

HOCKEY PISTA

Linee guida per la
comunicazione visiva – Live
streaming – Highlights – Foto
2024/25



Sommario

PREMESSA	3
PARTE PRIMA – DIRETTE STREAMING	3
CANALE UFFICIALE DI TRASMISSIONE	3
OBBLIGHI E DIVIETI RELATIVI ALLE CONNESSIONI DATI	3
QUALITA' MINIMA DELLE RIPRESE E DELLA TRASMISSIONE	3
CARATTERISTICHE OBBLIGATORIE DELLO STREAMING VIDEO	4
CARATTERISTICHE CONSIGLIATE DELLO STREAMING VIDEO	4
PROCEDURE OBBLIGATORIE PER LO STREAMING	4
UTILIZZO OBBLIGATORIO DELLA GRAFICA FEDERALE.....	5
DISPOSIZIONI SPECIALI IN OCCASIONE DEI POSTICIPI TV	5
PARTE SECONDA – HIGHLIGHTS E INTERVISTE	6
CANALE UFFICIALE DI TRASMISSIONE	6
QUALITA' MINIMA DEGLI HIGHLIGHTS	6
LINEE GUIDA PER IL MONTAGGIO DEGLI HIGHLIGHTS	6
UPLOAD DEGLI HIGHLIGHTS	7
INTERVISTE POST GARA PER FISR TV	7
PARTE TERZA – FOTOGRAFIE DI GARA	8
MODALITÀ OPERATIVE	8
INVIO DELLE FOTO	8
SUGGERIMENTI TECNICI	8
PARTE QUARTA – HARDWARE E SOFTWARE CONSIGLIATO PER LO STREAMING	9
TELECAMERE E CAVI.....	9
COMPUTER.....	9
SOFTWARE PER ENCODING	9
SOFTWARE PER LA SOVRIMPRESSIONE DEL TEMPO DI GIOCO	10

PREMESSA

Il presente documento definisce le linee guida per la comunicazione visiva (trasmissione in streaming, realizzazione e pubblicazione degli highlights, produzione fotografica) delle partite di Serie A1 e Serie A2 maschile e di serie A femminile. Come richiamato nell'art. 101 delle Regolamento Gare e Campionati, il mancato rispetto di quanto previsto in questo documento comporta la relativa sanzione prevista dall'art. 1.4 delle Norme per l'attività.

PARTE PRIMA – DIRETTE STREAMING

Le dirette streaming sono obbligatorie per l'attività di Serie A1, di Serie A2 maschile e serie A femminile (tutte le competizioni nazionali). Le disposizioni di questa parte si applicano alle società di Serie A1 e di Serie A2 maschile e a quelle di Serie A femminile, ove non diversamente segnalato. Per le gare internazionali si applicano le stesse norme, fatte salve diverse disposizioni dei soggetti organizzatori.

CANALE UFFICIALE DI TRASMISSIONE

Le dirette streaming delle partite devono essere obbligatoriamente diffuse attraverso l'apposito canale YouTube di FISR (in seguito FISR TV). L'obbligo non costituisce esclusiva: se chi produce le immagini ha la volontà e le condizioni tecniche per utilizzare contemporaneamente altri metodi di trasmissione di diretta gestione o proprietà del club, ha la facoltà di farlo. FISR può chiedere la sospensione di altre dirette qualora riscontrasse che ciò provoca problemi tecnici alla trasmissione verso FISR TV.

Consigliamo l'inserimento di un player FISR TV delle vostre partite sul sito internet societario e la condivisione del link alle dirette e agli highlights sui vostri canali social.

Sono esplicitamente escluse dalla possibilità di trasmettere liberamente le partite le emittenti di qualsiasi tipo (TV, web TV, canali social che non siano diretta emanazione dei club, ecc.) che devono richiedere apposita autorizzazione come previsto dall'art. 96 del Regolamento Gare e Campionati.

OBBLIGHI E DIVIETI RELATIVI ALLE CONNESSIONI DATI

Ogni impianto di gara deve essere dotato di una connessione ad internet fissa, cablata dal punto di ingresso nello stabile fino al terminale di streaming e ad utilizzo esclusivo della trasmissione TV.

Il segnale in upload minimo della connessione non deve essere inferiore a 10 Mbps.

L'utilizzo di connessioni cellulari è consentito solo nei casi in cui non sia possibile attivare una connessione cablata. In ogni caso, deve essere sempre disponibile un router ethernet in grado di connettere una rete cablata e di garantire banda in upload non inferiore a 10 Mbps.

È tassativamente vietato l'utilizzo di connessioni Wi-Fi condivise con il pubblico per effettuare le trasmissioni in streaming.

Ogni società di serie A1 deve comunicare all'Ufficio Comunicazione di FISR le caratteristiche tecniche della propria connessione (hp.comunicazione@fisir.it)

QUALITA' MINIMA DELLE RIPRESE E DELLA TRASMISSIONE

Le riprese devono avere una risoluzione minima di 1080p (Full HD 1920x1080).

La trasmissione in diretta streaming deve avere una risoluzione di 1080p, un bitrate non inferiore a 2.500 bps e deve essere codificata H264 e non interlacciata, con audio codificato AAC.

Se lo streaming delle partite non avviene direttamente dalla pista di gioco (ad esempio da una emittente televisiva), ogni trasmissione dati deve rispettare i requisiti minimi e il risultato finale non può essere di qualità inferiore.

È obbligatorio riprendere e trasmettere in formato 16:9.

A partire dai quarti di finale del campionato di Serie A1 è obbligatoria la produzione con tre telecamere, tutte dotate di replay, di cui una operata e due fisse sulle aree di porta (azimutali o laterali).

CARATTERISTICHE OBBLIGATORIE DELLO STREAMING VIDEO

Al canale ufficiale di trasmissione deve essere inviato un segnale così composto:

- immagini della partita
- sovrainpressione del risultato per l'intera durata della partita in alto a sinistra
- sovrainpressione del tempo di gioco rimanente (solo per la Serie A1 maschile)
- replay delle azioni principali (solo per la Serie A1 maschile)
- telecronaca della partita con buona qualità audio (minimo 96 Kbps, consigliati 128 kbps). La telecronaca deve essere affidata a persone competenti e non faziose (ricordare che la trasmissione va su un canale istituzionale e non su quello del club).
- suddividere l'audio in due canali (canale destro: audio telecronaca – canale sinistro: audio ambiente)
- È consentito inserire spot pubblicitari:
 - a schermo intero prima della partita, nell'intervallo e al termine della partita.
 - in sovrainpressione (max 1/8 dello schermo) in modo saltuario durante la partita e comunque in modo da non compromettere la corretta visione della partita.

Non è consentito inserire marchi di produzione in sovrainpressione (ad esempio logo del club, della TV, ecc.) o spot pubblicitari che rimangano fissi nel corso della trasmissione.

Durante l'intera diretta non deve mai comparire nulla nell'angolo in alto a destra, riservato al logo di FISR TV che verrà inserito automaticamente.

Il mancato rispetto di queste norme comporta la sanzione prevista dall'art. 1.4 delle Norme Organizzative.

CARATTERISTICHE CONSIGLIATE DELLO STREAMING VIDEO

Per una migliore qualità del prodotto si consiglia di attrezzarsi per:

- mettere in sovrainpressione altri dati significativi quali tempo di possesso pallina (45"), falli di squadra, indicazioni grafiche sui giocatori (formazioni, sottopancia, ecc.).
- utilizzare più telecamere per la produzione delle immagini.
- produrre i replay delle azioni principali da più camere

PROCEDURE OBBLIGATORIE PER LO STREAMING

È obbligatorio rispettare le seguenti procedure:

- effettuare un test di connessione e trasmissione almeno una settimana prima della prima partita da trasmettere.
- In occasione di ogni partita, avviare lo streaming (anche solo video, senza audio), almeno 20 minuti prima dell'inizio della gara per consentire a FISR comunicazione le opportune verifiche.
- Avviare la diretta almeno 5' prima dell'inizio della partita con l'apposita sigla e la grafica di presentazione. Subito dopo la conclusione della sigla deve obbligatoriamente iniziare il commento e non deve esserci un "vuoto" tra la sigla e l'inizio della telecronaca.
- Nell'intervallo, se non ci sono interviste, mettere la telecamera a campo largo e in posizione centrale (inquadratura il più possibile simmetrica) e chiudere obbligatoriamente l'audio per evitare di incorrere in problemi con i diritti d'autore in caso di diffusione di musica d'ambiente all'interno dell'impianto sportivo.
- Il telecronista deve dedicarsi esclusivamente al compito di raccontare la partita (possibilmente non limitandosi ad elencare in successione i giocatori che intervengono nell'azione) e non deve svolgere altri ruoli durante la telecronaca (ad esempio: regia della trasmissione, speaker per il pubblico, ecc.)

- A fine partita, la telecronaca deve prevedere un breve commento e, in ogni caso, la diretta non può essere chiusa prima dell'uscita delle squadre dalla pista (non interrompetela bruscamente al triplice fischio degli arbitri).

UTILIZZO OBBLIGATORIO DELLA GRAFICA FEDERALE

L'ufficio comunicazione FISR metterà a disposizione dei club:

- il video della sigla, uguale per tutti, da utilizzare sempre in apertura e chiusura della diretta
- la grafica di presentazione personalizzata per ogni singola partita
- la grafica per gli elementi di sovraimpressione del risultato (obbligatoria per tutti) e degli altri dati (solo per chi intenderà avvalersene).

L'utilizzo del materiale grafico fornito dalla Federazione è obbligatorio per tutti.

Il materiale grafico verrà fornito già pronto per l'utilizzo con vMix, software consigliato per la gestione delle dirette streaming. Chi intende utilizzare altri software dovrà predisporre una grafica del tutto identica a quella messa a disposizione, in modo da avere trasmissioni uniformi.

DISPOSIZIONI SPECIALI IN OCCASIONE DEI POSTICIPI TV

In occasione dei posticipi su FISR TV (e comunque in ogni occasione in cui l'ufficio comunicazione FISR HP lo richieda espressamente), occorre approntare quanto necessario per la trasmissione del pre-partita che andrà in onda, in diretta, a partire da 30 minuti prima dell'orario fissato per l'inizio della gara.

Dieci giorni prima della gara, la società ospitante dovrà definire con l'ufficio stampa FISR HP il tema per il servizio speciale di 7 minuti e mezzo che andrà in onda nel corso dell'intervallo della partita.

Almeno cinque giorni prima della partita, la società ospitante dovrà inviare 15 minuti di video girati con camera o con smartphone (formato full HD 1920x1080 in 16:9 orizzontale, senza tremolii o veloci transizioni) riguardanti il tema da trattare e un file di testo dove viene descritto dettagliatamente cosa si vuole raccontare durante il servizio e a cosa si riferiscono le immagini inviate.

L'ufficio comunicazione FISR HP confezionerà un servizio TV da mettere in onda durante l'intervallo del posticipo che sarà successivamente messo a disposizione della società ospitante per l'utilizzo sui propri canali di comunicazione.

In occasione del posticipo su FISR TV è necessario il coordinamento tra l'ufficio comunicazione FISR HP e l'ufficio stampa della società ospitante per avere a disposizione due persone da intervistare tra le 20.15 e le 20.35 durante il pre-partita.

Un'ora prima dell'inizio della partita, sarà necessario approntare, all'interno della pista, nei pressi della balaustra e in posizione centrale, uno spazio delimitato di circa 5x2,5 metri che servirà da "studio" per la realizzazione del pre-partita.

Immediatamente dopo la fine del posticipo, dopo il saluto a centropista tra i giocatori, l'ufficio comunicazione FISR HP procederà alle interviste in diretta per le quali si richiede la massima collaborazione dei dirigenti di entrambe le società. Le interviste hanno la precedenza su qualsiasi altra cosa: saluti al pubblico, giri di campo, ecc.

PARTE SECONDA – HIGHLIGHTS E INTERVISTE

La produzione degli highlights è obbligatoria per l'attività di Serie A1 e di Serie A2 maschile e di Serie A femminile (tutte le competizioni nazionali). Le disposizioni di questa parte si applicano alle società di Serie A1 e di Serie A2 maschile e a quelle di Serie A femminile.

CANALE UFFICIALE DI TRASMISSIONE

Gli highlights delle partite devono essere obbligatoriamente diffusi attraverso il canale YouTube FISR Hockey Pista. L'obbligo non costituisce esclusiva: gli highlights possono essere liberamente utilizzati dai club sia per la diffusione attraverso i propri media, sia per la cessione a terzi.

È comunque vietato distribuire o pubblicare gli highlights in qualunque modo prima di averli caricati sulla piattaforma federale. Il mancato rispetto di queste norme comporta la sanzione prevista dall'art. 1.4 delle Norme Organizzative.

QUALITA' MINIMA DEGLI HIGHLIGHTS

Gli highlights devono avere una risoluzione di 1080p (Full HD 1920x1080).

È obbligatorio produrre gli highlights in formato 16:9.

Gli highlights devono essere codificati H264 e salvati su file in formato mp4 o m4v.

LINEE GUIDA PER IL MONTAGGIO DEGLI HIGHLIGHTS

Le seguenti linee guida si riferiscono esclusivamente al file che verrà caricato su FISR TV e devono essere accuratamente rispettate. Per i files che i club utilizzano in altro modo, la produzione degli highlights non è in alcun modo vincolata.

Gli highlights prodotti dai club servono, prima di tutto, come materiale di lavoro per le TV che producono trasmissioni dedicate all'hockey su pista. È pertanto necessario attenersi scrupolosamente alle seguenti indicazioni.

- Gli highlights devono iniziare con il cartello della partita fornito da FISR per una durata di 5". Non devono essere inserite grafiche riportanti i nomi di commentatori, autori delle riprese, montatori, registi, sponsor, ecc.
- Salvo casi del tutto eccezionali (esempio: partite con un elevatissimo numero di gol), la durata degli highlights deve essere tassativamente inferiore ai 4 minuti.
- Gli highlights devono contenere le fasi salienti della partita in uno spazio di tempo ristretto: non devono essere presenti spezzoni video di "non gioco" (ad esempio le presentazioni iniziali con le formazioni in sovraimpressione, lunghi spezzoni di partita su cui vengono lette le formazioni, inquadrature pre-post gara sulle tribune, inizio e/o fine dei tempi di gioco).
- Gli highlights devono contenere tutte le reti in sequenza. Per ogni rete, occorre inserire l'azione con almeno i 5 secondi precedenti al momento del gol e con almeno 5 secondi successivi per i festeggiamenti della rete segnata.
- Devono essere inseriti tutti i rigori e i tiri diretti della gara, compresi quelli non realizzati. Per ogni rigore è necessario inserire precedentemente il fallo che lo ha provocato. Per ogni tiro diretto è necessario inserire precedentemente il fallo che lo ha provocato, ad eccezione del decimo fallo.
- È vietato inserire i replay (rallentati o no) delle azioni di gioco e dei gol ad eccezione dei casi in cui il replay riguardi una diversa inquadratura, esempio a bordo pista.
- Gli highlights possono essere appositamente commentati (come se fosse un servizio TV) oppure possono avere a commento la telecronaca originale della partita. Per gli highlights della serie A1 è obbligatorio suddividere l'audio in due canali (canale destro: audio telecronaca – canale sinistro: audio ambiente).
- È tassativamente vietato inserire brani musicali negli highlights.

- È tassativamente vietato inserire pubblicità prima, durante e dopo gli highlights, così come è vietato inserire qualunque marchio o logo in sovraimpressione (ad eccezione della grafica propria della partita come risultato, minuti, ecc.).
- Le interviste devono essere caricate in un file diverso rispetto a quello degli highlights.

UPLOAD DEGLI HIGHLIGHTS

Gli highlights delle partite devono essere obbligatoriamente caricati sul canale YouTube FISR:

- entro le 12 ore successive alla partita per le partite di serie A1 maschile
- entro le 24 ore successive alla partita per la Serie A2 maschile e la Serie A femminile (per una maggiore fruizione si consiglia di adeguarsi ai tempi della serie A1).

Per il caricamento degli highlights sul canale YouTube, il responsabile video di ogni club deve prendere contatto con Stefano Zamperin (hp.video@fisir.it)

INTERVISTE POST GARA PER FISR TV

Al termine di ogni partita è obbligatorio registrare almeno una intervista post gara per ciascuna squadra di durata non superiore a 2' ai protagonisti della partita da inviare a FISR TV in modo che possa essere messa a disposizione delle emittenti che ne hanno bisogno e del pubblico.

Queste interviste non sono esclusive e possono essere utilizzate anche dai club per gli usi che ritengono opportuni.

Mentre si effettuano le interviste, è importante che l'impianto audio del palasport non sia di disturbo; inoltre è opportuno avere una inquadratura stabile e uno sfondo omogeneo (se c'è un tabellone con gli sponsor, fare in modo che faccia da sfondo all'intera inquadratura). Utilizzare sempre un microfono esterno collegato alla telecamera e non quello interno della telecamera.

Tutte le interviste saranno pubblicate su FISR TV.

Per il caricamento delle interviste sul canale YouTube, il responsabile video di ogni club deve prendere contatto con Stefano Zamperin (hp.video@fisir.it)

PARTE TERZA – FOTOGRAFIE DI GARA

Questa parte si applica solamente alle squadre di serie A1 maschile (anche nelle partite internazionali)

FISR HP intende costruire un archivio fotografico da mettere a disposizione della stampa. Le fotografie sono fondamentali per il lavoro della carta stampata, dei siti internet, dei social e, se ben fatte, sono un ottimo veicolo per l'immagine dei club e dei loro sponsor.

Così come accaduto per lo streaming video, l'implementazione di quanto richiesto in questa parte del regolamento avverrà con le dovute tempistiche e con l'appoggio dell'ufficio comunicazione FISR HP.

Modalità operative

Immediatamente dopo la conclusione di ciascuna partita è obbligatorio inviare all'ufficio stampa FISR HP un minimo di 10 fotografie di azioni di gioco che verranno subito messe a disposizione della stampa e costituiranno parte di un archivio fotografico.

Requisiti delle foto:

- dimensione minima: 2560x1440
- formato: jpg alla massima qualità
- soggetto: nella foto devono essere presenti un giocatore per squadra e la pallina. Il gioco deve essere in corso e le foto non devono essere mosse o sfocate.
- nome file: "casa-fuori x – giocatori" dove casa e fuori sono i nomi delle due squadre, x è il numero progressivo della foto, giocatori (opzionale) sono i principali giocatori che appaiono nella foto.

Invio delle foto

Le foto devono essere caricate su dropbox tramite il seguente link: <https://bit.ly/FISR-foto>

Per ogni partita è obbligatorio creare una cartella nel formato aammgg-squadraA-squadraB dove aammgg sono anno, mese e giorno, squadraA è la squadra che gioca in casa, squadraB è quella che gioca in trasferta. Esempio: 231001-trissino-lodi (per partita trissino-lodi che si gioca l'1 ottobre 2023).

Suggerimenti tecnici

Per ottenere foto di qualità in uno sport veloce come l'hockey pista occorre utilizzare macchine fotografiche di qualità media o medio-alta. L'utilizzo degli smartphone rischia di produrre fotografie mosse o sfocate che non sono utili allo scopo.

PARTE QUARTA – HARDWARE E SOFTWARE CONSIGLIATO PER LO STREAMING

Esiste una vasta gamma di prodotti che possono essere utilizzati per la produzione di uno streaming di buona qualità.

Di seguito riportiamo una rapida panoramica delle caratteristiche da tenere in considerazione e qualche suggerimento basato sull'esperienza. Per ulteriori informazioni invitiamo i responsabili video delle società a contattarci inviando una mail a hp.comunicazione@fivr.it

TELECAMERE E CAVI

Per riprendere le partite occorre una telecamera. Non sono idonei: smartphones, tablet, action cameras (tipo go-pro).

La telecamera principale deve essere digitale, come minimo full HD, dotata di porta HDMI o SDI in uscita. Alcuni parametri fondamentali da verificare sono: una buona luminosità (perché i palasport hanno tutti luce artificiale e risulterebbero scuri), uno zoom ottico (lo zoom digitale è inutile nelle riprese sportive), lo stabilizzatore d'immagine. Più è possibile variare manualmente i parametri per adattarli al vostro palasport, meglio è. In generale, una telecamera di livello minimo per riprese sportive ha un prezzo che oscilla intorno ai 700 euro.

Oltre alla telecamera, occorre un treppiede che sia stabile e che abbia una manovrabilità molto fluida per evitare riprese a scatti. Vanno evitati i treppiedi "low-cost" perché vanificano del tutto le qualità della telecamera.

Una notazione sui cablaggi. I cavi HDMI degradano rapidamente il segnale e sono fortemente sconsigliati oltre i 10 metri di lunghezza. Per cablaggi lunghi occorrono cavi SDI (e relativi convertitori per passare da SDI a HDMI e viceversa, se necessari), oppure sistemi di trasmissione wireless affidabili (esempio: ATOM)

COMPUTER

È il motore del sistema di streaming senza il quale non funziona nulla. La sua potenza deve essere in relazione al tipo di produzione. Per produzioni conformi a queste norme servono processori Intel Core i9 o equivalenti o comunque processori ad elevata frequenza ed elevate capacità di calcolo. In linea di massima, come riferimento si possono prendere i PC studiati per i videogiochi (gaming PC) di fascia medio-alta, a cui occorre aggiungere l'hardware per l'acquisizione video. I principali parametri da considerare sono: tipo, numero e frequenza di lavoro dei processori; quantità di memoria RAM, tipo e capienza del disco rigido (necessario utilizzare dischi SSD da almeno 2TB).

Consigliamo di optare per un computer fisso e non per un laptop: costano meno, sono più performanti e dispongono di una maggiore disponibilità di hardware per acquisizione video.

Per quanto detto in precedenza sui cavi, consigliamo schede di acquisizione video con ingresso SDI che sono più performanti.

SOFTWARE PER ENCODING

In questo caso, uniformarsi ed utilizzare tutti lo stesso software permette di gestire meglio alcuni servizi (per esempio l'assistenza tecnica e la grafica).

Consigliamo l'adozione di vMix (www.vmix.com solo per PC) che consente di ottemperare con un unico software a diverse funzioni: inserire la sigla e la grafica obbligatoria, fare lo streaming (anche verso più piattaforme in contemporanea), registrare in HD e in locale quanto si sta trasmettendo. La versione Basic HD, che è quella minima necessaria (per chi non ha obbligo di replay), ha un costo contenuto (circa 60 USD) e può gestire fino a 3 telecamere (senza replay) + un elemento grafico sovrimposto. Per avere il replay di una telecamera ed un uso estensivo di grafica ed effetti è necessario acquistare come minimo la versione 4K (circa 700 USD), mentre per avere a disposizione 8 replay è necessaria la versione PRO (circa 1.200 USD). Consigliamo di valutare

anche la licenza in abbonamento mensile che, al costo di 50 euro/mese consente l'utilizzo della versione PRO.

vMix è l'unico software supportato dall'ufficio comunicazione FISR in caso di problemi tecnici ed è l'unico per cui verranno fornite grafiche già pronte per l'utilizzo e facilmente personalizzabili.

SOFTWARE PER LA SOVRIMPRESSIONE DEL TEMPO DI GIOCO

Per la sovrimpressione del tempo di gioco, l'ufficio comunicazione FISR HP metterà a disposizione le "scorciatoie" che consentono il controllo del tempo con un semplice smartphone o iPad (che richiedono una persona dedicata).

Per una completa automazione del tempo di gioco (compresi i 45", le reti e i falli di squadra) segnaliamo il software Scoreboard OCR (<https://scoreboard-ocr.com>) che consente di "leggere" il tabellone segnapunti, inviare i dati a vMix per alimentare in modo automatico e dinamico la grafica.