

РЕГЛАМЕНТ ПОКАЗА ТРАНСЛЯЦИЙ ФУТБОЛЬНЫХ МАТЧЕЙ ВТОРОЙ ЛИГИ СЕЗОНА 2022-2023

СТАТЬЯ 1. СОДЕРЖАНИЕ СИГНАЛА ТРАНСЛЯЦИИ

1.1 Сигнал от клуба Техническому вещателю – это сведённая режиссёром трансляционная картинка матча с интершумом и повторами, соответствующая следующим требованиям:

- Режиссёрские переключения (картинки и звука), согласно Вёрстке и требованиям п.2.1.
- Информативные повторы через единую отбивку в прямом эфире и саммари (основные моменты матча) в перерыве, согласно Вёрстке и требованиям п.2.2.
- Активные камеры с видеооператорами (от 4-х), отвечающие минимальным требованиям съёмки на каждой позиции, согласно п.2.3-2.5, сведенные по цвету, разрешению и выставленным горизонтом.
- Соответствие Вёрстке эфира с интеграцией единой заглушки и отбивки, предоставленных Техническим Вещателем, саммари после каждого тайма под единое музыкальное оформление, предоставленное Техническим Вещателем.
- Сигнал без графики при условии, что графика накладывается не на софте съёмочной группы.
- Сигнал без рекламных интеграций.
- Сигнал без комментатора при условии, что он работает в студии.
- Сигнал соответствует параметрам:

Протокол передачи	SRT (по согласованию с Техническим Вещателем RTMP)
Разрешение видеопотока	1920x1080p50
Минимальное количество кадров в секунду (FPS)	50 (по согласованию с Техническим Вещателем 25)
Интервал ключевых кадров (GOP)	2 секунды

Минимальный битрейт	5000
Видео кодек	h264
Аудио битрейт	192
Аудио кодек	AAC

1.2 Сигнал от Технического вещателя на канал клубу [1 источник] – это ретранслируемый сигнал от клуба Техническому Вещателю, в который добавляются:

- Графическое оформление, утвержденное Лигой.
- Комментатор, утвержденный Техническим Вещателем.
- Рекламные интеграции Титульного спонсора и/или иных партнеров Лиги.
- Рекламные интеграции клуба, утверждённые согласно Договору.
- Технические параметры сигнала согласовываются дополнительно между клубом и Техническим Вещателем.

СТАТЬЯ 2. ТРЕБОВАНИЯ К ПОКАЗУ ФУТБОЛЬНОЙ ТРАНСЛЯЦИИ

2.1 ЭФИРНАЯ КАРТИНКА

2.1.1 Режиссёр – ответственный за всю итоговую картинку в эфире.

2.1.2 Основное эфирное времени занимает ведущая камера общего плана. Во время опасной атаки в эфире только ведущая камера, картинка не переключается на другие камеры.

2.1.3 Крупные планы обычно показываются в паузах, реже в момент замедления игры и в момент акцента игры на одном игроке (микроплан во время игры 2-4 секунды)

2.1.4 Должна быть служебная связь режиссёра с операторами, и перед переключением камеры необходимо предупредить оператора.

2.1.5 Если камера не зафиксирована (тряска, нет информативности) – в эфир не выводить.

2.1.6 Любой кадр в паузу должен быть в эфире не менее 4 секунд.

2.1.7 Прочие камеры общего и среднего плана (за воротами, «вне игры», реверс) во время игры не показываются: только в паузы и в повторах.

2.1.8 Графика «Стартовый титр», «Геотитр», «Погода», «Стартовый и запасной состав» и «Расстановка» показывается на общем «красивом» плане.

2.1.9 Переключать планы во время игры через CUT. До начала матча и в перерыве допускается FADE.

2.2 ПОВТОРЫ В ПРЯМОМ ЭФИРЕ

2.2.1 Повтор должен быть информативным.

2.2.2 Повтор не должен перекрывать игру, повтор выводится только в паузы и по команде режиссёра. Если игра быстро продолжилась – оперативно завершить на текущем повторе.

2.2.3 Если не завершили или не успели дать принципиальный эпизод (опасная игра, опасный удар, гол, карточки) – вывести в ближайшую паузу.

2.2.4 Повтор отрезать с запасом: отбивка и переходы не должны перекрывать эпизод.

2.2.5 Переход между повторами FADE 300 m/s.

2.2.6 Повторы выводятся на средней скорости 75%, с возможным замедлением на ключевом моменте до 50%. Начало и конец повторов допускаются без замедления (100%).

Повторы с ведущей камерой во время матча выдавать строго при условии отсутствия повторов принципиальных эпизодов на других камерах, без замедления (100%).

ЭПИЗОД	ПОВТОРЫ В ЭФИРЕ	САММАРИ
Выход команд /Жеребьевка	-	2-3 эпизода судей и команд по 3с
Начало /конец тайма	-	Начало 3с свисток+удар/ в конце эмоции 5-7с
Нарушение	1 с камеры укрупнения	-
Грубое нарушение	1-2	1-2 + показ карточки при наличии на 3с
Атака	1 с камеры «вне игры» с атакующей стороны	-
Опасная атака	2-3 [«вне игры» с атакующей стороны, укрупнение/«вне игры» с противоположной стороны от атаки]	2-3 [«вне игры» с атакующей стороны, укрупнение/«вне игры» с противоположной стороны от атаки]
Гол	2-4 [«вне игры» с атакующей стороны вся атака 5-7с, укрупнение конец эпизода 3-5с, последний повтор – эмоция, если позволяет время]	2-4 [«вне игры» с атакующей стороны вся атака 5-7с, укрупнение конец эпизода 3-5с, последний повтор – эмоция]

ЭП ИЗ ОД	ПОВТОРЫ В ЭФИРЕ	САММАРИ
Оф сай д	1 с камеры «вне игры» с атакующей стороны (замедлить момент передачи)	Только если очень спорный
Пау за	Допускаются эмоции игроков/тренеров по согласованию с режиссёром	2-3 эпизода эмоций, болельщиков, флагов, красивых крупных планов

2.3 ВЕДУЩАЯ КАМЕРА

Задача: показ игры целиком со всеми героями эпизода, но без пустых и неинформативных зон. Следить за горизонтом, плавно следовать за мячом, избегать потери мяча из кадра, резкого приближения/отдаления и тряски.

ЭПИЗОД	В КАДРЕ
Выход команд	Общий план игроков и судей
Старт тайма	Общий план, плавное отдаление
Во время игры на дальней бровке	Общий план, плавное приближение
Во время игры на ближней бровке	Общий план, плавное отдаление
Нарушение/удар/гол	Общий план, плавное приближение на эпизод/ворота
Штрафной/угловой /пенальти	Общий план, плавное приближение. В кадре мяч, игрок, выполняющий удар, вратарь и ворота
Конец тайма	Общий план, плавное отдаление

2.4 КАМЕРА УКРУПНЕНИЯ

Задача: детальный показ ключевых моментов игры в прямом эфире и на повторах.

Плавно следовать за эпизодом, при нахождении в эфире избегать резких движений и смены плана.

ЭПИЗОД	В КАДРЕ
Выход команд	Крупный план судей, проводка по игрокам при построении
Жеребьевка	Крупный план судей и капитанов
Старт тайма	Крупный план главного судьи
Во время игры	Крупный план основного эпизода с фокусом на игроке с мячом (укрупнение +- 2 роста)
Нарушение/падение	Плавное приближение на героя эпизода и главного судью. Нет остановки – через 2с возвращение на эпизод с мячом
Удар/гол	Проводка мяча, плавное приближение на 2с, затем крупный план игрока, совершившего удар
Удар от ворот/аут	Крупный план вратаря/игрока (при условии что это держит другая камера – потенциально принимающих игроков)
Штрафной/угловой /пенальти	Крупный план потенциально бьющего игрока (или нескольких) и мяча, проводка удара
Во время паузы	Крупный план героя эпизода, судьи, тренера, замены – плавное следование одному плану до команды режиссёра
Конец тайма	Крупный план компенсированного времени, на последних 20с крупный план главного судьи в ожидании свистка, затем проводка игроков, судей и тренеров

2.5 КАМЕРА «ВНЕ ИГРЫ»

Задача: показ общего плана игровых моментов на повторах с другого ракурса, насыщение крупными и общими планами эфира в паузы. Плавно следовать за эпизодом, при нахождении в эфире избегать резких движений и смены плана.

ЭПИЗОД	В КАДРЕ
Выход команд	Общий план стадиона, трибуны, зрители
Жеребьевка	Крупный или средний план команды на своей половине поля
Атака на ближние ворота	Общий план, где обязательно игрок с мячом и ближайший игрок к линии ворот
Атака на дальние ворота	Приближение на дальние ворота, игрок с мячом в кадре
Угловой/штрафной/пенальти на своей половине	Потенциально бьющий игрок, вратарь и штрафная площадь
Угловой/штрафной/пенальти на чужой половине	Штрафная площадь
Удар/гол	Приближение на ворота и вратаря. Затем трибуны и зрители
Во время паузы	Линейные судьи, главный судья, резервный судья, игроки на ближней половине поля – не главный герой эпизода, интересные зрители. Удар от ближних ворот – вратарь
Конец тайма	Игроки уходят в сторону камеры – проводка игроков. Затем трибуны, зрители и общий план стадиона

2.6 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАМЕРЫ

Любые дополнительные камеры (ТЖК/лягушка/мобильная камера, торцевая/камера за воротами, камера в воротах, тактическая камера, обратная точка/реверс и т.д.) выводятся и работают по усмотрению режиссёра эфира, но не нарушая общие принципы показа п.2.1.