

DIRECTIVE DE LA DIRECTION SFL DU 30 DÉCEMBRE 2022

Infrastructure pour les médias électroniques

Annexe au catalogue des stades de la Swiss Football League



Swiss Football
League

INFRASTRUCTURE POUR LES MÉDIAS ÉLECTRONIQUES

EXIGENCES RELATIVES AUX STADES DE LA SWISS FOOTBALL LEAGUE

TABLE DES MATIÈRES	PAGE
1. INTRODUCTION	3
2. FONDEMENTS	3
3. ORIENTATION DU STADE	3
4. TV COMPOUND (PARKING DES CARS DE RETRANSMISSION) / PERSONNEL	4
5. BRANCHEMENTS ÉLECTRIQUES	5
6. CHEMIN DE CÂBLES	6
7. VIDEO ASSISTANT REFEREE	7
8. POSITIONS DES CAMÉRAS	8
9. POSITIONS DES COMMENTATEURS	10
10. ÉCLAIRAGE STADE	11
11. PRESENTING STUDIOS	11
12. PITCH- / FLASH-INTERVIEWS / ZONE MIXTE	12
13. DÉVELOPPEMENT DU RÉSEAU D'IMAGES	12
14. RÉPARTITION DES COÛTS	12
15. DESCRIPTION DES DIFFÉRENTES POSITIONS DE LA CAMÉRA	13

1. INTRODUCTION

Les directives suivantes servent d'aperçu des exigences concernant les standards actuels pour l'infrastructure des médias électroniques dans les stades suisses de Super League (SL) et de Challenge League (ChL). Les directives ont été élaborées par les spécialistes des partenaires TV - blue et SRG en accord avec la Swiss Football League (SFL) - qui, de par leur travail quotidien dans les stades en Suisse et à l'étranger, apportent un large savoir-faire pour toutes les questions spécifiques aux médias et à la production dans les installations sportives.

Les directives servent de base aux exigences de la SFL dans le domaine de l'infrastructure pour les médias électroniques dans les catalogues des stades pour les matches de championnat de la SL et de la ChL. Les exigences dans les catalogues des stades de la SFL doivent être obligatoirement remplies par tous les clubs dans le cadre de la procédure annuelle d'octroi de licence (en tenant compte d'éventuels délais transitoires).

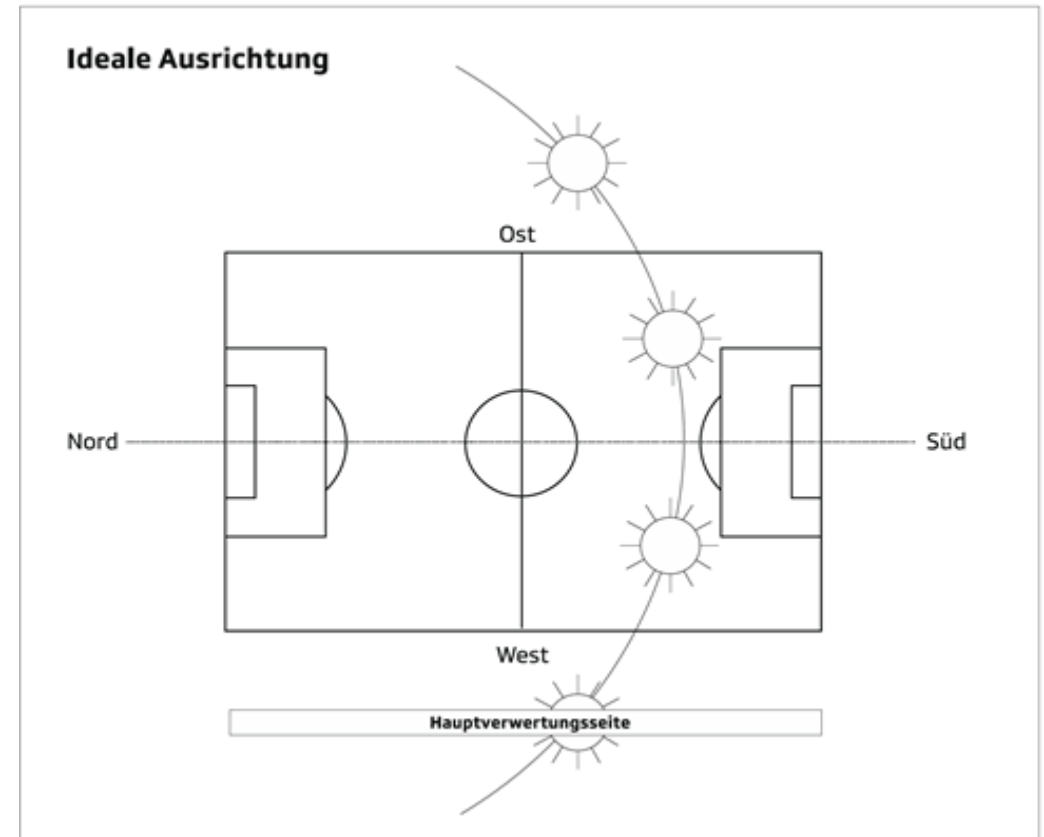
Afin de s'assurer que les exigences lors de transformations et de modifications dans des stades existants ou lors de la construction de nouveaux stades puissent effectivement être remplies de manière optimale dans le cas concret, il est recommandé, en accord avec les spécialistes de la SFL, d'impliquer suffisamment tôt les experts des partenaires TV dans la planification. Tous les détails et exécutions techniques ainsi que les conseils peuvent être demandés à blue ou à la SSR (info@bus.srg.ch).

2. FONDEMENTS

Les descriptions et précisions ci-dessous sont basées sur les directives de l'UEFA et sur les besoins et expériences des partenaires TV.

3. ORIENTATION DU STADE

L'orientation du stade pour les nouvelles constructions doit être choisie de manière à ce que les positions des caméras se trouvent sur la tribune principale ou du côté de l'exploitation TV avec le soleil dans le dos (côté sud-sud-ouest ou ouest). Une éventuelle ombre portée sur le terrain par des tribunes, des constructions, etc. devrait être évitée dans la mesure où la construction le permet. Les vestiaires des équipes, les places des commentateurs, les studios, les bancs des joueurs ainsi que les médias doivent également être placés du côté de la tribune principale.



4. TV COMPOUND (PARKING DES CARS DE RETRANSMISSION) / PERSONNEL

Le TV Compound doit être aménagé à l'intérieur du stade ou à proximité immédiate du stade (max. 50 mètres à partir du bord du stade). Selon les besoins de la production, le TV Compound doit être disponible 8 heures avant le coup d'envoi (dès le MD-1 ou MD-2 pour les productions plus importantes) et libre de tout véhicule. L'arrivée et le départ peuvent varier.

BESOIN DE SURFACE TV COMPOUND

Super League : 450m² - 1000m, au moins 450m² (largeur minimale 10m)

Challenge League: 450m², au moins 300m² (largeur minimale 8 mètres)

Le TV Compound doit disposer d'une protection efficace contre les spectateurs / supporters au moyen d'éléments de clôture mobiles ou fixes. Ceux-ci doivent avoir une hauteur d'environ 2 m et être fournis par l'organisateur. La liberté de manœuvre pour les entrées et les sorties doit être garantie à tout moment.

Les parkings situés à l'intérieur du stade doivent avoir une hauteur de plafond >4,25m. Pour cette variante, un SNG Compound avec une vue dégagée vers le sud doit être disponible à l'extérieur (20m²). Celui-ci doit être raccordé au courant (1 x CEE32A). En outre, il doit être possible d'établir une liaison avec le TV Compound via un chemin de câbles existant.

Le TV Compound doit être équipé de l'alimentation électrique correspondante.



grillage (au moins 2m de haut) pour protéger les spectateurs

ZONE DE STATIONNEMENT POUR LE PERSONNEL DE PRODUCTION TV

Dans la mesure où le TV-Compound ne répond qu'à l'exigence minimale, le club doit mettre à disposition, à distance de marche du TV-Compound, au moins 10 places de parking pour les voitures de la production TV/des partenaires TV (p. ex. pour les équipes EB, les maquilleurs ou le personnel technique indépendant). L'accès doit être disponible dès le moment du Park&Power de la technique de retransmission TV.

SALLE D'ATTENTE POUR LE PERSONNEL DE PRODUCTION TV

Il est recommandé de mettre à disposition une salle suffisamment grande pour le personnel de production TV. La salle doit être équipée de la manière suivante : de la place pour au moins 15 personnes, un nombre suffisant de chaises et si possible des tables. La salle devrait être facilement accessible depuis le plateau de télévision et la zone de jeu.

5. BRANCHEMENTS ÉLECTRIQUES

Les installations électriques (y compris l'installation, l'entretien et la maintenance) requises par les partenaires TV ou le Host Broadcaster dans les stades sont mises à disposition par les clubs/opérateurs de stade.

Près du parking des cars régie se trouvent le boîtier de raccordement électrique principal, le boîtier de raccordement des cars régie du câblage du stade et le boîtier de raccordement TT-TV (signaux de diffusion).

Les raccordements au réseau doivent être mis à disposition en permanence et directement à partir du sous-distributeur pour l'usage exclusif du Host Broadcaster. L'emplacement des boîtiers doit être déterminé en accord avec le Host Broadcaster.

Le boîtier de raccordement au courant principal doit être protégé en interne par le fusible correspondant selon la norme ASE. Pour les stades où des matches européens ou internationaux sont prévus, il faut prévoir une alimentation de secours à partir d'un générateur externe.

Tous les raccordements au réseau TV à l'intérieur du stade doivent être installés à partir du coffret de raccordement électrique principal avec les fusibles correspondants, c'est-à-dire que toute l'alimentation en courant fort pour les médias est alimentée à partir d'un fusible principal.

IMPORTANT:

Tous les fusibles doivent être accessibles à tout moment. La protection des personnes doit être assurée par un disjoncteur différentiel.

REMARQUE :

Les exigences en matière d'électricité mentionnées sont suffisantes pour les productions de football courantes de la SL/ChL. Pour les productions plus importantes, des besoins en électricité supplémentaires peuvent être nécessaires (information et commande préalables par le partenaire de diffusion). Ce besoin peut être assuré temporairement par des groupes électrogènes supplémentaires. L'organisation, l'exploitation et les coûts supplémentaires sont pris en charge par le club/l'exploitant du stade.

DÉFINITION DE LA DEMANDE EN ÉLECTRICITÉ :	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 type15	1 x type15
PRESENTING STUDIOS	1 FOIS 16A CEE Est à nouveau explicitement mentionné sous le point 11	
FLASH INTERVIEWS / ZONE MIXTE	1 x type15	1 x type15
POSITIONS DE LA CAMÉRA	1 x type23	1 x type23

6. CHEMINS DE CÂBLES

Toutes les positions de caméra, tous les postes de commentateurs et tous les studios doivent pouvoir être câblés à la volée (temporairement) à partir du TV Compound. Pour ce faire, toutes les positions doivent disposer des chemins de câbles et des passages nécessaires. Tous les chemins de câbles doivent être accessibles à tout moment. Des coussins anti-incendie doivent être prévus pour les sections coupe-feu.



Tracé de câbles dans le stade pour la desserte des différents sites



Tracé de câbles autour du terrain de jeu



Câblage temporaire



7. VIDEO ASSISTANT REFREE (VAR)

REFREE REVIEW AREA (RRA)

Dans les stades de la SL et dans les stades pour les matches décisifs SL /ChL, un RRA doit être prévu en permanence selon les directives de la SFL. Le RRA doit être installé sur le côté du banc de touche gauche et doit être clairement signalé.

Les connexions suivantes sont nécessaires pour le RRA:

- Raccordement électrique 2 x type 25
- Connexion en fibre optique au compound TV

La connexion est établie entre le RRA et l'OB Van, puis entre l'OB Van et le VOR.

COMMUNICATION AUDIO

Des équipements techniques pour la communication audio seront installés dans le stade.

- 2 antennes Riedel (avec connexion entre les deux antennes et le rack)
- 1 rack technique à proximité de l'entrée du terrain.
- 1 Mini-Mac-NEP

CONNEXION AU VIDEO OPERATION ROOM (VOR)

La livraison des différents signaux de caméra au VOR est prise en charge par le partenaire de diffusion.

CONNEXION ET COMMUNICATION AVEC LA RÉGIE DU STADE

La régie du stade reçoit les signaux de communication intégrés à partir du TV-Compound pour les affichages corrects sur les écrans LED dans le stade. Le stade assure à cet effet la liaison technique avec le TV-Compound.

8. POSITIONS DES CAMÉRAS

Les matchs en direct de la Super League sont en principe produits avec 6 (blue) ou 9 (SRG) caméras et les matchs de Challenge League sont produits avec 5 caméras.

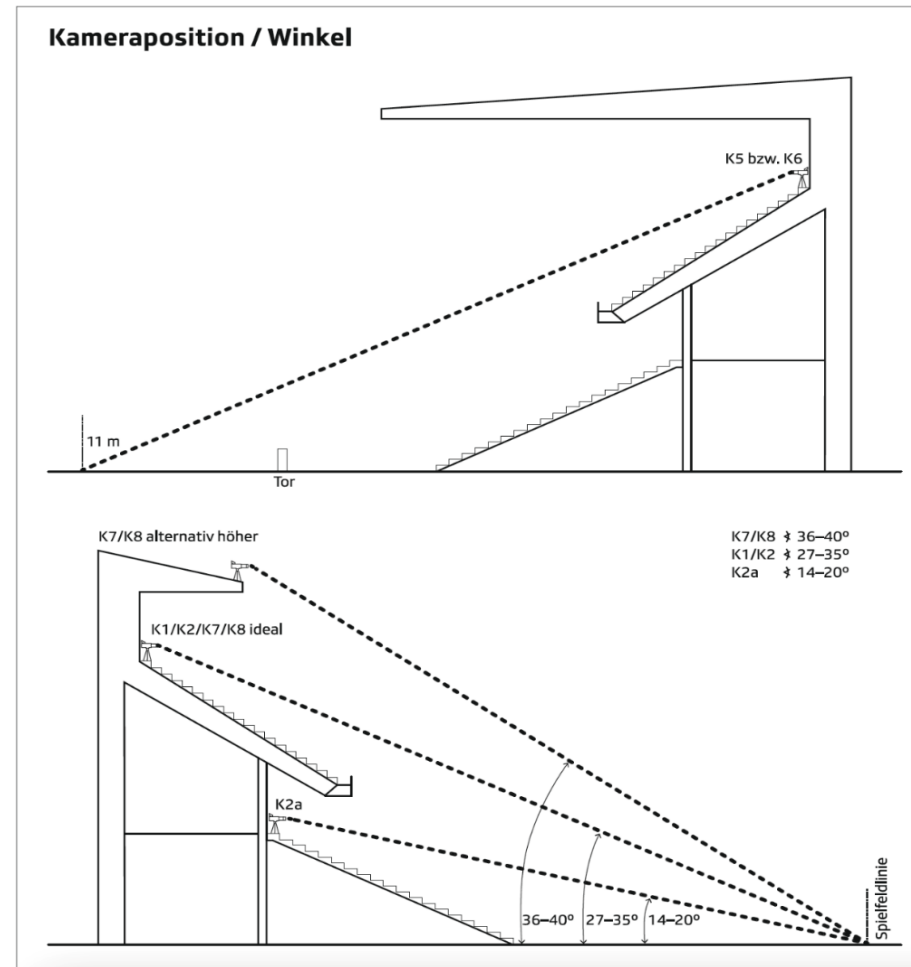
Cette norme peut toutefois être adaptée.

Toutes les caméras doivent pouvoir être installées dos au soleil (voir point 3) et avoir une vue dégagée sur l'ensemble du terrain de jeu. Le positionnement doit être choisi de manière à ce que les spectateurs agitant des drapeaux ne gênent pas la vue des caméras. Les éventuels filets de protection doivent être convenus avec les partenaires TV en ce qui concerne la couleur, l'emplacement exact et la taille des mailles, mais toutes les directives relatives à la sécurité doivent impérativement être respectées. Les impressions publicitaires ne sont autorisées avec blue et SRG qu'après accord et autorisation des détenteurs des droits TV.

L'angle des caméras par rapport à l'aire de jeu doit être évalué séparément pour chaque stade. La caméra 1 (caméra principale) doit avoir un angle de prise de vue compris entre 27 et 35 degrés par rapport à la ligne de touche proche. Les dimensions de la plate-forme de la caméra doivent être d'au moins 2 m x 2 m. Toutes les positions de caméra doivent être stables, exemptes de vibrations et protégées des immissions de spectateurs ; elles doivent en outre disposer d'un accès sans obstacle pour le personnel et le matériel. Remarque : le poids de transport d'une caméra peut atteindre 150 kg, un dispositif de levage doit être prévu.

Les postes de travail sur les plateformes de caméras ainsi que les accès aux caméras doivent être conformes aux normes de sécurité de la SUVA. La sécurité des cameramen et des spectateurs assis en dessous doit être garantie (mesures de sécurité pour les caméras, p. ex. avec des anneaux d'arrimage).

Les plates-formes doivent être pourvues d'un rebord (d'au moins 10 cm) sur tous les côtés (à l'exception du site) afin de protéger les personnes assises en dessous.



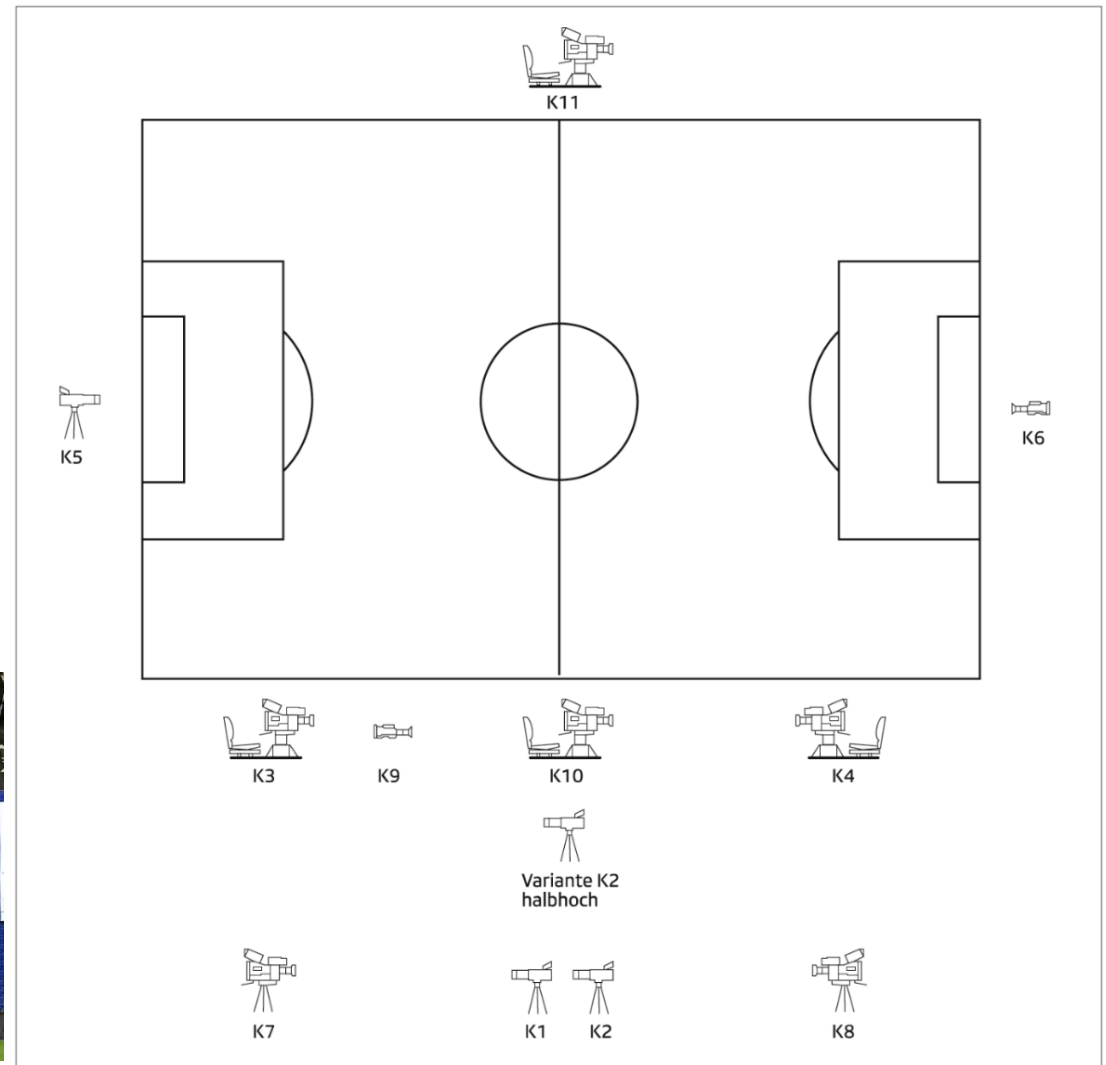
Les bancs des joueurs ne doivent pas masquer la vue des caméras sur la ligne de démarcation.

Les caméras 1 (guide), 5 (porte arrière haute), 7 (hors-jeu) et 8 (hors-jeu) doivent idéalement être placées à la même hauteur. La caméra 2 (GP) est normalement placée directement à côté de la caméra 1 (caméra de guidage). Selon la situation du stade, une position à mi-hauteur peut également être déterminée. Si la K1 et la K2 sont placées directement l'une à côté de l'autre, l'espace nécessaire doit être choisi de manière à ce que la K1 soit exactement alignée sur l'axe du milieu du terrain.

Pour une éventuelle production en contrepartie (contre-exploitation) (par ex. match international), il faut prévoir les positions de caméras identiques.

La distance entre les tribunes des spectateurs et le bord du terrain est d'au moins 5 m (pour les matches de Super League).

S'il existe un risque de projection d'objets en raison de la distance entre la zone des spectateurs et les caméras de la porte arrière, il convient de prévoir une cabine en verre (plexi ou autre).



9. POSITIONS DES COMMENTATEURS

Dans chaque stade de la Super League, au moins 7 positions de commentateurs TV à deux places chacune doivent être mises à disposition des partenaires TV de la SFL (4x SRG, 3x blue), largeur min. 1,6m et 3 positions de commentateurs radio à deux places chacune du côté de l'exploitation TV. Les positions devraient si possible se trouver au milieu de l'axe du terrain de jeu. Il convient de viser une proximité idéale avec le terrain de jeu. Un espace supplémentaire pour le personnel technique doit être disponible à l'intérieur ou à proximité immédiate des postes de commentateurs.

POSTES DE COMMENTATEURS TV

Chaque poste de travail doit être équipé de trois prises de courant 230V, et d'une lampe de table. Une vue dégagée sur l'ensemble du terrain de jeu, y compris les bancs des joueurs, doit être garantie depuis tous les postes.

POSTES DE COMMENTATEURS RADIO

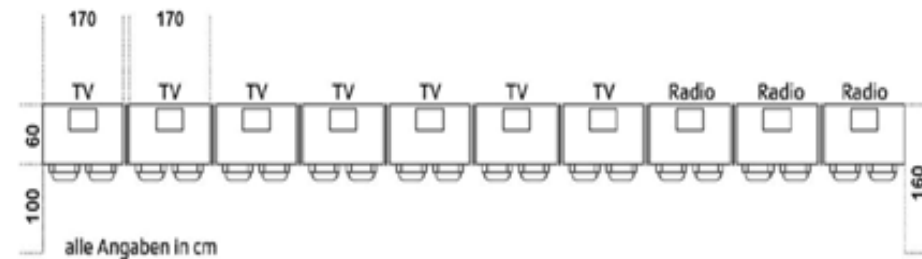
Pour les stations de radio de la SSR, 3 postes de commentateurs radio doivent être définis et aménagés de manière fixe. Chaque poste de travail doit être équipé de trois prises 230V et d'une lampe de table.

Une vue dégagée sur l'ensemble du terrain (y compris les bancs de touche) doit être garantie depuis tous les emplacements.



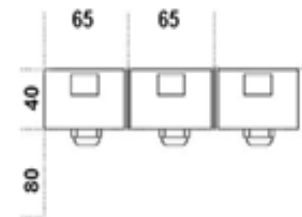
Postes de commentateurs radio et TV

Anordnungsbeispiel Kommentorenplätze



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

Anordnungsbeispiel Presseplätze



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

10. ÉCLAIRAGE DU STADE

Conformément aux directives en vigueur de la FIFA/UEFA/ASF et de la SFL ainsi qu'aux directives de l'Association Suisse pour l'éclairage (www.slg.ch).

Actuellement, les valeurs d'éclairage (lux) suivantes s'appliquent aux différents types de production :

Challenge League : au moins 500 lux (verticalement, dans les quatre directions)
Super League : au moins 800 lux (verticalement, dans les quatre directions)

Pour les compétitions internationales, les directives de l'UEFA s'appliquent.

Tous les projecteurs doivent être équipés de lampes de même type. Celles-ci doivent correspondre à une couleur de lumière du jour d'environ 5000 Kelvin. L'éclairage doit être homogène sur l'ensemble du terrain de jeu et ne doit pas présenter de "trous". La méthode de mesure exacte est décrite dans les directives de la SLG.

Pour les prises de vue télévisées, il est nécessaire que les zones de spectateurs adjacentes au terrain de jeu soient également éclairées. Pour ce faire, il convient d'obtenir un éclairement vertical moyen dans la zone des tribunes proche du bord du terrain de jeu d'au moins 50% de la valeur du terrain de jeu, diminuant vers l'arrière jusqu'à un maximum de 25%.

11. PRESENTING STUDIOS

EXIGENCES MINIMALES POUR UN STUDIO DE PRÉSENTATION

- Surface au sol d'au moins T=6m par B=4m (env. 25m²)/direction du terrain de jeu
- Hauteur de la pièce : au moins 3m
- Raccordement électrique de 16 A CEE chacun
- Studio peut être protégé par une vitrine (non réfléchissante)
- Studios en direction de l'axe de la caméra et/ou décalés latéralement
- Le sol doit être praticable avec des pieds à roulettes
- Bonne isolation acoustique
- Recommandation : rail d'ancrage inséré dans le plafond pour projecteurs temporaires (grille de lumière)



Alternativement, des plateformes / surfaces de studio qui ne sont pas dans un espace fermé peuvent être proposées. Si elles disposent des exigences minimales mentionnées ci-dessus et se trouvent dans une zone sans émissions.

NOMBRE DE STUDIOS NÉCESSAIRES

Pour les matches de Super League, les stades doivent pouvoir offrir temporairement de la place pour deux studios de présentation au maximum. En règle générale, aucun studio n'est nécessaire. Sur commande préalable (au plus tard 10 jours avant la production), la possibilité de mettre en service jusqu'à deux studios de présentation doit être garantie. Dans les stades accueillant exclusivement des matches nationaux de Challenge League, il devrait être possible, à titre de recommandation, de mettre en place un studio temporaire.

12. INTERVIEWS PITCH / FLASH / ZONE MIXTE

- Positions de l'entretien de lancement : Autour du terrain de jeu, à l'emplacement défini dans le manuel du stade
- Positions Flash Interview : selon accord avec les clubs

Les positions doivent être protégées de l'influence des spectateurs et des nuisances.

Lors des matches de SL/ChL, les interviews sont en principe réalisées au bord du terrain (côté production). Cela se fait en accord avec le responsable médias/télévision du club/stade recevant.

De plus, une zone suffisamment grande doit être définie dans les vestiaires, appelée zone mixte. Les partenaires TV peuvent également y réaliser des interviews flash. La zone mixte est également utilisée par les stations de radio, les médias imprimés et les nouveaux médias (spécialement séparés).



Zone de vestiaires

13. DÉVELOPPEMENT DU RÉSEAU D'IMAGES

RÉSEAU D'IMAGES HD STARNET ET VERA

Le rack de raccordement pour le réseau d'images Swisscom (Starnet) et le réseau d'images SRG (ORION) doit être installé à l'abri, à proximité de l'AK TV-Compound. Le rayonnement solaire direct doit être évité. Raccordement électrique directement à partir de l'alimentation centrale du car régie.

14. RÉPARTITION DES COÛTS

Les coûts de construction et d'installation de base ainsi que la mise à disposition de l'infrastructure pour les médias électroniques décrite ci-dessous doivent être pris en charge par les propriétaires de stades ou les maîtres d'ouvrage (ou les organisateurs, les associations, etc.), en accord avec le soutien/conseil de blue et/ou de la SSR. Cela comprend notamment ce qui suit :

- Parking des cars de reportage, y compris les éventuelles barrières nécessaires
- Postes de travail pour les commentateurs, y compris tous les raccordements
- Plateformes pour les positions des caméras
- Tous les locaux ou plates-formes nécessaires pour les studios de présentation
- Alimentation secteur/courant
- Prises de courant
- Dispositifs de sécurité (p.e.: abris)
- Chemins et tracés de câbles

Les coûts du câblage TV (courant faible / réseau de fibres optiques) sont pris en charge par le partenaire TV compétent, respectivement par le Host Broadcaster, pour autant qu'aucune autre disposition n'ait été prise avec le club/l'exploitant du stade en accord avec la SFL.

15. DESCRIPTION DES DIFFÉRENTES POSITIONS DE LA CAMÉRA

CAMÉRA 1 (CAMÉRA PRINCIPALE)

Guidage, en hauteur. Positionnement à la hauteur de la ligne médiane.



CAMÉRA 2 (GP HAUT)

Immédiatement à côté de la caméra guide pour les plans rapprochés. Selon l'angle de vue, cette caméra doit être placée



plus bas, c'est-à-dire à mi-hauteur, au niveau de la ligne médiane.

CAMÉRA 3, 4, 10 (GP AU SOL)

A plat sur un pied rotatif spécial au sol, à une distance de 3-4 mètres de la ligne de touche. Les caméras peuvent être placées sur toute la longueur ainsi qu'entre les bancs de touche. La zone de coaching doit être aménagée de manière à garantir à tout moment une vue dégagée sur l'ensemble du terrain. S'il existe un tunnel pour les joueurs, il doit être construit de manière à ce que le tunnel puisse être tiré en profondeur au-dessus de la caméra GP. Lors de l'entrée des joueurs, il doit y avoir un passage libre d'au moins 1 mètre à gauche et à droite de la caméra.



CAMÉRA 5 (EN HAUT DERRIÈRE LE BUT)

La caméra est placée à l'avant du terrain de jeu. L'emplacement doit garantir une vue dégagée, par-dessus la barre du but, vers le point de 11 mètres "proche".



CAMÉRA 6 (AU SOL DERRIÈRE LE BUT)

Caméra à l'épaule se déplaçant derrière le but sur toute sa longueur.



Caméra à main



Variante caméra avec grue

CAMÉRA 7, 8 (HORS-JEU)

Placement à la hauteur des lignes de 16m.



Caméra sur trépied



Variante sur palier de balcon

CAMÉRA 9 (BANC DES JOUEURS)

Caméra portable qui se déplace entre les bancs des joueurs.



CAMÉRA 11 (INVERSÉE)

Caméra placée sur le côté opposé, exactement au milieu du terrain. Hauteur jusqu'à max. 2m - 4m au-dessus du terrain de jeu.

**REMARQUE :**

D'autres positions de caméra peuvent être déterminées à tout moment pour des événements spéciaux, dans la mesure où l'espace disponible le permet. Les éventuels frais de construction de positions de caméra supplémentaires et/ou différentes sont à la charge du partenaire TV ou du Host Broadcaster, en dérogation au chiffre 14.