

Kategori A – Produktionskrav och instruktioner

Detta dokument beskriver de krav och rutiner som gäller för produktion och leverans av matchsignalen. Samtliga instruktioner ska följas för att säkerställa en enhetlig och stabil produktion samt korrekt leverans till mediehus.

Alla instruktioner, manualer osv som beskrivs i detta dokument kommer att finnas tillgängliga på www.teamstreamdvd.se (Hockeyettan) Välj därefter vilken kategori ni tillhör.

Kameror

KRAV

- Huvudkameran måste klara 1080 50p
- Vmix
- Fler kameror får EJ äventyra eller skapa en skakig produktion.
- Kameror måste vara synkad i ljus, färg osv.

Efter avslutad säsong kommer upplägget att utvärderas. Beroende på erfarenheter och produktionsförutsättningar kan möjligheten att använda fler kameror komma att införas i framtiden.

Midrolls – start och övervakning

Midrolls är en **central och obligatorisk del av produktionen** och ska alltid genomföras enligt angivna direktiv.

START AV MIDROLL

När en Midroll ska genomföras gäller följande ordning:

1. Lokal reklam (klubbreklam) spelas upp internt i vMix.
2. Därefter startas Midroll via **Dashboard** av er som producerar.

Midroll syns ej i er produktion utan enbart för tittarna.

3. Midrollens längd är alltid max 90 sekunder. Men det betyder inte att alla 90 sekunder kommer att fyllas med reklam.

Det betyder att produktion på plats behöver ligga med en kamerabild och arenaljud och vänta in de 90 sek som startar när den lokala reklamen är färdigspelad.

4. När Midrollen är färdigspelad återgår produktionen till nästa steg enligt körschemat.
5. OBS! Noga med att säkerställa att kommentatorljud inte ligger ute i sändning när Midrolls rullar live.
6. Hur vet man när 90 sek passerat och körschemat kan återupptas? Här får ni vara kreativa. Förslagsvis använder ni er av en timer i vmix som räknar ner då den lokala reklamen är färdigspelad och ni startar midroll.

Se separat instruktion för detaljer kring användningen av Dashboard.

VIKTIGT

- **Midrolls måste alltid prioriteras.**
- Midroll får **inte missas, fördröjas eller avbrytas** på grund av annan produktion.
- Sändningsansvarig på arenan ansvarar för att övervaka Dashboard och säkerställa att Midroll genomförs korrekt.
- Liveintervjuer och förinspelat material får användas, men **får aldrig äventyra eller påverka en planerad Midroll.**

Midrolls är en viktig och central del av avtalet med mediehusen. Brister i genomförandet kan därför påverka den centrala leveransen.

SCOREBOARD / MATCHKLOCKA

Om arenan använder en lokal lösning för matchklockan kan scoreboarden behöva mappas om av respektive lag.

Det är lagets ansvar att säkerställa att scoreboard och matchklocka fungerar korrekt inför match.

Utvisningar ska visas i scoreboard vid varje tillfälle det ges.

SRT-leverans

Den färdiga produktionssignalen ska skickas till **MCR (Centralpartner)** via SRT **senast 1 timme innan matchstart**.

Tag sedan kontakt med aktuell producent på MCR och invänta återkoppling.

INFÖR VARJE MATCH

Följande information måste kontrolleras och uppdateras i vMix:

- SRT-leveransadress
- SRT-port

Aktuella uppgifter finns i det individuella match-/lagdokumentet.

Felaktig SRT-adress eller port kan innebära att signalen inte når MCR.

Det är därför viktigt att uppgifterna kontrolleras inför varje match.

5. Test inför säsongstart

SRT-signalen från **varje arena måste testas innan säsongstart**.

Syftet är att säkerställa:

- Stabil SRT-anslutning
- Korrekt signal till MCR
- Korrekt ljud- och bildleverans
- Att rätt nätverksförutsättningar finns på plats
- Att vMix-preset och leverans fungerar enligt krav

Centralpartner kommer att kontakta respektive lag för att genomföra och koordinera testerna.

Produktionen ska vara testad och godkänd innan första matchen.

Individuella matchdokument

Varje lag har ett **individuellt dokument** med information som gäller för den aktuella produktionen.

Dokumentet innehåller bland annat:

- Ansvarig producent för matchen
- Kontaktuppgifter
- SRT-leveransadress
- SRT-port
- Övriga match- och arenaspecifika instruktioner

KRAV

Sändningsteam på arenan ska alltid kontrollera det aktuella dokumentet inför match.

Information från det individuella dokumentet ska användas framför eventuella äldre eller tidigare använda uppgifter.

Kommunikation – Discord

All kommunikation kring matchproduktion och sändning sker via den gemensamma **Hockeyettan-gruppen på Discord.**

Discord är den primära kommunikationskanalen och ska användas för kontakt mellan lagen, producenter, kommentatorer och sändningsansvariga.

KONTAKT MED PRODUCENT

Inför respektive match ska ni använda Discord för att komma i kontakt med den **producent som ansvarar för er aktuella match.**

Är ni i Kategori A så förväntas ni vara självständig i er produktion där signalen övervakas av MCR.

ALLMÄN CHAT

I Discord finns även ett gemensamt chattfönster där ni kan ställa **allmänna frågor** och få hjälp med sådant som rör produktion, teknik eller sändning.

Frågor som är specifika för den aktuella matchen bör i första hand tas direkt med ansvarig producent.

GEMENSAM GRUPP

I den gemensamma Hockeyettan-gruppen kommer följande funktioner att finnas:

- Producenter
- Kommentatorer
- Sändningsteam
- Övriga relevanta personer inom produktionen

Det innebär att Discord fungerar som den gemensamma kontaktpunkten för hela sändningsorganisationen.

Viktigt att ni namnger er med lagnamn före ert namn så vi lättare kan nå er.

Lagnamn före namnet. *Tex JÄRFÄLLA Mattias*

Vi som producerar har MCR framför namnet. *Tex MCR Niklas*

KRAV

- **Discord ska användas som primär kommunikationskanal för sändningen.**
- Inför varje match ska ni identifiera och kontakta ansvarig producent.
- Matchspecifika frågor ska i första hand tas med ansvarig producent.
- Allmänna frågor kan ställas i det gemensamma chattfönstret.
- Viktig information kring produktionen ska kommuniceras via den gemensamma Discord-gruppen.

Se till att ni har tillgång till Hockeyettans gemensamma Discord-grupp och att rätt personer i ert team finns på plats innan säsongstart.

Discord länk finns på www.teamstreamdvd.se (Hockeyettan)

Grafik – körschema och timing

All grafik ska köras enligt det **gemensamma körschemat**.

Körschemat anger både **vilken grafik som ska användas och hur länge respektive grafik ska ligga i bild**.

KRAV

- All grafik ska följa det gemensamma körschemat.

Körschema finns på www.teamstreamdvd.se (Hockeyettan)

- Angivna tider för respektive grafik ska följas.
- Grafik får inte ligga kvar längre eller kortare än angiven tid, annat än om producenten instruerar något annat.
- Producent på arenan för Kat A ansvarar för att grafiken körs i rätt ordning och vid rätt tidpunkt.

GRAFIKEN FÅR INTE ÄNDRAS

Den centrala grafiken är gemensam för samtliga sändningar och får **inte modifieras, byggas om eller ersättas** av lagen.

Det är inte tillåtet att:

- Skapa egen grafik som ersätter eller kompletterar den centrala grafiken.
- Ändra utseende, layout, färger eller funktioner i den centrala grafiken.
- Använda egna grafikmallar i stället för de tillhandahållna mallarna.
- Lägga till grafikelement som inte ingår i det gemensamma grafikpaketet.

50/50-LOTTER

50/50-lotter är endast tillåten om man har ett nationellt tillstånd.

Tag kontakt med centralpartner för mer info.

VIKTIGT

Att grafiken följer körschemat är en viktig del av en **enhetlig och professionell sändning**.

Korrekt timing skapar ett bättre **flyt i sändningen** och säkerställer att samtliga matcher produceras på ett konsekvent sätt.

Det är därför viktigt att angivna tider och instruktioner i körschemat alltid efterföljs.

.

Sammanfattning – detta gäller

MÅSTE

- Följa instruktionerna för Midrolls.
- Säkerställa att Midrolls alltid genomförs enligt direktiv.
- Kontrollera SRT-adress och port inför varje match.
- Använda aktuell information från lagets individuella dokument.
- Genomföra SRT-test innan säsongstart.

FÅR

- Använda liveintervjuer.
- Använda förinspelat material.
- Anpassa vMix-presetet med egna shortcuts och triggers.
- Anpassa lokala funktioner efter arena och produktion.

FÅR INTE

- Låta intervjuer eller annat innehåll påverka en planerad Midroll.
- Missa eller fördröja Midrolls.
- Ändra eller påverka central grafik/API-funktionalitet på ett sätt som äventyrar produktionen.
- Använda felaktig eller gammal SRT-information.
- Skicka signalen till annan adress än den som anges i det aktuella matchdokumentet.

Vid frågor eller oklarheter ska Centralpartner kontaktas innan produktionen genomförs.