



- CONMEBOL -  
**SUDAMERICANA**

# MANUAL DE CLUBES

CONMEBOL Sudamericana 2020

Português





**- CONMEBOL -  
SUDAMERICANA**

**MANUAL DE CLUBES  
CONMEBOL SUL-AMERICANA  
2020**

## **SEÇÕES PRINCIPAIS**

Uso do Manual

1. Elementos chave da CONMEBOL Sul-Americana

2. A Competição

3. Processos Administrativos

4. Infraestrutura dos Estádios

5. Assuntos Organizacionais

6. Atividades dos Patrocinadores

7. Atividades da Imprensa e Broadcast

Anexos e Formulários

# CONTEÚDO

<b>USO DO MANUAL</b>	<b>12</b>
<b>LISTA DE ABREVIATURAS E TERMOS UTILIZADOS</b>	<b>13</b>
<b>1. ELEMENTOS-CHAVE DA CONMEBOL SUL-AMERICANA</b>	<b>14</b>
<b>1.1 HISTÓRIA DA CONMEBOL SUL-AMERICANA</b>	<b>15</b>
1.1 HISTÓRIA DA CONMEBOL SUL-AMERICANA	17
1.1.2 FORMATO DA COMPETIÇÃO	17
1.2 CONCEITO COMERCIAL	18
1.2.1 DIREITOS DO TORNEIO	18
1.2.2 DIREITOS EXCLUSIVOS DOS PATROCINADORES CONMEBOL	19
1.2.3 PAGAMENTO DOS PRÊMIOS	20
1.2.4 VENUE MANAGEMENT TEAM	20
1.2.5 PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS CLUBES	20
1.2.6 IDENTIDADE DA MARCA	20
1.2.6.1 NOME E LOGOTIPO DO TORNEIO	21
1.3 CONCEITO ORGANIZACIONAL	23
1.3.1 ORGANIZAÇÃO DO CLUBE LOCAL	23
1.3.2 ORGANIZAÇÃO DA CONMEBOL	26
1.3.2.1 OFICIAIS DA PARTIDA	26
1.3.2.2 FUNÇÕES DOS OFICIAIS DA PARTIDA	27
1.4 ANTIDOPING	31
1.4.1 CONTROLE ANTIDOPING	31
1.4.2 CUSTOS DAS ANÁLISES	31
1.5 INTEGRIDADE	32
1.5.1 SISTEMA DE DETECÇÃO DE FRAUDES	32
1.5.2 RESPONSABILIDADE DAS ASSOCIAÇÕES MEMBRO	32
<b>2. A COMPETIÇÃO</b>	<b>33</b>
2.1 FORMATO DA COMPETIÇÃO	35
2.2 FASES	35
2.2.1 FASE PRELIMINAR	35
2.2.1.1 PRIMEIRA FASE	36
2.2.1.2 METODOLOGIA DO SORTEIO	37
2.2.1.3 SEGUNDA FASE	37
2.2.1.4 METODOLOGIA DO SORTEIO	37
2.2.2 FASE FINAL	39
2.2.2.1 OITAVAS DE FINAL	39
2.2.2.2 QUARTAS DE FINAL	40
2.2.2.3 SEMIFINAIS	40
2.2.2.4 FINAL	41
2.3 RECOPA SUL-AMERICANA	42

2.4 PONTUAÇÃO E CRITÉRIOS DE DESEMPATE	43
2.4.1 PONTUAÇÃO	43
2.4.2 CRITÉRIOS DE DESEMPATE – ATÉ A SEMIFINAL	43
2.4.3 CRITÉRIOS DE DESEMPATE – FINAL	43
<b>3. PROCESSOS ADMINISTRATIVOS</b>	<b>45</b>
3.1 TROFÉU	47
3.2 SISTEMA INFORMATIZADO COMET	47
3.3 CARTA DE COMPROMISSO	47
3.4 DATAS IMPORTANTES	48
3.5 ASSOCIAÇÕES MEMBRO	50
3.5.1 CERTIFICADO DE CAPACIDADE	50
3.6 PARTICIPAÇÃO	51
3.6.1 CLASSIFICAÇÃO	52
3.6.2 INSCRIÇÃO	52
3.6.3 NÃO PARTICIPAÇÃO	52
3.6.3.1 INDENIZAÇÕES PELA NÃO PARTICIPAÇÃO	52
3.7 CALENDÁRIO DO TORNEIO	53
3.7.1 DATAS DO TORNEIO	53
3.7.2 HORÁRIOS DAS PARTIDAS	53
3.7.2.1 A CONDIÇÃO DE LOCAL	53
3.7.2.2 PROGRAMAÇÃO	54
3.7.3 SORTEIO	54
3.7.4 ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES	54
3.7.4.1 INSCRIÇÃO DE JOGADORES	55
3.7.5 LISTA DE JOGADORES	55
3.7.5.1. PERFIL DOS JOGADORES E CORPO TÉCNICO	56
3.7.5.2 LISTA INICIAL DE JOGADORES - PRIMEIRA FASE	56
3.7.5.3 INSCRIÇÃO PROVISÓRIA - PRIMEIRA FASE	56
3.7.5.4 SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES - SEGUNDA FASE	57
3.7.5.5 INSCRIÇÃO PROVISÓRIA - SEGUNDA FASE	57
3.7.5.6 SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES - OITAVAS DE FINAL	58
3.7.5.7 INSCRIÇÃO PROVISÓRIA - OITAVAS DE FINAL	58
3.7.5.8 SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES - QUARTAS DE FINAL	58
3.7.5.9 SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES - SEMIFINAIS	58
3.7.5.10 SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES - FINAL	59
3.7.5.11 SUBSTITUIÇÃO DO GOLEIRO	59
3.7.5.12 ATUALIZAÇÃO DAS LISTAS DE JOGADORES E CORPO TÉCNICO	59
3.8 QUESTÕES DISCIPLINARES	60
3.8.1 COMUNICAÇÃO	61
3.8.2 ADVERTÊNCIAS	61
3.8.3 SÚMULA E RELATÓRIO DA PARTIDA A SER PUBLICADO	62
3.9 REGIME FINANCEIRO	63
3.9.1 INGRESSOS VENDIDOS	63
3.9.1.1 PREÇOS DOS INGRESSOS	63

3.9.2 CUSTOS DE PARTICIPAÇÃO	64
3.9.3 PAGAMENTOS DOS DIREITOS DE TRANSMISSÃO	64
<b>4. INFRAESTRUTURA DOS ESTÁDIO</b>	<b>65</b>
4.1 RESUMO DOS REQUISITOS DAS INSTALAÇÕES	68
4.2 INSTALAÇÕES GERAIS DO ESTÁDIO	73
4.2.1 LOCALIZAÇÃO DOS ESTÁDIOS	74
4.2.1.1 TRANSFERÊNCIA DAS PARTIDAS	74
4.2.2 CAPACIDADE DO ESTÁDIO	74
4.2.3 ENERGIA E SERVIÇOS PÚBLICOS	75
ENERGIA	75
4.2.4 REFLETORES	76
4.2.4.1 ENERGIA DE BACK UP DOS REFLETORES	76
4.2.5 SISTEMA DE CONTROLE DE ACESSO	76
4.2.6 SINALIZAÇÃO E ORIENTAÇÃO	76
4.2.7 SALA DE SEGURANÇA E CCTV	77
4.2.8 SISTEMA DE SOM	77
4.2.9 PLACARES, TELÕES E CANAL DE TV	78
4.2.9.1 TEMPO DA PARTIDA	78
4.2.9.2 REPLAY	79
4.2.9.3 REVISÃO VAR	79
4.2.10 INTERNET	79
4.2.11 ESCRITÓRIO E SALAS DE REUNIÕES DA EQUIPE CONMEBOL	80
4.2.11.1 ESCRITÓRIO DA CONMEBOL	80
4.2.11.2 SALA DE REUNIÕES – REUNIÃO DE COORDENAÇÃO	81
4.2.12 INSTALAÇÕES DE HOSPITALIDADE	82
4.2.13 ESTACIONAMENTO	83
4.3 INSTALAÇÕES ESPORTIVAS	84
4.3.1 CAMPO DE JOGO (FIELD OF PLAY ou FOP)	84
4.3.1.1 ENTORNO DO CAMPO DE JOGO	84
4.3.1.2 GRAMA NATURAL	84
4.3.1.3 GRAMA SINTÉTICA	85
4.3.2 ÁREA DE AQUECIMENTO DOS RESERVAS	85
4.3.3 INSTALAÇÕES TÉCNICAS	87
4.3.3.1 VESTIÁRIOS DAS EQUIPE	87
4.3.3.2 VESTIÁRIO DA ARBITRAGEM	88
4.3.3.3 SALA MÉDICA	89
4.3.3.4 SALA DE CONTROLE ANTIDOPING	89
4.3.3.5 BANCO DE RESERVAS	90
4.3.3.6 POSIÇÃO DO 4º ÁRBITRO E DELEGADO CONMEBOL	90
4.3.3.7 ÁREA TÉCNICA	91
4.3.3.8 POSIÇÃO PARA FILMAGEM TÉCNICA	91
4.4 INGRESSOS	92
4.4.1 ENTREGA DOS INGRESSOS PREFERENCIAIS E VIP	92
4.4.2 QUANTIDADE E LOCALIZAÇÃO DOS INGRESSOS	92

4.4.3 INGRESSOS PREFERENCIAIS	94
4.4.4 INGRESSOS VIP	94
4.4.5 INGRESSOS ADICIONAIS	94
4.4.6 INGRESSOS PARA OS VISITANTES	95
4.5 INSTALAÇÕES PARA A TRANSMISSÃO	97
4.5.1 REQUISITOS DE ESPAÇOS, INSTALAÇÕES E CONSTRUÇÕES	97
4.5.1.1 VISÃO GERAL DAS POSIÇÕES DAS CÂMERAS	97
4.5.1.2 CONSTRUÇÃO DE INSTALAÇÕES	98
4.5.1.3 POSIÇÃO DE CÂMERA E ORIENTAÇÕES SOBRE AS PLATAFORMAS	98
4.5.2 ESPECIFICAÇÕES DAS POSIÇÕES DE CÂMERAS	100
4.5.2.1 ESPECIFICAÇÕES POR CADA CÂMERA	103
4.5.3 ESPECIFICAÇÕES SOBRE O PLANEJAMENTO DE ÁUDIO	110
4.5.4 ÁREAS DE TRANSMISSÃO FORA DO CAMPO DE JOGO	111
4.5.4.1. POSIÇÃO DE COMENTARISTAS	111
4.5.4.2 ESTÚDIOS DE TELEVISÃO	112
4.5.4.3 ZONA MISTA	112
4.5.4.4 SALA DE COLETIVA DE IMPRENSA	113
4.5.5 ÁREAS DE TRANSMISSÃO DENTRO DO CAMPO DE JOGO	115
4.5.5.1 ÁREAS DE APRESENTAÇÃO AO LADO DO CAMPO DE JOGO	115
4.5.5.2 POSIÇÃO ATRÁS DOS GOLS	115
4.5.5.3 SET EM CAMPO DE JOGO	117
4.5.5.4 FLASH INTERVIEW PÓS-JOGO	117
4.5.6 TV COMPOUND	118
4.6 INSTALAÇÕES PARA A IMPRENSA	119
4.6.1 SALA DE IMPRENSA	119
4.6.2 TRIBUNA DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO	119
4.6.3 ÁREAS DE TRABALHO DOS FOTÓGRAFOS	120
4.6.3.1 POSIÇÕES DE CÂMERA REMOTA	121
4.6.3.2 POSIÇÕES NA TRIBUNA DE IMPRENSA	121
4.7 INSTALAÇÕES DE PUBLICIDADE ESTÁTICA E LED	122
4.7.1 PLACAS DE PUBLICIDADE ESTÁTICA	122
4.7.2 PAINÉIS DE LED	123
4.7.2.1 LED NO ANÉIS DO ESTÁDIO	123
4.7.3 FORNECEDORES: ACESSO, SEGURANÇA E ESTACIONAMENTO	123
<b>5. ASSUNTOS ORGANIZACIONAIS</b>	<b>124</b>
5.1 A PARTIDA	126
5.1.1 CONTAGEM REGRESSIVA OFICIAL PARA A PARTIDA	126
5.1.2 CHEGADA AO ESTÁDIO	128
5.1.3 LISTA DE TITULARES E FORMAÇÃO TÁTICA INICIAL	128
5.1.4 AQUECIMENTO PRÉVIO	130
5.1.5 PROTOCOLO DE INÍCIO	131

5.1.5.1	PROTOCOLO OFICIAL DE INÍCIO DE PARTIDA	131
5.1.5.2	ATOS INSTITUCIONAIS	134
5.1.5.3	HOMENAGENS PÓSTUMAS	134
5.1.6	ÁREA TÉCNICA	135
5.1.7	ENTRADA EM CAMPO DE JOGO	136
5.1.8	ENTRADA EM CAMPO PARA O 2º TEMPO	137
5.1.9	AQUECIMENTO DOS RESERVAS	137
5.1.10	INGESTÃO DE LÍQUIDOS	138
5.1.10.1	PARADA PARA HIDRATAÇÃO	139
5.1.11	SUBSTITUIÇÕES	139
5.1.11.1	SUBSTITUIÇÃO ANTES DO INÍCIO DA PARTIDA	140
5.1.12	INTERRUPÇÃO, SUSPENSÃO, ABANDONO E CANCELAMENTO DA PARTIDA	140
5.1.12.1	RECOMENDAÇÃO PARA INTERRUPÇÃO/SUSPENSÃO	141
5.1.12.2	TEMPESTADE DE RAIOS E TROVÕES	142
5.1.12.3	SUSPENSÃO DEFINITIVA	142
5.1.12.4	CANCELAMENTO	143
5.1.12.5	ABANDONO	143
5.1.12.6	SANÇÕES	143
5.2	ATIVIDADES DE PRÉ-PRODUÇÃO DA PARTIDA	144
5.2.1	VISITAS E INSPEÇÕES	144
5.3	ATIVIDADES DA SEMANA DA PARTIDA	145
5.3.1	CRONOGRAMA DA SEMANA DA PARTIDA	145
5.3.2	CHEGADA DAS EQUIPAS À CIDADE	146
5.3.2.1	PARTIDAS AMISTOSAS	147
5.3.3	DESCRIÇÃO DAS REUNIÕES OFICIAIS	147
5.3.3.1	REUNIÃO DE PRODUÇÃO DE TV	147
5.3.3.2	REUNIÃO DE SEGURANÇA	147
5.3.3.3	REUNIÃO DE COORDENAÇÃO DA PARTIDA	148
5.3.4	RECONHECIMENTO DO CAMPO DE JOGO	149
5.4	CREDENCIAMENTO E ACESSOS	150
5.4.1	NÍVEIS DE ACESSO	150
5.4.1.1	PASSES DE HOSPITALIDADE	150
5.4.2	COLETES	151
5.4.3	PRODUÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DE CREDENCIAIS E COLETES	154
5.4.4	PROCEDIMENTOS DE CREDENCIAMENTO	154
5.4.4.1	ADMINISTRADOS PELO VENUE MANAGER	154
	EMISSORA ANFITRIÃ E TITULARES DE DIREITOS	154
	PATROCINADORES	155
	FORNECEDORES CONMEBOL	155
5.4.4.2	ADMINISTRADOS PELO CLUBE	155
	NÃO TITULARES DE DIREITOS	155

FOTÓGRAFOS	155
VAR	156
5.4.5 DIREITOS DE ACESSO	156
5.4.5.1 ACESSO ÀS POSIÇÕES NO FOP	157
FOTÓGRAFOS	157
5.4.5.2 ACESSO DURANTE O PROTOCOLO DE INÍCIO E FOTOS DAS EQUIPES	159
5.4.5.3 TV CONMEBOL	160
5.5 REQUISITOS MÉDICOS	161
5.6 CONDIÇÕES DE JOGO	162
5.6.1 CONDIÇÕES DO CAMPO DE JOGO (FIELD OF PLAY OU FOP)	163
5.6.1.1 ALTURA E CORTE DA GRAMA	163
5.6.2 MARCAÇÃO DO CAMPO DE JOGO	165
5.6.3 IRRIGAÇÃO DO CAMPO DE JOGO	169
5.6.4 PEÇAS E EQUIPAMENTOS	169
5.6.5 GANDULAS	169
5.7 UNIFORMES E EQUIPAMENTOS	171
5.7.1 NÚMEROS	173
5.7.2 NOMES OU APELIDOS	174
5.7.3 EXIBIÇÃO DE MENSAGENS	174
5.7.4 PATCHES	175
5.7.5 BOLA OFICIAL	176
5.8 ESTÁDIO LIMPO	178
5.8.1 ENTREGA DO ESTÁDIO LIMPO E ÁREAS EXCLUSIVAS	178
5.8.1.1 BANCO DE RESERVAS	180
5.8.1.2 ARCOS E TÚNEIS	180
5.8.2 PUBLICIDADE E DECORAÇÃO DO ESTÁDIO	181
5.8.3 MATERIAIS DE SINALIZAÇÃO	181
5.8.4 MARKETING DE EMBOSCADA	182
5.9 ATIVIDADES DOS CLUBES	183
5.9.1 VISITA AOS ESTÁDIOS (PÚBLICO GERAL)	183
5.10 SEGURANÇA	184
5.10.1 PLANEJAMENTO OPERACIONAL DE SEGURANÇA	185
5.10.2 GESTÃO DE CRISE	185
5.10.3 ESCOLTA POLICIAL	185
<b>6. ATIVIDADES DOS PATROCINADORES</b>	<b>186</b>
6.1 PATROCINADORES OFICIAIS	188
6.1.1 CATEGORIAS DE PRODUTO DOS PATROCINADORES	190
6.2 PROGRAMAS EXCLUSIVOS DOS PATROCINADORES*	190
6.2.1 PROMOÇÕES E ATIVAÇÕES	191
6.2.1.1 BANNERS E CARTAZES INDICATIVO	191
6.2.1.2 BANNERS NO ENTORNO DOS ESTÁDIOS	191
6.2.1.3 PATCH NA MANGA DOS ÁRBITROS	191

6.2.1.4 INFLÁVEIS	191
6.2.1.5 EXPERIÊNCIAS VIP	192
6.2.1.6 SUPORTE DA BOLA OFICIAL	193
6.2.1.7 LONA CÍRCULO CENTRAL	193
6.2.1.8 FOTOS DAS EQUIPES	194
6.2.1.9 KICK OFF COUNTDOWN	194
6.2.1.10 BACKDROP PARA ENTREVISTAS NO CAMPO DE JOGO	195
6.2.1.11 BEST OF THE MATCH AWARD	195
6.2.1.12 BACKDROP PARA COLETIVA DE IMPRENSA E ZONA MISTA	196
6.3 OUTROS ASSUNTOS IMPORTANTES	196
6.3.1 VISIBILIDADE	196
6.3.2 PUBLICIDADE VIRTUAL E DUPLA GERAÇÃO DE IMAGEM	196
6.3.3 PRODUTOS PROMOCIONAIS	197
6.3.4 ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS COM OS CLUBES	197
<b>7. ATIVIDADES DE IMPRENSA E BROADCAST</b>	<b>198</b>
7.1 PREVISÕES GERAIS	200
7.2 ATIVIDADES DO MD-1	200
7.2.1 COLETIVA DE IMPRENSA NO MD-1	200
7.3 ATIVIDADES DO MD	201
7.3.1 PRÉ-JOGO	201
7.3.1.1 FILMAGEM DOS VESTIÁRIOS	201
7.3.1.2 FILMAGEM DA CHEGADA DOS JOGADORES	202
7.3.1.3 ENTREVISTA COM O TREINADOR	203
7.3.1.4 SET EM CAMPO DE JOGO	203
7.3.1.5 SALA DE COLETIVA DE IMPRENSA - ENTREVISTAS	203
7.3.1.6 CABINES E ESTÚDIOS DE TELEVISÃO	204
7.3.1.7 AQUECIMENTO PRÉ-JOGO	204
7.3.1.8 APRESENTAÇÃO AO LADO DO CAMPO DE JOGO PARA TITULARES DE DIREITOS	204
7.3.2 INTERVALO	204
7.3.2.1 ATRÁS DOS GOL	204
7.3.2.2 TRIBUNA DE IMPRENSA	205
7.3.2.3 CABINES	205
7.3.3 PÓS-JOGO	205
7.3.3.1 FLASH INTERVIEW	205
7.3.3.2 FLASH INTERVIEW MELHOR JOGADOR DA PARTIDA	207
7.3.3.3 ATRÁS DOS GOLS	207
7.3.3.4 COLETIVA DE PRENSA	207
7.3.3.5 ZONA MISTA	209
7.3.4 DISPOSIÇÕES GERAIS SOBRE ATIVIDADES NO CAMPO DE JOGO	210
7.4 FINAL ÚNICA	210
7.4.1 FESTAS E CELEBRAÇÕES	211

7.5 MEIOS DE COMUNICAÇÃO NÃO TITULARES DE DIREITOS	211
7.6 TV E REDES SOCIAIS DOS CLUBES	212
7.6.1 REDES SOCIAIS PESSOAIS	212
7.7 FORNECEDORES DE FOTO E VÍDEO DA CONMEBOL	213
7.8 GRAVAÇÕES EM MEMÓRIA USB	213
<b>ANEXOS Y FORMULARIOS</b>	<b>214</b>

---

## USO DO MANUAL

Este Manual foi elaborado pela CONMEBOL com o objetivo de garantir os princípios de integridade, continuidade e estabilidade das competições, do *fair play* (jogo limpo) esportivo e financeiro, a imparcialidade da verdade e da segurança esportiva, procurando assegurar a imprevisibilidade dos resultados, a igualdade de oportunidades, o equilíbrio das disputas e a credibilidade de todos os envolvidos na competição.

As competições organizadas pela CONMEBOL exigem a colaboração de todos os envolvidos de forma a prevenir comportamentos antiesportivos, particularmente violência, doping, corrupção, racismo, xenofobia ou qualquer outra forma de discriminação.

Este Manual contém informação e responsabilidades operacionais, direitos e obrigações dos clubes participantes da CONMEBOL Sul-Americana.

Este Manual deve ser utilizado em conjunto e ser cumprido em sua totalidade com as últimas versões do:

- *Código Disciplinar da CONMEBOL.*
- *Regulamento de Licença de Clubes da CONMEBOL.*
- *Regulamento Antidoping da CONMEBOL.*
- *Código de Ética.*
- *Regulamento de Segurança nos Estádios.*
- *Guia Básico de Preparação dos Campos de Jogo.*
- *Manual da Marca da CONMEBOL Sul-Americana.*

Incidem sobre a CONMEBOL Sul-Americana:

- Os atos normativos e circulares da CONMEBOL.
- As normas internacionais de antidoping.
- *International Football Association Board.*
- Os atos normativos da FIFA.

A CONMEBOL poderá determinar a qualquer momento as circulares, diretrizes e instruções que considere oportunas na aplicação do presente Manual ou em cumprimento a uma decisão do Conselho ou do Conselho de Urgência da CONMEBOL, cujos conteúdos farão parte imediatamente de seu conteúdo e seu cumprimento será exigido em sua totalidade.

Também poderá aprovar novos regulamentos em prol das disposições do presente Manual que considere pertinentes.

A CONMEBOL expedirá normas e instruções complementares que sejam necessárias à execução do presente Manual.

No caso de lacunas ou faltas, o Departamento de Competições de Clubes, em conjunto com os departamentos responsáveis, será quem as resolverá, devendo comunicar às partes.

No caso de alguma dúvida de interpretação deste Manual, suas consultas poderão ser formalizadas através do correio eletrônico [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com).

No caso de alguma discrepância entre o texto deste Manual e qualquer outro regulamento publicado por uma Associação Membro, o texto deste Manual prevalecerá.

O presente Manual entrará em vigor a partir do momento de sua aprovação.

O Conselho da CONMEBOL aprovou o presente Manual em 3 de dezembro de 2019.

## LISTA DE ABREVIATURAS E TERMOS UTILIZADOS

<b>CAPACIDADE</b>	Capacidade total de locais para acomodar o público em um estádio de futebol.
<b>Associação Membro (AM)</b>	Federação e/ou Confederação de Futebol afiliada à CONMEBOL.
<b>CCTV</b>	Circuito Fechado de Televisão - Câmeras panorâmicas de alta resolução, fixas e/ou giratórias (360°), utilizadas para fazer tomadas gráficas dos assistentes, portas de entrada e saída, zonas internas e externas do cenário esportivo.
<b>CONMEBOL</b>	Confederação Sul-Americana de Futebol.
<b>Departamento de Competições</b>	Faz referência ao Departamento de Competições de Clubes, de acordo com o organograma institucional da CONMEBOL.
<b>Emissora Anfitriã</b>	<i>Host Broadcaster</i> (HB), emissora anfitriã. É a instituição designada pela CONMEBOL para produzir e obter a distribuição mundial do sinal para os Titulares de Direitos, de acordo com os requisitos do país local, responsável pela produção do sinal mundial.
<b>Emissora Visitante</b>	Qualquer emissora, exceto o HB que tem instalações no local da partida.
<b>Fase de grupos</b>	96 partidas antes das Oitavas de final.
<b>Fase final</b>	Quatro das oito fases do Torneio: implica 29 partidas divididas em Oitavas de final, Quartas de final, Semifinais e Final.
<b>Fase preliminar</b>	Três das oito fases do Torneio: implica 30 partidas divididas em: Fase 1, 2 e 3.
<b>FIFA</b>	<i>Fédération Internationale de Football Association</i> .
<b>FOP</b>	<i>Field of play</i> , campo de jogo (espaço compreendido entre a primeira fila das arquibancadas em sua parte inferior, em direção ao centro de campo de jogo).
<b>KO</b>	<i>Kick off time</i> , horário de início da partida. Ex.: KO-1h significa 1h antes do horário de início da partida. KO-15' significa 15min antes do horário de início da partida.

<b>Matchweek</b>	Semana da partida: uma semana na qual se joga uma partida da CONMEBOL Sul-Americana.
<b>MD</b>	<i>Match day</i> , o dia da partida. As abreviaturas MD-1, MD-2, MD-3 e MD+1 são utilizadas para referirem-se aos dias anteriores e posteriores ao dia da partida.
<b>OMC</b>	Oficial de Meios de Comunicação da CONMEBOL.
<b>OSC</b>	Oficial de Segurança da CONMEBOL.
<b>OSCL</b>	Oficiais de Segurança dos clubes.
<b>SCE</b>	Sala de controle do estádio.
<b>Sistema de PA</b>	<i>Public Address System</i> ou Sistema sonoro. Sistema eletrônico de alto-falantes capaz de informar instantaneamente mensagens claras a todos os espectadores.
<b>Titulares de Direitos</b>	<i>Right Holders (RH)</i> - Organização à qual outorgaram certos direitos de meios de comunicação em um território específico.
<b>VAR</b>	<i>Video Assistant Referee</i> - Assistente de Árbitro por Vídeo
<b>Zona técnica</b>	É a área técnica definida de acordo com as Regras de Jogo mais a posição do quarto árbitro, os vestiários das equipes e dos árbitros, o túnel de saída no campo de jogo e o caminho que os jogadores e o árbitro fazem desde seus vestiários até o campo de jogo.

# 1

## ELEMENTOS-CHAVE DA CONMEBOL SUL-AMERICANA



# 1

## ELEMENTOS-CHAVE DA CONMEBOL SUL-AMERICANA

---

1.1 A COMPETIÇÃO

1.2 CONCEITO COMERCIAL

1.3 CONCEITO ORGANIZACIONAL

1.4 ANTIDOPING

1.5 INTEGRIDADE

## 1.1 HISTÓRIA DA CONMEBOL SUL-AMERICANA

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

O torneio foi disputado pela primeira vez em 2002 e participaram 21 equipes dos diferentes países membros da CONMEBOL. Originalmente jogado durante a segunda metade do ano, em 2017 o Torneio se reestruturou para transcorrer durante todo o ano em paralelo com a CONMEBOL Libertadores.

Em seus 18 anos de história houve 16 campeões diferentes, o que faz da a CONMEBOL Sul-Americana um dos Torneios mais imprevisíveis e emocionantes do futebol mundial.

### 1.1.2 FORMATO DA COMPETIÇÃO

A CONMEBOL Sul-Americana é uma competição anual.

A CONMEBOL Sul-Americana 2020 será disputada em 105 partidas entre os melhores clubes sul-americanos, que representam as 10 Associações Membro (AM). Disputarão a edição do torneio em 2020, 54 clubes com a respectiva distribuição de vagas entre os países membros:

Argentina – 6 (seis) vagas	Equador – 4 (quatro) vagas
Bolívia – 4 (quatro) vagas	Paraguai – 4 (quatro) vagas
Brasil – 6 (seis) vagas	Peru – 4 (quatro) vagas
Chile – 4 (quatro) vagas	Uruguai – 4 (quatro) vagas
Colômbia – 4 (quatro) vagas	Venezuela – 4 (quatro) vagas

Além das vagas mencionadas, participarão da edição 2020 os 10 clubes provenientes da CONMEBOL Libertadores 2020 (as duas equipes eliminadas com menor desempenho na FASE 3 e as oito equipes posicionadas em 3º lugar em seus respectivos grupos na FASE DE GRUPOS).

O Torneio será disputado em 6 fases: Primeira Fase, Segunda Fase (FASE PRELIMINAR), Oitavas de Final, Quartas de Final, Semifinal e Final (FASE FINAL). Todas as fases, exceto a FINAL, serão disputadas com uma partida de ida e uma de volta em cada país dos clubes participantes, onde o clube local atuará como organizador da partida, conforme o calendário de jogos elaborado pela CONMEBOL.



## 1.2 CONCEITO COMERCIAL

Os Direitos Comerciais (Marketing, Broadcasting, entre outros) da CONMEBOL Sul-Americana representam um aspecto financeiro fundamental para a CONMEBOL e clubes participantes. O cumprimento do presente Manual aumentará o valor da competição e impactará diretamente nas Associações Membro, Clubes participantes e, finalmente, no futebol sul-americano.

Os prêmios que são divididos entre todos os clubes que participam do Torneio provêm do apoio constante que aportam à CONMEBOL, seus afiliados comerciais e titulares dos direitos audiovisuais. Várias empresas de importância global investiram nos direitos que adquiriram para associar suas marcas de forma exclusiva com a CONMEBOL e a CONMEBOL Sul-Americana.

### 1.2.1 DIREITOS DO TORNEIO

A CONMEBOL é a titular primordial de todos os direitos do Torneio CONMEBOL Sul-Americana, como evento coletivo, assim como dos eventos relacionados a esse Torneio, celebrados, dentro e fora de sua jurisdição, sem restrição em relação ao seu conteúdo, tempo de realização e lei do local de realização. Esses direitos incluem todos os tipos de direitos financeiros, de imagem de jogadores e/ou clubes participantes, direitos audiovisuais e de rádio, reprodução e direitos de transmissão, direitos de multimídia, de videogames e gráficos animados que reproduzam o formato do Torneio e seus participantes, tanto clubes, como jogadores, treinadores, corpo técnico, juízes e árbitros, em qualquer plataforma, direitos de marketing e promocionais, assim como os direitos provenientes da autoria de obras de qualquer tipo, existentes ou a ser criadas em relação ao formato e à promoção do Torneio e seus participan-

tes, conforme o estabelecido nos regulamentos específicos, assim como nos corpos legais e manuais reconhecidos no artigo 66 dos *Estatutos da CONMEBOL*. A lista acima enumerada é meramente enunciativa e não pode ser interpretada taxativamente.

As Associações Membro e os Clubes garantirão à CONMEBOL, dentro da Carta de Conformidade e Compromisso, a livre exploração dos direitos comerciais, de uso de imagem coletiva de seus jogadores, treinadores e corpo técnico para transmissões audiovisuais, de multimídia, de videogames e de plataformas virtuais outorgadas pela CONMEBOL aos patrocinadores comerciais, televisivos e de outras plataformas visuais. Dentro da mesma Carta, garantirão que não serão infringidos os direitos comerciais, nem de difusão de conteúdos audiovisuais, de multimídia, gráficos e videogames vinculados à CONMEBOL SUL-AMERICANA que não tenham sido autorizados pelos patrocinadores ou pela CONMEBOL.

Especificamente, no que diz respeito aos Videogames, os Direitos licenciados pelos Clubes neste Manual incluem, mas não estão limitados, ao uso coletivo da imagem de jogadores e treinadores em grupo (segundo as dinâmicas técnicas e apresentações estéticas usuais nos videogames) e ao uso dos ativos de propriedade intelectual dos Clubes (incluindo, mas não limitado a suas marcas, escudos, uniformes, insígnias e mascotes) para uso irrestrito em videogames nos quais os Torneios serão apresentados. Esses videogames poderão ser comercializados pela CONMEBOL a terceiros, para sua exploração comercial, e os Clubes garantirão à CONMEBOL que tais direitos estão livres de encargos e limitações. Qualquer limitação para exploração irrestrita dos mencionados direitos deverá ser previamente informada à CONMEBOL, que não terá nenhuma responsabilidade perante os Clubes e terceiros (jogadores, treinadores etc.).

A empresa EA Sports detém os direitos de exploração de videogames, estando presente a CONMEBOL com seus clubes participantes na edição do FIFA2020.

### **1.2.2 DIREITOS EXCLUSIVOS DOS PATROCINADORES CONMEBOL**

Os patrocinadores da CONMEBOL Sul-Americana formam um grupo exclusivo de patrocínio, composto por até 6 patrocinadores e um fornecedor de material esportivo. Cada patrocinador conta com exclusividade em sua categoria de produto e proteção da marca.

Pode-se encontrar mais informação sobre a exclusividade de categoria de produto no capítulo de *Atividades dos Patrocinadores* deste Manual.



Somente os parceiros podem associar-se à CONMEBOL Sul-Americana e têm o direito exclusivo de realizar promoções/ativações nas partidas do Torneio. Nenhuma outra empresa, incluindo os patrocinadores dos clubes, terá o direito de organizar qualquer tipo de promoção/ativação/distribuição de material publicitário e/ou promocional nas partidas do Torneio, incluindo, e sem limitações, no campo de jogo ou nas arquibancadas, nas entradas/portões dos estádios e/ou no entorno imediato dos estádios incluindo vagas, estacionamentos etc..

### **1.2.3 PAGAMENTO DOS PRÊMIOS**

O pagamento dos prêmios econômicos será realizado sempre e quando os clubes cumpram com as obrigações contidas neste Manual sobre os direitos comerciais e a transmissão ao vivo ou em diferido de conteúdos audiovisuais. O descumprimento de qualquer dos deveres e obrigações regulamentados neste Manual constitui infração disciplinar, encontrando-se os órgãos disciplinares da CONMEBOL facultados a impor sanções que de acordo com o *Código Disciplinar* da CONMEBOL possam corresponder.

Além das sanções descritas no presente Manual, o clube deverá responder exclusivamente pelas indenizações em matéria civil ou de outra espécie, contra os demais clubes e/ou terceiros afetados, exonerando e liberando a CONMEBOL de toda obrigação e responsabilidade de qualquer natureza, assim como da responsabilidade por danos e/ou prejuízos causados aos próprios ou a terceiros.

### **1.2.4 VENUE MANAGEMENT TEAM**

A CONMEBOL conta com uma equipe de assessores especializados na implementação dos direitos de patrocínio e de broadcast, doravante "*Venue Management Team*", liderada por um "Venue Manager" - Gerente de Instalação, que será o responsável pela execução e operação dos direitos comerciais durante o transcurso do Torneio nos estádios. Não terá nenhuma responsabilidade pelas questões técnicas da partida.

### **1.2.5 PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS CLUBES**

A participação na CONMEBOL Sul-Americana e assinatura da pertinente Carta de Conformidade e Compromisso proporcionam à CONMEBOL o licenciamento dos ativos de propriedade intelectual dos Clubes (incluindo, mas não limitado, as suas marcas, escudos, uniformes, insígnias, mascotes e estádios) e imagens dos jogadores e treinadores, para fins de licenciá-las comercialmente no contexto exclusivo do Torneio, sua *fixture* e resultado (inclusive o título de Campeão).

### **1.2.6 IDENTIDADE DA MARCA**

É de suma importância para o impacto da CONMEBOL Sul-Americana a aplicação equilibrada do conjunto de regras e recomendações estabelecidas no *Manual da Marca Oficial*, para manter a identidade da CONMEBOL Sul-Americana.

### 1.2.6.1 NOME E LOGOTIPO DO TORNEIO

O nome e logotipo constituem a única denominação oficial do Torneio. O nome oficial deve ser utilizado, com ou sem o logotipo, em cada uma das ocasiões em que se mencione o Torneio, em todos os meios de comunicação e materiais produzidos ou controlados pelas Associações Membro e clubes, em todas e cada uma das ocasiões em que façam referência ao Torneio.



O nome oficial é:

- CONMEBOL Sul-Americana

A reprodução ou utilização incorreta do logotipo oficial ou a simples utilização da denominação (por exemplo, "Sul-Americana") por parte dos clubes participantes, sem incorporar o nome CONMEBOL, será considerada como falta grave.

A marca compõe-se de um logotipo e um símbolo. A interação dos diferentes elementos da marca é fruto de um desenho minucioso e sua utilização deve respeitar estritamente sua composição gráfica e suas cores, não podendo ser modificado, mutilado ou deformado em suas proporções. Além disso, as proporções da marca devem ser mantidas independentemente do tamanho da logo.

O conjunto de regras e recomendações destinadas a garantir o uso correto e equilibrado da marca CONMEBOL Sul-Americana está estabelecido no *Manual da Marca Oficial*.

- A equipe que se consagre campeã da CONMEBOL Sul-Americana não poderá participar de partidas ou qualquer outro tipo de evento explorando sua qualidade de campeã da CONMEBOL Sul-Americana sem a autorização prévia da CONMEBOL.

- Da mesma forma, nenhuma equipe poderá associar-se de alguma maneira à marca da CONMEBOL Sul-Americana para participar de outros Torneios sem a prévia autorização da CONMEBOL.

A LOGO:

Debajo de la pelota tenemos a los hinchas, los fans dedicados, llenos de devoción y pasión por sus equipos.

La forma triangular es la puerta de entrada para la primera "batalla" continental.



### El Primer Oro

La forma exterior es la Copa por la cual los clubes lucharán. Dentro de la pelota, y en su centro brilla una estrella de oro: el principal objetivo de todos los clubes es ganar el primer oro en su continente.

Tipo de fuente:  
Branding\*

- CONMEBOL -  
**SUDAMERICANA**

Respaldo

Nombre de la competición

## 1.3 CONCEITO ORGANIZACIONAL

### 1.3.1 ORGANIZACIÓN DEL CLUB LOCAL

A Organização da partida que o CLUBE jogue de local é de estrita responsabilidade deste, entretanto deverá cumprir todas as normas e circulares estabelecidas pela CONMEBOL. É obrigação do clube estar em dia com os seguros exigidos pelas leis nacionais.

Recomenda-se que o clube local forme um grupo de trabalho para a organização com os seguintes cargos:

CARGO	DESCRIÇÃO E FUNÇÕES
Contato principal	Será o ponto de contato principal entre a CONMEBOL e o clube em questões administrativas e de organização; tem autoridade total da gerência do clube para decidir questões operacionais relacionadas à organização da partida. Encabeça o grupo de trabalho do clube local em cooperação total com o Delegado da Partida e o Venue Management Team. Participa dos workshops organizados durante a temporada e os sorteios, além daquelas reuniões na sede da partida e na semana da partida.
Contato de operações da partida (se for diferente do contato principal)	Responsável pelas operações da partida e pela coordenação geral das partidas locais.
Gerente do estádio (representante do estádio ou dono, se for o caso)	Responsável pelas operações do estádio, incluindo campo de jogo, manutenção, limpeza, estacionamento e visitas, assim como gerência e manutenção das instalações. Além de oferecer o mais alto padrão esportivo e das instalações possível e é encarregado da energia de back up em caso de necessidade.
Oficial de Segurança dos Clubes (OSCL)	- Oficial nomeado pelo clube na Carta de Conformidade e Compromisso, que deve servir de elo de ligação entre a gerência de segurança do departamento de competições de clubes, o OSC e autoridades locais (Cidade sede da partida).  - Responsável pelas boas vindas ao oficial de segurança da CONMEBOL. Deve estar disponível como elemento de ligação a este último e estar familiarizado com as instalações do estádio e áreas adjacentes fora deste, para facilitar sua movimentação tanto fora como dentro do estádio.

<p>Gerente de ingressos ou protocolo</p>	<p>Pessoa nomeada pelo clube na Carta de Conformidade e Compromisso, que atuará como primeiro ponto de contato para todos os assuntos relacionados aos ingressos. Será responsável por:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Entregar a quantidade de ingressos estipulados neste Manual, devendo fazê-lo em tempo e forma ao Venue Manager;</li> <li>Gerenciar o pedido de direito de compra de ingressos adicionais das quantidades estipuladas neste Manual;</li> <li>Cumprir as diretrizes em relação à informação e layout dos ingressos conforme estipulado regulamentariamente.</li> </ol>
<p>Oficial de medios</p>	<p>Os clubes participantes do Torneio deverão contar com um oficial de meios de comunicação, que será encarregado pelas relações entre a equipe, os responsáveis de imprensa da CONMEBOL e os meios de comunicação credenciados para cada uma das partidas do campeonato. Se não dispuser de um chefe de imprensa, o clube deverá designar uma pessoa para que coordene o atendimento aos meios de comunicação durante o Torneio.</p> <p>O chefe de imprensa do clube deverá enviar por correio eletrônico à <a href="mailto:prensa@conmebol.com">prensa@conmebol.com</a> e ao OMC, com antecedência de pelo menos 48 horas prévias à primeira atividade, a informação sobre a agenda da equipe (calendário de treinos, deslocamentos, coletivas de imprensa, sessões fotográficas e/ou outras atividades).</p> <p>Os responsáveis da área de comunicação/imprensa da equipe local deverão coordenar esforços junto ao pessoal do seu próprio clube e ao pessoal do estádio para a realização de tarefas, atividades e serviços destinados aos meios de comunicação credenciados. É o apoio ao Oficial de Meios de Comunicação da CONMEBOL (se este for designado) ou do Venue Manager nas atividades relacionadas aos meios de comunicação.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada clube deve designar um representante de sua equipe de comunicação para intermediar a coletiva de imprensa do seu próprio clube.</li> <li>- Os representantes das equipes de comunicação devem gerenciar a disponibilidade dos jogadores para as entrevistas com os meios de comunicação na coletiva de imprensa, flash interview, zona mista e qualquer outra atividade proposta pela CONMEBOL.</li> <li>- Deverá colocar à disposição funcionários do clube destinados ao apoio na distribuição de coletes e assentos para os fotógrafos, recolhimento e sua posterior e correta devolução ao Venue Manager ou Oficial de Meios de Comunicação ao final da partida.</li> <li>- A equipe de apoio ao OMC deve supervisionar a entrada dos fotógrafos no FOP, suas posições e Operação de Corda.</li> </ul>

---

### Equipe de apoio

Deverão colocar à disposição pelo menos 3 funcionários para colaborar com a imprensa credenciada nas Salas de Trabalho, Tribunas de Imprensa e demais áreas de imprensa e de apoio ao OMC.

Em caso de partidas com Operação de Corda, deverão ser colocados à disposição pelo menos mais 4 pessoas, totalizando um mínimo de 7 pessoas na equipe de operações dos meios de comunicação.

- As coletivas de imprensa deverão contar com o suporte da equipe de apoio do OMC para as tarefas de movimentação dos microfones para perguntas de jornalistas, coordenação e supervisão das plataformas de câmeras, entre outros.

- A Zona Mista também é outro lugar onde a equipe de apoio do OMC atuará ajudando, principalmente, na sua organização externa (área de imprensa) e no controle de acesso.

- Flash interview - os clubes (local e visitante) devem ter uma pessoa que se encarregue de coordenar junto ao OMC os jogadores que devem realizar as entrevistas obrigatórias pós-jogo.

O descumprimento dessa obrigação implicará na aplicação de uma multa de USD 5.000 por partida. Em caso de reincidência, a mesma será considerada como agravante e a multa irá aumentando.

### Chefe de imprensa do clube visitante

Quando uma equipe chega ao país onde disputará sua partida como visitante, o chefe de imprensa do clube deverá enviar por correio eletrônico à [prensa@conmebol.com](mailto:prensa@conmebol.com) e ao OMC, com antecedência de pelo menos 48 horas prévias à primeira atividade, a informação sobre a agenda da equipe (calendário de treinos, deslocamentos, coletivas de imprensa, sessões fotográficas e/ou outras atividades).

**O descumprimento desta obrigação implicará na aplicação de uma multa de USD 5.000 por partida. Em caso de reincidência, a mesma será considerada como agravante e a multa irá aumentando.**

---

Oficial de medios

Gerente de  
Hospitalidade

---

Nomeado pelo clube na Carta de Conformidade e Compromisso, é o elo de ligação com o *Hospitality Venue Manager* do Venue Management Team. Será obrigatório contar, a partir das Oitavas de Final, com um Gerente de Hospitalidade, para gerenciar todos os assuntos operacionais relacionados com instalações de hospitalidade e experiência dos convidados.

---

### 1.3.2 ORGANIZAÇÃO DA CONMEBOL

A CONMEBOL é responsável pela organização do Torneio, com competência para resolver todas as questões relacionadas ao mesmo. Entre suas competências está o controle das partidas, instruindo suas comissões, oficiais e funcionários a fiscalizar cumprimento das normas.

A CONMEBOL é a única competente para estabelecer todas as obrigações, diretrizes e instruções que os clubes participantes devem cumprir relacionadas a todos os aspectos do Torneio, incluindo o protocolo de jogo, direitos comerciais, publicidade, imprensa, credenciamento etc.. Da mesma maneira, a CONMEBOL é a única responsável pela autorização ou não da permanência de pessoas no campo de jogo, abrangendo os profissionais de imprensa, TV, jornalistas, fotógrafos ou de qualquer outro meio de comunicação.

A venda dos ingressos dos jogos e a segurança do evento, salvo a FINAL, são de EXCLUSIVA responsabilidade do CLUBE local, que, para este efeito, será considerado como ORGANIZADOR.

#### 1.3.2.1 OFICIAIS DA PARTIDA

São considerados Oficiais da Partida todos os oficiais designados pela CONMEBOL para uma partida. O Delegado da Partida é o líder dos Oficiais da Partida. Além do Delegado da Partida, são considerados Oficiais da Partida os Coordenadores, Oficiais de Segurança, Oficiais de Meios de Comunicação, Delegados Médicos, Oficiais de Controle de Doping, Equipe Arbitral, Assessor dos Árbitros, Venue Managers e outras pessoas nomeadas pela CONMEBOL que tenham a responsabilidade sobre assuntos relacionados à partida.

Os relatórios de todos os Oficiais da Partida terão, para efeitos disciplinares, a mesma validade e força que os relatórios dos Árbitros das Partidas.

Os Oficiais da Partida são prestadores de serviços por PARTIDA, devendo cumprir com a regulamentação gerida pela CONMEBOL. Terminada a partida para a qual tenham sido contratados, não poderão exercer em nenhum caso a representação da CONMEBOL.

Para cada partida, a CONMEBOL designará pelo menos:

- 1 Delegado da Partida (líder do grupo de Oficiais)
- 1 Coordenador de Partida
- 1 Oficial de Segurança
- 1 Venue Manager
- Equipe de Arbitragem
- 1 Assessor de Árbitros
- 1 Oficial de Controle Antidoping
- 1 Médico de Campo

Além disso, a CONMEBOL poderá nomear, a seu critério:

- 1 Oficial de Meios de Comunicação
- 1 *Hospitality Venue Manager* (HVM)

- Outros representantes que julgue necessários para o bom andamento da partida.

Os clubes que disputam a partida como locais são responsáveis pelos transporte interno, hospedagem em quartos single e alimentação de todos os Oficiais da Partida, exceto os Árbitros. São também responsáveis pela segurança dos Oficiais da Partida (inclusive dos árbitro), assim como pela garantia de escoltas policiais para deslocamentos dos mesmos, de acordo com o *Regulamento de Segurança*.

### 1.3.2.2 FUNÇÕES DOS OFICIAIS DA PARTIDA

A tabela a seguir fornece informações dos funcionários da CONMEBOL e suas funções:

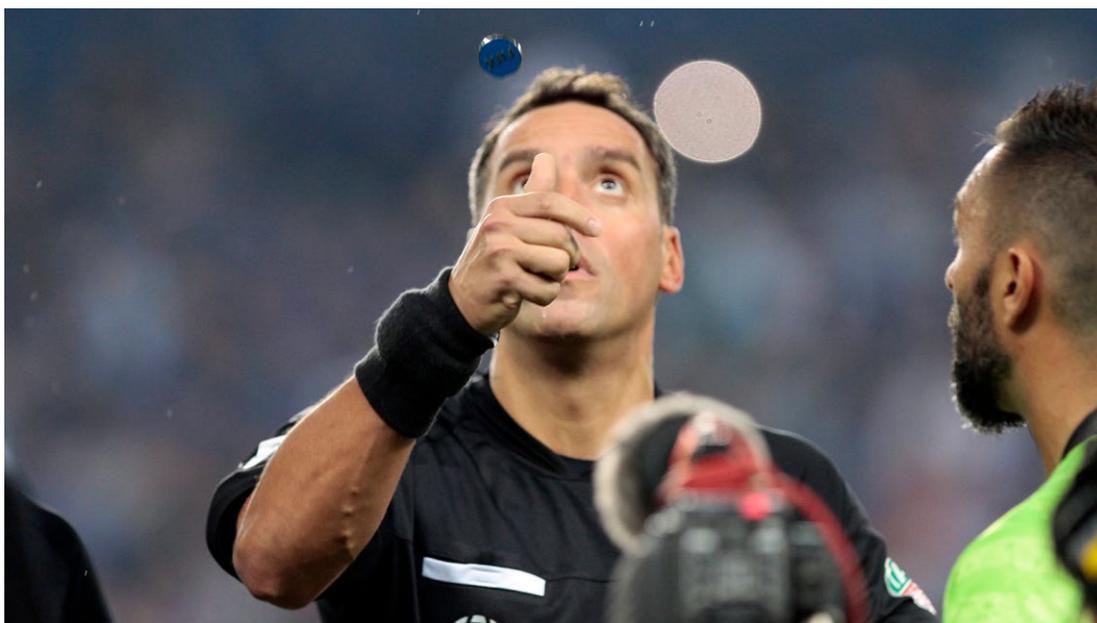
CARGO	DESCRIÇÃO E FUNÇÕES
Delegado	<p>Oficial nomeado pela CONMEBOL, que atuará como a autoridade geral de todos os aspectos operacionais da partida, sendo responsável pelo seu sucesso. Tem sob sua responsabilidade:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Garantir o cumprimento dos diferentes regulamentos da CONMEBOL.</li> <li>b) Liderar o grupo de oficiais da CONMEBOL.</li> <li>c) Ser o elo de ligação entre os clubes e a equipe de árbitros.</li> <li>d) Assegurar a correta condução técnica da partida e da contagem regressiva para dar início à partida.</li> <li>e) Na ausência do Oficial de Segurança da CONMEBOL, ser o responsável pela supervisão da segurança da partida.</li> </ul> <p>Deve entregar seu relatório à CONMEBOL e à Unidade Disciplinar.</p>
Coordenador	<p>Oficial nomeado pela CONMEBOL que exerce a função de elo de ligação local para o Delegado da Partida. Tem a seu cargo, principalmente, as tarefas administrativas colaborando diretamente com o Delegado.</p> <p>Oficial nomeado pela CONMEBOL responsável por controlar que os clubes e autoridades envolvidas cumpram integralmente o <i>Regulamento de Segurança</i>.</p> <p>Coordena com o OSCL todo o referente a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Itinerário de viagem.</li> <li>- Hospedagem.</li> <li>- Transporte.</li> <li>- Reunião e inspeção técnica operacional e de segurança do estádio sede da competição.</li> <li>- Segurança da partida.</li> <li>- Capacidade do estádio habilitado para a partida.</li> <li>- Antecedentes e comportamento do público local e visitante em jogos anteriores.</li> </ul>
Oficial de Segurança CONMEBOL (OSC)	<p>Terminada a partida, deve encaminhar seu relatório à CONMEBOL e à Unidade Disciplinar através do sistema COMET.</p>

<p>Oficial de Meios de Comunicação da CONMEBOL (OMC)</p>	<p>Oficial nomeado pela CONMEBOL, elo de ligação entre o chefe de imprensa dos clubes e a operação da partida por parte da CONMEBOL, devendo trabalhar em conjunto com os clubes (equipes de comunicação/imprensa, operacionais e de segurança), com a equipe do estádio e com a equipe de comunicação/imprensa dos clubes visitantes.</p> <p>É responsável por:</p> <p>a) Todas as operações e serviços destinados à imprensa credenciada nas partidas.</p> <p>b) Organizar as atividades de imprensa prévias à partida e comunicar as necessidades aos fornecedores.</p> <p>c) Acordar com os clubes os requisitos relacionados à imprensa, por exemplo, os jogadores eleitos para a flash interview, coletiva de imprensa etc..</p> <p>d) Coordenar, junto ao clube, o credenciamento da imprensa e os espaços para os fotógrafos.</p> <p>Deve encaminhar seu relatório à CONMEBOL e à Unidade Disciplinar através do sistema COMET.</p>
<p>Integrantes área de imprensa CONMEBOL</p>	<p>Os integrantes da área de imprensa da CONMEBOL serão considerados Delegados Oficiais da Partida, quando designados como tal e, portanto, terão acesso a todos os setores do estádio, incluindo o campo de jogo.</p>
<p>Oficial de Controle Doping CONMEBOL</p>	<p>Oficial nomeado pela CONMEBOL com a função de realizar a coleta das amostras de doping em nome da CONMEBOL. Deverá ser médico titulado e com registro expedido pela autoridade competente. Se a legislação nacional permitir que um funcionário que não seja médico colete as amostras, pode-se solicitar à Unidade Antidoping da CONMEBOL que autorize uma exceção.</p>
<p>Escolta ou acompanhantes</p>	<p>Oficial nomeado pela CONMEBOL para colaborar com o Oficial de Controle de Doping no acompanhamento e vigilância do jogador selecionado para a coleta de amostras, a partir do lugar que se encontre até a sua chegada à sala de controle de doping, ou para presenciar e comprovar a entrega das amostras.</p>
<p>Médicos de campo da CONMEBOL</p>	<p>Oficial nomeado pela CONMEBOL, responsável pelo controle, verificação e cumprimento das disposições médicas que requeiram a partida (ambulância de alta complexidade, desfibrilador externo automático), oferecer ajuda aos árbitros e ao médico do controle de doping se o OCD solicitar.</p> <p>Deve encaminhar seu relatório à CONMEBOL e à Unidade Disciplinar através do sistema COMET.</p>
<p>Assessor de árbitros</p>	<p>Oficial nomeado pela comissão de árbitros da CONMEBOL, para avaliar os árbitros, podendo ser internacional sempre e quando não tenha a mesma nacionalidade das equipes que disputam a partida. Se concorrerem membros da Comissão de Árbitros da CONMEBOL, estes atuarão como Assessores de Árbitros, independente de sua nacionalidade. O clube local deverá fornecer aos Assessores de Árbitro as melhores localizações no estádio, com visão plena do campo de jogo, com segurança e, se possível, com monitor de televisão.</p>

Árbitros	<p>Oficial nomeado pela Comissão de Árbitros da CONMEBOL, que terá a responsabilidade de dirigir a partida. Por partida serão designados: um árbitro principal, dois árbitros assistentes de uma mesma Associação Membro e um quarto árbitro, todos integrantes da lista internacional da FIFA.</p> <p>Uma vez finalizada a partida, o árbitro principal deverá validar com sua equipe arbitral os eventos ocorridos durante a partida para, depois, aproximar-se da sala de trabalho do Delegado e transmitir seu relatório através do Sistema COMET.</p>
Árbitros adicionais	<p>Oficial designado a critério somente da Comissão de Árbitros, que poderá designar árbitros adicionais nas partidas que considere necessários e, neste caso, diante da eventualidade de que o árbitro não possa continuar dirigindo uma partida, o mesmo será substituído pelo árbitro adicional. Além disso, no caso de que um árbitro assistente deva ser substituído, o mesmo será substituído pelo quarto árbitro, exceto em partidas que utilizem o Sistema VAR (solução descentralizada), quando o mesmo será substituído pelo AVAR 2.</p>
Árbitro de vídeo	<p>Oficial designado pela Comissão de Árbitros da CONMEBOL para partidas em que a decisão de aplicar a tecnologia VAR (Video Assistant Referee) tenha sido tomada. Sua função é aplicar o protocolo da IFAB.</p>
Venue Manager (VM)	<p>Oficial designado pela CONMEBOL com a função de liderar o Venue Management Team.</p> <p>É responsável por:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Supervisionar e gerenciar as atividades comerciais e de broadcast e as respectivas empresas que prestam tais serviços, entre as quais se encontram as empresas de produção televisiva contratadas pela CONMEBOL</li> <li>b) Executar todas as atividades contratuais dos patrocinadores.</li> <li>c) Atuar como elo de ligação entre a emissora anfitriã, os clubes e o estádio.</li> <li>d) Informar os clubes sobre o alcance e a natureza dos Direitos e benefícios e a cada um dos Patrocinadores. O VM poderá visitar o clube e/ou Estádio para planejar a execução dos contratos de patrocínio.</li> <li>e) Confirmar, em conjunto com a agência de produção da CONMEBOL e os clubes, o conceito de livre publicidade em cada partida.</li> <li>f) Assegurar a implementação, em colaboração com os clubes e patrocinadores, todos os Direitos comerciais expostos neste Manual.</li> <li>g) Implementar o conceito comercial da CONMEBOL com respeito às instalações e serviços de transmissão.</li> <li>h) Coordenar a operação de ingressos para os patrocinadores e broadcasters oficiais.</li> <li>i) Coordenar a emissora anfitriã e Titulares de Direitos de transmissão em suas atividades (Posições unilaterais, flash interview, coletiva de imprensa, zona mista etc.) e suas necessidades (credenciamento, espaço no TV Compound, segurança, infraestrutura e outras).</li> </ul> <p>- Poderá ser designado um segundo Venue Manager, com a mesma autoridade e funções que o primeiro</p>

	Oficial designado pela CONMEBOL, responsável pela operação da hospitalidade a partir das Oitavas de Final, devendo aprovar as atividades dos patrocinadores, sendo seu principal contato.
<i>Hospitality</i>	É o elo operacional entre a CONMEBOL, fornecedores e representantes locais dos patrocinadores, em conjunto com o Venue Manager e com o clube local. O
<i>Venue</i>	HVM é o responsável pelo espaço designado para a hospitalidade, dentro ou
<i>Manager</i>	fora do estádio, que deverão ser previamente aprovados por ele.
<i>(HVM)</i>	

---



- a) Cada partida será dirigida por um árbitro e dois árbitros assistentes de uma mesma Associação Membro e um quarto árbitro, todos integrantes da lista internacional da FIFA e designados pela comissão de árbitros da CONMEBOL. Em caso de que o árbitro não possa continuar dirigindo a partida, o mesmo será substituído pelo quarto árbitro. Da mesma forma, em caso de que o árbitro assistente deva ser substituído, o mesmo será substituído pelo quarto árbitro ou um árbitro assistente quando for designado.
- b) A comissão de árbitros poderá designar árbitros adicionais nas partidas que considerar necessário, e em caso de qualquer eventualidade de que o árbitro não possa continuar dirigindo uma partida, o mesmo será substituído pelo árbitro adicional 1. Ainda assim, no caso de que o árbitro assistente deva ser substituído, o mesmo será substituído pelo quarto árbitro que será um árbitro assistente.
- c) Nas partidas que se utilizar o sistema VAR, uma solução descentralizada, caso um árbitro assistente deva ser substituído, ele será substituído pelo AVAR 2 ou por um árbitro assistente de reserva, quando designado.
- d) As designações feitas pela CONMEBOL não poderão ser analisadas nem censuradas.
- e) Os árbitros devem estar no local da partida - no mínimo - no MD-1.
- f) Os árbitros terão uma compensação econômica aprovada pelo Conselho da CONMEBOL, valor que será informado por Circular. Os valores incluem impostos, tanto do país de residência fiscal do árbitro como do país onde o evento ocorre, sendo o seu recolhimento de responsabilidade exclusiva do árbitro.

g) Se um árbitro designado não puder cumprir a designação, a respectiva Associação Membro notificará imediatamente a Comissão de Árbitros da CONMEBOL, para os fins relevantes. Na ausência de árbitros adicionais designados, o Delegado da CONMEBOL deve entrar em contato com a Comissão de Árbitros da CONMEBOL e / ou finalmente resolver a situação e informará imediatamente a CONMEBOL.

h) Árbitro em vídeo: A possibilidade de aplicar a tecnologia VAR (Árbitro em assistente de vídeo) de acordo com as disposições da FIFA e IFAB permanece em aberto. A CONMEBOL pode implementar a tecnologia em qualquer fase do torneio. Nesse caso, a CONMEBOL fornecerá todas as informações através de uma circular específica sobre o assunto.

## **1.4** ANTIDOPING

Nesse Torneio será aplicado o *Regulamento Antidoping* da CONMEBOL, FIFA e o *Código Mundial Antidoping da WADA-AMA*.

### **1.4.1 CONTROLE ANTIDOPING**

A Unidade Antidoping da CONMEBOL poderá realizar controles de doping em competição ou fora de competição, sem a necessidade de aviso prévio, podendo ser controle de doping de urina ou sangue. Os controles poderão ser aleatórios (sorteio) ou direcionados, de acordo com o *Código Antidoping* da CONMEBOL, procedimento que será informado aos encarregados médicos de cada equipe e ao qual os clubes participantes estão obrigados a cumprir, assim como a submeter-se e respeitar a decisão que tenha sido adotada pela Unidade Antidoping.

### **1.4.2 CUSTOS DAS ANÁLISES**

Os custos que demandem as análises de laboratório, pagamentos derivados do controle de doping, do médico do controle de doping e do médico de campo designado para o mencionado evento são assumidos pela CONMEBOL.

No caso de um resultado analítico adverso, o jogador poderá solicitar a abertura da Amostra "B" e será responsável pelo custo da análise laboratorial e da análise da contraprova de acordo com o *Código Antidoping* da CONMEBOL, além dos custos da viagem dos Oficiais da CONMEBOL que deverão presenciar a abertura de tal amostra.

## **1.5** INTEGRIDADE

No caso de colocar em risco a integridade da competição ou a natureza competitiva das partidas, as Associações Membro, clubes, jogadores, membros do corpo técnico, árbitros, delegados, oficiais de segurança, dirigentes e toda pessoa relacionada à competição serão passíveis de sanções em conformidade com o *Código Disciplinar e de Ética* da CONMEBOL e as normas referentes à matéria.

### **1.5.1 SISTEMA DE DETECÇÃO DE FRAUDES**

As partidas disputadas na CONMEBOL Sul-Americana 2020 serão monitoradas através de um sistema de detecção de fraudes, a cargo do Departamento de Integridade da CONMEBOL.

Através do sistema, serão realizados rastreamentos de movimentos e padrões de probabilidade para identificar as atividades de apostas suspeitas e fraudulentas relacionadas às partidas.

### **1.5.2 RESPONSABILIDADE DAS ASSOCIAÇÕES MEMBRO**

As Associações Membro deverão adotar todas as medidas que sejam pertinentes, com a finalidade de salvaguardar a integridade da competição. Será obrigatório que as Associações Membro forneçam suporte ao Oficial de Integridade da CONMEBOL ou, quando este solicitar, entregar as documentações ou a informação que sejam necessárias.

A falta de suporte será considerada falta grave e passível de sanções.

2

A COMPETIÇÃO



# 2

## A COMPETIÇÃO

---

2.1 FORMATO DA COMPETIÇÃO

2.2 FASES

2.3 RECOPA SUL-AMERICANA

2.4 PONTUAÇÃO E CRITÉRIOS  
DE DESEMPATE

## 2.1 FORMATO DA COMPETIÇÃO

A Confederação Sul-Americana de Futebol organiza anualmente a Copa Sul-Americana de Clubes, denominada CONMEBOL Sul-Americana.

O Torneio será disputado em 6 fases:

- Primeira Fase e Segunda Fase (FASE PRELIMINAR),
- OITAVAS DE FINAL, QUARTAS DE FINAL, SEMIFINAL E FINAL (FASE FINAL)

Todas as fases, exceto a FINAL, serão disputadas com uma partida de ida e uma de volta em cada país dos clubes participantes, com base no calendário elaborado pela CONMEBOL e que faz parte deste Manual.

## 2.2 FASES

### 2.2.1 FASE PRELIMINAR

#### FASE PRELIMINAR (76 partidas)

##### Primeira Fase (44 partidas)

44 equipes						
4 datas						
Ida			Vuelta			
Equipe 1	vs.	Equipe 2	Equipe 2	vs.	Equipe 1	E1
Equipe 3	vs.	Equipe 4	Equipe 4	vs.	Equipe 3	E2
Equipe 5	vs.	Equipe 6	Equipe 6	vs.	Equipe 5	E3
Equipe 7	vs.	Equipe 8	Equipe 8	vs.	Equipe 7	E4
Equipe 9	vs.	Equipe 10	Equipe 10	vs.	Equipe 9	E5
Equipe 11	vs.	Equipe 12	Equipe 12	vs.	Equipe 11	E6
Equipe 13	vs.	Equipe 14	Equipe 14	vs.	Equipe 13	E7
Equipe 15	vs.	Equipe 16	Equipe 16	vs.	Equipe 15	E8
Equipe 17	vs.	Equipe 18	Equipe 18	vs.	Equipe 17	E9
Equipe 19	vs.	Equipe 20	Equipe 20	vs.	Equipe 19	E10
Equipe 21	vs.	Equipe 22	Equipe 22	vs.	Equipe 21	E11
Equipe 23	vs.	Equipe 24	Equipe 24	vs.	Equipe 23	E12
Equipe 25	vs.	Equipe 26	Equipe 26	vs.	Equipe 25	E13
Equipe 27	vs.	Equipe 28	Equipe 28	vs.	Equipe 27	E14
Equipe 29	vs.	Equipe 30	Equipe 30	vs.	Equipe 29	E15
Equipe 31	vs.	Equipe 32	Equipe 32	vs.	Equipe 31	E16
Equipe 33	vs.	Equipe 34	Equipe 34	vs.	Equipe 33	E17
Equipe 35	vs.	Equipe 36	Equipe 36	vs.	Equipe 35	E18
Equipe 37	vs.	Equipe 38	Equipe 38	vs.	Equipe 37	E19
Equipe 39	vs.	Equipe 40	Equipe 40	vs.	Equipe 39	E20
Equipe 41	vs.	Equipe 42	Equipe 42	vs.	Equipe 41	E21
Equipe 43	vs.	Equipe 44	Equipe 44	vs.	Equipe 43	E22

Classificam-se 22 equipes para a Segunda Fase

Segunda Fase (32 partidas)				
32 equipes (22 da primeira fase + 10 da Conmebol Libertadores)				
2 datas				
	Ida		Vuelta	
	vs.		vs.	O1
	vs.		vs.	O2
	vs.		vs.	O3
	vs.		vs.	O4
	vs.		vs.	O5
	vs.		vs.	O6
	vs.		vs.	O7
	vs.		vs.	O8
	vs.		vs.	O9
	vs.		vs.	O10
	vs.		vs.	O11
	vs.		vs.	O12
	vs.		vs.	O13
	vs.		vs.	O14
	vs.		vs.	O15
	vs.		vs.	O16
As chaves definiram-se pelo sorteio				

### 2.2.1.1 PRIMEIRA FASE

A PRIMEIRA FASE do torneio será disputada da seguinte maneira:  
Na PRIMEIRA FASE se enfrentarão, em partidas de ida e volta, 44 equipes classificadas dos 10 países membros da CONMEBOL. Por sorteio, serão definidos os confrontos eliminatórios.

Apara determinar os confrontos da PRIMEIRA FASE, os 10 países serão divididos em duas zonas geográficas com o objetivo de evitar confrontos entre equipes do mesmo país:

**Sul: Integrada pelas equipes das Associações da Argentina, Bolívia, Chile, Paraguai e Uruguai.**

**Norte: Integrada pelas equipes das Associações do Brasil, Colômbia, Equador, Peru e Venezuela.**

Quem jogará de local na primeira partida será predeterminado de maneira alternada para cada zona.

As 22 equipes vencedoras de suas respectivas chaves se classificam para a SEGUNDA FASE como E1 até E22.

POTE A		POTE B		
Equipe 1 - zona Sul	vs.	Equipe 1 - zona Norte		E1
Equipe 2 - zona Sul	vs.	Equipe 2 - zona Norte		E2
Equipe 3 - zona Sul	vs.	Equipe 3 - zona Norte		E3
Equipe 4 - zona Sul	vs.	Equipe 4 - zona Norte		E4
Equipe 5 - zona Sul	vs.	Equipe 5 - zona Norte		E5
Equipe 6 - zona Sul	vs.	Equipe 6 - zona Norte		E6
Equipe 7 - zona Sul	vs.	Equipe 7 - zona Norte		E7
Equipe 8 - zona Sul	vs.	Equipe 8 - zona Norte		E8
Equipe 9 - zona Sul	vs.	Equipe 9 - zona Norte		E9
Equipe 10 - zona Sul	vs.	Equipe 10 - zona Norte		E10
Equipe 11 - zona Sul	vs.	Equipe 11 - zona Norte		E11
Equipe 12 - zona Sul	vs.	Equipe 12 - zona Norte		E12
Equipe 13 - zona Sul	vs.	Equipe 13 - zona Norte		E13
Equipe 14 - zona Sul	vs.	Equipe 14 - zona Norte		E14
Equipe 15 - zona Sul	vs.	Equipe 15 - zona Norte		E15
Equipe 16 - zona Sul	vs.	Equipe 16 - zona Norte		E16
Equipe 17 - zona Sul	vs.	Equipe 17 - zona Norte		E17
Equipe 18 - zona Sul	vs.	Equipe 18 - zona Norte		E18
Equipe 19 - zona Sul	vs.	Equipe 19 - zona Norte		E19
Equipe 20 - zona Sul	vs.	Equipe 20 - zona Norte		E20
Equipe 21 - zona Sul	vs.	Equipe 21 - zona Norte		E21
Equipe 22 - zona Sul	vs.	Equipe 22 - zona Norte		E22

### 2.2.1.2 METODOLOGIA DO SORTEIO

- No Pote A serão colocadas as 22 equipes da zona Sul. No Pote B, serão colocadas as 22 equipes da zona Norte.
- O sorteio começará com a retirada de uma equipe do Pote A e, seguidamente, sua rival do Pote B, completando-se assim a primeira chave. Será realizado o mesmo procedimento até completar os 22 confrontos.

### 2.2.1.3 SEGUNDA FASE

A SEGUNDA FASE do Torneio será disputada da seguinte maneira:

- Os 22 vencedores destas chaves disputarão a SEGUNDA FASE, aos quais serão acrescentadas 10 equipes provenientes da CONMEBOL Libertadores 2020.
- Um novo sorteio no mês de maio definirá os confrontos eliminatórios da SEGUNDA FASE.
- Os 16 vencedores da cada chave avançarão para as OITAVAS DE FINAL.

### 2.2.1.4 METODOLOGIA DO SORTEIO

- As equipes serão colocadas nos potes (1 e 2) conforme a seguinte distribuição:  
Pote 1: As 10 equipes procedentes da CONMEBOL Libertadores, mais as 6 equipes de

melhor desempenho na PRIMEIRA FASE da CONMEBOL Sul-Americana.

Pote 2: As 16 equipes restantes classificadas da PRIMEIRA FASE da CONMEBOL Sul-Americana.

- Do Pote 2 serão extraídas 16 bolas que formarão as chaves O1 à O16.
- Posteriormente, do Pote 1, serão retiradas as bolas com as equipes que completarão as chaves, definindo-se assim os confrontos para a SEGUNDA FASE. Nesta fase, poderão se enfrentar equipes provenientes de uma mesma Associação Membro.
- Para as seguintes fases, e até a FINAL inclusive, a condição de local nas partidas dependerá da numeração que cada equipe obtenha na ordem de posicionamento de suas chaves no sorteio.

Conforme o sorteio, a Fase 2 será disputada da seguinte maneira:

EQUIPOS DEL BOLILLERO 2		EQUIPOS DEL BOLILLERO 1	
	vs.		O1
	vs.		O2
	vs.		O3
	vs.		O4
	vs.		O5
	vs.		O6
	vs.		O7
	vs.		O8
	vs.		O9
	vs.		O10
	vs.		O11
	vs.		O12
	vs.		O13
	vs.		O14
	vs.		O15
	vs.		O16

## 2.2.2 FASE FINAL

### FASE FINAL (29 PARTIDAS)

Oitavas de Final (16 partidas)				Quartas de final (8 partidas)			
16 equipes				8 equipes			
2 datas				2 datas			
	01	vs.	09	Venc. A	vs.	Venc. E	
	02	vs.	010	Venc. B	vs.	Venc. F	
	03	vs.	011	Venc. C	vs.	Venc. G	
	04	vs.	012	Venc. D	vs.	Venc. H	
	05	vs.	013	Venc. A	vs.	Venc. H	S1
	06	vs.	014	Venc. B	vs.	Venc. G	S2
	07	vs.	015	Venc. C	vs.	Venc. F	S3
	08	vs.	016	Venc. D	vs.	Venc. E	S4
Venc. A	016	vs.	01	Venc. H	vs.	Venc. A	
Venc. B	015	vs.	02	Venc. G	vs.	Venc. B	
Venc. C	014	vs.	03	Venc. F	vs.	Venc. C	
Venc. D	013	vs.	04	Venc. E	vs.	Venc. D	
Venc. E	012	vs.	05				
Venc. F	011	vs.	06				
Venc. G	010	vs.	07				
Venc. H	09	vs.	08				
	01	vs.	016				
	02	vs.	015				
	03	vs.	014				
	04	vs.	013				
	05	vs.	012				
	06	vs.	011				
	07	vs.	010				
	08	vs.	09				

Equipes serão definidas por sorteio

### 2.2.2.1 OITAVAS DE FINAL

As OITAVAS DE FINAL do Torneio serão disputadas da seguinte maneira:

- Serão disputadas por vencedores da cada chave da SEGUNDA FASE.
- Os 16 classificados denominados com a letra "O" mais o número correspondente do 1 ao 16. O número que lhes corresponde está predefinido.
- Os confrontos das OITAVAS DE FINAL estarão predefinidos de acordo com o gráfico abaixo. Baseado nos resultados do sorteio, a numeração fixa que corresponder a sua chave corresponderá a cada equipe desde esta fase até a fase SEMIFINAL, inclusive (O1 ao O16).
- A partir das OITAVAS DE FINAL e até a SEMIFINAL, inclusive, a condição de local nas

partidas dependerá da numeração que cada equipe tenha obtido no sorteio. Em cada chave, as equipes com numeração menor jogam a partida de volta como local.

O16	vs.	O1	A
O15	vs.	O2	B
O14	vs.	O3	C
O13	vs.	O4	D
O12	vs.	O5	E
O11	vs.	O6	F
O10	vs.	O7	G
O9	vs.	O8	H

### 2.2.2.2 QUARTAS DE FINAL

As 8 equipes vencedoras dos confrontos das OITAVAS DE FINAL disputarão as QUARTAS DE FINAL em partidas de ida e volta da seguinte forma:

Venc. A	vs.	Venc. H	S1
Venc. B	vs.	Venc. G	S2
Venc. C	vs.	Venc. F	S3
Venc. D	vs.	Venc. E	S4

- As equipes com menor numeração no posicionamento do 1 ao 16 do sorteio da SEGUNDA FASE (Parágrafo 2.2.1.3) jogarão suas partidas como local.
- Nesta fase, poderão enfrentar-se equipes de um mesmo país se o posicionamento estabelecido através de sorteio assim o determinar.

### 2.2.2.3 SEMIFINAIS

As 4 equipes vencedoras dos confrontos das QUARTAS DE FINAL disputarão as SEMIFINAIS em partidas de ida e volta da seguinte forma:

S1	vs.	S4	F1
S2	vs.	S3	F2

As equipes com menor numeração no posicionamento do 1 ao 16 depois do sorteio da SEGUNDA FASE disputarão suas partidas como local.

#### **2.2.2.4 FINAL**

A FINAL da Sul-Americana 2020 será disputada entre as equipes vencedoras das duas Semifinais. As equipes disputarão uma partida única e final pelo título de campeão do Torneio de referência em uma sede predefinida pela CONMEBOL.

A equipe com menor numeração depois do sorteio da SEGUNDA FASE será a equipe "A" para a partida final.

Equipes de um mesmo país poderão disputar a FINAL.

O troféu CONMEBOL Sul-Americana e as medalhas para o campeão e vice-campeão serão entregues em uma cerimônia de premiação imediatamente após o término da partida da final única na qual se consagra o campeão.

O descumprimento destas obrigações constitui infração disciplinar gravíssimo, encontrando-se facultados os órgãos disciplinares da CONMEBOL a impor as sanções que em conformidade com o Código Disciplinar da CONMEBOL possam corresponder.

## 2.3 RECOPA SUL-AMERICANA

A campeã da CONMEBOL Sul-Americana 2020 disputará a Recopa Sul-Americana 2021 com a campeã da CONMEBOL Libertadores 2020. A Campeã da CONMEBOL Sul-Americana 2020 enfrentará a Campeã da CONMEBOL Libertadores 2020 em partidas de ida e volta que ser realizarão no ano seguinte, em data a ser determinada pela CONMEBOL. A Campeã da CONMEBOL Sul-Americana jogará como local na primeira partida.

A CONMEBOL reserva-se o direito de alterar o formato da CONMEBOL RECOPA para uma partida única.

Se o clube campeão da CONMEBOL Sul-Americana desiste de participar da CONMEBOL Libertadores ou da Recopa será substituído pelo Vice-campeão ou, em sua falta, pela seguinte melhor equipe na classificação geral da mesma edição da CONMEBOL Sul-Americana.

**A equipe campeã que desistir de participar das mencionadas copas não poderá disputar a CONMEBOL Sul-Americana ou outros Torneios organizados pela CONMEBOL nas próximas cinco edições para as quais tenha se classificado**



## **2.4** PONTUAÇÃO E CRITÉRIOS DE DESEMPATE

### **2.4.1 PONTUAÇÃO**

A pontuação atribuída às equipes, de acordo com o resultado durante a competição, será a seguinte:

- Vitória: 3 pontos para a equipe vencedora.
- Empate: 1 ponto para cada equipe.
- Derrota: equipe derrotada não marca ponto.

### **2.4.2 CRITÉRIOS DE DESEMPATE – ATÉ A SEMIFINAL**

No caso de igualdade de pontos durante todas as fases até a SEMIFINAL inclusive serão utilizados os seguintes critérios de desempate, na seguinte ordem:

- 1º critério: A favor do clube com melhor saldo de gols. A diferença de gols se obtém subtraindo os gols recebidos dos gols marcados.
- 2º critério: Se a diferença de gols for igual, o clube que tenha marcado maior número de gols atuando como visitante será o classificado.
- 3º critério: Caso ainda persista a igualdade, se executará uma série de cobranças de pênaltis, conforme a norma da FIFA até definir o ganhador.

### **2.4.3 CRITÉRIOS DE DESEMPATE – FINAL**

Em caso de igualdade de gols ao término da partida, haverá uma prorrogação de 30 minutos dividida em dois períodos de 15 minutos cada um.

Se ao término desta prorrogação de 30 minutos suplementares persistir a igualdade, o Ganhador será definido por pênaltis, conforme as normas estipuladas pela IFAB/FIFA.



# 3

## PROCESSOS ADMINISTRATIVOS



# 3

## PROCESSOS ADMINISTRATIVOS

---

3.1 O TROFÉU

3.2 SISTEMA INFORMATIZADO COMET

3.3 CARTA DE COMPROMISSO

3.4 DATAS IMPORTANTES

3.5 ASSOCIAÇÕES MEMBRO

3.6 PARTICIPAÇÃO

3.7 CALENDÁRIO DO TORNEIO

3.8 QUESTÕES DISCIPLINARES

3.9 REGIME FINANCEIRO



## 3.1 TROFÉU

O troféu da CONMEBOL Sul-Americana, propriedade da CONMEBOL, ficará de posse temporária do clube vencedor da competição anual, sendo responsável por sua conservação. O troféu será devolvido à CONMEBOL antes do Sorteio da competição seguinte. Cada clube ganhador do Torneio receberá, em definitivo, uma réplica do troféu e quarenta e cinco medalhas douradas. O vice-campeão receberá quarenta e cinco medalhas prateadas.



## 3.2 SISTEMA INFORMATIZADO COMET

A Carta de Conformidade e Compromisso, completa e assinada, com a lista de Jogadores e Corpo Técnico, deverá ser enviada através do Sistema COMET.

Se o clube não contar com o Sistema COMET, deverá realizar gestões, junto a sua Associação Local que lhe dará acesso ao mesmo.

## 3.3 CARTA DE COMPROMISSO

A Carta de Conformidade e Compromisso é um documento obrigatório de a inscrição do clube para participar na CONMEBOL Sul-Americana 2020 e, nela, constará o compromisso dos clubes de garantir o cabal e formal cumprimento dos Estatutos e demais normas da CONMEBOL, aceitação das decisões dos Órgãos Disciplinares da CONMEBOL e o TAS, entre outros.

A Carta de Conformidade e Compromisso encontra-se à disposição no SISTEMA CO-MET, devendo os Clubes encaminhá-la, tanto através do mencionado sistema como através dos correios eletrônicos detalhados no parágrafo seguinte.

Uma vez encaminhada através do sistema, deverão imprimir o documento e o mesmo deverá ser assinado e carimbado pelo Presidente do clube ou por pessoa autorizada a representar cada instituição e enviado a sua Associação local para que também seja assinado e carimbado pelo Secretário Geral ou Presidente da Associação Membro e, somente assim, enviado à CONMEBOL dentro do prazo estabelecido na tabela do parágrafo 3.4 deste capítulo.

A assinatura e aceitação da Carta de Conformidade e Compromisso serão realizadas sem hesitação, condicionamentos, emendas ou exigência de nenhuma natureza. Caso contrário, a inscrição do clube na competição não será aceita.

## 3.4 DATAS IMPORTANTES

Envio da Carta de Conformidade e Compromisso	16/12/2019 (18h Paraguai)
Envio das informações dos uniformes para a CONMEBOL (Formulário 1)	16/12/2019 (18h Paraguai)
Tabela da localização dos assentos preferenciais	16/12/2019 (18h Paraguai)
Sorteio da PRIMEIRA FASE	17/12/2019
Sorteio da SEGUNDA FASE	Maio 2020
Apresentação do Certificado de Capacidade e Certificado de Segurança dos Estádios	06/01/2020 (18h Paraguai)
Envio da lista oficial de até 30 jogadores - Ponto 3.7.5.2	Até 72h antes do início de cada fase da competição
Envio da inscrição provisória de jogadores da PRIMEIRA FASE (até 5 jogadores, se for o caso) - Ponto 3.7.5.3 - Formulário 2	Até 72h antes do início de cada fase da competição
Envio da documentação para regularização dos jogadores com inscrição provisória (PRIMEIRA FASE) - Ponto 3.7.5.3	Até às 14h (horário do Paraguai) do dia anterior à primeira partida de cada fase da competição
Envio do formulário de substituição de jogadores para a SEGUNDA FASE, se for o caso (até 3 substituições permitidas da lista original) – Ponto 3.7.5.4 – Formulário 3	Até 72h antes do início da SEGUNDA FASE

Envio da inscrição provisória de jogadores - SEGUNDA FASE (até 3 jogadores, se for o caso) - Ponto 3.7.5.5 - Formulário 4	Até 72h antes do início da SEGUNDA FASE
Envio da documentação para regularização dos jogadores com inscrição provisória - SEGUNDA FASE – Ponto 3.7.5.5	Até as 14h (horário do Paraguai) do dia anterior ao início da SEGUNDA FASE
Envio da lista de substituição de jogadores para as OITAVAS DE FINAL, se for o caso (até 2 substituições permitidas da lista original) - Ponto 3.7.5.6. - Formulário 5	Até 72h antes do início da fase das OITAVAS DE FINAL
Envio da inscrição provisória de jogadores - OITAVAS DE FINAL (até 2 jogadores, se for o caso) - Ponto 3.7.5.7 - Formulário 6	Até 72h antes do início da fase das OITAVAS DE FINAL
Envio da documentação para regularização dos jogadores inscritos na inscrição provisória (OITAVAS DE FINAL) - Ponto 3.7.5.7	Até as 14h (horário do Paraguai) do dia anterior ao início das OITAVAS DE FINAL
Envio da lista de substituição de jogadores para as QUARTAS DE FINAL, se for o caso (até 2 substituições permitidas da lista original) - Ponto 3.7.5.8 - Formulário 5	Até 72h antes do início da fase das QUARTAS DE FINAL
Envio da lista de substituição de jogadores para as SEMIFINAIS, se for o caso (até 2 substituições permitidas da lista original) - Ponto 3.7.5.9 - Formulário 5	Até 72h antes do início da fase das SEMIFINAIS
Envio do formulário de Substituição de Goleiro (quando for necessário) - Ponto 3.7.5.11 - Formulário 7	Até às 14h (horário do Paraguai) do dia anterior à partida em questão

## 3.5 ASSOCIAÇÕES MEMBRO

Todas as gestões e relacionamentos dos clubes com a CONMEBOL deverão ser realizados sempre através de suas respectivas Associações Nacionais, salvo nos fatos que sejam expressamente previstos que possam fazer diretamente, como no que diz respeito a assuntos disciplinares, que serão realizados através de seus contatos oficiais informados pelos clubes na Carta de Conformidade e Compromisso.

É de responsabilidade de cada clube atualizar os contatos informados, se houver alguma modificação durante a competição. As atualizações deverão ser enviadas aos correios eletrônicos [secretaria@conmebol.com](mailto:secretaria@conmebol.com) e [competicoes@conmebol.com](mailto:competicoes@conmebol.com) e somente terão validade depois da confirmação de recebimento da informação por parte da CONMEBOL. Os Clubes participantes são aqueles que cada Associação Membro da CONMEBOL informar ao Departamento de Competições, devendo determinar a ordem de classificação com base nos critérios e vagas determinados pela CONMEBOL.

### 3.5.1 CERTIFICADO DE CAPACIDADE

Os clubes participantes deverão comunicar à CONMEBOL o nome do estádio e sua capacidade na Carta de Conformidade e Compromisso, devendo cada Associação Membro certificar a capacidade mínima dos Estádios de seus clubes com base na regulamentação existente em cada país.

Cada estádio deverá contar com o Certificado de Capacidade, assim como com o Certificado de Segurança emitido pela instituição nacional responsável pela segurança nos estádios e eventos esportivos de seu país. No caso de não contar com uma autoridade administrativa, deverá ser assinado pela Polícia Nacional.

Para as equipes que disputem suas partidas da PRIMEIRA e SEGUNDA FASE, cujos estádios tenham capacidade de pelo menos 7.500 e 10.000 espectadores, respectivamente, somente terão a autorização correspondente sempre e quando possam garantir a segurança, conforto e áreas de trabalho para todos os envolvidos na partida (delegação dos clubes, público, imprensa, patrocinadores etc.).

Para cada partida, a autoridade competente deverá informar, no Relatório de Segurança realizado no MD-1, a capacidade habilitada para a partida, que em nenhum caso pode superar a capacidade certificada pela Associação local.

## 3.6 PARTICIPAÇÃO

Os clubes deverão cumprir obrigatoriamente com os seguintes requisitos, para serem admitidos na CONMEBOL Sul-Americana 2020:

- a) Haver classificado para a competição por mérito esportivo, que será comunicado pela Associação Membro.
- b) Não estar cumprindo sanção ou suspensão que, a critério da CONMEBOL, o impossibilite de participar da CONMEBOL Sul-Americana.
- c) Haver obtido a Licença de Clubes da CONMEBOL expedida por sua Associação Membro.
- d) Seu Diretor Técnico contar com a Licença PRO de treinadores da CONMEBOL.
- e) Haver enviado, em tempo e forma, a Carta de Conformidade e Compromisso.

Para 2021 em diante, os requisitos obrigatórios que os clubes deverão cumprir para serem admitidos nas Edição 2021 e seguintes da CONMEBOL Sul-Americana são:

- a) Haver qualificado para a competição por mérito esportivo;
  - i. Como regra geral, os clubes participantes da CONMEBOL Sul-Americana deverão pertencer à Divisão Principal da Associação Membro, com exceção dos Clubes CAMPEÕES de Torneios/Copas nacionais classificatórios para os Torneios continentais, que poderão pertencer a outras divisões.
  - ii. Clubes que NÃO sejam campeões de Torneios/copas nacionais classificatórios para Torneios continentais e que obtenham uma vaga para a CONMEBOL Sul-Americana por outra posição (vice-campeão, terceiro lugar etc.) e que caiam da divisão principal do Torneio nacional ou pertençam a outra divisão diferente da divisão principal não poderão participar dos Torneios continentais.
- b) Não estar cumprindo uma sanção ou suspensão que, a critério da CONMEBOL, o impossibilite de participar da CONMEBOL Sul-Americana;
- c) Haver obtido a Licença de Clubes da CONMEBOL expedida por sua Associação Membro;
- d) Seu Diretor Técnico contar com a Licença PRO de treinadores da CONMEBOL;
- e) Haver enviado, em tempo e forma, a Carta de Conformidade e Compromisso.

### 3.6.1 CLASSIFICAÇÃO

As Associações Membro classificarão para o Torneio seus clubes campeões de cada ano. Da mesma maneira, determinarão o modo de classificação das demais equipes com direito a participar do mesmo, de acordo com o sistema de disputa de seus campeonatos locais. Para a edição de 2020, a distribuição de vagas é a seguinte:

Argentina – 6 (seis) vagas	Equador – 4 (quatro) vagas
Bolívia – 4 (quatro) vagas	Paraguai – 4 (quatro) vagas
Brasil – 6 (seis) vagas	Peru – 4 (quatro) vagas
Chile – 4 (quatro) vagas	Uruguai – 4 (quatro) vagas
Colômbia – 4 (quatro) vagas	Venezuela – 4 (quatro) vagas

Além das vagas mencionadas, participarão da edição de 2020 os 10 (dez) clubes provenientes da CONMEBOL Libertadores 2020 (as duas equipes eliminadas com melhor desempenho na FASE 3 e as 8 equipes posicionadas em terceiro lugar nos seus respectivos grupos na FASE DE GRUPOS).

### 3.6.2 INSCRIÇÃO

O custo da inscrição de cada clube será de USD 5.000 (CINCO MIL DÓLARES), que será debitado diretamente do pagamento que os clubes deverão receber da CONMEBOL pelos direitos de Televisão e/ou Patrocínio.

### 3.6.3 NÃO PARTICIPAÇÃO

O clube, que uma vez inscrito, não participe do Torneio sem uma causa justa ou por sua própria culpa e responsabilidade como, por exemplo, por sua desclassificação ou exclusão, não poderá participar até os seguintes cinco Torneios da CONMEBOL para os que se classifique no futuro.

Em qualquer dos casos, caberá à CONMEBOL determinar a substituição ou não do mesmo e, nesse caso, a forma de fazê-lo, depois de analisar as circunstâncias de competição e de qualquer outra natureza que possam ser encontradas em cada caso concreto.

#### 3.6.3.1 INDENIZAÇÕES PELA NÃO PARTICIPAÇÃO

O clube classificado, que uma vez inscrito, se retire ou seja desclassificado ou excluído do Torneio por qualquer razão que lhe seja atribuída (por exemplo, por razões disciplinares), deverá indenizar os clubes adversários e à CONMEBOL da seguinte maneira:

Fase	Clube Adversário	CONMEBOL
PRIMEIRA E SEGUNDA FASE	USD 200.000	USD 200.000
FASE FINAL (Oitavas, Quartas, Semifinal e Final)	USD 400.000	USD 400.000

Além da indenização financeira, o clube não poderá participar dos seguintes cinco Torneios da CONMEBOL para os quais se classifique no futuro.

O clube, além disso, deverá responder exclusivamente pelas indenizações em matéria civil ou de outra natureza contra os demais clubes e/ou terceiros afetados, exonerando e liberando a CONMEBOL de toda obrigação e responsabilidade de qualquer natureza, assim como da responsabilidade pelos danos e/ou prejuízos causados aos próprios ou a terceiros.

Se a CONMEBOL receber demandas ou reclamações dos patrocinadores ou *broad-casters* pela não participação da equipe, esta será responsável pelo pagamento das multas, indenizações ou outros que possam ocorrer. No caso de não pagamento, a CONMEBOL poderá acionar o pagamento contra os mesmos.

## 3.7 CALENDÁRIO DO TORNEIO

### 3.7.1 DATAS DO TORNEIO

A edição 2020 da CONMEBOL Sul-Americana será disputada de Fevereiro a Novembro de 2020. A CONMEBOL determinará as datas de cada etapa do Torneio.

O calendário foi aprovado pelo CONSELHO DA CONMEBOL em 13 de junho de 2019, sendo Anexo deste Manual.

### 3.7.2 HORÁRIOS DAS PARTIDAS

Os horários de realização das partidas correspondentes a todas as etapas serão estabelecidos pela CONMEBOL, podendo realizar mudanças quando considere necessário. Os dias e horários fixados serão inapeláveis pelos clubes, sendo de cumprimento obrigatório.

O descumprimento desta obrigação constitui uma infração disciplinar, encontrando-se os órgãos disciplinares da CONMEBOL facultados para impor sanções que, em conformidade com o Código Disciplinar da CONMEBOL, possam corresponder.

Todos os horários nas tabelas das partidas, publicados pela Direção da Competição, estão de acordo com o horário local de onde se disputará a partida.

### 3.7.2.1 A CONDIÇÃO DE LOCAL

- A condição de local é obrigatória e não poderá ser cedida nem modificada por nenhuma causa, bem como para a ordem cronológica das partidas em todas as fases.
- No caso de haver alguma dificuldade ou impossibilidade para disputar uma partida na sede, datas e horários estipulados, ficará a cargo exclusivo da CONMEBOL adotar as modificações que considerar pertinentes (não serão aceitas alterações por acordo das partes). A CONMEBOL poderá, a seu critério, modificar datas, horários e sedes, quando considerar prudente ou necessário.

### 3.7.2.2 Programação

- A Fase Preliminar e Oitavas de Final da CONMEBOL Sul-Americana serão disputadas às terças-feiras, quartas-feiras e quintas-feiras.
- As Fases da Quartas de Final e as Semifinais serão disputadas às terças e quartas da mesma semana.

Horário de início (KO) das partidas

- As partidas geralmente são programadas na seguinte faixa horária (todos os horários são indicados como BRT (Hora de Brasília)):
- Terças-Feiras – 19:15h e 21:30h
- Quartas-Feiras – 19:15h e 21:30h
- Quintas-Feiras – 19:15h e 21:30h

### 3.7.3 SORTEIO

A CONMEBOL convocará os delegados dos clubes e Associações Membro inscritas para a competição para participarem dos Sorteios da CONMEBOL Sul-Americana 2020. Os Sorteios serão realizados conforme o calendário a seguir:

Data	Atividade
17/12/2019	Sorteio PRIMEIRA FASE
Maio 2020	Sorteio SEGUNDA FASE

O Sorteio será realizado em uma cerimônia onde se definirão:

- A composição das chaves e condições de local das partidas correspondentes à PRIMEIRA FASE.
- As pautas regulamentárias se seguir, que são estabelecidas no Capítulo 2.
- Uma vez finalizada a PRIMEIRA FASE, se realizará um sorteio para estabelecer os confrontos correspondentes aos da SEGUNDA FASE, conforme detalha-se anteriormente.

### 3.7.4 ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES

Não poderá ser incluído na lista o jogador que não estiver regulamente inscrito em sua Associação Membro na data estabelecida para a apresentação da lista a favor do clube participante ou no momento da realização das substituições previstas neste Manual, se houver.

A Unidade Disciplinar da CONMEBOL, em casos excepcionais e avaliando as circunstâncias apresentadas, poderá permitir a inscrição provisória de um jogador na lista de um clube participante que não esteja registrado a favor deste último em sua respectiva Associação Membro o que, em nenhum caso, habilitará esse jogador a disputar partidas até que o mesmo cumpra a exigência de seu registro regulamentar a nível nacional. Os prazos e condições para que possam realizar a inscrição provisória estão estabelecidos mais adiante.

#### **3.7.4.1 INSCRIÇÃO DE JOGADORES**

A inscrição dos jogadores estará sujeita às disposições vigentes na respectiva Associação Membro e, tratando-se de jogadores com transferência internacional, conforme as Normas de Transferências Internacionais da FIFA.

É de exclusiva responsabilidade da Associação Membro a que pertençam os clubes, verificar e confirmar a inscrição dos jogadores que participarão do Torneio em representação de tais equipes, excluindo a CONMEBOL dessa obrigação. Um jogador será considerado devidamente inscrito quando a lista de Boa Fé estiver adequadamente assinada pela Associação a que pertence o clube.

A CONMEBOL poderá a qualquer momento solicitar toda a documentação dos jogadores às Associações Membro, para averiguação e aplicação de sanções caso os documentos não estejam corretos.

Um jogador poderá ser inscrito por um máximo de 2 clubes diferentes na mesma edição do Torneio com as seguintes condições:

- a) Um jogador inscrito na Fase Preliminar (Primeira Fase e Segunda Fase) poderá ser inscrito por outro clube somente a partir das Oitavas de Final.
- b) Um jogador não poderá disputar a Fase Final (Oitavas, Quartas, Semifinal e Final) por mais de um clube.
- c) Um jogador que tenha sido inscrito em um segundo clube não poderá ser inscrito novamente pelo clube originário na mesma edição do Torneio.

#### **3.7.5 LISTA DE JOGADORES**

Los clubes deverão enviar suas listas de jogadores (lista de Boa Fé) exclusivamente através do sistema informatizado COMET e encaminhá-las pelo correio eletrônico nos prazos e forma estabelecidos anteriormente (*Ponto 3.4 Datas Chave*).

Os clubes deverão realizar a inscrição e a Associação Membro deverá verificá-la e validá-la através do Sistema Informatizado COMET. Além disso, depois de verificada e validada pela Associação Membro, a lista será impressa, assinada e carimbada pelo Presidente ou Secretário Geral da Associação Membro e enviada para os correios eletrônicos [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com) e [secretaria@conmebol.com](mailto:secretaria@conmebol.com).

Todo o processo, incluindo o recebimento da lista de Boa Fé pela CONMEBOL deve ser finalizado até 72h antes do início de cada fase da competição.

- É de exclusiva responsabilidade dos clubes a coordenação dos prazos com suas respectivas Associações Membro, para garantir que tal processo seja finalizado de acordo com as diretrizes descritas.

### **3.7.5.1. PERFIL DOS JOGADORES E CORPO TÉCNICO**

O clube, em conjunto com sua Associação Membro, deverá obrigatoriamente atualizar, através do Sistema COMET, o perfil de cada um de seus jogadores e Corpo Técnico, completando as seguintes informações:

- Nome Completo
- Número do Documento de Identidade (CPF no caso de Jogadores Brasileiros)
- Número do Passaporte
- Peso e Altura de acordo com seu último check up médico
- Posição do Jogador
- Data de Nascimento
- País de Nascimento\*
- Cidade de Nascimento\*
- Fotografia (Deverá ser tirada com o uniforme oficial da equipe, com fundo branco e uma dimensão de 5x5 cm)

\*No caso de dupla nacionalidade, inserir ambas e fazer constar o número do passaporte de ambos documentos.

### **3.7.5.2 LISTA INICIAL DE JOGADORES - PRIMEIRA FASE**

Os clubes deverão apresentar uma lista inicial de até 30 jogadores, de acordo com o estipulado no ponto 3.7.5. Os mesmos estarão numerados do 1 ao 30 e esta numeração deverá coincidir com a numeração obrigatória da camisa e do calção.

Aquelas equipes que inscreverem uma quantidade menor que os 30 jogadores permitidos não poderão completar sua lista posteriormente, mantendo-se fixa e definitiva a quantidade de jogadores inicialmente inscritos até as fases subsequentes, mas poderão fazê-lo nas condições regulamentares estabelecidas para substituições ou inclusões.

### **3.7.5.3 INSCRIÇÃO PROVISÓRIA - PRIMEIRA FASE**

A CONMEBOL permitirá o registro de até 5 (cinco) inscrições provisórias, analisando cada circunstância de acordo com as disposições sobre Elegibilidade de jogadores.

As inscrições provisórias deverão ser realizadas através do Formulário de Inscrições Provisórias - PRIMEIRA FASE *Formulário 2*, que serão enviadas aos correios eletrônicos [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com) e [unidad.disciplinaria@conmebol.com](mailto:unidad.disciplinaria@conmebol.com) até 72h antes do início da competição, ou seja, mesmo prazo do envio da lista de Boa Fé.

Toda documentação para regulamentação da inscrição provisória dos atletas mencionados será recebida pela Unidade Disciplinar da CONMEBOL através do correio eletrônico [unidad.disciplinaria@conmebol.com](mailto:unidad.disciplinaria@conmebol.com), com cópia para [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com), o mais tardar até às 14h (horário do Paraguai) do dia anterior à primeira partida de cada fase preliminar. Caso os documentos não sejam recebidos dentro deste prazo, os jogadores não serão incluídos na lista de jogadores e não serão substituídos por outros jogadores.

O Departamento de Competições da CONMEBOL atualizará a lista de jogadores no sistema informatizado COMET, se os documentos que regulamentam a situação dos jogadores com inscrição provisória forem recebidos e verificados pela Unidade Disciplinar no prazo estabelecido.

#### **3.7.5.4 SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES - SEGUNDA FASE**

Para a Segunda Fase e até 72h antes do início a mesma, os clubes poderão substituir até um total de 3 (três) jogadores da lista de 30 (trinta) e com os mesmos números dos substituídos. Tais substituições serão recebidas através do Formulário de Substituição de Jogadores - Segunda Fase *Formulário 3* através dos correios eletrônicos [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com) e [secretaria@conmebol.com](mailto:secretaria@conmebol.com) até 72h antes do início da Segunda Fase.

#### **3.7.5.5 INSCRIÇÃO PROVISÓRIA - SEGUNDA FASE**

A CONMEBOL permitirá a inscrição provisória de até 3 (três) jogadores, analisando cada circunstância de acordo com as disposições sobre Elegibilidade de jogadores. As inscrições provisórias deverão ser realizadas através do Formulário de Inscrições Provisórias - Segunda Fase *Formulário 4*, que será recebido através dos correios eletrônicos [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com) e [unidad.disciplinaria@conmebol.com](mailto:unidad.disciplinaria@conmebol.com), até 72h antes do início da Segunda Fase.

Toda a documentação para confirmação/regulamentação da inscrição provisória dos jogadores será recebida pela Unidade Disciplinar da CONMEBOL através do correio eletrônico [unidad.disciplinaria@conmebol.com](mailto:unidad.disciplinaria@conmebol.com), com cópia para [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com), o mais tardar até às 14h (horário do Paraguai) do dia anterior à primeira partida da segunda fase. Caso os documentos completos não sejam recebidos dentro deste prazo, os jogadores não serão incluídos na lista de jogadores para esta fase da competição.

O Departamento de Competições da CONMEBOL atualizará a lista de jogadores no sistema informatizado COMET se os documentos que regularizem a situação dos jogadores forem recebidos no prazo estabelecido.

### **3.7.5.6 SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES - OITAVAS DE FINAL**

Para as OITAVAS DE FINAL e até 72h antes do início desta fase, os clubes poderão substituir até um total de 2 (dois) jogadores da lista de 30 (trinta) e com os mesmos números dos substituídos. Tais substituições serão recebidas através do Formulário de Substituição de Jogadores *Formulário 5* através dos correios eletrônicos [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com) e [secretaria@conmebol.com](mailto:secretaria@conmebol.com), até 72h antes do início das Oitavas de Final.

### **3.7.5.7 INSCRIÇÃO PROVISÓRIA - OITAVAS DE FINAL**

A CONMEBOL permitirá a inscrição de até 2 (duas) inscrições provisórias, analisando cada circunstância de acordo com as disposições sobre Elegibilidade dos Jogadores. As inscrições provisórias deverão ser realizadas através do Formulário de Inscrições Provisórias - OITAVAS DE FINAL *Formulário 6* que deverá ser enviado através dos correios eletrônicos [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com) e [unidad.disciplinaria@conmebol.com](mailto:unidad.disciplinaria@conmebol.com), até 72h antes do início das OITAVAS DE FINAL.

Toda a documentação para regularização da inscrição provisória dos atletas deverá ser submetida à Unidade Disciplinar da CONMEBOL através dos correio eletrônico [unidad.disciplinar@conmebol.com](mailto:unidad.disciplinar@conmebol.com) com cópia para [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com), o mais tardar até às 14h (horário do Paraguai) do dia anterior ao início das OITAVAS DE FINAL. Caso os documentos completos não sejam recebidos dentro deste prazo, os jogadores não serão incluídos na lista de jogadores para essa fase da competição.

O Departamento de Competições da CONMEBOL fará a atualização da lista de jogadores na sistema informatizado COMET se os documentos que regularizem a situação dos jogadores tiverem sido recebidos no prazo estabelecido.

### **3.7.5.8 SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES - QUARTAS DE FINAL**

Para as QUARTAS DE FINAL, e até 72h antes do início da fase, os clubes poderão substituir um total de até 2 (dois) jogadores da lista de 30 (trinta) e com os mesmos números dos substituídos. Tais substituições serão recebidas através do Formulário de Substituição de Jogadores *Formulário 5*, através dos correios eletrônicos [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com) e [secretaria@conmebol.com](mailto:secretaria@conmebol.com), até 72h antes do início das QUARTAS DE FINAL.

O Departamento de Competições da CONMEBOL fará a atualização da lista de jogadores na sistema informatizado COMET.

### **3.7.5.9 SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES - SEMIFINAIS**

Para as SEMIFINAIS, e até 72h antes do início da fase, os clubes poderão substituir um total de até 2 (dois) jogadores da lista de 30 (trinta) e com os mesmos números que os substituídos. tais substituições serão recebidas através do Formulário de Substituição de Jogadores *Formulário 5*, através dos correios eletrônicos [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com) e [secretaria@conmebol.com](mailto:secretaria@conmebol.com), até 72h antes do início das SEMIFINAIS.

O Departamento de Competições da CONMEBOL fará a atualização da lista de jogadores na sistema informatizado COMET.

#### **3.7.5.10 SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES - FINAL**

Não serão permitidas substituições para a FINAL.

#### **3.7.5.11 SUBSTITUIÇÃO DO GOLEIRO**

Poderá ser permitida a substituição de um goleiro lesionado durante qualquer etapa da disputa do Torneio, uma vez que a gravidade da lesão tenha sido comprovada e certificada pela Comissão Médica da CONMEBOL. Essa alteração será permanente. Portanto, o clube deverá preencher o Formulário de Substituição de Goleiro por Lesão *Formulário 7* e enviá-lo, juntamente com um relatório médico do clube e todos os exames que comprovem a lesão do jogador, à Comissão Médica através dos correios eletrônicos [comision.medica@conmebol.com](mailto:comision.medica@conmebol.com) e [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com), até às 14h (horário do Paraguai) do dia anterior à partida em questão.

- A Comissão Médica da CONMEBOL reserva-se o direito de solicitar informações/exames adicionais para avaliar a gravidade da lesão do goleiro.
- Em casos excepcionais, e a seu exclusivo critério, a CONMEBOL poderá analisar as solicitações de substituições de goleiros por motivos de lesão cuja solicitação e documentação sejam enviadas em uma prazo diferente do estabelecido no 3.7.5.
- Não poderão reincorporar-se os goleiros substituídos por lesão, mas poderão ser reintegrados aqueles jogadores substituídos em fases anteriores, fazendo uso deste direito regulamentário.

#### **3.7.5.12 ATUALIZAÇÃO DAS LISTAS DE JOGADORES E CORPO TÉCNICO**

Os clubes deverão informar à CONMEBOL, através de sua respectiva Associação Membro, se um jogador incluído na lista de Boa Fé foi transferido ou deixou de pertencer à equipe\*, assim como também se um Membro de seu Corpo Técnico tenha deixado de pertencer à equipe. O prazo para enviar essa informação é de 72h depois de que tal jogador ou corpo técnico tenha deixado de fazer parte do clube através do Formulário de Atualização das Listas de Jogadores e Corpo Técnico *Formulário 8*, através dos correios eletrônicos [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com) e [unidad.disciplinar@conmebol.com](mailto:unidad.disciplinar@conmebol.com).

(\*) Transferência definitiva ou por empréstimo.

## 3.8 QUESTÕES DISCIPLINARES

Sem prejuízo do expressamente exposto no presente Manual, será de aplicação o *Código Disciplinar* da CONMEBOL em todos os assuntos disciplinares e outros que se encontrem em seu âmbito de aplicação, que os clubes estão obrigados a conhecer e cumprir.



### 3.8.1 COMUNICAÇÃO

Para efeitos de comunicação com os órgãos judiciais da CONMEBOL, todas as Associações Membro e os clubes participantes deverão fornecer até três endereços de correio eletrônico na Carta de Conformidade e Compromisso. As Associações Membro e os clubes serão os únicos responsáveis pelo correto funcionamento dos endereços de correios fornecidos, assegurando-se que os mesmos lhes permitam realizar as funções de envio e recebimento de mensagens e documentos. As mensagens de documentos enviados pela CONMEBOL aos endereços de correios eletrônicos informados serão consideradas como notificadas no dia do seu envio, ainda quando seja impossível seu recebimento pelo destinatário, sempre e quando esta impossibilidade não se deva a um problema técnico de direcionamento de correios eletrônicos da CONMEBOL.

Os relatórios emitidos pelo Departamento de TI da CONMEBOL serão prova suficiente de seu envio.

### 3.8.2 ADVERTÊNCIAS

1) As advertências serão as estabelecidas nas Regras de Jogo, decididas pela *International Football Association Board* e publicadas pela FIFA.

2) As advertências aplicadas pelo árbitro serão registradas e o jogador e/ou oficial de equipe que receber um total de três (3) cartões amarelos, de maneira consecutiva ou alternada, ficará suspenso para a partida seguinte.

As advertências incluirão também uma sanção pecuniária de USD 400 (QUATROCEN-TOS DÓLARES) por cada uma delas.

O acúmulo de cartões amarelos até as OITAVAS DE FINAL fica sem efeito a partir do início da fase seguinte. Entretanto, um jogador e/ou oficial que, durante a última partida das OITAVAS DE FINAL, receber uma advertência por acúmulo que implique sua suspensão automática para a partida seguinte, deverá cumprir a suspensão na fase das QUARTAS DE FINAL.

**3) As expulsões por cartão vermelho diretamente estarão sujeitas à imposição das multas econômicas que determinem, neste caso, os órgãos disciplinares da CONMEBOL, que, em nenhum, caso poderá ser inferior a USD 1500 (MIL E QUINHENTOS DÓLARES).**

4) A partir da fase das QUARTAS DE FINAL, se reiniciará a contagem das advertências para efeitos das suspensões por acúmulo de três cartões amarelos até as FINAIS. Por conseguinte, o jogador e/ou oficial que receber um total de três (3) cartões amarelos, de maneira consecutiva ou alternada, desde o início da fase das QUARTAS DE FINAL, ao longo de todas as sucessivas fases até o término das FINAIS, ficará suspenso automaticamente para a partida seguinte.

#### 5) INFRAÇÕES ESPECÍFICAS DO TORNEIO:

São consideradas infrações específicas do Torneio:

- a) Utilização de mascotes institucionais ou de patrocínio no campo de jogo e suas áreas limítrofes.
- b) A entrada em campo de jogo de crianças ou bebês, exceto para o protocolo de entrada de jogadores e/ou outras ações que sejam organizadas diretamente pela CONMEBOL.

A violação destas proibições implicará a abertura de um processo disciplinar, em cujos casos as sanções mínimas serão as seguintes:

- Por uma primeira infração: multa de USD 15.000
- Por uma segunda infração: multa de USD 25.000
- Por uma terceira ou subsequente infração: multa de pelo menos USD 40.000.

#### c) Responsabilidade por atraso da partida:

Se os jogadores de uma equipe comparecerem ao campo de jogo depois da hora prevista para seu início ou recomeço, ou desatando as indicações do Árbitro e/ou Delegado a esse respeito, o clube responsável será sancionado pelos órgãos disciplinares da CONMEBOL com uma advertência no caso de uma primeira infração e com uma multa, não inferior a USD 15.000, no caso de uma segunda infração ou subsequentes infrações. As infrações neste cenário, no caso de reincidência nas últimas duas edições das Copas, serão consideradas como agravantes.

Na hipótese anterior, em todos os casos será considerado responsável o treinador da equipe em questão, que será sancionado pelos órgãos disciplinares da CONMEBOL da seguinte maneira:

- Por uma primeira infração: advertência de suspensão por uma partida.
- Por uma segunda ou subsequente infração: multa que não será inferior a USD 50.000.

d) Além das sanções disciplinares e econômicas descritas no inciso c) do presente parágrafo, o clube deverá responder exclusivamente pelas indenizações em matéria civil ou de outra natureza contra os demais clubes e/ou terceiros afetados, exonerando e liberando a CONMEBOL de toda obrigação e responsabilidade de qualquer natureza, assim como da responsabilidade pelos danos e/ou prejuízos causados aos próprios ou a terceiros.

O valor da multa aplicada a um clube / jogador / oficial será debitado automaticamente do montante que os clubes tenham que receber da CONMEBOL por conceitos de direitos de Televisão ou Patrocínio.

### 3.8.3 RELATÓRIO DA PARTIDA A SER PUBLICADO

Finalizando a partida, e dentro das 24h do seu término, o clube receberá a Súmula e Relatório da Partida onde encontrará todos os detalhes dos fatos ocorridos durante o jogo: Gols, Substituições, Advertências e Expulsões.

O clube terá 24 horas para deixar registrado se o relatório contém algum erro de escrita em relação aos tempos indicados e erros de identidade. Não serão permitidas modificações de outra natureza.

## 3.9 REGIME FINANCEIRO

O clube local, como organizador da partida, será encarregado de todos os pagamentos de organização da partida e dos impostos locais que corresponderem.

O descumprimento de quaisquer deveres e obrigações mencionados a seguir constitui infração disciplinar, encontrando-se facultados os órgãos judiciais da CONMEBOL para impor as sanções que em conformidade com o *Código Disciplinar* da CONMEBOL, possam corresponder.

É proibido aos clubes realizar pagamentos a árbitros ou oficiais ou terceiros que se apresentem como representantes da CONMEBOL. Caso estes pagamentos sejam comprovados, serão considerados como tentativa de suborno e serão encaminhados aos Órgãos Disciplinares.

Em todos os casos em que o clube deva realizar algum pagamento à CONMEBOL ele será informado por comunicado oficial e o pagamento deverá ser realizado por transferência bancária à conta oficial da CONMEBOL descrita no mesmo comunicado. No caso de dúvidas ou de solicitação de dinheiro por terceiros em nome da CONMEBOL, denunciar a [denuncias@conmebol.com](mailto:denuncias@conmebol.com).

### 3.9.1 INGRESSOS VENDIDOS

Os clubes deverão entregar ao final da partida, ao Delegado da Partida, o Relatório Econômico Oficial, assim como um relatório detalhado que deve conter:

- a) Total dos ingressos à venda, total dos ingressos por setor e preços de cada um deles.
- b) Total dos ingressos pagos e de cortesia.
- c) Total da arrecadação

A CONMEBOL poderá verificar e fiscalizar as bilheterias e as vendas.

#### 3.9.1.1 PREÇOS DOS INGRESSOS

Caso queiram realizar algum tipo de promoção com o preço dos ingressos devem contar com expressa autorização da CONMEBOL.

Em nenhum caso poderá ser estabelecido que o ingresso das partidas seja gratuito. No caso de descumprimento desta norma, os órgãos disciplinares aplicarão as devidas sanções.

O preço máximo que poderá ser cobrado pelos ingressos aos clubes visitantes durante a CONMEBOL Sul-Americana 2020 deverá ser a média de preço dos ingressos disponíveis para a torcida local.

### **3.9.2 CUSTOS DE PARTICIPAÇÃO**

Todos os custos de participação na competição, até as semifinais, são de responsabilidade dos clubes participantes, incluindo, mas não se limitando a transporte aéreo, transporte terrestre, hospedagem, alimentação, despesas médicas, seguros, uniformes, pagamento de funcionários do clube, impostos etc.

A escolha, contratação e pagamento de tais serviços é de exclusiva responsabilidade do clube participante.

Para a partida de final única, o regime financeiro e o nível de serviço oferecido aos clubes participantes serão informados no sorteio das fases finais.

### **3.9.3 PAGAMENTOS DOS DIREITOS DE TRANSMISSÃO**

Todos os clubes recebem seus pagamentos referentes aos direitos de transmissão de televisão quando jogam como locais. Os pagamentos são realizados através das Associações Membro. O pagamento de impostos no país local é de exclusiva responsabilidade do clube que os recebe.

A CONMEBOL reterá parte do valor referente aos direitos de transmissão de televisão dos clubes para eventuais pagamentos de multas aplicadas pela Unidade Disciplinar da CONMEBOL. Os valores retidos somente serão liberados depois do recebimento dos relatórios dos oficiais e dos árbitros da partida e após confirmação de que não há nenhuma sanção a ser aplicada às equipes.

4

**INFRAESTRUTURA  
DOS ESTÁDIOS**



# 4

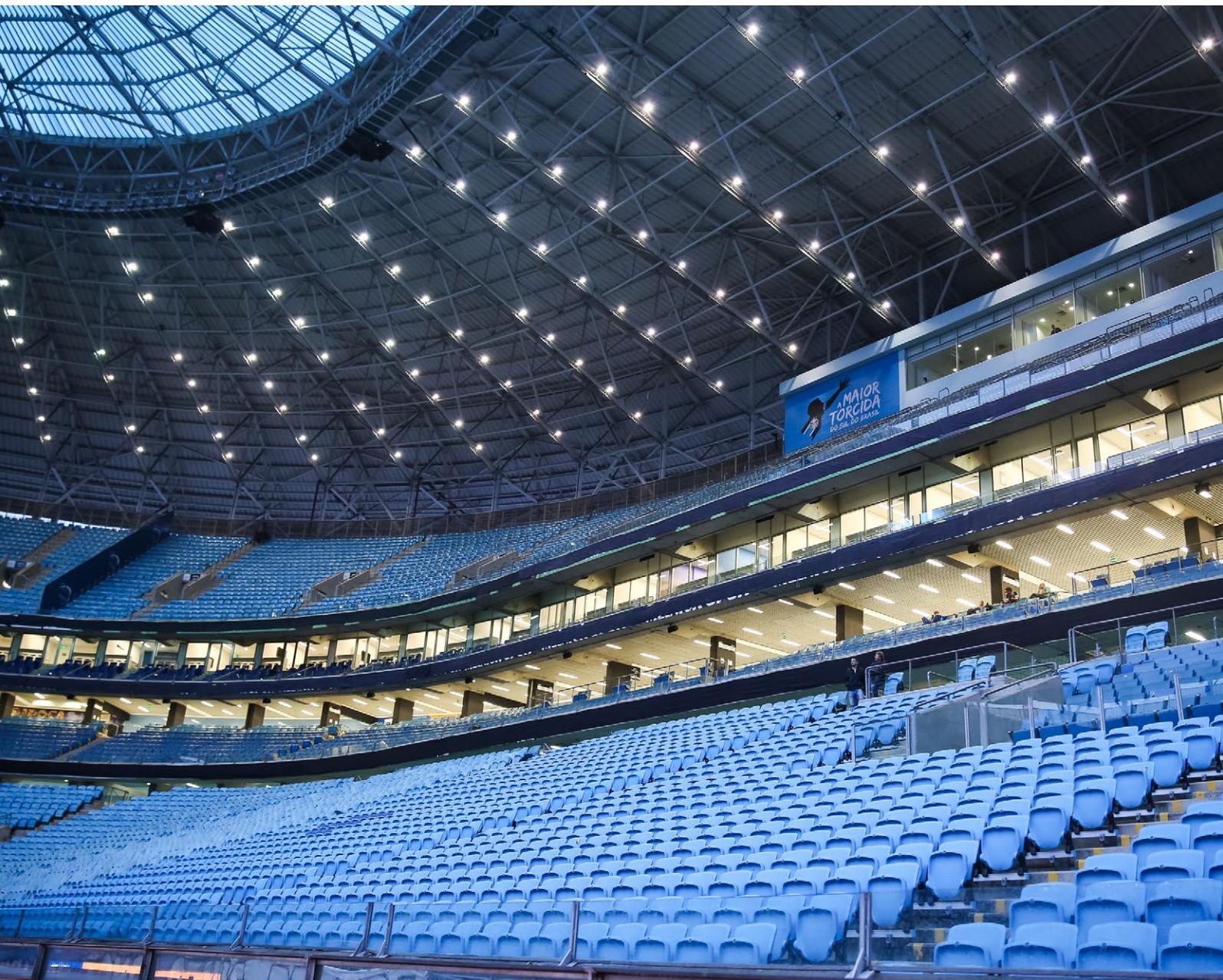
## INFRAESTRUTURA DOS ESTÁDIOS



- 
- 4.1 RESUMO DOS REQUISITOS DAS INSTALAÇÕES
  - 4.2 INSTALAÇÕES GERAIS DO ESTÁDIO
  - 4.3 INSTALAÇÕES ESPORTIVAS
  - 4.4 ENTRADAS
  - 4.5 INSTALAÇÕES PARA A TRANSMISSÃO
  - 4.6 INSTALAÇÕES PARA A IMPRENSA
  - 4.7 INSTALAÇÕES DE PUBLICIDADE ESTÁTICA E LED

Com a aprovação da Associação Membro, o clube local determinará o estádio em que jogará suas partidas, podendo ser o seu ou qualquer outro da mesma cidade onde o clube tenha seu domicílio. A CONMEBOL poderá recusar a indicação do estádio por razões de descumprimento dos aspectos de infraestrutura e segurança.

- Caso uma equipe, e somente por razões de força maior tenha que transferir suas partidas para outra cidade diferente a do seu domicílio, no momento de fazer sua inscrição no Torneio deverá declarar uma sede alternativa e, neste caso, poderá realizar as alterações posteriores de sede, salvo se o clube indicar na Carta de Conformidade e Compromisso um estádio diferente por fase devido às exigência de capacidade.



## 4.1 RESUMO DOS REQUISITOS DAS INSTALAÇÕES

Os requisitos de infraestrutura solicitados procuram que os clubes disponham de um estádio para as partidas da competição que ofereça, aos jogadores, árbitros, espectadores e representantes da imprensa e meios de comunicação, estádios bem equipados, seguros e confortáveis. As melhorias constantes na infraestrutura ajudam a incrementar o valor do Torneio e a aumentar a qualidade de cada partida.

As tabelas a seguir fornecem um breve resumo das instalações requeridas para a edição 2020, segundo a fase do Torneio e à medida que as ativações se incrementam com o progresso deste.

Nas seções posteriores se encontram os requisitos mais detalhados.

REQUISITOS GERAIS PARA OS ESTÁDIOS						
FASE	PRIMEIRA FASE	SEGUNDA FASE	OITAVAS DE FINAL	QUARTAS DE FINAL	SEMIFINAL	REF
Localização	Deverão estar localizados em um raio não superior a 150 km do aeroporto internacional ou comercial mais próximo.					4.2.1
Capacidade mínima	7.500 espectadores		20.000 espectadores		30.000 espectadores	4.2.2
Estádio	O estádio proposto deve reunir as condições mínimas de infraestrutura e segurança descritas neste capítulo.					4.2
Energia e Serviços	O clube local deve prover o fornecimento de energia, energia de <i>Back up</i> , iluminação, água e todos os recursos adicionais que sejam necessários para a realização da partida, gratuitamente.					4.2.3
	O clube local deve garantir o fornecimento contínuo de energia para viabilizar a operação e transmissão da partida e todas as atividades relacionadas à operação desta, segundo os requisitos especificados neste documento.					4.2.3
	Sistema de controle do gerador interligado (Gerador Elétrico), de preferência à prova de som, para garantir o fornecimento de eletricidade, principalmente no campo de jogo de forma ininterrupta, constante e contínua no caso de falha da rede principal.					4.2.4.1
Refletores	Nível de iluminação vertical mínima para a temporada 2020 $E_v = 1000$ lux					4.2.4
Sinalização e orientação	Toda a sinalização pública de orientação, colocadas no interior e no exterior do estádio, devem ser apresentadas em uma linguagem pictográfica internacionalmente compreensível.					4.2.6
Sistema de controle de acessos	Deverá dispor-se de sistema de controle de acesso, externos e internos, preferencialmente eletrônicos.					4.2.5
Sala de segurança e Circuitos fechados de televisão (CCTV)	Espaço com visibilidade em direção às arquibancadas e campo de jogo a partir do qual será monitorada a partida e onde estará localizado o controle de comando do CCTV.					4.2.7
Public Address (PA) System	Todos os estádios devem estar equipados com um Sistema de PA ( <i>Public Address System</i> ) que não seja afeta do mesmo no caso de falha do principal sistema de energia.					4.2.8
Placares eletrônicos, Telões e Canais de TV internos	Caso possuam, os clubes devem assegurar que os placares e placares eletrônicos, telões e Canais de TV internos estejam disponíveis com capacidade de transmitir corretamente para o público presente as informações necessárias sobre o desenvolvimento da partida, assim como o conteúdo comercial e institucional da CONMEBOL.					4.2.9

Internet	Conexão com internet Wi-fi dedicada de alta velocidade nos vestiários dos Árbitros.			4.2.10		
	Conexão com internet Wi-fi dedicada ou a cabo de alta velocidade na sala de trabalho do Delegado da Partida e Equipe de Trabalho da CONMEBOL.					
Telefone	Conexão com internet Wi-fi dedicada de alta velocidade no T			4.2.11		
	Conexão com internet Wi-fi dedicada ou a cabo de alta velocidade nas estações de trabalho das instalações de imprensa e meios de comunicação.					
Escritórios e Salas de Reuniões CONMEBOL	Solicita-se que os clubes providenciem um telefone no escritório exclusivo do delegado			4.2.12		
	O clube deve instalar uma linha telefônica na área de <i>TV Compound</i> .					
Espaço ou Sala para Patrocinadores	Escritório exclusivo para o Delegado de Partida localizado perto dos vestiários das equipes e árbitros, a partir das 10am do MD-2 com móveis de escritório, computador, impressora e suprimentos de impressão.			4.2.13		
	Sala para a equipe de trabalho CONMEBOL (6 pessoas) a partir das 10am do MD-2 com móveis de escritório e computador.					
Hospitalidade	Sala com capacidade mínima para 16 pessoas com computador, projetor e tela de projeção para a realização da Reunião de Coordenação entre os Oficiais CONMEBOL e os representantes dos clubes na manhã do MD.			4.2.14		
	Sala de espera para aproximadamente 50 pessoas para a ativação das crianças escolta, com uma localização próxima à saída dos jogadores para o campo de jogo.					
Estacionamento	n/a	n/a	Os estádios deverão possuir uma área mínima de 400m <sup>2</sup> , perto dos melhores assentos, que deverá ser cedida à CONMEBOL, sem nenhum custo.	4.2.15		
	6 (seis) vagas de estacionamento para a CONMEBOL devem ser cedidas (não inclui as vagas reservadas para os Oficiais da Partida)					
Responsabilidade Social	2 (duas) vagas de estacionamento para o pessoal operacional de Venue Management Team devem ser cedidas.			4.2.16		
	10 (dez) vagas de estacionamento para as atividades dos patrocinadores devem ser cedidas sem custo.					
Instalações Esportivas	4 (quatro) vagas de estacionamento para as atividades dos Titulares de Direitos devem ser cedidas sem custo.			4.2.17		
	Não é permitido fumar em nenhuma área da competição que inclua o FOP, zona técnica, vestiários e túnel de acesso ao campo.					
<b>INSTALAÇÕES ESPORTIVAS</b>						
FASE	PRIMEIRA FASE	SEGUNDA FASE	OITAVAS DE FINAL	QUARTAS DE FINAL	SEMIFINAL	REF
Campo de Jogo (Field of Play ou FOP)	As dimensões do campo de jogo devem ser, de preferência, de 105m x 68m (mínimo de 100m x 64m e máximo de 110m x 75m). Gramado em excelentes condições com superfície homogênea e nivelada. Sistema de drenagem adequado ao clima local para garantir a realização das partidas sob adversidades climáticas. Sistema de irrigação, preferencialmente automático, que permita a distribuição homogênea da lâmina de água pela superfície. O campo de jogo deve ser de grama natural ou grama artificial (conforme as normas de qualidade da FIFA).					4.3.1
Área de Aquecimento de Reservas	Será demarcada por cones e, preferencialmente, deverá possuir o mesmo tipo de piso do FOP. Sempre que seja possível, estará localizada atrás dos gols. Caso contrário, em função do espaço, estará ao lado dos bancos dos reservas.					4.3.2

Instalações Técnicas	Vestiários para as equipes e os árbitros com os requisitos mínimos especificados neste capítulo.	4.3.3.1 4.3.3.2
	O estádio indicado pelo clube local deve estar equipado com sala(s) de primeiros socorros perto dos vestiários para atender os jogadores, oficiais e espectadores da partida no caso de necessidade de assistência médica.	4.3.3.3
	A sala de Controle Antidoping deverá estar perto dos vestiários das equipes e dos árbitros, sem acesso de público ou meios de comunicação/ imprensa.	4.3.3.4
	O estádio deverá ter banco de reservas com capacidade mínima de 20 pessoas confortavelmente sentadas e cobertas.	4.3.3.5
	Posição para o 4º Árbitro e Oficiais CONMEBOL deve estar, preferencialmente, entre os bancos de reservas.	4.3.3.7
Posição para Filmagem Técnica	Área destinada às equipes de filmagem técnica exclusivamente das equipes participantes da partida que deverá ser localizada na Tribuna de Imprensa ou nas proximidades.	4.3.3.8

#### INGRESSOS

FASE	PRIMEIRA FASE	SEGUNDA FASE	OITAVAS DE FINAL	QUARTAS DE FINAL	SEMIFINAL	REF
Preferenciais	Platéia, preferencial, camarotes ou numerada na melhor categoria do estádio, localizadas em uma seção única e de forma sequencial, o mais próximo do centro possível.					4.4.3
VIP	Convites, Tribuna, Camarotes, <i>Suites</i> , Camarotes VIP. Devem ser os melhores assentos no estádio.					4.4.4
CONMEBOL						
Preferenciais	100	100	100	100	150	
VIP	10	10	10	10	20	
PATROCINADORES						
Preferenciais	650	650	650	650	650	
VIP	50	50	50	50	50	
BROADCASTERS						
Preferenciais	150	150	150	150	200	4.4.2
VIP	30	30	30	30	30	
FC Diez						
Preferenciais		25		35	45	
Nike						
	25	25	25	25	25	
Compra de ingressos adicionais	A CONMEBOL, patrocinadores, <i>broadcasters oficiais</i> , fornecedor de material esportivo têm direito a comprar até 4.000 ingressos adicionais por partida de qualquer categoria disponível, ao mesmo preço que os espectadores.					4.4.5
Compra de ingressos da quota visitante	Os patrocinadores, <i>broadcasters oficiais</i> e o fornecedor de material esportivo têm o direito de comprar até 20 ingressos, da quota que recebem os clubes visitantes: a localização será no mesmo setor que receba o setor visitante.					
INGRESSOS PARA O CLUBE VISITANTE						
	As equipes são obrigadas a vender às equipes visitantes a preços estipulados oficialmente. O preço máximo a ser cobrado para ingressos para clubes visitantes é a média de preço dos ingressos disponíveis para a torcida local.					4.4.6
Quantidade de ingressos	Até 2000			Até 4000		
Dirigentes	O clube deve garantir espaço privado e seguro podendo ser um camarote ou tribuna.					

#### INSTALAÇÕES DE TRANSMISSÃO

FASE	PRIMEIRA FASE	SEGUNDA FASE	OITAVAS DE FINAL	QUARTAS DE FINAL	SEMIFINAL	REF
Posições de câmeras	Mínimo de 9 câmeras: Principal, De seguimento próximo, Linha central, Portátil, 18ys direita e esquerda, Reserva, <i>Beauty</i> , Baixo atrás do lado direito.			Mínimo de 17 câmeras: as 9 das primeiras fases, além de: Baixo atrás do lado esquerdo, Alto atrás do lado direito, Netcam esquerda e direita, Linha de gol esquerda e direita, Escanteio esquerdo e direito, <i>Steadicam</i> .		4.5.2.2
Posição de comentaristas	Mínimo de 5 posições (com três assentos cada uma)					4.5.4.1
Posição de repórter de campo	Estas posições terão, cada uma, espaço para duas pessoas (um repórter e um assistente técnico) e devem estar situadas atrás dos gols.					4.5.4.1
Estúdios de Televisão	O clube deve colocar à disposição Estúdios de televisão para os Titulares de Direitos.					4.5.4.2
Zona mista	Os estádios devem possuir uma área para montagem da zona mista entre o vestiário e a saída das equipes do estádio. Espaço para acomodar pelo menos 50 pessoas dos meios de comunicação, painéis e um (1) ou dois (2) backdrops do Torneio, com iluminação adequada para entrevistas.					4.5.4.3
Flash interview pós-jogo	São duas posições para entrevistas flash ao final da partida, que se localizam, segundo uma configuração determinada pelos Oficiais da CONMEBOL, entre o campo de jogo e a entrada do túnel. Os oficiais junto ao clube designam um espaço para resguardar os painéis ou <i>backdrops</i> durante toda a partida, o mais próximo possível da entrada do túnel.					4.5.5.4
Posições de apresentação no campo de jogo	Áreas de apresentação próximas ao campo de jogo para apresentar programas, entrevistas de convidados ou dar notícias. A localização e o calendário destas serão acordados com antecedência. A quantidade de posições, o uso de mesas, tendas, guarda-chuvas etc. estão sujeitos aos requisitos de segurança, à disponibilidade de espaço e à aprovação da CONMEBOL.					4.5.5.1 4.5.5.2
TV Compound	Área de estacionamento de no mínimo 700m <sup>2</sup> para os veículos de produção. Próximo ao campo de jogo e disponível a partir das 9h do MD-3 até as 12h do MD+1. Com seguranças por 24 horas e iluminação para o trabalho dos técnicos durante a noite.					4.5.6

#### INSTALAÇÕES PARA IMPRENSA

FASE	PRIMEIRA FASE	SEGUNDA FASE	OITAVAS DE FINAL	QUARTAS DE FINAL	SEMIFINAL	REF.
Sala de imprensa	A sala de imprensa deve, de preferência, estar equipada com: mesas, cadeiras, tomadas, banheiros próximos e cabos de rede ou conexão Wi-fi.					4.6.1
Tribuna para imprensa	Assentos localizados em uma zona central, sob o teto e iluminados, com visão sem obstruções do campo de jogo completo, com fácil acesso a outras áreas de imprensa. Equipada com mesas e cadeiras, tomadas e cabo de rede ou internet Wi-fi.					4.6.2
Sala de coletiva de imprensa (Capacidade)	20 pessoas		30 pessoas		40 pessoas	4.5.4.4
Sala de coletiva de imprensa (Requisitos)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mesa principal para 4 pessoas (mínimo)</li> <li>- Sistema de som com microfone na mesa principal e microfone para os jornalistas</li> <li>- Plataforma para 8 câmeras de TV com pontos de energia (mínimo)</li> <li>- Distribuidor de áudio com 8 saídas (mínimo) para as câmeras</li> </ul>				<p>Como nas outras fases, mas, tendo além:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plataforma para 16 câmeras de TV com pontos de energia (mínimo)</li> <li>- Distribuidor de áudio com 16 saídas (mínimo) para as câmeras.</li> </ul>	
Posições de fotos no campo de jogo	Localizam-se atrás das placas de publicidade atrás das linhas de fundo de ambos lados e FOP, dependendo da quantidade, será necessário utilizar uma parte da lateral do campo também.					4.6.3
	50 fotógrafos		60 fotógrafos	70 fotógrafos	90 fotógrafos	
Posições de fotos na tribuna de imprensa	Estas posições devem ter a visão livre em direção ao campo de jogo, sem qualquer obstáculo, inclusive vidro de proteção.					4.6.3.2

PAINÉIS PUBLICITÁRIOS

FASE	PRIMEIRA FASE	SEGUNDA FASE	OITAVAS DE FINAL	QUARTAS DE FINAL	SEMIFINAL	REF
ESTATICAS	Os estádios devem ter a infraestrutura para a colocação de um mínimo de 40 placas de publicidade de seis (6) metros por um (1) metro ao redor do perímetro do campo de jogo.					4.7.1
PAINÉIS LED			Serão utilizados placas de LED, em vez dos placas publicitárias estáticas que, a princípio, terão uma altura máxima de 100cm.			4.7.2
FORNECEDORES	Desde o MD-3 até o MD+1 deve-se dispor de estacionamento seguro para um caminhão de sinalização e um caminhão de LED (se aplicável), dentro do estádio e com fácil acesso ao campo de jogo.					4.7.3

## 4.2 INSTALAÇÕES GERAIS DO ESTÁDIO

Os requisitos estabelecidos nesse Manual tratam de garantir a melhor condição de infraestrutura para que os clubes participantes possam disputar um Torneio de alto nível e para que todos os participantes envolvidos na operação do evento possam desenvolver seu trabalho em um ambiente que lhes permita executar um espetáculo digno para o público presente nos estádios e audiência da transmissão.



## 4.2.1 LOCALIZAÇÃO DOS ESTÁDIOS

Os estádios designados por cada clube deverão estar localizados em um raio não superior a 150 km do aeroporto internacional ou comercial mais próximo, com o objetivo de garantir que as equipes rivais possam chegar à sede da partida por via aérea, seja em voos comerciais ou voos charter. No caso do aeroporto da cidade na qual deva disputar-se a partida não permitir a chegada de voos internacionais ou charter, o clube local compromete-se a gerenciar as permissões pertinentes com as autoridades governamentais de seu país para conseguir as autorizações correspondentes, salvo que aquele, por sua estrutura técnica e humana não se encontre habilitado pelos órgãos estatais competentes do lugar e, neste caso, é obrigação, inevitável e excludente do respectivo clube, determinar outro aeroporto idôneo que se ajuste ao estabelecido no presente ponto.

### 4.2.1.1 TRANSFERÊNCIA DAS PARTIDAS

As equipes poderão transferir suas partidas a estádios em cidades que não sejam de seu domicílio, com as seguintes condições:

Solicitem a troca do local à CONMEBOL e ao clube rival até pelo menos 15 (quinze) dias antes da partida.

- Recebam aprovação do clube rival e da CONMEBOL por escrito.
- O estádio proposto deve reunir as condições mínimas de infraestrutura e segurança descritas neste capítulo.
- Pagamento da taxa de USD 7.000 para cobrir custos operacionais relativos à mudança do local da partida, logística e de eventual visita de inspeção.
- Pagamento de eventuais custos adicionais referentes à produção de televisão derivados da troca do estádio.

### 4.2.2 CAPACIDADE DO ESTÁDIO

Os Estádios deverão ter uma capacidade mínima de acordo com a fase da Competição:

FASES	CAPACIDADES
PRIMEIRA E SEGUNDA FASE	7.500
OITAVAS DE FINAL E QUARTAS DE FINAL	20.000
SEMIFINAL	30.000

O clubes poderão indicar um estádio diferente por fase que tenham exigência de capacidade de público diferente (um estádio para as FASES PRELIMINAR, outro estádio para as OITAVAS e QUARTAS DE FINAL etc.). Essas informações deverão constar na Carta de Conformidade e Compromisso.

- A CONMEBOL poderá, a qualquer momento, realizar inspeções nos Estádios e, no caso da capacidade informada não corresponder à realidade, aplicar sanções disciplinares.
- Não será permitida a instalação de arquibancadas temporárias no Estádios, para alcançar o número de capacidade de pessoas exigido.
- A CONMEBOL pode ordenar a troca do Estádio indicado por outro que ofereça maior capacidade, conforto, segurança ou inclusive quando se identificarem circunstâncias de maior risco ou questões relacionadas à segurança (possibilidade de maior

quantidade de público visitante, histórico de problemas anteriores, risco de brigas entre torcidas organizadas etc.).

### 4.2.3 ENERGIA E SERVIÇOS PÚBLICOS

O clube local deverá garantir o fornecimento de Energia, Iluminação, Água e todos os recursos adicionais que se façam necessários para a realização da partida, considerando as necessidades de transmissão, atividades dos patrocinadores, assim como a operação de todos os parceiros e pessoal de apoio envolvidos.

Todos os serviços nomeados acima devem ser fornecidos de forma gratuita pelo clube local no estádio e áreas no entorno do mesmo, para serem utilizados na realização das partidas do Torneio em todas suas fases, incluindo os espaços a seguir:

- Escritórios e salas de reuniões da CONMEBOL.
- Instalações de transmissão.
- Instalações para os meios de comunicação
- Áreas do fornecedor de LED e sinalização (nos estádios que tenham sistema LED, o mesmo será utilizado para as partidas da CONMEBOL Sul-Americana).
- Áreas de hospitalidade.
- Áreas para os patrocinadores.

#### ENERGIA

O clube local deve garantir o fornecimento de energia em quantidade suficiente para que a operação e transmissão da partida sejam viáveis. O clube local deve contar obrigatoriamente com um gerador para garantir, durante a partida, em qualquer caso, a não interrupção da energia para a iluminação do campo de jogo, assim como a transmissão deste.

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



#### 4.2.4 REFLETORES

Conforme estabelece o Regulamento de Licença de Clubes, os estádios indicados deverão contar obrigatoriamente com sistemas de iluminação artificial para a edição 2020, assim como referência para os próximos 2 (dois) anos é:

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

Ev= Iluminação vertical

O sistema de iluminação do estádio deverá estar aceso a partir da abertura dos portões até o término da evacuação do estádio depois da partida. A iluminação do campo de jogo deve manter-se parcialmente acesa até o término da operação de desmontagem da equipe de produção de TV e do fornecedor de estáticas ou de LED.

A CONMEBOL poderá solicitar a utilização do sistema de iluminação para provas e ensaio nos dias anteriores à partida.

##### 4.2.4.1 ENERGIA DE BACK UP DOS REFLETORES

É obrigação para todos os estádios contar com um sistema de controle do gerador interligado (Gerador Elétrico), de preferência à prova de som, para garantir o fornecimento de eletricidade, principalmente no campo de jogo de forma ininterrupta, constante e contínua no caso de falha da rede principal.

O Delegado da Partida pode solicitar, a qualquer momento, a realização da prova do sistema de geradores auxiliares para garantir seu bom funcionamento e capacidade.

A falta ou mal funcionamento desse sistema externo interligado poderá implicar a inabilitação do estádio e outras sanções que poderão ser determinadas pelos órgãos disciplinares da CONMEBOL.

#### 4.2.5 SISTEMA DE CONTROLE DE ACESSO

O estádio indicado pelo clube deverá contar com sistemas de controle de acesso, externos e internos, preferencialmente eletrônicos, com o objetivo de evitar que pessoas sem ingressos ou sem credenciais de trabalho estejam presentes dentro dos estádios durante a realização das partidas.

#### 4.2.6 SINALIZAÇÃO E ORIENTAÇÃO

Toda a sinalização pública de orientação, colocada no interior e no exterior do estádio, devem ser apresentadas em uma linguagem pictográfica internacionalmente compreensível. Nos acessos ao estádio e em seu entorno deve haver uma sinalização clara e compreensível, assim como no interior do estádio para sinalizar o caminho aos diferentes setores.

#### 4.2.7 SALA DE SEGURIDAD Y CCTV

Cada estádio deve ter uma sala de controle, com sistema de circuito fechado, que garanta uma visão geral do interior do estádio de acordo com as disposições da legislação aplicável ou com os requisitos do cedente da licença, depois de haver consultado o órgão civil adequado (por exemplo: polícia local etc.).

Deve-se dispor da Tecnologia de Segurança de Estádios a seguir:

A) Sala de Controle de Estádio (SCE): Espaço de porta fechada com visibilidade das arquibancadas e campo de jogo, a partir do qual se coordenará e monitorará a execução e controle do espetáculo esportivo em momentos de calma e em casos de emergência.

- Para informar-se de todos os elementos necessários na SCE, consultar o *Manual de Segurança nos estádios*.

B) Circuitos Fechados de Televisão (CCTV): Câmeras de vídeo fixas e rotativas (360°) de alta definição em quantidade que permitam 100% a cobertura das arquibancadas, permitindo o monitoramento e controle do espetáculo esportivo e identificação das multidões interna e externa. Os controles de comando do CCTV deverão estar localizados no SCE.

#### 4.2.8 SISTEMA DE SOM

Todos os estádios devem estar equipados com um sistema de PA (Public Address System) que não seja afetado mesmo no caso de falha do principal sistema de energia. É um sistema de alto-falantes empregado para uma correta comunicação com o público. Deverá ser manuseado por equipe capacitada conforme as diretrizes que se relacionam a seguir:

- Poderá ser utilizado para anúncios relacionados com o desenvolvimento da partida, como escalações de jogo, substituições e acréscimo de tempo de jogo, execução dos hinos e mensagens institucionais entre outros;
- Deverá ser utilizado para casos de emergências, para comunicar processos de evacuação e anúncios de interesse geral;
- No desenvolvimento da partida, não poderão ser reproduzidas mensagens, cânticos, gritos de torcidas entre outros alusivos às equipes local e visitante.

Além disso, deverão dispor de um operador/anunciador a partir de 1h antes da abertura dos portões até 1h depois do término da partida, para as partidas da Fase Preliminar, e 4h antes da abertura dos portões e até 1 hora depois do término das partidas, a partir das Oitavas de Final do Torneio.

#### 4.2.9 PLACARES, TELÕES E CANAL DE TV

Caso possuam, os clubes devem assegurar que os placares e placares eletrônicos estejam disponíveis com capacidade de transmitir corretamente para o público presente as informações necessárias sobre o desenvolvimento da partida, como: tempo da partida, placar, gols, cartões, tempo de acréscimo etc.. Estes serão utilizados somente para difusão de vídeos institucionais, de evacuação, emergências, entretenimento, preservação da ordem pública, convivência e



bom desenvolvimento do espetáculo esportivo, assim como para divulgar conteúdo comercial e institucional da CONMEBOL, se solicitado. O placar deve ser operado de forma coordenada com o sistema de som para garantir a informação a todos os presentes.

As seguintes diretrizes deverão ser seguidas para sua utilização:

- Poderão ser utilizados para difusão das mensagens institucionais, sempre e quando elas não tenham um conteúdo político, religioso e racista;
- Poderão transmitir tomadas das arquibancadas. Em nenhum caso poderão ser projetadas imagens de fatos violentos que afetem a ordem pública e normal do desenvolvimento do espetáculo;
- Durante o transcorrer da partida, não poderão ser reproduzidas mensagens, cânticos, gritos e torcidas entre outros alusivos às equipes local e visitante.
- Será permitida a transmissão da partida disputada nos telões sempre e quando não seja difundida nenhuma publicidade;
- Será permitida a exposição do tempo da partida nos placares e telões dos Estádios, para informar o público. Entretanto, devem ser mostrados somente até o minuto 45' de cada tempo regulamentar e até o minuto 15' de cada tempo da prorrogação (se for o caso).

##### 4.2.9.1 TEMPO DA PARTIDA

Permite-se a exposição do tempo da partida nos telões/placares eletrônicos dos estádios. Sempre que os tempos sejam mostrados, devem ser mostrados até o minuto 45' de cada tempo regulamentar e até o minuto 15' de cada tempo da prorrogação, se for o caso.

#### 4.2.9.2 REPLAY

Permite-se a transmissão da partida que está sendo jogada naquele estádio no telão, sempre que seja feito sem nenhuma publicidade.

- Fica terminantemente proibida a reprodução de replay de qualquer jogada da partida.

#### 4.2.9.3 REVISÃO VAR

Os oficiais da CONMEBOL informarão aos operadores do telão sobre o protocolo de Revisão VAR e as mensagens padrões para as partidas.

- Os operadores devem seguir as diretrizes da CONMEBOL.

#### 4.2.10 INTERNET

Os clubes devem obrigatoriamente fornecer, de forma gratuita, conexão de internet Wi-fi ou a cabo de alta velocidade em vários locais do estádio onde sejam desenvolvidas as atividades dos organizadores:

1. Vestiário dos Árbitros;
2. Sala de trabalho do Delegado da Partida;
3. Sala da Equipe de Trabalho da CONMEBOL;  
(Este requisito é fundamental e obrigatório, para poder realizar a partir destes locais o carregamento dos dados da partida no Sistema COMET da CONMEBOL).
4. *Broadcast (TV Compound)*;
5. Escritório VAR;
6. Sala de controle antidoping;

Além disso, os clubes devem providenciar conexão gratuita de internet para os meios de comunicação no maior número de instalações de imprensa e de meios de comunicação, principalmente na Tribuna de Imprensa e na Sala de Trabalho da Imprensa. Também é conveniente o fornecimento desses serviços no campo de jogo, na Sala de Coletiva de Imprensa e na Zona Mista.

ESPAÇOS	TELEFONE	INTERNET	ESPECIFICAÇÕES
Escritório da Equipe CONMEBOL	-	Sim	Wi-fi ou cabos de rede
Escritório do Delegado	Sim	Sim	Wi-fi ou cabos de rede
Vestiário dos árbitros	-	Sim	Wi-fi
Sala de controle antidoping	-	Sim	Wi-fi
<i>Broadcast (TV Compound)</i>	Sim (2)	Sim	Wi-fi
Áreas de trabalho da imprensa	-	Sim	Wi-fi ou cabos de rede
Escritório VAR	-	Sim	Wi-fi ou cabos de rede

## 4.2.11 ESCRITÓRIO E SALAS DE REUNIÕES DA EQUIPE CONMEBOL

### 4.2.11.1 ESCRITÓRIO DA CONMEBOL

Deverá ser providenciado um escritório para o Delegado da Partida a partir das 10:00h do MD-2 até o MD, inclusive. Essa sala deve ter acesso direto aos vestiários dos árbitros e das equipes.

Esse escritório deve contar com os seguintes itens:

- Móveis de escritório (mesas e cadeiras cômodas)
- Lata de lixo
- Telefone
- Computador com acesso à internet Wi-fi ou cabo de rede de alta velocidade
- Impressora com suprimentos para impressão (papel, cartuchos de tinta e assistência técnica caso necessário)
- Tomadas (no mínimo 4)
- Iluminação adequada para trabalhar
- Ar condicionado (se necessário)

Além do escritório exclusivo do Delegado da Partida, o clube deverá também providenciar um escritório para a equipe de trabalho (6 pessoas) a partir das 10:00h do MD-2 até o MD, inclusive.

Esses escritórios devem contar com os seguintes itens:

- Móveis de escritório (mesa e cadeiras cômodas)
- Lata de lixo
- Internet Wi-fi ou cabos de rede
- Tomadas (mínimo 6)
- Iluminação adequada para trabalhar
- Ar condicionado (se necessário)

Pode-se solicitar ajuda ao clube local para obter equipamentos de escritório adicionais. O clube deve encarregar-se de que todos os escritórios contem com segurança a todo momento.



#### 4.2.11.2 SALA DE REUNIÕES – REUNIÃO DE COORDENAÇÃO

Um número de reuniões oficiais acontecerá durante as visitas, no transcurso da semana da partida. O clube local é responsável pelo fornecimento das salas de reuniões adequadas, mesas, cadeiras e uma quantidade razoável de aperitivos para os presentes.

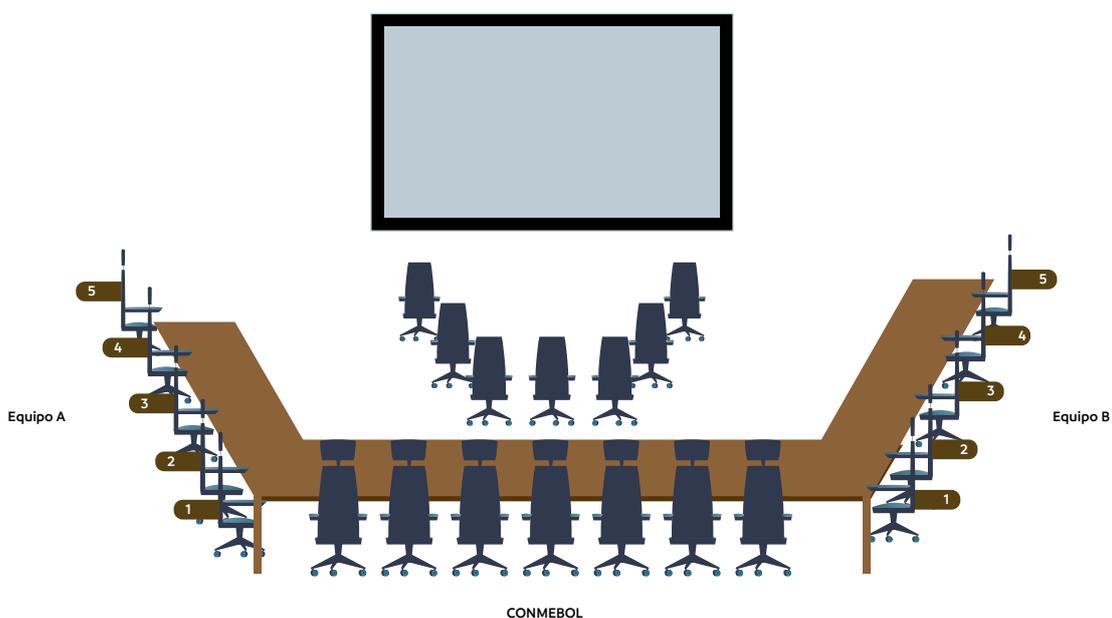
É responsabilidade do clube local dispor, na manhã do MD, uma sala com capacidade mínima para 16 pessoas, para a realização da Reunião de Coordenação da Partida entre os Oficiais da CONMEBOL e os representantes dos clubes. Essa sala deve estar equipada com os seguintes itens:

- Mesas e cadeiras para capacidade mínima de 16 pessoas sentadas (em formato U preferencialmente).
- Computador
- Projetor
- Tela de projeção
- Tomadas suficientes para apresentação (mínimo 4)
- Iluminação adequada para trabalhar
- Ar condicionado (se necessário)

As salas de reuniões requerem a capacidade para acomodar a seguinte quantidade de pessoas:

Día	REUNIÕES	NÚMERO DE PARTICIPANTES
MD-1	Reunião com o clube	6-10
	Reunião com produção de TV	4-8
MD	Reunião de coordenação	16-25

Projeto da sala de reunião de coordenação:

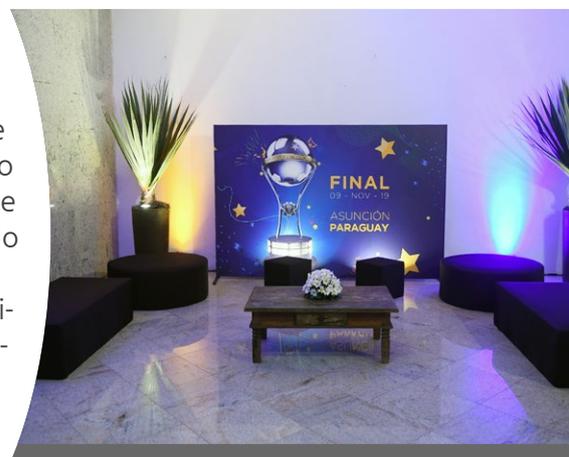




#### 4.2.12 INSTALAÇÕES DE HOSPITALIDADE

Para todas as partidas a partir das Oitavas de Final do Torneio, os estádios deverão oferecer, para hospitalidade dos patrocinadores, uma área mínima de 400m<sup>2</sup> com infraestrutura e perto dos assentos dos patrocinadores, que devem ser os melhores assentos do estádio. Esse espaço deverá ser cedido para a CONMEBOL sem nenhum custo e deverá estar disponível a partir das 8h do MD-1 até as 12h do MD+1, para montagem e desmontagem da atividade.

Se essa área, com as características mencionadas, não estiver disponível no estádio, o clube deve encontrar uma solução alternativa (existente ou temporária) a seu próprio custo. A alternativa deve ser do mais alto padrão e próxima do Estádio. O Venue Management Team deverá aprovar a localização e assegurar-se de que conte com todos os requisitos descritos mais abaixo.



Infraestrutura e requisitos básicos da área de Hospitalidade:

- Pontos de energia e eletricidade
- Portas seguras
- Iluminação
- Ventilação e ar condicionado
- Saídas de emergência
- Acesso às tribunas dos convidados
- Todas as aprovações locais para poder oferecer comida/bebida
- Banheiros para homens e mulheres
- Água corrente



Os clubes devem tramitar e obter as licenças ou autorizações correspondentes requeridas segundo as legislações vigentes para que possa ser desenvolvido o evento na ocasião da competição, dentro ou fora do estádio.

Todas as questões de proteção de marca e estádios limpos, mencionados no capítulo de *Assuntos Organizacionais* deste Manual, aplicam-se à área de hospitalidade, tanto se encontra-se fora como dentro do estádio, assim como as rotas de acesso a partir e até esta, e é o clube local o encarregado de adequar a área neste aspecto.

#### **4.2.13 ESTACIONAMENTO**

Os Patrocinadores, Titulares de Direitos e a CONMEBOL terão direito, nos dias da partida, a vagas de estacionamento em cada um dos estádios ou dependências, correspondendo um total de 10 (dez) para os Patrocinadores, um total de 4 (quatro) para os Titulares de Direitos, um total de 6 (seis) para a CONMEBOL (esta quantidade não inclui as vagas reservadas para os Oficiais da Partida) e duas (2) para o pessoal operacional do *Venue Management Team*. Caso não conte com os espaços de estacionamento dentro das instalações do estádio, o clube deverá providenciar as vagas a uma distância inferior a 300 metros do mesmo.

Caso não existam estacionamentos, os clubes providenciarão o acesso dos veículos dos Patrocinadores, da CONMEBOL e do *Venue Management Team*, sejam em automóveis, vans ou ônibus, até as portas de entrada do estádio, antes e ao finalizar cada partida.



## 4.3 INSTALAÇÕES ESPORTIVAS

### 4.3.1 CAMPO DE JOGO (FIELD OF PLAY ou FOP)

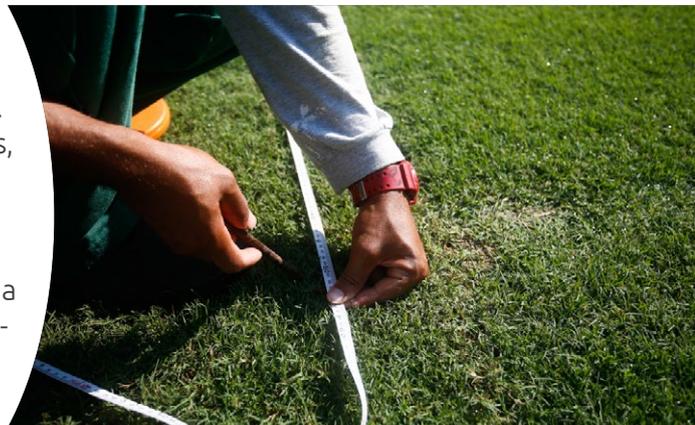
As dimensões do campo de jogo devem ser preferencialmente de 105m x 68m (mínimo de 100m x 64m e máximo de 110m x 75m). A recomendação é de que a altura da grama permaneça entre 20mm e 25mm, não podendo, a princípio, exceder a 25mm de altura, garantindo que seja cortada na mesma altura em toda sua extensão.

#### 4.3.1.1 ENTORNO DO CAMPO DE JOGO

O clube local deve garantir que as áreas do entorno do campo de jogo sejam seguras e livres de riscos para a circulação dos jogadores e árbitros. Exemplos de risco: grades de escoamento expostas, valas etc..

#### 4.3.1.2 GRAMA NATURAL

A superfície do campo de jogo deve ser de grama natural, de excelente qualidade, que permita alcançar parâmetros seguros de torção, pique e rolamento da bola, entre outros parâmetros utilizados para avaliação das condições de jogo, garantindo assim, não somente a qualidade do espetáculo, mas também a diminuição do risco de lesões nos jogadores.



#### 4.3.1.3 GRAMA SINTÉTICA

Os estádios poderão contar com grama artificial ou sintética se estas satisfizerem os padrões mínimos exigidos pela FIFA, ou seja, se possuírem o "FIELD CERTIFICATE" (1 ou 2 estrelas) emitido pela FIFA. Além disso, esses estádios estarão autorizados, uma vez que a CONMEBOL receba o certificado de qualidade correspondente, atualizado e vigente, no momento do envio da Carta de Conformidade e Compromisso.

Os clubes que desejem propor estádios com esse tipo de grama artificial ou sintética deverão comunicar imediatamente à CONMEBOL para a realização da visita de inspeção.

- Se as condições gerais da grama artificial não cumprirem com os padrões de qualidade internacional da FIFA, a CONMEBOL vetará seu uso e o clube deverá designar outro estádio para disputar suas partidas.

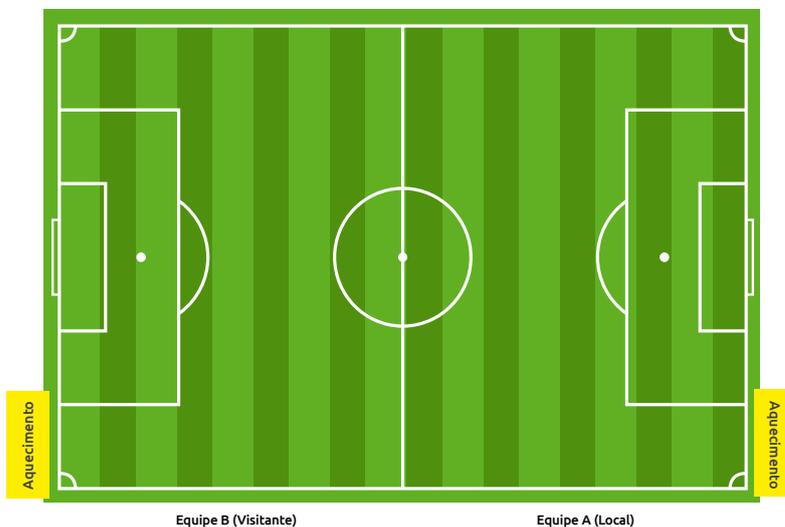
#### 4.3.2 ÁREA DE AQUECIMENTO DOS RESERVAS

A área de aquecimento será demarcada por cones e, preferencialmente, deverá possuir o mesmo tipo de piso do campo de jogo. Caso não seja possível prover uma área com a mesma superfície do campo de jogo, o clube local deverá providenciar uma área com grama sintética ou artificial.

Cada equipe terá a sua respectiva área de aquecimento, conforme o posicionamento do banco de reservas. O Delegado da Partida informará sobre a área de aquecimento durante a Reunião de Coordenação da Partida.

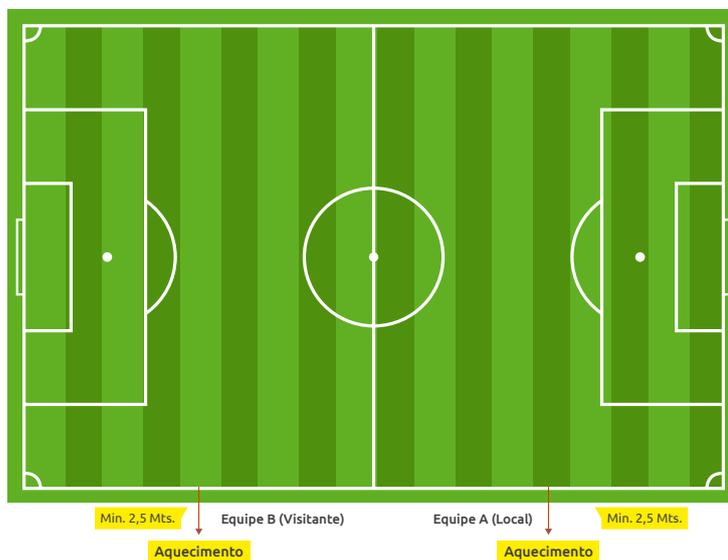


Sempre que seja possível, a área de aquecimento será atrás dos gols, conforme se detalha:



- Aquecimento durante as partidas deve ser atrás dos gols, na área demarcada por cones.
- Máximo de 6 jogadores por equipe ao mesmo tempo (sem bola).
- Máximo de 1 oficial da equipe acompanhando os jogadores.
- Jogadores devem se manter em aquecimento atrás dos gols. Não devem permanecer parados.
- É obrigatória a utilização dos coletes da competição.

Se não é possível, em função do espaço, realizar o aquecimento atrás dos gols, o Delegado da Partida poderá decidir realizar o aquecimento ao lado do banco de reservas, conforme se detalha:



- Aquecimento durante as partidas deve ser ao lado do banco de reservas na área demarcada por cones.
- Máximo de 6 jogadores por equipe ao mesmo tempo (sem bola).
- Máximo de 1 oficial de equipe acompanhando os jogadores.
- Jogadores devem manter-se aquecimento ao lado do banco de reservas. Não devem permanecer parados.
- É obrigatória a utilização dos coletes da competição

### 4.3.3 INSTALAÇÕES TÉCNICAS

O clube deve fornecer instalações técnicas de alta qualidade que permitam que os jogadores, oficiais e árbitros possam desenvolver suas atividades com segurança e comodidades adequadas ao nível do Torneio.

#### 4.3.3.1 VESTIÁRIOS DAS EQUIPE



O estádio deverá contar com vestiários para as equipes que tenham, no mínimo, a seguinte estrutura:

- Bancos com cabides para acomodar 25 jogadores (preferencialmente armários individuais).
- Espaço para acomodar 12 membros da comissão técnica.
- 5 chuveiros com água quente.
- 2 vasos sanitários.
- 1 maca.
- 1 *flip-chart* ou quadro tático.

Por tratar-se de uma das principais competições de clubes da América do Sul, espera-se que os clubes locais recebam seus adversários da melhor forma, fornecendo as condições para que trabalhem de forma segura, confortável e digna. Que a rivalidade e disputa esportiva fiquem restritas somente ao campo de jogo e ao desempenho dos jogadores de cada equipe.

Caso se identifique o descumprimento deste item, o clube infrator estará sujeito às sanções disciplinares apropriadas estabelecidas no *Código Disciplinar*.



#### 4.3.3.2 VESTIÁRIO DA ARBITRAGEM

Deverá estar disponível para os árbitros designados para a partida um vestiário que tenha, pelo menos, a seguinte estrutura:

- Bancos com ganchos para cabides para acomodar confortavelmente 4 árbitros (preferencialmente assentos e armários individuais).
- 02 chuveiros com água quente;
- 01 vaso sanitário;
- Espaço de trabalho com mesa e pelo menos 4 cadeiras.

Caso identifique-se o descumprimento deste item, o clube infrator está sujeito às sanções disciplinares apropriadas estabelecidas no *Código Disciplinar*.

#### 4.3.3.3 SALA MÉDICA

El Estadio indicado por el club local debe estar equipado con sala(s) de primeros auxilios cerca de los vestuarios, para atender a los jugadores, oficiales y espectadores del partido en el caso de que necesiten asistencia médica, de acuerdo con el *Reglamento de Licencia de Clubes*.

#### 4.3.3.4 SALA DE CONTROLE ANTIDOPING

Os estádios devem, obrigatoriamente, contar com uma sala exclusiva designada para o trabalho da área de controle antidoping, que deve ser devidamente identificada na porta de acesso.

A sala de Controle Antidoping deverá estar próxima dos vestiários das equipes e dos árbitros, sem acesso do público nem dos meios de comunicação.

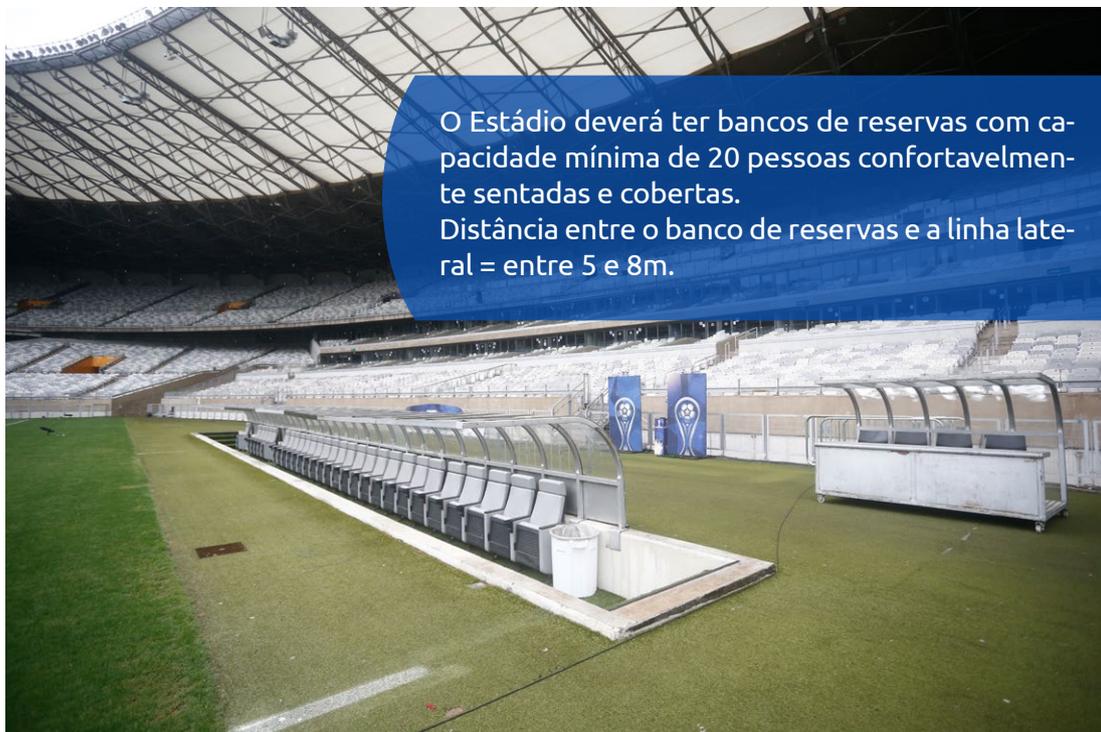
Além disso, a sala deverá estar equipada com os seguintes itens:

- Ar condicionado;
- 04 espreguiçadeiras para os jogadores que serão submetidos ao controle de doping;
- 04 assentos para os médicos e equipe;
- 01 mesa;
- 01 ventilador;
- 01 geladeira com bebidas e aperitivos inclusive;
- Chuveiro com água fria e quente;
- Banheiro equipado com vaso sanitário, mictório e pia;
- Porta com chave;
- Iluminação adequada;
- Televisão com sinal de transmissão oficial da partida.

O descumprimento desta disposição implicará a imposição das seguintes sanções ao clube responsável, pelos órgãos disciplinares da CONMEBOL:

- Por uma primeira infração: advertência.
- Por uma segunda ou subsequente infração: multa não inferior a USD 10.000

#### 4.3.3.5 BANCO DE RESERVAS



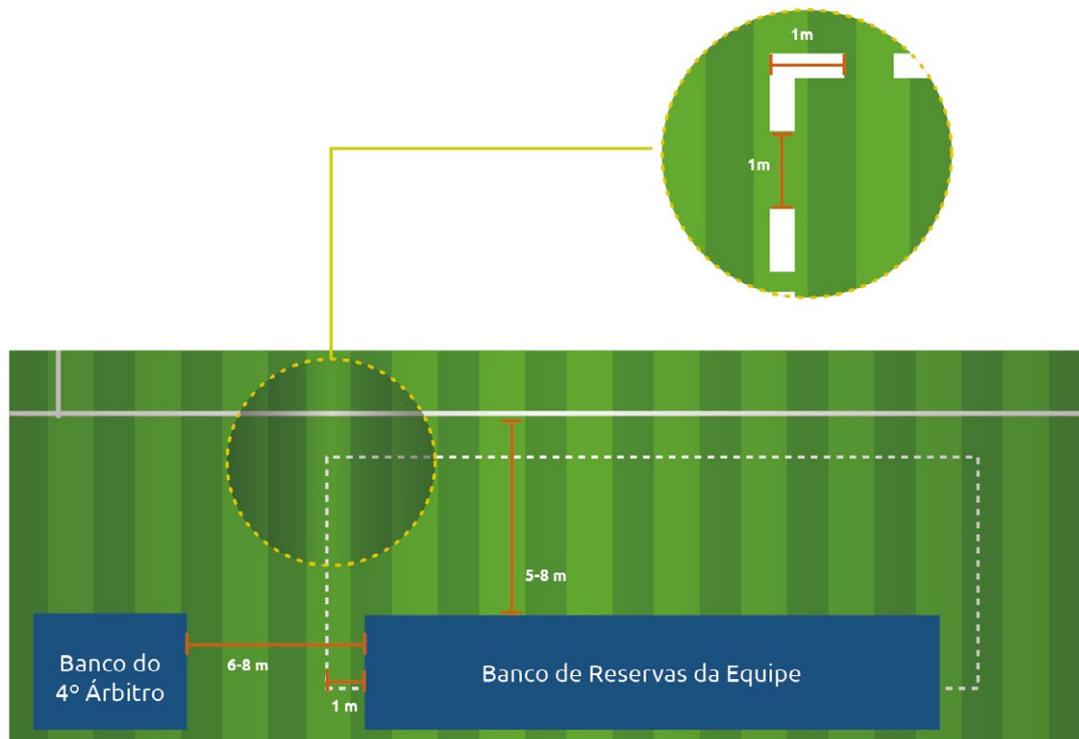
#### 4.3.3.6 POSIÇÃO DO 4º ÁRBITRO E DELEGADO CONMEBOL

Deve ser definida uma posição para o quarto árbitro, delegado e Oficiais da Partida entre os bancos de reservas. Se o espaço permitir, essa posição deve ser equipada com uma mesa e assentos para 6 pessoas.



Distância entre o banco de reservas e o banco do quarto árbitro = entre 6 e 8 m (dependendo do espaço disponível).

#### 4.3.3.7 Área técnica



#### 4.3.3.8 POSIÇÃO PARA FILMAGEM TÉCNICA

Área destinada às equipes de filmagem técnica exclusivamente dos clubes participantes da partida, que será localizada na Tribuna de Imprensa ou nas proximidades.

- Estas filmagens destinam-se exclusivamente para uso interno das equipes para fins técnicos.
- Essas filmagens não podem ser divulgadas em nenhum meio de comunicação, canais ou plataforma de comunicação, incluindo os canais dos próprios clubes, ou serem utilizadas com fins comerciais ou institucionais.
- Para a realização da filmagem técnica, deverá ser solicitada a autorização durante a reunião de coordenação da partida.

## 4.4 INGRESSOS

### 4.4.1 ENTREGA DOS INGRESSOS PREFERENCIAIS E VIP

Os Ingressos Preferenciais e Convites VIP, detalhados nesta seção do Manual, são exclusivamente os que correspondem aos Patrocinadores, aos Broadcasters Oficiais, à CONMEBOL e ao fornecedor de material esportivo. Tais Ingressos Preferenciais/Convites VIP devem ser entregues segundo detalhamento a seguir:

- Os clubes têm a obrigação de colocar à disposição os Ingressos e Convites VIP aos representantes da CONMEBOL e/ou Venue Management Team até 7 dias antes da partida, devendo indicar os dados do contato para a entrega. A CONMEBOL poderá, a seu critério, buscar os ingressos até 24h antes do início da partida. Os ingressos deverão ser os estabelecidos no mapa de assentos apresentado com a Carta de Conformidade e Compromisso.
- Todos os Ingressos Preferenciais e Convites VIP devem ser entregues aos representantes da CONMEBOL e/ou Venue Management Team. A CONMEBOL poderá nomear um fornecedor especializado, que se encarregará de buscá-los e distribuí-los aos Patrocinadores, aos Broadcasters Oficiais e ao fornecedor de material esportivo de acordo com as quantidades estabelecidas nos contratos.
- Nesses casos em particular, e em geral a seu critério, a CONMEBOL e o Venue Management Team poderão entregar os Ingressos Preferenciais, Convites VIP e/ou credenciais aos Patrocinadores, aos Broadcasters Oficiais e ao fornecedor de material esportivo no estádio, no dia da partida ou um dia antes da partida. Neste sentido, o clube deverá providenciar um lugar seguro para fazer a entrega dos correspondentes ingressos, podendo ser um posto de venda de bilheteria para uso exclusivo da CONMEBOL e/ou do Venue Management Team e/ou um stand habilitado pela CONMEBOL e/ou pelo Venue Management Team, no dia da partida ou um dia antes da partida.
- Os clubes informarão à CONMEBOL, com antecedência mínima de uma semana da data de cada partida, se os órgãos policiais e de segurança definirão ou não um perímetro de segurança e o alcance deste no entorno do estádio. A CONMEBOL consultará os clubes e determinará o tipo de identificação, credencial e/ou ingresso que será exigido para permitir o livre acesso dos Patrocinadores ao estádio.
- Os Ingressos Preferenciais e os Convites VIP não poderão ter limitações em seu alcance, hora de entrada ou restrições especiais.

É estritamente proibida a venda de Ingressos Preferenciais da CONMEBOL e é obrigação do clube informar à CONMEBOL no caso de ter conhecimento da infração desta restrição.

### 4.4.2 QUANTIDADE E LOCALIZAÇÃO DOS INGRESSOS

O clube local deverá fornecer aos Patrocinadores, aos Broadcasters Oficiais, ao fornecedor de material esportivo e à CONMEBOL os Ingressos Preferenciais e Convites VIP nas quantidades e localizações estabelecidas no ponto 4.4.3, devendo conter os detalhes das seções, filas, e assentos, conforme declarado na Carta de Conformidade e Compromisso. O mapa de assentos deverá respeitar a melhor localização do estádio, na tribuna de honra, preferencialmente com uma posição centralizada ao campo de

jogo. Em nenhuma partida terão preferência os sócios ou membros do clube local sobre os Patrocinadores e/ou sobre a CONMEBOL em relação às melhores localizações do estádio ou às localizações indicadas no mapa de assentos apresentado com a Carta de Conformidade e Compromisso.



Detalhe da localização das entradas preferenciais.

O descumprimento desta obrigação constitui infração disciplinar encontrando-se facultados os órgãos disciplinares da CONMEBOL a impor sanções que, em conformidade com o Código Disciplinar da CONMEBOL, possam corresponder.

### 4.4.3 INGRESSOS PREFERENCIAIS

#### Ingressos Preferenciais

Ingressos na melhor categoria do estádio e localização em uma seção única (ingressos sequenciais) e o mais próximo possível da linha central e, a partir das oitavas de Final, com fácil acesso à área de hospitalidade.

FASE	PRIMEIRA FASE	SEGUNDA FASE	OITAVAS DE FINAL	QUARTAS DE FINAL	SEMIFINAL
Patrocinadores	650	650	650	650	650
CONMEBOL	100	100	100	100	150
Broadcasters	150	150	150	150	200
FC Diez	25	25	25	35	45
Nike	25	25	25	25	25
<b>Total</b>	<b>950</b>	<b>950</b>	<b>950</b>	<b>960</b>	<b>1070</b>

### 4.4.4 INGRESSOS VIP

#### Ingressos VIP

Os ingressos VIP devem ser os melhores assentos disponíveis no estádio (conhecidos como "tribuna de honra", "área de protocolo", "camarote presidencial", "camarotes vip", "camarotes" etc.). Quer dizer, na categoria reservada para as máximas autoridades do Clube, da Associação e da CONMEBOL.

FASE	PRIMEIRA FASE	SEGUNDA FASE	OITAVAS DE FINAL	QUARTAS DE FINAL	SEMIFINAL
Patrocinadores	50	50	50	50	50
CONMEBOL	10	10	10	10	20
Broadcasters	30	30	30	30	30
<b>Total</b>	<b>90</b>	<b>90</b>	<b>90</b>	<b>90</b>	<b>100</b>

### 4.4.5 INGRESSOS ADICIONAIS

A CONMEBOL, os Patrocinadores, os Broadcasters Oficiais e o fornecedor de material esportivo têm o direito de comprar até 4.000 ingressos por partida.

- Poderão comprar ingressos de qualquer setor e categoria.
- Os preços de tais ingressos deverão ser os mesmos oferecidos pelo clube ao público geral nos diversos setores do estádio.

Representantes da CONMEBOL e/ou o Venue Management Team informarão cada clube sobre a intenção de comprar ingressos adicionais e os respectivos setores até 10 dias antes da partida, devendo cada clube comunicar a data na qual estarão disponíveis para a venda ao público geral e/ou sócios do clube, tendo a CONMEBOL, os Patrocinadores e o fornecedor de material esportivo direito a comprá-los antes da data mencionada. O clube deve informar à CONMEBOL sobre as categorias e preços dos ingressos pelo menos 15 dias antes do início da partida:

FASE	PRIMEIRA FASE	SEGUNDA FASE	OITAVAS DE FINAL	QUARTAS DE FINAL	SEMIFINAL
<b>CONMEBOL, Patrocinadores, Broadcast, Nike</b>	Até 4000 ingressos preferenciais adicionais por partida				
<b>Patrocinadores</b>	20 ingressos cada um no setor visitante				

Os clubes serão responsáveis por garantir a segurança dos Patrocinadores no Setor Patrocinador e impedir que seja invadido por pessoas alheias, sejam estas público geral ou sócios do clube. A CONMEBOL poderá, a seu critério e custo, contratar segurança adicional.

#### 4.4.6 INGRESSOS PARA OS VISITANTES

As equipes são obrigadas a vender, aos clubes visitantes, até 2.000 ingressos nas partidas da FASE PRELIMINAR (Primeira e Segunda Fase), Oitavas de Final e Quartas de Final, que sejam disputadas em seus estádios, e até 4.000 para a SEMIFINAL, a preços estipulados oficialmente.

O preço máximo de cobrança para os ingressos para os clubes visitantes é a média de preço dos ingressos disponíveis para a torcida local.

O clube local deverá designar um setor seguro e segregado destinado à torcida do clube visitante. A capacidade desse setor será definida com o número de ingressos vendidos. Além da segurança aos espectadores da equipe visitante, o clube deve garantir espaço privado e seguro para os dirigentes do clube visitante, podendo ser um camarote ou tribuna.

Caso descumpra estas disposições, o clube será sancionado pelos órgãos disciplinares da CONMEBOL com uma multa não inferior a USD 20.000. No caso de uma segunda e subsequentes infrações, poderão ser impostas sanções adicionais.



## 4.5 INSTALAÇÕES PARA A TRANSMISSÃO

### 4.5.1 REQUISITOS DE ESPAÇOS, INSTALAÇÕES E CONSTRUÇÕES

Os clubes dão suporte às emissoras da CONMEBOL Sul-Americana, fornecendo espaços existentes ou temporários no estádio, para a montagem das instalações necessárias de transmissão, assim como colaborando nas práticas e nos procedimentos que ajudem a garantir a padronização de todas as partidas do Torneio em curso.

#### 4.5.1.1 VISÃO GERAL DAS POSIÇÕES DAS CÂMERAS

Para garantir a constância e um alto nível de transmissão em todas as partidas da CONMEBOL Sul-Americana, um número mínimo de posições de câmeras deve estar disponível em cada estádio para o uso das emissores anfitriãs ou unilaterais.

O clube local deve disponibilizar as posições de câmeras estipuladas neste Manual, a menos que apresentem um risco para os jogadores, árbitro ou público presente. O clube deve fornecer segurança necessária para as posições de câmeras.

É obrigação DO CLUBE fornecer as plataformas de câmera de acordo com as especificações da CONMEBOL.

Se alguma instalação for solicitada para uma partida em particular e justifica-se sua necessidade, ainda que a mesma não esteja especificada nos manuais ou regulamento, pode-se requerer ao clube local que providencie tais instalações.

A construção ou montagem desse tipo de estrutura pode ser solicitada para as câmeras do sistema VAR.



#### 4.5.1.2 CONSTRUÇÃO DE INSTALAÇÕES

Se as instalações requeridas não existem no estádio, o clube local deve construir ou montar as posições de câmeras, plataformas e posições de comentaristas. O clube local deverá arcar com os custos dessas construções por seus próprios meios.

A construção ou renovação de estruturas deverá cumprir com as medidas e formas solicitadas pela CONMEBOL e as mesmas estão sujeitas à revisão e aprovação. Isto poderia demandar a remoção ou a inabilitação de assentos nas arquibancadas, afetando ou reduzindo a venda de entradas.

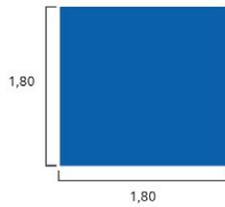
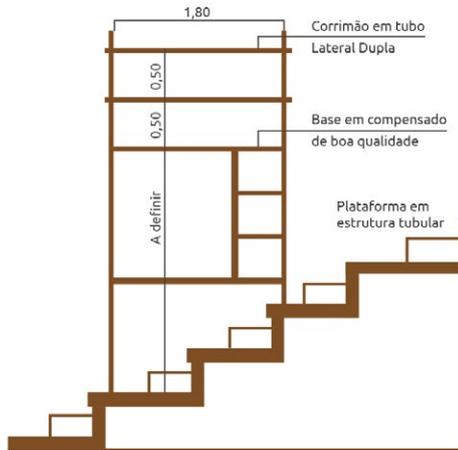
- Medidas de plataforma para câmeras com lente longa: 2 m (de frente) x 2 m (de comprimento-profundidade)
- Medidas de plataforma de câmeras com lente convencional: 1,5 m x 2 m
- Medidas de plataforma para câmeras de VAR-Linha de gol (sem operação): 1,5 m x 1,5 m

A construção de plataformas para posições de câmeras, assim como qualquer outra instalação temporária ou permanente, deve cumprir as disposições de saúde e segurança locais. O clube é, além disso, o encarregado de obter as permissões correspondentes segundo a legislação local e vigente dos estádios sobre este tipo de construções, fixas ou temporárias, e, assim, evitar qualquer tipo de sanção, atraso ou inabilitação parcial ou total do estádio que possa surgir e afetar o desenvolvimento normal da partida.

#### 4.5.1.3 POSIÇÃO DE CÂMERA E ORIENTAÇÕES SOBRE AS PLATAFORMAS

- As bases da plataforma devem ser sólidas e ter uma superfície antiderrapante, preferencialmente uma superfície de madeira (fenólico).
- Todas as posições de câmeras devem oferecer uma visão clara e sem obstáculos de todo o campo de jogo.
- Nenhuma pessoa deverá atravessar ou deter-se diante das câmeras.
- O clube deve fornecer pessoal de segurança necessário para evitar obstruções e para proteger a saúde dos cinegrafistas e público, assim como a segurança material dos elementos de transmissão, especialmente se tais posições estão montadas nas arquibancadas.

### Plataforma de câmara em arribancada

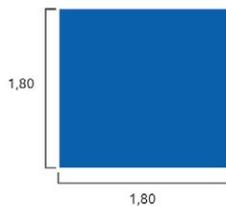
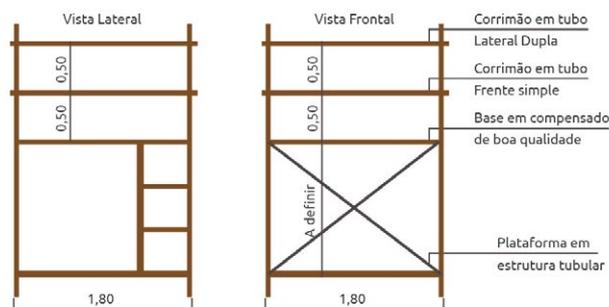


Plataforma  
Base: 1,80 mts.  
Profundidade: 1,80 mts.  
Altura: A definir

**Observações:**

Para plataformas existentes, deve ser colocado palco de compensado de boa qualidade.

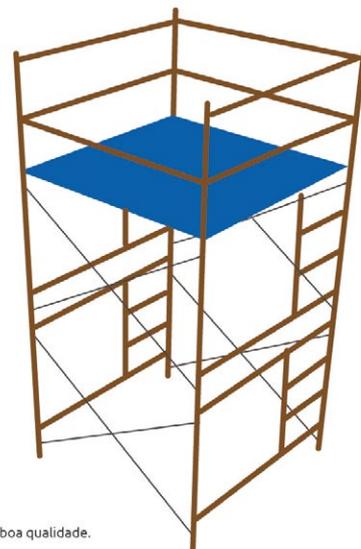
### Plataforma de câmara



Plataforma  
Base: 1,80 mts.  
Profundidade: 1,80 mts.  
Altura: A definir

**Observações:**

Para plataformas existentes, deve ser colocado palco de compensado de boa qualidade.



## 4.5.2 ESPECIFICAÇÕES DAS POSIÇÕES DE CÂMERAS

Requisitos mínimos de câmeras segundo a fase do Torneio:

PRELIMINAR	OITAVAS DE FINAL	QUARTAS DE FINAL, SEMIFINAIS
9 câmeras	9 câmeras	17 câmeras

Os diagramas a seguir mostram a configuração padrão requerida para a cobertura da emissora anfitriã da CONMEBOL segundo cada fase. Os clubes locais devem assegurar-se de que essas posições de câmeras ajustem-se ao seu estádio.

Para a final, a CONMEBOL se revera o direito de revisar e adaptar o planejamento das câmeras para garantir um alto nível de cobertura.

### Fase preliminar, fase de grupos:



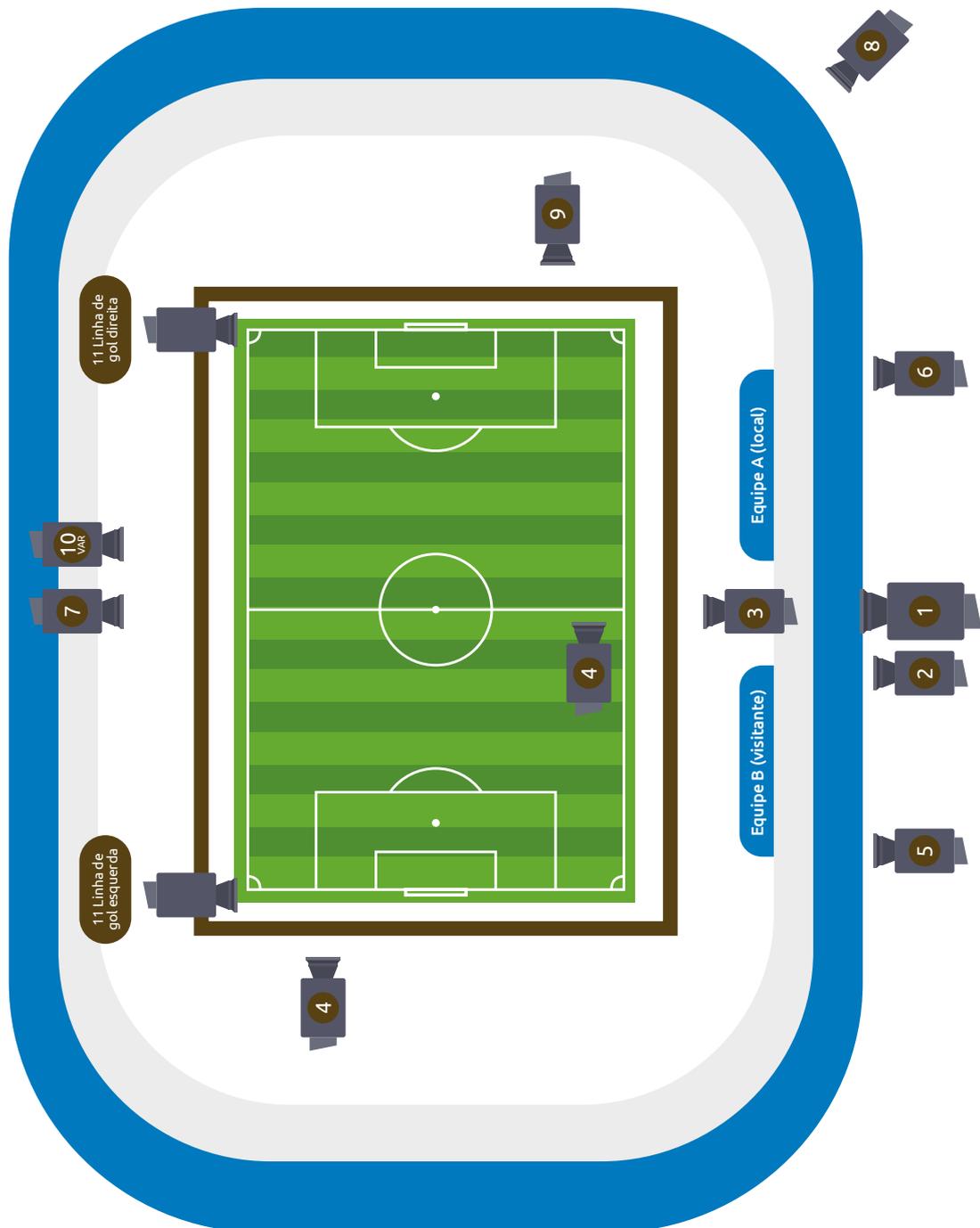
#### PLANO DE CÂMERA

##### # CÂMERA DESIGNADA

1. AÇÃO DE JOGO
2. ACOMPANHAMENTO PRÓXIMO
3. LINHA CENTRAL/LOW-BOY
4. PORTÁTIL - Campo H/H

5. CÂMERA DA LINHA DE IMPEDIMENTO (DIREITA)
6. CÂMERA DA LINHA DE IMPEDIMENTO (ESQUERDA)
7. LINHA CENTRAL REVERSA
8. BEAUTY / PANORÂMICA
9. CÂMERA BAIXA ATRÁS DO GOL À DIREITA

Oitavas de final (incluindo câmeras VAR):



Quartas de final e Semifinais:



Plano mínimo de 17 câmeras (a partir QF)

- |  |                                  |                                      |
|--|----------------------------------|--------------------------------------|
| 01. Câmera principal   | 4D) Flash Interview              | 12. Mini câmera na red, gol esquerdo |
| 02. Seguimento próximo   | 05. Impedimento esquerda         | 13. Mini câmera na red, gol direito  |
| 03. Câmera da linha central                                      | 06. Impedimento direita          | 14. Linha de gol esquerda            |
| 04. Portátil de campo / Reversa Lado Izq.                        | 07. Linha central reversa        | 15. Linha de gol direita             |
| 4A) Vestiários / chegada das equipes                             | 08. Beauty / panorâmica          | 16. Escanteio esquerdo reverso       |
| 4B) Entrevista previa (depois da chegada e antes do aquecimento) | 09. Baixa atrás do gol à direita | 17. Steadycam                        |
| 4C) Cerimonia anterior ao início                                 | 10. VAR Reversa                  |                                      |
|  | 11. Câmera alta do lado direito  |                                      |

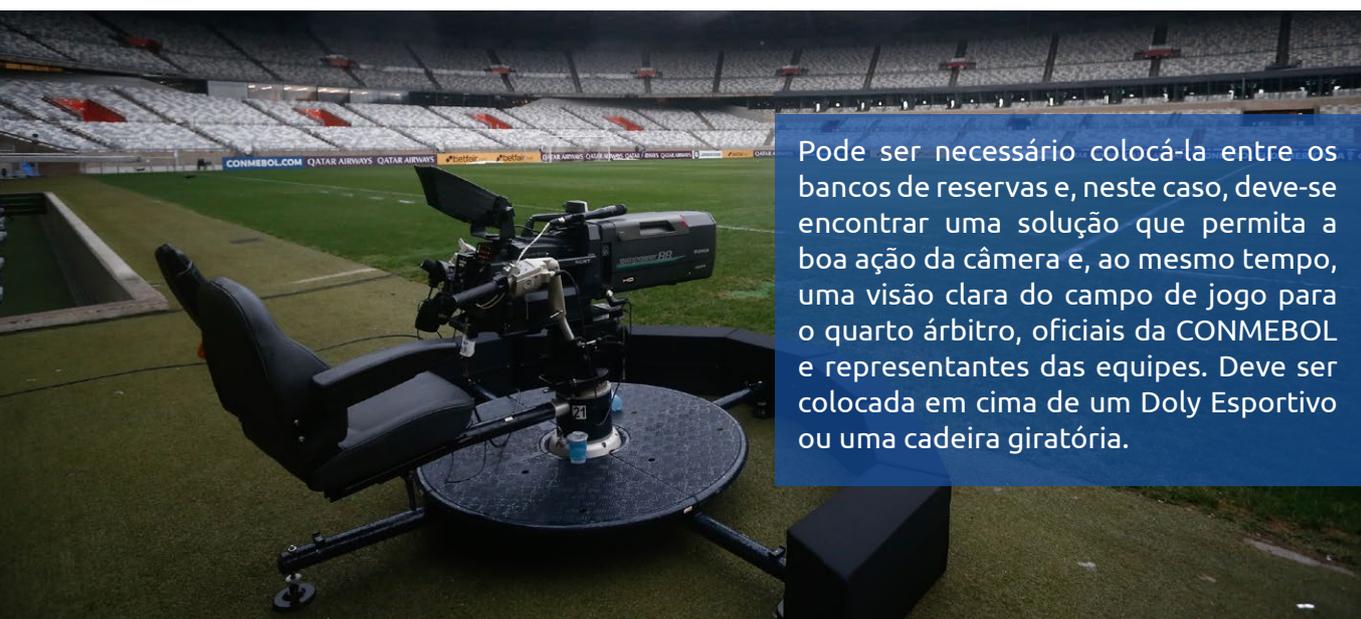
#### 4.5.2.1 ESPECIFICAÇÕES POR CADA CÂMERA

**Câmera Principal (1):** Esta câmera deve ser colocada no suporte principal, situado exatamente na linha central, coberta e afastada do sol. É utilizada para proporcionar a cobertura principal do jogo.

**Câmera de seguimento próximo (2):** Esta câmera deve estar localizada ao lado e no mesmo nível que a câmera principal. É utilizada para proporcionar cobertura do primeiro plano da ação e para aproximar os jogadores e oficiais.



**Câmera de linha central (3):** Câmera fixa na linha central no nível do campo, do mesmo lado que a câmera principal



Pode ser necessário colocá-la entre os bancos de reservas e, neste caso, deve-se encontrar uma solução que permita a boa ação da câmera e, ao mesmo tempo, uma visão clara do campo de jogo para o quarto árbitro, oficiais da CONMEBOL e representantes das equipes. Deve ser colocada em cima de um Doly Esportivo ou uma cadeira giratória.



**Portátil de campo/ HAND HELD (4):** Uma câmera no nível do campo, em posição fixa atrás do gol, do lado esquerdo da câmera 1. Esta câmera precisará de muitos metros de cabo para cobrir a saída das equipes, a prévia, o pós-jogo e a entrevista flash. Esta câmera cobre a chegada das equipes no pré-jogo, grava os vestiários, grava a chegada do ônibus e a caminhada dos jogadores até o vestiário. Também faz a entrevista prévia com os treinadores.

Durante a partida localiza-se atrás de um gol.





**Câmeras da linha de impedimento (5 e 6):** Duas câmeras instaladas no suporte principal exatamente nas linhas de 18 jardas, no mesmo nível ou mais alto que a plataforma da câmera principal.





**Câmera de ângulo reverso (7):** Nível de inclinação em uma pequena plataforma elevada na frente da câmera principal, instalada em uma posição central localizada entre as linhas de 16m.

**Câmera 10- VAR Reversa:** Nível de inclinação em uma pequena plataforma elevada na frente da câmera principal, ao lado da câmera 7 - Reversa, instalada em uma posição central localizada entre as linhas de 16m. Esta câmera segue a ação de jogo em um plano inverso e fechado a todo momento e é utilizada pelo VAR.



**Câmera Panorâmica Beauty (8):** Uma câmera fixa montada no alto do estádio para dar uma foto panorâmica de todo o campo de jogo.



**Câmera baixa atrás do gol à Direita (9):** Uma câmera em tripé, ao nível do campo, fixa atrás do gol, do lado direito da câmera 1. Em diagonal à câmera 4 que encontra-se no outro gol.



**Alto atrás do gol - lado direito (11):** Câmera com tripé na plataforma ou arquibancada atrás do gol a uma altura que permita ter uma visão tática do campo de jogo. É importante que, por sua localização e altura, possa fazer tomadas fechadas da área. Pode ser que essa posição tenha que ser colocada na arquibancada, removendo assentos ou ocupando um lugar na mesma



**Netcams (12 e 13):** Câmera não tripulada. Oferece grandes repetições de gols / Incidentes no gol.

Com tripé ou enganchadas nos arcos dos gols.



**Linha de Gol - Esquerda/Direita (14 e 15):** Ambas câmeras estão situadas no alto, sem operadores. A localização deve coincidir com a visão exata da linha do gol. Posicionam-se do lado oposto ao das câmeras principais (1-2, 5 e 6).



**Câmera escanteio esquerdo de ângulo reverso SSM (16):** Localiza-se na arquibancada entre a jarda 18-50, sobre uma estrutura ou no piso da arquibancada. É oposta à câmera 7 (Beauty). Tal câmera é operada e, se utilizada, faz uma tomada composta do ataque e da defesa das equipes..



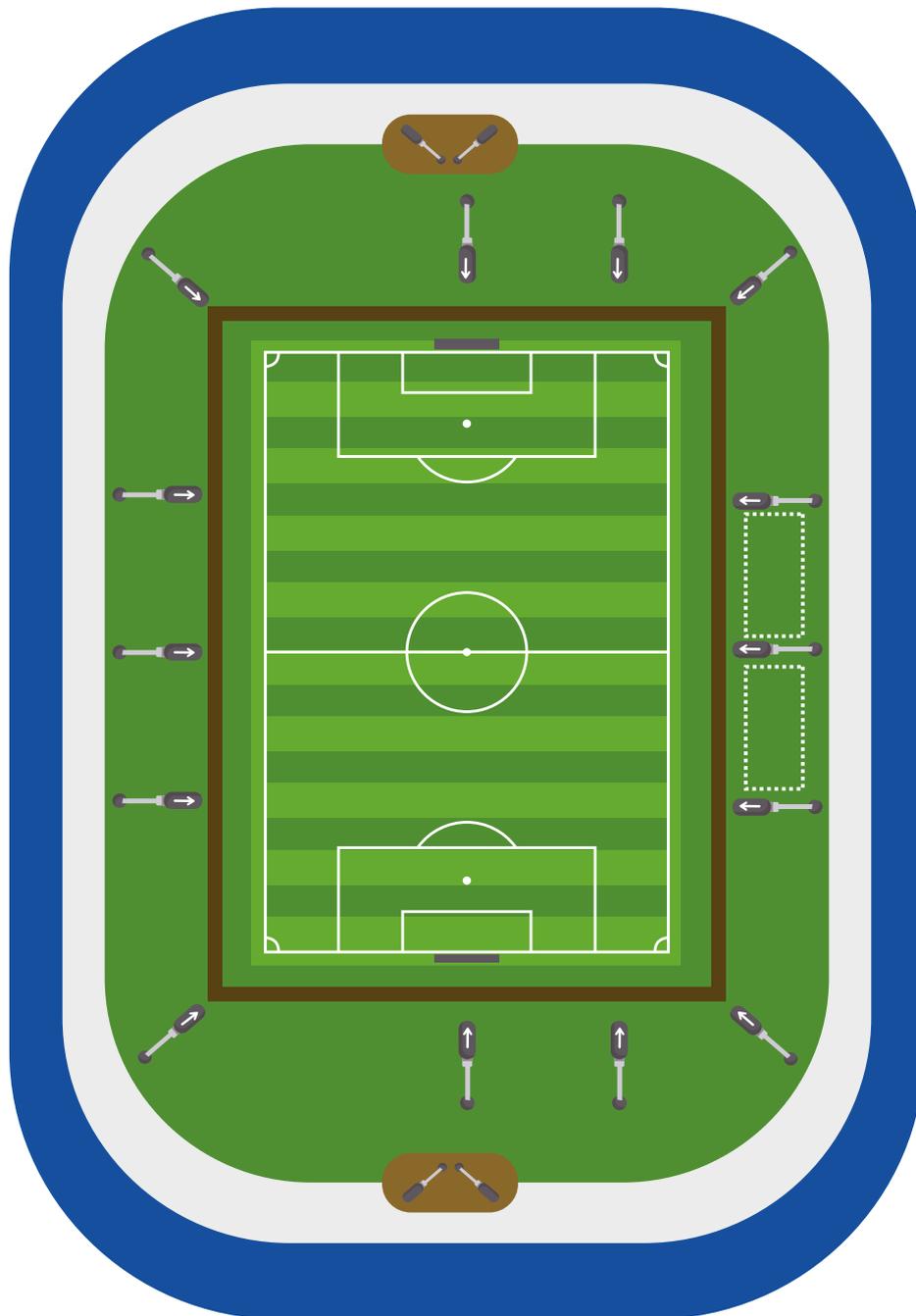
**Steadicam (17):** Câmera em movimento por toda a linha lateral. Requer a movimentação do cinegrafista e seus assistentes (em alguns casos utiliza-se um sistema inalâmbico, que não requer cabos).

O operador não estará em movimento quando a jogada estiver em outro setor. Somente quando o jogo passe para seu lado começará a movimentar-se. Esta câmera cobre a chegada das equipes na prévia, grava os vestiários, grava a chegada do ônibus e a caminhada dos jogadores até o vestiário. Também faz a entrevista prévia com os treinadores.

### 4.5.3 ESPECIFICAÇÕES SOBRE O PLANEJAMENTO DE ÁUDIO

Os microfones direcionais devem ser colocados ao redor do campo para cobrir o som da bola em jogo. Os microfones ao redor do campo devem ser colocados o mais próximo possível das placas publicitárias.

Os microfones das áreas técnicas devem permanecer no mesmo lugar durante toda a partida. Estarão situados na parte externa colados à linha lateral que delimita tal área. Não podem ser removidos por nenhum funcionário do clube nem das equipes.





#### **4.5.4 ÁREAS DE TRANSMISSÃO FORA DO CAMPO DE JOGO**

##### **4.5.4.1. POSIÇÃO DE COMENTARISTAS**

Essas posições de uso exclusivo para os Titulares de Direitos, compõem-se de mesas e cadeiras, geralmente com três posições por emissora e equipadas com tela de TV com transmissão da partida. Estão localizadas na área conhecida como Tribuna de Imprensa. O número de posições necessárias para comentaristas das emissoras da CONMEBOL varia de acordo com a popularidade da partida.

Os clubes devem prever espaços disponíveis suficientes para pelo menos 5 posições de comentaristas para todas as partidas de todas as fases do Torneio, que devem:

- a) Estar localizadas no mesmo lado que a câmera principal e fornecer uma visão ininterrupta da área de jogo completa.
- b) Ter fácil acesso à área de trabalho da imprensa, à sala de coletiva de imprensa e à zona mista.
- c) Ter espaço para colocar uma câmera diante dos comentaristas e locutor, para aqueles Titulares de Direitos que solicitarem este serviço.
- d) Estar equipada com energia, iluminação e conexão de internet.

Caso o estádio tenha cabines de transmissão de TVs e Rádios, as mesmas devem ser priorizadas para o uso dos Titulares de Direitos, de acordo com os critérios da CONMEBOL.

#### 4.5.4.2 ESTÚDIOS DE TELEVISÃO

Entre os espaços que devem ser fornecidos, o clube deve incluir o Estúdio de Televisão para os Titulares de Direitos.

O uso deste espaço deve ser priorizado de acordo com os critérios da CONMEBOL. Assim como todas as áreas de televisão, deve ser acessível e o clube deve prover sua segurança.



#### 4.5.4.3 ZONA MISTA

Os estádios deverão possuir uma área para a montagem da zona mista entre o vestiário e a saída das equipes do estádio. Deve ser oferecida uma (1) zona mista para as duas equipes. Caso a arquitetura do estádio não o permita, a CONMEBOL avaliará e comunicará a decisão aos clubes.

A área destinada para zona mista deve incluir:

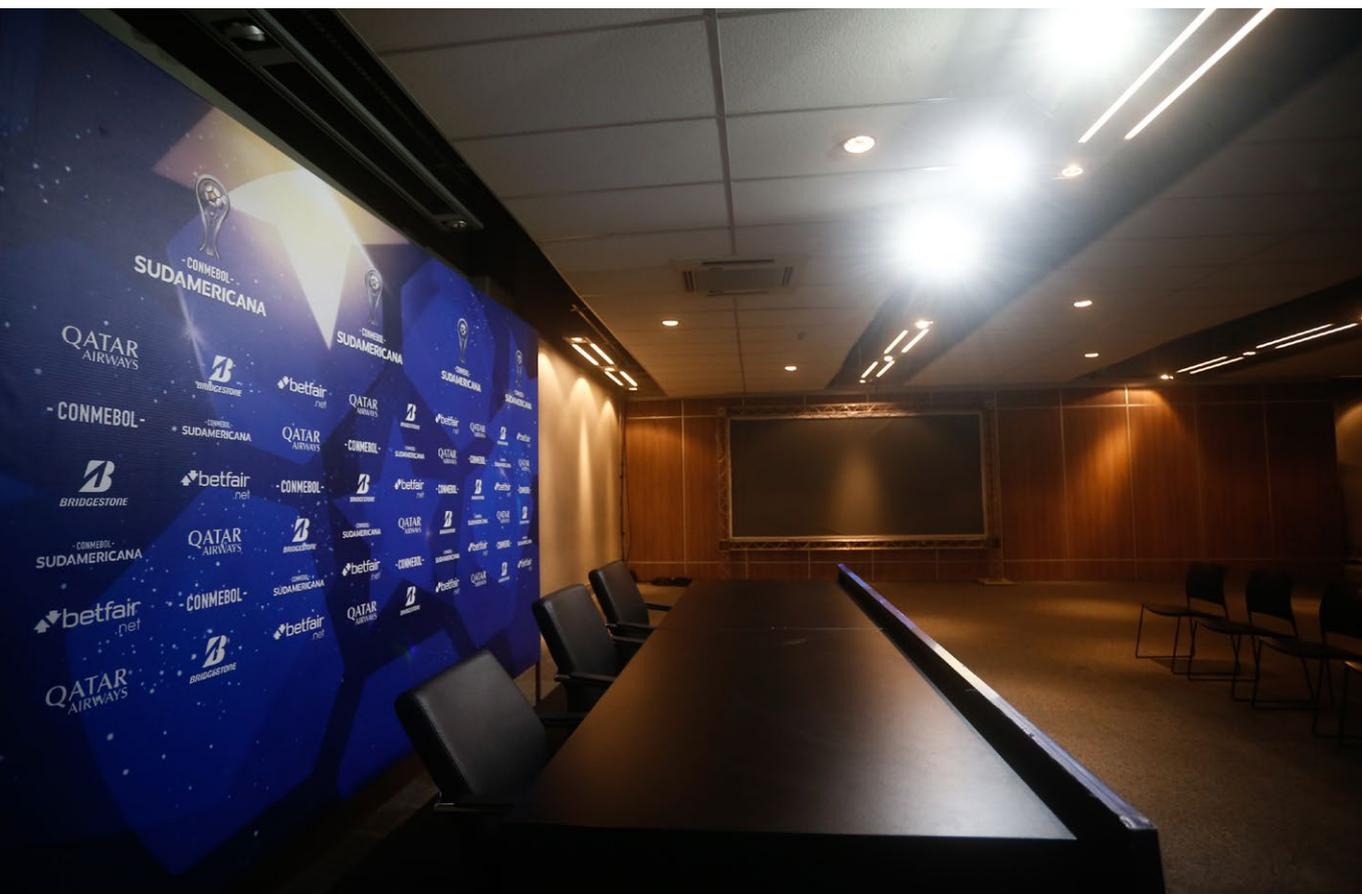
- Espaço suficiente para acomodar pelo menos 50 representantes dos meios de comunicação, com espaço para instalação de grades firmes (barreira) entre os jogadores e os meios de comunicação.
- Iluminação suficiente para as entrevistas das emissoras de televisão.
- Espaço para instalação de dois (2) backdrops do Torneio.

#### 4.5.4.4 SALA DE COLETIVA DE IMPRENSA

É obrigatório que o clube providencie uma sala no estádio para a realização da Coletiva de Imprensa. Esta sala deve estar equipada e ter a capacidade conforme estabelece o seguinte parágrafo.

Todas as salas devem ter espaços para colocação do backdrop atrás da mesa dos entrevistados e iluminação suficiente direcionada para essa mesa, para transmissão e/ou gravação das entrevistas pela TV e para tirar fotografias.

O clube deve prover plataformas de câmeras para os profissionais de TV.



Requerimentos:

Fase	Capacidade	Infraestrutura
Primeira e Segunda Fase	20 pessoas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mesa principal para 4 pessoas (mínimo)</li> <li>- Sistema de som com microfone na mesa principal e microfone para os jornalistas</li> </ul>
Oitavas de Final, Quartas de Final	40 pessoas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plataforma para 8 câmeras de TV com pontos de energia (mínimo)</li> <li>- Distribuidor de áudio com 8 saídas (mínimo) para as câmeras</li> </ul>
Semifinais	50 pessoas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mesa principal para 4 pessoas (mínimo)</li> <li>- Sistema de som com microfone na mesa principal e microfone para os jornalistas</li> <li>- Plataforma para 16 câmeras de TV com pontos de energia (mínimo)</li> <li>- Distribuidor de áudio com 16 saídas (mínimo) para as câmeras</li> </ul>





#### 4.5.5 ÁREAS DE TRANSMISSÃO DENTRO DO CAMPO DE JOGO

##### 4.5.5.1 ÁREAS DE APRESENTAÇÃO AO LADO DO CAMPO DE JOGO

Os Titulares de Direitos podem solicitar essa posição localizada entre o escanteio até a linha da área técnica (devendo contar com pelo menos três metros antes da linha da área técnica), até o limite do início dos bancos de reservas, para apresentar seu programa, entrevistar os convidados ou dar notícias.

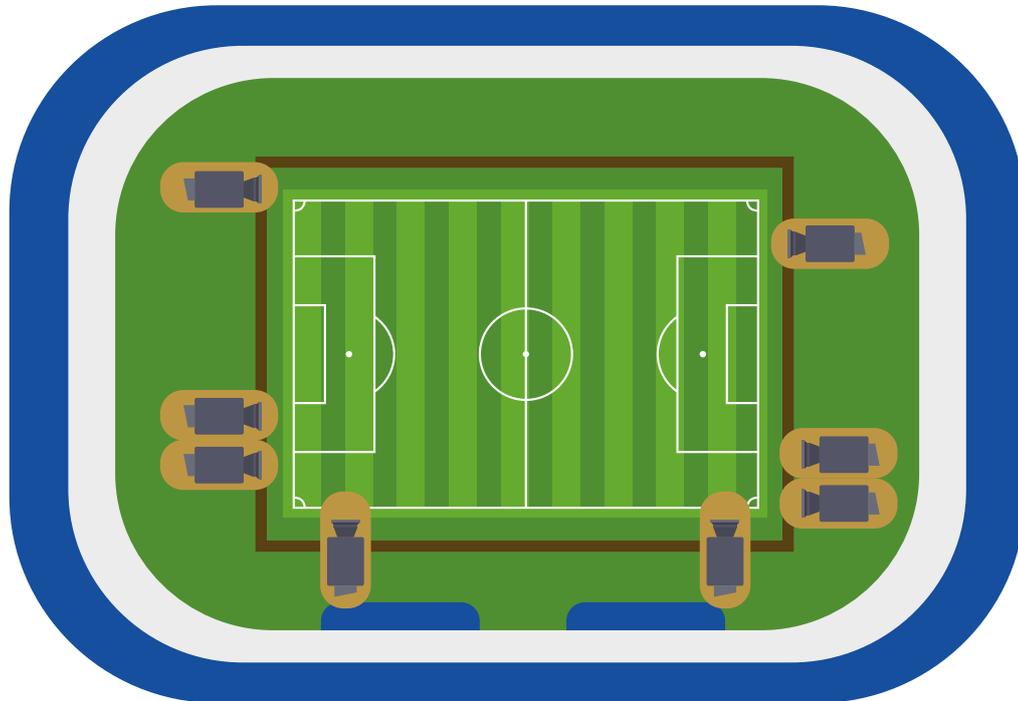
- O uso de mesas, tendas, guarda-chuvas etc. está sujeito aos requisitos de segurança, à disponibilidade de espaço e à aprovação da CONMEBOL.

##### 4.5.5.2 POSIÇÃO ATRÁS DOS GOLS

Os Titulares de Direitos, sempre que contem com a autorização da CONMEBOL, podem ter um repórter de campo atrás dos gols, localizado em um espaço a partir da linha da pequena área até o escanteio. Essas posições estão disponíveis para um número limitado de emissoras em cada sede. Especificações sobre essas posições:

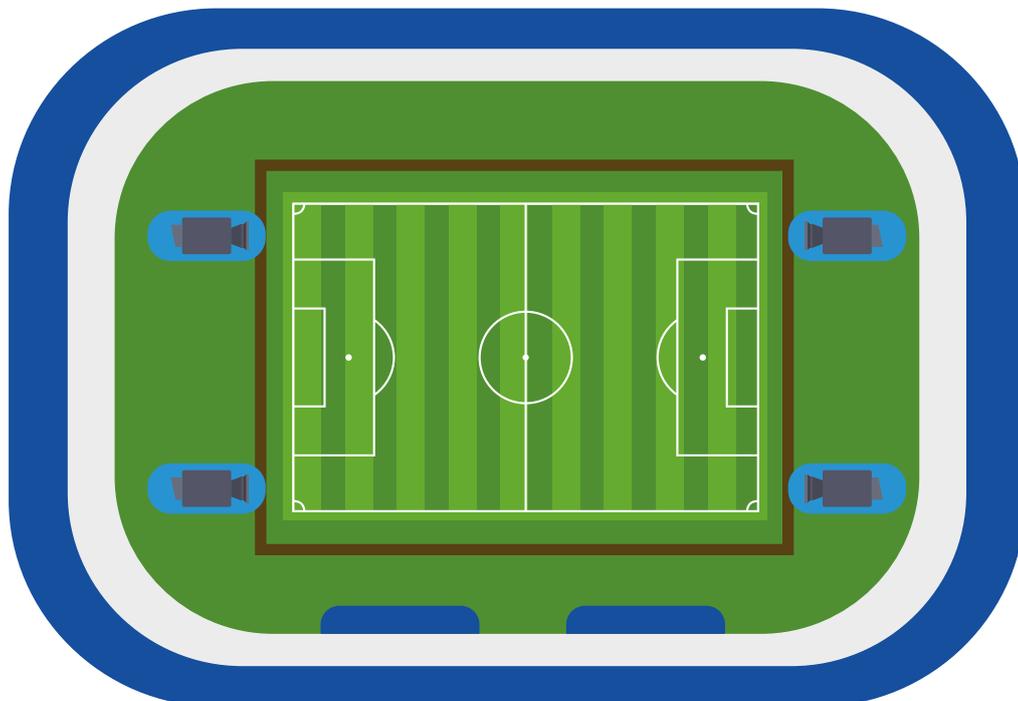
- Espaço para três pessoas (um repórter, um cinegrafista e um assistente técnico) atrás dos gols. O assistente e o cinegrafista que não estejam operando devem permanecer sentados.
- Também podem ser posicionadas câmeras ENG (material gravado), permanecendo unicamente o cinegrafista sem assistente atrás dos gols.
- O posicionamento final deve ser aprovado pela CONMEBOL.

### Antes da Partida - MD-1/MD



 Posição de apresentação ao campo

### Partida

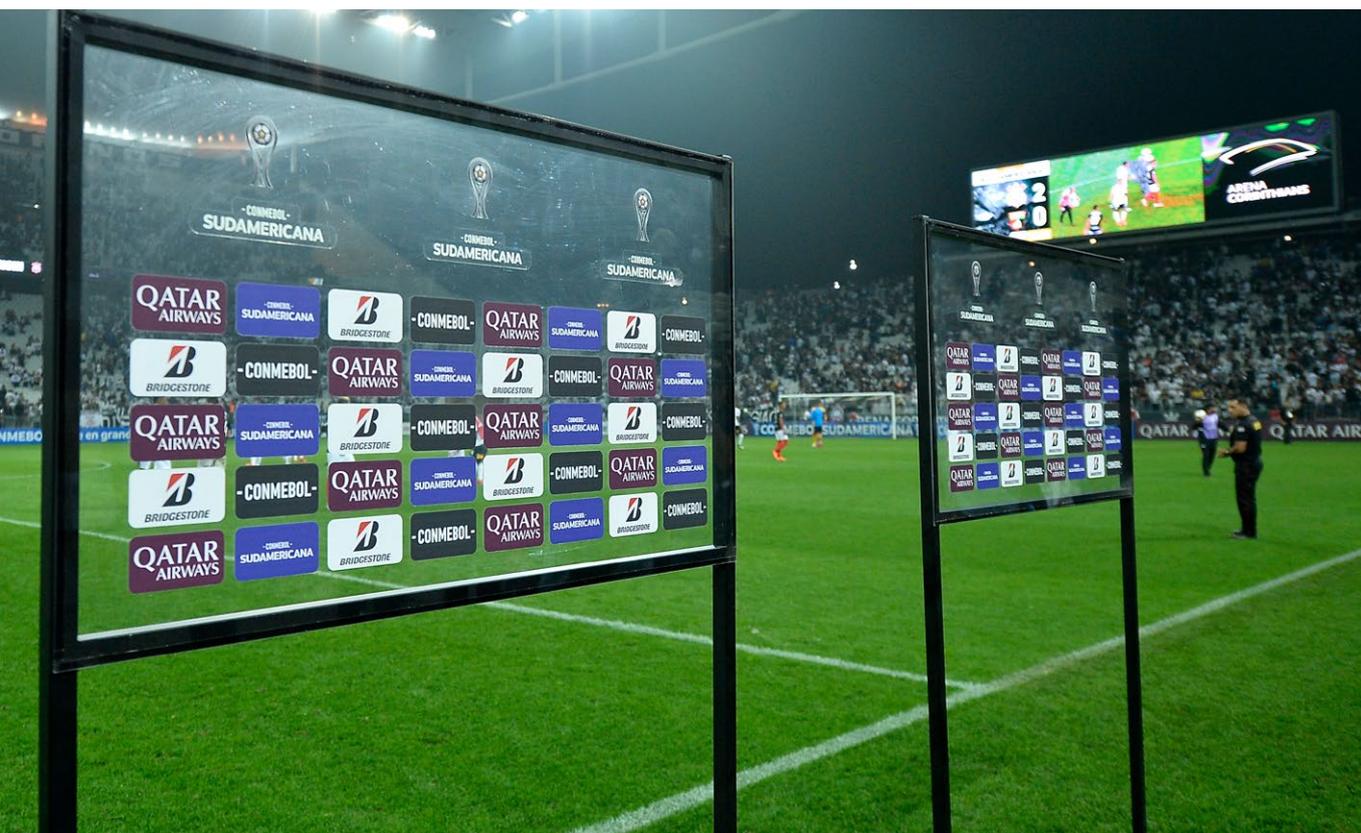


 Câmeras no campo de jogo, ao vivo  
e/ou para gravação de conteúdo

#### 4.5.5.3 SET EM CAMPO DE JOGO

Essa posição pode ser solicitada e a confirmação dependerá da disponibilidade de espaço e da aprovação que deverá ser dada pelo clube e pela CONMEBOL. Os sets devem localizar-se atrás dos gols entre a linha da pequena área e o escanteio.

A CONMEBOL tem o direito de revisar os tempos e localização dessa posição de acordo com cada partida.



#### 4.5.5.4 FLASH INTERVIEW PÓS-JOGO

Posições disponíveis para a finalização da partida. Espaço para duas posições de *Flash Interview* ou entrevistas flash estará situado entre o campo de jogo e a entrada do túnel.

Essas entrevistas se realizarão obrigatoriamente com os painéis ou *backdrops* dos Patrocinadores do Torneio, que estarão situados durante toda a partida em um espaço resguardado e próximo à entrada do túnel para que o fornecedor possa instalá-los rapidamente ao final do segundo tempo, segundo as indicações dos Oficiais da CONMEBOL.

Se um jornalista realizar a entrevista sem os painéis ou *backdrops*, a ele será dada uma advertência e, em caso de reincidência, lhe será negado o credenciamento para as partidas posteriores.



#### 4.5.6 TV COMPOUND

Os clubes devem providenciar uma área de estacionamento para os veículos de produção das emissoras da CONMEBOL Sul-Americana, incluindo: unidades móveis de produção, caminhões de licitação, geradores, veículos satélites de *uplink*, vans multi-serviços e qualquer outro veículo técnico e de suporte que possa ser necessário. Deve ser uma superfície plana, com capacidade para suportar o peso dos caminhões de transmissão e visão livre para o satélite. A área deve estar cercada com segurança 24 horas e deverá estar livre do fluxo de pessoas alheias à transmissão de TV. Qualquer outro meio de comunicação que não seja *Broadcaster* da CONMEBOL não tem permissão de estacionar veículos nessa área. O tamanho mínimo para esse espaço é de aproximadamente 700m<sup>2</sup>. A quantidade de espaço será revisada de acordo com a necessidade das fases finais, já que algumas partidas de alta demanda de meios de comunicação poderão precisar de mais espaço que outras e, nestes casos, será solicitado aos clubes que forneçam total apoio para satisfazer qualquer necessidade adicional.

O *TV Compound* deve:

- Estar o mais próximo possível do campo de jogo, preferencialmente do mesmo lado que as câmeras principais.
- Estar disponível a partir das 9h do MD-3 até às 12h do MD+1.
- Caso as unidades móveis sejam estacionadas na rua, o clube deverá fornecer segurança privada.
- O clube deve fornecer segurança a partir da chegada do primeiro veículo até a saída do último.

Além disso, o clube deve proporcionar, sem custo:

- Energia e instalações de *back up*.
- Infraestrutura de telecomunicações a cargo do clube local, para que a companhia de telecomunicação local instale as linhas telefônicas, que deverão ser solicitadas pelo clube ao fornecedor correspondente em cada país.
- Serviço de internet e telefonia na área de *TV Compound*. As caixas de recepção das linhas telefônicas devem estar localizadas neste setor para que sejam utilizadas pelo *Host Broadcaster*.
- Ter uma superfície adequada para qualquer veículo OB e drenagem no caso de chuva.
- Estar iluminada de maneira que permita o trabalho noturno.
- Proporcionar latas de lixo e banheiros suficientes.

## 4.6 INSTALAÇÕES PARA A IMPRENSA



### 4.6.1 SALA DE IMPRENSA

É conveniente que o clube local providencie uma Sala de Trabalho para a imprensa no estádio durante todo o Torneio mas, a partir das Oitavas de final, é obrigatório contar com a sala de imprensa credenciada. Esta área deve ter mesas e cadeiras (posições de trabalho) e tomadas de energia (quantidade de acordo com a capacidade da sala) e também acesso à internet wi-fi dedicada ou cabo de rede. TVs com transmissão da partida serão altamente valorizadas.

A partir das Oitavas de final é obrigatório o fornecimento de sala de trabalho para a imprensa credenciada.

### 4.6.2 TRIBUNA DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO

Também conhecida como Tribuna de Imprensa, a área deverá ser providenciada para que os meios de comunicação credenciados vejam a partida. Em uma zona central, com visão clara e sem obstruções do campo de jogo completo, com fácil acesso a outras áreas de imprensa. Essas posições devem estar cobertas e corretamente iluminadas.

A Tribuna de Imprensa pode ser composta por posições com mesa e cadeira, com o recomendado fornecimento de acesso à internet e tomadas.

Nessa área também estão localizadas as posições de comentaristas cujo uso é exclusivo dos Titulares de Direitos, área que deverá contar com mesas e cadeiras com três posições por emissora e equipadas com tela de TV com transmissão da partida.



#### 4.6.3 ÁREAS DE TRABALHO DOS FOTÓGRAFOS



As posições de fotos se localizarão atrás das placas de publicidade, colocadas atrás das linhas de fundo de ambos lados do FOP (estas posições são delimitadas entre as bandeirinhas do escanteio e os gols) e, dependendo da quantidade, será necessário utilizar uma parte da lateral do campo se assim for decidido pela CONMEBOL (Delegado da Partida e/ou OMC). Os fotógrafos não podem posicionar-se atrás dos gols e devem permanecer sentados durante todo o tempo da partida, podendo locomover-se somente nos intervalos e/ou ao término da mesma.

A quantidade de posições de fotógrafos é a seguinte (recomendação de acordo com o espaço disponível):

FASE	QUANTIDADE
Fase preliminar	50 fotógrafos
Oitavas de final	60 fotógrafos
Quartas de final	70 fotógrafos
Semifinais	90 fotógrafos

#### 4.6.3.1 POSIÇÕES DE CÂMERA REMOTA

As posições de câmera remota localizam-se atrás dos gols, entre as redes e as placas de publicidade. Podem ser utilizados mini tripés como suporte de câmeras.

Essa área (um retângulo centralizado) será previamente demarcada pelo OMC.

Os fotógrafos podem posicionar suas câmeras somente antes do aquecimento dos jogadores.

No intervalo e ao final da partida também podem ter acesso à posição de câmeras remotas.

Nota: O posicionamento das câmeras remotas está sujeito à aprovação do Delegado da Partida da CONMEBOL e do árbitro.

#### 4.6.3.2 POSIÇÕES NA TRIBUNA DE IMPRENSA

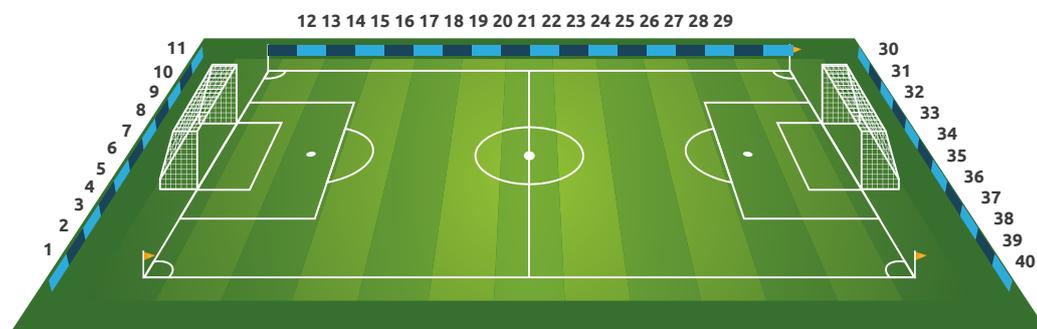
Posições de fotos podem ser fornecidas aos fotógrafos na Tribuna de Imprensa, dando opção de outros ângulos de captura de imagens para esses profissionais. Essas posições devem ter a visão livre do campo de jogo, sem qualquer obstáculo, incluindo vidro de proteção.



## 4.7 INSTALAÇÕES DE PUBLICIDADE ESTÁTICA E LED

### 4.7.1 PLACAS DE PUBLICIDADE ESTÁTICA

Todos os estádios deverão ter a infraestrutura adequada para a colocação de um mínimo de 40 cartazes de publicidade ou placas estáticas de seis (6) metros por um (1) metro ao redor do perímetro do campo de jogo constituindo uma disposição de dezoito (18) placas na linha da frente e onze (11) placas em cada uma das linhas de fundo. A publicidade estática, em geral, terá o seguinte formato:



Caso, em alguns estádios, os bancos de reservas encontrem-se no foco da câmera de TV e na linha na qual se colocariam as placas de publicidade, e não seja possível mover os bancos de reservas para colocar a linha contínua de placas, os clubes farão todo o possível para fornecer e acomodar a mudança da localização das câmeras e cabines de TV para o lado oposto do campo.

Se a infraestrutura do estádio impossibilita tal acomodação, serão deixados 6 metros para cada banco de reservas (um máximo de 12 metros no total). Estes espaços serão abertos diante da área do técnico, com o objetivo de que nenhuma pessoa do banco permaneça em frente aos cartazes durante o transcurso da partida. Com esse propósito, deve ser evitada qualquer atividade de aquecimento de jogadores reservas diante das placas de publicidade.

Sempre que as condições do estádio permitirem, a CONMEBOL terá autoridade para decidir de que lado do campo de jogo estarão colocadas as câmeras de TV para a transmissão do jogo, com o objetivo de permitir a melhor visibilidade das placas de publicidade.

#### 4.7.2 PAINÉIS DE LED

A publicidade estática poderá ser substituída por painéis de LED.

A partir das Oitavas de Final, serão utilizados placas de LED ao invés das placas publicitárias estáticas. Os clubes que tenham em seu estádio sistema de LED integrado deverão fornecê-lo ao mesmo custo para que a CONMEBOL possa usá-lo sempre e quando cumprir com todos os requisitos técnicos especificados pela CONMEBOL.

Os clubes devem fornecer uma área no campo de jogo sem obstruções e com visão para a linha frontal das placas de LED para o controlador e operador das mesmas.



##### 4.7.2.1 LED NO ANÉIS DO ESTÁDIO

Se o clube tiver painéis de LED nos anéis do Estádio, os mesmos não poderão ser utilizados se estiverem ao nível do campo no foco da câmera principal. Se estiverem mais acima do nível do campo, podem ser utilizados com imagens da identidade dos clubes participantes no jogo assim como as imagens que a CONMEBOL fornecerá. É terminantemente proibida qualquer publicidade comercial ou institucional em tais painéis.

#### 4.7.3 FORNECEDORES: ACESSO, SEGURANÇA E ESTACIONAMENTO

A partir do MD-3 até o MD+1, o clube local deve dispor de estacionamento seguro para um caminhão de sinalização e um caminhão de LED (se for o caso) dentro do estádio e com fácil acesso ao campo de jogo.

A segurança neste espaço dependerá exclusivamente do clube local.

# 5

## ASSUNTOS ORGANIZACIONAIS



# 5

## ASSUNTOS ORGANIZACIONAIS

---

5.1 A PARTIDA

5.2 ATIVIDADES DE PRÉ-PRODUÇÃO DA PARTIDA

5.3 ATIVIDADES DA SEMANA DA PARTIDA

5.4 CREDENCIAMENTO E ACESSOS

5.5 REQUISITOS MÉDICOS

5.6 CONDIÇÕES DE JOGO

5.7 UNIFORMES E EQUIPAMENTOS

5.8 ESTÁDIO LIMPO

5.9 ATIVIDADES DOS CLUBES

5.10 USO DAS INSTALAÇÕES GERAIS DO CLUBE

## 5.1 A PARTIDA

Cada partida será disputada normalmente com pelo menos 90 minutos de duração, compreendendo dois tempos de 45 minutos, com 15 minutos de intervalo entre o final do primeiro tempo e o início do segundo tempo.



### 5.1.1 CONTAGEM REGRESSIVA OFICIAL PARA A PARTIDA

As equipes devem respeitar estritamente o horário marcado para início do jogo. Para isso, deverão seguir todas as instruções do Delegado da Partida para entrada no campo de jogo de acordo com a Contagem Regressiva. O Delegado da Partida será responsável por preparar a Contagem Regressiva, que será publicada nos vestiários das equipes.

As Contagens Regressivas podem sofrer ajustes de acordo com o estádio em que será disputada a partida, considerando as distâncias dos vestiários, posicionamento dos bancos, etc.

No contexto de campanhas ou atividades promocionais dos patrocinadores, algumas atividades adicionais poderão ser agregadas à Contagem Regressiva padrão apresentada nesse Manual.

A seguir, apresenta-se um exemplo de Contagem Regressiva Oficial para uma partida (*Countdown*) com os tempos regressivamente relacionados ao horário de início da partida (KO), nesse caso, com a referência para duas partidas com início às 19:15h e às 21:30h.

### Hora Local

19:15	21:30		CONTAGEM REGRESSIVA
KO		AÇÃO OU ATIVIDADE	
16:15	18:30	Abertura do estádio	-3:00 hs
<b>Chegada ao estádio:</b>			
16:30	19:00	Chegada dos Oficiais da Partida	-2:30 hs
17:45	20:00	Chegada das Equipes/ Chegada dos Árbitros	-1:30 hs
17:45	20:00	Entrega da lista dos titulares da partida e formação tática inicial	-1:30 hs
17:50	20:20	Verificação da Equipe Visitante, documentação e uniforme, com o Quarto Árbitro	- 1:10 hs
18:00	20:30	Verificação da Equipe Local, documentação e uniforme, com o Quarto Árbitro	- 1:00 hs
18:25	20:40	Início do aquecimento	- 0:50 hs
18:55	21:10	Final do aquecimento	- 0:20 hs
18:55	21:10	Locutor do Estádio anuncia as escalações	- 0:20 hs
18:57	21:12	Última verificação do campo de jogo	- 0:18 hs
<b>Começo do protocolo de início</b>			
19:08:00	21:23:00	Aviso de 3 minutos para as Equipes	- 00:07:00 hs
19:10:00	21:25:00	Reservas e Comissão Técnica se dirigem ao campo de jogo	- 00:05:00 hs
19:10:00	21:25:00	Entrada das Equipes no Campo de Jogo	- 00:05:00 hs
19:12:00	21:27:00	Formação das Equipes diante da Tribuna de Honra	- 00:03:00 hs
19:12:30	21:27:30	Aperto de mãos	- 00:02:30 hs
19:13:30	21:28:30	Foto oficial das equipes	- 00:01:30 hs
19:14:00	21:29:00	Sorteio do campo	- 00:01:00 hs
19:14:30	21:29:30	Troca de flâmulas pelos capitães	- 00:00:30 hs
<b>ZERO HORA</b>		<b>INÍCIO DA PARTIDA</b>	- 00:00 hs

O intervalo deve ter a duração de 15 minutos, de apito a apito.

### 5.1.2 CHEGADA AO ESTÁDIO

As equipes deverão programar sua chegada ao estádio com pelo menos 90 minutos de antecedência do horário do início da partida, com a finalidade de cumprir todos os requisitos prévios de apresentação de escalação e formação tática. Em nenhuma circunstância a partida poderá sofrer atraso como consequência da chegada tardia de uma equipe. Neste caso, a Unidade Disciplinar da CONMEBOL poderá aplicar as sanções correspondentes.



O descumprimento dessa disposição implicará, por parte dos órgãos disciplinares da CONMEBOL, a imposição das seguintes sanções ao clube representante:

- Por uma primeira infração: advertência.
- Por uma segunda ou subsequente infração: multa não inferior a USD 15.000.

### 5.1.3 LISTA DE TITULARES E FORMAÇÃO TÁTICA INICIAL

Los clubes deberán entregar al Delegado de la CONMEBOL la lista con los nombres de los jugadores escalados (titulares e reservas) e a lista de no máximo 8 miembros do corpo técnico com uma antecedência mínima de 90 minutos da hora estipulada para o início da partida. Nesta lista deverão constar pelo menos 2 goleiros e a lista deve ser assinada pelo Diretor Técnico e pelo capitão da equipe.

Os primeiros 11 que começarão a partida serão designados como titulares e os outros como reservas. Os números que levem nas costas da camisa e no calção terão que corresponder aos que se encontram indicados na lista de Boa Fé de inscritos.

Demonstração de como dever ser preenchida a planilha de jogadores da partida:

**CONMEBOL LIBERTADORES 2020**  
Fase de la competición  
Equipo A vs Equipo B

**Planilla de Partido**

Fecha: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_

**ÁRBITROS Y OFICIALES DEL PARTIDO**

Árbitro: \_\_\_\_\_ Delegado: \_\_\_\_\_  
 Árbitro Asistente 1: \_\_\_\_\_ Oficial de Seguridad: \_\_\_\_\_  
 Árbitro Asistente 2: \_\_\_\_\_ Coordinador: \_\_\_\_\_  
 Cuarto Árbitro: \_\_\_\_\_ Oficial de Control de Doping (OCD): \_\_\_\_\_  
 Asesor de Árbitros: \_\_\_\_\_ Médico de Campo: \_\_\_\_\_  
 Venue Manager: \_\_\_\_\_ Oficial de Medios: \_\_\_\_\_

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

Marcar X na coluna:

- T - Para Titulares
- S - para Reservas
- A - para Goleiros (neste caso marcar também T para indicar o titular e S para o reserva)

Preencher com os nomes do Corpo Técnico (letra legível)  
Cargo: de acordo com a lista de Boa Fé

Assinatura do Diretor Técnico  
Assinatura e Número do Capitão

**CONMEBOL LIBERTADORES 2020**  
Fase de la competición  
Equipo A vs Equipo B

**Planilla de Partido - Alineaciones**

Fecha: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_

**ÁRBITROS Y OFICIALES DEL PARTIDO**

Árbitro: \_\_\_\_\_ Delegado: \_\_\_\_\_  
 Árbitro Asistente 1: \_\_\_\_\_ Oficial de Seguridad: \_\_\_\_\_  
 Árbitro Asistente 2: \_\_\_\_\_ Coordinador: \_\_\_\_\_  
 Cuarto Árbitro: \_\_\_\_\_ Oficial de Control de Doping (OCD): \_\_\_\_\_  
 Asesor de Árbitros: \_\_\_\_\_ Médico de Campo: \_\_\_\_\_  
 Venue Manager: \_\_\_\_\_ Oficial de Medios: \_\_\_\_\_

Equipo A				Equipo B			
Nombre del Equipo (País)		Nombre del Equipo (País)		Nombre del Equipo (País)		Nombre del Equipo (País)	
Nº	Apellido	Nombre	T/S/A/C	Nº	Apellido	Nombre	T/S/A/C
1				1			
2				2			
3				3			
4				4			
5				5			
6				6			
7				7			
8				8			
9				9			
10				10			
11				11			
12				12			
13				13			
14				14			
15				15			
16				16			
17				17			
18				18			
19				19			
20				20			
21				21			
22				22			
23				23			

T: Titular | S: Suplente | A: Arquero | C: Capitán

**CUERPO TÉCNICO**

Director técnico: \_\_\_\_\_ Director técnico: \_\_\_\_\_  
 Entrenador asistente: \_\_\_\_\_ Entrenador asistente: \_\_\_\_\_  
 Médico: \_\_\_\_\_ Médico: \_\_\_\_\_  
 Preparador de arqueros: \_\_\_\_\_ Preparador de arqueros: \_\_\_\_\_  
 Preparador físico: \_\_\_\_\_ Preparador físico: \_\_\_\_\_  
 Fisioterapeuta: \_\_\_\_\_ Fisioterapeuta: \_\_\_\_\_  
 Delegado de campo: \_\_\_\_\_ Delegado de campo: \_\_\_\_\_  
 Utilero: \_\_\_\_\_ Utilero: \_\_\_\_\_

Informações

Árbitros e Oficiais da Partida

Referências

- T - Titulares (11 jogadores)
- S - Reservas (até 12 jogadores)
- A - Goleiros
- C - Capitão

Número da posição na planilha.  
É utilizado para o sorteio de Controle Antidoping.

Corpo Técnico de ambas equipes

Os clubes deverão entregar também, 90 minutos antes do início da partida, a formação tática das equipes para que seja elaborado o gráfico de apresentação das equipes para a TV. A informação nessa planilha deve ser fidedigna e deve estar escrita de forma legível.

Em cada partida, no momento de realizar o controle de jogadores e uniformes nos vestiários, os jogadores se identificarão perante o Delegado da CONMEBOL e Quarto Árbitro com seus passaportes, cédula de identidade ou carteira de registro federativo expedido pela Associação Membro, todos originais e vigentes.



#### 5.1.4 AQUECIMENTO PRÉVIO

Quando as condições climáticas permitirem, e salvo critério contrário do Delegado da Partida, ambas equipes têm o direito de realizar o aquecimento prévio no campo de jogo, uma vez realizado o controle da planilha de jogo, uniformes e documentação, respeitando o horário indicado pelo Delegado da Partida.

Normalmente, o aquecimento acontecerá a partir dos 50 minutos antes do início do horário da partida (KO-00:50) e as equipes são obrigadas a retirar-se para seus vestiários, necessariamente, 20 minutos antes da hora do início da partida (KO-00:20).

**Nota:** A inobservância dessas e outras disposições informadas no relatório do Delegado, implicará a aplicação de sanções disciplinares aos clubes infratores.

Caso um jogador se lesione durante o aquecimento anterior ao jogo, o Delegado deverá ser informado para gerar uma nova Planilha de Escalação. Este jogador permanecerá no banco técnico sem a possibilidade de entrar em campo como jogador substituto. Essa ação não será computada como uma das 3 substituições que correspondem ao clube.

### 5.1.5 PROTOCOLO DE INÍCIO

A CONMEBOL é a única instituição que conduzirá o protocolo de entrada das equipes no campo de jogo. As equipes e seus jogadores são obrigados a respeitar e a cumprir estritamente as indicações advertidas a esse respeito, que serão repassadas na Reunião de Coordenação da Partida.

O descumprimento do horário de início da partida, de recomeço no segundo tempo ou do protocolo de início deverá ser informado pelo Delegado da Partida e os infratores poderão ser advertidos, multados ou receber outra sanção, conforme o estabelecido pelos respectivos órgãos disciplinares.

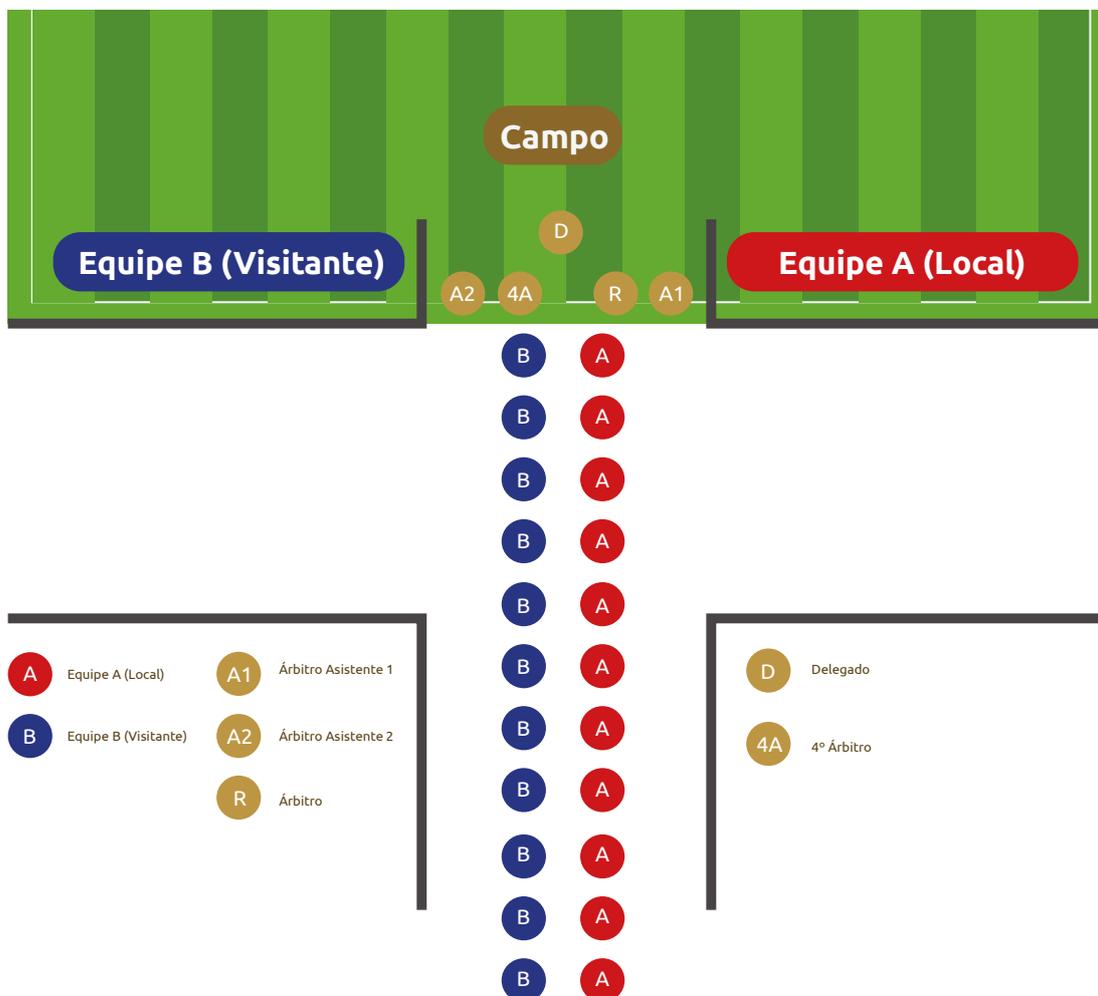
#### 5.1.5.1 PROTOCOLO OFICIAL DE INÍCIO DE PARTIDA

No momento do protocolo de início de partida, muitos titulares dos direitos de transmissão já estão com o sinal ao vivo e, portanto, os espectadores já estão recebendo imagens. Por isso, é fundamental que as equipes cumpram os horários estabelecidos na Contagem Regressiva Oficial para cada uma das atividades. Entre as atividades obrigatórias previstas estão:



1. Entrada das equipes em campo com o hino da CONMEBOL;
2. Formação das Equipes diante da Tribuna de Honra;
3. Hino Nacional (somente quando é obrigatório por lei nacional);
4. Saudação das Equipes;
5. Foto Oficial das Equipes;
6. Sorteio do campo;
7. Troca de flâmulas entre os capitães.

a) Faltando aproximadamente 6 -7 minutos para o início da partida, as equipes e os árbitros devem estar posicionados no túnel de acesso ao campo de jogo, para que as atividades que fazem parte do protocolo de início de partida comecem, conforme mostra-se na imagem abaixo:

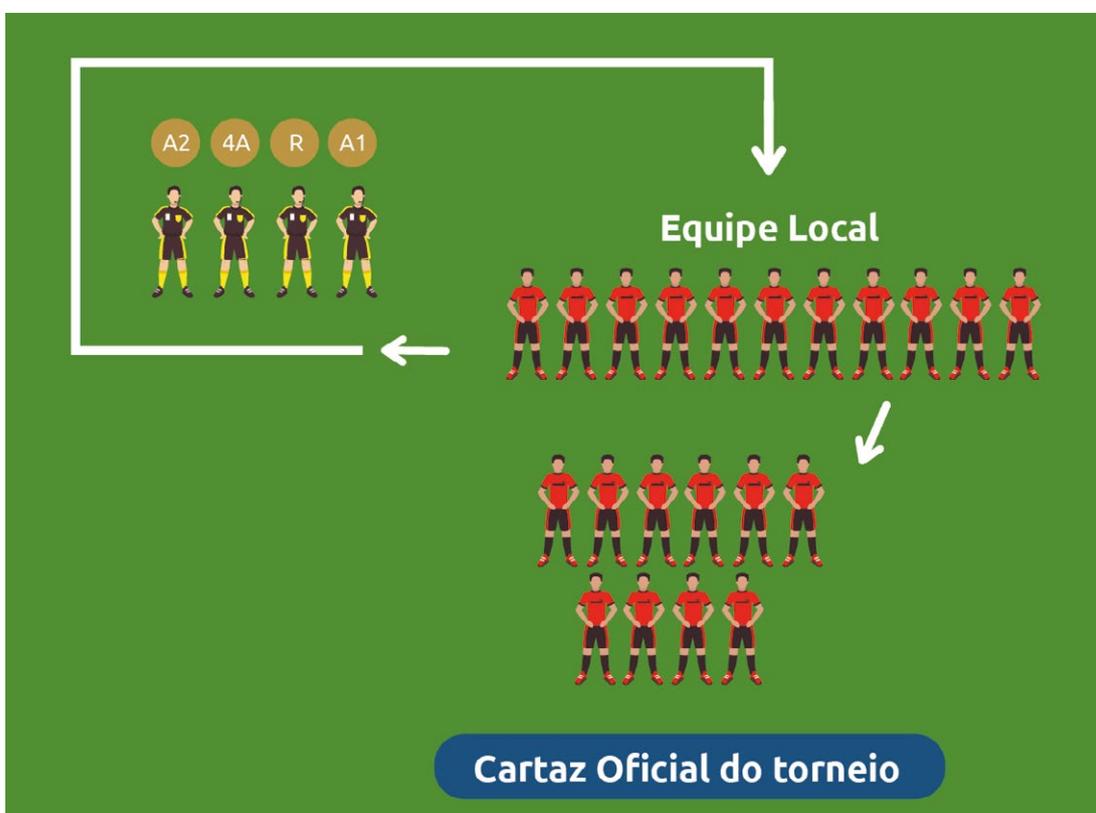


As equipes devem colaborar para que somente permaneçam no túnel de acesso: jogadores, árbitros e o pessoal da CONMEBOL, liderados pelo Delegado da Partida.

b) O 1º movimento para a saudação entre as equipes deve ser feito pela Equipe Visitante:



c) O 2º movimento será feito pela Equipe Local



d) Depois do 2º movimento, os capitães deverão reunir-se com os árbitros para o sorteio do lado do campo, troca de flâmulas e posteriormente para a captura da foto oficial, conforme exemplifica-se nos diagramas 3a e 3b:



e) Depois do cumprimento desse protocolo, as equipes se posicionam em seu respectivo lado do campo durante a etapa inicial para que a partida seja iniciada.

### 5.1.5.2 ATOS INSTITUCIONAIS

Qualquer ato institucional que os clubes queiram realizar antes das partidas deverá contar OBRIGATORIAMENTE com o conhecimento e a aprovação escrita prévia da CONMEBOL.

Para isso, os clubes devem enviar suas solicitações ao Departamento de Competição através do correio eletrônico [competicoes@conmebol.com](mailto:competicoes@conmebol.com), com uma antecedência mínima de 72 horas antes da partida.

Em caso de aceitação, o Delegado da Partida será informado pelo Departamento de Competições da CONMEBOL e tais atos somente poderão ser realizados até uma hora antes do início da partida.

### 5.1.5.3 Homenagens póstumas

Homenagens póstumas como momento de silêncio antes do início da partida serão autorizadas em casos excepcionais, a critério da CONMEBOL, e serão autorizadas única e exclusivamente no caso de falecimento de autoridades dos clubes, jogadores e ex-jogadores ou outras pessoas que a CONMEBOL autorize.

Não é permitida a realização de momento de silêncio para homenagens em função do falecimento de torcedores dos clubes.



### 5.1.6 ÁREA TÉCNICA

Estão autorizados a permanecer no banco técnico a quantidade máxima de 20 pessoas: 12 jogadores reservas e 8 oficiais, sendo obrigatória a presença de um médico da equipe.

- Não será permitido a presença de outras pessoas que não integrem a Planilha Oficial do jogo no banco técnico nem na zona limítrofe ao mesmo ou nos acessos dos túneis de entrada no campo de jogo.
- O Quarto Árbitro verificará antes do início da partida que seja a mesma indicada na planilha oficial e poderá exigir que as pessoas que não figurem na lista sejam retiradas, podendo passar esta informação ao Árbitro principal e ao Delegado da Partida.
- Não será permitido que um jogador ou oficial expulso/suspenso permaneça em qualquer área da zona técnica.
- A área técnica deverá ter suas medidas compatíveis com as leis de jogo aprovadas pela IFAB.
- É expressamente proibido fumar em qualquer local dentro do campo de jogo, área técnica, vestiários ou túnel de acesso ao campo.



A posição das equipes nos bancos de reservas será obrigatoriamente conforme o diagrama a seguir:



A utilização de equipamentos de comunicação pelos membros da comissão técnica é permitida de acordo com o estabelecido nas Regras de Jogo. Entretanto, os jogadores e/ou membros do corpo técnico suspensos para uma partida não poderão, de nenhuma maneira, comunicar-se com sua equipe, direta ou indiretamente, estando ou não no estádio em que se disputará a partida.

No caso de descumprimento da presente disposição, o clube, o oficial e/ou jogador estarão sujeitos à abertura de processos da Unidade Disciplinar com as respectivas multas e sanções previstas no *Código Disciplinar*.

### 5.1.7 ENTRADA EM CAMPO DE JOGO

Nenhum oficial nem membro do corpo técnico de uma equipe poderá entrar no campo de jogo sem a autorização expressa do árbitro da partida.

O descumprimento desta disposição constituirá infração disciplinar, encontrando-se facultados os órgãos disciplinares da CONMEBOL a impor sanções que, em conformidade do o Código Disciplinar da CONMEBOL, possam corresponder.

Durante a realização das partidas, a ordem e a segurança serão cuidadas e estarão sob a responsabilidade exclusiva do clube local e não será permitida a presença de pessoas alheias àquelas que integram as equipes e os árbitros dentro do campo de jogo.

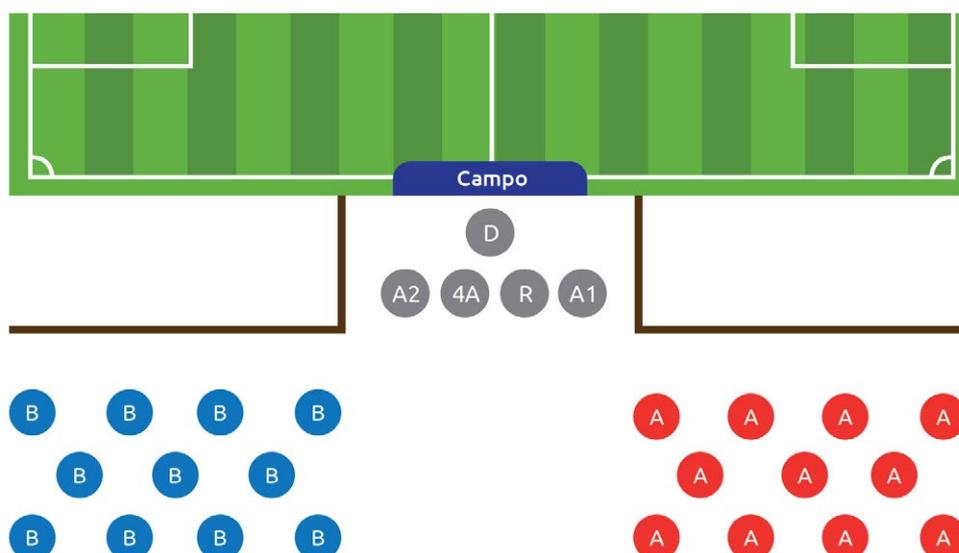
Com o objetivo de poder cumprir essa norma, o ou os Delegados e Oficiais da Partida, designados pela CONMEBOL, contam com a suficiente autoridade para exigir que a área delimitada ao campo de jogo permaneça livre de pessoas singulares, jornalistas, repórteres de TV ou funcionários do estádio. Caso não sejam cumpridas estas indicações, o fato poderá ser informado à Unidade Disciplinar da CONMEBOL, que poderá ordenar a abertura de processos disciplinares, que possam corresponder. Os árbitros não iniciarão nem continuarão o jogo se as disposições deste parágrafo não forem cumpridas, prévia autorização do Delegado da Partida.

Para mais informação sobre os direitos de acesso e entrada no campo de jogo para os meios de comunicação, ver o capítulo de *Assuntos Organizacionais* nesse Manual.

### 5.1.8 ENTRADA EM CAMPO PARA O 2º TEMPO

Por questões de *Fair Play*, as equipes devem regressar a campo juntas depois do intervalo.

O Delegado da Partida dará o primeiro aviso às equipes faltando 5 minutos para o começo e um 2º aviso, faltando 3 minutos, para que as equipes deixem os vestiários e se encontrem no túnel de acesso, conforme demonstrado na imagem abaixo:



### 5.1.9 AQUECIMENTO DOS RESERVAS

Somente poderão permanecer na área de aquecimento os jogadores que realmente estejam realizando o aquecimento e um oficial da equipe para acompanhar os jogadores, caso contrário os jogadores deverão permanecer no banco de reservas.

- Não será permitido o aquecimento com bola durante a partida.
- Dependendo do espaço disponível no estádio para o aquecimento, o Delegado da Partida poderá limitar o número de jogadores aquecendo ao mesmo tempo.
- Durante a Reunião de Coordenação da Partida, a informação relacionada ao aquecimento será disponibilizada.



### 5.1.10 INGESTÃO DE LÍQUIDOS

As seguintes regras devem ser consideradas com relação à ingestão de líquidos durante a partida:

- Garrafas plásticas são permitidas ao redor do campo de jogo, a pelo menos 1 metro das linhas do mesmo.
- As bebidas devem ser armazenadas em garrafas sem marca e são responsabilidade dos clubes;
- As garrafas serão colocadas com muito cuidado para não interferirem os árbitros assistentes que correm pelas laterais. Sugere-se que as garrafas NÃO sejam postas na parte da linha lateral atrás dos árbitros assistentes;
- Garrafas de água não estão permitidas na área do gol. As garrafas devem estar fora do gol, sem tocar nas traves ou na rede. O mesmo aplica-se para as toalhas;
- Os jogadores podem consumir bebidas em qualquer momento durante a partida. Isso será feito diante da área técnica e os jogadores devem permanecer dentro do campo de jogo. Os jogadores reservas, assim como qualquer oficial de equipe, devem permanecer fora do campo;
- É proibido jogar garrafas, sacas de água ou cubos de gelo, entre outros, no campo.

### 5.1.10.1 PARADA PARA HIDRATAÇÃO

A critério do Árbitro da Partida, poderá ser realizada uma parada para hidratação dos jogadores em função da temperatura.

Sessenta (60) minutos antes do início da partida, o Árbitro da Partida decidirá se as condições climáticas recomendam que seja feita a parada para hidratação dos jogadores e o 4º Árbitro informará às equipes e ao Delegado a Partida. Este informará à TV e à imprensa que haverá a parada para hidratação durante a partida.

No caso de parada para hidratação, o Árbitro interromperá o jogo entre 90 segundos até 3 minutos transcorridos aproximadamente 30 minutos a partir do início de cada tempo, ou seja, em torno dos 30 minutos e dos 75 minutos da partida respectivamente.



Deverá ser observado o seguinte:

- Para dar início à parada para hidratação, a bola não deverá estar em jogo.
- O Árbitro marcará o início da parada e informará ambas equipes, seus assistentes e ao Quarto Árbitro.
- Todos os jogadores se encaminharão ao seu banco ou à área técnica de sua equipe para hidratar-se.
- Transcorrido o tempo, o Árbitro assinalará a finalização da parada para hidratação e recomeçará a partida.
- O tempo da parada para hidratação será acrescido ao final do tempo regulamentar.

### 5.1.11 SUBSTITUIÇÕES

Será permitido um máximo de 3 substituições de jogadores para cada equipe. No caso de prorrogação na FINAL ÚNICA, as equipes poderão fazer, excepcionalmente, uma quarta substituição.

A quarta substituição mencionada está de acordo com as Regras de Jogo aprovadas pela IFAB/FIFA, em vigor desde 1 de junho de 2018.



#### **5.1.11.1 SUBSTITUIÇÃO ANTES DO INÍCIO DA PARTIDA**

Se qualquer dos 11 jogadores marcados como titulares na lista inicial de jogadores não puder começar a partida devido a uma lesão, o mesmo poderá ser substituído antes do início da partida por qualquer dos substitutos elegíveis.

- Para a substituição, o Delegado da Partida deve ser oficialmente informado.
- A equipe deverá obrigatoriamente apresentar um relatório médico ao Delegado da Partida para realizar a substituição.
- Qualquer jogador lesionado que é removido da lista inicial de jogador deixará de ser elegível para participar da partida e, portanto, já não poderá participar da mesma.
- Essa alteração na lista inicial de jogadores não reduzirá o número de substituições oficiais que a equipe poderá fazer durante a partida (a equipe poderá fazer até três substituições).
- Mesmo que já não seja elegível para jogar como substituto e tenha sido retirado da lista inicial de jogadores, o jogador lesionado poderá se sentar no banco de reservas.
- O jogador lesionado substituído é elegível para o controle antidoping.

#### **5.1.12 INTERRUPTÃO, SUSPENSÃO, ABANDONO E CANCELAMENTO DA PARTIDA**

A CONMEBOL prioriza e trabalha para que todas as partidas de todas as suas competições transcorram dentro dos limites de segurança e normalidade, a partir da abertura dos portões até o término da partida e posterior fechamento do estádio.

O Delegado da Partida trabalha com esse objetivo e liderará toda a equipe para seu cumprimento.

A interrupção, suspensão e abandono do campo de jogo ou cancelamento da partida são o último recurso possível e somente poderão ocorrer quando houver uma ameaça clara e iminente à segurança dos jogadores, oficiais e/ou público.

Com esse objetivo, seguem abaixo as orientações da CONMEBOL para a gestão de crise nas situações de atraso, interrupção ou abandono da partida. Todos os encarregados de tomar decisões devem estar envolvidos no processo.

O Árbitro deve interromper a partida se o campo de jogo não está em condições mínimas ou se outras questões não estão de acordo com as Regras de Jogo.

O Delegado da Partida deve avaliar a situação identificada e consultar o grupo de gestão de crise para definir se é um caso de:

- **INTERRUPÇÃO:** quando o Delegado e os envolvidos no grupo de gestão de crise acreditam que, em um espaço curto de tempo (normalmente até 45 minutos), a situação pode ser controlada e a partida pode ser recomeçada e concluída.
- **SUSPENSÃO:** quando o Delegado e os envolvidos no grupo de gestão de crise acreditam que não será possível, em um curto espaço de tempo, controlar a situação para começar ou recomeçar a partida de forma que seja concluída com segurança.
- **ABANDONO:** quando uma equipe não se apresenta para uma partida (exceto em casos de força maior), se nega a continuar jogando ou se retira do campo antes da final da partida.

Durante a Reunião de Coordenação da Partida, o Delegado da CONMEBOL acordará com todos os participantes quem deverá compor o grupo de gestão de crise. O Delegado da Partida deve reunir o nome de todos os envolvidos, localização durante a partida e telefone celular para convocá-los à reunião de emergência de gestão de crise.

### 5.1.12.1 RECOMENDAÇÃO PARA INTERRUPÇÃO/SUSPENSÃO

TEMPO DE INTERRUPÇÃO	AÇÃO
Até 20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As equipes devem permanecer em campo dependendo da natureza da interrupção.</li> </ul>
Entre 20 e 30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As equipes devem encaminhar-se aos vestiários e devem receber 10 minutos para rotinas de aquecimento antes do recomeço da partida.</li> <li>• Aviso de 10 minutos para o recomeço da partida deve ser dado a todos os envolvidos (equipe, oficiais, espectadores, HQ, TV e Meios de Comunicação).</li> </ul>
Entre 30 e 45 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As equipes devem encaminhar-se aos vestiários e devem receber 15 minutos para rotinas de aquecimento antes do recomeço da partida.</li> <li>• Aviso de 15 minutos para o recomeço da partida deve ser dado a todos os envolvidos (equipe, oficiais, espectadores, HQ, TV e Meios de Comunicação).</li> </ul>

Recomenda-se avaliar o comportamento das torcidas e a capacidade do estádio durante o processo da avaliação e tomada de decisão para suspender ou interromper uma partida. É fundamental que os representantes da equipe local sejam consultados (e responsáveis pela operação no estádio) e os oficiais de segurança.

No caso de suspensão de uma partida ou interrupção por motivo de força maior ou risco iminente, depois de seu início, a partida deve ser recomeçada com o mesmo placar e no mesmo minuto em que tenha sido interrompida ou suspensa.

Os seguintes princípios devem ser seguidos para o recomeço da partida:

- A partida recomeça nos mesmos termos e condições que se encontrava no momento da suspensão;
- A partida deve recomeçar com os mesmos jogadores em campo e reservas disponíveis no momento da interrupção da partida; não serão admitidas mudanças de nenhum tipo.
- As equipes só poderão fazer as substituições que tinham direito quando a partida foi suspensa/interrompida.
- Jogadores expulsos durante a partida que foi suspensa não poderão ser substituídos;
- Qualquer sanção aplicada antes da suspensão da partida permanece válida;
- O novo horário de KO, data e local deve ser decidido pelo Departamento de Competições da CONMEBOL.
- Qualquer outro aspecto que demande decisão deverá ser levado ao Departamento de Competições da CONMEBOL.

### **5.1.12.2 TEMPESTADE DE RAIOS E TROVÕES**

- a) O árbitro deve interromper a partida quanto entre o clarão e o trovão perdurem menos de 30 segundos.
- b) O Delegado da Partida deve orientar àqueles que se encontram dentro do campo de jogo de forma que procurem refúgio, o que acontecerá posteriormente à suspensão.
- c) O sistema de som do estádio deverá orientar aos espectadores para que procurem refúgio e permaneçam no estádio diante da possibilidade de recomeço da partida, o que se dará em 30 minutos após o último trovão.
- d) A partida não poderá ser recomeçada, a menos que tenham transcorridos 30 minutos do último trovão.

### **5.1.12.3 SUSPENSÃO DEFINITIVA**

A CONMEBOL, através de seu Delegado da Partida, em casos de extrema gravidade, poderá suspender a partida antes do início da mesma e, uma vez iniciado o evento, o Delegado da Partida, e se considerar pertinente por recomendação do Oficial de Segurança ou outros oficiais presentes neste caso, poderá propor ao árbitro a suspensão da partida.

Se por causas alheias aos clubes (razões de força maior), uma partida iniciada for suspensa de maneira definitiva, a mesma deverá prosseguir em primeira instância, dentro das 24 horas seguintes à suspensão e, se não for possível, a critério da CONMEBOL,

será marcada uma data diferente, completando os minutos faltantes, mantendo-se o resultado e a mesma planilha de jogo no momento da suspensão, salvo critério diferente determinado pela CONMEBOL de acordo com as circunstâncias apresentadas.

Em casos eventuais previstos no parágrafo anterior, o tempo prudente de espera será de até 45 minutos. Transcorrido esse tempo, e persistindo totalmente ou parcialmente as causas da interrupção, o árbitro poderá decretar a suspensão do jogo, salvo apresentem-se circunstâncias que justifiquem esperar um maior período de tempo.

#### **5.1.12.4 CANCELAMENTO**

Nos casos em que a interrupção for imputada aos clubes ou às pessoas pelas quais essas possam ser responsáveis regulamentariamente ou disciplinarmente, será aplicado o previsto no *Código Disciplinar*, além de pagar todos os custos pelo recomeço da mesma.

#### **5.1.12.5 ABANDONO**

Se uma equipe não se apresenta a uma partida (exceto nos casos de força maior), se nega a continuar a jogar ou deixa o campo antes do final da partida, será considerada como perdedora da partida e, como regra geral, a sua participação será excluída da competição.

- Além do anterior, o clube em questão pagará uma indenização por qualquer dano ou prejuízo realizado contra a CONMEBOL, a Associação Anfitriã e/ou outra Associação Membro Participante e não terá direito a uma remuneração financeira por parte da CONMEBOL. A Organização pode vir a considerar futuras medidas.
- Se por disposições nacionais ou municipais o valor dos ingressos deva ser devolvido ao público, o clube que tenha abandonado o campo de jogo pagará o valor correspondente e responderá pelas despesas de organização e arbitragem que a partida tenha originado.

#### **5.1.12.6 SANÇÕES**

O Tribunal de Disciplina determinará o montante dos danos ocasionados ou prejuízos financeiros depois de considerar as circunstâncias da cada caso em particular e as provas disponíveis.

O clube em questão pode ser desqualificado dos próximos Torneios organizados pela CONMEBOL. A CONMEBOL tomará futuras providências devidas, como a suspensão do clube de qualquer outra competição da CONMEBOL ou FIFA.

Além das sanções disciplinares e econômicas descritas no enunciado anterior, o clube deverá responder exclusivamente pelas indenizações em matéria civil ou de outra natureza contra os demais clubes e/ou terceiros afetados, exonerando e liberando à CONMEBOL de toda obrigação e responsabilidade de qualquer espécie, assim como da responsabilidade pelos danos e/ou prejuízos causados aos próprios ou a terceiros.

## 5.2 ATIVIDADES DE PRÉ-PRODUÇÃO DA PARTIDA

O clube local é responsável por todos os aspectos organizacionais para a partida e, além disso, deve oferecer todas as facilidades, seguranças e proporcionar todas as autorizações, seguros e licenças necessárias, sejam privadas, municipais ou estatais, referentes ao estádio no qual joguem as partidas como local, para que a CONMEBOL e/ou o *Venue Management Team* possam exercer suas operações.



### 5.2.1 VISITAS E INSPEÇÕES TÉCNICAS

A CONMEBOL reserva-se o direito de enviar seus representantes para a realização de visitas técnicas, inspeções e reuniões de alinhamento e planejamento operacional. Essas visitas serão realizadas com a única finalidade de auxiliar os clubes locais na organização da partida em todos os aspectos relacionados às atividades que podem ser realizadas antes do início ou inclusive durante a própria competição, conforme seja necessário.

As visitas serão agendadas e informadas aos clubes participantes do evento com a maior antecedência possível seguindo os protocolos vigentes de comunicação entre a CONMEBOL, Associações Membro e clubes participantes.

## 5.3 ATIVIDADES DA SEMANA DA PARTIDA

### 5.3.1 CRONOGRAMA DA SEMANA DA PARTIDA

Há um cronograma padrão de reuniões e atividades para antes e durante cada partida do Torneio.

A seguir, o cronograma típico (sujeito à mudanças) baseado em um KO às 19:15h e às 21:30h.

HORA	HORA	ATIVIDADE	PARTICIPANTES
19:15 KO	21:30 KO		
		<b>MD-2</b>	
		Chegada do Fornecedor de sinalização (placas estáticas e LED - se for o caso)*	Sinalização, Fornecedor LED, clube local
10:00	10:00	Chegada do Venue Manager e preparação do Escritório para a equipe de Oficiais da CONMEBOL	Venue Manager, clube local
		Fornecedor de placas estáticas ou LED - descarregamento dos materiais e início do trabalho	Sinalização, Fornecedor LED, clube local
12:00	12:00	Venue Manager verifica as marcas competitivas e não autorizadas junto ao fornecedor de sinalização	Venue Manager, Fornecedor, clube local
12:00	12:00	Chegada do OBVan ao TV Compound*	Host Broadcaster
12:00	12:00	Limite para o pedido de coletivas de imprensa do MD-1	OMC, Oficial de Imprensa do clube local ou visitante
13:00	13:00	Venue Manager e Produtor da emissora anfitriã revisam as instalações para a operação de broadcast (posições de câmeras). Uma reunião com o clube local pode ser solicitada.	Venue Manager, Host Broadcaster, clube local
		<b>MD-1</b>	
09:00	09:00	Chegada de todos os Oficiais da CONMEBOL para a inspeção do estádio	Delegado y demais oficiais, clube local
10:00	10:00	Reunião de Segurança	OSC, OSCL Local, OSCL visitante, polícia, serviços de emergência, bombeiros, outros
		Coletiva de Imprensa do clube local ou visitante (se solicitada)	VM ou OMC, Membros da equipe, Oficial de Imprensa Clubes, Imprensa, Sinalização
		Reconhecimento do campo de jogo pela equipe visitante	Equipe visitante
19.15	21:30	Limite para entregar o Estádio limpo	clube local, Fornecedor de sinalização, Venue Manager
19.15	19.15	Revisão de iluminação do estádio e do campo de jogo	

19:15	21:30	Revisão dos LEDs (se aplica) e calibração das câmeras com iluminação do campo de jogo	Venue manager, Host Broadcaster
19:15	21:30	Teste da VAR (se aplica)	Equipe de VAR, clube local, Árbitros
		<b>MD</b>	
10:00	10:00	Chegada dos Oficiais da CONMEBOL	Oficiais CONMEBOL
11:00	11:00	Reunião de Coordenação Oficial da Partida	Todos
16:15	18:30	<b>Abertura dos portões</b>	
16:15	18:30	Filmagem dos vestiário	HB, VM, Roupeiros
16:15	18:30	Abertura da hospitalidade (se for o caso)	HVM, clube local, Fornecedores
19:15	21:30	<b>KO – Início da Partida**</b>	
		<b>MD+1</b>	
08:00		Desmontagem do fornecedor de sinalização	Sinalização, Fornecedor LED, clube local.

\*\*Para as ações chave do dia da partida, ver *Contagem Regressiva* neste capítulo.

\*O caminhão de sinalização e LEDs e o caminhão de transmissão (OBVan) da emissora anfitriã poderão chegar ao estádio a partir do MD-3 e retirar-se a partir do MD+1 (como está indicado na seção desse Manual sobre *Instalações requeridas no estádio*).

- Acesso total às instalações do estádio deve ser provido para os fornecedores e o HB a partir das 8h no MD-3. A partir do MD-2 até o MD+1, o clube deve fazer os ajustes necessários para que não haja interferência na montagem e desmontagem dos materiais da CONMEBOL ou equipamento da emissora anfitriã.
- O clube local deve prover o estádio livre de publicidade (estádio limpo) até às 24h anteriores ao KO (Ver seção de estádio livre de publicidade).
- Durante todo esse período (MD-2 até MD+1), deve ser fornecida a iluminação adequada para as tarefas operacionais, como o trabalho de sinalização, placas publicitárias e/ou de LEDs, atividades de *Broadcast* e qualquer teste.
- Deve-se fornecer iluminação de partida, na mesma hora da partida no MD-1 para o teste de VAR (se for o caso). Pede-se cooperação total do clube local para realizar este teste.
- Depois da partida, a iluminação do estádio e energia deve permanecer em um nível que permita que os fornecedores de sinalização e/ou de LEDs e os *Broadcasters* possam desmontar seus materiais. Qualquer custo associado à disponibilidade e uso dessa energia ou iluminação corre por conta do clube local.

### 5.3.2 CHEGADA DAS EQUIPAS À CIDADE

Todas as equipes deverão estar na cidade (ou em um raio de 100km) em que se realizará a partida pelo menos 24h antes do horário de início da mesma.

No caso de partidas realizadas em cidade com altitude superior a 2.000m sobre o nível do mar, as equipes deverão chegar ao país em que se realizará a partida pelo menos 24h antes do início da mesma e, única e exclusivamente nessa situação, excepcionalmente, poderão chegar à cidade ou a um raio de 50km até 6h antes do início da partida. Essa exceção não exime os representantes do clube de participarem da Reunião de Coordenação da Partida.

O descumprimento desses parágrafos implicará a imposição das seguintes sanções ao clube responsável, pelos órgãos disciplinares da CONMEBOL:

- Por uma primeira infração: advertência.
- Por uma segunda ou subsequente infração: multa não inferior a USD 15.000.

#### **5.3.2.1 PARTIDAS AMISTOSAS**

O clube visitante não poderá disputar partidas amistosas no país onde se realizará a partida oficial na mesma semana da disputa daquela, salvo consentimento expresso da CONMEBOL.

### **5.3.3 DESCRIÇÃO DAS REUNIÕES OFICIAIS**

Para cada partida, durante a semana desta, serão realizadas as reuniões oficiais a seguir:

#### **5.3.3.1 REUNIÃO DE PRODUÇÃO DE TV**

Anteriormente à partida, os participantes (HB, FC Diez e a CONMEBOL) estabelecem os requisitos para os meios de difusão da partida com o clube, planejamentos e procedimentos de produção e confirmação dos acessos. Os representantes de operações do clube local devem estar presentes nesta reunião.

#### **5.3.3.2 REUNIÃO DE SEGURANÇA**

No dia anterior ao dia da partida, no estádio, se realizarão a reunião e a inspeção técnica operacional e de segurança do estádio sede da partida, que, a medida do possível, deve acontecer na mesma hora da inspeção do Delegado da Partida.

Em caso de força maior, a reunião de segurança poderá ser realizada em outro lugar, previamente acordado entre as partes e informado à Gerência de Segurança de Competições de Clubes da CONMEBOL.

Presidida pelo Delegado e pelo Oficial de Segurança da CONMEBOL, deverão estar presentes os oficiais de segurança do clube local e visitante, o pessoal da polícia local, *staff* de segurança, serviços de emergência, gerência do estádio e qualquer outra parte relacionada às operações de segurança da partida.

A agenda incluirá transporte, controle de acessos, *Regulamento de Segurança* do Torneio e de segurança local, modelo de comando e controle, avaliação de riscos, incluindo os números do pessoal da polícia, bombeiros e serviços médicos solicitados.

Para que a reunião de seguranças de realize, o clube local deverá habilitar um lugar no estádio, com as seguintes características:

- Mesa em formato U para 12 pessoas.
- Cabeceira para 4 pessoas.
- Projetor *Video Beam*

Caso a reunião de segurança aconteça em lugar diferente do estádio, as características citadas anteriormente deverão ser cumpridas.

### 5.3.3.3 REUNIÃO DE COORDENAÇÃO DA PARTIDA

No dia da partida, às 11h, será realizada a Reunião de Coordenação da Partida. Este encontro deverá contar com a presença dos seguintes representantes:

#### Representantes da CONMEBOL:

- Delegado da Partida.
- Coordenador da Partida.
- Oficial de Segurança.
- Oficial de Controle de Doping.
- Assessor de Arbitragem.
- Coordenador da Partida.
- *Venue Manager*.
- Oficial de Meios de Comunicação CONMEBOL - OMC (se nomeado).
- Outros oficiais (se nomeado).

#### Representantes das equipes:

- Responsável pelas questões administrativas (obrigatório).
- Oficial de Segurança (obrigatório).
- Responsável pela área médica (obrigatório).
- Uma pessoa da área técnica (obrigatório).
- Oficial de Imprensa (obrigatório).



A agenda da Reunião de Coordenação da Partida será a seguinte:

- Boas Vindas e Apresentação dos Oficiais da Partida
- Horários de saída dos hotéis
- Coordenação dos uniformes das equipes (incluindo equipamento dos goleiros)
- Planilha da Partida (escalação) e Planilha de Formação Tática Inicial
- Protocolo de irrigação do campo
- Contagem Regressiva e protocolo de início
- Número de pessoas permitidas nos bancos
- Procedimentos de Aquecimento (antes e durante a partida)
- Questões de Arbitragem
- Questões Médicas e de Antidoping
- Questões de Marketing e Transmissão de TV
- Organização dos Meios de Comunicação
- Questões Disciplinares
- Questões de Segurança
- Outros assuntos

NOTA: As equipes deverão levar os três modelos de uniformes completos dos jogadores e goleiros enviados com sua inscrição para a respectiva edição da competição.

A não participação dos representantes do clube na Reunião de Coordenação da Partida constitui infração disciplinar. Neste caso, o clube será sancionado pelos órgãos disciplinares da CONMEBOL com uma multa de pelo menos USD 3.000. No caso de uma segunda e subsequentes infrações, poderão ser impostas sanções adicionais.

#### **5.3.4 RECONHECIMENTO DO CAMPO DE JOGO**

O clube local deve obrigatoriamente permitir o acesso e condições para que o clube visitante faça o reconhecimento do campo de jogo no estádio, com duração máxima de 45 minutos, utilizando sapatos de sola de borracha (sem travas), podendo ser realizado no MD-2 ou MD-1.

O descumprimento desta norma pelo clube local poderá implicar sanções disciplinares, salvo exceção de um acontecimento que configure motivo de força maior ou que prejudique drasticamente as condições do campo de jogo.

Cabe única e exclusivamente ao Delegado da Partida a decisão final sobre as condições do campo de jogo e a viabilidade ou não da realização do reconhecimento do campo de jogo.

Não é permitido acordo entre os clubes para a realização de treinamento prévio à partida no estádio. No caso de descumprimento deste parágrafo, os dois clubes serão sancionados pelo Tribunal de Disciplina da CONMEBOL.

## 5.4 CREDENCIAMENTO E ACESSOS

### 5.4.1 NÍVEIS DE ACESSO

As credenciais são elemento de identificação por meio do qual determinadas áreas do estádio sede das competições de clubes poderão ser acessadas, incluindo as áreas de acesso restrito.

As credenciais deverão ser elaboradas e entregues às pessoas que desempenhem funções específicas no desenrolar da correspondente competição.

Os clubes são obrigados a elaborar e entregar as credenciais dos oficiais, fornecedores, parceiros comerciais e *Broadcast* da CONMEBOL.

A tabela a seguir é uma sugestão de como os clubes podem implementar o sistema de credenciamento e zoneamento:

Acesso	Tipo	Inclui
1	FOP	Campo de Jogo
2	Áreas de competição	Área técnica e vestiário
3	Áreas de circulação	Estádio
4	Área operacional	Áreas de operações fora do campo de jogo
5	VIP	Campo de jogo e área técnica
6	Meios de Comunicação	Zona mista, coletiva de imprensa, tribuna de imprensa, sala de imprensa
7	<i>Hospitality</i>	Área de hospitalidade, tribuna de patrocinadores, camarotes de patrocinadores
8	<i>Broadcasting</i>	TV Compound

#### 5.4.1.1 PASSES DE HOSPITALIDADE

CONMEBOL organiza hospitalidade para seus patrocinadores e convidado em uma área separada da hospitalidade do clube e por esta razão é a CONMEBOL quem controla o acesso a esta área com seus próprios passes.



### 5.4.2 COLETES

A CONMEBOL e/ou *Venue Management Team* fornecerá coletes para os clubes, fotógrafos, cinegrafistas/repórteres TV, gandulas e equipe de campo identificadas com o logotipo dos Torneios para a utilização obrigatória em cada uma das partidas do Torneio.



COLETES		GRUPO ALVO	COMENTÁRIOS/VARIANTE
<p>Colete frente</p>  <p>Coleta costas</p> 		Emissora anfitriã. (HB= <i>Host Broadcaster</i> )	<p>Para todos os profissionais envolvidos nas operações de transmissão. Operadores de câmera, assistentes, técnicos de TV, apresentadores do HB e RTV que trabalham no campo de jogo a partir do KO -2h e até a final da partida com a credencial correspondente. Cada emissora é responsável por recolher todos os coletes de TV depois da partida e devolvê-los ao escritório da CONMEBOL dentro dos 90 minutos posteriores ao final da partida.</p>
<p>Coleta frente</p>  <p>Coleta costas</p> 		Detentores de Direitos	
<p>Coleta frente</p>  <p>Coleta costas</p> 		Fotógrafos	
<p>Coleta frente</p>  <p>Coleta costas</p> 		Digital CONMEBOL: redes sociais, fotógrafo e técnicos de vídeos fornecedores oficiais	<p>Para todos os técnicos do fornecedor oficial de fotografia e vídeo da CONMEBOL</p>
<p>Coleta frente</p>  <p>Coleta costas</p> 		Gandulas	<p>Coleta frente</p>  <p>Coleta costas</p> 
<p>Coleta frente</p>  <p>Coleta costas</p> 		Médicos	
<p>Coleta frente</p>  <p>Coleta costas</p> 		Para chaperones do controle antidoping	



Fornecedor de  
sinalização e LED

Para diversos fornecedores da CONMEBOL, como os técnicos de LED que trabalham ao lado do campo de jogo durante a partida e a equipe do fornecedor de sinalização que movem os elementos do protocolo de início e os *backdrops* da *flash interview*.

#### COLETES PARA AS EQUIPES



Em cada partida, a CONMEBOL distribuirá um número suficiente de coletes para cada clube que obrigatoriamente deverão ser utilizados durante o aquecimento antes do início da partida.

- a) Não é necessária a utilização do colete pelos goleiros para aquecimento.
- b) Todos os jogadores reservas deverão utilizar os coletes no banco de reservas, durante o aquecimento e durante a partida.
- c) Se o árbitro solicitar, os integrantes da comissão técnica utilizarão os coletes.
- d) É de responsabilidade de cada clube devolver, ao final da partida, ao representante da CONMEBOL, o mesmo número de coletes que recebeu antes do início da partida.

No caso de descumprimento desta disposição, o clube será sancionado pelos órgãos disciplinares da CONMEBOL com uma multa não inferior a USD 3.000. No caso de uma segunda ou subsequentes infrações, serão impostas sanções adicionais.

### 5.4.3 PRODUÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DE CREDENCIAIS E COLETES

A tabela a seguir resume a produção, distribuição e devolução das credenciais e coletes para os grupos alvo que participam das partidas:

	PRODUZIDO POR	DISTRIBUÍDO POR	DEVOLVIDO POR
CREDENCIAIS FORNECEDORES DA CONMEBOL	Clube local	Venue Manager (CONMEBOL)	--
CREDENCIAIS PARA PATROCINADORES	Clube local	Venue Manager (CONMEBOL)	--
CREDENCIAIS EMISSORA ANFITRIÃ/UNILATERAIS/TITULARES DE DIREITOS	Clube local	Venue Manager (CONMEBOL)	--
CREDENCIAIS MEIOS DE COMUNICAÇÃO SEM DIREITOS	Clube local	Clube local	--
CREDENCIAIS FOTÓGRAFOS/REPÓRTERES E OUTROS MEIOS	Clube local	Clube local	--
CREDENCIAIS VAR	Clube local	Clube local	--
CONVIDADOS HOSPITALIDADE	CONMEBOL	Venue Manager	--
COLETES HB/RTV	CONMEBOL	Venue Manager	HB/RTV
COLETES FOTÓGRAFOS	CONMEBOL	Clube local	Clube local
COLETES TV CONMEBOL	CONMEBOL	Venue manager	TV CONMEBOL
COLETES GANDULAS	CONMEBOL	Venue Manager/ Coordenador CONMEBOL	Clube local
COLETES MÉDICOS	CONMEBOL	Venue manager/ Coordenador CONMEBOL	Médicos
COLETES CONTROLE DOPING	CONMEBOL	Venue manager/ Coordenador CONMEBOL	Chaperones
COLETES SINALIZAÇÃO/ LEDS	CONMEBOL	Venue Manager	Fornecedores
COLETES EQUIPES	CONMEBOL	Venue Manager/ Coordenador CONMEBOL	Clubes

### 5.4.4 PROCEDIMENTOS DE CREDENCIAMENTO

#### 5.4.4.1 ADMINISTRADOS PELO VENUE MANAGER

##### EMISSORA ANFITRIÃ E TITULARES DE DIREITOS

As credenciais e passes para a emissora anfitriã e Titulares de Direitos são centralizadas e gerenciadas pelo *Venue Manager*, quem fornece ao clube local a lista de técnicos para a partida para que este as produza.

O clube local deve entregar as credenciais ao *Venue Manager* no MD ou antes para que, ao chegarem ao estádio, as emissoras comuniquem-se com este e as retirem junto com os passes de estacionamento e qualquer outro dispositivo de acesso relevante que permita a entrada no recinto de TV e nas instalações do estádio.

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

### **PATROCINADORES**

As credenciais para os convidados da CONMEBOL são centralizadas pelo Venue Manager, quem fornece a lista final e aprovada pela CONMEBOL ao clube na semana da partida para que este as produza.

Estas terão acesso total para serem utilizadas nas atividades no campo de jogo, mas seus portadores deverão estar acompanhados pelo pessoal do *Venue Management Team*.

### **FORNECEDORES CONMEBOL**

As credenciais e passes para os fornecedores (sinalização ou LED, se for o caso, fornecedor de hidratação, *staff* para os programas exclusivos dos patrocinadores, fornecedores diversos para a hospitalidade ou outros) são centralizadas pelo *Venue Manager*, quem fornecerá a lista final e aprovada pela CONMEBOL na semana da partida para que o clube as produza.

## **5.4.4.2 ADMINISTRADOS PELO CLUBE**

### **NÃO TITULARES DE DIREITOS**

Todos os integrantes dos meios de comunicação (escrita, páginas web, TVs e Rádio) assim como as TVs e redes sociais dos clubes devem estar credenciados para acessar as áreas de imprensa. O clube gerencia os processos e procedimentos de acesso e credenciamento dos meios de comunicação Não Titulares de Direitos.

O credenciamento deve ser feito através das equipes locais, sob orientação da CONMEBOL. A CONMEBOL poderá, em qualquer fase e/ou partida, passar a ser responsável pelo credenciamento dos meios de comunicação, o que será avisado ao clube com uma antecedência de 20 dias da partida. A CONMEBOL reserva-se o direito de revisar os direitos de credenciamento para os Não Titulares de Direitos, podendo negar as credenciais a estes meios.

### **TV E REDES SOCIAIS DOS CLUBES**

Com respeito aos direitos de acesso e os procedimentos de credenciamento, as plataformas oficiais dos clubes serão tratadas de forma similar às emissoras de TV e rádios Não Titulares de Direitos para a gravação dos conteúdos no estádio, sob as condições descritas no capítulo de *Broadcast* deste Manual.

### **FOTÓGRAFOS**

Todos os fotógrafos devem estar credenciados para acessar as áreas de imprensa, áreas de trabalho e posições em sua área no campo.

O clube local gerencia os requisitos de credenciamento dos fotógrafos e é responsável pela produção e distribuição das credenciais. O clube é responsável pelo fornecimento de credenciais especiais para a sala de coletiva de imprensa e zonas mistas, se solicitarem. O número de credenciais para fotógrafos não deve exceder o número

estipulado de posições em campo para fotógrafos, especificado no capítulo de *Requisitos das Instalações* desse Manual.

A CONMEBOL é responsável pela produção dos coletes e bancos para fotógrafos, mas é responsabilidade do clube local determinar a quantidade suficiente de pessoal para sua distribuição prévia à partida, assim como sua devolução depois desta.

A CONMEBOL poderá em qualquer fase e/ou partida passar a ser responsável pelo credenciamento dos meios de comunicação e sua distribuição, que será informada aos clubes locais com uma antecedência de 20 dias da partida.

#### **VAR**

O clube receberá uma comunicação da CONMEBOL na qual serão determinadas as especificações de quantidade e o nível de acesso requeridos para a operação do VAR.

O clube distribuirá tais credenciais na semana da partida unicamente ao pessoal designado para esta tarefa.



#### **5.4.5 DIREITOS DE ACESSO**

Os meios de comunicação não poderão entrar dentro das quatro linhas do campo de jogo, antes, durante e depois do início da partida, sendo essa uma área restrita.

O campo de jogo encontra-se reservado para os jogadores, árbitros, corpo médico e os delegados devidamente credenciados para esse efeito, a partir do momento em que

as equipes entram no campo de jogo, durante a disputa da partida e até que as mesmas se retirem para seu vestiários. Encontra-se proibida a entrada de pessoas alheias, salvo que o árbitro autorize sua entrada.

A partir dos 20 minutos antes do início da partida, não será permitida a presença dos profissionais dos meios de comunicação (repórteres de televisão, rádio, jornal) nas áreas limítrofes aos bancos de reservas, nem na área de acesso aos túneis. As entrevistas poderão ser realizadas nas zonas mistas previstas em cada estádio, fora do campo de jogo. É obrigatória a utilização de coletes fornecidos pela CONMEBOL e credencial da partida para acessar essas áreas.

O produtor de TV da CONMEBOL está autorizado a seguir com a filmagem de acordo com o Manual de transmissão durante toda a partida, mantendo todos os aspectos de produção apresentados.

#### 5.4.5.1 ACESSO ÀS POSIÇÕES NO FOP

Durante o transcurso da partida, fora das quatro linhas que delimitam o campo de jogo e as arquibancadas para espectadores e na parte posterior dos letreiros de publicidade, serão admitidos somente um número limitado de fotógrafos e pessoal de transmissão oficial de televisão, que estarão todos devidamente credenciados. Este número será determinado pela CONMEBOL.

- As posições de câmeras da emissora anfitriã e Titulares de Direitos têm prioridade no posicionamento no campo de jogo.
- O Delegado da Partida e/ou Oficial de Segurança poderão a qualquer momento retirar a credencial e/ou o colete de identificação daqueles que descumpram essas normas e poderá ser solicitado aos encarregados de segurança sua exclusão do campo de jogo e do estádio.
- Os Titulares de Direitos podem ter acesso durante todo o dia, no horário a ser definido pela CONMEBOL e pelo clube local, de acordo com as posições solicitadas e aprovadas pela CONMEBOL.

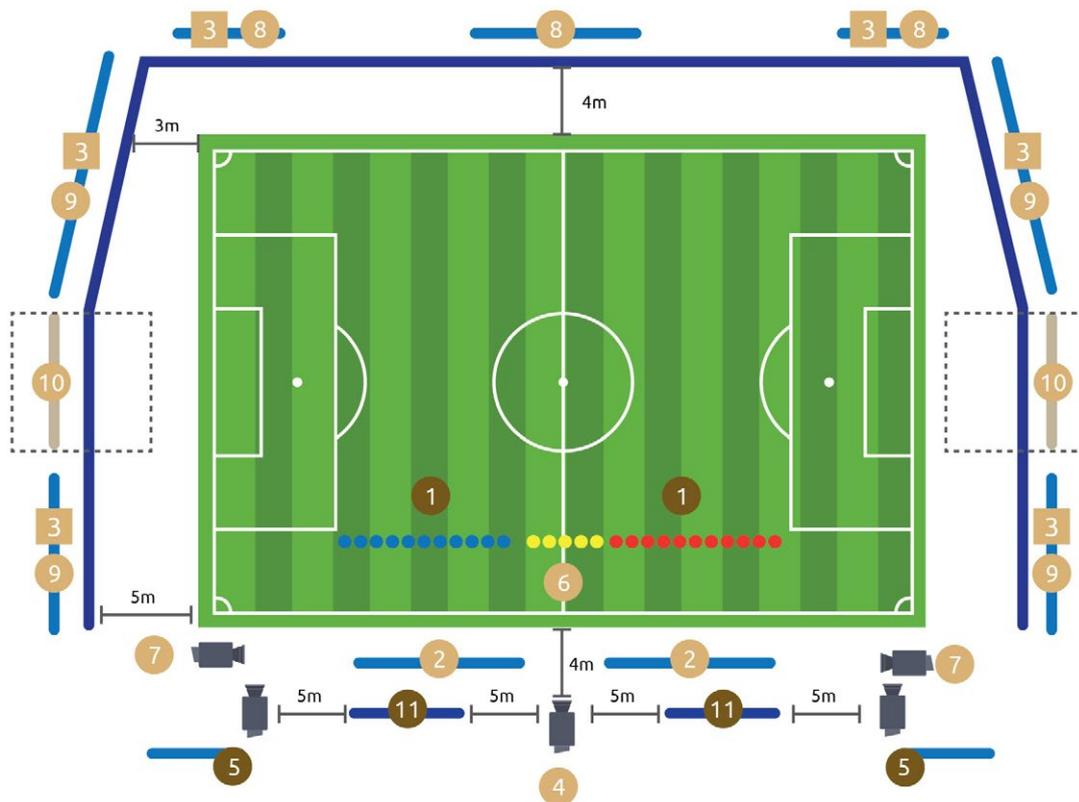


#### FOTÓGRAFOS

Os fotógrafos se localizarão atrás das placas estáticas de publicidade detrás das linhas de fundo de ambos lados do FOP (essas posições são delimitadas entre as bandeirinhas de escanteio e os gols) e, dependendo da quantidade, será necessário utilizar uma parte da lateral do campo também.

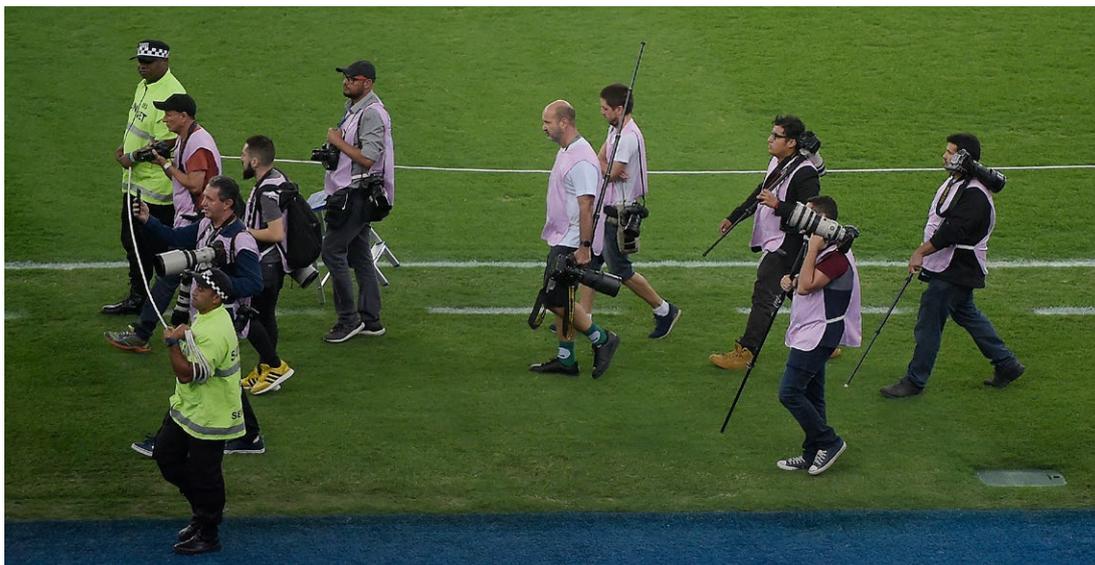
- Os fotógrafos não podem se posicionar atrás dos gols e devem permanecer sentados durante todo o tempo da partida, podendo deslocar-se somente nos intervalos e/ou depois do término da partida.
- O deslocamento dos fotógrafos deve ser feito pela área de entrada dos fotógrafos no FOP (determinada em cada um dos estádios, preferencialmente em um caminho separado da entrada das equipes em campo).
- Essa entrada pode iniciar-se 2 horas antes do início da partida.
- Durante a entrada em campo, durante o intervalo e até depois do término da partida, os fotógrafos não devem circular diante dos bancos de reservas.
- No caso de disputa de pênaltis, os fotógrafos não poderão deslocar-se ao outro lado do campo, salvo se contarem com autorização e sejam conduzidos pelo OMC.

A seguir, um diagrama com a configuração padrão desses passos:



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

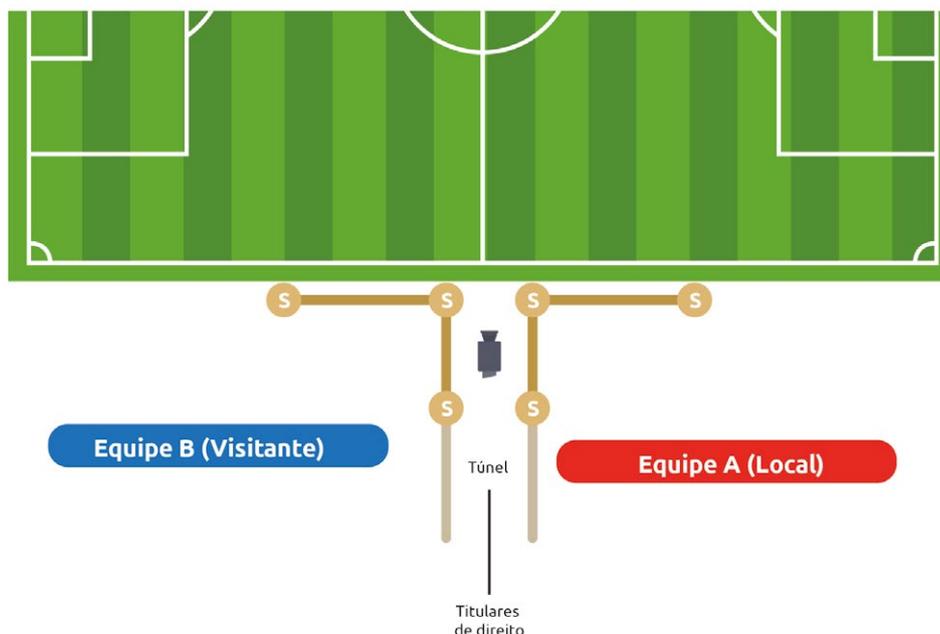
- Todos os detalhes estão sujeitos às condições particulares do estádio.
- Todo o equipamento técnico em campo de jogo deve ser situado de modo que não apresente nenhum perigo aos jogadores, treinadores e oficiais das partidas



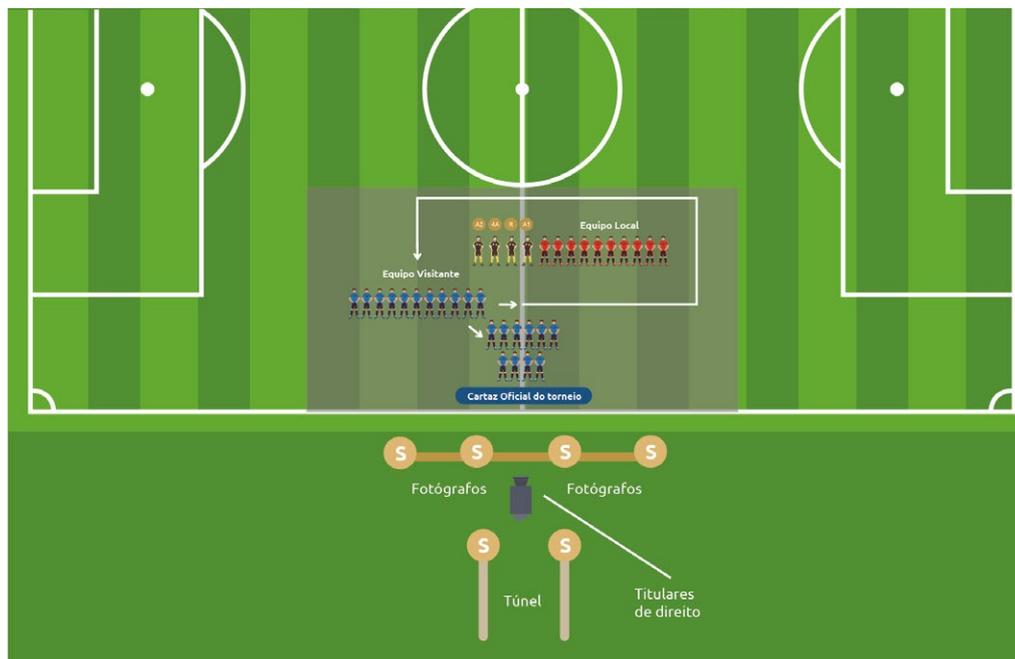
#### 5.4.5.2 ACESSO DURANTE O PROTOCOLO DE INÍCIO E FOTOS DAS EQUIPES

Uma vez finalizado o aquecimento, os fotógrafos serão conduzidos para as proximidades do túnel de acesso para a posição da foto do protocolo de início, escalação, foto oficial da equipe e foto dos árbitros/capitães. Essa operação é denominada Operação de Corda e é obrigatória a partir das Oitavas de Final.

Essa aproximação deverá ser autorizada e coordenada pelo OMC e realizada em conjunto com a equipe do clube local. Serão utilizadas duas cordas em formato de "L", uma de cada lado do túnel, para controlar o deslocamento dos fotógrafos.



Depois da entrada das equipes no campo de jogo, as duas cordas em formato "L" se abrem para permitir o posicionamento dos fotógrafos junto à linha lateral, para registrar a saudação das equipes e a foto oficial dos árbitros com os capitães.



Depois da foto dos árbitros com os capitães, a equipe que ajuda o OMC deverá conduzir, o mais rápido possível, todos os fotógrafos até suas posições de fotos originais.



#### 5.4.5.3 TV CONMEBOL

À equipe de fotógrafos e filmagens oficiais da CONMEBOL serão aplicadas as regras estabelecidas anteriormente, entretanto, suas credenciais poderão conter acessos às áreas restritas.

## 5.5 REQUISITOS MÉDICOS

Cada equipe participante deverá durante o Torneio e em cada partida, obrigatoriamente:

- a) Realizar Avaliações Médicas antes da competição nos jogadores participantes do Torneio. Será responsabilidade exclusiva do clube e do Departamento Médico o descumprimento da presente disposição.
- b) Contar com um médico no banco de reservas durante toda a partida. Esse profissional deve pertencer à equipe participante e ter conhecimentos médicos de todo seu plantel.



Essas são obrigações de cumprimento indispensável e excludente para que cada partida do Torneio possa ser disputada e deverão ser constatadas e verificadas pelo Médico de campo designado ou, na sua ausência, pelo Delegado da Partida antes do início da mesma, sem prejuízo das sanções que possam ser adotadas por parte dos órgãos disciplinares da CONMEBOL.

É responsabilidade da equipe local fornecer para cada partida:

- a) Pelo menos 2 ambulâncias de alta complexidade com acesso imediato ao campo de jogo. Deverá, além disso, contar com um hospital de alta complexidade a um tempo não maior a 15 minutos do estádio. As ambulâncias devem estar no estádio no mínimo 1h antes da abertura dos portões do mesmo, e permanecer até 1h depois da finalização da partida.
- b) Além das ambulâncias de alta complexidade exclusivas para assistência aos jogadores e oficiais, deverá colocar à disposição uma ambulância para cada 10.000 espectadores no estádio.

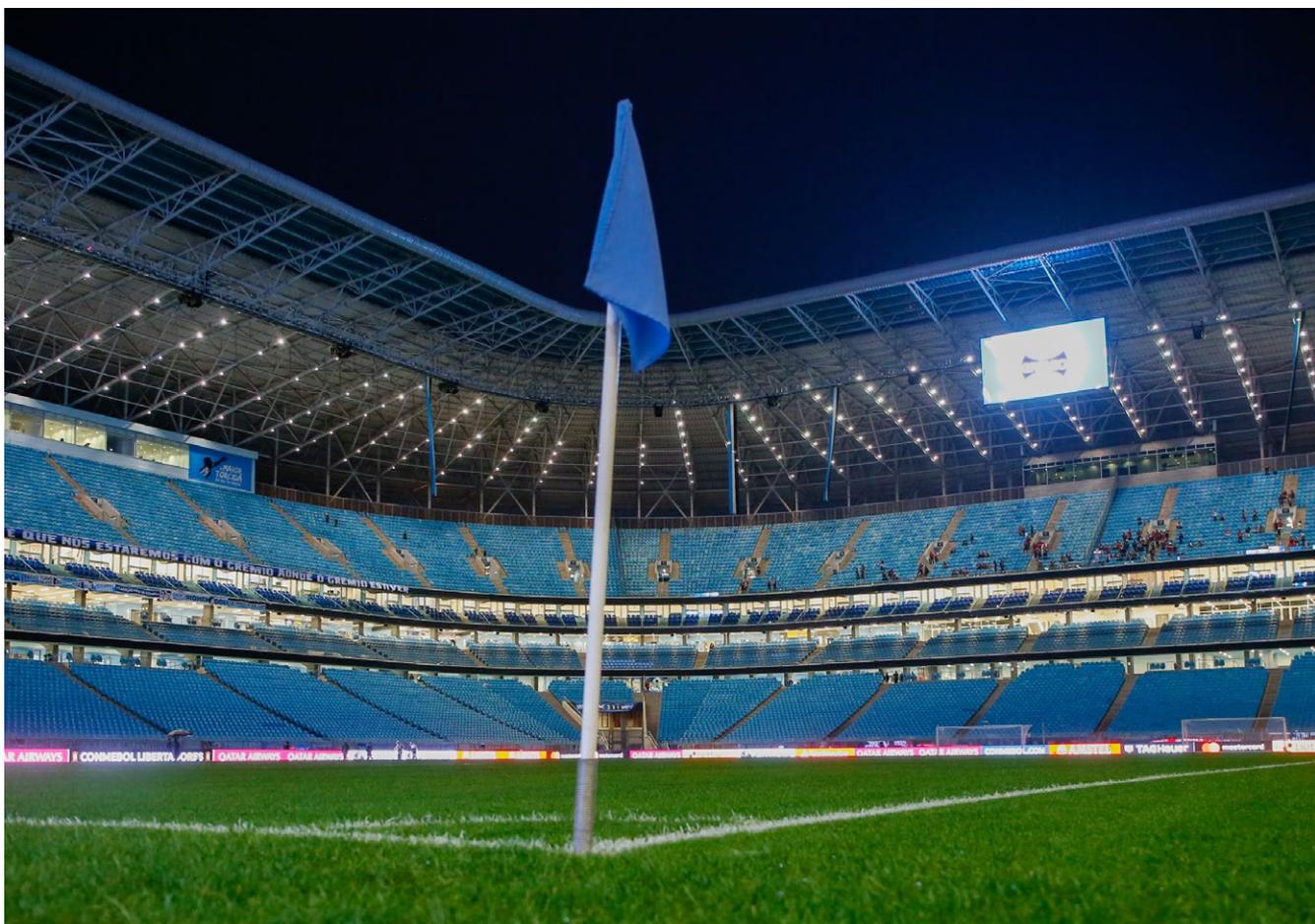
c) Contar no campo de jogo com equipe médica ou paramédico com o seguinte equipamento:

- Desfibrilador externo automático.
- Maca rígida de remoção para trauma raquimedular ou maca de remoção de vítimas de trauma.
- Imobilizador provisório para membros superiores ou inferiores traumatizados.
- Saco de Suporte Avançado de Vida (ALS) - equipamentos de ressuscitação cardíaca e suporte ventilatório.

d) O estádio deverá estar equipado com sala(s) de primeiros socorros para atender aos jogadores, oficiais e espectadores que precisarem de assistência médica, de acordo com o *Regulamento de Licença de Clubes* da CONMEBOL.

O descumprimento das disposições médicas mencionadas acima constitui infração regulamentar, encontrando-se facultados os órgãos disciplinares da CONMEBOL a impor sanções que, em conformidade com o *Código Disciplinar* da CONMEBOL, possam corresponder.

## 5.6 CONDIÇÕES DE JOGO



### 5.6.1 CONDIÇÕES DO CAMPO DE JOGO (FIELD OF PLAY OU FOP)

O clube local é o responsável por garantir que todos os recursos e procedimentos de manutenção e preparação do campo de jogo estejam disponíveis e sejam realizados a tempo para garantir uma superfície segura, nivelada e com altura correspondente de corte.

Também é fundamental que garanta a disponibilidade e o bom funcionamento do:

- Sistema de drenagem, que deverá estar adequado ao clima local para garantir a realização das partidas sob adversidades climáticas;
- Sistema de irrigação, preferencialmente automático, que permita a distribuição homogênea da lâmina de água pela superfície, permitindo o bom crescimento da grama e o protocolo de irrigação que antecede a partida;
- Equipamentos de corte, manutenção e preparação adequados à necessidade.

#### 5.6.1.1 ALTURA E CORTE DA GRAMA

Para os estádios com grama natural, a recomendação é de que a altura da grama permaneça entre 20mm e 25mm, não podendo, a princípio, exceder os 25mm de altura, garantindo que a altura da grama seja a mesma em toda sua extensão. Além disso, recomenda-se que sejam utilizadas linhas de corte perpendiculares às linhas laterais, de acordo com a imagem a seguir.

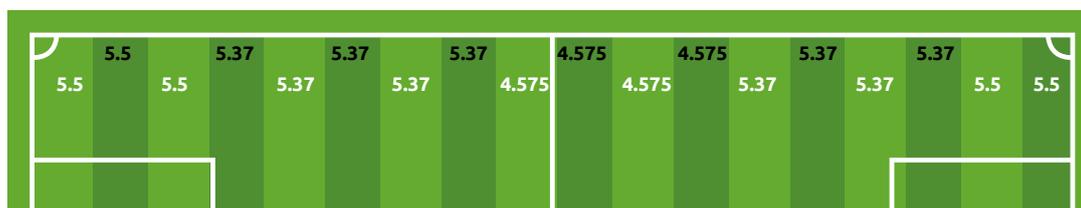


Os responsáveis pelo campo de jogo devem estar atentos se as linhas de marcação do campo de jogo estão marcadas da forma correta, considerando o tamanho das linhas, as medidas das marcações e distâncias padrões de corte.

O corte da grama com as faixas transversais é um ponto muito sensível na preparação da grama. Além da questão estética para o público e para a transmissão, auxilia a equipe de arbitragem nas jogadas difíceis. Por isso é estritamente recomendável seguir o padrão descrito neste Manual.



Para um campo com dimensão de 105 x 68m, a grama deve conter 20 faixas ao longo da sua largura (dez em cada metade do campo).



Segue abaixo uma ilustração com as medidas padronizadas de acordo com as normas estabelecidas pelas Leis de Jogo da IFAB.

Padrões de corte transversal e medidas:



### 5.6.2 MARCAÇÃO DO CAMPO DE JOGO

- A largura da linha deve ser exatamente igual ao diâmetro das traves do gol, ou seja, se a trave tem 12cm de diâmetro, as linhas de marcação deverão ter 12cm de largura.
- A largura das linhas deve ser exata.
- A marcação deve ser clara e nítida.
- As linhas devem ser retas.
- A pintura deve ser realizada nas duas direções.



## DIMENSÕES MAIS IMPORTANTES:

### Linha do Gol

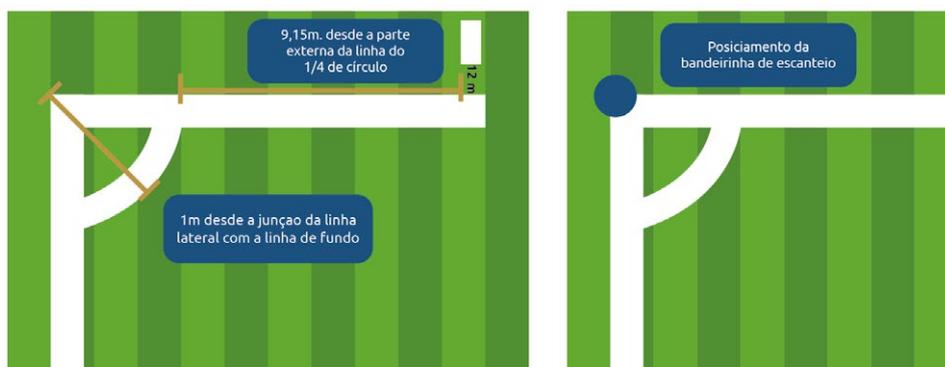


### Círculo Central



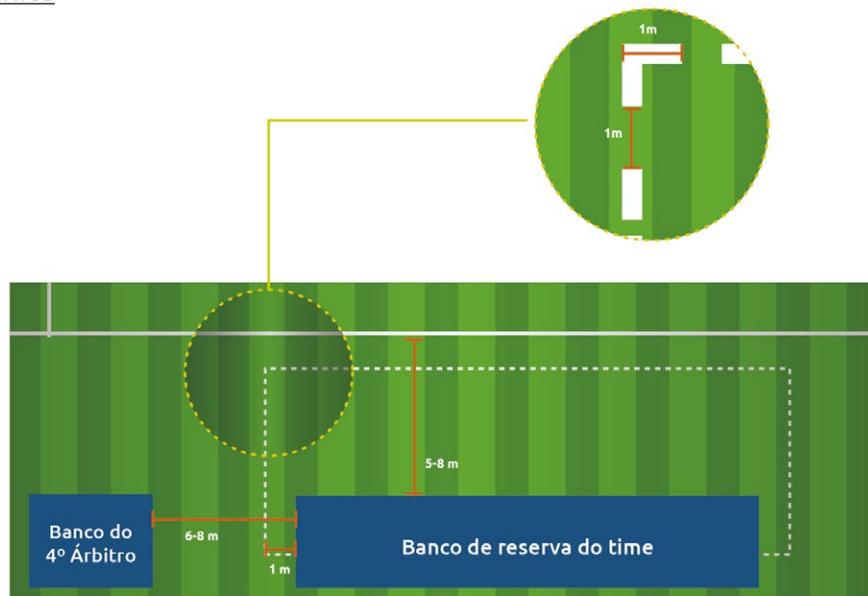
- Posição do centro da marca central = 34m, a partir da parte externa da linha lateral (considerando um campo de 68m de largura)
- Raio do círculo central = 9,15m, a partir da parte externa da linha do círculo até a marca central)
- Diâmetro da marca central = 24cm

### Escanteio



- Marca de distância do escanteio = 9,15m entre as bordas externas do quarto círculo e da própria marca. A marca deverá ter 24cm de comprimento e estar a 12cm da linha de fundo.
- Um quarto de círculo com raio de 1m do vértice externo, onde fica a bandeirinha de escanteio e a linha externa do gol.
- A bandeirinha de escanteio, com 1,5m de altura e extremidade sem ponta, deverá estar localizada em cada área do escanteio, dentro do campo de jogo.

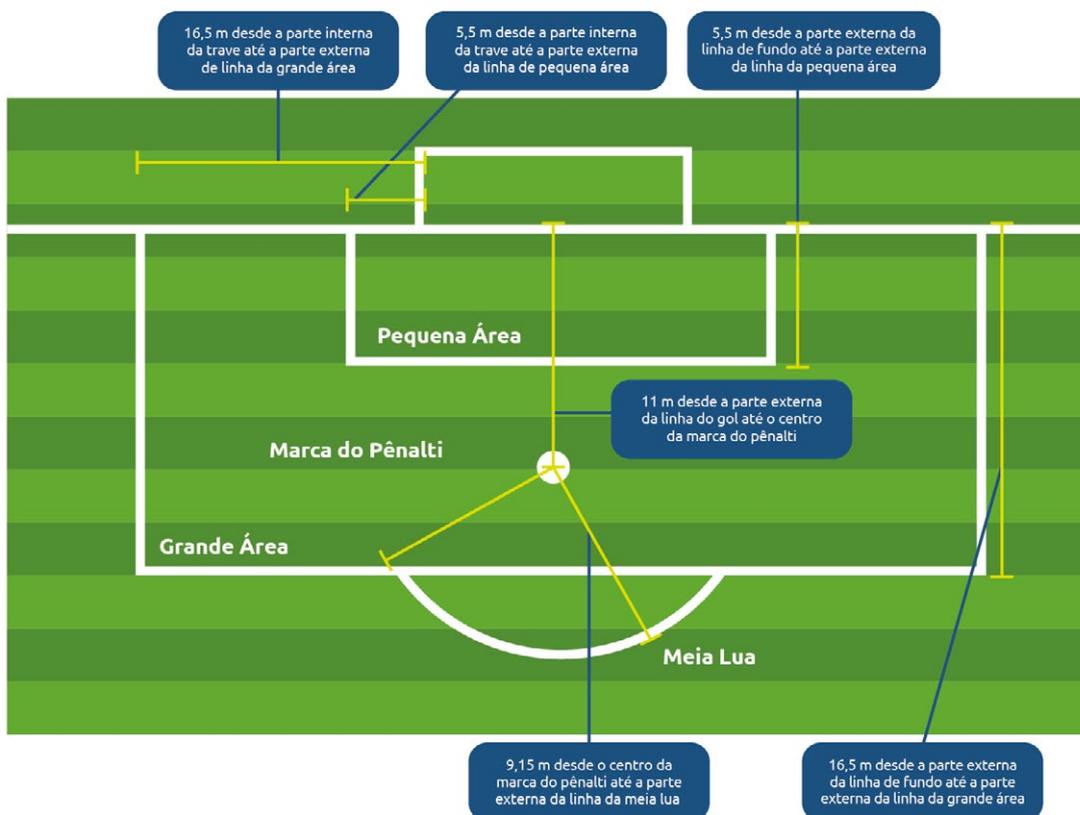
### Área Técnica



- Distância entre o banco de reservas e o banco do quarto árbitro = entre 6 e 8m (dependendo do espaço disponível).
- Distância entre o banco de reservas e a linha lateral = entre 5 e 8m (dependendo do espaço disponível).
- O banco deverá ser instalado em uma posição que não interfira a visão dos VIPs ou espectadores.

### Pequena e Grande Área

- Pequena área = 5,5m, a partir da parte interna de cada trave até a parte externa da cada linha e 5,5m a partir da parte externa da linha de fundo até a parte externa da linha da pequena área.
- Grande área = 16,5m, a partir da parte interna de cada trave até a parte externa de sua linha e 16,5m a partir da parte da linha de fundo até a parte externa de sua linha.
- Marca do pênalti = 11m a partir da linha de fundo e 20cm de diâmetro.
- Meia Lua = 9,15m de raio a partir do centro da marca do pênalti até a parte externa de sua linha.



### 5.6.3 IRRIGAÇÃO DO CAMPO DE JOGO

O Delegado da Partida informará o protocolo de irrigação do campo para cada partida durante a Reunião de Coordenação da Partida, de acordo com as condições do campo e as condições climáticas.



Normalmente, o protocolo deverá constar de uma irrigação KO-2h, seguido de outra irrigação leve KO-00:20 (dependendo das condições climáticas e condições do campo).

Os responsáveis pela manutenção do campo, o Delegado da Partida e o Árbitro decidirão conjuntamente.

#### **5.6.4 PEÇAS E EQUIPAMENTOS**

Devem estar disponíveis, em boas condições e estado de conservação, todos os equipamentos esportivos necessários para a realização das atividades das equipes.

Segue lista dos itens obrigatórios nos Estádios:

- 01 par de traves fixas com redes instaladas;
- Pelo menos 01 trave fixa de reserva (para substituição em caso de necessidade);
- 02 pares de redes para traves fixas (para substituição em caso de necessidade);
- 30 estacas para fixação das redes de traves fixas no chão;
- 02 jogos com 04 unidades de bandeirinhas de escanteio completas com base flexível (um jogo deverá ser instalado e outro permanecerá de reserva em caso de necessidade de troca);
- 60 cones para delimitação das áreas de aquecimento.

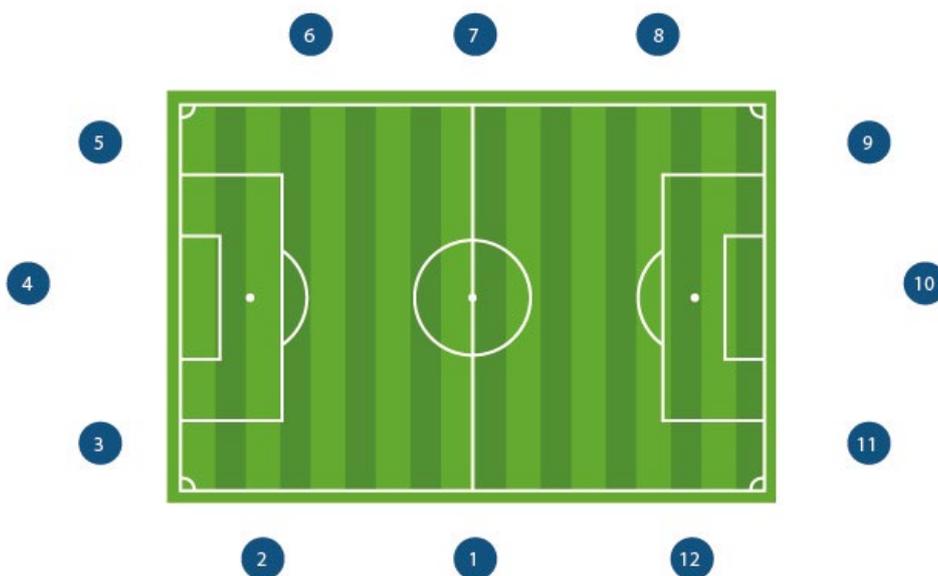
Além disso, o clube local deve garantir a equipe e recursos disponíveis para realização da troca de qualquer item descrito anteriormente, de forma rápida e eficaz, antes ou durante a partida, conforme seja solicitado pelo Delegado da Partida.

#### **5.6.5 GANDULAS**



O clube local deve providenciar 12 gandulas para o aquecimento e para a partida. Os gandulas deverão usar os coletes fornecidos pela CONMEBOL. Antes do início da partida, o clube local deverá entregar a lista com o nome completo de todos os gandulas de acordo com suas posições ao 4º Árbitro que dará as instruções de como eles deverão proceder durante a partida.

Para cada gandula que for expulso pelo árbitro durante a partida será aplicada uma multa da USD 10.000. Recomenda-se que os clubes locais instrua seus gandulas a seguir as instruções do 4º Árbitro e tenham conhecimento da presente seção do Manual. Em caso de reincidência, a multa aumentará conforme critério do Órgão Judicial.



Durante o aquecimento das equipes (KO-00:50 e KO-00:20) e durante a partida, os gandulas devem estar em suas posições conforme esta figura

## 5.7 UNIFORMES E EQUIPAMENTOS

As equipes deverão enviar à CONMEBOL através dos correios eletrônicos secretaria@conmebol.com e competiciones@conmebol.com, até às 18h (horário do Paraguai) do dia 16 de dezembro de 2019, a descrição das cores das TRÊS opções de uniforme das equipes: 1 - oficial, 2 - segunda opção e terceira opção, que devem ser de cores e tonalidades nitidamente contrastantes, através do *Formulário de Descrição de Uniforme - Formulário 1*.



No caso dos goleiros, cada clube deverá indicar três uniformes de cores contrastantes entre si e dos uniformes de seus companheiros de campo.

- O Departamento de Competições da CONMEBOL informará, sempre que possível, 10 dias antes do início da cada fase, os uniformes que cada equipe deverá utilizar nas partidas daquela fase.
- Sempre que possível, designará o uniforme que tenha sido declarado como primeiro uniforme no formulário.
- Quando isto não seja possível, o princípio é ter uma equipe predominantemente de cor escura e outra equipe predominantemente de cor clara.
- Em casos extremos, ambas equipes poderão ter que fazer combinações de seus uniformes oficiais e reservas.

É obrigatório que cada equipe utilize o uniforme designado pela CONMEBOL. A não utilização de qualquer peça definida pelo Departamento de Competições da CONMEBOL será considerada infração e sancionada com uma multa mínima de USD 15.000 por partida. Em caso de reincidência, as multas poderão ser acrescidas a critério dos órgãos judiciais.

Deverão enviar as informações das seguintes peças de cada um dos uniformes:

UNIFORME OFICIAL	
Jogadores	Goleiros
Camisa	Camisa
Calções	Calções
Meiões	Meiões
	Bonés (se for o caso)
SEGUNDA OPÇÃO	
Jogadores	Goleiros
Camisa	Camisa
Calções	Calções
Meiões	Meiões
	Bonés (se for o caso)
TERCEIRA OPÇÃO	
Jogadores	Goleiros
Camisa	Camisa
Calções	Calções
Meiões	Meiões
	Bonés (se for o caso)

Cada clube deve enviar esta informação por escrito, anexando um arquivo de imagem em formato "JPG" ou similar.

- Os clubes devem obrigatoriamente apresentar e ter disponível para todas as partidas um uniforme de cor clara, um de cor escura e um de cor contrastante com as outras duas opções.
- Os uniformes para a competição deverão ser aprovados pela CONMEBOL, que poderá solicitar a indicação de uma cor e/ou combinação diferente das apresentadas pelos clubes.
- No caso de mudança de uniforme durante o Torneio, o clube deverá enviar o formulário com o novo modelo de uniforme para aprovação da CONMEBOL até 5 (cinco) dias antes da primeira partida.
- Caso um ou mais uniformes não obedeçam as diretrizes de contrastes e cores, a CONMEBOL poderá vetar sua utilização, ficando o respectivo clube obrigado a apresentar um uniforme alternativo que cumpra com o descrito no presente parágrafo.

Os uniformes de cada partida serão informados da seguinte forma:



### 5.7.1 NÚMEROS

As equipes obrigatoriamente deverão utilizar uniformes com números com cores contrastantes à cor da camisa e calções. Não será permitido utilizar uniforme sem numeração dos jogadores nas costas e nos calções.



A numeração não poderá ser diferente em hipótese alguma, devendo ser utilizados os números de 1 ao 30, sendo o número 1 reservado exclusivamente para o goleiro.

### 5.7.2 NOMES OU APELIDOS

As camisas deverão levar nas costas o nome, sobrenome ou apelido do respectivo jogador, não devendo este exceder os 7cm de altura. No caso de utilização de um apelido, o mesmo deverá ser aprovado previamente pela CONMEBOL. É obrigatório que o nome, sobrenome ou apelido aprovado seja colocado na parte superior das costas da camisa.

### 5.7.3 EXIBIÇÃO DE MENSAGENS

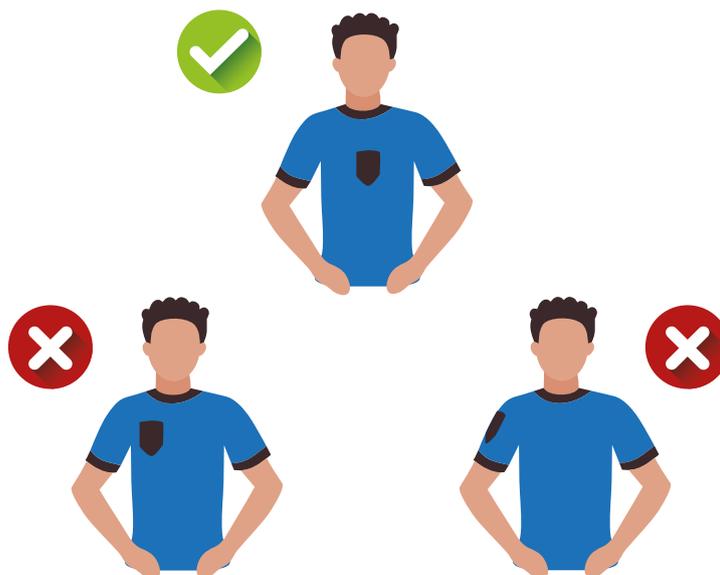
A exibição de mensagens políticas, religiosas, comerciais, pessoais ou slogans em qualquer idioma ou forma pelo jogador ou oficial no uniforme, camisa de baixo do uniforme, equipamento (sacas, garrafas, squeezes, coolers, sacas médicas etc.), no corpo, através de letreiros ou de qualquer forma possível é proibida durante a partida, a chegada e/ou saída do estádio, durante o pré-jogo e o pós-jogo ou em qualquer atividade relacionada com a partida (aquecimento, reconhecimento de campo, coletiva de imprensa, entrevista na zona mista, flash interview etc.).

Em caso de descumprimento desta disposição, o clube será sancionado pelos órgãos disciplinares da CONMEBOL com multa não inferior a USD 5.000. Em caso de segunda e subsequentes infrações, serão impostas sanções adicionais. Os jogadores e oficiais que exibam as mensagens descritas neste artigo também são passíveis de receber sanções conforme o *Código Disciplinar* da CONMEBOL.

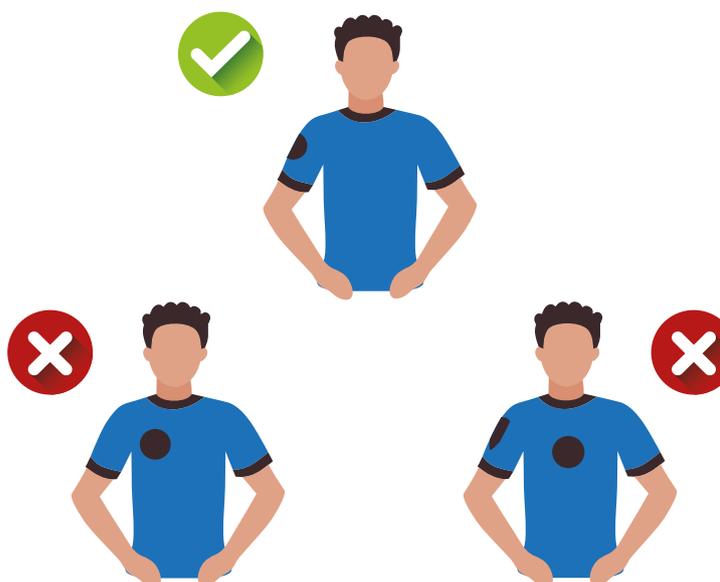


#### 5.7.4 PATCHES

O clube campeão vigente exibirá no peito um patch oficial de Campeão da CONMEBOL Sul-Americana estabelecido pela CONMEBOL que o identifique como tal. Encontra-se proibido o uso do patch de campeonatos diferentes. Seu uso será obrigatório e deverá ser colocado na parte dianteira da camisa, centralizado, conforme indicado na seguinte imagem:



No caso de descumprimento desta disposição, o clube será sancionado pelos órgãos disciplinares da CONMEBOL com uma multa não inferior a USD 5.000. Em caso de segunda e subsequentes infrações, serão impostas sanções adicionais e/ou maiores.



- As demais equipes levarão obrigatoriamente o patch correspondente à edição do Torneio, que, impreterivelmente, será posicionado no centro da manga direita, motivo pelo qual devem deixar um espaço livre de publicidade no centro desta manga, de 7cm x 7cm. A CONMEBOL fornecerá aos clubes a quantidade de patches solicitada, em tempo e forma.



Não será permitida a colocação do patch em outra área das camisas. No caso de fazê-lo, o clube será passível de sanções a serem estabelecidas pelos Órgãos Disciplinares.

### **5.7.5 BOLA OFICIAL**

A CONMEBOL designou a Nike como fornecedor oficial de material esportivo para a CONMEBOL Sul-Americana. Segundo esse acordo, Nike fornecerá as bolas oficiais para todos os clubes participantes.

A bola oficial deve ser usada para todas as partidas a partir das fases preliminares e até o término do Torneio, assim como em sessões oficiais de treinamento.



## 5.8 ESTÁDIO LIMPO

### 5.8.1 ENTREGA DO ESTÁDIO LIMPO E ÁREAS EXCLUSIVAS

A publicidade, inclusive institucional e/ou nomes e símbolos de clubes e/ou associações que não participam da partida, não está autorizada nos estádios, sendo os clubes participantes responsáveis pela sua remoção, que será feita a seu custo e responsabilidade.

Além disso, o clube local deverá garantir um cenário adequado para a exposição das marcas dos Patrocinadores e da CONMEBOL no campo de jogo e no estádio.



Esse compromisso também se aplica para os casos em que a equipe local, por decisão própria ou por circunstâncias especiais ou em cumprimento de disposições regulamentares, deva jogar em um estádio diferente do que habitualmente utiliza para suas partidas como local.

Estádios limpos ou livres de toda publicidade, tanto interna como externa (que esteja ou não no foco das câmeras de TV), compreende a retirada de todo tipo de avisos/anúncios (incluindo cartazes, estática, lonas, publicidade pontada, bandeiras dos clubes/torcidas etc.) ao redor de todo o perímetro do campo de jogo incluindo o alambrado, cerca ou muro perimetral que separa o campo de jogo do setor público, compreendendo todo o espaço entre as linhas de demarcação do campo e o alambrado, cerca ou muro perimetral.

Estádios livres de toda publicidade compreende também a obrigação dos clubes de cobrir ou remover toda a publicidade em todos os setores do estádio incluindo, sem limitações a arquibancadas inferiores e superiores, anéis, estruturas tais como tetos e/ou torres de iluminação, entorno dos placares eletrônicos, telas de LED, setores internos, compreendidos por corredores, zonas mistas, vestiários, salas de imprensa etc.

Campo e estádio livre de toda publicidade também se entende como qualquer outro tipo de exposição comercial que possa aparecer no campo e seu entorno, incluindo, mas não limitando-se a:

- Infláveis, balões, bandeiras e/ou lonas colocadas no campo, entorno e arquibancadas, a não ser aqueles que, por contrato, tenham direito os Patrocinadores do Torneio.
- Todos os tipos de promoções/atividades incluindo, mas não se limitando a desfiles, animadoras de torcidas, mascotes etc., no campo de jogo e no entorno, cuja exposição não corresponda aos Patrocinadores da competição.
- Publicidade nos coletes dos fotógrafos e dos gandulas.
- Todos os custos e operação para cobrir as marcas são de responsabilidade do clube que deve entregar o estádio limpo até 24h antes do início da partida.
- A CONMEBOL tem liberdade de alterar a forma como as marcas tenham sido cobertas, no caso de que as mesmas não tenham sido cobertas em sua totalidade.
- Se os clubes não entregarem o estádio livre de toda publicidade, a CONMEBOL tem o poder de retirá-la ou cobri-la por iniciativa própria, a custo do clube (gastos de produção, trabalho e transporte).
- Os custos provenientes desse serviço serão debitados automaticamente do montante que os clubes têm para receber por parte da CONMEBOL em conceito de direitos de Televisão e Patrocínio.
- Qualquer dano ou despesa que ocorra mediante a retirada da publicidade não autorizada ficará a cargo do clube.



#### 5.8.1.1 BANCO DE RESERVAS

Qualquer tipo de publicidade no banco de reservas deve ser removido ou coberto, isto inclui as testeiras, o exterior e interior deles, e os assentos. Mesmo que a estrutura do teto do banco seja transparente, o mesmo deverá estar instalado em uma posição que não interfira na visada dos espectadores.

Um patrocinador do Torneio pode ter o direito exclusivo de colocar publicidade com suas marcas corporativas tanto no interior como nos tetos/barras dos bancos de reservas, incluindo recipientes para armazenar ou dispor de bebidas nas laterais dos bancos sem qualquer logo do clube, se este Patrocinador for da categoria bebidas não alcoólicas.

O tipo ou marca das bebidas utilizadas pelos integrantes do banco de reservas ficará a critério do corpo técnico de cada clube sempre e quando não levem nenhuma etiqueta ou marca impressa na garrafa. Caso os clubes utilizem seus próprios recipientes, estes também não poderão levar publicidade ou marca de bebida.

#### 5.8.1.2 ARCOS E TÚNEIS

Nos estádios em que a infraestrutura permitir, a CONMEBOL poderá fornecer arcos/túneis infláveis para a entrada/saída no campo de jogo dos jogadores e árbitros e sua utilização será obrigatória.

A CONMEBOL poderá comercializar com seus Patrocinadores o direito de exibir suas marcas em tais arcos/túneis infláveis.



### 5.8.2 PUBLICIDADE E DECORAÇÃO DO ESTÁDIO

Todos os estádios deverão possuir estrutura para instalar a publicidade estática.

- Equipe contratada pela CONMEBOL e supervisionada pelo *Venue Management Team* instalará, a seu custo, toda a publicidade dos Patrocinadores e da CONMEBOL.
- Finalizado cada jogo, removerá esta publicidade e devolverá o estádio limpo da publicidade da partida em até 24h do término do evento.
- Esta publicidade poderá ser substituída por painéis de LED.
- Os clubes devem permitir o acesso ao campo de jogo e a todo o estádio para este propósito, sem custo.

Dependendo dos acordos comerciais, a CONMEBOL decidirá a forma e modo da exposição das marcas dos Patrocinadores do Torneio em todas as áreas do estádio e seu entorno, especialmente, mas não somente, em banners e placas indicativas em todos os níveis do estádio, torres de iluminação, portas de acesso ao campo de jogo, arquibancadas e também em backdrops, banners e outros materiais na sala de imprensa, zona mista, vestiários, área de hospitalidade, zonas limítrofes etc..

### 5.8.3 MATERIAIS DE SINALIZAÇÃO

O fornecedor de sinalização instalará um número de materiais no estádio, incluindo:

- *Backdrop Flash Interview* (2)
- Coletiva de imprensa e cartaz para mesa (1+1)
- *Backdrops* Zona mista (2 o 3)
- Cartaz de fotos
- Suporte para Bolas (1)
- Pórtico (1)
- *Banners*
- Mínimo de 40 placas estáticas/ Sistema de LEDs
- Elementos de hospitalidade: *welcome desk*, túnel, totens, pórticos, suporte para bolas, *backpodium*





#### 5.8.4 MARKETING DE EMBOSCADA

Cada clube participante garantirá, mediante a Carta de Conformidade e Compromisso, que todos seus patrocinadores, sponsors e empresas vinculadas ao clube se abstenham de realizar qualquer atividade publicitária e/ou promocional que possa ser considerada como marketing de emboscada ou de vincular a imagem do Torneio com patrocinadores e sponsors que não tenham adquirido direitos da CONMEBOL.

Isso inclui a rejeição de qualquer atividade publicitária e/ou promocional, em qualquer ambiente ou suporte físico digital, que possa gerar qualquer visibilidade às marcas que não sejam associadas à CONMEBOL, nem tenham adquirido nenhum direito da CONMEBOL, ou levar à suposição razoável de que o Torneio ou outros direitos de acesso ao mesmo podem ser adquiridos por terceiros não patrocinadores oficiais em seus respectivos ramos.

No caso de descumprimento desta disposição, os Órgãos Disciplinares da CONMEBOL encontram-se facultados a impor sanções de acordo com o *Código Disciplinar* pertinente.

## **5.9** ATIVIDADES DOS CLUBES

Qualquer atividade ou homenagem organizada pelo clube dentro ou no entorno do estádio, antes, durante ou depois da partida, precisa ser autorizada previamente pela CONMEBOL. As solicitações deverão ser enviadas à [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com), até 72 horas antes da partida.

### **5.9.1 VISITA AOS ESTÁDIOS (PÚBLICO GERAL)**

As visitas do público geral ao estádio e outras atividade institucionais do clube podem ser organizadas a partir do MD-2 até o MD+1 (inclusive), com exceção do MD quando as visitas organizadas ao estádio estão proibidas, a partir do KO-5 até duas horas depois da partida.

Nestas atividades, não será dado acesso às áreas de transmissão, áreas de sinalização nem às áreas em que a CONMEBOL e/ou qualquer terceiro que atue em nome da CONMEBOL esteja realizando trabalhos para a preparação e/ou organização da partida.

## 5.10 SEGURANÇA

Todas as questões vinculadas à Segurança da partida serão de responsabilidade exclusiva do clube que atue como local de acordo com as obrigações que impõe o *Regulamento de Segurança* e circulares providas da CONMEBOL. Para esse efeito, e a efeitos de norma local, os clubes locais serão considerados organizadores do evento.

Todas as instruções sobre os aspectos de segurança relativas à organização das partidas estão estabelecidas no *Regulamento de Segurança* da CONMEBOL.



### **5.10.1 PLANEJAMENTO OPERACIONAL DE SEGURANÇA**

O planejamento destaca ações e procedimentos, entre eles o mais aplicado às operações dos estádios, o Planejamento Operacional de Segurança (POS). São partes fundamentais do POS:

- a. Planejamento de Segurança.
- b. Plano de Evacuação.
- c. Planejamento Médico.
- d. Planejamento Contra Incêndios.
- e. Planejamento de Logística.
- f. Planejamento Operacional.

Cada planejamento específico e suas características estão detalhados no artigo 31 do *Regulamento de Segurança*.

### **5.10.2 GESTÃO DE CRISE**

O artigo 33 do *Regulamento de Segurança* estabelece que o grupo de Gestão de Crise está composto por:

- a. Delegado da Partida
- b. Oficial de Segurança da CONMEBOL
- c. Oficial de Polícia responsável pelo serviço do Estádio
- d. Gestão de Risco
- e. Bombeiros Locais
- f. Administrador do Estádio
- g. Árbitros (caso necessário)

Nos artigos 34, 35 e 36, o *Regulamento de Segurança* estabelece o procedimento de Gestão de Crise, Responsáveis e Condução de tempos.

É fundamental que todas as pessoas envolvidas na operação do estádio para os dias da partida recebam treinamento e orientação sobre como proceder em caso de suspensão ou interrupção de uma partida.

### **5.10.3 ESCOLTA POLICIAL**

Além da equipe visitante e dos árbitros, o clube local deverá garantir o acompanhamento de escolta policial ao estádio, no caso de presença nas partidas, do Presidente, Vice-presidentes ou Membros do Conselho da CONMEBOL.

# 6

## ATIVIDADES DOS PATROCINADORES



# 6

## ATIVIDADES DOS PATROCINADORES

---

6.1 PATROCINADORES OFICIAIS

6.2 PROGRAMAS EXCLUSIVOS  
DOS PATROCINADORES



## 6.1 PATROCINADORES OFICIAIS



Os patrocinadores e licenciados da CONMEBOL Sul-Americana formam um grupo exclusivo composto até 10 patrocinadores, um fornecedor de material esportivo e licenças oficiais validade pela CONMEBOL. Cada integrante desse grupo conta com exclusividade em sua categoria de produto e proteção da marca.

O novo conceito comercial da CONMEBOL gera novos e exclusivos direitos de produtos e categorias. Todos os clubes e participantes devem respeitar essa exclusividade porque são esses direitos os responsáveis pelo aumento das receitas e sustentam a realização do Torneio, assim como os prêmios e pagamentos aos clubes participantes.

As Associações Membro e os clubes participantes deverão garantir a livre exploração dos direitos comerciais e audiovisuais outorgados pela CONMEBOL ao patrocinador comercial e televisivo. E devem garantir que não serão violados os direitos comerciais, assim como a difusão ao vivo ou em diferido de conteúdos audiovisuais vinculados à CONMEBOL Sul-Americana, que não tenham sido autorizados pelo patrocinador televisivo ou pela CONMEBOL.

Os direitos de patrocínio incluem, mas não limitam-se a venda de todos os espaços publicitários e todas as ações promocionais que possam ser realizadas durante o Torneio, por exemplo:

- Ações com bandeiras;
- Lona do círculo central;
- Exposição de produtos;
- Colocação de infláveis;
- *Backdrop* para *flash interview*;
- Painéis para fotos;
- Publicidade no banco de reservas;
- Túneis infláveis;
- Espaço em coletes;
- *Players escorts* (escolta de jogadores) e *referees escorts* (escolta de árbitros) nas cerimônias protocolares anteriores às partidas;
- Publicidade nas placas de substituição de jogadores;
- Publicidade no suporte da bola;
- Publicidade na moeda do sorteio oficial;
- Programa de cartão amarelo e vermelho;
- Eleição do Jogador da Partida;
- Licença de produtos do Torneio;
- Ativações com Patrocinadores.

Os Patrocinadores da CONMEBOL terão direito de expor suas marcas em todas as áreas do estádio e adjacências, especialmente, mas não somente em:

- *Banners* e placas indicativas em todos os níveis do estádio;
- Torres de iluminação;
- Portas;
- Acesso ao campo de jogo;
- Arquibancadas;
- *Backdrops*, banners e outros materiais na sala de imprensa;
- Zona mista;
- Vestiários;
- Área de Patrocinadores;
- Área de Hospitalidade;
- Áreas limítrofes etc.

## 6.1.1 CATEGORIAS DE PRODUTO DOS PATROCINADORES

### CATEGORIAS DE PRODUTO DOS PATROCINADORES

	Qatar Airways	Companhias Aéreas
	Bridgestone	Pneumáticos para veículos mecanizados, incluindo automóveis, caminhões e bicicletas.
	Amstel	Bebidas de malta e produtos de sidra.
	Betfair	Apostas
	EA Sports	Videogames

\*Mais patrocinadores/licenças podem ser anunciados posteriormente ao momento da publicação desse Manual, o que será comunicado aos clubes participantes.

## 6.2 PROGRAMAS EXCLUSIVOS DOS PATROCINADORES\*

A CONMEBOL poderá ativar, a seu próprio critério, outras promoções e ativações adicionais como, por exemplo, crianças escolta dos jogadores e/ou árbitros, visitas ao estádio e/ou vestiários, visitas às atividades oficiais de mídia em horários coordenados anteriormente às partidas, dentro de seus programas sociais e/ou comerciais (confirmados por contrato), sempre e quando não interrompam treinamento e/ou os jogadores. A entrega de prêmios como, por exemplo, do Melhor Jogador da Partida, não será considerada como uma interrupção aos jogadores. O Venue Manager é o contato principal para informar sobre as promoções e atividades planejadas.

\*Mais programas exclusivos podem ser anunciados posteriormente ao momento da publicação desse Manual

## 6.2.1 PROMOÇÕES E ATIVAÇÕES

### ANTERIORES À PARTIDA

#### 6.2.1.1 BANNERS E CARTAZES INDICATIVOS

Os Patrocinadores, com a aprovação da CONMEBOL, têm o direito de instalar banners e bandeiras em todas as estruturas do estádio, incluindo: arquibancadas, anéis, tetos, torres de iluminação etc..

Os Patrocinadores também terão o direito de instalar: cartazes indicadores, flâmulas, pôsteres em todas as dependências do estádio, incluindo portas de entrada e saída do campo de jogo, tribunas e arquibancadas.

#### 6.2.1.2 BANNERS NO ENTORNO DOS ESTÁDIOS

A CONMEBOL tem o direito exclusivo de instalar na parte exterior e entradas dos estádio: faixas, bandeiras, infláveis etc.. Os clubes serão encarregados de gerenciar todas as permissões necessárias se os estádios são municipais ou se não são propriedade dos clubes.



#### 6.2.1.3 PATCH NA MANGA DOS ÁRBITROS

Bridgestone colocará um patch na manga direita dos árbitros.

#### 6.2.1.4 INFLÁVEIS

A CONMEBOL terá o direito exclusivo de colocar infláveis nos estádios e em seu entorno imediato em cada uma das partidas dos Torneios, em coordenação com as autoridade competentes. Nenhum outro inflável ou tipo de balão / Zeppelin, que não seja autorizado pela CONMEBOL, poderá ser colocado em qualquer parte do estádio ou em seu entorno imediato.

Os infláveis não poderão interferir na visibilidade do público e serão removidos antes da entrada das equipes no campo de jogo, seja ao começo da partida ou antes do início do segundo tempo, quando estes sejam inflados no intervalo da partida.

### 6.2.1.5 EXPERIÊNCIAS VIP

- Na experiência VIP da Bridgestone, seis convidados descem para ver o aquecimento prévio das equipes no nível do campo e permanecem ali durante todo o aquecimento.
- Na experiência VIP da Amstel, cinco convidados acessarão o campo de jogo para fazer um percurso rápido e, depois, se posicionarão na saída do túnel para assistir a saída dos jogadores para o aquecimento.



EXPERIÊNCIA VIP	REQUISITOS PARA O CLUBE	RESPONSABILIDADES DO VM
BRIDGESTONE	Credenciais para os convidados e 1 credencial para <i>staff</i>	- Se encontrará com os convidados e os levará até o campo de jogo. - Uma vez que termine o aquecimento, os acompanhará até seus assentos.
AMSTEL	Credenciais para os convidados e 1 credencial para <i>staff</i>	- Se encontrará com os convidados e os levará até o campo de jogo. - Os fará caminhar e os deixará tirar fotos, depois se posicionará com eles na saída do túnel antes da saída dos jogadores para o aquecimento prévio.

#### 6.2.1.6 SUPORTE DA BOLA OFICIAL

Em todas as fases do Torneio, um suporte para a bola oficial decorado com as artes do Torneio será posicionado na saída do túnel de jogadores, depois do pórtico. A bola oficial da Partida será colocada sobre o suporte e será recolhida pelo árbitro na saída dos oficiais e jogadores para o campo de jogo (protocolo de início).



#### 6.2.1.7 LONA CÍRCULO CENTRAL

A CONMEBOL poderá comercializar com seus patrocinadores o direito de exibir uma lona colocada sob o círculo central de todos os campos de jogo em o Torneio é disputado. A lona será instalada com uma antecedência mínima de meia hora (30 minutos) do horário previsto para o começo da partida.

A lona será retirada quando os jogadores entrarem em campo de jogo, imediatamente depois da saudação dos jogadores e antes do sorteio de campos.



#### 6.2.1.8 FOTOS DAS EQUIPES

Antes do começo de cada partida, é obrigatória a formação de cada uma das equipes, assim como dos árbitros com os respectivos capitães para um set de fotografias diante de um cartaz que identifica o Torneio.

#### 6.2.1.9 Kick off Countdown

Em todas as partidas em que tenham placas de LED (Oitavas de final em diante), haverá uma contagem regressiva de 10" com artes da AMSTEL a partir dos 15" prévios ao KO. O *Venue Manager* junto com o fornecedor, além dos Oficiais da Partida e o árbitro, assim como a voz do estádio, deverão coordenar para que o início da partida coincida com o sistema de som do estádio e as artes nos placares de LED.



## POSTERIORES À PARTIDA

### 6.2.1.10 BACKDROP PARA ENTREVISTAS NO CAMPO DE JOGO

Ao finalizar a partida, se colocará um painel móvel a ser utilizado como backdrop para a flash interview, a entrega do prêmio MVP e entrevista ao melhor jogador da partida.



### 6.2.1.11 BEST OF THE MATCH AWARD

Bridgestone tem o direito exclusivo de outorgar um prêmio ao MVP de cada uma das partidas. O prêmio poderá ser entregue ao jogador vencedor em campo de jogo imediatamente ao finalizar cada partida, antes ou durante o Sorteio dos Torneios do ano seguinte (no caso do melhor jogador do Torneio), em um evento organizado pela Bridgestone, em coordenação com o clube do MVP. A presença do MVP é obrigatória em qualquer das três opções. Antes do começo de cada edição do Torneio, os clubes serão comunicados sobre o processo de seleção e conteúdo do prêmio MVP.



O *Venue Manager* é responsável por assegurar a presença do apresentador do prêmio antes do final da partida e colocar o *backdrop* junto à *Flash Interview*, assim como por levar o jogador eleito para receber o prêmio.



#### 6.2.1.12 BACKDROP PARA COLETIVA DE IMPRENSA E ZONA MISTA

Todas as entrevistas e filmagens na zona mista devem ser realizadas obrigatoriamente com o backdrop oficial do Torneio ao fundo. Da mesma forma, devem ser realizadas as coletivas de imprensa depois da partida, assim como as coletivas no MD-1.

## 6.3 OUTROS ASSUNTOS IMPORTANTES

### 6.3.1 VISIBILIDADE

Os clubes assegurarão por todos os meios necessários e instruirão todas as partes responsáveis de que a publicidade dos Patrocinadores do Torneio em campo de jogo durante as partidas tenha total e permanente visibilidade, impedindo que coloque-se ou permaneça diante da mesma qualquer objeto ou pessoas tais como imprensa, fotógrafos, gandulas, corpo técnico, jogadores reservas, policiais, membros da Cruz Vermelha etc.

Para manter uma imagem limpa para a transmissão de televisão e das marcas dos Patrocinadores, é estritamente proibido estender bandeiras dos clubes e das torcidas de modo que cubram a publicidade dos Patrocinadores do Torneio.

### 6.3.2 PUBLICIDADE VIRTUAL E DUPLA GERAÇÃO DE IMAGEM

No que se refere às obrigações dos clubes, estes não devem permitir a colocação de nenhum material no campo ou em seu perímetro tais como tapetes/lonas no grama-do ou em qualquer outro lugar onde possam aparecer na transmissão pela televisão.

A CONMEBOL, através de seu *Venue Management Team*, terá o direito de instalar tapetes com marcas dos patrocinadores e/ou marcas institucionais da CONMEBOL. Esses tapetes podem ser instalados ao lado dos gols em uma ou ambas linhas de fundo, sempre respeitando as Leis de Jogo da IFAB.

### 6.3.3 PRODUTOS PROMOCIONAIS

Com a prévia autorização da CONMEBOL, os Patrocinadores têm o direito de distribuir mercadoria promocional, produtos, folhetos e organizar atividades promocionais em todos os estádios em que sejam jogadas partidas do Torneio.

Os Patrocinadores também terão o direito de instalar, por sua própria conta e custo, stands dentro do estádio e/ou tendas nas imediações do mesmo para a distribuição de mercadoria promocional, produtos, folhetos ou para a organização de atividades promocionais tais como salões VIP, museus itinerantes, concursos, jogos etc.

A distribuição para fins promocionais por parte dos Patrocinadores de qualquer indumentária esportiva (camisas, bonés etc.) e/ou mercadoria tais como sacas, chaveiros, pins etc., que reproduzam os escudos e/ou nomes oficiais dos clubes, será permitido exclusivamente com o prévio acordo do clube.

- A venda de qualquer produto sem o acordo prévio da CONMEBOL, do clube (ou dono de cada estádio a ser indicado pelo clube) ou Patrocinadores é proibida e as condições de venda deverão ser estabelecidas entre as partes.
- Nenhuma outra empresa, incluindo os clubes, terá o direito de organizar qualquer tipo de promoção/ ativação em conexão com as partidas da CONMEBOL Sul-Americana.
- Todos os materiais produzidos pelos clubes e que tenham o logotipo ou qualquer elemento de identidade visual da competição deverão ser utilizados e aprovados pela CONMEBOL.

### 6.3.4 ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS COM OS CLUBES

Caso os Patrocinadores decidam organizar eventos dirigidos para a imprensa, ganhadores de promoções, clientes, funcionários etc., deverão fazê-lo em conjunto com os clubes.

- Ao receber confirmação dos Patrocinadores em organizar tais eventos, a CONMEBOL e/ou o *Venue Management Team* se comunicarão com os clubes para colaborar na coordenação de tais atividades.
- Ao receber a solicitação, o clube local fornecerá para a CONMEBOL e/ou o *Venue Management Team* um espaço para a organização e/ou recepção dentro do estádio.

7

**ATIVIDADES DE  
IMPrensa  
E BROADCAST**



# 7

## ATIVIDADES DE IMPRENSA E BROADCAST

---

7.1 ATIVIDADES DO MD-1

7.2 ATIVIDADES DO MD

CONMEBOL SUDAMERICANA

QATAR AIRWAYS

BRIDGESTONE

## 7.1 PREVISÕES GERAIS

A CONMEBOL, através do seu Departamento de Comunicações, estabelecerá a norma a seguir nas partidas por parte dos profissionais dos meios de comunicação (cronistas, repórteres de TV, fotógrafos, cinegrafistas, técnicos, ajudantes, assim como qualquer outra pessoa de qualquer meio, televisão, rádio e escrito etc.) em relação à quantidade permitida, localização, permanência ou não em campo de jogo, nas áreas dos bancos de reservas e mesa de controle.

Os clubes são obrigados a seguir os requerimentos de imprensa da CONMEBOL, seja pela página web oficial ([www.conmebol.com](http://www.conmebol.com) / [www.sudamericana.com](http://www.sudamericana.com)) e/ou redes sociais oficiais.

Os clubes devem cooperar totalmente com os pedidos adicionais dos emissores da CONMEBOL Sul-Americana ao proporcionar espaço e instalações no estádio, assim como ao observar certas práticas e procedimentos para garantir a uniformidade entre todas as partidas da competição. Ou seja, o clube local deverá fazer-se responsável em oferecer ao patrocinador televisivo oficial a segurança e todas as facilidades técnicas necessárias para uma adequada transmissão televisiva. O clube deverá designar uma pessoa de contato com o objetivo de estabelecer os critérios mencionados. Qualquer descumprimento será comunicado pelo Oficial da Partida.

O descumprimento de qualquer dos deveres e obrigações regulamentados neste presente capítulo constitui infração disciplinar, encontrando-se facultados os órgãos disciplinares da CONMEBOL a impor sanções que, em conformidade com o *Código Disciplinar* da CONMEBOL, possam corresponder.

## 7.2 ATIVIDADES DO MD-1

### 7.2.1 COLETIVA DE IMPRENSA NO MD-1

Se os clubes, jogando como locais ou visitantes, organizarem coletivas de imprensa e/ou permitirem entrevistas (seja na sede do clube, estádio, hotel, campo de treinamento etc.) durante a semana em que serão jogadas as partidas do Torneio, e no caso da utilização do *backdrop* oficial do Torneio, estas devem ser acordadas com a CONMEBOL através de seu OMC, se houver, ou do *Venue Manager*, com 48h de antecedência à mesma.

Com a finalidade de fornecer os materiais necessários a utilizar-se, a intenção de realizar essa atividade de meios de comunicação em uma locação alternativa ao estádio da partida ou local de treinamento oficial deve ser informada ao *Venue Manager*, com 48h de antecedência ao início da mesma.

## 7.3 ATIVIDADES DO MD

### 7.3.1 PRÉ-JOGO



#### 7.3.1.1 FILMAGEM DOS VESTIÁRIOS

Os clubes devem autorizar a entrada da equipe da emissora anfitriã e dos fotógrafos ou representantes digitais oficiais da CONMEBOL nos vestiários, para a gravação de imagens antes da chegada dos jogadores e técnicos. Para isso, todo o material de jogo, camisas, calções, meias, chuteiras e luvas já deverão estar arrumados e expostos.

A filmagem é organizada pela CONMEBOL através do *Venue Manager* junto com a emissora anfitriã e deve ser finalizada antes da chegada dos jogadores aos vestiários.

Durante a Reunião de Coordenação, os representantes dos clubes estabelecerão o horário de chegada dos roupeiros ao estádio e a hora exata em que o vestiário deverá estar pronto para essa finalidade. Deve ser respeitada a hora pautada na reunião, caso contrário a Unidade Disciplinar será informada e o registro será encaminhado.

Os Titulares de Direitos não estão autorizados a entrar na área de competição e isso inclui a área dos vestiários.



### 7.3.1.2 FILMAGEM DA CHEGADA DOS JOGADORES

Durante a chegada das equipes ao estádio, a emissora anfitriã, os fotógrafos e os representantes digitais oficiais da CONMEBOL podem usar um número preestabelecido de câmeras de televisão em posições fixas para acompanhar o deslocamento das equipes desde o ônibus até a porta do vestiário.

Essas posições de câmera, determinadas previamente, podem incluir:

- Uma câmera localizada em frente à porta do ônibus capturando a descida dos jogadores. Nenhuma pessoa da segurança ou outra qualquer deverá obstruir a visão do cinegrafista;
- Uma câmera colocada no caminho entre o ônibus e os vestiários;
- Uma câmera colocada fora dos vestiários para a captura de imagens da entrada dos jogadores.

Nenhuma dessas posições pode ter visão do interior do vestiário.

Os Titulares de Direitos não podem permanecer nessa área e não podem utilizar câmeras para capturar o deslocamento dos jogadores até o vestiário.

### 7.3.1.3 ENTREVISTA COM O TREINADOR

A CONMEBOL fará uma entrevista com o treinador e/os assistentes (duração máxima de 60 segundos) na chegada da equipe ao estádio para seus Titulares de Direitos de transmissão. Tal entrevista será realizada pura e exclusivamente pelo jornalista da Emissora Anfitriã.

O clube deve colaborar para que o treinador esteja disponível para esta ação. A mesma será realizada no lugar designado para broadcast, com o *backdrop* do Torneio ao fundo, sem necessidade de deslocamento do treinador.



### 7.3.1.4 SET EM CAMPO DE JOGO

Essa localização está disponível atrás dos gols e até o KO-70min. Todo o material (luzes, praticáveis, tripés, guindastes etc.) deve ser retirado até o KO-45min, para que o setor fique limpo antes do começo da partida e os demais profissionais possam trabalhar nessa área.

### 7.3.1.5 SALA DE COLETIVA DE IMPRENSA - ENTREVISTAS

A sala de coletiva de imprensa estará disponível para que os Titulares de Direitos saiam ao vivo na prévia.

Os Titulares de Direitos devem ter suas posições reservadas.

### 7.3.1.6 CABINES E ESTÚDIOS DE TELEVISÃO

Os Titulares de Direitos podem utilizar as cabines de transmissão para sua tomada ao vivo no pré-jogo. Os tempos serão proporcionados e supervisionados pela CONMEBOL. Nos estúdios de televisão, a ordem de prioridade se dá da seguinte maneira:

1. Titulares de Direitos.
2. Rádios.



### 7.3.1.7 AQUECIMENTO PRÉ-JOGO

Caso uma equipe decida não realizar o aquecimento no campo de jogo, o clube deverá autorizar a emissora anfitriã a gravar imagens do aquecimento dos jogadores no local estipulado pelo clube.

### 7.3.1.8 APRESENTAÇÃO AO LADO DO CAMPO DE JOGO PARA TITULARES DE DIREITOS

As apresentações ao lado do campo de jogo sempre devem ser realizadas fora da área técnica (próximo ao escanteio) ou atrás dos gols e toda a equipe deve ser retirada da área de apresentação, pelo menos 20 minutos antes do início da partida.

## 7.3.2 INTERVALO

### 7.3.2.1 ATRÁS DOS GOLS

Para a tomada ao vivo, os Titulares de Direitos têm que esperar que todos os jogadores saiam do campo de jogo para poderem fazê-la até 5 minutos antes de reiniciar a partida e a farão a partir da sua localização atrás dos gols.

### 7.3.2.2 TRIBUNA DE IMPRENSA

Os Titulares de Direitos podem fazer ao vivo a partir da tribuna de imprensa. Também devem esperar que todos os jogadores saiam do campo de jogo para poderem fazê-la até 5 minutos antes do início do segundo tempo.

### 7.3.2.3 CABINES

Os Titulares de Direitos podem utilizar as cabines de transmissão no intervalo da partida. Além disso, têm prioridade na escolha das cabines que serão utilizadas.

Cada clube deverá estabelecer quais são as cabines de imprensa, sua localização e quantidade. A CONMEBOL deverá comunicar aos Titulares de Direitos quais estará utilizando.

## 7.3.3 PÓS-JOGO



### 7.3.3.1 FLASH INTERVIEW

Cada equipe deve dispor, para as três entrevistas, até 3 jogadores eleitos pelos Titulares de Direitos. O Oficial de Meios de Comunicação, em coordenação com o Oficial de Imprensa do clube, se encarregará de levar os jogadores escolhidos à posição de entrevistas flash.



Cada emissora deve fazer a entrevista sozinha, ou seja, sem a presença de outra emissora na hora das perguntas e no plano da câmera. Além disso, devem respeitar a ordem de prioridade estabelecida neste parágrafo.

A duração máxima de cada emissora é de 45 segundos por entrevista. Se não há outra emissora que deseje entrevistar, a entrevista pode ser prolongada, sempre respeitando o tempo máximo de 2:30 minutos por jogador.

O início da flash interview é imediatamente posterior à finalização da partida quando a posição e os jogadores estejam preparados.

O enquadramento com o backdrop oficial do Torneio de fundo é obrigatório para todos os Titulares de Direitos. O Venue Manager é responsável por organizar a ordem de prioridade das entrevistas e pode orientar e intervir no caso de descumprimento das regras estabelecidas nesse Manual.

O plano deve ser centrado no jogador com o backdrop de fundo e não deve sair o jornalista na imagem (somente será visto o microfone).

Se for solicitado, o treinador deve estar disponível para a flash interview pós-jogo.

Lista de prioridade:

1. Emissora Anfitriã (HB) - *Backdrop 1*
2. Titulares de Direitos (RH) do país das equipes da partida - *Backdrop 2*
  - No caso de contar com a presença de vários Titulares de Direitos do país das equipes, o mesmos serão posicionados no *Backdrop 1*, assim que terminarem as entrevistas da Emissora Anfitriã.
3. Titulares de Direitos (RH) de emissoras de outros países (*Backdrop 1*) realizarão as entrevistas por último.

### 7.3.3.2 FLASH INTERVIEW MELHOR JOGADOR DA PARTIDA

Entrevista obrigatória com o jogador eleito como o Melhor da Partida em FOP, com o *backdrop* da CONMEBOL, assim que a partida terminar. Tem uma duração máxima de 45 segundos.

### 7.3.3.3 ATRÁS DOS GOLS

Essa posição está autorizada para os Titulares de Direitos que queiram fazer tomadas ao vivo depois do término da partida, a qual estará disponível até transcorridos 10 minutos do apito final.



### 7.3.3.4 COLETIVA DE PRENSA

A CONMEBOL convocará coletivas de imprensa ao finalizar cada uma das partidas do Torneio. A presença do diretor técnico e de 1 jogador (que tenha disputado a partida) de cada equipe é obrigatória. No caso do prêmio MVP, será solicitada a presença deste jogador na coletiva de imprensa.

- A coletiva de imprensa das equipes será realizada na mesma sala.
  - A primeira coletiva será com o jogador e treinador da equipe visitante e deverá começar aproximadamente 15 minutos depois do apito final.
  - A segunda coletiva, com o jogador e treinador da equipe local, deverá começar assim que a primeira coletiva terminar.
  - Serão realizadas utilizando de fundo o backdrop oficial do Torneio, que inclui as marcas dos Patrocinadores Oficiais do Torneio.
  - Publicidade que não seja dos Patrocinadores não será permitida nas coletivas de imprensa incluindo artigos colocados nas mesas (bebidas que não sejam do Patrocinador, cartazes, microfones etc.).
  - Não será permitida a utilização de uniforme esportivo que não seja habitualmente utilizado no campo de jogo (exemplo: bonés com publicidade, camisas etc.).
  - Poderão participar jornalistas credenciados de diferentes meios de comunicação.
  - Jogadores e oficiais expulsos e/ou suspensos não poderão participar da coletiva de imprensa.
  - Caso o treinador tenha sido expulso ou suspenso, o clube deve enviar à coletiva de imprensa o auxiliar técnico.
  - Os fotógrafos podem acessar a Sala de Coletiva, mas a prioridade é para os repórteres cinegrafistas e equipes técnicas das emissoras de TV e Rádio.
  - É proibido o uso do flash por parte dos fotógrafos durante a emissão do sinal internacional.
- A prioridade das posições na plataforma de câmeras segue a seguinte ordem:
- o Emissora Anfitriã (HB);
  - o Titulares de Direitos (RH) do país das equipes da partida;
  - o Titulares de Direitos (Emissoras de outros países);
  - o Não Titulares de Direitos (NRH).
- Os meios de comunicação não Titulares de Direitos não têm direito a fazer ao vivo e, portanto, todo o material destes deve ser gravado (ENG). O descumprimento dessa proibição implicará sanções ao meio de comunicação.



### 7.3.3.5 ZONA MISTA

Todos os jogadores na lista oficial das equipes da partida devem obrigatoriamente passar pela Zona Mista, assim como os treinadores de cada equipe.

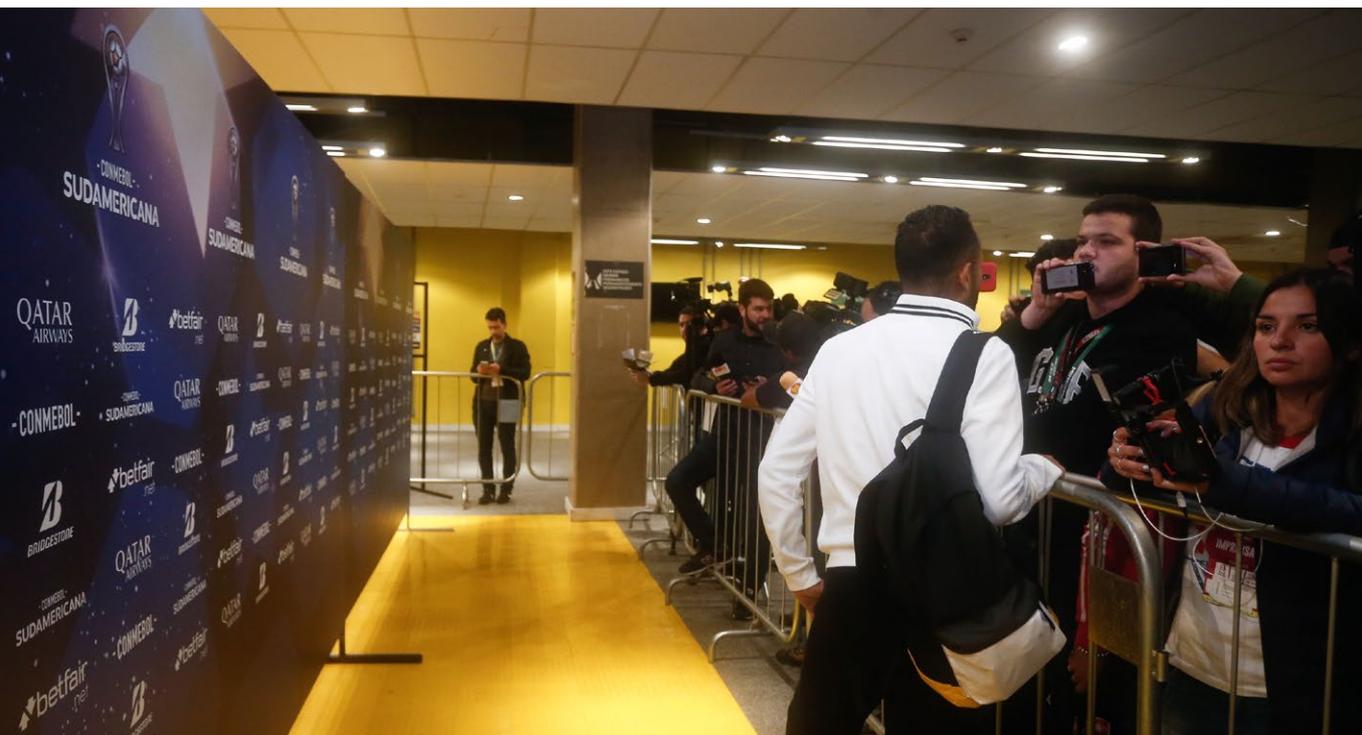
Depois da partida, os responsáveis do departamento de comunicação dos clubes devem incentivar os jogadores e técnicos a atender à imprensa na Zona Mista.

A zona mista deve ter uma separação física entre:

1. Titulares de Direitos
2. Imprensa (incluindo TV sem direitos, rádios e imprensa escrita)

- Para uma melhor exposição das marcas comerciais, recomenda-se que as TVs sem direito estejam na parte onde há um backdrop (sempre separado da parte das TVs com direito).

- Os primeiros a realizar as entrevistas são as equipes de televisão.



Na área de TV, a prioridade segue o princípio do first come first serve, ou seja, quem chega primeiro tem a opção de escolher sua posição. A utilização do *backdrop* é obrigatória.

No caso de um evento com alta demanda, em que há muitos pedidos por parte dos Titulares de Direitos, a prioridade aplica-se da seguinte maneira:

1. Titulares de Direitos locais;
2. Titulares de Direitos do país das equipes da partida;
3. Titulares de Direitos que tenham solicitado o booking com mais antecedência.

- Os Não Titulares de Direitos (NRH) podem estar na Zona Mista e posicionar-se na parte da imprensa escrita. Eles não têm direito a fazer tomadas ao vivo, portanto todo o seu material deve ser gravado (ENG).
- Os fotógrafos podem acessar às Zonas Mistadas, mas a prioridade é dos repórteres, cinegrafistas e equipes técnicas das emissoras de TV e Rádio.

### **7.3.4 DISPOSIÇÕES GERAIS SOBRE ATIVIDADES NO CAMPO DE JOGO**

Nos sets de campo de jogo, posições ao lado do campo de jogo e atrás dos gols, tanto antes, durante como depois da partida (salvo exceções detalhadas nesse Manual):

- Todas as pessoas envolvidas devem utilizar coletes, incluindo os apresentadores.

Durante o ao vivo, os apresentadores não precisam utilizar os coletes, mas devem ter os coletes ao seu alcance no caso de controle de pessoas no campo de jogo pela CONMEBOL.

- Convidados, celebridade, jogadores não incluídos na lista de Boa Fé e funcionários do clube podem ser entrevistados.
- Os repórteres não podem fazer entrevistas com jogadores ou membros da comissão técnica que estejam na planilha de jogadores.
- Todas as tomadas no pré-jogo finalizam no KO-20.
- A CONMEBOL tem o direito de revisar os tempos e localização de todas as posições, de acordo com cada partida.

## **7.4 FINAL ÚNICA**

A partida de final única da CONMEBOL Sul-Americana terá todas as operações e atividades de meios de comunicação descritas anteriormente, além de outras atividades que serão incorporadas.

Para a final única, a CONMEBOL poderá determinar atividades específicas de atendimento aos meios de comunicação como coletivas de imprensa antes da partida, treinamento aberto para os meios de comunicação, oportunidades de geração de conteúdos, entre outros. Todas as atividades serão informadas através de circulares específicas.

A organização da partida final é de responsabilidade da CONMEBOL. Para esta partida, serão realizadas atividades especiais, que serão informadas aos finalistas.

### 7.4.1 FESTAS E CELEBRAÇÕES

O clube que consagrar-se campeão da CONMEBOL Sul-Americana deverá providenciar acesso exclusivo ao(s) Titular(es) de Direito de Transmissão, à CONMEBOL e aos seus Patrocinadores (em ações pontuais organizadas pela CONMEBOL) a todos os festejos e celebrações (incluindo, mas não limitando a jantares e homenagens) que realizar por motivo dessa conquista.

## 7.5 MEIOS DE COMUNICAÇÃO NÃO TITULARES DE DIREITOS

Não será permitida a entrada no estádio de câmeras que não estejam autorizadas pela CONMEBOL e pelo(s) Titular(es) de Direito de Transmissão. Por estádio entende-se não somente o campo de jogo mas também as áreas dos vestiários.

Os meios de comunicação sem direitos adquiridos, não terão acesso às filmagens, salvo na zona mista e sala de coletiva de imprensa. Poderão, entretanto, solicitar o clip de highlights aos Titulares de Direitos de seu país.

Qualquer meio de comunicação que não seja a emissora da CONMEBOL será categorizado como Emissora Não Titulares de Direitos.

Os meios de comunicação não Titulares de Direitos podem:

- Acessar e gravar entrevistas na Zona Mista
- Realizar entrevistas pautadas fora do clube ou em áreas limítrofes nos dias prévios.
- Realizar tomadas ao vivo fora do estádio nos dias anteriores ao dia da partida;
- A CONMEBOL poderá reservar um espaço dentro do perímetro, mas fora do estádio, para que os não Titulares de Direitos possam fazer seus ao vivo. O fundo deve ser um fundo neutro que não mostre nada relacionado ao estádio.

Os meios de comunicação não Titulares de Direitos não podem:

- Acessar às tribunas de imprensa ou qualquer outra parte do estádio com visão do FOP com seus equipamentos. A área de imprensa do clube deve controlar os meios de comunicação Não Titulares de Direitos para que não entrem com equipamentos de filmagem nas áreas de Tribuna de Imprensa ou deverão dispor de lugares físicos para que os meios guardem seus equipamentos antes de subir às Tribunas, podendo, depois, retirá-los para trabalhar no pós-jogo.
- Fazer gravação da partida.
- Fazer transmissão ao vivo da partida, entrevistas ou qualquer outro evento.

## 7.6 TV E REDES SOCIAIS DOS CLUBES

Os clubes estão autorizados a:

- Gravar conteúdo até 20 minutos antes do início da partida. Os meios de comunicação dos clubes devem estar atentos às câmeras da transmissão do HB, não interferindo ou posicionando-se diante delas.
- Para obter as imagens da partida, os clubes devem comunicar-se com os Titulares de Direitos e solicitar os highlights.
- Acessar a Zona Mista e Coletiva de Imprensa com as mesmas limitações que os Não Titulares de Direitos; seu material deve ser gravado, nunca ao vivo.
- Somente podem acessar à tribuna ou setores do estádio a câmera técnica das equipes (filmagem tática da equipe local e visitante). Essa posição deve ser informada e solicitada à CONMEBOL.

Clubes não estão autorizados a:

- Gerar conteúdo a partir dos 20 minutos antes do início até o final da partida (proibida a gravação ou filmagem da partida, como também a transmissão ao vivo da partida, entrevistas ou qualquer outro evento).
- Acessar as Tribunas de Imprensa ou qualquer outra parte do estádio com visão para o FOP com seus equipamentos.

### 7.6.1 REDES SOCIAIS PESSOAIS

Para proteger a privacidade de todos os membros da delegação, membros da equipe rival, pessoal da CONMEBOL, a integridade do esporte, das Associações Membro e da competição, cada clube deve assegurar que o membros de sua delegação que utilizam qualquer meio social (redes sociais) sigam os seguintes termos e condições em relação à forma do conteúdo relacionado a suas expectativas pessoais durante a competição, a competição em geral ou informações relacionadas:

- a) Os membros das delegações das equipes não devem divulgar qualquer informação confidencial ou privada em relação a terceiros, incluindo, sem limitação, informações que possam comprometer a segurança ou organização da Competição, a segurança de qualquer clube participante, de seus delegados ou de qualquer funcionário da CONMEBOL.
- b) Qualquer conteúdo publicado deve seguir o espírito do jogo limpo, em estrito respeito às normas dos bons costumes e da moral.
- c) Cada clube deve informar aos membros da delegação de sua equipe, sempre que os mesmos decidam publicar suas opiniões nos meios de comunicação digital, que eles são responsáveis pelos seus comentários. As pessoas que publicam nos meios digitais ou blogs, assim como a instituição a qual estão vinculadas, podem ser responsabilizadas pessoalmente por qualquer comentário considerado difamatório, obsceno, racista ou contrário aos fins e objetivos da CONMEBOL declarados nos Estatutos Sociais.

## **7.7** FORNECEDORES DE FOTO E VÍDEO DA CONMEBOL

A CONMEBOL poderá indicar um fornecedor especializado ou um terceiro, a seu critério, para realizar registros fotográficos e filmar antes, durante e depois da partida. Ficará a critério da CONMEBOL as condições para a disponibilidade de tal material aos clubes e terceiros. Esses fotógrafos e técnicos de vídeo produzirão material específico para utilizar nas publicações da web ou redes sociais oficiais da CONMEBOL, sendo a CONMEBOL a dona e titular dos direitos dos trabalhos realizados sob demanda.

## **7.8** GRAVAÇÕES EM MEMÓRIA USB

As emissoras anfitriãs devem fornecer uma gravação mestre do jogo completo (sinal da partida). Imediatamente depois do final da partida, a emissora principal deve fornecer à CONMEBOL o ao Venue Manager cinco gravações de memória USB com a cobertura da partida. Uma cópia será enviada ao HUB da CONMEBOL e as outras cópias serão entregues ao Delegado da Partida, ao Árbitro da Partida e aos representantes dos clubes.

# **ANEXOS E FORMULÁRIOS**



FORMULARIO 1 (pág.1)

FORMULARIO DE DESCRIPCIÓN DE INDUMENTARIA

Equipo: .....

Asociación Miembro: .....

Instrucción para relleno:

- Los clubes deberán insertar las fotos conforme los ejemplos abajo, haciendo la descripción de los colores de cada pieza del uniforme.
- Hay que prestar atención para insertar en uniforme correcto en el sitio correspondiente (Indumentaria Oficial en el espacio de la Indumentaria Oficial).

Ejemplos:

Indumentaria Oficial

	Camiseta: blanca
	Pantalón: blanco
	Medias: blanca

Indumentaria Alternativa

	Camiseta: rayas blancas y rojas con mangas azules
	Pantalón: azul
	Medias: blanca

Conforme a lo que establece el punto 5.7 Uniformes y Equipamientos del Manual de Clubes CONMEBOL SUDAMERICANA 2020, remitimos la descripción de la indumentaria oficial, alternativa 1 y tercera opción.

Responsable del Equipo

Nombre y Apellido: .....

Firma: .....

Fecha: .....

*Este formulario deberá ser remitido a la CONMEBOL vía Asociación Miembro hasta las 18 horas del día 16 de diciembre de 2019 a los siguientes correos*

Secretaría General: [secretaria@conmebol.com](mailto:secretaria@conmebol.com)

Dirección de Competiciones: [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com)

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE



- CONMEBOL -  
**SUDAMERICANA**

FORMULARIO 1 (pág.2)

**FORMULARIO DE DESCRIPCIÓN DE INDUMENTARIA**

Equipo: .....

Asociación Miembro: .....

**JUGADORES**

Indumentaria Oficial	
	Camisetas:
	Pantalones:
	Medias:

Indumentaria - Alternativa	
	Camisetas:
	Pantalones:
	Medias:

Indumentaria – Tercera Opción	
	Camisetas:
	Pantalones:
	Medias:

**ARQUEROS**

Indumentaria Oficial	
	Camisetas:
	Pantalones:
	Medias:

Indumentaria - Alternativa	
	Camisetas:
	Pantalones:
	Medias:

Indumentaria – Tercera Opción	
	Camisetas:
	Pantalones:
	Medias:

Corros – Arqueros (si es el caso)				
	Oficial:			Alternativo:



FORMULARIO 2  
FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN PROVISIONAL DE JUGADORES  
PRIMERA FASE

Equipo: .....  
Asociación Miembro: .....

En relación con lo establecido en el punto 3.7.5.3 del Manual de Clubes y Reglamento de la CONMEBOL SUDAMERICANA 2020, solicitamos la inscripción provisional de los siguientes jugadores en nuestra Lista de Buena Fe. Comprometiéndonos a remitir los documentos correspondientes para la regularización de la inscripción provisional, obligatoriamente antes de las 14 horas (hora local de Paraguay) del día anterior al primer partido de la competición de acuerdo con el punto.

	Apellido y Nombre	Camiseta N°	ID COMET
1			
2			
3			
4			
5			

**Responsable del Equipo**

Nombre y Apellido: .....  
Firma: .....  
Fecha: .....

**Responsable de la Asociación Miembro**

Nombre y Apellido: .....  
Firma: .....  
Fecha: .....

*Las actualizaciones en el Sistema COMET serán realizadas por la Dirección de Competiciones una vez confirmada la inscripción de los jugadores por la Unidad Disciplinaria de la CONMEBOL.*

*Este formulario será remitido a la CONMEBOL a través de su respectiva Asociación Miembro 72 horas antes del inicio la competición, a los siguientes correos:*

Unidad Disciplinaria: [unidad.disciplinaria@conmebol.com](mailto:unidad.disciplinaria@conmebol.com)  
Dirección de Competiciones: [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com)



FORMULARIO 3  
Formulario de Sustitución de Jugadores  
SEGUNDA FASE

Equipo: .....

Asociación Miembro: .....

Conforme a lo que establece el punto 3.7.5.4 del Manual de Clubes y Reglamento de la CONMEBOL SUDAMERICANA 2020, solicitamos la sustitución de los siguientes jugadores de la lista de 30 (treinta) jugadores para la fase De SEGUNDA FASE, utilizando los mismos números de los reemplazados.

	Apellido y Nombre	Camiseta N°	Cambios	ID COMET
1			Entra	
			Sale	
2			Entra	
			Sale	
3			Entra	
			Sale	

**Responsable del Equipo**

Nombre y Apellido: .....

Firma: .....

Fecha: .....

**Responsable de la Asociación Miembro**

Nombre y Apellido: .....

Firma: .....

Fecha: .....

*Las actualizaciones en el Sistema COMET serán realizadas por la Dirección de Competiciones de la CONMEBOL.*

*Este formulario será remitido a la CONMEBOL a través de su respectiva Asociación Miembro 72 horas antes del inicio de la SEGUNDA FASE, a los siguientes correos:*

Unidad Disciplinaria: [unidad.disciplinaria@conmebol.com](mailto:unidad.disciplinaria@conmebol.com)

Dirección de Competiciones: [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com)



FORMULARIO 4  
Formulario de Inscripción Provisional de Jugadores  
SEGUNDA FASE

**Equipo:** .....

**Asociación Miembro:** .....

En relación con lo establecido en el punto 3.7.5.5 del Manual de Clubes y Reglamento de la CONMEBOL SUDAMERICANA 2020, solicitamos la inscripción provisional de los siguientes jugadores en nuestra Lista de Buena Fe. Comprometiéndonos a remitir los documentos correspondientes para la regularización de la inscripción provisional, obligatoriamente antes de las 14 horas (hora local de Paraguay) del día anterior al inicio de la SEGUNDA FASE.

	Apellido y Nombre	Camiseta N°	ID COMET
1			
2			
3			

**Responsable del Equipo**

Nombre y Apellido: .....

Firma: .....

Fecha: .....

**Responsable de la Asociación Miembro**

Nombre y Apellido: .....

Firma: .....

Fecha: .....

*Las actualizaciones en el Sistema COMET serán realizadas por la Dirección de Competiciones una vez confirmada la inscripción de los jugadores por la Unidad Disciplinaria de la CONMEBOL.*

*Este formulario será remitido a la CONMEBOL a través de su respectiva Asociación Miembro 72 horas antes del inicio la SEGUNDA FASE, a los siguientes correos:*

Unidad Disciplinaria: [unidad.disciplinaria@conmebol.com](mailto:unidad.disciplinaria@conmebol.com)

Dirección de Competiciones: [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com)



FORMULARIO 5  
Formulario de Sustitución de Jugadores  
OCTAVOS DE FINAL – CUARTOS DE FINAL - SEMIFINAL

Equipo: .....

Asociación Miembro: .....

OCTAVOS DE FINAL

CUARTOS DE FINAL

SEMIFINAL

Conforme a lo que establece el punto 3.7.5.6, 3.7.5.8 y 3.7.5.9 del Manual de Clubes y Reglamento de la CONMEBOL SUDAMERICANA 2020, solicitamos la sustitución de los siguientes jugadores de la lista de 30 (treinta) jugadores para la fase indicada, utilizando los mismos números de los reemplazados.

	Apellido y Nombre	Camiseta N°	Cambios	ID COMET
1			Entra	
			Sale	
2			Entra	
			Sale	

**Responsable del Equipo**

Nombre y Apellido: .....

Firma: .....

Fecha: .....

**Responsable de la Asociación Miembro**

Nombre y Apellido: .....

Firma: .....

Fecha: .....

*Las actualizaciones en el Sistema COMET serán realizadas por la Dirección de Competiciones de la CONMEBOL.*

*Este formulario será remitido a la CONMEBOL a través de su respectiva Asociación Miembro 72 horas antes del inicio de la fase indicada, a los siguientes correos:*

Secretaría General: [secretaria@conmebol.com](mailto:secretaria@conmebol.com)

Dirección de Competiciones: [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com)



FORMULARIO 6  
Formulario de Inscripción Provisional de Jugadores  
OCTAVOS DE FINAL

**Equipo:** .....

**Asociación Miembro:** .....

En relación con lo establecido en el punto 3.7.5.7 del Manual de Clubes y Reglamento de la CONMEBOL SUDAMERICANA 2020, solicitamos la inscripción provisional de los siguientes jugadores en nuestra Lista de Buena Fe. Comprometiéndonos a remitir los documentos correspondientes para la regularización de la inscripción provisional, obligatoriamente antes de las 14 horas (hora local de Paraguay) del día anterior al inicio de la OCTAVOS DE FINAL.

	Apellido y Nombre	Camiseta N°	ID COMET
1			
2			

**Responsable del Equipo**

Nombre y Apellido: .....

Firma: .....

Fecha: .....

**Responsable de la Asociación Miembro**

Nombre y Apellido: .....

Firma: .....

Fecha: .....

*Las actualizaciones en el Sistema COMET serán realizadas por la Dirección de Competiciones una vez confirmada la inscripción de los jugadores por la Unidad Disciplinaria de la CONMEBOL.*

*Este formulario será remitido a la CONMEBOL a través de su respectiva Asociación Miembro 72 horas antes del inicio la OCTAVOS DE FINAL, a los siguientes correos:*

Unidad Disciplinaria: [unidad.disciplinaria@conmebol.com](mailto:unidad.disciplinaria@conmebol.com)

Dirección de Competiciones: [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com)



FORMULARIO 7  
Formulario de Sustitución de Arquero por Lesión

**Equipo:** .....  
**Asociación Miembro:** .....

Conforme a lo que establece el punto 3.7.5.11 del Manual de Clubes y Reglamento de la CONMEBOL SUDAMERICANA 2020, solicitamos la sustitución de un arquero por motivos de lesión.

Apellido y Nombre	Camiseta N°	Cambios	ID COMET
		Entra	
		Sale	

Este formulario debe ser enviado junto con el informe médico del club y todos los exámenes que comprueben la lesión del jugador.

**Responsable del Equipo**

Nombre y Apellido: .....  
Firma: .....  
Fecha: .....

**Responsable de la Asociación Miembro**

Nombre y Apellido: .....  
Firma: .....  
Fecha: .....

*Las actualizaciones en el Sistema COMET serán realizadas por la Dirección de Competiciones de la CONMEBOL.*

*Este formulario junto con el informe médico del club y todos los exámenes que comprueben la lesión del jugador será remitido a la CONMEBOL v a través de su respectiva Asociación Miembro hasta las 14 horas (hora local de Paraguay) del día anterior del partido en cuestión, a los siguientes correos:*

Comisión Médica: [comisión.medica@conmebol.com](mailto:comisión.medica@conmebol.com)  
Dirección de Competiciones: [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com)



FORMULARIO 8  
Actualización de Listas de Jugadores y Cuerpo Técnico

Equipo: .....  
Asociación Miembro: .....

Conforme a lo que establece el punto 3.7.5.12 del Manual de Clubes de la CONMEBOL SUDAMERICANA 2020, solicitamos dar de baja de nuestra lista inicial presentada a CONMEBOL a las siguientes personas que ya no forman parte de nuestro equipo.

ID COMET	Apellido y Nombre	Cargo	Nº de Camista	Desde que Fecha

**Responsable del Equipo**

Nombre y Apellido: .....  
Firma: .....  
Fecha: .....

**Responsable de la Asociación Miembro**

Nombre y Apellido: .....  
Firma: .....  
Fecha: .....

*Las actualizaciones en el Sistema COMET serán realizadas por la Dirección de Competiciones de la CONMEBOL.*

*Este formulario será remitido a la CONMEBOL a través de su respectiva Asociación Miembro a los siguientes correos*

Secretaría General: [secretaria@conmebol.com](mailto:secretaria@conmebol.com)  
Dirección de Competiciones: [competiciones@conmebol.com](mailto:competiciones@conmebol.com)

CALENDARIO 2020  
CONMEBOL Sudamericana

Aprobado por el Consejo de la CONMEBOL en 13/06/2019

Versión 26 06 2019

	Lun - Dom	FECHAS FIFA	SUL-AMERICANA	
Semana 1	30/12 - 05/01		01-ene	Mie
Semana 2	06/01 - 12/01		08-ene	Mie
Semana 3	13/01 - 19/01		15-ene	Mie
Semana 4	20/01 - 26/01		22-ene	Mie
Semana 5	27/01 - 02/02		29-ene	Mie
Semana 6	03/02 - 09/02		05-feb	Mie
Semana 7	10/02 - 16/02		12-feb	Mie
Semana 8	17/02 - 23/02		19-feb	Mie
Semana 9	24/02 - 01/03		26-feb	Mie
Semana 10	02/03 - 08/03		04-mar	Mie
Semana 11	09/03 - 15/03		11-mar	Mie
Semana 12	16/03 - 22/03		18-mar	Mie
Semana 13	23/03 - 29/03	Fecha FIFA (del 23)	25-mar	Mie
Semana 14	30/03 - 05/04	Fecha FIFA (hasta 31)	01-abr	Mie
Semana 15	06/04 - 12/04		08-abr	Mie
Semana 16	13/04 - 19/04		15-abr	Mie
Semana 17	20/04 - 26/04		22-abr	Mie
Semana 18	27/04 - 03/05		29-abr	Mie
Semana 19	04/05 - 19/05		06-may	Mie
Semana 20	12/05 - 17/05		13-may	Mie
Semana 21	19/05 - 24/05		20-may	Mie
Semana 22	25/05 - 31/05		27-may	Mie
Semana 23	01/06 - 07/06	Fecha FIFA (del 01)	03-jun	Mie
Semana 24	08/06 - 14/06	Fecha FIFA (hasta 09)	10-jun	Mie
Semana 25	15/06 - 21/06		17-jun	Mie
Semana 26	22/06 - 28/06		24-jun	Mie
Semana 27	29/06 - 05/07		01-jul	Mie
Semana 28	06/07 - 12/07		08-jul	Mie
Semana 29	13/07 - 19/07		15-jul	Mie
Semana 30	20/07 - 26/07		22-jul	Mie
Semana 31	27/07 - 02/08		29-jul	Mie
Semana 32	03/08 - 09/08		05-ago	Mie
Semana 33	10/08 - 16/08		12-ago	Mie
Semana 34	17/08 - 23/08		19-ago	Mie
Semana 35	24/08 - 30/08		26-ago	Mie
Semana 36	31/08 - 06/09	Fecha FIFA (del 31)	02-sep	Mie
Semana 37	07/09 - 13/09	Fecha FIFA (hasta 08)	09-sep	Mie
Semana 38	14/09 - 20/09		16-sep	Mie
Semana 39	21/09 - 27/09		23-sep	Mie
Semana 40	28/09 - 04/10		30-sep	Mie
Semana 41	05/10 - 11/10	Fecha FIFA (del 05)	07-oct	Mie
Semana 42	12/10 - 18/10	Fecha FIFA (hasta 13)	14-oct	Mie
Semana 43	19/10 - 25/10		21-oct	Mie
Semana 44	26/10 - 01/11		28-oct	Mie
Semana 45	02/11 - 08/11		04-nov	Mie
Semana 46	09/11 - 15/11	Fecha FIFA (del 09)	11-nov	Mie
Semana 47	16/11 - 22/11	Fecha FIFA (hasta 17)	18-nov	Mie
Semana 48	23/11 - 29/11		25-nov	Mie
Semana 49	30/11 - 06/12		02-dic	Mie
Semana 50	07/12 - 13/12		09-dic	Mie
Semana 51	14/12 - 20/12		16-dic	Mie
Semana 52	21/12 - 27/12		23-dic	Mie
Semana 53	28/12 - 03/01		30-dic	Mie

**SORTEO**

**CA 2020**

**FINAL ÚNICA\***

\* Fechas de las finales sujetas a cambios

