



- CONMEBOL -

MANUAL DE **BROADCASTING**



- CONMEBOL -

CONFEDERAÇÃO SUL-AMERICANA DE FUTEBOL

Presidente: Alejandro Domínguez Wilson-Smith

Secretário-Geral: José Astigarraga

Secretária-Geral Adjunta – Legal: Monserrat Jiménez

Endereço: Autopista Aeroporto Internacional – Km 12
Luque – Grande Assunção – Paraguai

Telefone: +595 21 645-781

Fax: +595 21 645-792

E-mail: secretaria@conmebol.com

Página web: www.conmebol.com

MANUAL DE BROADCASTING 2019



CONTEÚDO

LISTA DE TERMOS UTILIZADOS	8
CAPÍTULO I	12
<i>Introdução</i>	
1.1 <i>COMPETIÇÕES E CONCEITO</i>	
CAPÍTULO II	13
<i>Competição e Conceito</i>	
2.1 <i>HISTÓRIA DA CONMEBOL LIBERTADORES</i>	
2.2 <i>FORMATO DA CONMEBOL LIBERTADORES</i>	
2.2.1 <i>Número de Equipes</i>	
2.2.2 <i>Formato da Competição</i>	
2.2.3 <i>Programação</i>	
2.3 <i>HISTÓRIA DA CONMEBOL SUL-AMERICANA</i>	
2.4 <i>FORMATO DA CONMEBOL SUL-AMERICANA</i>	
2.4.1 <i>Número de equipes</i>	
2.4.2 <i>Formato da Competição</i>	
2.4.3 <i>Programação</i>	
2.5 <i>CONMEBOL RECOPA</i>	
2.5.1 <i>Formato</i>	
2.6 <i>SORTEIOS DA CONMEBOL LIBERTADORES E SUL-AMERICANA</i>	

CAPÍTULO III

22

PRODUÇÃO GERAL

3.1 PADRÕES DE PRODUÇÃO

3.2 NORMAS DE PRODUÇÃO

3.2.1 *Cooperação do Clube*

3.2.2 *Outras Responsabilidades do Clube*

CAPÍTULO IV

26

OPERAÇÕES DE TRANSMISSÃO DA EMISSORA ANFITRIÃ

CRITÉRIOS E REQUISITOS

4.1 PRINCÍPIOS E CONFIGURAÇÃO DA TRANSMISSÃO

DA EMISSORA ANFITRIÃ

4.1.1 *Princípios Gerais e Diretrizes para os Diretores de Câmeras de Partidas*

4.1.2 *Posições e Requisitos das Câmeras*

4.1.3 *Pautas Gerais para as Câmeras*

4.1.3a *Posições Mínimas do Plano de 9 Câmeras para a Emissora Anfitriã*

4.1.3b *Posições Mínimas do Plano de 17 Câmeras para a Emissora Anfitriã*

4.1.4 *Diretrizes para Posições de Câmeras Específicas*

4.1.5 *Planejamento de Áudio e Som Internacional*

4.2 PRODUÇÃO DE CONTEÚDO – SINAL MULTILATERAL ANTERIOR À PARTIDA

4.3 REQUISITOS ADICIONAIS DE TRANSMISSÃO DA EMISSORA ANFITRIÃ

4.3.1 *Fonte de Energia - Produção Multilateral*

4.3.2 *Cabeamento - Produção Multilateral*

4.3.3 *Instalações anteriores e posteriores às partidas - Unilaterais e de Jogo*

4.3.4 *Posições para Comentários*

4.3.5 *Requisitos de Intercomunicação*

4.3.6 *Requisitos de Gravação da Emissora Anfitriã*

4.4 ASPECTOS OPERACIONAIS NO ESTÁDIO

4.4.1 *Operação no dia da partida*

4.4.2 *Credenciamento*

4.4.3 *Instalações de TV*

4.4.4 *Equipes de Eng*

4.4.5 *Posições do Repórter de Campo*

4.5 APRESENTAÇÃO DE CAMPO E DE POSIÇÕES UNILATERAL DO CAMPO

4.5.1 *Escalação das Equipes*

LISTA DE TERMOS UTILIZADOS

Clube	Qualquer clube de futebol que tenha se classificado para a Copa Libertadores e Sul-Americana.
CONMEBOL, Confederação, CSF.	Confederação Sul-Americana de Futebol
CONMEBOL VD	Diretor da Instalação da CONMEBOL
CONMEBOL MO	Responsável pela Comunicação da CONMEBOL
CONMEBOL VOBM	Gerente de Operações e Transmissões da CONMEBOL
CONMEBOL VDC	Coordenador de Dados da Instalação da CONMEBOL
CONMEBOL Libertadores	CONMEBOL Libertadores
CONMEBOL Sul-Americana	CONMEBOL Sul-Americana
CONMEBOL Recopa	CONMEBOL Recopa
CONMEBOL Libertadores/ Sul-Americana/Recopa	Uma emissora com licença da CONMEBOL para transmitir partidas da CONMEBOL Libertadores, CONMEBOL Sul-Americana e CONMEBOL Recopa

através da televisão, rádio, internet e/ ou dispositivos móveis ou de streaming.

**CONMEBOL
Libertadores/ Sul-
Americana/Recopa
patrocinador/
fornecedor parceiro**

Patrocinador e fornecedor com licença da CONMEBOL para ter os direitos de patrocínio e fornecimento em relação à CONMEBOL Libertadores/ Sul-Americana/Recopa.

**Parceiro CONMEBOL
Libertadores/ Sul-
Americana/Recopa**

Os transmissores da CONMEBOL Libertadores, CONMEBOL Sul-Americana e CONMEBOL Recopa ou patrocinador/ fornecedor parceiro.

FOP

Campo de jogo (inclui os arredores do gramado).

Primeira Fase

Todas as partidas jogadas na primeira fase.

HB

Emissor Anfitrião (Host Broadcaster) - A entidade designada pela CONMEBOL para produzir e obter a distribuição mundial do sinal para os MRLs (titulares de direito) de acordo com os requisitos da CONMEBOL. Emissor Anfitrião – a emissora do país do clube de origem que é responsável pela produção do sinal mundial da partida.

KO

Hora de início.

Fase Eliminatória

– Todas as partidas jogadas na fase eliminatória (oitavas de final, quartas de final, semifinais e final).

Manual

–Este Manual de Produção para

Parceiros de Transmissão.

Semana de Partidas

Uma semana na qual serão jogadas uma ou mais partidas da CONMEBOL Libertadores, CONMEBOL Sul-Americana e CONMEBOL Recopa.

MD – 1

Match Day = 1 dia antes da Partida

MRL

Media Rights Licensee = possuidores de direito.

Uma organização a qual lhe tenham dado certos direitos de mídia em um evento relevante da CONMEBOL em um território ou territórios em particular.

MRO

Ordem de Execução Multilateral (Multilateral Running Order).

MVB

Emissora Visitante Principal: a emissora do país do clube visitante que tem os direitos principais nesse país para a partida.

Partidas

Significa as partidas de futebol (incluindo protocolo de entrada dos jogadores, sorteio, hinos, prorrogação e pênaltis) da CONMEBOL Libertadores, CONMEBOL Sul-Americana e RECOPA.

Eliminatórias

Todas as partidas jogadas nas eliminatórias.

SNG

Caminhão de uplink para sinal via satélite.

Zona técnica

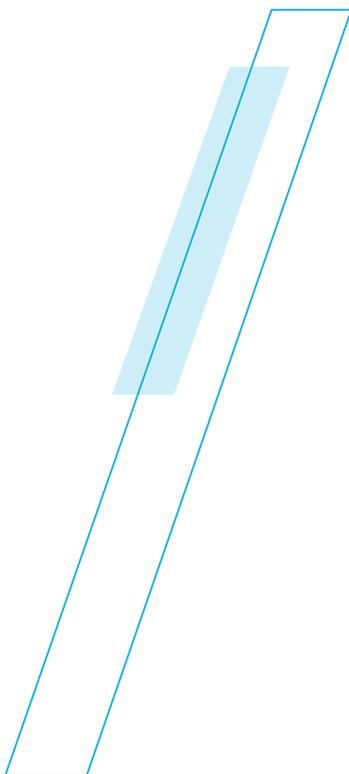
A zona técnica é a área técnica segundo define-se nas Leis do Jogo, mais a posição do quarto oficial, qualquer assento técnico adicional, o vestiário da equipe e dos árbitros, o túnel dos jogadores e a rota que os jogadores e os árbitros fazem desde seu vestiário até o campo de jogo.

VAR

Sistema de Assistência Arbitral por Vídeo.

Emissora Visitante

Qualquer emissora, exceto a HB que tem instalações no lugar de uma partida.



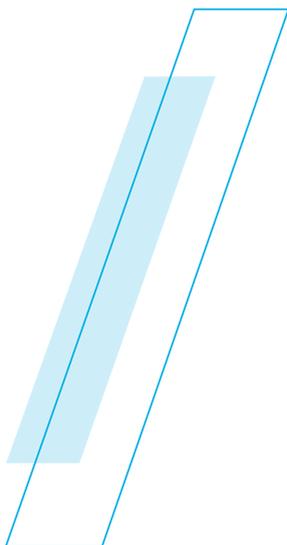
1.1 COMPETÊNCIAS E CONCEITO

Este manual estabelece as responsabilidades operacionais e a informação para as emissoras que participam das eliminatórias da CONMEBOL Libertadores, CONMEBOL Sul-Americana e CONMEBOL Recopa.

Este manual deve ser utilizado em conjunto com as regulamentações da CONMEBOL e suas respectivas competições, as quais estão disponíveis em CONMEBOL.com.

As regulamentações da CONMEBOL Libertadores, CONMEBOL Sul-Americana e CONMEBOL Recopa sobre os direitos dos meios de comunicação 2019-2023 prevalecem se entram em conflito com o manual de produção para parceiros de transmissão (e/ou outros manuais).

Caso haja alguma pergunta sobre o uso deste manual, comunique-se com a CONMEBOL ou com as equipes de produção da FC Diez Media nos endereços que se encontram no folheto com os detalhes de contato.



2.1 HISTÓRIA DA CONMEBOL LIBERTADORES

A CONMEBOL Libertadores da América, conhecida oficialmente como CONMEBOL Libertadores, é um torneio internacional anual de futebol organizado pela CONMEBOL. Foi disputado pela primeira vez em 1960, com o nome de Copa dos Campeões da América. Em 1965, lhe foi dado ao torneio o nome Libertadores, em memória das guerras de independência da América Latina e Brasil, que aconteceram na América do Sul.

É um dos torneios mais prestigiosos do mundo e a competição de clubes mais importante da América do Sul.

2.2 FORMATO DA CONMEBOL LIBERTADORES

2.2.1 Número de Equipes

O formato proposto para a CONMEBOL Libertadores durante o Prazo estabelece-se a seguir (levar em consideração que está sujeito a mudanças sem aviso prévio da CONMEBOL).

Segue a designação das equipes:

	ELIMINATÓRIAS INICIAIS 1	ELIMINATÓRIAS INICIAIS 2	FASE DE GRUPO
ARGENTINA	-	1 equipe	5 equipes
BOLÍVIA	1 equipe	1 equipe	2 equipes
BRASIL	-	2 equipes	5 equipes
CHILE	-	2 equipes	2 equipes
COLÔMBIA	-	2 equipe	2 equipes
EQUADOR	1 equipe	1 equipe	2 equipes
PARAGUAI	1 equipe	1 equipe	2 equipes
PERU	1 equipe	1 equipe	2 equipes
URUGUAI	1 equipe	1 equipe	2 equipes
VENEZUELA	1 equipe	1 equipe	2 equipes
CAMPEÃO ANTERIOR	-	-	1 equipe
CAMPEÃO DA SUL-AMERICANA	-	-	1 equipe
TOTAL	6	13	28

2.2.2 Formato da Competição

A CONMEBOL Libertadores está planejada para contar com 155 partidas (sempre que se adote um único formato final) baseadas na seguinte estrutura:

FASE PRELIMINAR

Uma primeira rodada:

- participam seis equipes (6) (como exposto na tabela anterior);
- consiste em três (3) chaves (cada chave consistirá em uma partida de ida e de volta para cada equipe) (um total de 6 partidas) jogadas com base no sistema de eliminação direta; e
- originará três (3) equipes classificadas para a seguinte fase (o ganhador de cada eliminatória se classificará para a segunda fase de eliminatórias).

Uma segunda fase de eliminatórias:

- participam dezesseis (16) equipes (composta por três (3) equipes classificadas da primeira fase e treze (13) equipes classificadas diretamente) (como exposto na tabela anterior);
- consiste em oito (8) chaves (cada chave consistirá em uma partida de ida e de volta para cada equipe) (um total de 16 partidas) jogadas com base no sistema de eliminação direta; e
- originará oito (8) equipes classificadas para a seguinte fase (o ganhador de cada eliminatória se classificará para a terceira fase de eliminatórias).

Uma terceira fase de eliminatórias:

- participam oito (8) equipes (composta pelas 8 equipes classificadas da segunda fase);
- consiste em quatro (4) chaves (cada chave consistirá em uma partida de ida e de volta para cada equipe) (um total de 8 partidas) jogadas com base no sistema de eliminação direta; e
- que originará quatro (4) equipes classificadas para a fase de grupos (o ganhador de cada chave se classificará para a fase de grupos).

FASE DE GRUPOS

- trinta e duas (32) equipes (composta por vinte e oito (28) equipes classificadas diretamente e as quatro (4) equipes classificadas da Fase Preliminar) divididas em oito (8) grupos de quatro (4) equipes;
- em cada grupo, cada equipe jogará contras as outras equipes do grupo com partidas de ida e de volta (um total de 96 partidas) com três (3)

pontos concedidos por vitória, um (1) ponto por empate e nenhum ponto por derrota;

- os oito (8) ganhadores do grupo e os oito (8) segundos lugares do grupo se classificam para as oitavas de final.

OITAVAS DE FINAL

- oito (8) chaves (cada chave consistirá em uma partida de ida e de volta para cada equipe) (um total de 16 partidas) jogadas com base no sistema de eliminação direta;
- os oito (8) ganhadores das chaves das oitavas de final disputam as quartas de final.

QUARTAS DE FINAL

- quatro (4) chaves (cada chave consistirá em uma partida de ida e de volta) (um total de 8 partidas) jogadas com base no sistema de eliminação direta;
- os quatro (4) ganhadores das chaves das quartas de final disputam as semifinais.

SEMIFINAIS

- duas (2) chaves (cada chave consistirá em uma partida de ida e de volta para cada equipe) (um total de 4 partidas) jogadas com base no sistema de eliminação direta;
- os dois (2) ganhadores das chaves da semifinal disputam a final.

FINAL

- somente uma partida será jogada na final em um lugar determinado previamente.

2.2.3 Programação

- A Fase Preliminar, Fase de Grupos, Oitavas e Quartas de Final da CONMEBOL Libertadores estão designadas a ser jogadas às terças, quartas e quintas-feiras.
- As Semifinais estão designadas a ser jogadas às terças e quartas-feiras da mesma semana.
- A final está designada a ser jogada em um sábado, numa hora específica a critério exclusivo da CONMEBOL.

As partidas geralmente são programadas na seguinte faixa horária (todos os horários indicam-se como BRT (Hora de Brasília)):

- **Terças-Feiras:** 19:15h e/ou 21:30h (seis (6) partidas por semana da fase de grupo; três (3) partidas por semana das oitavas de final; uma (1) partida por semana das quartas de final; uma (1) partida por semana das semifinais);
- **Quartas-Feiras:** 19:15h e/ou 21:30h (sete (7) partidas por semana da fase de grupos*); quatro (4) partidas por semana das oitavas de final; duas (2) partidas por semana das quartas de final; um (1) partida por semana das semifinais); e
- **Quintas-Feiras:** 19:00h, 21:00h e/ou 23:00h (três (3) partidas por semana da fase de grupos*); e 19:15h e/ou 21:30h (uma (1) partida por semana das oitavas de final; um (1) partida por semana das quartas de final).

*Levar em consideração que o exposto acima, na última semana da Fase de Grupos, mudará para quartas-feiras e quintas-feiras:

- seis (6) partidas serão agendadas para a quarta-feira (com seus horários sendo às 19:15h e/ou às 21:30h); e
- quatro (4) partidas serão agendadas para a quinta-feira (com seus horários sendo às 19:15h e/ou às 21:30h).

2.3 HISTÓRIA DA CONMEBOL SUL-AMERICANA

A CONMEBOL Sul-Americana é a segunda competição de clubes de mais prestígio do futebol sul-americano e também é organizada pela CONMEBOL.

O torneio foi realizado pela primeira vez em 2002. Participaram 34 equipes dos diferentes países membros da CONMEBOL. Originalmente, foi disputado durante a segunda metade do ano, mas, em 2017, o torneio foi reestruturado para que dure todo o ano, paralelamente à CONMEBOL Libertadores. Em seus 16 anos de história, houve 14 campeões diferentes, o que faz da CONMEBOL Sul-Americana ser um dos torneios mais imprevisíveis e emocionantes do futebol mundial.

2.4 FORMATO DA CONMEBOL SUL-AMERICANA

2.4.1 Número de equipes

Atualmente, a CONMEBOL Sul-Americana está composta por um total de 54 equipes das dez (10) Associações Membro da CONMEBOL.

O formato proposto para a CONMEBOL Sul-Americana estabelece-se a seguir (levar em consideração que está sujeito a mudanças sem aviso prévio da CONMEBOL).

Segue a designação das equipes:

	FASE PRELIMINAR	
	PRIMEIRA RODADA	SEGUNDA RODADA
ARGENTINA	6 equipes	-
BOLÍVIA	4 equipes	-
BRASIL	6 equipes	-
CHILE	4 equipes	-
COLÔMBIA	4 equipes	-
EQUADOR	4 equipes	-
PARAGUAI	4 equipes	-
PERU	4 equipes	-
URUGUAI	4 equipes	-
VENEZUELA	4 equipes	-
3º LUGAR CONMEBOL LIBERTADORES FASE DE GRUPOS	-	8 equipes
MELHORES PERDEDORES NA 3ª ETAPA DA FASE PRELIMINAR DA CONMEBOL LIBERTADORES	-	2 equipes
TOTAL	44	10

2.4.2 Formato da Competição

A CONMEBOL Sul-Americana é composta por 105 partidas baseadas na seguinte estrutura:

FASE PRELIMINAR

Uma primeira rodada:

- participam quarenta e quatro (44) equipes (como exposto na tabela anterior);
- consiste em vinte e duas (22) chaves (cada chave consistirá em uma partida de ida e de volta para cada equipe) (um total de 44 partidas) jogadas com base no sistema de eliminação direta; e
- originará vinte e duas (22) equipes classificadas para a segunda rodada (o ganhador de cada chave se classifica para a segunda rodada da fase preliminar);

Uma segunda rodada:

- participam trinta e duas (32) equipes (compostas por vinte e duas (22) equipes classificadas da primeira rodada e dez (10) equipes classificadas da CONMEBOL Libertadores (como exposto na tabela anterior);
- consiste em dezesseis (16) chaves (cada chave consistirá em uma partida de ida e de volta para cada equipe) (um total de 32 partidas) jogadas com base no sistema de eliminação direta; e
- originará dezesseis (16) equipes classificadas para a seguinte rodada (o ganhador de cada chave se classifica para as oitavas de final).

OITAVAS DE FINAL

- oito (8) chaves (cada chave consistirá em uma partida de ida e de volta para cada equipe) (um total de 16 partidas) jogadas com base no sistema de eliminação direta;
- os oito (8) ganhadores das chaves das oitavas de final disputam as quartas de final;

QUARTAS DE FINAL

- quatro (4) chaves (cada chave consistirá em uma partida de ida e de volta para cada equipe) (um total de 8 partidas) jogadas com base no sistema de eliminação direta;

- os quatro (4) ganhadores das chaves das quartas de final disputam as semifinais;

SEMIFINAIS

- duas equipes (cada chave consistirá em uma partida de ida e de volta para cada equipe) (um total de 4 partidas) jogadas com base no sistema de eliminação direta;
- os dois (2) ganhadores das chaves das semifinais disputam a final, e

FINAL

- Uma (1) chave (um total de 1 partida).

2.4.3 Programação

As chaves da primeira rodada da fase preliminar serão determinadas dividindo os dez (10) países membros da CONMEBOL nas seguintes duas (2) áreas geográficas:

Norte – constituído por Brasil, Colômbia, Equador, Peru, Venezuela; e

Sul – constituído por Argentina, Bolívia, Chile, Paraguai, Uruguai.

Cada chave será sorteada em um pote onde cada chave representará uma equipe de cada Grupo, do Norte e do Sul, ou seja, equipes no Grupo Norte somente poderão ser sorteadas contra equipes do Grupo Sul.

Horário de início (KO) das partidas

- Terças-Feiras – 19:15h e 21:30h
- Quartas-Feiras – 19:15h e 21:30h
- Quintas-Feiras – 19:15h e 21:30h

FASE 1

Jogada em 4 semanas diferentes de 11 partidas cada uma. As duas primeiras semanas para o primeiro encontro e as duas segundas semanas para o segundo encontro.

Terças-Feiras

19.15 2 partidas
21.30 2 partidas

Quartas-Feiras

2 partidas
2 partidas

Quintas-Feiras

2 partidas
1 partida

FASE 2

Jogada em 2 semanas diferentes de 16 partidas (de local e de visitante) cada uma, com alguns dias com três partidas simultâneas e outros dias somente duas.

Terças-Feiras

19.15 3 partidas

21.30 3 partidas

Quartas-Feiras

3 partidas

2 partidas

Quintas-Feiras

3 partidas

2 partidas

OITAVAS DE FINAL

Jogadas em 2 semanas diferentes de 8 partidas (de local e de visitante) cada uma, com duas partidas na quarta-feira às 19:15h e na quinta-feira às 19:15h e uma partida em todas as outras faixas.

Terças-Feiras

19.15 1 partida

21.30 1 partida

Quartas-Feiras

2 partidas

1 partida

Quintas-Feiras

2 partidas

1 partida

QUARTAS DE FINAL

Jogadas em 2 semanas diferentes de 4 partidas (de local e de visitante) cada uma com um partida por faixa (quartas-feiras às 19:15h e às 21:30h e quintas-feiras às 19:15h e às 21:30h).

Quartas-Feiras

19.15 1 partida

21.30 1 partida

Quintas-Feiras

1 partida

1 partida

SEMIFINAIS

Jogadas em 2 semanas diferentes de 2 partidas (de local e de visitante) cada uma com um partida por faixa (uma na quarta-feira às 21:30h e a outra na quinta-feira às 21:30h).

Quartas-Feiras

21.30 1 partida

Quintas-Feiras

1 partida

FINAL

Jogada em uma semana de 1 partida no sábado às 21:30h.

Sábado

A ser definido

1 partida

2.5 CONMEBOL RECOPA

A Recopa Sul-Americana é uma competição anual organizada pela Confederação Sul-Americana de Futebol entre o campeão da CONMEBOL Libertadores e da CONMEBOL Sul-Americana. A CONMEBOL Recopa foi jogada pela primeira vez em 1989. Em 21 ocasiões, 14 equipes levantaram a taça: Boca Juniors é a equipe mais vitoriosa, com quatro vitórias e São Paulo, Olimpia, Liga de Quito e Internacional seguem com dois troféus cada um.

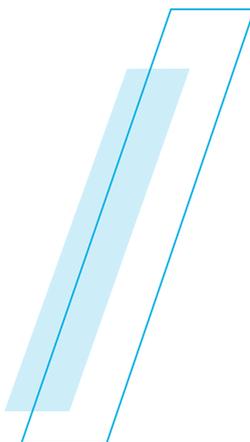
2.5.1 Formato

CONMEBOL Recopa Sul-Americana é uma (1) chave (constituída por uma partida de ida e de volta para cada equipe) disputada entre o ganhador da CONMEBOL Libertadores e o da CONMEBOL Sul-Americana.

2.6 SORTEIOS DA CONMEBOL LIBERTADORES E SUL-AMERICANA

A CONMEBOL informará às emissoras de transmissão com antecedência sobre o previsto em relação às instalações de transmissão anfitriãs referentes às oportunidades unilaterais prévias e posteriores ao sorteio e sobre as normas específicas do sorteio quando adequado.

Os detalhes de credenciamento e os procedimentos de reserva de instalações para os sorteios da CONMEBOL Libertadores e CONMEBOL Sul-Americana serão informados por correio eletrônico.



3.1 PADRÕES DE PRODUÇÃO

O padrão de produção da CONMEBOL para a Copa Libertadores e para a CONMEBOL Sul-Americana é de alta definição (HD), 1080i/59.94.

O padrão para áudio que acompanha à visão HD é para efeitos estéreo internacionais com esquerda na faixa 1 e direita na faixa 2 do conversor de sinais para o resto do mundo em 8 canais.

Todas as imagens da câmera isolada (isocam) da CONMEBOL Libertadores e CONMEBOL Sul-Americana devem ser entregues à CONMEBOL sob solicitação.

As emissoras anfitriãs devem fornecer a mixagem final sem gráficos aos SNG no local.

Todas as produções estarão em formato 16:9.

3.2 NORMAS DE PRODUÇÃO

A CONMEBOL estabeleceu certos princípios fundamentais para a proteção do jogo e colaborará com as emissoras para garantir que entendam estes princípios.

A respeito de -

Campo de jogo:

Qualquer equipe e pessoal dos meios de comunicação deve situar-se de maneira que não apresente nenhum perigo para os jogadores ou oficiais das partidas. Geralmente, as câmeras devem estar a quatro metros das linhas táteis e atrás dos painéis publicitários nas linhas do gol. Todas as câmeras fixas no campo de jogo também devem ter uma cobertura protetora adequada para garantir a segurança dos jogadores. O campo de jogo em si deve ser mantido sempre livre de equipes e pessoal de transmissão, com exceção da steadicam utilizada para a escalação prévia da partida ou câmeras de mão incluindo as steadicam utilizadas ao final da partida.

Oficiais da partida, jogadores e treinadores:

A equipe e o pessoal de transmissão não devem obstruir a visão, o movimento ou causar confusão aos oficiais das partidas, jogadores ou treinadores.

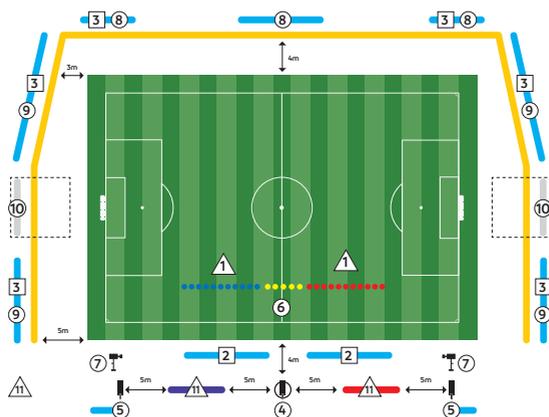
As transmissoras devem respeitar as necessidades dos jogadores e treinadores. As entrevistas somente podem ser organizadas fora da área técnica (a área que estende-se desde os bancos de reservas), em áreas que sejam consideradas seguras para todos os participantes. Os repórteres não devem falar ou aproximar-se dos jogadores ou treinadores para entrevistas ou comentários durante o jogo.

Público:

A equipe e o pessoal de transmissão não devem obstruir a visão dos espectadores do campo de jogo (com exceção das posições confirmadas de câmeras). As câmeras não devem filmar ou gravar os espectadores de maneira que possa causar qualquer atividade perigosa, quer dizer, a gravação contínua da multidão.

Outros meios de comunicação:

O HB da CONMEBOL Libertadores e CONMEBOL Sul-Americana deve respeitar as necessidades de outros meios de comunicação: imprensa escrita, rádio e fotógrafos. Por exemplo, as posições adequadas para os fotógrafos devem estar disponíveis junto às câmeras de televisão atrás dos painéis publicitários, e os comentaristas, o pessoal técnico ou a equipe não devem interromper as áreas de trabalho dos meios de comunicação durante a partida. Além disso, a prioridade é sempre dada ao HB.



Nota: O diagrama mostra a disposição padrão dos times e da equipe dos meios de comunicação. Todos os detalhes estão sujeitos às condições individuais do estádio. Toda a equipe no campo de jogo deve situar-se de modo que não apresente nenhum perigo aos jogadores, treinadores e oficiais das partidas.

1. Times antes do início da partida
2. Fotógrafos antes do início da partida
3. Fotógrafos durante a partida
4. Câmera na metade do campo
5. Câmera de 20m
6. Câmera de mão antes do início da partida, durante escalação e depois da partida
7. Steadicams durante a partida
8. Câmeras de ângulo reverso
9. Câmeras de TV adicionais (área reservada mínima de 10x2m)
10. Câmeras do HB (somente câmeras remotas em frente aos placares)
11. Banco de reservas

3.2.1 Cooperação do Clube

Os clubes apóiam os transmissores da CONMEBOL Libertadores e CONMEBOL, Sul-Americana ao fornecer espaço e instalações no estádio, assim como ao observar certas práticas e procedimentos para garantir a coerência em todas as partidas.

Geralmente, o espaço que deve ser fornecido inclui, entre outros, espaço para:

- posições para câmeras;
- posições para comentaristas;
- estúdios;
- posições para entrevistas e posições para apresentações;
- infraestrutura de via para cabeamento;
- salas de reuniões e escritórios;
- uma área segura para veículos de produção (da equipe de televisão)

A CONMEBOL sugere veementemente que os bancos de reservas estejam

o mais próximo possível do campo para fazer um elemento visual mais convincente na apresentação geral do jogo.

Qualquer solicitação de unilaterais deve ser enviada à FC Diez, sete (7) dias antes do MD.

3.2.2 Outras responsabilidades do Clube

Energia

O clube local deve garantir o fornecimento contínuo de energia suficientemente medida para que a operação e transmissão da parte seja viável (todas as atividades relacionadas com a operação do mesmo). Não devemos esquecer a obrigação de contar com um gerador para garantir a não interrupção de energia para a iluminação do campo de jogo durante a partida em todos os casos.

O delegado da CONMEBOL pode solicitar, a qualquer momento, a realização de um teste do sistema gerador auxiliar para garantir seu funcionamento e capacidade.

Qualquer fonte de alimentação existente nas áreas de televisão do estádio deve estar disponível para as emissoras de forma gratuita.

O HB deve proporcionar geradores duplos segundo o RFP.

Segurança e acesso seguro

Todas as áreas de televisão, incluindo as posições das câmeras, dos comentaristas, os estúdios, as posições para entrevistas e a equipe de televisão devem ser acessíveis e o clube deve prover segurança.

A equipe de televisão também deve contar com segurança 24 horas por dia desde a chegada da primeira estação móvel de produção até a saída da última.

Funcionamento da Iluminação

Os clubes devem fornecer uma iluminação adequada nos dias prévios à partida para as atividades da transmissora, capacitação da equipe e ensaio do círculo central.

Além disso, a iluminação do estádio e a disponibilidade de energia devem permanecer a um nível de trabalho depois da partida para que as transmissoras desmontem seus equipamentos técnicos.

4.1 PRINCÍPIOS E CONFIGURAÇÃO DA TRANSMISSÃO DO HOST

O princípio norteador para toda a cobertura é fazê-la o mais consistente possível, da emissora principal à emissora principal e de um país para outro país.

O princípio chave para os diretores de câmeras (realizadores) das partidas é lembrar que estão fornecendo cobertura para o sinal multilateral.

Esta cobertura deve ser imparcial e voltada a satisfazer as preferências de visualização de uma audiência global, não somente de um mercado interno específico.

4.1.1 Princípios gerais e diretrizes para os Diretores de Câmeras de partidas

Os seguintes princípios aplicam-se aos diretores de câmeras (realizadores) do HB, os quais devem seguir as normas que são descritas a seguir.

O sinal multilateral começa 60 minutos antes do início da partida com uma visão ampla (beautyspot) do estádio.

As normas ou MRO, cujos exemplos são fornecidos na seção 4.2, devem ser precisamente cumpridas pelo HB.

A cobertura contínua desde o estádio, com a exceção das repetições e dos ângulos adicionais que são mostrados no meio tempo e ao final, deve ser provida antes da partida, no meio tempo, durante qualquer interrupção prolongada e depois da partida.

A emissão de cartões amarelos e vermelhos deve ser coberta ao vivo.

Todas as substituições devem ser cobertas ao vivo, com os jogadores que saem e que entram.

Durante o tiro livre ou o tiro de canto, o diretor da partida sempre deve tratar de capturar o movimento e empurrões dos jogadores e do goleiro antes do chute passando por entre os jogadores na área de penalização ou na barreira, o goleiro, o jogador que chuta ou a reação dos treinadores.

Os diretores das partidas devem ser sensíveis às seguintes circunstâncias controversas nas mesmas:

- Lesões graves a jogadores;
 - Comportamento violento ou abusivo por parte dos jogadores e faltas de respeito aos oficiais da partida;
 - Não deve ser dada cobertura ao mau comportamento do público presente;
 - Não devem ser mostrados cartazes políticos no sinal multilateral, já que podem comprometer à imparcialidade e poderiam ser prejudiciais à CONMEBOL, ao futebol e à competição;
 - A princípio, nenhum delito de ordem pública ou comportamento abusivo (distúrbios da multidão, streakers etc.) deve ser incluído no sinal multilateral.
- As emissoras anfitriãs devem seguir as instruções da CONMEBOL se ocorrem estes casos. Se algum destes incidentes tiver um impacto no campo de jogo, é possível que seja necessário cobri-los. Entretanto, devem prevalecer os princípios gerais de discernimento, neutralidade e decência. Por exemplo, uma tomada ampla utilizada exclusivamente para estabelecer o que está acontecendo evita dar a qualquer incidente uma proeminência indevida. O princípio fundamental continua sendo “em caso de dúvida, deixar a imagem de fora”.

Os diretores das partidas (realizadores) devem respeitar a ordem dos eventos dentro do jogo e preservar seu contexto e coerência.

A ação ao vivo (quando a bola está em jogo) é sempre a prioridade.

Durante a partida, prefere-se um corte a fazer uma dissolução entre as câmeras. A cobertura deve ser a mais simples possível.

Justo depois do apito final do árbitro nos primeiros 45', os dirigentes da partida devem mostrar os primeiros planos dos jogadores mais importantes ou cruciais nessa metade (de ambas equipes) que contariam a história do que acaba de acontecer. Todos devem adaptar-se aos movimentos da câmera no campo.

Onde seja possível, as tomadas dos VIPs somente devem ser feitas se a personalidade é reconhecida na América do Sul e sempre que a bola não estiver em jogo. Não deve ser inserido nenhum gráfico. Os VIPs podem estar

dentro destas três categorias:

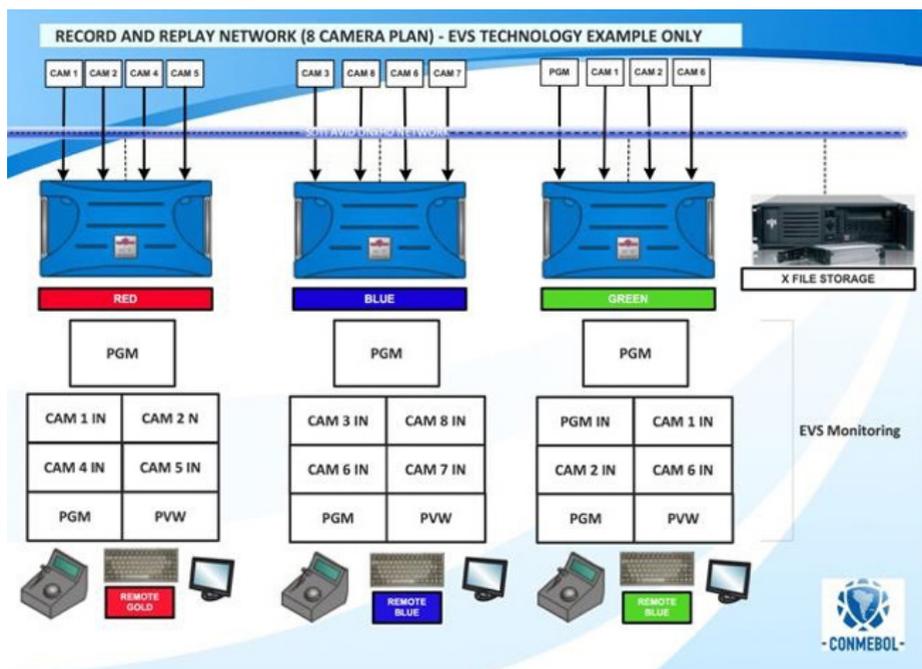
- Funcionários chave da CONMEBOL e dignitários da família CONMEBOL;
- Funcionários governamentais, nacionais ou de clubes das duas equipes na competição;
- Principais figuras internacionais reconhecidas.

Os diretores das partidas (realizadores) não devem estar excessivamente influenciados pelo interesse local.

Filosofia da repetição (Replay)

- Deve ser dada prioridade à cobertura ao vivo;
- As repetições somente devem ser inseridas quando seja relevante para a ação ao vivo atual. A melhor ação sempre vem primeiro;
- A qualidade tem prioridade sobre a quantidade. Entretanto, esperamos ver ao menos 2 ou 3 ângulos de cada incidente chave;
- Não deve haver spooling para decisões fora de jogo. As repetições devem ser mantidas em movimento e contar uma história;
- Não deve ser iniciada nenhuma repetição quando a bola está em jogo;
- O animação da repetição da CONMEBOL Libertadores e CONMEBOL Sul-Americana deve ser feita ao princípio e ao final dos replays;
- Não devem ser inseridos gráficos durante os replays. Dissipar em vez de cortar.
- Nem sempre deve recorrer-se a um replay quando a bola está fora de jogo. Pode-se contar uma história sem recorrer aos replays.
- Ao final e ao começo de um replay (antes ou depois do gráfico de transição), deve-se fazer um enquadramento do jogador ou pessoa em questão.
- Em termos da solução de gravação e reprodução, o formato de 9 câmeras requer a gravação contínua das nove câmeras de cobertura da partida e o sinal do programa. No seguinte exemplo, três servidores EVS de 6 canais fornecem tecnologia suficiente de gravação e reprodução com máquina “verde” utilizada para destaques correspondentes e uma sequência “dramática” de fontes de câmeras isoladas. O EVS é indicado como exemplo somente com xfile como um recurso de armazenamento. Além dos replays convencionais para ambos formatos de câmera, requer-se um operador EVS dedicado para produzir:

- destaques de meio tempo elaborados a partir da linha de corte (2.3 min. aprox.);
- resumos “dramáticos” de meio tempo (compilação solta de fontes de câmeras isoladas selecionadas - 5 min. aprox.).

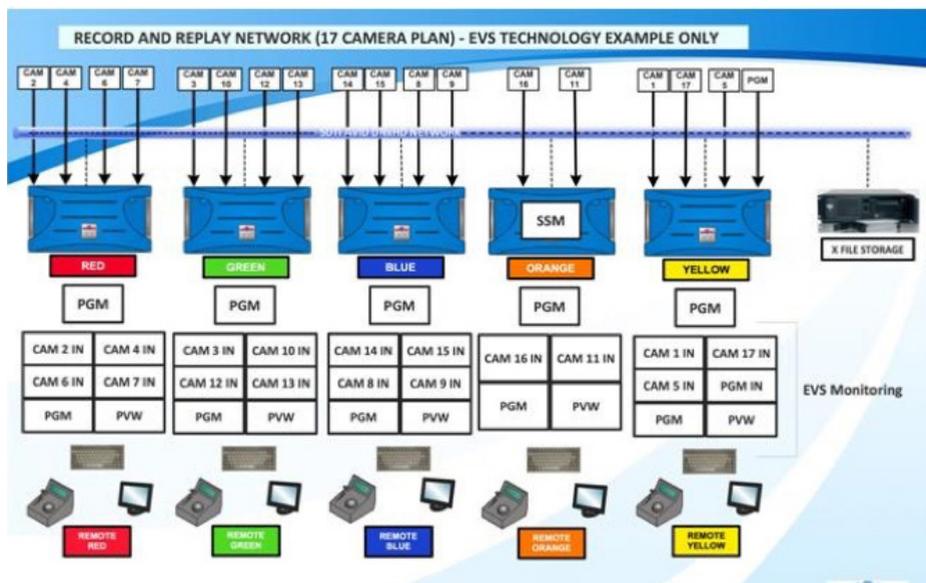


• Em termos da solução de gravação e reprodução, o formato de 17 câmeras requer a gravação contínua das 17 câmeras de cobertura da partida e o sinal do programa. No seguinte exemplo, cinco servidores EVS de 6 canais fornecem tecnologia suficiente de gravação e reprodução com a máquina “amarela” utilizada para criar o maior destaque da partida e uma sequência “dramática” das câmeras isoladas. O EVS é indicado como exemplo somente com xfile como um recurso de armazenamento. Além dos replays convencionais para ambos formatos de câmera, requer-se um operador EVS dedicado para produzir:

- destaques de meio tempo elaborados a partir da linha de corte (2.3 min. aprox.);
- resumos “dramáticos” de meio tempo (compilação solta de fontes de

câmeras isoladas selecionadas - 5 min. aprox.).

Levar em consideração que a câmera 16 é ssm e no seguinte exemplo de EVS requer três fases de somente um servidor de 6 canais.



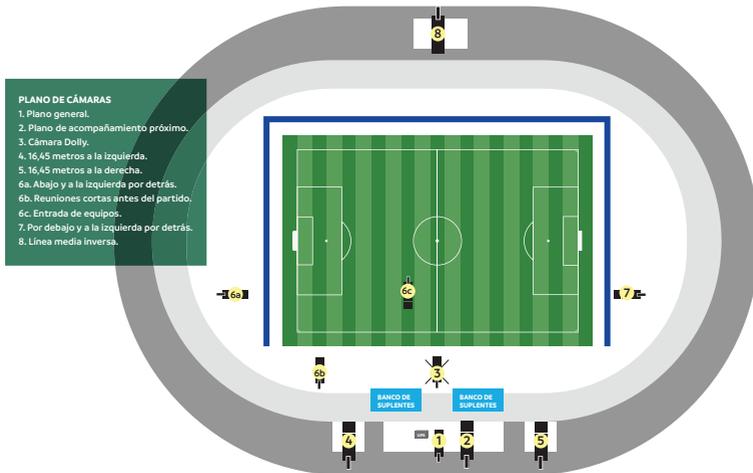
4.1.2 Posições e Requisitos das Câmeras

Para garantir um alto nível de transmissão constante em todas as partidas da CONMEBOL Libertadores e CONMEBOL Sul-Americana, as emissoras anfitriãs devem cumprir com os seguintes requisitos mínimos:

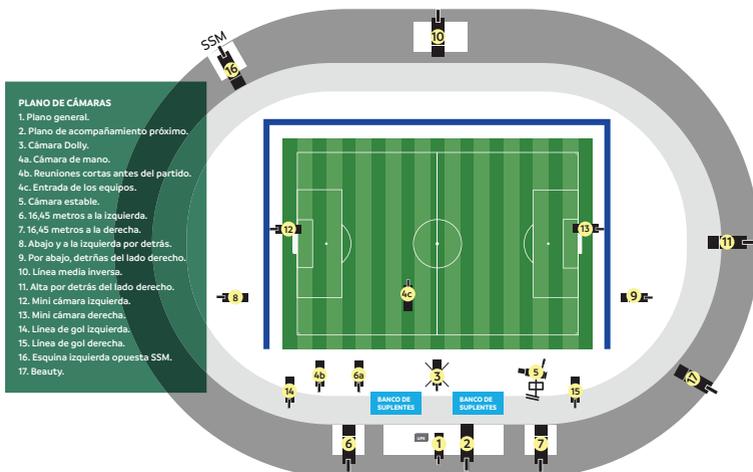
PARTIDAS ELIMINATÓRIAS E FASE DE GRUPO	PARTIDAS DE OITAVAS DE FINAL	QUARTAS DE FINAL, SEMIFINAIS E FINAIS
"9 câmeras	"9 câmeras	"17 câmeras
5 lentes 22	5 lentes 22x	5 lentes 50x
3 lentes 50x	3 lentes 50x	3 lentes 14x
1 Câmera BeautyShot"	1 Câmera BeautyShot"	7 lentes 22x"

Para a Final, a CONMEBOL reserva-se o direito de revisar todas as posições e operações de câmeras e adaptar o planejamento para garantir o maior nível possível de cobertura.

Eliminatórias, fase de grupos e oitavas de final:



Quartas de final e semifinais e final:



Posições adicionais do HB:

Qualquer solicitação de câmera adicional às fornecidas pelo HB deve ser realizada antes das 12:00h (meio dia), sete (7) dias antes do MD, à CONMEBOL ou à FC Diez Media.

Posições unilaterais de câmeras:

Qualquer solicitação de câmera adicional às fornecidas pelo HB deve ser realizada antes das 12:00h (meio-dia), sete (7) dias antes do MD, à CONMEBOL ou à FC Diez Media.

4.1.3 Normas gerais para as câmeras

As seguintes condições aplicam-se a todas as posições de câmeras:

- Os operadores de câmera não devem impedir, incomodar ou distrair os jogadores ou árbitros. As câmeras não podem obstruir a visão de nenhum reserva, pessoal técnico ou espectadores;
- As câmeras não devem apresentar nenhum risco de segurança para os jogadores, pessoal técnico, espectadores ou equipe de transmissão;
- As câmeras devem ser operadas de maneira que não entrem em conflito com nenhuma norma local de saúde e segurança;
- Todas as câmeras devem respeitar as distâncias mínimas como descreve-se neste manual, a menos que acorde-se o contrário com a CONMEBOL (consulte o diagrama de configuração padrão na seção 2.2);
- A CONMEBOL pode solicitar uma demonstração de uma câmera ou sistema de câmera no MD-1 para confirmar que cumpre com as normas da CONMEBOL;
- Todas as câmeras no campo de jogo diante as placas de publicidade devem ser instaladas no MD até no máximo cinco (5) horas antes do KO (hora local), antes da inspeção de campo. Qualquer câmera que não esteja instalada ou pronta para a inspeção de campo pode correr o risco de não ter autorização de uso na partida;
- Para garantir a segurança dos jogadores, recomenda-se que todas as câmeras fixas de campo tenham uma cobertura protetora e esta cobertura deve estar sem marca, a menos que a CONMEBOL indique o contrário;
- Todas as posições da câmera estão sujeitas à aprovação da CONMEBOL ou da FC Diez;

- Não são permitidas câmeras de televisão (incluindo as câmeras da emissora principal e as equipes de engenheiros) em qualquer lugar do campo de jogo durante o período da cobrança de pênaltis;
- Todos os operadores de câmeras que encontrem-se nas imediações do campo devem usar roupa escura (preferivelmente de cor preta) e o colete necessário (fornecido pela CONMEBOL) para evitar distrair os jogadores, oficiais de partidas e espectadores.

Posições de Câmera Opcionais e Novas Tecnologias de Câmeras

Os HBs da CONMEBOL Libertadores e CONMEBOL Sul-Americana que desejem usar qualquer câmera opcional além das descritas neste manual devem discutir as posições das mesmas com a CONMEBOL. Cada emissor é responsável por completar qualquer construção que possa ser necessária para estas posições adicionais. Qualquer instalação relacionada a estas câmeras (incluindo os andaimes ou outras construções temporárias requeridas) deve ser acordada com o clube e as autoridades pertinentes.

As emissoras da CONMEBOL Libertadores e CONMEBOL Sul-Americana que desejem introduzir qualquer nova tecnologia de câmeras ou sistemas (a seu próprio custo) devem enviar uma solicitação de aprovação à CONMEBOL ou à FC Diez com suficiente antecedência. As transmissoras deverão fornecer as especificações técnicas e as imagens de tais câmeras à CONMEBOL para sua aprovação.

A CONMEBOL não reconhece drones como parte de uma configuração de câmeras que cobre uma partida da CONMEBOL. Os transmissores não podem usar drones nas/dentro/por cima das seguintes áreas: perímetro do estádio, estádio, recinto de televisão e qualquer área de chegada. As imagens de drones não podem ser incluídas em nenhuma imagem multilateral.

4.1.3 Posições mínimas do planejamento de 9 câmeras para o host

As seguintes seções descrevem os requisitos mínimos do planejamento de 9 câmeras da emissora principal para cada etapa da CONMEBOL Libertadores e CONMEBOL Sul-Americana.

Eliminatórias, fase de grupos e oitavas de final:

Para a cobertura das eliminatórias, a fase de grupos e as oitavas de final, deve haver um mínimo de 9 câmeras disponíveis.

4.1.3a Posições mínimas do planeamento de 9 câmeras para o host

As seguintes seções descrevem os requisitos mínimos do planeamento de 9 câmeras da emissora principal para cada etapa da CONMEBOL Libertadores e CONMEBOL Sul-Americana.

CAM N°	LENTE	CÂMERA	POSIÇÃO	PLATAFORMA E ANDAIME
1	22x	Câmera principal	Elevada/Meio Campo	Tripé
2	50x	Câmera de seguimento próximo	Elevada/Meio Campo	Tripé
3	55x	Linha central (Low Boy)	Nível do Campo/Meio Campo	Sports Dolly
4a	22x	De mão/Steadicam/ Portátil 4(a)	Todo o campo	H/H
4b		Saída das Equipes, (4b) Posições		
4c		Stand Up,(4(c) Baixo atrás do lado esquerdo		
5	20x	18 jardas direita	18 jardas elevadas	Tripé
6	20x	18 jardas esquerda	18 jardas elevadas	Tripé
7	50x	Câmera reserva	Elevada	Tripé
8	22x	Câmera beauty	Elevada	Tripé
9	22x	Baixo atrás do lado direito	Campo	Tripé

(1) Câmera Principal

Esta câmera deve ser situada no suporte principal, situada exatamente na linha central, coberta e longe do sol. É utilizada para proporcionar a cobertura principal do jogo.



(2) Câmera de seguimento próximo (tamanho mínimo da lente = 75x)

Esta câmera deve ser situada ao lado e no mesmo nível da câmera principal. É utilizada para proporcionar a cobertura de primeiro plano da ação e para aproximar os jogadores e oficiais.



(3) Câmera de linha central (tamanho mínimo da lente = 55x)



Uma câmera fixa na linha central no nível do campo do mesmo lado da câmera principal, pelo menos a quatro metros da linha de contato. Pode ser necessário colocar a câmera intermediária no campo de jogo entre os bancos de reservas, em cujo caso deve-se encontrar uma solução que

permita a boa ação da câmera e ao mesmo tempo uma visão sem obstáculos do quarto oficial da CONMEBOL do campo de jogo e do banco de reservas e uma visão clara dos representantes do clube do campo de jogo. Outras normas para o uso desta câmera descrevem-se na seção 4.1.4.



(4) Portátil de campo/ De mão (HAND HELD)

Uma câmera no nível de campo em posições fixas atrás de uma das linhas de gol, no lado mais próximo da câmera principal. Esta câmera requererá múltiplas caídas de cabo (\$a, \$b e \$c) para cobrir a saída das equipes, o antes e o depois da partida e a entrevista flash.

(5) & (6) Câmeras fora de Lugar



Duas câmeras instaladas no suporte principal exatamente nas linhas 18yd, no mesmo nível ou mais alto que a plataforma da câmera principal.

(7) Câmera de ângulo reverso

Nível de inclinação em uma pequena plataforma elevada diante da câmera principal, instalada em uma posição central localizada entre as linhas de 16m.

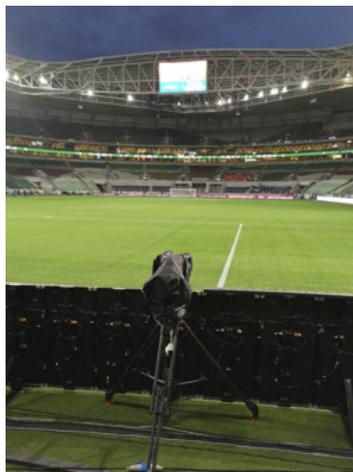


(8) Câmera Panorâmica Beauty

Uma câmera fixa montada no alto do estádio para dar uma foto estática panorâmica de toda a arena.



(9) Câmeras baixas atrás dos gols à direita



4.1.3b Posições mínimas do plano de 17 câmeras para o HB

As seguintes seções descrevem os requisitos do plano de 17 câmeras da emissora principal para as quartas de final, semifinais e etapas finais da CONMEBOL Libertadores e CONMEBOL Sul-Americana.

Quartas de final, semifinais e finais:

Câmeras dispostas da seguinte maneira,

CAM N°	LENTE	CÂMERA	POSIÇÃO	PLATAFORMA E ANDAIME
1	22x	Câmera principal	Elevada/ Meio campo	Tripé
2	50x	Câmera de seguimento próximo	Elevada/ Meio campo	Tripé
3	55x	Linha Central (Low Boy)	Nível do gramado, Meio campo	Sports Dolly
4a	22x	De mão/Steadicam/ Portátil 4(a)	Todo o Campo	H/H
4b		Salida das Equipes, (4b) Posições		
4c		Stand Up,(4(c) Baixo atrás do lado esquerdo		
5	20x	18 jardas direita	18 jardas elevada	Tripé
6	20x	18 jardas esquerda	18 jardas elevada	Tripé
7	50x	Câmera reversa	Elevada	Tripé
8	22x	Câmera panorâmica	Elevada	Tripé
9	22x	Baixo atrás do lado direito	Elevada	Tripé
10	22x	Baixo atrás do lado esquerdo	Elevada	Tripé
11	50x	Alto atrás do lado direito	Elevada	Tripé
12		Netcam esquerda (minicam)	Gol	Braçadeira
13		Netcam direita (minicam)	Gol	Braçadeira
14	22x	Linha de gol esquerda	Campo	Tripé
15	22x	Linha de gol direita	Campo	Tripé
16	50x	Corner esquerdo reverso SSM**	Elevada	Tripé
17	20x	Steadicam	Campo	Estabilizador/HH
18		Câmera de reposição		
19		Câmera de reposição		

(1) Câmera Principal



Esta câmera deve ser colocada no suporte principal, situada exatamente na linha central, coberta e longe de sol. É utilizada para proporcionar a cobertura principal do jogo.

(2) Câmera de seguimento próximo (tamanho mínimo da lente = 75x)



Esta câmera deve ser localizada ao lado e no mesmo nível da câmera principal. É utilizada para proporcionar a cobertura de primeiro plano da ação e para aproximar os jogadores e oficiais.

(3) Câmera de linha central (tamanho mínimo da lente = 55x)



Uma câmera fixa na linha central no nível do campo do mesmo lado da câmera principal, pelo menos a quatro metros da linha de contato. Pode ser necessário colocar a câmera intermediária no campo de jogo entre os bancos de reservas, em cujo caso deve-se encontrar uma solução que permita a boa ação da câmera e ao mesmo tempo uma visão sem obstáculos do quarto oficial da CONMEBOL do campo de jogo e do banco de reservas e uma visão clara dos representantes do clube do campo de jogo. Outras normas para o uso desta câmera descrevem-se na seção 4.1.4.

(4) Portátil de campo/ De mão (HAND HELD)



Uma câmera no nível do campo em posições fixas atrás de uma das linhas de gol, no lado mais próximo ao da câmera principal. Esta câmera demandará caídas múltiplas de cabos (4a, 4b e 4c) para cobrir a saída das equipes, o antes e o depois da partida e a entrevista flash.

(5)& (6) Câmeras fora do Lugar



Duas câmeras instaladas no suporte principal exatamente nas linhas 18yd, no mesmo nível ou mais alto que a plataforma da câmera principal.



(7) Câmera de ângulo reverso

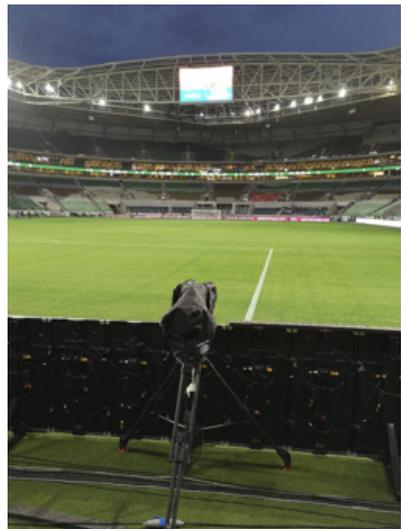
Nível de inclinação em uma pequena plataforma elevada diante da câmera principal, instalada em uma posição central localizada entre as linhas de 16m.

(8) Câmera Panorâmica Beauty



Uma câmera fixa montada no alto do estádio para dar uma foto estática panorâmica de toda a arena.

(9) & (10) Câmeras baixas atrás dos gols direito e esquerdo

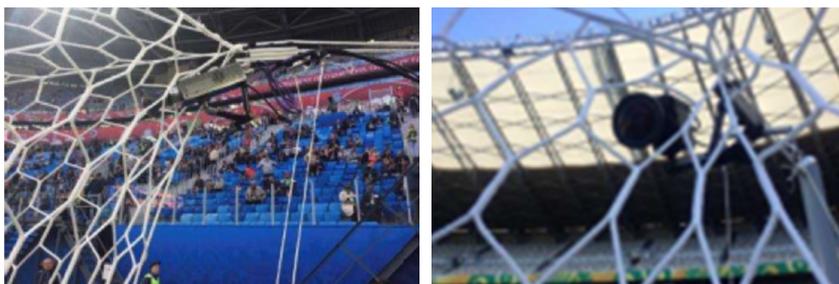


(11) Alto atrás do lado direito



Uma câmera no nível do campo em posições fixas atrás da linha de gol diante da câmera.

(12) (13) Netcams



Câmera não tripulada / fixa (sem tripé/fixa)
Oferece grandes repetições de gols / Incidentes no gol

(14) (15) Linha de Gol esquerda/direita



Oferece respostas definitivas sobre momentos cruciais.
Para os torcedores, não somente os oficiais.

(16) Câmera CORNER ESQUERDO de ângulo reverso SSM



Uma câmera colocada de forma ideal na arquibancada, quer dizer, não no campo de jogo, oposta à câmera principal, instalada em uma posição central localizada entre as linhas e 18yd.

- acrescenta um toque criativo às repetições.
- mostra incidentes em múltiplos enquadramentos.
- requisito adicional para os registros EVS.
- lente 50x1

(17) Steadicam



uma câmera no nível do campo em posições fixas atrás de uma das linhas de gol, no lado mais próximo da câmera principal. Esta câmera requererá caídas de cabos múltiplos para cobrir a saída das equipes, o antes e o depois da partida e a flash interview.

Cobertura:

- equipes próximas da linha lateral

Câmera de filmagem no vestiário e chegada das equipes (CÂMERA 17)



Uma câmera portátil (com cabo ou eng) utilizada para filmar os vestiários da equipe até duas horas antes do início da partida.

As emissoras anfitriãs podem usar um número pré-estabelecido de câmeras de televisão do HB em posições fixas acordadas previamente entre o VOBM e o VD para filmar a chegada das equipes. Estas posições da câmera podem incluir uma câmera colocada para cobrir os jogadores enquanto caminham para fora do ônibus, uma câmera colocada no caminho desde os ônibus até os vestiários e outra colocada fora dos vestiários para filmar os jogadores que entram na área dos mesmos. Nenhuma destas posições pode pegar uma visão de dentro do vestiário.

Câmeras em plataforma/braço/traves

Estas são permitidas atrás do gol se não causam problemas de segurança para os jogadores, espectadores ou qualquer outra pessoa que trabalhe nesta área. A câmera não deve tocar a rede do gol em nenhum momento nem mover-se diante dos painéis publicitários, ao menos que a bola esteja na outra metade do campo. Deve permanecer estática durante qualquer cobrança de pênalti.

Mini-Câmeras (F)



Anexadas a uma trave



Anexadas a um cabo



No nível do campo.

Uma mini-câmera pode ser colocada atrás do gol, nas seguintes posições, mas nunca pode estar conectada à rede ou às traves ou travessão:

- Anexada às traves que suportam a rede ou o cabo que conecta a parte superior da rede às escoras verticais diretamente atrás dos gols.
- Colocada sobre um tripé de câmera ou outro suporte de câmera seguro e apropriado, localizado atrás do gol (quer dizer, não ao lado dos gols).

As câmeras localizadas atrás dos gols devem realizar com sucesso um “teste de impacto” que garanta que haja um espaço adequado entre a rede do gol e a própria câmera, com exceção das câmeras montadas nas traves que sustentam a rede, ou um cabo que conecte a parte posterior da rede às escoras verticais. Este “teste de impacto” também é aplicado a qualquer tripé, suporte de câmera ou suportes/pesos localizados atrás da rede do gol.

Nenhuma mini-câmera deve apresentar nenhum perigo aos jogadores. Em particular, se um jogador entra na rede, não deve poder fazer contato com a câmera.

Na seção 3.1.3 são detalhadas outras normas para o uso destas câmeras, incluindo os detalhes do teste.

4.1.4 Diretrizes para posições de câmeras específicas

As seguintes orientações fornecem informações para o uso de certas câmeras do HB. Qualquer pergunta relacionada às operações detalhadas deve ser encaminhada à CONMEBOL.

Câmera de Meio Campo

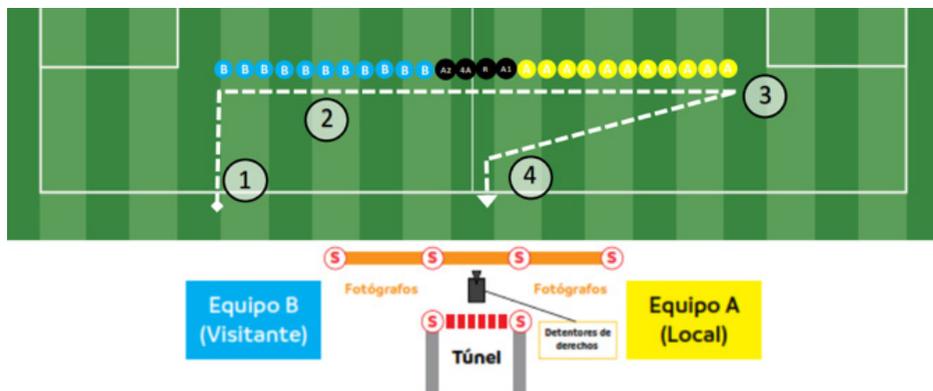
A localização exata desta câmera é extremamente importante para a cobertura de uma partida da CONMEBOL. Por conta de sua proximidade dos bancos das equipes e do quarto oficial, o posicionamento desta câmera é um assunto delicado.

É vital que a câmera da metade do campo esteja alinhada com a linha central. Deveria ser localizada diante do banco do quarto oficial e/ou ao lado, para que tanto a câmera como o oficial tenham uma visão clara do campo de jogo. A visão do campo dos treinadores e jogadores não deve ser bloqueada. O espaço de trabalho para o árbitro que trabalha na linha próxima não deve ser invadido.

A localização da câmera, diante de qualquer movimento potencial de pessoas, deve permitir uma visão sem obstrução do campo.

O posicionamento da câmera de meia altura junto ao campo não deve

afetar a entrada dos jogadores.



Pré-partida: Câmera de Movimento de Escalação

Uma câmera emissora do host deve cobrir o movimento de escalação.

1. A câmera de escalação entra em campo (que cobre as equipes quando saem), permanecendo na posição dois (no extremo mais distante da equipe visitante) enquanto as equipes alinham-se para o hino da CONMEBOL Libertadores e CONMEBOL Sul-Americana voltadas em direção à tribuna principal.
2. A câmera de escalação gira nos rostos dos jogadores enquanto caminha desde a posição dois até a posição três durante a execução do hino da respectiva competição.
3. A câmera de escalação permanece na posição três (no extremo mais distante da equipe local) para cobrir os apertos de mãos dos jogadores.
4. A câmera de escalação move-se em direção à linha central e espera que os capitães e os oficiais das partidas cheguem para o lançamento da moeda. Neste ponto, a câmera também pode estar ligada a um operador de som que leva um microfone. Esta câmera deve filmar a reunião dos capitães e oficiais das equipes, incluindo os apertos de mãos e as trocas de flâmulas entre capitães.
5. A câmera de escalação sai de campo e coloca-se em sua posição para a partida.

Os operadores de câmeras devem levar em consideração os requisitos de outros representantes dos meios de comunicação durante estas atividades.

Recomenda-se encarecidamente que os procedimentos anteriores sejam ensaiados depois do teste de extremidade a extremidade no dia da partida. O diretor da partida do HB, o cinegrafista, a CONMEBOL e o representante dos meios de comunicação da FC Diez devem assistir a este ensaio.

Tempo Extra:

No caso de tempo adicional, a câmera itinerante (roving) deve permanecer fora do campo até que o resultado da partida tenha sido decidido.

A câmera itinerante (a câmera 4 no plano de 9 câmeras e as câmeras 4 e 6 no plano de 17 câmeras) deve permanecer em uma zona que estenda-se ao longo da linha de contato até cinco metros da área técnica.

O operador da câmera itinerante da emissora principal não pode trocar de lado no meio tempo do tempo adicional.

Depois da final do tempo adicional e antes do início da cobrança de pênaltis, o operador da câmera itinerante da emissora principal pode trocar de lado se a câmera não tem cabos;

Para uma câmera com cabos, uma caída de cabo já está colocada em ambos lados da inclinação e não é necessário puxar os cabos;

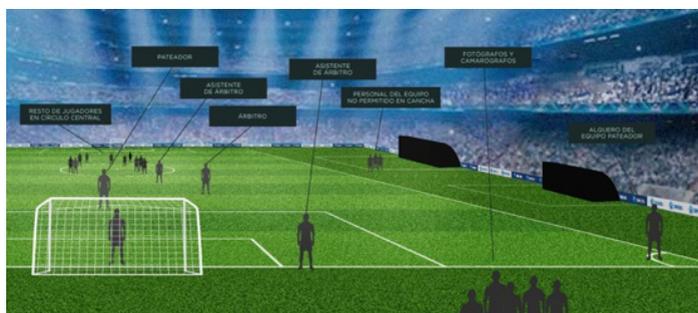
Há uma rota curta para que a câmera passe de um lado a outro sem cruzar a área técnica.

Pênaltis

No caso de cobrança de pênaltis, a câmera itinerante deve permanecer fora do campo durante todas as cobranças.

A câmera itinerante deve permanecer em uma zona que estenda-se ao longo da linha de contato até cinco metros da área técnica.

O seguinte diagrama indica o posicionamento dos jogadores e oficiais durante os pênaltis.



Pós-partida:

Sujeito à confirmação das operações do lugar, do administrador de transmissões e do delegado da CONMEBOL, até duas câmeras itinerantes da emissora anfitriã podem entrar em campo de jogo para cobrir as cerimônias posteriores e as reações e emoções dos jogadores, mas somente depois de que o resultado da partida tenha sido decidido.

As câmeras podem seguir os jogadores ou árbitros fora de campo até a entrada do túnel.

Câmeras de túnel

Podem ser utilizadas câmeras de túnel somente:

Imediatamente antes dos jogadores entrarem no campo para aquecimento prévio à partida; quando os jogadores abandonarem o campo depois do aquecimento;

Ao começo da partida, quando os jogadores se reunirem no túnel para a verificação das travas das chuteiras;

Antes da segunda metade quando os jogadores saírem do campo.

As câmeras de túnel não podem filmar as equipes que regressarem aos vestiários e devem retirar-se depois de que as equipes tenham saído pelo túnel a caminho do campo.

Mini câmeras montadas nas traves ou nos cabos:

Uma mini-câmera alta no canto superior do gol pode ser colocada em uma posição tal que esteja suficientemente perto para ter uma visão clara através da rede.

As câmeras podem ser conectadas a cabos que sustentam a rede e a câmera pode tocar a rede, mas não pode ser fixada nela. No obstante, somente a lente da câmera pode ser colocada dentro da rede (no canto superior da rede; por exemplo: os dois orifícios superiores do gol), mas a parte restante da câmera deve permanecer fora da rede.

A câmera também não pode afetar a forma com que a rede é montada.

Outros sistemas de mini câmeras podem estar anexados às traves de apoio do gol sempre e quando não causarem problemas de segurança aos jogadores. Esta configuração depende obviamente do posicionamento das traves de sustentação.

Os sistemas de mini câmeras montadas nas traves ou no cabo que requerem cordas de sustentação podem fixar estar cordas ao campo. Devem ser

fixadas ao solo mediante um sistema que a soltará se um jogador chocar-se contra (por exemplo: utilizando ímãs). Quando as cordas estiverem fixadas na grama, as emissoras devem assegurar-se de que haja suficiente espaço para que os jogadores passem ao lado e atrás do corredor ao fundo do gol, por exemplo, ao fazer uma comemoração.

O HB deve certificar-se de que há espaço suficiente para que os jogadores passem ao lado e atrás do corredor do gol.

Mini câmeras independentes:

Também pode-se montar um sistema de mini câmera atrás do gol utilizando uma montagem de câmera segura adequada, como, por exemplo, um tripé de câmera dedicado, com enchimento e pesos, se necessário, e sujeito a uma “teste de impacto” exitoso.

O teste de impacto consiste em garantir que a câmera e toda a sua montagem, tripés, pesos etc. fiquem atrás da rede mesmo chocados ao limite máximo. Isto é para assegurar que não seja possível que um jogador entre em contato com a(s) câmera(s) e qualquer montagem ou peso caso caia na rede.

Mini câmeras montadas no campo de jogo:

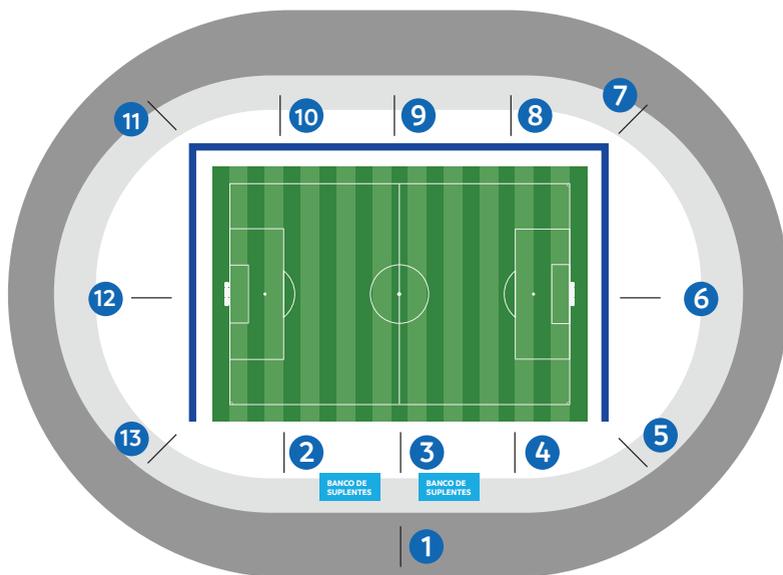
Também pode-se ligar um sistema de mini câmera ao campo (no nível da grama), sujeito novamente a um teste de impacto exitoso.

As câmeras que estão fixadas no campo atrás do gol não podem ser colocadas ou fixadas com pesos. Também não devem ser fixadas no campo. Quando a câmera é fixada ao campo, a câmera também deve ter um fixação magnética. Esta fixação magnética deve desconectar-se imediatamente em caso de impacto.

As câmeras no nível do campo que não estejam fixas também devem utilizar uma montagem de câmera segura e apropriada, como, por exemplo, um mini tripé dedicado como detalha-se acima.

4.1.5. Planejamento de áudio e som internacional

A cobertura de áudio do jogo é um elemento importante da experiência do público. Um ambiente público constante, mas reativo, deve combinar-se com uma mixagem dinâmica do som da bola que é chutada, onde quer que esteja no campo.



Mixagem de som estéreo

A emissora principal deve produzir uma mixagem de som de televisão estéreo de alta qualidade para cada partida. Todas as partidas da CONMEBOL Libertadores e CONMEBOL Sul-Americana serão reproduzidas em HD e uma combinação internacional estéreo deve ser derivada do planejamento de microfones proposto, capturando os efeitos do som do campo e a atmosfera do estádio capturando a reação dos espectadores.

A mixagem deve seguir com precisão a cobertura de imagem do jogo e ser mono compatível. Deveria estar disponível para o integrador HD World Feed com estéreo à esquerda no canal 1 e estéreo à direita na faixa 2.

Equipe do campo de jogo

Os microfones direcionáveis devem ser colocados ao redor do campo para cobrir o som dos chutes na bola. Os microfones devem ser protegidos do vento e da chuva com pára-brisas em formato de calha e cobertos com um bloqueador de vento (“windjammer”).

O windjammer geralmente deve ser preto ou cinza, ou deve coincidir com a

cor da publicidade predominante na sua localização.

Os microfones devem ser colocados em montagens de suspensão para proporcionar isolamento do suporte e para evitar que escute-se o ruído de manipulação de cabos mecânicos.

Os suportes para microfones devem ser curtos, sem bordas afiadas e cumprir com a legislação local de saúde e segurança. Devem ser estáveis e devem ser fixados com uma pequena saca de areia para evitar que voem devido aos fortes ventos. Não devem ter mais de 75 cm de altura (preferem-se os suportes baixos na linha lateral próxima para evitar obstruir os registros da câmera).

O posicionamento do microfone ao redor do campo é um compromisso com os painéis publicitários do perímetro. Os microfones devem ser colocados o mais próximo possível dos painéis publicitários e devem ser ajustados de acordo com a cobertura da câmera mestre durante ou antes do teste de extremidade a extremidade, em consulta com o equalizador de som local, o diretor da partida e o produtor.

Microfones de campo e com cabos:

1.	Estéreo esquerdo e direito em grua	Sennheiser* 816 em suporte Rycote
2.	Meio-esquerda próximo ao campo	Sennheiser 416 em suporte Rycote
3.	Na câmera 3	Microfone de câmera
4.	Meio-direita próximo ao campo	Sennheiser 416 em suporte Rycote
5.	Campo próximo da bandeirinha do escanteio direito	Sennheiser 416 em suporte Rycote
6.	Atrás do gol, direita	Sennheiser 416 em suporte Rycote
7.	Campo longe da bandeirinha do escanteio direito	Sennheiser 416 em suporte Rycote
8.	Meio-direita longe do campo	Sennheiser 416 em suporte Rycote
9.	Linha central do lado mais remoto	Sennheiser 416 em suporte Rycote
10.	Meio-esquerda longe do campo	Sennheiser 416 em suporte Rycote
11.	Campo longe da bandeirinha do escanteio esquerdo	Sennheiser 416 em suporte Rycote
12.	Atrás do gol, esquerda	Sennheiser 416 em suporte Rycote
13.	Campo próximo da bandeirinha do escanteio esquerdo	Sennheiser 416 em suporte Rycote

Especificações do microfone (somente orientação indicativa do produto Sennheiser)

*Sennheiser ou similar

Levar em consideração que deve ser montado um microfone fx adicional na câmera 1 somente para uso de emergência.

As seguintes normas devem ser respeitadas ao colocar os microfones ao redor do campo:

- Os microfones não devem ser um perigo para os jogadores ou oficiais;
- Os microfones não devem gravar o som dos bancos de reservas;
- Os microfones não devem obstruir os painéis publicitários. Ao instalar os microfones, os cabos devem ser colocados atrás ou debaixo dos painéis publicitários e não devem ser pendurados sobre eles;
- Os microfones não devem estar conectados às traves;
- O cabeamento do microfone não deve apresentar perigo de tropeção e deve ser coberto com uma malha de borracha quando seja apropriado;
- Os microfones parabólicos não podem ser utilizados.

Posições da apresentação de campo e da entrevista posterior à partida:

As posições proporcionadas pela emissora principal para apresentações em pé no campo e na área de entrevista posterior à partida devem ser equipadas com um microfone e um pára-brisas.

Podem ser utilizados microfones com padrões onidirecionais ou cardióides e são recomendados microfones dinâmicos, já que são mais robustos que os tipos de condensador neste tipo de aplicações.

Deve haver um microfone e cabo de reposição em cada posição.

A posição multilateral anterior à partida também receberá um sinal de áudio de talkback/mix-minus fornecido pelas emissoras que reservaram cada intervalo de tempo. Normalmente, estes sinais serão recebidos por uma linha telefônica de acesso no caminhão multilateral, o qual será conectado com a linha através de uma unidade de balanço telefônico e depois será introduzida no auricular de um repórter através de um método adequado. Para cumprir com as regulamentações de saúde e segurança, os repórteres devem poder ajustar o nível de áudio em seus ouvidos. Um pára-brisas da CONMEBOL Libertadores / CONMEBOL Sul-Americana será fornecido e deverá ser utilizado.

Os cubos de microfones da emissora unilateral podem ser utilizados na cobertura da CONMEBOL Libertadores e CONMEBOL Sul-Americana para apresentações junto ao campo e entrevistas flash unilaterais posteriores à partida, mas não para entrevistas flash posteriores à partida em posição multilateral.

Cobertura dos espectadores

Os microfones principais para os espectadores devem ser colocados de modo que proporcionem uma imagem de som de efeitos estéreo emocionante e estável, que complemente a visão da posição principal da câmera.

Os microfones devem ser colocados pelo menos a 20 m das pessoas na multidão para que as vozes individuais e os aplausos não sejam captados diretamente.

A intenção é proporcionar um bom ambiente de áudio. Os microfones

não devem ser colocados adjacentes às posições de comentários ou alto-falantes PA.

Outros microfones

Os microfones devem estar conectados a todas as câmeras no nível de campo que cubram o jogo ou a multidão, assim como a qualquer câmera de mão e a de túnel.

Um microfone com pedestal ou haste para cobrir o lançamento da moeda no campo antes do pontapé inicial deve ser utilizado.

As emissoras da CONMEBOL Libertadores e COMEBOL Sul-Americana que desejem acrescentar qualquer nova tecnologia de áudio ou microfone devem enviar uma solicitação de aprovação à CONMEBOL com suficiente antecipação.

Os transmissores deverão proporcionar especificações técnicas, imagens e áudio de tais sistemas à CONMEBOL para sua aprovação.

Ainda que a seguinte especificação não seja requerida a curto prazo, pode ser solicitada no futuro, inicialmente para instalações de prestígio e, depois, implementada em todo o torneio:

Instalações de mixagem (5.1)

São recomendadas mesas de mixagem com 30 ou mais controles físicos.

As fontes 5.1 devem ter canais dedicados 5.1 com ganho agrupado, equalização, filtros de passagem alta e baixa, balanço, largura e controles de posições.

A saída final da mixagem 5.1 da partida consistirá em dois sons de chute de bola obtidos de uma mixagem ativa dos microfones de campo, através de um grupo estéreo dedicado e o ambiente 5.1 da multidão mixado de um grupo 5.1.

Os chutes de bola devem ser comprimidos antes de mixados com o ambiente, em uma proporção de 3:1 por cima de um limiar de -18dbfs com um tempo de ataque relativamente lento de, por exemplo, 30 ms e um tempo de recuperação de 200 ms.

O ambiente pode ser melhorado com microfones espaciais ou de

preenchimento lateral adicionais (geralmente onidirecionais) que podem agregar dimensões de áudio a um microfone de ambiente de multidões 5.1 de fase coerente. Este ambiente pode ser comprimido separadamente antes de misturar-se com o som do chute da bola.

A mixagem 5.1, quando dobrada em estéreo ou mono, deve estar livre de artefatos de fase, como o encapsulamento.

Uma mixagem estéreo local da mixagem 5.1 deve ser proporcionada para que alimente o primeiro fluxo AES (grupo um, nível um) associado com a visão HD.

Geralmente, o downmix estéreo final não pode superar os -9dbfs no nível.

Pode-se colocar um limitador estéreo para conseguir isto.

A mixagem 5.1 será conduzida por um Dolby E Stream, no terceiro canal de áudio AES (grupo dois, nível dois) associado com a visão HD.

A visão HD associada deve ser atrasada um quadro para adaptar-se à codificação Dolby E.

Dolby E (5.1)

O codificador Dolby E deve ser configurado em 5.1 + 2, com as seguintes designações de canais:

- 1 frente esquerdo
- 2 frente direito
- 3 centro
- 4 LFE
- 5 posterior esquerdo
- 6 posterior direito
- 7 HB comentário (guia)
- 8 MVB comentário (guia)

Metainformações

As metainformações para a transmissão de Dolby AC3, através da transmissão Dolby E serão corrigidas pela CONMEBOL para garantir uma

duplicação constante da mixagem 5.1 em todos os jogos.

A configuração do programa Dolby E deve ser estabelecida em 5.1 + 2, com uma profundidade de 20 bits e uma velocidade de fotogramas de 25Hz.

O parâmetro de metainformação dentro do fluxo de Dolby E será configurado com um valor Dolby Dialnorm de -22 com controle de gama dinâmica (luz de filme) (DRC), parâmetros de mixagem descendente de 33dB centro e -6dB surround, e -3dB de atenuação desativada. O modo de codificação será 3/2 com os efeitos de baixa frequência (LFE) habilitados.

Deve ser inserida uma ferramenta de áudio Dolby 570 multicanal na cadeia de monitoramento na posição de mixagem para monitorar os efeitos destas metainformações.

A emissora principal deve utilizar equipes de teste e monitoramento adequados para garantir que sua interface e a transmissão do sinal Dolby e codificado são corretas (recomenda-se um Dolby dm100 ou Im100).

Especificações técnicas

Deve haver uma fonte de tom de alinhamento BLITS para garantir a identificação precisa e o alinhamento técnico dos canais de som surround 5.1. Recomenda-se o uso de um medidor RTW capaz de mostrar uma representação gráfica do campo de som da mixagem surround 5.1.

Os tons de alinhamento devem alinhar-se a -18dbfs para sinais de áudio digital e 0dbu para sinais de áudio analógicos.

Os medidores do programa Quase-Pico devem estar calibrados a iec 268-10 (analógico) e iec 268-18 (digital).

Normalização da sonoridade de áudio e nível máximo permitido (r128)

Em vez de utilizar a normalização de pico anterior dos procedimentos de sinal de áudio, as emissoras anfitriãs devem seguir a orientação de áudio de EBU R128, a qual recomenda que sejam utilizados a “Gama de Sonoridade” e o “Nível Máximo Verdadeiro” para a normalização dos sinais de áudio. O comentário será agregado às mixagens 5.1 ou estéreo por parte dos titulares dos direitos, pelo que o valor objetivo da sonoridade integrada da cobertura

da partida (sem comentários) deve ser de -25 LUFS.

As fontes de comentários dos transmissores anfitriões que serão incluídas em Dolby E Stream também devem cumprir com os parâmetros anteriores.

Mais informação sobre ebur128: <https://tech.ebu.ch/loudness>

Como detalha-se na seção 8.1.5, o teste via satélite de extremidade a extremidade incluirá uma claquete para verificações de sincronização.

Para obter mais informação sobre a configuração e a verificação da qualidade de HD e Dolby E dentro de um sinal HDSOI, comunique-se com a CONMEBOL.

Configuração de áudio para sinal multilateral

O áudio 1 e 2 são os principais canais internacionais de efeitos de áudio, com o áudio 3-8 reservados para os serviços de comentaristas mono e limpo para os titulares de direitos que estão presentes através de um acordo prévio. O formato de transmissão é, portanto, vídeo com quatro pares de áudio.

VIDEO	"AUDIO 1"	"AUDIO 2"	AUDIO 3	AUDIO 4	AUDIO 5	AUDIO 6	AUDIO 7	AUDIO 8
1080i/59.94	INT FX L	INT FX R	RHB	RHB	RHB	RHB	RHB	RHB

4.2 PRODUÇÃO DE CONTEÚDO MULTILATERAL - SINAL ANTERIOR À PARTIDAS

As emissoras anfitriãs fornecerão um sinal anterior à partida que contenha imagens dos vestiários das equipes (se os clubes aprovarem) e as chegadas das equipes ao estádio. Além disso, quando for o caso, devem ser incluídas as visitas precursoras realizadas pelas equipes, os exteriores do estádio da noite da partida e as imagens da chegada dos torcedores. Este material é transmitido no dia da partida, depois que se tenha reproduzido a sequência de abertura, na transmissão multilateral, e será transmitido quando o satélite conectar o link.



Ordem de execução / MRO e cobertura da partida

O MRO foi projetado para garantir a coerência entre as partidas e informar às emissoras sobre o que devem cumprir durante os períodos de inatividade, para que possam, conseqüentemente, planejar suas produções unilaterais. Também ajuda os transmissores a fornecer horários precisos da cobertura ao vivo.

Portanto, é tremendamente importante que a emissora principal respeite o MRO para permitir que outras emissoras planejem suas próprias transmissões de programas e forneçam um produto consistente em todos os lugares.

MROs

- Anterior à partida
- Meio Tempo
- Posterior à partida
- Tempo extra
- Cobrança de Pênaltis

Os MROs atualizados serão distribuídos pela CONMEBOL antes de cada etapa da competição.

MRO anterior à partida

O MRO anterior à partida começa com as chegadas das equipes ao vivo (se oferecido pela emissora anfitriã), as sequências de abertura de cada respectiva competição e o sinal anterior à partida, e é seguida por imagens

do ambiente do estádio, o aquecimento das equipes e as escalações das equipes. A seguir, há exemplos do MRO para diferentes etapas da competição.

Deve-se mostrar uma recopilação de entrevistas anteriores à partida por parte do HB e MVB no sinal multilateral, se estiver disponível. Para que o HB possa gravar as entrevistas de MVB, o HB e MVB devem colocar-se em contato com o encarregado do cabeamento. Uma câmera adicional ao HB pode ser solicitada para gravar a entrevista anterior à entrevista múltipla por parte do MVB e/ou CONMEBOL, mas não é obrigatório.

MRO ANTERIOR À PARTIDA - O SINAL ABRE 60 MINUTOS ANTES DO INÍCIO - QUANDO O KO É 21:15						
ITEM	INÍCIO	FINAL	DURAÇÃO	NA TELA	DESCRIÇÃO	GRAFICAS
1	20:15:00	21:00:00	45:00 MIN	TOMADAS PANORÂMICAS	CHEGADA DAS EQUIPES, AMBIENTE NO ESTÁDIO, VESTIÁRIOS, AQUECIMENTO E ENTREVISTA PRÉ-GRAVADA	
				E AMBIENTE NO ESTÁDIO		
			45:00 MIN	UNILATERAIS	DISPONÍVEL SOMENTE QUANDO É AGENDADO UMA SEMANA ANTES DA PARTIDA	
2	21:00:00	21:04:00	04:00 MIN	VÍDEOS DE JOGADORES CHAVES	TOMADAS PRÓXIMAS DE JOGADORES EM CÂMERA LENTA DE AMBAS EQUIPES COM SOM AMBIENTE	
3	21:04:00	21:05:00	01:00 MIN	PANORÂMICAS DO ESTÁDIO		CONTAGEM PARA ABRIR TRANSMISSÃO (1 MINUTO)
4	21:05:00	21:05:30	00:30 SEG	SEQUÊNCIA DE ABERTURA	SEM PATROCINADORES	
5	21:05:30	21:06:30	00:30 SEG	PANORÂMICAS DO ESTÁDIO		IDENTIFICAÇÃO DA PARTIDA 15: SEG (LOCAL VS VISITANTE) GRÁFICO DE TEMPERATURA (15 SEG)
6	21:06:00	21:06:15	00:30 SEG	VÍDEO CONFORME O PROTOCOLO	VESTIÁRIO DA EQUIPE LOCAL 21:06:00 (15 SEG)	
7	21:06:15	21:06:45	00:30 SEG	VÍDEO CONFORME O PROTOCOLO	CHEGADA DA EQUIPE LOCAL 21:06:15 (30 SEG)	HORÁRIO ORIGINAL DE CHEGADA SERÁ COLOCADO COM GRÁFICO PARTE SUPERIOR ESQUERDA
8	21:06:45	21:07:00	00:15 SEG	VÍDEO CONFORME O PROTOCOLO	VESTIÁRIO DA EQUIPE VISITANTE 21:06:45 (15 SEG)	
9	21:07:00	21:07:30	00:30 SEG	VÍDEO CONFORME O PROTOCOLO	CHEGADA DA EQUIPE VISITANTE 21:06:15 (30 SEG)	HORÁRIO ORIGINAL DE CHEGADA SERÁ COLOCADO COM GRÁFICO PARTE SUPERIOR ESQUERDA

MRO do meio tempo

O intervalo de meio tempo será o mais justo possível, e não menos de 15 minutos de apito à apito. A CONMEBOL fará cumprir isto para ajudar os transmissores a realizar as transmissões de programas necessárias.

A emissora principal deve começar seguindo o MRO de meio tempo assim que soe o apito de meio tempo. É importante que não sejam inseridos gráficos (exceto o resultado do meio tempo) ou repetições durante 90 segundos depois do apito de meio tempo para dar às emissoras tempo para sair da cobertura em um momento conveniente.

Depois de 90 segundos será inserido um pacote de gráficos. Isto deve ser seguido por diversos ângulos dos gols, oportunidades memoráveis, tomadas dos bancos, tomadas do público, de habilidade e qualquer outro incidente importante (incluindo os cartões vermelhos).

Estes ângulos devem ser reproduzidos a uma velocidade normal e devem estar em ordem cronológica.

Seguindo os ângulos tipo ISO, a emissora principal deve fornecer cobertura dos reservas realizando aquecimento e outras tomadas do estádio e, durante o último minuto antes do reinício do jogo, uma tomada clara do campo.

Uma tomada ampla e contínua do estádio durante o descanso não é uma cobertura aceitável.

As emissoras das competições da CONMEBOL devem projetar suas atividades de meio tempo de maneira que certifiquem-se que estarão de volta à transmissão ao vivo antes do início da segunda metade. Não é possível atrasar o começo do Segundo Tempo.

MRO MEIO TEMPO - QUANDO O KO É 21:15						
ITEM	INICIO	FINAL	DURAÇÃO	NA TELA	DESCRIÇÃO	GRÁFICOS
26	HT	HT+1.30	1.30 MIN	JOGADORES VÃO EM DIREÇÃO AO VESTIÁRIO. ESPECTADORES NO ESTÁDIO.	CHEGADA DAS EQUIPES, AMBIENTE NO ESTÁDIO, VESTIÁRIOS, AQUECIMENTO E ENTREVISTA PRÉ-GRAVADA.	PLACAR NO MOMENTO (10 SEG) SERÁ POSTO 20 SEGUNDOS DEPOIS DO APITO DO ÁRBITRO.
27	HT+1.30	HT+2.30	01.00 MIN	PANORÂMICA DO ESTÁDIO	ESPECTADORES GRITANDO E AMBIENTE NO ESTÁDIO	1 MIN DO PACOTE GRÁFICO: ESTATÍSTICAS DO PRIMEIRO TEMPO E COMPARAÇÕES ENTRE EQUIPE LOCAL E VISITANTE.
28	HT+2.30	HT+2.40	00:10 SEG	PANORÂMICA DO ESTÁDIO	PANORÂMICA DO ESTÁDIO SEM GRÁFICOS	
29	HT+2.40	HT+05:10	02:30 MIN	RESUMO DO PRIMEIRO TEMPO	RESUMO COMPLETO DA PARTIDA COM DIFERENTES ÂNGULOS E INCIDENTES MAIS IMPORTANTES DO EVENTO ACOMPANHADOS DE SOM AMBIENTE E EM ORDEM CRONOLÓGICA	
30	HT+05:10	HT+05:40	00:30 SEG	PANORÂMICA DO ESTÁDIO	PANORÂMICA DO ESTÁDIO SEM GRÁFICOS	
31			00:05 SEG	VÍDEO	SEQUÊNCIA DE ABERTURA	
32			05:00 MIN	RESUMO DO PRIMEIRO TEMPO	RESUMO COMPLETO DA PARTIDA COM DIFERENTES ÂNGULOS E INCIDENTES MAIS IMPORTANTES DO EVENTO ACOMPANHADOS DE SOM AMBIENTE E EM ORDEM CRONOLÓGICA COM DETALHE.	

MRO posterior à partida

A MRO posterior à partida mostra as equipes que deixam o campo de jogo, as celebrações das equipes e suas lamentações, tomadas dos torcedores, estatísticas das partidas, ângulos de câmera isolados e coletivos de imprensa (a partir das oitavas de final).

É importante que não sejam inseridos gráficos (exceto o placar final) ou repetições durante dois minutos depois do apito de tempo completo para permitir que as emissoras tenham tempo para sair da cobertura em um momento conveniente.

Deve ser mostrada uma compilação de entrevistas super flash do HB e MVB no sinal multilateral, se disponíveis.

Para que o HB possa gravar as entrevistas de MVB, o HB e MVB devem comunicar-se para coordenar toda a logística.

As emissoras anfitriãs também devem designar uma câmera para cobrir as coletivas de imprensa posteriores à partida. Estas coletivas de imprensa posteriores à partida serão transmitidas na fonte multilateral em sua totalidade (preferencialmente ao vivo). É responsabilidade do HB assegurar que a iluminação da área da coletiva de imprensa (praticável e fundo, não toda a sala de imprensa) mantenha o mais alto nível de qualidade. Antes do MD, o HB deve coordenar com o Clube Local a localização da plataforma da câmera (fornecida pelo Clube) e os requisitos de áudio.

MRO POSTERIOR À PARTIDA - QUANDO O KO É 21:15						
ITEM	INÍCIO	FINAL	DURAÇÃO	NA TELA	DESCRIÇÃO	GRÁFICOS
38	FT+7:00	FT+2:00	02:00 MIN	JOGADORES EM CAMPO, TORCEDORES NAS ARQUIBANCADAS E JOGADORES ABANDONANDO O CAMPO DE JOGO		PLACAR NO MOMENTO (10 SEG) SERÁ POSTO 20 SEGUNDOS DESDEPOIS DO APITO DO ÁRBITRO
39	FT+2:00	FT+2:15	00:15 SEG	PANORÂMICA DO ESTÁDIO		ESTATÍSTICAS FINAIS DA PARTIDA
40	FT+2:15	FT+4:45	02:30 MIN	ENTREVISTA DE ZONA SUPER FLASH	SERÃO ENVIADOS RESUMOS COMPLETOS DA PARTIDA SE NÃO HÁ ENTREVISTAS	
41	FT+4:45	FT+6:45	02:00 MIN	RESUMO COMPLETO DA PARTIDA	RESUMO COMPLETO DA PARTIDA COM DIFERENTES ÂNGULOS E INCIDENTES MAIS IMPORTANTES DO EVENTO ACOMPANHADOS DE SOM AMBIENTE E EM ORDEM CRONOLÓGICA COM COMENTÁRIOS	
42	FT+6:45	FT+6:55	00:30 MIN	PANORÂMICA DO ESTÁDIO	COMENTARISTAS FINALIZAM A TRANSMISSÃO.	
43	FT+6:55	FT+7:00	00:15 SEG	FECHAMENTO COM GRÁFICOS		GRÁFICO DE DIREITOS RESERVADOS.
44	FT+7:00			ENVIO DE ENTREVISTAS EM ZONA FLASH	ENTREVISTA EM CÂMERA COM CARTAZ DE PATROCINADORES DA CONMEBOL (PREVIAMENTE AGENDADA)	GRÁFICO DE DIREITOS RESERVADOS
45	FT+7:00			COLETIVA DE IMPRENSA	COLETIVA DE IMPRENSA COM UMA CÂMERA SOMENTE	

MRO para cobrança de pênaltis

Não há um intervalo definido entre o final do tempo extra e o início das cobranças de pênaltis. O árbitro escolhe o gol no qual serão realizadas as cobranças e esta informação será transmitida à emissora principal pelo delegado da CONMEBOL assim que a souber.

No período anterior ao início dos pênaltis, a emissora principal deve continuar cobrindo as atividades no estádio, incluindo os preparativos das

equipes para a cobranças dos mesmos e várias tomadas dos espectadores. Não são permitidas câmeras de TV (incluindo as câmeras de transmissão e as equipes de ENG) em nenhum lugar do campo de jogo durante este período.

PÊNALTIS MRO					
ITEM	INICIO	FINAL	DURAÇÃO	NA TELA	DESCRIÇÃO
	DEPOIS DO ACRÉSCIMO	AET+03.00	03:00 MIN	JOGADORES EM CAMPO E TOMADAS DO PÚBLICO. PRINCIPAIS JOGADAS DO ACRÉSCIMO	A AÇÃO IMPORTANTE DOS ACRÉSCIMOS EM UMA EDIÇÃO CURTA DE UM MOMENTO IMPORTANTE. CASO NÃO TERMINE EM PÊNALTIS, SERÃO MOSTRADOS OS JOGADORES E O PÚBLICO
	AET+03.00	INDEFINIDO	INDEFINIDO	JOGADORES EM CAMPO	
					INÍCIO DOS PÊNALTIS

*Não se garante um tempo mínimo entre o final do tempo extra e o início dos pênaltis.

Depois do tempo extra / pênaltis

A cobertura é contínua e o diretor da partida deve fornecer uma cobertura equilibrada de ambas equipes.

FINALIZAÇÃO DO EVENTO DEPOIS DOS ACRÉSCIMOS/PÊNALTIS (SOMENTE JOGOS DE VOLTA)						
ITEM	INICIO	FINAL	DURAÇÃO	NA TELA	DESCRIÇÃO	GRÁFICOS
	FT	FT+02.00	02.00 MIN	JOGADORES EM CAMPO E TOMADAS DO PÚBLICO. JOGADORES ABANDONANDO O CAMPO DE JOGO.		PLACAR FINAL (10 SEG) E SERÁ DEIXADO 40 SEGUNDOS DEPOIS DO APITO FINAL.
	FT+02.00	FT+03.00	01.00 MIN	TOMADA PANORÂMICA DO ESTÁDIO.		PACOTE GRÁFICO (1 MIN) INCLUI: ESTATÍSTICAS FINAIS DE AMBAS EQUIPES.
	FT+03.00	FT+05.00	02.00 MIN	RESUMO COMPLETO DO SEGUNDO TEMPO.	MÚLTIPLOS ÂNGULOS DE TODOS OS GOLS E INCIDENTES OCORRIDOS, COM TOMADAS DE DIFERENTES CÂMERAS E SOM AMBIENTE.	
	FT+05.00	FT+08.00	03.00 MIN	AS ENTREVISTAS GRAVADAS EM ZONA SUPER FLASH.	SE NÃO HOUVER ENTREVISTAS O RESUMO SERÁ AMPLIADO A 180 SEG.	
	FT+08.00	FT+08.20	00.20 SEG	SEQUÊNCIA FINAL DE VÍDEO.		

FINALIZAÇÃO DO ENCONTRO DEPOIS DO TEMPO EXTRA /PENALTI (SOMENTE EM FASES DE ELIMINAÇÃO)						
ITEM	INICIO	FINAL	DURAÇÃO	NA TELA	DESCRIÇÃO	GRÁFICOS
	FT	FT+02.00	02.00 MIN	JOGADORES EM CAMPO E TOMADAS DO PÚBLICO.		PLACAR FINAL (10 SEG) E SERÁ DEIXADO 40 SEGUNDOS DEPOIS DO APITO FINAL.
	FT+02.00	FT+03.00	01.00 MIN	TOMADA PANORÂMICA DO ESTÁDIO.		PACOTE GRÁFICO (1 MIN) INCLUI: ESTATÍSTICAS FINAIS DE AMBAS EQUIPES.
	FT+03.00	FT+05.00	02.00 MIN	RESUMO COMPLETO DO SEGUNDO TEMPO.	MÚLTIPLOS ÂNGULOS DE TODOS OS GOLS E INCIDENTES OCORRIDOS COM TOMADAS DE DIFERENTES CÂMERAS E SOM AMBIENTE.	
	FT+05.00	FT+08.00	03.00 MIN	AS ENTREVISTAS GRAVADAS EM ZONA SUPER FLASH.	SE NÃO HOUVER ENTREVISTAS O RESUMO SERÁ AMPLIADO A 180 SEG.	
	FT+08.00	FT+08.20	00.20 SEG	SEQUÊNCIA DE VÍDEO FINAL.		
	FT+08.20	FT+09.00	00.40 SEG	TOMADA PANORÂMICA DO ESTÁDIO	TOMADA PANORÂMICA LIMPA (30 SEG).	
	FT+08.50	FT+15.00	06.00 MIN	RESUMO COMPLETO DA PARTIDA.	MÚLTIPLOS ÂNGULOS DE TODOS OS GOLS E INCIDENTES OCORRIDOS COM TOMADAS DE DIFERENTES CÂMERAS E SOM AMBIENTE.	
	FT+15.00	FT+60.00	45.00 MIN	COLETIVA DE IMPRENSA AO VIVO.		

4.3 REQUISITOS ADICIONAIS DE TRANSMISSÃO DO HOST

4.3.1 Fonte de energia - Produção multilateral

É responsabilidade da emissora principal garantir que haja uma fonte de energia redundante e disponível para a produção multilateral para garantir uma cobertura ininterrupta. Isto inclui o fornecimento de um gerador de energia, quer dizer, um sistema de pacote duplo. Também deve ser fornecida energia ininterrupta redundante à estação móvel de produção principal, à(s) SNG(s) local e ao furgão GLT (se assim solicitar o fornecedor de GLT).

A câmera 1 mais o áudio de emergência (integrado) devem estar disponíveis em um UPS de 20 minutos (fonte de alimentação ininterrupta). Um cabo

separado com esta câmera 1 na alimentação de UPS deve ser disponibilizado pelo HB ao SNG para uso emergencial.

4.3.2 Cabeamento - produção multilateral

O HB é responsável pela instalação do cabo em todas as posições de transmissão do host.

O HB é responsável pela entrega de todos os sinais multilaterais ao ponto final da transmissão, que é o uplink e o flypack. Requer-se que o HB forneça um cabo principal e um ponto de apoio para cada um dos serviços de transmissão.

Para oferecer maiores níveis de redundância em caso de perda de energia principal, será utilizado um UPS para alimentar a CCU da câmera 1. Os microfones inseridos na cabeça da câmera devem estar embutidos dentro da cadeira da câmera na faixa 1 e na faixa 2 deste sinal de câmera HDSDI antes de ser passado ao caminhão satélite com um cabo coaxial adequado.

Os requisitos de cabeamento adicionais, quer dizer, para os Serviços de Próxima Geração, a posição do controlador LED e para a tecnologia em linha de meta, serão descritos quando seja necessário.

4.3.3 Instalações anteriores e posteriores às partidas unilaterais e de jogo

As emissoras anfitriãs devem fornecer serviços unilaterais antes e depois da partida à emissoras visitantes, além de diversos serviços técnicos de suporte para a CONMEBOL ou a FC Diez e suporte para as emissoras visitantes com suas próprias instalações locais.

Como mínimo, as emissoras anfitriãs devem garantir o fornecimento de câmeras ao vivo e as instalações de jogo. Estas são oferecidas somente em combinação com as transmissões satélites que devem ser reservadas, no mais tardar, às 12:00h (meio-dia) da terça-feira anterior à semana da partida no sinal multilateral através da CONMEBOL ou da FC Diez.

Para os serviços unilaterais posteriores à partida, haverá disponível uma janela de flash interview multilateral, ajustada de acordo com as reservas. As empresas de transmissão que reservem este serviço realizarão suas entrevistas de acordo com a ordem de prioridades e quando os jogadores e treinadores estiverem disponíveis.

4.3.4 Posições para comentaristas

Os Host Broadcasters devem fornecer, pelo menos, uma posição de comentarista completamente equipada que conste de uma unidade de console de comentários para dois comentaristas (com o programa limpo de sinal do host entrante) e 2 monitores de programa de 17" (ou maiores). Preferem-se os microfones auriculares com dois microfones de solapa como respaldo. A cabine de comentaristas em si (a estrutura ou posição) com móveis será fornecida pela equipe anfitriã dentro da infraestrutura do estádio. Também podem-se requerer instalações adicionais para a cabine de comentaristas e, se for assim, devem ser reservadas com a CONMEBOL com antecedência.

Além disso, se requer que os HB deem suporte e auxiliem entregando aos comentaristas do RH um programa de sinal sujo se solicitado (consulte a folha de tarifas). O sinal será posto à disposição na lista do HB através de instalações de SNG no local. Caso solicitado, o programa com o sinal sujo terá seu cabeamento até a posição de comentarista equipada do RH.

4.3.5 Requisitos de intercomunicação

Solicita-se à emissora principal que forneça equipamentos para a comunicação (intercomunicadores) entre as seguintes localizações: Entre o Delegado da CONMEBOL e/ou Venue Manager e a estação móvel de produção: A posição está normalmente situada perto dos bancos de reservas. Além disso, requer-se que o HB forneça um sistema de comunicações entre a estação móvel de produção e a posição do delegado da CONMEBOL e/ou Venue Manager, junto com o cabeamento necessário. O HB deve fornecer comunicação entre a estação móvel de produção e o "Centro de Produção (HUB)".

DESCRIÇÃO GERAL DOS CIRCUITOS DE INTERCOMUNICAÇÃO

- Beltpack para o delegado da CONMEBOL (campo de jogo) para comunicar-se com o produtor da partida na estação móvel de produção;
- Rádio talkback para comunicar-se com o produtor e com o diretor na estação móvel de produção através da matriz de comunicações;
- O repórter de campo conectado ao IFB através de TBU a um estúdio remoto (acesso telefônico);
- Linha de coordenação de cabos desde a estação móvel de produção até o HUB através de TBU (acesso telefônico);
- Diretor talkback e em reverso de todas as câmeras cabeadas através da matriz.

4.3.6 Requisitos de Gravação do Host Broadcaster

Estas gravações são da maior importância e é essencial que as emissoras anfitriãs cooperem para cumprir com os requisitos enumerados a seguir.

GRAVAÇÕES MÁSTER

As emissoras anfitriãs devem fornecer uma gravação máster do jogo completo (sinal da partida), assim como uma compilação do EVS de outros sinais ISOCAM selecionados. O representante da FC Diez ou o produtor do HB recolherão as gravações depois do jogo, as quais serão enviadas posteriormente ao HUB da CONMEBOL em San Isidro, Buenos Aires, via DHL. Para garantir que toda a partida seja capturada, os transmissores anfitriões devem começar a gravar 20 minutos antes do início e finalizar cinco minutos depois do final da MRO. As gravações máster sempre devem ser fornecidas em fitas ou discos separados.

A gravação deve ser HD e gravada em uma fita HDCAM ou em um disco XDCAM HD. O código de tempo deve ser a hora local e o áudio deve configurar-se da seguinte maneira:

- Canal 1 e 2: efeitos estéreo limpos.
- Canal 3 e 4: efeitos estéreo limpos

GRAVAÇÕES DE CÂMERAS ISOLADAS (ISOCAM) E EVS

Uma gravação ISOCAM é uma gravação a partir de uma câmera somente. O HB deve incluir todas as demais tomadas isoladas relevantes na compilação do EVS, em vez de fornecer gravações completas individuais de cada câmera isolada na fita.

Todas as gravações de ISOCAM devem conter o som ambiente vinculado e conter um código de hora do dia idêntico ao da gravação máster da partida. As emissoras anfitriãs também devem fornecer o EVS em uma fita HDCAM ou em um disco XDCAM HD com código de tempo ininterrupto. Todas as imagens de ISOCAM devem conter o som ambiente vinculado. Os requisitos são os seguintes:

- Deve haver pelo menos três minutos de ação por câmera. Onde seja fornecida qualquer sequência de vídeo em câmera super lenta, esta deve ser descarregada tanto como super lenta como a toda velocidade;
- Todos os ângulos de todos os acontecimentos principais (gols, chutes, salvamentos e faltas que conduzam a um pênalti ou cartão vermelho) devem ser incluídos em ordem cronológica;
- Devem ser incluídas tomadas boas de habilidade, ataques, cabeçadas, primeiros planos de jogadores e dirigentes e boas reações dos torcedores, tudo o que possa ser considerado como uma tomada para um posterior estilo musical.

Quanto mais imagens forem fornecidas, maior será a qualidade da compilação ISOCAM do final do dia da partida.

GRAVAÇÕES EM MEMÓRIAS USB

Imediatamente depois do final da partida, a emissora principal deve fornecer à CONMEBOL ou ao Venue Manager cinco gravações da cobertura da partida em memória USB. Estas gravações devem incluir o sinal sujo multilateral da partida com efeitos de som internacionais (sem comentários) no seguinte formato: H264 a 4Mbps 1920_1080.

A CONMEBOL também pode solicitar uma gravação depois da partida com fins disciplinares, em cujo caso a emissora principal também deve fornecê-la

o mais rápido possível.

A CONMEBOL auxiliará às emissoras anfitriãs ao prover cinco memórias USB 3.0 para fornecer as gravações das partidas. Entretanto, levar em consideração que se estas memórias USB não forem compatíveis com o hardware de gravação da emissora principal no local, é responsabilidade das emissoras anfitriãs fornecer memória USB a seu próprio custo. As memórias USB devem ser formatadas em exFAT.

Se o USB não for entregue ao representante da FC Diez, deverá ser entregue ao delegado da CONMEBOL.

OPERAÇÕES DO LED

TESTE DE CALIBRAÇÃO DE COR

As placas de LED serão utilizadas durante algumas partidas da CONMEBOL Libertadores e CONMEBOL Sul-Americana. Para confirmar que as cores da placa de LED estão corretas, deve-se realizar um teste de calibração de cor MD-1 sob condições de luz da partida, quer dizer, na escuridão e com as luzes que iluminarão o estádio por completo. A hora exata do teste será confirmada pelo CONMEBOL VOBM e durará aproximadamente 30 minutos.

O HB deve fornecer o sinal da câmera à posição de controle do LED. Este deve ser instalado no MD-1 adequadamente antes do teste de calibração de cor.

Para o teste de calibração de cor, o HB deve fornecer:

- Um operador de câmera ou técnico na câmera um;
- A abertura de uma câmera com o mesmo balanço de brancos e a mesma combinação de cores que será utilizada na noite da partida;
- Técnicos apropriados de suporte na estação móvel de produção.

Depois que o teste de calibração do LED tenha sido finalizado, o HB deve assegurar-se de que não sejam realizadas mudanças na configuração da câmera um e que todas as demais configurações da câmera coincidam com

a câmera um (isto pode ser finalizado no MD).

4.4 ASPECTOS OPERACIONAIS NO ESTÁDIO

4.4.1 Operações no dia da partida

O HB deve fornecer o sinal multilateral à posição de controle do LED no dia da partida.

SISTEMA DE VÍDEO E CIRCUITO FECHADO DE TV

Por solicitação da CONMEBOL, a emissora principal deve fornecer o sinal multilateral e/ou qualquer outro canal de informação segundo aconselhe a CONMEBOL a um ponto designado para que possa ser distribuído no sistema de circuito fechado de TV como, por exemplo, nas áreas de hospitalidade e painéis de imagens do estádio.

DIA DA PARTIDA

O diretor de câmeras da partida, o produtor, o gerente de produção, o representante da FC Diez, o gerente de piso ("Floor Manager") e o delegado da CONMEBOL devem reunir-se às 12:00h (meio-dia) do dia da partida para repassar todo o planejamento para o MD.

PROCEDIMENTOS DO LOCAL

Ao chegar ao estádio, as emissoras devem comunicar-se com um membro da equipe da CONMEBOL ou com o Venue Manager para recolher as credenciais, os passes de estacionamento e qualquer outro dispositivo de acesso relevante que permita a entrada no recinto de TV e nas instalações do estádio (lembrar de solicitar todas as credenciais e passes até às 12:00h (meio-dia), sete (7) dias antes do MD à CONMEBOL ou à FC Diez). O HB fornecerá assistência técnica para a instalação de cabos e equipes nas diferentes posições.

Todas as operações do local, incluindo as instalações e os equipamentos, devem ser finalizadas de maneira segura e devem cumprir com os requisitos locais de saúde e segurança.

Todo o equipamento da emissora deve ser armazenado de forma segura e em lugares seguros (por exemplo, as caixas ou estojos de câmeras não devem ser armazenados na plataforma da câmera principal). No nível do campo, todo o equipamento deve ser colocado e deve mover-se de acordo com as normas de segurança locais.

4.4.2 Credenciamento

SISTEMA DE CREDENCIAMENTO

Todo o credenciamento deverá ser feito através do departamento designado pela FC Diez Media. Todas as solicitações serão submetidas por escrito e deverão ser enviadas no documento do call sheet/techbook em um período mínimo de 7 dias antes da partida.

COLETES

Todos os profissionais envolvidos na operação de transmissão são obrigados a utilizar as respectivas credenciais e coletes, e seguir as diretrizes de controle de acesso estabelecidas pela CONMEBOL. Desde operadores de câmeras, técnicos de TV, apresentadores da emissora principal e as emissoras unilaterais, em especial os que tenham sua operação no campo de jogo desde KO-1 h até o final da partida. Os profissionais deverão seguir as orientações dos oficiais de partida da CONMEBOL

A CONMEBOL reserva-se o direito de modificar/incrementar o sistema de credenciamento de acordo com as necessidades operacionais da competição.

Cada emissora é responsável pelo recolhimento de todos os coletes de TV depois da partida e sua devolução ao escritório da CONMEBOL dentro dos 90 minutos posteriores ao final da partida.

4.4.3 Instalações de tv

Os clubes oferecem uma área de estacionamento clara, sólida e uniforme para os veículos de produção das emissoras da CONMEBOL Libertadores e CONMEBOL Sul-Americana, incluindo as estações móveis de produção,

caminhões de bombeiro, geradores, veículos satélites de uplink, furgões de múltiplos serviços e qualquer outro veículo técnico e de suporte que possa ser necessário.

Esta área contará com segurança as 24 horas do dia por parte do clube local a partir da chegada dos primeiros veículos de transmissão. As instalações devem estar bem iluminadas e ter uma drenagem adequada, em caso de chuva.



As emissoras anfitriãs são responsáveis pela produção de um planejamento detalhado para as instalações de TV. Este planejamento deve ser apresentado até às 12:00h (meio-dia), sete (7) dias antes do MD, à CONMEBOL ou à FC Diez.

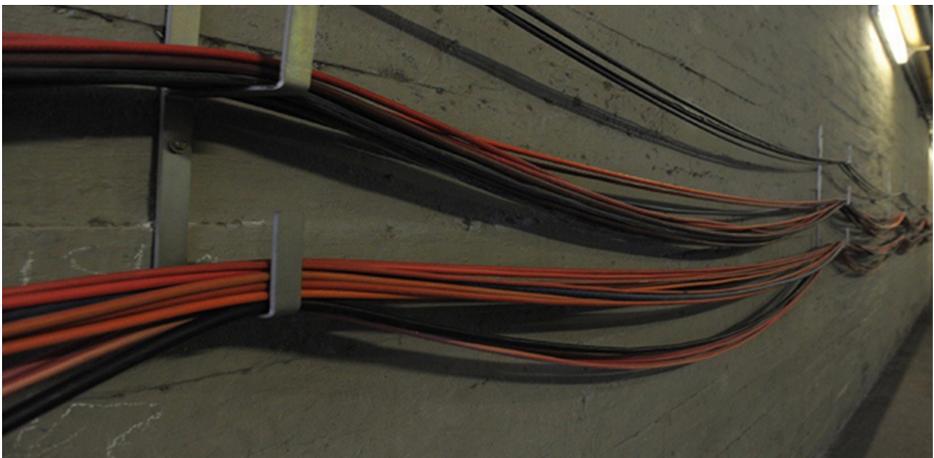
Um representante técnico da emissora principal com autoridade para tomar decisões deve estar no local quando as emissoras visitantes chegarem. O HB deve colocar à disposição da FC Diez ou do representante da FC Diez o contato de seu representante técnico.

As emissoras visitantes devem fornecer detalhes precisos do veículo, incluindo as dimensões (com dimensões “em uso” para veículos de expansão), detalhes de registro e detalhes sobre os tempos de chegada para ajudar a emissora principal na produção do planejamento de estacionamento das instalações de TV. A emissora principal, por sua vez, também é responsável pela coordenação de todos os ajustes de estacionamento de TV que envolvam as emissoras visitantes e o clube local.

CABEAMENTO

O cabeamento é responsabilidade de cada emissora relevante. No geral, aplicam-se as seguintes regras:

- Os cabos não devem causar nenhuma obstrução nem ser um perigo para a segurança e devem cumprir com as normas locais de segurança;
- Os cabos não devem ser pendurados sobre os painéis publicitários;
- Devem adotar medidas para garantir que os cabos sejam os mais discretos possíveis dentro do estádio e na área ao redor do campo;
- Onde seja necessário, devem ser usadas pontes para cabos, cobertas de cabos, ganchos para cabos, esteiras para cabos, vedações para estádios e outros meios para garantir a segurança dos cabos;
- A emissora principal deve dar suporte aos transmissores visitantes para garantir que todas as necessidades de cabeamento sejam cumpridas;
- Todas as instalações de cabo devem estar finalizadas pelo menos cinco horas antes do início da partida;
- Se um estádio está pré-conectado, o cabeamento é fornecido de forma gratuita a todas as emissoras, independentemente se o cabeamento existente é propriedade de uma emissora ou do clube ou do estádio em si. No caso do cabeamento prévio ser uma prioridade de uma emissora que não seja o HB, o uso deste cabeamento prévio deve ser discutido e acordado com as partes relevantes.



4.4.5 Equipes de ENG

As equipes de ENG das emissoras da CONMEBOL Libertadores / CONMEBOL Sul-Americana podem realizar atividades a partir das posições que são descritas a seguir, antes, durante e depois da partida, com designação de instalações e acesso sujeito ao espaço e ordem de prioridades. A CONMEBOL reserva-se o direito de limitar o número de posições do pessoal de ENG em alguns lugares devido à restrições de espaço.

As equipes de ENG devem ser compostas por um máximo de duas pessoas: um operador de câmera e um repórter, produtor ou assistente de câmera. Um terceiro membro da equipe terá que sentar-se em um assento de observador durante a partida (se estiver disponível) e não lhe será permitido ficar na zona de passagem ou na área do túnel.

As operações de ENG não devem interferir na cobertura da emissora principal em nenhum momento e as equipes de ENG não podem entrar no campo em nenhum momento.

Qualquer equipe de ENG que não se adéque aos princípios anteriores pode ter sua credencial retirada para a partida em questão e ter acesso limitado ou negado à futuras partidas.

Equipes de ENG, regras:

- Durante a entrada do jogador no campo e as escalações da equipe, as equipes podem ocupar a mesma posição que os fotógrafos na linha lateral. Não se permitem stand-ups;
- As equipes devem mover-se em posição atrás dos gols antes do pontapé inicial;
- Durante a partida, devem ficar atrás dos painéis publicitários e da linha de gol em ambos extremos;
- As equipes devem abster-se de filmar continuamente os espectadores e não podem gravar nenhuma entrevista ou stand-up durante a partida;
- As equipes podem trocar de extremos no meio tempo somente quando houver espaço e em acordo com as outras equipes;
- Em caso de cobranças de pênaltis, as equipes podem passar para a

linha de gol onde se realizarão as cobranças, sempre que haja espaço suficiente;

- Posterior à Partida: sala de coletiva de imprensa e zona mista sujeito à aprovação da CONMEBOL.

Posições do repórter de campo

Um repórter de campo é um jornalista de transmissão ao qual lhe é permitido sentar-se próximo dos bancos de reservas ou atrás do gol para passar informações durante a partida. As posições devem ser aprovadas pela CONMEBOL.

O repórter de campo deve ter uma comunicação de áudio através de um fone de ouvido (não permite-se microfone de mão) com a posição de comentaristas ou com a estação móvel de produção para poder operar a partir desta área. As posições de repórter de campo estão disponíveis para um número limitado de emissoras em cada sede. Sob nenhuma circunstância uma emissora pode reservar uma posição de repórter de campo como um assento de observador.

Geralmente, uma posição para a emissora principal e outra para a emissora visitante estarão disponíveis junto aos bancos de reservas, com uma visão clara dos bancos relevantes. Estas duas posições de repórter de campo terão, cada uma, um espaço para duas pessoas (um repórter e um assistente técnico) e devem ser colocadas fora da área técnica e pelo menos a cinco metros atrás ou ao lado dos bancos e assentos técnicos dos reservas (sujeito ao espaço, restrições e configuração do estádio).

O posicionamento final deve ser aprovado pela CONMEBOL.

Os repórteres de campo devem permanecer sentados a todo momento durante a partida e não devem ter nenhum contato com os funcionários do clube ou jogadores, nem permitir-lhes acesso à imagens de TV durante a partida.

Os monitores não devem estar visíveis para o público geral, jogadores ou funcionários do clube.

4.5 APRESENTAÇÃO DE CAMPO E DE POSIÇÕES UNILATERAIS DO CAMPO

Posição da apresentação

As empresas de transmissão anfitriãs devem fornecer um serviço de apresentação/entrevista prévia e posterior à partida em uma posição designada ao lado do campo. As apresentações antes da partida serão cortadas em linha na estação móvel de produção e estarão disponíveis através do canal multilateral de acordo com os tempos de reserva específicos e a norma ou MRO. O gerente de piso designado pelo HB coordenará as reservas segundo seja necessário.

É possível que as flash interviews posteriores à partida sejam gravadas pelo HB e transmitidas mais tarde, já que os tempos serão menos previsíveis. As instalações devem incluir 1 x câmera (pode usar a câmera 6 no plano de oito câmeras ou a câmera 4 no plano de dezessete câmeras), 1 x microfone de mão (com 1 x microfone de respaldo) e o IFB do repórter. O HB também deve iluminar a posição com o HMI ou iluminação de temperatura de cor ajustada.

As emissoras da CONMEBOL Libertadores / CONMEBOL Sul-Americana podem realizar uma exibição próxima ao campo de jogo para apresentar seu programa, entrevistar os convidados ou entregar as notícias. A localização e o calendário de qualquer apresentação deste tipo devem ser acordados de antemão com a CONMEBOL ou FC Diez.

As apresentações paralelas estão sujeitas à aprovação da CONMEBOL e aos seguintes princípios gerais:

- as apresentações estarão disponíveis para as transmissões ao vivo com suas próprias instalações unilaterais no local, se o espaço o permitir e sempre que não haja problemas de segurança;
- os repórteres e equipamentos ou materiais tais como câmeras, mesas e cenários de fundo devem ser mantidos fora do campo de jogo sempre;
- as apresentações sempre devem ser realizadas fora da área técnica e toda equipe deve ser retirada da área de apresentação na hora acordada com a CONMEBOL e FC Diez (a princípio, pelo menos 20 minutos antes do início nos lugares onde não é necessário atravessar o túnel dos jogadores ou a área técnica para sair de campo);

- os treinadores principais ou treinadores assistentes podem ser entrevistados antes da partida nesta posição;
- convidados, celebridades, jogadores não incluídos na lista e funcionários do clube podem ser entrevistados nesta posição;
- além da instalação anterior à partida, as apresentações do lado do campo também podem ser realizadas no meio tempo e depois do final da partida, sujeito à aprovação da CONMEBOL;
- o uso de mesas de trabalho, tendas, guarda-chuvas etc. está sujeito aos requisitos de segurança, à disponibilidade de espaço e à aprovação da CONMEBOL;
- somente permite-se a configuração para a apresentação no meio tempo depois que o último jogador tenha deixado o campo. Toda a equipe deve ser retirada da área de apresentação cinco minutos antes de começar a segunda metade;
- a apresentação no final do jogo não pode ser configurada antes do apito final. Se o acesso somente é possível através da área técnica, a emissora deve esperar até que o último oficial da partida e todos os jogadores tenham deixado essa área;
- a iluminação do estádio somente está garantida por um tempo limitado e deve ser discutida na reunião de coordenação da partida às 11:00h a.m do MD (obrigatório para HB);
- o planejamento de produção definitivo também deve ser apresentado na reunião de coordenação.



4.5.1 Escalação das equipes

As escalações das equipes podem ser baixadas da página web da CONMEBOL.

Os responsáveis de imprensa do clube revisarão a ortografia de todos os nomes dos jogadores com o oficial de meios de comunicação da CONMEBOL depois da reunião organizacional no dia da partida (no mais tardar). Devem ser utilizados os nomes habituais utilizados pelos meios de comunicação que encontram-se na CONMEBOL.com, inclusive se não são necessariamente os nomes oficiais. Todos os acentos devem ser incluídos nos nomes de todos os jogadores.

Para o interesse adicional do espectador, e emissora principal, a emissora principal visitante e o oficial dos meios de comunicação da CONMEBOL devem colaborar para fornecer escalações de equipes táticas.

Cada equipe indica os números e os nomes de até 23 jogadores (assim como os nomes dos oficiais presentes no banco de reservas) no formulário do relatório do árbitro oficial no mais tardar 70 minutos antes do início da partida. Os 11 primeiros jogadores nomeados compõem a formação inicial e os jogadores restantes são os reservas. A CONMEBOL preparará uma folha impressa de escalação da equipe e o clube local auxiliará com a distribuição desta lista para todos os representantes dos meios de comunicação.

MANUAL DE BROADCASTING

Publicação Oficial da Confederação Sul-Americana de Futebol

EDITA

Confederação Sul-Americana de Futebol

Presidente

Alejandro Domínguez W-S

Secretário Geral

José Astigarraga

Secretária Geral Adjunta – Legal

Montserrat Jiménez

Diretor de Competições de Clubes

Frederico Nantes

FOTOGRAFÍA

Prensa CONMEBOL - Agencia France Presse

DESENHO GRÁFICO E LAYOUT

ONIRIA TBWA

TRADUÇÃO

Renata Santiago

IMPRESSÃO

Industrias Gráficas NOBEL S.A.

**CREE EN
GRANDE.**

www.conmebol.com