

CÁMARAS DEL REST

CAM 1: En la posición superior de la galería del rest. 36-55X. Proporciona PG de seguimiento del juego y medios/cortos de los jugadores del DAU.

CAM 2: Sobre minigrua en caja del resto. ANGULAR. Juega el papel de cortos durante el momento de rebote sobre pared del resto. Importante que recoja al pilotaire desde los pies.

CAM 3: Sobre practicable de 0,50 cm. Es el MASTER, 26X. Desde esta cámara se intentará seguir la mayor parte del juego. Sus cortes naturales son a cámaras que enfocan en su misma dirección: Cam 1 (a más abierto), Cam 2 (para mostrar la técnica del rebote y Cam 4 (aproximación a jugadores del Dau)

Los tripodes de estas dos cámaras serán tapados por sacos negros para evitar sus brillos y molestias a los pilotaíres.

CÁMARAS DEL DAU

CAM 6: Sobre tripode alto en palquillo, detrás de público. 22X. Para cubrir, fundamentalmente, davanter y mijer del resto, También para seguir al feridor y la ferida con una pan. Puede, además, seguir el rebote del resto del dau. Su plan es completo. En las parzadas de juego, PP de jugadores

CAM 7: En el cajón del DAU. ANGULAR. Da el rebote del dau.

CAM 8: Polecam HD con lente 4mm ó Gran Angular 2.8. Situada en la galería del dau. Su función es seguir la ferida y dar cenitales de los jugadores del dau. También ambiente durante las interrupciones y paradas

CAM 9 o BEAUTY: Anclada sobre el marcador del DAU. GRAN ANGULAR. Como fondo para incrustaciones varia datos estadísticos, ficha.....

CAM 4: Situada sobre tripode bajo la cuerda con tiro hacia el dau. 20X. Planos completos de jugadores del dau. Planos cortos o PP de jugadores a la finalización de tanto y juegos. Puede dar la ferida. Su dirección de tiro es el mismo que el de las cámaras del resto (cam 1, 2 y 3).

CAM 5: Situada sobre tripode bajo la cuerda con tiro hacia el resto. 22X. Planos completos de los jugadores del resto. Planos cortos o PP de jugadores a la finalización de tanto y juegos. Su dirección de tiro es el mismo al de las cámaras del dau. (cam. 6, 7 y 8).

Las cam 4 y 5 operan como autoromas durante la previa, salida, presentación de equipos hasta el inicio de la partida.

CÀMARAS MINI

MINI 1: En la tronera del dau. Recoge en plano gusano o nadir los golpes del resto dau. Salvo indicación expresa de realización, se reserva para las repeticiones.

MINI 2: En la tronera del resto. Recoge en plano gusano o nadir los golpes del resto. Salvo indicación expresa de realización se reserva también para las repeticiones.