

# Dispositions pour la diffusion d'images sur les écrans vidéo dans les stades

## ARTICLE 30. - OBJET

L'objet des présentes dispositions est de fournir un cadre réglementaire permettant aux clubs participant aux Championnats de Football Professionnel et à la Coupe de la Ligue de diffuser des images vidéo sur l'ensemble des circuits de diffusion d'images internes aux stades, à savoir, les écrans géants et les circuits internes de téléviseurs installés dans les tribunes, dans tous types d'espaces où se trouverait du public (salon, loges, coursives, parvis, points de vente, toilettes,...) et / ou sur le bord du terrain.

## ARTICLE 31. - ENGAGEMENTS DU CLUB

1. Le but des présentes dispositions est, pour la Ligue de Football Professionnel, de s'assurer que les écrans vidéo soient effectivement utilisés de manière responsable par les clubs participant aux Championnats de Football Professionnel, afin de ne pas interférer dans le bon déroulement des Matches, et qu'ils ne devront, en aucune façon, ni restreindre l'autorité et le rôle des responsables des Matches, ni inciter les spectateurs ou les acteurs à des désordres de tout ordre.

2. Le club, autorisé à utiliser des écrans vidéo lors des rencontres du Championnat de Football Professionnel, devra désigner un responsable, doté de tous les pouvoirs nécessaires, pour intervenir au nom du club concerné dans le but de produire des images et du son qui seront retransmis sur ces écrans. Le club étant responsable de toutes les décisions prises, il lui incombe donc de s'assurer que ce responsable soit compétent et connaisse la présente réglementation et la respecte scrupuleusement. De plus, le club devra communiquer l'identité de son responsable en la matière au délégué de la rencontre.

## ARTICLE 32. - EMBLACEMENT DES ÉCRANS VIDÉO

Les écrans vidéo sont positionnés dans les stades de telle façon qu'ils ne viennent pas perturber, sur le terrain, le déroulement des Matches et qu'ils ne gênent aucunement les joueurs, les acteurs techniques et les officiels des Matches.

## ARTICLE 33. - EXPLOITATION D'IMAGES DU MATCH SUR LES ÉCRANS GÉANTS

### 1. Dispositifs d'exploitation autorisés

Les clubs pourront choisir entre trois (3) dispositifs distincts de diffusion d'images de match vidéo sur les écrans géants:

- Le premier dispositif consiste en la diffusion de séquences vidéo en différé (notamment des ralentis) ;
- Le second dispositif consiste en la diffusion de l'intégralité du Match en direct ;
- Le troisième dispositif consiste en la diffusion du Match en direct, avec intégration possible de séquences vidéo en différé (notamment des ralentis), sans le son, pendant toute la durée du Match.

## **2. Choix des images diffusées**

Afin de respecter les dispositions décrites dans l'article 5.2, relatives à la nature des images, et fondées sur le principe de diffuser exclusivement les actions positives, aucune répétition d'incidents fâcheux ou sujets à controverse ne sera diffusée, notamment les hors-jeu, les fautes commises par les joueurs, les erreurs éventuelles d'arbitrage, ou toute autre action anti-sportive.

# **ARTICLE 34. - DISPOSITIONS COMMUNES D'EXPLOITATION**

L'utilisation effective des écrans vidéo s'applique pour le Match joué dans l'enceinte du stade et pour des Événements survenus dans cette même enceinte ou à ses abords, de l'ouverture à la fermeture des portes.

La production d'images des Événements doit respecter les dispositions légales en matière de protection et liberté de la vie privée des individus.

Les séquences vidéo commerciales ou non, diffusées à l'occasion du Match, doivent respecter les stipulations contenues dans l'article 5.2. L'utilisation des écrans vidéo est régie par les dispositions suivantes :

### **1. Images du Match**

Le club n'est pas autorisé à utiliser ses propres caméras ou son propre matériel pour couvrir et enregistrer le Match.

Le club utilisera uniquement des images vidéo produites par le host broadcaster du Match.

Les coûts éventuels liés à l'accès au signal du host broadcaster sont à la charge pleine et entière du club.

A titre dérogatoire dans le cas où la rencontre n'est pas diffusée en direct et en intégralité (certains matchs de Ligue 2 BKT), le club peut utiliser ses propres caméras et son propre matériel pour couvrir le match à des fins de diffusion sur les écrans vidéo du stade.

Les droits cédés au club sur les images vidéo issues du Match ne sont que les droits de projection sur les écrans vidéo du stade les soirs de Match, en stricte conformité avec la présente réglementation. L'intégralité des enregistrements ne devra, en aucune manière, être utilisée à toutes autres fins.

### **2. Nature des images**

Le club qui utilise les écrans vidéo devra le faire de manière responsable et s'abstiendra de diffuser des Événements issus du Match pouvant nuire au bon déroulement du jeu, ou choquer ou inciter quiconque à des écarts de comportement ou au désordre.

Les écrans vidéo ne pourront pas être utilisés pour la diffusion des images ou des sons relatifs à des incidents ou des actions mettant en cause la réputation, la compétence ou l'autorité de la Ligue de Football Professionnel, des clubs, des arbitres, des officiels, et des joueurs.

### **3. Autres images**

Le club pourra produire des séquences vidéo des Événements se déroulant dans ou aux abords de l'enceinte du stade, autres que celles qui auront été produites par le host broadcaster du Match, sous réserve d'avoir obtenu au préalable une autorisation de la LFP détaillant les conditions de tournage (personnel, matériel, lieux et horaires de captation). Cette autorisation pourra être délivrée annuellement, si le dispositif de captation est identique sur l'ensemble des matchs de la saison. Ces séquences vidéo pourront être diffusées avant, pendant, y compris à la pause entre les périodes de jeu, et après Match.

La diffusion des séquences vidéo de ces Événements interviendra dans le respect des modalités décrites à l'article 5.2.

### **4. Communication de la LFP**

A la demande de la LFP et de ses services, le club devra diffuser sur ses écrans vidéo, le générique de la compétition concernée ainsi qu'un spot faisant la promotion des activités institutionnelles, RSE ou digitales de la LFP. Sont exclues, toutes diffusions de spots commerciaux de marques partenaires de la LFP.

Les écrans réservés à l'affichage du score du Match devront respecter la charte graphique de la compétition concernée, et comporter, notamment, le logo de la compétition, en permanence. Ces écrans devront être validés par la LFP, lors de chaque début de saison. Cette approbation sera valable pour toute la saison sous réserve d'une modification du club au cours de cette même saison.

Les éléments graphiques seront fournis au club par la LFP, les frais techniques, notamment d'adaptation graphique et de diffusion, restant à la charge du club.

## **5. Assistance Vidéo à l'arbitrage**

Dans les compétitions soumises à l'utilisation de l'Assistance Vidéo à l'arbitrage, un protocole spécifique de communication au public par les écrans vidéo du stade et par l'animateur est mis en place.

Les services de la LFP envoient aux clubs concernés, en amont de la reprise de la saison sportive, un document qui présente ce protocole de communication au public.

## **6. Publicité**

D'une manière générale, aucune diffusion de séquence vidéo commerciale n'est autorisée pendant le Match, à l'exception :

- de l'affichage d'une publicité d'une durée maximum de 5 secondes lors d'arrêts de jeu (par exemple pour le parrainage d'une action ou d'un but), et sans annonce sonore associée,
- d'un volet d'ouverture et/ou de fermeture de ralenti d'une durée maximum de 2 secondes, sans annonce sonore associée.

Les écrans réservés à l'affichage du score du Match devront comporter, en permanence, les Logos des Associés Commerciaux de la compétition. Ces écrans devront être validés par la LFP, lors de chaque début de saison.

Les éléments graphiques seront fournis au club par la LFP, les frais techniques de diffusion restant à la charge du club.

## **ARTICLE 35. - PROCÉDURE DE CONTRÔLE**

1. Trente minutes après la fin de la rencontre, le club devra remettre au délégué une copie vidéo enregistrée sur DVD de l'intégralité de la production diffusée sur les écrans, sur simple demande de celui-ci.

2. Les décisions de la Ligue de Football Professionnel, relayées par le délégué, concernant toutes les questions associées à cette réglementation doivent être scrupuleusement appliquées. Dans le cas contraire, il appartiendra au délégué de signaler tous les manquements constatés dans son rapport.

3. Si le club ne respecte pas les stipulations contenues dans cette réglementation, la LFP pourra suspendre l'utilisation des écrans vidéo, à n'importe quel moment.

4. Le club convient par ailleurs de respecter les obligations décrites dans l'article 9 de la présente réglementation régissant l'environnement protocolaire des écrans vidéo.

5. La totalité de la programmation établie par le club devra être présentée au délégué de la rencontre à chaque match, lors de la première réunion d'avant-match, organisée au plus tard quatre (4) heures avant le début du Match.

## **ARTICLE 36. - ENVIRONNEMENT PROTOCOLAIRE DES COMPÉTITIONS DE LA LFP**

1. De H-6 minutes au coup d'envoi, les écrans sont réservés à la diffusion de séquences vidéo relatives au protocole et/ou à la diffusion d'informations sportives (composition des équipes, dénomination du match),

2. Lorsque les écrans sont consacrés à la diffusion d'informations sportives, la présence des logos de la compétition et des clubs en présence doit être assurée.