



Cahier des charges médias
Saison 2021/2022



1. PRÉAMBULE

La convention conclue entre la Fédération Française de Handball (ci-après « la FFHB ») et la Ligue Nationale de Handball (ci-après « la LNH ») prévoit, en application des dispositions du code du Sport, que la LNH est seule habilitée à gérer et à commercialiser les droits d'exploitation audiovisuelle des Championnats ainsi que de toute autre compétition que la LNH organise.

À ce titre, la LNH a notamment concédé à beIN SPORTS les droits d'exploitation audiovisuelle de de Liqui Moly StarLigue, du Trophée des Champions de la Coupe de la Ligue et de ProLigue et ce, pour la période 2019/2023.

Par ailleurs, la propriété des droits d'exploitation audiovisuelle des compétitions professionnelles n'a pas été cédée par la FFHB aux clubs professionnels. Toutefois, la LNH a décidé d'autoriser ces derniers à exploiter certaines images des matches auxquels ils participent afin de favoriser la promotion de leur image et le développement de leur notoriété auprès du public et ce, dans les conditions définies par le présent cahier des charges médias (ci-après le « Cahier des Charges Médias »).

Il est expressément précisé que ce Cahier des Charges Médias ne s'applique qu'aux matches des compétitions pour lesquelles la LNH est seule habilitée à gérer et commercialiser les droits d'exploitation audiovisuelle (à l'exclusion notamment des matches des coupes d'Europe de Handball et de la Coupe de France).

Ce Cahier des Charges Médias est à destination des clubs membres de la LNH et de toute entité (notamment les médias) non-détentrice de droits d'exploitation audiovisuelle ; il se compose comme suit :

- Le corps du présent Cahier des Charges Médias,
- L'annexe 1 relative aux conditions spécifiques d'exploitation des rencontres de Liqui Moly StarLigue (« guide d'exploitation d'un match de Liqui Moly StarLigue »)
- L'annexe 2 relative aux conditions spécifiques d'exploitation des rencontres de ProLigue (« guide d'exploitation d'un match de ProLigue »)
- L'annexe 3 relative à la production de contenu par les clubs membres de la LNH
- L'annexe 4 relative au barème de sanctions financières applicables en cas de non-respect du Cahier des Charges Médias



2. DÉFINITIONS

Dans le Cahier des Charges Médias, les termes ci-après, qui peuvent s'entendre au singulier comme au pluriel, auront la définition suivante, à moins que le contexte ne l'exige autrement.

Application mobile Club : désigne l'application mobile du Club répondant aux caractéristiques suivantes :

- Accessible depuis un téléphone mobile ou une tablette,
- Pour laquelle le Club est l'éditeur,
- Qui est exploitée sous la marque et/ou les signes distinctifs, nom ou surnom du Club, et
- Dont le contenu (audio, audiovisuel, texte ou autre) est exclusivement consacré à ce Club et/ou à son activité.

Bloc Programme : désigne un programme diffusé par une Chaîne de télévision locale consacré à un Club en particulier et incluant la diffusion d'images de Matches.

Bonnette : accessoire protégeant le microphone sur lequel est reproduit le logo de la compétition concernée.

Chaîne de télévision : désigne tout service de télévision tel que défini par la loi n°86-1067 du 30 septembre 1986.

Clubs de Liqui Moly StarLigue : désigne les clubs de handball professionnel participant au Championnat de France de 1^{ère} division

Clubs de ProLigue : désigne les clubs de handball professionnel participant au Championnat de France de 2^{ème} division

Clubs : désigne indistinctement et conjointement les clubs de Liqui Moly StarLigue et de ProLigue.

Diffuseur Officiel : désigne toute Chaîne de télévision s'étant vue concéder par la LNH des droits d'exploitation audiovisuelle relatifs à la diffusion de Matches en direct à destination du Territoire.

Images d'Ambiance : désigne des images captées dans l'enceinte de la salle avant et après le Match et qui ne sont pas des Images de Match(es).

Images d'Interview : désigne les images captées à l'occasion des interviews réalisées à la fin du match sur le terrain, en bord terrain ou dans tout autre endroit dans l'enceinte de la salle.

Images de Match(es) : désigne les images captées dans l'enceinte de la salle et reproduisant la rencontre sportive.

Journée de Compétition : désigne chaque journée de Championnat de Liqui Moly StarLigue ou de ProLigue au cours de laquelle se déroule l'ensemble des Matches par référence au Calendrier (sauf cas exceptionnel, programmées le mercredi/jeudi en Liqui Moly StarLigue et le vendredi/samedi en ProLigue, à l'exclusion des Matches Décalés), ainsi que chaque journée de compétition de la Coupe de la Ligue et la journée de compétition du Trophée des Champions

Journaliste Reporter d'Images Clubs (JRI Club) : salarié ou prestataire extérieur du Club en charge de la captation des images pour le compte du Club.



Licencié de la LNH : désigne toute société à qui la LNH a concédé certains droits d'exploitation audiovisuelle des Matches des Championnats (en ce compris le Diffuseur officiel).

Liqui Moly StarLigue : désigne le Championnat professionnel de handball de 1^{ère} division.

ProLigue : désigne le Championnat professionnel de handball de 2^{ème} division.

Magazine : désigne le magazine hebdomadaire télédiffusé par BeIN SPORTS au titre de chaque Journée de Compétition de la Liqui Moly StarLigue portant principalement sur les images et les résultats de tous les Matches de chaque Journée de Compétition.

Match : désigne un match d'une compétition officielle de la LNH à laquelle le Club concerné peut participer, en application des règlements généraux de la LNH.

Match(es) non-premium : désigne un Match de Liqui Moly StarLigue capté et diffusé par la LNH.

Match(es) premium : désigne un Match de Liqui Moly StarLigue capté et diffusé par le Diffuseur Officiel.

Match(es) de Liqui Moly StarLigue : désigne un ou des matches du Championnat de Liqui Moly StarLigue, ainsi que tout match relevant d'une autorisation ou d'une organisation de la LNH et pour lequel la LNH est seule habilitée à gérer et commercialiser les droits d'exploitation audiovisuelle.

Match(es) de ProLigue : désigne un match ou des matches du Championnat de ProLigue, ainsi que tout match relevant d'une autorisation ou d'une organisation de la LNH et pour lequel la LNH est seule habilitée à gérer et commercialiser les droits d'exploitation audiovisuelle.

Match Décalé : désigne un Match qui se déroule, pour les besoins de sa diffusion en direct par un Diffuseur officiel, soit à une date différente des autres Matches de la Journée de la Compétition, soit le même jour mais à un horaire différent que les autres Matches de la Journée de la Compétition.

Médias Non Détenteurs de Droits : désigne l'ensemble des médias audiovisuels autres que :

- les Licenciés de la LNH (Diffuseur Officiel, diffuseurs étrangers, médias titulaires de droits complémentaires concédés par la LNH) ;
- les Clubs de la LNH qui diffusent des Images de Matches, des Images d'Ambiance et des Images d'Interview sur leurs outils digitaux.

Outils digitaux du Club : désigne :

- Le Site Internet officiel du Club
- La Chaîne de Télévision du Club
- L'Application mobile d'un Club
- Le compte officiel du Club sur une Plateforme d'hébergement vidéo
- Les applications réseaux sociaux du Club (vidéo native ou non), soit : Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, Snapchat (ou tout autre réseau social, sous réserve de l'accord de la LNH).

La Chaîne de Télévision ayant conclu un accord avec un Club au titre de la diffusion d'un Bloc Programme relatif au Club sera considérée comme Club, au titre des dispositions du présent Cahier des Charges.

Ours : désigne le résumé qui sera produit par un Diffuseur officiel et qui présentera notamment les extraits du Match concerné ainsi que des Images d'Interviews et des Images d'Ambiance.



Partenaire Commercial : désigne toute entreprise ayant conclu avec la LNH un accord dont l'objet principal est la mise en place d'un partenariat publicitaire ou d'un parrainage publicitaire portant notamment sur une compétition et/ou un événement géré par la LNH.

Partenaire Commercial Club : désigne toute société ayant conclu avec un Club un accord dont l'objet principal est la mise en place d'un partenariat publicitaire ou d'un parrainage publicitaire avec ce Club.

Plateformes d'hébergement vidéo : désigne les services en ligne d'hébergement et de diffusion en streaming accessibles au public que sont *Youtube, Dailymotion, Vimeo* (cette liste pourra être complétée par la LNH sur demande d'un Club).

Référent LNH : désigne la personne nommée par chaque Club chargé de s'assurer du respect par son Club des obligations en matière sportive, de communication, de marketing et de relations médias.

Saison : désigne la période au cours de laquelle se déroulent les Championnats. Les dates de début et de fin de Saison sont fixées par la LNH, étant précisé qu'une Saison débute normalement le 1er juillet d'une année et s'achève le 30 juin de l'année suivante.

Service Linéaire : désigne un service média audiovisuel qui diffuse des programmes audiovisuels destinés à être reçus et vus par l'ensemble du public ou une catégorie de public dans le même ordre et au même moment convenus par son éditeur et qui peut être distribué par tout mode de distribution et accessible sur tout support.

Service Linéaire Local : désigne un service média audiovisuel pour lequel l'utilisateur, sur demande, décide du moment où un programme spécifique lui est transmis sur la base d'une offre de contenus comportant des images animées et des sons, sélectionnés par son éditeur, et qui peut être distribué par tout mode de distribution et accessible sur tout support.

Service non Linéaire : désigne un service média audiovisuel pour lequel l'utilisateur, sur demande, décide du moment où un programme spécifique lui est transmis sur la base d'une offre de contenus comportant des images animées et des sons, sélectionnés par son éditeur, et qui peut être distribué par tout mode de distribution et accessible sur tout support.

Service de Télévision : désigne tout service de télévision tel que défini par la loi n° 86-1067 du 30 septembre 1986, qui peut être distribué par tout mode de distribution et accessible sur tout support.

Site Internet : désigne le site doté d'une adresse URL donnant accès à partir d'ordinateurs, tablettes ou mobiles à des informations, images, sons par le biais du réseau mondial Internet à tout utilisateur ayant obtenu une adresse auprès d'un fournisseur d'accès accrédité à ce réseau.

Site Internet Officiel du Club : désigne le Site Internet d'un Club répondant aux caractéristiques suivantes :

- Doté d'une adresse URL unique,
- Dont le Club est l'éditeur,
- Qui est exploité sous la marque et/ou les signes distinctifs, nom ou surnom du Club, et
- Dont le contenu (audio, audiovisuel, texte ou autre) est entièrement consacré à ce Club et/ou à son activité.

Signal : désigne les images et le son (sans les commentaires) de l'intégralité des Matches (y compris les images des joueurs entrant et sortant du terrain ou des vestiaires) ainsi que les images se



rapportant à toute cérémonie protocolaire telle que la présentation des équipes (ou encore la remise de prix ou de trophées) ayant fait l'objet d'une captation et d'une diffusion par un Licencié de la LNH (en direct ou en différé, en intégralité ou par extraits)¹.

Salle (s) : désigne(nt)-la ou le(s) salle(s) où se déroule(nt) les Matches.

Statisticien : désigne la personne mandatée par le Club pour réaliser des statistiques pendant le Match et qui pour cela a besoin d'avoir accès au Signal produit par le Diffuseur Officiel (sous réserve que le Match fasse l'objet d'une captation par le Diffuseur Officiel)

Territoire : désigne la France (y compris DOM-TOM), Monaco, Andorre, Suisse, Belgique, Madagascar et Ile Maurice.

Vidéaste : désigne la personne mandatée par le Club pour capter des images de Matches de celui-ci en vue d'une utilisation interne par l'encadrement sportif uniquement pour les besoins sportifs.

Zone Mixte : désigne une salle d'interviews mise à disposition par le Club recevant à proximité des deux vestiaires. Dans l'hypothèse où une salle ne pourrait être dédiée à cet effet du fait de la configuration de la salle, la Zone Mixte s'entend de la zone mitoyenne (couloirs, hall) entre les vestiaires des deux équipes.

¹ Concernant les Matches de Liqui Moly StarLigue, le Signal comprend également l'Ours produit à l'issue de chaque Match. Sont en revanche exclues du Signal les images tournées avant et après la fin des Matches ainsi qu'à la mi-temps (notamment les images de l'échauffement des joueurs, les interviews des joueurs, des arbitres et des dirigeants des Clubs et de la LNH) et les commentaires des journalistes et du personnel de la Chaîne de télévision.



OBJET

Le Cahier des Charges Médias a pour objet de définir les conditions que doivent respecter les Clubs pour permettre une captation et une diffusion qualitatives des Matches par le Diffuseur Officiel et la LNH.

Il a également pour objet de définir les conditions dans lesquelles les Clubs sont autorisés à exploiter voire à capter des Images de Match, des Images d'Ambiance ou encore des Images d'Interview.

Par ailleurs, le présent Cahier des Charges a pour objet de fixer les conditions dans lesquelles les Médias Non-Détenteurs de Droits sont autorisés à exploiter voire à capter des Images de Match, des Images d'Ambiance ou encore des Images d'Interview.

Enfin, le présent document vise à encourager la co-production, par les clubs membres de la LNH et celle-ci, de contenus vidéo permettant de mettre en valeur le handball professionnel masculin.

A l'exception des cas prévus par le présent Cahier des Charges, aucune personne physique ou morale (y compris le Club) n'est autorisée à capter des images de Matches sans l'autorisation préalable et écrite de la LNH.

PROPRIÉTÉ DU SIGNAL

Sous réserve des droits qui ont été consentis à ses cocontractants, la LNH est seule propriétaire du Signal des Matches.

Les montages d'Images, quelles qu'elles soient, qui auraient été réalisés par un Club dans le cadre du Cahier des Charges Médias restent la propriété de la LNH et devront être mis à sa disposition par le Club en application du présent cahier des charges et de ses annexes ou à la demande de la LNH.

GESTION PAR LA LNH DES DROITS D'EXPLOITATION AUDIOVISUELLE

Sous réserve des dispositions expressément prévues par le Cahier des Charges Médias, la LNH est seule habilitée à exploiter et à commercialiser les droits d'exploitation audiovisuelle des Matches. La LNH détermine librement les termes et conditions d'exploitation desdits droits.

A ce titre, il est rappelé :

- Que la LNH, a attribué au Diffuseur Officiel certains droits d'exploitation audiovisuelle portant sur la Liqui Moly StarLigue ;
- Que la LNH, a attribué au Diffuseur Officiel certains droits d'exploitation audiovisuelle portant sur la ProLigue ;
- Que la LNH a confié à beIN SPORTS un mandat de commercialisation de certains droits d'exploitation audiovisuelle à l'international ;
- Que la LNH exploite directement des images de Matches sur ses supports de communication (notamment son Site Internet officiel) ;



Dans ce contexte, le périmètre d'exploitation des droits audiovisuelles consentie par la LNH au Diffuseur Officiel porte sur :

La Liqui Moly StarLigue : composée de 30 Journées de Compétition de 8 Matches chacune, soit un total de 240 Matches par Saison joués en principe en semaine, les jeudis, vendredis, samedis et dimanches, et dont la diffusion par le Diffuseur Officiel intervient comme suit :

	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
17h00*			1 Match Premium
19h00*		1 Match Premium	
20h00*	1 Match Premium		

* horaires communiqués à titre indicatif

Les autres rencontres de chaque journée du championnat de Liqui Moly StarLigue sont diffusées sur LNHTV et sur les médias digitaux des clubs autorisés en application du présent cahier des charges.

Compte tenu, notamment, des impératifs de repos liés aux compétitions européennes, la Commission d'Organisation des Compétitions (COC) de la LNH peut autoriser des exceptions à ce principe de diffusion, dans les conditions fixées par le règlement sportif de la LNH.

La ProLigue : composée : d'une phase régulière de 30 Journées de Compétition de 8 Matches chacune, soit un total de 240 Matches par Saison joués en principe les vendredis, samedis et dimanches puis d'une phase de playoff de 7 matches dont a minima 3 sont diffusés par beIN SPORTS. En cas d'accord complémentaire portant sur l'exploitation audiovisuelle des autres Matches de ProLigue, les droits du Diffuseur Officiel seront définis, le cas échéant, par le Comité Directeur de la LNH.

ACCUEIL DU DIFFUSEUR OFFICIEL

Le Club recevant délivre des accréditations au Diffuseur Officiel afin de permettre à ses équipes tout déplacement nécessaire dans l'enceinte des salles et les coursives attenantes. Pour les Médias Non-Détenteurs de Droits, une autorisation de tournage devra avoir été accordée par la LNH, selon les cas prévus par le Cahier des Charges Médias, sur demande formulée dans les conditions ci-après définies, afin de pouvoir bénéficier d'une accréditation délivrée par le Club recevant.

PROCEDURE D'AUTORISATION DE DEMANDE DE TOURNAGE

Selon les cas précisés ci-après, une demande d'autorisation de tournage auprès de la LNH peut être requise. Une telle demande devra impérativement être adressée à la LNH en respectant les conditions figurant en Annexe et en adressant le formulaire de demande figurant également en Annexe. Cette demande est à effectuer à partir du Site Internet lnh.fr.

La LNH reste seule décisionnaire de la délivrance de l'autorisation de tournage, dans le respect, le cas échéant, des droits consentis au Diffuseur Officiel, et en tenant compte de la configuration de la salle et du dispositif de production qui sera mis en place. Le silence gardé par la LNH vaudra refus de la demande.



La LNH informera le Club recevant ainsi que, le cas échéant, le Diffuseur Officiel des autorisations de tournage délivrées. Il appartiendra au Club recevant de faire respecter les conditions de tournage fixées par la LNH.

L'autorisation de tournage délivrée par la LNH précisera les zones accessibles ainsi que le type d'images pouvant être captées. Les accréditations nécessaires seront délivrées à son personnel par le Club recevant. Il est à ce titre précisé que la détention d'une accréditation pour un Match ne vaut en aucun cas autorisation de capter des images dans le cadre du Match concerné.

En tout état de cause, la LNH garde la possibilité d'accorder, à titre exceptionnel, des autorisations de tournage comportant des conditions différentes de celles indiquées ci-dessus.

RESPECT DU CAHIER DES CHARGES MEDIAS

Le Cahier des Charges Médias a pour objet de permettre aux Clubs d'utiliser dans certaines conditions des images de leurs Matches afin de favoriser la promotion de leur image et le développement de leur notoriété auprès du public. Le Cahier des Charges Médias n'a pas pour objet et ne saurait avoir pour effet de permettre au Club de commercialiser les droits d'exploitation audiovisuelle des Matches en lieu et place de la LNH.

Une part substantielle des ressources de la LNH est constituée des produits de la commercialisation des droits d'exploitation audiovisuelle des Matches et est destinée à être reversés aux Clubs. Le strict respect par les Clubs des dispositions du Cahier des Charges Médias est donc une condition essentielle de la redistribution aux Clubs de ces produits.

Tout manquement par un Club à l'une quelconque des dispositions du Cahier des Charges Médias est susceptible d'avoir des conséquences extrêmement préjudiciables pour la LNH, ses Licenciés ainsi que pour les autres Clubs.

Aussi, tout manquement à l'une quelconque des dispositions du Cahier des Charges Médias sera susceptible d'entraîner à l'encontre du Club les sanctions disciplinaires prévues par les Règlements de la LNH ainsi que l'interdiction d'exploitation des images de Matches. En outre, les sanctions financières prévues par le barème figurant en Annexe pourront être prononcées par le Comité Directeur de la LNH et viendront, le cas échéant, en déduction des droits médias reversés aux Clubs contrevenants.

Enfin, tout Club ne respectant pas l'une quelconque des dispositions du Cahier des Charges Médias s'expose à supporter, en sus de ce qui précède, toutes les conséquences résultant de son manquement vis-à-vis de la LNH ou de tiers.

OPPOSABILITE DU CAHIER DES CHARGES MEDIAS

Le Cahier des Charges Médias est applicable à compter de sa notification à l'égard des Clubs par la LNH et à compter de sa publication sur le Site Internet de la LNH à l'égard de tout Média Non-Détenteurs de Droits qui souhaitent capter et/ou diffuser des Images en lien avec les compétitions gérées par la LNH.

Le Cahier des Charges Médias est susceptible de modifications notamment en cas de nouvel accord portant sur les droits d'exploitation audiovisuelle de chacune des compétitions.

Les modifications apportées au Cahier des Charges Médias se feront notamment, en fonction :

- De l'application qui en aura été faite lors de la (des) Saison(s) écoulée(s) ;
- Du contenu des accords conclus par la LNH ; et
- De l'évolution de la stratégie de la LNH quant à l'exploitation des Images en lien avec les compétitions gérées par la LNH.

Les modifications ainsi apportées entreront en vigueur à compter de leur notification à l'égard des Clubs et de leur publication sur le Site Internet à l'égard des Médias Non-Détenteurs de Droits.



ANNEXE 1 : GUIDE CAPTATION ET DIFFUSION LIQUI MOLY STARLIGUE

PRÉAMBULE

Pour mémoire, la LNH est seule propriétaire des images de Matches y compris lorsque celles-ci ont été réalisées par un Club. En conséquence, la LNH est seule habilitée à exploiter (et à commercialiser) les droits d'exploitation audiovisuelle des Matches et à en déterminer librement conditions d'exploitation en particulier par les clubs.

Le comité directeur de la LNH, après avoir consulté les clubs, a adopté le Cahier des Charges Médias et, en particulier cette annexe spécifique aux conditions d'exploitation des rencontres du championnat de Liqui Moly StarLigue. Ce document a pour objet de permettre de préciser aux Clubs les conditions dans lesquelles ils peuvent utiliser les images de leurs Matches afin de faire leur promotion et développer leur notoriété auprès du public tout en préservant l'image de la division et participer à la poursuite de l'intérêt général.

Les conditions posées dans ce guide et les conseils qu'il contient visent à s'assurer de la qualité du rendu visuel en salle et de l'image portée à l'écran. Par ailleurs, il revient aux acteurs du handball professionnels de s'assurer de la qualité de la diffusion, de maîtriser les flux générés et leur destination. C'est un enjeu essentiel afin que le championnat soit disponible sur les médias que nous aurons définis ensemble en vue d'une valorisation maximale auprès des partenaires médias, de partenaires commerciaux ou encore d'opérateurs de paris en ligne.

Si le présent document est présenté sous forme de guide, il n'en demeure pas moins que les exigences minimales d'exploitation des droits médias qui y figurent sont partie intégrante du cahier des charges médias dont il est une annexe. Ce cahier des charges ayant valeur réglementaire, il doit être précisé en conséquence :

- Qu'en cas de non-respect de ces exigences, les Images de Match ne pourront en aucun cas faire l'objet d'une diffusion publique.
- Que tout non-respect des conditions prévues au présent article sera susceptible d'entraîner les sanctions financières prévues dans le barème figurant en Annexe du cahier des charges.



Pour toute retransmission audiovisuelle des Matches par le Diffuseur Officiel ou la LNH, les Clubs doivent respecter les conditions ci-après définies ainsi que les exigences du Cahier des Charges Marketing de la compétition. Dans le cas contraire, et outre les mesures prévues par les textes en vigueur, il pourra être décidé, en accord avec le Diffuseur Officiel le cas échéant, de ne pas retransmettre le Match.

PLANS DE PRODUCTION

La LNH et le Diffuseur Officiel établiront des plans de production qu'ils transmettront aux Clubs en début de Saison afin de définir les moyens à mettre en œuvre pour permettre la captation et la diffusion du Signal par les Licenciés de la LNH.

Les plans de production comportent des recommandations et des dispositions indispensables à respecter pour permettre au Diffuseur Officiel ou la LNH de travailler dans les meilleures conditions et en toute sécurité. Ils permettent également aux Clubs concernés de mieux anticiper les besoins du Diffuseur Officiel ou de la LNH et de préparer plus sereinement les rencontres.

Le Club recevant doit réserver au personnel du Diffuseur Officiel ou du prestataire choisi par celui-ci ou par la LNH toutes les facilités en vue de la production du Signal.

En conséquence, les lieux où se déroule le Match doit être librement accessibles au personnel du Diffuseur Officiel, de la LNH ou de leur prestataire. Le Diffuseur Officiel, la LNH, ou leur prestataire, aura également la faculté de procéder aux installations nécessaires pour l'exercice de sa mission, sous réserve de l'accord des services de sécurité, qui ne pourront refuser leur accord qu'en fonction de circonstances tenant à l'installation par le personnel du Diffuseur Officiel ou de la LNH d'un dispositif de production susceptible de compromettre les conditions de sécurité du Match.

Seront notamment réservés, dans la salle, les emplacements nécessaires à la bonne disposition des caméras, de leurs installations annexes, des dispositifs de prise de son, des positions pour les commentateurs dans les tribunes et en bord de terrain et des cars de réalisation et de transmission.

ACCÈS RESERVES AUX CAMÉRAS DU DIFFUSEUR OFFICIEL OU DE LA LNH

Le Club recevant devra veiller à ce que :

- Les caméras portables du Diffuseur Officiel ou de la LNH aient accès aux couloirs de la salle avant le Match, à la mi-temps et après le Match ;
- Le Diffuseur Officiel ou la LNH puisse introduire une caméra dans le vestiaire de l'équipe victorieuse après le Match, de manière exclusive jusqu'à la fin de la retransmission en direct. Aucune caméra, sauf accord de la LNH et du Diffuseur Officiel, ne pourra accéder au vestiaire avant la fin de la retransmission en direct. En tout état de cause, après la fin de la retransmission en direct, seul le JRI du Club est autorisé à capter des images dans le vestiaire de son équipe ;
- Le Diffuseur Officiel ou la LNH puisse installer une caméra dans les vestiaires des deux équipes si la LNH en fait la demande.

En outre, sur demande de la LNH, le Club recevant devra mettre à la disposition du Diffuseur Officiel ou de la LNH les espaces nécessaires à l'installation de caméras dans l'enceinte de la salle de l'équipement permettant la réalisation d'un magazine ou émission en duplex. Chaque Club devra réaliser les aménagements nécessaires afin de respecter les dispositions ci-dessus.

En cas de non-respect de l'exclusivité accordée aux caméras du Diffuseur Officiel ou de la LNH concernant le vestiaire de l'équipe victorieuse, le Club encourt une sanction financière prévue par le barème figurant en Annexe du cahier des charges médias.



REUNION D'AVANT MATCH

Afin d'assurer une coordination optimale du dispositif de retransmission, l'accueil du Diffuseur Officiel ou de la LNH et, le cas échéant, des Médias Non-Détenteurs de Droits, une réunion par le Référent LNH devra être organisée à **H- 1h15**, le jour du match, sur les rencontres diffusées en direct à laquelle participera le chargé de production du Diffuseur Officiel ou de la LNH (ou du Média Non-Détenteur de Droits intervenant dans les conditions ci après).

INTERVIEWS DE FIN DE MATCH

A la fin de la rencontre, le Référent LNH devra s'assurer, en collaboration avec le responsable de la communication du Club recevant, de la bonne réalisation des interviews des 2 capitaines d'équipe qui devront respecter les conditions suivantes :

- Sur le terrain devant les panneaux d'interview officiels
- Réalisées dans les minutes qui suivent (maximum 3mn) après la fin du Match soit par le diffuseur officiel soit par la LNH.
- Dans l'ordre suivant : le capitaine de l'équipe du Club visiteur puis celui du Club recevant ;
- Les questions porteront sur le match en misant sur le caractère spontané de la situation, pour éviter autant que possible une réponse langue de bois et privilégier l'expression d'une émotion. (2 à 3 questions ouvertes maximum)

En cas d'interview réalisé à distance par le diffuseur officiel, les questions seront posées à distance par les commentateurs du Diffuseur Officiel (via une oreillette mise à disposition de la personne interviewée) ou, subsidiairement, par une personne du Club recevant qui, dans ce dernier cas, disposera d'une liste de questions fournie par la LNH aux Clubs en début de Saison.

En cas d'interview réalisée en dehors des panneaux d'interview officiels, le Club encourt une sanction financière prévue dans le barème figurant en Annexe du cahier des charges.

Concernant les autres Matches diffusés par le Diffuseur Officiel LNH, les interviews seront entièrement pilotés et réalisés par ses équipes. Le Club concerné devra alors s'assurer de la participation du ou des joueurs ou entraîneurs sollicités dans le cadre des interviews de fin de Match.

En cas non-participation d'un joueur ou d'un entraîneur à une interview, le Club concerné encourt une sanction financière prévue par le barème figurant en Annexe du cahier des charges.

CONSEILS PRATIQUES POUR LES INTERVIEWS

En direct, inclus dans le programme, il s'agira de disposer de l'équipement avec notamment un micro et la capacité de mixer le son de l'interview (console au poste commentateur ou en régie Fly)

Idéalement l'interview fin de match fait 1mn30 par joueur. Une ou deux questions pour garder la réaction « à chaud » du match.

Chaque club a pu au cours de la saison 20-21, former un de ses communicants à la création de reportages, de sa préparation, à la réalisation des interviews, au montage jusqu'à sa diffusion et sa mise à disposition.

Différentes fiches conseils présentent fondamentaux et astuces pour réussir des interviews et reportages de bonne facture. Ces éléments sont disponibles sur le HUB LNH dans l'espace médiathèque LNH.

- Enregistrer sa voix en Off
- Transférer ses rushes sur un ordinateur
- Astuces reportages



- Micros et prises de son
- Température de couleur vidéo
- Valeurs de plan et cadrages
- Bonne méthode pour monter

Les clubs n'ayant pas participé aux modules de formation à la création de reportage lors de la saison 2020-2021 seront invités en priorité à participer aux sessions 2021-2022.

UTILISATION DES BONNETTES MICROS

Le jour du Match, le Club recevant devra s'assurer que les Bonnettes, fournies par la LNH, seront utilisées sur les micros lors des passages des commentateurs à l'antenne et/ou sur les micros qui serviront aux interviews. En cas de non-utilisation d'une Bonnette ou d'utilisation d'une Bonnette associant l'image d'un tiers, le Club encourt les sanctions financières prévues par le barème figurant en Annexe du cahier des charges.



3. EXPLOITATION DES IMAGES DE MATCH PAR LE CLUB

1.1 Généralités

Sauf pour des besoins sportifs dans les conditions précisées ci-dessous, les Clubs ne peuvent pas capter des Images de Match lorsque celui-ci est diffusé par le Diffuseur Officiel ou par la LNH.

Le Club recevant doit s'assurer qu'aucun tiers ne capte dans sa salle des Images de Match sans avoir été autorisé par la LNH. En cas de non-respect de cette interdiction de capter, y compris par un tiers non autorisé, le Club recevant pourra se voir appliquer une sanction financière prévue par le barème figurant en Annexe.

Par ailleurs, en cas d'autorisation de tournage délivrée par la LNH à un Club ou à un Média Non-Détenteur de Droits, le Club recevant doit s'assurer qu'aucune caméra du Club (ou du JRI Club) ou du média ne pénètre sur le plateau sportif (terrain et bord terrain) pendant toute la durée de la retransmission en direct de la rencontre par le Diffuseur Officiel. Dans le cas contraire, le Club encourt une sanction financière prévue par le barème figurant en Annexe du cahier des charges.

Les Clubs peuvent en revanche être autorisés à exploiter les Images de Match diffusé, dans le respect des conditions de la présente annexe et des droits d'exploitation audiovisuelle consentis par la LNH au Diffuseur Officiel.

Cette exploitation des Images de Matches des compétitions précitées ne doit en aucun cas permettre à un Club ou à un tiers en relation avec celui-ci de communiquer sur la compétition concernée dans son ensemble. Par ailleurs, chaque Club associant un tiers à l'exploitation d'images de Matches devra s'assurer que le tiers considéré ne communiquera au titre de cette exploitation que sur chaque Club pris séparément.

Un Club ne peut communiquer, dans le cadre de l'exploitation des images de ses Matches, que sur son propre Club et dans le respect des conditions ci-après définies. En outre, et sauf autorisation préalable et expresse de la LNH, les possibilités d'exploitation des images de Match par les Clubs sont limitées à une diffusion sur le Territoire et ce quel que soit le support de diffusion des images.

Enfin, les droits d'exploitation des Images de Match prévus au chapitre, notamment ceux concernant les Images d'archives définies ci-après, ne bénéficient qu'aux Clubs membres de la LNH au titre de la saison en cours. Dès lors qu'un Club perd le statut professionnel à l'issue d'une Saison donnée, celui-ci peut toutefois continuer à exploiter les Images de cette saison jusqu'au 15 août qui suit celle-ci, sauf autorisation expresse de la LNH pour une exploitation au-delà de cette date.

1.2 Exploitation du Signal – récupération des Images de Match

Pour toute utilisation des Images de Match, le Club devra utiliser le Signal produit par le Diffuseur Officiel ou la LNH selon le cas.

Les Images de Match exploitables sont mises à la disposition des Clubs par la LNH sur un serveur qui sera communiqué en début de saison. En cas de changement de serveur ou de plateforme de récupération en cours de saison, les Clubs en seront informés par la LNH dans les meilleurs délais.

1.3 Habillage audiovisuel et identité visuelle sur les Images de Match

Pour toute utilisation des Images de Match, le Club devra :

- Reprendre les éléments transmis par la LNH, en début de Saison, relatifs à l'habillage audiovisuel de ces Images (cahier des charges, charte graphique, fichiers...) ;
- Faire figurer de manière permanente et visible le logo du Diffuseur (Officiel ou LNH selon le cas) dans le coin en haut à droite, tel que présenté dans sa charte graphique ;
- Faire figurer de manière permanente et visible le logo de la compétition en bas à droite.



En cas de non-respect des conditions liées à cet habillage audiovisuel et identité visuelle, le Club pourra se voir appliquer les sanctions financières prévues au barème figurant en Annexe du présent cahier des charges.

1.4 Conditions d'exploitation des Images de Match

Tout Club peut diffuser publiquement sur ses Outils Digitaux uniquement des extraits de ses Matches, à l'exclusion de toute diffusion en intégralité, dans les conditions suivantes :

○ Période d'exploitation :

La diffusion d'extraits ne peut intervenir qu'à compter de minuit le jour du Match.

○ Durée des extraits :

Au maximum 3 minutes d'Images de Match par rencontre à laquelle participe le Club. Si celui-ci décide d'utiliser la séquence dite "Résumé de match" fournie par la LNH, cette séquence est incluse dans la durée maximum de 3 minutes précitée.

○ Sécurisation des Images de Match :

Les Images de Match diffusées sur les Outils Digitaux du Club ne doivent en aucun cas pouvoir être téléchargées par les utilisateurs. Le Club doit prendre toutes les mesures techniques permettant de satisfaire à cette obligation sous peine d'engager sa responsabilité.

○ Périmètre d'exploitation :

Le Club est autorisé à diffuser les extraits d'Images de Match précités sur les Outils Digitaux du Club, soit :

- Le Site Internet officiel du Club
- La Chaîne de Télévision du Club
- L'Application mobile du Club
- Le compte officiel du Club sur une Plateforme d'hébergement vidéo
- Les applications réseaux sociaux d'un club (vidéo native ou non), soit : Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, Snapchat, TikTok (ou tout autre réseau social, sous réserve de l'accord de la LNH).
- Pour tout autre support, le Club devra obtenir au préalable l'accord de la LNH.

Le Club n'est pas autorisé à exploiter en intégralité et en l'état sur sa chaîne Youtube la séquence dite "Résumé de match" fournie par la LNH.

○ Association d'un Partenaire Commercial Club :

Le Club peut, dans le respect de la législation en vigueur en matière de publicité, associer un ou plusieurs Partenaires Commerciaux à la diffusion uniquement du Résumé de Match le concernant sur ses Outils Digitaux sous la forme de bannières publicitaires présentes dans l'environnement du Site ou sous la forme de messages publicitaires diffusés avant et/ou après la diffusion de ce Résumé de Match.

En revanche, toute apposition de signes distinctifs (nom, logo...) du Club et/ou d'un Partenaire Commercial du Club sur les Images de Match est interdite.

En cas de non-respect des conditions susvisées, le Club encourt les sanctions financières prévues par le barème figurant en Annexe du cahier des charges.

4. CAPTATION ET EXPLOITATION D'IMAGES DE MATCH POUR UN USAGE STRICTEMENT INTERNE

Le Vidéaste du Club recevant et/ou visiteur est autorisé à capter l'intégralité des Images du Match du Club, lorsque celui-ci est diffusé par le Diffuseur Officiel, uniquement pour un usage interne lié



aux besoins sportifs (entraîneur et statisticien du Club). Tout autre usage est interdit. Le Club devra en informer la LNH dans des délais suffisants pour permettre à la LNH d'informer, à son tour, le Diffuseur Officiel de la présence d'un Vidéaste du Club.

Le Vidéaste utilisera son propre matériel et son emplacement sera fixé par la LNH, en concertation avec le Club recevant. Par principe, le Vidéaste ne pourra pas se positionner sur la plateforme réservée au Diffuseur Officiel.

Le Vidéaste devra capter les Images de Match dans les conditions définies au présent Cahier des Charges ainsi que dans le respect du protocole vidéo communiqué à chaque Club en début de saison.

Tout non-respect des conditions prévues au présent article sera susceptible d'entraîner, outre les sanctions financières prévues par le barème figurant en Annexe du cahier des charges, un refus et/ou un retrait d'accréditation.

5. CAPTATION ET EXPLOITATION D'IMAGES D'AMBIANCE PAR LE CLUB

Le Club souhaitant capter des Images d'Ambiance pour une exploitation allant au-delà d'une utilisation interne doit en informer la LNH, cinq jours avant la date de la rencontre (J-5), et obtenir son autorisation préalable écrite en utilisant le formulaire figurant en Annexe.

Le Club peut faire appel à un JRI Club pour assurer la captation de ces Images d'Ambiance. Dans tous les cas, la demande d'autorisation par le biais du formulaire figurant en Annexe sera effectuée par et au nom du Club. Ce dernier se porte garant du respect par le JRI Club des conditions exposées dans la demande dans le cadre du formulaire.

L'autorisation sera délivrée par la LNH dans le respect des droits consentis au Diffuseur Officiel, et en tenant compte notamment de la configuration de la salle, du dispositif de production et des conditions de mise à disposition du signal par le Diffuseur Officiel.

Tout non-respect des conditions prévues au présent article de captation et de diffusion des images de Matches sera susceptible d'entraîner, outre les sanctions financières prévues au barème figurant en Annexe du cahier des charges médias, un refus et/ou un retrait d'accréditation.

6. CAPTATION ET EXPLOITATION D'IMAGES D'INTERVIEW PAR LE CLUB

Le Club recevant et/ou visiteur est autorisé à capter des Images d'Interview jusqu'à H-15 minutes avant le début de la prise d'antenne par le Diffuseur Officiel et à partir de H+15 minutes après la fin du Match. En cas de non-respect de la période de captation autorisée, le Club encourt une sanction financière prévue par le barème figurant en Annexe du cahier des charges médias.

En cas d'interview d'un ou plusieurs joueurs et/ou entraîneurs sur le terrain ou en bord terrain, celle-ci doit impérativement être réalisée devant le panneau officiel de la compétition et doit respecter la priorité donnée aux équipes du Diffuseur Officiel. Le Club peut faire appel à un JRI Club pour réaliser la captation de ces Images. En aucun cas, les caméras du Club ne devront capter des Images d'Interview sur le terrain ou en bord terrain simultanément avec celles du Diffuseur Officiel (LNH ou beIN SPORTS).

En cas de captation des Images d'Interview sans utiliser le panneau officiel de la compétition, le Club encourt une sanction financière prévue par le barème figurant en Annexe du cahier des charges médias



7. CAPTATION ET D'EXPLOITATION DES IMAGES PAR LES MEDIAS NON DÉTENTEURS DE DROITS (NDD)

IMAGES DE MATCH

o Généralités

Les Médias Non-Détenteur de Droits ne peuvent pas capter des Images de Match lorsque celui-ci est diffusé par le Diffuseur Officiel ou par la LNH.

Les Médias Non-Détenteurs de Droits peuvent en revanche être autorisés à exploiter les Images de Match diffusé par le Diffuseur Officiel ou par la LNH, dans le respect des conditions du présent chapitre.

o Droit à l'information

Pour toute diffusion de brefs extraits d'Images de Match dans le cadre du droit à l'information du public en matière sportive, tel que défini par la délibération du Conseil Supérieur de l'Audiovisuel n° 2014-43 du 1^{er} octobre 2014, le Médias Non-Détenteur de Droits éligible selon cette délibération devra effectuer une demande de mise à disposition des Images de Match directement auprès du Diffuseur Officiel.

o Autres cas d'exploitation des Images de Match

Dans le respect des droits d'exploitation audiovisuelle concédés au Diffuseur Officiel, la LNH pourra consentir à titre non exclusif à des Médias Non-Détenteurs de Droits, sur demande de ces derniers, des droits de diffusions des Images de Match comme suit :

- *Pour tout Service de Télévision* : cinq (5) minutes maximum d'Images de Matches par Journée de compétition, portant sur des extraits de trois (3) Matches au maximum et dont la durée de l'extrait pour chaque Match ne pourra pas dépasser deux (2) minutes. La diffusion de ces extraits devra intervenir dans un programme d'intervention générale ou multi-sportive après minuit le soir du dernier Match de la Journée de Compétition, y compris si un Match a été décalé postérieurement ;
- *Pour tout Service Linéaire Local* : trois (3) minutes maximum d'extraits du Match d'un seul et même Club par Journée de Compétition, pour une diffusion dans un programme d'information générale ou multi-sportive, étant précisé qu'une diffusion ne pourra en aucun cas débiter avant minuit le soir du Match concerné ;
- *Pour tout Service Linéaire Local et/ou Service Linéaire édité par un Club* : diffusion d'Images de Matches dans le cadre d'un programme audiovisuel régulier consacré entièrement à un Club donné, dit "Bloc-Programme". Ce Bloc-Programme ne pourra en aucun cas être diffusé avant minuit le lendemain du dernier Match dont les Images sont diffusées et ne pourra pas inclure plus de dix (10) minutes d'extraits d'un Match donné.

Le Médias Non-Détenteur de Droits devra faire une demande auprès de la LNH. Toute concession accordée par la LNH fera l'objet d'un accord entre les parties.

En cas d'exploitation d'Images de Match produites par le Diffuseur Officiel, le Média Non-Détenteur de Droits doit sur les Images apposer le logo du Diffuseur Officiel (en haut à droite) ou apposer une mention selon laquelle les Images sont produites par le Diffuseur Officiel dans le cadre de la compétition concernée.

En cas d'exploitation d'Images de Match produites par la LNH, le Média Non-Détenteur de Droits doit sur les Images apposer le logo de la LNH (en haut à droite) ou apposer une mention selon laquelle les Images sont produites par la LNH dans le cadre de la compétition concernée

IMAGES D'AMBIANCE

Le Média Non-Détenteur de Droits souhaitant capter des Images d'Ambiance lors d'un Match pour les diffuser sur ses supports doit en informer la LNH, cinq jours avant la date de la rencontre (J-5), et obtenir son autorisation préalable écrite en utilisant le formulaire figurant en Annexe du cahier des charges médias.



L'autorisation sera délivrée par la LNH dans le respect des droits consentis au Diffuseur Officiel, en tenant notamment compte de la configuration de la salle, du dispositif de production et des conditions de mise à disposition du signal par le Diffuseur Officiel.

IMAGES D'INTERVIEW

Le Média Non-Détenteur de Droits est autorisé à capter des Images d'Interview jusqu'à H-15 minutes avant le début de la prise d'antenne par le Diffuseur Officiel et à partir de H+15 minutes après la fin du Match, dans les conditions suivantes :

- En cas d'interview d'un ou plusieurs joueurs et/ou entraîneurs sur le terrain ou en bord terrain : l'interview doit impérativement être réalisée devant le panneau officiel de la compétition et doit respecter la priorité donnée aux équipes du Diffuseur Officiel. Dans ce cas, le Média Non-détenteur de Droits doit faire une demande d'autorisation auprès de la LNH, au plus tard 5 jours avant la date du Match, en utilisant le formulaire figurant en Annexe 1 ; n aucun cas, les caméras du Média Non-Détenteur de Droits ne devront capter des Images d'Interview sur le terrain ou en bord terrain simultanément avec celles du Diffuseur Officiel ;
- Pour toute autre interview (Zone Mixte, salle de conférence de presse...) : l'interview peut être réalisée librement sous réserve de laisser la priorité aux équipes du Diffuseur Officiel. Aucun formulaire d'autorisation n'est à soumettre à la LNH dans ce cas. Néanmoins, le Média Non-Détenteur de Droits devra informer la LNH de sa présence au plus tard la veille du Match.



ANNEXE 2 : GUIDE CAPTATION ET DIFFUSION PROLIGUE

PRÉAMBULE

Pour mémoire, la LNH est seule propriétaire des images de Matches y compris lorsque celles-ci ont été réalisées par un Club. En conséquence, la LNH est seule habilitée à exploiter (et à commercialiser) les droits d'exploitation audiovisuelle des Matches et à en déterminer librement conditions d'exploitation en particulier par les clubs.

Le comité directeur de la LNH, après avoir consulté les clubs, a adopté le Cahier des Charges Médias et, en particulier cette annexe spécifique aux conditions d'exploitation des rencontres du championnat de ProLigue. Ce document a pour objet de permettre de préciser aux Clubs les conditions dans lesquelles ils peuvent utiliser les images de leurs Matches afin de faire leur promotion et développer leur notoriété auprès du public tout en préservant l'image de la division et participer à la poursuite de l'intérêt général.

Les conditions posées dans ce guide et les conseils qu'il contient visent à s'assurer de la qualité du rendu visuel en salle et de l'image portée à l'écran. Par ailleurs, il revient aux acteurs du handball professionnels de s'assurer de la qualité de la diffusion, de maîtriser les flux générés et leur destination. C'est un enjeu essentiel afin que le championnat soit disponible sur les médias que nous aurons définis ensemble en vue d'une valorisation maximale auprès des partenaires médias, de partenaires commerciaux ou encore d'opérateurs de paris en ligne.

Si le présent document est présenté sous forme de guide, il n'en demeure pas moins que les exigences minimales d'exploitation des droits médias qui y figurent sont partie intégrante du cahier des charges médias dont il est une annexe. Ce cahier des charges ayant valeur réglementaire, il doit être précisé en conséquence :

- Qu'en cas de non-respect de ces exigences, les Images de Match ne pourront en aucun cas faire l'objet d'une diffusion publique.
- Que tout non-respect des conditions prévues au présent article sera susceptible d'entraîner les sanctions financières prévues dans le barème figurant en Annexe.



JE SUIS UN CLUB ET JE VEUX PRODUIRE ET DIFFUSER UN MATCH POUR LE RETRANSMETTRE EN INTÉGRALITÉ (EN DIRECT OU EN DIFFÉRÉ).

Le Club recevant peut capter et diffuser en intégralité, en direct ou en différé, les Images de Match de ProLigue sous réserve de respecter certaines conditions :

1. Informer au préalable la LNH.
2. Respecter les exigences du Cahier des Charges Marketing de la LNH.
3. Produire la rencontre dans les standards minimum de production et de diffusion.
4. Respecter le conducteur
5. Diffuser la rencontre uniquement sur les supports autorisés.
6. Laisser le signal libre pour la LNH et, le cas échéant, le diffuseur de la compétition.
7. Livrer à la LNH des extraits afin d'alimenter les supports de communication de la LNH. En effet, toute action spectaculaire ou surprenante doit pouvoir faire l'objet d'une remontée du sujet à la LNH. L'annexe 3 du Cahier des charges médias détaillent dans la partie « figures imposées », différents types de reportage à produire, l'objectif recherché étant de mettre en avant chacun des clubs

Dans le détail, voici le cadre à respecter :

1. INFORMER AU PRÉALABLE LA LNH

- **Quand ?**

Au plus tard 5 jours avant la date du Match.

- **Comment ?**

En utilisant le formulaire disponible sur le site de la LNH dans l'espace média après vous être identifié(e).

- **Pourquoi ?**

Cette information permet à la LNH de faire la promotion de la rencontre, d'éventuellement la reprendre sur ses supports digitaux et d'envisager des synergies de communication avec les clubs voire des diffuseurs locaux ou nationaux. Par ailleurs, par ce formulaire, le club s'engage à respecter les conditions de captation et de diffusion des images de la rencontre qui sont décrites ci-après.

2. RESPECTER LES EXIGENCES DU CAHIER DES CHARGES MARKETING DE LA LNH

- **Qu'est-ce ?**

Pour chaque compétition, un cahier des charges a été adopté par le comité directeur. Il permet d'harmoniser les conditions d'accueil des rencontres et notamment l'exploitation des terrains (sols et abords). L'application de ce cahier des charges est donc d'autant plus importante si la rencontre est diffusée sur un média. Il en va de l'image de la division et de notre capacité commune à la valoriser au bénéfice des clubs.

- **Où trouver le cahier des charges marketing ?**

Sur le site de la LNH dans la rubrique textes officiels, sur le HUB LNH.

- **Quelles sont les dispositions les plus importantes ?**

Toutes les dispositions sont importantes mais, en particulier, les dispositions relatives au terrain dont l'obligation de tracé unique, incontournable si le club veut diffuser une rencontre.

3. PRODUIRE LA RENCONTRE DANS LES STANDARDS MINIMUM DE PRODUCTION ET DE DIFFUSION.

- Pourquoi ?

Car, progressivement, tout le handball professionnel doit se retrouver sur des standards communs de qualité, éprouvés avec les diffuseurs spécialisés et tendre ainsi vers une certaine uniformité du produit afin que le fan sache d'un coup d'œil quelle compétition il regarde. Une bonne qualité de production est également le meilleur moyen d'élargir notre diffusion et de nous démarquer de la concurrence.

- Où trouver ces standards ?

Ces standards se trouvent détaillés ci-dessous.

Ils précisent notamment les minimums à respecter, en termes de moyens et de plan de production, mais aussi de commentaires, de bande passante pour la connexion ou encore d'habillage TV fourni par la LNH.

- Quid si je charge un prestataire de produire cette rencontre ?

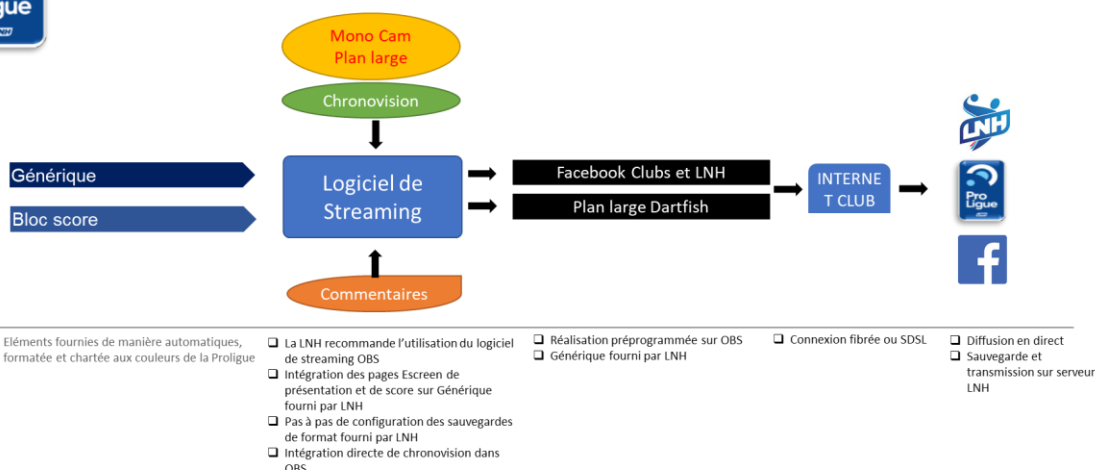
C'est tout à fait possible. Ce prestataire devra alors respecter les standards tandis que les services de la LNH se tiennent à disposition pour l'y aider (et même permettre d'aller au-delà en fonction des moyens techniques dont il dispose). Le prestataire sera soumis, en matière de diffusion, aux conditions du cahier des charges et notamment respecter scrupuleusement le ou les canaux de diffusion autorisés par la LNH.

Puis je aller au-delà de ces standards ?

Bien sûr, c'est pour cela, qu'au-delà d'un standard minimum, vous sont proposées ci-contre des options et recommandations sur chaque item. D'ailleurs, trois niveaux de production ont été identifiés. Ils permettent, selon les moyens matériels et humains disponibles, selon l'évolution des clubs de choisir, au moment de sa demande de captation, son mode de production (Standard – Medium – Premium).



PRODUCTION STANDARD – 1 Caméra

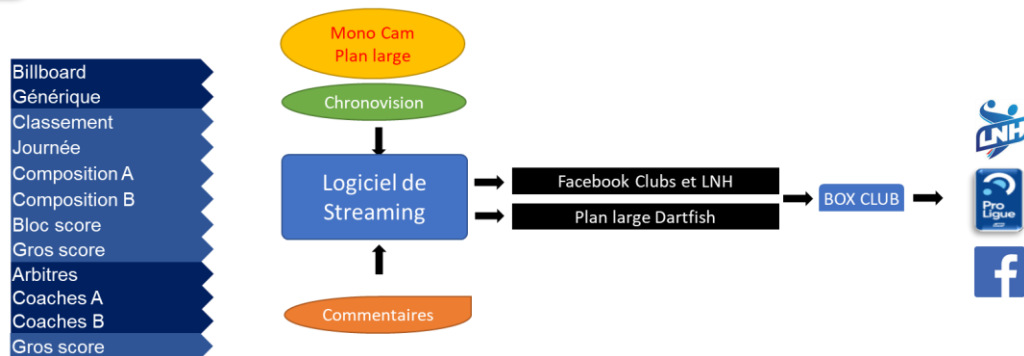


La production « standard » doit comporter à minima :

- Le générique ProLigue en entrée et sortie de programme
- Le bloc score ProLigue durant toute la rencontre
- Le commentaire de la rencontre
- La diffusion et le crosspost vers le club adverse et LNH



PRODUCTION MEDIUM – 1 caméra



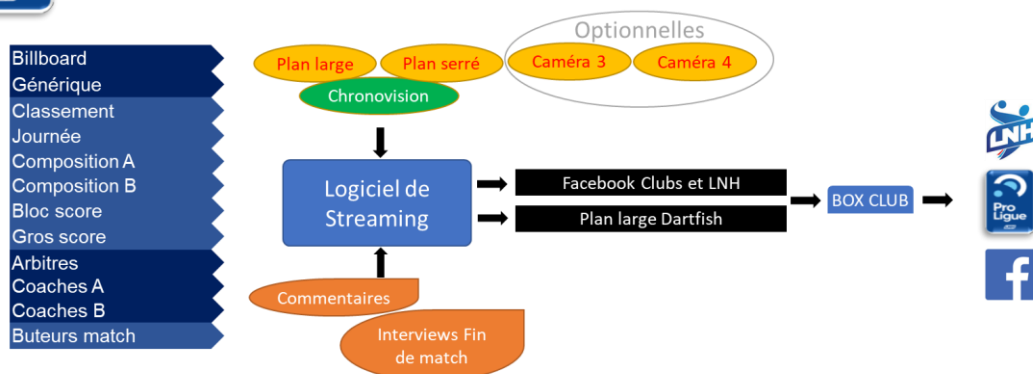
- | | | | | |
|--|--|---|---|---|
| ☐ Eléments fournis de manière automatiques, formatée et chartée aux couleurs de la Proligue | ☐ La LNH recommande l'utilisation du logiciel de streaming OBS | ☐ Réalisation préprogrammée sur OBS
☐ Générique fourni par LNH
☐ Pas à pas de configuration des sauvegardes de format fourni par LNH | ☐ Connexion fibrée ou SDSL | ☐ Diffusion en direct
☐ Sauvegarde et transmission sur serveur LNH |
| | ☐ Intégration des pages Escreen de présentation et de score sur Générique fourni par LNH
☐ Pas à pas de configuration des sauvegardes de format fourni par LNH
☐ Intégration directe de chronovision dans OBS | | | |

La production « medium », en plus des éléments standard comporte à minima :

- L'intégration d'éléments d'habillage directement disponible sur OBS
- Billboard club
- Gros score – temps mort



PRODUCTION PREMIUM – 2, 3, ou 4 caméras



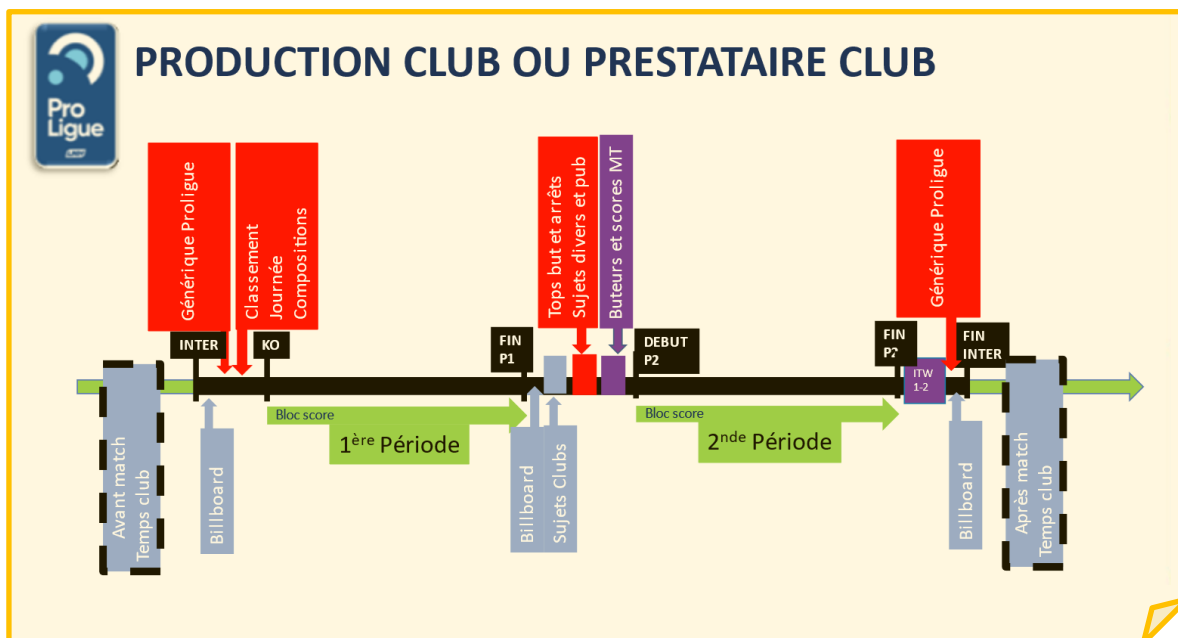
- | | | | | |
|--|--|---|---|---|
| ☐ Eléments fournis de manière automatiques, formatée et chartée aux couleurs de la Proligue | ☐ Réalisation préprogrammée sur OBS
☐ Générique fourni par LNH
☐ Intégration directe de chronovision dans OBS
☐ Poste commentateurs 3 entrées | ☐ Réalisation préprogrammée sur OBS
☐ Générique fourni par LNH
☐ Pas à pas de configuration des sauvegardes de format fourni par LNH | ☐ Connexion fibrée ou SDSL | ☐ Diffusion en direct
☐ Sauvegarde et transmission sur serveur LNH |
|--|--|---|---|---|

La production « premium » en plus des éléments medium comportera à minima :

- Une production 2 caméras (à minima plan large et plan serré).

Le schéma ci-dessous présente les éléments structurant le programme créé d'un match :

- En Rouge, les éléments fournis par la LNH
- En gris, les éléments pouvant être intégrés au programme par le club,
- En Violet, des éléments facultatifs et/ou temps d'interviews
- En vert, les périodes de jeu sans possibilité de promotion à l'écran
- En noir, les balises de début et fin de programme et mi-temps.



4. RESPECTER LE CONDUCTEUR

▪ Qu'est-ce ?

Le conducteur d'une rencontre est, en résumé, la planification de la diffusion de la « prise d'antenne » à son rendu. Le conducteur de la ProLigue se trouve ci-après.

▪ Pourquoi ?

Le conducteur de ProLigue a été élaboré en tenant des demandes des clubs. Il permet de mettre en avant les différentes facettes de l'activité des clubs (et notamment du club recevant), tout en ne faisant pas du moment du match proprement dit une publi-promotion afin de conserver une certaine neutralité permettant ainsi une exploitation au-delà des supports du seul club recevant. Par ailleurs, le respect d'un conducteur permet d'harmoniser le déroulé d'une diffusion de rencontre et de bien déterminer les espaces temps qui pourront être consacrés à l'exploitation publicitaire.

▪ Puis je légèrement « sortir » de ce conducteur ?

Non, le principe d'une construction de programme proposant un rythme similaire à tous est un des fondements de la chaîne de valeur du produit ProLigue, à l'instar de la Ligue Moly StarLigue.

CONDUCTEUR COMMUN A TOUS LES MATCHS

PRODUCTION STANDARD			PRODUCTION MEDIUM & PREMIUM		
KO - 8:00	BILLBOARD CLUB	SYNTHE CLUB	KO - 8:00	BILLBOARD CLUB	SYNTHE CLUB
	GENERIQUE PROLIGUE	SYNTHE LNH		GENERIQUE PROLIGUE	SYNTHE LNH
KO - 7:00	PROTOCOLE ENTREE JOUEURS	LIVE	KO - 7:00	PROTOCOLE	LIVE
				ENTREE JOUEURS	
				CLASSEMENT	SYNTHE LNH
				JOURNEE	SYNTHE LNH
				COMPO A	SYNTHE LNH
				COACH A	SYNTHE LNH
				COMPO B	SYNTHE LNH
				COACH B	SYNTHE LNH
				ARBITRES	SYNTHE LNH
KO - 2:00	FIN DU PROTOCOLE		KO - 2:00	FIN DU PROTOCOLE	
KO	1ère MT	BLOC SCORE	KO	1ère MT	BLOC SCORE
				GROS SCORE TPS MORT	SYNTHE LNH
KO + 30'	Fin 1ère MT	BLOC SCORE	KO + 30'	GROS SCORE 1ère MT	SYNTHE LNH
			KO MT + 1'	BILLBOARD CLUB	SYNTHE LNH
			KO MT + 2'	SUJETS CLUB ET PUBS	
			KO MT + 7'	SUJETS LNH	
KO + 50'	2ème MT	BLOC SCORE	KO MT + 12'	STATS	SYNTHE LNH
			KO + 50'	SCORE MATCH	SYNTHE LNH
KO + 85'	FIN MATCH	BLOC SCORE		GROS SCORE TPS MORT	SYNTHE LNH/CLUB
	ITW / BACK DROP		KO + 85'	GROS SCORE FIN MATCH	BLOC SCORE
	GENERIQUE PROLIGUE	SYNTHE LNH		ITW / BACK DROP	
	BILLBOARD CLUB	SYNTHE CLUB		GENERIQUE PROLIGUE	SYNTHE LNH
				BILLBOARD CLUB	SYNTHE CLUB

5. DIFFUSER LA RENCONTRE UNIQUEMENT SUR LES SUPPORTS AUTORISÉS

- Pourquoi limiter les supports de diffusion ?

Car il faut mener les fans vers les carrefours d'audiences identifiés comme porteurs et respectant l'image du championnat, à des conditions techniques maîtrisées et permettant à terme de monétiser la diffusion sans qu'un éventuel diffuseur intéressé ait la perception d'un far West où chacun diffuse ce qu'il veut, comme il veut, où il veut.

- Quels sont ces supports coté clubs ?

Exclusivement le site internet du club et le Facebook officiel du club.

- Le club adverse peut-il diffuser la rencontre ?

Oui. Le club visité qui produit ou fait produire la rencontre par un prestataire pourra la crossposter sur le canal du réseau Facebook du club adverse.

- Qui d'autres peut exploiter ces images ?

Personne sans l'autorisation de la LNH. Les clubs et/ou des prestataires ne peuvent diffuser ou partager un flux d'une rencontre sur d'autres canaux que ceux pour lequel (lesquels) ils ont été autorisés.

Si un accord est donné par la LNH, la mise à disposition du signal sera effective dans le strict respect de l'autorisation de production et de diffusion de la Ligue Nationale de Handball. Cette autorisation définira notamment le Périmètre de l'accord, le Territoire, la Durée et les engagements de diffusion.

- Puis je diffuser sans limite de temps sur mes supports ?

Oui sur les supports non linéaires (quand le fan décide du moment où il regarde : replay etc..). Cependant, pour les diffusions en différé et en intégralité sur des supports linéaires, une telle diffusion doit intervenir au plus tard la veille du match officiel suivant auquel participe l'équipe.

IMPORTANCE DE LA QUALITE DE LA BORNE PASSANTE

▪ **Pourquoi ?**

L'agrégation des besoins connectiques des organisateurs, des médias et du grand public font simultanément grimper les besoins de transmission. Or, ces besoins dépassent souvent les capacités réseaux disponibles altérant notamment la transmission des flux vidéo, celui de votre diffusion et des ayants-droit attachés (LNH, Club, ...).

• **Comment ?**

Aussi, il convient de distinguer le flux vidéo des autres besoins afin de garantir « une bande passante » la plus performante possible. Dans le cas où l'infrastructure où le club disposerait d'une fibre proposant à minima 30 mégas linéaires (montée/descente), il conviendra de compartimenter les besoins pour garantir une remontée à minima de 20 mégas pour la production.

• **Un écueil à éviter ?**

La diffusion en streaming nécessite une connexion fiable de plusieurs mégas. Les connexions ADSL classiques ne suffisent plus à répondre aux besoins de transmission d'une rencontre. Le déploiement de la fibre est désormais très avancé. La transmission via la 4G non professionnelle a permis, notamment à l'occasion des matches à huis clos ou à jauge réduite de disposer d'un canal suffisant pour une retransmission en streaming.

Cette solution deviendra insuffisante dès le retour massif du public dans les salles, des besoins médias et accueil grand public (contrôle d'accès, monétique, boutique, usage des smartphones par le public).

• **La fibre pour se donner toutes les chances de répondre aux besoins ?**

Son accès est désormais possible pour la quasi-totalité des clubs LNH. En fonction de l'abonnement souscrit (à partir de 40€/mois), les capacités offertes couvrent les besoins de transmissions et de mise à disposition de contenus ravis vitesses d'envoi et de réception data, « de la qualité du tuyau ».

Elle devient donc la norme pour servir et transmettre dans des qualités optimisées des contenus attrayants



QUESTIONS PRATIQUES

- **Une diffusion de la rencontre en intégralité me dispense t'elle des obligations sportives de filmer la rencontre ?**

Non, les obligations et modalités de captation ainsi que les plans nécessaires Pour les besoins sportifs (entraîneurs et commissions en particulier) ne sont pas couverts par une captation visant le grand public.

- **Suis-je obligé de faire commenter les rencontres ?**

Les rencontres sont produites avec l'habillage ProLigue, à minima pour les captations de type « basiques », plus riches pour les captations de types Medium et Premium. Dans toutes ces configurations, le commentaire de la rencontre est indispensable pour obtenir l'autorisation de la LNH de diffuser.

- **La LNH peut-elle m'aider à produire les rencontres ?**

La LNH fournit à tous les clubs une solution logicielle de captation et de diffusion incluant :

- Un pas à pas pour configurer la captation (raccordement caméras, son, chronovision)
- Une préprogrammation des différentes scènes d'habillage du programme (génériques, classement, journées, équipes et coaches, bloc score, gros score, arbitres, stats, buteurs) qui sont autant d'éléments.

La LNH se tiendra prête à l'occasion de rencontres de préparation notamment pour tester et roder le dispositif de diffusion, les créations de contenus à livrer.

- **Puis-je incruster des partenaires du clubs au cours de la diffusion ?**

Des espaces dédiés à la communication partenaires sont intégrés au programme.

- 2 Billboard (3 passages de 15 secondes)
 - Début du signal INTER juste avant le générique ProLigue
 - Mi-temps après le départ des joueurs du terrain
 - Fin de programme après le générique ProLigue avant la fin du signal INTER
- Une séquence de 5mn dédiée à la mise en avant des partenaires du club
 - Séquence débutant après les Billboard Mi-temps
 - La LNH privilégie la mise en avant des partenaires à travers des sujets les mettant en avant avec le club (liens entre le club et le partenaire, mise en situation...).
 - Des spots de pub pourront être intégrés dans cette séquence. (Attention néanmoins au risque d'être détecté par les algorithmes des réseaux sociaux interrompant la diffusion.

JE SUIS UN CLUB ET JE VEUX PRODUIRE PUIS DIFFUSER DES EXTRAITS DE MATCH POUR UNE DIFFUSION PUBLIQUE EN DIRECT, EN DIFFÉRÉ OU QUASI DIRECT

Le Club recevant et/ou le Club visiteur peut capter et diffuser, à destination du grand public, des extraits d'Images de Match dans les conditions suivantes :

- **Cahier des charges Marketing :**

Le club recevant devra respecter le Cahier des Charges Marketing applicable à la ProLigue sous peine qu'aucun des clubs concernés ne puisse diffuser des extraits.

- **Habillage audiovisuel :**

Pour toute diffusion publique des Images de Matches, le Club devra faire figurer sur ces Images, autant que possible et de manière permanente et visible, le logo de la compétition en bas à droite de l'image. L'habillage TV du championnat fourni par la LNH devra alors être utilisé. Pour les images de matches diffusées en quasi direct (pendant la rencontre), le club pourra ne pas faire figurer le logo de la compétition en bas à droite de l'image. Il fera ses meilleurs efforts pour tagger « ProLigue » en compléments des tags utilisés habituellement par le club.

- **Outils :**

Le Club recevant doit s'assurer que les Bonnettes, fournies par la LNH, seront utilisées sur les micros des commentateurs dont l'image sera, le cas échéant, captée et/ou sur les micros qui seront utilisés pour les interviews qu'ils soient réalisés en direct dans le cadre du production club en qualité « Premium » ou enregistrées et diffusées plus tard.

En tant que diffuseur, le club peut utiliser son propre flag à condition que seul son logo et son nom figurent sur le support et qu'il soit utilisé avec la bonnette ProLigue tout au long du programme (de la prise d'antenne au rendu d'antenne après les interviews). Le BAT du flag devra être validé par la LNH avant toute utilisation.



- **Supports de diffusion :**

La diffusion des extraits peut se faire uniquement sur les Outils Digitaux du Club (site internet et réseaux sociaux officiels du club).

- **Nombre et durée des extraits :**

Le nombre d'extraits exploitables est limité et dépend du moment de la diffusion de ces extraits. Si la diffusion des extraits a lieu :

- Pendant que le match se déroule (« direct » ou « quasi direct ») : par mi-temps, un maximum de 5 extraits de 10 seconds maximums peut être diffusé sur les supports digitaux du club ;



- Après la fin du Match : la diffusion d'extraits est limitée à une durée de 3 minutes maximum chacun dans une limite totale de 10 minutes d'extraits par Match.

- **Qui d'autres peut exploiter ces extraits ?**

Personne sans l'autorisation de la LNH. Les clubs et/ou des prestataires ne peuvent diffuser ou partager un flux d'une rencontre sur d'autres canaux que ceux pour lequel (lesquels) ils ont été autorisés.

En cas d'accord de la LNH, celle-ci définira notamment le Périmètre de l'accord, le Territoire, la Durée et les engagements de diffusion.

JE SUIS UN CLUB ET JE VEUX CAPTER DES IMAGES D'AMBIANCE ET FAIRE DES INTERVIEW DES ACTEURS DE LA RENCONTRE DE LA PROLIGUE

INTERVIEW

- **Pas d'autorisation nécessaire :**

Les clubs sont autorisés à capter et diffuser en différé ou en direct des Images d'Interview sans demander d'autorisation particulière.

- **Panneau d'interview :**

En cas d'interview d'un ou plusieurs joueurs et/ou entraîneurs sur le terrain ou en bord de terrain lors d'une rencontre, l'interview captée doit impérativement être réalisée devant le panneau officiel de la compétition.

- **Habillage**

La ProLigue, dispose d'un habillage complet mis à disposition des clubs répondant à l'ensemble des besoins de production :

- Pour les images d'ambiance et d'interview, des cartouches permettant d'illustrer ces sujets sont disponibles. Facilement intégrables, des supports techniques sont disponibles (source Video School – disponibles dans l'espace média du Hub LNH)..
- Pour les clubs et des prestataires régionaux, les éléments d'habillage sont générés automatiquement et intégrables soit directement à partir d'une page web dédié à chaque affichage, soit en générant des visuels JPEG à insérer au programme. Un document récapitulatif. Un pas à pas est disponible sur le hub LNH dans la rubrique Espace média et le dossier « Non-Détenteur de Droits ».
- Pour les rencontres, la charte de réalisation prévoit une charte compatible avec la production broadcast généralement utilisée par les principaux diffuseurs nationaux accompagnée d'un document récapitulant les caractéristiques de chaque élément.

- Le Club recevant doit s'assurer que **les Bonnettes**, fournies par la LNH, seront utilisées sur les micros dont l'image sera captée et seront utilisés pour les éventuelles interviews.

- **Mise à disposition des images :** les images doivent être livrées à la LNH afin de créer une bibliothèque de contenus disponibles au plus grand nombre (récupération, montage, diffusion tout support). Les standards sont les suivants :

- Format de base des éléments : Codec : H264 – MPEG-4 AVC
- Type : Vidéo
- Résolution vidéo :
 - Minimum 720P – Format HD (1280 x 720 pixels) ips 25 ou 30
 - Idéal : 1080P – Format full HD (1920x1080 pixels) ips 25 ou 30 (ips = image par seconde)



Les liens de connexion du serveur LNH seront communiqués aux clubs avant le début des compétitions.

CONSEILS PRATIQUES POUR LES INTERVIEWS

En direct, inclus dans le programme, il s'agira de disposer de l'équipement avec notamment un micro et la capacité de mixer le son de l'interview (console au poste commentateur).

Idéalement l'interview fin de match fait 1mn30 par joueur. Une ou deux questions pour garder la réaction « à chaud » du match.

Chaque club a pu au cours de la saison 20-21, former un de ses communicants à la création de reportages, de sa préparation, à la réalisation des interviews, au montage jusqu'à sa diffusion et sa mise à disposition.

Différentes fiches conseils présentent fondamentaux et astuces pour réussir des interviews et reportages de bonne facture. Ces éléments sont disponibles sur le HUB LNH dans l'espace médiathèque LNH.

- Enregistrer sa voix en Off
- Transférer ses rushes sur un ordinateur
- Astuces reportages
- Micros et prises de son
- Température de couleur vidéo
- Valeurs de plan et cadrages
- Bonne méthode pour monter

Les clubs n'ayant pas participé aux modules de formation à la création de reportage lors de la saison 2020-2021 seront invités en priorité à participer aux sessions 2021-2022.

IMAGES D'AMBIANCE

Les Clubs peuvent librement capter et exploiter des Images d'Ambiance (public, arrière des bancs, animateurs, joueurs en tribune etc...) sans avoir à effectuer une demande d'autorisation auprès de la LNH.

Les conditions suivantes doivent toutefois être respectées :

- Par principe, le champ terrain et donc la captation du match sont interdits. La vue du terrain peut néanmoins se trouver en arrière-plan d'une Interview de spectateur, d'une tribu ou groupe de spectateurs, d'une zone de supporters.
- Une attention particulière sera portée à la qualité du son enregistré (mixage, saturation, micro-main...).
- Conditions d'exploitation : les clubs peuvent utiliser ces images pour une diffusion publique sous forme d'extraits à l'issue de la rencontre ou durant la rencontre, en direct ou quasi direct. Dans ces deux derniers cas, il faut respecter la limite de : 10 extraits de 10 seconds maximums par rencontre (6 par mi-temps maximum).
- Mise à disposition des images : les images doivent être livrées à la LNH afin de créer une bibliothèque de contenus disponibles au plus grand nombre (récupération, montage, diffusion tout support). Les standards sont les suivants :
 - o Format de base des éléments : Codec : H264 - MPEG-4 AVC
 - o Type : Vidéo
 - o Résolution vidéo :
 - o Minimum 720P – Format HD (1280 x 720 pixels) ips 25 ou 30
 - o Idéal : 1080P – Format full HD (1920x1080 pixels) ips 25 ou 30



(ips = image par seconde)

Les liens de connexion du serveur LNH seront communiqués aux clubs avant le début de saison.

L'habillage de la ProLigue est décliné dans un format digital facile à intégrer sur les supports. Aussi, les sujets livrés par les clubs ou les prestataires feront leurs meilleurs efforts pour intégrer ces éléments d'habillage sur :

- Le (ou les) résumé(s) de la rencontre ;
- L'action ou les actions du match (une action spectaculaire (but, arrêt ou arrêts consécutifs, interception puis son prolongement, geste technique rare) ou toute action cocasse, drôle, insolite. Cette action est proposée dans son intégralité sans coupure) ;
- Les interviews.

UN DIFFUSEUR TIERS (TV LOCALE VOIRE NATIONALE, SITE INTERNET OU AUTRE) SOUHAITE DIFFUSER – EN DIRECT OU EN DIFFÉRÉ – UNE OU DES RENCONTRES EN INTÉGRALITÉ.

Rappel : la LNH est seule propriétaire des images de Matches En conséquence, la LNH est seule habilitée à exploiter (et à commercialiser) les droits d'exploitation audiovisuelle des Matches. Dès lors, un diffuseur tiers doit recueillir l'accord de la LNH s'il veut exploiter des images de match.

DEMANDE D'AUTORISATION

Il reviendra à la LNH, en concertation avec le club, d'autoriser un tiers à diffuser une rencontre et de déterminer les conditions qui conviennent en fonction notamment du support de diffusion (TV, site internet etc..) et des accords qui auraient pu être conclus à date ou encore des possibilités de Co-diffusion. Cette autorisation pourra valoir pour une ou plusieurs rencontres. La demande doit être effectuée de la manière suivante :

- Envoi d'une déclaration d'intérêt par mail précisant les grands traits de la demande, ses coordonnées de contact à la LNH.
- Transmission du formulaire de demande de captation pour non-détenteur de droits
- Vérification de la qualité du demandeur, envoi des éléments techniques à mettre en place.
- Si la demande est acceptée, un accord type est proposé comprenant :
 - Le conducteur type
 - Le plan de captation adaptés au moyens déployés
 - Les Eléments d'habillage
 - La Liste et conditions de livraison des éléments (Programme, clean, résumé,).
 - Les Conditions de captation, diffusion et transmission

CONDITIONS D'EXPLOITATION

Les éléments décrits ci-dessous ont vocation à présenter succinctement les grands traits d'un accord de diffusion qui seront dans un protocole d'accord entre la LNH et le média tiers (ou NDD : non détenteur de droits contrairement au diffuseur officiel).

Le Média Non-Détenteur de Droits peut capter des Images de Match et/ou des Images d'Ambiance pour une diffusion en intégralité, en direct ou en différé, dans les conditions suivantes :

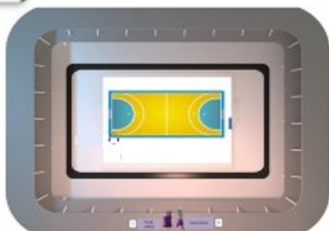
- Obtention d'une autorisation préalable pour la captation des Images de Match adressée à la LNH au plus tard 5 jours avant la date du Match en utilisant le formulaire figurant en Annexe du présent Cahier des Charges. Cette autorisation sera accordée par la LNH en tenant compte de la configuration de la salle, du dispositif de production et du respect du maximum de conditions figurant au sein du présent Cahier des Charges ;
- Pas d'association des Images avec un tiers, sauf autorisation préalable de la LNH

- Possibilité de diffuser le Match en direct ou en différé ; en cas de diffusion en différée sur un Service Linéaire, une telle diffusion doit intervenir au plus tard la veille de la prochaine Journée de la Compétition concernée.
- Le Club doit être en conformité avec les exigences du Cahier des Charges Marketing de la LNH applicable à la compétition concernée.
- Habillage audiovisuel : Pour toute diffusion publique des Images de Matches, le NDD devra faire figurer sur ces Images, de manière permanente et visible, le logo de la compétition en bas à droite de l'image.
- Le jour du Match, le Club recevant doit s'assurer que les Bonnettes, fournies par la LNH, seront utilisées sur les micros des commentateurs dont l'image sera captée, le cas échéant, et/ou sur les micros qui seront utilisés pour les interviews.
- Le NDD mettra à la disposition de la LNH le Signal produit du Match, de manière à permettre au Diffuseur Officiel et/ou à la LNH, s'ils le souhaitent, de co-diffuser ce Match.

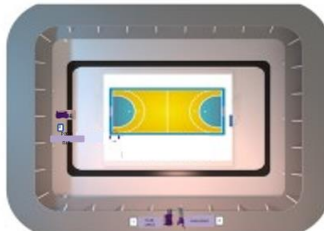


PLAN TYPE D'EMPLACEMENT DES CAMERAS

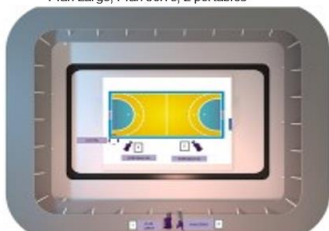
Plan 2 CAM
Plan Large, Plan serré



Plan 3 CAM
Plan Large, Plan serré, 1 pêcheur



Plan 4 CAM
Plan Large, Plan serré, 2 portables

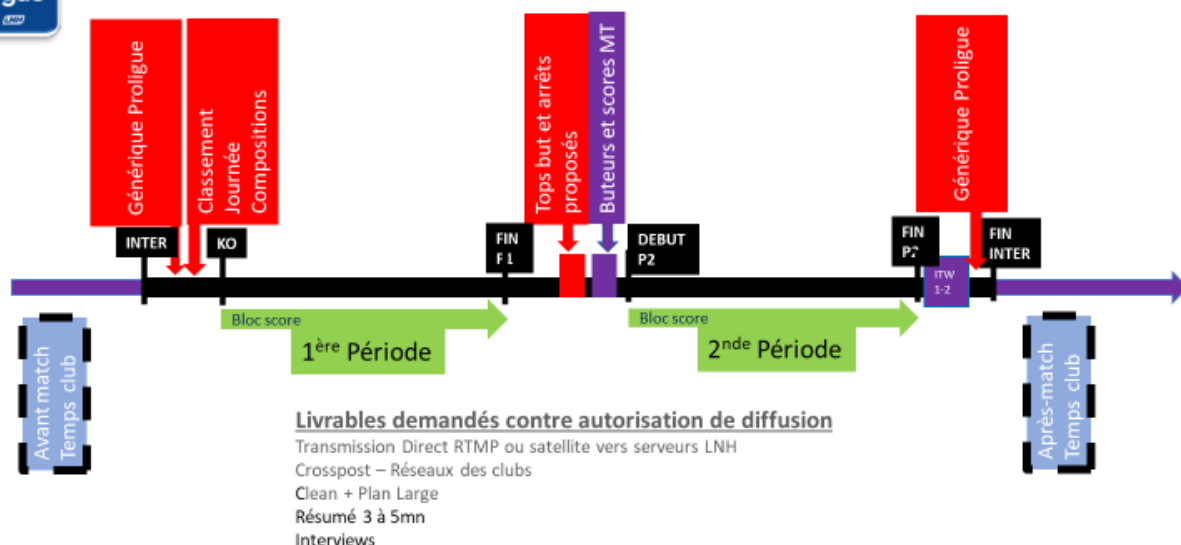


PLAN 5 CAM
Plan Large, Plan serré, 2 portables, 1 pêcheur





PRODUCTION MEDIA NATIONAL OU REGIONAL



Dans le cas d'une production et d'une diffusion par un média régional ou national, le diffuseur pourra utiliser ses flag micro personnalisés sous la bonnette ProLigue.



CAPTATION ET EXPLOITATION D'IMAGES PAR DES NON DETENTEURS DE DROITS (NDD) POUR UNE DIFFUSION SOUS FORME D'EXTRAITS

Lorsque le Match n'est diffusé ni par le Diffuseur Officiel ni par la LNH, les Médias Non-Détenteurs de Droits peuvent capter pour diffusion des Images de Match sous forme d'extraits dans les conditions qui suivent.

Tout non-respect des conditions prévues ci-après sera susceptible d'entraîner, outre les sanctions financières prévues dans le barème figurant en Annexe, un refus et/ou un retrait d'accréditation.

IMAGES DE MATCH

DROIT À L'INFORMATION

Pour toute diffusion de brefs extraits d'Images de Match dans le cadre du droit à l'information du public en matière sportive, tel que défini par la délibération du Conseil Supérieur de l'Audiovisuel n° 2014-43 du 1^{er} octobre 2014, le Médias Non-Détenteur de Droits éligible selon cette délibération pourra exploiter les images de matches produite par le club ou par lui-même.

EXPLOITATION DES IMAGES DE MATCH SOUS FORME D'EXTRAITS EN DIFFÉRÉ OU EN QUASI DIRECT

Au-delà du droit à l'information, dans le respect des droits d'exploitation audiovisuelle concédés au Diffuseur Officiel, la LNH consent à titre non exclusif à des Médias Non-Détenteurs de Droits des droits de diffusions des Images de Match (produites par le club ou par le Non-détenteur de droits) comme suit :

- Le Médias Non-Détenteur de Droits devra faire une demande auprès de la LNH. Toute concession accordée par la LNH fera l'objet d'un accord entre les parties. La demande d'autorisation auprès de la LNH, au plus tard 5 jours avant la date du Match, en utilisant le formulaire figurant en Annexe. L'autorisation sera délivrée par la LNH en tenant compte notamment de la configuration de la salle et du dispositif de production.
- Exploitation des images, pendant le match : quasi direct limité à 5 extraits de 10 secondes chacun, la dernière minute de la rencontre ne pouvant faire l'objet que d'un extrait. Tous les extraits diffusés à destination des réseaux sociaux devront être taggés à minima ProLigue.
- Exploitation des images, après la fin du match : Cinq (5) minutes maximums d'Images de Matches par Journée de compétition, portant sur des extraits de trois (3) Matches au maximum et dont la durée de l'extrait pour chaque Match ne pourra pas dépasser trois (3) minutes. La diffusion de ces extraits devra intervenir dans un programme d'intervention générale ou multi-sportive après minuit le soir du dernier Match de la Journée de Compétition, y compris si un Match a été décalé postérieurement ;
- Apposition du logo ProLigue sur les Images de la compétition en bas à droite de manière visible et permanente ;
- Pas d'association des Images avec un tiers, sauf autorisation préalable de la LNH

IMAGES D'INTERVIEW ET D'AMBIANCE

INTERVIEW

Le Média Non-Détenteur de Droits ainsi que les clubs sont autorisés à capter et diffuser en différé ou en direct des Images d'Interview sans demander d'autorisation particulière.

En cas d'interview d'un ou plusieurs joueurs et/ou entraîneurs sur le terrain ou en bord de terrain, l'interview captée doit impérativement être réalisée devant le panneau officiel de la compétition.



En cas de non-respect de cette obligation, le Club encourt une sanction financière prévue par le barème figurant en Annexe du cahier des charges.

- **IMAGES D'AMBIANCE**

Les NDD peuvent librement capter et exploiter des Images d'ambiance pour une diffusion publique sous forme d'extraits à l'issue de la rencontre ou durant la rencontre, en quasi direct. Dans ce dernier cas, la limite de 10 extraits de 10 seconds maximums par match s'impose.



FORMULAIRE DE DEMANDE D'AUTORISATION DE TOURNAGE POUR LES NON DETENTEURS DE DROITS DISPONIBLE DANS L'ESPACE MEDIAS LNH

Les informations collectées dans ce formulaire vont permettre à la LNH :

- De répertorier et d'autoriser ou non les tournages sur les rencontres des compétitions officielles de la LNH ;
- D'avoir la capacité de contacter le responsable et/ou les personnes présentes sur site en cas de problème ou de non-respect des conditions de captation et d'exploitation des images.

Ces informations seront transmises par mail au club recevant lors de la rencontre concernée par la demande d'autorisation de tournage. Elles seront également manipulées par les salariés de la LNH.

Toutes les informations collectées via ce formulaire et permettant d'identifier des personnes physiques seront stockées jusqu'à la fin de la saison en cours, puis anonymisées.

Adresse Email * :

Quel type de média représentez-vous ? *

- ☐ Chaîne TV
- ☐ Média web (site internet, réseau social, chaîne YouTube, etc.)
- ☐ Autre :

Précisez le nom du média :

Nom & prénom(s) du responsable concerné par le tournage au sein du média *

Match(es) concerné(s) par votre demande

Quel est l'événement ou la compétition concerné(e) par le tournage ? *

- ☐ Liqui Moly StarLigue
- ☐ ProLigue - Phase régulière & barrages
- ☐ Coupe de la Ligue
- ☐ Trophée des Champions
- ☐ Final4 de Coupe de la Ligue
- ☐ Finales de ProLigue

Précisez la date de la rencontre *

Souhaitez-vous prolonger le périmètre de votre demande à l'ensemble des matchs à domicile du club dans cette compétition pendant la saison en cours ? * Oui - Non



Nature des images vidéo captées

Quel genre d'images souhaitez-vous capturer ? *

- ☐ Interview/réaction terrain ou bord terrain
- ☐ Images d'ambiance (tout sauf terrain pendant la durée du match ou du direct si la rencontre est diffusée)
- ☐ Extraits de match (uniquement si match non-diffusé par le Diffuseur Officiel de la LNH)
- ☐ Captation et retransmission en live de la totalité du match (uniquement si match non-diffusé par le Diffuseur Officiel de la LNH)

Si vous faites partie d'un média local, souhaitez-vous avoir accès aux images que le diffuseur officiel (Liqui Moly StarLigue et Coupe de la Ligue) met à disposition des médias non-détenteurs de droits dans le cadre du droit à l'information ? *

■ INFORMATIONS UTILES - IMAGES D'AMBIANCE

Les images devront être captées de manière à ne pas gêner le déroulement sportif de la rencontre et de l'événement.

Vous veillerez à ne gêner la vue d'aucun spectateur.

Interview & réaction terrain ou bord terrain

Les images devront être captées devant un panneau d'interview officiel de la compétition. Ce panneau sera mis à disposition par l'organisateur de la rencontre, sur le lieu de son choix, qu'il vous communiquera le jour du match. Il s'agit généralement de la zone mixte. En fin de match, vous devrez laisser la priorité aux équipes du Diffuseur Officiel et ne pas tenter de capturer les interviews que ses équipes réaliseront.

Si vous souhaitez capturer uniquement des interviews/réactions en zone mixte ou en salle de presse, vous n'avez pas besoin de remplir de faire une demande d'autorisation de tournage auprès de la LNH.

Je m'engage à respecter ces conditions de tournage. *

■ CADRE D'EXPLOITATION DES IMAGES CAPTEES

Dans quel cadre les images captées seront-elles utilisées/diffusées ? *

- ☐ Journal télévisé
- ☐ Webzine
- ☐ Réseau social
- ☐ Autre :

A quelle date/heure aura lieu la première diffusion ?

Contact(s) au sein du média et présent(s) le jour du match



Nous stockons ces informations dans l'unique but d'être en capacité de contacter le responsable ou les personnes présentes sur site en cas de problème ou de non-respect des conditions de captation/exploitation des images. Ces informations seront détruites à la fin de la saison en cours.

Nombre de personnes présente sur site le jour de match (pour accréditation) *

Nom(s), prénom(s) et fonction(s) de ces personnes *

Indiquer un numéro de téléphone portable à contacter parmi ces personnes en cas de problème le jour de match *



FORMULAIRE DE DEMANDE D'AUTORISATION DE CAPTATION ET EXPLOITATION D'IMAGES D'AMBIANCE PAR UN CLUB

Nom & prénom(s) du responsable concerné par le tournage au sein du club

Match(es) concerné(s) par votre demande

Quel est l'événement ou la compétition concerné(e) par le tournage ? *

- ☐ Liqui Moly StarLigue
- ☐ ProLigue - Phase régulière & barrages
- ☐ Coupe de la Ligue
- ☐ Trophée des Champions
- ☐ Final4 de Coupe de la Ligue
- ☐ Finales de ProLigue

Précisez la date de la rencontre *

Souhaitez-vous prolonger le périmètre de votre demande à l'ensemble des matchs à domicile du club dans cette compétition pendant la saison en cours ? * Oui - Non

- ☐ Périmètre d'exploitation :

Le Club est autorisé à diffuser les extraits d'Images de Match précités sur les Outils Digitaux du Club, soit :

- ☐ Le Site Internet officiel du Club
- ☐ La Chaîne de Télévision du Club
- ☐ L'Application mobile du Club
- ☐ Le compte officiel du Club sur une Plateforme d'hébergement vidéo
- ☐ Les applications réseaux sociaux d'un club (vidéo native ou non), soit : Facebook, Twitter,
- ☐ L'Instagram, LinkedIn, Snapchat, TikTok (ou tout autre réseau social, sous réserve de l'accord de la LNH).

Autre(s) support(s) soumis à un accord spécifique de la LNH

ANNEXE 3: PRODUCTION DE CONTENUS CLUB

PRÉAMBULE

En complément des images de matchs, les vidéos présentant la vie des clubs et les acteurs du jeu sont devenues des éléments essentiels pour valoriser le handball professionnel, recruter de nouveaux fans, alimenter le parcours client des fans, et enfin pour promouvoir les offres commerciales des clubs.

Ce cahier des charges définit les spécifications des vidéos qui doivent impérativement être fournies à la LNH par les clubs participant aux compétitions officielles (« figures imposées »). Ce document décrit également quelques recommandations utiles pour généraliser au sein de l'ensemble des 32 clubs professionnels la mise en œuvre des bonnes pratiques en matière de création et de diffusion de contenus audiovisuels.

1. « FIGURES IMPOSEES »

1.1 MISE À DISPOSITION DES JOUEURS / ENTRAINEURS

Dans le cadre des magazines, programmes courts, séquences et/ou web séries produits par la LNH pour valoriser ses compétitions (ex : programme hebdomadaire « le débrief »), cette dernière sollicite régulièrement les clubs pour enregistrer en visio l'interview de joueurs et/ou entraîneurs.

Chaque club de Liqui Moly StarLigue ou de ProLigue s'engage à répondre positivement aux éventuelles sollicitations d'interviews émanant de la LNH, dans une limite maximum de 10 occasions au cours de la saison.

De son côté, la LNH veillera à programmer les interviews en dehors des contraintes du planning sportif des équipes, et à ne pas mobiliser le joueur ou l'entraîneur interviewé plus de 30 minutes.

1.2 CO-PRODUCTION DE PORTRAITS DE JOUEURS ET/OU D'ENTRAINEURS

Dans le cadre d'un projet ambitieux visant à combler le déficit de notoriété des joueurs et entraîneurs, et à promouvoir la qualité et l'intérêt de ces personnalités et de leurs parcours, chaque club proposera à la LNH les 2 acteurs du jeu qui, au sein de son effectif, incarnent le mieux l'ADN du club. Le choix du club s'orientera aussi vers 2 individus qui, en dehors de la sphère du handball, ont développé un projet autour d'une passion et/ou d'un engagement citoyen susceptibles de susciter l'intérêt du grand public.

Pour réaliser ce focus sur les « talents du hand pro », la LNH procédera à l'enregistrement et au montage d'interviews, et sollicitera par ailleurs les clubs pour le tournage et la récupération d'images d'illustrations.

Après post-production des sujets, ces derniers seront librement exploitables par la Ligue et les clubs concernés.



Pour ce faire, lors de l'envoi des besoins de rentrée à la LNH pendant la période estivale, les clubs devront indiquer les joueurs ou entraîneurs retenus et les raisons qui les ont conduit à faire ces choix.

1.3 TOURNAGES SUR PARIS

La LNH projette de mettre en ligne sur les réseaux sociaux de nouveaux formats destinés à faire découvrir au plus grand nombre la richesse de l'effectif des équipes pros (Ex : émission en direct sur Twitch). Dans cette perspective, profitant de leurs déplacements sur la région parisienne pour disputer des rencontres, les clubs accepteront les éventuelles sollicitations de la LNH pour réaliser des tournages dans les hôtels où séjournent les équipes la veille de leur match.

Les conditions de tournages seront définies en concertation étroite avec les clubs pour préserver au maximum le temps de repos des joueurs.

Par ailleurs la Ligue s'engage à ne pas solliciter un club plus de 2 fois au cours de la même saison.

Enfin, en ce qui concerne les clubs situés en région parisienne, les tournages pourront être organisés dans les mêmes conditions depuis les installations des équipes (bureaux ou enceinte sportive).

1.4 REPORTAGES THEMATIQUES

Dans le cadre de la valorisation de caractéristiques du handball professionnel, susceptibles de faciliter le recrutement de nouveaux fans, les clubs et la LNH font le choix de conjuguer leurs efforts pour produire des contenus sur des thématiques communes.

Parmi les thématiques prioritaires listées ci-dessous, chaque club, au cours de la saison s'engage à produire à minima 2 vidéos de 2 minutes environ chacune. Ces vidéos, sous forme de clip ou de reportage, rendront compte d'une action menée par le club.

Thèmes suggérés :

- Promotion des territoires et de leurs acteurs.
- Spectacle / animations dans la salle autour du match.
- Supporters / fête / convivialité.
- Zone verte / protection de l'environnement.
- Action citoyenne.
- Défi relevé par la mascotte du club à l'extérieur de l'enceinte sportive.

2. BONNES PRATIQUES

Sur la base des initiatives déjà prises par certains clubs ou par la LNH, ainsi que sur celle des résultats obtenus, cette seconde partie du cahier des charges passe en revue quelques recommandations dont pourrait s'inspirer la majorité des clubs, en fonction des ressources humaines et techniques potentiellement mobilisables sur les enjeux de communication.



2.1 AVANT-MATCH

Court sujet vidéo durant lequel le coach, un joueur ou un dirigeant présente les enjeux du match à venir, et une évaluation des forces en présence.

La prise de parole peut être étayée en utilisant les statistiques de la LNH.

2.2 DEBRIEF

A l'image de ce que réalise la LNH à l'issue de chaque semaine de compétition, le debrief est un retour en arrière sur les faits marquants de l'actualité sportive. A l'échelle d'un club, le commentaire du coach sur le dernier match disputé par l'équipe offre aux fans des éléments de décryptage qui renforcent sa proximité avec le club.

2.3 SEQUENCES « TOP BUTS / TOP ARRETS »

A l'issue de chaque match, en accédant à Dartfish TV, les clubs ont l'opportunité de sélectionner les meilleurs buts et arrêts, et de les proposer aux fans sur les réseaux sociaux sous forme de pastille de courte durée, éventuellement parrainée par un sponsor du club mis en avant dans un billboard.

2.4 STUDIO

Pour garantir des conditions de captation optimales (son, décor, lumière...) dans le cadre de la réalisation d'interviews et/ou de visios, les clubs feront leurs meilleurs efforts pour aménager un studio dans leurs locaux.

A titre indicatif, l'addendum du présent document précise quelques caractéristiques pour faciliter l'aménagement de ce local technique.

3. SANCTIONS

Le non-respect des obligations fixées par le Cahier des Charges vidéo entraînera le prononcé d'une sanction prévue en annexe du cahier des charges, à l'encontre du club concerné.

ADDENDUM 1 – AMENAGEMENT STUDIO

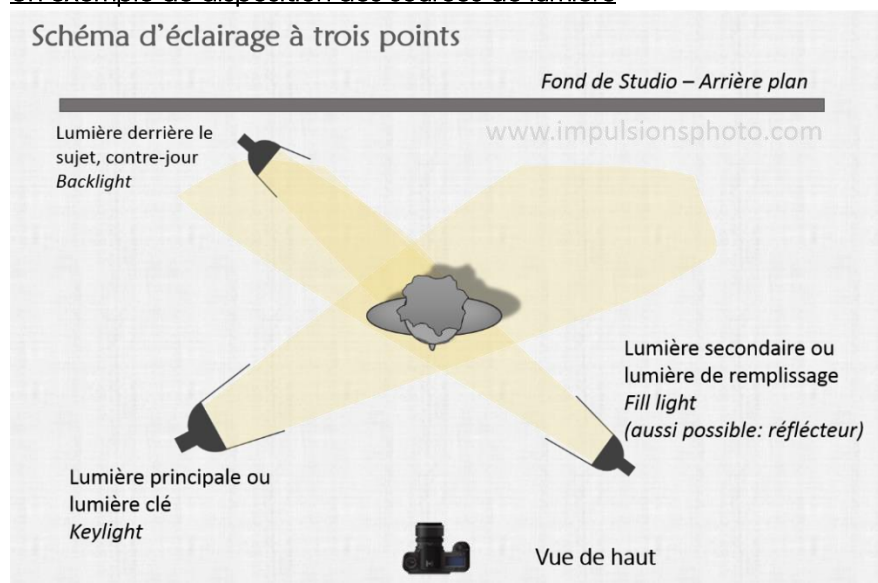
À titre indicatif, un local technique permettant la captation optimale d'interviews et/ou de visios doit à minima disposer :

- D'un environnement calme et d'un micro de bonne qualité (éviter les airpods / micro-cravate OK)
- D'un fond uni & propre affichant si possible le logo du club (mur ou très grand kakemono)
- D'un système permettant de filmer le(s) sujet(s) à hauteur d'épaule (trépied ou table)
- D'un système de lumière (à minima 1 source) éclairant le sujet principal par devant (et pas par le haut)
- De la fibre internet, ou à minima d'un wifi de très bonne qualité, pour être en capacité d'envoyer une image HD (1280 x 720 px) ou FHD (1920x1080px)

Un exemple avec le studio de la LNH



Un exemple de disposition des sources de lumière





ANNEXE 4 : BAREME DES SANCTIONS

A définir ultérieurement