

RICHTLINIE DER GL-SFL VOM 30. DEZEMBER 2022

Infrastruktur für elektronische Medien

Anhang zum Stadionkatalog
der Swiss Football League



Swiss Football
League

INFRASTRUKTUR FÜR ELEKTRONISCHE MEDIEN

ANFORDERUNGEN AN DIE STADIEN DER SWISS FOOTBALL LEAGUE

INHALTSVERZEICHNIS	SEITE
1. EINLEITUNG	3
2. GRUNDLAGEN	3
3. STADION-AUSRICHTUNG	3
4. TV-COMPOUND / PARKPLATZ ÜBERTRAGUNGSWAGEN	4
5. STROMANSCHLÜSSE	5
6. KABELWEGE	6
7. VIDEO ASSISTANT REFEREE	7
8. KAMERAPOSITIONEN	8
9. KOMMENTATORENPOSITIONEN	10
10. BELEUCHTUNG STADION	11
11. PRESENTING STUDIOS	11
12. PITCH- / FLASH-INTERVIEWS / MIXED ZONE	12
13. ERSCHLIESSUNG BILDNETZ	12
14. AUFTEILUNG DER KOSTEN	12
15. BESCHRIEB DER EINZELNEN KAMERAPOSITIONEN	13

1. EINLEITUNG

Die nachfolgenden Richtlinien dienen als Überblick über die Anforderungen betreffend den heutigen Standards für die Infrastruktur der elektronischen Medien in Schweizer Stadien der Super League (SL) und der Challenge League (ChL). Erstellt wurden die Richtlinien durch die Fachleute der TV-Partner – blue und SRG in Absprache mit der Swiss Football League (SFL)), welche durch ihre tägliche Arbeit in Stadien im In- und Ausland ein breites Know-how für sämtliche medien-spezifischen und produktionstechnischen Belange in Sportstätten mitbringen.

Die Richtlinien dienen als Basis für die Anforderungen der SFL im Bereich der Infrastruktur für elektronische Medien in den Stadionkatalogen für die Meisterschaftsspiele der SL und der ChL. Die Anforderungen in den Stadionkatalogen der SFL sind von allen Clubs im Rahmen des jährlichen Lizenzierungsverfahrens verbindlich zu erfüllen (unter Berücksichtigung allfälliger Übergangsfristen).

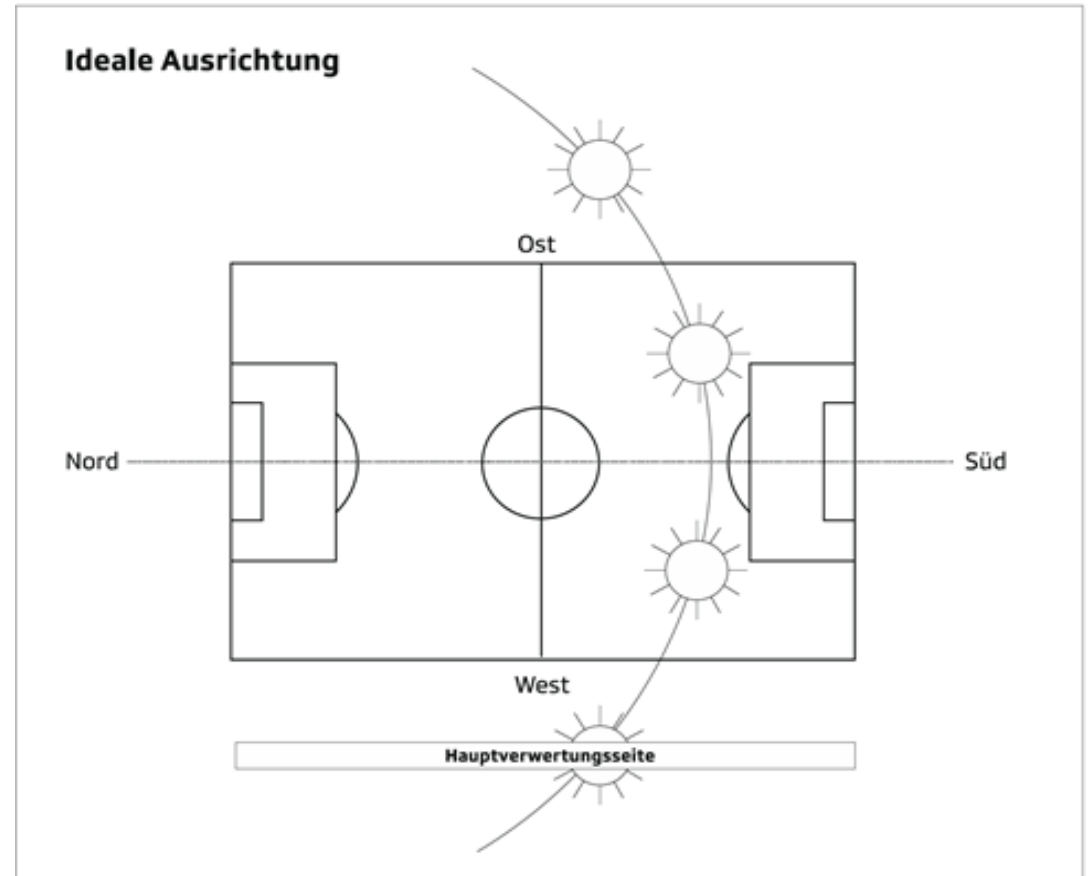
Um sicher zu gehen, dass die Anforderungen bei Umbauten und Veränderungen in bestehenden bzw. beim Bau neuer Stadien im konkreten Fall auch tatsächlich optimal erfüllt werden können, empfiehlt es sich, in Absprache mit der SFL-Fachleute der TV-Partner frühzeitig in die Planung einzubeziehen. Alle technischen Details und Ausführungen wie auch Beratungen können bei blue oder der SRG (info@bus.srg.ch) angefordert werden.

2. GRUNDLAGEN

Die nachstehenden Beschreibungen und Präzisierungen basieren auf den UEFA-Richtlinien und den Bedürfnissen und Erfahrungen der TV-Partner.

3. STADION-AUSRICHTUNG

Die Stadion-Ausrichtung bei Neubauten ist so zu wählen, dass die Kamerapositionen auf der Haupttribüne bzw. der TV-Verwertungsseite mit der Sonne im Rücken zu stehen kommen. (Süd-Südwest oder West-Seite). Ein möglicher Schattenwurf durch Tribünen, Bauten etc. auf das Spielfeld sollte soweit baulich möglich vermieden werden. Auf der Seite der Haupttribüne sind ebenfalls die Mannschaftsgarderoben, Kommentatorenplätze, Studios, Spielerbänke sowie die Medien unterzubringen.



4. TV COMPOUND (ÜBERTRAGUNGSWAGEN-PARKPLATZ) / PERSONAL

Der TV Compound muss innerhalb des Stadions oder in unmittelbarer Nähe des Stadions (max. 50 Meter ab Stadionrand) angelegt werden. Der TV Compound muss je nach Produktionsaufwand 8 Stunden vor Kick-Off (bei grösseren Produktionen bereits am MD-1 oder MD-2) verfügbar und frei von Fahrzeugen sein. Die An- und Abreise können abweichen.

FLÄCHENBEDARF TV Compound

Super League:	450m ² - 1000m	mind. 450m ² (Mindestbreite 10 Meter)
Challenge League:	450m	mind. 300m ² (Mindestbreite 8 Meter)

Der TV Compound muss über einen wirksamen Schutz gegenüber den Zuschauern / Fans mittels mobiler oder festinstallierter Zaunelementen verfügen. Diese müssen eine Höhe von rund 2m aufweisen und durch den Veranstalter gestellt sein. Die freie Manövrierfähigkeit für Ein- bzw. Ausfahrten muss jederzeit gewährleistet sein.

Parkplätze, die sich im Innern des Stadions befinden, müssen eine Raumhöhe von >4.25m aufweisen. Bei dieser Variante muss im Aussenbereich ein SNG Compound mit freier Sicht nach Süden zur Verfügung stehen (20m²). Dieser muss mit Strom (1 x CEE32A) erschlossen sein. Zudem muss zum TV-Compound über ein bestehendes Kabeltrasse eine Verbindung hergestellt werden können.

Der TV Compound muss mit der entsprechenden Stromversorgung ausgerüstet werden.



Gitterelemente (mind. 2m hoch) als Schutz vor Zuschauern

PARKBEREICH FÜR TV-PRODUKTIONS-PERSONAL

Sofern der TV-Compound nur die minimale Anforderung erfüllt ist, muss der Klub in Gehdistanz zum TV-Compound mind. 10 Parkplätze für PKW der TV-Produktion/TV-Partner (z.B. für EB-Teams, Maskenbildner oder freies technisches Personal) bereitgestellt werden. Die Zufahrt muss ab dem Zeitpunkt von Park&Power der TV-Übertragungstechnik zur Verfügung stehen.

AUFENTHALTSRAUM TV-PRODUKTIONSPERSONAL

Es wird empfohlen, einen ausreichend grossen Raum für das TV-Produktionspersonal zur Verfügung zu stellen. Der Raum soll dabei wie folgt ausgestattet sein: Platz für mindestens 15 Personen, ausreichende Anzahl Stühle und nach Möglichkeit Tische. Der Raum sollte vom TV-Compound und dem Spielfeldbereich gut erreichbar sein.

5. STROMANSCHLÜSSE

Die von den TV-Partner respektive vom Host Broadcaster benötigten Elektroinstallationen (inkl. Installation, Erhaltung, Wartung) in den Stadien werden durch die Vereine/Stadionbetreiber zur Verfügung gestellt.

Beim Übertragungswagen-Parkplatz befinden sich der Hauptstrom-Anschlusskasten, der Übertragungswagen-Anschlusskasten der Stadionverkabelung und der TT-TV-Anschlusskasten (Sende-Signale).

Die Netzanschlüsse müssen permanent und direkt ab Unterverteilung zur alleinigen Nutzung des Host Broadcasters zur Verfügung gestellt werden. Die Platzierung der Kästen muss in Absprache mit den Host Broadcaster erfolgen.

Der Hauptstrom-Anschlusskasten muss intern mit der entsprechenden Sicherung gemäss SEV Norm abgesichert sein. Bei Stadien, bei welchen europäische oder internationale Spiele geplant sind, ist eine Notstromspeisung ab externem Generator vorzusehen.

Sämtliche TV-Netzanschlüsse innerhalb des Stadions müssen vom Hauptstromanschlusskasten mit den entsprechenden Absicherungen installiert werden, d.h. die gesamte Starkstromversorgung für die Medien wird ab einer Hauptsicherung eingespeist.

WICHTIG:

Sämtliche Sicherungen müssen jederzeit erreichbar sein. Der Personenschutz muss über einen FI-Schalter gewährleistet sein.

BEMERKUNG:

Die aufgeführten Stromanforderungen sind für die gängigen Fussballproduktionen der SL/ChL ausreichend. Bei umfangreicheren Produktionen kann zusätzlicher Strombedarf benötigt werden (vorgängige Info und Bestellung durch Broadcast-Partner). Dieser Bedarf kann temporär mit zusätzlichen Aggregaten sichergestellt werden. Die Organisation, der Betrieb und die Zusatzkosten werden vom Club/Stadionbetreiber übernommen.

DEFINITION STROMBEDARF:	SUPER LEAGUE	CHALLENGE LEAGUE
TV Compound	1 x CEE125A	-
	2 x CEE63A	1 x CEE63A
	1 x CEE32A	1 x CEE32A
	1 x CEE16A	1 x CEE16A
	1 x Typ15	1 x Typ15
PRESENTING STUDIOS	JE 1 MAL 16A CEE Ist unter dem Punkt 11 nochmals explizit aufgeführt	
FLASH INTERVIEWS / MIXED ZONE	1 x Typ15	1 x Typ15
KAMERAPOSITIONEN	1 x Typ23	1 x Typ23

6. KABELWEGE

Sämtliche Kamerapositionen, Kommentatorenplätze und Studios müssen fliegend (temporär) ab TV Compound verkabelt werden können. Dazu braucht es zu allen Positionen die nötigen Kabeltrassees und Durchführungen. Alle Kabeltrassees müssen jederzeit erreichbar sein. Bei Brandschutzabschnitten sind Brandschutzkissen vorzusehen.



Kabeltrasse im Stadion für die Erschliessung der verschiedenen Standorte



Kabeltrasse rund um das Spielfeld



Temporäre Verkabelung



7. VIDEO ASSISTANT REFREE (VAR)

REFREE REVIEW AREA (RRA)

In den SL-Stadien und den Stadien für die Entscheidungsspiele SL /ChL ist nach Vorgabe der SFL eine RRA permanent vorzusehen. Die RRA ist seitlich der linken Spielerbank einzurichten und muss klar markiert sein.

Für die RRA sind folgende Anschlüsse notwendig:

- Stromanschluss 2 x Typ 25
- Glasfaserverbindung zum TV-Compound

Die Verbindung wird zwischen der RRA und dem OB Van und dann zwischen dem OB Van und dem VOR hergestellt.

AUDIO KOMMUNIKATION

Im Stadion wird technisches Equipment für die Audio-Kommunikation installiert

- 2 Riedel-Antennen (mit Verbindung zwischen den beiden Antennen und dem Rack)
- 1 Technisches Rack in der Nähe des Eingangs zum Feld.
- 1 Mini-Mac-NEP

ANBINDUNG AN DEN VIDEO OPERATION ROOM VOR

Die Abgabe der einzelnen Kamerasignale an das VOR wird vom Broadcast-Partner übernommen.

ANBINDUNG UND KOMMUNIKATION MIT STADIONREGIE

Die Stadionregie erhält ab dem TV-Compound die integrierten Kommunikationssignal für die korrekten Anzeigen auf den LED-Screens in im Stadion. Das Stadion stellt dazu die technische Verbindung zum TV-Compound sicher

8. KAMERAPOSITIONEN

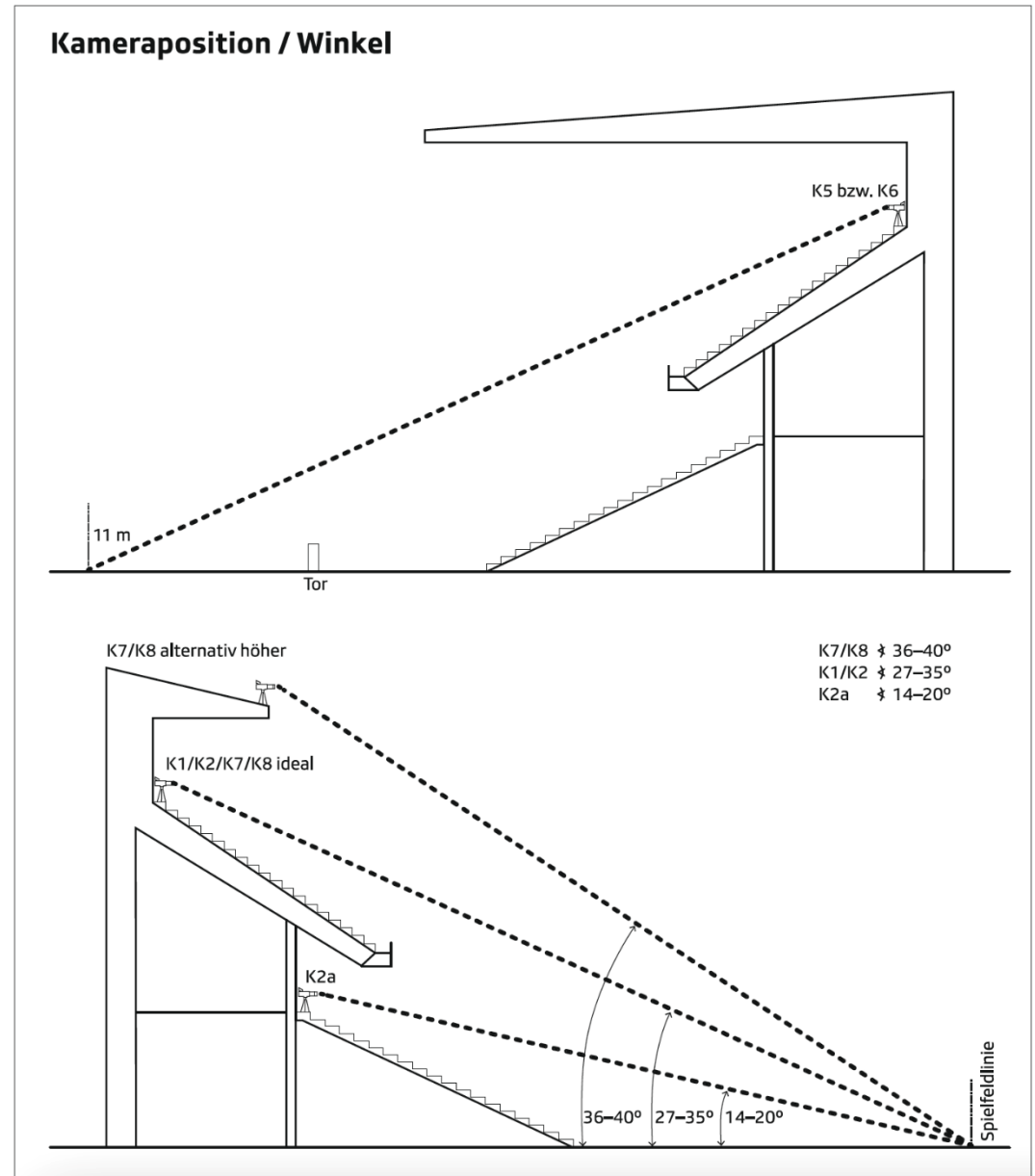
Live-Spiele in der Super League werden grundsätzlich mit 6 (blue) oder 9 (SRG) Kameras produziert und die Spiele der Challenge League werden mit 5 Kameras produziert.

Dieser Standard kann jedoch angepasst werden.

Alle Kameras müssen mit dem Rücken zur Sonne installiert werden können (siehe Punkt 3) und freie Sicht über das gesamte Spielfeld haben. Die Positionierung muss so gewählt sein, dass auch Fahnen schwenkende Zuschauer die freie Sicht der Kameras nicht behindern. Allfällige Fangnetze müssen mit den TV-Partnern bezüglich deren Farbe, genauem Standort und Maschengrösse abgesprochen werden, wobei aber alle sicherheitsbedingten Vorgaben zwingend einzuhalten sind. Werbeaufdrucke sind mit blue und SRG nur nach Absprache und Bewilligung der TV-Rechtinhaber erlaubt.

Der Winkel der Kameras zur Spielfläche muss von Stadion zu Stadion separat beurteilt werden. Die Kamera 1 (Führungskamera) muss einen Aufnahmewinkel zwischen 27 bis 35 Grad zur nahen Seitenauslinie aufweisen. Die Kamerapodeste haben eine Grösse von mind. 2m x 2m. Alle Kamerapositionen müssen stabil, erschütterungsfrei und vor Zuschauerimmissionen geschützt sein, zudem müssen sie über einen hindernisfreien Zugang für Personal und Material verfügen. Hinweis: Das Transportgewicht für eine Kamera beträgt bis zu 150kg, eine Hebevorrichtung ist vorzusehen.

Die Arbeitsplätze auf den Kameraplattformen sowie die Zugänge zu den Kameras müssen den SUVA- Sicherheitsstandards entsprechen. Die Sicherheit für die Kameraleute und die darunter sitzenden Zuschauer muss garantiert werden (Sicherungsmaßnahmen für die Kameras z. B. mit Verzurrösen).



Podestflächen müssen, zum Schutz der darunter sitzenden Personen, mit einer Leiste (mind. 10 cm) auf alle Seiten (exkl. Zugangsseite) versehen werden

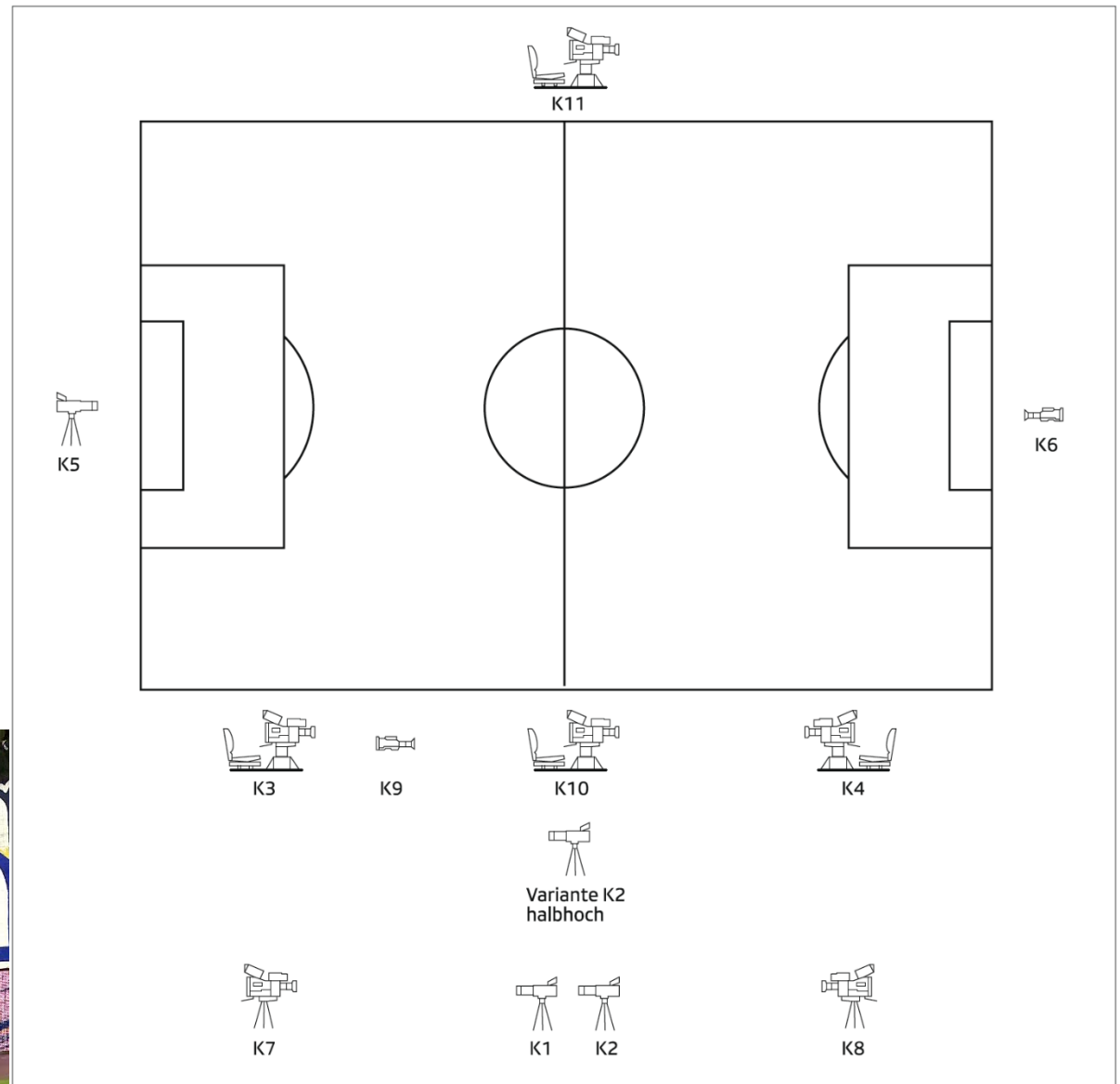
Die Spielerbänke dürfen die Sicht der Kameras auf die Auslinie nicht verdecken.

Die Kamera 1 (Führung), 5 (Hintertor hoch), 7 (Offside) und 8 (Offside) sind im Idealfall auf gleicher Höhe zu platzieren. Die Kamera 2 (GP) wird im Normalfall direkt neben die Kamera 1 (Führungskamera) platziert. Je nach Stadionsituation kann auch eine Position halbhoch bestimmt werden. Stehen die K1 und K2 direkt nebeneinander, muss der Platzbedarf so gewählt werden, dass die K1 exakt auf der Achse der Spielfeldmitte ausgerichtet ist.

Für eine mögliche Produktion auf der Gegenseite (Gegenverwertung) (z.B. Länderspiel) sind die identischen Kamerapositionen vorzusehen.

Der Abstand der Zuschauer-Tribünen zum Spielfeldrand beträgt mindestens 5m (für Super-League-Spiele).

Sofern aufgrund der Distanz zwischen Zuschauerbereich und der Hintertorkameras ein Risiko von Wurf von Gegenständen entsteht, muss eine Glaskabine (Plexi o.ä.) vorgesehen werden.



9. KOMMENTATORENPOSITIONEN

In jedem Stadion der Super League müssen mindestens 7 TV-Kommentatorenpositionen zu je zwei Plätzen für die TV-Partner der SFL (4x SRG, 3x blue), Breite mind. 1,6m und 3 Radio- Kommentatorenpositionen zu je zwei Plätzen auf der TV-Verwertungsseite zur Verfügung gestellt werden. Die Positionen sollten sich möglichst in der Mitte der Spielfeldachse befinden. Eine ideale Nähe zum Spielfeld ist anzustreben. Innerhalb oder unmittelbar anschliessend an die Kommentatorenplätze muss ein zus. Platz für Technikpersonal vorhanden sein.

KOMMENTATORENPLÄTZE-TV

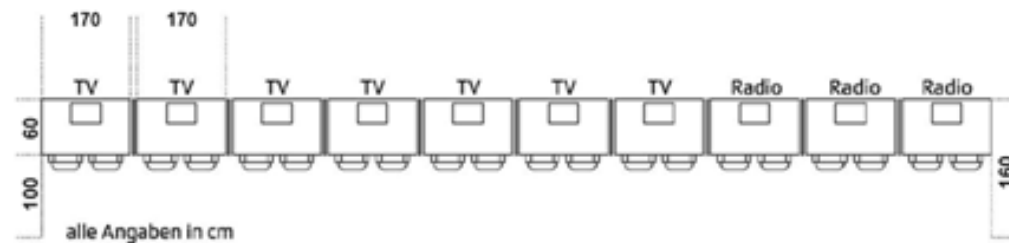
Bei jedem Arbeitsplatz müssen drei 230V-Steckdosen, und eine Tischleuchte vorhanden sein. Von allen Plätzen muss freie Sicht auf das gesamte Spielfeld inkl. Spielerbänke gewährleistet sein.

KOMMENTATORENPLÄTZE-RADIO

Für die Radiosender der SRG müssen 3 Radio-Kommentatorenplätze fix definiert und eingerichtet werden. Bei jedem Arbeitsplatz müssen drei 230V-Steckdosen sowie eine Tischleuchte vorhanden sein.

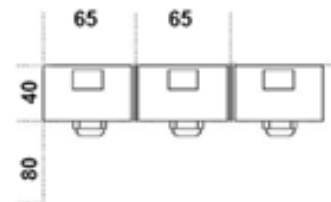
Von allen Plätzen muss freie Sicht auf das ganze Spielfeld (inkl. Spielerbänke) gewährleistet sein.

Anordnungsbeispiel Kommentatorenplätze



Jeder Arbeitsplatz verfügt über:
3 230V-Steckdosen
1 Tischleuchte

Anordnungsbeispiel Presseplätze



Kommentatorenpositionen Radio und TV

10. BELEUCHTUNG IM STADION

Gemäss den gültigen Richtlinien der FIFA/UEFA/SFV und SFL sowie den Richtlinien der Schweizer Licht Gesellschaft (www.slg.ch).

Zur Zeit gelten folgende Lichtwerte (Lux) für die verschiedenen Produktionstypen:

Challenge League: mind. 500 Lux (vertikal, in alle vier Richtungen)

Super League: mind. 800 Lux (vertikal, in alle vier Richtungen) Für internationale Wettbewerbe gelten die Vorgaben der UEFA.

Alle Scheinwerfer müssen mit den typengleichen Leuchtmitteln ausgestattet sein. Diese haben einer Tageslichtfarbe von rund 5000 Kelvin zu entsprechen. Die Ausleuchtung muss über das gesamte Spielfeld von den Lichtwerten her homogen ausgeführt sein und darf keine „Löcher“ aufweisen. Das genaue Messverfahren ist in den Richtlinien der SLG beschrieben.

Für die Fernsehaufnahmen ist es erforderlich, dass auch die an das Spielfeld angrenzenden Zuschauerzonen beleuchtet sind. Dabei sollte eine mittlere vertikale Beleuchtungsstärke im Tribünenbereich nahe beim Spielfeldrand von mindestens 50% des Spielfeldwertes, abnehmend nach hinten bis auf höchstens 25%, erreicht werden.

11. PRESENTING STUDIOS

MINIMALANFORDERUNGEN AN EIN PRESENTING STUDIO

- Grundfläche von minimal $T=6\text{m}$ mal $B=4\text{m}$ (ca. 25m^2)/Richtung Spielfeld
- Raumhöhe mind. 3m
- Stromanschluss von je 16 A CEE
- Studio kann mit einem Schaufensterglas (nicht spiegelnd) geschützt sein
- Studios Richtung Kameraachse und/oder seitlich versetzt
- Boden muss mit Rollstativen befahrbar sein
- Gute Schallisolation
- Als Empfehlung: Ankerschiene in Decke eingelegt für temporäre Scheinwerfer (Licht-Grid)

Alternativ können auch Studioplattformen / -flächen die nicht in einem geschlossenen Raum sind, angeboten werden. Wenn diese über die oben genannten Minimalanforderungen verfügen und sich in einem emissionsfreien Bereich befinden.

ANZAHL DER BENÖTIGTEN STUDIOS

Für die Spiele der Super League müssen die Stadien temporär Platz für bis zu zwei Presenting Studios anbieten können. Im Regelfall werden keine Studios benötigt. Auf Vorbestellung (bis spätestens 10 Tage vor der Produktion) muss die Möglichkeit gewährleistet sein, bis zu zwei Presenting Studios in Betrieb nehmen zu können. In Stadien mit ausschliesslich nationalen Spielen der Challenge League sollte im Sinne einer Empfehlung die Möglichkeit bestehen, ein temporäres Studio einzurichten.



12. PITCH- / FLASH-INTERVIEWS / MIXED ZONE

- Pitch Interview Positionen: Rund um das Spielfeld an der im Stadionhandbuch definierten Position
- Flash Interview Positionen: gemäss Absprache mit Klubs

Die Positionen müssen vor Zuschauereinflüssen und Immissionen geschützt sein.

Bei SL/ChL-Spielen werden die Interviews grundsätzlich am Spielfeldrand (Produktionsseite) durchgeführt. Dies geschieht in Absprache mit dem Medien-/TV-Verantwortlichen des Heimclubs/Stadions.

Zusätzlich muss eine genügend grosse Zone im Garderobenbereich definiert werden, die sogenannte Mixed Zone. Dort können die TV-Partner ebenso Flash-Interviews durchführen. Die Mixed Zone wird auch von den Radiostationen, Printmedien und Neuen Medien (speziell abgetrennt) benutzt.



Garderobenbereich

13. ERSCHLIESSUNG BILDNETZ

STARNET UND VERA HD-BILDNETZ

Das Anschluss-Rack für das Swisscom-Bildnetz (Starnet) und SRG-Bildnetz (ORION) muss geschützt in der Nähe des AK TV-Compound installiert werden. Direkte Sonneneinstrahlung ist zu vermeiden. Stromanschluss direkt ab zentraler Stromversorgung des Übertragungswagens.

14. AUFTEILUNG DER KOSTEN

Die Kosten für Bau und Grundinstallationen sowie Bereitstellung der nachstehend beschriebenen Infrastruktur für elektronische Medien sind in Absprache mit Unterstützung/Beratung von blue und/oder von SRG durch die Stadioneigentümer bzw. Bauherren (bzw. Veranstalter, Vereine etc.) zu übernehmen. Dies beinhaltet insbesondere folgendes:

- Übertragungswagen-Parkplatz inkl. allfällig notwendiger Absperrung
- Arbeitsplätze für die Kommentatoren inkl. allen Anschlüssen
- Plattformen für die Kamerapositionen
- Alle erforderlichen Räumlichkeiten oder Plattformen für Presenting Studios
- Netz-/Stromversorgung
- Stromanschlüsse
- Sicherheitseinrichtungen (Bsp. Schutzhäuschen)
- Kabelwege und -trassees

Die Kosten für die TV-Verkabelung (Schwachstrom / Glasfasernetz) werden vom zuständigen TV-Partner respektive vom Host Broadcaster getragen, sofern mit dem Klub/Stadionbetreiber in Absprache mit der SFL keine andere Regelung getroffen wird.

15. BESCHRIEB DER EINZELNEN KAMERAPOSITIONEN

KAMERA 1 (FÜHRUNGSKAMERA)



Führung, hoch. Positionierung genau auf Höhe der Mittellinie.

KAMERA 2 (GP HOCH)



Unmittelbar neben der Führungskamera für nahe Einstellungen. Diese Kamera muss je nach Sichtwinkel tiefer, d.h. auf einer halbhoher Position auf Höhe der Mittellinie platziert werden.

KAMERA 3, 4, 10 (GP TIEF)

Flach auf einem speziellen Bodendrehstativ mit einem Abstand von 3-4 Meter zur Seitenlinie. Kameras können auf der ganzen Länge sowie zwischen den Spielerbänken platziert werden. Die Coaching-Zone muss so angelegt sein, dass die freie Sicht auf das gesamte Spielfeld zu jeder Zeit gewährleistet wird. Falls ein Spielertunnel vorhanden ist muss dieser so konstruiert sein, dass der Tunnel über die Kamera GP tief gezogen werden kann. Beim Einlaufen der Spieler muss links und rechts von der Kamera je mind. 1 Meter Durchgang frei sein.



KAMERA 5 (HINTERTOR HOCH)

Kamera wird stirnseitig des Spielfeldes platziert. Der Standort muss eine freie Sicht, über die Torlatte hinweg, zum „nahen“ 11-Meter-Punkt gewährleisten.



KAMERA 6 (HINTERTOR TIEF)

Handkamera, die sich hinter dem Tor auf der ganzen Länge bewegt.



Handkamera

Variante Kamera mit Kran

KAMERA 7, 8 (OFFSIDE)

Platzierung auf der Höhe der 16m-Linien.



Kamera auf Stativ

Variante auf Balkonpodest

KAMERA 9 (SPIELERBANK)

Tragbare Kamera, die sich zwischen den Spielerbänken bewegt.



KAMERA 11 (REVERSE)

Kamera auf der Gegenseite, die genau in der Platzmitte aufgestellt wird. Höhe bis max. 2m – 4m über dem Spielfeld.



BEMERKUNG:

Es können jederzeit weitere Kamerapositionen für spezielle Anlässe bestimmt werden, sofern dies die Platzverhältnisse erlauben. Allfällige Kosten für den Bau zusätzlicher und / oder anderer Kamerapositionen gehen in Abweichung von Ziffer 14 zulasten des TV-Partners respektive Host Broadcasters.