



- CONMEBOL -

MANUAL DE OPERAÇÕES



- CONMEBOL -

CONFEDERAÇÃO SUL-AMERICANA DE FUTEBOL

Presidente: Alejandro Domínguez Wilson-Smith

Secretário-Geral: José Astigarraga

Secretária-Geral Adjunta – Legal: Monserrat Jiménez

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

Telefone: +595 21 645-781

Fax: +595 21 645-792

Correio eletrônico: secretaria@conmebol.com

Sítio web: www.conmebol.com

MANUAL DE OPERAÇÕES



CON TEÚ DO

LISTA DE TERMOS UTILIZADOS	7
CAPÍTULO I	8
<i>Introdução</i>	
CAPÍTULO II	11
<i>Estrutura Organizacional</i>	
CAPÍTULO III	13
<i>Requerimentos de Infraestrutura</i>	
CAPÍTULO IV	19
<i>Instalações Esportivas</i>	
CAPÍTULO V	30
<i>Meios de Comunicação e Operações de Imprensa</i>	
CAPÍTULO VI	38
<i>Aspectos de Organização da Partida</i>	
CAPÍTULO VII	49
<i>Segurança</i>	
<i>Protocolo de Gestão de Crises</i>	

LISTA DE TERMOS UTILIZADOS

CONMEBOL	Confederação Sul-Americana de Futebol.
FOP	<i>Field of Play</i> – Campo de Jogo, incluindo as áreas adjacentes ao campo.
Fase Preliminar	Todos os partidos das Fases 1, 2 e 3 da CONMEBOL Libertadores e todos os partidos da Primeira e Segunda Fase da CONMEBOL Sul-Americana.
Fase de Grupos	Todas as partidas da Fase de Grupos antes das Oitavas de Final.
Fase Final	Todas as partidas a partir das Oitavas de Final (Oitavas, Quartas, Semifinal e Final).
KO	<i>Kick-off time</i> (horário de início da partida). Ex.: KO-1h significa 1h antes do horário de início da partida. KO – 00:15 significa 15min. antes do horário de início da partida.
MD	<i>Match Day</i> (dia de partida). Ex.: MD-1 (match day – 1 dia = 1 dia antes da partida).
VAR	<i>Video Assistant Referee</i> – Assistente de Árbitro de Vídeo.
Zona Técnica	Área técnica definida de acordo com as Regras do Jogo, mais a posição do quarto árbitro e qualquer assento técnico adicional.

1.1 - A COMPETIÇÃO – CONMEBOL LIBERTADORES

A CONMEBOL Libertadores 2019 será disputada em 155 partidas entre os melhores clubes sul-americanos. Disputarão a edição do torneio em 2019, 47 clubes com a respectiva divisão de vagas entre os países participantes:

Argentina – 6 (seis) vagas	Equador – 4 (quatro) vagas
Bolívia – 4 (quatro) vagas	Paraguai – 4 (quatro) vagas
Brasil – 7 (sete) vagas	Peru – 4 (quatro) vagas
Chile – 4 (quatro) vagas	Uruguai – 4 (quatro) vagas
Colômbia – 4 (quatro) vagas	Venezuela – 4 (quatro) vagas

Além das vagas mencionadas, participarão da edição 2019 os clubes campeões da CONMEBOL Libertadores 2018 e CONMEBOL Sul-Americana 2018.

O Torneio será disputado em 8 fases: Fase 1, Fase 2, Fase 3 (FASE PRELIMINAR); FASE DE GRUPOS; Oitavas de Final, Quartas de Final, Semifinal e Final (FASE FINAL). Todas as fases, exceto a FINAL, serão jogadas com uma partida de ida e uma partida de volta em cada país dos clubes participantes, com base no calendário elaborado pela CONMEBOL.

Tabela de Fases - CONMEBOL Libertadores

FASE PRELIMINAR									
1ª FASE								Número de partidas	Datas
6 clubes disputam e os 3 vencedores (E1, E2 y E3) avançam para a 2ª FASE									
Equipe 1, Equipe 2, Equipe 3, Equipe 4, Equipe 5, Equipe 6								6	2
2ª FASE									
16 clubes disputam e os 8 vencedores (C1 a C8) avançam a 3ª FASE									
Equipe 7	Equipe 8	Equipe 9	Equipe 10	Equipe 11	Equipe 12	Equipe 13	Equipe 14	16	2
Equipe 15	Equipe 16	Equipe 17	Equipe 18	Equipe 19	E1	E2	E3		

3ª FASE								Número de partidas	Datas
8 clubes disputam e os 4 vencedores avançam a FASE DE GRUPOS									
C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	8	2
FASE DE GRUPOS									
32 clubes disputam, 1º e 2º de cada grupo avançam a OITAVAS DE FINAL									
Grupo A		Grupo B		Grupo C		Grupo D		96	8
A1	A2	B1	B2	C1	C2	D1	D2		
A3	A4	B3	B4	C3	C4	D3	D4		
Grupo E		Grupo F		Grupo G		Grupo H			
E1	E2	F1	F2	G1	G2	H1	H2		
E3	E4	F3	F4	G3	G4	H3	H4		
FASE FINAL									
OITAVAS DE FINAL - confrontos definidos por sorteio								Número de partidas	Datas
1A	2A	1B	2B	1C	2C	1D	2D	16	2
1E	2E	1F	2F	1G	2G	1H	2H		
QUARTAS DE FINAL									
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	8	2
SEMIFINALES									
S1		S2		S3		S4		4	2
FINAL									
Finalista 1				Finalista 2				1	1

1.2 - A COMPETIÇÃO – CONMEBOL SUL-AMERICANA

A CONMEBOL Sul-Americana 2019 será disputada em 105 partidas entre os melhores clubes sul-americanos. Disputarão a edição do torneio em 2019, 54 clubes com a respectiva divisão de vagas entre os países participantes:

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

Além das vagas mencionadas, participarão da edição 2019 os 10 (dez) clubes provenientes da CONMEBOL Libertadores 2019 (as duas equipes eliminadas com melhor performance na FASE 3 e as 8 equipes localizadas na terceira posição em seus respectivos grupos na FASE DE GRUPOS).

O Torneio será disputado em 6 fases: Primeira Fase e Segunda Fase (FASE PRELIMINAR); Oitavas de Final, Quartas de Final, Semifinal e Final (FASE FINAL). Todas as fases, exceto a FINAL, serão jogadas com uma partida de ida e uma partida de volta em cada país dos clubes participantes, com base no calendário elaborado pela CONMEBOL.

Tabela de Fases - CONMEBOL Sul-Americana

FASE PRELIMINAR									
1ª FASE								Número de partidas	Datas
44 clubes disputam y 22 avançam para a 2ª FASE									
Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 4	Equipe 5	Equipe 6	Equipe 7	Equipe 8	44	5
Equipe 9	Equipe 10	Equipe 11	Equipe 12	Equipe 13	Equipe 14	Equipe 15	Equipe 16		
Equipe 17	Equipe 18	Equipe 19	Equipe 20	Equipe 21	Equipe 22	Equipe 23	Equipe 24		
Equipe 25	Equipe 26	Equipe 27	Equipe 28	Equipe 29	Equipe 30	Equipe 31	Equipe 32		
Equipe 33	Equipe 34	Equipe 35	Equipe 36	Equipe 37	Equipe 38	Equipe 39	Equipe 40		
Equipe 41	Equipe 42	Equipe 43	Equipe 44						
2ª FASE - confrontos decididos por sorteio									
32 clubes disputam (22 da 1ª FASE + 10 da Libertadores)									
y 16 avançam para as OITAVAS DE FINAL									
E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	32	4
E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16		
E17	E18	E19	E20	E21	E22	E23	E24		

FASE FINAL									
OITAVAS DE FINAL - confrontos definidos por sorteio								Número de partidas	Datas
1A	2A	1B	2B	1C	2C	1D	2D	16	4
1E	2E	1F	2F	1G	2G	1H	2H		
QUATAS DE FINAL									
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	8	2
SEMIFINAIS									
S1	S2			S3		S4		4	2
FINAL									
Finalista 1				Finalista 2				2	2

2.1 - COMPETÊNCIAS E COMUNICAÇÃO

A CONMEBOL é responsável pela organização do Torneio, com faculdades para resolver todas as questões relacionadas. Entre suas competências estão o controle e organização das partidas, instruindo suas comissões, oficiais e funcionários com a finalidade de garantir sua realização.

A CONMEBOL é a única competente para estabelecer as obrigações, diretrizes e instruções que os clubes participantes devem cumprir sobre todos os aspectos do torneio, incluídos ao protocolo de jogo, direitos comerciais, publicidade, imprensa, credenciamento e etc. Sendo ainda, a CONMEBOL a única encarregada de autorizar ou não a permanência de pessoas no campo de jogo, incluindo profissionais de imprensa, TV, jornalistas, fotógrafos ou qualquer veículo de comunicação.

Toda a gestão e relacionamento dos clubes participantes com a CONMEBOL deverão ser realizadas por intermédio de suas respectivas Associações Membro, salvo exceções onde as mesmas Associações informem que o relacionamento possa ser realizado de forma direta, e também nas questões relacionadas aos assuntos disciplinares.

Todas as comunicações para assuntos disciplinares serão feitas através dos contatos informados pelos próprios clubes na Carta de Conformidade e Compromisso (artigo 38 do regulamento). É de inteira responsabilidade de cada club atualizar estes contatos durante a competição. Toda e qualquer atualização deverá ser comunicada pelo endereço eletrônico de mensagens: secretaria@conmebol.com e competiciones@conmebol.com, as quais só terão validade com a confirmação de recebimento pela CONMEBOL.

2.2 - EQUIPE CONMEBOL

Para cada partida válida pela competição, a CONMEBOL designará pelo menos:

- 01 Delegado de Partida (líder do grupo de oficiais)
- 01 Coordenador de Partida
- 01 Venue Manager
- Equipe de Arbitragem

- 01 Assessor de Árbitros
- 01 Oficial de Controle Antidoping

O Delegado da Partida deve chegar ao local de sua realização pelo menos em 36 horas antes do jogo ou em data anterior à ser definida pela CONMEBOL.

Igualmente, e sem qualquer prejuízo, a CONMEBOL ainda poderá indicar:

- 01 Médico de campo
- 01 Oficial de Segurança
- 01 Oficial de Marketing
- 01 Oficial de Imprensa
- Outros representantes que julgue necessário para o bom andamento da partida.

O Oficial de Segurança será responsável por garantir que os clubes e autoridades envolvidas cumpram integralmente o Regulamento de Segurança (Anexo H) parte integrante do Regulamento da Competição.

Todos os oficiais nomeados pela CONMEBOL são considerados Oficiais da Partida. Os relatórios dos Oficiais da Partida serão recebidos, analisados e avaliados com a mesma força que os relatórios dos Árbitros designados para os jogos.

2.3 VISITA E INSPEÇÕES TÉCNICAS

A CONMEBOL se reserva ao direito de enviar seus representantes para realização de visitas técnicas, inspeções e reuniões de alinhamento e planejamento operacional. Essas visitas serão realizadas com a única finalidade de auxiliar os clubes mandantes na organização da partida e todos seus aspectos relacionados e podem acontecer antes do início ou mesmo durante a própria competição, conforme se faça necessário.

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

3.1 - OVERVIEW DOS REQUERIMENTOS

Os requerimentos estabelecidos, no regulamento das competições e neste manual, visam garantir a melhor condição de infraestrutura para que os clubes participantes possam disputar a competição em alto nível, bem como todos os profissionais envolvidos possam desenvolver seu trabalho criando o ambiente para um espetáculo digno para o público presente nos estádios e espectadores da transmissão.

3.2 - CAPACIDADE DO ESTÁDIO

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

CONMEBOL LIBERTADORES

FASE Preliminar (FASE 1, 2 e 3)	7.500
FASE de grupos.....	10.000
Oitavas de Final e Quartas de Final.....	20.000
Semifinal.....	30.000

CONMEBOL SUL-AMERICANA

Primeira e Segunda Fase.....	7.500
Oitavas de Final e Quartas de Final.....	20.000
Semifinal.....	30.000

Cada Associação Membro será responsável por certificar a capacidade mínima dos estádios pelos clubes participantes da Competição.

Especificamente para a realização das partidas finais, a CONMEBOL ao seu próprio juízo, definirá os estádios que tenham a capacidade operacional de acolher um evento desta magnitude, considerando não só a capacidade mínima estabelecida, mas também aspectos de segurança, conforto, áreas de trabalho para a imprensa, hospitalidade, etc. Com este propósito, a CONMEBOL deverá emitir informe correspondente.

A CONMEBOL poderá, a qualquer momento, realizar inspeção dos estádios

indicados e caso a capacidade informada anteriormente não corresponda a realidade, aplicar as sanções disciplinares cabíveis.

Não será permitido a instalação de arquibancadas temporárias nos estádios indicados para alcançar o número mínimo de assentos exigidos no regulamento e no manual.

Finalmente, a CONMEBOL em virtude de suas prerrogativas, pode ordenar a mudança de local de realização de uma partida para estádios com maior capacidade, conforto, segurança ou mesmo quando identificar circunstâncias de maior risco/ou assuntos relacionados à segurança em casos de número maior de público visitante, histórico de problemas anteriores, risco de enfrentamento de torcidas, etc.

3.3 - FORNECIMENTO DE ENERGIA, ÁGUA E OUTROS RECURSOS

Os clubes mandantes deverão garantir o fornecimento de Energia, Iluminação, Água e todos recursos adicionais que se façam necessários para a realização da partida pela competição, considerando também a operação de todos parceiros e apoiadores envolvidos.

Caso não seja garantido o fornecimento de algum recurso necessário, por ação direta do clube mandante, que venha a causar atraso ou prejuízo à realização da partida conforme a data e horário estabelecidos, a CONMEBOL se reserva o direito de aplicar as sanções disciplinares cabíveis.

3.4 - ENERGIA

O clube mandante deve garantir o fornecimento ininterrupto de energia suficientemente mensurada para viabilizar a operação e transmissão da partida e todas as atividades relacionadas à operação da mesma. Deve-se recordar da obrigatoriedade de contar geradores para garantir a não interrupção de energia para iluminação do campo de jogo durante a realização da partida, em nenhuma hipótese.

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

3.5 - SISTEMA DE ILUMINAÇÃO

Como estabelecido no Regulamento de Licença de Clubes, os Estádios indicados deverão obrigatoriamente contar com sistema de iluminação artificial para possibilitar a realização da partida e sua transmissão, conforme os requerimentos abaixo descritos para a edição 2019, assim como a referência para os próximos 3 anos:

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

Ev= iluminação vertical

3.6 - CONTROLE DE ACESSO

O estádio indicado pelo clube mandante deverá dispor de sistemas de controle de acesso, externos e internos, preferencialmente eletrônicos, afim de evitar que pessoas sem ingresso ou credenciais de trabalho estejam presentes dentro dos estádios durante a realização das partidas.

Ainda, vale ressaltar que o Regulamento de Segurança estabelece lista de objetos proibidos que não poderão adentrar o evento, sob qualquer circunstância. A lista completa se encontra disponível no Capítulo VII - artigo 25 do Regulamento de Segurança.

3.7 - SISTEMA DE SOM

Os estádios devem estar equipados com sistema de som para comunicação com os presentes (Public Address System). O funcionamento do sistema de som não pode ser afetado em casa de falha do fornecimento de energia da rede principal. A sonorização do estádio será utilizada para todos os anúncios relativos à partida, para a execução dos hinos e mensagens das autoridades, caso sejam necessários.

O clube mandante deverá dispor de operador/anunciador pelo menos 1 hora antes da abertura dos portões até 1 hora após o término da partida, para garantir a segurança e informação no acesso e saída do público.

3.8 - PLACARES E TELÕES

Deve estar disponível, placar com a capacidade de informar corretamente ao público presente as informações sobre o andamento da partida, como: tempo de partida, placar, gols, cartões, acréscimo etc. O placar deve ser operado de forma coordenada com o sistema de som para garantir a informação de todos os presentes.

É permitida a transmissão da partida que está sendo jogada nos telões, desde que seja feito sem nenhuma publicidade. Também é permitida a exposição do tempo de partida nos placares ou telões dos estádios com a finalidade de informar o público. Entretanto, devem ser mostrados apenas até o 45º minuto de cada tempo regulamentar, e até o 15º minuto de cada tempo da prorrogação (se for o caso).

IMPORTANTE: É terminantemente PROIBIDO A REPRODUÇÃO DE REPLAY de qualquer jogada ou lance da partida nos telões do estádio.

3.9 - ACESSO À INTERNET

Deverá ser obrigatoriamente disponibilizada conexão de internet sem fio de alta velocidade (Wi-Fi) nos seguintes locais:

- Vestiários de Árbitros e Oficiais: para garantir o envio das informações da partida no sistema COMET da CONMEBOL;
- Sala de trabalho do Delegado da Partida e Equipe de Trabalho da CONMEBOL (*pode ser disponibilizada por cabo de rede*)

3.10 - SALAS E ESPAÇOS DE TRABALHO - EQUIPE CONMEBOL

Deverá ser disponibilizado, pronto para uso a partir do MD-2, uma sala de trabalho para o Delegado da Partida, contendo:

- Computador com acesso à internet de alta velocidade;
- Mobiliário de escritório (Mesas e cadeiras);
- Impressora (com cartuchos, papel e demais insumos)
- Telefone

Além disso, deverá ser disponibilizada, pronta para uso a partir do MD-1, uma sala de trabalho para a equipe de trabalho da CONMEBOL (6 pessoas), contendo:

- Computador com acesso à internet de alta velocidade;
- Mobiliário de escritório (Mesas e cadeiras);

É responsabilidade do clube mandante disponibilizar uma sala ou espaço para a Reunião de Coordenação de Partida, na manhã do MD, contendo:

- Capacidade mínima de 16 pessoas sentadas (preferencialmente em formato de U);
- Computador, projetor e tela de projeção para apresentação;

Essa sala deverá ser preparada da seguinte forma:



3.11 - ÁREA DO CONTROLE ANTIDOPING

Os estádios deverão impreterivelmente contar com uma sala exclusiva designada para o trabalho da área do controle antidoping, que deve ser devidamente ter identificação na porta de acesso.

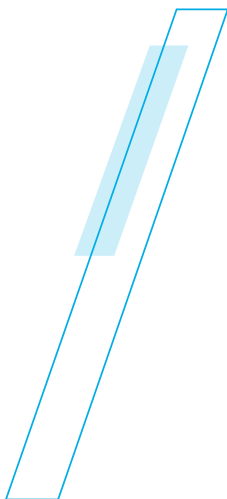
A sala de controle Antidoping deverá estar próxima aos vestiários das equipes e dos árbitros, sem acesso de público ou meios de comunicação ou imprensa.

Adicionalmente, a sala deverá estar equipada com os seguintes itens:

- Ar condicionado em bom estado de manutenção e funcionamento;
- 04 cadeiras para os jogadores sorteados/designados para o controle antidoping;
- 04 assentos para os médicos e equipe;
- 01 Mesa ou escrivaninha de trabalho;
- 01 Ventilador;
- 01 Geladeira em boas condições com bebidas e/ou lanches incluídos;
- Chuveiro com água fria e quente;
- Banheiro equipado com vaso sanitário, urinol e pia;
- Porta com chave;
- Iluminação adequada;
- Televisão com sinal da transmissão oficial da partida;

3.12 - HOSPITALIDADE

Para todos os jogos a partir das OITAVAS DE FINAL, os estádios deverão possuir uma área mínima de 350m², próxima dos melhores assentos (os assentos que estejam localizados nas arquibancadas laterais, entre as linhas das grandes áreas), para a montagem da área de hospitalidade dos patrocinadores da CONMEBOL, que deverá ser cedida para a CONMEBOL sem nenhum custo. Esse espaço deve estar disponível desde MD-2 (desde às 12h) até MD+1 (até às 12h) para a montagem e desmontagem e deve possuir pontos de energia.



4.1 - CAMPO DE JOGO (FIELD OF PLAY OU FOP)

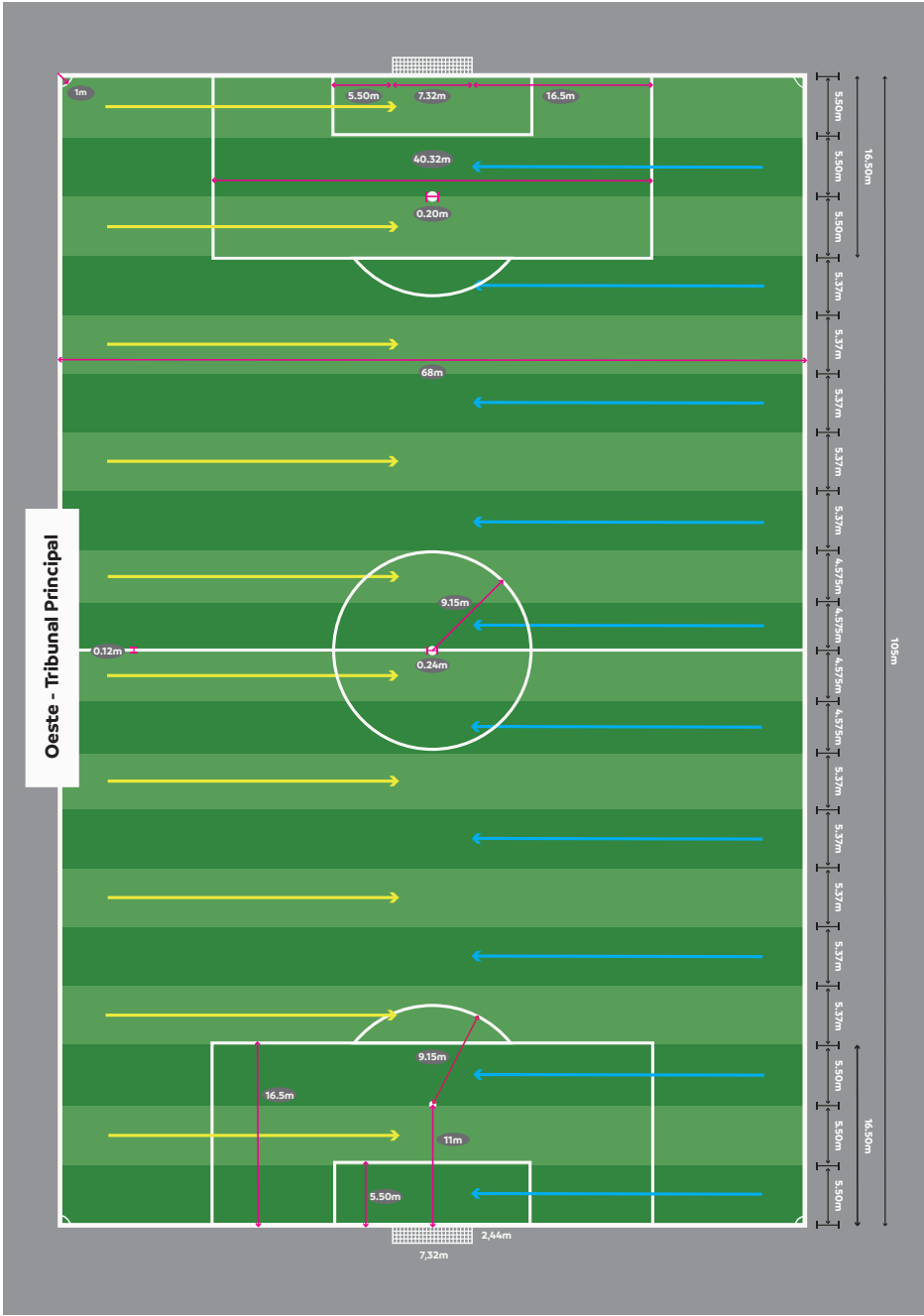
O clube mandante é o responsável por garantir que todos os recursos e procedimentos de manutenção e preparação do campo de jogo estejam disponíveis e sejam realizados em tempo para garantir a melhor superfície possível, nivelada e com altura correspondente de corte. Ainda é fundamental que seja garantido a disponibilidade e bom funcionamento do:

- Sistema de drenagem adequados ao clima local para garantir a realização das partidas sob adversidades climáticas;
- Sistema de irrigação preferencialmente automática que permita a distribuição homogênea da lâmina de água pela superfície, permitindo o bom desenvolvimento do gramado e o protocolo de irrigação que antecede a partida;
- Equipamentos de corte, manutenção e preparação adequados à necessidade;

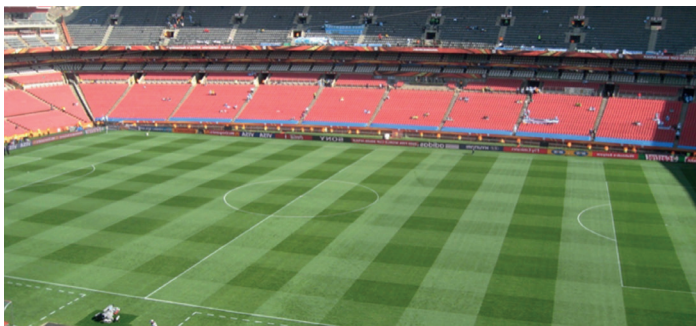
As dimensões do campo de jogo devem ser preferencialmente de 105m x 68m (mínimo de 100m x 64m e máximo de 110m x 75m). A recomendação é que a altura do gramado permaneça entre 20mm e 25mm, não podendo a princípio estar acima disto, garantindo que ele todo seja cortado na mesma altura. Ainda, é fortemente recomendado que se utilize as linhas de corte perpendiculares às linhas laterais, de acordo com a ilustração abaixo.

Os responsáveis pelo campo de jogo devem se atentar para as marcações das linhas da forma correta, considerando o tamanho das linhas, medidas das marcações, distâncias e padrões de corte. Segue abaixo uma ilustração com as medidas padronizadas de acordo com as normas estabelecidas pelas leis do jogo da IFAB.

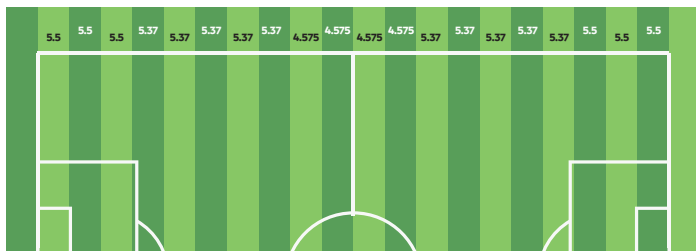
Imagem 1 - Padrões de corte transversal



O corte do gramado com as faixas transversais é um ponto bastante sensível na preparação dos gramados. Além da questão estética para o público e transmissão do jogo na televisão, auxilia a equipe de arbitragem em lances difíceis. Dessa forma, recomendamos fortemente que o corte dos gramados siga o padrão descrito nesse manual.



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



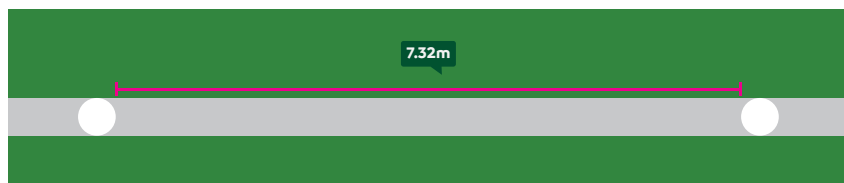
Cuidados na marcação do Campo:

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

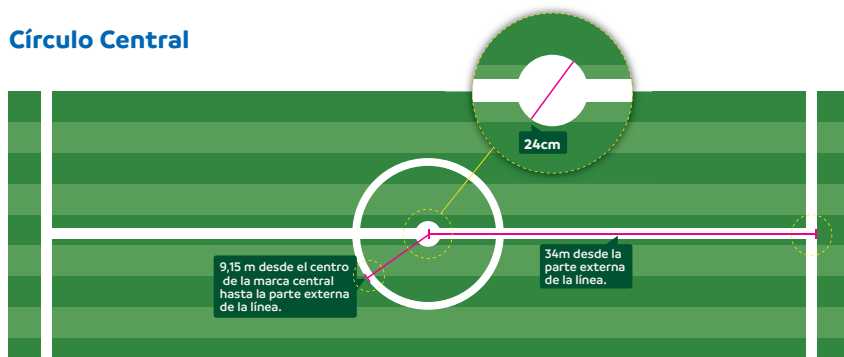


SUPERFÍCIE DO CAMPO DE JOGO

Linha do Gol

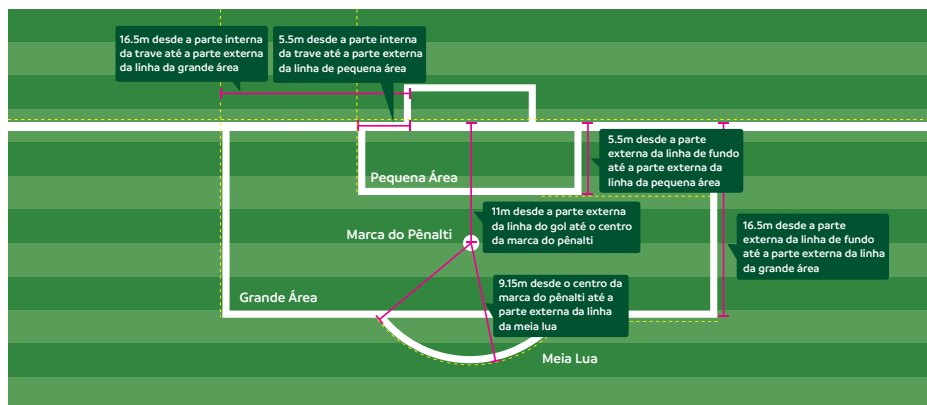


Círculo Central



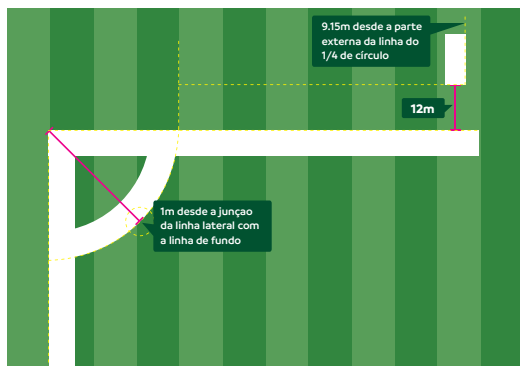
- Posição centro da marca central = 34m, desde a parte externa da linha lateral (considerando um campo com 68m de largura)
- Raio do círculo central = 9,15m, desde a parte externa da linha do círculo até a marca central)
- Diâmetro da marca central = 24cm

Pequena e Grande Área



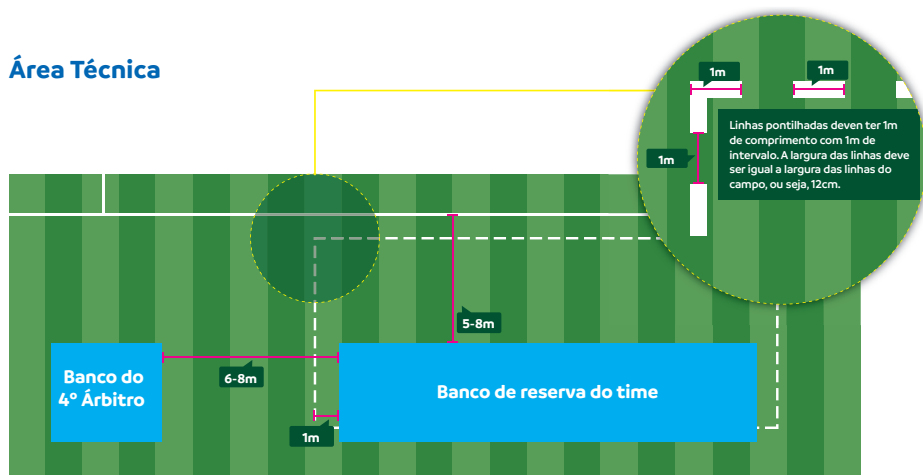
- Pequena área = 5,5m, desde a parte interna de cada trave até a parte externa de cada linha e 5,5m desde a parte externa da linha de fundo até a parte externa da linha da pequena área
- Grande área = 16,5m, desde a parte interna de cada trave até a parte externa de sua linha e 16,5m desde a parte externa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

Escanteio



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

Área Técnica



- Distância entre o banco de reservas e o banco do quarto árbitro = entre 6 e 8m (dependendo do espaço disponível)
- Distância entre o banco de reservas e a linha lateral = entre 5 e 8m (dependendo do espaço disponível)
- Se a área do banco não for feita de material translúcido, o mesmo deverá ser instalado em uma posição que não interfira na visão dos VIPs ou espectadores
- O número de lugares no banco de reservas é específico para cada competição

A superfície do campo de jogo deve ser de grama natural, de boa qualidade que permitam atingir parâmetros seguros de torção, quique e rolagem de

bola entre outros parâmetros utilizados para avaliação das condições de jogo. Garantindo assim não só a qualidade do espetáculo como também diminuindo o risco de lesões nos jogadores.

Entretanto, os Estádios poderão contar com gramado artificial ou sintético, desde que estes atendam os padrões mínimos exigidos pela FIFA, ou seja, possuam “FIELD CERTIFICATE”(1 ou 2 estrelas) emitido pela FIFA. Ainda assim, estes estádios somente estarão autorizados uma vez que a CONMEBOL receba o certificado de qualidade correspondente, atualizado e vigente, ao momento de envio da carta de Conformidade e Compromisso, na qual se indica em qual estádio o clube participante deseja mandar seus jogos.

Os clubes que desejam mandar jogos em estádios com este tipo de gramado artificial ou sintético, deverão comunicar imediatamente à CONMEBOL para a realização de visita de inspeção até a data informada no início deste manual.

IMPORTANTE: Caso as condições gerais do gramado sintético ou artificial não cumpram os padrões de qualidade internacional da FIFA, a CONMEBOL poderá vetar seu uso e o clube participante deverá indicar outro estádio para mandar seus jogos durante a Competição.

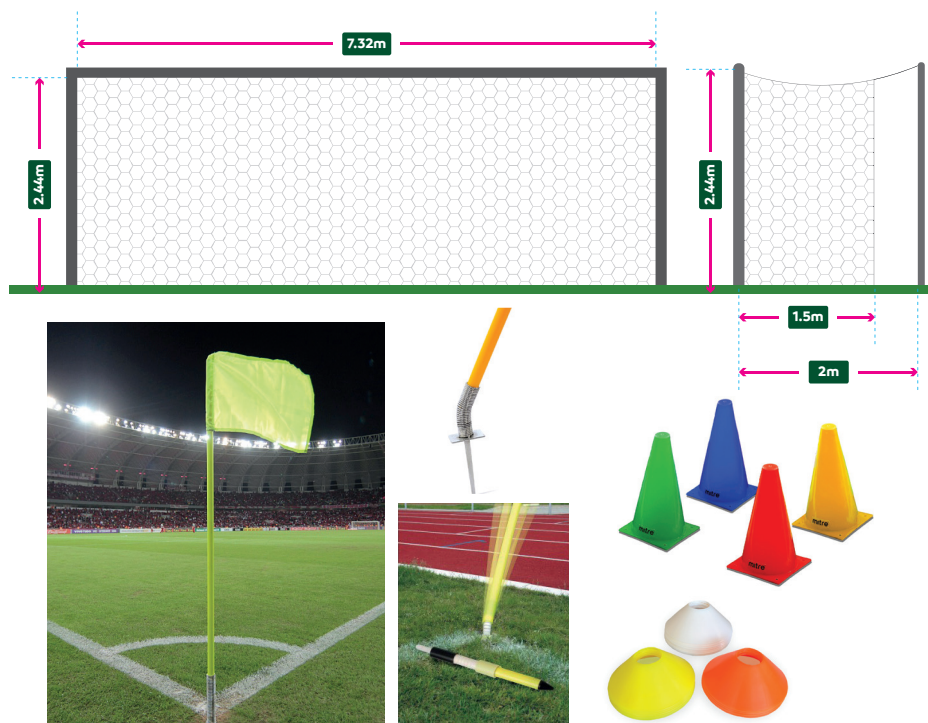
4.2 - EQUIPAMENTOS ESPORTIVOS

Devem estar disponíveis, e em boas condições e estado de conservação, todos os equipamentos esportivos necessários para a realização das atividades dos times. Segue lista contendo os itens obrigatórios nos estádios:

- 01 par de traves fixas com redes instaladas;
- Pelo menos 01 trave fixas de reserva (para substituição caso seja necessário);
- 01 par de redes para traves fixas (para substituição caso seja necessário);
- 01 par de redes para traves fixas de reserva
- 30 estacas para fixação de rede das traves fixas no chão;
- 2 jogos com 4 unidades de bandeiras de escanteio completas

com base flexível (um jogo deverá estar instalado, e outro permanecerá de reserva caso seja necessária sua troca);

- 60 cones para delimitação das áreas de aquecimento



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

4.3 - POSICIONAMENTO DAS EQUIPES NO BANCO DE RESERVAS

O estádio deverá ter banco de reservas com a capacidade mínima de 20 pessoas confortavelmente sentadas e cobertas. Deve ser respeitada a posição das equipes, que deverá acontecer conforme o diagrama abaixo.



Lembrando que 12 jogadores reservas (devidamente inscritos e relacionados) e 8 oficiais de cada time (incluindo obrigatoriamente UM MÉDICO da equipe) poderão permanecer no banco de reservas.

Nenhum jogador expulso ou suspenso poderá permanecer de qualquer forma no banco ou área técnica.

A área técnica deverá ter suas medidas compatíveis com as leis do jogo aprovadas pela IFAB.

É expressamente proibido fumar em qualquer local dentro do campo de jogo, área técnica, vestiários ou túnel de acesso ao campo.

4.4 - VESTIÁRIOS

Deverá estar disponível para a EQUIPE VISITANTE um vestiário que tenha no mínimo a seguinte estrutura:

- Bancos com ganchos para cabides para acomodar confortavelmente 25 jogadores (preferencialmente assentos e armários individuais);

- Espaço para acomodar 12 membros comissão técnica;
- 05 chuveiros com água quente;
- 02 sanitários
- 01 maca
- 1 flip-chart ou quadro tático

Vale ressaltar que assim como já informado neste documento, por se tratar da maior Competição de clubes da América do Sul, espera-se que os clubes mandantes recebam seus adversários da melhor forma, fornecendo as condições para que trabalhem de forma segura, confortável e digna. Que a rivalidade e a disputa esportiva fiquem restritos ao campo de jogo e a performance dos jogadores de cada equipe.

Deverá estar disponível para os **ÁRBITROS** designados para a partida um vestiário que tenha no mínimo a seguinte estrutura:

- Bancos com ganchos para cabides para acomodar confortavelmente 4 árbitros (preferencialmente assentos e armários individuais);
- 02 chuveiros com água quente;
- 01 sanitário;
- Espaço de trabalho com mesa e cadeira;
- Conexão de internet sem fio de alta velocidade (Wi-fi);

Assim como os outros requerimentos contidos neste documento e no regulamento da competição, caso seja identificado descumprimento, o clube infrator estará sujeito às sanções disciplinares cabíveis conforme código disciplinar.

4.5 - ÁREA MÉDICA

O estádio indicado pelo clube mandante deve estar equipado com sala(s) de primeiros socorros para atender aos jogadores, oficiais e espectadores da partida caso necessitem assistência médica. Esta assistência deve estar de acordo com as disposições das autoridades locais, e o responsável pela licença fixará o número exato, tamanho e localização da(s) sala(s) de primeiros socorros depois de consultar com as instituições apropriadas (exemplo: Autoridades locais de saúde, sanitárias e de segurança).

Devem estar à disposição pelo menos **DUAS AMBULÂNCIAS** de alta

complexidade com acesso imediato ao campo de jogo para atendimento exclusivo de jogadores e oficiais. As ambulâncias deverão estar disponíveis desde 1h antes da abertura dos portões até 1h após o término da partida. A ambulâncias deverão estar devidamente equipadas (obrigatório a disponibilidade de equipamento desfibrilador externo automático), o mais próximo possível do campo de jogo, com rota de entrada e saída livres e direta para fazer atendimentos emergenciais, caso necessário.

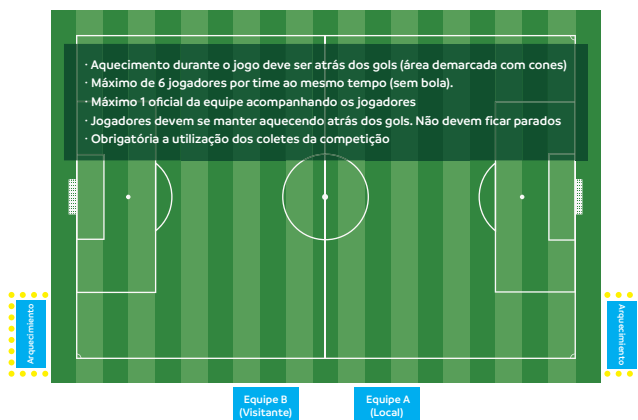
Deve ser prevista e posicionada uma ambulância reserva, para caso seja necessário a remoção de um paciente pela primeira ambulância, esta outra reserva possa assumir a posição mais próxima ao campo de jogo para realizar outros atendimentos, caso necessário.

Além disso, deverá estar disponível uma ambulância para cada 10.000 espectadores no estádio.

4.6 - ÁREA DE AQUECIMENTO DAS EQUIPES

A área de aquecimento será demarcada por cones e deverá ser preferencialmente do mesmo tipo de piso do campo de jogo. Caso não seja possível disponibilizar uma área com a mesma superfície do campo de jogo, o clube mandante deverá disponibilizar uma área com grama sintética ou artificial. Cada equipe terá designada a sua respectiva área de aquecimento conforme posicionamento do banco de reserva.

Sempre que possível, a área de aquecimento será atrás dos gols, conforme o desenho abaixo:



Caso não seja possível em função do espaço realizar o aquecimento atrás dos gols, alternativamente o Delegado da Partida poderá decidir realizar o aquecimento ao lado dos bancos de reserva, conforme desenho abaixo:



O Delegado da Partida informará sobre sua o local de realização do aquecimento durante a reunião de coordenação de partida.

4.7 - SEGURANÇA NO ENTORNO DO CAMPO DE JOGO

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

4.8 - ÁRBITRO DE VÍDEO (VIDEO ASSISTANT REFEREE OU VAR)

O uso do árbitro de vídeo (VAR) está aberto como possibilidade em qualquer partida, podendo ser implementado em qualquer fase, sempre em conformidade com as disposições da FIFA e IFAB. A CONMEBOL prestará todas as informações necessárias em circular específica sobre este tema.

5.1 - ASPECTOS GERAIS

As partidas da competição poderão contar com a presença de um Oficial de Operações de Mídia designado pela CONMEBOL e denominado como OMC (Oficial de Mídia CONMEBOL). Este oficial será o responsável pela coordenação de todas as operações e serviços destinados à imprensa credenciada nas partidas.

O **OMC** trabalhará em conjunto com a emissora anfitriã e deverá contar com a colaboração do staff dos times locais (equipes de comunicação/impressão, operacional e de segurança), do staff do estádio e da equipe de comunicação/impressão dos times visitantes.

Esse trabalho em conjunto tem como objetivo viabilizar e facilitar as operações e os serviços destinados à imprensa credenciada de cada partida.

Conforme consta no regulamento, a participação nas atividades de mídia descritas neste manual operacional é de natureza obrigatória e visa única e exclusivamente a gerar e divulgar conteúdo de alta qualidade para o público em geral, promovendo a competição e os times participantes.

5.2 - ATIVIDADES E ÁREAS DE TRABALHO DA MÍDIA

As atividades e as áreas destacadas abaixo são as áreas onde a mídia credenciada poderá trabalhar. É de suma importância – e de grande impacto na divulgação da imagem da competição e do time mandante – que estas áreas estejam em boas condições de uso e com seus respectivos equipamentos em pleno funcionamento.

Encorajamos o time mandante a dar acesso gratuito à internet para a mídia credenciada (via wifi e/ou cabeada) no maior número de áreas destinadas à mídia credenciada, principalmente na Tribuna de Imprensa e na Sala de Trabalho da Imprensa. É desejável também a disponibilização desses

serviços no FOP, na Sala de Coletiva de Imprensa e na Zona Mista.

Em todas as áreas de imprensa é obrigatório o uso da credencial de mídia. No FOP, além da credencial será obrigatório o uso de coletes.

5.3 - FILMAGEM DOS VESTIÁRIOS

A emissora anfitriã pode solicitar filmagem nos dois vestiários dos times participantes da partida antes da chegada dos jogadores e técnicos. Para isso, todo o material de jogo - camisas, calções, meias, chuteiras e luvas já deverão estar preparados e expostos (Informações mais detalhadas estão no Manual de Broadcasting).

5.4 - ENTREVISTAS DE CHEGADA

Entrevistas com os treinadores e ou auxiliares técnicos logo após a chegada do time ao estádio. Estas entrevistas serão feitas no caminho entre o desembarque dos ônibus e os vestiários dos times. Duração máxima de 60 segundos (Informações mais detalhadas estão no Manual de Broadcasting).

5.5 - POSIÇÕES DE FOTOS:

5.5.1 *Posições no FOP*

As posições de fotos ficam atrás das placas de publicidade localizadas atrás das linhas de fundo de ambos os lados do FOP (essas posições são delimitadas entre as bandeiras de escanteio e os gols) e dependendo do quantitativo será necessário utilizar uma parte da lateral do campo também. Os fotógrafos não podem se posicionar atrás dos gols e devem permanecer sentados durante todo o tempo da partida, podendo se locomover somente nos intervalos e/ou após o término da partida. A locomoção dos fotógrafos deve ser feita pela área de entrada de fotógrafos no FOP (determinada em cada um dos estádios preferencialmente num caminho separado da entrada dos times em campo). Essa entrada pode ser iniciada 02 horas antes do início da partida. Durante a entrada em campo, durante o intervalo e até mesmo após o término da partida, os fotógrafos não devem circular em frente aos bancos de reservas. As posições de câmeras da emissora

anfitriã e detentores de direitos têm prioridade no que diz respeito ao posicionamento no campo de jogo. Em caso de disputa de pênaltis os fotógrafos não poderão se movimentar para o outro lado do campo, salvo se autorizados e conduzidos pelo OMC.

O quantitativo de posições de fotógrafos é a seguinte (recomendação, dependendo do espaço disponível):

Fase	Quantidade
FASE PRELIMINAR E FASE DE GRUPOS	50 FOTÓGRAFOS
OITAVAS DE FINAL	60 FOTÓGRAFOS
QUARTAS DE FINAL	70 FOTÓGRAFOS
SEMIFINAIS	90 FOTÓGRAFOS
FINAL	120 FOTÓGRAFOS

5.5.2 Posições de câmera remota

As posições de câmera remota ficam atrás dos gols, entre as redes e as placas de publicidade. Podem ser utilizados mini-tripés, como suporte de câmeras. Essa área (um retângulo) será previamente demarcada pelo OMC. Os fotógrafos podem colocar suas câmeras somente antes do aquecimento dos jogadores. No intervalo e ao final do jogo também podem ter acesso à posição de câmeras remotas.

A colocação das câmeras remotas está sujeita à aprovação do Delegado da Partida da CONMEBOL e da arbitragem.

5.5.3 Posições na Tribuna de Imprensa

As Posições de fotos podem ser disponibilizadas para os fotógrafos na Tribuna de Imprensa dando opção de outros ângulos de captura de imagens para estes profissionais. Estas posições devem ter visão desimpedida para o campo do jogo, sem qualquer obstáculo, inclusive vidro de proteção.

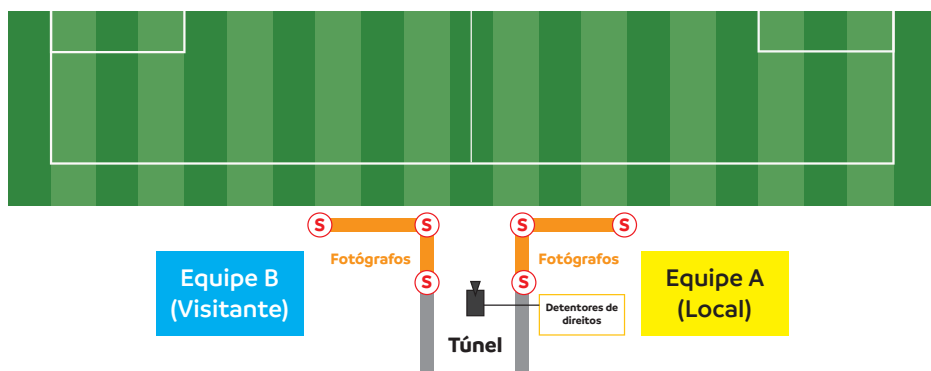
5.6 - START LIST

O delegado da partida deverá repassar uma cópia da Start List oficial, assim que a mesma estiver pronta, para o OMC, que se encarregará de entregar ao responsável por publicar nas Redes Sociais oficiais da CONMEBOL.

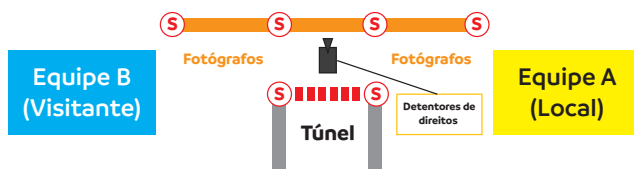
5.7 - PROTOCOLO DE ENTRADA/FOTOS TIMES

Após o término do aquecimento, os fotógrafos serão autorizados e conduzidos para as proximidades do túnel de acesso para a posição de foto de protocolo de entrada, alinhamento, foto oficial do time e foto dos árbitros/capitães. Esta operação será denominada Operação de Corda, sendo mandatório a partir das OITAVAS DE FINAL.

Esta aproximação deverá ser autorizada e coordenada pelo OMC e realizada juntamente com a equipe que estará lhe apoiando. Serão utilizadas duas cordas em formato de “L”, uma de cada lado do túnel, para controlar a movimentação dos fotógrafos.



Após a entrada dos times no campo de jogo, as duas cordas em “L” se abrem para permitir o posicionamento dos fotógrafos junto à linha lateral para registrar o cumprimento dos times e foto oficial e foto dos árbitros com os capitães.



Após a foto dos árbitros com os capitães, a equipe de apoio ao OMC deverá conduzir o mais rapidamente possível todos os fotógrafos para suas posições de fotos originais, atrás das placas de publicidade nas linhas de fundo.

5.8 - FLASH INTERVIEW PÓS-JOGO

Entrevistas obrigatórias feitas no FOP com o uso do backdrop da CONMEBOL logo após o término da partida, com no máximo 03 jogadores de cada time, sendo a duração máxima de 45 segundos por cada entrevista. (Informações mais detalhadas estão no Manual de Broadcasting).

5.9 - FLASH INTERVIEW MELHOR JOGADOR DA PARTIDA

Entrevista obrigatória feita com o jogador eleito o Melhor da Partida no FOP com uso do backdrop da CONMEBOL logo após o término da partida. Duração máxima de 45 segundos. (Informações mais detalhadas estão no Manual de Broadcasting).

5.10 - POST MATCH UNILATERAL INTERVIEW

Posições de entrevistas para os detentores de direito no túnel de acesso aos vestiários com o uso backdrop da CONMEBOL. (Informações mais detalhadas estão no Manual de Broadcasting).

5.11 - INTERVIEW PRÉ-ZONA MISTA

Entrevistas feitas pela emissora anfitriã antes do atleta passar pela Zona Mista. Esta posição está localizada, normalmente, entre os vestiários e o acesso a Zona Mista e é obrigatório o backdrop da CONMEBOL. (Informações mais detalhadas estão no Manual de Broadcasting).

Nota: O OMC irá informar aos representantes de comunicação dos times a posição para a realização de todas as Interviews.

5.12 - NÃO DETENTORES DE DIREITOS

As Emissoras de TV e Rádios não Detentoras de Direitos poderão acessar e gravar entrevistas na Sala de Coletiva de Imprensa e na Zona Mista. Os Não Detentores de Direitos não poderão acessar as tribunas de imprensa ou qualquer outra área do estádio com visão para o FOP com seus equipamentos, sendo expressamente proibida a gravação ou filmagem da partida, como também a transmissão ao vivo da partida ou de entrevistas ou qualquer outro evento. Importante: essas regras também são válidas para as TVs do Clubes participantes, ainda que sua transmissão seja pela internet. Tanto os não Detentores de Direitos como as TVs dos Clubes devem solicitar à Emissora Anfitriã o clip/highlights da partida.

IMPORTANTE: Com exceção dos Detentores de Direitos, fica vedada aos demais integrantes da mídia credenciada fazer transmissão ao vivo via celular e/ou outros equipamentos através de qualquer plataforma, tanto da partida como de outro evento e/ou atividade de mídia dentro do estádio.

5.13 - POSIÇÃO DE CÂMERAS FILMAGEM TÉCNICA

Área destinada às equipes de filmagem técnicas exclusivamente dos times participantes da partida que será indicada na Tribuna de Imprensa ou nas proximidades. É importante frisar que estas filmagens se destinam única e exclusivamente para uso interno dos times para fins técnicos. Essas imagens não podem ser divulgadas em nenhum meio, veículos ou plataforma de

comunicação, incluindo os canais dos próprios clubes, ou serem usadas com fins comerciais ou institucionais.

Para a realização da filmagem técnica, deverá ser solicitada a autorização durante a reunião de coordenação da partida.

5.14 - SALA DE TRABALHO DA IMPRENSA

É desejável que os times disponibilizem uma Sala de Trabalho para a imprensa no estádio. Esses locais devem ter mesas e cadeiras (posições de trabalho) e tomadas de energia, além da disponibilização do já citado acesso à internet. A disponibilização de TVs com a transmissão da partida também é desejável.

A partir das Oitavas de Final é obrigatória a disponibilização de sala de trabalho para a imprensa credenciada.

5.15 - TRIBUNA DE IMPRENSA

Local que deverá ser disponibilizado para a mídia credenciada assistir a partida. A Tribuna de Imprensa pode ser composta por posições com mesa e sem mesa, com a já citada desejada disponibilização de acesso à internet e tomadas elétricas. Nesta área também estão localizadas as posições de comentaristas de uso exclusivo dos Detentores de Direitos, que são compostas de mesas e cadeiras, geralmente com três posições por emissora, e equipadas com monitor de TV com transmissão da partida. (Informações mais detalhadas estão no Manual de Broadcasting).

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

5.16 - SALA DE COLETIVAS DE IMPRENSA

É mandatório que o time mandante forneça uma sala no estádio para a realização de coletiva de Imprensa (será utilizada apenas uma sala, com

sessões consecutivas de entrevistas dos times). Esta sala tem de ser equipada e ter capacidades de acordo com o quadro abaixo. Lembrando mais uma vez que é desejável a disponibilização de acesso à internet no local.

Todas as salas devem ter espaços para colocação de backdrop atrás da Mesa Diretora (dos entrevistados) e iluminação suficiente direcionada a essa mesa para transmissão e/ou gravação das entrevistas pela TV e tomada de fotografias.

É obrigatória a presença de 01 jogador (que tenha disputado a partida) e do treinador de cada um dos times na coletiva de imprensa. A coletiva dos dois times ocorrerá na mesma sala.

A primeira coletiva será com 01 jogador e o treinador do time visitante deverá ter início de 15 a 20 minutos após o apito final. A segunda coletiva com 01 jogador e o treinador do time mandante deverá ser iniciada logo após o término da primeira coletiva com os representantes do time visitante.

A duração de cada uma das coletivas deverá ser de 15 minutos.

Observações:

- Jogadores e oficiais expulsos e/ou suspensos não poderão participar da entrevista coletiva.
- No caso de um treinador ser expulso ou suspenso, o time deve enviar para a coletiva de imprensa o auxiliar técnico.

Requerimentos:

CONMEBOL LIBERTADORES 2019

Fase	Capacidade	Infraestrutura
FASES 1, 2, 3 E FASE DE GRUPOS	20 pessoas	• Mesa diretora para 4 pessoas (mínimo). • Sistema de som com microfone na mesa diretora e microfone para jornalistas.
OITAVAS DE FINAL E QUARTAS DE FINAL	40 pessoas	• Plataforma para 8 câmeras de TV com pontos de energia (mínimo). • Distribuidor de áudio com 8 saídas (mínimo) para as câmeras. • Iluminação suficiente para TV broadcast.
SEMIFINAIS	50 pessoas	• Iluminação suficiente para TV broadcast. • Mesa diretora para 4 pessoas (mínimo). • Sistema de som com microfone na mesa diretora e microfone para jornalistas. • Plataforma para 16 câmeras de TV com pontos de energia (mínimo). • Distribuidor de áudio com 16 saídas (mínimo) para as câmeras.

CONMEBOL SUL-AMERICANA 2019

Fase	Capacidade	Infraestrutura
PRIMEIRA E SEGUNDA FASE	20 pessoas	• Mesa diretora para 4 pessoas (mínimo). • Sistema de som com microfone na mesa diretora e microfone para jornalistas.
OITAVAS DE FINAL E QUARTAS DE FINAL	30 pessoas	• Plataforma para 8 câmeras de TV com pontos de energia (mínimo). • Distribuidor de áudio com 8 saídas (mínimo) para as câmeras. • Iluminação suficiente para TV broadcast.
SEMIFINAIS	40 pessoas	• Iluminação suficiente para TV broadcast. • Mesa diretora para 4 pessoas (mínimo). • Sistema de som com microfone na mesa diretora e microfone para jornalistas. • Plataforma para 16 câmeras de TV com pontos de energia (mínimo). • Distribuidor de áudio com 16 saídas (mínimo) para as câmeras.

Nota: A prioridade das posições na plataforma de câmeras segue a seguinte ordem:

1. Emissora Anfitriã;
2. TV CONMEBOL;
3. Detentores de Direitos de emissoras dos países dos times da partida;
4. Detentores de Direitos (de emissoras de outros países);
5. Não Detentores de Direitos.

5.17 - ZONA MISTA

É uma área que deve ser localizada no caminho entre os vestiários dos times e os ônibus dos mesmos. É desejável ter em todos os estádios e em todas as fases da competição, sendo obrigatória a partir das OITAVAS-DE-FINAL.

Os requerimentos para a montagem da Zona Mista são os seguintes:

- Espaço para acomodar pelo menos 50 representantes da mídia credenciada, considerando a montagem de barreiras firmes entre o corredor de circulação dos jogadores (que deve ter uma largura mínima de 1,5 metro) e a área destinada à mídia. Nas finais únicas, este espaço deverá ser suficiente para acomodar pelo menos 100 representantes da mídia credenciada.
- Iluminação suficiente para a realização/gravação de entrevistas pelas emissoras de televisão.
- Espaço para instalação do backdrop oficial da competição.

Todos os jogadores relacionados para a partida dos dois times devem obrigatoriamente passar pela Zona Mista, assim como os treinadores de cada time. Solicitamos que os responsáveis pelo departamento de comunicação dos times incentivem jogadores e técnicos a atenderem à imprensa na Zona Mista.

NOTA: Fotógrafos podem acessar tanto as Salas de Coletivas como as Zona Mistas, mas a prioridade é para os repórteres e cinegrafistas e equipes técnicas das emissoras de TV e Rádio.

5.18 - CATERING

É desejável que todos os estádios tenham um concessionário de alimentos e bebidas dedicados à venda exclusiva para a mídia credenciada.

5.19 - EQUIPE DE APOIO

Os responsáveis pela área de comunicação/imprensa do time local deverão coordenar esforços junto ao staff do seu próprio clube e do staff do estádio para a realização de tarefas, atividades e serviços destinados à mídia credenciada.

O desejável é ter pessoas/equipe que possam dar apoio à imprensa credenciada nas Salas de Trabalho, Tribunais de Imprensa e demais áreas de imprensa. É fundamental que tenham pessoas/equipe destinadas ao suporte na distribuição de coletes, controle de acesso ao FOP, apoio em todas as atividades de Flash Interview e operações de foto no FOP, assim como nas Coletivas de Imprensa e na Zona Mista.

Controle de acesso ao FOP – Os profissionais de segurança e/ou outro staff designado deverão fazer obrigatoriamente o controle de acesso ao FOP, permitindo somente a entrada de profissionais de imprensa devidamente credenciados e com os coletes de acesso ao FOP.

A equipe de apoio ao OMC deve supervisionar a entrada de fotógrafos no FOP, suas posições de foto e a Operação de Corda.

As coletivas de imprensa deverão contar o suporte da equipe de apoio ao OMC para ajudar nas tarefas como manejo de microfones para perguntas dos jornalistas, coordenação e supervisão das plataformas de câmeras, entre outros.

Cada time deve designar um representante da sua equipe de Comunicação para mediar a entrevista coletiva de seu próprio time.

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

Os representantes das equipes de comunicação dos times devem ajudar pelo lado interno da Zona Mista (área dos jogadores) na organização do fluxo de passagem dos jogadores para o atendimento à imprensa.

Para essas tarefas e atividades serão necessárias pelo menos 03 pessoas de apoio ao OMC. No caso das partidas com Operação de Corda, necessita-se de pelo menos mais 04 pessoas, num total de 07 pessoas na equipe de operações de mídia.

5.20 - CREDENCIAMENTO E ACESSOS

Todos os integrantes da mídia (escrita, websites, Tvs e Rádios) devem estar credenciados para acessar as áreas de imprensa.

O credenciamento deve ser feito através dos times mandantes, sob orientação da CONMEBOL.

As Posições de Foto e Flash Interviews no FOP só podem ser acessadas pelos fotógrafos e profissionais das Emissora Anfitriã, da TV CONMEBOL e dos Detentores de Direitos que estiverem usando seus respectivos coletes.

Esses profissionais de imprensa devem fazer uso do colete durante todo o tempo em que estiverem dentro do FOP.

5.21 - FINAL ÚNICA

Os jogos das finais únicas da CONMEBOL Libertadores e CONMEBOL Sul-Americana terão todas as operações e atividades de mídia descritas acima, porém outras atividades serão incorporadas.

Todas as informações sobre as atividades relativas à imprensa para final única serão enviadas através de circular específica sobre o tema.

6.1 - TREINO DE RECONHECIMENTO DE CAMPO

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

O não-cumprimento desta normativa pelo clube local poderá acarretar sanções disciplinares, salvo exceção de um acontecimento que configure motivo de força maior, ou que prejudique drasticamente as condições do campo de jogo.

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

6.2 - REUNIÃO DE COORDENAÇÃO DA PARTIDA

No dia da partida (*Match Day ou MD*), as 11:00 da manhã, será realizada a Reunião de Coordenação da Partida, preferencialmente no Estádio da partida. Este encontro deverá contar com a presença dos seguintes representantes:

Representantes da CONMEBOL

- Delegado da Partida.
- Oficial de Controle Antidoping.
- 4º Árbitro.
- Assessor de Arbitragem.
- Coordenador da Partida.
- Venue Manager
- Oficial de Segurança (se for nomeado)
- Outros oficiais (se forem nomeados)

Representantes das equipes:

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

NOTA: As equipes deverão trazer os três modelos de uniformes completos de jogadores e goleiros enviados com seu registro para a respectiva edição da competição.

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

1. Boas Vindas e Apresentação dos Delegados da Partida
2. Horários de saída dos hotéis
3. Verificação dos uniformes dos times (incluindo equipamento dos goleiros)
4. Lista de Alienação
5. Protocolo de irrigação do campo
6. Contagem Regressiva, protocolo de entrada no campo
7. Número de pessoas permitidas nos bancos
8. Procedimentos de Aquecimento (antes e durante o jogo)
9. Questões de Arbitragem
10. Questões Médicas e de Antidoping
11. Questões de Marketing e Transmissão de TV
12. Organização dos Meios de Comunicação
13. Questões disciplinares
14. Questões de Segurança
15. Outros assuntos

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

6.3 - CHEGADA DAS EQUIPES AO ESTÁDIO

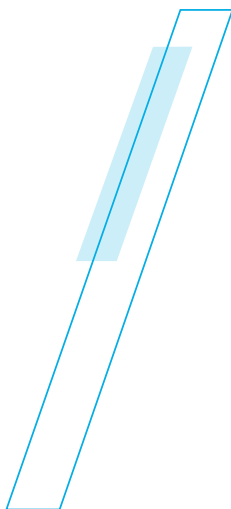
Os times deverão chegar ao estádio com pelo menos 90 minutos de antecedência ao horário de início da partida para fins de cumprir com todos requerimentos prévios de apresentação de lista de jogadores, disposição tática para a TV, conferência de documentação e uniformes.

6.4 - COUNTDOWN OFICIAL PARA A PARTIDA

A seguir, apresenta-se um exemplo de Conta Regressiva oficial para uma partida (*Countdown*) com os tempos todos regressivamente relacionados ao horário inicial da partida (KO), neste caso, com a referência para uma partida com início para as 20:45.

Para cada jogo, o Delegado da Partida será o responsável por preparar a conta regressiva que será afixada nos vestiários das equipes que devem OBRIGATORIAMENTE seguir estritamente os horários indicados para cada ação.

As Contas Regressivas poderão sofrer ajustes de acordo com o estádio onde será disputada a partida, considerando distância dos vestiários, posicionamento dos bancos, etc.



TEMPO PARA O KICK-OFF	AÇÃO OU ATIVIDADE	HORÁRIO LOCAL
- 2:00 hs	Abertura do estádio	18:45 hs
Chegada ao estádio:		
- 2:30 hs	Chegada dos Oficiais da Partida	18:15 hs
- 1:30 hs	Chegada das equipes/Chegada dos Árbitros	19:15 hs
- 1:10 hs	Check da equipe visitante, documentação e uniforme com o Quarto Árbitro.	19:35 hs
- 1:00 hs	Check da equipe local, documentação e uniforme com o Quarto Árbitro.	19:45 hs
- 0:50 hs	Início do Aquecimento	19:55 hs
- 0:20 hs	Fim do Aquecimento	20:25 hs
- 0:20 hs	Locutor do estádio anuncia as escalações	20:25 hs
- 0:18 hs	Último check do campo de jogo	20:17 hs
Início do protocolo de entrada		
- 07:00 hs	Aviso de 3 minutos para as equipes	20:38:00
- 05:00 hs	Reservas e Comissão Técnica se dirigem ao campo de jogo	20:40:00
- 04:00 hs	Entrada das equipes ao campo de jogo	20:41:00
- 03:00 hs	Formação das equipes em frente à tribuna de Honra	20:42:30
- 02:30 hs	Aperto de mão	20:42:00
- 01:30 hs	Foto Oficial das equipes	20:43:30
- 01:00 hs	Sorteio do campo	20:44:00
- 00:30 hs	Troca de flâmulas pelos capitães	20:44:30
- 00:00 hs	INICIO DA PARTIDA	20:45 hs

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

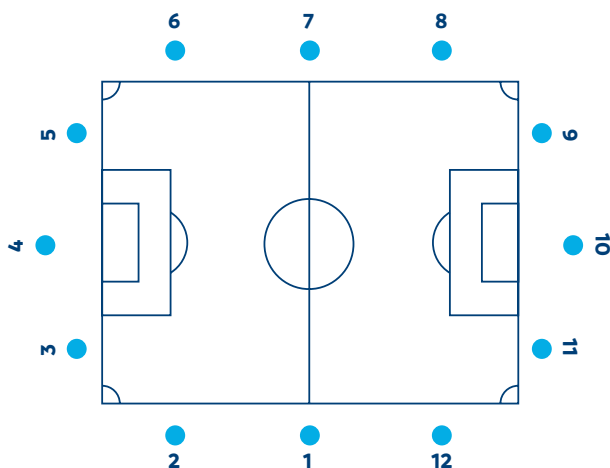
6.5 - GANDULAS

O clube local deve providenciar 12 gandulas para o aquecimento e para a partida. Os gandulas deverão usar uniforme e coletes fornecidos pela CONMEBOL.

Antes do início da partida, o clube local deverá entregar a lista com o nome completo de todos os gandulas, de acordo com sua posição para o 4º árbitro, que passará as instruções de como eles devem trabalhar durante a partida.

IMPORTANTE: Para cada gandula que for expulso pelo árbitro durante a partida por atrasar a reposição da bola, por não estar em sua posição ou por não seguir as instruções passadas antes do início da partida, será aplicada uma multa de USD 10.000. Dessa forma, é fortemente recomendado que os clubes locais instruam seus gandulas a seguir as instruções do 4º Árbitro.

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



Posição dos gandulas no Campo de Jogo (FOP)

6.6 - UNIFORMES E EQUIPAMENTOS

As Equipes participantes devem informar a descrição das cores e dos equipamentos de jogo dos uniformes número 1, 2 e 3, devendo cada uma delas ser contrastante entre si.

O departamento de Competição da CONMEBOL informará, sempre que possível, 10 dias antes do início de cada fase os uniformes que cada equipe deverá utilizar em cada uma de suas partidas naquela fase. Os uniformes de cada partida serão informados da seguinte forma:

UNIFORMES (EXEMPLO)

Grupo	Grupo A		Data	xx/xx/xxxx	Jogo	xxx
Equipe A - XXXX				Equipe B - XXXX		
Colete	Goleiro	Jogadores	Árbitro	Jogadores	Goleiro	Colete
						
	Azul claro	Azul escuro	Amarelo	Branco	Verde	
Gandula						TV
	Azul claro	Azul escuro	Preto	Branco	Verde	
						
	Azul claro	Azul escuro	Preto	Branco	Verde	

É OBRIGATÓRIO O USO DO UNIFORME INFORMADO PELA CONMEBOL. Sempre que possível o departamento de Competições tentará designar o uniforme informado como primeira opção pelo próprio clube.

O não-cumprimento da designação de qualquer peça feita pelo departamento de competições da CONMEBOL implicará em sanções previstas no Regulamento do Torneio.

6.7 - PREENCHIMENTO DA LISTA DE JOGADORES

Os times deverão entregar até 90 minutos antes do início do jogo ao Delegado da Partida a Lista de Jogadores, indicando quais serão os jogadores titulares e quais serão os reservas.

Abaixo segue uma demonstração de como deve ser preenchida a planilha de jogadores:

Planilha da partida:

CONMEBOL SUDAMERICANA 2017
Segunda Fase
XXXXXXX vs XXXXXXXX
Planilla de Partido
Fecha: _____ Hora: _____ Estadio: _____

ÁRBITROS Y OFICIALES DEL PARTIDO
Árbitro: _____ Delegado: _____
Árbitro Asistente 1: _____
Árbitro Asistente 2: _____
Cuatro Árbitros: _____
Asesor de Árbitros: _____
VAR: _____
AVAR: _____

Equipo A
Jugadores
Nº Apellido Nombre T S A
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
T: Titular | S: Suplente | A: Arquero

Comisión Técnica
1. Director Técnico
2. Entrenador Asistente
3. Médico
4. Cargo:
5. Cargo:
6. Cargo:
7. Cargo:
8. Cargo:
Firma del Director Técnico
Firma del Capitán Nº _____

Marcar X na coluna:

T - para Titulares (11 jogadores)
S - para Suplente
A - para Goleiros (nesse caso marcar também **T** para indicar quem é o titular e **S** para suplente)

Preencher com o nome da Comissão Técnica
(letra legível)

Assinatura do Treinador
Assinatura e Número do Capitão

Os clubes deverão entregar também a formação tática das equipes para que seja elaborado o gráfico de apresentação das equipes para a TV.

6.8 - PROTOCOLO OFICIAL DE INÍCIO DA PARTIDA

Em todas as partidas das competições CONMEBOL as equipes devem participar e colaborar para a realização do protocolo de início da partida.

O Delegado da partida irá confirmar com as equipes a sequência de atividades

na reunião de coordenação antes do jogo. É fundamental que as equipes colaborem com a equipe da CONMEBOL respeitando os horários estabelecidos no countdown oficial para cada uma das atividades.

Faltando aproximadamente 6 minutos para o pontapé inicial da partida, as equipes, os árbitros devem estar posicionados no túnel de acesso ao campo de jogo, para serem iniciadas as atividades que fazem parte do protocolo de início de partida, conforme demonstrado na imagem abaixo.

Alinhamento para entrada do Jogo



Pedimos a colaboração das equipes participantes para que somente permaneçam no túnel de acesso jogadores, árbitros e a equipe de CONMEBOL, liderados pelo Delegado da partida. Lembramos que, normalmente, a partir deste momento muitos dos detentores dos direitos de transmissão já estão com o sinal ao vivo e, portanto, os espectadores já estão recebendo imagens em seus aparelhos. Precisamos contar com o apoio de todos para seguirmos o countdown oficial e todas atividades prevista nele até o pontapé inicial.

Entre as atividades obrigatórias previstas estão:

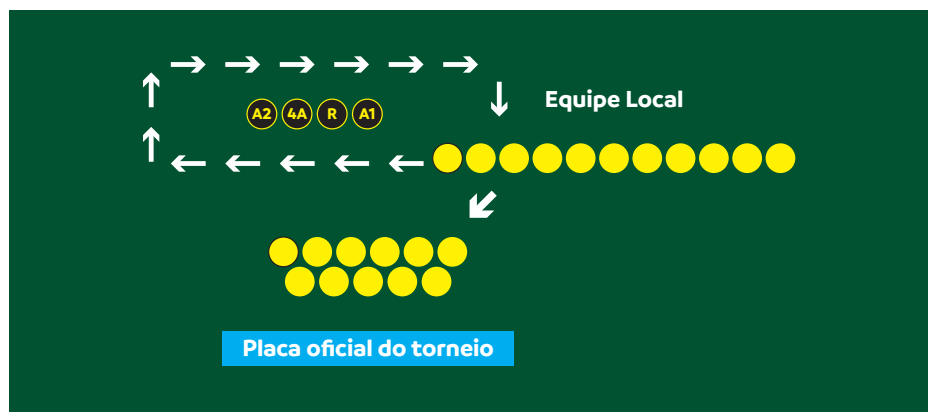
1. Entrada das equipes no campo com o hino da CONMEBOL;
2. Formação das equipes em frente a tribuna de honra;

3. Hino Nacional (SOMENTE QUANDO É OBRIGATÓRIO POR LEI NACIONAL);
4. Saudação das Equipes;
5. Foto Oficial das Equipes;
6. Sorteio do campo;
7. Troca das flâmulas entre os capitães;

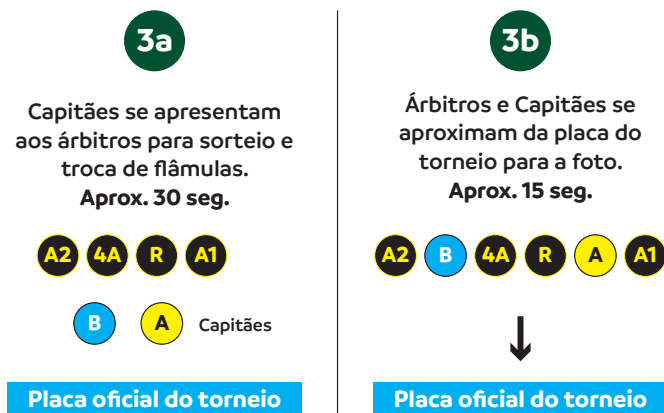
O 1º movimento para saudação entre as equipes deve ser feito pela **Equipe Visitante**



O 2º movimento será feito pela **Equipe Local**



Após este 2º movimento, os capitães deverão se reunir com os árbitros para o sorteio do lado do campo, troca de flâmulas seguidos pela foto oficial, conforme exemplificado nos diagramas 3a e 3b.

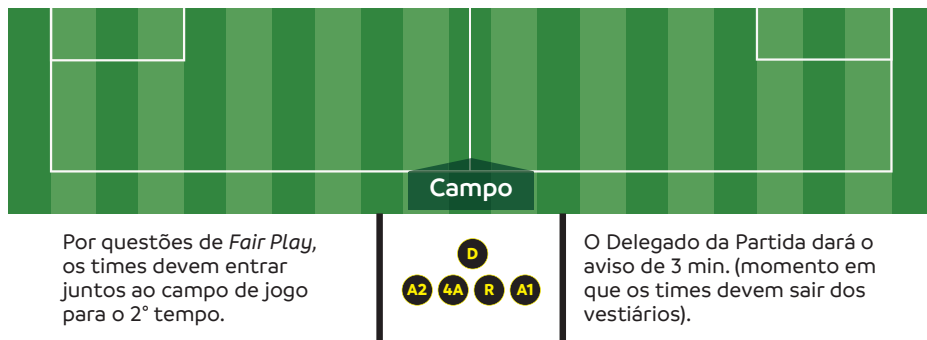


Após o cumprimento deste protocolo as equipes se posicionam em seu respectivo lado do campo durante a etapa inicial para que possa ser dado o pontapé da partida.

6.9 - ENTRADA EM CAMPO PARA O 2º TEMPO

Por questões de *Fair Play*, os times devem retornar ao campo juntos após o intervalo.

O delegado da partida dará o 1º aviso aos times faltando 5 minutos para o reinício, seguido pelo 2º aviso faltando 3 minutos para que os times deixem os vestiários e se encontrem no túnel de acesso ao campo, conforme demonstrado na imagem abaixo.



6.10 - INGESTÃO DE LÍQUIDOS DURANTE A PARTIDA

As seguintes regras devem ser observadas em relação à ingestão de líquidos durante o jogo:

- Garrafas de plástico são permitidas em torno do campo de jogo, a pelo menos 1 metro das linhas;
- As bebidas devem estar armazenadas em garrafas sem marca e são responsabilidade dos clubes;
- As garrafas serão colocadas com muito cuidado para que não interfiram com os árbitros assistentes (ARs), que correm pelas laterais. Sugere-se que as garrafas NÃO sejam colocadas na parte da linha lateral atrás dos árbitros assistentes;
- Garrafas de água não são permitidas na área do gol. As garrafas devem estar fora do gol, sem tocar no poste das traves ou na rede. O mesmo se aplica às toalhas;
- Os jogadores podem obter bebidas a qualquer momento durante o jogo. Na frente da área técnica, os jogadores devem permanecer no campo; os jogadores substitutos, assim como qualquer oficial de equipe, devem permanecer fora de campo;
- Garrafas ou bolsas de água ou cubos de gelo NÃO devem ser jogados no campo;

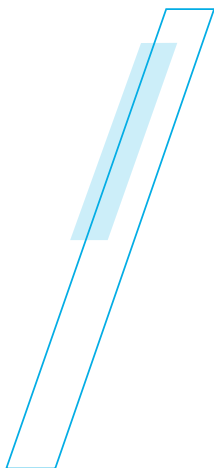
6.11 SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES ANTES DE COMEÇAR O JOGO

Se qualquer um dos 11 jogadores apresentados na lista inicial de jogadores não pode iniciar o jogo devido à lesão, o mesmo poderá ser substituído antes de iniciar a partida por qualquer um dos substitutos elegíveis, desde que o delegado do jogo seja oficialmente informado antes. A equipe deverá obrigatoriamente apresentar um relatório médico ao delegado da partida para fazer a mudança.

Qualquer jogador lesionado que é removido da lista inicial de jogadores deixará de ser elegível para participar no jogo e, portanto, não poderá ser escolhido como um jogador para substituir outro jogador a qualquer momento durante o jogo.

Por outro lado, essa mudança na lista inicial de jogadores não reduzirá o número de substituições oficiais que a equipe poderá fazer durante a partida. De acordo com a regra 3 das Regras do Jogo, o time poderá fazer até três substituições.

Embora já não seja elegível para jogar como um substituto e tenha sido retirado a lista inicial de jogadores, o jogador lesionado poderá sentar-se no banco de reservas, e se assim for, também é elegível para o controle anti-doping.



7.1 - ASPECTOS GERAIS

A CONMEBOL a partir da edição das competições de 2019 passa a ter vigente para as Competições de Clubes um regulamento específico para cobrir todos os aspectos, processos e recursos relacionados à Segurança e bem-estar dos jogadores, oficiais dos clubes, autoridades esportivas, torcedores, patrocinadores, representantes de Mídia e imprensa, pessoas de apoio e público em geral.

De acordo com o Artigo 3º do Regulamento das Competições de Clubes, fica estabelecido, que o Regulamento de Segurança é parte integrante do Regulamento da Competição e deve, portanto, ser cumprido em sua totalidade, exceto, caso seja disposto ao contrário através de circular.

7.2 - PLANO OPERACIONAL DE SEGURANÇA (POS)

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

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

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

7.3 - GESTÃO DE CRISE

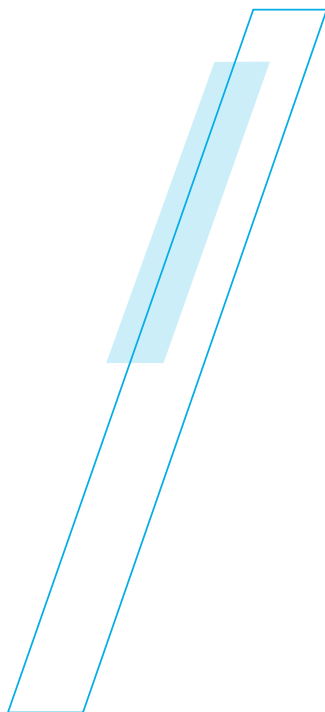
O artigo 33 do regulamento de Segurança estabelece o grupo de Gestão de

Crise será formado por:

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

Em sua sequência, nos artigos 34, 35 e 36 o Regulamento de Segurança estabelece o procedimento de Gestão de Crise, Responsáveis e Condução de tempos.

É fundamental que todas as pessoas envolvidas na operação do Estádio para os dias de jogos recebam treinamento e orientação sobre como proceder em caso de suspensão ou interrupção de jogo.



A CONMEBOL prioriza e trabalha para que todas as partidas de todas suas competições sejam entregues de acordo com nível esperado até o apito final do árbitro. O Delegado da partida trabalha com esse grande objetivo e irá liderar toda a equipe envolvida no estádio para que este seja um objetivo comum. Portanto, interromper e/ou abandonar uma partida deve ser considerado apenas como último recurso possível, quando houver uma ameaça clara e iminente à segurança dos jogadores e/ou do público.

Com este objetivo, seguem abaixo as orientações da CONMEBOL para que o gerenciamento de crise nas situações de atraso, interrupção ou abandono da partida. Todos os tomadores de decisão devem estar envolvidos no processo.

Primeiramente, o ÁRBITRO deve interromper a partida se o campo de jogo não estiver em condições mínimas ou se outras questões não estejam de acordo com as Leis do Jogo.

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

INTERRUPÇÃO: quando o Delegado e os envolvidos no grupo de gerenciamento de crise acreditam que em curto espaço de tempo (normalmente até 45 minutos) a situação pode ser contornada e o jogo pode ser retomado e concluído com segurança.

SUSPENSÃO: quando o Delegado e os envolvidos no grupo de gerenciamento de crise acreditam que não será possível em curto espaço de tempo contornar a situação para retomar o jogo de forma que seja concluído com segurança.

ABANDONO: quando um time não se apresenta para uma partida (exceto em casos de força maior) ou se nega a continuar jogando ou

ainda se deixa o campo antes do final da partida.

IMPORTANTE: Durante a Reunião de Coordenação da Partida, o Delegado CONMEBOL irá acordar com todos os participantes, quem deverá compor o grupo de gerenciamento de crise. Este grupo deve conter representantes de todas as partes envolvidas, como: Delegado da Partida, Oficiais de segurança, representantes de cada clube, comissários ou delegados adicionais apontados para a partida, comandantes da polícia, bombeiros e serviços médicos. O Delegado da partida deve coletar o nome de todos os envolvidos, localização durante a partida e telefone celular para convocar a reunião emergencial de gerenciamento de crise.

8.1 - RECOMENDAÇÃO PARA INTERRUPÇÃO/SUSPENSÃO DE UM JOGO

Tempo de Interrupção	Ação
Até 20 minutos	Os times devem permanecer no campo, dependendo da natureza da interrupção.
Entre 20 e 30 minutos	- Os times devem se dirigir aos vestiários, e devem receber 10 minutos para rotinas de aquecimento antes do reinício da partida. - Aviso de 10 minutos para o reinício da partida deve ser dado à todos os envolvidos (times, oficiais, espectadores, HQ, TV e Mídias).
Entre 30 e 45 minutos	- Os times devem se dirigir aos vestiários, e devem receber 15 minutos para rotinas de aquecimento antes do reinício da partida. - Aviso de 15 minutos para o reinício da partida deve ser dado à todos os envolvidos.

É recomendado avaliar o comportamento dos torcedores e a lotação do estádio durante o processo de avaliação e tomada de decisão para suspender ou interromper uma partida. É fundamental que se consulte os representantes do time local (e responsáveis pela operação do estádio) e os oficiais de segurança.

Caso uma partida seja suspensa ou interrompida por motivo de força maior ou risco iminente, após seu início, a partida deve ser retomada com o mesmo placar no mesmo minuto que foi interrompido.

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

- A partida deve recomeçar com os mesmos jogadores em campo, e reservas disponíveis quando da interrupção do jogo.
- Não será possível acrescentar substitutos à lista de jogadores entregue pelas equipes.
- As equipes só poderão fazer as substituições às quais elas tinham direito quando o jogo foi suspenso/interrompido.
- Jogadores expulsos durante a partida que foi suspensa/interrompida não poderão ser substituídos.
- Quaisquer sanções aplicadas antes da suspensão/interrupção da partida permanecem válidas para o restante do jogo.
- O novo horário de KO, data (inicialmente previsto para o dia seguinte) e local (em caso de interrupção), deve ser decidido pelo Departamento de Competições da CONMEBOL.
- Quaisquer outros aspectos que demandem decisão, deverão ser levados ao Departamento de Competições da CONMEBOL.

8.1.1 *Tempestade de Raios e Trovões*

- O árbitro deve interromper a partida quando você contar 30 segundos ou menos entre o clarão do raio e o trovão. O Delegado da partida deve orientar a todos dentro de campo que busquem abrigo após a interrupção com a maior brevidade possível. O sistema de som do estádio deve orientar os espectadores para que busquem abrigo.
- Permaneça abrigado até no mínimo 30 minutos após o último trovão. A partida não deve ser reiniciada antes de 30 minutos após o último trovão.

Após este período, siga o procedimento acima descrito.

MANUAL DE OPERAÇÕES

Publicação Oficial da Confederação Sul-Americana de Futebol (CONMEBOL).

PUBLICAÇÃO:

Confederação Sul-Americana de Futebol (CONMEBOL).

Presidente

Alejandro Domínguez W-S

Secretário-Geral

José Astigarraga

Secretária-Geral Adjunta – Legal

Montserrat Jiménez

FOTOGRAFIA

Prensa CONMEBOL - Agencia France Presse

DESENHO GRÁFICO E LAYOUT

ONIRIA TBWA

TRADUÇÃO

Renata Santiago

IMPRESSÃO

Industrias Gráficas NOBEL S.A.

**CREE EN
GRANDE.**

www.conmebol.com