



Reglas del partido para la Sub-20 Intercontinental 2022

Ámbito de aplicación

1. Las presentes Reglas del Partido rigen los derechos, deberes y responsabilidades de todas las partes participantes e involucradas en la preparación y organización del partido Sub-20 Intercontinental del 2022 (en adelante, el Partido).
2. A menos que se estipule lo contrario, en estas Reglas del Partido, la CONMEBOL es responsable de los asuntos relacionados con el CA Peñarol (URU) y la UEFA de los asuntos relacionados con el SL Benfica (POR). La CONMEBOL, como confederación anfitriona y de acuerdo con la UEFA, tiene a su cargo la gestión operativa del partido y, por lo tanto, está facultada para tomar las decisiones necesarias para la implementación de estas reglas.

3. Participantes del partido

Los participantes de la Sub-20 Intercontinental 2022 son: CA Peñarol, vencedor de la CONMEBOL Libertadores Sub-20 2022, y SL Benfica, vencedor de la UEFA Youth League 2022 (en adelante “club” o “clubes”).

4. Deberes de los Clubes Participantes - CA Peñarol (URU) y SL Benfica (POR)

Los clubes participantes acuerdan las siguientes obligaciones:

- Jugar de acuerdo con las presentes Reglas de Partido y alinear su equipo principal,
- Inscribir el máximo número posible de jugadores que formaron parte de la Final de la UEFA Youth League 2021/22 y la Final de la CONMEBOL Libertadores Sub-20 2022;
- Cumplir con todas las decisiones con respecto al partido tomadas por la CONMEBOL y/o UEFA, las administraciones relevantes o cualquier otro organismo competente/funcionario designado y comunicadas adecuadamente (por carta oficial o correo electrónico);
- Cumplir con las Reglas de Juego de la IFAB promulgadas por la Junta de la Asociación Internacional de Fútbol (IFAB);

- Cooperar con la CONMEBOL y la UEFA en todo momento, específicamente en la provisión de artículos del juego y artículos personales de los jugadores que podrían ser utilizados por la CONMEBOL y la UEFA para crear una colección de recuerdos para ilustrar la herencia del partido. En ningún caso estos objetos serán utilizados por CONMEBOL o UEFA para usos comerciales;
- Representar a la CONMEBOL y/o a la UEFA o al partido sin la aprobación previa por escrito de la CONMEBOL y/o de la UEFA; y
- Jugar el partido de acuerdo con los principios del juego limpio tal como se definen en los Estatutos de las confederaciones pertinentes.

5. Responsabilidades y Seguros.

- 5.1 Los clubes son responsables del comportamiento de sus jugadores, oficiales, socios, aficionados y cualquier persona que desempeñe una función antes, durante y después del partido en su nombre.
- 5.2 La CONMEBOL y la UEFA declinan toda responsabilidad en caso de conflictos derivados de los contratos entre un club o cualquiera de sus jugadores, funcionarios, representantes y cualquier tercero (incluidos sus patrocinadores, proveedores, fabricantes, broadcasters, jugadores) en virtud de lo dispuesto en las presentes Reglas del Partido y/o cualquier otro reglamento de la CONMEBOL y/o de la UEFA y las obligaciones de dichas personas en virtud del mismo.
- 5.3 Todas las personas involucradas en el partido son responsables de su propia cobertura de seguro.
- 5.4 Los clubes son responsables y se obligan a contratar todas las coberturas de seguro necesarias y adecuadas para sus delegaciones, incluidos jugadores y oficiales, a sus expensas durante todo el período relacionado con el partido.

6. Antidopaje.

- 6.1 El dopaje está prohibido y es una infracción punible.
- 6.2 Cada Confederación puede realizar pruebas a cualquier jugador de su respectivo equipo en cualquier momento.
- 6.3 Para las pruebas en competencia del equipo SL Benfica (POR), la UEFA delegará la Autoridad de Recolección de Muestras (SCA) a la CONMEBOL, sin embargo, la UEFA será la Autoridad de Pruebas (TA) y la Autoridad de Gestión de Resultados (RMA).
- 6.4 Para cumplir con el Código Mundial Antidopaje y el Estándar Internacional de Pruebas e Investigaciones de la AMA, la CONMEBOL y la UEFA firmarán un acuerdo de Servicios de Control de Dopaje por separado.

- 6.5 En caso de infracciones de las normas antidopaje, la respectiva Confederación, iniciará procedimientos disciplinarios contra los respectivos infractores y tomará las medidas disciplinarias correspondientes de conformidad con sus respectivos Reglamentos Disciplinarios y Antidopaje. Esto puede incluir la imposición de medidas provisionales.

7. Trofeo y medallas.

- 7.1 El trofeo original, que se utiliza para la ceremonia de presentación oficial en el partido y en otros eventos oficiales aprobados por la CONMEBOL y la UEFA, permanece en posesión y propiedad de la CONMEBOL en todo momento. Se otorga una réplica de trofeo de tamaño completo al club ganador.
- 7.2 La réplica del trofeo que se entregue al ganador del partido deberá permanecer bajo el control del club correspondiente en todo momento y no podrá salir del país del club sin el consentimiento previo por escrito de la CONMEBOL y/o de la UEFA (en este sentido, los equipos deberán cumplir con cualquier solicitud de la CONMEBOL y/o administración para confirmar la ubicación de la réplica del trofeo del equipo). Los clubes no deben permitir que se utilice una réplica del trofeo en ningún contexto en el que se otorgue visibilidad a un tercero (incluidos sus patrocinadores y otros socios comerciales) o de cualquier otra forma que pueda dar lugar a una asociación entre un tercero y el trofeo y/o el partido. Los clubes deben cumplir con las pautas de uso de trofeos que la administración de CONMEBOL y UEFA pueda emitir de vez en cuando.
- 7.3 El equipo ganador recibe cuarenta y cinco (45) medallas doradas y el subcampeón cuarenta y cinco (45) medallas plateadas. No se entregarán ni producirán medallas adicionales.
- 7.4 Cada club participante recibe una placa conmemorativa.

8. Derechos de propiedad intelectual.

- 8.1 Entre los clubes participantes y sus respectivas Confederaciones y hasta que tanto la UEFA como la CONMEBOL notifiquen lo contrario, la CONMEBOL es la propietaria exclusiva de todos los derechos de propiedad intelectual del partido y concederá la licencia de dichos derechos a la UEFA, incluidos los derechos actuales o futuros de todo tipo de material audiovisual del partido, nombres, logotipos, identidades visuales, marcas, música, mascotas, medallas, placas, elementos conmemorativos, trofeos y determinados elementos clave del diseño del balón oficial del partido. Cualquier uso de los derechos antes mencionados, cualquier imitación y/o variación de los mismos y cualquier otra referencia al partido (como asociar el nombre de un equipo o asociación con la fecha de un partido) requiere la aprobación previa por escrito de CONMEBOL y debe cumplir con las condiciones impuestas por la CONMEBOL.
- 8.2 Hasta que la CONMEBOL y la UEFA notifiquen lo contrario, todos los derechos sobre el partido, así como cualquier dato y estadística (incluidas

las bases de datos en las que se almacenan dichos datos) en relación con el partido y la participación de los jugadores en el mismo son propiedad única y exclusiva de CONMEBOL. Ninguna persona podrá utilizar entradas o acreditaciones para acceder al recinto con el fin de recabar dichos datos, quedando expresamente prohibidas dichas actividades. La prohibición anterior no se aplica a los Clubes participantes, sin perjuicio de que todos y cada uno de los datos recopilados se utilicen únicamente con el fin de instruir a su equipo, jugadores y oficiales y excluyendo expresamente cualquier otra explotación o uso.

- 8.3 La participación de los equipos en la Sub-20 Intercontinental 2022, trae aparejada la cesión de todos los derechos comerciales del equipo y los jugadores en el marco de dicho torneo.

Sistema del partido

9. Formato del partido

El torneo se organiza como un solo partido y se juega de conformidad con las Reglas de Juego de la IFAB. El descanso del medio tiempo dura 15 minutos de pitazo a pitazo.

10. Determinación del ganador del partido

10.1 Si el resultado es un empate al final de los 90 minutos, no se jugará tiempo extra y el ganador se determinará mediante tiros desde el punto penal.

10.2 Los tiros desde el punto penal se ejecutarán de conformidad con el procedimiento establecido en las Reglas de Juego de la IFAB.

10.3 Para garantizar el estricto cumplimiento del procedimiento, el árbitro es asistido por su equipo, quien también anota los números de los jugadores de cada equipo que han ejecutado tiros desde el punto penal.

Programación de partidos

11. Fecha del partido

La fecha del partido será el domingo 21 de agosto de 2022, sin embargo esta fecha está sujeta a cambios previa notificación de CONMEBOL y UEFA, a ser coordinada conforme al calendario de los equipos.

12. Lugar y hora de inicio

El partido se jugará en el Estadio Centenario, Uruguay, en el siguiente horario: 16:30 hora local/ 20:30 (GMT+1) / 21:30 (CET)/ 19:30 (GMT) (hora y lugar sujeto a cambios previa notificación de CONMEBOL y UEFA).

13. Llegada del club

Los clubes deben llegar a la sede del partido a más tardar el MD-3 para cumplir con sus obligaciones con los medios de comunicación los días previos al partido.

Organización del partido

14. Equipamiento del partido

14.1 Los balones para el partido y los entrenamientos oficiales previos al partido son suministrados por CONMEBOL, como confederación anfitriona, y deben utilizarse con exclusión de cualquier otro balón.

14.2 El uso de tableros de sustitución es obligatorio (preferiblemente electrónicos) proporcionados por CONMEBOL, como confederación anfitriona.

15. Sesiones de entrenamiento y reconocimiento del estadio MD-1

15.1 El día anterior al partido, si las condiciones del terreno de juego lo permiten, ambos equipos pueden realizar un reconocimiento (no se permiten botines de fútbol) del terreno de juego en el que se disputará el partido. CONMEBOL y UEFA, en acuerdo con la asociación anfitriona, definen las condiciones de este reconocimiento oficial con el terreno de juego MD-1 que tendrá una duración máxima de 45 minutos y estará abierta a los medios de comunicación.

15.2 Ambos clubes tendrán un sitio de entrenamiento oficial dedicado que se puede usar a partir del MD-3 hasta la mañana del MD. El sitio de entrenamiento también deberá albergar la sesión de entrenamiento oficial del MD-1. Las dos instalaciones de entrenamiento serán ofrecidas por la asociación anfitriona (es decir, Uruguay), de acuerdo con CONMEBOL y UEFA, y son los únicos sitios donde los dos equipos participantes pueden realizar entrenamientos, en principio, sin espectadores, a menos que se acuerde lo contrario con CONMEBOL y UEFA.

15.3 Los árbitros podrán entrenar en el estadio en el MD-1.

16. Hoteles de equipo, comida y bebida.

16.1 La CONMEBOL, de acuerdo con la UEFA, proporciona a cada equipo un hotel de equipo preseleccionado que incluye las instalaciones y servicios enumerados en el punto 16.2. Cualquier solicitud adicional de los equipos participantes debe ser validada por la CONMEBOL, de acuerdo con la UEFA, pero los costos adicionales deben ser asumidos en cualquier caso por el propio Club correspondiente.

16.2 Las siguientes instalaciones y servicios se proporcionarán en cada hotel de equipo desde MD-3 hasta el MD+1 (check-out):

- a. 25 habitaciones (10 dobles y 15 individuales)
- b. 1 comedor privado
- c. 1 sala de reuniones,
- d. 1 sala de masajes y utilería

- e. Alimentación en base a menús estándar notificados por CONMEBOL y UEFA para 35 personas (cuatro comidas diarias: desayuno, almuerzo, cena y snack)
- f. Toda la comida adicional por encima del menú estándar corre a cargo de los equipos participantes

16.3 Se proporcionarán bebidas y catering durante el partido en el estadio y bebidas en los campos de entrenamiento. (Las bebidas de los lugares de entrenamiento se entregarán en el hotel de los clubes participantes).

Oficiales de partido

17. Delegado de Partido

Como Confederación anfitriona, la CONMEBOL designará al delegado del partido, quien actuará como oficial principal del partido a cargo de garantizar la organización ordenada del partido y el cumplimiento de las Reglas del Partido. El delegado del partido de CONMEBOL presidirá las reuniones de preparación pertinentes, la reunión de coordinación del partido en el MD-1, y trabajará en estrecha colaboración con la asociación anfitriona y el oficial de seguridad de CONMEBOL. Además, el delegado del partido presentará su informe de preparación del partido a las administraciones de las Confederaciones, así como un informe detallado inmediatamente finalizado el partido. La UEFA podrá designar un asistente del delegado del partido, que apoyará al delegado del partido en sus funciones.

18. Oficial de Seguridad.

Como Confederación anfitriona, la CONMEBOL designará al responsable de seguridad que supervisará, evaluará y asesorará a la asociación anfitriona en materia de seguridad y protección. El oficial de seguridad de CONMEBOL presidirá las reuniones de preparación pertinentes, la reunión de seguridad en MD-1, y trabajará en estrecha colaboración con la asociación anfitriona y el delegado del partido de CONMEBOL.

19. Coordinador de partido y asistente de coordinador de partido.

Como Confederación anfitriona, CONMEBOL designará al coordinador del partido quien apoyará al delegado de CONMEBOL en todos los asuntos operativos. La UEFA podrá designar un asistente del coordinador del partido que apoyará al coordinador del partido en la entrega del partido. El coordinador del partido y el asistente trabajan en estrecha colaboración con el personal operativo de la asociación anfitriona y sirven de enlace con los equipos participantes y los árbitros en todos los asuntos operativos del partido.

20. Attaches

Cada equipo está a cargo de un attache (TLO), que es un representante oficial de la asociación anfitriona y acompaña a la delegación del equipo correspondiente durante toda su estadía.

21. Director médico oficial

Como Confederación anfitriona, CONMEBOL designará un Director Médico Oficial (CMO) a cargo de todos los asuntos médicos relacionados con los equipos en el contexto del partido. La UEFA podrá designar al asistente del CMO, quien apoyará al CMO en sus funciones.

22. Oficiales de Control de Dopaje

Como Confederación anfitriona, la CONMEBOL designará un Oficial de Control de Dopaje (DCO) que estará a cargo de evaluar a dos jugadores de cada equipo al final del partido, al igual que designará el número necesario de Acompañantes de Control de Dopaje (DCC).

Procedimientos de partido.

23. Planilla de partido.

23.1 Antes del partido, cada equipo deberá indicar en la planilla de partido los números, nombres, apellidos y nombres de las camisetas de los 22 jugadores que integran la planilla, junto con los nombres, apellidos y funciones de los 11 oficiales sentados en el banco de suplentes. Al menos 2 de estos 22 jugadores deben ser porteros. Los porteros y el capitán del equipo deben estar identificados. Los jugadores deberán vestir la camiseta y los dorsales tal y como se indica en la planilla de partido.

23.2 Los 11 jugadores indicados en la planilla de partido como 11 iniciales deben comenzar el partido. Los otros jugadores son designados como suplentes.

23.3 Cada equipo debe tener su planilla de partido validada por su oficial de equipo responsable y entregada al delegado del Partido, el día del partido a su llegada al estadio, a más tardar 90 minutos antes del inicio del partido. Una vez que haya recibido las listas de inicio completas y firmadas de ambos equipos, el delegado del partido utilizará ambas listas para crear la lista de inicio combinada para el partido.

23.4 Podrán participar en el partido hasta cinco de los suplentes que figuran en la planilla de cada equipo. Cada equipo podrá utilizar un máximo de tres interrupciones en el juego para realizar sustituciones. Las sustituciones realizadas antes del inicio del partido y durante el medio tiempo no reducen el número de interrupciones en el juego que se pueden utilizar. Un jugador que haya sido sustituido no podrá volver a participar en el partido.

23.5 Después de que las planillas de partido validadas se hayan entregado al delegado del partido, no se permiten cambios. Antes de que comience el partido, son posibles las siguientes excepciones:

- a) Si alguno de los jugadores indicados en la planilla de partido como once inicial no puede comenzar el partido por incapacidad física, podrá ser sustituido por uno de los suplentes que figuran en la planilla de partido. El jugador sustituido es dado de baja de la planilla reduciéndose la cuota de suplentes del equipo para el partido en cuestión.

- b) Si alguno de los suplentes que figuran en la planilla de partido no puede presentarse por incapacidad física, no podrá ser sustituido, por lo que la cuota de suplentes se reduce en consecuencia para el partido en cuestión.

- c) Si uno de los porteros que figuran en la planilla del partido no puede jugar debido a una incapacidad física, podrá ser reemplazado por porteros que no figuren previamente en la planilla de partido, sujeto a la aprobación final del Director Médico Oficial (CMO).

23.6 El equipo en cuestión debe, previa solicitud, proporcionar al CMO los certificados médicos necesarios.

24. Protocolo del partido.

24.1 CONMEBOL y UEFA definirán las banderas protocolares a ondear además de las banderas de los países de los dos equipos participantes.

24.2 CONMEBOL y UEFA definirán los principios a aplicar en la cuenta regresiva para el kick-off, los cuales serán confirmados durante la reunión de coordinación del partido en el MD-1.

24.3 Ambos equipos deben estar en el estadio al menos 90 minutos antes del kick-off.

24.4 Los jugadores están invitados a dar la mano a sus oponentes y al equipo de árbitros después de la ceremonia de alineación y después del pitido final, como un gesto de fair play.

24.5 CONMEBOL y UEFA definirán la ceremonia de inicio previa al partido que incluirá música, banderas y otros elementos (por ejemplo, alfombra o arco) que se mostrarán en la alineación del equipo.

25. Normas que rigen el área técnica

25.1 En el banco de suplentes pueden sentarse un máximo de once oficiales de equipo, uno de los cuales debe ser médico del equipo, y 11 (once) jugadores suplentes, es decir, un total de 22 personas. Los nombres de todas estas personas y sus funciones deben figurar en la planilla del partido.

25.2 Cada equipo dispone de 5 asientos técnicos adicionales para personal extra que forme parte de la delegación oficial del equipo y disponga de la acreditación necesaria para acceder al vestuario. Dichos asientos están ubicados fuera del área técnica con acceso a los vestuarios; el personal que ocupe estos asientos no podrá acceder a los banquillos de suplentes durante el partido.

25.3 Durante el partido, los suplentes podrán salir del área técnica para calentar, al lado de los banquillos de cada equipo. Se permite un máximo de seis suplentes por equipo para calentar al mismo tiempo. El preparador físico del equipo indicado en la planilla del partido puede unirse a los jugadores en el calentamiento y es responsable de que se respeten las instrucciones del árbitro. No está permitido el

calentamiento con balones. Todos los jugadores tienen que usar los chalecos oficiales (incluidos los porteros) proporcionados por CONMEBOL.

25.4 No se permite fumar en el área técnica y de competiciones antes, durante y después del partido.

25.5 El uso de cualquier equipo y/o sistema de comunicación electrónica está regulado por las Leyes del Juego de la IFAB y las instrucciones correspondientes emitidas. En ninguna circunstancia, dichos sistemas pueden ser utilizados por los equipos en relación con cualquier tipo de decisión o asunto arbitral.

Registro de jugadores

26. Elegibilidad del jugador

26.1 Los jugadores son elegibles para jugar en la competencia si cumplen con las siguientes condiciones mencionadas a continuación:

- nacido a partir del 1 de enero de 2002; y

- debidamente inscrito en su asociación nacional como jugador del club en cuestión de conformidad con las normas propias de la asociación y las de la FIFA, en particular el Reglamento de la FIFA sobre el Estatuto y la Transferencia de Jugadores.

26.2 Cada jugador que participe en la competición debe estar en posesión de un pasaporte o documento de identidad válido del país para el que juega, que contenga una fotografía y proporcione datos completos de su fecha de nacimiento (día, mes, año). De lo contrario, no se le permitirá participar en la competencia. El árbitro o el delegado del partido de la CONMEBOL puede solicitar ver los pasaportes/carnet de identidad de los jugadores que figuran en la planilla del partido.

26.3 Todos los jugadores deben someterse a un examen médico en la medida prevista por el Reglamento Médico de la Confederación respectiva.

26.4 La administración de la respectiva Confederación decide sobre las cuestiones de elegibilidad de los jugadores. Tales decisiones son definitivas.

27. Lista de jugadores y oficiales del equipo.

27.1 Ambos Clubes deberán proporcionar a la administración de su respectiva Confederación una lista de 22 jugadores (apellidos, nombre, nombre de la camiseta, número de camiseta, club y fecha de nacimiento), así como los apellidos, nombre y fecha de nacimiento de los 13 oficiales del equipo. Al menos 2 de estos 22 jugadores deben ser porteros.

27.2 Cada Club podrá recibir hasta 45 acreditaciones. A modo de aclaración, CONMEBOL, de acuerdo con la UEFA, solo cubrirá los costos de hasta un máximo de 35 Miembros de la Delegación según lo estipulado en las disposiciones financieras de este Reglamento (22 jugadores y 13 oficiales de equipo).

27.3 La lista de 22 jugadores y oficiales debe enviarse antes del miércoles 17 de agosto de 2022 a las 24:00 CET. (19:00 Uruguay - hora local).

27.4 Si un jugador de la lista se lesiona o enferma gravemente antes del MD-1, solo podrá ser sustituido si el CMO y el médico del equipo en cuestión confirman que la lesión o enfermedad es lo suficientemente grave como para impedir que el jugador participe en el partido.

27.5 Las asociaciones son responsables de garantizar que se cumplan las disposiciones antes mencionadas sobre la elegibilidad de los jugadores y las listas de jugadores.

Arbitraje

28. Equipos de arbitraje y attaché de árbitros.

28.1 El equipo arbitral está compuesto por el árbitro, dos árbitros asistentes, el cuarto árbitro y dos o más árbitros asistentes de video VAR.

28.2 Inmediatamente después del partido, el árbitro valida el informe oficial del partido.

29. Designación y sustitución de árbitros.

29.1 Los Comités de Árbitros de la CONMEBOL y la UEFA designan el equipo de árbitros para el partido en la medida acordada entre la CONMEBOL y la UEFA. Solo los árbitros cuyos nombres aparecen en la lista oficial de árbitros de la FIFA son elegibles. La decisión del Comité de Árbitros es final.

29.2 Si un árbitro, árbitro asistente o árbitro asistente de video no está en condiciones de officiar o queda incapacitado antes o durante un partido, será reemplazado por otro miembro del equipo de árbitros como sigue:

- a) El árbitro es reemplazado por el cuarto árbitro, el árbitro asistente de video (si está designado) o por un árbitro asistente.
- b) Un árbitro asistente de video (si se designa) es reemplazado por el árbitro asistente de video asistente (si está certificado como árbitro asistente de video) o por el árbitro si no está en condiciones de arbitrar pero puede y está certificado para servir como árbitro asistente de video.

29.3 Si es necesario, el partido se llevará a cabo sin árbitros asistentes de video y/o sin cuarto árbitro.

30. Árbitro Asistente de Video

Se pueden utilizar Árbitros Asistentes de Video (VAR) de acuerdo con las Reglas de Juego de la IFAB y el protocolo de la IFAB pertinente con el fin de ayudar al árbitro.

El árbitro no puede utilizar otras fuentes o sistemas que no sean el sistema oficial VAR para revisar las repeticiones durante el partido.

Si fuera necesario por cualquier motivo, el partido podrá comenzar y/o finalizar sin el uso de VAR, y cualquier falla, indisponibilidad, uso o no uso de la tecnología VAR no perjudicará en modo alguno la validez de las decisiones del árbitro, tales decisiones serán definitivas en todos los casos.

El área de revisión de árbitros (RRA) debe ser un área neutral adyacente al campo con un tamaño mínimo de 1,5 m x 1,5 m. Debe ser visible para el público (pero sin que la pantalla RRA sea observable) y debe estar, en principio, a un mínimo de 5 m de cada uno de los banquillos de los equipos. Solo el árbitro puede revisar las repeticiones en el RRA.

31. Procedimiento en caso de lesión grave de jugadores.

31.1 En caso de sospecha de conmoción cerebral, el árbitro detiene el juego para permitir que el médico del equipo evalúe al jugador lesionado, de acuerdo con la Regla 5 de las Reglas de Juego de la IFAB. En principio, esto no debería tomar más de tres minutos, a menos que un incidente grave requiera que el jugador sea tratado en el campo de juego o inmovilizado en el campo para su traslado inmediato al hospital (por ejemplo, lesión en la columna).

31.2 Cualquier jugador que sufra una lesión en la cabeza que requiera una evaluación por posible conmoción cerebral solo podrá continuar jugando después de la evaluación, previa confirmación específica por parte del médico del equipo al árbitro de la aptitud del jugador para hacerlo. Dicho médico es responsable de la decisión que tomase.

Ley Disciplinaria y Procedimientos

32. A menos que las presentes Reglas del Partido estipulen lo contrario, el Código Disciplinario de la FIFA se aplica a los incidentes que ocurran durante el partido.

33. Tarjetas amarillas y rojas

Las tarjetas amarillas y rojas se cancelan al final del partido y no se transfieren a ninguna otra competencia de CONMEBOL, UEFA o FIFA.

Indumentaria.

34. Aprobación de Indumentaria para el juego.

Ambas asociaciones participantes deben usar indumentaria de juego que cumpla con las Regulaciones de Equipo/Kit de la Confederación respectiva y que haya sido aprobada previamente por la Confederación respectiva. Las muestras de la indumentaria de juego que se utilizarán, deben enviarse a la administración de la respectiva Confederación para su aprobación al menos cuatro semanas antes del partido.

35. Colores.

El CA Peñarol, como equipo que juega en el territorio de su Confederación, tiene la primera opción en cuanto a cuál de sus indumentarias oficiales de juego utilizará. Con el fin de distinguir claramente entre los equipos en el campo de juego, la administración de CONMEBOL puede solicitar que los equipos combinen elementos de sus diferentes indumentarias de juego aprobados. La administración de la Confederación respectiva emite una decisión por escrito con respecto a la vestimenta de juego antes del partido.

36. Números y nombres

36.1 A los jugadores se les deben asignar números entre el 1 y el 99. Si se usa el número 1, debe llevarlo un portero. Los números en la parte de atrás de las camisetas deben corresponder con los números indicados en la planilla de partido. Estos números deben mostrarse en la parte posterior de la camiseta y en los shorts.

Los nombres de los jugadores deben agregarse a los números en la parte superior de la espalda de la camiseta, arriba del número.



36.2 En caso de que un jugador de campo deba tomar la posición de portero durante un partido, cada equipo debe tener un juego adicional de camisetas de portero sin nombres o números en los mismos dos colores que las camisetas regulares para esta posición.

37. Parches.

37.1 Los parches específicos de la Copa Intercontinental U20, serán proporcionados por la administración de la CONMEBOL y la UEFA, deben ser utilizados, los cuales deben ser colocados en el centro de la zona libre en la manga derecha de la camiseta.

37.2 Los parches de campaña de cada Confederación se deben colocar (si aplica) en el centro de la zona libre en la manga izquierda de la camiseta.

37.3 El parche de campeón (si aplica), debe ser colocado en el centro del pecho de la camiseta.

37.4 Es obligatorio llevar el parche de Matchday (posición del parche a definir una vez aprobada la indumentaria).

37.5 Ninguno de los parches- alusivos al partido- podrá utilizarse en ningún otro partido, ni para ningún otro propósito, incluidas actividades comerciales o promocionales, sin la aprobación previa de la respectiva Confederación.

37.6 En caso que aplique, el brazalete de Capitán, podrá ser proporcionado por la Confederación respectiva, haciendo alusión a una campaña específica de ésta.

38. Otros equipamientos.

38.1 El equipo especial proporcionado por la administración de CONMEBOL, como chalecos de calentamiento, botellas y recipientes para bebidas, redes/bolsas para balones, bolsas médicas, debe ser utilizado por los equipos participantes de acuerdo con las pautas proporcionadas y con exclusión de cualquier artículo similar.

38.2 Los jugadores y entrenadores deben asistir a las conferencias de prensa con el atuendo oficial "no de juego".

Disposiciones financieras

39.1 Las disposiciones financieras, incluido el pago de los gastos de organización, se definen en el contrato entre la Confederación anfitriona y la asociación anfitriona designada.

39.2 La CONMEBOL, en convenio con la UEFA, brindará transporte terrestre local dentro de la ciudad sede para un máximo de 35 personas por delegación de cada club participante. Cualquier transporte adicional debe ser organizado y pagado por el propio club participante. Estará disponible para cada equipo la siguiente flota:

- 1 bus para hasta 40 personas
- 1 mini van para utilería
- 1 mini van para hasta 15 personas

39.3 CONMEBOL organiza y paga el alojamiento en los hoteles del club sobre la base de un arreglo estándar para 35 personas por delegación de cada club. Los clubes participantes son responsables y asumen el costo de cualquier otro tipo de régimen de alojamiento y alojamiento adicional. Los clubes deberán confirmar antes del 3 de agosto las necesidades de habitaciones adicionales para personas adicionales en el mismo hotel del equipo.

39.4 La CONMEBOL y/o la UEFA emitirán hasta 35 pasajes aéreos en clase económica para el SL Benfica (en ningún caso se asumirá otros gastos de viaje, ni viáticos a los clubes participantes).

Uso de los derechos comerciales.

40. Derechos comerciales para el partido.

40.1 Todos los derechos comerciales: Entre los equipos participantes y las respectivas Confederaciones, CONMEBOL (en nombre de sí misma y de la UEFA) tiene el derecho exclusivo de explotar todos los derechos comerciales y designar socios para el partido de acuerdo con el programa comercial establecido por CONMEBOL y UEFA.

40.2 Sobre esta base, entre los equipos participantes y las respectivas Confederaciones, la CONMEBOL (en nombre propio y de la UEFA) posee y tiene el derecho exclusivo, con exclusión de los clubes participantes y cualquier otra parte, de explotar todos los derechos comerciales del juego. CONMEBOL puede, de acuerdo con la UEFA, ejercer el derecho de explotar estos derechos comerciales a su sola discreción y en todo el mundo.

40.3 Entre los equipos participantes y las respectivas Confederaciones, CONMEBOL, como confederación anfitriona, tiene el derecho exclusivo de realizar la producción multilateral de la cobertura televisiva y mediática del partido, incluido cualquier otro evento oficial relacionado con el partido, en particular para promover el partido y la participación de las asociaciones pertinentes. Para cumplir con esta función, la emisora anfitriona filmará y producirá una amplia gama de materiales para uso de la UEFA y CONMEBOL y también para la producción de material para su distribución a nivel mundial a los socios de transmisión oficiales y otros medios de comunicación designados por CONMEBOL para el beneficio general, la cobertura y la promoción del partido. Se requiere que cada club participante, incluidos sus equipos y funcionarios (en particular, sus encargados de prensa), coopere en la mayor medida posible para facilitar las operaciones de la emisora anfitriona, incluso con respecto al acceso y la obtención de consentimientos de jugadores, entrenadores y otros miembros del equipo, a efectos de entrevistas, con el fin de promocionar mejor el partido.

40.4 Cada club participante debe brindar toda la asistencia y cooperación necesarias a las respectivas Confederaciones para tomar todas y cada una de las medidas legales y de otro tipo que las respectivas Confederaciones, a su exclusivo criterio, consideren apropiadas para prohibir, prevenir y detener cualquier explotación no autorizada de los derechos comerciales de la partido y garantizar que todos los derechos comerciales sigan siendo propiedad y ejercidos única y exclusivamente por las respectivas Confederaciones sin restricciones. En este sentido, ninguna asociación/club podrá usar o explotar, directa o indirectamente, ningún derecho comercial sobre el partido sin el acuerdo previo y expreso por escrito de las respectivas Confederaciones y sujeto a las condiciones que pudieren exigir. Cada club debe asegurarse de que sus jugadores, entrenadores, funcionarios y otros empleados, así como sus socios, comerciales o de otro tipo, no usen o exploten directa o indirectamente cualquier derecho comercial del partido sin el acuerdo previo expreso de la CONMEBOL y la UEFA, que puede ser otorgado o denegado a su sola discreción.

40.5 Los clubes participantes no pueden exhibir ninguna identificación o marca comercial de terceros en ninguna conferencia de prensa oficial de la CONMEBOL y/o de la UEFA, excepto en la indumentaria oficial y casual en la forma permitida por las Reglas del Partido.

40.6 Los clubes participantes pueden estar autorizados a realizar filmaje de entrenamiento/técnico, que no deben utilizarse para ningún otro fin que no sea la instrucción de jugadores, árbitros y funcionarios de las asociaciones correspondientes. El permiso para filmar y producir dichas filmaciones técnicas y de entrenamiento debe obtenerse de las administraciones de la Confederación respectiva por escrito, quienes proporcionarán más detalles a su debido tiempo. Todos los derechos de propiedad intelectual sobre cualquier material grabado para tales fines deben asignarse a las Confederaciones respectivas por escrito, si así lo solicitasen, además se debe proporcionar una copia de todo el material fílmico relevante a las Confederaciones respectivas dentro de las 24 horas posteriores a cualquier solicitud de este tipo realizada. No se permite ninguna otra filmación, grabación o fotografía en ningún evento realizado en un estadio o en ninguna conferencia de prensa oficial de CONMEBOL y/o UEFA o de otro modo en cualquier evento oficial sin la aprobación previa de la respectiva Confederación.

40.7 Los clubes participantes otorgan de forma gratuita a la CONMEBOL y a la UEFA, el derecho no exclusivo de usar y/o sublicenciar el derecho de usar las imágenes de la asociación/club para su incorporación en mercancías y materiales comerciales y promocionales (junto con empaques y materiales promocionales), siempre que dicha mercancía y materiales: (a) se relacionen con el partido, (b) incluyan el nombre del partido y/o el logotipo del partido, (c) incluyan imágenes de asociaciones/clubes de cada una de las otras asociaciones/clubes participantes y (d) no den una importancia indebida a una de las imágenes de las dos asociaciones/clubes.

Los requisitos especificados en (c) y (d) no se aplican al uso de las imágenes de la asociación/club participante que gana el partido cuando aparecen en las imágenes la celebración de su victoria después del partido (por ejemplo, fotografías de la presentación y levantamiento del trofeo). Dicha mercancía y materiales pueden venderse o distribuirse sin cargo y pueden incluir referencias habituales y/o marca de cualquier fabricante, distribuidor y/o proveedor de la mercancía y materiales relevantes, siempre que dicha referencia o marca, no implique el respaldo de cualquier dicho tercero o sus productos y/o servicios por cualquier asociación/club participante. Este párrafo no se relaciona con las imágenes de los jugadores de ninguna asociación/club.

40.8 Los clubes participantes otorgan a CONMEBOL y UEFA el derecho no exclusivo de usar y sublicenciar el derecho de material fotográfico, audiovisual y visual de su equipo, jugadores, entrenadores, funcionarios y otros empleados (incluidos sus nombres, estadísticas relevantes, datos e imágenes), así como las imágenes de la asociación/club, de forma gratuita para: (a) la escenificación y organización del partido (y futuras ediciones del partido), (b) no comerciales, promocionales y/o fines editoriales (incluido el uso de dicho material en la producción multilateral de televisión y promoción de medios y cobertura del partido y en/para los servicios digitales de la respectiva Confederación), y/o (c) otros fines razonablemente designados por las respectivas Confederaciones. Cualquier uso de este tipo puede ocurrir después del partido y puede incluir referencias y/o marcas de terceros, incluidos afiliados comerciales, siempre que las Confederaciones respectivas no establezcan una asociación directa entre jugadores individuales o asociaciones/clubes y cualquier afiliado comercial. Previa solicitud, las asociaciones/clubes deben proporcionar a las respectivas Confederaciones de forma gratuita todo el material apropiado, así como la documentación necesaria requerida para permitir a las respectivas Confederaciones usar y explotar tales derechos de conformidad con este párrafo.

40.9 Cada club participante debe apoyar y asegurarse de que sus jugadores, entrenadores, oficiales y otros empleados apoyen el programa comercial establecido por las respectivas Confederaciones para explotar los derechos comerciales, incluidos los programas promocionales y sus afiliados comerciales (por ejemplo; niños acompañantes). En este sentido, cada club debe asegurarse de que sus jugadores, entrenadores, oficiales y otros empleados no usen o exploten de otro modo, directa o indirectamente, cualquier derecho comercial sin el acuerdo previo y expreso de la Confederación respectiva, que puede ser otorgado o negado a su exclusivo criterio.

40.10 Los clubes participantes no explotarán, y se asegurarán de que los patrocinadores de sus equipos y otros socios comerciales no exploten, directa o indirectamente, ningún derecho comercial del partido, incluso mediante el uso de entradas para el partido con fines publicitarios, promociones de ventas o cualquier otro propósito comercial que no sea según lo permitido expresamente en su acuerdo de asignación de boletos (lo que incluye, por ejemplo, ofrecer a la venta boletos destinados a la reventa o destinados a combinarse con viajes o alojamiento, o usar boletos como primas, obsequios o premios en una competición, concurso o sorteo). Se considerará una infracción de este requisito la realización de cualquier promoción que, de forma explícita, implícita o de cualquier otro modo, incluya entradas para partidos.

40.11 Cada club participante tendrá el derecho no exclusivo de utilizar las imágenes incluidas en la transmisión audiovisual en vivo del partido producida por CONMEBOL o en su nombre, como la confederación anfitriona, para su distribución a través de Internet en las plataformas de los clubes participantes, únicamente para su transmisión en el territorio de la asociación/club participante y transcurridas las 24:00 CET del día en que se llevó a cabo el partido. A los efectos de esta disposición, "plataformas de clubes participantes" significará sitios web, puntos de venta y/o páginas de Internet, servicios móviles y otros canales de distribución de medios y/o puntos de venta designados por la asociación participante como canales oficiales para la distribución de contenido de ese club.

40.12 CONMEBOL y UEFA declinan toda responsabilidad en caso de conflicto entre cualquier acuerdo celebrado por un club y cualquier acuerdo celebrado por CONMEBOL y UEFA en relación con la explotación de los derechos comerciales del partido.

Asuntos de medios.

41. Asuntos generales de los medios

41.1 Cada equipo participante debe designar un oficial de prensa dedicado para coordinar los asuntos de los medios con la respectiva Confederación y los medios, como se describe a continuación. El oficial de prensa del club debe asistir a todas las actividades de prensa y asegurarse de que el equipo cumpla con todas las obligaciones de prensa en relación con el partido.

41.2 Los equipos deben cooperar en la mayor medida posible con las solicitudes de acceso a entrevistas de las respectivas plataformas de medios de la Confederación antes, durante y después del partido.

41.3 Los dispositivos de acceso para el partido y las actividades oficiales de prensa son administrados y distribuidos por CONMEBOL.

41.4 Se aplican las siguientes restricciones:

a. No se permiten representantes de los medios de comunicación en el campo de juego antes, durante o después del partido, con la excepción de la emisora anfitriona para operaciones aprobadas.

b. Los representantes de los medios de comunicación no autorizados no están permitidos en el campo de juego o en el área entre los límites del campo y los espectadores. Solo los representantes de los medios de comunicación que hayan obtenido permiso de la CONMEBOL y/o la UEFA, como fotógrafos, titulares de derechos audiovisuales y la emisora anfitriona para operaciones aprobadas, pueden realizar su trabajo en dichas áreas en los lugares específicos que les han sido asignados.

c. No se permiten representantes de los medios de comunicación en el túnel de los jugadores ni en el área de los vestuarios, excepto para entrevistas *flash interview* en posiciones aprobadas por CONMEBOL y para operaciones aprobadas de la emisora anfitriona *HB*.

d. Los vestuarios están fuera del alcance de los representantes de los medios de comunicación antes, durante y después del partido, excepto para las operaciones aprobadas por la emisora anfitriona. Se puede realizar una breve presentación en el vestuario de un equipo el día del partido, antes de la llegada y sujeto al acuerdo del equipo en cuestión. Esta filmación será supervisada por la CONMEBOL y podrá ser realizada únicamente por el(los) titular(es) principal(es) de los derechos audiovisuales del país del equipo correspondiente.

42. Actividades de prensa en los días previos al partido (MD-2 y MD-1)

42.1 Ambos equipos deberán realizar sus entrenamientos en MD-2 abiertos a los medios, al menos los primeros 15 minutos, de acuerdo con el cronograma acordado previamente con la CONMEBOL. La sesión de entrenamiento de MD-1 estará abierta a los medios durante al menos los primeros 15 minutos a discreción y decisión exclusiva del equipo. Estas sesiones de entrenamiento se llevan a cabo en los sitios oficiales de entrenamiento, a menos que la CONMEBOL determine lo contrario.

42.2 El día previo al partido, si las condiciones del terreno de juego lo permiten, ambos equipos pueden hacer el reconocimiento (no se permiten botas/tacos de fútbol) del terreno de juego en el que se jugará el partido. La CONMEBOL y la UEFA, de acuerdo con la asociación anfitriona, definen las condiciones de esta sesión oficial de reconocimiento con el terreno de juego del MD-1 que tendrá una duración de hasta 45 minutos y estará totalmente abierta a los medios de comunicación.

42.3 Cada equipo debe hacer que su entrenador principal y tres jugadores estén disponibles el día antes del partido para una breve entrevista con los titulares de derechos. CONMEBOL podrá realizar la(s) entrevista(s) con el fin de poner el contenido a disposición de todos los titulares de derechos.

43. Actividades de prensa en el MD.

43.1 No se permiten entrevistas durante el partido en el propio terreno de juego o en sus inmediaciones. Las entrevistas previas y posteriores al partido con cada equipo pueden tener lugar en el estadio de la siguiente manera:

Los horarios y lugares son acordados de antemano por CONMEBOL y cada equipo.

a. Se permite filmar/fotografiar, por parte la emisora anfitriona y/u otros representantes oficiales de la CONMEBOL, en el vestuario antes de la llegada del equipo al estadio. El Delegado del Partido informa a los equipos durante la Reunión de Coordinación del Partido sobre los arreglos para la filmación/fotografía en el vestuario y los horarios, que dependen de la hora de llegada del bus del equipo y la organización del equipo.

b. Cada club debe tener disponible a su entrenador principal para una entrevista previa al partido con la emisora anfitriona o los principales titulares de derechos audiovisuales, según lo determine la CONMEBOL.

c. Cada club debe tener al menos tres jugadores disponibles para una entrevista *superflash interview* con la emisora anfitriona y los titulares de derechos según lo determine CONMEBOL. Esta entrevista tiene lugar inmediatamente después del pitido final en el terreno de juego o junto a él. Las entrevistas *superflash interview* adicionales están sujetas al acuerdo del equipo.

d. Cada club debe poner a disposición de todos los titulares de derechos audiovisuales y de audio al menos cuatro jugadores claves, es decir, jugadores que hayan influido decisivamente en el resultado. Los jugadores designados deben estar disponibles para estas entrevistas dentro de los 15 minutos posteriores al final del partido (después de la ceremonia posterior al partido). Las entrevistas *flash interview* se llevan a cabo en áreas designadas cerca de los vestuarios.

e. Los jugadores seleccionados para los controles de dopaje deben presentarse en la Estación de Control de Dopaje directamente desde el terreno de juego tan pronto como finalice el partido. Los jugadores pueden realizar entrevistas posteriores al partido con la aprobación del DCO de CONMEBOL y siempre que el jugador esté acompañado por un acompañante de control de dopaje de CONMEBOL (DCC).

f. Si el entrenador principal de un equipo es expulsado durante el partido, el equipo lo reemplazará con el entrenador asistente para las actividades de prensa posteriores al partido.

g. Los equipos deben cumplir con las solicitudes de entrevistas de los titulares de derechos audiovisuales antes de realizar entrevistas con las plataformas de medios de su club.

43.2 Las conferencias de prensa posteriores al partido en la sede deben comenzar a más tardar 20 minutos después del pitido final. Ambos equipos deben hacer que su entrenador y un jugador clave estén disponibles para su conferencia de prensa. La primera conferencia de prensa posterior al partido se llevará a cabo con el equipo subcampeón, seguido del equipo campeón.

43.3 Después del partido, el equipo ganador (jugadores y oficiales) debe asistir a una sesión de fotos con el trofeo y las medallas. La sesión de fotos de los Campeones se lleva a cabo en un área designada cerca de los vestuarios.

43.4 Tras el partido, se habilita una zona mixta para los medios de comunicación en el trayecto desde los vestuarios hasta la zona de transporte de equipos. Esta área, a la que solo pueden acceder entrenadores, jugadores y representantes de los medios de comunicación, para ofrecer a los reporteros la oportunidad de realizar entrevistas, incluye un área separada reservada para los titulares de derechos y los canales de televisión de los equipos más cercanos a los vestuarios. Todos los jugadores de ambos equipos que hayan participado en el partido, ya sea en el once inicial o como suplentes, están obligados a pasar por toda la zona mixta para realizar las entrevistas con los medios de comunicación. Los equipos son responsables de asegurar que los jugadores pasen por la zona mixta.

43.5 Después del partido, los equipos son responsables de garantizar que todos los jugadores asistan al evento oficial, ceremonia, conferencia de prensa o presentación correspondiente.

Disposiciones finales.

44. Disposiciones de aplicación.

Las administraciones de la CONMEBOL y la UEFA, de acuerdo con las Reglas del Partido, están encargadas de la gestión operativa del partido y, por lo tanto, tienen derecho a tomar las decisiones y adoptar las disposiciones y directrices detalladas necesarias para implementar estas Reglas del Partido.

45. Circunstancias imprevistas.

Cualquier asunto no previsto en estas Reglas de Partido, tales como casos de fuerza mayor, serán decididos por los Paneles de Emergencia de la CONMEBOL y la UEFA o, si no es posible por limitaciones de tiempo, por los Presidentes de la CONMEBOL y la UEFA o, en su defecto, por los Secretarios Generales de la CONMEBOL y la UEFA. Tales decisiones son definitivas.

46. Incumplimiento.

Con la excepción de las infracciones por antidopaje, cuyas consecuencias se estipulan en el punto 6 de las Reglas del Partido, cualquier incumplimiento de las obligaciones establecidas en estas Reglas del Partido puede dar lugar a las sanciones establecidas en la declaración entregada a la UEFA y CONMEBOL.

47. Idiomas.

En caso de discrepancia en la interpretación de los textos en inglés o español de estas Reglas de Partido, el texto en inglés será el que prevalecerá.