



- CONMEBOL -

MANUAL DE **BROADCASTING**



- CONMEBOL -

CONFEDERACIÓN SUDAMERICANA DE FÚTBOL

Presidente: Alejandro Domínguez Wilson-Smith

Secretario General: José Astigarraga

Secretaria General Adjunta – Legal: Monserrat Jiménez

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

Teléfono: +595 21 645-781

Fax: +595 21 645-792

Correo Electrónico: secretaria@conmebol.com

Sitio Web: www.conmebol.com

MANUAL DE BROADCASTING 2019



CON TENI DO

LISTA DE TÉRMINOS UTILIZADOS	8
CAPÍTULO I	12
<i>Introducción</i>	
1.1 <i>COMPETENCIAS Y CONCEPTO</i>	
CAPÍTULO II	13
<i>Competencia y Concepto</i>	
2.1 <i>HISTORIA DE LA CONMEBOL LIBERTADORES</i>	
2.2 <i>FORMATO DE LA CONMEBOL LIBERTADORES</i>	
2.2.1 <i>Número de Equipos</i>	
2.2.2 <i>Formato de la Competencia</i>	
2.2.3 <i>Programación</i>	
2.3 <i>HISTORIA DE LA CONMEBOL SUDAMERICANA</i>	
2.4 <i>FORMATO DE LA CONMEBOL SUDAMERICANA</i>	
2.4.1 <i>Número de equipos</i>	
2.4.2 <i>Formato de la Competencia</i>	
2.4.3 <i>Programación</i>	
2.5 <i>CONMEBOL RECOPA</i>	
2.5.1 <i>Formato</i>	
2.6 <i>SORTEOS DE LA CONMEBOL LIBERTADORES Y SUDAMERICANA</i>	
CAPÍTULO III	22
<i>PRODUCCIÓN GENERAL</i>	
3.1 <i>ESTÁNDARES DE PRODUCCIÓN</i>	

3.2 NORMAS DE PRODUCCIÓN

3.2.1 Cooperación del Club

3.2.2 Otras Responsabilidades del Club

CAPÍTULO IV

27

OPERACIONES DE DIFUSIÓN DEL HOST CRITERIOS Y REQUISITOS

4.1 PRINCIPIOS Y CONFIGURACIÓN DE LA DIFUSIÓN DEL HOST

4.1.1 Principios Generales y Directrices para los Directores de Cámaras de Partidos

4.1.2 Posiciones y Requisitos de la Cámaras

4.1.3 Pautas Generales para las Cámaras

4.1.3a Posiciones Mínimas del Plan de 9 Cámaras para el Host

4.1.3b Posiciones Mínimas del Plan de 17 Cámaras para el HB

4.1.4 Directrices para Posiciones de Camaras Especificas

4.1.5 Plan de Audio y Sonido Internacional

4.2. PRODUCCIÓN DE CONTENIDO MULTILATERAL

SEÑAL PREVIA AL PARTIDO

4.3. REQUISITOS ADICIONALES DE DIFUSIÓN DEL HOST

4.3.1 Fuente de Energía - Producción Multilateral

4.3.2 Cableado - Produccion Multilateral

4.3.3 Instalaciones pre y Postpartidos Unilaterales y de Juego

4.3.4 Posiciones para Comentarios

4.3.5 Requisitos de Intercomunicación

4.3.6 Requisitos de Grabación del Host Broadcaster

4.4. ASPECTOS OPERACIONALES EN EL ESTADIO

4.4.1 Operación en el día del partido

4.4.2 Acreditación

4.4.3 Instalaciones de Tv

4.4.5 Equipos de Eng

4.4.5 Posiciones del Reportero de Campo

4.5 PRESENTACIÓN DE CAMPO Y DE POSICIONES UNILATERAL DEL CAMPO

4.5.1 Alineaciones de los Equipos

LISTA DE TÉRMINOS UTILIZADOS

Club	Cualquier club de fútbol que haya clasificado para la Copa Libertadores y la Sudamericana
CONMEBOL, Confederación, CSF.	Confederación Sudamericana de Fútbol
CONMEBOL VD	Director del Local de la CONMEBOL
CONMEBOL MO	Responsable de Comunicación de la CONMEBOL
CONMEBOL VOBM	Gerente de Operaciones y Transmisiones de la CONMEBOL
CONMEBOL VDC	Coordinador de Datos del Local de la CONMEBOL
CONMEBOL Libertadores	CONMEBOL Libertadores
CONMEBOL Sudamericana	CONMEBOL Sudamericana
CONMEBOL Recopa	CONMEBOL Recopa
CONMEBOL Libertadores/ Sudamericana/Recopa	Una emisora con licencia de CONMEBOL para transmitir partidos de la CONMEBOL Libertadores, CONMEBOL Sudamericana y CONMEBOL Recopa a través de televisión, radio, internet y/o dispositivos móviles o de streaming.

CONMEBOL Libertadores/Sudamericana/Recopa patrocinador/socio proveedor	Patrocinador y proveedor con licencia de CONMEBOL para tener derechos de patrocinio y suministro en relación con CONMEBOL Libertadores/Sudamericana/Recopa.
Socio CONMEBOL Libertadores/Sudamericana/Recopa	Los transmisores de CONMEBOL Libertadores, CONMEBOL Sudamericana y CONMEBOL Recopa o patrocinador/socio proveedor
FOP	Campo de juego (incluye los alrededores de la cancha)
Primera Fase	Todos los partidos jugados en la primera fase.
HB	Emisor Anfitrión (Host Broadcaster) - La entidad designada por la CONMEBOL para producir y obtener la distribución mundial de la señal para los MRLs (detentores de derecho) de acuerdo con los requisitos de la CONMEBOL. sacar palabra “detentores” Emisor Anfitrión – la emisora del país del club de origen que es responsable de producir la señal mundial del partido.
KO	Hora de inicio.
Fase Eliminatoria	Todos los partidos jugados en la fase eliminatoria (octavos de final, cuartos de final, semifinales y final).
Manual	Este Manual de Producción para Socios de Difusión.

Semana de Partidos	Una semana en la que se jugarán uno o más partidos de CONMEBOL Libertadores , CONMEBOL Sudamericana y CONMEBOL Recopa
MD	Match Day – Día del Partido
MD – 1	Match Day – 1 día = 1 día antes del partido
MRL	Media Rights Licensee = detentores de derecho. Una organización a la que se le han otorgado ciertos derechos de medios a un evento relevante de CONMEBOL en un territorio o territorios en particular. sacar la palabra “detentores”.
MRO	Orden de Ejecución Multilateral (Multilateral Running Order)
MVB	Emisora Visitante Principal: la emisora del país del club visitante que tiene los derechos principales en ese país para el partido.
Partidos	Significa los partidos de fútbol (incluyendo protocolo de entrada de los jugadores, sorteo, himnos, alargue y tiros penales) de la CONMEBOL Libertadores, CONMEBOL Sudamericana y RECOPA
Eliminatorias	Todos los partidos jugados en las eliminatorias

SNG

Camión de uplink para señal vía satélite

Zona técnica

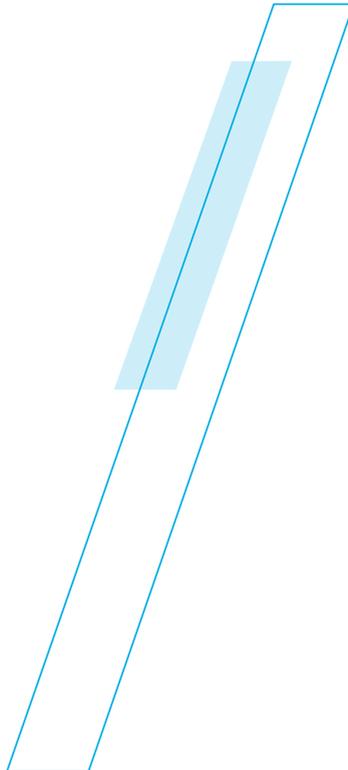
La zona técnica es el área técnica según se define en las Leyes del Juego, más la posición del cuarto oficial, cualquier asiento técnico adicional, el vestuario del equipo y de los árbitros, el túnel de los jugadores y la ruta que los jugadores y los árbitros toman de su vestidor al terreno de juego.

VAR

Sistema de Asistencia Arbitral por Video

Emisora Visitante

Cualquier emisora, excepto la HB que tiene instalaciones en el lugar en un partido.



1.1 COMPETENCIAS Y CONCEPTO

Este manual establece las responsabilidades operativas y la información para las emisoras que participan en las eliminatorias, de CONMEBOL Libertadores, CONMEBOL Sudamericana y CONMEBOL Recopa. Este manual debe usarse junto con las regulaciones de la CONMEBOL y sus respectivas competencias, que están disponibles en CONMEBOL.com.

Las regulaciones de la CONMEBOL Libertadores, CONMEBOL Sudamericana y CONMEBOL Recopa sobre los derechos de los medios de comunicación 2019-2023 prevalecen si entran en conflicto con el manual de producción para socios de difusión (y/u otros manuales).

Si tiene alguna pregunta sobre el uso de este manual, comuníquese con la CONMEBOL o con el equipo de producción de FC Diez Media en las direcciones que se encuentran en el folleto con los detalles de contacto.

2.1 HISTORIA DE LA CONMEBOL LIBERTADORES

La Conmebol Libertadores de América o la Conmebol Libertadores da América (en portugués), conocida oficialmente como CONMEBOL Libertadores, es un torneo internacional anual de fútbol organizado por la CONMEBOL. Se disputó por primera vez en 1960, bajo el nombre de Copa de Campeones de América o Copa dos Campeões de América (en portugués). En 1965, se le dio el nombre Libertadores (“Libertadores”) al torneo, en memoria de las guerras de independencia de América Latina y Brasil que se libraron en América del Sur. Es uno de los torneos más prestigiosos del mundo y la competencia de clubes más prestigiosa de Sudamérica.

2.2 FORMATO DE LA CONMEBOL LIBERTADORES

2.2.1 Número de Equipos

El formato propuesto para la CONMEBOL Libertadores durante el Plazo se establece a continuación (pero tenga en cuenta que esto está sujeto a cambios a discreción de la CONMEBOL).

La asignación de equipos debería ser la siguiente:



2.2.2 Formato de la competencia

La CONMEBOL Libertadores está diseñada para contar con 155 Partidos (siempre que se adopte un único formato final) en base a la siguiente estructura:

FASE PRELIMINAR

Una primera ronda:

- participan seis equipos (6) (como se establece en la tabla anterior);
- consistente de tres (3) llaves (i.e. cada llave consistirá en un partido de ida y de vuelta para cada equipo) (un total de 6 partidos) jugados en base al sistema de eliminación directa; y
- producirá tres (3) equipos clasificados para la siguiente fase (i.e. el ganador de cada eliminatoria clasificará para la segunda fase de eliminatorias);

Una segunda fase de eliminatorias:

- participan dieciséis (16) equipos (compuesto por los tres (3) equipos clasificados de la primera fase y trece (13) equipos clasificados directamente (como se establece en la tabla anterior)
- consistente en ocho (8) llaves (i.e. cada llave consistirá en un partido de ida y de vuelta para cada equipo) (un total de 16 partidos) jugados en base al sistema de eliminación directa; y
- producirá ocho (8) equipos clasificados para la siguiente fase (i.e. el ganador de cada eliminatoria clasificará para la tercera fase de eliminatorias);

Una tercera fase de eliminatorias:

- participan ocho (8) equipos (compuesto por los 8 equipos clasificados de la segunda fase);
- consistente en cuatro (4) llaves (i.e. cada llave consistirá de un partido de ida y de vuelta para cada equipo) (un total de 8 partidos) jugados en base al sistema de eliminación directa; y
- que producirá cuatro (4) equipos clasificados para la fase de grupos (i.e. el ganador de cada llave clasificará a la fase de grupos);

FASE DE GRUPOS

- treinta y dos (32) equipos (compuesto por los veintiocho (28) equipos clasificados directamente y los cuatro (4) equipos clasificados de la Fase

Preliminar) divididos en ocho (8) grupos de cuatro (4) equipos;

- en cada grupo, cada equipo jugará contra los otros equipos del grupo partidos de ida y vuelta (un total de 96 partidos) con tres (3) puntos otorgados por victoria, un (1) punto por empate y ningún punto por derrota;
- los ocho (8) ganadores de grupo y ocho (8) segundos del grupo clasifican para los octavos de final;

OCTAVOS DE FINAL

- ocho (8) llaves (i.e. cada llave consistirá en un partido de ida y de vuelta para cada equipo) (un total de 16 partidos) jugados en base al sistema de eliminación directa;
- los ocho (8) ganadores de las llaves de octavos de final disputan los cuartos de final;

CUARTOS DE FINAL

- cuatro (4) llaves (i.e. cada llave consistirá en un partido de ida y de vuelta para cada equipo) (un total de 8 partidos) jugados en base al sistema de eliminación directa;
- los cuatro (4) ganadores de las llaves de cuartos de final disputan las semifinales;

SEMIFINALES

- dos (2) llaves (i.e. cada llave consistirá en un partido de ida y de vuelta para cada equipo) (un total de 4 partidos) jugados en base al sistema de eliminación directa;
- los dos (2) ganadores de las llaves de semifinal disputan la final; y

FINAL

- se jugará un solo partido en un lugar predeterminado.

2.2.3 Programación

- La Fase Preliminar, Fase de Grupos, Octavos y Cuartos de Final de la CONMEBOL Libertadores están destinadas a ser jugadas los martes, miércoles y jueves.
- Las Semifinales están destinadas a ser jugadas los martes y miércoles de la misma semana.

- La final está destinada a jugarse un sábado a una hora específica a la entera discreción de la CONMEBOL.

Los partidos generalmente son programados en la siguiente franja horaria (todos los horarios se indican como BRT (Hora de Brasilia)):

- **Martes:** 19.15 y/o 21.30 (seis (6) partidos por semana de la fase de grupo; tres (3) partidos por semana en los octavos de final; un (1) partido por semana de los cuartos de final; un (1) partido por semana de las semifinales);
- **Miércoles:** 19.15 y/o 21.30 (siete (7) partidos por semana de la fase de grupos*; cuatro (4) partidos por semana de los octavos de final; dos (2) partidos por semana de los cuartos de final; un (1) partido por semana de las semifinales); y
- **Jueves:** 19.00, 21.00 y/o 23.00: tres (3) partidos por semana de la fase de grupos*; y 19.15 y/o 21.30: un (1) partido por semana de los octavos de final; un (1) partido por semana de los cuartos de final.

*Tener en cuenta que, en la última semana de la Fase de Grupos, lo de más arriba cambiará para miércoles y jueves:

- seis (6) partidos se agendarán para el miércoles (con los horarios de esos partidos siendo a las 19.15 y/o 21.30); y
- cuatro (4) Partidos se agendarán para el jueves (con los horarios de esos partidos siendo a las 19.15 y/o 21.30).

3. HISTORIA DE LA CONMEBOL SUDAMERICANA

La CONMEBOL Sudamericana es la segunda competencia de clubes más prestigiosa del fútbol sudamericano y también está organizada por la CONMEBOL.

El torneo se celebró por primera vez en 2002. Participaron 34 equipos de los diferentes países miembros de la CONMEBOL. Originalmente jugado durante la segunda mitad del año, en el 2017 el torneo se reestructuró para que vaya todo el año, paralelo a la CONMEBOL Libertadores.

En sus 16 años de historia, ha habido 14 campeones diferentes, lo que

convierte a la CONMEBOL Sudamericana en uno de los torneos más impredecibles y emocionantes del fútbol mundial.

2.4 FORMATO DE LA CONMEBOL SUDAMERICANA

2.4.1 Número de Equipos

Actualmente, la CONMEBOL Sudamericana está compuesta por un total de 54 equipos de las diez (10) asociaciones miembros de la CONMEBOL.

El formato propuesto para la CONMEBOL Sudamericana se establece a continuación (pero tenga en cuenta que esto está sujeto a cambios a discreción de la CONMEBOL).

La asignación de equipos debería ser la siguiente:

	FASE PRELIMINAR	
	PRIMERA RONDA	SEGUNDA RONDA
ARGENTINA	6 equipos	-
BOLIVIA	4 equipos	-
BRASIL	6 equipos	-
CHILE	4 equipos	-
COLOMBIA	4 equipos	-
ECUADOR	4 equipos	-
PARAGUAY	4 equipos	-
PERÚ	4 equipos	-
URUGUAY	4 equipos	-
VENEZUELA	4 equipos	-
3ER LUGAR CONMEBOL LIBERTADORES FASE DE GRUPOS	-	8 equipos
MEJORES PERDEDORES EN LA 3RA ETAPA DE LA FASE PRELIMINAR DE LA CONMEBOL LIBERTADORES	-	2 equipos
TOTAL	44	10

2.4.2 Formato de la Competencia

La CONMEBOL Sudamericana está compuesta por 105 Partidos basados en la siguiente estructura:

FASE PRELIMINAR

Una primera ronda:

- con 44 (cuarenta y cuatro) equipos (como queda fijado en la tabla arriba mencionada);
- consistente en veintidós (22) llaves (i.e. cada llave consistirá de un partido de ida y de vuelta para cada equipo) (un total de 44 partidos) jugados en base al sistema de eliminación directa; y
- producirá veintidós (22) equipos clasificados para la segunda ronda (i.e. el ganador de cada llave clasifica para la segunda ronda de la fase preliminar);

Una segunda ronda:

- participan treinta y dos (32) equipos (compuesto por los veintidós (22) equipos clasificados de la primera ronda y diez (10) equipos clasificados de la CONMEBOL Libertadores (como queda fijado en la tabla arriba mencionada);
- consistente en dieciséis (16) llaves (i.e. cada llave consistirá en un partido de ida y de vuelta para cada equipo) (un total de 32 partidos) jugados en base al sistema de eliminación directa; y
- producirá dieciséis (16) equipos clasificados para la siguiente ronda (i.e. el ganador de cada llave clasifica para los octavos de final);

OCTAVOS DE FINAL

- ocho (8) llaves (i.e. cada llave consistirá en un partido de ida y de vuelta para cada equipo) (un total de 16 partidos) jugados en base al sistema de eliminación directa;
- los ocho (8) ganadores de las llaves de octavos de final disputan los cuartos de final;

CUARTOS DE FINAL

- cuatro (4) llaves (i.e. cada llave consistirá en un partido de ida y de vuelta para cada equipo) (un total de 8 partidos) jugados en base al sistema de

eliminación directa;

- los cuatro (4) ganadores de las llaves de cuartos de final disputan las semifinales;

SEMIFINALES

- dos (2) llaves (i.e. cada llave consistirá en un partido de ida y de vuelta para cada equipo) (un total de 4 partidos) jugados en base al sistema de eliminación directa;
- los dos (2) ganadores de las llaves de semifinales disputan la final; y

FINAL

- Una (1) llave (un total de 1 partido).

2.4.3 Programación

Las llaves de la primera ronda de la fase preliminar se determinarán dividiendo los diez (10) países miembros de la CONMEBOL en las siguientes dos (2) áreas geográficas:

Norte – consistente en Brasil, Colombia, Ecuador, Perú, Venezuela; y

Sur – consistente en Argentina, Bolivia, Chile, Paraguay, Uruguay.

Cada llave será sorteada en un bolillero donde cada llave representará a un equipo de cada Grupo, del Grupo Norte y Sur (i.e. equipos en el Grupo Norte sólo podrán ser sorteados contra equipos del Grupo Sur).

Horario de inicio (KO) de los partidos

- Martes – 19.15 y 21.30
- Miércoles – 19.15 y 21.30
- Jueves – 19.15 y 21.30

FASE 1

Jugado en 4 semanas diferentes de 11 partidos cada una. Las dos primeras semanas para el primer encuentro y las dos segundas semanas para el segundo encuentro.

	Martes	Miércoles	Jueves
19.15	2 partidos	2 partidos	2 partidos
21.30	2 partidos	2 partidos	1 partido

FASE 2

Jugado en 2 semanas diferentes de 16 partidos (de local y visitante) cada una, con algunos días con tres partidos en simultáneo y otros días sólo dos.

	Martes	Miércoles	Jueves
19.15	3 partidos	3 partidos	3 partidos
21.30	3 partidos	2 partidos	2 partidos

OCTAVOS DE FINAL

Jugado en 2 semanas diferentes de 8 partidos (de local y visitante) cada una, con dos partidos el miércoles a las 19:15 y el jueves a las 19:15 y un partido en todas las otras franjas.

	Martes	Miércoles	Jueves
19.15	1 partido	2 partidos	2 partidos
21.30	1 partido	1 partido	1 partido

CUARTOS DE FINAL

Jugado en 2 semanas diferentes de 4 partidos (de local y visitante) cada uno con un partido por franja (miércoles a las 19:15 y 21:30 y jueves a las 19:15 y 21:30).

	Martes	Miércoles
19.15	1 partido	1 partido
21.30	1 partido	1 partido

SEMIFINALES

Jugado en 2 semanas diferentes de 2 partidos (de local y visitante) cada uno con un partido por franja, miércoles a las 21:30 y el otro el jueves a las 21:30.

	Martes	Miércoles
21.30	1 partido	1 partido

FINAL

Jugado en una semana de 1 partido el sábado en kickoff a ser definido.

	Sábado
A ser definido	1 partido

2.5 CONMEBOL RECOPA

La CONMEBOL Recopa es una competencia anual organizada por la Confederación Sudamericana de Fútbol, entre el campeón de la CONMEBOL Libertadores y la CONMEBOL Sudamericana. La CONMEBOL Recopa se jugó por primera vez en 1989. En 21 ocasiones, 14 equipos levantaron la copa: Boca Juniors es el equipo más exitoso, con cuatro victorias y São Paulo, Olimpia, Liga e Internacional siguen con dos trofeos cada uno.

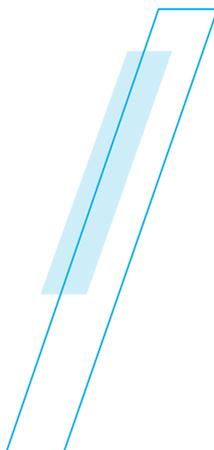
2.5.1 Formato

CONMEBOL Recopa Sudamericana es una (1) llave (consistente en un partido de ida y de vuelta para cada equipo) disputado entre el ganador de la CONMEBOL Libertadores y de la CONMEBOL Sudamericana.

2.6 SORTEOS DE LA CONMEBOL LIBERTADORES Y SUDAMERICANA

La CONMEBOL informará a los organismos de difusión con anticipación sobre los arreglos con las instalaciones de transmisión anfitrionas en cuanto a oportunidades unilaterales previas y posteriores al sorteo y comunicará las pautas separadas sobre el sorteo cuando corresponda.

Los detalles de la acreditación y los procedimientos de reserva de instalaciones para los sorteos de CONMEBOL Libertadores y CONMEBOL Sudamericana se comunicarán por correo electrónico.



3.1 ESTÁNDARES DE PRODUCCIÓN

El estándar de producción de CONMEBOL Libertadores y CONMEBOL Sudamericana. es de alta definición (HD), 1080i/59.94.

El estándar para audio que acompaña a la visión HD es para efectos estéreo internacionales con izquierda en el track 1 y derecha el track 2 del embebedor de señales para el resto del mundo en 8 canales.

Todas las imágenes de cámara aislada (isocam) de la CONMEBOL Libertadores y CONMEBOL Sudamericana deben entregarse a la CONMEBOL bajo pedido.

Las emisoras anfitrionas deben proporcionar la mezcla final sin gráficos a los SNG en el sitio.

Todas las producciones estarán en formato 16:9.

3.2 NORMAS DE PRODUCCIÓN

La CONMEBOL ha establecido ciertos principios clave para la protección del juego y cooperará con las emisoras para garantizar que entiendan estos principios.

Respeto al;

Campo de juego:

Cualquier equipo y personal de los medios debe colocarse de manera que no presente ningún peligro para los jugadores o los oficiales de los partidos. En general, las cámaras deben estar a cuatro metros de las líneas táctiles y detrás de los paneles publicitarios en las líneas de gol. Todas las cámaras fijas en el campo de juego también deben tener una cubierta protectora adecuada para garantizar la seguridad de los jugadores. El campo de juego

en sí debe mantenerse siempre libre de equipos y personal de transmisión, a excepción del steadicam utilizada para la alineación previa o cámaras de mano incluyendo los steadicam utilizadas al final del partido.

Oficiales del partido, jugadores y entrenadores:

El equipo y el personal de transmisión no deben obstruir la vista, el movimiento o causar confusión a los oficiales de partidos, jugadores o entrenadores.

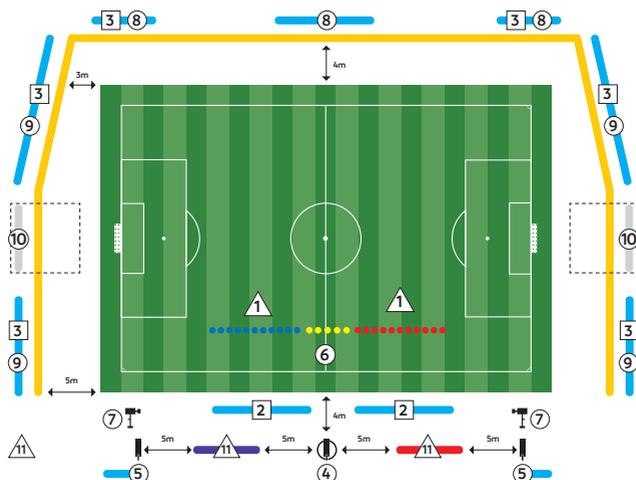
Los transmisores deben respetar las necesidades de los jugadores y entrenadores. Las entrevistas solo pueden organizarse fuera del área técnica (el área que se extiende desde los bancos de sustitutos), en áreas que se consideran seguras para todos los participantes. Los reporteros no deben hablar o acercarse a los jugadores o entrenadores para entrevistas o comentarios durante el juego.

Público:

El equipo y el personal de transmisión no deben obstruir la vista de los espectadores del campo de juego (con la excepción de las posiciones confirmadas de cámaras). Las cámaras no deben filmar o grabar a la multitud de manera que pueda causar cualquier actividad peligrosa, es decir, la filmación continua de la multitud.

Otros medios:

El HB de la CONMEBOL Libertadores y CONMEBOL Sudamericana debe respetar las necesidades de otros medios: la prensa escrita, la radio y los fotógrafos. Por ejemplo, las posiciones adecuadas para los fotógrafos deben estar disponibles junto a las cámaras de televisión detrás de los carteles publicitarios, y los comentaristas, el personal técnico o el equipo no deben interrumpir las áreas de trabajo de los medios durante el partido. Más, la prioridad es siempre dada al HB.



Nota: El diagrama muestra la configuración de tono estándar. Todos los detalles están sujetos a las condiciones individuales del estadio. Todo el equipo en el campo de juego debe colocarse de modo que no presente ningún peligro para los jugadores, entrenadores y oficiales de los partidos.

1. Equipos previo al partido
2. Fotógrafos previo al partido
3. Fotógrafos durante el partido
4. Cámara a mitad de campo
5. Cámara de 20m
6. Cámara de mano previo al partido, alineación y posterior al partido
7. Steadicam durante el partido
8. Cámaras de ángulo reverso
9. Cámaras de TV adicionales (área reservada mínima de 10x2m)
10. Cámaras del host (solo cámaras remotas en frente de tableros)
11. Banco de sustitutos

3.2.1 Cooperación del Club

Los clubes apoyan a los emisores de CONMEBOL Libertadores y CONMEBOL Sudamericana al proporcionar espacio e instalaciones en el estadio, así como al observar ciertas prácticas y procedimientos para garantizar la coherencia

en todos los partidos.

En general, el espacio que se debe proporcionar incluye, entre otros, espacio para:

- posiciones para cámaras;
- posiciones para comentarios;
- estudios;
- posiciones para entrevistas y posiciones para presentaciones;
- infraestructura de vía para cableado;
- salas de reuniones y oficinas;
- un área segura para vehículos de producción (el equipo de televisión)

La CONMEBOL sugiere firmemente que los bancos sustitutos (banquillos) estén lo más cerca posible del campo de juego para hacer un elemento visual más convincente a la presentación general del juego.

Cualquier solicitud de unilaterales debe enviarse a FC Diez siete (7) días antes del MD.

3.2.2 Otras responsabilidades del Club

Energía

El club local debe garantizar el suministro continuo de energía suficientemente medida para que la operación y transmisión de la parte sea viable (todas las actividades relacionadas con la operación del mismo). No debemos olvidar la obligación de contar con un generador para garantizar la no interrupción de la energía para la iluminación del campo de juego durante el partido en todos los casos.

El delegado de la CONMEBOL puede solicitar, en cualquier momento, la realización de una prueba del sistema generador auxiliar para garantizar el funcionamiento y la capacidad.

Cualquier fuente de alimentación existente en las áreas de televisión del estadio debe estar disponible para las emisoras de forma gratuita. El HB debe proporcionar generadores dobles según el RFP.

Seguridad y acceso seguro

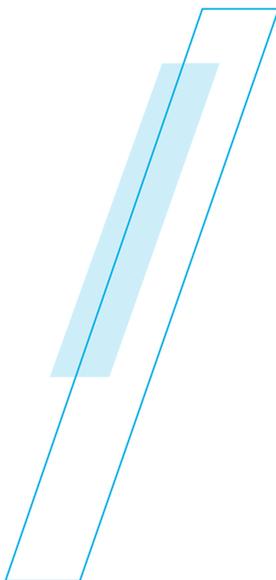
Todas las áreas de televisión, incluidas las posiciones de las cámaras, de comentarios, los estudios, las posiciones para entrevistas y el equipo de la televisión, deben ser accesibles y el club debe proporcionar seguridad.

El equipo de televisión también debe contar con seguridad las 24 horas desde la llegada del primer móvil de producción hasta la salida del último.

Funcionamiento de la Iluminación

Los clubes deben proporcionar una iluminación adecuada en los días previos al partido para las actividades de la transmisora, la capacitación del equipo y el ensayo del círculo central.

Además, la iluminación del estadio y la disponibilidad de energía deben permanecer en un nivel de trabajo después del partido para que las transmisoras desmantelen sus equipos técnicos.



4.1 PRINCIPIOS Y CONFIGURACIÓN DE LA DIFUSIÓN DEL HOST

El principio rector para toda la cobertura es hacerla lo más consistente posible, de emisora principal a emisora principal y de un país a otro.

El principio clave para los directores de cámaras (realizadores) de partidos es recordar que están proporcionando cobertura para la señal multilateral.

Esta cobertura debe ser imparcial y orientada a satisfacer las preferencias de visualización de una audiencia global, no solo de un mercado interno específico.

4.1.1 Principios generales y directrices para los Directores de Cámaras de partidos

Los siguientes principios aplican a los directores de cámaras (realizadores) del HB, quienes deben seguir las pautas que se describen a continuación.

La señal multilateral comienza 60 minutos antes del inicio del partido con una vista amplia (beauty shot) del estadio.

La pauta o MRO, cuyos ejemplos que se proporcionan en la sección 4.2 deben ser seguidos exactamente por el HB.

La cobertura continua desde el estadio, con la excepción de las repeticiones y los ángulos adicionales que se muestran en el medio tiempo y al final, se debe proporcionar antes del partido, en el medio tiempo, durante cualquier interrupción prolongada y después del partido.

La emisión de tarjetas amarillas y rojas debe ser cubierta en vivo.

Todas las sustituciones deben cubrirse en vivo, con los jugadores salientes y entrantes.

Durante un tiro libre o un tiro de esquina, el director del partido siempre debe tratar de capturar el movimiento y empujones de los jugadores y del portero antes del tiro cortando entre los jugadores en el área de penalización o en la barrera, el portero, el jugador que toma el tiro, o la reacción de los entrenadores.

Los directores de los partidos deben ser sensibles a las siguientes circunstancias controvertidas en los partidos:

- Lesiones graves a jugadores;
- Comportamiento violento o abusivo por parte de los jugadores, y faltas de respeto hacia los oficiales del partido.
- No se debe dar cobertura al mal comportamiento del público asistente.
- No se deben mostrar pancartas políticas en la señal multilateral, ya que pueden comprometer la imparcialidad y podrían ser perjudiciales para la CONMEBOL, el fútbol y la competencia.
- En principio, ningún delito de orden público o comportamiento abusivo (disturbios de la multitud, streakers, etc.) debe incluirse en la señal multilateral. Las emisoras anfitrionas deben seguir las instrucciones de la CONMEBOL si ocurren estos casos. Si alguno de estos incidentes tiene un impacto en el campo de juego, es posible que sea necesario cubrirlos. Sin embargo, deben prevalecer los principios generales de gusto, neutralidad y decencia. Por ejemplo, una toma amplia utilizada exclusivamente para establecer lo que está sucediendo evita dar a cualquier incidente una prominencia indebida. El principio fundamental sigue siendo “en caso de duda, dejarlo fuera”.

Los directores de partidos (realizadores) deben respetar el orden de los eventos dentro del juego y preservar su contexto y coherencia.

La acción en vivo (cuando el balón está en juego) es siempre la prioridad.

Durante el partido, se prefiere un corte a hacer una disolvenca entre las cámaras. La cobertura debe ser lo más simple posible.

Justo después del pitido final del árbitro en los primeros 45', los directores de los partidos deben mostrar los primeros planos de los

jugadores más importantes o cruciales en esa mitad (de ambos equipos) que contarían la historia de lo que acaba de suceder.

Todos deben adherirse a los movimientos de la cámara en cancha

Donde sea posible, las tomas al VIP solo deben usarse si la personalidad es reconocible en América del Sur y siempre que la pelota no esté en juego. No se debe insertar ningún gráfico. Los VIP pueden estar dentro de estas tres categorías:

- Funcionarios clave de la CONMEBOL y dignatarios de la familia del fútbol;
- Funcionarios gubernamentales, nacionales o de clubes de los dos equipos en competencia;
- Principales figuras internacionales reconocidas.

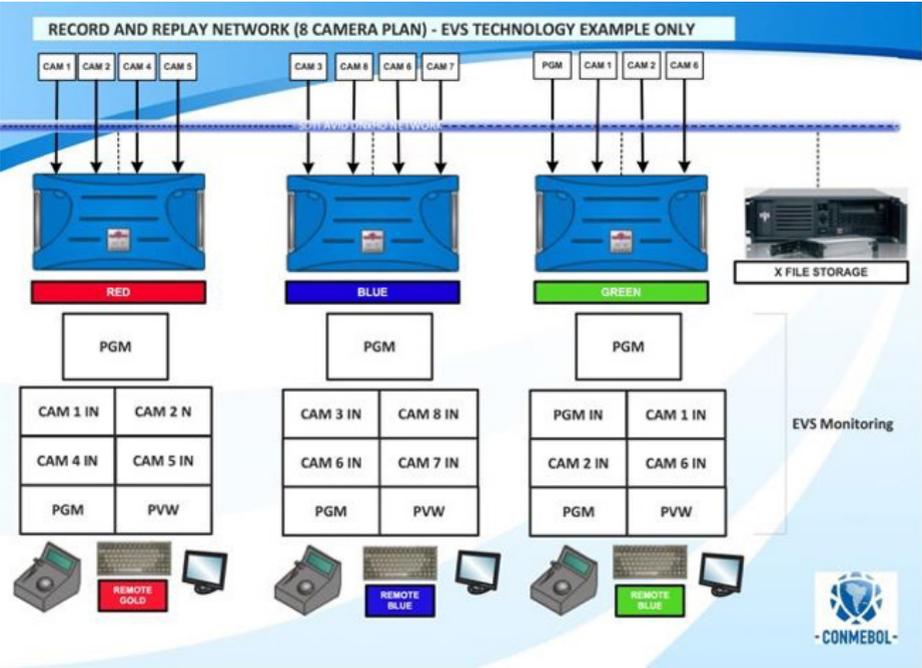
Los directores de partidos (realizadores) no deben estar excesivamente influenciados por el interés local.

Filosofía de la repetición (Replay)

- Se debe dar prioridad a la cobertura en vivo.
- Las repeticiones solo deben insertarse cuando sea relevante para la acción en vivo actual. La mejor acción viene primero.
- La calidad tiene prioridad sobre la cantidad. Sin embargo, esperamos ver al menos 2 o 3 ángulos de cada incidente clave.
- No debe haber spooling para decisiones fuera de juego. Las repeticiones deben mantenerse en movimiento y contar una historia.
- No debe iniciarse ninguna repetición cuando la pelota está en juego.
- La animación de repetición de CONMEBOL Libertadores y CONMEBOL Sudamericana debe usarse al principio y al final de los replays.
- No se deben insertar gráficos durante los replays. Disolver en lugar de cortar.
- No siempre se tiene que ir a un replay cuando la pelota se va afuera. Se puede contar una historia sin ir a los replays.
- Al final o el comienzo de un replay (antes o después de la gráfica de transición) siempre usar un close up del jugador o persona en cuestión.
- En términos de la solución de grabación y reproducción, el formato

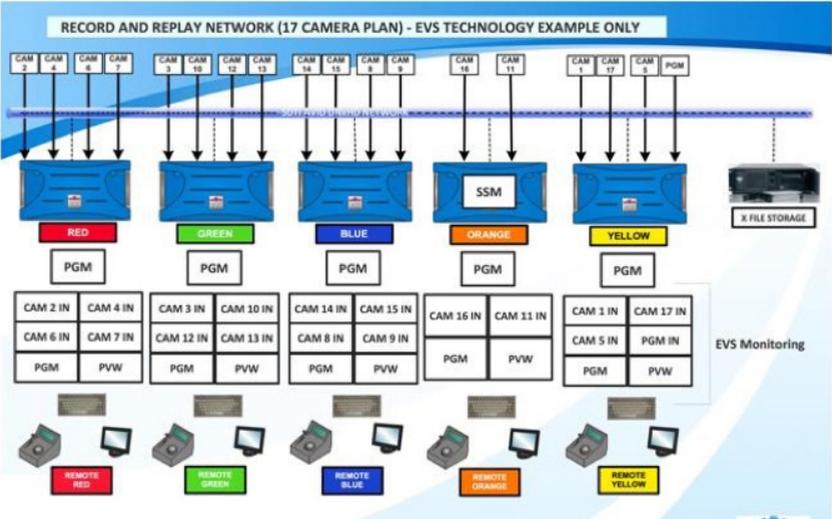
de 9 cámaras requiere la grabación continua de las nueve cámaras de cobertura del partido y la señal del programa. En el siguiente ejemplo, tres servidores EVS de 6 canales brindan suficiente tecnología de grabación y reproducción con la máquina “verde” utilizada para crear resaltados de coincidencia y una secuencia “dramática” de fuentes de cámara aisladas. El EVS se indica como ejemplo solo con xfile como un recurso de almacenamiento. Además de los replays convencionales para ambos formatos de cámara, se requiere un operador EVS dedicado para producir:

- destacados de medio tiempo elaborados a partir de la línea de corte (2.3 mins aprox).
- resúmenes “dramáticos” de medio tiempo (compilación suelta de fuentes de cámara aisladas seleccionadas - 5 mins aprox).



En términos de la solución de grabación y reproducción, el formato de 17 cámaras requiere la grabación continua de las 17 cámaras de cobertura del partido y la señal del programa. En el siguiente ejemplo, cinco servidores EVS de 6 canales brindan suficiente tecnología de grabación y reproducción con la máquina “amarilla” utilizada para crear lo más resaltante del partido y una secuencia “dramática” de las cámara aisladas. El EVS se indica como ejemplo solo con xfile como un recurso de almacenamiento. Además de los replays convencionales para ambos formatos de cámara, se requiere un operador de EVS dedicado para producir:

- destacados de medio tiempo elaborados a partir de la línea de corte (2.3 mins aprox).
 - resúmenes “dramáticos” de medio tiempo (compilación suelta de fuentes de cámara aisladas seleccionadas - 5 mins aprox).
- Tenga en cuenta que la cámara 16 es ssm y en el siguiente ejemplo de evs requiere de tres fases de un solo servidor de 6 canales.



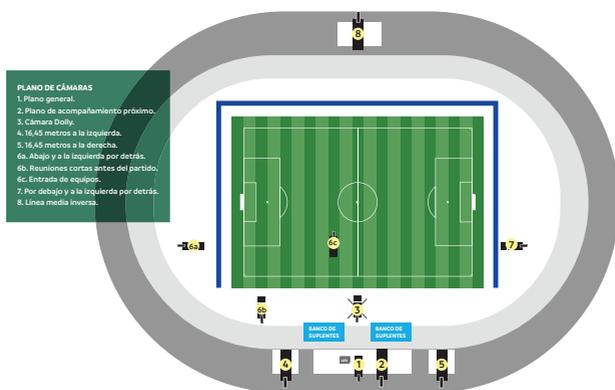
4.1.2 Posiciones y Requisitos de la Cámaras

Para garantizar un alto nivel de transmisión constante en todos los partidos de CONMEBOL Libertadores y CONMEBOL Sudamericana las emisoras anfitrionas deben cumplir los siguientes requisitos mínimos.

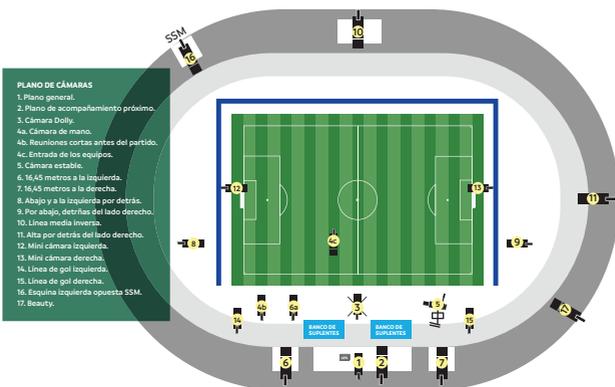
PARTIDOS ELIMINATORIOS & FASE DE GRUPO	PARTIDOS DE OCTAVOS DE FINAL	CUARTOS DE FINAL, SEMIFINALES Y FINALES
9 CÁMARAS	9 CÁMARAS	17 CÁMARAS
5 LENTES 22X	5 LENTES 22X	5 LENTES 50X
3 LENTES 50X	3 LENTES 50X	3 LENTES 14X
1 CÁMARA BEAUTY SHOT	1 CÁMARA BEAUTY SHOT	7 LENTES 22X

Para la Final, la CONMEBOL se reserva el derecho de revisar todas las posiciones y operaciones de cámaras y adaptar los planes para garantizar el mayor nivel posible de cobertura.

Eliminatorias, fase de grupos y octavos de final:



Cuartos de final y semifinales y finales:



Posiciones adicionales del HB:

Cualquier solicitud de cámara adicional a las proporcionadas por el HB debe realizarse antes de las 12.00 del mediodía, siete (7) días antes del MD a la CONMEBOL o a FC Diez Media.

Posiciones unilaterales de cámaras:

Cualquier solicitud de cámara adicional a las proporcionadas por el HB adicional debe realizarse antes de las 12.00 del mediodía, siete (7) días antes del MD a la CONMEBOL o a FC Diez Media.

4.1.3 Pautas generales para las cámaras

Las siguientes condiciones se aplican a todas las posiciones de cámaras:

- Los operadores de cámara no deben impedir, molestar o distraer a los jugadores o árbitros. Las cámaras no pueden obstruir la vista de ningún sustituto, personal técnico o espectadores.
- Las cámaras no deben presentar ningún riesgo de seguridad para los jugadores, el personal técnico, los espectadores o el personal de transmisión.
- Las cámaras deben operarse de manera que no entren en conflicto con ninguna normativa local de salud y seguridad.
- Todas las cámaras deben respetar las distancias mínimas como se describe en este manual, a menos que se acuerde lo contrario con la CONMEBOL (consulte el diagrama de configuración estándar en la sección 2.2).
- La CONMEBOL puede solicitar una demostración de una cámara o sistema de cámara en MD-1 para confirmar que cumple con las pautas de la CONMEBOL.
- Todas las cámaras en el campo de juego frente a los tableros deben instalarse cinco (5) horas antes de la hora local de KO a más tardar en el MD, antes de la inspección de campo. Cualquier cámara que no esté instalada o lista para la inspección de campo puede correr el riesgo de que no se le permita usarse para el partido.
- Para garantizar la seguridad de los jugadores, se recomienda que todas las cámaras fijas de campo tengan una cubierta protectora y esta cubierta debe estar sin marca, a menos que la CONMEBOL indique lo contrario.

- Todas las posiciones de la cámara están sujetas a la aprobación de la CONMEBOL o FC Diez.
- No se permiten cámaras de televisión (incluidas las cámaras de la emisora principal y los equipos de ingenieros) en cualquier lugar del campo de juego durante el período de tiros de penal.
- Todos los operadores de cámaras que se encuentren en las inmediaciones del campo deben usar ropa oscura (preferiblemente de color negro) y la pechera necesaria (proporcionada por CONMEBOL) para evitar distraer a los jugadores, oficiales de partidos y espectadores.

Posiciones de Cámara Opcionales y Nuevas Tecnologías de Cámaras

Los HB de las CONMEBOL Libertadores y CONMEBOL Sudamericana que deseen usar cualquier cámara opcional además de las descritas en este manual deben discutir las posiciones con la CONMEBOL. Cada emisor es responsable de completar cualquier construcción que pueda ser necesaria para estas posiciones adicionales. Cualquier instalación relacionada con dichas cámaras (incluidos los andamios u otras construcciones temporales requeridas) debe acordarse con el club y las autoridades pertinentes.

Las emisoras de CONMEBOL Libertadores y CONMEBOL Sudamericana que deseen introducir cualquier nueva tecnología de cámara o sistemas (a su propio costo) deben enviar una solicitud de aprobación a la CONMEBOL o a FC Diez con suficiente antelación. Las difusoras deberán proporcionar las especificaciones técnicas y las imágenes de dichas cámaras a CONMEBOL para su aprobación.

La CONMEBOL no reconoce drones como parte de una configuración de cámaras que cubre un partido de la CONMEBOL. Los difusores no pueden usar drones en/dentro de /por encima de las siguientes áreas: perímetro del estadio, tazón del estadio, recinto de televisión y cualquier área de llegada. Las imágenes de drones no se pueden incluir en ninguna imagen multilateral.

4.1.3a Posiciones mínimas del plan de 9 cámaras para el host

Las siguientes secciones describen los requisitos mínimos del plan de 9 cámaras de la emisora principal para cada etapa de la CONMEBOL Libertadores y CONMEBOL Sudamericana.

Eliminatorias, fase de grupos y octavos de final:

Para la cobertura de las eliminatorias, la fase de grupos y octavos de final, debe haber un mínimo de 9 cámaras disponibles.

CAM	LENTE	NOMBRE DE CÁMARA	LUGAR / POSICIÓN	SOPORTE / PLATAFORMA & ANDAMIO
1	22x	Cámara principal	Elevada/Medio Campo	Trípode
2	50x	Cámara de seguimiento cercano	Elevada/Medio Campo	Trípode
3	55x	Línea central (Low Boy)	Nivel de cancha/Medio Campo	Sports Dolly
4a 4b 4c	22x	Hand Heald/Steadicam/ Portátil 4(a) Salida de Equipos, (4b) Posiciones Stand Up,(4(c) Bajo detrás lado izquierdo	Todo el campo	H/H
5	20x	18 yardas derecha	18 yardas elevadas	Trípode
6	20x	18 yardas izquierda	18 yardas elevadas	Trípode
7	50x	Cámara reserva	Elevada	Trípode
8	22x	Cámara beauty	Elevada	Trípode
9	22x	Bajo detrás del lado derecho	Campo	Trípode

(1) Cámara Principal

Esta cámara debe colocarse en el soporte principal, situada exactamente en la línea media, cubierta y alejada del sol. Se utiliza para proporcionar la cobertura principal del juego.



(2) Cámara de seguimiento cercano (tamaño mínimo del lente = 75x)

Esta cámara debe estar ubicada al lado y en el mismo nivel que la cámara principal. Se utiliza para proporcionar cobertura de primer plano de la acción y para acercarse a jugadores y oficiales.



(3) Cámara de línea media (tamaño mínimo del lente = 55x)



Una cámara fija en la línea media a nivel de campo del mismo lado que la cámara principal, al menos a cuatro metros de la línea de contacto. Puede ser necesario colocar la cámara intermedia en el campo de juego

entre los bancos de sustitutos, en cuyo caso se debe encontrar una solución que permita la buena acción de la cámara y al mismo tiempo una vista sin obstáculos del campo de juego y banca de sustitutos para el cuarto oficial de la CONMEBOL y una visión clara del terreno de juego para los representantes del club.

Otras pautas para el uso de esta cámara se describen en la sección 4.1.4.

(4) Portátil de campo/ HAND HELD



Una cámara a nivel de campo en posiciones fijas detrás de una de las líneas de gol, en el lado más cercano a la cámara principal. Esta cámara requerirá múltiples caídas de cable (4a, 4b y 4c) para cubrir la salida de los equipos, la previa y el post partido y la entrevista flash.

(5) & (6) Cámaras fuera de Lugar



Dos cámaras instaladas en el soporte principal exactamente en las líneas 18y, al mismo nivel o más alto que la plataforma de la cámara principal.

(7) Cámara de ángulo reverso



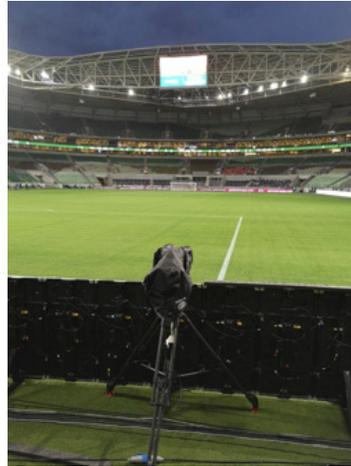
Nivel de inclinación en una pequeña plataforma elevada frente a la cámara principal, instalada en una posición central ubicada entre las líneas de 16 m.

(8) Cámara Panorámica Beauty



Una cámara fija montada en lo alto del estadio para dar una foto estática panorámica de toda la arena.

(9) Cámaras bajas detrás de los arcos Derecha



4.1.3b Posiciones mínimas del plan de 17 cámaras para el HB

Las siguientes secciones describen los requisitos del plan de 17 cámaras de la emisora principal para los cuartos de final, semifinales y etapas finales de la CONMEBOL Libertadores y CONMEBOL Sudamericana

Cuartos de final, semifinales y finales:

Cámaras dispuestas de la siguiente manera,

CAM	LENTE	NOMBRE DE CÁMARA	LUGAR /POSICIÓN	SOPORTE/PLATAFORMA & ANDAMIO
1	22x	Cámara principal	Elevada/ Medio campo	Trípode
2	50x	Cámara de seguimiento cercano	Elevada/ Medio campo	Trípode
3	55x	Línea Central (Low Boy)	Nivel de cancha. Medio campo	Sports Dolly
4a	22x	Hand Heald/Steadicam/ Portátil 4(a) Salida de Equipos, (4b) Posiciones Stand Up,(4c) Bajo detrás lado izquierdo	Todo el Campo	H/H
4b				
4c				
5	20x	18 yardas derecha	18 yardas elevada	Trípode
6	20x	18 yardas izquierda	18 yardas elevada	Trípode
7	50x	Cámara reversa	Elevada	Trípode
8	22x	Cámara panorámica	Elevada	Trípode
9	22x	Bajo detrás lado derecho	Elevada	Trípode
10	22x	Bajo detrás lado izquierdo	Elevada	Trípode
11	50x	Alto detrás lado derecho	Elevada	Trípode
12		Netcam izquierda (minicam)	Portería	Abrazadera
13		Netcam derecha (minicam)	Portería	Abrazadera
14	22x	Línea de gol izquierda	Campo	Trípode
15	22x	Línea de gol derecha	Campo	Trípode
16	50x	Córner izquierdo reverso SSM**	Elevada	Trípode
17	20x	Steadicam	Campo	Estabilizador/HH
18		Cámara de repuesto		
19		Cámara de repuesto		

(1) Cámara Principal



Esta cámara debe colocarse en el soporte principal, situada exactamente en la línea media, cubierta y alejada del sol. Se utiliza para proporcionar la cobertura principal del juego.

(2) Cámara de seguimiento cercano (tamaño mínimo del lente = 75x)



Esta cámara debe estar ubicada al lado y en el mismo nivel que la cámara principal. Se utiliza para proporcionar cobertura de primer plano de la acción y para acercarse a jugadores y oficiales.

(3) Cámara de línea media (tamaño mínimo del lente = 55x)



Una cámara fija en la línea media a nivel de campo del mismo lado que la cámara principal, al menos a cuatro metros de la línea de contacto. Puede ser necesario colocar la cámara intermedia en el campo de juego entre los bancos de sustitutos, en cuyo caso se debe encontrar una solución que permita la buena acción de la cámara y al mismo tiempo una vista sin obstáculos del campo de juego y banca de sustitutos para el cuarto oficial de la CONMEBOL y una visión clara del terreno de juego para los representantes del club.

Otras pautas para el uso de esta cámara se describen en la sección 4.1.4.

(4) Portátil de campo/ HAND HELD



Una cámara a nivel de campo en posiciones fijas detrás de una de las líneas de gol, en el lado más cercano a la cámara principal. Esta cámara requerirá múltiples caídas de cable (4a, 4b y 4c) para cubrir la salida de los equipos, la previa y el post partido y la entrevista flash.

(5) & (6) Cámaras fuera de Lugar



Dos cámaras instaladas en el soporte principal exactamente en las líneas 18y, al mismo nivel o más alto que la plataforma de la cámara principal.

(7) Cámara de ángulo reverso



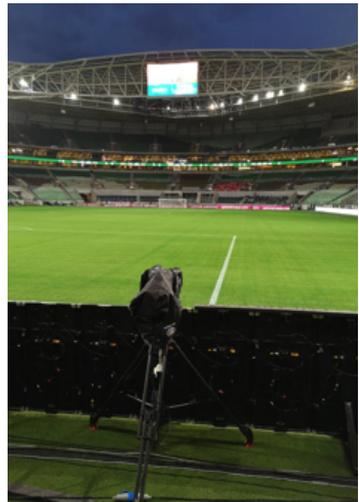
Nivel de inclinación en una pequeña plataforma elevada frente a la cámara principal, instalada en una posición central ubicada entre las líneas de 16 m.

(8) Cámara Panorámica Beauty



Una cámara fija montada en lo alto del estadio para dar una foto estática panorámica de toda la arena.

(9) & (10) Cámara bajas detrás de los arcos Derecha e Izquierda



(11) Alto detrás lado derecho



Una cámara a nivel de campo en posiciones fijas detrás de la línea de gol frente a la cámara.

(12) (13) Netcams



Cámara no tripulada / fija (sin tripode/fija)

Ofrece grandes repeticiones de goles / Incidentes en el arco

(14) (15) Línea de Gol Izq./Der.



Ofrece respuestas definitivas sobre momentos claves.
Para los aficionados, no solo los oficiales.

(16) Cámara CORNER IZQUIERDO de ángulo reverso SSM



Una cámara colocada idealmente en la tribuna (es decir, no en el campo de juego) opuesta a la cámara principal, instalada en una posición central ubicada entre las líneas de 18y.

- añade un toque creativo a las repeticiones.
- muestra incidentes en múltiples marcos.
- requisito adicional para los registros evs.
- lente 50x1

(17) Steadicam



Una cámara a nivel de campo en posiciones fijas detrás de una de las líneas de gol, en el lado más cercano a la cámara principal. Esta cámara requerirá caídas de cables múltiples para cubrir la salida de los equipos, la previa y el post partido y la entrevista flash.

Cobertura

- equipos cerca de la línea de banda lateral

Cámara de filmación en vestuario y llegada de equipos. (CAMARA 17)



Una cámara portátil (con cable o eng) utilizada para filmar los vestuarios del equipo hasta dos horas antes del inicio del partido.

Las emisoras anfitrionas pueden usar un número preestablecido de cámaras de televisión del HB en posiciones fijas acordadas previamente entre el VOBM y el VD para filmar la llegada de los equipos. Estas posiciones de la cámara pueden incluir una cámara colocada mientras los jugadores caminan fuera del autobús, una cámara colocada en el camino desde los autobuses a los vestuarios y otra colocada fuera de los vestuarios para filmar a los jugadores que entran en el área del mismo. Ninguna de estas posiciones puede tener una vista hacia el vestidor.

Cámaras en plataforma/brazo/poste

Estas se permiten detrás del arco si no causan problemas de seguridad para los jugadores, espectadores o cualquier otra persona que trabaje en esta área. La cámara no debe tocar la red de portería en ningún momento ni moverse delante de los carteles publicitarios, a menos que la pelota esté en la otra mitad del campo. Debe permanecer estática durante cualquier penal.

Mini-Cámaras (F)



Adjuntas a un poste



Adjuntas a un cable



Al nivel del campo.

Una mini cámara puede colocarse detrás de la portería, en las siguientes posiciones, pero nunca puede estar conectada a la red o al poste o barra transversal:

Unida a los postes que soportan la red o el cable que conecta la parte
Una minicámara puede colocarse detrás de la portería, en las siguientes posiciones, pero nunca puede estar conectada a la red o al poste o barra transversal:

Unida a los postes que soportan la red o el cable que conecta la parte posterior de la red a los puntales verticales directamente detrás de los arcos.

Colocada sobre un trípode de cámara u otro soporte de cámara seguro y apropiado, ubicado detrás del arco (es decir, no al lado de los arcos).

Las cámaras ubicadas detrás de la portería deben realizar con éxito una “prueba de estiramiento” que garantice que haya un espacio adecuado entre la red de portería y la propia cámara, a excepción de las cámaras montadas en postes que soportan la red, o un cable que conecta la parte posterior de la red a los puntales verticales. Esta “prueba de estiramiento” también se aplica a cualquier trípode, soporte de cámara o soportes/pesos ubicados detrás de la red de portería.

Ninguna minicámara debe presentar ningún peligro para los jugadores. En particular, si un jugador entra en la red, no debe poder hacer contacto con la cámara.

En la sección 3.1.4 se detallan otras pautas para el uso de estas cámaras, incluidos los detalles del estiramiento.

4.1.4 Directrices para posiciones de cámaras específicas

Las siguientes guías proporcionan pautas adicionales para el uso de ciertas cámaras del HB. Cualquier pregunta relacionada con operaciones detalladas debe dirigirse a la CONMEBOL.

Cámara de Medio Campo

La ubicación exacta de esta cámara es extremadamente importante para la cobertura de un partido de la CONMEBOL. Debido a su proximidad a los bancos del equipo y al cuarto oficial, el posicionamiento de esta cámara es

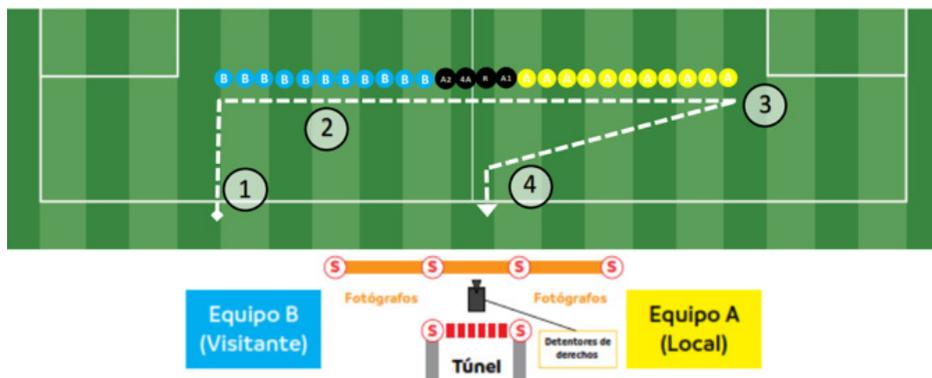
un asunto delicado.

Es vital que la cámara a mitad de campo esté alineada con la línea media. Debería estar ubicada frente al banco del cuarto oficial y/o al lado, para que tanto la cámara como el oficial tengan una visión clara del campo de juego. La vista del campo de los entrenadores y jugadores no debe ser bloqueada. El espacio de trabajo para el árbitro asistente que trabaja en la línea cercana no debe ser invadido.

La ubicación de la cámara, frente a cualquier movimiento potencial de personas, debe permitir una vista sin obstáculos del campo.

El posicionamiento de la cámara de media altura junto al campo de juego no debe afectar la entrada de los jugadores.

Prepartido: Cámara de Movimiento de Alineación



Una cámara emisora del host debe cubrir el movimiento de alineación.

1. La cámara de alineación ingresa al campo (que cubre a los equipos cuando salen), deteniéndose en la posición dos (en el extremo más alejado del equipo visitante) mientras los equipos se alinean para el himno de la CONMEBOL Libertadores / CONMEBOL Sudamericana mirando hacia el stand principal.
2. La cámara de alineación gira en las caras de los jugadores mientras camina desde la posición dos a la posición tres durante la ejecución del himno de la CONMEBOL Libertadores / CONMEBOL Sudamericana

3. La cámara de alineación permanece en la posición tres (en el extremo más alejado del equipo local) para cubrir los apretones de manos de los jugadores.

4. La cámara de alineación se mueve hacia la línea central y espera a que lleguen los capitanes y los oficiales de los partidos para el lanzamiento de la moneda. En este punto, la cámara también puede estar unida por un operador de sonido que lleva un micrófono. Esta cámara debe filmar la reunión de los capitanes y oficiales de los equipos, incluidos los apretones de manos y el intercambio de banderines entre capitanes.

5. La cámara de alineación sale del campo y toma su posición para el partido.

Los operadores de cámaras deben tener en cuenta los requisitos de otros representantes de los medios de comunicación durante estas actividades. Se recomienda encarecidamente que los procedimientos anteriores se ensayen después de la prueba de extremo a extremo en el día del partido. El director del partido del HB, el camarógrafo, la CONMEBOL y el representante de los medios del FC Diez deben asistir a este ensayo.

Tiempo Extra:

En caso de tiempo adicional, la cámara itinerante (roving) debe permanecer fuera del campo hasta que se haya decidido el resultado del partido.

La cámara itinerante (la cámara 4 en el plan de 9 cámaras y la cámara 4 y 6 en el plan de 17 cámaras) debe permanecer en una zona que se extiende a lo largo de la línea de contacto hasta cinco metros del área técnica.

El operador de la cámara itinerante de la emisora principal no puede cambiar de lado en el medio tiempo del tiempo adicional.

Después del final del tiempo adicional y antes del inicio del tiro de penales, el operador de la cámara itinerante de la emisora principal puede cambiar de lado si:

La cámara es inalámbrica;

Para una cámara cableada, una caída de cable ya está colocada en ambos lados de la inclinación y no es necesario tirar de los cables;

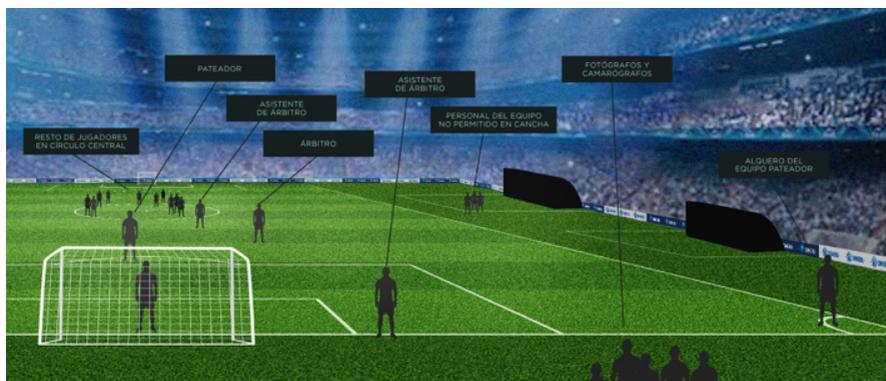
Hay una ruta corta para que la cámara pase de un lado a otro sin cruzar el área técnica.

Penales

En caso de tiro de penales, la cámara itinerante debe permanecer fuera del campo durante todos los tiros.

La cámara itinerante debe permanecer en una zona que se extiende a lo largo de la línea de contacto hasta cinco metros del área técnica.

El siguiente diagrama indica el posicionamiento de jugadores y oficiales durante los penales.



Post-partido:

Sujeto a la confirmación de las operaciones del lugar y del administrador de transmisiones y del delegado de CONMEBOL, hasta dos cámaras itinerantes de la emisora anfitriona pueden ingresar al terreno de juego, pero solo después de que se haya decidido el resultado del partido, para cubrir las ceremonias posteriores y las reacciones y emociones de los jugadores. Las cámaras pueden seguir a los jugadores o a los árbitros fuera del campo hasta la entrada del túnel.

Cámaras de túnel

Solo se pueden utilizar cámaras de túnel:

Justo antes de que los jugadores entren al campo para el calentamiento previo al partido; cuando los jugadores abandonan el campo después del calentamiento;

Al comienzo del partido, cuando los jugadores se reúnen en el túnel para la verificación de los tacos;

Antes de la segunda mitad cuando los jugadores salen al campo. Las cámaras del túnel no pueden filmar a los equipos que regresan a los vestuarios y deben retirarse después de que los equipos hayan salido por el túnel en su camino hacia el campo.

Mini cámaras montadas en poste o cable:

Una mini-cámara alta en la esquina superior de la portería puede colocarse en una posición tal que esté lo suficientemente cerca como para tener una vista clara a través de la red.

Las cámaras se pueden conectar al cable que soporta la red y la cámara puede tocar la red pero no se puede fijar a ella. Sin embargo, solo la lente de la cámara se puede colocar dentro de la red (en la esquina superior de la red; por ejemplo, los dos orificios superiores de la portería), la parte restante de la cámara debe permanecer fuera de la red.

La cámara tampoco debe afectar la forma en que se monta la red.

Otros sistemas mini-cam pueden estar unidos al poste de apoyo del arco siempre y cuando no causen problemas de seguridad a los jugadores. Esta configuración depende obviamente del posicionamiento de los postes de soporte.

Los sistemas de minicámaras montadas en poste o cable que requieren cuerdas de sujeción pueden unir estas cuerdas al campo. Se deben conectar al suelo mediante un sistema que se desconectará si un jugador se encuentra con ellos (por ejemplo, utilizando imanes). Cuando las cuerdas están fijas al césped, las emisoras deben asegurarse de que haya suficiente espacio para que los jugadores pasen al lado y detrás del corredor de la meta, por ejemplo, si celebran.

El HB debe asegurarse de que haya suficiente espacio para que los jugadores pasen al lado y detrás del corredor del arco.

Minicámaras independientes:

También se puede montar un sistema de minicámara detrás del arco utilizando un montaje de cámara seguro adecuado, por ejemplo, un trípode de cámara dedicado, con relleno y pesos (si es necesario) y sujeto a una “prueba de estiramiento” exitosa.

La prueba de estiramiento consiste en garantizar que la cámara y todos los montajes, trípodes y pesos, etc. se colocan detrás de la red cuando se jala al límite máximo. Esto es para asegurar que no sea posible que un jugador

entre en contacto con la(s) cámara(s) y cualquier montaje o peso si caen o caen en la red.

Mini cámaras montadas en el terreno de juego:

También se puede conectar un sistema mini-cam al campo (al nivel del césped), sujeto nuevamente a una prueba de estiramiento exitosa.

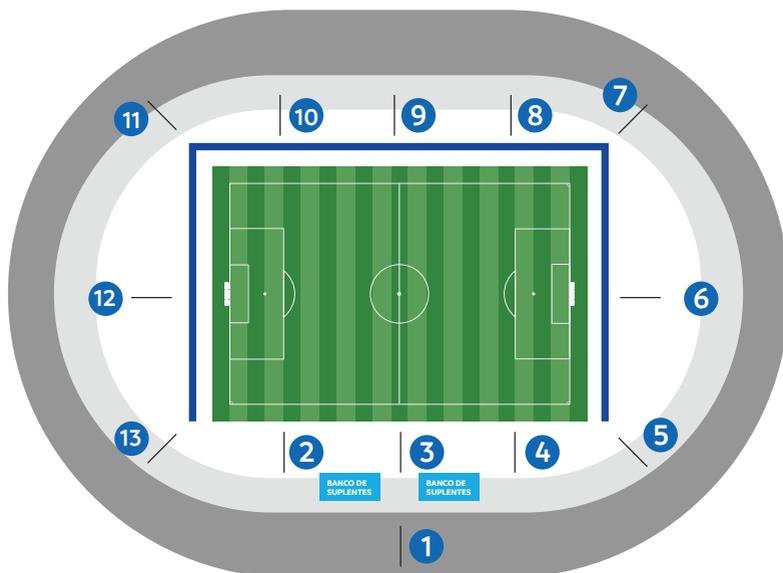
Las cámaras que están fijadas al campo detrás de la portería no deben colocarse o fijarse con pesas. Tampoco deben ser fijados en el campo.

Cuando la cámara se fija al campo, la cámara también debe tener una fijación magnética. Esta fijación magnética debe desconectarse inmediatamente en caso de impacto.

Las cámaras a nivel del campo que no están fijadas también deben usar un montaje de cámara seguro y apropiado, por ejemplo, un mini trípode dedicado como se detalla arriba.

4.1.5. Plan de audio y sonido internacional

La cobertura de audio del juego es un elemento importante de la experiencia del público. Un ambiente de público constante pero reactivo debe combinarse con una mezcla dinámica del sonido de la pelota que se patea, donde sea que esté en el campo.



Mezcla de sonido estéreo

La emisora principal debe producir una mezcla de sonido de televisión estéreo de alta calidad para cada partido. Todos los partidos de CONMEBOL Libertadores y Sudamericana se producirán en HD y una combinación internacional estéreo debe derivarse del plan de micrófono propuesto, capturando los efectos de sonido del campo y la atmósfera del estadio capturando la reacción de la multitud.

La mezcla debe seguir con precisión la cobertura de imagen del juego y ser mono compatible. Debería estar disponible para el integrador HD World Feed con estéreo a la izquierda en el canal 1 y estéreo a la derecha en el track 2.

Equipo del campo de juego

Los micrófonos direccionales deben colocarse alrededor de la cancha para cubrir el sonido de la pelota que se está pateando. Los micrófonos deben protegerse del viento y la lluvia con parabrisas de tipo canasta cubiertos con un “windjammer”.

El windjammer generalmente debe ser negro o gris, o debe coincidir con el color de publicidad predominante en su posición.

Los micrófonos deben colocarse en montajes de suspensión para proporcionar aislamiento del soporte y para evitar que se escuche el ruido de la manipulación de cables y mecánicos.

Los soportes para micrófonos deben ser cortos, sin bordes afilados y cumplir con la legislación local de salud y seguridad. Deben ser estables y deben estar asegurados con una pequeña bolsa de arena para evitar que vuelen debido a vientos fuertes. No deben tener más de 75 cm de altura (se prefieren los soportes bajos en la línea de touch cercano para evitar obstruir las tomas de la cámara).

El posicionamiento del micrófono alrededor de la cancha es un compromiso con los paneles publicitarios del perímetro. Los micrófonos deben colocarse lo más cerca posible de los carteles publicitarios y deben ajustarse de acuerdo con la cobertura de la cámara maestra durante o antes de la prueba

de extremo a extremo, en consulta con el mezclador de sonido local, el director del partido y el productor.

Micrófonos de campo y cableado:

1.	Estéreo izquierdo y derecho en grúa	Sennheiser* 816 en soporte Rycote
2.	Medio-izquierda cercano al campo	Sennheiser 416 en soporte Rycote
3.	En la cámara 3	Micrófono de cámara
4.	Medio-Derecha cercano al Campo	Sennheiser 416 en soporte Rycote
5.	Campo cerca de la Bandera de corner derecho	Sennheiser 416 en soporte Rycote
6.	Detrás del arco, derecha	Sennheiser 416 en soporte Rycote
7.	Campo lejos de bandera de córner derecho	Sennheiser 416 en soporte Rycote
8.	Medio-derecha lejos del campo	Sennheiser 416 en soporte Rycote
9.	Línea de centro del lado más retirado	Sennheiser 416 en soporte Rycote
10.	Medio-izquierda lejos del campo	Sennheiser 416 en soporte Rycote
11.	Campo lejos de bandera de córner izquierdo	Sennheiser 416 en soporte Rycote
12.	Detrás del arco, izquierda	Sennheiser 416 en soporte Rycote
13.	Campo cerca de bandera de córner izquierda	Sennheiser 416 en soporte Rycote

Especificaciones del micrófono (solo guía indicativa del producto Sennheiser).

*Sennheiser o similar

Tenga en cuenta que debe montarse un micrófono fx adicional en la cámara 1 solo para uso de emergencia.

Las siguientes pautas deben respetarse al colocar los micrófonos alrededor del campo:

- Los micrófonos no deben ser un peligro para los jugadores o los oficiales.
- Los micrófonos no deben grabar el sonido de los bancos de los sustitutos.
- Los micrófonos no deben obstruir los carteles publicitarios. Al instalar los micrófonos, los cables deben colocarse detrás o debajo de los carteles publicitarios y no deben colgarse sobre ellos.
- Los micrófonos no deben estar unidos a los postes.
- El cableado del micrófono no debe presentar peligro de tropiezo y debe cubrirse con una malla de goma cuando sea apropiado.

- Los micrófonos parabólicos no pueden ser utilizados.

Posiciones de la presentación de campo y de la entrevista posterior al partido:

Las posiciones proporcionadas por la emisora principal para presentaciones de pie en la cancha y en el área de entrevista posterior al partido deben estar equipadas con un micrófono y un parabrasis.

Se pueden usar micrófonos con patrones omnidireccionales o cardioides, y se recomiendan los micrófonos dinámicos, ya que son más robustos que los tipos de condensador en este tipo de aplicaciones.

Debe haber un micrófono y cable de repuesto en cada posición.

La posición multilateral previa al partido también recibirá una señal de audio de talkback/mix-minus provista por las emisoras que han reservado cada intervalo de tiempo. Por lo general, estos serán recibidos por una línea telefónica de acceso en el camión multilateral, que se conectará con la línea a través de una unidad de balanceo telefónico y luego se introducirá en el auricular de un reportero a través de un método adecuado.

Para cumplir con las regulaciones de salud y seguridad, los reporteros deben poder ajustar el nivel de audio en sus oídos.

Se proporcionará un parabrasis de CONMEBOL Libertadores / CONMEBOL Sudamericana para el micrófono y se debe utilizar.

Los cubos de micrófonos de la emisora unilateral se pueden usar debajo de la cobertura de la CONMEBOL Libertadores / CONMEBOL Sudamericana para presentaciones junto al campo y entrevistas flash unilaterales posteriores al partido, pero no para entrevistas flash posteriores al partido en la posición multilateral.

Cobertura de la multitud

Los micrófonos principales para la multitud deben colocarse de modo que proporcionen una imagen de sonido de efectos estéreo emocionante y estable, que complemente la vista de la posición principal de la cámara.

Los micrófonos deben colocarse al menos a 20 m. de las personas en la multitud para que las voces individuales y los aplausos no se capturen directamente.

La intención es proporcionar un buen ambiente de audio. Los micrófonos no deben colocarse adyacentes a las posiciones de comentarios o altavoces PA.

Otros micrófonos

Los micrófonos deben estar conectados a todas las cámaras a nivel de campo que cubran el juego o la multitud, así como a cualquier cámara de mano y la de túnel.

Se debe usar un micrófono con poste o caño para cubrir el lanzamiento de la moneda en el campo antes del saque inicial.

Las emisoras de CONMEBOL Libertadores / CONMEBOL Sudamericana que deseen introducir cualquier nueva tecnología de audio o micrófono deben enviar una solicitud de aprobación a Conmebol con suficiente antelación. Los difusores deberán proporcionar especificaciones técnicas, imágenes y audio de dichos sistemas a Conmebol para su aprobación.

Aunque la siguiente especificación no se requiere en el corto plazo, puede ser solicitada en el futuro, inicialmente para instalaciones prestigiosas, y luego se implementará en todo el torneo:

Instalaciones de mezcla (5.1)

Se recomiendan mesas de mezcla con 30 o más controles físicos. Las fuentes 5.1 deben tener canales dedicados 5.1 con ganancia agrupada, ecualización, filtros de paso alto y bajo, balance, ancho y controles de posicionamiento.

La salida final de la mezcla 5.1 del partido consistirá en los sonidos de golpe de pelota obtenidos de una mezcla activa de los micrófonos de campo, a través de un grupo estéreo dedicado, y el ambiente 5.1 de la multitud mezclado de un grupo 5.1.

Los golpes de pelota deben comprimirse antes de mezclarse con el

ambiente, en una proporción de 3:1 por encima de un umbral de -18dbfs con un tiempo de ataque relativamente lento de, por ejemplo, 30 ms y un tiempo de recuperación de 200 ms.

El ambiente puede mejorarse con micrófonos espaciales o de relleno lateral adicionales (generalmente omnidireccionales) que pueden agregar dimensiones de audio a un micrófono de ambiente de multitudes 5.1 de fase coherente. Este ambiente se puede comprimir por separado antes de mezclarse con el sonido del golpe de pelota.

La mezcla 5.1, cuando se pliega en estéreo o mono, debe estar libre de artefactos de fase, como la tunelización.

Se debe proporcionar una mezcla estéreo local de la mezcla 5.1 para que alimente al primer flujo AES (grupo uno, nivel uno) asociado con la visión HD.

En general, el downmix estéreo final no puede superar los -9dbfs en el nivel.

Se puede colocar un limitador estéreo para lograr esto.

La mezcla 5.1 será transportada por un Dolby E Stream, en el tercer canal de audio AES (grupo dos, nivel uno) asociado con la visión HD.

La visión HD asociada debe retrasarse un cuadro para adaptarse a la codificación Dolby E.

Dolby E (5.1)

El codificador Dolby e debe configurarse en 5.1 + 2, con las siguientes asignaciones de canales:

- 1 frente izquierdo
- 2 frente derecho
- 3 centro
- 4 LFE
- 5 posterior izquierdo
- 6 posterior derecho
- 7 HB comentario (guía)
- 8 MVB comentario (guía)

Metadatos

Los metadatos para la transmisión de Dolby AC3, a través de la transmisión Dolby E, serán corregidos por la Conmebol para garantizar un plegado constante de la mezcla 5.1 en todos los juegos.

La configuración del programa Dolby E debe establecerse en 5.1 + 2, con una profundidad de 20 bits y una velocidad de fotogramas de 25Hz.

El parámetro de metadatos dentro del flujo de Dolby E se configurará con un valor de Dolby Dialnorm de -22 con control de rango dinámico (luz de película) (DRC), parámetros de mezcla descendente de -3dB center y -6dB surround, y -3dB de atenuación desactivada. El modo de codificación será 3/2 con los efectos de baja frecuencia (LFE) habilitados.

Se debe insertar una herramienta de audio Dolby 570 multicanal en la cadena de monitoreo en la posición de mezcla para monitorear los efectos de estos metadatos.

La emisora principal debe utilizar equipos de prueba y monitoreo adecuados para garantizar que su interfaz y la transmisión de la señal Dolby e codificada son correctas (se recomienda un Dolby dm100 o lm100).

Especificaciones técnicas

Debe haber una fuente de tono de alineación BLITS para garantizar la identificación precisa y la alineación técnica de los canales de sonido envolvente 5.1. Se recomienda el uso de un medidor RTW capaz de mostrar una representación gráfica del campo de sonido de la mezcla envolvente 5.1.

Los tonos de alineación deben alinearse a -18dbfs para señales de audio digital y 0dbu para señales de audio analógicas.

Los medidores del programa cuasi pico deben estar calibrados a iec 268-10 (analógico) y iec 268-18 (digital).

Normalización de la sonoridad de audio y nivel máximo permitido (r128)

En lugar de utilizar la normalización de pico anterior de los procedimientos de señal de audio, las emisoras anfitrionas deben seguir la recomendación de audio de EBU R128, que recomienda se utilice el "Rango de Sonoridad" y el

“Nivel Máximo Verdadero” para la normalización de las señales de audio. El comentario se agregará a las mezclas 5.1 o estéreo por parte de los titulares de los derechos, por lo que el valor objetivo de sonoridad integrada de la cobertura del partido (sin comentarios) debe ser de -25 LUFs.

Las fuentes de comentarios de los difusores anfitriones que se incluirán en Dolby E Stream también deben cumplir con los parámetros anteriores.

Más información sobre ebur128: <https://tech.ebu.ch/loudness>

Como se detalla en la sección 8.1.5, la prueba satelital de extremo a extremo incluirá una claqueta para verificaciones de sincronización.

Para obtener más información sobre la configuración y la verificación de la calidad de HD y Dolby E dentro de una señal HDSDI, comuníquese con la Conmebol.

Configuración de audio para señal multilateral

El audio 1 y 2 son los principales canales internacionales de efectos de audio, con el audio 3-8 reservado para los servicios de comentarios mono y limpio para los titulares de derechos que asisten a través de un acuerdo previo. El formato de transmisión es por lo tanto video con cuatro pares de audio.

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

4.2. PRODUCCIÓN DE CONTENIDO MULTILATERAL SEÑAL PREVIA AL PARTIDO

Las emisoras anfitrionas proporcionarán una señal previa al partido que contenga imágenes de los vestuarios del equipo (si los clubes lo aprueban) y las llegadas del equipo al estadio. Además, cuando corresponda, se deben incluir las inspecciones de lanzamiento realizadas por los equipos, los exteriores del estadio de la noche del partido y las imágenes de llegada de los fanáticos. Este material se transmite el día del partido, después de que se haya reproducido la secuencia de apertura, en la transmisión multilateral y se transmitirá cuando el satélite conecte su enlace.



Orden de pauta / MRO y cobertura del partido

El MRO ha sido diseñado para garantizar la coherencia entre los partidos e informar a las emisoras qué deben cubrir durante los periodos de inactividad, para que puedan planificar sus producciones unilaterales en consecuencia. También ayuda a los transmisores al proporcionar horarios precisos de la cobertura en vivo.

Por lo tanto, es extremadamente importante que la emisora principal siga de cerca al MRO para permitir que otras emisoras planifiquen sus propias transmisiones de programas y proporcionen un producto consistente en todos los lugares.

MROs

- Previo al partido
- Medio Tiempo
- Post partido
- Tiempo extra
- Penales

Los MRO actualizados serán distribuidos por la CONMEBOL antes de cada competencia de la etapa.

MRO previo del partido

El MRO antes del partido comienza con las llegadas del equipo en vivo (si lo ofrece la emisora anfitriona), las secuencias de apertura de la Copa Lib o la Copa Sud y la señal del prepartido, y es seguido por imágenes del ambiente del estadio, el calentamiento del equipo y las alineaciones del equipo. A continuación, hay ejemplos del MRO para diferentes etapas de la competencia.

Se debe mostrar una recopilación de entrevistas previas al partido de parte del HB y MVB en la señal multilateral, si está disponible. Para que el HB pueda grabar las entrevistas de MVB, el HB y MVB deben ponerse en contacto con el encargado del cableado. Se puede solicitar una cámara adicional al HB para grabar la entrevista previa a la entrevista múltiple por parte de MVB y/o CONMEBOL, pero no es obligatorio.

MRO PREVIO AL PARTIDO - LA SEÑAL ABRE 60 MINUTOS ANTES DEL INICIO - CUANDO EL KO ES 21:15						
ITEM	INICIO	FINAL	DURACION	EN PANTALLA	DESCRIPCION	GRAFICAS
1	20:15:00	21:00:00	45:00 MIN	TOMAS PANORAMICAS Y AMBIENTE EN EL ESTADIO	LLEGADA DE LOS EQUIPOS, AMBIENTE EN EL ESTADIO, VESTUARIOS, CALENTAMIENTO Y ENTREVISTA PREGRABADA.	
			45:00 MIN	UNILATERALES	DISPONIBLE SOLO CUANDO ES AGENDADO UNA SEMANA ANTES DEL PARTIDO.	
2	21:00:00	21:04:00	04:00 MIN	VIDEOS DE JUGADORES CLAVES	TOMAS CERCANAS DE JUGADORES EN CÁMARA LENTA DE AMBOS EQUIPOS CON SONIDO AMBIENTE	
3	21:04:00	21:05:00	01:00 MIN	PANORAMICAS DEL ESTADIO		CONTEO PARA ABRIR TRANSMISIÓN (1 MINUTO)
4	21:05:00	21:05:30	00:30 SEG	SECUENCIA DE APERTURA	SIN PATROCINADORES	
5	21:05:30	21:06:30	00:30 SEG	PANORAMICAS DEL ESTADIO		IDENTIFICACIÓN DEL PARTIDO 15: SEG (LOCAL VS VISITANTE) GRAFICA DE TEMPERATURA (:15 SEG)
6	21:06:00	21:06:15	00:30 SEG	VIDEO CONFORME AL PROTOCOLO	VESTIDOR DEL EQUIPO LOCAL 21:06:00 (15 SEG)	
7	21:06:15	21:06:45	00:30 SEG	VIDEO CONFORME AL PROTOCOLO	LLEGADA DEL EQUIPO LOCAL 21:06:15 (30 SEG)	SE PONDRÁ EL HORARIO ORIGINAL DE LLEGADA CON GRAFICA ARRIBA7IZQUIERDO
8	21:06:45	21:07:00	00:15 SEG	VIDEO CONFORME AL PROTOCOLO	VESTIDOR DEL EQUIPO VISITANTE 21:06:45 (15 SEG)	
9	21:07:00	21:07:30	00:30 SEG	VIDEO CONFORME AL PROTOCOLO	LLEGADA DEL EQUIPO VISITANTE 21:06:15 (30 SEG)	SE PONDRÁ EL HORARIO ORIGINAL DE LLEGADA CON GRAFICA ARRIBA7IZQUIERDO

MRO del medio tiempo

El intervalo de medio tiempo será lo más cercano posible, y no menos de 15 minutos de silbato a silbato. La CONMEBOL hará cumplir esto para ayudar a los difusores a realizar las transmisiones de programas necesarias.

La emisora principal debe comenzar siguiendo el MRO de medio tiempo a continuación tan pronto como suene el silbato de medio tiempo. Es importante que no se inserten gráficos (excepto el resultado de medio tiempo) o repeticiones durante 90 segundos después del silbato de medio tiempo para darles a las emisoras tiempo para salir de la cobertura en un momento conveniente.

Después de 90 segundos se insertará un paquete de gráficos. Esto debe ser seguido por diversos ángulos de los goles, oportunidades memorables, tomas de banco, tomas del público, de habilidad y cualquier otro incidente importante (incluidas las tarjetas rojas).

Estos ángulos deben reproducirse a velocidad normal y deben estar en orden cronológico.

Siguiendo a los ángulos tipo ISO, la emisora principal debe proporcionar cobertura de los sustitutos realizando calentamiento y otras tomas del estadio y, durante el último minuto antes del reinicio, una toma clara de la cancha.

Una toma amplia y continua del estadio durante el descanso no es una cobertura aceptable.

Las emisoras de Copa Lib y Copa Sud deben planificar sus actividades de medio tiempo de manera que se aseguren de volver a unirse a la transmisión en vivo antes del inicio de la segunda mitad. No es posible retrasar el comienzo del Segundo tiempo.

MRO MEDIO TIEMPO - CUANDO EL KO ES 21:15						
ITEAM	INICIO	FINAL	DURACION	EN PANTALLA	DESCRIPCION	GRAFICAS
26	HT	HT+1:30	1:30 MIN	JUGADORES VAN RUMBO AL VESTIDOR. GENTE EN EL ESTADIO.	LLEGADA DE LOS EQUIPOS, AMBIENTE EN EL ESTADIO, VESTUARIOS, CALENTAMIENTO Y ENTREVISTA PREGRABADA.	MARCADOR AL MOMENTO (10 SEG) SE PONDRÁ 20 SEGUNDOS DESPUÉS DEL SILBATAZO DEL ÁRBITRO.
27	HT+1:30	HT+2:30	01:00 MIN	PANORÁMICA DEL ESTADIO	GENTE GRITANDO Y AMBIENTE EN EL ESTADIO	1 MIN DEL PAQUETE GRÁFICO: ESTADÍSTICAS DEL PRIMER TIEMPO, Y COMPARATIVAS DE EQUIPO LOCAL Y VISITANTE.
28	HT+2:30	HT+2:40	00:10 SEG	PANORÁMICA DEL ESTADIO	PANORÁMICA DEL ESTADIO SIN GRÁFICOS.	
29	HT+2:40	HT+05:10	02:30 MIN	RESUMEN DEL PRIMER TIEMPO	RESUMEN COMPLETO DEL PARTIDO CON DFERENTES ÁNGULOS E INCIDENTES MÁS IMPORTANTES DEL ENCUENTRO ACOMPAÑADOS DE SONIDO AMBIENTE Y EN ORDEN CRONOLÓGICO CON COMENTARIOS.	
30	HT+05:10	HT+05:40	00:30 SEG	PANORÁMICA DEL ESTADIO	PANORÁMICA DEL ESTADIO SIN GRÁFICOS.	
31			00:05 SEG	VIDEO	SECUENCIA DE APERTURA	
32			05:00 MIN	RESUMEN DEL PRIMER TIEMPO	RESUMEN COMPLETO DEL PARTIDO CON DIFERENTES ÁNGULOS E INCIDENTES MÁS IMPORTANTES DEL ENCUENTRO ACOMPAÑADOS DE SONIDO AMBIENTE Y EN ORDEN CRONOLÓGICO CON DETALLE.	

MRO post partido

El MRO posterior al partido presenta a los equipos que abandonan el terreno de juego, celebraciones del equipo y conmiseración, tomas de los fanáticos, estadísticas de los partidos, ángulos de cámara aislados y conferencias de prensa (a partir de los octavos de final).

Es importante que no se inserten gráficos (excepto el marcador final) o repeticiones durante dos minutos después del pitido de tiempo completo para darles a las emisoras tiempo para salir de la cobertura en un momento conveniente.

Se debe mostrar una recopilación de entrevistas súper flash del HB y MVB en la señal multilateral, si está disponible.

Para que el HB pueda grabar las entrevistas de MVB, el HB y MVB deben ponerse en contacto para coordinar toda la logística.

Las emisoras anfitrionas también deben asignar una cámara para cubrir las conferencias de prensa posteriores al partido. Estas conferencias de

prensa posteriores al partido se transmitirán en la fuente multilateral en su totalidad (preferiblemente en vivo). Es responsabilidad del HB asegurar que la iluminación del área de la conferencia de prensa (plataforma y fondo, no toda la sala de prensa) mantenga el más alto nivel de calidad. Antes del MD, el HB debe coordinar con el Club local la ubicación de la plataforma de la cámara (proporcionada por el Club) y los requisitos de audio.

MRO POST PARTIDO - CUANDO EL KO ES 21:15						
ITEAM	INICIO	FINAL	DURACION	EN PANTALLA	DESCRIPCION	GRAFICAS
38	FT+7:00	FT+2:00	02:00 MIN	JUGADORES EN LA CANCHA, AFICIONADOS EN LAS TRIBUNAS Y JUGADORES ABANDONANDO EL TERRENO DE JUEGO.		MARCADOR AL MOMENTO (10 SEG) SE PONDRÁ 20 SEGUNDOS DESPUÉS DEL SILBATAZO DEL ÁRBITRO.
39	FT+2:00	FT+2:15	00:15 SEG	PANORAMICA DEL ESTADIO.		ESTADISTICAS FINALES DEL PARTIDO.
40	FT+2:15	FT+4:45	02:30 MIN	ENTREVISTA DE ZONA SUPER FLASH.	SI NO HAY ENTREVISTAS SE ENVIARÁ RESUMEN COMPLETO DEL PARTIDO.	
41	FT+4:45	FT+6:45	02:00 MIN	RESUMEN COMPLETO DEL PARTIDO.	RESUMEN COMPLETO DEL PARTIDO CON DIFERENTES ÁNGULOS E INCIDENTES MÁS IMPORTANTES DEL ENCUENTRO ACOMPAÑADOS DE SONIDO AMBIENTE Y EN ORDEN CRONOLÓGICO CON COMENTARIOS	
42	FT+6:45	FT+6:55	00:30 MIN	PANORAMICA DEL ESTADIO.	COMENTARISTAS CIERRAN LA TRASMISIÓN.	
43	FT+6:55	FT+7:00	00:15 SEG	CIERRE CON GRÁFICAS.		GRÁFICA DE DERECHOS RESERVADOS.
44	FT+7:00			ENVÍO DE ENTREVISTAS EN ZONA FLASH.	ENTREVISTA EN CÁMARA CON PANCARTA DE PATROCINADORES DE CONMEBOL (PREVIAMENTE AGENDADO).	GRÁFICA DE DERECHOS RESERVADOS.
45	FT+7:00			CONFERENCIA DE PRENSA	CONFERENCIA DE PRENSA A UNA SÓLA CAMARA	

MRO para penales

No hay un intervalo definido entre el final del tiempo extra y el inicio de los tiros penales. El árbitro elige el arco en el que se realizarán los penales y esta información será transmitida a la emisora principal por el delegado de la CONMEBOL una vez que se conozca.

En el período anterior al inicio de los penales, la emisora principal debe continuar cubriendo las actividades en el estadio, incluidos los preparativos de los equipos para los penales y varias tomas en la multitud. No se permiten cámaras de TV (incluidas las cámaras de difusión y los equipos de ENG) en ningún lugar del campo de juego durante este período.

PENALTIS MRO					
ITEAM	INICIO	FINAL	DURACION	EN PANTALLA	DESCRIPCION
	DESPUES DEL TIEMPO EXTRA	AET+03.00	03:00 MIN	JUGADORES EN LA CANCHA Y TOMAS DEL PÚBLICO. JUGADAS CLAVES DEL TIEMPO EXTRA.	LA ACCIÓN IMPORTANTE DEL TIEMPO EXTRA EN UNA EDICIÓN CORTA DE UN MOMENTO CLAVE. EN CASO DE NO TERMINAR EN PENALES SE MOSTRARÁN JUGADORES Y PÚBLICO.
	AET+03.00	INDEFINIDO	INDEFINIDO	JUGADORES EN LA CANCHA	
					INICIO DE LOS PENALTIS

* No se garantiza un tiempo mínimo entre el final del tiempo extra y el inicio de los penales.

Después del tiempo extra / penales

La cobertura es continua y el director del partido debe proporcionar una cobertura equilibrada de ambos equipos.

FINALIZACIÓN DEL ENCUENTRO DESPUÉS DEL TIEMPO EXTRA/PENALTIS (SÓLO JUEGOS DE VUELTA)						
ITEAM	INICIO	FINAL	DURACION	EN PANTALLA	DESCRIPCION	GRAFICAS
	FT	FT+02.00	02.00 MIN	JUGADORES EN LA CANCHA Y TOMAS DEL PÚBLICO. JUGADORES ABANDONANDO EL TERRENO DE JUEGO.		MARCADOR FINAL (10 SEG) Y SE DEJARÁ 40 SEGUNDO DESPUÉS DEL SILBATAZO FINAL.
	FT+02.00	FT+03.00	01.00 MIN	TOMA PANORAMICA DEL ESTADIO.		PAQUETE GRÁFICO (1 MIN) INCLUYE: ESTADISTICAS FINALES DE AMBOS EQUIPOS.
	FT+03.00	FT+05.00	02.00 MIN	RESUMEN COMPLETO DEL SEGUNDO TIEMPO.	MÚLTIPLES ÁNGULOS DE TODOS LOS GOLES E INCIDENTES OCURRIDOS, CON TOMAS DE DIFERENTES CÁMARAS Y SONIDO AMBIENTE.	
	FT+05.00	FT+08.00	03.00 MIN	LAS ENTREVISTAS GRABADAS EN ZONA SUPER FLASH.	EN CASO QUE NO HAYA ENTREVISTAS EL RESUMEN SE EXTENDERÁ A 180 SEG.	
	FT+08.00	FT+08.20	00.20 SEG	SECUENCIA DE VIDEO FINAL		

FINALIZACIÓN DEL ENCUENTRO DESPUÉS DEL TIEMPO EXTRA /PENALTIS (SÓLO EN RONDAS DE ELIMINACIÓN)						
ITEAM	INICIO	FINAL	DURACION	EN PANTALLA	DESCRIPCION	GRAFICAS
	FT	FT+02.00	02.00 MIN	JUGADORES EN LA CANCHA Y TOMAS DEL PÚBLICO. JUGADORES ABANDONANDO EL TERRENO DE JUEGO.		MARCADOR FINAL (10 SEG) Y SE DEJARÁ 40 SEGUNDO DESPUÉS DEL SILBATAZO FINAL.
	FT+02.00	FT+03.00	01.00 MIN	TOMA PANORAMICA DEL ESTADIO.		PAQUETE GRÁFICO (1 MIN) INCLUYE: ESTADISTICAS FINALES DE AMBOS EQUIPOS.
	FT+03.00	FT+05.00	02.00 MIN	RESUMEN COMPLETO DEL SEGUNDO TIEMPO.	MULTIPLES ÁNGULOS DE TODOS LOS GOLES E INCIDENTES OCURRIDOS, CON TOMAS DE DIFERENTES CÁMARAS Y SONIDO AMBIENTE.	
	FT+05.00	FT+08.00	03.00 MIN	LAS ENTREVISTAS GRABADAS EN ZONA SUPER FLASH.	EN CASO QUE NO HAYA ENTREVISTAS EL RESUMEN SE EXTENDERÁ A 180 SEG.	
	FT+08.00	FT+08.20	00.20 SEG	SECUENCIA DE VIDEO FINAL		
	FT+08.20	FT+09.00	00.40 SEG	TOMA PANORÁMICA DEL ESTADIO.	TOMA PANORÁMICA LIMPIA (30 SEG).	
	FT+08.50	FT+15.00	06.00 MIN	RESUMEN COMPLETO DEL PARTIDO.	MULTIPLES ÁNGULOS DE TODOS LOS GOLES E INCIDENTES OCURRIDOS, CON TOMAS DE DIFERENTES CÁMARAS Y SONIDO AMBIENTE.	
	FT+15.00	FT+60.00	45.00 MIN	CONFERENCIA DE PRENSA EN VIVO		

La cobertura es continua y el director del partido debe proporcionar una cobertura equilibrada de ambos equipos.

4.3 REQUISITOS ADICIONALES DE DIFUSIÓN DEL HOST

4.3.1 Fuente de energía - Producción multilateral

Es responsabilidad de la emisora principal garantizar que haya una fuente de energía redundante disponible para la producción multilateral para garantizar una cobertura ininterrumpida. Esto incluye la provisión de un generador de energía (es decir, un sistema de paquete doble). También se debe proporcionar energía ininterrumpida redundante al móvil de producción principal, a la SNG(s) local y la furgoneta GLT (si así lo requiere el proveedor de GLT).

La cámara 1 más el audio de emergencia (integrado) debe estar disponible en un UPS de 20 minutos (fuente de alimentación ininterrumpida). Un cable separado con esta cámara 1 en la alimentación de UPS debe ser proporcionada por el HB al SNG para uso de emergencia.

4.3.2 Cableado - producción multilateral

El HB es responsable de la instalación del cable en todas las posiciones de transmisión del host.

El HB es responsable de entregar todas las señales multilaterales al punto final de la transmisión, que es el uplink o el flypack. Se requiere que el HB proporcione un cable principal y uno de respaldo para cada uno de los servicios de transmisión.

Para ofrecer mayores niveles de redundancia en caso de pérdida de energía principal, se utilizará un UPS para alimentar la CCU de la cámara 1. Los micrófonos insertados en el cabezal de la cámara deben estar incrustados dentro de la cadena de la cámara en el track 1 y el track 2 de esta señal de cámara HDSDI antes de pasar al camión satelital con un cable coaxial adecuado.

Los requisitos de cableado adicionales (es decir, para los Servicios de Próxima Generación, la posición del controlador LED y para la tecnología en línea de meta) se describirán cuando sea necesario.

4.3.3 Instalaciones pre y post-partidos unilaterales y de juego

Las emisoras anfitrionas deben proporcionar servicios unilaterales antes y después del partido a las emisoras visitantes, además de diversos servicios de soporte para la CONMEBOL o FC Diez y asistencia para las emisoras visitantes con sus propias instalaciones en el sitio.

Como mínimo, las emisoras anfitrionas deben garantizar la provisión de cámaras en vivo y las instalaciones de juego. Estos se ofrecen solo en combinación con las transmisiones satelitales que deben reservarse a más tardar a las 12.00 del mediodía del martes anterior a la semana de partido en la señal multilateral a través de la CONMEBOL o FC Diez.

Para los servicios unilaterales posteriores al partido, habrá disponible una ventana de entrevista flash multilateral, ajustada de acuerdo con las reservas. Los organismos de difusión que reserven este servicio realizarán sus entrevistas de acuerdo con el orden de prioridades y cuando los jugadores y entrenadores estén disponibles.

4.3.4 Posiciones para comentarios

Los Host Broadcasters deben proporcionar al menos una posición de comentarios completamente equipada que conste de una unidad de consola de comentarios para dos comentaristas (con el programa limpio de la señal del host entrante) y 2 monitores de programa de 17” (o más grandes). Se prefieren los micrófonos de auriculares con dos micrófonos de solapa como respaldo. La cabina de comentarios en sí (la estructura o posición) con muebles será proporcionada por el equipo anfitrión dentro de la infraestructura del estadio. También se pueden requerir instalaciones adicionales para el stand de comentarios y, de ser así, se reservarán con la CONMEBOL por adelantado.

Además, se requiere que los HB ayuden y asistan entregando a los comentaristas del RH un programa de señal sucia si se solicita (consulte la hoja de tarifas). La señal se pondrá a disposición en la lista del HB a través de las instalaciones de SNG en el sitio. Si se solicita, el programa con la señal sucia se cableará a la posición de comentario equipada del RH.

4.3.5 Requisitos de intercomunicación

Se solicita a la emisora principal que proporcione equipos para la comunicación (intercomunicadores) entre las siguientes ubicaciones: Entre el Delegado de Conmebol y/o Venue Manager y el móvil de producción: La posición está normalmente ubicada cerca de los bancos de sustitutos. Además, se requiere que el HB proporcione un sistema de comunicaciones entre el móvil de producción y la posición del delegado de Conmebol y/o Venue Manager, junto con el cableado necesario. El HB debe proporcionar comunicación entre el móvil de producción y el “Centro de producción (HUB)”.

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LOS CIRCUITOS DE INTERCOMUNICACIÓN

- Beltpack para el delegado de CONMEBOL (campo de juego) para comunicarse con el productor del partido en el móvil de producción
- Radio talkback para comunicarse con el productor y el director en el

móvil de producción a través de la matriz de comunicaciones

- El reportero de campo conectado al IFB a través de TBU a un estudio remoto (acceso telefónico)
- Línea de coordinación de cables desde el móvil de producción al HUB a través de TBU (acceso telefónico)
- Director talkback a y en reverso de todas las cámaras cableadas a través de la matriz

4.3.6 Requisitos de Grabación del Host Broadcaster

Estas grabaciones son de la mayor importancia y es esencial que las emisoras anfitrionas cooperen para cumplir con los requisitos enumerados a continuación.

GRABACIONES MAESTRAS

Las emisoras anfitrionas deben proporcionar una grabación maestra del juego completo (señal del partido), así como una compilación del EVS de otras señales ISOCAM seleccionadas. El representante de FC Diez o el productor del HB recogerán las grabaciones después del juego, que luego serán enviadas al HUB de Conmebol en San Isidro, Buenos Aires vía DHL.

Para garantizar que se capture todo el partido, los transmisores anfitriones deben comenzar a grabar 20 minutos antes del inicio y finalizar cinco minutos después del final del MRO. Las grabaciones maestras siempre deben proporcionarse en dos cintas o discos separados.

La grabación debe ser HD y grabada en una cinta HDCAM o en un disco XDCAM HD. El código de tiempo debe ser la hora local y el audio debe configurarse de la siguiente manera:

- Canal 1 y 2: efectos estéreo limpios.
- Canal 3 y 4: efectos estéreo limpios

GRABACIONES DE CÁMARAS AISLADAS (ISOCAM) Y EVS

Una grabación ISOCAM es una grabación desde una sola cámara. El HB debe incluir todas las demás tomas aisladas relevantes en la compilación del EVS, en lugar de proporcionar grabaciones completas individuales de cada

cámara aislada en cinta.

Todas las grabaciones de ISOCAM deben contener el sonido ambiental asociado y contener un código de hora del día idéntico al de la grabación maestra del partido.

Las emisoras anfitrionas también deben proporcionar el EVS en una cinta HDCAM o en un disco XDCAM HD con código de tiempo ininterrumpido. Todas las imágenes de ISOCAM deben contener el sonido ambiental asociado. Los requisitos son los siguientes:

- Debería haber al menos tres minutos de acción por cámara. Donde se proporciona cualquier secuencia de video en cámara súper lenta, este debe ser descargado tanto como súper lento como a toda velocidad.
- Todos los ángulos de todos los incidentes principales (goles, tiros, salvamentos y faltas que conduzcan a un penal o tarjeta roja) deben incluirse en orden cronológico.
- Se deben incluir tomas buenas de habilidad, ataques, cabezazos, primeros planos de jugadores y gerentes y buenas reacciones de los fanáticos, todo lo que pueda considerarse como una toma como para un posterior estilo musical.

Cuanto más imágenes se puedan suministrar, mayor será la calidad de la compilación ISOCAM del final del día del partido.

GRABACIONES EN MEMORIAS USB

Inmediatamente después del final del partido, la emisora principal debe proporcionar a la CONMEBOL o al Venue Manager con cinco grabaciones de memoria USB de la cobertura del partido. Estas grabaciones deben incluir la señal sucia multilateral del partido con efectos de sonido internacionales (sin comentarios) en el siguiente formato: H264 a 4Mbps 1920_1080.

La CONMEBOL también puede solicitar una grabación después del partido con fines disciplinarios, en cuyo caso la emisora principal también debe proporcionar esto tan pronto como sea posible.

La CONMEBOL asistirá a las emisoras anfitrionas al proporcionar cinco

memorias USB 3.0 para suministrar las grabaciones de los partidos. Sin embargo, tenga en cuenta que si estas memorias USB no son compatibles con el hardware de grabación de la emisora principal en el sitio, es responsabilidad de las emisoras anfitrionas proporcionar memorias USB a su propio costo. Las memorias USB deben estar formateadas en exFAT.

Si no es el representante de FC Diez, se debe entregar el USB al delegado de CONMEBOL.

OPERACIONES DEL LED

PRUEBA DE CALIBRACION DE COLOR

Los tableros LED se utilizarán durante algunos partidos de la CONMEBOL Libertadores y CONMEBOL Sudamericana. Para confirmar que los colores de la placa de LED son correctos, se debe completar una prueba de calibración de color MD-1 bajo condiciones de luz del partido (es decir, en la oscuridad con luces de inundación de estadio completo). La hora exacta de la prueba será confirmada por el CONMEBOL VOBM y durará aproximadamente 30 minutos.

El HB debe proporcionar la señal de la cámara a la posición de control del LED. Este debe instalarse el MD-1 adecuadamente antes de la prueba de calibración de color.

Para la prueba de calibración de color, el HB debe proporcionar:

- Un operador de cámara o técnico en la cámara uno;
- La apertura de una cámara con el mismo balance de blancos y la misma combinación de colores que se utilizará en la noche de partido;
- Técnicos apropiados de apoyo en el móvil de producción

Después de que se haya completado la prueba de calibración del LED, el HB debe asegurarse de que no se realicen cambios en la configuración de la cámara uno y que todas las demás configuraciones de la cámara coincidan con la cámara uno (esto se puede completar en el MD).

4.4 ASPECTOS OPERACIONALES EN EL ESTADIO

4.4.1 Operaciones en el día del partido

El HB debe proporcionar la señal multilateral a la posición de control del LED en el día del partido.

SISTEMA DE VIDEO Y CIRCUITO CERRADO DE TV

A solicitud de la CONMEBOL, la emisora principal debe proporcionar la señal multilateral y/o cualquier otro canal de información según lo aconseje la CONMEBOL a un punto designado para que pueda ser distribuida en el sistema de circuito cerrado de TV, por ejemplo, en áreas de hospitalidad y paneles de video del estadio.

DÍA DEL PARTIDO

El director de cámaras del partido, el productor, el gerente de producción, el representante del FC Diez, el jefe de piso (“Floor Manager”) y el delegado de CONMEBOL deben tener una reunión a las 12.00 del día del partido para repasar todos los planes para el MD.

PROCEDIMIENTOS DEL LOCAL

Al llegar al estadio, las emisoras deben comunicarse con un miembro del equipo de la CONMEBOL o el Venue Manager para recoger las tarjetas de acreditación, los pases de estacionamiento y cualquier otro dispositivo de acceso relevante que permita el ingreso al recinto de TV y a las instalaciones del estadio (recuerde solicitar todas las credenciales y pases a más tardar a las 12.00 del mediodía, siete (7) días antes del MD a la CONMEBOL o a FC Diez). El HB proporcionará asistencia técnica para la instalación de cables y equipos en las diferentes posiciones.

Todas las operaciones del local, incluidas las instalaciones y el aparejo, deben completarse de manera segura y cumplir con los requisitos locales de salud y seguridad.

Todo el equipo de la emisora debe almacenarse siempre de forma segura y en lugares seguros (por ejemplo, las cajas o estuches de cámaras no deben almacenarse en la plataforma de la cámara principal). A nivel de campo, todo el equipo debe colocarse y moverse siempre de acuerdo con las normas de seguridad locales.

4.4.2 Acreditación

SISTEMA DE ACREDITACIÓN

Toda acreditación se tendrá que hacer por medio del departamento designado por FC Diez Media. Todas las peticiones se someterán por escrito y deberán enviarse en el documento del call sheet/techbook en un periodo mínimo de 7 días antes del partido.

PECHERAS/ CHALECOS

Todos los profesionales involucrados en la operación de transmisión son obligados a utilizar las respectivas credenciales y/o chalecos, y seguir las directrices de control de acceso establecidas por la CONMEBOL. Desde operadores de cámaras, técnicos de TV, presentadores de la emisora principal y las emisoras unilaterales, en especial los que tengan su operación en el terreno de juego desde KO-1h hasta el final del partido. Los profesionales deberán seguir las orientaciones de los oficiales de partido de la CONMEBOL.

La CONMEBOL si reserva el derecho de modificar/incrementar el sistema de acreditación de acuerdo con las necesidades operacionales de la competencia.

Cada emisora es responsable de recolectar todas las pecheras de TV después del partido y devolverlos a la oficina de CONMEBOL dentro de los 90 minutos posteriores al final del partido.

4.4.3 Instalaciones de Tv

Los clubes brindan una área de estacionamiento clara, sólida y uniforme para los vehículos de producción de los emisores de la CONMEBOL Libertadores / CONMEBOL Sudamericana , incluidos los móviles de producción, camiones de licitación, generadores, vehículos satelitales de uplink, camionetas multiservicio y cualquier otro vehículo técnico y de soporte que pueda ser necesario.

Esta área contará con seguridad las 24 horas por parte del club local a partir



de la llegada de los primeros vehículos de transmisión. Las instalaciones deben estar bien iluminadas y tener un drenaje adecuado (en caso de lluvia).

Las emisoras anfitrionas son responsables de producir un plan detallado para las instalaciones de TV. Este plan debe presentarse a más tardar a las 12.00 horas del mediodía, siete (7) días antes del MD, a la CONMEBOL o a FC Diez.

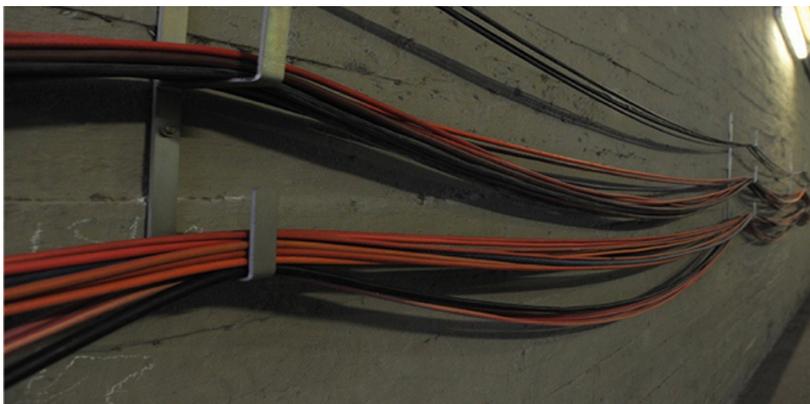
Un representante técnico de la emisora principal con autoridad para la toma de decisiones debe estar en el sitio cuando llegan las emisoras visitantes. El HB debe poner a disposición de FC Diez o del representante de FC Diez el contacto de su representante técnico.

Las emisoras visitantes deben proporcionar detalles precisos del vehículo, incluidas las dimensiones (con dimensiones “en uso” para vehículos en expansión), detalles de registro y detalles sobre los tiempos de llegada para ayudar a la emisora principal con la producción del plan de estacionamiento de las instalaciones de TV. La emisora principal es a su vez también responsable de coordinar todos los arreglos de estacionamiento de TV que involucran a las emisoras visitantes y al club local.

CABLEADO

El cableado es responsabilidad de cada emisora relevante. En general, se aplican las siguientes pautas:

- Los cables no deben causar ninguna obstrucción ni ser un peligro para la seguridad y deben cumplir con las normas locales de seguridad.
- Los cables no deben tenderse sobre los paneles publicitarios.
- Deben tomarse medidas para garantizar que los cables sean lo más discretos posible dentro del estadio y el área que rodea el campo.
- Donde sea necesario, se deben usar puentes para cables, cubiertas de cables, ganchos para cables, esteras para cables, vendajes para estadios y otros medios para hacer que los cables sean seguros.
- La emisora principal debe brindar asistencia a los difusores visitantes para garantizar que se cumplan todas las necesidades de cableado.
- Todas las instalaciones de cable deben completarse como mínimo cinco horas antes del inicio del partido.
- Si un estadio está preconectado, el cableado se suministra de forma gratuita a todas las emisoras, independientemente de si el cableado existente es propiedad de una emisora o del club o estadio en sí. En caso de que el cableado previo sea propiedad de una emisora que no sea el HB, entonces el uso de este cableado previo debe ser discutido y acordado con las partes relevantes.



4.4.5 Equipos de ENG

Los equipos de ENG de las emisoras de CONMEBOL Libertadores / CONMEBOL Sudamericana pueden realizar actividades desde las posiciones que se describen a continuación, antes, durante y después del partido, con asignación de instalaciones y acceso sujeto al espacio y orden de

prioridades. La CONMEBOL se reserva el derecho de limitar el número de posiciones de la tripulación de ENG en algunos lugares debido a restricciones de espacio.

Los equipos de ENG deben constar de un máximo de dos personas: un operador de cámara y un reportero, productor o asistente de cámara. Un tercer miembro en el equipo tendrá que sentarse en un asiento de observador durante el partido (si está disponible) y no se le permite estar en la zona de paso o en el área del túnel.

Las operaciones de ENG no deben interferir con la cobertura de la emisora principal en ningún momento y los equipos de ENG no pueden ingresar al campo en ningún momento.

Cualquier equipo de ENG que no se adhiera a los principios anteriores puede tener su acreditación retirada para el partido en cuestión y tener acceso limitado o nulo a futuros partidos.

Equipos de ENG, reglas:

- Durante la entrada del jugador en el campo y las alineaciones del equipo, los equipos pueden ocupar la misma posición que los fotógrafos en la línea cercana. No se permiten stand-ups.
- Los equipos deben moverse en posición detrás de los arcos antes del saque inicial.
- Durante el partido: detrás de los tableros publicitarios y la línea de gol en ambos extremos.
- Los equipos deben abstenerse de filmar continuamente a la multitud, y no pueden grabar ninguna entrevista o stand-up durante el partido.
- Los equipos pueden cambiar los extremos al medio tiempo, solo con espacio y en acuerdo con otros equipos.
- En el caso de los tiros penales, los equipos pueden pasar a la línea de portería donde tienen lugar los penales, siempre que haya suficiente

espacio.

- Postpartido: sala de conferencia de prensa y zona mixta sujeto a la aprobación de la CONMEBOL.

4.4.6 Posiciones del reportero de campo

Un reportero de campo es un periodista de transmisión al que se le permite sentarse cerca de los bancos de sustitutos o detrás de la portería para informar durante el partido. Las posiciones deben ser aprobadas por la CONMEBOL.

El reportero de campo debe tener un enlace de audio a través de un auricular (no se permite micrófono de mano) a la posición de comentario o al móvil de producción para poder operar desde esta área. Las posiciones de reportero de campo están disponibles para un número limitado de emisoras en cada sede. Bajo ninguna circunstancia una emisora puede reservar una posición de reportero de campo como un asiento de observador.

En general, una posición para la emisora principal y otra para la emisora visitante principal estarán disponibles junto con los bancos de suplentes, con una visión clara de los bancos relevantes. Estas dos posiciones de reportero de campo tendrán cada una espacio para dos personas (un reportero y un asistente técnico) y deben colocarse fuera del área técnica y al menos cinco metros detrás o al lado de los bancos y asientos técnicos de los sustitutos (sujeto al espacio, restricciones y la configuración del estadio).

El posicionamiento final debe ser aprobado por la CONMEBOL.

Los reporteros de campo deben permanecer sentados en todo momento durante el partido y no deben tener ningún contacto con el personal del club y los jugadores, ni permitirles el acceso a las imágenes de TV durante el partido.

Los monitores no deben ser visibles para el público en general, los jugadores o los funcionarios del club.

4.5 PRESENTACIÓN DE CAMPO Y DE POSICIONES UNILATERAL DEL CAMPO

Posición de la presentación

Los organismos de difusión anfitriones deben proporcionar un servicio de presentación/entrevista previa y posterior al partido en una posición designada al lado del campo. Las presentaciones antes del partido se cortarán en línea en el móvil de producción y estarán disponibles a través del canal multilateral de acuerdo con los tiempos de reserva específicos y la pauta o MRO. El administrador de piso designado del HB coordinará las reservas según sea necesario.

Es posible que las entrevistas flash posteriores al partido deban ser grabadas por el HB y transmitidas más tarde ya que los tiempos serán menos predecibles.

Las instalaciones deben incluir 1 x cámara (puede usar la cámara 6 en el plan de ocho cámaras o la cámara 4 en el plan de diecisiete cámaras), 1 x micrófono de mano (con 1 x micrófono de respaldo) y el IFB del reportero. El HB también debe iluminar la posición con HMI o iluminación de temperatura de color ajustada.

Las emisoras de la CONMEBOL Libertadores / CONMEBOL Sudamericana pueden realizar una presentación cerca del terreno de juego para presentar su programa, entrevistar a los invitados o entregar noticias. La ubicación y el calendario de cualquier presentación de este tipo deben acordarse de antemano con la CONMEBOL o FC Diez.

Las presentaciones paralelas están sujetas a la aprobación de la CONMEBOL y los siguientes principios generales:

- las presentaciones estarán disponibles para las transmisiones en vivo con sus propias instalaciones unilaterales en el sitio, si el espacio lo permite y siempre que no haya problemas de seguridad;
- los reporteros y equipos o materiales tales como cámaras, mesas y fondos deben mantenerse fuera del campo de juego siempre;
- las presentaciones siempre deben realizarse fuera del área técnica, y todo el equipo debe ser retirado del área de presentación a la hora acordada con la CONMEBOL y el FC Diez (en principio, al menos 20 minutos antes del inicio en lugares donde no es necesario atravesar el túnel de los jugadores o el área técnica para salir del campo);

- los entrenadores/jefes o entrenadores asistentes pueden ser entrevistados antes del partido en esta posición;
- invitados, celebridades, jugadores no incluidos en la lista y funcionarios del club pueden ser entrevistados en esta posición;
- además de la instalación previa al partido, las presentaciones del lado del campo también pueden realizarse a medio tiempo y a tiempo completo, sujeto a la aprobación de la CONMEBOL;
- el uso de escritorios, carpas, paraguas, etc. está sujeto a los requisitos de seguridad, la disponibilidad de espacio y la aprobación de la CONMEBOL;
- la configuración para la presentación de medio tiempo solo se permite después de que el último jugador haya abandonado el campo. Todo el equipo debe retirarse del área de presentación cinco minutos antes de que comience la segunda mitad;
- la presentación a tiempo completo no se puede configurar antes del pitido final. Si el acceso solo es posible a través del área técnica, la emisora debe esperar hasta que el último oficial del partido y todos los jugadores hayan abandonado esa área;
- la iluminación del estadio solo está garantizada por un tiempo limitado y debe discutirse en la reunión de coordinación de partido a las 11:00 AM del MD (obligatorio para HB)
- los planes de producción exactos también deben presentarse en la reunión de coordinación.



4.5.1 Alineaciones de los equipos

Las alineaciones de los equipos se pueden descargar del sitio web de la CONMEBOL.

Los encargados de prensa del club revisarán la ortografía de todos los nombres de los jugadores con el oficial de medios de la CONMEBOL después de la reunión organizativa en el día del partido (a más tardar). Se deben utilizar los nombres de los medios que se encuentran comúnmente en CONMEBOL.com, incluso si no son necesariamente los nombres oficiales. Todos los acentos deben incluirse en los nombres de todos los jugadores.

Para el interés adicional del espectador, la emisora principal, la emisora principal visitante y el oficial de medios de CONMEBOL deben cooperar para proporcionar alineaciones de equipos tácticos.

Cada equipo indica los números y nombres de hasta 23 jugadores (así como los nombres de los oficiales presentes en el banco de suplentes) en el formulario del informe del árbitro oficial a más tardar 70 minutos antes del inicio. Los 11 primeros jugadores nombrados son la formación inicial, y los jugadores restantes son suplentes. La CONMEBOL preparará una hoja impresa de alineación del equipo y el club local ayudará con la distribución de esta lista a todos los representantes de los medios.

MANUAL DE OPERACIONES DE TV Y PRENSA 2019

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

EDITA

Confederación Sudamericana de Fútbol (CONMEBOL).

Presidente

Alejandro Domínguez W-S

Secretario General

José Astigarraga

Secretaria General Adjunta - Legal

Montserrat Jiménez

Dirección de Competiciones de Clubes

Frederico Nantes

FOTOGRAFÍA

Prensa CONMEBOL - Agencia France Presse

DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN

ONIRIA TBWA

TRADUCCIÓN

Renata Santiago

IMPRESIÓN

Industrias Gráficas NOBEL S.A.



**CREE EN
GRANDE.**

www.conmebol.com