

CONDITIONS D'ACCUEIL DES DIFFUSEURS

Saison 2024 | 2025



SOMMAIRE



Préambule	6
1. Aire régie	7
1.1 Définition	7
1.2 Détails techniques.....	7
1.3 Illustrations.....	8
2. Energie.....	9
2.1 Définition	9
2.2 Détails techniques.....	9
2.3 Illustrations.....	10
3. Lignes téléphoniques et connexion internet	12
3.1 Définition	12
3.2 Détails techniques.....	12
4. Plateforme technique.....	13
4.1 Position Commentateurs.....	13
4.1.1 Définition	13
4.1.2 Détails techniques	13
4.1.2.1 Position commentateurs principale	13
4.1.2.2 Position commentateurs secondaire	14
4.1.2.3 Illustrations de la position commentateurs principale.....	14
4.2 Plan large et plan serré (Plateforme caméras principales).....	15
4.2.1 Illustrations.....	15
4.2.2 Cas exceptionnel des caméras principales installées sur le toit.....	16
5. Caméras	17
5.1 Nombre de caméras	17
5.2 Distances de sécurité	17
5.2.1 Illustration distance de sécurité.....	17
5.3 Les différents types de caméras	18

5.3.1	Caméra dite Base	18
5.3.2	Caméra d'en-but	19
5.3.3	Caméras portables	20
5.3.4	Caméra pour les positions commentateurs.....	20
5.3.5	Caméra pêcheur	21
5.3.6	Caméra opposée	22
5.3.7	Caméra Beauty	23
5.3.8	Caméra vestiaires	23
5.3.9	Caméra aérienne	24
5.4	Les dispositifs.....	24
	DISPOSITIFS TOP 14	24
	Dispositif n° 1 : matches décalés de choix 1 et de Barrages diffusés en direct sur CANAL +	25
	Dispositif n° 2 : matches décalés de choix 2 diffusés en direct sur CANAL+	26
	Dispositif n° 2 bis : matches décalés de choix 2 diffusés en direct sur CANAL+	27
	Dispositif n° 3 : matches non décalés.....	28
	Dispositif n° 4 : Demi-Finales ou Finale.....	29
	DISPOSITIFS PRO D2	30
	Dispositif n° 1 et 2 : matches décalés	31
	Dispositif n° 3 : matches non décalés	32
6.	Eclairage	33
6.1	Définition	33
6.2	Détails techniques.....	33
6.3	Durée d'éclairage.....	33
7.	Zone mixte	35
7.1	Définition	35
7.2	Détails techniques.....	35
7.3	Illustrations.....	35
8.	Flash interview	36
8.1	Définition	36
8.2	Caractéristiques techniques	36
8.3	Illustrations.....	36
9.	Aire de Jeu et abords	37
9.1	Sortie Tunnel.....	39
9.2	Arrivée des joueurs.....	39
10.	Autres.....	39
10.1	Echauffement.....	39

10.2 Arbitrage Vidéo.....	40
10.3 Panneau d’affichage (score et temps de jeu).....	41
10.4 Trombinoscope.....	41
10.5 Accès des Caméras.....	41
10.6 Registre des fréquences – (son).....	42
10.7 Speaker.....	42
10.8 Local dépose caméras.....	42
10.9 Ecran Géant.....	43
11. Mise à disposition des images.....	43
11.1 Pendant la rencontre.....	43
11.2 Après la rencontre.....	44
12. Divers – Facilités de travail.....	45
ANNEXES.....	47

Préambule

CANAL+, titulaire exclusif des droits de diffusion en direct des matches du **TOP 14, PRO D2 et In Extenso Supersevens**, met en place des moyens de production importants afin de fournir des diffusions qualitatives et le meilleur spectacle possible sur son antenne mais aussi auprès des diffuseurs étrangers.

La qualité de la production télévisuelle des rencontres de TOP 14, PRO D2 et In Extenso SuperSevens est stratégique pour le développement des championnats, de la Ligue Nationale de Rugby et de ses clubs.

Il est indispensable que l'accueil des équipes de production du diffuseur fasse l'objet de toute l'attention nécessaire de la part des clubs afin de garantir une parfaite production et distribution des images.

Ce document, complémentaire avec le Règlement Audiovisuel intégré aux Règlements Généraux de la LNR (Annexe 1) porte sur :

- Les conditions d'accueil optimales des services de télévision assurant la production des matches
- Les dispositions nécessaires à l'accueil des télévisions dans le cadre de projets d'aménagement, de construction ou de rénovation de stade. Toutefois, dans ces cas précis, il est indispensable de faire valider en amont, les plans et aménagements envisagés par le Service Stades de la LNR.

Chaque club devra transmettre le nom et les coordonnées d'un référent « production TV » ou à défaut le nom et les coordonnées du référent stade, ainsi que le nom et les coordonnées du vidéaste du club.

Ce document comporte divers symboles :



Mise en conformité des installations obligatoires



Mise en conformité des installations recommandée

Un cahier des charges spécifique sera élaboré pour les matches de Phase Finale (intégré au Cahier des Charges d'organisation des matches).

Pour tout complément d'information :

Richard CACIOPPO, Directeur Compétitions et Stades
richard.cacioppo@lnr.fr – 01 55 07 87 90

Yoann DUTITRE, Responsable Stades
yoann.dutitre@lnr.fr – 01 55 07 87 90

François COTICHE, Responsable Droits et Contenus Audiovisuels
francois.cotiche@lnr.fr – 01 55 07 87 90



1 Aire régie

1.1. Définition

L'aire régie est la zone de stationnement des camions régie, permettant la production audiovisuelle de la rencontre. Cette **surface stabilisée** doit permettre la manœuvre des semi-remorques (38 tonnes). L'aire régie ne peut être inférieure à **300m², jusqu'à plus de 500 m² (surface recommandée dans le cadre d'une double production)** et le **SUD** doit être dégagé de tout obstacle en hauteur (maison, arbres...) afin de ne pas perturber l'envoi des images par satellite. Idéalement cette zone est placée du même côté que la position commentateurs et des caméras principales.

L'aire régie doit être entièrement sécurisée et isolée du public. La sécurisation de cette zone s'entend à minima par la mise en place de barrières de sécurité (Heras recommandées ou a minima Vauban), et le positionnement d'un agent de sécurité les jours de match de l'ouverture des portes au public jusqu'au départ des cars de production.

1.2. Détails techniques

- Organisation de l'aire régie
 - **Accès :**
 - Accès dégagé en hauteur (semi-remorques). La hauteur de stationnement nécessaire peut être de 6m une fois les antennes satellites déployées.
 - Prévoir également un espace suffisant de manœuvre pour l'accès des semi-remorques.
 - Dans le cas où les cars devraient stationner l'un à côté de l'autre, il faut prévoir de l'espace entre les cars pour l'ouverture des coffres latéraux, du haillon arrière ainsi que la pose des escaliers d'accès. à 1,8m d'espace libre tout autour de chaque car.
 - L'aire régie accueille également les arrivées électrique et télécom, ainsi que l'armoire de câblage du club destinée notamment à fournir les loges et positions staffs en images et/ou son mixé.
- Moyens CANAL+
 - **1 car régie** (20m x 5m)
 - **2 cars machinerie** : 26 tonnes 12m x 2,5m chacun
 - **2 stations de transmission** : 2 de 5m x 2,50m - consommation électrique 15 KVA
 - **1 groupe électrogène** de secours de 120KVA - 4m x 1,50 m
 - **Armoire de pré-câblage TV**

Afin d'assurer une sécurité maximale dans les zones régies et à l'intérieur des stades, CANAL+ procède au pré-câblage des stades et à l'installation d'une armoire spécifique à l'intérieur des aires régies dès le début de la saison.

Il est toutefois recommandé de vérifier avant chaque match, qu'aucun câble n'est accessible au public ou ne constitue un risque pour les spectateurs ou les acteurs du jeu. Le cas échéant, CANAL+ mettra en place des passages de câbles afin d'assurer la sécurité de tous.

Il est demandé à CANAL+ d'utiliser les passages de câbles, dès qu'ils sont installés et mobilisables dans l'enceinte du stade. Aucun câble ne devra être installé en aérien dès lors qu'un passage sécurisé existe.

1.3. Illustrations



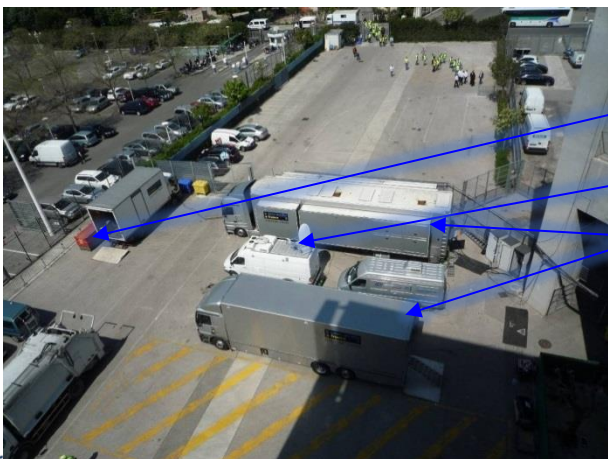
Ouverture des portes ou haillons (1,8m nécessaire)



Camions satellite orientés vers le SUD



Passage de câbles sous terrain - Mise en sécurité des câbles



Groupe électrogène
Station satellite
Cars TV



2 Energie

2.1. Définition

La production audiovisuelle des rencontres nécessite deux sources d'énergie différentes (principale et secours).

- L'une est fournie par le diffuseur : groupe électrogène externe ou interne (cad intégré au car).
- L'autre est mise à disposition par le club recevant : armoire électrique ou groupe électrogène.

Le point d'arrivée de l'énergie fournie par le club doit impérativement se situer sur l'aire régie des cars de télévision.

Sur les matches de TOP 14, le diffuseur réalise sa mise au point grâce à l'énergie fournie par le club recevant. Cependant, le match est produit grâce à l'énergie de son groupe électrogène, l'énergie fournie par le club recevant constitue alors l'énergie de secours.

Sur les matches de PRO D2, le match est produit grâce à l'énergie fournie par le club recevant. Si le diffuseur décide de prendre un groupe électrogène, l'énergie fournie sera alors utilisée en secours.

2.2. Détails techniques

Groupe électrogène

- Le groupe électrogène doit être installé **au minimum à 20 m de l'aire régie** (fumées toxiques) et être sécurisé.
- Puissance minimale de **120KVA**.
- Le diffuseur en charge de la production du match ou son prestataire fera son affaire de la location d'un groupe électrogène et de son acheminement au stade. Le club concerné devra faciliter les accès au stade pour recevoir ledit matériel.

Energie fournie par le club (dispositif à minima)

- L'armoire électrique fournissant l'énergie mise à disposition par le club, doit être placée impérativement à l'abri des intempéries et dans l'Aire régie. A défaut, les câbles nécessaires seront fournis par le club et leur sécurisation également assurée par le club.
- L'armoire électrique doit impérativement être isolée du public (barrières, stadiers...).
- Le club doit assurer l'entretien et la maintenance systématiques de l'armoire électrique : ressorts des disjoncteurs, fermeture en bon état, aération suffisante, serrure.
- La puissance disponible doit être suffisante pour l'alimentation de tous les moyens de production et de transmission. Une marge de 15% est nécessaire, soit **120KVA**.

Armoire électrique

- 1 disjoncteur général 125 différentiel ajustable 30mA > 3A courbe D associée à une P17 125A
- 2 disjoncteurs 16A différentiels 30mA courbe C associés à une P17 mono 16A et une PC 16 mono 16A
- 2 disjoncteurs 80 A différentiels 30mA > 3A courbe D associée à 2 P17 tétra 63A
- 1 disjoncteur 32 A différentiel 30mA > 3A courbe C associée à une P17 Téta 32A

De l'énergie doit également être fournie au bord du terrain ainsi qu'au niveau de la position commentateurs, à savoir :

- Bord terrain : 2 PC 16A
- Position commentateurs : 2 PC 16A

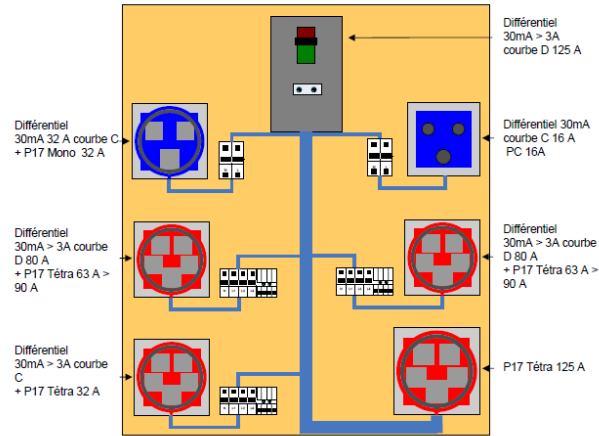


Tableau électrique

2.3. Illustrations



Ligne tel / Numéris / SDSL*

**Va progressivement être remplacé par des box ADSL*

Armoire électrique



Exemples d'armoire électrique



Exemples d'armoire Vogo



Exemple groupe électrogène sécurisé et isolé

3 Lignes téléphoniques et connexion internet



3.1. Définition

- Pour le TOP 14
 - Le diffuseur fournit à la LNR en fichier numérique après la fin du match, les images de la rencontre ainsi que son résumé.
 - Ces fichiers sont ainsi mis à disposition dans la nuit sur le serveur vidéo de la LNR (avant minuit), à l'attention de tous les clubs et des licenciés de la LNR.

Les informations sur la diffusion des images de Matches sur les supports officiels des clubs sont prévues dans l'article 3.2.2 du Règlement Audiovisuel, annexé aux Règlements Généraux de la LNR.

- Ce transfert ne pouvant se faire que via une connexion dédiée et de qualité suffisante (Fibre optique), le diffuseur fait installer cette connexion dans les stades de TOP 14 avant le début de chaque saison par son prestataire ADVALEM.
 - Dans le cadre d'une co-diffusion éventuelle, 2 box internet avec des câbles d'alimentation sont à prévoir
- Pour la PRO D2
 - Les moyens nécessaires à la production d'une rencontre contiennent également la mise à disposition de 2 lignes téléphoniques dédiées aux équipes de production.

Par ailleurs, les besoins téléphoniques de ces dernières saisons restent nécessaires et inchangés (connexion téléphonique classique).

Le club doit fournir l'installation de l'armoire téléphonique et la financer.

3.2. Détails techniques



S'agissant du TOP 14, il est nécessaire de prévoir une armoire télécom dédiée à CANAL+ (idéalement située dans le même local technique que l'énergie) comprenant :

- Pour la connexion Fibre optique
 - Coffret (installé par ADVALEM, prestataire de CANAL+)
 - au minimum une prise 16A / 230V pour l'alimentation du modem
- Pour la connexion téléphonique classique
 - Une prise RNIS
 - 2 prises téléphoniques
- Pour la connexion internet
 - Une box ADSL
 - Un câble d'alimentation

Idéalement devront se trouver au même endroit les armoires Telecom, Advalem et Vogo.

4 Plateforme technique

La plateforme technique intègre idéalement la **Position commentateurs** (4.1) et la **Plateforme caméras principales** (4.2) en une seule plateforme centrale et isolée du public. Ainsi, la Position commentateurs et la Plateforme caméras principales doivent impérativement se trouver dans la même tribune. Elles doivent être facilement accessible afin d'acheminer rapidement et en toute sécurité le matériel et le personnel avant et pendant la rencontre.

En toute hypothèse, si la configuration du stade ne permet pas de respecter les dimensions précisées ci-dessous, des mesures compensatoires devront être proposées. Seule la LNR pourra ou non valider ces dernières.

4.1. Position Commentateurs

4.1.1 Définition

L'espace **uniquement** réservé pour la position commentateurs principale (**soit sans staff ni représentant fédéral**) doit être situé en hauteur, le plus proche possible de l'axe de la ligne médiane, libre de tout obstacle pouvant obstruer la vue du terrain. De cette position, toutes les lignes du terrain doivent être visibles, tout comme la hauteur totale des poteaux, les bancs ainsi que les zones techniques. Pour les diffuseurs adoptant la technique d'incrustation (fond vert), une profondeur et une hauteur minimum sont nécessaires.

Il convient également de prévoir une position pour une seconde position commentateurs, pour un second diffuseur (ie : un diffuseur étranger principalement ou lors des matchs co-diffusés sur deux antennes) en cas de besoin. Cette seconde position pourra être utilisée à d'autres fins si un seul diffuseur est présent au stade.

Ces positions doivent être inaccessibles au public et sécurisées.

L'installation de la position commentateurs ne doit pas se faire au détriment de la tribune de presse réservée aux autres médias.

Les plateformes commentateurs / caméras sont à destination des diffuseurs et non pas des staffs sportifs ou des vidéastes des clubs sauf accord préalable de la LNR et du diffuseur selon les moyens de production déployés.

4.1.2 Détails techniques



4.1.2.1 Position commentateurs principale :

Dimensions :

- La position commentateurs principale ne doit pas être inférieure à :
 - **5m de longueur x 3,50m de profondeur x 2,10m en hauteur (2,50m recommandé)**

La position commentateurs principale comporte (matériel acheminé et installé par le diffuseur ou son prestataire) :

- Une table de **2m x 60cm** avec un recul avant de **50cm** (caméra commentateur)
- Un **recul arrière de 2 m** pouvant accueillir un fond vert de **3m x 2,50m** de hauteur et une lumière basse

- o Une table pour les statisticiens du diffuseur de **1,60m x 80cm**, dans le prolongement de la position commentateurs ou en tribune de presse (le cas échéant prévoir 4 places).

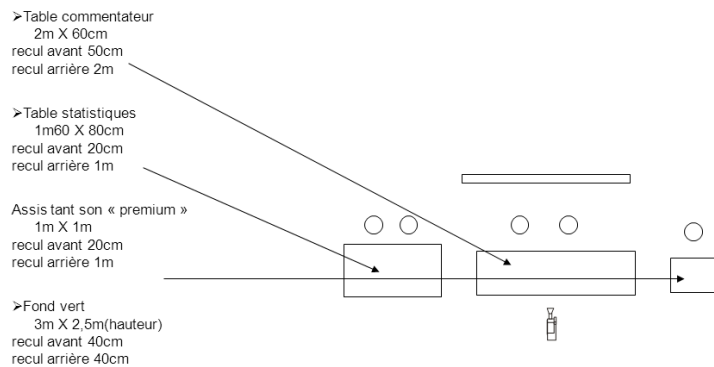


4.1.2.2 Position commentateurs secondaire

Dimensions :

- o La seconde position commentateurs destinée le cas échéant à un co-diffuseur ou aux repreneurs étrangers détenteurs des droits de diffusion ne doit pas être inférieure à :
3m de longueur x 2,5m de profondeur x 2,1m de hauteur

4.1.2.3 Illustrations de la position commentateurs principale



Position
 Commentateurs
 principale

Caméras dans
 l'axe

Position Statistique
 ou
 Position commentateurs
 secondaire

Position Statistique
 ou
 Position commentateurs
 secondaire



4.2. Plan large et plan serré (Plateforme caméras principales)

- Ces 2 caméras doivent être **centrées par rapport à l'axe du terrain** et **ne doivent pas être placées face au soleil**. Elles doivent être situées dans un espace couvert, pour les protéger des intempéries. L'empattement pour chaque caméra est de **2m x 2,5m de profondeur** minimum, avec des points d'ancrage de sécurité qui doivent être prévus.
- Ces caméras doivent être **isolées du public**. Une plate-forme privative est recommandée.
- Dimensions minimales : **4m de large x 2,5m de profondeur x 2,1m de hauteur**

La vision du terrain doit-être parfaite : les lignes de touches et d'en-but doivent être visibles sur toute leur longueur et les poteaux sur toute leur hauteur, les bancs ainsi que les zones techniques. La vue doit-être dégagée de tout poteau de soutènement de la tribune et des hauts parleurs. La plate-forme doit être stable.

4.2.1 Illustrations



Exemple d'une Plateforme technique en position centrale, isolée du public, pouvant accueillir les caméras principales, les commentateurs et les statisticiens du diffuseur



4.2.2 Cas exceptionnel des caméras principales installées sur le toit

Si des caméras sont positionnées sur le toit de la tribune, l'accès technique doit être facilité, aisé et sécurisé pour le personnel du diffuseur.

L'échelle droite n'est autorisée que pour l'accès des personnes. En aucun cas elle ne peut servir à monter du matériel.



Dans le cas d'un positionnement sur le toit, il est **indispensable de disposer d'un moyen de levage**, (palan ou bras rotatif avec une barrière de 1.10m, fourni par le club), ainsi que des points d'ancrage de sécurité pour les hommes et le matériel. Ces points ne peuvent être confondus.

S'il y a un chemin d'accès sur le toit il devra être solidaire de la structure.

La plateforme sur le toit doit également disposer d'une protection climatique efficace contre les intempéries.



Si l'installation sur le toit ne permet pas d'assurer la sécurité du personnel ou des spectateurs, la LNR se réserve le droit de ne pas autoriser l'installation du matériel de production.

Procédure spécifique pour l'installation d'une ou plusieurs caméras sur le toit :

- Le club doit faire parvenir à la LNR (yoann.dutitre@lnr.fr), **10 jours avant le début du championnat**, un courrier d'information présentant :
 - Le dispositif en place
 - Les dispositifs de sécurité mis en place (ligne de vie, garde-corps, dossier technique...)
 - Des photos de l'installation depuis la plateforme et depuis le centre du terrain.
 - La certification de travail en hauteur du technicien qui occupera ce poste.

5 Caméras

5.1. Nombre de caméras

Attention : les dispositifs précisés ici sont les dispositifs minimums prévus selon le type de diffusion. Le diffuseur peut installer des caméras ou dispositifs supplémentaires en vue d'améliorer la qualité de la retransmission sous réserve de validation par la LNR.

Pour le TOP 14 :

- **12 caméras au minimum** lors des matches décalés de choix 1 et de Barrages diffusés en direct sur CANAL+
- **12 caméras au minimum** lors des matches décalés de choix 2 diffusés en direct sur CANAL+
- **10 caméras au minimum** lors des autres matches décalés diffusés ou l'Access-Match TOP 14 en direct CANAL+ ou **8 caméras au minimum** sur CANAL+ SPORT
- **7 caméras au minimum** lors des autres matches non décalés

Pour la PRO D2 :

- **6 caméras au minimum** lors des matches décalés de choix 1 et de Barrages diffusés en direct sur CANAL+ SPORT et pour l'Access-Match PRO D2
- **5 caméras au minimum** lors des matches décalés de choix 2 et 3 diffusés en direct sur CANAL+ SPORT
- **4 caméras au minimum** lors des matches non décalés

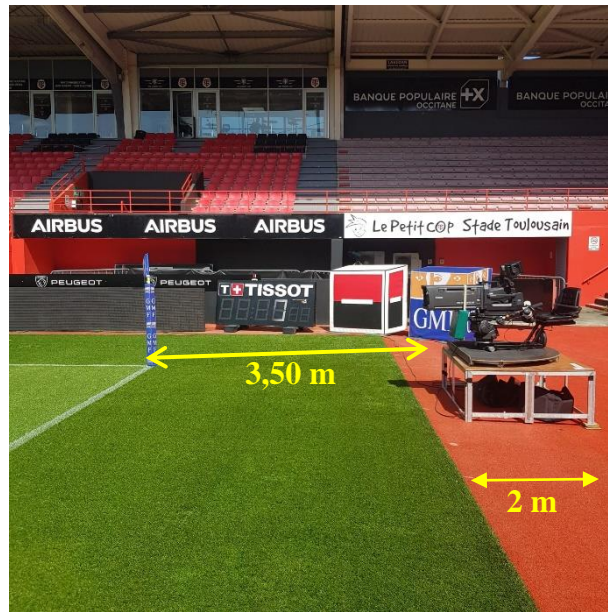
5.2. Distances de sécurité



Le terrain doit comporter une zone de dégagement pour permettre l'installation des caméras d'angle ou de bords de terrain à **3,50 m** des lignes de jeu (distance de sécurité obligatoire), à laquelle il faut ajouter une zone libre de **2 m** (empattement de la caméra) :

- soit **5,50m de dégagement depuis les lignes de touche et derrière les lignes d'en-but à l'emplacement des caméras.**

5.2.1 Illustration distances de sécurité



Distances de sécurité à respecter : 3,50 m par rapport à la focale de la caméra

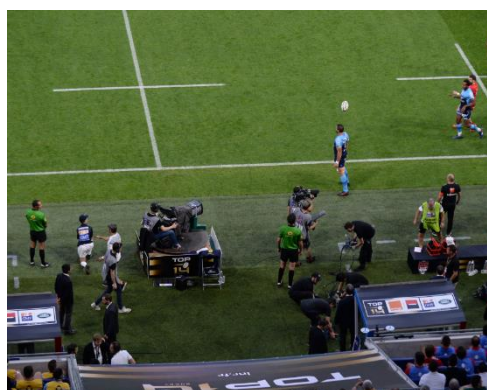
5.3. Les différents types de caméras

5.3.1 Caméra dite Base

- Cette caméra se trouve au centre du terrain à une distance de sécurité de **3,50m** de la ligne de touche, et du même côté que les caméras principales.

Attention : Il faut prévoir un dégagement de 5,50m pour pouvoir l'installer.

- Cette caméra doit pouvoir filmer les **4 coins du terrain** sans gêne visuelle (**personnel strictement autorisé en zone technique**, panneaux publicitaires, arbitres 4 et 5...).
- Les zones techniques doivent dans la mesure du possible, être situées à 2m minimum de la ligne de touche et séparées de 5m minimum de la ligne médiane afin de permettre une utilisation optimale de cette caméra.



5.3.2 Caméra d'en-but

- Les caméras d'en-but sont positionnées dans les coins du terrain derrière les lignes d'en-but,
 - Ces caméras sont positionnées à distance réglementaire, soit à 3,50m de la ligne de ballon mort.
 - Les caméras sont positionnées à l'intérieur du prolongement de la ligne de touche et précisément à 1,66m s'agissant des matches produits par CANAL+ (TOP 14 comme PRO D2).

Rappel : Il faut prévoir un dégagement minimum de **5,50m** pour pouvoir installer chaque caméra entre la ligne de ballon mort et la main courante/tribune.

Il est recommandé de prévoir 1m supplémentaire afin que l'opérateur caméra ne soit pas gêné par le public situé derrière la main courante.

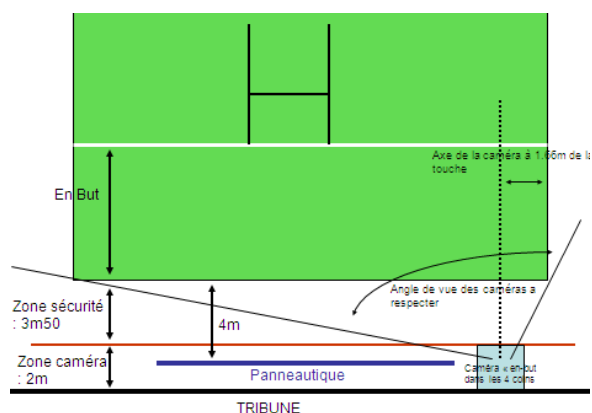
Il est impératif de positionner la panneautique « en-but » de manière que la caméra puisse filmer l'angle opposé sans aucune gêne ou obstruction (panneautique, photographes, échauffement des joueurs...), soit à 4m minimum de la ligne de ballon mort

Ces caméras sont utilisées pour les actions de jeu au niveau de l'en-but et notamment pour l'**arbitrage vidéo** (sur tous les matches du TOP 14 et de PRO D2).

Les échauffements durant la rencontre devront se dérouler dans la zone dédiée à cet effet (voir article 10.1) et ne pas gêner la captation par l'une ou l'autre des caméras d'en but.

Les clubs veilleront également à ce que les ramasseurs de balle ne soient pas positionnés devant l'une ou l'autre des caméras d'en-but.

Schéma d'implantation de la caméra d'en-but



Caméra en-but installé à 3,5m



5.3.3 Caméras portables

- Les caméras portables sont généralement positionnées le long de la touche et/ou dans les en-but durant la rencontre.
- Elles servent en fonction du plan de production à filmer les actions de jeu et les interviews de bord de terrain ou vestiaires
- Elle peuvent également entrer sur le terrain lors des phases d'arrêts de jeu.



5.3.4 Caméra pour les positions commentateurs

- Cette caméra est utilisée pour filmer les commentateurs. Il faut donc prévoir un recul suffisant (1,5m environ) par rapport à la position commentateurs.
- Pour des raisons de sécurité, ces caméras ne doivent pas être en suspens au-dessus du public.



5.3.5 Caméra pêcheur

- Cette caméra est située dans l'axe des poteaux sur une grue ou bien en position haute sur une plateforme, dans l'une des deux tribunes d'en-but. Il convient de veiller dans ce dernier cas, à ce que la caméra ne soit pas gênée par des spectateurs levant les bras, déployant un drapeau ou par des poteaux de soutènement de la tribune.
- **Dans le cas d'une plateforme**
 - Cette caméra nécessite une plateforme sécurisée et isolée du public en haut de la tribune d'en-but de **2m de large x 2m de longueur x 2.5m de hauteur**.
 - **Attention :** Cette plateforme devant accueillir du personnel et du matériel, il faut donc prévoir impérativement un garde-corps réglementaire ainsi qu'une résistance minimale de **250kg**.



- **Dans le cas d'une grue**
 - **Attention :** L'installation d'une grue derrière un en-but nécessite de stabiliser le sol et de garantir un espace suffisant pour l'empatement de cette dernière :
 - **15m de large x 9m de longueur** (stabilisateurs inclus)
 - **33 tonnes**



En cas d'absence de plateforme dédiée dans le cadre d'un dispositif nécessitant une caméra pêcheur, il convient de préciser que la location et la mise à disposition d'une grue demeure à la charge du club recevant pour les matchs diffusés sur CANAL+.

- **Dans le cas d'un Palan manuel**
 - Il convient de prévoir un empattement au sol de **2m x 2m**. Cette zone doit se trouver au minimum à 3,5m de la ligne de « ballon mort » et se situer entre les spectateurs et le terrain.



Palan pour Caméra Pêcheur



5.3.6 Caméra opposée

- La caméra opposée est positionnée en haut de la tribune faisant face à la position commentateurs principale. Elle doit être à la même hauteur, dans l'axe centrale du terrain. Aucun pilier de soutènement ne doit être présent dans son champ de vision.
- Cette caméra nécessite une plateforme sécurisée et isolée du public de **2m x 2m**
- **Attention :** Cette plateforme accueillant du personnel et du matériel, il convient donc prévoir impérativement un garde-corps réglementaire ainsi qu'une résistance minimale de **250kg**.



5.3.7 Caméra Beauty

- La caméra beauty est installée dans un angle du stade afin de donner une vue d'ensemble de ce dernier.
- Cette caméra est fixe et ne nécessite pas l'intervention d'un cadreur durant la rencontre.



Exemple de Caméra Beauty



5.3.8 Caméra vestiaires

- Cette caméra, installée dans chaque vestiaire en avant match est positionnée en hauteur, dans un angle du vestiaire permettant une vue d'ensemble maximale.
- Cette caméra n'enregistre pas le son du vestiaire
- Cette caméra mobile (remote) est téléguidée à distance.
- Les équipes du diffuseur doivent pouvoir avoir accès aux vestiaires le jour du match pour l'installation de la caméra, mais aussi durant la rencontre en cas de problème technique.



Exemple de Caméra vestiaire (Remote)

5.3.9 Caméra aérienne

- o Elle ne peut pas être utilisée sur tous les stades. Dans le cas où le diffuseur souhaite pouvoir l'installer sur l'une des rencontres, une réunion préalable de présentation complète du dispositif sera mise en place par la LNR avec les différentes parties concernées. La LNR devra donner son autorisation préalable à l'installation de ce type de caméra.

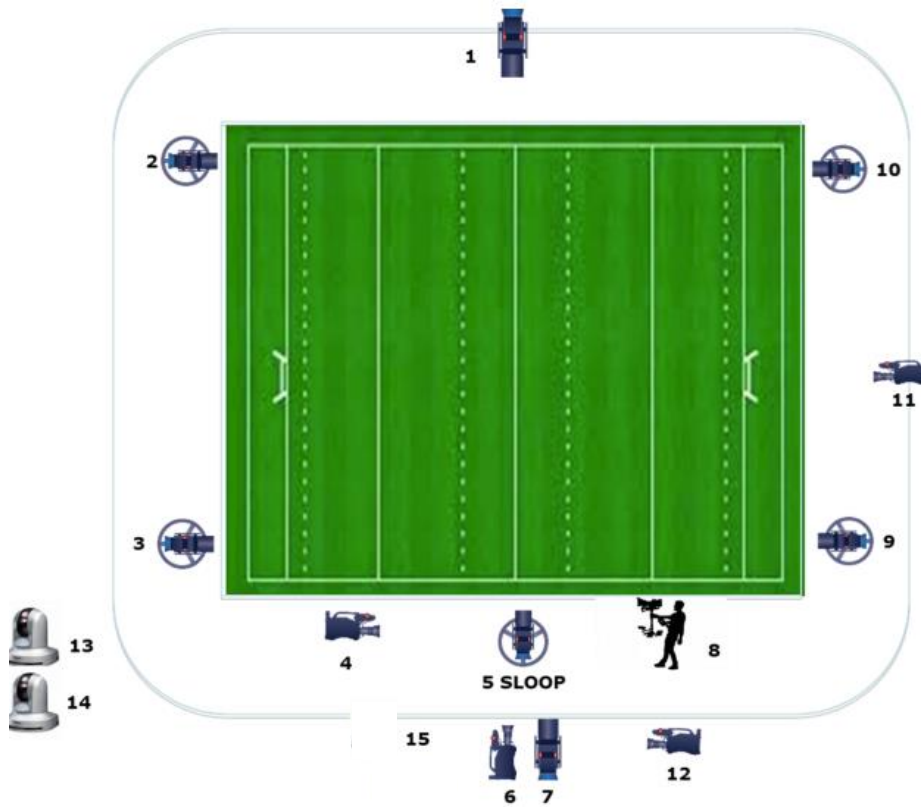


Caméra aérienne lors d'une rencontre de TOP 14

5.4. Les dispositifs

DISPOSITIFS TOP 14

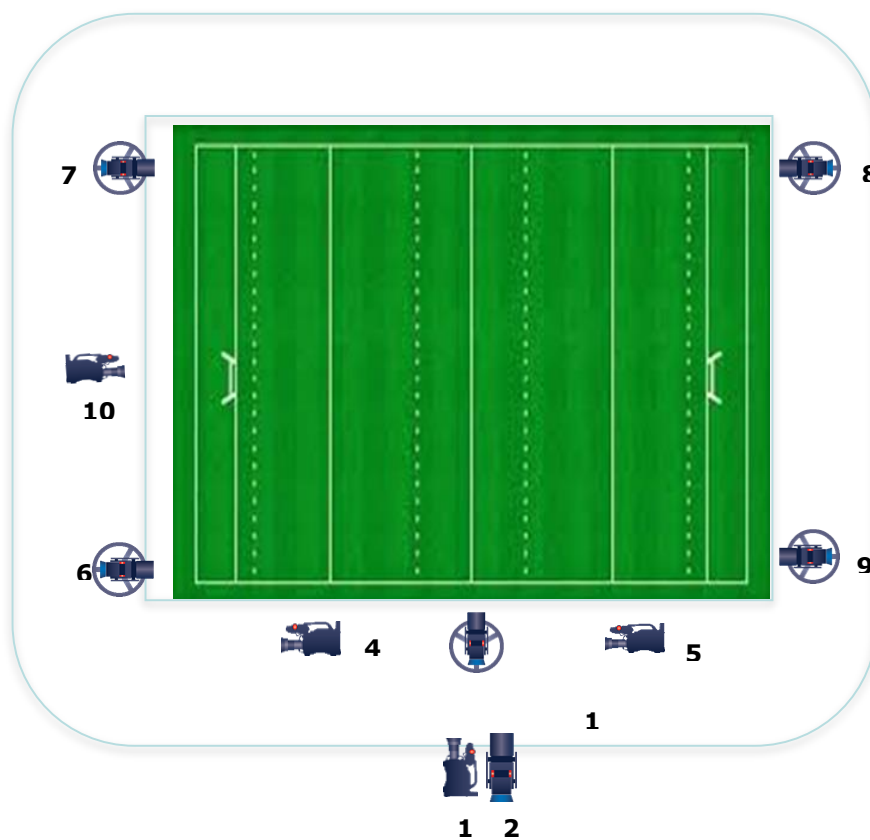
Exemple de Dispositif n° 11 : CANAL+ à 13 caméras auquel peut s'ajouter 2 caméras remote vestiaire.



<i>Caméras</i>	<i>Définitions</i>
1	Opposée
2	Lourde en-but
3	Loupe en-but
4	Portable terrain / jeu / itw
5	Base (superloupe)
6	Plan large
7	Plan serré
8	Steadycam HF
9	Lourde en-but
10	Loupe en-but
11	Axiale pêcheur Opposée
12	Portable terrain / jeu / itw
13 et 14	Remote vestiaire
15	Beauty

¹ Schéma indicatif

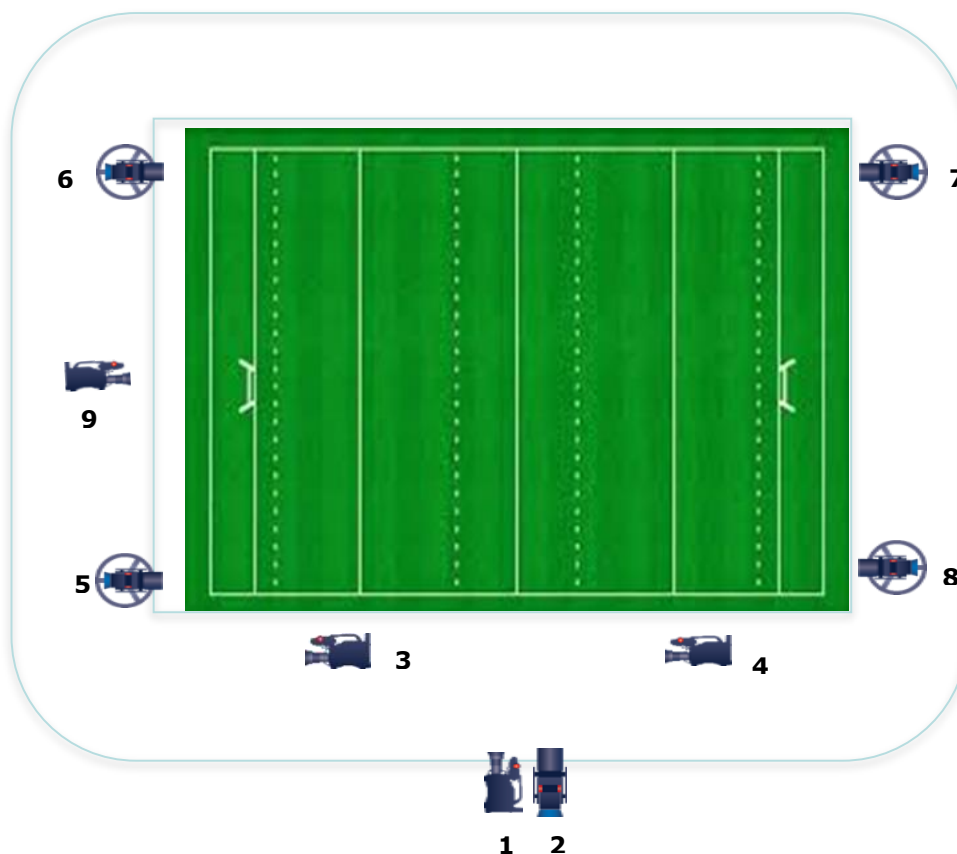
Exemple de Dispositif n° 2¹ : CANAL+ à 10 caméras.



Caméras	Définitions
1	Plan large
2	Plan serré
3	Base (loupe)
4 et 5	Portables terrain / jeu / itw
6	Lourde en-but
7	Lourde en-but
8	Lourde en-but
9	Lourde en-but
10	Pêcheur

¹ Schéma indicatif

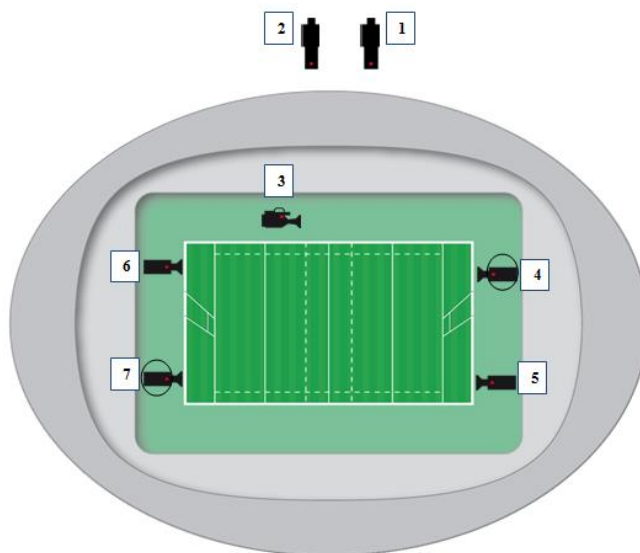
Exemple de Dispositif n° 2 bis¹ : CANAL+ Sport à 8 ou 9 caméras.



Caméras	Définitions
1	Plan large
2	Plan serré
3 et 4	Portables terrain / jeu / itw
5	Lourde en-but
6	Lourde en-but
7	Lourde en-but
8	Lourde en-but
9	Axiale (à la discrétion de CANAL+)

¹ Schéma indicatif

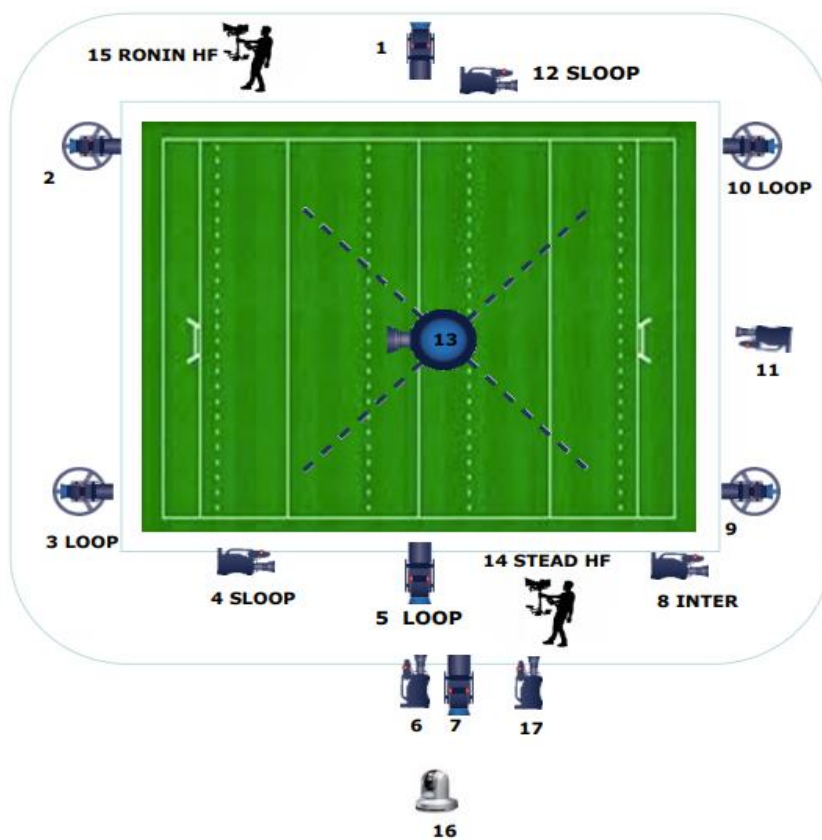
Exemple de Dispositif n° 3¹ : Rugby+ non décalés à 7 caméras.



Caméras	Définitions
1	Plan large
2	Plan serré
3	Portable terrain / jeu / itw
4	Lourde en-but
5	Portable en-but
6	Portable en-but / itw
7	Lourde en-but

¹ Schéma indicatif

Exemple de Dispositif n° 4¹ : Demi-finales et Finale à 18 ou 19 caméras



Caméras	Définitions
1	Opposée
2	Lourde en-but
3	Loop en-but
4	Portable superloop
5	Base (loop)
6	Plan large
7	Plan serré
8	Portable ITW
9	Lourde en-but
10	Loop en-but
11	Pêcheur
12	Portable superloop
13	Spidercam
14	Steady HF
15	Ronin HF
16	Remote stop sortie
17	Beauty
18 et 19	Remotes vestiaires

¹ Schéma indicatif

DISPOSITIFS PRO D2

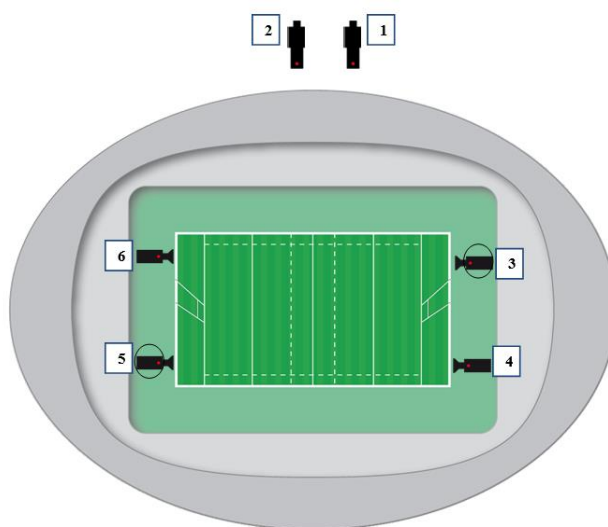
Exemple de Dispositif n° 1 pour les matches décalés

Le Dispositif n°1 correspond aux Matches Décalés de Choix 1 et des Matches de Barrage.

Ce Dispositif comprend 6 caméras.

Toutes les sources sont au ralenti sur système LSM ou équivalent.

Le Dispositif n°1 est détaillé dans le schéma ci-après :



Caméras	Définitions
1	Plan large
2	Plan serré
3	Lourde en-but
4	Portable en-but / Itw
5	Lourde en-but
6	Portable en-but / Itw

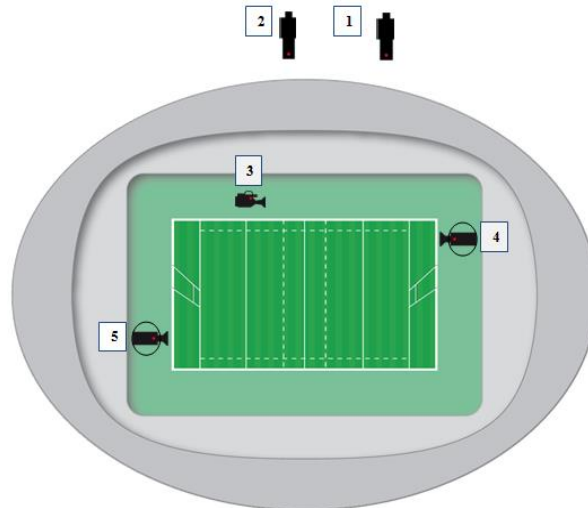
Exemple de Dispositif n°2

Le Dispositif n°2 correspond aux Matches Décalés de Choix 2 et de Choix 3.

Ce Dispositif comprend 5 caméras.

Toutes les sources sont au ralenti sur système LSM ou équivalent.

Le Dispositif n°2 est détaillé dans le schéma ci-après :



Caméras	Définitions
1	Plan large
2	Plan serré
3	Portable terrain / jeu
4	Lourde en-but
5	Lourde en-but

Dispositif n°3

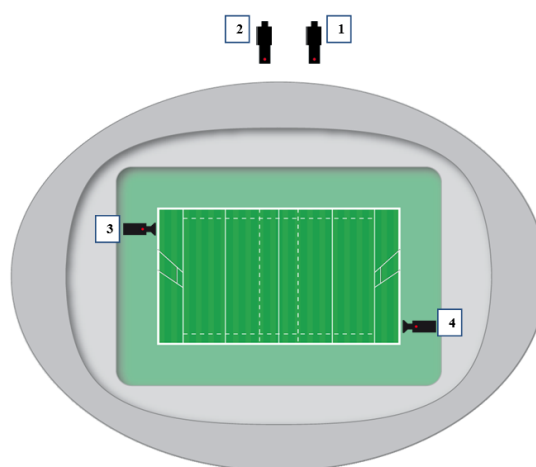
Le Dispositif n°3 correspond aux Matches Non Décalés.

Ce Dispositif comprend quatre (4) caméras.

Les caméras dans les en-buts doivent impérativement être positionnées en quinconce selon le schéma ci-après.

Toutes les sources sont au ralenti sur système LSM ou équivalent.

Le Dispositif n°3 est détaillé dans le schéma ci-après :



6 Eclairage

6.1. Définition

Toutes les rencontres étant produites en Haute Définition, l'éclairage de l'aire de jeu est un point très sensible pour le rendu des images à la télévision ainsi qu'en cas d'utilisation de caméras spéciales (ex : super loupe).

Il doit répondre à des normes d'éclairement, d'uniformité, de limitation d'éblouissement et de rendu de couleurs des sources lumineuses.

Afin de satisfaire aux obligations de l'arbitrage vidéo,

Cela se matérialise par un renfort des mesures dans les en-buts, et l'application de la méthode avec **36 points** de mesures minimum pour l'éclairement horizontal.

6.2. Détails techniques

Pour plus de détails, vous pouvez vous référer au dossier « **Recommandations éclairage - LNR** » (disponible auprès de la LNR ou sur lnr.fr)



- Les caméras nécessitent un niveau d'éclairement horizontal élevé pour avoir un rendement maximum.
 - Match diffusé en HD :
 - **1 400 lux** minimum (**1 800 lux** recommandé afin de permettre une qualité HD optimale)

Toutes les valeurs présentées dans le tableau sont des valeurs à « maintenir ». Les valeurs de mise en service sont habituellement supérieures de 10%.

A titre information, les besoins pour une diffusion en Ultra Haute Définition (UHD) s'élèvent à 2.300 lux d'éclairage moyen horizontal.



6.3. Durée d'éclairage



Les timings de durée d'éclairage annoncés ci-après peuvent varier selon le dispositif mis en place avant ou après la rencontre (Duplex TV par exemple), selon les conditions climatiques du jour (soleil, ciel très nuageux, forte pluie...) ou encore selon les horaires de mise en place et de démontage des moyens de productions (précisés sur le courrier envoyé au cours de la semaine par le diffuseur).

Il est recommandé en amont de la rencontre de se rapprocher du responsable de production du diffuseur présent sur le match, et de veiller à la bonne coordination entre celui-ci et le gestionnaire du stade, afin d'adapter l'éclairage de l'aire de jeu aux conditions climatiques, à l'heure du match, à l'infrastructure stade (risque d'ombres portées affectant l'homogénéité de l'éclairement) et aux opérations de production TV sur site.

Lors d'un Match Décalé, le sujet des timings prévisionnels d'éclairage doit nécessairement être abordé et validé par les parties prenantes lors de la réunion de coordination pilotée par le Référent Opérations de Match prévue environ 2h30 avant la rencontre.

Match en nocturne

- Avant match :
 - Pour des raisons de sécurité, il est impératif que le stade soit éclairé au moment de l'ouverture de l'enceinte au public
 - Le stade doit être éclairé à 100% de sa puissance, 1h au minimum avant la rencontre
 - Concernant les stades équipés d'installation permettant un éclairage moyen bien supérieur à 1800 Lux, il n'est pas nécessaire d'éclairer à pleine puissance en avant-match lors des échauffements des équipes. Une modulation pour être simplement au-dessus du seuil des 1800 Lux, valeur recommandée afin de permettre une production optimale en qualité HD, s'avère suffisante.
- Après match :
 - Le stade doit être éclairé à 100% de sa puissance jusqu'à la fin de la retransmission télévisée et de l'évacuation de l'ensemble du Grand Public en tribune.
 - A l'issue de la retransmission télévisée, en préalable de la baisse d'intensité de l'éclairage, le responsable de production TV présent sur site devra donner son aval au Référent Stades et/ou gestionnaire/exploitant du stade. La fin de l'éclairage à pleine

Recommandation éclairages	 Valeur		 Valeur		Facteur d'uniformité	Rapport mini/maxi
	recommandée	minimale	recommandée	minimale		
Eclairage moyen horizontal à maintenir E_{Hmoy}	1 800 lux	1 400 lux	1 400 lux		0,7	0,5
Eclairage moyen vertical à maintenir E_{Vmoy}	$0,5 \leq E_{Hmoy} / E_{Vmoy} \leq 2$				0,6	0,4
Taux d'éblouissement	En tous les points inférieurs à 50					
Couleurs	Tcp supérieur à 4 000 k – Ra supérieur à 65					

puissance de l'aire de jeu doit intervenir au maximum 1h après le coup de sifflet final.

- Un niveau d'éclairage suffisant (>250 Lux) doit être maintenu dans le stade afin de permettre aux équipes du diffuseur et aux autres prestataires intervenants de démonter le matériel dans des conditions de travail et de sécurité suffisantes.
- En tout état de cause, l'éclairage de l'aire de jeu ne devra être complètement éteint que si les équipes techniques du diffuseur ont achevé le démontage du matériel et quitté le stade.

Match en diurne

- Principe : aucun éclairage de l'aire de jeu sur toute la durée de la manifestation lorsque celle-ci est 100% en diurne.
- Possibilité d'un dispositif adapté, en fonction des conditions climatiques prévisionnelles sur la totalité de la durée de la rencontre et de l'horaire du coucher du soleil. Dans cette hypothèse, les timings envisageables (avant/après match) doivent respecter les principes énoncés pour les matchs en nocturne. Le niveau d'éclairage pourra se baser sur la valeur minimale requise (1 400 lux).
- Coordination en amont de la rencontre (vers H-3h) avec le responsable de production du diffuseur présent sur le match pour valider les éventuels besoins.

7 Zone mixte



7.1. Définition

La zone mixte est un emplacement situé entre les 2 vestiaires et accessible uniquement à la presse [presse écrite, TV (diffuseur officiel et Médias Non-Détenteurs de droits (NDD)), radio, Web, Média club...] et aux personnes habilitées à la fin de la rencontre pour effectuer les interviews d'après match. Conformément à l'Article 4.1.1 du Règlement Audiovisuel de la LNR, les captations d'images par les Médias NDD en Zone Mixte ne devront jamais gêner la préparation ainsi que l'enregistrement des magazines et émissions des Diffuseurs Officiels.



7.2. Détails techniques

La surface recommandée de la zone mixte est de **40 m²**. Il est également recommandé de mettre en place un éclairage puissant, des murs peints en blanc et/ou habillés aux couleurs du club. Cet espace doit être abrité en cas d'intempéries, et suffisamment isolé du bruit afin de permettre le travail des medias.

7.3. Illustrations



Exemples de zone mixte divisée en différents pôles (TV, radio, presse écrite)



8 Flash interview

8.1. Définition

La zone de flash interview est située entre le terrain et la zone vestiaire. Elle permet la réalisation d'interviews « à chaud » et de courte durée par le diffuseur en avant, mi-temps et après match. La mise en place d'un panneau publicitaire mobile peut être nécessaire.

Les flash interview pourront être réalisées sur le terrain.

Sur les matches décalés, le diffuseur du direct devra effectuer les interviews prévues pour le signal international en fin de 1^{ère} mi-temps (une seule interview au minimum) et en fin de match (deux interviews, un joueur de chaque équipe) devant le panneau LNR prévu à cet effet. Ce panneau sera fourni par la LNR et installé par le prestataire de la LNR ou le club recevant sur demande de la LNR.

La LNR fournira au diffuseur une bonnette aux couleurs du championnat qui sera placée sur le micro du journaliste intervieweur.

Sur demande de la LNR, les interviews d'après match des matches non décalés de TOP 14 pourront également être effectuées devant le panneau LNR.

8.2. Caractéristiques techniques

- Cette zone doit mesurer 3m linéaires au sol et au minimum 5m²
- Le public ne doit pas avoir accès à cette zone. Le club fera le nécessaire pour protéger la zone le cas échéant avec l'aide de stadiers ou d'agents de sécurité.

8.3. Illustrations



Exemples de Flash Interview avec panneau partenaires LNR

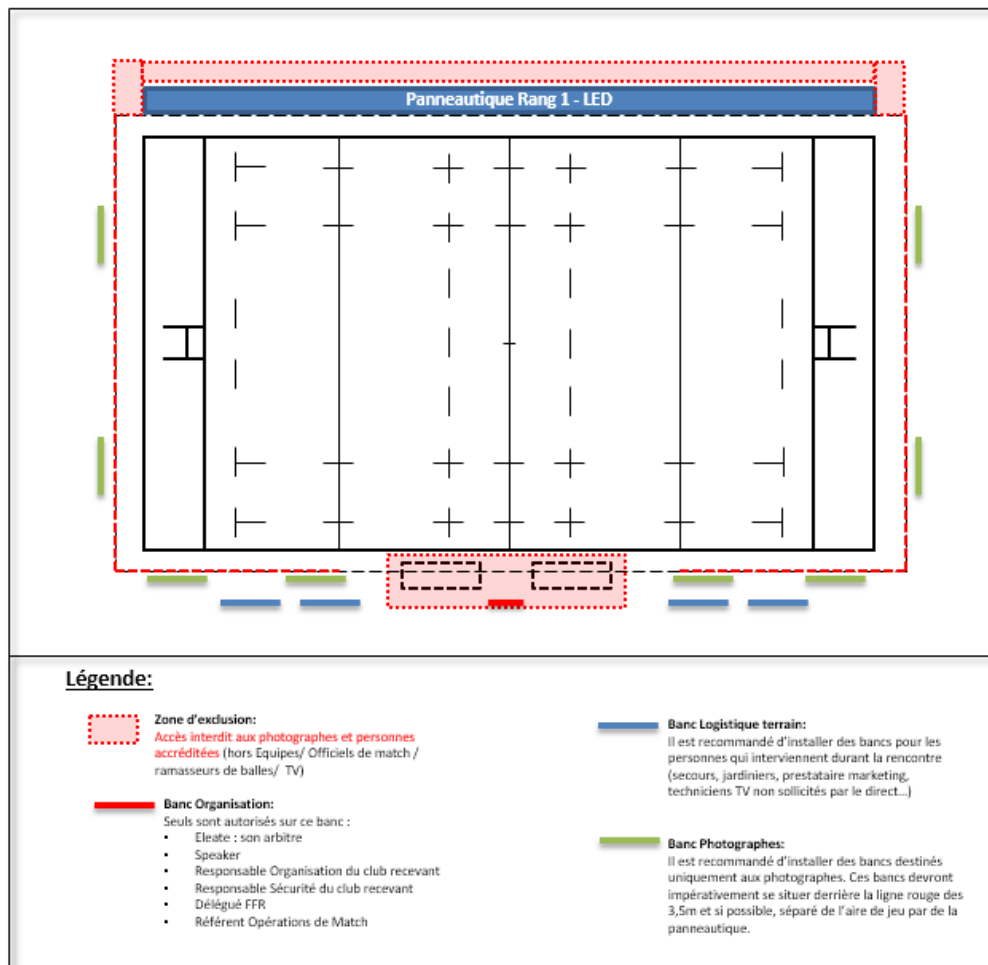


9 Aire de Jeu et abords

Autre aspect primordial pour garantir un rendu visuel à un niveau de qualité requis en TOP 14 et en PRO D2, l'organisation de l'Aire de Jeu et des abords (jusqu'à la main courante) doit faire l'objet d'une attention particulière de la part de l'organisateur.

Les Règlements Généraux de la LNR précisent d'ailleurs que « Les porteurs d'une accréditation au titre de leur mission professionnelle et présents à l'intérieur du Terrain¹, devront durant la rencontre être assis en permanence sauf intervention. Le club recevant doit mettre à leur disposition des bancs ou chaises à l'extérieur de l'Enceinte de jeu². » (cf article 389, le Terrain).

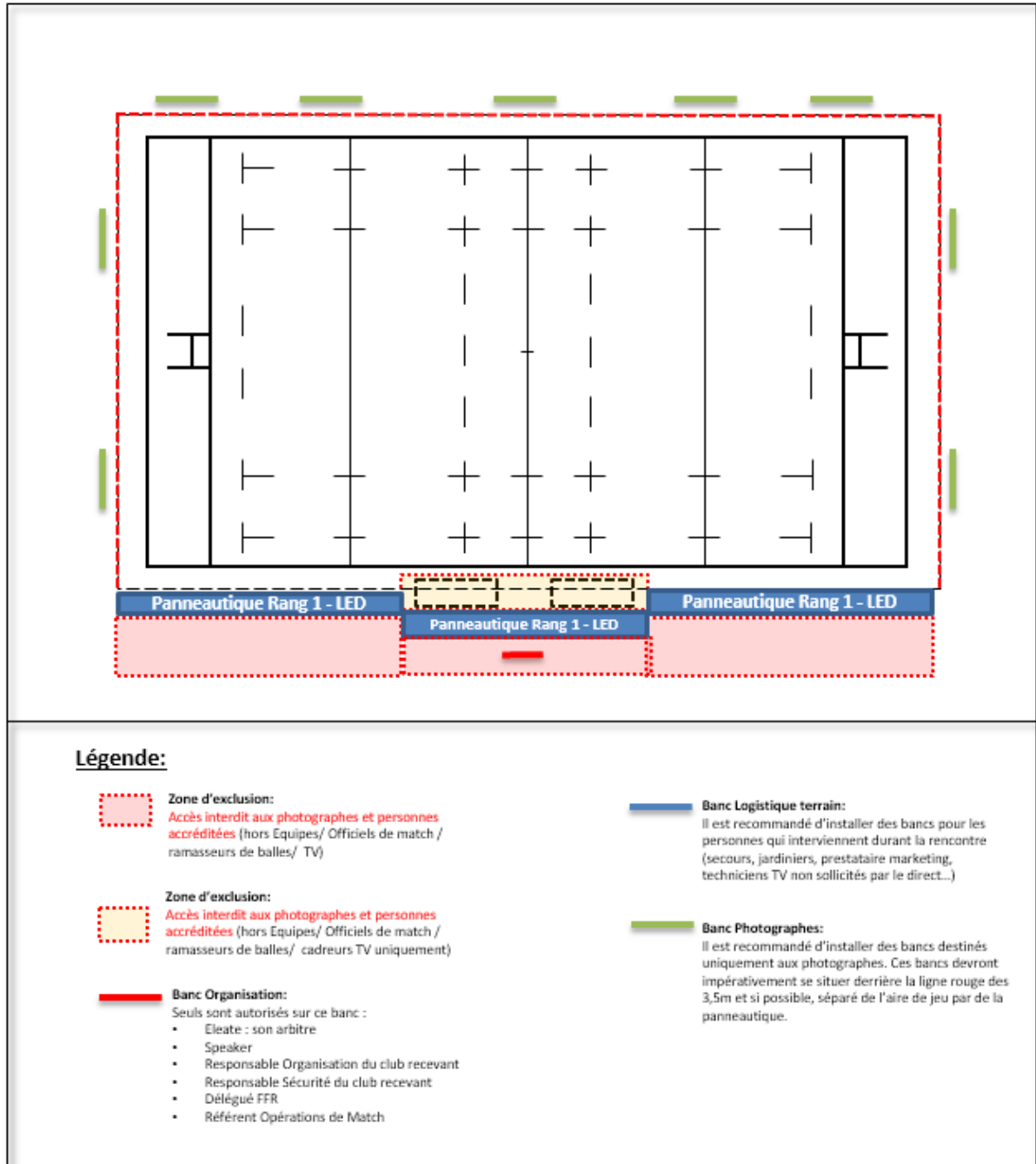
Plan type d'organisation des abords de l'aire de jeu :



¹ Le Terrain est défini par les Règlements Généraux FFR comme la zone comprenant l'Aire de Jeu, la zone de dégagement et la zone mitoyenne jusqu'à la main courante.

² L'Enceinte de jeu est définie comme étant la zone comprenant l'Aire de Jeu et la zone de dégagement minimale de 3.5m.

Plan type d'organisation des abords de l'aire de jeu dans le cadre de production inversée :



9.1. Sortie Tunnel

La sortie des vestiaires et du tunnel d'accès au terrain sont des moments privilégiés qui permettent aux diffuseurs de créer une transition entre la présentation de la rencontre et le match. En tout hypothèse, seuls les joueurs et le staff sportif des équipes doivent être présents dans les espaces compétitions/tunnel lors de la captation de ce cheminement.

Le Club doit veiller à ce que son personnel, le service de sécurité, les photographes... ne soient pas situés devant et dans le champ des caméras des diffuseurs.

9.2. Arrivée des joueurs au stade

En cas de dépose des joueurs et du staff en amont de la zone vestiaire, entraînant la traversée d'un parvis ou d'une zone publique, le club doit veiller à proposer un espace de qualité (lumière, propreté des lieux, sécurisation de la zone avec barrières ou agents...) susceptible de ne pas dévaloriser la captation par le diffuseur pour son signal international.

10 Autres

10.1. Echauffement

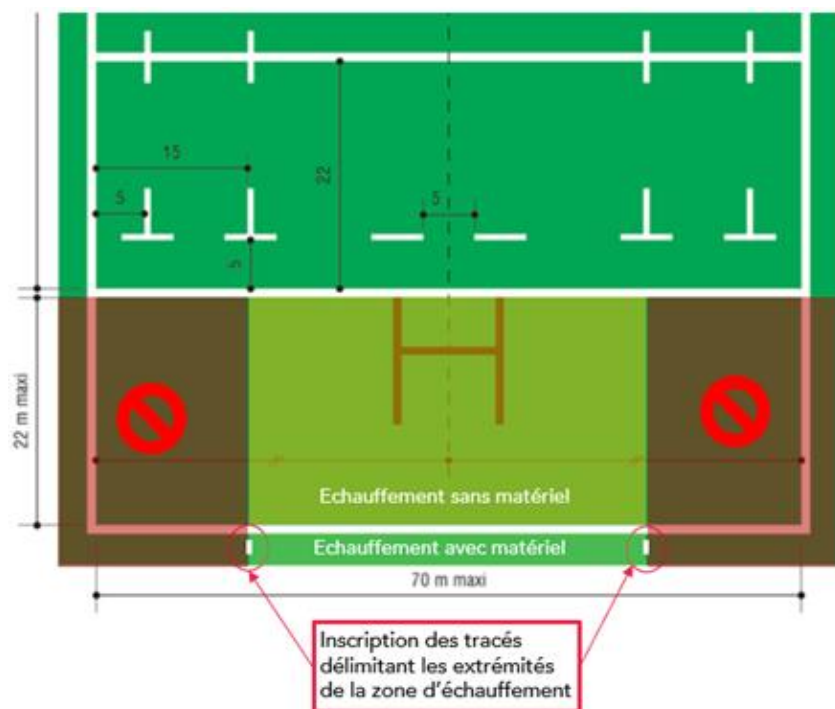
AVANT MATCH



Afin de permettre au diffuseur de proposer des images d'avant match en ouverture d'antenne, les deux clubs doivent impérativement s'échauffer sur le terrain où se déroulera la rencontre, sauf accord contraire et préalable de la LNR visant notamment à préserver la pelouse en cas de fortes intempéries.

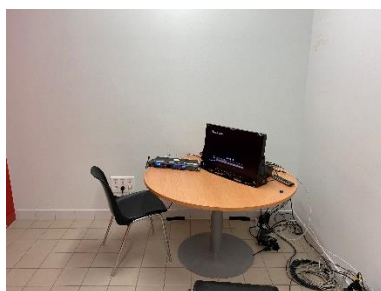
PENDANT LE MATCH

Afin de ne pas gêner le travail du diffuseur et des officiels de matchs (notamment lors du recours à l'arbitrage vidéo), les échauffements pendant la rencontre se dérouleront uniquement dans une zone délimitée dans la profondeur par la ligne d'en-but et la panneautique, et dans la largeur par les deux tirets blancs de 50cm (et de 10 à 12 cm de largeur) qui devront être tracés perpendiculairement à la ligne de ballon mort et dans le prolongement des lignes de 15m



10.2. Arbitrage Vidéo

Un local spécifiquement destiné à l'Arbitre Vidéo, sécurisé et sans accès du public doit être prévu pour l'installation du matériel nécessaire (par le diffuseur du TOP 14 et par le diffuseur de PRO D2). Ce local doit être neutre, avec des murs peints en blanc.



Exemple de salle arbitrage vidéo

La LNR pourra en accord avec la Direction Nationale des Arbitres, décider d'installer l'arbitre vidéo dans le Car régie du diffuseur. Le cas échéant, le club devra mettre en place le dispositif nécessaire pour sécuriser l'accès au Car Régie depuis les vestiaires.

Pour le TOP 14 et la PRO D2, un écran géant, d'une surface minimale de 35m², sera installé dans le stade.

La mise en place du système de communication du corps arbitral sera assurée par le prestataire FFR/LNR : ELEATE

- Contact ELEATE :
P. WARGNIER / 06 03 25 98 29 ou pwargnier@eleate.com

10.3. Panneau d'affichage (score et temps de jeu)

TISSOT est le chronométrateur officiel du TOP 14 et de la PRO D2.

Tous les clubs ont été dotés de 4 dispositifs d'affichage du temps de jeu et de compte à rebours qui ont été disposés de part et d'autre de la panneautique LED et en bord terrain, puis coté opposé pour permettre une visibilité par l'ensemble du public.

La mise en place devra se faire impérativement à un minimum de 3,5m de la ligne de touche.

Ces chronomètres sont les seuls autorisés sur toutes les rencontres de TOP 14 et de PRO D2. Les autres afficheurs éventuellement présents dans le stade doivent être soit éteints, soit en position « affichage de l'heure ».

Ces derniers peuvent également servir à l'affichage du Score de la rencontre qui n'est pas prévu sur le dispositif TISSOT.

Le représentant fédéral en charge de la gestion des chronomètres aura également en charge le cas échéant de l'affichage du score sur la console de commande.

Les clubs doivent fournir l'électricité et mettre en place les câbles mobiles reliant la console et les chronomètres selon les préconisations du fabricant et de la LNR. **(voir le Guide « Dispositifs d'affichage du temps officiel de jeu et de compte à rebours »)**



10.4. Trombinoscope

Le trombinoscope est réalisé lors des rencontres de TOP 14 diffusées sur CANAL+.

- Le club recevant devra prévoir un espace profond, d'une hauteur suffisante et avec le recul nécessaire pour qu'une caméra puisse filmer les joueurs qui sont positionnés à **0,50 m** devant le rideau noir (**3,5m x 2,5m**).
- Cet espace doit être proche des vestiaires.

Le trombinoscope des joueurs participants à la rencontre sera effectué en avant-match, avant l'échauffement ; le port du maillot de match y est obligatoire. Il devra être réalisé en une seule fois.



10.5. Accès des Caméras

- Les jours de match, le club recevant doit permettre l'accès des caméras des diffuseurs officiels du TOP 14 et de la PRO D2 dans les couloirs du stade avant le match, à la mi-temps et après le match.

- Ces mêmes caméras doivent avoir accès au vestiaire de l'équipe victorieuse après le match, de manière prioritaire et exclusive jusqu'à la fin de la diffusion en direct. Seule la caméra du club sera autorisée à accéder au vestiaire (port de la chasuble « Média Club » obligatoire) après la fin du direct.
- Le diffuseur officiel du TOP 14 ou de la PRO D2 peut demander, dans le cadre de la réalisation d'un duplex pour un magazine officiel de bénéficier :
 - de l'accès au terrain, vestiaires... ou tout autre endroit du stade ;
 - de la mise à disposition des espaces nécessaires à l'installation dans l'enceinte du stade de l'équipement permettant la réalisation de l'émission.

10.6. Registre des fréquences – (son)

Pour permettre aux télévisions d'exploiter des fréquences HF, **le club doit fournir le plan de fréquences utilisé par le stade et les autres utilisateurs occasionnels : télé, radio, services de sécurité, SAMU...**

Ce plan permettra aux médias de s'accorder aux fréquences et ainsi de ne pas créer d'interférence.

- Le registre des fréquences des médias et services récurrents est à fournir en début de saison par email à la LNR et au diffuseur.
 - BOUILLARD Franck (franck.bouillard@canal-plus.com)
 - COTICHE François (francois.cotiche@lnr.fr)
- Une version mise à jour avec les médias et services présents le jour de la rencontre est à fournir au chargé de production du diffuseur 3 h avant la rencontre.
 - Coordonnées présentes sur le courrier de production envoyé la semaine précédant la rencontre.



10.7. Speaker

- Le son du speaker doit être d'une intensité raisonnable et modulable afin de ne pas perturber le travail des diffuseurs.
- Il est également demandé de ne pas diriger les hauts parleurs de la tribune en direction de la position commentateurs, et de ne pas positionner en tribunes les groupes d'animations musicales (orchestre, bandas,...) à proximité de cette position.

Attention : Le diffuseur peut demander que le son du speaker ou de la sono du stade soit diminué si cela gêne les commentateurs ou le journaliste bord terrain durant la rencontre.



10.8. Local dépose caméras

- Le club recevant doit prévoir un espace où tous les médias TV Non-détenteurs de Droits (NDD)³ devront déposer leur caméra à leur arrivée au stade sauf s'ils bénéficient d'une autorisation de tournage délivrée par la LNR. En toute hypothèse, les caméras des médias

³ Cf Règlement Audiovisuel annexé aux Règlements Généraux de la LNR

NDD devront être déposées au local dépose caméras au début de l'échauffement d'une des deux premières équipes sauf accord particulier donné par la LNR.

- Ces caméras seront récupérées à la fin du direct du match afin de permettre à ces médias de réaliser des interviews en zone mixte.

Le club devra s'assurer que le local de dépose caméras est facilement accessible aux médias et parfaitement sécurisé.

10.9. Ecran Géant

Le signal utilisé sur l'écran géant durant la rencontre doit impérativement être celui fourni par le diffuseur (signal international avec habillage LNR ou Clean), dont la récupération est à la charge du club recevant :

- Signal fourni (avec le son associé) à l'arrière du Car régie
- Connectique nécessaire : BNC
- Signaux disponibles aux formats : PAL – SDI – HD 1080i
- Norme SMPTE 292M / débit 1,485 Gbits/s
- La diffusion doit se faire impérativement en 16/9eme
- Surface minimum de l'écran : 35m²



Attention : il est impératif de prévoir un système de réduction de l'intensité lumineuse de l'écran géant durant la rencontre afin qu'il ne gêne pas la production d'images par le diffuseur. A défaut, le diffuseur peut demander que l'écran géant soit éteint durant la rencontre. Des tests doivent avoir lieu en présence d'un représentant du club et du diffuseur, au plus tard 1h avant la rencontre.

Si le club ne reprend pas le signal international habillé, il doit reprendre les éléments d'habillage audiovisuel décliné par la LNR et le producteur délégué selon les éléments techniques envoyés à chaque club en début de saison.

En cas d'utilisation d'une caméra destinée à diffuser des images d'ambiances sur l'écran géant (art.4.3 du Règlement Audiovisuel), le caméraman devra porter la chasuble prévue à cet effet (cf Annexe1). La caméra devra impérativement être éteinte durant toute la rencontre et veiller à ne pas gêner le travail du diffuseur lors de son utilisation.

11 Mise à disposition des images

11.1. Pendant la rencontre

Selon le dispositif de production, le diffuseur mettra à la disposition des clubs le signal international du match, le plan large, le plan serré, le plan de la caméra pêcheur en fonction du dispositif de captation mis en place sur le match ainsi que le son mixé de la rencontre (son d'ambiance et voix de l'arbitre principal). Ces signaux HD seront disponibles au car régie à charge pour le club recevant de les récupérer et d'en assurer la distribution dans le stade notamment auprès **des staffs sportifs des 2 équipes**. Le signal international pourra ainsi être diffusé sur les écrans géants, dans les loges et salons hospitalité, dans les buvettes, brasserie ou boutique.

Le son mixé de la rencontre pourra également être diffusé notamment auprès des encadrements sportifs.

11.2. Après la rencontre

Le diffuseur officiel de la rencontre mettra à disposition de chacun des clubs sur clé USB à l'issue du match :

- Le signal international clean
- Le plan large

Pour les matches de TOP 14, le club pourra également récupérer à partir de minuit le jour du match sur le serveur LNR :

- Le signal international dirty
- Le plan large
- L'ours de la rencontre
- Le résumé
- La conférence de presse

Pour les matches de PRO D2, le club pourra également récupérer à partir de minuit le jour du match (ou le lendemain midi pour certains contenus), sur le serveur LNR :

- Le signal international dirty
- Le plan large
- Le résumé
- L'ours de la rencontre

Pour toutes les rencontres de TOP 14 et de PRO D2, le club pourra aussi récupérer sur le serveur VOGO :

- Le signal international
- Le plan large
- Le plan serré

Le timing de mise à disposition des images dépendra de la qualité de la connexion informatique entre la Vogobox installée au stade et le serveur VOGO.

Pour les matches décalés ou les matches de phase finale joués sur terrain neutre, la mise à disposition des images se fera dans le meilleur des cas le mardi matin suivant la rencontre.

Les conditions d'utilisation des images sont prévues dans le Règlement Audiovisuel, annexé aux Règlements Généraux de la LNR.


NB : en fonction des dispositifs en place et des moyens techniques disponibles lors des rencontres, la mise à disposition des images pendant et après la rencontre peut différer des informations ci-dessus.

12 Divers – Facilités de travail

- ⚠️ ○ Le club recevant doit désigner en début de saison une personne qui sera le contact unique du diffuseur. Cette personne sera garante de l'accueil des diffuseurs, de leur installation jusqu'à leur départ du stade. Elle aura notamment la charge d'ouvrir les espaces nécessaires pour l'installation des moyens de production. Cette personne sera joignable à tout moment, 24h avant la rencontre jusqu'à 2h après le coup de sifflet final.
 - Les coordonnées de cette personne doivent être envoyées avant la première rencontre de championnat à domicile à la LNR et à chaque diffuseur aux personnes suivantes :
 - LNR – COTICHE Francois (francois.cotiche@lnr.fr)
 - Groupe CANAL+ - BOUILLARD Franck (franck.bouillard@canal-plus.com)

 - ⚠️ ○ Il est nécessaire que le club recevant établisse des horaires d'accès permettant l'accueil des télévisions (heure d'arrivée des cars régie, mise en place technique...). Ces informations sont à fournir à chaque match au diffuseur en charge de la production du match. **Tous les accès dans et au stade devront être ouverts afin de permettre au diffuseur d'acheminer directement, rapidement le matériel et de travailler dans les meilleures conditions (portes ouvertes, ascenseurs, WC...)**

 - ⚠️ ○ En après match, le stade devra rester éclairé à une intensité lumineuse suffisante pour permettre au diffuseur de démonter son dispositif dans les meilleures conditions (cf. article 6.3).

 - ⚠️ ○ Le club recevant remettra aux techniciens du diffuseur, en état de propreté, des chasubles devront obligatoirement être accompagnées pour leur titulaire du port d'une accréditation fournies par la LNR. Ces chasubles de couleur grise seront marquées « TV » et
 - Les clubs sont responsables de l'entretien et du lavage de ces chasubles
 - En cas de perte de chasubles, leur remplacement sera facturé par la LNR au coût unitaire de 10€ HT.
- 
- ⚠️ ○ Les jours de match, le club recevant doit prévoir, 1h minimum avant le début de la rencontre, la diffusion des feuilles de match officielles en 6 exemplaires dans le car régie (compositions d'équipes), **ainsi qu'à la position commentateurs.**












 - ⚠️ ○ Les caméras en-but sont primordiales pour la retransmission en direct mais aussi pour les ralentis et l'arbitrage vidéo sur les matches de TOP 14 et de PRO D2. Il est nécessaire de veiller à ce que les phases statiques ou de groupe des échauffements des remplaçants se fassent en priorité dans l'axe des poteaux afin de limiter les incidences sur la retransmission du match.

 - 👉 ○ Il est recommandé de prévoir au stade une salle pouvant accueillir le personnel du diffuseur (35 personnes environ) en vue du briefing du réalisateur et d'abri les jours d'hiver et de froid.

 - ⚠️ ○ Il appartient au club recevant de brancher les câbles Vogo au car régie et d'allumer le serveur VogoBox ; d'allumer l'écran géant et de brancher le câble au car régie ; d'allumer les dispositifs d'affichage du temps de jeu au début de l'installation technique du diffuseur.

- En cas de crise sanitaire, le club désignera un référent sanitaire pour les manifestations sportives, qui deviendrait l'interlocuteur du responsable de production pour la mise en place du protocole sanitaire auprès des équipes du diffuseur.

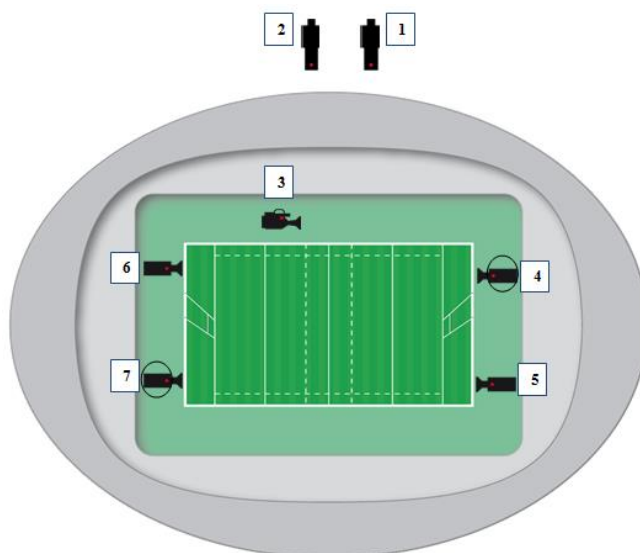
Annexe 1 : Couleurs des Chasubles en Bord de terrain

Diffuseur Officiel	Personnel Terrain en charge de la production des images pour le compte du diffuseur officiel du match	
Média Non-Détenteur de Droits	Médias non-détenteurs de droits audiovisuels autorisés par la LNR à tourner dans le stade le jour du match	
Photographe	Photographe titulaire d'une carte de presse accrédité	
Photographe non professionnel	Photographe ne possédant pas de carte de presse, accrédité à titre exceptionnel	
Vidéaste Club	Vidéaste du club, autorisé à filmer le match pour les besoins de l'analyse vidéo du staff sportif Ne doivent pas pénétrer dans les zones d'exclusions cf. Art.9	
Média Club	Site officiel du club ou chaîne de télévision du club Ne doivent pas pénétrer dans les zones d'exclusions cf. Art.9	
Photographe Club	Photographe du club non titulaire d'une carte professionnelle Ne doivent pas pénétrer dans les zones d'exclusions cf. Art.9	
Marketing LNR	Prestataire de la LNR chargé de la mise en place du dispositif marketing de la LNR	
Vidéo Ecran Géant	Vidéaste pour les écrans géants du stade	
Son arbitre	Prestataire de la FFR chargé des communications radio entre les arbitres de la rencontre	
Médecin de match	Officiel de match FFR désigné pour la rencontre (en TOP 14 uniquement)	

Annexe 2 : In Extenso Supersevens

Les pré requis s'applique à l'exception des points suivants :

Plan de caméras :



Caméras	Définitions
1	Plan large
2	Plan serré
3	Portable terrain / jeu / itw
4	Lourde en-but
5	Portable en-but
6	Portable en-but / itw
7	Lourde en-but