 PLANILLA DE PARTIDO (ALINEACIÓN)

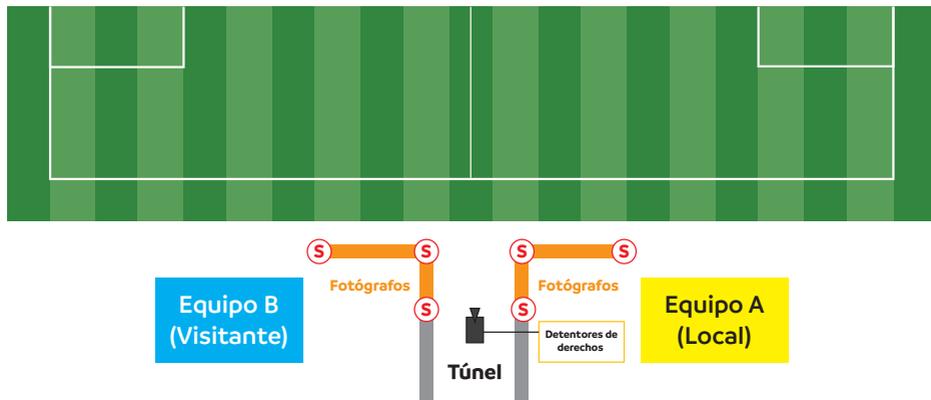
El Delegado de Partido deberá proporcionarle una copia de la planilla de partido (alineación) al OMC apenas la misma esté lista, que se encargará de entregarla al responsable de publicarla en las redes sociales oficiales de la CONMEBOL.

5.7 PROTOCOLO DE ENTRADA/FOTOS EQUIPOS

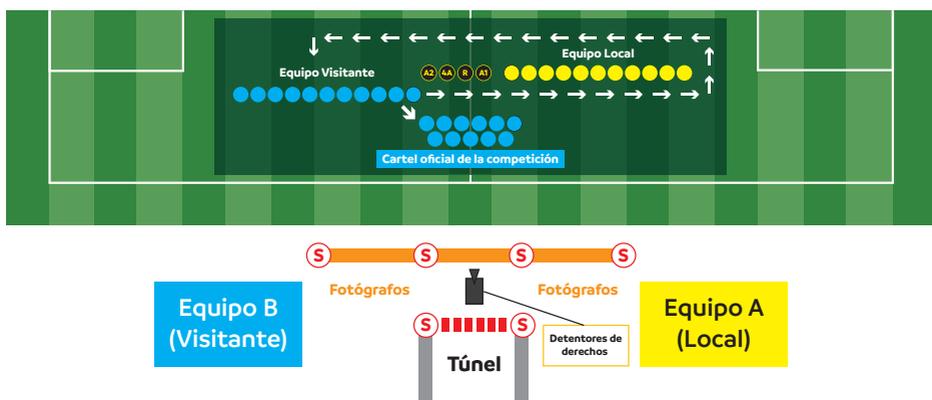
Luego del término del calentamiento, los fotógrafos serán autorizados y conducidos a las cercanías del túnel de acceso para la posición de foto de protocolo de entrada, alineación, foto oficial del equipo y foto de los árbitros /capitanes. Esta operación será denominada Operación Cuerda, siendo obligatoria a partir de los OCTAVOS DE FINAL.

Esta aproximación deberá ser autorizada y coordinada por el OMC y

realizada en conjunto con el equipo que le estará asistiendo. Serán utilizadas dos cuerdas en formato de “L”, una de cada lado del túnel, para controlar el desplazamiento de los fotógrafos.



Luego de la entrada de los equipos en el campo de juego, las dos cuerdas en formato “L” se abren para permitir el posicionamiento de los fotógrafos junto a la línea lateral para registrar el saludo de los equipos y la foto oficial de los árbitros con los capitanes.



Luego de la foto de los árbitros con los capitanes, el equipo que asiste al OMC deberá conducir, lo más rápido posible, a todos los fotógrafos hasta sus posiciones de fotos originales, detrás de las placas de publicidad en las líneas de fondo.

5.8 FLASH INTERVIEW POST PARTIDO

Entrevistas obligatorias hechas en el FOP con el uso del backdrop de la CONMEBOL al término del partido, con un máximo de 3 jugadores de cada equipo, siendo la duración máxima de 45 segundos por cada entrevista (informaciones más detalladas están en el Manual de Broadcasting).

5.9 FLASH INTERVIEW MEJOR JUGADOR DEL PARTIDO

Entrevista obligatoria hecha con el jugador elegido el Mejor del Partido en el FOP con uso del backdrop de la CONMEBOL enseguida al término del partido. Duración máxima de 45 segundos (informaciones más detalladas están en el Manual de Broadcasting).

5.10 FLASH INTERVIEW MEJOR JUGADOR DEL PARTIDO

Posiciones de entrevistas para los titulares de derecho en el túnel de acceso a los vestuarios con el uso del backdrop de la CONMEBOL (informaciones más detalladas están en el Manual de Broadcasting).

5.11 ENTREVISTA PREVIA A ZONA MIXTA

Entrevistas hechas por la emisora anfitriona antes de que el jugador pase por la Zona Mixta. Esta posición está localizada, normalmente, entre los vestuarios y el acceso a la Zona Mixta y es obligatorio el uso del backdrop de la CONMEBOL (informaciones más detalladas están en el Manual de Broadcasting).

Nota: El OMC informará a los representantes de comunicación de los equipos la posición para la realización de todas las entrevistas.

5.12 NO TITULARES DE DERECHOS

Las emisoras de TV y radios no titulares de derechos podrán acceder y grabar entrevistas en la Sala de Conferencia de Prensa y en la Zona Mixta. Los No Titulares de Derechos no podrán acceder a las tribunas de

prensa o cualquier otra parte del estadio con visión para el FOP con sus equipamientos, siendo expresamente prohibida la grabación o rodaje del partido, como también la transmisión en vivo del partido, entrevistas o cualquier otro evento. Importante: las reglas también son válidas para las TVs de los Clubes participantes, aunque su transmisión sea por internet. Tanto los No Titulares de Derechos como las TVs de los Clubes deben solicitar a la Emisora Anfitriona el clip/highlights del partido.

IMPORTANTE: Con excepción de los Titulares de Derechos, está prohibida a los demás integrantes de los medios acreditados la transmisión en vivo vía móvil y/o otros equipamientos a través de cualquier plataforma, tanto del partido como de otro evento y/o actividad de medios dentro del estadio.

5.13 POSICIÓN DE CÁMARAS PARA RODAJE TÉCNICO

Área destinada a los equipos de rodajes técnicos exclusivamente de los equipos participantes del partido que será ubicada en la Tribuna de Prensa o en las cercanías. Es importante hacer hincapié en que estos rodajes se destinan única y exclusivamente al uso interno de los equipos para fines técnicos.

Esas imágenes no pueden ser divulgadas en ningún medio, canales o plataforma de comunicación, incluyendo los canales de los propios clubes, o ser utilizadas con fines comerciales o institucionales.

Para la realización del rodaje técnico, deberá ser solicitada la autorización durante la reunión de coordinación del partido.

5.14 SALA DE PRENSA

Es conveniente que los equipos faciliten una Sala de Trabajo para la prensa en el estadio. Esas áreas deben tener mesas y sillas (posiciones de trabajo) y enchufes de energía, además de la facilitación de lo mencionado, deben tener acceso a la internet. La facilitación de TVs con transmisión del partido también es recomendable.

A partir de los Octavos de Final es obligatoria la facilitación de sala de trabajo para la prensa acreditada.

5.15 TRIBUNA DE PRENSA

Área que deberá ser facilitada para que los medios acreditados asistan el partido. La Tribuna de Prensa puede ser compuesta de posiciones con mesa y sin mesa, con la recomendada facilitación de acceso a internet y enchufes eléctricos. En esta área también están localizadas las posiciones de comentaristas de uso exclusivo de los Titulares de Derechos, que se componen de mesas y sillas, generalmente con tres posiciones por emisora, y equipadas con pantalla de TV con transmisión del partido (informaciones más detalladas están en el Manual de Broadcasting).

Caso el estadio tenga cabinas de transmisión de TVs y Radios, las mismas deben ser priorizadas para el uso de los Titulares de Derecho, de acuerdo con los criterios de la CONMEBOL.

5.16 SALA DE CONFERENCIA DE PRENSA

Es obligatorio que el equipo local facilite una sala en el estadio para la realización de Conferencia de Prensa (será utilizada solamente una sala, con sesiones consecutivas de entrevistas de los equipos). Esta sala debe estar equipada y tener capacidad de acuerdo con el recuadro abajo. Recordando, una vez más, que es recomendada la facilitación de acceso a internet en el sitio.

Todas las salas deben tener espacios para colocación de backdrop detrás de la Mesa Directiva (de los entrevistados) e iluminación suficiente direccionada a esta mesa para transmisión y/o grabación de las entrevistas por la TV y toma de fotografías.

Es obligatoria la presencia de 01 jugador (que haya disputado el partido) y del entrenador de cada uno de los equipos en la conferencia de prensa. La conferencia de los dos equipos se realizará en la misma sala.

La primera conferencia será con el jugador y el entrenador del equipo visitante y deberá empezar entre 15 a 20 minutos después del silbato final. La segunda conferencia, con el jugador y el entrenador

del equipo local, deberá empezar al término de la primera conferencia con los representantes del equipo visitante.

La duración de cada una de las conferencias deberá ser de 15 minutos.

Observaciones:

- Jugadores y oficiales expulsados y/o suspendidos no podrán participar de la conferencia de prensa.
- En caso de que un entrenador sea expulsado o suspendido, el equipo debe enviar a la conferencia de prensa al auxiliar técnico.

Requerimientos:

CONMEBOL LIBERTADORES 2019

Fase	Capacidad	Infraestructura
FASES 1, 2, 3 Y FASE DE GRUPOS	20 personas	<ul style="list-style-type: none">• Mesa principal para 4 personas (mínimo)• Sistema de sonido con micrófono en la mesa principal y micrófono para los periodistas• Plataforma para 8 cámaras de TV con puntos de energía (mínimo)• Distribuidor de audio con 8 salidas (mínimo) para las cámaras• Iluminación suficiente para TV transmisora
OCTAVOS DE FINAL Y CUARTOS DE FINAL	40 personas	<ul style="list-style-type: none">• Iluminación suficiente para TV transmisora• Mesa principal para 4 personas (mínimo)• Sistema de sonido con micrófono en la mesa principal y micrófono para los periodistas• Plataforma para 16 cámaras de TV con puntos de energía (mínimo)• Distribuidor de audio con 16 salidas (mínimo) para las cámaras
SEMIFINALES	50 personas	<ul style="list-style-type: none">• Iluminación suficiente para TV transmisora• Mesa principal para 4 personas (mínimo)• Sistema de sonido con micrófono en la mesa principal y micrófono para los periodistas• Plataforma para 16 cámaras de TV con puntos de energía (mínimo)• Distribuidor de audio con 16 salidas (mínimo) para las cámaras

CONMEBOL SUDAMERICANA 2019

Fase	Capacidad	Infraestructura
PRIMERA Y SEGUNDA FASE	20 personas	<ul style="list-style-type: none">• Mesa principal para 4 personas (mínimo)• Sistema de sonido con micrófono en la mesa principal y micrófono para los periodistas• Plataforma para 8 cámaras de TV con puntos de energía (mínimo)
OCTAVOS DE FINAL Y CUARTOS DE FINAL	30 personas	<ul style="list-style-type: none">• Distribuidor de audio con 8 salidas (mínimo) para las cámaras• Iluminación suficiente para TV transmisora
SEMIFINALES	40 personas	<ul style="list-style-type: none">• Iluminación suficiente para TV transmisora• Mesa principal para 4 personas (mínimo)• Sistema de sonido con micrófono en la mesa principal y micrófono para los periodistas• Plataforma para 16 cámaras de TV con puntos de energía (mínimo)• Distribuidor de audio con 16 salidas (mínimo) para las cámaras

Nota: La prioridad de las posiciones en la plataforma de cámaras sigue el siguiente orden:

1. Emisora Anfitriona;
2. TV CONMEBOL;
3. Titulares de Derechos de emisoras de los países de los equipos del partido;
4. Titulares de Derechos (de emisoras de otros países);
5. No Titulares de Derechos.

5.17 ZONA MIXTA

Es un área que debe ser ubicada en el camino entre los vestuarios de los equipos y los autobuses de los mismo. Es recomendable tener en todos los estadios y en todas las fases de la competición, siendo obligatoria a partir de los OCTAVOS DE FINAL.

Los requerimientos para el montaje de la Zona Mixta son los siguientes:

- Espacio para acomodar a por lo menos 50 representantes de los medios acreditados, considerando el montaje de barreras firmes

entre el pasillo de circulación de los jugadores (que debe tener un ancho mínimo de 1,5 metros) y el área destinada a los medios. En las finales únicas, este espacio deberá ser suficiente para acomodar por lo menos a 100 personas.

- Iluminación suficiente para la realización/grabación de entrevistas por las emisoras de televisión.
- Espacio para instalación del backdrop oficial de la competición.

Todos los jugadores de los dos equipos alineados para el partido deben obligatoriamente pasar por la Zona Mixta, así como los entrenadores de cada equipo. Solicitamos que los responsables del departamento de comunicación de los equipos incentiven a los jugadores y técnicos a responder a la prensa en la Zona Mixta.

NOTA: Fotógrafos pueden acceder tanto las Salas de Conferencias como las Zonas Mixtas, pero la prioridad es para los reporteros, camarógrafos y equipos técnicos de las emisoras de TV y Radio.

5.18 ALIMENTOS Y BEBIDAS

Es recomendable que todos los estadios tengan un patio de alimentos y bebidas dedicados a la venta exclusiva para los medios acreditados.

5.19 EQUIPO DE APOYO

Los responsables del área de comunicación/prensa del equipo local deberán coordinar esfuerzos junto al personal de su propio club y al personal del estadio para la realización de tareas, actividades y servicios destinados a los medios acreditados.

Lo recomendable es tener a personas/staff que puedan asistir a la prensa acreditada en las Salas de Trabajo, Tribunas de Prensa y demás áreas de prensa. Es fundamental que haya personas/staff destinados al soporte en la distribución de chalecos, control de acceso al FOP, apoyo en todas las actividades de Flash Interview y operaciones de foto en el FOP, así como en las Conferencias de Prensa y en la Zona Mixta.

Control de acceso al FOP - Los Profesionales de seguridad y/o personal designado deberán hacer obligatoriamente el control de acceso al FOP, permitiendo solamente el ingreso de profesionales de prensa debidamente acreditados y con los chalecos de acceso al FOP.

El equipo de apoyo al OMC debe supervisar el ingreso de fotógrafos en el FOP, sus posiciones de foto y Operación de Cuerda.

Las Conferencias de Prensa deberán contar con el soporte del equipo de apoyo del OMC para ayudar en las tareas como manejo de micrófonos para preguntas de periodistas, coordinación y supervisión de las plataformas de cámaras, entre otros.

Cada equipo debe designar a un representante de su equipo de comunicación para mediar la conferencia de prensa de su propio equipo.

La Zona Mixta también es otro sitio donde el equipo de apoyo del OMC actuará ayudando, principalmente, en la organización externa de la Zona Mixta (área de prensa) y en el control de acceso.

Los representantes de los equipos de comunicación de los equipos deben ayudar por el lado interno de la Zona Mixta (área de jugadores) en la organización del flujo de paso de los jugadores para la atención a la prensa.

Para esas tareas y actividades serán necesarias por lo menos 03 personas de apoyo al OMC. En el caso de los partidos con Operación de Cuerda, se necesitan por lo menos 04 personas más, un total de 07 personas en el equipo de operaciones de media.

5.20 ACREDITACIÓN Y ACCESOS

Todos los integrantes de los medios (escrita, sitios web, TVs y Radio) deben estar acreditados para acceder las áreas de prensa.

La acreditación debe ser hecha a través de los equipos locales, bajo orientación de la CONMEBOL. La CONMEBOL podrá en cualquier fase y/o

partido pasar a ser responsable por la acreditación de los medios.

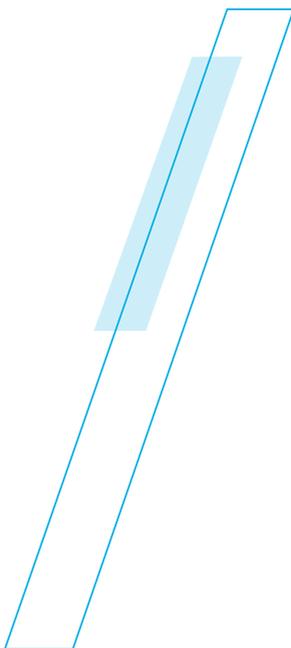
Las Posiciones de Foto y Flash Interview en el FOP solo pueden ser utilizadas por los fotógrafos y profesionales de la Emisora Anfitriona, de la TV CONMEBOL y de los Titulares de Derechos que estén utilizando sus respectivos chalecos.

Esos profesionales de prensa deben utilizar los chalecos durante todo el tiempo en que estén dentro del FOP.

5.21 FINAL ÚNICA

Los partidos de las finales únicas de la CONMEBOL Libertadores y CONMEBOL Sudamericana tendrán todas las operaciones y actividades de medios descritas anteriormente, además de otras actividades que serán incorporadas.

Todas las informaciones sobre las actividades relativas a la prensa para final única serán enviadas a través de circular específica sobre el tema.



6.1 RECONOCIMIENTO DE CAMPO

El club local debe obligatoriamente permitir el acceso y condiciones para que el club visitante haga el reconocimiento de campo en el estadio con duración máximo de 45 minutos, utilizando zapatos de suela de goma (sin tacos), pudiendo realizarse en el MD-2 o MD-1.

El incumplimiento de esta normativa por el club local podrá implicar sanciones disciplinarias, salvo excepción de un acontecimiento que configure motivo de fuerza mayor o que perjudique drásticamente las condiciones del campo de juego.

IMPORTANTE: Cabe única y exclusivamente al Delegado de Partido la decisión final sobre las condiciones de campo y la viabilidad o no de la realización del reconocimiento del campo de juego.

6.2 REUNIÓN DE COORDINACIÓN DEL PARTIDO

El día del partido (*Match Day* o *MD*), a las 11:00h de la mañana, se realizará la Reunión de Coordinación de Partido, normalmente en el Estadio del partido. Esta cita deberá contar con la presencia de los siguientes representantes:

Representantes de la CONMEBOL:

- Delegado de Partido
- Oficial de Control de Dopaje
- 4º Árbitro
- Asesor de Arbitraje
- Coordinador del Partido
- Venue Manager
- Oficial de Operación de Prensa y Medios de Comunicación (si nombrado)
- Oficial de Seguridad (si nombrado)
- Otros oficiales (si nombrados)

Representantes de los equipos:

- Responsable de las cuestiones administrativas (obligatorio)
- Oficial de Seguridad (obligatorio)
- Responsable del área médica (obligatorio)
- Una persona del área técnica (obligatorio)
- Oficial de Prensa (recomendable)

NOTA: Los Equipos deberán traer los tres modelos de uniformes completos de jugadores y arqueros enviados con su registro para la respectiva edición de la competición.

La agenda de la Reunión de Coordinación del Partido será la siguiente:

1. Bienvenida y Presentación de los Delegados de Partido
2. Horarios de salida de los hoteles
3. Coordinación de los uniformes de los equipos (incluyendo equipamiento de los arqueros)
4. Planilla de Partido (alineación)
5. Protocolo de irrigación del campo
6. Conteo Regresivo, protocolo de entrada en el campo
7. Número de personas permitidas en los bancos
8. Procedimientos de Calentamiento (antes y durante el partido)
9. Cuestiones de Arbitraje
10. Cuestiones Médicas y de Antidopaje
11. Cuestiones de Marketing y Transmisión de TV
12. Organización de los Medios de Comunicación
13. Cuestiones disciplinarias
14. Cuestiones de Seguridad
15. Otros temas

La no participación de los representantes de los equipos en la Reunión de Coordinación del Partido constituye infracción disciplinaria. En este caso, el club será sancionado por los disciplinarios de la CONMEBOL con una multa no inferior a USD 3.000,00. En caso de una segunda y subsecuentes infracciones, se podrán imponer sanciones adicionales.

6.3 LLEGADA DE LOS EQUIPOS AL ESTADIO

Los equipos deberán llegar al Estadio con por lo menos 90 minutos de antelación al horario de inicio del partido a fin de cumplir con todos los requerimientos previos de presentación de lista de jugadores, control de documentación y uniformes.

6.4 CUENTA REGRESIVA OFICIAL PARA EL PARTIDO

Seguidamente, se presenta un ejemplo de cuenta regresiva oficial para un partido (Countdown) con los tiempos todos regresivamente relacionados al horario inicial del partido (KO), en este caso, con la referencia para un partido con inicio a las 20:45h.

Para cada juego, el Delegado de Partido, será responsable de preparar la Cuenta Regresiva que se fijará en los vestuarios de los equipos que deben OBLIGATORIAMENTE seguir estrictamente los horarios indicados para cada acción.

Las Cuentas Regresivas podrán sufrir ajustes de acuerdo con el estadio en el que se disputará el partido, considerando las distancias de los vestuarios, posicionamiento de los bancos etc.

TIEMPO PARA EL INICIO	ACCIÓN O ACTIVIDAD	HORARIO LOCAL
- 2:00 hs	Apertura del estadio	18:45 hs
Llegada al estadio:		
- 2:30 hs	Llegada de los Oficiales del Partido	18:15 hs
- 1:30 hs	Llegada de los Equipos/Llegada de los Árbitros	19:15 hs
- 1:10 hs	Verificación del Equipo Visitante, documentación y uniforme, con el Cuarto Árbitro	19:35 hs
- 1:00 hs	Verificación del Equipo Local, documentación y uniforme, con el Cuarto Árbitro	19:45 hs

- 0:50 hs	Inicio del calentamiento	19:55 hs
- 0:20 hs	Final del calentamiento	20:25 hs
- 0:20 hs	Locutor del Estadio anuncia las alineaciones	20:25 hs
- 0:18 hs	Última verificación del campo de juego	20:17 hs
Inicio del protocolo de entrada		
- 07:00 hs	Aviso de 3 minutos para los Equipos	20:38:00
- 05:00 hs	Suplentes y Comisión Técnica se dirigen al campo de juego	20:40:00
- 04:00 hs	Entrada de los Equipos al Campo de Juego	20:41:00
- 03:00 hs	Formación de los Equipos frente a la Tribuna de Honor	20:42:30
- 02:30 hs	Apretón de manos	20:42:00
- 01:30 hs	Foto oficial de los equipos	20:43:30
- 01:00 hs	Sorteo del campo	20:44:00
- 00:30 hs	Cambio de flâmulas por los capitanes	20:44:30
- 00:00 hs	INICIO DEL PARTIDO	20:45 hs

El intervalo debe tener la duración de 15 minutos, de silbato a silbato

6.5 PASAPELOTAS

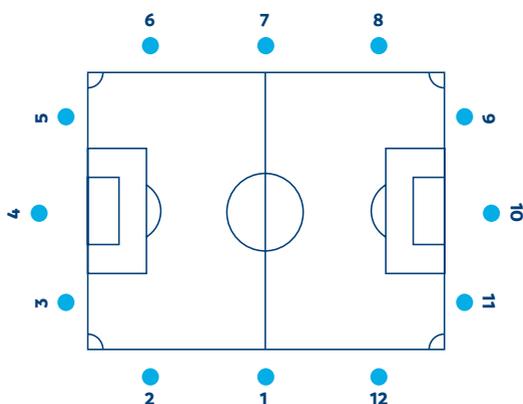
El club local debe facilitar 12 pasapelotas para el calentamiento y para el partido. Los pasapelotas deberán usar el uniforme y/o chalecos suministrados por la CONMEBOL.

Antes del inicio del partido, el club local deberá entregar la lista con el nombre completo de todos los pasapelotas, de acuerdo con su posición, para el 4º Árbitro que pasará las instrucciones de cómo ellos deberán

trabajar durante el partido.

IMPORTANTE: Por cada pasapelota que es expulsado por el árbitro durante el partido por retrasar la reposición de la pelota, por no estar en su posición o por no seguir las instrucciones pasadas antes del inicio del partido se aplicará una multa de USD 10.000. Siendo así, se recomienda que los clubes locales instruyan a sus pasapelotas a seguir las instrucciones del 4° Árbitro.

Durante el calentamiento de los equipos (KO-00:50 y KO-00:20) y durante el partido, los pasapelotas deben estar en sus posiciones conforme la figura que sigue:



Posición de los pasapelotas en el campo de juego (FOP)

6.6 UNIFORMES Y EQUIPAMIENTOS

Los Equipos participantes deben comunicar la descripción de los colores y de los equipamientos de juego de los uniformes números 1, 2 y 3, debiendo cada uno de ellos ser contrastantes entre sí.

El Departamento de Competiciones de la CONMEBOL informará, siempre que sea posible, 10 días antes del inicio de cada fase, los uniformes que cada equipo deberá utilizar en cada uno de sus partidos de aquella fase. Los

uniformes de cada partido serán informados de la siguiente forma:

Grupo	Grupo A	Fecha	xx/xx/xxxx	Juego	xxx	
Equipo A - XXXX				Equipo B- XXXX		
Chaleco	Arquero	Jugadores	Árbitro	Jugadores	Arquero	Chaleco
						
	Azul claro	Azul oscuro	Amarillo	Blanco	Verde	
Pasapelotas						TV
	Azul claro	Azul oscuro	Negro	Blanco	Verde	
						
	Azul claro	Azul oscuro	Negro	Blanco	Verde	

Es OBLIGATORIO EL USO DEL UNIFORME INFORMADO POR LA CONMEBOL.

Siempre que sea posible, el Departamento de Competiciones intentará designar el uniforme informado como primera opción del propio club.

El incumplimiento de la designación de cualquier pieza hecha por el Departamento de Competiciones de la CONMEBOL implicará en sanciones previstas en el Reglamento del Torneo.

6.7 PLANILLA DE PARTIDO (ALINEACIÓN):

Los equipos deberán entregar, hasta 90 minutos antes del inicio del partido, al Delegado de Partido, la planilla de partido, indicando cuáles serán los jugadores titulares y cuáles serán los suplentes

Abajo sigue una demostración de cómo debe ser rellenada la planilla de jugadores del partido:

CONMEBOL SUDAMERICANA 2017
Segunda Fase
XXXXXX vs XXXXXX
Planilla de Partido

Fecha: _____ Hora: _____ Estado: _____

ÁRBITROS Y OFICIALES DEL PARTIDO
Delegado: _____

Árbitro Asistente 1: _____
Árbitro Asistente 2: _____
Cuatro Árbitros: _____
VAR: _____
AWAR: _____

Médico del Club: _____
Médico de Campo: _____
vb. Asist. Adic. 1: _____
vb. Asist. Adic. 2: _____

Equipo A		Jugadores				Cargo técnico
Nº	Apellido	Nombre	T	S	A	
1						1. Director Técnico
2						2. Entrenador Asistente
3						3. Médico
4						4. Cargo:
5						5. Cargo:
6						6. Cargo:
7						7. Cargo:
8						8. Cargo:
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						Firma del Director Técnico
28						
29						Firma del Capitán N° _____
30						

T: Titular | S: Suplente | A: Arquero

Marcar X en la columna:

- T - para Titulares (11 jugadores)
- S - para Suplentes
- A - para Arqueros (en su caso marcar también T para indicar el Titular y S para el suplente)

Llenar con el nombre de la Comisión Técnica
(letra legible)

Firma del Entrenador
Firma y Número del Capitán

Los clubes deberán entregar también la formación táctica de los equipos para que sea elaborado el gráfico de presentación de los equipos para la TV.

6.8 PROTOCOLO OFICIAL DE INICIO DE PARTIDO

En todos los partidos de las competiciones CONMEBOL los equipos deben participar y colaborar para la realización del protocolo de inicio de partido.

El Delegado de Partido confirmará con los equipos la secuencia de actividades en la Reunión de Coordinación de partido. Es fundamental que los equipos colaboren con el personal de la CONMEBOL respetando los horarios establecidos en la cuenta regresiva oficial para cada una de las actividades. Faltando aproximadamente 6 minutos para el inicio del partido, los equipos y los árbitros deben estar posicionados en el túnel de acceso al campo de juego, para que las actividades que forman parte del protocolo de inicio de partido se inicien, conforme se muestra en la imagen abajo.

Protocolo de inicio del juego

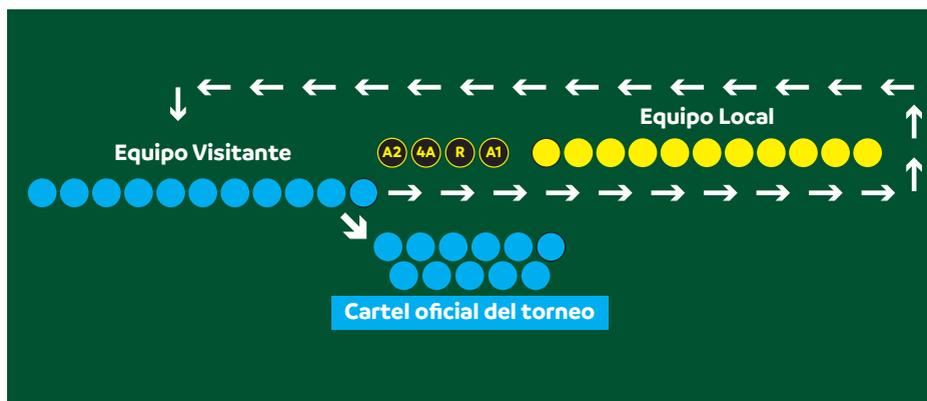


Solicitamos la colaboración de los equipos participantes para que solamente permanezcan en el túnel de acceso jugadores, árbitros y el personal de la CONMEBOL, liderados por el Delegado de Partido. Recordamos que, normalmente, a partir de este momento, muchos de los titulares de los derechos de transmisión ya están con la señal en vivo y, por lo tanto, los espectadores ya están recibiendo imágenes en sus aparatos. Necesitamos contar con el apoyo de todos para seguir la cuenta regresiva oficial y todas las actividades previstas hasta el puntapié inicial.

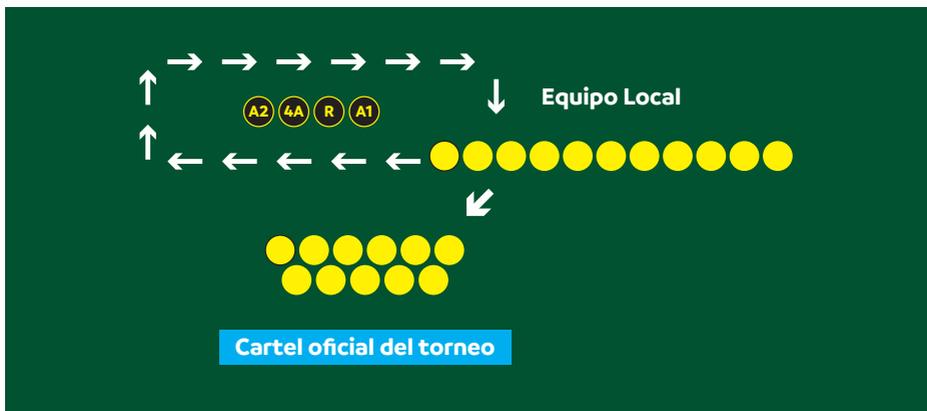
Entre las actividades obligatorias previstas están:

1. Entrada de los equipos al campo con el himno de la CONMEBOL;
2. Formación de los equipos delante de la Tribuna de Honor;
3. Himno Nacional (SOLAMENTE CUANDO ES OBLIGATORIO POR LEY NACIONAL)
4. Saludo de los Equipos;
5. Foto Oficial de los Equipos;
6. Sorteo del campo;
7. Cambio de la banderines entre los capitanes.

El 1º movimiento para el saludo entre los equipos debe ser hecho por el **Equipo Visitante**



El 2º movimiento será hecho por el **Equipo Local**



Luego del 2º movimiento, los capitanes deberán reunirse con los árbitros para el sorteo del lado del campo, cambio de flámulas seguidos por la foto oficial, conforme se ejemplifica en los diagramas 3a y 3b.

3a

Capitanes se presentan
a los árbitros para sorteo
y cambio de banderines.
Aprox. 30 seg.



Cartel oficial del torneo

3b

Árbitros y Capitanes
se acercan del cartel
del Torneo para la foto.
Aprox. 15 seg.



Cartel oficial del torneo

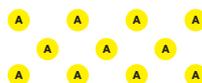
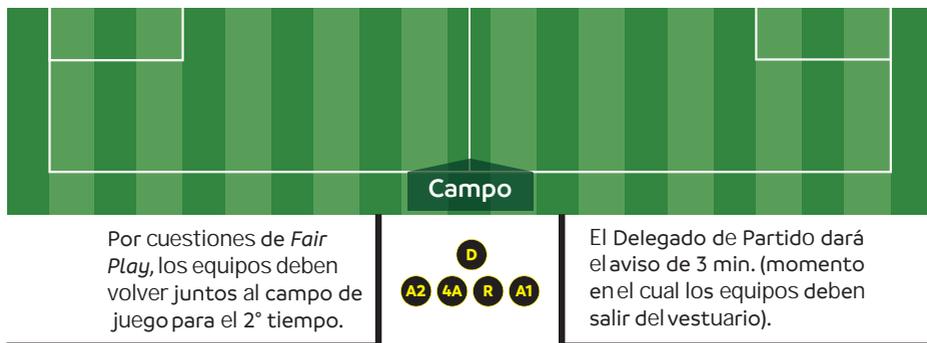
Luego del cumplimiento de este protocolo, los equipos se posicionan en su respectivo lado del campo durante la etapa inicial para que se dé el inicio del partido.

6.9 ENTRADA AL CAMPO PARA EL 2º TIEMPO

Por cuestiones de *Fair Play*, los equipos deben regresar al campo juntos luego del intervalo.

El Delegado de Partido dará el primer aviso a los equipos faltando 5 minutos para la reanudación, seguido por el 2º aviso faltando 3 minutos para que los equipos dejen los vestuarios y se encuentren en el túnel de acceso, conforme se demuestra en la imagen abajo.

Protocolo de entrada al campo para el 2° tiempo



6.10 INGESTIÓN DE LÍQUIDOS DURANTE EL PARTIDO

Las siguientes reglas deben ser consideradas con relación a la ingestión de líquidos durante el partido:

- Botellas de plástico son permitidas alrededor del campo de juego, a por lo menos 1 metro de las líneas;
- Las bebidas deben estar almacenadas en botellas sin marca y son responsabilidad de los clubes;
- Las botellas serán puestas con mucho cuidado para que no interfieran a los árbitros asistentes (ARs), que corren por los laterales. Se sugiere que las botellas NO sean puestas en la parte de la línea lateral detrás de los árbitros asistentes;
- Botellas de agua no están permitidas en el área del arco. Las botellas deben estar fuera del arco, sin tocar en los postes o en la red. Lo mismo se aplica a las toallas;
- Los jugadores pueden obtener bebidas en cualquier momento durante el partido. Delante del área técnica, los jugadores deben permanecer en el campo; los jugadores sustitutos, así como cualquier oficial de equipo, deben permanecer fuera de campo;

- Botellas o bolsas de agua o cubos de hielo NO deben ser lanzados al campo.

6.11 SUSTITUCIÓN DE JUGADORES ANTES DE EMPEZAR EL PARTIDO

Si cualquiera de los 11 jugadores presentados en el listado inicial de jugadores no puede empezar el partido debido a una lesión, el mismo podrá ser sustituido antes de iniciar el partido por cualquiera de los sustitutos elegibles, desde que el Delegado de partido sea oficialmente informado antes. El equipo deberá obligatoriamente presentarle un informe médico al Delegado de partido para efectuar el cambio.

Cualquier jugador lesionado que es removido del listado inicial de jugadores dejará de ser elegible para participar del partido y, por lo tanto, no podrá ser escogido como un jugador para sustituir a otro jugador a cualquier momento durante el partido.

Por otro, lado, ese cambio en el listado inicial de jugadores no reducirá el número de sustituciones oficiales que el equipo podrá hacer durante el partido. De acuerdo con la regla 3 de las Reglas del Partido, el equipo podrá hacer hasta tres sustituciones.

Aunque ya no sea elegible para jugar como un sustituto y haya sido retirado del listado inicial de jugadores, el jugador lesionado podrá sentarse en el banco de suplentes y, también es elegible para el control antidoping.

7.1 ASPECTOS GENERALES

La CONMEBOL, a partir de la edición de las competiciones de 2019, pasa a tener vigente para las Competiciones de Clubes un reglamento específico para abarcar todos los aspectos, procesos y recursos relacionados a la Seguridad y el bienestar de los jugadores, oficiales de los clubes, autoridades deportivas, hinchas, patrocinadores, representantes de medios y prensa, personas de apoyo y público en general.

De acuerdo con el Artículo 3° del Reglamento de las Competiciones de Clubes, se establece que el Reglamento de Seguridad es parte integrante del Reglamento de la Competición y debe, por lo tanto, ser cumplido en su totalidad, excepto si dispone lo contrario a través de un circular.

7.2 PLAN OPERACIONAL DE SEGURIDAD (POS)

El plan destaca diversas acciones y procedimientos, entre ellos, lo más aplicado a las operaciones de los estadios, el Plan Operacional de Seguridad (POS). Con partes fundamentales del POS:

- a) Planeamiento de Seguridad
- b) Plan de Evacuación
- c) Planeamiento Médico
- d) Planeamiento Contra Incendios
- e) Planeamiento de Logística
- f) Planeamiento Operacional

Cada plan específico y sus características están detallados en el artículo 31 del Reglamento de Seguridad.

7.3 - GESTIÓN DE CRISIS

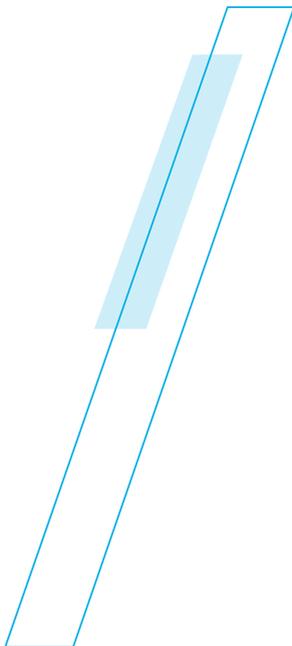
El artículo 33 de Reglamento de Seguridad establece que el grupo de

Gestión de Crisis será formado por:

- a) Delegado de Partido
- b) Oficial de Seguridad de la CONMEBOL
- c) Oficial de Policía responsable del servicio del Estadio
- d) Gestión de Riesgo
- e) Bomberos Locales
- f) Administrador del Estadio
- g) Árbitros (caso necesario)

En su secuencia, en los artículos 34, 35 y 36, el Reglamento de Seguridad establece el procedimiento de Gestión de Crisis, Responsables y Conducción de tiempos.

Es fundamental que todas las personas involucradas en la operación del Estadio para los días de partidos reciban entrenamiento y orientación sobre cómo proceder en caso de suspensión o interrupción de un partido.



La CONMEBOL prioriza y trabaja para que todos los partidos de todas sus competiciones se desarrollen de acuerdo con el nivel esperado hasta el silbato final del árbitro. El Delegado de Partido trabaja con ese gran objetivo y liderará todo el equipo involucrado en el estadio para que este sea un objetivo común. Por lo tanto, interrumpir y/o abandonar un partido debe ser considerado solamente como último recurso posible, cuando hay una amenaza clara e inminente a la seguridad de los jugadores y/o público.

Con este objetivo, siguen abajo las orientaciones de la CONMEBOL para que la gestión de crisis en las situaciones de retraso, interrupción o abandono del partido. Todos los encargados de tomar decisiones deben estar involucrados en el proceso.

Primeramente, el ÁRBITRO debe interrumpir el partido si el campo de juego no está en condiciones mínimas o si otras cuestiones no están de acuerdo con las Reglas de Juego.

El Delegado de Partido debe evaluar la situación identificada y consultar el grupo de gestión de crisis para definir si es un caso de:

INTERRUPCIÓN: cuando el Delegado y los involucrados en el grupo de gestión de crisis creen que en un corto espacio de tiempo (normalmente hasta 45 minutos) la situación puede ser controlada y el partido puede ser reanudado y concluido con seguridad.

SUSPENSIÓN: cuando el Delegado y los involucrados en el grupo de gestión de crisis creen que no será posible en un corto espacio de tiempo controlar la situación para reanudar el partido de forma que sea concluido con seguridad.

ABANDONO: cuando un equipo no se presenta para un partido (excepto en casos de fuerza mayor) o se niega a seguir jugando o abandona el campo antes del final del partido.

IMPORTANTE: Durante la Reunión de Coordinación de Partido, el Delegado de la CONMEBOL acordará con todos los participantes, quién deberá componer el grupo de gestión de crisis. Este grupo debe contener representantes de todas las partes involucradas, como: Delegado de Partido, Oficiales de Seguridad, representantes de cada club, comisarios o delegados adicionales designados para el partido, comandantes de la policía, bomberos y servicios médicos. El Delegado de Partido debe recopilar el nombre de todos los involucrados, localización durante el partido y teléfono móvil para convocar a la reunión de emergencia de gestión de crisis.

8.1 RECOMENDACIÓN PARA INTERRUPCIÓN/SUSPENSIÓN DE UN PARTIDO

Tempo de Interrupción	Acción
Hasta 20 minutos	<ul style="list-style-type: none">• Los equipos deben permanecer en el campo, dependiendo de la naturaleza de la interrupción.
Entre 20 y 30 minutos	<ul style="list-style-type: none">• Los equipos deben dirigirse a los vestuarios, y deben recibir 10 minutos para rutinas de calentamiento antes de la reanudación del partido.• Aviso de 10 minutos para la reanudación del partido debe ser dado a todos los involucrados (equipos, oficiales, espectadores, HQ, TV y Medios).
Entre 30 y 45 minutos	<ul style="list-style-type: none">• Los equipos deben dirigirse a los vestuarios, y deben recibir 15 minutos para rutinas de calentamiento antes de la reanudación del partido.• Aviso de 15 minutos para la reanudación del partido debe ser dado a todos los involucrados (equipos, oficiales, espectadores, HQ, TV y Medios).

Se recomienda evaluar el comportamiento de los hinchas y la capacidad del estadio durante el proceso de evaluación y toma de decisión para suspender o interrumpir un partido. Es fundamental que se consulte a los

representantes del equipo local (y responsables de la operación del estadio) y a los oficiales de seguridad.

En el caso de que un partido sea suspendido o interrumpido por motivo de fuerza mayor o riesgo inminente, luego de su inicio, el partido debe ser reanudado con el mismo marcador en el mismo minuto en el que haya sido interrumpido.

Los siguientes principios deben ser seguidos para la reanudación del partido:

- El partido debe reanudarse con los mismos jugadores en campo, y suplentes disponibles en el momento de la interrupción del partido;
- No será posible añadir sustitutos al listado de jugadores entregado por los equipos;
- Los equipos solo podrán hacer las sustituciones que tenían derecho cuando el partido fue suspendido/interrumpido;
- Jugadores expulsados durante el partido que fue suspendido/interrumpido no podrán ser sustituidos;
- Cualquier sanción aplicada antes de la suspensión/interrupción del partido permanece válida para el restante del partido;
- El nuevo horario de KO, fecha (inicialmente prevista para el día siguiente) y sitio (en caso de interrupción), debe ser decidido por el Departamento de Competiciones de la CONMEBOL.
- Cualquier otro aspecto que demande decisión, deberá ser llevado al Departamento de Competiciones de la CONMEBOL.

8.1.1 Tormenta de Rayos y Truenos

- El árbitro debe interrumpir el partido cuando cuente 30 segundos o menos entre el destello y el trueno. El Delegado de partido debe orientar a todos dentro de campo que busquen refugio después de la interrupción lo más pronto posible. El sistema de sonido del estadio debe orientar a los espectadores para que busquen refugio.
- Permanezca abrigado hasta lo menos 30 minutos después del último trueno. El partido no debe ser reanudado antes de 30 minutos después del último trueno. Luego de este período, siga el procedimiento descrito anteriormente.

MANUAL DE OPERACIONES

Publicación Oficial de la Confederación Sudamericana de Fútbol
(CONMEBOL).

EDITA

Confederación Sudamericana de Fútbol (CONMEBOL).

Presidente

Alejandro Domínguez W-S

Secretario General

José Astigarraga

Secretaria General Adjunta - Legal

Montserrat Jiménez

FOTOGRAFÍA

Prensa CONMEBOL - Agencia France Presse

DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN

ONIRIA TBWA

TRADUCCIÓN

Renata Santiago

IMPRESIÓN

Industrias Gráficas NOBEL S.A.

**CREE EN
GRANDE.**

www.conmebol.com