



# MANUAL DE **COMPETICIONES** 2024

# Índice

Capítulo I - Introducción _____	03
Capítulo II - Estructura Organizacional _____	05
Capítulo III - Requerimientos de Infraestructura _____	09
Capítulo IV - Instalaciones Deportivas _____	16
Capítulo V - Medios de Comunicación y Operaciones de Prensa _____	35
Capítulo VI - Aspectos de Organización del Partido _____	41
Capítulo VII - Seguridad _____	53
Capítulo VIII - Protocolo de suspensión, interrupción y abandono de partidos _____	56



A full-page image of a male soccer referee in a white and black striped uniform, standing on a grass field. The image is overlaid with a semi-transparent blue filter. The referee is wearing a FIFA Referee badge on his chest and has his hands clasped in front of him. The background shows a blurred stadium setting.

# Capítulo I

# **INTRODUCCIÓN**

## **La Competición Cómo se juega en Chile**

Los torneos chilenos se juegan en tres divisiones masculinas, además de un campeonato que integra a los clubes del fútbol amateur llamada Copa Chile.

Actualmente la Primera División Masculina se juega con un sistema de 30 fechas, distribuidas en dos ruedas. La Primera B se disputa con un formato de 30 fechas, también en dos ruedas, y además con una liguilla de ascenso. La Segunda División, en tanto, se desarrolla con un sistema 26 fechas divididas en dos ruedas.

En su versión femenina se disputan dos divisiones.

En Fútbol Femenino la Primera División y la Primera B están organizados en torneos con fase de grupo y playoffs.



# Capítulo II

# **ESTRUCTURA**

# **ORGANIZACIONAL**

## 2.1 Competencia y Comunicación

La ANFP, a través de su Gerencia de Ligas Profesionales, es responsable de la organización de los torneos profesionales del fútbol chileno, con facultades para resolver todas las cuestiones relacionadas. Entre sus facultades están el control y supervisión de los partidos, instruyendo a sus comisiones, oficiales y funcionarios con la finalidad de garantizar su realización.

La ANFP es la única competente para establecer las obligaciones, directrices e instrucciones que los clubes participantes deben cumplir en cuanto a todos los aspectos del torneo, incluyendo el protocolo de juego, derechos comerciales (según corresponda), publicidad (según corresponda), prensa, acreditación, etc. De la misma manera, la ANFP es la única responsable de autorizar o no la permanencia de personas en el campo de juego, esto incluye profesionales de prensa, TV, periodistas, fotógrafos, funcionarios, etc.

Todas las comunicaciones para temas disciplinarios se harán a través de los contactos informados por los propios clubes.

Es de total responsabilidad de cada club actualizar estos contactos durante la competición. Toda y cualquier actualización deberá ser comunicada a través de los correos electrónicos **atenciondeclubes@anfpchile.cl** y **ligasprofesionales@anfpchile.cl** las cuales solo tendrán validez luego de la confirmación de recibo por parte de la ANFP.

## 2.2 Equipo ANFP

Para cada partido válido por la competición, la ANFP podrá designar a lo menos:

- Equipo de Arbitraje
- 01 asesor de árbitros
- 01 delegado (Según proceda)

Igualmente, y sin perjuicio de lo anterior, la ANFP podrá agregar al equipo de oficiales:

- 01 coordinador
- 01 médico de campo
- 01 oficial de Seguridad
- 01 oficial de Marketing
- 01 oficial de Prensa
- Otros representantes que juzgue necesario para el buen desarrollo del partido.

El Oficial de Seguridad será responsable de garantizar que el club mandante cumpla integralmente el régimen de seguridad establecido para la competencia y sobre la Base de la Ley 19.327 y su Reglamento.

Todos los oficiales nombrados por la ANFP son considerados Oficiales del Partido.

## 2.3 Visita e Inspección Técnica

La ANFP se reserva al derecho de enviar sus representantes para la realización de visitas técnicas, inspecciones y reuniones de alineamiento y planeamiento operacional. Esas visitas se realizarán con la única finalidad de auxiliar a los clubes locales en la organización del partido, en todos los aspectos relacionados y pueden realizarse antes del inicio o incluso durante la propia competición, conforme sea necesario.

Las visitas se concertarán y se informarán con la mayor antelación posible a los clubes participantes de acuerdo con los protocolos vigentes de comunicación entre la ANFP y sus asociados.

# Capítulo III

## REQUERIMIENTOS DE INFRAESTRUCTURA





## 3.1 Perspectiva general de los requerimientos

Los requerimientos establecidos, en el reglamento de las competiciones y en este manual, tratan de garantizar la mejor condición de infraestructura para que los clubes participantes puedan disputar la competición en alto nivel, así como todos los participantes involucrados puedan desarrollar su trabajo creando un ambiente para un espectáculo digno para el público presente en los estadios y espectadores que los sigan por televisión.

## 3.2 Capacidad del Estadio

Los estadios deberán tener la capacidad mínima de acuerdo a la categoría con la cual es calificado el partido, de acuerdo con la aplicación de la Ley 19.237 por parte de la autoridad respectiva.

Cada club será responsable de certificar el aforo de los estadios informado tras la certificación respectiva, diferenciando entre AFORO AUTORIZADO Y AFORO REAL.

Específicamente, para la realización de los partidos finales de Supercopa, Copa Chile o finales de Campeonato, la ANFP y/o la Federación de Fútbol de Chile, a su propio juicio, podrán definir los estadios que tengan capacidad operacional de acoger un evento de esta magnitud, considerando no solo la capacidad mínima establecida, sino que también aspectos de seguridad, confort, áreas de trabajo para prensa, hospitalidad etc. Con este propósito, la ANFP deberá emitir el informe correspondiente.

La ANFP podrá, en cualquier momento, realizar inspecciones de los estadios indicados y en caso de que la capacidad informada anteriormente no corresponda a la realidad, aplicar las sanciones disciplinarias apropiadas.

### **3.3 Suministro de Energía, Agua caliente y otros recursos**

Los clubes del fútbol profesional chileno deberán garantizar el suministro de energía eléctrica, Iluminación, agua caliente y todos los recursos adicionales que se hagan necesarios para el buen desarrollo de los partidos de la competición.

En caso de que el suministro de algún recurso necesario no esté garantizado, por acción o inacción directa del club local, que venga a causar retraso o perjuicio a la realización del partido conforme la fecha y horario establecidos, la ANFP se reserva al derecho de aplicar las sanciones disciplinarias apropiadas.

### **3.4 Energía**

El club local debe garantizar el suministro continuo de energía suficientemente mensurada para viabilizar la operación (transmisión del partido y todas las actividades relacionadas a la operación de este). No se debe olvidar, la obligación de contar con un generador para garantizar la no interrupción de energía para iluminación del campo de juego durante la realización del partido.

## 3.5 Sistema de iluminación

Como queda establecido en el Reglamento de Licencia de Clubes, los estadios indicados, deberán obligatoriamente contar con sistema de iluminación artificial para posibilitar la realización del partido y su transmisión televisiva, conforme los requerimientos abajo descritos para la edición 2024, así como la referencia para los próximos tres años:

2024	2025	2026	2027
De acuerdo a necesidades de programación	Ev = 650 lux mínimo Primera División Ev = 300 lux mínimo equipos Ascenso	Ev = 650 lux mínimo Primera División Ev = 300 lux mínimo equipos Ascenso	Ev = 1300 lux mínimo equipos Primera División. Ev = 650 lux mínimo equipos Primera División

*Ev = iluminación vertical*

A partir de 2024, los clubes de Primera División, cuyo estadio registrado como principal no cuente con iluminación artificial, podrán ser programados en alguno de sus estadios alternativos registrados. Lo mismo aplica en el caso de los estadios que no cuenten con los lux mínimos exigidos.

## 3.6 Control de Acceso

Para cada partido deberá ser implementado un control de acceso para evitar que personas sin entrada o acreditaciones de trabajo estén presentes, dentro de los estadios, durante la realización de los partidos.

## 3.7 Sistema de sonido

Los estadios deben estar equipados con sistema de sonido para comunicación con los asistentes. El funcionamiento del sistema de sonido no puede ser afectado en caso de falta del suministro de energía de la red principal. La sonorización del estadio será utilizada para todos los anuncios relativos al partido, para la ejecución de los himnos y mensajes de las autoridades, si es necesario.

El club local deberá disponer de operador y anunciador por lo menos 1 hora antes de la apertura de las puertas hasta 1 hora luego del término, para garantizar la seguridad e información en el acceso y salida del público.

## 3.8 Tableros Electrónicos y Pantallas

En cada partido deberá estar disponible, un tablero marcador de goles, - idealmente electrónico - con la capacidad de comunicar correctamente al público presente las informaciones sobre el desarrollo del partido, como: tiempo de partido, el marcador, goles, tarjetas, tiempo añadido, etc. El marcador debe ser operado de forma coordinada con el sistema de sonido para garantizar la información a todos los asistentes.

Se permite la transmisión del partido en las pantallas previa autorización y en acuerdo con la empresa dueña de los derechos de televisión. Asimismo, se permite la exposición del tiempo del partido en los tableros o pantallas de los estadios a fin de informar al público. Sin embargo, debe ser mostrado solamente hasta el minuto 45 de cada tiempo reglamentario y hasta el minuto 15 de cada tiempo de la prórroga (según sea el caso).

**IMPORTANTE:** Está terminantemente **PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN DE LA REPETICIÓN** de cualquier jugada del partido en las pantallas del estadio.

## 3.9 Acceso a Internet

Deberá ser obligatoriamente facilitada conexión de internet en los siguientes sitios:

- Camarines de Árbitros: para garantizar el uso del Sistema COMET.

## 3.10 Área del Control Antidopaje

Los estadios deberán contar con una sala exclusiva designada para el trabajo del área del control antidopaje, que debe ser debidamente identificada en la puerta de acceso. Deberá ser asignada una persona específica del área de seguridad para su vigilancia.

La sala de Control Antidopaje deberá estar cerca de los vestuarios de los equipos y de los árbitros, sin acceso de público o medios de comunicación o prensa.

Adicionalmente, la sala deberá estar equipada con los siguientes ítems:

- 2 asientos para los jugadores sorteados y/o electos para el control de dopaje.
- 4 asientos para los médicos de los equipos y personal de dopaje.
- Hidratación dispuesta por el Club local.
- Baño equipado con inodoro, urinario y lavamanos.
- 1 escritorio.
- Puerta con llave.
- Acceso restringido.
- Iluminación adecuada.



# Capítulo IV

# **INSTALACIONES DEPORTIVAS**



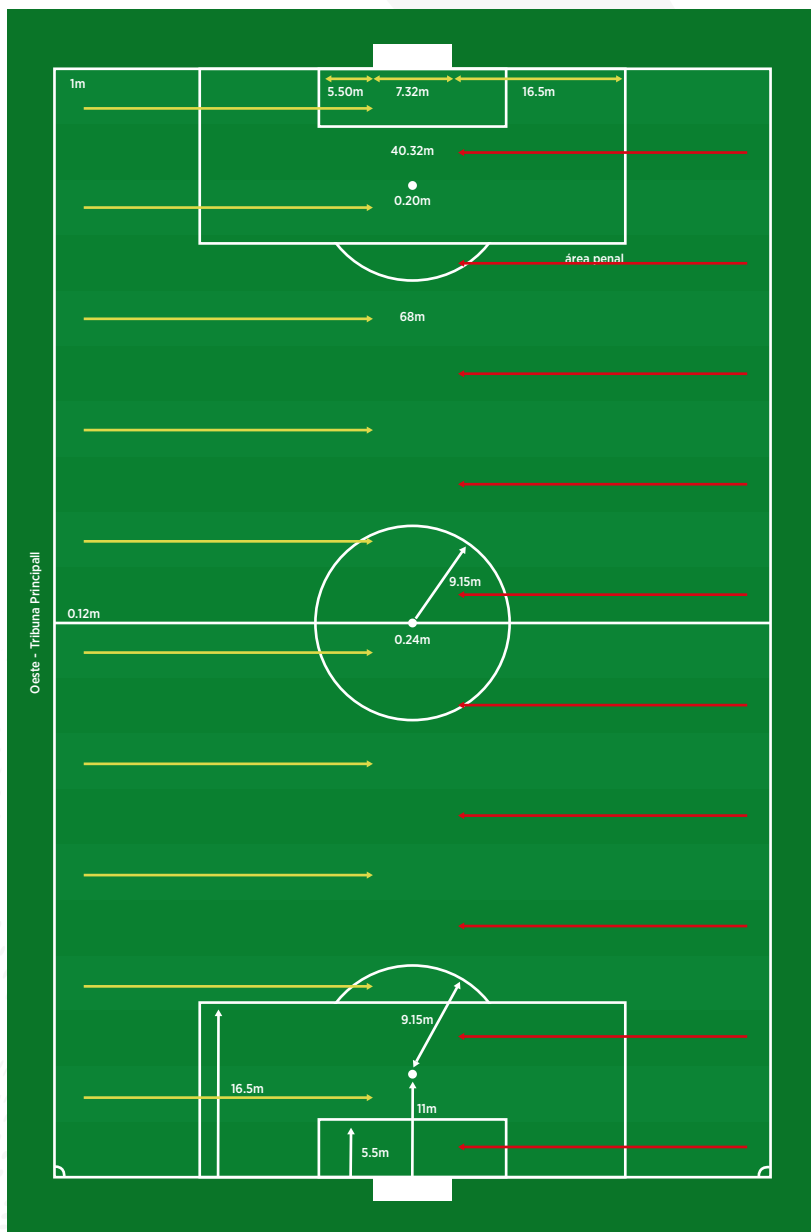
## 4.1 Campo de Juego (Field of Play o FOP)

El club local es el responsable de garantizar que todos los recursos y procedimientos de mantenimiento y preparación del campo de juego estén disponibles y sean realizados a tiempo para certificar la mejor superficie posible, segura, nivelada y con altura correspondiente de corte. Igualmente es fundamental que se garantice la disponibilidad y buen funcionamiento del:

- Sistema de drenaje adecuado al clima del local para garantizar la realización de los partidos bajo condiciones climáticas adversas.
- Sistema de irrigación preferencialmente automático que permita la distribución homogénea de la lámina de agua por la superficie, permitiendo el buen desarrollo del gramado y el protocolo de irrigación que antecede el partido;
- Equipamientos de corte, mantenimiento y preparación adecuados a la necesidad.

Las dimensiones del campo de juego deben ser preferencialmente de 105m x 68m (mínimo de 100m x 64m y máximo de 110m x 75m). La recomendación es que la altura del gramado permanezca entre 20mm y 25mm, no pudiendo exceder de los 25mm de altura. Todo el campo debe tener el mismo césped cortado en líneas perpendiculares a las líneas laterales, de acuerdo con la figura 1.

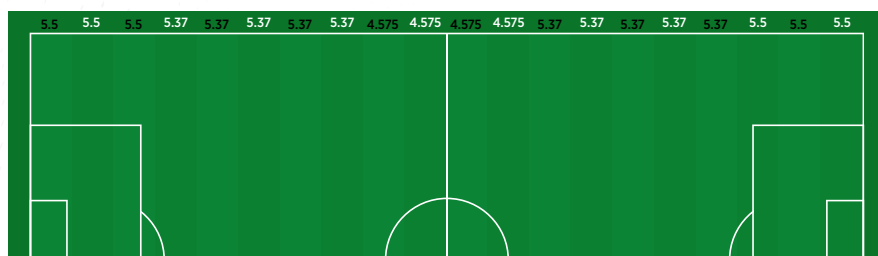
Imagen 1 : Estándares de corte transversal



El corte del césped con las fajas transversales es un punto muy sensible en la preparación de los campos de juego. Además de la cuestión estética para el público y transmisión del juego en la televisión, apoya al equipo de arbitraje en jugadas difíciles. De esa manera, se determina que el corte del pasto del terreno de juego siga el estándar descrito en este manual.

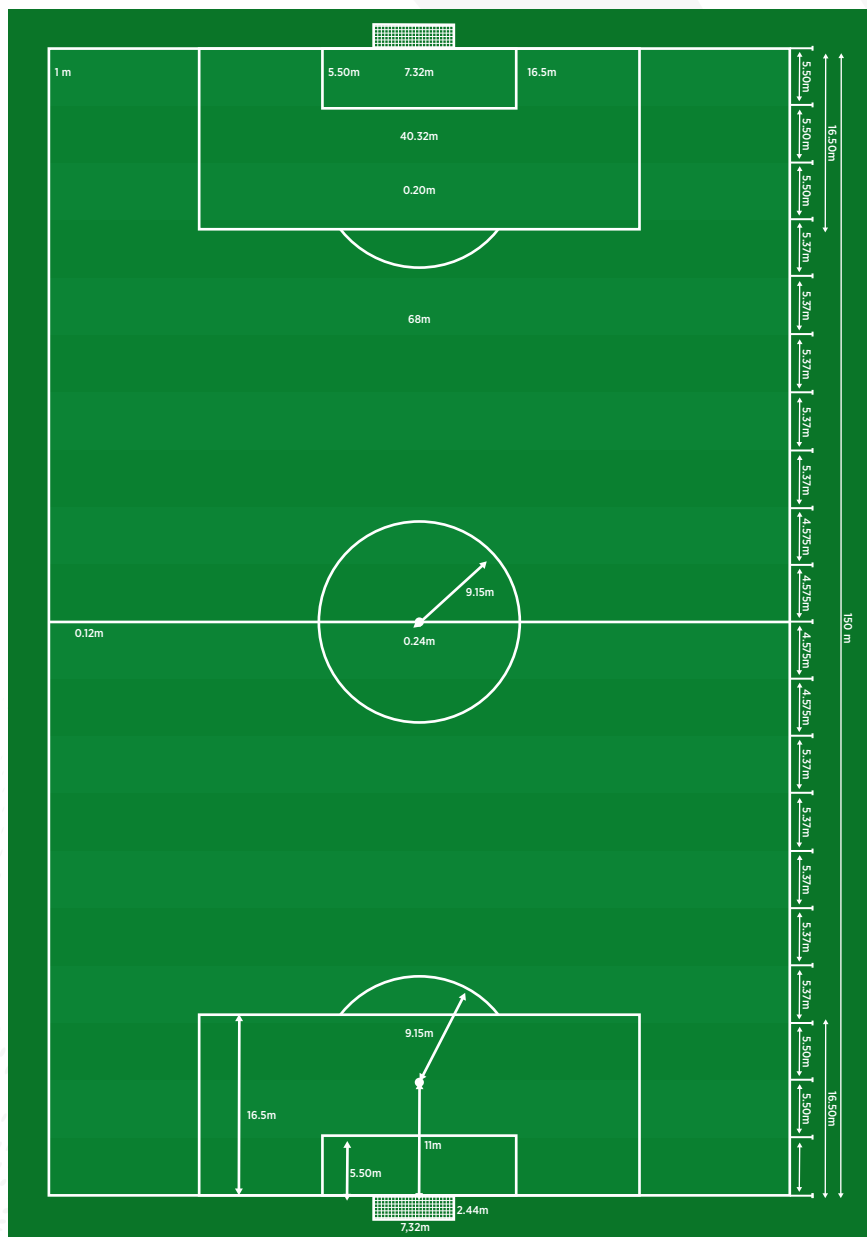


Para un campo con dimensión de 105 x 68m, el césped debe contener 20 rayas a lo largo de su ancho (diez en cada mitad del campo).



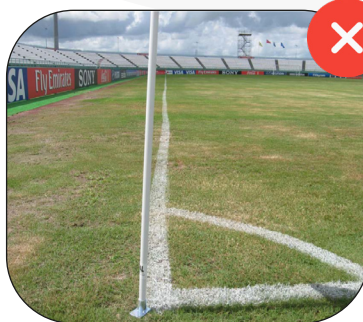
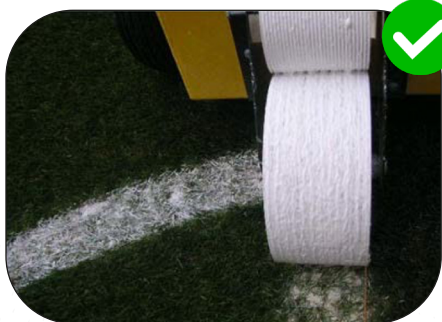
Los responsables del campo de juego deben estar informados de las marcaciones de las líneas del campo de la forma correcta, considerando el ancho de las líneas, medidas de las marcaciones, distancias y estándares de corte. En la figura 2, se presentan las medidas estandarizadas de acuerdo con las normas establecidas por las leyes de juego de la IFAB.

Imagen 2 : Dimensiones de las marcaciones de líneas y fajas de corte



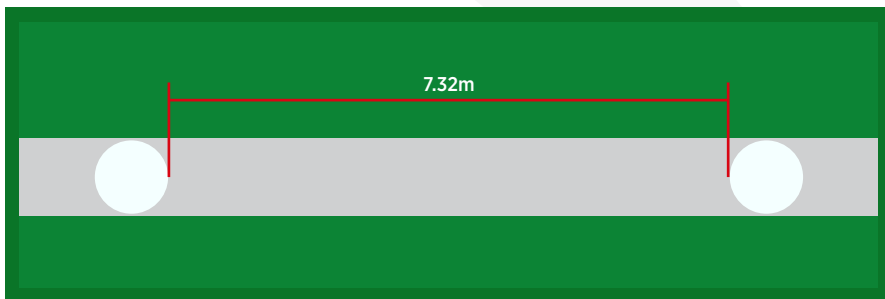
## Cuidados en la marcación del Campo:

- El ancho de la línea debe ser exactamente igual al diámetro de los postes del arco, o sea, si el poste tiene 12cm de diámetro, las líneas de marcación deberán tener 12cm de ancho.
- El ancho de las líneas debe ser exacto.
- La marcación debe ser clara y nítida.
- Las líneas deben ser rectas.
- La pintura debe ser hecha en las dos direcciones.

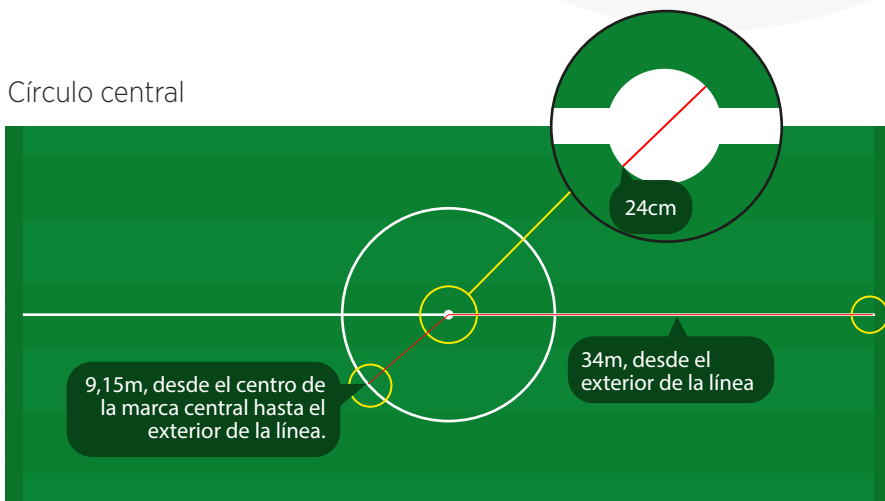


## Dimensiones más importantes

### Línea de gol



### Círculo central



- Posición centro de la marca central = 34m, desde la parte externa de la línea lateral (considerando un campo con 68m de ancho)
- Radio del círculo central = 9,15m, desde la parte externa de la línea del círculo hasta la marca central)
- Diámetro de la marca central = 24cm

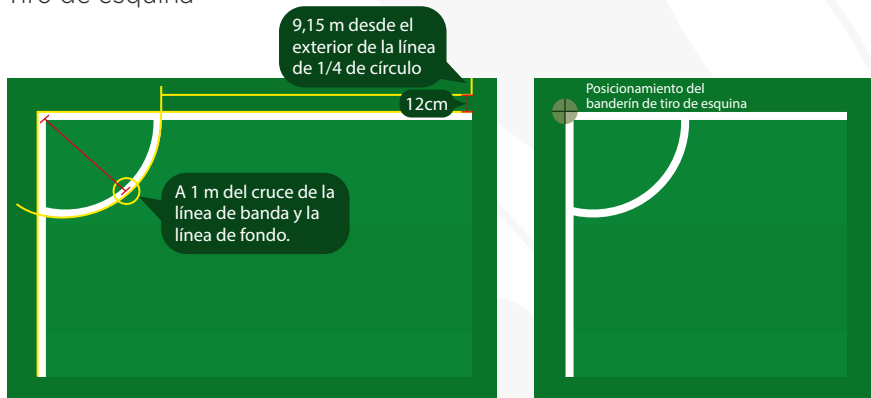
## Área grande y área chica



- Área chica = 5,5m, desde la parte interna de cada poste hasta la parte externa de cada línea y 5,5m desde la parte externa de la línea de fondo hasta la parte externa de la línea del área chica.
- Área grande = 16,5m, desde la parte interna de cada poste hasta parte externa de su línea y 16,5m desde la parte externa de la línea de fondo hasta la parte externa de su línea.
- Marca del punto penal = 11m desde la línea de fondo y 20cm diámetro.
- Media Luna = 9,15m de radio desde el centro de la marca del punto penal hasta la parte externa de su línea.

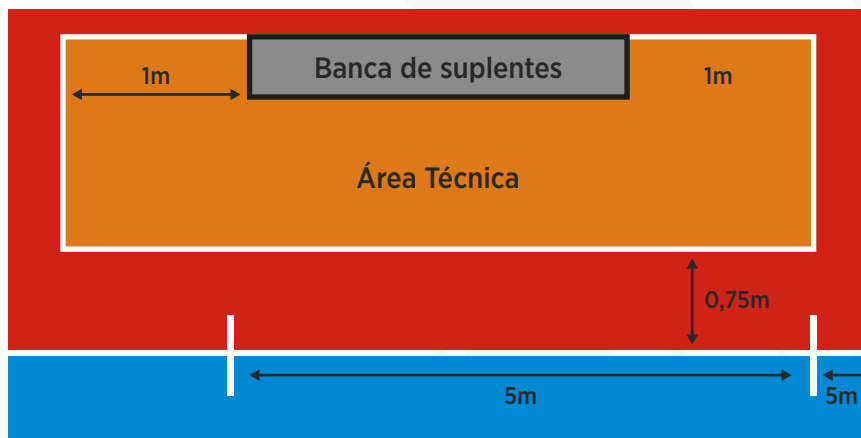


## Tiro de esquina



- Marca de distancia del tiro de esquina = 9,15m entre los bordes externos del cuarto de círculo y de la propia marca. La marca deberá tener 24cm de largo y estar a 12cm de la línea de fondo.
- Un cuarto de círculo con radio de 1m del vértice externo, donde queda el banderín de tiro de esquina, y la línea externa del arco.
- El banderín de tiro de esquina, con 1,5 de alto y extremidad sin punta, deberá ser ubicada en cada área de tiro de esquina, dentro del campo de juego.

## Área técnica



Distancia entre el banco de suplentes y el banco del cuarto árbitro = 6 y 8 mts (dependiendo del espacio disponible)

- Distancia entre el banco de suplentes y la línea lateral = entre 4 y 8 mts (dependiendo del espacio disponible)
- Si el área del banco no es hecha de material translúcido, el mismo deberá ser instalado en una posición en la que no se interfiera la visión de los espectadores.
- El número de asientos en el banco de suplentes es específico para cada competición.

La superficie del campo de juego debe ser de césped natural, de buena calidad, que permitan alcanzar parámetros seguros de torsión, traslado del balón entre otros parámetros utilizados para la evaluación de las condiciones de juego, garantizando así no solo la calidad del espectáculo, sino también disminuyendo el riesgo de lesiones en los jugadores.

Sin embargo, los estadios podrán contar con césped artificial o sintético con los estándares mínimos exigidos por la FIFA, o sea, que posean “FIELD CERTIFICATE” (1 o 2 estrellas) emitido por la FIFA. Asimismo, estos Estadios solamente estarán autorizados, una vez que la CONMEBOL y la ANFP reciban el certificado de calidad correspondiente, actualizado y vigente, al momento del registro que todos los clubes realizan al inicio de la temporada.

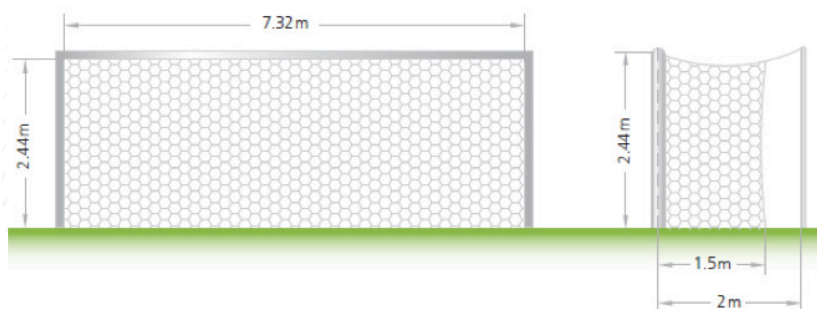
Esta exigencia comenzará a aplicarse desde la temporada 2025.

**IMPORTANTE:** Si las condiciones generales del césped sintético o artificial no cumplen los estándares de calidad internacional de la FIFA, la ANFP podrá vetar su uso y el club participante deberá indicar otro Estadio donde programar sus partidos durante la Competición.

## 4.2 Equipamientos Deportivos

Deben estar disponibles, y en buenas condiciones y estado de preservación, todos los equipamientos deportivos necesarios para la realización de las actividades de los equipos. Sigue el listado de los ítems obligatorios en los estadios:

- 01 par de porterías fijas con redes instaladas;
- Por lo menos 01 porteria fija de reserva (para sustitución en caso de ser necesario);
- 01 par de redes para porterías (para sustitución en caso de ser necesario);
- 01 par de redes para arcos fijos de reserva
- 30 estacas para fijación de redes de postes fijos en el suelo;
- 2 juegos con 4 unidades de banderillas de tiro de esquina completas con base flexible (un juego deberá estar instalado, y otro permanecerá de reserva en caso de ser necesario su cambio);
- 60 conos para delimitación de las áreas de calentamiento.



Además, el club local debe garantizar personal y recursos disponibles para el cambio de cualquier ítem descrito anteriormente, de forma rápida y eficaz, antes o durante el partido conforme sea solicitado por el delegado del partido.

### 4.3 Posicionamiento de los Equipos en el Banco de Suplentes

El Estadio deberá tener banco de suplentes con capacidad mínima de 15 personas confortablemente sentadas y cubiertas. La posición de los equipos en los bancos de suplentes será preferentemente conforme al diagrama que sigue: No obstante, en los estadios donde por razones de seguridad no sea recomendable esta distribución, se podrá alterar el orden de los bancos, previa coordinación de ambos clubes y las autoridades con el Delegado del Partido.



Se recuerda que solamente un máximo de 7 jugadores suplentes (debidamente inscritos y detallados en la planilla de juego ) y un máximo de 8 integrantes del cuerpo técnico de cada equipo, podrán permanecer en el banco de suplentes. Entre los ocho integrantes del cuerpo técnico podrá incluirse al jefe de Seguridad, quien podrá quedarse al lado del banco de suplentes siempre que haya sido incluido en la planilla de juego como tal.

Ningún jugador expulsado o suspendido podrá permanecer de cualquier forma en el banco o área técnica ni dentro de la Zona de Exclusión.

El área técnica deberá tener sus medidas compatibles con las Reglas del Juego aprobadas por la IFAB.

Está expresamente prohibido fumar en cualquier sitio dentro del campo de juego, área técnica, vestuarios o túnel de acceso al campo.

El uso de dispositivos electrónicos en el banco de suplentes está regulado y aprobado según lo indicado en las Reglas del juego de la IFAB.

## 4.4 Vestuarios

Deberá estar disponible para el EQUIPO VISITANTE un vestuario que tenga al menos la siguiente estructura:

- Bancos con perchas para acomodar a 18 jugadores (preferencialmente armarios individuales).
- Espacio para acomodar a máximo 8 miembros del cuerpo técnico.
- Mínimo 3 duchas con agua caliente.
- Mínimo 2 inodoros.
- 1 camilla.
- 1 pizarra táctica.

Vale destacar que, así como ya fue informado en este documento, se espera que los clubes reciban a sus adversarios de la mejor forma, suministrando las condiciones para que trabajen de forma segura, confortable y digna. Para que la rivalidad y la disputa deportiva queden solo en el campo de juego y al desempeño de los jugadores de cada equipo.



Deberá estar disponible para los ÁRBITROS designados para el partido, un vestuario que tenga al menos la siguiente estructura:

- Bancos con perchas para acomodar confortablemente a los árbitros (preferencialmente asientos y armarios individuales).
- Mínimo 02 duchas con agua caliente.
- Mínimo 01 inodoro;
- Espacio de trabajo con mesa y silla;
- Conexión de internet.
- Impresora operativa para la realización del procedimiento COMET.

Así como los demás requerimientos contenidos en este documento y en las Bases de los Campeonatos, en caso de que se identifique el incumplimiento, el club infractor está sujeto a las sanciones disciplinarias que indique el Tribunal de disciplina.

## 4.5 Área médica

El estadio propuesto por el club local debe estar equipado con sala(s) de primeros auxilios para atender a los jugadores, oficiales y espectadores del partido en caso de que necesiten asistencia médica. Esta asistencia debe estar de acuerdo con las disposiciones de las autoridades locales, y el responsable de la licencia fijará el número exacto, tamaño y localización de la(s) sala(s) de primeros auxilios después de consultar las instituciones apropiadas (ejemplo: Autoridades locales de salud, sanitarias y de seguridad).

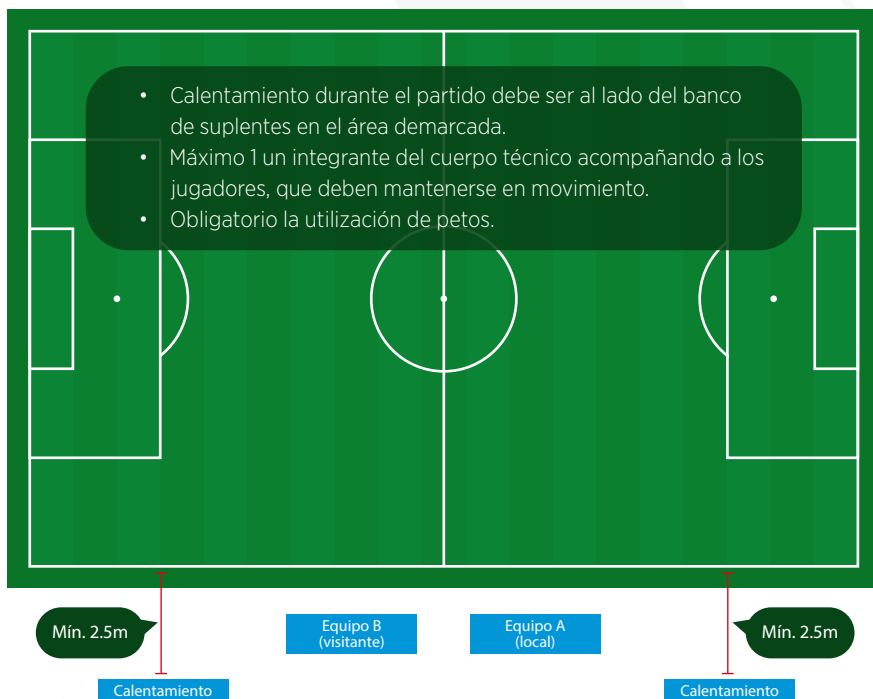
Deben estar a disposición a lo menos DOS AMBULANCIAS de alta complejidad, al menos una con acceso inmediato al campo de juego, siendo obligatorio su llegada al estadio como mínimo una hora antes de la apertura de puertas del estadio, hasta 1h después del término del partido.

Las ambulancias deberán estar debidamente equipadas (obligatorio la disponibilidad de equipamiento desfibrilador externo automático), al menos una lo más cerca posible del campo de juego, con ruta de entrada y salida libres y directa para asistencias de emergencia, en caso de ser necesario.

## 4.6 Área de calentamiento de jugadores sustitutos

El área de calentamiento será demarcada por conos y deberá ser preferencialmente del mismo tipo de piso del campo de juego. Caso no sea posible facilitar un área con la misma superficie del campo de juego, el club local deberá facilitar un área con césped sintético o artificial. Cada equipo tendrá asignada su respectiva área de calentamiento, de acuerdo al posicionamiento del banco de suplentes.

Si no es posible, en función del espacio, realizar el calentamiento al costado de la banca de suplentes, el Director de Turno podrá autorizar a realizar el calentamiento detrás de los arcos, recordando que la zona debe estar autorizada previamente por la cuaterna arbitral.



## 4.7 Seguridad en el entorno del campo de juego

El club mandante debe garantizar que las áreas de entorno del campo de juego sean seguras y libres de riesgos para circulación de jugadores y árbitros. Ejemplos de riesgo: rejas de desagüe expuestas, zanjas etc.

## 4.8 Árbitro de Video (Video Assistant Referee o VAR)

El uso del árbitro de video (VAR) está abierto como posibilidad en cualquier partido de los torneos o de Copa Chile, pudiendo ser implementado en conformidad con las disposiciones de la FIFA e IFAB. La ANFP entregará todas las informaciones necesarias, sobre él o los partidos donde se aplicará esta tecnología.

## 4.9 Riego

Siempre que las condiciones climáticas lo permitan, se regará de manera uniforme, el campo de juego bajo el siguiente protocolo.

Protocolo	Responsables de la ejecución
Dos horas antes del inicio del partido.	La decisión será tomada en conjunto por el Director de Turno, el responsable de mantenimiento del estadio y el árbitro.
Veinte minutos antes del inicio del juego (riego suave).	
En el entretiempo.	

# Capítulo V

# **MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OPERACIONES DE PRENSA**

## 5.1 Conferencia de Prensa y Zona Mixta

Deberá estar disponible y en buenas condiciones de uso y funcionamiento, una sala o un sector dedicado especialmente para la realización de una conferencia de prensa conteniendo la infraestructura correspondiente a la respectiva fase de la competencia:

Fase	Infraestructura
<b>Primera División</b>	Sillas, conexión para micrófonos y amplificación, cajones para cámaras
<b>Primera B</b>	Sillas, conexión para micrófonos y amplificación, cajones para cámaras
<b>Copa Chile</b>	Sillas, conexión para micrófonos y amplificación, cajones para cámaras
<b>Supercopa</b>	Sillas, conexión para micrófonos y amplificación, cajones para cámaras

Los estadios de Primera División deberán facilitar un área para el montaje de la zona mixta entre los vestuarios de los jugadores y el punto de salida de los equipos, respetando los siguientes requerimientos:

- Espacio para acomodar a lo menos 20 representantes de los medios de comunicación, considerando el montaje con espacio para instalación de barreras protectoras sólidas entre los pasillos de circulación de los jugadores y el área destinada a los medios de comunicación;
- Iluminación suficiente para la realización/grabación de entrevistas por los canales de televisión;
- Espacio para instalación de backdrop oficial de la competencia;

El acceso a la zona mixta será definido por los departamentos de Prensa del club local, dando la prioridad necesaria a los canales y medios con derechos en cada competencia.

## 5.2 Estáticos publicitarios y Paneles LED

Es requerimiento obligatorio la existencia de estructuras para instalación de publicidad estática de acuerdo con el Manual Técnico de Derechos Comerciales y Marketing. Esta publicidad podrá ser sustituida por paneles LED.

## 5.3 Operaciones de Prensa

Los clubes, y su personal, deberán colaborar con el equipo ANFP y delegado del Partido para viabilizar y facilitar las operaciones de los medios de comunicación que estén respectivamente autorizados a hacer la cobertura de cada partido.

Conforme consta en el Reglamento, la participación en las actividades descritas abajo es de naturaleza obligatoria y tienen por objetivo generar contenido de calidad para los espectadores, promoviendo la competición y los clubes que al disputan. La ANFP agradece la comprensión y el esfuerzo de todos los involucrados en esas operaciones.

## **Registro del protocolo de entrada de los equipos a la cancha**

Luego del término del calentamiento, los fotógrafos serán autorizados a acercarse al túnel de acceso para registrar el protocolo de entrada, el alineamiento en el césped para cumplimiento del protocolo y foto oficial. En casos de partidos de finales o clase “A” se podrán utilizar dos cuerdas en formato de “L”, una de cada lado del túnel, para controlar el acceso de los fotógrafos. Los responsables del área de comunicaciones del club local deberán coordinar sus esfuerzos junto a la seguridad para facilitar personal para la realización de esta actividad.

**Antes de la entrada de los equipos al campo de juego los fotógrafos deberán ubicarse detrás de los estáticos de publicidad y a una distancia no inferior a tres metros de la línea de fondo.**

**No se permite el ingreso al campo de juego por ningún motivo, sin importar las circunstancias del partido. De no cumplir con esta regla, el profesional recibirá las sanciones establecidas en el Instructivo de Medios del Proceso de Acreditaciones, liderado por la Gerencia de Comunicaciones de la ANFP.**

**En ningún caso los reporteros gráficos podrán ocupar una posición en el sector de la tribuna oriente y en el caso de que uno de los equipos realicen el calentamiento en una zona detrás del arco deberán, preferentemente, utilizar el sector que no está siendo ocupado por el equipo que realiza su calentamiento.**



## 5.3.1 Luego del partido

### Flash Interview

Luego del término del partido, los poseedores de los derechos de transmisión y solamente ellos, además de la TV ANFP, podrán hacer flash interview en el campo de juego con un máximo de 3 jugadores da cada equipo. Ese flash interview obligatoriamente deberá ser realizado en el panel con los patrocinadores de la competición montado por la organización para esa finalidad. Es obligación de los equipos designar al menos un jugador para esa acción al término del partido. Debiendo estar presente el encargado de comunicaciones de cada equipo al finalizar el partido en la zona de exclusión para poder realizar las gestiones para conseguir un jugador en esa entrevista y coordinar la misma delante del panel de patrocinadores, bien ubicado.

En caso de ser entrevistado el entrenador en la flash interview, esto no lo exime de asistir a la Conferencia de Prensa.

## Conferencia de Prensa

Luego de cada partido y en un plazo no mayor a 15 minutos desde el pitazo final deberá realizarse la Conferencia de Prensa, con una duración aproximada de 15 minutos para cada equipo.

Se solicita la colaboración de los clubes participantes para contar con la presencia obligatoria del Entrenador y de 1 jugador que haya disputado el partido (que haya jugado) en la conferencia de su equipo luego del partido.

El orden de las entrevistas en la conferencia normalmente será:

**1º Equipo : Equipo visitante**

**2º Equipo : Equipo local**

### Observación:

- Jugadores e integrantes del cuerpo técnico expulsados y/o suspendidos no podrán participar de la zona mixta.
- En caso de que un entrenador sea expulsado/suspendido, el equipo debe enviar a la conferencia de prensa el asistente técnico, de manera inexcusable.



# Capítulo VI **ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN DEL PARTIDO**

## 6.1 Calentamiento en el Campo

En cada partido será obligación del club local, entregar las facilidades para que el calentamiento de ambos equipos se realice sobre la cancha principal del estadio, faltando cincuenta minutos antes del kick off.

En cada partido se dispondrá además de un área de calentamiento de los árbitros sobre la cancha principal, la cual será demarcada por el cuarto árbitro o el asesor de árbitros al momento de llegar al estadio, utilizando conos o banderas.

**IMPORTANTE:** Cabe única y exclusivamente al Director de Turno y/o Delegado ANFP la certificación final sobre las condiciones de campo y la viabilidad o no de la realización del calentamiento sobre el terreno de juego.

## 6.2 Reunión de Coordinación del Partido (a determinar por la ANFP)

El día del partido (Match Day o MD) o el día anterior (MD -1), para el caso de partidos clase A o clásicos, se podrá realizar una Reunión de Coordinación del Partido, normalmente en el estadio del partido. Esta reunión deberá contar con la presencia de los siguientes representantes:

## **ANFP**

- Delegado del Partido
- Representante del Cuerpo Arbitral
- Asesor de Arbitraje (caso sea nombrado)
- Coordinador del Partido (caso sea nombrado)
- Oficial de Seguridad (caso sea nombrado)
- Otros oficiales (caso sean nombrados)

## **Equipos (local y visitante)**

- Representantes de los Equipos
- Responsable de las cuestiones administrativas (obligatorio)
- Jefe de Seguridad (obligatorio)
- Responsable del área médica (recomendable)
- Una persona del área técnica (recomendable)

## **Otras autoridades**

- Jefe de servicio de Carabineros
- Representante de la Delegación presidencial
- Administrador del Estadio

## 6.3 Llegada de los Equipos al Estadio

Los equipos deberán llegar al Estadio por lo menos con 90 minutos de antelación al horario de inicio del partido para fines de cumplir con todos los requerimientos previos de presentación de lista de jugadores, conferencia y documentación de uniformes.

## 6.4 Cuenta Regresiva Oficial para el partido

A continuación, se presenta un ejemplo de cuenta regresiva oficial para un partido (Countdown) con los tiempos todos regresivamente relacionados al horario inicial del partido (KO).

Para cada juego, el Director de Turno será responsable de preparar la Cuenta Regresiva que se fijará en los vestuarios de los equipos que deben **OBLIGATORIAMENTE** seguir estrictamente los horarios indicados para cada acción.

Las Cuentas Regresivas podrán sufrir ajustes de acuerdo con el estadio en el que se disputará el partido, considerando las distancias de los vestuarios, posicionamiento de los bancos, etc.

## 6.5 Pasabalones

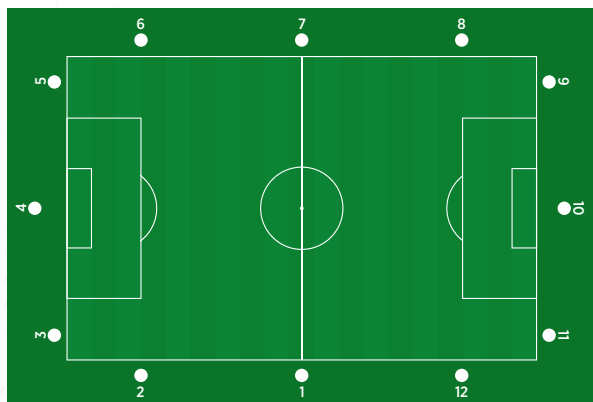
El club local debe facilitar entre 8 y 12 Pasabalones para el calentamiento y para el partido. Los Pasabalones deberán usar el uniforme y/o chalecos suministrados por el club local.

Antes del inicio del partido, el club local deberá entregar al Director de Turno del partido y cuarto árbitro, la lista con el nombre completo de todos los Pasabalones, de acuerdo con su posición.

El cuarto árbitro entregará las instrucciones de cómo deberán trabajar durante el partido.

Durante el calentamiento de los equipos (KO-00:50 y KO-00:20) y durante el partido, los pasabalones deben estar en sus posiciones conforme la figura que sigue:

### Posición de los Pasabalones en el Campo de Juego



Por regla general los Pasabalones deberán mantener siempre un balón disponible y a la vista listo para ser entregado al equipo que lo requiera para reanudar el juego. **En ese sentido los Pasabalones que se ubican detrás de los arcos deberán disponer siempre un balón puesto sobre una lenteja como la de la imagen de más arriba, disponible para que el arquero local o visitante tenga a la vista un balón para reanudar el juego.**

## 6.6 Uniformes y Equipamientos

Los Equipos participantes deben comunicar la descripción de los colores y de los equipamientos de juego de los uniformes números 1, 2 y 3, debiendo cada uno de ellos ser contrastantes entre sí.

La Gerencia de Ligas Profesionales informará hasta con 72 horas antes del inicio de cada partido, los uniformes que cada equipo deberá utilizar en cada uno de sus encuentros. Los uniformes de cada partido serán informados de la siguiente forma:





**ES OBLIGATORIO EL USO DEL UNIFORME INFORMADO POR LA GERENCIA DE LIGAS PROFESIONALES Y LA COMISIÓN ARBITRAL DE LA ANFP.** Siempre que sea posible, se intentará designar el uniforme señalado como primera opción del propio club.

## Regla 4: equipamiento de jugadores

**Medias Cortadas:** permitidas a condición de no observarse contraste con la que está debajo. (cintas del mismo color de la media)

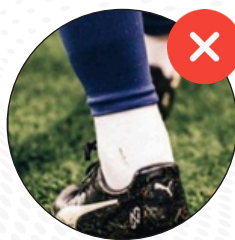
**Camisetas interiores:** del mismo color a la manga del uniforme oficial\*

**Calza lycra/ malla térmica:** del color principal del short oficial

**NO ESTÁ AUTORIZADO EL USO DE : JOYAS, VENDAJE ELÁSTICO, PIERCING.**

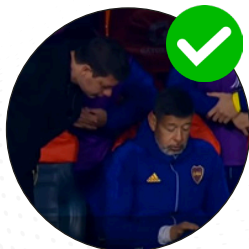
**SE AUTORIZA: PROTECTORES ADECUADOS A LAS ESPECIFICACIONES DE LAS REGLAS DE JUEGO.**

En caso de uniforme manchado con sangre debe ser cambiado inmediatamente



## EQUIPOS ELECTRÓNICOS

Los jugadores (lo que incluye a suplentes, jugadores sustituidos y jugadores expulsados) no están autorizados para llevar o utilizar ningún tipo de equipos electrónicos o de comunicación, excepto en el caso que se permita el uso de EPTS. Se permite el uso de todo tipo de sistemas electrónicos de comunicación por parte del cuerpo técnico, en lo que respecta exclusivamente al bienestar y la seguridad del jugador o por razones tácticas o de instrucción, pero solo se pueden usar equipos pequeños y portátiles (p. ej. micrófonos, auriculares, teléfonos móviles/inteligentes, relojes inteligentes, tabletas u ordenadores portátiles). Serán expulsados aquellos miembros del cuerpo técnico que usen equipos no autorizados o que se comporten de manera inapropiada como producto del uso de equipos electrónicos o de comunicación.



## CALENTAMIENTO DURANTE EL PARTIDO

- Calentamiento durante el partido debe ser al lado del banco de suplentes en el área demarcada.
- Máximo 1 un integrante del cuerpo técnico acompañando a los jugadores, que deben mantenerse en movimiento.
- Obligatorio la utilización de petos.

## 6.7 Relleno de la Lista de Jugadores:

Los equipos deberán entregar, hasta 80 minutos antes del inicio del partido, al cuerpo arbitral, la Planilla de Jugadores, indicando cuáles serán los jugadores titulares y cuáles serán los suplentes.

Abajo se muestra cómo debe ser rellena la Planilla de jugadores del partido:

**Marcar X en la columna:**

- T** - para Titulares (11 jugadores)
- S** - para Suplentes
- A** - para Arqueros (*em este caso marcar tambien T para indicar quien es titular y S para suplente*)

**Completar con el nombre del Cuerpo Técnico**  
(letra legible)

**Firma del entrenador**  
**Firma y Número del capitán**

## 6.8 Protocolo Oficial de Inicio del partido

En todos los partidos de las competencias de la ANFP los equipos deben participar y colaborar para la realización del protocolo de inicio del partido.

El Delegado ANFP y/o el Director de Turno confirmará con los equipos la secuencia de actividades. Es fundamental que los equipos colaboren respetando los horarios establecidos en la Cuenta Regresiva oficial para cada una de las actividades.

Faltando 7 minutos para el inicio del partido, los equipos y los árbitros deben estar posicionados en el túnel de acceso al campo de juego, para que las actividades que forman parte del protocolo de inicio del partido se inicien, conforme demostrado en la imagen abajo.



Los equipos participantes deben colaborar para que solamente permanezcan en el túnel de acceso jugadores, árbitros y el personal de la ANFP y el club local, liderados por el Delegado ANFP y/o el Director de Turno. Recordamos que, normalmente, a partir de este momento, muchos de los poseedores de los derechos de transmisión ya están con la señal en vivo y, por lo tanto, los espectadores ya están recibiendo las imágenes de la transmisión y, por ello, la importancia de una imagen "limpia".

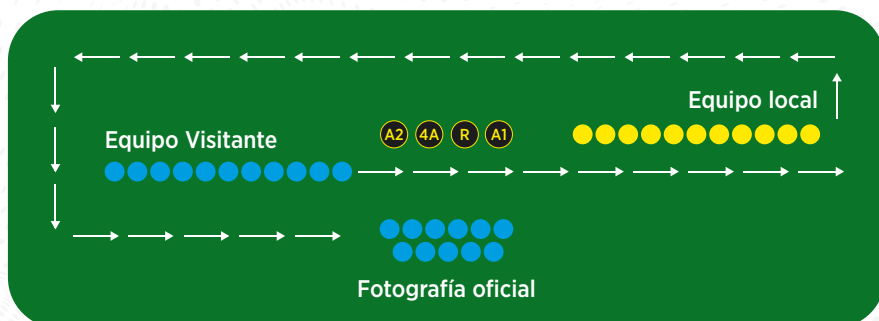
Entre las actividades obligatorias previstas están:

1. Entrada de los equipos al campo con el himno de la ANFP.
2. Formación de los equipos delante de la Tribuna de Honor.
3. Saludo de los Equipos.
4. Foto Oficial de los Equipos.
5. Sorteo del campo.
6. Cambio de los banderines entre los capitanes de existir.

El 1º movimiento para saludos entre los equipos debe ser hecho por el Equipo Visitante

El 2º movimiento será hecho por el Equipo Local

Luego del 2º movimiento, los capitanes deberán reunirse con los árbitros para el sorteo del lado del campo, cambio de banderines seguidos por la foto oficial, conforme ejemplificado en los diagramas 3a y 3b.



### 3a

Capitanes se presentan a los árbitros para el sorteo.  
**Aprox. 30 seg.**



### 3b

Árbitros y Capitanes se toman la fotografía previa.  
**Aprox. 15 seg.**



Luego del cumplimiento de este protocolo, los equipos se posicionan en su respectivo lado del campo durante la etapa inicial para que se dé el inicio del partido.

## 6.9 Entrada al campo para el 2º tiempo

El Delegado ANFP y/o Director de Turno dará el primer aviso a los equipos faltando 5 minutos para la reanudación, seguido por el 2º aviso faltando 3 minutos para que los equipos dejen los vestuarios y se encuentren en el túnel de acceso, conforme demostrado en la imagen abajo.

A woman wearing a white lab coat and a face mask is seated at a table, looking at a laptop. The scene is set in a laboratory or office environment with various pieces of equipment and papers visible. The entire image is overlaid with a semi-transparent blue filter.

# Capítulo VII

## **SEGURIDAD**

## 7.1 Aspectos Generales

Todas las cuestiones vinculadas a la seguridad del partido, en particular a las que involucran la garantía de la integridad de los aficionados, espectadores, jugadores, árbitros, delegados y otros oficiales del partido, miembros de comunicación, dirigentes y representantes de los patrocinadores, será responsabilidad exclusiva del club que actúe como local, de acuerdo con las obligaciones que impone el Reglamento y las circulares enviadas por la ANFP. Para estos fines, cada club participante deberá nombrar a un Jefe de Seguridad, conforme los requisitos dispuestos en los Reglamentos y la ley 19.327 y su Reglamento o en las circulares que la ANFP pueda enviar sobre este tema.

La ANFP podrá nombrar a un Oficial de Seguridad para los partidos que considere conveniente. El Oficial de Seguridad de la ANFP tendrá como principal misión velar por el cumplimiento de las instrucciones establecidas en las Bases del Campeonato y la Ley 19.327 y su reglamento. Al final del respectivo partido, enviará un informe sobre todos los aspectos relacionados a la seguridad que hayan ocurrido durante la operación del juego.

Los clubes participantes, y especialmente sus jefes de seguridad, tienen la obligación de colaborar con sus mejores esfuerzos con lo que pueda ser solicitado por el Delegado de Seguridad de la ANFP en el ejercicio de sus funciones.



## 7.2 Vestuario de los Árbitros

El vestuario de los Árbitros deberá estar protegido por efectivos de seguridad privada durante todo el partido.

**IMPORTANTE:** No se permitirá la entrada o permanencia en el camarín de los árbitros de personas ajenas a las funciones de los mismos, ni personal o dirigentes pertenecientes a ninguno de los equipos que disputan el partido. El incumplimiento de esta regla será informada por los Árbitros u oficiales del Partido e implica la imposición de sanciones disciplinarias.



# Capítulo VIII

# **PROTOCOLO DE SUSPENSIÓN, INTERRUPCIÓN Y ABANDONO DE PARTIDOS**

La ANFP prioriza y trabaja para que todos los partidos de todas sus competiciones sean entregados de acuerdo con el nivel esperado hasta el silbato final del árbitro. El Delegado ANFP y/o el Director de Turno trabajarán con ese gran objetivo y liderará todo el personal involucrado en el estadio para que este sea un objetivo común. Por lo tanto, interrumpir y/o abandonar un partido debe ser considerado solamente como último recurso posible, cuando hay una amenaza clara e inminente a la seguridad de los equipos, cuerpo arbitral y/o público en general.

Con este objetivo, siguen abajo las orientaciones de la ANFP para la gestión de crisis en las situaciones de retraso, interrupción o abandono del partido. Todos los tomadores de decisión deben estar involucrados en el proceso.

El ÁRBITRO debe interrumpir el partido si el campo de juego no está en condiciones mínimas de seguridad o bien en otras cuestiones no estuviera de acuerdo con las Reglas del Juego.

El Delegado ANFP y/o el Director de Turno deben evaluar la situación identificada y convocar al Comité de Crisis.

## **El comité de crisis.**

El Comité de Crisis es un grupo conformado por representantes de todos los actores del partido y debe adoptar decisiones bajo un criterio unificado, en cualquier situación de crisis que se presente en el evento deportivo. Es el encargado de decidir qué se hace y cómo se hace para la resolución del problema y qué se dice y cómo se dice en todo lo concerniente a su gestión comunicativa. En el Comité de Crisis está la responsabilidad de la actuación ante los acontecimientos. Su principal cometido es acelerar el proceso de toma de decisiones para solventar incidencias y/o crisis definiendo las prioridades, estableciendo la estrategia y la táctica a seguir.

El Comité de Crisis será conformado habitualmente por un representante de las diferentes áreas que se involucran en un encuentro deportivo de carácter profesional.

## PLAN DE SEGURIDAD

# EN ZONA DE JUEGO



### LANZAMIENTO DE PROYECTIL

**EL ÁRBITRO DEBE EVALUAR LA SITUACIÓN Y COMUNICAR AL DELEGADO DE ANFP Y JEFE DE SEGURIDAD DEL CLUB ORGANIZADOR. SE HARÁ UNA ADVERTENCIA AL PÚBLICO POR ALTO PARLANTE.**

**EN CASO DE SER REITERADA LA CONDUCTA, EL ÁRBITRO, DELEGADO ANFP Y JEFE DE SEGURIDAD EN CONJUNTO CON LA AUTORIDAD DEBEN EVALUAR UNA POSIBLE SUSPENSIÓN TEMPORAL DEL ENCUENTRO.**

**EN CASO DE EXISTIR LESIONADOS CONSTATADO POR EL ÁRBITRO Y LA POSTERIOR EVALUACIÓN MÉDICA, SE DEBERÁ INFORMAR AL COMITÉ DE CRISIS\* QUE ESTARÁ REUNIDO PARA LA DECISIÓN FINAL DE LA SUSPENSIÓN TEMPORAL O DEFINITIVA DEL ENCUENTRO.**



### LANZAMIENTO DE PIROTECNIA

**ACTIVACIÓN DE PIROTECNIA EN LAS TRIBUNAS, EL ÁRBITRO DEBE EVALUAR LA SITUACIÓN Y COMUNICAR AL DELEGADO DE ANFP Y JEFE DE SEGURIDAD DEL CLUB ORGANIZADOR PARA DAR ADVERTENCIA AL PÚBLICO POR ALTOPARLANTE.**

**EN CASO DE SER REITERATIVA LA CONDUCTA, EL ÁRBITRO, DELEGADO ANFP Y JEFE DE SEGURIDAD DEL CLUB EN CONJUNTO CON LA AUTORIDAD DEBEN EVALUAR UNA POSIBLE SUSPENSIÓN TEMPORAL DEL ENCUENTRO.**

**EN CASO DE EXISTIR LESIONADOS CONSTATADO POR EL ÁRBITRO Y LA POSTERIOR EVALUACIÓN MÉDICA, SE DEBERÁ INFORMAR AL COMITÉ DE CRISIS\* QUE ESTARÁ REUNIDO PARA LA DECISIÓN FINAL DE LA SUSPENSIÓN TEMPORAL O DEFINITIVA DEL ENCUENTRO.**



### TENTATIVA O INVASIÓN A ZONA DE EXCLUSIÓN

**ANTE EL INGRESO Y PERMANENCIA DE PERSONAS A LA ZONA DE EXCLUSIÓN\*, SE SOLICITARÁ POR ALTOPARLANTE EL LLAMADO A VOLVER A SUS UBICACIONES.**

**SI AUMENTA EL NÚMERO DE PERSONAS QUE INGRESAN A LA ZONA DE EXCLUSIÓN\*, EL JEFE DE SEGURIDAD DEBERÁ SOLICITAR AL JEFE DE SERVICIO, EL AUXILIO DE LA FUERZA PÚBLICA POR EL RIESGO QUE INVOLUCRÁ PARA LOS JUGADORES QUE ESTÁN EN LA ZONA DE JUEGO.**

**LA AUTORIDAD PUEDE ORDENAR EL DESALOJO PARCIAL O TOTAL DE LAS TRIBUNAS DEL ESTADIO.**

\* Comité de Crisis: Árbitro, capitanes de los equipos, jefes de seguridad, delegado ANFP y/o director de turno, Carabineros, autoridades de gobierno y cuerpo médico a cargo de la evaluación.

\* Zona de exclusión: Se denomina zona de exclusión al área existente entre la reja o muro que divide la zona de gradas y el perímetro del campo de juego.

**¡ATENCIÓN!** El Jefe de seguridad deberá mantener enlace radial permanente con los responsables en el campo de juego, árbitro del partido, oficiales de Ligas Profesionales de la ANFP o sus representantes y supervisor de seguridad, a objeto de que puedan hacerse las comunicaciones fluidas, en ambos sentidos, en tiempo real e inmediato a las necesidades que se presenten o decisiones que se tomen.



## **MANUAL DE COMPETICIONES 2024**

Publicación Oficial de la ANFP y desarrollado por la Gerencia de Ligas Profesionales basado en el Manual de Operaciones de la Confederación Sudamericana de Fútbol.