



UNITED WORLD
WRESTLING

SPORT PRESENTATION PROGRAM (PPS) GUIDELINES

Version française

Mise à jour : Mai 2023





1. INTRODUCTION	5
2. LES BASES DU SERVICE	6
2.1 Evénements & site	5
2.2 Les cibles	6
2.3 Management & principales ressources	6
2.3.1 Sport Presentation Manager (SPM)	7
2.3.2 Floor Manager	7
2.3.3 Call-Room Manager (CRM)	8
2.3.4 Support UWW : agence conseil en PPS	8
3. SPEAKERS ET DEFINITION DES REGLES D'ANNONCES	9
3.1 Typologie des speakers	10
3.1.1 Le speaker expert sport (Sport Announcer = SA)	10
3.1.2 Le présentateur (Presenter)	11
3.2 Langues	11
3.3 Interventions & fonctionnement	11
3.4 Outils & récolte d'informations	12
4. PROGRAMMATION MUSICALE	12
4.1 Fonctionnement	13
4.2 Principe d'utilisation - Phase de qualifications	13
4.3 Principe d'utilisation - Phase finales	14
4.4 Identité musicale United World Wrestling	14
4.5 Hymnes nationaux	15
5. CEREMONIES	15
5.1 Cérémonie d'ouverture	15
5.2 Cérémonie des médailles	17
5.2.1 Gestion des médaillés	19
5.2.2 Gestion des remettants	23
5.2.3 Planning type des cérémonies	24
5.2.4 Dotations	24
5.3 Cérémonie de clôture	25
5.4 Cérémonies protocolaires	26



6. PRESENTATION DES LUTTEURS.....	26
6.1 Décors & technique.....	27
6.2 Emplacement et fonctionnement opérationnel.....	27
6.2.1 Chambre d'appel.....	29
6.2.2 Arche d'entrée.....	28
6.2.3 Couloir d'entrée.....	29
6.2.2 Coin rouge / coin bleu.....	29
6.3 Protocole de présentation.....	30
6.3.1 Phase de qualifications.....	31
6.3.2 Phase finales.....	31
6.4 Collaboration TV.....	32
6.5 Annonces speakers & Musique.....	32
7. CREATION DE CONTENU VIDEO ET D'HABILLAGES GRAPHIQUES.....	33
7.1 Vidéos.....	33
7.2 Habillages graphiques.....	34
7.2.1 Fonction Look & Feel.....	34
7.2.2 Fonction informative.....	34
7.2.3 Fonction scénographique.....	35
7.3 Connexions avec les divers services.....	35
8. ENTERTAINMENT ET ENGAGEMENT DU PUBLIC.....	35
8.1 Live cam.....	35
8.2 Réseaux Sociaux et Applications Mobiles.....	36
8.3 Performances Live.....	37
8.4 Activations pour les fans.....	37
8.4.1 Animations satellites et événements spéciaux.....	37
8.4.2 Animations dans l'enceinte sportive.....	38



RECOMMANDATIONS OPERATIONNELLES

1. PROCESS ET OUTILS DE PRODUCTION	40
1.1 Planning & collaboration	40
1.2 Conducteur & scripts	41
1.3 Répétitions	43
2. MOYENS HUMAINS	43
2.1 En régie	44
2.2 Sur l'aire de compétition	44
3. REQUIS ET BASES TECHNIQUES	45
3.1 Lumière	45
3.1.1 Principe de mesure	46
3.1.2 Niveau d'éclairage et uniformité	47
3.1.3 Positions lumières	47
3.1.4 Apparence des couleurs et rendu	48
3.1.5 Autres zones	48
3.1.6 Process	48
3.2 Vidéos	49
3.2.1 Écrans géants et panneaux de score (Vidéoboard / Scoreboard)	49
3.2.2 Sources	49
3.2.3 Régie vidéo	49
3.3 Son et Système de communication	50
3.3.1 Système son	50
3.3.2 Equipement / Système de communication	50
3.3.3 Message de sécurité & process	51
3.3.4 Plan de fréquence	51
3.4 Régie	51
3.5 Energie	52



1. INTRODUCTION

Ce document a été préparé par United World Wrestling (UWW) afin d'accompagner les Comités d'Organisation (CO) des événements majeurs à travers le Monde. Il définit le standard général et les principes fondamentaux à appliquer dans la préparation et la production d'une compétition UWW en ce qui concerne les problématiques de présentation sportive et de protocole.

Les événements United World Wrestling ont profondément évolué durant cette dernière décennie, grâce à l'implication des comités d'organisation locaux et le travail des équipes UWW. Les compétitions ont su se renouveler pour devenir de vrais shows, maîtrisés de A à Z : les lutteurs et lutteuses en sont les acteurs ; les spectateurs les accompagnent dans leur parcours sportif et émotionnel.

Cette dimension événementielle et entertainment, intégrant les contraintes de la compétition sportive et les besoins de la production TV, se définit de nos jours, au sein des fédérations sportives internationales et de l'UWW, par le terme de « Programme de Présentation Sportive » (PPS).

Puissant relai de communication et d'image, ce Programme de Présentation Sportive s'appuie sur les valeurs du sport, ses codes, son histoire tout en incorporant une vraie dose de créativité locale, dans l'objectif d'améliorer à la fois l'expérience spectateurs mais aussi le produit audiovisuel délivré à travers les images TV.

Un équilibre subtil doit être trouvé pour créer une ambiance divertissante, suscitant l'intérêt des spectateurs tout en maintenant un environnement propice au respect des sportifs et des règles de sécurité, afin de délivrer la meilleure compétition et le meilleur spectacle sportif.

Les organisateurs doivent prendre la mesure de ce service qui est primordial au succès des événements UWW et qui nécessite des ressources qualifiées spécifiques pour atteindre des objectifs ambitieux, dans le seul intérêt de notre sport.

2. LES BASES DU SERVICE

2.1 Evénements & site

Ces guidelines sont destinés en priorité à la production des événements majeurs et plus particulièrement les compétitions mondiales et continentales. Cependant, il est fortement conseillé d'appliquer tout ou partie de ces méthodes sur tous les niveaux de compétitions UWW.

Il est également important de tenir compte de la configuration et de l'équipement de la salle, dès les phases de candidature et de conception du projet, pour intégrer les contraintes liées au service « Programme de Présentation Sportive ». Les moyens techniques nécessaires pour atteindre le niveau d'exigence souhaité peuvent s'avérer coûteux. Il est nécessaire d'en prendre la mesure en amont et d'anticiper ces postes budgétaires : techniques, ressources humaines...

L'ensemble des éléments évoqué dans ce document reste à calibrer en fonction de l'événement UWW organisé. Le niveau d'exigence n'étant logiquement pas le même sur toutes les compétitions. Nous vous invitons à échanger avec vos référents UWW pour adapter vos concepts et trouver les meilleures solutions à l'échelle de votre organisation.

2.2 Les cibles

Avant toute chose, il faut toujours garder en tête que le sport et les athlètes doivent rester la priorité. Il est essentiel que le Programme de Présentation Sportive soit bâti en cohérence avec le rythme des compétitions et de ses acteurs.

Il est toutefois essentiel de prendre en considération les 2 audiences auxquelles l'événement s'adresse : à savoir les spectateurs et les téléspectateurs. Même si le public présent dans l'arène doit être au centre des attentions sur place, il est également important de penser le programme pour les téléspectateurs à travers le Monde.

La relation avec le producteur TV est essentielle pour obtenir un produit arène/TV cohérent, en adéquation avec les contraintes et attentes des diffuseurs. Le format TV de l'UWW est très standardisé, permettant de garantir aux ayants droits de chaque pays une durée de retransmission maîtrisable. Le Programme de Présentation Sportive, par l'écriture de conducteurs précis, est là pour apporter la rigueur nécessaire au respect des règles de diffusion internationale.

La production doit constamment construire son programme en pensant au rendu des images et à l'intérêt du dispositif pour ces 2 audiences. Nous parlerons ici d'expérience spectateurs et d'expérience téléspectateurs.

2.3 Management & principales ressources

Chaque comité d'organisation (CO) doit mettre en place des ressources humaines en charge du Programme de Présentation Sportive afin d'appliquer les guidelines UWW, manager les équipes et produire l'ensemble du dispositif.

Au sein du CO, un producteur nommé « Sport Presentation Manager » (SPM) et un Floor Manager constituent le binôme essentiel à la réussite de la coordination générale du service. Ils sont épaulés par un Call-Room Manager.

Cette équipe est garante du bon déroulé des opérations et l'interface avec les référents UWW pour piloter la conduite générale et assurer le relai d'informations permanent avec les équipes :

- Animateurs / speakers
- Equipes techniques : régie vidéo / son / lumière / led
- Intervenants liés aux animations
- Intervenants liés au sport et aux athlètes
- Intervenants liés aux cérémonies protocolaires et aux podiums

Cette équipe de pilotage assurera également la liaison permanente avec la délégation United World Wrestling :

- Direction de la compétition
- Direction des arbitres
- Direction des IT
- Direction du protocole
- Equipes TV

En termes de Présentation Sportive, l'UWW attend du Comité d'Organisation de **concevoir une expérience spectateurs propre à l'événement**. Il s'agit ici d'apporter l'âme culturelle locale en termes d'animation, s'adressant plus particulièrement aux spectateurs venus dans la salle, en grande majorité originaires du pays et de la ville organisatrice.

Les équipes UWW ne sont pas déployées pour mettre en place, ni concevoir, ce programme d'animation.

Au sein du CO, la livraison du PPS repose donc sur 3 ressources principales :

- Le Sport Presentation Manager
- Le Floor Manager
- Le Call-Room Manager



2.3.1 Sport Presentation Manager (SPM)

Le Sport Presentation Manager est contracté par le CO pour concevoir et produire le PPS de l'événement.

Il est le relai et le contact privilégié entre le CO et les équipes PPS UWW (si applicable).

Il est le responsable de la conception et de la mise en place du programme « entertainment » de la compétition.

Ce poste requiert une grande expérience technique, une extrême rigueur tout en ayant la capacité à imaginer, concevoir et produire des concepts créatifs dans un environnement complexe : contraintes du sport, de la télévision, des aspects protocolaires...

Ses missions principales sont :

- Maîtriser et contrôler tous les éléments constituant le secteur PPS
- Définir les timings en liaison avec la compétition, la télévision, le protocole
- Construire et piloter :
 - la sélection musicale
 - les contenus vidéo
 - la conception lumière
 - les speakers
 - les équipes techniques
 - le relai avec les équipes présentes sur l'aire de compétition (Field Of Play).
- Concevoir l'expérience spectateurs au sein de l'arène sportive : animations, ambiance générale...
- Produire les outils de management (conducteur / script / organigramme...)
- Assurer la coordination de l'ensemble des cérémonies

2.3.2 Floor Manager

Le Floor Manager est contracté par le CO pour gérer le plateau sportif lors de l'événement.

Le Floor Manager est un élément clé de l'équipe PPS du CO. Il est le relai du SPM sur le plateau sportif et assure une liaison directe avec l'ensemble des acteurs présents sur l'aire de compétition (CO et UWW).

Il est aussi un acteur central de la mise en place des animations et différentes phases d'entertainment, sur le plateau sportif, dans le cadre de l'expérience spectateurs (déambulation, démonstration...).

Il doit avoir une sérieuse expérience dans la gestion LIVE de grands événements ainsi qu'une vision précise des contraintes et problématiques inhérentes à la production TV.

Ces missions principales sont :

- Assister le SPM sur tous les aspects de conception et de livraison du programme
- Définir les éléments matériels nécessaires à la bonne tenue des opérations
- Assurer la coordination générale de présentation des athlètes, des cérémonies et de toutes les activités impactant le plateau sportif
- Assurer la liaison physique avec les équipes UWW, le Floor Manager TV, le coordinateur compétition, le ceremony manager et/ou responsable protocole
- Assister le SPM sur toutes les animations liées à l'expérience spectateurs
- Assurer le relai dans l'exécution des séquences scriptées par le SPM
- Collecter et préparer les informations spécifiques au sport, aux athlètes et aux cérémonies
- Assurer l'update des scripts et des informations importantes destinées aux speakers

Le Floor Manager est aussi le garant de la gestion du plateau sportif : sérieux et consciencieux dans les détails, présent pour s'assurer que tout est bien mis en place : Arche d'entrée, A-boards, box coaches, tables arbitres...

Ces profils nécessitent une forte capacité d'adaptation et une gestion du stress pour prendre les bonnes décisions dans la gestion du « live »



2.3.3 Call-Room Manager (CRM)

Le responsable de la Chambre d'appel, appelé Call-Room Manager, constitue la 3ème ressource humaine importante, mise en place par le CO, pour garantir la fluidité du Programme de Présentation Sportive du début à la fin de la journée.

Cette personne, issue de la famille lutte, a pour rôle de gérer le transfert des lutteurs, depuis la zone d'échauffement jusqu'à l'arche d'entrée dans la salle de compétition.

Son rôle majeur est d'assurer un flux constant d'athlètes afin que l'enchaînement des matches ne se fassent sans aucun temps mort.

En fonction de l'architecture de la salle et des infrastructures mises en place, il peut être nécessaire d'avoir 2 chambres d'appel pour faciliter les flux et améliorer la phase d'attente des lutteurs et lutteuses. L'ensemble de ces aménagements doivent être conçus et mis en place sous le contrôle du Call-Room Manager, en accord avec l'UWW.

Le rôle du Call-Room Manager est également de mettre en place des équipes dédiées à ces zones pour favoriser la gestion des athlètes : leur appel en salle d'échauffement ainsi que leur préparation à entrer sur le tapis.

2.3.4 Support UWW : agence conseil en PPS

Sur les Championnats du Monde Séniors, United World Wrestling apporte son soutien au Comité d'Organisation en missionnant une équipe PPS complémentaire. Cette prestation, réalisée par une agence spécialisée, est principalement destinée à assurer un standard de production lors des sessions TV, en particulier les phases finales et les cérémonies protocolaires.

Lors des phases de Qualifications, en matinée, l'équipe PPS du CO est autonome (régie, chambre d'appel et plateau) pour gérer l'ensemble du programme. L'équipe PPS UWW vient en soutien à partir du moment où des entrées scénarisées sont à produire pour la TV (1ères entrées du matin, quarts de finales).

Lors des phases finales, sur les sessions TV, une collaboration entre les équipes PPS CO et PPS UWW est mise en place pour pouvoir assurer ensemble la livraison parfaite de la compétition.

Pour résumer, les équipes PPS du comité d'organisation et celles de l'UWW sont amenées à travailler en étroite coopération sur le principe suivant :

- **Responsabilités CO :**
 - Prise en charge et gestion des dispositifs techniques de la salle en respect du cahier des charges UWW et des préconisations réalisées par l'UWW
 - Vidéo / lumière / son / intercom / énergie / régie
 - Infrastructures
 - Equipe technique
 - Prise en charge et gestion de l'expérience spectateurs dans la salle :
 - Animations
 - Mascotte
 - Interactions public (Fan cam, fan wall, quiz...)
 - Performances artistiques....
 - Prise en charge et gestion des différentes cérémonies protocolaires propres au CO (ouverture, clôture...)
 - Gestion autonome des phases de qualifications du matin :
 - équipe technique
 - floor
 - chambre d'appel
 - Coopération avec l'équipe PPS UWW lors des sessions Live TV (finales et protocole) :
 - équipe technique
 - floor
 - chambre d'appel
 - protocole



- **Responsabilités UWW :**
 - Conception de la scénographie générale
 - Etude et supervision du dispositif technique
 - Ecriture des conducteurs et documents de production (hors plans techniques et plans de salle à fournir)
 - Gestion des finales et lien avec la production Live TV
 - Gestion des phases protocolaires officielles en lien avec les équipes CO : remise des médailles, awards UWW...

Les superviseurs United World Wrestling dédiés au secteur PPS accompagnent également le CO pour la préparation et la mise en œuvre opérationnelle de l'événement.

L'équipe PPS UWW doit donc être informée du Programme de Présentation Sportive suffisamment en amont de l'événement de manière à être en capacité d'assurer la supervision des principales tâches suivantes :

- Valider l'ensemble des « acteurs » du programme : speakers, directeur musical, concepteur lumière, réalisateur video, ingénieur du son, animateurs, ...
- Co-valider le programme général des compétitions et des diverses cérémonies, en relation avec la production TV
- Assurer la bonne compréhension des attentes des divers services : TV, IT, protocole, compétition
- Vérifier la production des plans techniques en conformité avec les Règlements de United World Wrestling
- S'assurer que les moyens techniques soient en adéquation avec les attentes United World Wrestling
- Assister aux réunions de briefing, aux phases de test et aux répétitions
- Vérifier la production des running orders et des scripts
- S'assurer que l'identité musicale soit correctement construite et utilisée lors des instants clés
- Rencontrer les speakers et s'assurer que leur installation (équipement, position...) soit conforme
- S'assurer que les moyens de communication dédiés à l'équipe soient appropriés pour la bonne communication de l'équipe de production (système intercomie)
- Garantir que les vidéos promotionnelles, la visibilité et l'activité des sponsors impliquant le secteur PPS soient conformes aux contraintes marketing et sportives

3. SPEAKERS ET DEFINITION DES REGLES D'ANNONCES

Elément clé du Programme de Présentation Sportive et d'animations, les présentateurs ont la responsabilité de créer du lien entre le public, le contenu sportif et festif de l'événement.

Leurs missions sont claires : ils se doivent de diffuser des informations correctes, de respecter le timing défini par le SPM et/ou l'agence conseil, mais aussi d'apporter une plus-value en matière d'animation et d'ambiance. Ils incarnent l'image et le dynamisme de l'événement car ce sont les seules voix habilitées à diffuser des messages au public.

Il est habituel de faire travailler, au minimum, un duo pour cette fonction de speakers. D'une part pour s'assurer d'avoir en permanence une personne capable de prendre la parole tout au long de la journée (pause, repos), mais également pour assurer 2 rôles différents de la fonction de speakers : présenter et expliquer



3.1 Typologie des speakers (Public Announcers = PA)

Ces ressources doivent avoir une bonne connaissance du sport et de ses règles, de manière à transmettre des informations fiables au public : information sur les lutteurs, palmarès, techniques, stratégie, programme...

Ils doivent avoir de véritables capacités d'entertainment, utilisant leur qualité et leur style personnel pour transmettre leur passion et galvaniser le public.

L'équipe PA doit être au minimum composée de 2 typologies différentes, aux rôles respectifs très complémentaires : le speaker expert sport (Sport Announcer) et le présentateur (Presenter).

Ces ressources doivent être pleinement intégrées à l'équipe PPS, plusieurs semaines en amont. Il est important qu'elles puissent également être disponibles les jours précédents le début des compétitions pour prendre part aux différents temps de préparation : répétitions, brief, réunions, rédaction, installation...

Leurs profils doivent être soigneusement étudiés, sélectionnés et approuvés par United World Wrestling. Pour certaines compétitions, United World Wrestling peut fournir leur speaker attitrés – Championnat du monde senior par exemple.

3.1.1 Le speaker expert sport (Sport Announcer = SA)

Le rôle du speaker expert sport (SA) est de commenter tout ce qu'il se passe sur l'aire de compétition (Field of play : FOP) et de donner au public toutes les informations relatives à la compétition. Il est généralement installé à proximité du secrétariat de compétition.

- Le SA doit être expérimenté, parler anglais couramment, avec une voix singulière, énergique et dynamique.
- Le SA doit avoir une bonne connaissance du sport et des différents styles de Lutte.
- Les annonces doivent être brèves, précises et facilement compréhensibles par tous.
- Le SA doit intégrer le fait que plusieurs combats peuvent avoir lieu en même temps et qu'il est impossible de tout commenter. Il doit faire des choix pour éviter de saturer d'informations les spectateurs. Il doit guider, tout en laissant au public une libre autonomie dans le choix du combat qu'il souhaite suivre.
- Les annonces officielles (annonce match, cérémonie...) doivent être faites dans la langue locale suivie par sa traduction en Anglais.
- Toutes les annonces officielles doivent faire l'objet d'un script précis, préalablement écrit et validé par United World Wrestling. Les interventions « live » en cours de combat sont à la libre appréciation et connaissance du SA dans le respect des règles de neutralité.
- Tout changement dans ces annonces officielles devra faire l'objet d'une demande écrite qui sera étudiée par United World Wrestling avant validation puis application. Si ces changements interviennent durant la compétition, ils doivent être approuvés par le directeur de la compétition et/ou le délégué technique UWW.
- Le SA doit garder une neutralité dans son commentaire et le traitement des faits de compétitions. Il est le lien entre l'action et le public. Ce qui n'interdit pas de souligner et célébrer une action particulièrement bien réalisée, spectaculaire ou importante dans le déroulement d'un combat.
- Le SA ne peut pas inciter les spectateurs à réagir contre un athlète ou une nation.
- En aucun cas le SA n'est habilité à commenter ou critiquer la décision des arbitres.



3.1.2 Le présentateur (Presenter)

Plus particulièrement en charge du « hors sportif », le rôle du présentateur (presenter) est de créer la liaison entre l'ensemble des éléments que compose le Programme de Présentation Sportive. A la manière d'une émission TV, Il lance les sujets, annonce les séquences à suivre, récolte les impressions et témoignages des athlètes, organisateurs, VIP... Il est là pour faire vivre l'événement dans sa globalité, ses coulisses, et apporter aux spectateurs un regard complémentaire, des informations exclusives que seules les personnes présentes dans l'enceinte sportive peuvent avoir.

Le présentateur a plutôt un profil « journalistique », avec une bonne expérience TV-Radio et doit avoir une forte capacité d'adaptation.

Mobile, il assure la couverture « live » de l'événement, proposant tout type de contenu : annonces, interviews, coulisses, lancement animations...

Ses interviews doivent être courtes et dynamiques de manière à s'intégrer dans le programme sans l'interrompre ou casser le rythme du sportif. Au-delà des interviews « officielles » il peut aussi donner un œil différent à la compétition, et fournir des informations inédites au public : interview dans le public, présentation de sujets « coulisses », informations pédagogiques du sport (challenge, pesée...)

Cette personne doit également avoir l'habitude d'évoluer sur des aires sportives, et de s'adapter à toutes formes d'interventions. Bien qu'il soit plus libre et spontané que le PA, il reste au même titre que lui, sous la direction et aux ordres du Sport Presentation Manager et du Floor Manager.

3.2 Langues

Dans le cadre des compétitions UWW, l'ensemble des annonces officielles doit être effectué en 2 langues : la langue locale et la langue anglaise. Il est important de faire appel à des PA bilingues (Langue local / Anglais) pour plus de fluidité dans les annonces. Si cela n'est pas possible, il est conseillé de doubler le poste : anglais + langue locale.

Pour les annonces et commentaires effectués lors des combats, pour interpeller la foule ou souligner une action clé, le choix de la langue est à la discrétion du SPM et des PA afin d'éviter trop de lourdeur. Dans la mesure du possible, pour concerner tous les publics et ne pas exclure l'audience étrangère, il est recommandé de communiquer dans la langue universelle (anglais) au minimum sur 1/3 des annonces.

Lors des remises protocolaires (award & medals ceremony), le double usage « langue locale / anglais » est obligatoire.

Lors des prises de paroles officielles, la traduction en anglais de l'intégralité des discours est obligatoire.

3.3 Interventions & fonctionnement

- Chaque session doit être construite en intégrant un discours d'introduction et de clôture. Une caméra dédiée est recommandée pour présenter les voix de la compétition, et instaurer un rapport humain entre les spectateurs et leurs speakers.
- Durant les phases de qualifications, l'entrée de chaque combat (Rouge puis Bleu + désignation du tapis) doit être annoncée par le sport announcer pour informer le public, mettre en valeur les lutteurs, prévenir le corps arbitral et inciter à encourager les athlètes.
- La référence « Red » and « Blue » est appliquée sur un certain nombre d'éléments tout au long du combat comme l'espace dédié à l'entraîneur, le panneau de score, entre autres.
- L'ordre de présentation des lutteurs doit être respecté. Le lutteur « Rouge » sera systématiquement présenté en premier à chaque étape de la présentation (entrée, tapis).
- Pendant le combat, les PA sont autorisés à donner des informations sur les combats en cours, à souligner des faits sportifs, des tournants ou décisions importantes : tombé, passage des favoris, passage des lutteurs locaux, appel au challenge vidéo, fin de combat, blessure, situation critique...



- La mise en avant de certains combats (champion en titre, favoris, affiche...) doit faire l'objet d'une réunion préparatoire quotidienne avec la direction de la compétition et l'équipe PPS.
- C'est le travail des speakers que de préparer leurs journées de compétitions, pour guider le public tout au long de la journée. Ils doivent également s'assurer de la bonne prononciation du nom de chaque athlète.
- Un traitement neutre des lutteurs par les PA est essentiel sur les événements internationaux de United World Wrestling pour défendre la crédibilité et garantir l'intégrité de la compétition.
- Les speakers ont également un rôle à jouer durant les cérémonies protocolaires (médailles, remise de récompenses). Aux ordres du SPM, il suit le script des différents temps protocolaires. Avant chaque cérémonie, le sport announcer devra valider la prononciation de chacun des protagonistes (sportifs, remettants).

3.4 Outils & récolte d'informations

L'ensemble des services (CO et UWW) doit transmettre au service PPS les informations utiles qui viendront constituer les éléments du script. L'une des fonctions premières du PPS - notamment à travers leurs speakers - est de pouvoir s'adresser à tous les publics : **du fan inconditionnel de lutte ou novice de la discipline.**

L'objectif de cette étape préalable et donc de compiler toutes les informations relatives à la compétition, à son organisation, au confort et à la sécurité du public :

- Informations génériques : nom du site (tenant compte du naming si applicable), jauge, histoire de la salle, nombre de bénévoles, accès et sortie de salle, village partenaires, fanzone...
- Informations compétitions : système de compétition (tableau), programme, résultats...
- Informations athlètes : Fiche ID (âge, taille, lieu de résidence...), ranking, palmarès
- Informations marketing : ranking partenaires (local + United World Wrestling), annonces contractuelles...
- Informations règlementaires : règles essentielles de chacun des styles de lutte, règles communes et spécifiques, règles d'utilisation du challenge vidéo...
- Informations protocole : ensemble des informations dactylographiées sur l'identité des personnes susceptibles d'être interviewées ou intégrées aux différents protocoles et cérémonies : interview, éléments de tirage, script dédié...
- Informations sécurité : annonces de sécurité mises en place avec le site hôte de la compétition et définition du protocole.

Nota : Ces messages doivent être rédigés dans les 2 langues de la compétition par les services de sécurité habilités et devront être validés conjointement par le CO et United World Wrestling. Un document reprenant l'ensemble de ces messages de sécurité devra être transmis à chacun des PA et fera l'objet d'une répétition spécifique lors des répétitions techniques pré-événement.

4. PROGRAMMATION MUSICALE

L'habillage musical d'un événement constitue l'un des piliers du Programme de Présentation Sportive pour garantir une ambiance sonore en cohérence avec l'identité de l'événement et son public.

L'habillage musical est au cœur du dispositif d'animation. Il rythme le déroulement des journées. La précision des jingles, les renforts sonores sur les phases de combat, la célébration du vainqueur, le traitement des temps morts, sont autant de moments qui contribuent à la dramaturgie du sport et à générer l'intensité émotionnelle.



Au-delà des phases de combat, la charte musicale doit être soigneusement construite pour accompagner les temps forts de l'événement, pour construire une atmosphère, et tout particulièrement :

- Les phases d'accueil
- Les phases d'attente
- Les temps de compétitions
- Les temps de pause (mi-journée)
- La présentation des athlètes
- Les célébrations et temps sportifs (challenges vidéos, pause...)
- Les cérémonies protocolaires
- Le design sonore des cérémonies d'ouverture et clôture

Cette fonction doit être confiée à un professionnel de la musique, un directeur musical expérimenté capable de fournir une sélection musicale de qualité ainsi que l'ensemble des outils musicaux nécessaires à la création d'un univers sonore unique.

Ce travail en amont de l'événement est indispensable pour créer et compiler une librairie complète et cohérente de musiques et effets sonores répondant aux différents moments à habiller : tension, célébration, motivation, virgule sonore mais aussi l'ensemble des séquences : accueil, animations, cérémonies...

En phase opérationnelle, sur toute la durée de la compétition, le directeur musical (ou un opérateur/DJ) doit être présent en régie pour gérer la diffusion LIVE des éléments sonores préparés. En lien direct avec le SPM, cette ressource doit avoir une vue directe sur l'aire de compétition afin d'être capable de s'adapter aux faits de match (entrée, victoire, challenge, pauses...).

Pour certains grands événements, United World Wrestling peut désigner son propre directeur musical. Le CO en sera informé durant la phase de préparation de la compétition.

4.1 Fonctionnement

Le service PPS du CO, par le biais de son directeur musical, a en charge la recherche, la sélection et la conception du programme musical de la compétition.

La playlist de la compétition n'est pas restreinte aux standards internationaux. L'intégration d'une identité musicale locale est encouragée. Elle contribue à la valorisation et à l'affirmation culturelle du Programme de Présentation Sportive.

Quelle que soit la langue, la sélection musicale (les paroles, l'auteur, le contexte) ne doit pas être offensante, discriminante ou provocante envers les nations participantes et les spectateurs.

Il est important de préciser que la musique et l'habillage musical ne doivent pas prendre le dessus sur l'atmosphère générale de la salle et l'univers sonore propre à la lutte. Une musique ou des effets sonores trop forts ou trop présents provoquent une sensation d'inconfort du public, au détriment de l'atmosphère et de l'expérience positive qu'elle est censée générer.

Le CO est responsable pour l'ensemble des questions relatives aux droits d'auteurs (music licensing requirements) et aux réglementations de diffusion applicables sur son sol.

Une attention particulière doit être apportée à l'habillage musical à diffuser pendant les matches. La diffusion des matches (hors phase de présentation) étant retransmise en streaming, il est nécessaire d'utiliser des musiques libres de droits durant les matches pour éviter toutes restrictions/exclusions automatiques par les plateformes de streaming.

4.2 Principe d'utilisation - Phase de qualifications

Lors des phases de qualifications, plusieurs combats se déroulent simultanément sur les tapis de la compétition.

A ce stade, une musique d'ambiance est autorisée. Cette programmation a pour but de proposer un tapis sonore permanent et ainsi offrir une ambiance positive.

Le volume de cet habillage musical ne doit pas être trop fort pour ne pas déranger la perception de l'événement, la communication des coachs et la communication arbitrale.

Le volume sonore devra être validé dès le premier jour de compétition par le délégué technique désigné par United World Wrestling et le Floor Manager.

À tout moment, à la demande du SPM, des effets sonores peuvent être diffusés pour :

- Annoncer les temps forts à venir (entrée d'une tête de série)
- Souligner des actions précises (victoire, challenge...)
- Recueillir des applaudissements et/ou créer des interactions avec le public
- Introduire la prise de parole des PA

4.3 Principe d'utilisation - Phase finales

Lors des phases finales, et contrairement aux phases de qualifications, un seul combat se déroule sur l'aire de compétition.

Un traitement musical plus approfondi est alors à appliquer pour séquencer les différents temps :

- Mettre en scène la présentation et l'entrée des lutteurs
- Faire monter la dramaturgie des confrontations
- Plonger le spectateur et les lutteurs dans une expérience unique
- Appuyer les temps majeurs du combat
- Célébrer le vainqueur dès la fin du combat
- Habiller la sortie de tapis et conduire musicalement jusqu'à la prochaine étape (nouveau combat ou cérémonie des médailles)

A ce stade de la compétition, le recours à un habillage musical permanent lors des combats n'est pas souhaité. La part belle est faite au combat, avec la chance de pouvoir entendre tous les bruits et détails sonores qu'offrent la lutte (claque, souffle, déplacement, impact...) mais aussi les encouragements des coachs et des supporters pour laisser s'exprimer la culture « lutte » de chaque pays...

Seulement pendant les pauses des Finales, un habillage musical est autorisé pour renforcer l'enjeu du combat. Il est nécessaire d'utiliser des musiques libres de droits durant ces pauses pour éviter toutes restrictions/exclusions automatiques par les plateformes de streaming.

4.4 Identité musicale United World Wrestling

L'identité musicale United World Wrestling (UWW sonic identity) est la base sonore pour proposer une identité cohérente sur les différents temps de la compétition. Elle doit être utilisée à chaque journée de compétitions comme une signature sonore officielle.

United World Wrestling fournit aux organisateurs un large habillage musical, pour s'adapter à tous les temps forts de compétition :

- Event-Filler
- General Arena
- General Events (draw...)
- Video Challenges
- Happening Moments
- Trophy and Awards Lift
- Walk-On / Walk out
- Scoreboard Stings

Cette bibliothèque est une base incontournable pour construire musicalement les différents temps de l'événement.



Le CO n'a pas obligation d'utiliser l'intégralité de cette playlist lors de l'événement. United World Wrestling autorise une certaine liberté d'adaptation pour que chaque organisateur puisse personnaliser son programme musical. Pour autant, le CO devra fournir le plan musical (en soutien du conducteur général) pour identifier la structure, les éléments et la bonne utilisation des éléments composant la signature musicale United World Wrestling.

4.5 Hymnes nationaux

L'ensemble des hymnes et drapeaux nationaux sont disponibles et récupérables sur le site [unitedworldwrestling.org](https://unitedworldwrestling.org/governance/national-anthems-flags) : <https://unitedworldwrestling.org/governance/national-anthems-flags>

Avant toute compétition, chaque hymne doit être vérifié par le CO et soumis à validation du chef de délégation (Team Leader) de chaque pays qui le validera - après écoute dans son intégralité - lors du temps prévu à l'accueil des délégations. Une liste d'émargement doit être produite par le CO et recueillir les approbations communes de chaque nation.

La qualité audio de chaque morceau doit être homogène et adaptée à une diffusion haute définition dans l'enceinte sportive.

Le SPM et le directeur musical doivent avoir accès à l'ensemble des sources audio avant le début des compétitions pour tester chaque morceau et s'assurer de la qualité et de la compatibilité des fichiers audio fournis.

5. CÉRÉMONIES

Toutes les cérémonies ont une lourde charge symbolique, voire politique. Le plus souvent télévisées et retransmises dans le monde entier, elles doivent incarner les valeurs et l'image de United World Wrestling.

Toutes les cérémonies organisées à l'occasion d'une compétition doivent être préparées minutieusement. Chaque temps d'une cérémonie doit clairement être écrit pour respecter les timings établis par la compétition et la télévision.

La mise en place de ces cérémonies impose une collaboration fine entre le SPM, ses équipes, les éventuelles équipes artistiques, le Floor Manager ainsi que l'équipe protocole dédiée (United World Wrestling + CO).

5.1 Cérémonie d'ouverture

La cérémonie d'ouverture est sous la responsabilité du CO.

En accord avec le CO, United World Wrestling fixe la date de la cérémonie d'ouverture (Jour 1 ou Jour 2) en fonction du format de l'événement.

L'orchestration de la cérémonie d'ouverture est une occasion d'apporter une touche toute particulière qui soit le reflet de l'identité de l'événement. Bien que sur certains gros événements United World Wrestling désigne une équipe PPS, elle n'est pas responsable du contenu de la cérémonie d'ouverture. Elle sera à disposition du CO pour fournir son expertise.

Ce type de célébration nécessite une attention particulière aux points suivants :

- La mise en valeur des nations et des discours d'ouverture
- Les symboles et éléments visuels qui constituent l'espace d'expression
- La captation TV

Au-delà de la dimension festive et symbolique, cette cérémonie peut revêtir une grande portée politique et diplomatique.

Pour autant, il convient d'être le plus pragmatique possible et de tenir compte des contraintes majeures :

- Intégration de la cérémonie au cœur de la compétition (combats avant et après),
- Installation de la cérémonie sans modifier ou perturber l'installation technique du site,
- Temps de répétitions restreints (mobilisation figurants, artistiques, techniques...)

Le format maximum de la cérémonie d'ouverture **ne doit pas dépasser 30 minutes** (incluant les prises de paroles)

La cérémonie d'ouverture doit intégrer :

- Une partie scénographique « culturelle et artistique » intégrant la présentation des drapeaux de toutes les nations participantes (parade ou vidéo montage). A ce stade, il est également possible de mettre en scène des figurants, un représentant des athlètes (lutteur du pays organisateur) ainsi qu'un représentant des juges-arbitres.
- La présentation et installation du drapeau de United World Wrestling dans l'enceinte sportive.
- Les drapeaux de la compétition, le drapeau olympique, le drapeau de la fédération locale et du pays hôte peuvent figurer dans cette représentation.
- Un temps de parole officiel comprenant les discours dans l'ordre suivant :
 - 1 Représentant du pays (ou ville) hôte
 - 1 Représentant de la Fédération nationale Hôte
 - Le Président de United World Wrestling qui déclarera ouvert la compétition
- L'intégration d'un temps dédié à la prise de parole d'un représentant des athlètes et un représentant des juges-arbitres. Chacun est invité sur scène pour lire le serment de la communauté qu'il représente.

Serment des Lutteurs :

« Au nom de tous les athlètes prenant part à la compétition, je m'abstiens de tout comportement ou attitude inadaptée, je promets de lutter équitablement, sans haine, d'obéir aux règles, de respecter mes adversaires et de démontrer un esprit sportif exemplaire avec dignité et fair play. Je le jure. »

Serment des Arbitres :

« Au nom de tous les membres du corps arbitrale ici présents, je jure d'endosser la responsabilité de mes devoirs sans favoritisme ou discrimination et de remplir mon rôle avec la plus grande objectivité en respectant les règles d'arbitrage et de jugement. Je le jure. »

Dans un souci de rythme et d'homogénéité du temps de parole, chaque officiel doit recevoir la consigne de respecter un temps de 3 minutes maximum pour son discours.

Il est important que chaque représentant soit sensibilisé au bon déroulement de ce programme et son timing. Les compétitions ne pouvant pas commencer en retard, chaque intervenant doit être présent à l'heure et respecter son temps de parole.

Pour rappel, lors des prises de paroles officielles, la traduction en anglais de l'intégralité des discours est obligatoire.

Un sous-titrage des éléments de discours, intégrés à la réalisation des écrans géants, est demandé.

Les discours traduits et validés par le service protocole sont fournis à l'équipe PPS au minimum 2 jours avant le jour de répétitions, pour pouvoir intégrer les éléments de sous-titrages.

Au terme de cette répétition, toute modification des discours doit être transmise au SPM au maximum 2 heures avant le début de cérémonies pour intégration au script et correction des sous-titrages.

United World Wrestling ne peut en aucun être responsable d'erreurs dans la diffusion ou la traduction du sous-titrage.

Cette cérémonie d'ouverture doit faire l'objet d'une présentation complète (synopsis) en amont de la compétition et d'une répétition spécifique en présence de l'ensemble des acteurs impliqués et sous la direction du SPM du CO.

Pour la partie discours, à cas d'absence des officiels lors des répétitions, une lecture complète de chaque discours (avec sous-titrages) est demandée pour chronométrer chaque temps de parole.

De la même manière que les hymnes, le drapeau de chaque nation doit être validé en amont par le CO, lors de l'inscription à la compétition.



5.2 Cérémonie des médailles

Intercalées entre 2 finales ou en fin de compétition, les cérémonies de médailles font partie intégrante du programme sportif des phases Finales.

La mission de l'équipe PPS est double :

- Célébrer les médaillés : leurs résultats, leur parcours, leur nation
- Etre garant du temps des remises de médailles qui doit pouvoir être standardisé pour assurer aux ayant droits TV le respect du temps de production globale de la session des finales.
- S'assurer que les photographes pourront accéder à leur zone dédiée pour prendre les médaillés en photo.

Chaque cérémonie doit se dérouler en 5 minutes maximum et respecter l'enchaînement suivant :

- Pré-annonce cérémonie
- Annonce début cérémonie (style – catégorie)
- Entrée des lutteurs et des remettants
- Annonce des remettants des médailles (officiels)
- Annonce 3èmes places et remise des dotations
- Annonce 2ème place et remise des dotations
- Annonce 1ere place et remise des dotations (dont ceinture si applicable)
- Hymne
- Annonce finale pour célébrer les vainqueurs + temps session photo

Dès la fin de l'hymne, la session photo commence selon les temps suivants :

- Lutteurs sur leur place respective
- Les 4 lutteurs sur la place 1
- Vainqueur uniquement

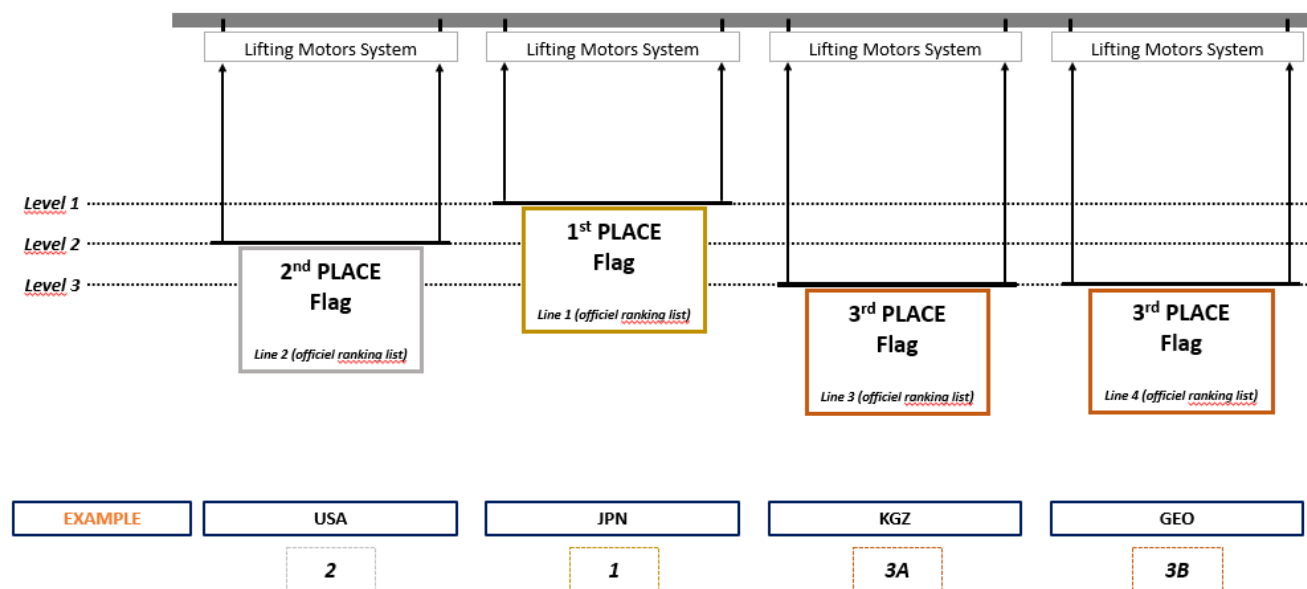
Nota : A chaque fin de compétition d'un style et pour clôturer les podiums, une cérémonie récompensant le classement par équipe est également à organiser, en respect des mêmes conditions que les podiums individuels. Un lien étroit doit alors exister entre le secrétariat de compétition et le protocole pour transmettre les résultats du classement par équipes et informer les coachs des nations récompensées dès la fin de la dernière finale.

Les éléments suivants doivent être scrupuleusement suivi :

- Entrée et sortie des athlètes doivent être effectuées en musique
- Avant l'hymne national, le PA invite le public à se lever
- Dès le début de l'hymne, les 4 drapeaux s'élèvent pour atteindre leur position finale au maximum 40 sec plus tard.

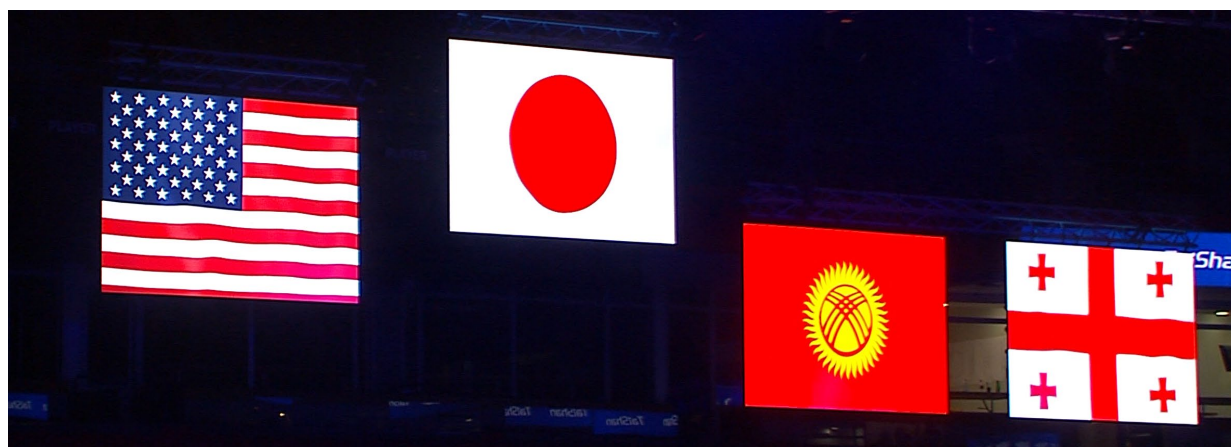


La position des drapeaux doit respecter le schéma suivant :



Freestyle - Seniors - 70 kg

	Rank	Team	Wrestler	CP	VT	ST	TP	TP Gvn	Team Rank Pts	UWW Points
1	1	JPN	Taishi NARIKUNI	19	1	2	49	15	25	45000
2	2	USA	Zain Allen RETHERFORD	15	1	1	26	10	20	37000
3A	3	KGZ	Ernazar AKMATALIEV	12	0	2	39	14	15	31000
3B	3	GEO	Zurabi IAKOBISHVILI	9	0	0	9	13	15	31000
	5	ARM	Arman ANDREASYAN	7	0	0	14	13	10	25000
	5	IND	Naveen NAVEEN	10	0	0	13	13	10	25000





L'emplacement des 2 drapeaux pour la 3^{ème} place doit respecter un ordre précis, selon le classement édité par le service compétition. Il est important de se fier à cette liste officielle des résultats, plaçant le premier médaillé de bronze (via Arena) à gauche sur la 3^{ème} marche du podium (au plus proche de la marche 1) : cf exemple.

Le système d'accroche doit obligatoirement pouvoir accueillir 2 drapeaux, quelle que soit la place sur le podium. Il s'agit ici d'anticiper toute égalité dans la compétition et plus particulièrement lors des podiums de classement par équipe. Dans le cas d'une montée motorisée indépendante de drapeaux, des réglages « moteurs » anticipant tout type d'égalité doivent être prévus pour pouvoir gérer la hauteur des drapeaux en LIVE.

Les dispositions verticales et horizontales des drapeaux sont autorisées du moment qu'elles respectent l'ensemble des contraintes pré-citées.

Pour chaque podium protocolaire, une liste détaillée doit être remise à tous les acteurs du protocole de gestion des cérémonies après avoir été validée par le délégué technique ou le directeur de la compétition et le CO.

Cette liste doit inclure :

- Lutteurs : Prénom + NOM + Pays + classification des 4 médaillés
- Remettant UWW : Prénom + NOM + Fonction
- Remettant CO : Prénom + NOM + Fonction
- Récompenses : Répartitions des dotations pour chaque remettant

Un script complet devra être fourni aux speakers. Aux ordres du SPM, ce dernier déroule fidèlement les éléments de langage dans les 2 langues de l'événement, la langue locale en premier.

Les PA devront valider la prononciation de chacun des protagonistes (sportifs, remettants) avant chaque cérémonie.

La cérémonie des médailles doit faire l'objet d'une répétition spécifique à laquelle devra assister l'ensemble des acteurs (host broadcaster, compétition, protocole) et sous la direction du SPM.

Il est important également que le service presse soit intégré à ce stade de l'événement pour gérer au mieux la question des photographes lors de leur installation dans la zone podium. Une zone Presse dédiée doit être mise en place pour contenir le flux et symboliser l'espace dans laquelle ils sont autorisés à évoluer.

Cette zone Presse doit être validée avec l'UWW et la TV pour s'assurer que tous les axes caméras soient opérationnels, sans aucun photographe pouvant pénétrer dans le champ de la réalisation TV. Une zone spécifique aux moyens TV doit aussi être symbolisée pour que la caméra principale en charge de la réalisation des podiums soit positionnée de manière fixe, sans pouvoir être dérangée dans sa captation.

5.2.1 Gestion des médaillés

Un travail commun entre le Floor Manager et la direction de la compétition devra être mis en place pour récupérer au plus vite les 4 médaillés en fin de compétition. Ils devront être pris en charge par le service compétition, escortés et briefés en coulisses.

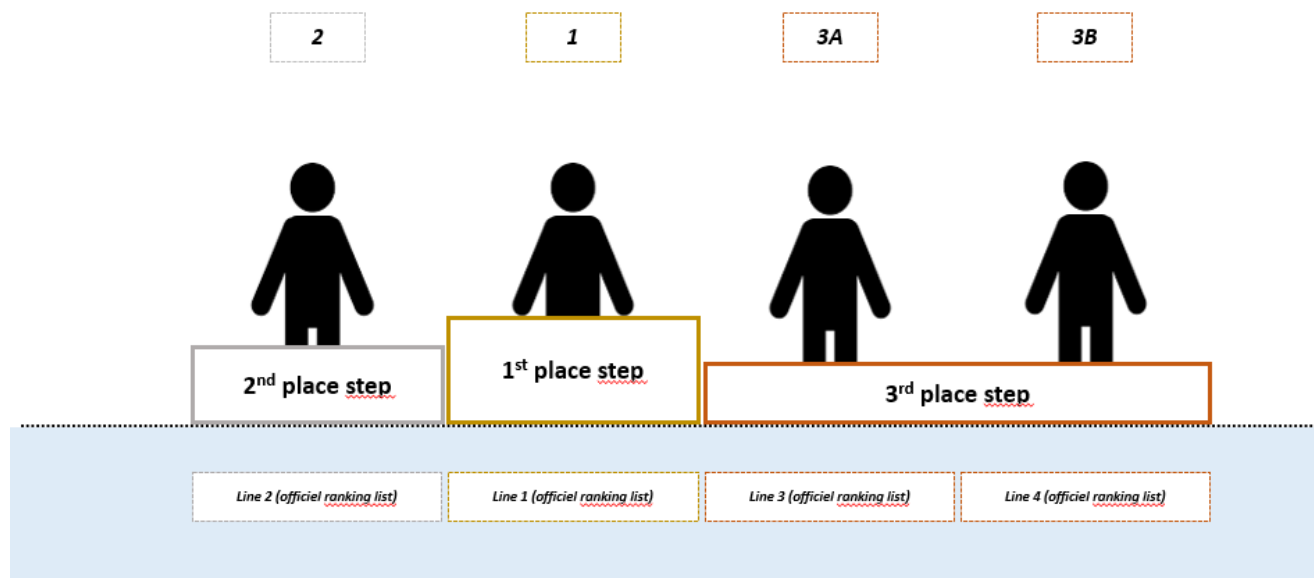
Chaque lutteur doit recevoir les informations concernant :

- La tenue officielle à respecter : survêtement officiel complet de la nation
- Les éléments non admis : drapeaux, tenue non officielles (short, tongs, casquette...), smartphone
- Son ordre d'entrée
- Sa position d'arrivée (stand by derrière podium)
- Le timing précis auquel il doit monter et descendre du podium
- L'emplacement de la montée des drapeaux
- Les temps photos à respecter
- Le chemin à suivre pour sortir de l'aire de compétition
- Le respect des timings et ordres du Floor Manager, notamment lors de la sortie pour assurer la reprise des compétitions dans les meilleurs délais.

Le CO est responsable de la bonne application de ces règles et consignes.

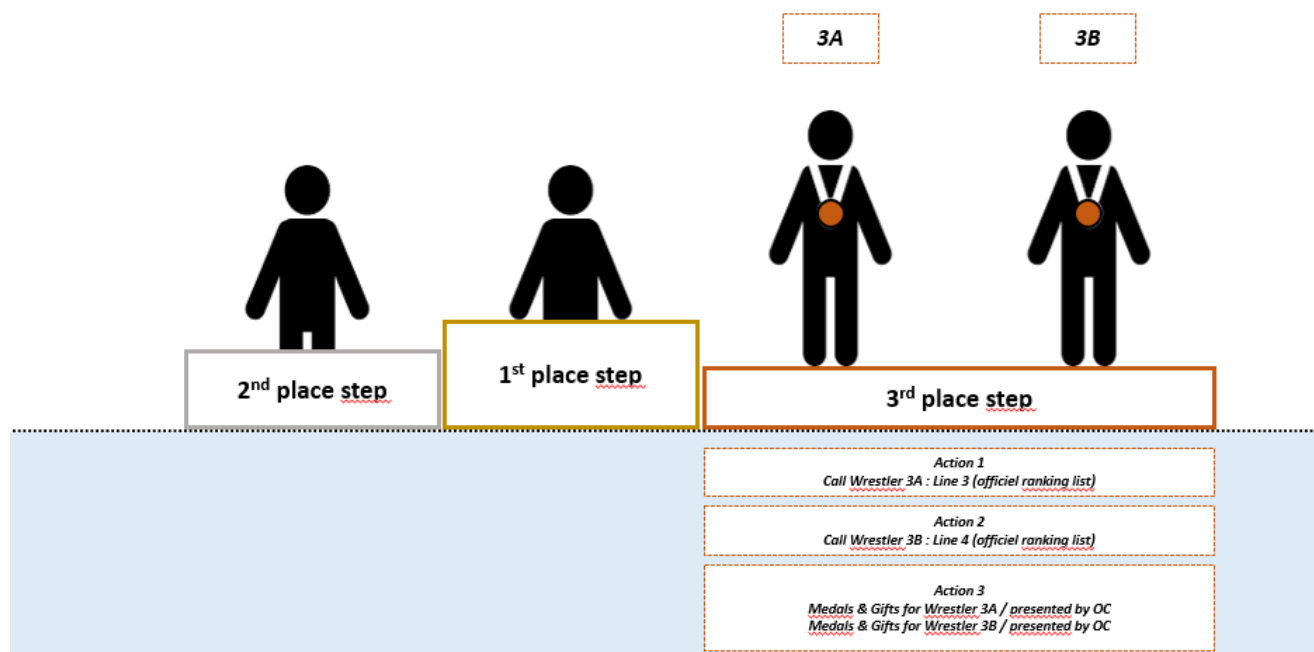


La position sur le podium doit respecter le schéma suivant :

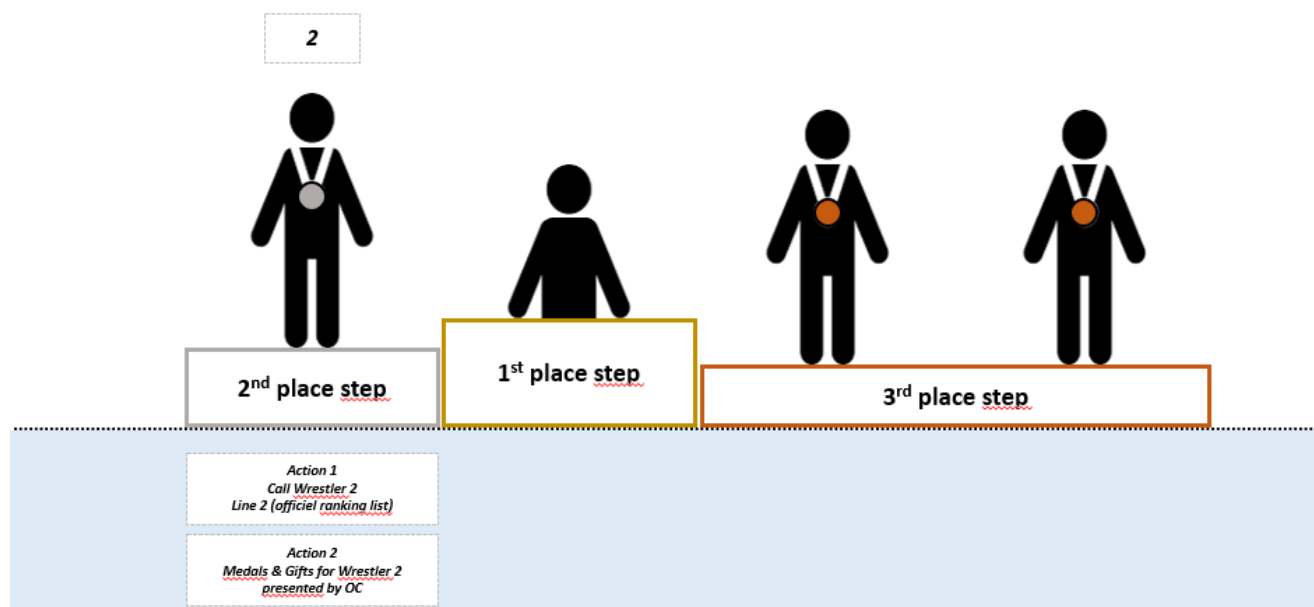


Position 1 : stand-by

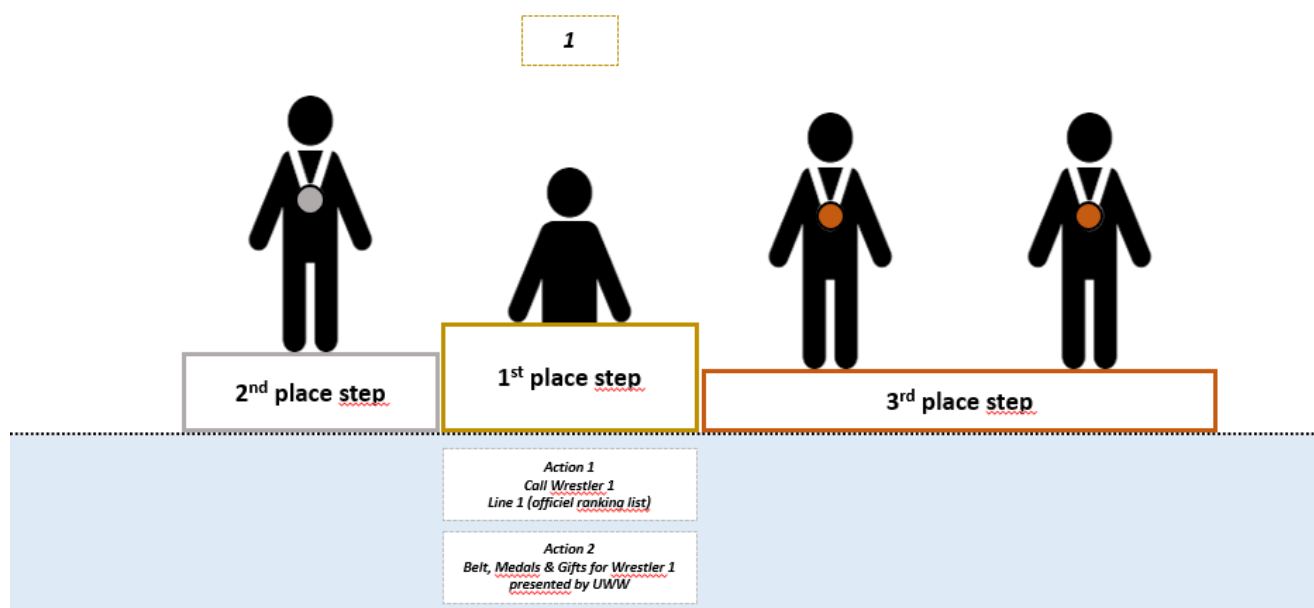
L'emplacement des 2 athlètes pour la 3^{ème} place doit respecter un ordre précis, selon le classement édité par le service compétition. Il est important de se fier à la liste officielle des résultats, plaçant le premier 3^{ème} de la liste de résultat (via Arena) à gauche sur la 3^{ème} marche du podium (au plus proche de la marche 1) : cf position 3A et 3B



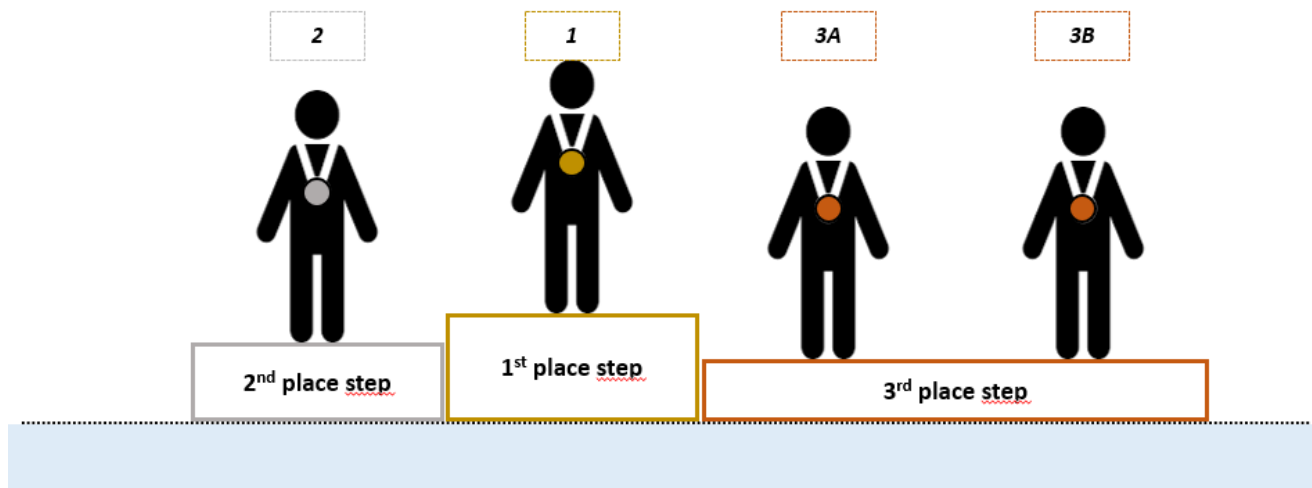
Position 2 : Récompense Bronze



Position 3 : Récompense Argent



Position 4 : Récompense Or



Position 5 : Hymne et montée des drapeaux

L'ordre d'entrée des médaillés sur scène s'adapte en fonction de l'architecture du site et de la configuration générale de la salle (position arche d'entrée vs position scène et podium) : 2-1-3A/3B ou 3B/3A-1-2.



Exemple : Arrivée par la droite

En fin de cérémonie, la compétition doit reprendre dans les meilleurs délais. Il est important que le CO fasse un travail d'explications aux entraîneurs et accompagnateurs des athlètes pour ne pas perdre de temps. La compétition ayant priorité, il est impossible de perdre du temps et autoriser des photos complémentaires avec le Staff sur la scène ou le podium (photo, selfie...). Des consignes claires à ce sujet doivent être fournies par le secteur compétition et doivent être respectées.



5.2.2 Gestion des remettants

Un travail commun entre le Floor Manager et le service protocole doit être mis en place pour récupérer au plus tôt les remettants à la fin de chaque finale. Ils devront être pris en charge par l'équipe protocole (United World Wrestling et CO), escorté et briefé en coulisses.

Les remettants d'un podium doivent être présents et accueillis dans la « Zone Podium » au début de la finale précédant le podium. Une zone dédiée à la réception de ces personnalités doit être conçue (chaises, direct TV, table...).

Chaque jour, une liste unique, présentant la liste de tous les remettants du jour (identité, fonction, podium attribué) devra être remise à l'équipe PPS dès la fin de session des phases de qualifications.

Toutes modifications opérées à cette liste devront être validées par United World Wrestling. Une nouvelle liste devra être transmise dans les meilleurs délais au Floor Manager et au radiodiffuseur hôte de manière à déployer au plus vite les nouvelles informations (speakers, SPM, équipe protocole, hôtesses...)

Le service protocole doit aussi anticiper et s'assurer que les remettants aient les accréditations nécessaires pour pouvoir accéder à la zone des Cérémonies, sans quoi le service de sécurité pourra refuser leur accès. Un principe de sur-accréditation peut être mis en place et être géré par l'équipe protocole pour remédier facilement à cette contrainte.

Chaque remettant doit recevoir les informations concernant :

- Son ordre d'entrée et sa position d'arrivée
- L'identité et fonction du remettant avec lequel il va opérer
- L'identité des personnes à récompenser
- La nature et l'ordre des objets à remettre
- Le timing précis auquel il doit s'avancer et remettre les médailles
- Le fonctionnement précis pour la mise en place de la ceinture
- L'emplacement de la montée des drapeaux
- Les temps photos à respecter
- Le moment où sortir de scène
- Le chemin à suivre pour sortir du plateau sportif
- Le respect des timings et ordres du Floor Manager, notamment lors de la sortie, car la compétition doit très vite enchaîner derrière.

Les remettants sont obligatoirement au nombre de 2 : 1 représentant UWW et un représentant CO

La répartition de distribution se fait dans l'ordre suivant :

- Place de 3 : Remettant CO
- Place de 2 : Remettant CO
- Place de 1 : Remettant UWW

La tradition protocolaire veut que la médaille d'or (et la ceinture si applicable) soit remise par un représentant officiel United World Wrestling.

Le CO remet les récompenses pour les médaillés de bronze et d'argent.

Tout autre partage des prix à remettre doit être réalisé en concertation et validé par United World Wrestling.

5.2.3 Planning type des cérémonies

Les cérémonies de remise des médailles ont lieu chaque jour dans la continuité des finales, comme suit :

- Finales de 1ère catégorie
- Finales de 2ème catégorie
- **Cérémonie des médailles de la 1ère catégorie**
- Finales de 3ème catégorie
- **Cérémonie des médailles de la 2ème catégorie**
- Finales de 4ème catégorie
- **Cérémonie des médailles de la 3ème catégorie**
- **Cérémonie des médailles de la 4ème catégorie**
- + Le dernier jour de compétition de chaque style, la cérémonie des nations clôture la session

Ce fonctionnement peut faire l'objet de modification en fonction du format de l'événement et doit donc être validé en amont par United World Wrestling en lien avec la production TV.

5.2.4 Dotations

United World Wrestling impose la remise de 2 éléments par athlète : une médaille et un diplôme. Le Champion du Monde se voyant également remettre, en dernier lieu, une ceinture.

United World Wrestling a en charge de :

- Fournir les ceintures de Champions du Monde (Senior, U23, U20 et U17)

Le CO a en charge de :

- Conception et la production des médailles (avec validation UWW)
- Conception, impression, personnalisation et distribution des diplômes avec validation UWW
- Fourniture des trophées pour les cérémonies de Team Ranking

Sur le podium, seule la médaille est remise. Le diplôme est remis hors caméras, après la cérémonie.

Le diplôme est nominatif. La personne affectée à la préparation des dotations aura également la mission de venir personnaliser les diplômes en écrivant le NOM + Prénom + Nation du lutteur dès le résultat final connu.

United World Wrestling autorise le CO à ajouter un seul et unique élément dans la dotation (fleur, peluche mascotte...) sous réserve qu'il soit pratique à remettre et qu'il ne vienne pas alourdir le dispositif.

Cette dotation devra faire l'objet d'une validation de United World Wrestling et être transmise à l'équipe PPS dès les répétitions.

Un plateau par place (3-2-1) devra être prévu avec les éléments de dotations esthétiquement présentés :

- Médaille
- Cadeaux CO (optionnel)
- + Ceinture (si Champion du Monde)

Ces 3 plateaux doivent être identiques. La taille devra être adaptée pour notamment recevoir l'ensemble des dotations pour la troisième place (2 lutteurs donc dotation doublée sur ce plateau).



Pour résumer :

- Plateau 3^{èmes} : 2 médailles + 2 souvenirs CO
- Plateau 2^{ème} : 1 médaille + 1 souvenirs CO
- Plateau 1^{er} : 1 ceinture (si applicable) + 1 médaille + 1 souvenir CO

Un membre du protocole doit être affecté à la préparation des podiums et à la préparation des dotations.

Le CO a la responsabilité de stocker l'ensemble des dotations dans une salle sécurisée, à proximité de la zone protocolaire.

5.3 Cérémonie de clôture

La cérémonie de clôture est organisée le dernier jour de compétition, dans la continuité du dernier podium. Sa durée ne doit pas excéder 15 minutes.

Cette cérémonie a une fonction hautement symbolique. Elle se doit d'être simple et rapidement exécutée pour ne pas alourdir la fin de l'événement et s'assurer que le public reste pour y assister.

Cette cérémonie doit principalement mettre en scène 3 personnes, Le Président du CO, le Président de United World Wrestling et un représentant de la prochaine édition de la compétition. Elle est principalement exécutée lors des championnats du monde senior.

Chacun des 3 protagonistes a la possibilité de dire quelques mots pour :

- Féliciter les athlètes
- Féliciter l'organisation
- Remercier l'ensemble de l'organisation et des équipes impliquées dans le succès de l'événement (Pays, Ville, CO, United World Wrestling, volontaires...)
- Se projeter et donner rendez-vous pour la future édition

Symboliquement, ces 3 personnalités ont également le rôle de transmission du drapeau United World Wrestling.

Le drapeau de United World Wrestling doit :

- être détaché,
- être apporté par le CO,
- remis au Président de United World Wrestling (ou son représentant) qui le remet dans un dernier temps au représentant de la prochaine édition

L'enchaînement des discours-passation doit se faire comme suit :

- Remerciements et mot du Président du CO
- Remerciements et clôture de la compétition par le Président de United World Wrestling
- Passation du drapeau United World Wrestling
- Remerciements et mot du représentation de la prochaine édition

Tout autre mise en scène est laissée à la libre appréciation du CO, dans la limite des 15 minutes imparties et dans le respect des timings et des figures imposées.

Une répétition spécifique devra être organisée à J-1, en présence de tous les acteurs et notamment les équipes protocole et diffuseur hôte.

5.4 Cérémonies protocolaires

Durant la compétition, United World Wrestling peut être amené à produire d'autres cérémonies protocolaires pour récompenser et mettre en valeur des acteurs majeurs de la famille United World Wrestling.

Ces événements peuvent prendre la forme de :

- Cérémonie des Lutteurs de l'année, récompensant les meilleurs lutteurs de l'année en cours
- Cérémonie des Sifflets d'Or récompensant les meilleurs arbitres de l'année
- Cérémonie de remerciements / remise de cadeaux United World Wrestling à l'organisation (CO)
- Cérémonie de départ en retraite d'arbitres internationaux

L'organisation de ces événements est confiée au CO et ses équipes référentes (PPS, protocole...) à des moments définis, pendant les heures d'ouvertures de la salle.

Ces cérémonies sont généralement placées lors de la pause de la mi-journée, entre H-45 et H-30 du début des Phases Finales.

Le format protocolaire sera identique pour chacune de ces cérémonies :

- Durée : 3 minutes maximum
- Lieu : Zone Podium
- Présentation par les PA
- Entrée des protagonistes : Un représentant United World Wrestling + un ou plusieurs lauréats
- Remise de la dotation (mot éventuel : micro à prévoir)
- Photo Officielle
- Sortie

Les dotations relatives à ces événements seront prévues et prises en charge par United World Wrestling.

L'ensemble des éléments de langage et dotations seront remis par United World Wrestling au service protocole en lien avec le Floor Manager. Ces cérémonies seront prévues et annoncées au minimum la veille au soir par United World Wrestling de manière à pouvoir être intégrées au conducteur du lendemain.

Ces cérémonies devront également être annoncées et intégrées au programme presse de la journée. La gestion des photographes devra être prévue. Les règles de « zone photo » sont identiques à celle imposées lors des cérémonies des médailles.

Le Comité d'Organisation peut également organiser ces propres cérémonies pour récompenser les membres de sa fédération, des athlètes.

Une validation par l'UWW est demandée pour connaître la nature de la cérémonie et l'identité des personnes récompensées.

L'ensemble de l'organisation et des dotations est à la charge du CO.

6. PRÉSENTATION DES LUTTEURS

Temps fort de la mise en scène des compétitions, l'entrée des athlètes est un moment majeur pour célébrer le sport et créer des images fortes tant pour les téléspectateurs que pour le public présent dans l'enceinte. Ce temps est un incontournable pour contribuer à la dramaturgie du sport. Il offre une expérience unique à tous et notamment aux lutteurs, mis en avant comme des vrais héros contemporains de leur sport.



Cette présentation demande une véritable attention dans son aménagement (structure, signage), sa valorisation scénographique (Vidéo, Lumière, FX) et son animation (PA & Musique). Elle doit retranscrire l'image et l'esprit de la famille Lutte, ses pratiquants, sa fédération : un sport dynamique, résolument tourné vers la modernité.

Cette présentation des lutteurs peut se découper en 4 étapes majeures :

- La préparation en chambre d'appel
- L'entrée par l'arche
- Le walk-in, autrement dit le chemin à faire pour aller jusqu'au tapis
- L'arrivée sur le tapis, l'attente de l'arbitre et du début du combat

6.1 Décors & technique

La mise en scène doit faire appel à l'ensemble des outils techniques (lumière, vidéo, son), avec la possibilité d'y ajouter des éléments scénographiques complémentaires tels que :

- Des éléments de décor pour renforcer le branding et l'identification de l'événement
- Des solutions techniques complémentaires : lumières, mur leds,...
- Des artifices scéniques : flamme, fumée lourde, lanceurs jets CO2,...
- Des ressources humaines complémentaires : Round Girls, Squad, Escort Kids,...

Le cheminement des lutteurs (et coachs jusqu'à leur box) est à prendre en compte pour anticiper :

- Les flux et temps de marche
- La mise en lumière
- L'habillage sonore
- Le temps de parole du Sport Announcer
- La présence de caméras TV et caméras dédiés PPS

6.2 Emplacement et fonctionnement opérationnel

Au-delà de son aménagement technique et scénographique, cette entrée doit soigneusement être étudiée et réfléchie pour assurer le confort des athlètes mais aussi pour les équipes de réalisation TV.

6.2.1 Chambre d'appel

Une chambre d'appel, située entre la sortie de la salle d'échauffement et l'accès à « l'arche d'entrée », est à concevoir pour accueillir les athlètes avant leur entrée en salle. Elle a pour fonctionnalité de préparer les prochains combats et athlètes à entrer. Elle accueille les athlètes à leur sortie de la salle d'échauffement et les invite à patienter jusqu'au moment où ils doivent entrer pour combattre.

Cette zone d'attente doit :

- Proposer des écrans diffusant le live TV (TV feeds) et la programmation à venir des combats (CIS & plannings) pour tous les tapis
- Être aménagée de manière compréhensible en créant autant de couloirs d'accès qu'il y a de tapis de compétition accessibles (évolutifs durant la journée).
- Être aménagée de telle sorte que les lutteurs en préparation puissent être isolés, à l'abri de toute sollicitation, de manière à conserver leur concentration et à entrer dans les meilleures conditions sur le tapis.
- Avoir une température ambiante comprise entre 18°C et 22°C, sans courant d'air démesuré.

L'accompagnement, l'appel, le placement, le briefing des lutteurs dans cette zone est sous la direction et le management du Call-Room Manager, intégré au service compétition et en lien avec le Floor Manager.

Dans cette chambre d'appel, une phase de contrôles réglementaires doit être respectée et organisée pour tous les lutteurs.

Le CO devra mettre à disposition, durant toute la durée de la compétition, un arbitre de catégorie Internationale pour contrôler les lutteurs et lutteuses avant d'entrer sur le tapis. Il s'agit de contrôles corporels, vestimentaires et médicaux.

L'arbitre dédié à cette tâche est à la charge du CO. Un arbitre féminin doit obligatoirement être mis en place dans le cadre des contrôles réglementaires de la lutte féminine. Si une journée de compétition se compose de matches masculins et féminins, alors 2 arbitres sont nécessaires en chambre d'appel pour assurer les contrôles réglementaires des 2 populations d'athlètes.

Leur(s) présence(s) est obligatoire du premier au dernier match de la journée.

La chambre d'appel est une salle hermétique où aucune population ne peut venir déranger les lutteurs dans leur préparation. Aucun public, aucune famille, aucun membre d'équipe n'est autorisé. Aucune image LIVE n'est autorisée (facetime, facebook live...) mis à part les équipes officielles UWW et/ou HB.

6.2.2 Arche d'entrée

Un équipement de type « arche d'entrée » doit être installé pour :

- Matérialiser l'entrée des sportifs aussi bien pour les spectateurs que pour la TV
- Valoriser les athlètes et les matches à enjeux (1/2 finales – finales)
- Assurer une fonction de « sas » hermétique avec la Chambre d'appel à l'arrière

Cette entrée est le lieu de passage pour tous les athlètes de la compétition. C'est par là qu'ils rentrent sur l'aire de compétition, qu'ils doivent être présentés et qu'ils doivent se plonger dans l'ambiance de la salle.

Pour des raisons de lisibilité (spectateurs, TV,), il est important que l'entrée des lutteurs se fasse toujours par un seul et même endroit durant toute la compétition.

Ce passage doit être réservé et dédié à l'unique entrée des athlètes et de leurs coaches. En fonction des configurations des sites et si aucune autre entrée technique n'est possible, une exception peut être faite pour d'autres populations (floor management, entertainment...) mais cela doit rester maîtrisable pour ne pas compromettre le bon déroulé de compétitions et la concentration des athlètes.

Aucune autre population n'est autorisée à emprunter cette entrée. Juges-arbitres, VIP, presse, protocole, logistique, technique... Tous doivent avoir leur propre entrée dans l'enceinte.

Aucune sortie ne peut être effectuée par cet axe. La sortie des athlètes en fin de combat doit se faire par la Zone Mixte.

L'arche d'entrée doit être visible par une grande majorité des spectateurs dans la salle. Son installation doit prendre en considération les contraintes TV (axes caméras) et entertainment.

Cette entrée doit se situer à proximité de la salle d'échauffement, desservie en coulisses par tous les accès nécessaires : salle d'échauffement, toilettes, vestiaires, saunas, zone mixte...

L'arche d'entrée est aussi un élément de signalétique à part entière. C'est l'un des éléments le plus exposé lors des retransmissions TV. Il est donc important d'avoir un support de qualité, comprenant :

- Une structure intégrée au décor global de la salle
- Une structure stable, fiable pour assurer le passage sécurisé de tous les lutteurs durant la journée
- Une surface assez large pour recevoir une signalétique lisible de loin : impression ou solution LED
- Des éléments obligatoires :



- Nom + année + logo de l'événement
- Logos officiel UWW
- Logos partenaires UWW-CO (Cf. règles et accords marketing UWW)
- Des animations complémentaires dès lors que l'arche utilise une technologie LED
 - Annonces génériques : bienvenue, catégories
 - Annonces spécifiques : finales, poids
 - Personnalisation complète : nom + photos athlètes + drapeaux nations
- Des apports techniques complémentaires pour valoriser la mise en scène :
 - Mise en lumière arche
 - Mise en lumière athlètes
 - Poursuites
 - Effets spéciaux

6.2.3 Couloir d'entrée

En sortant de l'arche, les athlètes empruntent une allée pour accéder à leur tapis.

Ce couloir doit être équipé de lumière spécifique pour guider les athlètes et assurer la luminosité nécessaire, sur toute sa longueur, lors des sessions télévisées.

Ce couloir doit être tracé (moquette de couleur différente) de manière évidente à ce qu'aucune incompréhension puisse exister chez les lutteurs et lutteuses. Il est important d'avoir quelques éléments de signalétique complémentaire pour pouvoir guider les athlètes dans leur accès aux tapis :

- Marquage au sol TAPIS : mat A, mat B, mat C, mat D...
- Marque au sol Escaliers : accès lutteur rouge et accès lutteur bleu

Le couloir d'entrée doit être visible par une grande majorité des spectateurs dans la salle. Son installation doit prendre en considération les contraintes TV (axes caméras) et entertainment.

Ce couloir doit également être nettoyé entre chaque session et entre chaque journée de compétition.

Ce couloir est réservé aux athlètes, leurs coachs et les box-carriers. Aucune autre population, hormis le corps arbitral et médical, n'est autorisé à emprunter cette allée durant les compétitions. Il n'est pas considéré comme une zone d'accès mais bel et bien comme une zone de compétition à part entière.

En fin de combat, cette allée est aussi empruntée pour assurer la sortie des athlètes. Ce couloir doit déboucher en zone mixte. D'où la nécessité d'une mise en lumière totale de la zone pour éclairer également les athlètes lors de leur sortie (célébration, émotions...).

Le couloir est à sens unique, il est formellement interdit de remonter en sens inverse ce couloir afin de sortir par l'arche d'entrée (athlète & coachs). Un dispositif de sécurité doit être mis en place pour contrôler le respect de cette règle.

6.2.4 Coin rouge / Coin bleu

La présentation des lutteurs se terminent à partir du moment où les 2 athlètes sont montés sur le tapis et attendent dans leur coin respectif le début du match.

Chaque coin doit recevoir un éclairage spécifique pour assurer une luminosité nécessaire sur l'ensemble de la zone.

A partir du moment où les 2 lutteurs sont en attente dans leur coin, l'équipe de production s'adapte aux ordres de l'arbitre, seule personne habilitée à faire commencer le combat et marquer la fin de la présentation des lutteurs.

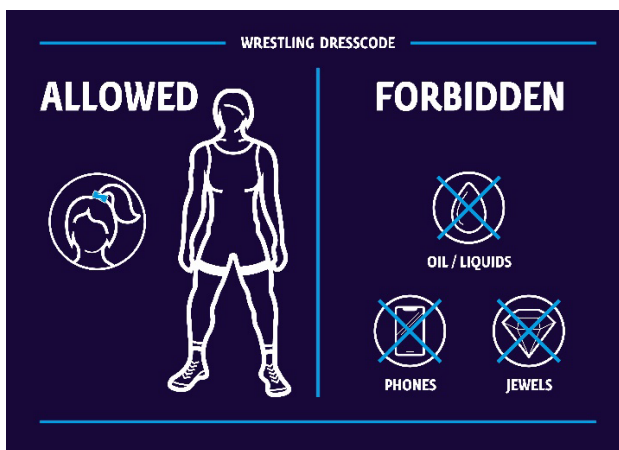
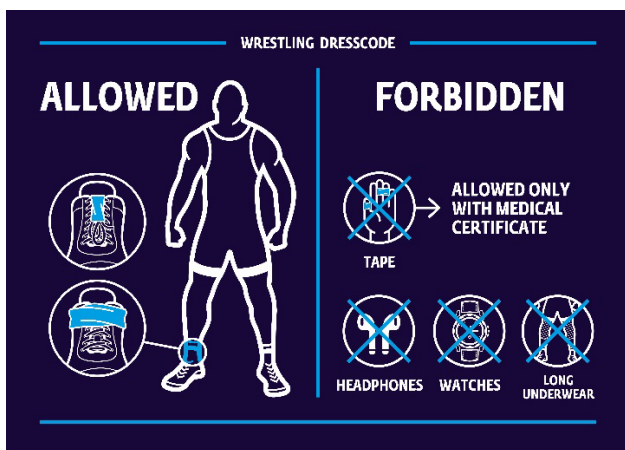
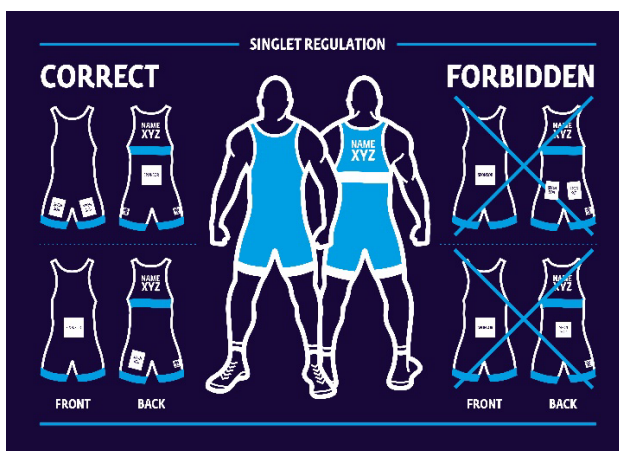
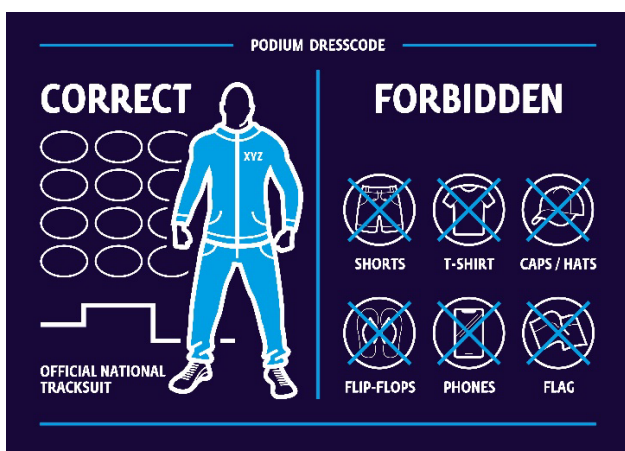


6.3 Protocole de présentation

L'entrée des lutteurs s'opère toujours dans le même ordre : Lutteur Rouge, puis Lutteur Bleu, puis Staff de chaque lutteur

Dès leur entrée, les lutteurs doivent être en tenue de combat sans aucun autre objet superflu de type serviette, bouteille d'eau, veste, training, écouteurs musique, ...

Des panneaux de rappels de réglementation doivent être produits et affichés dans la chambre d'appel. Un kit graphique reprenant les bases de la réglementation est disponible sur simple demande auprès de votre référent UWW.



Tous les effets personnels des lutteurs doivent être confiés, avant l'entrée sur l'aire de compétition, à une équipe de « Basket Carriers » (jeunes volontaires) dédiée à la gestion de ces affaires jusqu'à leur acheminement en zone mixte, à la fin du combat, de manière à être récupérés par les lutteurs avant de retourner à leurs vestiaires.

Il est également nécessaire de tenir compte des particularités de l'événement. Avec quotidiennement des phases de qualifications et des phases finales qui n'ont pas les mêmes enjeux en termes de scénarisation de l'entrée des lutteurs.

Un protocole de présentation est donc à créer pour chacune de ces 2 phases (matin et après-midi), intégrant lumière, son, vidéo, annonces officielles...

Lors d'une session, chaque protocole d'entrée doit être identique, garantissant une égalité de traitement pour tous les lutteurs et lutteuses, quels que soient leurs styles et/ou catégories.



6.3.1 Phase de qualifications

Le format sportif des phases de qualifications est très dense. La simultanéité d'actions sur les tapis ne permet pas de mettre en scène toutes les entrées, au risque de déranger les combats et de surcharger fortement la lecture de la compétition. Le dispositif d'entrée des lutteurs doit donc s'adapter à ces contraintes.

L'entrée des athlètes doit s'enchaîner avec la fin du combat précédent : dès que les 2 lutteurs sont sortis du tapis, les 2 athlètes du combat suivant sont autorisés à entrer sur l'aire de compétition (sous réserve de la présence des arbitres).

Dans ce cas, aucune musique spécifique n'est jouée. L'habillage musical présent lors des phases de qualifications continue d'être diffusé. Le sport annoncer, après avoir annoncé le résultat du combat précédent, peut enchaîner avec la présentation du prochain combat : annonce du combat (catégorie + tapis) puis présentation Lutteur Rouge puis Lutteur Bleu

A cette étape, le sport annoncer peut également fournir quelques informations complémentaires sur les athlètes (favoris, classement, face à face, statistiques, palmarès...) pour informer le public et augmenter l'intérêt du combat. Pour autant, ce type d'infos ne doit pas être systématisé sur chaque entrée et ne doit pas durer trop longtemps pour laisser la place aux combats en cours.

Cette phase de qualification ne nécessite pas d'actions spécifiques en termes de mise en scène. Le tunnel d'entrée peut cependant être valorisé par une mise en lumière fixe permanente.

L'utilisation d'une caméra interne au PPS pour reprendre en images l'entrée du combat est un plus pour appuyer les annonces du sport annoncer, mais non-obligatoire. Cet usage peut éventuellement être réservé à quelques têtes de séries pour guider le spectateur et briser la monotonie des combats qui s'enchaînent.

Points de Vigilance :

- Assurer un lien avec les juges arbitres pour être certains d'avoir des arbitres sur le tapis lors de l'entrée des lutteurs
- S'organiser en chambre d'appel pour toujours avoir le combat suivant « prêt à entrer » : le combat peut durer 10 minutes comme il peut durer 10 secondes (tombé, blessure...).

Le responsable de la chambre d'appel, en lien avec le Floor Manager, est le seul responsable de la bonne organisation et de la fluidité de la chambre d'appel (récupération des athlètes, placement, briefing, entrée).

6.3.2 Phase finales

A l'inverse des phases de qualifications, les combats sur les phases finales se déroulent sur un seul tapis : le tapis TV.

Aucun combat n'a lieu sur les autres tapis, ce qui offre plus d'amplitude dans la scénarisation de l'entrée des athlètes. Les tapis non-utilisés peuvent alors être recouverts, dans un souci d'esthétisme, pour créer une ambiance plus resserrée autour du tapis des finales.

Lumière, son, vidéo, artifices et autres moyens techniques... tout devient possible pour présenter et sublimer l'entrée des athlètes, en respect des règles United World Wrestling de présentation et suivant le standard défini en collaboration avec le producteur TV.

En phases finales, la présentation des athlètes doit s'enchaîner comme suit :

- L'annonce de la finale à venir : style + catégorie
- La montée en tension
- L'entrée du Lutteur Rouge
- Son cheminement jusqu'au Tapis TV + sa montée sur le Tapis TV
- L'entrée du Lutteur Bleu
- Son cheminement jusqu'au Tapis TV + sa montée sur le Tapis TV
- L'ordre de l'arbitre pour débiter le combat

Toutes les entrées sur les phases finales seront exécutées aux ordres du SPM, en lien avec la TV, les PA et le Floor Manager.

L'ensemble de cette mécanique doit être écrite et détaillée précisément sur le conducteur des Finales.

CUE	TIME	DURATION	ACTION	ANNOUNCERS		LIGHT	AUDIO	MAIN SCREEN	ARCH + LED BANNER	PERSONNAL NOTES	
				LOCAL LANGUAGE	ENG						
17	17:59:15	00:00:45	INTRO FINALS (SHOW)	MAPPING / LIGHT SHOW		LIGHT SHOW SEMI FINAL ENTRANCE	HIGH INTENSITY	GEN-01 + COMP-05_FINALS + LIVE CAM	GEN-01 + COMP-05_FINALS		
18	18:00:00	00:00:00	STAGE MANAGEMENT > FIRST FINALISTS READY FOR ENTRANCE (MAT 8) TV OPENER + Beauty Shot & Event Title & Schedule + ID MATCH GRAPHICS >> 2 MIN INTRO IN TV BEFORE FIRST ANNOUNCEMENT								
19	18:00:00	00:00:00	1st BRONZE MEDAL MATCH INTRODUCTION								
20	18:00:00	00:02:00	INTRO FINALS (SHOW)	MAPPING / LIGHT SHOW		LIGHT SHOW FINAL ENTRANCE	HIGH INTENSITY	GEN-01 + COMP-05_FINALS + LIVE CAM	GEN-01 + COMP-05_FINALS		
21	18:02:00	00:00:30	INTRO 1st BRONZE FINAL	IN OUR FIRST BRONZE MEDAL MATCH AT : STYLE + CATEGORY		INTRO BRONZE MATCH 1	FROM LIGHT SHOW or DJ	COMP-06_BRONZE_MATCH + FS_CAT 61	COMP-06_BRONZE_MATCH + FS_CAT 61	FS_CAT 61	
22	18:02:30	00:00:20	RED WRESTLER INTRODUCTION	IN RED, REPRESENTING (COUNTRY) >> (NAME)		RED FINALIST	FROM LIGHT SHOW or DJ	TV FEED	CUSTOM RED WRESTLER NAME / FLAG		
23	18:02:50	00:00:20	BLUE WRESTLER INTRODUCTION	IN BLUE, REPRESENTING (COUNTRY) >> (NAME)		BLUE FINALIST	FROM LIGHT SHOW or DJ	TV FEED	CUSTOM RED WRESTLER NAME / FLAG		
24	18:03:10	00:00:50	GRAPHIC TV TITLE RED / BLUE WRESTLER + CLOSING SEQUENCE			CLOSING SEQUENCE	FROM LIGHT SHOW or DJ	TV FEED	COMP-06_BRONZE_MATCH + FS_CAT 61		
25	18:04:00	00:08:45	BRONZE MATCH #1	Score, stats, keys moments...		SPORT LIGHT TV MAT	PA + MC	TV FEED + CHALLENGE	LED PERMITER > SPONSORS ARCH > GEN-01		
26	18:12:45	00:00:45	CELEBRATION	VICTORY CELEBRATION + CROWD		CELEBRATING SETUP	MC	TV FEED (REPLAY)	GEN-01		
27	18:13:30	00:00:15	MUSIC BUFFER (DURING HIGHLIGHTS)			FINAL SETUP	TBD	TV FEED (REPLAY)	GEN-01		
28	18:13:45	00:00:00	2nd BRONZE MEDAL MATCH INTRODUCTION								

Exemple de présentation « Finales »

Points de Vigilance :

- Importance d'être en lien avec les juges arbitres pour être certains d'avoir des arbitres sur le tapis lors de l'entrée des lutteurs : validation par le HB
- Importance d'être bien organisés en zone attente pour toujours avoir la séquence suivante (cérémonie) « prête à entrer » en brèche : le combat peut durer 10 minutes comme il peut durer 10 secondes (tombé, blessure, ...).

6.4 Collaboration TV

L'entrée des lutteurs est un moment particulièrement intense. Une étroite collaboration avec les équipes de production TV pour en tirer le meilleur parti : séquençement, tirage TV, rythme de présentation, placement des caméras...

En amont de la compétition, il convient de définir précisément le temps d'introduction et de présentation de chaque lutteur pour valider le standard de production commun à la TV et au PPS.

Un lien permanent entre SPM et diffuseur hôte doit être mis en place lors des phases finales. Avant chaque lancement, le service PPS doit s'assurer que la production TV est prête : sortie des Highlights, équipement micro des arbitres, caméras en place...

Des répétitions spécifiques devront être organisées pour définir en détail ce séquençement.

6.5 Annonces speakers & Musique

L'ensemble sonore (PA +Musique) est un élément essentiel pour cette présentation des lutteurs.

Le PA doit savoir s'adapter aux 2 formats de présentation des lutteurs :

- Phase qualifications : un rôle de métronome pour assurer l'enchaînement des annonces
- Phase finale : un rôle de pur « entertainer » en soutien à l'ensemble de la mise en scène



Le directeur musical a également un rôle central lors des phases finales. Sa programmation musicale doit s'adapter précisément à la séquence scénarisée. Il doit apporter du dynamisme et créer toute la dramaturgie du combat, dès l'annonce, lors des entrées et jusqu'à la première seconde du combat.

7. CREATION DE CONTENU VIDEO ET D'HABILLAGES GRAPHIQUES

Pour les principaux événements de United World Wrestling, le PPS doit intégrer une production vidéo live complète pour diffusion dans les écrans géants de la salle.

La maîtrise du contenu audiovisuel ainsi que sa diffusion constituent l'une des pierres angulaires du programme.

Au-delà de la production des images fournies par le signal international, il est important de maîtriser la production d'un contenu créatif et pédagogique pour contribuer au renforcement de l'expérience spectateur et au décryptage des compétitions.

Ce contenu doit être réalisé en respect de la charte graphique de l'événement de United World Wrestling, adapté aux différents supports et en lien avec les moyens techniques disponibles.

Les contenus graphiques et vidéos répondent à plusieurs objectifs :

- Offrir au public une expérience visuelle de grande qualité, en phase avec les standards United World Wrestling
- Soutenir et compléter le « Look&Feel » de la salle
- Informer et captiver le public
- Renforcer l'identité visuelle créée par United World Wrestling (code couleur)
- Proposer une homogénéité de marque entre toutes les compétitions United World Wrestling

Ils sont déclinables sur de nombreux supports :

- Écran géant
- Led banner (FOP)
- Led ring (second niveau)
- Arche entrée athlètes
- ...

Afin de garantir la livraison de ces contenus, il est indispensable de maîtriser la réalisation finale par la sélection :

- D'au moins un réalisateur pour le pilotage du contenu et du (ou des) cadreur(s)
- De solutions techniques en régie : mélangeur vidéo, software & interface opérationnelle

7.1 Vidéos

Même si la retransmission « Live » des combats prend une part importante dans la diffusion sur les écrans géants, il existe de nombreux temps où le recours à la vidéo est indispensable pour informer et divertir le spectateur.

Il est important d'exploiter ces temps pour diffuser des messages fondamentaux et transmettre au plus grand nombre les valeurs de la famille lutte. Les grands événements sont de véritables opportunités pour valoriser nos champions et transmettre des messages forts sur notre sport.

De nombreuses thématiques vidéos peuvent être réalisées :

En amont de l'événement :

- Vidéos concernant le pays hôte la ville hôte, l'histoire de la ville et sa dimension touristique
- Vidéos concernant l'histoire de la lutte
- Vidéos concernant la lutte dans le pays hôte : clubs, pratiquants, palmarès & champions
- Vidéos pédagogiques par style : les règles et principe de cotation des points.

Pendant la compétition :

- Les meilleurs moments des journées précédentes
- Live cam
- Interviews
- Coulisses de l'événement : pesée, échauffement, arbitre, médecin, entrée lutteur, régie, TV, ...

Par ailleurs, les services marketing (CO, United World Wrestling) mettront à disposition l'ensemble des vidéos partenaires et définiront conjointement les règles de diffusion (nb de passage, part de voix).

Remarques :

- Toutes ces vidéos doivent conserver une homogénéité graphique, la signature de l'événement, avec une mécanique d'intro-extro United World Wrestling identique.
- Toutes ces vidéos doivent être réalisées sur des formats courts pour pouvoir s'intégrer facilement et ne pas casser le rythme du programme

7.2 Habillages graphiques

7.2.1 Fonction Look & Feel

La qualité d'un événement passe par une homogénéité des supports de communication déployés. Les écrans (et autres supports de diffusion) occupent une fonction « look & feel » importante et contribue à renforcer la perception par le public et les médias d'un événement d'envergure.

Au-delà de la fonction esthétique, ces éléments sont aussi précieux à certains moments de la journée, où les écrans doivent être « dynamiques » sans pour autant avoir un contenu précis à diffuser. Exemple : logo en boucle, transition (virgule), bienvenue...

7.2.2 Fonction informative

Ces outils doivent répondre à toutes les attentes du spectateur, quel que soit son niveau d'expertise de manière à s'adresser aux novices de la discipline comme aux spécialistes.

Ces graphiques peuvent être utilisés pour :

Le sport :

- Présenter le sport : Infos Compétition, style / catégorie, WC palmarès, ...
- Présenter la journée sportive : Key wrestlers, Compétition overview, Schedule
- Présenter les finales : Wrestler Headshot (photo + infos), Head to Head, Stats



L'arbitrage :

- Venir en soutien des phases d'arbitrage : annonce challenge
- Informer sur le ou les score(s) en cours par une reprise de flux de datas adaptée aux format des écrans

L'animation et l'information générale :

- Informer les spectateurs : promo boutique officielle, annonce programme (sport, dédicaces... , titrage (PA, officiels...))
- Interagir avec le public : promo réseaxu sociaux, live cam...
- Diffuser des consignes : Sécurité, Transports

7.2.3 Fonction scénographique

Pour appuyer les différents temps de la compétition :

- Présentation des styles, catégories, niveau de la compétition
- Loop Annonce Finale (catégorie / style)
- Loop Cérémonie des médailles

L'ensemble des messages diffusés doit rester lisible et facilement compréhensible de tous, quelle que soit la langue.

La création-production de ces éléments graphiques doit être menée en concertation étroite avec le service PPS et communication United World Wrestling pour assurer une cohérence dans l'identité avec le branding de la compétition.

7.3 Connexions avec les divers services

Certains de ces graphiques nécessitent également la mise en connexion avec d'autres services du CO, notamment pour :

- Marketing: contenu led
- IT: scoring, statistiques, challenge vidéo

8. ENTERTAINMENT ET ENGAGEMENT DU PUBLIC

L'engagement du public est primordial sur les compétitions United World Wrestling. Cette expérience spectateur doit être conçue depuis l'ouverture jusqu'à la fermeture des portes.

Il permet de donner vie à l'événement, de partager des émotions avec le public. Il permet aussi de livrer de belles images au HB d'une salle vivante, passionnée en symbiose avec son sport et ses athlètes.

De nombreux outils peuvent aider les PPS dans l'animation de la salle et l'engagement de ses fans.

8.1 Live cam

Au-delà de la production TV qui est focalisée essentiellement sur la captation du sport, produire ses propres images « live » est un atout majeur pour pouvoir renforcer la mise en scène du Programme de Présentation Sportive et pour placer le public au cœur de l'animation.

Loin de pouvoir se substituer à lui seul aux moyens déployés par le broadcaster, ce dispositif constitue un véritable atout pour délivrer des images qui s'adressent directement au public présent dans l'enceinte (Vs intérêt des téléspectateurs pour la vision du réalisateur TV).

Tout au long de la journée, ces caméras sont au service de l'interaction et des différentes séquences écrites dans le conducteur de la journée.

Ces caméras permettent de capter :

- Les interventions des animateurs/speakers, permettant au public d'apprécier plus de proximité lors des prises de parole des animateurs mais aussi lors des interviews des athlètes ou de personnalités ;
- Les animations et des images « coulisses » pour diversifier le contenu proposé dans les écrans géants ;
- La captation d'images des compétitions sur les sessions ou tapis non couvert par les moyens du HB.

Ces caméras peuvent également mettre en scène le public afin de les faire passer sur les écrans géants de la salle. (incruster Picture In Picture, focus supporters / personnalités, jeux/concours...)

Ces outils spécifiques peuvent alors être déployés à tous moments pour impliquer le public : Kiss Cam, Dance Cam, Muscle Cam, Fan Cam, Show Your Colours... autant d'éléments graphiques complémentaires qui viennent enrichir les outils à disposition du PPS.

En complément des images TV, l'enregistrement de ces séquences permettront d'alimenter les archives vidéos : exploitation partenaires, best of de l'événement, highlights pour rediffusion...

Pour cela, le PPS doit avoir son propre réseau de caméras HF, en lien avec le réalisateur et le SPM. Des cadreur dédiés doivent être mis en place. Ils doivent être expérimentés, connaître le sport et les contraintes de travail liées à la compétition.

La réalisation de ces habillages dédiés au public nécessite une excellente communication et l'implication de toute la chaîne PPS : SPM – Floor Manager – Réalisateur – Cadreur – Directeur Musical – PA.

Toutes ces séquences doivent être écrites et répétées en amont de l'événement.

8.2 Réseaux Sociaux et Applications Mobiles

Le public, devenu plus exigeant depuis l'avènement de la digitalisation des événements sportifs, désire être accompagné de bout en bout dans son expérience spectateur. Il veut suivre tout ce qui se passe, sur et en dehors du "terrain" tout en bénéficiant de l'ambiance "live" offerte par sa présence sur le lieu de l'événement.

Bien au-delà de ce que l'on peut offrir au public en termes de présentation du sport et d'animation, le rythme des compétitions invite aussi à proposer des solutions interactives qui place le public au cœur de l'action.

Des réseaux sociaux comme Twitter, TikTok ou Instagram sont devenus incontournables pour impliquer le public et lui proposer d'interagir.

Le Community Wall est un excellent outil à proposer. Il offre au public la possibilité de partager leur expérience, la commenter, la photographier et lui donne son moment de gloire dans l'événement.

Réaction, photo, selfie... autant d'informations faciles à partager et exploiter en salle, sans oublier la capacité de ces réseaux à faire sortir l'événement en dehors de la salle... via les réseaux personnels de chacun des spectateurs.

Toutes ces solutions peuvent constituer des opportunités pour les partenaires en s'associant à cette démarche au cœur de l'événement.

Le recours aux réseaux sociaux implique une certaine rigueur dans la modération et le traitement des flux entrants. Cette gestion doit être assurée par une personne qualifiée et aguerrie dans le fonctionnement des réseaux sociaux.

Il est primordial également de définir un #HASHTAG simple, précis, universel et en accord avec tous les autres outils de communication de l'événement.

L'UWW dispose également d'une application pour Smartphone. Il est important d'en faire la promotion régulièrement auprès des spectateurs de manière à ce que le public puisse avoir accès aux contenus de l'application pendant l'événement (résultat, programme...)



8.3 Performances Live

United World Wrestling autorise le CO à proposer des « Performances Live» pour offrir toujours plus d'animations et de spectacle au public.

Ce type de représentation renforce le lien humain avec le spectateur et permet de transmettre une énergie unique que seul le live peut offrir :

- Musique Live : local band, marching band, ...
- Show Artistique
- Entertainment staff : mascot, squad

La créativité de ces performances Live n'a pas de limites bien définies du moment qu'elles respectent les critères suivants :

- Cohérence avec l'événement et les valeurs de United World Wrestling
- Pertinence avec la culture locale et les différentes cultures représentées
- Pertinence avec le sport
- Pertinence avec le public
- Intégration dans l'événement et la compétition

Ces performances ne doivent en aucun cas être de nature à détériorer ou altérer la surface du plateau sportif, notamment les tapis de compétition. Aucun usage d'objet enflammé ou autres moyens pyrotechniques n'est autorisé sur les tapis. Il en est de même sur la scène, sauf autorisation expresse de l'UWW.

Ces interventions doivent être précisément préparées et cadrées pour respecter les contraintes du sport, de la télé, de la salle et du sportif.

L'ensemble de ces interventions doivent rester sous le contrôle du Floor Manager, seule personne habilitée pour autoriser les intervenants à rentrer en scène au regard du conducteur, des timings à respecter, de la disponibilité de la zone de compétition, ...

Au-delà des performances « Humaines », l'équipement technique de la salle peut également venir servir cette expérience « LIVE » par la création de show lumière spécifique ou l'usage de solutions techniques vidéos innovantes telles que la LED ou le mapping video.

8.4 Activations pour les fans

L'expérience spectateur peut également être complétée par la mise en place d'activations spécifiques à destination des fans.

Il s'agit ici de rendre le spectateur actif en lui offrant des activités simples et ludiques, généralement en lien avec le sport. Ce type d'activation est souvent proposé aux partenaires de l'événement pour les impliquer, les valoriser mais également pour leur proposer des outils marketing et de visibilité complémentaire.

8.4.1 Animations satellites et événements spéciaux

Tout type d'animations pouvant promouvoir la lutte et proposer des animations aux Fans, mais également aux VIP et aux partenaires, sont autorisés par United World Wrestling :

- Création d'un village partenaires dans les coursives de la salle : stands, boutiques, démo, test, ...
- Organisation de séances de dédicaces
- Conception d'un espace dédié à la découverte-initiation de la Lutte : « Wrestling Experience »
- Création d'une fanzone dans un lieu déporté
- Tirage au sort en public
- Soirée de Gala VIP avec présence athlètes et célébrités locales
- ...



8.4.2 Animations dans l'enceinte sportive

Tout autre type d'animations mettant en scène le public ou valorisant d'une quelconque manière un partenaire de l'événement doit être soumis à l'approbation préalable de United World Wrestling

- Activations Sponsors organisées sur l'aire de compétition ou en tribune
- Jeu concours avec le public
- ...



UNITED WORLD
WRESTLING

RECOMMANDATIONS OPÉRATIONNELLES



1. PROCESS ET OUTILS DE PRODUCTION

La mise en œuvre de l'ensemble des points évoqués préalablement nécessite une expertise particulière dans la mesure où ses composantes dépassent le cadre technique maîtrisé traditionnellement par les équipes du comité d'organisation et/ou de la fédération. Le succès du programme implique une phase importante de préparation et de coordination avec les divers services (compétition, TV, protocole, IT, logistiques...) pour orchestrer avec précision des éléments complexes. A cette grande rigueur doit s'ajouter une réelle créativité des équipes pour délivrer les cérémonies et faire vivre une expérience spectateur toujours plus exaltante.

Il est donc vivement conseillé de faire appel à une société spécialisée qui va apporter son expertise pour concevoir, produire et délivrer le service avec qualité, précision et professionnalisme. La présentation sportive est aujourd'hui l'une des clés du succès d'un événement dans la mesure où elle impacte toutes les populations (athlètes, spectateurs, médias, compétition...).

Il est important de prendre en considération que ce service nécessite d'importants moyens humains, techniques et artistiques. Il est donc essentiel de calibrer les ressources financières en conséquence pour atteindre le succès attendu.

1.1 Planning & collaboration

En concertation permanente avec United World Wrestling, l'organisateur devra suivre un plan de préparation qui puisse permettre à l'ensemble des services concernés de pouvoir exprimer leurs besoins et contraintes, dans l'objectif de définir le Programme de Présentation Sportive (cérémonies incluses), puis de le mettre en œuvre dans les meilleures conditions.

Le planning suivant définit les principales étapes à prendre en considération avec l'ensemble des services concernés pour assurer un bon déploiement :

- **Au moins 6 mois avant l'événement** : Consultation et sélection de l'agence et/ou des personnes ressources (Sport Presentation Manager / Floor Manager) qui sera en charge de l'élaboration du concept jusqu'à la mise en œuvre opérationnelle.
A noter : une agence spécialisée pour les cérémonies (ouverture / clôture) peut être retenue mais elle devra être contrôlée par les personnes en charge de la présentation sportive pour assurer une parfaite coordination avec l'ensemble des services.
- **4 mois avant l'événement** : L'agence et/ou managers doivent être en mesure de présenter au CO et à United World Wrestling leur vision générale du programme et les éléments clés (concept, cérémonies, annonceurs, dimensionnement équipe, implantation technique, planning d'intervention...)
- **Entre le J-100 et J-30 avant le début du montage** : Les managers et leurs équipes rencontreront les différents services impliqués pour s'assurer de la bonne coordination :
 - **Compétition**
 - Validation des horaires de combats par jour, par style, par catégorie...
 - Dispositif et flux des athlètes entre salle échauffement, chambre d'appel et l'aire de combat
 - **Protocole**
 - Validation du processus de contrôle pour hymnes et des potentiels représentants de chaque délégation (drapeau, représentants politiques...)
 - Présentation du plan d'action pour les cérémonies des médailles intégrant les différents acteurs, le conducteur spécifique, les ressources (manager, hôtesse, logistique, drapeaux...)
 - Validation du script et du déroulé des cérémonies d'ouverture et de clôture
 - Validation des scripts et du déroulé précis des cérémonies protocolaires (récompenses)



- **Production TV**
 - Validation du conducteur type d'une journée et tout particulièrement pour les cérémonies
 - Définition d'une présentation type des athlètes sur les phases finales
 - Définition de la distribution des flux (audio / vidéo) entre régie SP & TV compound
 - Présentation du plan de feu et de mise en scène (entrée, tapis, tribunes...)
- **Marketing / Communication**
 - Définition des supports de diffusion et des parts de voix entre sponsors locaux / sponsors United World Wrestling
 - Définition et validation des contenus dédiés aux supports video
 - Activation des partenaires ayant une incidence directe sur le Programme de Présentation Sportive (ex : branding opération interactive ou social media)
- **Informatique (IT)**
 - Définition du protocole d'utilisation du video challenge pour les écrans
 - Définition de l'affichage des scores
- **Logistiques**
 - Définition du chronogramme de montage/démontage dans le respect des contraintes de autres secteurs
 - Process d'accréditation des équipes dédiés au programme (coordination, techniques, artistes...)
 - Recensement des besoins pour la production (bureau de prod, vestiaires, restauration et parking staff...)
- **Avant J-10** : Livraison des outils de production (conducteur / script) et des contenus vidéo pour validation par les divers services

1.2 Conducteur & scripts

Aucun événement sportif d'une dimension internationale ne peut se concevoir sans un déroulement précis de son programme de présentation & d'animations : interactions avec le public, habillages audiovisuels et sonores, valorisation des temps forts, exposition de la dramatique sportive, discours, mise en valeur des partenaires et de leurs activations, cérémonies, etc.

Le conducteur est conçu en amont de l'événement et ajusté en permanence au quotidien. Il est entièrement écrit et répété. Il prend en compte les unités de temps, lieu et action de l'événement, les traditions et les règles du sport pour ne jamais compromettre la performance des athlètes tout en garantissant la meilleure expérience pour les spectateurs.

Afin de garantir le bon déroulé du conducteur et le respect du timing, l'ensemble des informations sportives et extra-sportives sont intégrées au conducteur qui constituera le document de travail central pour l'ensemble des équipes lié à la production du programme.

L'équipe de présentation sportive ainsi que les autres services doivent être en capacité de voir et comprendre le concept général, leur implication et ce que l'on attend de chacun d'eux.

Le conducteur doit être construit par les éléments suivants :

- **Numéro de séquence** : Ce numéro permet au Sport Presentation Manager (ou son script/topeur) de communiquer avec l'ensemble de l'équipe la séquence à suivre et lui permet également de facilement sauter (skip) d'un élément à un autre en fonction du temps disponible. Ce cue number doit permettre au showcaller de couper (cut out blocks) si le temps est trop court entre 2 séquences prévues.
- **Temps début séquence & Durée** : Ces 2 éléments permettent de définir le temps auquel la séquence doit débiter et sa durée.
- **Action & résumé** : Cet élément doit permettre d'identifier clairement la séquence tant pour les publics annonceurs que pour les équipes techniques.



En cas de séquence exclusivement destiné aux speakers, cela doit être un simple résumé ou une intention qui peut alors être développé dans un script exclusivement dédié aux PA. Certaines séquences nécessitent un script entièrement écrit notamment pour toutes les séquences liées au protocole. Chaque cérémonie doit avoir son propre conducteur intégrant le script complet pour les PA.

- **Eléments techniques** : Ces éléments vont permettre d'identifier les contenus à délivrer par les équipes techniques en matière de son, vidéo et lumière et en particulier :
 - **Audio** : annonces, musique, interviews, interaction public...
 - **Lumière** : sport, entertainment, entrée lutteurs, célébration...
 - **Vidéo** : Flux tv, cameras dédiés, vidéos pré-produites et sponsors

Pour une meilleure compréhension, les séquences doivent être codifiés afin de pouvoir être appelé facilement par le topeur ou le SPM. Cette codification doit être résumé dans un document central par secteur.

Ce conducteur établi par l'équipe PPS doit être conçu et validé en étroite collaboration avec les services compétition, broadcast, marketing et protocole.

Le Sport Presentation Manager doit organiser un meeting quotidien en présence superviseurs United World Wrestling (si applicable) pour présenter les principaux points de la journée et utilisera le conducteur comme base de cette réunion. Ces meetings seront particulièrement attendus lorsqu'il y a des cérémonies dans une session.

Tout changement significatif durant le "live" doit être validé avec le délégué TV de United World Wrestling et/ou les superviseurs United World Wrestling. En accord avec le délégué technique United World Wrestling.

RUNNING ORDER SPORT PRESENTATION MORNING SESSION



UNITED WORLD WRESTLING

BELGRADE 2022
DAY#3
Session 1
Monday 12.09.2022

SPP PRODUCTION START @ 09:30:00

COMPETITION START @ 10:30:00

End of session (approx.) 14:30:00

START	STAGE	STYLE	CATEGORIES	CONTENT CODIFICATION			
				COMP	CODE GEN	CODE CAT	CODE SYTLE
10:30:00	QUALIFICATIONS ROUNDS	Greco Roman + Women's wrestling	GR_SESSION_60-130kg + WW_SESSION_55-62kg	COMP-01_QUALIF	GEN-03_GR + GEN-04_WW	GR_SESSION_60-130kg + WW_SESSION_55-62kg	GR + WW
10:30:00	REPECHAGE	Greco roman	GR_SESSION_63-67-82-97kg	COMP-02_REPECHAGE	GEN-03_GR	GR_SESSION_63-67-82-97kg	GR
Not before 12:00:00	QUARTER FINALS	#	KG				
	Greco Roman + Women's wrestling	CAT #1	GR 60	COMP-03_QUARTER	GEN-03_GR + GEN-04_WW	GR + WW_CAT GR 60 KG	GR + WW
	Greco Roman + Women's wrestling	CAT #2	GR 130	COMP-03_QUARTER	GEN-03_GR + GEN-04_WW	GR + WW_CAT GR 130 KG	GR + WW
	Greco Roman + Women's wrestling	CAT #3	WW 55	COMP-03_QUARTER	GEN-03_GR + GEN-04_WW	GR + WW_CAT WW 55 KG	GR + WW
	Greco Roman + Women's wrestling	CAT #4	WW 62	COMP-03_QUARTER	GEN-03_GR + GEN-04_WW	GR + WW_CAT WW 62 KG	GR + WW

GENERAL INFORMATIONS / SPECIAL EVENTS

SPP staff briefing @ 09:00 (Control room)



CUE	TIME	DURATION	ACTION	ANNOUNCERS		LIGHT	AUDIO	VIDEO	PERSONNEL NOTES / COMMENTS
				LOCAL LANGUAGE	ENGLISH				
1	09:30:00	00:30:00	DOORS OPENING WELCOME SEQUENCE			WELCOME SETUP	Playlist Hits	EVENT + WELCOME LOOP + SOCIAL (GEN-01 + 02 + 06)	
2	10:00:00	00:00:00	H-30 BEFORE FIRST MATCHES / ALL SPP TEAM READY						
3	10:00:00	00:03:20	MUSIC PRE SESSION			WELCOME SETUP	Playlist Hits	EVENT + WELCOME LOOP + SOCIAL (GEN-01 + 02 + 06)	
4	10:03:20	00:03:00	SPONSORS ROLL #LOC (1st part)			VIDEO SETUP	On video	LOC 1	TOURISTIC PROMOTION (choose between 5 videos)
5	10:06:20	00:03:00	MUSIC PRE SESSION			WELCOME SETUP	Playlist Hits	EVENT + WELCOME LOOP + SOCIAL (GEN-01 + 02 + 06)	
6	10:09:20	00:03:00	SPONSOR ROLL OR VIDEO CONTENT LOC #LOC (2nd part)			VIDEO SETUP	On video	LOC 2	Belgrade love story (EN or SR) + TV SPOT BELGRADE 2022
7	10:12:20	00:03:00	MUSIC PRE SESSION			WELCOME SETUP	Playlist Hits	EVENT + WELCOME LOOP + SOCIAL (GEN-01 + 02 + 06)	
8	10:15:20	00:02:00	UWW PROMO			VIDEO SETUP	On video	UWW PROMO	Taishan + PROMO APP
9	10:17:20	00:03:00	MUSIC TOP HITS (STARTING WARM UP)			WELCOME SETUP	Playlist Hits	EVENT + WELCOME LOOP + SOCIAL (GEN-01 + 02 + 06)	
10	10:20:20	00:01:00	TRAILER UWW			VIDEO SETUP	On video	TRAILER UWW	
11	10:21:20	00:03:00	OPENING SEQUENCE Script #1	PRESENTERS (Rale + Jason and/or Bryan)		WELCOME SETUP	Announcers	EVENT + WELCOME LOOP (GEN-01 + 02) + LIVE CAM SPP	on CAM SPP (if applicable)

Exemple de conducteur

1.3 Répétitions

De façon à orchestrer tous les éléments composant la présentation sportive de manière professionnelle, il est vital d'organiser des répétitions tenant compte évidemment du planning des compétitions.

Au-delà des encodages lumières qui peuvent nécessiter un travail de nuit pour éviter de perturber les opérations de montage en cours de journée, il est également essentiel de planifier des répétitions pour les séquences clés. Les répétitions n'impactant pas les autres services doivent être réalisés selon la propre appréciation du Sport Presentation Manager. Cependant, à J-1 de la compétition, il est essentiel de planifier les répétitions suivantes en présence du Host Broadcaster, du responsable protocole et du responsable compétition :

- Mécanique d'une présentation de match sur une session de qualifications ou repêchages
- Mécanique d'une présentation de match sur une session de finales
- Cérémonie des médailles
- Cérémonie d'ouverture à la façon d'un filage technique

Toutes ces répétitions doivent être répétées en amont par le secteur PPS (incluant les PA) avant de présenter aux divers services une répétition générale avec des figurants pour simuler les actions des athlètes et dans les conditions du direct.

Nota : La cérémonie de clôture doit également et bien évidemment être répété avec l'ensemble des services. Compte tenu de sa position dans le planning des compétitions, il est conseillé de pouvoir organiser une répétition générale la veille de la cérémonie.

2. MOYENS HUMAINS

L'équipe présentation sportive est responsable de la conception à la mise en œuvre de tous les aspects techniques, technologiques, artistiques qui compose les éléments de la production. Ils doivent contrôler la mise en scène, la musique, les supports audio et vidéo, l'animation de l'aire de compétition (FOP), le tout avec des cérémonies à produire chaque jour.

Un tel dispositif ne peut en aucun cas s'improviser et nécessite des ressources hautement qualifiées pour chaque poste avec un fort background en matière de production d'événements sportifs et idéalement une connaissance de la lutte.

Au-delà des speakers et de l'équipe de management du service (Sport Presentation Manager / Floor Manager), il convient donc de définir un organigramme complet qui pilotera les opérations. Cet organigramme sera complété par une équipe technique support, le plus souvent interne à la salle pour assurer le bon fonctionnement du matériel pré-équipé et sa maintenance. Par ailleurs, et sous la responsabilité du Floor Manager, l'équipe "Floor" (en rapport au Floor Manager) est aussi à calibrer en fonction de l'importance du programme d'animation (gestion artistique, interactions public, mascotte...). Une équipe spécifique est conseillé pour assurer la production des cérémonies d'ouverture et clôture.

Les ressources indispensables sur la phase de production sont décrites ci-après.

2.1 En régie

Sport Presentation Manager (SPM) : voir définition en 2.3.1 des Guidelines UWW. En fonction de l'événement et de la densité des actions à mener, le SPM peut recevoir l'aide d'un script pour annoncer les séquences et/ou un topeur (showcaller) ayant pour rôle de préparer et déclencher les ordres spécifiques de chaque action, à destination des membres de l'équipe PPS.

Réalisateur vidéo (Video Director) : En charge de la diffusion de l'ensemble des contenus vidéo pré-produits pour les écrans géants, il sera également à la réalisation des diverses sources disponible via le radiodiffuseur hôte ainsi que de la diffusion du video challenge master feed et potentiellement la reprise des datas score (généralement diffusé sur un support dédié). Enfin et pour une réalisation enrichie, il aura à charge le pilotage des cameramans dédiés au programme interne.

Directeur musical (Music director) : En lien avec le Sport Presentation Manager, il assure l'habillage musical en amont de l'événement et sera le garant de l'identité musicale générale de l'événement sur la phase opérationnelle. Cette personne doit être capable de comprendre le sport, de s'adapter en permanence à ce qu'il se passe sur l'aire de compétition et aussi de supporter la pression lors des moments clés (hymnes, entrée athlètes, cérémonie...).

Nota : Pour des raisons budgétaires, il peut être souvent tentant de confier cette fonction à l'un des speakers mais il est fortement déconseillé de retenir cette option sur les grands événements. La séparation des fonctions reste la clé d'une équipe performante. De la même manière, il n'est pas conseillé de confier la direction musicale à l'ingénieur du son.

Ingénieur son (Audio engineer) : Il assure le mix des sources audios (PA, music, videos...) dans l'arène ainsi que la supervision des moyens intercom entre l'ensemble de l'équipe de production ainsi que la liaison avec l'*OB Van* (script TV).

Il est évidemment soutenu par une équipe support pour assurer l'équipement quotidien des équipes et la maintenance du système son et du matériel déployé pour l'opération (micros HF, ear monitor, intercom...)

Ingénieur et concepteur lumière (Light designer) : En phase de conception, il aura à charge de réaliser les études techniques pour se conformer aux exigences du sport et de la télévision (cf. Chapitre suivant) mais aussi pour concevoir la dimension spectacle sans oublier le look & feel général de l'arena pour lequel la conception lumière joue un rôle prépondérant.

En complément, l'équipe technique support doit être calibrée en fonction du degré de difficulté et de l'équipement technique déployé.

2.2 Sur l'aire de compétition

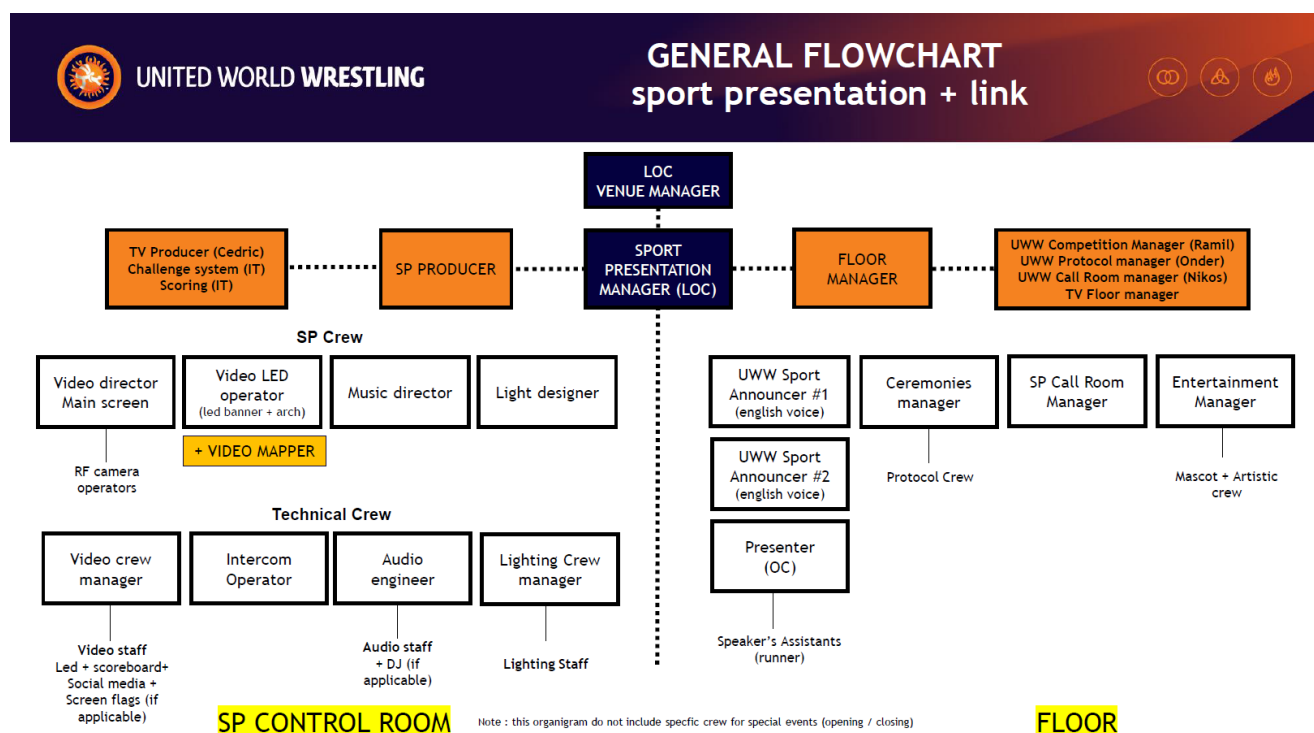
Floor Manager : voir définition en 2.3.2 des Guidelines UWW. En fonction de l'événement et de la densité de la programmation, le Floor Manager peut être assisté de ressources complémentaires (runners) capable de gérer des points précis sur l'aire de compétition ou en coulisses, en lien direct avec le Floor Manager : animations, protocole, sportif, chambre d'appel, logistique...

Responsable des cérémonies (Ceremonies manager) : En soutien du Floor Manager, cette personne peut être issu directement du CO pour faciliter les questions d'ordre protocolaire. Pour autant, cette fonction doit être pleinement rempli pour assurer la coordination générale de l'ensemble des protagonistes (Athlètes, remettants). L'équipe PPS se chargera de l'orchestration et de sa mise en scène en lien avec la TV et l'équipe protocole qui sera renforcé par les hôtes/hôtesse.



En complément, l'équipe FOP doit être calibrée en fonction des actions à coordonner (entertainment, mascot...) mais aussi en fonction des ressources mobilisé par le secteur compétition pour la gestion de la chambre d'appel et du secteur protocole pour la gestion des cérémonies.

D'une manière générale et pour calibrer le niveau de staff, il convient également de prendre en compte l'amplitude horaire des journées pour assurer l'ensemble des fonctions sans discontinuité.



Exemple : Organigramme Programme de Présentation Sportive (Belgrade 2022)

3. REQUIS ET BASES TECHNIQUES

3.1 Lumière

Au-delà d'offrir des conditions d'éclairage indispensable à la bonne tenue des compétitions, la conception lumière permet la mise en valeur du sport par la captation TV, mais aussi celle du site par une mise en ambiance maîtrisée (zone public / show).

Créateur d'ambiance, l'éclairage scénique révèle l'aménagement du site, la décoration, habille les espaces, au travers d'un show lumière personnalisé et adapté à la tonalité de l'événement.

Le dispositif technique lumière est donc l'un des éléments clés de la bonne réussite d'un événement dans le sens où les enjeux sont vitaux pour la compétition, pour la télévision et pour la qualité du spectacle proposé aux spectateurs.

De manière globale, la conception lumière doit intégrer les objectifs majeurs de la présentation sportive, à savoir :

- Recentrer le spectacle sportif et l'attention des spectateurs sur l'espace de jeu
- Scénariser la présentation des joueurs et leur entrée dans l'arène
- Contribuer à la dramaturgie du sport (début & fin de match)
- Renforcer les séquences d'animations, accompagner l'habillage sonore et créer de l'interaction avec le public
- Servir l'ensemble des cérémonies protocolaires

Mais avant d'imaginer toute création artistique au profit de la dimension entertainment, il est essentiel de remplir les conditions fixées par United World Wrestling et la production TV pour assurer les 2 principes fondamentaux, à savoir :

- Permettre aux athlètes de pouvoir combattre dans les meilleures conditions et aux arbitres d'être en capacité de prendre les bonnes décisions.
- Permettre aux médias (TV/ photographes) de capter le spectacle sportif avec un éclairage adapté qui puisse répondre aux exigences les plus élevées (production HD, voir 4K)

Les prérequis suivants doivent pouvoir être garantie par le CO et fera l'objet d'une attention particulière par le radiodiffuseur hôte et nos superviseurs tant en amont (étude des plans et équipements) que sur site.

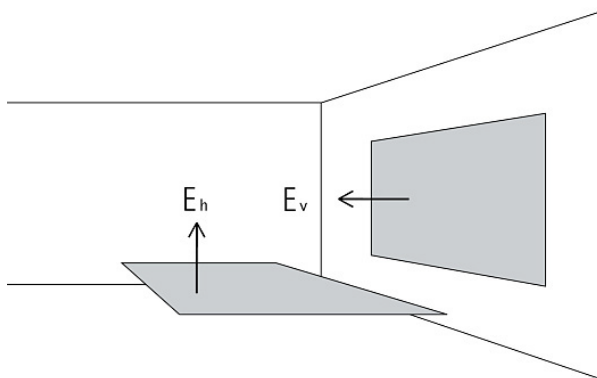
3.1.1 Principe de mesure

L'éclairage verticale (EV) et l'éclairage horizontale (EH) sont les 2 critères à prendre en considération pour définir les besoins d'une image de qualité.

Dans la mesure où la lutte est un sport qui se capte à 360°, il est indispensable d'avoir la meilleure homogénéité possible sur l'ensemble des points de mesure positionnés sur le tapis (mat).

Eclairage vertical (EV) : Un contraste suffisant entre les 2 lutteurs est nécessaire pour identifier clairement les 2 athlètes. Ce contraste sera bon seulement s'il y a suffisamment de l'éclairage vertical. Pour la télévision, ce critère est également primordial pour assurer une bonne captation en HD et tout particulièrement sur l'axe de la caméra principale et pour les slow-motion.

Eclairage horizontal (EH) : Cette valeur mesure la quantité de lumière qui tombe sur le tapis de lutte. Dans la mesure où le tapis est la principale partie éclairée (à la manière d'un ring de boxe) et captée par les moyens TV, cette valeur doit être la plus homogène possible sur l'ensemble de l'espace de jeu et le ratio entre la moyenne de l'éclairage horizontale et la moyenne de l'éclairage vertical doit rester à un niveau le plus proche possible pour permettre une bonne captation. L'éclairage sur le plan horizontal permet à l'œil de s'adapter à l'ambiance générale. Il est important pour créer un fond et de la profondeur de champ pour les images.



Illustrations des notions Ev and Eh



3.1.2 Niveau d'éclairage et uniformité

Les critères suivants définissent les exigences attendues pour tout événement nécessitant une captation TV car au-delà de la perception globale visible à l'œil nu, les caméras sont beaucoup plus sensibles et nécessitent une parfaite homogénéité.

Vertical Illuminance EV (4 main directions camera)			Horizontal Illuminance EH		
Average (lux)	U ¹	U ²	Average (lux)	U ¹	U ²
	Min/max	min /average		Min/max	min /average
1700	0,7	0,8	1500 to 2500	0,7	0,8

$$U^1 = \frac{\text{lowest illuminance}}{\text{Highest illuminance}}$$

$$U^2 = \frac{\text{lowest illuminance}}{\text{average illuminance}}$$

Ces valeurs doivent pouvoir être calculées sur n'importe quel point de mesure de l'aire de jeu représenté par le tapis (mat) de 12X12m.

Nota : La mesure de l'éclairage vertical est à considérer à 1.5m du sol. La mesure de l'éclairage horizontal est calculée au sol (sur le tapis).

3.1.3 Positions lumières

De manière à remplir ses conditions et éviter la production des reflets ou d'ombre, il convient de prendre en considération la position des lumières, leur hauteur et leur direction. Pour éviter ces problèmes, la principale attention étant de disposer les lumières (light sources) de façon géométrique en intégrant la nécessité de couvrir les 2 principales configurations suivantes :

- Phases éliminatoires : Un éclairage général situé en périphérie de l'arena de manière à pouvoir éclairer l'ensemble de l'aire de compétition.
- Phase finale : Un éclairage spécifique qui puisse permettre de garantir les exigences attendues en recentrant la puissance lumineuse sur l'aire de jeu 12X12m.

Bien qu'il n'y ait pas de réponse unique (fonction de la configuration de l'arena), il peut être conseillé d'avoir 3 niveaux de positions lumières pour répondre aux 2 phases.

Niveau 1

- Position : en périphérie des plus hautes tribunes
- Distance : A plus de 50m de l'aire de jeu (et notamment du tapis central)
- Angle de projection : 12 / 25°

Niveau 2

- Position : en surplomb de l'aire de compétition tout en restant en périphérie
- Distance : Entre 20 et 50m
- Angle de projection : 25 / 40°

Niveau 3 (finale)

- Position : autour du tapis des finales et idéalement sur une cerce d'au moins 16m de diamètre
- Distance / hauteur : Entre 10 et 20m
- Angle de projection : 40 / 90°

Bien que l'aire de jeu nécessite une vision à 360° et afin d'éviter les ombres pour les médias, il est recommandé de disposer de 60% des sources lumineuses du côté de la caméra principale et de 40% du côté opposé.

3.1.4 Apparence des couleurs et rendu

Une bonne perception des couleurs est vraiment importante pour une complète reconnaissance. Si des distorsions sont acceptables sur l'aire de compétition, ils le sont beaucoup moins pour la captation TV.

Les appareils devront avoir une couleur de rendu d'au moins Ra 80 et d'une température couleur (entre 4000K et 6000K (moyenne +/- 500k)

Les variations de température peuvent créer des effets de scintillement non visible par l'œil nu mais vraiment ressenti lors des caméras en slow motion du fait d'une rapidité de capture d'images plus élevé que le cycle de la lumière artificiel. Pour éviter ce phénomène, il est hautement recommandé d'utiliser des machines qui vont supprimer ces effets de scintillement. Les récentes évolutions technologiques tels que la led vont pouvoir garantir l'exclusion de ces effets.

Le dispositif lumière demandé doit être assuré durant toute la journée de compétition dès lors qu'il y a un match sur l'un des tapis. Pour autant, la coupure de la lumière sport au profit d'un dispositif lumière « spectacle » est tout à fait acceptable, voir vivement recommandé pour la scénarisation du sport (entrée athlètes) et des phases d'animations tant que le système d'éclairage dédié au sport permet la remise en température instantané. Pour autant, les athlètes devront pouvoir être suffisamment éclairé au moyen des poursuites ou couloir de lumière pour toujours garantir la captation TV.

3.1.5 Autres zones

Bien qu'il soit conseillé de focaliser la lumière uniquement sur la zone de combat et ses abords direct, il est vivement suggéré de pouvoir éclairer les 10 premiers rangs de tribune avec une valeur de 15 à 30% de la moyenne de lumière sur l'aire de jeu. Au-delà, il peut être très utile de simplement disposer d'un éclairage diffue et coloré pour parfaire le look&feel. Evidemment, lors des phases d'accueil et de sortie, un éclairage plus intense est nécessaire pour assurer la sécurité du public.

Par ailleurs, l'espace dédié aux cérémonies protocolaires doit également répondre aux mêmes attentes que le FOP pour assurer une captation TV optimale.

3.1.6 Process

Afin de garantir le meilleur rendu, le CO doit fournir en amont de l'événement un rendu 3D intégrant le principe d'implantation en fonction l'aire de compétition, avec le type de machines, les quantités. L'étude permettra également d'évaluer la puissance lumineuse selon les 2 valeurs (EH / EV) et sur un point de mesure tous les 2m.

Sur site et dès l'installation, une prise de mesure devra être réalisé avec un lux meter et idéalement avec un spectrophotometer pour le rendu et la température des couleurs. Le facteur de scintillement doit enfin être prise en compte à l'aide d'un flicker meter.



3.2 Vidéos

L'ambiance « live » que peut vivre le spectateur présent sur site n'a pas de comparaison avec le suivi d'une compétition devant un écran de télévision. Encore faut-il être en capacité d'offrir un parfait confort visuel au sein de la salle de compétition. L'expérience spectateur se vit aussi à travers le contenu produit et diffusé sur les écrans LED.

La configuration ARENA impose la prise en compte des différents axes de vision pour offrir à chaque spectateur la possibilité de suivre le déroulé des rencontres, le score et le contenu produit sur les écrans.

3.2.1 Écrans géants et panneaux de score (Vidéoboard / Scoreboard)

L'utilisation d'écrans géants est indispensable sur l'organisation des continentaux et championnats du monde (U20 / senior) pour assurer une expérience spectateur de qualité. Le nombre d'écrans, leur taille, leur emplacement et leur définition doivent être étudiés précisément pour répondre aux cahiers des charges UWW et assurer une visibilité optimale pour l'ensemble des catégories de spectateurs.

En complément des écrans destinés au contenu (signal TV, contenu pré-produits, caméras interne...), un écran peut être également dédié à une reprise des scores des différents tapis. Néanmoins, il reste indispensable d'avoir des scoreboards installés en bord de chaque tapis et au côté opposé à la position de l'axe de caméra principale.

Nota : En complément, les panneaux led peuvent être utilisés sur l'aire de compétition ou au sein de l'arène. Si le niveau hors champ direct des caméras peut être utilisé pour une simple fonction informative et d'habillage, le niveau led visible par les images TV entrera alors dans le cadre des accords marketing avec une répartition des parts de voix entre les divers rangs des partenaires.

3.2.2 Sources

a. Sources TV

La production TV mettra à disposition au minimum un signal sans habillage (clean feed HD) pour alimenter le contenu des écrans. En accord avec la production TV, il est tout à fait possible d'avoir des caméras isolés (Iso feed) tel qu'une beauty ou zénithale. En régie, il peut être aussi intéressant d'avoir le signal international habillé (dirty feed) de manière à avoir un retour sur la production TV finale.

Ces sources sont délivrées par le radiodiffuseur hôte au niveau du car TV ou des positions commentateurs. A la charge du service PPS d'acheminer les signaux jusqu'à la régie vidéo.

b. Challenge video

Pour chaque challenge video, il est nécessaire de pouvoir le diffuser sur les écrans. Les lutteurs et entraîneurs doivent pouvoir visionner ces ralentis et les spectateurs pourront aussi bénéficier de cette analyse vidéo visionnée par les arbitres. Le protocole vidéo et son dispositif est résumé dans le cahier des charges des IT.

c. Autres sources

Pour compléter le dispositif et au-delà des éléments pré-produits (cf. 7.1 et 7.2 – rubrique Contenus vidéos et habillages visuels), il est nécessaire évidemment de tenir compte des sources produites directement pour le service présentation sportive avec les caméras internes au programme, les solutions interactives (ex : social media)

3.2.3 Régie vidéo

La réalisation du programme dédié aux écrans géants nécessite un équipement performant qui puisse donc permettre d'accueillir les diverses sources HD-SDI et de les mixer. Idéalement, la régie vidéo doit également avoir la capacité d'utiliser une couche alpha (ou chroma key) pour permettre l'utilisation des live cam avec des habillages dédiés à l'interaction public (kiss cam, muscle cam...) mais aussi pour intégrer des titres pour présenter des personnalités.

3.3 Son et Système de communication

Support de l'information, la sonorisation participe pleinement à l'animation de l'événement. Elle permet de garantir une qualité et un niveau sonore homogène dans l'ensemble du site.

Le dispositif de sonorisation constitue également un facteur critique puisque la mauvaise qualité sonore, peut nuire très fortement à la qualité, voire même à la pertinence de la manifestation (speakers, habillage musical, vidéos).

La dimension du site – et de fait sa capacité d'accueil – doit être prise en compte pour définir une solution technique performante et sans compromis qui puisse répondre aux diverses contraintes.

3.3.1 Système son

Le système son constitue le socle du succès de toute la chaîne de production « PPS ».

Bien que la plupart des salles soient pré-équipées une étude de pression acoustique avec une modélisation en configuration lutte sera demandée au CO.

La configuration devra permettre de calibrer les zones spectateurs avec un maximum d'homogénéité de traitement. Pour cela, un système multi-diffusion ou « line array » sur un grill technique est à privilégier. Il est également important d'avoir un traitement spécifique de l'aire de compétition permettant d'avoir un « retour » du programme diffusé (athlètes / arbitres) sans pour autant avoir le même niveau qu'en tribunes.

Enfin, la zone des médias et tout particulièrement les positions commentateurs, nécessite une attention particulière avec la nécessité de pouvoir isoler au maximum cette zone (volume plus bas).

3.3.2 Equipement / Système de communication

a. Les speakers

Afin de garantir un haut niveau de production, il est indispensable d'équiper l'ensemble des speakers (sport / presenter / MC...) d'un ear-monitor en liaison avec le SPM situé en régie.

De manière à pouvoir échanger en full duplex avec le SPM, les speakers peuvent être équipés de micro HF double direction ou à défaut, avoir un micro d'ordre au niveau de leur position en bord de tapis.

b. L'équipe de production

Le SPM doit être en mesure de pouvoir orchestrer l'ensemble des actions depuis la régie en déroulant le conducteur établi. Par ailleurs, la connexion entre le FOP et la régie doit être optimale pour assurer la coordination. Si l'utilisation de talkies walkies peut être envisagée pour assurer une liaison avec les autres services (compétition, protocole...), il est vivement conseillé de bannir cette solution pour les liaisons internes aux équipes dédiées au PPS (technique, floor, entertainment...).

Seul un système intercom full duplex et multidirectionnel sera adapté pour livrer une production calibrée.

Le SPM sera équipé d'un panel type (RTS, overline, riedel ou encore clearcom) pour être en capacité de parler directement avec une personne, un groupe de personnes ou l'ensemble de l'équipe de production. Un dispositif de panel est également utile pour le réalisateur vidéo qui pourra alors communiquer en voie privée vers ses cadres. Evidemment, les équipes sur l'aire de compétition seront équipées de boîtiers HF avec au minimum 2 canaux.

c. Production TV

La relation entre la production TV et le Programme de Présentatif Sportif est primordiale pour assurer une bonne coordination tant pour les athlètes, les spectateurs et téléspectateurs.

Au-delà de la coordination hors du « live » qui passe par les répétitions et les échanges de conducteurs, il est nécessaire de prévoir une liaison intercom entre le SPM et le car TV. La liaison physique sur l'aire de compétition



entre le Floor Manager SP et Floor Manager TV permettra de réagir de manière instantanée aux aléas et à la préparation des moments clés.

d. Réseau d'ordre

Le schéma de réseau d'ordre doit être adapté à l'évènement. Sans être trop complexe, il doit répertorier les différents liens de communications essentiels à créer entre les acteurs de la présentation sportive. Il s'agit de mettre en place le réseau le plus efficaces pour des échanges ciblés et confortables entre chaque interlocuteur.

On distingue généralement les clés de communication suivantes :

STAFF	CHANNELS					EQUIPMENTS	LOCATION
	GENERAL	ANNOUNCERS	VIDEO SP	TECHNICAL CREW	FLOOR		
Sport presentation manager and/or Showcaller						Intercom matrice plateforme + link with TV director	CONTROL ROOM
Video director						intercom panel + link with video challenge	
Music director						intercom panel	
Light designer						intercom panel	
Technical Staff (sound, Led, light...)						intercom panel	
social media operator						intercom panel (or only bletpack with 2 chanel)	
Floor Manager						RF intercom + link with competition manager / Call room / TV floor Manager	FLOOR
Ceremonies and/or protocol manager						RF intercom	
Announcers						Ear monitor + RF micro with double direction (arena / production)	
Camera(s) operator						RF intercom	
Entertainment crew						RF intercom (including Mascot)	

3.3.3 Message de sécurité & process

Pour assurer une parfaite sécurité des spectateurs, des athlètes et officiels, il est essentiel de définir les procédures et messages de sécurité pour une évacuation d'urgence. Sous la direction du service sécurité, un protocole doit être établi avec le service PPS pour réagir à ses situations. Les messages peuvent être préenregistrés et la sonorisation doit être secouru par une alimentation indépendante (ex : groupe électrogène zéro-coupure).

L'ensemble du protocole sécurité à destination du grand public (spectateurs) doit être répété avant le début de la compétition.

3.3.4 Plan de fréquence

Un plan de fréquences doit être également établi par le service PPS et communiquer notamment aux moyens TV / sécurité. Ce plan reprendra tous les types de fréquence utilisés : micros, ear monitor, intercom et caméra HF (si applicable).

3.4 Régie

L'ensemble des équipes technique (lumière / vidéo / son) ainsi que le SPM (voir le directeur musical) doit pouvoir disposer d'une régie idéalement située pour piloter la production. A minima la position du SPM doit permettre de voir directement l'aire de compétition et idéalement l'entrée athlètes. La partie son (régisseur son / directeur musical) doit pouvoir avoir un retour salle direct (non isolé) pour assurer un bon contrôle du niveau sonore.

La régie doit être équipé de différents moniteurs de contrôle (Multiview + signal inter) et d'une distribution internet avec à minima :

- 1 connexion internet vers une imprimante couleur
- 2 connexion filaire vers le réseau scoring (Arena bridge)



3.5 Energie

La question énergétique est un élément important pour l'ensemble du périmètre de production de l'équipe PPS et bien au-delà.

La puissance électrique de l'ensemble de la salle doit être garantie et secourue sur toute la période de la compétition.

Le CO doit s'assurer que l'ensemble des services (sport, diffuseur, presse, IT, arbitrage, sécurité) puisse disposer d'une alimentation électrique secourue sans interruption ; avec 100% de la charge secourue par la mise en place de générateur et/ou un système UPS.

L'électricité secourue doit également concerner l'ensemble des salles accessibles aux lutteurs, le chauffage et le système d'air conditionné des salles techniques et zones de production.

Le plateau sportif doit proposer un système d'éclairage dont la puissance est délivrée par 2 sources indépendantes capables de fournir au minimum 50% des besoins. Une telle configuration permet la continuité de l'événement en toutes circonstances.