

TY

中华人民共和国体育行业标准

TY/T XXXXX—XXXX

冰球赛事转播制作规程

Ice hockey game broadcasting code of practice

(点击此处添加与国际标准一致性程度的标识)

(征求意见稿)

本草案完成时间：2024 年 3 月 7 日

在提交反馈意见时，请将您知道的相关专利连同支持性文件一并附上。

XXXX – XX – XX 发布

XXXX – XX – XX 实施

国家体育总局 发布

目 次

1 范围 4

2 规范性引用文件 4

3 术语、定义和缩略语 4

4 制作流程 5

5 赛前阶段 5

6 局间阶段 7

7 赛时阶段 8

8 赛后阶段 9

9 音频制作内容 10

10 机位及话筒设置 10

11 赛事包装 15

12 冰球赛事转播制作一般原则 16

前 言

本文件按照GB/T 1.1—2020《标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草。

请注意本文件的某些内容可能涉及专利。本文件的发布机构不承担识别专利的责任。

本文件由国家体育总局提出并归口。

本文件起草单位：北京体育大学、中国冰球协会、上海东方传媒技术有限公司、北体传媒科技（北京）有限公司。

本文件主要起草人：XXX、XXX、XXX。

冰球赛事转播制作规程

1 范围

本标准确立了冰球赛事转播公共信号制作的基本程序，规定了赛前、赛时、局间、赛后阶段的操作要求，描述了对应的证实方法。

本文件适用于公共信号制作机构对冰球赛事的转播制作。

2 规范性引用文件

本文件没有规范性引用文件。

3 术语、定义和缩略语

下列术语、定义和缩略语适用于本文件。

3.1 术语和定义

3.1.1

公共信号 public feed

由赛事主办方指定的转播机构从比赛现场获取的以影像和声音为基本形式的电视或网络信号，包括现场画面、同期声、字幕、慢动作、特技等内容，并由指定转播机构统一提供给其他播出平台和媒体使用。

3.1.2

慢动作 slow motion

将拍摄的赛事内容通过回放设备进行慢速回放以呈现瞬间动作细节的画面。

3.1.3

字幕 graphics

在互联网端或电视机荧光屏出现的赛事信息、计时记分以及解说文字等内容。

3.1.4

主机位 main camera

拍摄覆盖范围广，能够完整体现人与人、人与比赛场地的位置关系的摄像机位置。

3.1.5

座机 fixed camera

固定在场馆某个位置的指摄像机位置。

3.1.6

游机 hand held

移动摄像机位，由摄像师手持或肩扛进行拍摄，多用于采集赛场细节、跟拍画面。

3.1.7

迅道 EFP channel

指电子现场制作系统（EFP）中每一路从摄像机经综合电缆连接到控制单元的整个通路。

3.1.8

通道 slow motion server channel

每一路从摄像机经综合电缆连接到慢动作回放服务器的整个通路。

3.2 缩略语

下列缩略语适用于本文件。

EFP：电子现场制作系统（electronic field production）

TGA：国际图形、图像工业所接受的图像文件格式（tagged graphics）

4 制作流程

冰球赛事转播制作流程见图1。

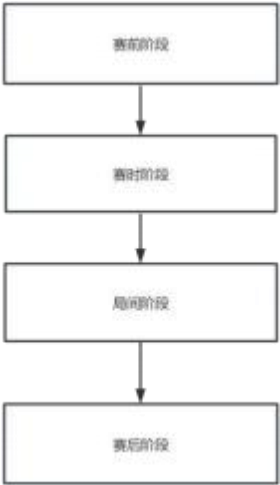


图 1 冰球赛事转播制作流程图

5 赛前阶段

赛前60分钟详细流程见表1。

表 1 赛前 60 分钟流程单

入点	出点	时长	内容	字幕	音乐
-60:00	-30:00	30:00	彩条+千周	--	--
-30:00	-25:00	05:00	场馆全景	--	--
-25:00	--	--	各类宣传片（浮动时长）	--	--

---	-07:30	10:00	今日赛程海报+场馆全景	---	预告板音乐
-07:30	---	---	各类宣传片（浮动时长）	--	--
--	-04:40	01:00	【公共信号时间开始】场馆全景	--	--
-04:40	-04:10	00:30	场馆航拍+冰球摆拍	赛事标题+场馆名称	--
-04:10	-03:40	00:30	场馆全景	今日赛程	--
-03:40	-03:25	00:15	主机位大全	积分榜	--
-03:25	-03:00	00:25	主机位大全	本场对阵	--
-03:00	--	--	球员进入冰场	--	--
U	--	--	两队热身+赛前仪式	--	--
U	--	--	裁判组小全+检查冰面	裁判组字幕	--
U	--	--	客队名单	客队名单	--
U	--	--	客队主教练	客队主教练	--
U	--	--	主队名单	主队名单	--
U	--	--	主队主教练	主队主教练	--
00:00	--	--	开球	大比分板 小比分板+时钟	--
注：“U”为视情况而定的时间，“--”为可不提供的内容。					

5.1 一般应包含画面

赛前阶段画面制作包括但不限于以下内容：

- 标准彩条；
- 标准千周；
- 场馆全景；
- 近日赛程；
- 官方宣传片；
- 球员入场；
- 两队热身；
- 两队赛前仪式；
- 裁判组；
- 裁判员上场检查冰面；
- 客队队员；
- 客队主教练；
- 主队队员；
- 主队主教练。

5.2 一般应包含字幕信息

赛前阶段字幕信息包括但不限于以下内容：

- 赛事标题；
- 场馆名称；
- 场地天气；
- 今日赛程；
- 积分榜；
- 本场对阵；
- 裁判组名单；
- 客队名单；
- 客队主教练；
- 主队名单；
- 主队主教练；
- 计时比分。

6 局间阶段

局间详细流程见表2。

表 2 局间阶段一般流程单

入点	出点	时长	内容	字幕	音乐
00:00	01:00	01:00	关键球员、教练、冰面	【下1/3】当前比分、明星运动员和球队主要统计数据。	--
01:00	02:00	01:00	本局集锦	--	集锦音乐
02:00	02:30	00:30	全景	--	--
02:30	--	--	各类宣传片/广告（浮动时长）	--	--
--	05:00	--	全景	--	--
14:40	15:00	00:20	裁判/球员/球迷/比赛用球特写	--	--
15:00			第2/3局开球	当前比分	--
注：“--”为可不提供的内容。					

6.1 一般应包含画面

局间阶段画面制作包括但不限于以下内容：

- 关键球员；
- 教练；
- 慢动作回放；
- 场馆全景画面。

6.2 一般应包含字幕信息

局间阶段字幕信息包括但不限于以下内容：

- 本局比分；
- 主队名称；
- 客队名称；
- 明星运动员；

——球队主要统计数据。

7 赛时阶段

7.1 赛时流程

7.1.1 一般应包含画面

赛时阶段画面制作包括但不限于以下内容：
——关键球球员；
——教练；
——慢动作回放；
——构成故事性的运动员、教练员、裁判员；
——观众的肢体语言、面部表情。

7.1.2 一般应包含字幕信息

赛时阶段字幕信息包括但不限于以下内容：
——赛事标题；
——主队名称；
——客队名称；
——计时比分；
——进球队员等。

7.2 射门比赛流程

若3局常规比赛及加时赛后仍为平局，则进入射门比赛阶段。射门比赛阶段详细流程见表3。

表 3 射门比赛阶段流程单

入点	出点	时长	内容	字幕	音乐
00:00	02:00	02:00	关键球员、教练、替补席	【下 1/3】当前比分	—
02:00	03:00	01:00	双方技术台掷硬币	—	—
03:00	—	—	射门比赛开始【第六轮开始换边】	—	—
注：“—”为可不提供的内容。					

7.2.1 一般应包含画面

射门比赛阶段画面制作包括但不限于以下内容：
——关键球员；
——教练；
——替补席；
——掷硬币环节；
——构成故事性的运动员、教练员、裁判员；
——观众每个人的肢体语言、面部表情。

7.2.2 一般应包含字幕信息

射门比赛阶段字幕信息包括但不限于以下内容：
——赛事标题；

- 主队名称；
- 客队名称；
- 射门比赛实时比分。

8 赛后阶段

赛后阶段详细流程见表4。

表 4 赛后阶段流程单

入点	出点	时长	内容	字幕	音乐
00:00	01:00	01:00	关键球员、教练、双方握手致意	【下 1/3】各局比分	—
01:00	03:00	02:00	本场最佳运动员颁奖	—	—
03:00	06:00	03:00	本场集锦	—	集锦音乐
06:00	06:30	00:30	场馆全景	最终比分	—
06:30	—	—	各类宣传片（浮动时长）	—	—
—	—	—	赛后单边（浮动时长）	—	—
11:30	13:30	02:00	赛程预告海报	赛程预告	预告板音乐
13:30	—	—	场馆全景	—	—
13:50	—	—	传送结束	本次传送结束及下次传送时间	—
注：“—”为可不提供的内容。					

8.1 一般应包含画面

赛后阶段画面制作包括但不限于以下内容：

- 关键球员；
- 教练；
- 握手致意；
- 最佳运动员颁奖；
- 本场集锦；
- 场馆全景画面；
- 赛程预告。

8.2 一般应包含字幕信息

赛后阶段字幕信息包括但不限于以下内容：

- 主队名称；
- 客队名称；
- 本场最终比分。

9 音频制作内容

9.1 项目特征声

主要指比赛时运动员或运动装备产生的细节响声，此类型声音通常用全方向性话筒拾取，声音清晰、干净。

9.2 摄像机机头声

主要指摄像机机头话筒拾取的声音，通常为强指向立体声话筒和强指定向话筒，用来拾取局部近距离声音。

9.3 大环境声

主要指比赛现场环境的各种声音，通常用立体声或5.1环绕声话筒拾取，可有效渲染现场气氛。

9.4 评论解说声

评论解说声分为两种，大多数冰球比赛都采用现场解说方式，也有在后方演播室进行解说的情况。现场解说通常周围环境比较嘈杂（一些青少年比赛场地不具备解说席，可制定转播车内或转播车外集装箱简易解说评论席），首选头戴耳麦，若话筒耳机分离，宜配备耳机。

9.5 公用信号国际声

为不加评论解说的比赛项目特征声、摄像机机头声、现场观众/大环境声三种声音的混合声。

10 机位及话筒设置

10.1 不同级别机位设置

10.1.1 全国青少年赛事预赛及其他赛事转播 4 机位设置

10.1.1.1 系统一般配置

冰球全国青少年赛事预赛及其他赛事转播4机位系统一般配置、设备数量见表5。

表 5 全国青少年赛事预赛及其他赛事转播 4 机位系统一般配置表

序号	设备	数量
1	4 讯道高清 EFP 系统	1
2	40 倍镜头	1
3	标准镜头	1
4	广角镜头	2
5	慢动作回放服务器（4 通道）	1（选配）
6	字幕系统	1
7	评论席设备	1（选配）

10.1.1.2 4 机位图

冰球全国青少年赛事预赛及其他赛事转播4机位一般设置情况见图2。



图 2 全国青少年赛事预赛及其他赛事转播 4 机位图

10.1.1.3 机位信息

冰球全国青少年赛事预赛及其他赛事转播4机位信息情况见表6。

表 6 全国青少年赛事预赛及其他赛事转播 4 机位信息表

机位名称	类别	镜头	位置
1 号机	座机	标头	球员受罚席一侧看台上方
2 号机	座机	40 倍	1 号机旁
3 号机	座机	广角	场地左侧进攻冲击力画面
4 号机	座机	广角	场地右侧进攻冲击力画面

10.1.1.4 机位职责

1号机（主机位）：为拍摄全场情况的安全机位，拍摄全场80%的镜头，应保持球实时在镜头中，供导播随机切换。

2号机：中近景画面机位，捕捉犯规、冲撞、射门、庆祝等过程细节的画面，也是慢动作的主要提供机位。

3号机/4号机：场地两侧边机位，离冰场最近的机位，负责双方争球在主机位一侧时由于场地设计可能会有阻挡出现，辅助主机位补全赛事信息。

10.1.2 全国青少年赛事、城市联赛常规赛、省级决赛转播 6 机位设置

10.1.2.1 系统一般配置

冰球全国青少年赛事、城市联赛常规赛、省级决赛转播6机位系统一般配置、设备数量见表7。

表 7 全国青少年赛事、城市联赛常规赛、省级决赛转播 6 机位系统一般配置表

序号	设备	数量
1	6 讯道高清EFP系统（或转播车）	1
2	75倍镜头	1
3	40倍镜头	2
4	广角镜头	2
5	标准镜头	1
6	慢动作回放服务器（6通道）	1
7	字幕系统	1
8	评论席设备	1

10.1.2.2 6 机位图

冰球青少年赛事、城市联赛常规赛、省级决赛转播6机位设置情况见图3。

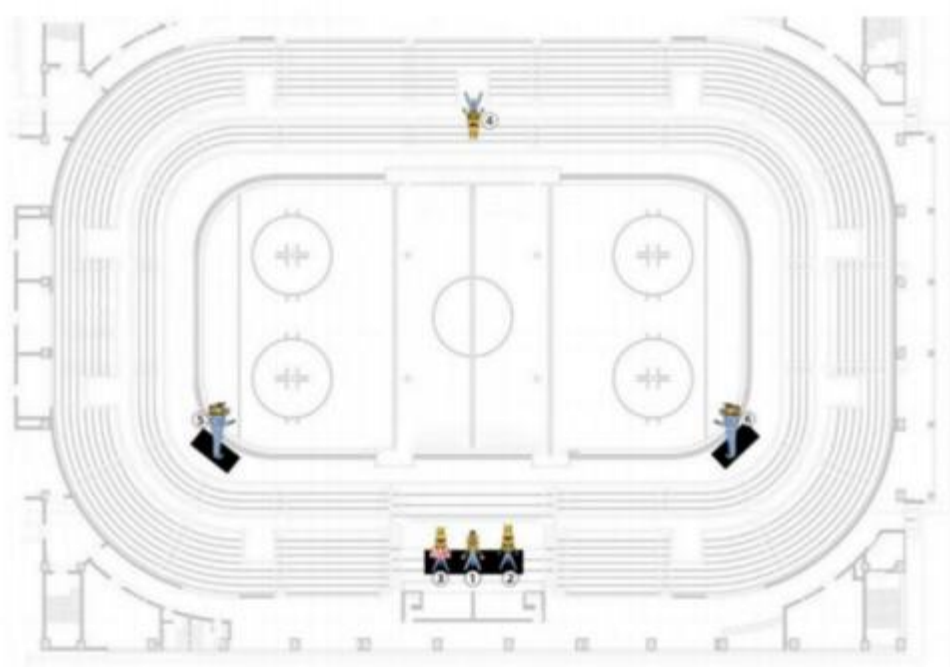


图 3 全国青少年赛事、城市联赛常规赛、省级决赛转播 6 机位图

10.1.2.3 机位信息

冰球全国青少年赛事、城市联赛常规赛、省级决赛转播6机位信息情况见表8。

表 8 全国青少年赛事、城市联赛常规赛、省级决赛 6 机位信息表

机位名称	类别	镜头	位置
1号机	座机	标头	球员受罚席一侧看台上方
2号机	座机	75倍	1号机右侧
3号机	座机	40倍	1号机左侧
4号机	座机	40倍	球员受罚席对面看台
5号机	游机	广角	场地右侧边线
6号机	游机	广角	场地左侧边线

10.1.2.4 机位职责

1号机（主机位）：为拍摄全场情况的安全机位，拍摄全场80%的镜头，应保持球实时在镜头中，供导播随机切换。

2号机：中近景画面机位，捕捉犯规、冲撞、射门、庆祝等过程细节的画面，也是慢动作的主要提供机位。

3号机：中近景画面机位，拍摄攻防人物的小全景，一般负责防守方包括门将的落幅。与2号机基本职责相同，相互补充配合，从更多的角度、方向展示出更丰富的画面内容。

4号机：为反打机位，主要负责拍摄拍摄受罚席的受罚球员、替补队员反应。

5/6号机：场地两侧边机位，离冰场最近，负责双方争球在主机位一侧时由于场地设计可能会有阻挡出现，辅助主机位补全赛事信息。

10.1.3 全国锦标赛、全运会、城市联赛决赛转播 10 机位设置

10.1.3.1 系统一般配置

冰球全国锦标赛、全运会、城市联赛决赛转播10机位系统一般配置、设备数量见表9。

表 9 全国锦标赛、全运会、城市联赛决赛转播 10 机位系统一般配置表

序号	设备	数量
1	不低于 10讯道高清转播车	1
2	100倍镜头	1
3	75倍镜头	2
4	40倍镜头	2
5	广角镜头	3
6	标准镜头	2
7	稳定器镜头	1
8	慢动作回放服务器（6通道）	2
9	字幕系统	1

10	评论席设备	1
----	-------	---

10.1.3.2 10 机位图

冰球全国锦标赛、全运会、城市联赛决赛转播10机位设置情况见图4。

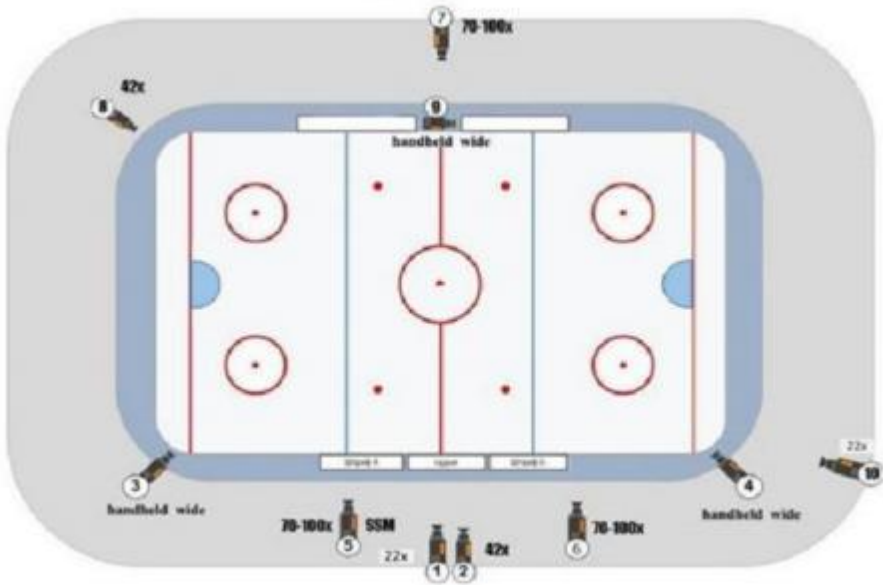


图 4 全国锦标赛、全运会、城市联赛决赛转播 10 机位图

10.1.3.3 机位信息

冰球全国锦标赛、全运会、城市联赛决赛转播10机位信息情况见表10。

表 10 全国锦标赛、全运会、城市联赛决赛 10 机位信息表

机位名称	类别	镜头	位置
1号机	座机	标头	球员受罚席一侧看台上方
2号机	座机	40倍	1号机右侧
3号机	游机	广角	场地左侧边线
4号机	游机	广角	场地右侧边线
5号机	座机	75倍	球员受罚席一侧看台左侧
6号机	座机	75倍	球员受罚席一侧看台右侧
7号机	座机	100倍	球员受罚席对面看台
8号机	座机	40倍	场地左上方边线

9号机	游机	广角	替补席中央
10号机	座机	标头	场地右下景观

10.1.3.4 机位职责

- 1号机（主机位）：为拍摄全场情况的安全机位，拍摄全场80%的镜头，应保持球实时在镜头中，供导播随机切换。
- 2号机：中近景机位，主要负责拍摄实时比赛。在有犯规时拍摄主裁判、替补球员席的画面。
- 3/4/8号机：负责拍摄实时比赛，提供慢动作镜头，兼顾替补席和观众镜头。
- 5号机（超高速）：负责拍摄实时比赛，提供慢动作镜头。
- 6号机：主要跟踪进球球员，得分机会球员或者受伤球员、主教练的表情（尤其在进球后）等。
- 7号机：为反打机位，中近景镜头，提供慢动作镜头，有小罚时，拍摄小罚队员。
- 9号机：主要负责拍摄场外裁判席，比赛单边、球员采访以及拍摄主机位的反交画面。
- 10号机：负责拍摄实时比赛，全景镜头，作为战术机位提供慢动作镜头，也是景观机位。

10.2 话筒布局

冰球赛事转播话筒布局位置见图5所示。

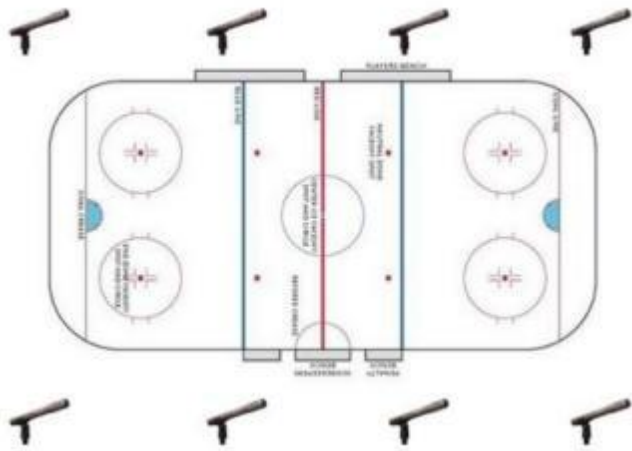


图 5 话筒布局示意图

11 赛事包装

11.1 字幕信息

见本规程5.1.2、6.1.2、7.1.2、7.2.2、8.1.2。

11.2 回放

11.2.1 进球回放

至少一个角度的进球慢速回放及进球选手、助攻选手画面，一般应清晰展示进球瞬间。

11.2.2 犯规回放

至少一个角度的犯规行为慢速回放及犯规球员画面，一般应清晰展示犯规瞬间。

11.2.3 越位回放

至少一个角度的越位慢速回放及越位球员画面，一般应清晰展示越位球员相对于球所处位置的瞬间。

11.2.4 其他事件回放

在失误明显或其他有助于为观众解惑、提升兴趣的事件发生时，一般应进行多角度回放，并完整展示事件发生时间线。

11.3 明星球员展示

对于表现突出的明星球员，在多次进球后可进行单人进球集锦展示，集锦一般应包含该球员多个不同的进球画面。

11.4 本局集锦

包含本局比赛进球、庆祝、犯规、明星球员等精彩瞬间展示的短集锦，一般时长宜在60秒左右。

11.5 本场集锦

包含本场比赛进球、庆祝、犯规、明星球员等精彩瞬间展示的短集锦，一般时长宜在180秒左右。

11.6 扫画

11.6.1 扫画要求

慢动作回放前一般会加入与赛事相关的标志动画。扫画原格式一般应为25帧的TGA序列，一般时长宜为1秒。

11.6.2 扫画包装流程

与扫画相关的赛事包装一般流程见图6。

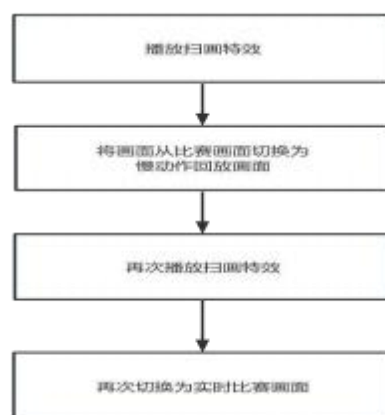


图 6 扫画包装流程图

12 冰球赛事转播制作一般原则

12.1 制播安全原则

转播团队一般应在赛前进行制播安全培训。对公共信号制作过程中可能出现的对不文明用语、手势、有意识形态问题评论、标语、旗帜画面、国歌仪式中不严肃画面，应通过导切、垫片、监听、监看等手段予以规避；对于受伤、恶意犯规画面，一般应完整回放一次受伤过程，不宜出现近景特写和反复回放；对制作过程中可能出现的用电、网络传输、前、后方转播系统故障，应通过勘场、设备检测、应急措施、备用计划等手段予以规避。

12.2 不影响比赛原则

所有摄像机位设置、话筒摆放、电缆线设置等均不能干扰和阻碍运动员比赛动作的正常进行。

12.3 强调故事性原则

冰球赛事制作中强调比赛进行的故事性，建议关注12名运动员、3或4名裁判员、双方主教练、双方替补席、双方受罚席、场外裁判席转播中主要的22-23个元素，这些元素在赛前、赛中、赛后构建出不同的场景，每个场景中的人物关系勾勒出整场赛事的故事线。

12.4 竞赛部门许可原则

以上制作程序需与竞赛部门沟通并得到竞赛部门许可。
