

... discover
the ARRI look for live production!



Regie: Thomas STROBL
Redaktion: Jonas SIMON

ARRI Technologie

ARRI ALEXA und AMIRA

Hinter der ARRI ALEXA und AMIRA steht eine deutsche Traditionsfirma: Gegründet wurde sie 1917 von August Arnold und Robert Richter. Seit Ende der Dreißigerjahre - in den USA bekannt als Arriflex Corporation of America - produziert die ARRI Gruppe bis heute professionelle Filmkameras, Objektive, Beleuchtung, VP Solutions und Equipment für die Postproduktion. Unzählige Preise, wie 19 Technische Oscars und viele weitere, wie z.B. Emmy Awards wurden an ARRI vergeben.

Nachdem sich die Münchner Firma bereits im Vorfeld der ALEXA mit der digitalen Aufnahmetechnik vertraut gemacht hatte (Arriflex D-20/D-21), war die Entscheidung, die ALEXA Filmkamera herzustellen, ein klares Bekenntnis des Traditionsunternehmens zum digitalen Kino, immer mit dem Ziel, die bestmögliche Bildqualität zu garantieren.

Die ALEXA 35

ist heute ARRI's beliebteste und fortschrittlichste Kamera. Die neue Version der ALEXA 35 hat die gleiche Hardware wie die ALEXA 35, zusätzlich aber einen Fiber-Adapter mit weiteren Komponenten für die Live-Produktion. Der gleiche Sensor, die gleiche Bildverarbeitung ... und ... der gleiche filmische ARRI-Look.

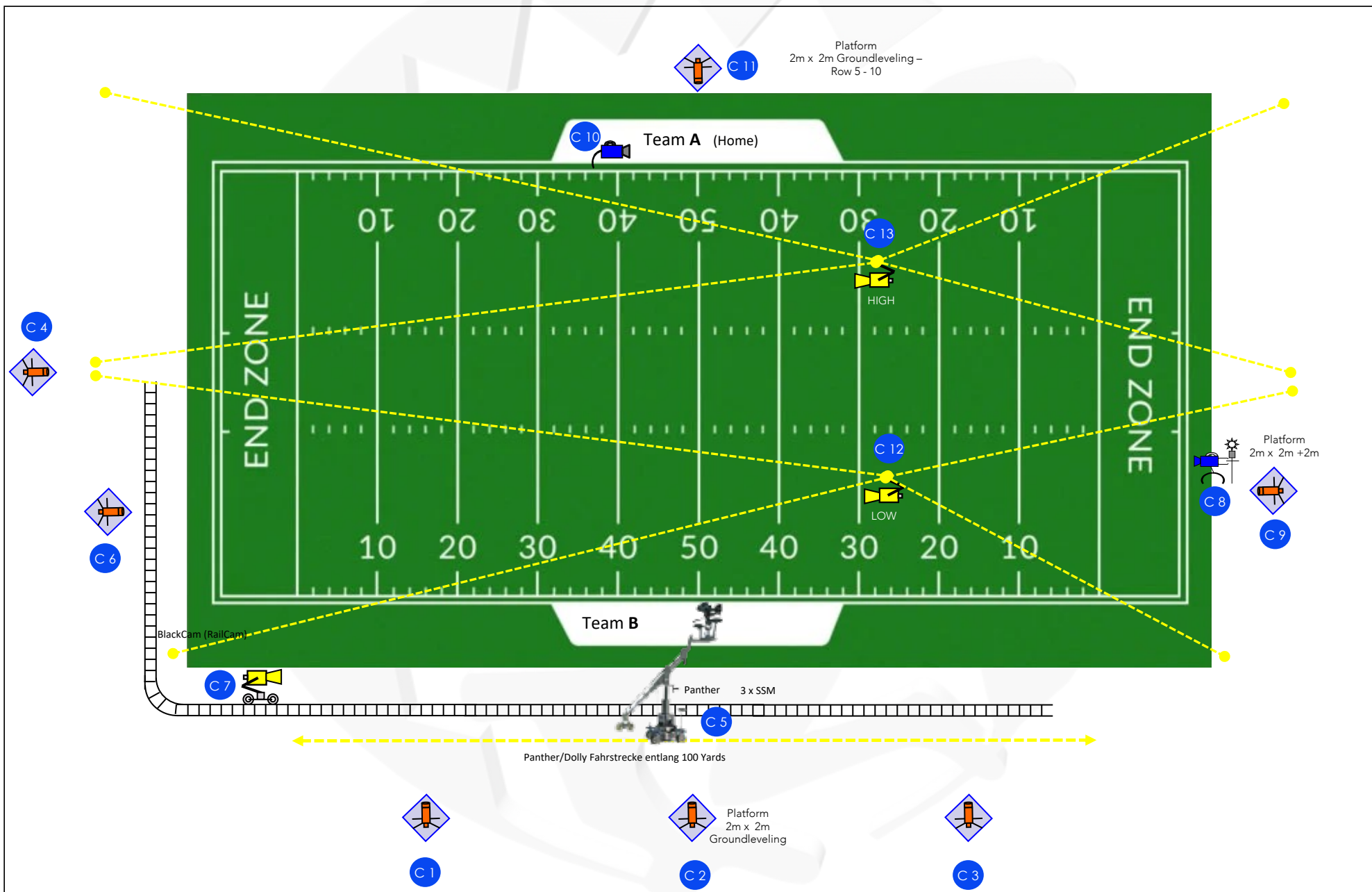
- Super 35 4.6K Sensor: der große Trend in der Live-Produktion - geringe Schärfentiefe
- Außergewöhnlicher Dynamikbereich von 17 Blendenstufen: für jede Lichtsituation geeignet
- Erfasst die gesamte Bandbreite selbst extrem kontrastreicher Konzertbeleuchtung
- Erfasst Fußballspieler in der Sonne und im Schatten
- Bestens geeignet für HDR-Bilder

REVEAL-Farbwissenschaft: breiter Farbumfang, filmähnliche Farbwiedergabe und präzise Farben. Besonders gut für helle und stark gesättigte Farben und feine Farbabstufungen. Hohe Empfindlichkeit: Geringes Rauschen bei schlechten Lichtverhältnissen

- Das Ergebnis eröffnet eine neue Welt des Kontrasts und der Farben für den Lichtdesigner. Beste Bilder bei jeder Art von Beleuchtung
- Die besten Hauttöne in der Branche, lässt Talente großartig aussehen.

ARRI-Kameras haben sich selbst an den rauesten, abgelegensten Drehorten bewährt.

- Robustes Aluminiumgehäuse und spezielle Objektiv-/Sensorhalterung.
- Größter Betriebstemperaturbereich in der Branche: -20° C bis +45° C / -4° F bis +113° F
- Strikte Trennung von Kühlung und Elektronik macht Kameras und FCAs spritzwassergeschützt, staubdicht und geräuscharm
- Hot-Swap-fähige redundante Netzteile der FBS.
- 2110 redundantes Netzwerk.



Camera overview - description

Kamera #	Camer Type	Lens	Camera Task	Position	Mount	Special	Special technical Setup	Personal
1	ARRI Amira	Fujinon Duvo 24-300mm	at the height of the 20-yard line (16-yard high position) LEFT	MAIN - 16HI-L	Tripod	Platform exists		Andreas Fernezir
2	ARRI Amira	Fujinon 24-300mm Duvo	at the height of the 50-yard line (main Camera high position) MIDDLE	MAIN	Tripod	Platform 2m x 2m with Ground Leveling		Ulrike Pötter
3	ARRI Amira	Fujinon Duvo 24-300mm	at the height of the 20-yard line (16-yard high position) RIGHT	MAIN - 16HI-R	Tripod	Platform exists		Jan Schmidt
4	ARRI Amira	Fujinon Duvo 24-300mm	Behind Goal high left	High left - Game analysis	Tripod	Platform exists	Back gate position up left - on existing platform	Markus Friebe
5	ARRI Amira	Fujinon Box Optik: Duvo 25-1000mm	Panther Dolly is always at playing height and is pushed along	on Dolly on Ground 100 from END ZONE to END ZONE	Bracket on Panther	3 x SSM	SSM System	Thomas Ramsauer
6	ARRI Amira	Fujinon Box Optik: Duvo 25-1000mm	at the height of the END zone on the LEFT middle	LO-L	Tripod	Platform 2m x 2m +2m	on the left side on a platform - exactly in the middle of the referee line and in the middle behind the end zone on the left	Matthias Meik
7	ARRI Mini	Fujinon Duvo 24-300mm	deep position in the middle of the pitch	LO-L	RAILCAM (BlackCam)	Rail System on Ground	Rail camera in the foreground of the advertising boards	Thomas Janze
8	ARRI Mini	Fujinon 14-35mm		behind END Zone right	Trinity System		WIRELESS	Leon Moralic Marcus Westerhuijs
9	ARRI Amira	Fujinon Box Optik: Duvo 25-1000mm	at the height of the END zone on the RIGHT middle	behind END Zone right	Tripod	Platform 2m x 2m +2m	on the left side on a platform - exactly in the middle of the referee line and in the middle behind the end zone on the right	Rainer Banse
10		Funjinon Duvo 20 -120mm	behind END Zone left		Handheld		At the home team's coaching benches	Jan Beierle
11	ARRI Amira	Fujinon Box Optik: Duvo 25-1000mm inc. Large Lens Adapter	Behind the gate at a height of approx. +4m	MID-LOW - OPPOSITE	Tripod	Platform 2m x 2m with Ground Leveling	s	Axel Roe
12	ARRI Mini	Funjinon 14-35mm	Aerial Camera System	ACS - LOW Flying Area		UHD	Steering position interior, corner left	Felix Werremeier Paul Weber Matthias Kluth
13	ARRI Mini	Funjinon 14-35mm	Aerial Camera System	ACS - HIGH Flying Area		UHD	Steering position interior, corner left	

Anmerkungen „REDAKTION“



Regie: Thomas STROBL
Redaktion: Jonas SIMON

"Spektakuläre Spiele, einzigartige Persönlichkeiten und außergewöhnliche Leistungen - das ist American Football, das ist die NFL. Es ist mehr als ein Sportspiel. Es sind Events, die Millionen Menschen vor den Bildschirm bringen. Allein den letzten Super Bowl zwischen den Kansas City Chiefs und San Francisco 49ers im Februar verfolgten insgesamt ca. 200 Millionen Zuschauer in den USA und er stellte dort wieder einmal einen neuen TV-Rekord auf.

American Football ist aber nicht nur in den USA beliebt, sondern weltweit. Auch weil die NFL global denkt und sich vermarktet. Mittlerweile fliegen Teams auch in andere Länder um Spiele auszutragen. Europa ist dabei mittlerweile ein regelmäßiger Schauplatz. Denn die Community wächst, international und vor allem in Deutschland. Über 2 Millionen Deutsche schalteten für den Super Bowl auf RTL ein und das Fan-Interesse für die NFL-Games in Frankfurt und München erreichte nie dagewesene Dimensionen.

American Football begeistert und ist etwas anderes als die Teamsportarten, die sonst in Europa vorherrschen. Mit dem Mix aus Entertainment, Action und körperlichen Höchstleistungen bietet die Sportart besonders für mediale Übertragungen viele spannende Potenziale. Denn wirklich JEDER Spielzug kann entscheidend sein.

Vor allem das jüngere Publikum ist im American Football-Hype. Laut NFL-Angaben gibt es über 19 Millionen NFL-Fans in Deutschland und über die Hälfte davon sind zwischen 16 und 34 Jahre alt. Zudem steigt das Interesse durch die Verbreitung der hochwertigen Inhalte in den sozialen Medien stetig.

Um die spektakulärsten Bilder zu liefern und die besten Story-Lines zu kreieren, ist eine moderne und vor allem umfassende Übertragung der American Football-Spiele nötig. Jede Einstellung, jeder Winkel und jede Emotion kann den Mehrwert für den Zuschauer steigern und damit das Erlebnis noch besonderer machen. Das entscheidende ist der Showfaktor, auf und eben neben dem Feld. Denn erst die Kameras und Zeitlupen machen die Sportler unter ihren Schutzpanzern und Helmen sichtbar und je näher man bei der Produktion dran ist, umso besser."

PRODUKTIONSPHILOSOPHIE



Regie: Thomas STROBL
Redaktion: Jonas SIMON

GRUNDSÄTZE ZEIGEN

Es ist von größter Bedeutung, dass wir unser Sendevorhaben einhalten und dass wir jeden Moment einfangen um alle Blickwinkel der Geschichte darzustellen.

Jeder muss seine individuellen Aufgaben kennen und verstehen, wie sich diese Aufgaben in die Gesamtsendung einfügen. Sei darauf gut vorbereitet, und sei bereit, deinen Beitrag zu leisten.

Wir üben, wie wir spielen! Wir werden Proben machen und da überprüfen wir viele Aspekte die in unserer Sendung zur Ausstrahlung kommen. Wenn wir dann auf Sendung gehen, wird es das Spiel einfacher machen als es in den Proben war.

Aus Respekt vor allen anderen, bitte pünktlich in Position sein.

PHILOSOPHIE UND LEITLINIEN

Es wurde sehr viel Zeit investiert, und viele Überlegungen wurden in die Entwicklung der Spielberichterstattung gelegt. Wir erwarten, dass jeder seine Aufgabe kennt und in der Lage ist, sie auch auszuführen. Wir haben versucht an viele denkbare Situationen zu denken die entstehen könnten, dafür die richtige Antwort mit Bildern zu finden.

FRAMING

Je mehr in einer Aufnahme zu sehen ist, desto mehr wird der Betrachter verstehen was er oder sie sieht. Diese Art des Framings ermöglicht es dem Betrachter, über das „Offensichtliche“ hinaus zu sehen. Bitte denk daran, was von deiner Kamera erwartet wird und der Bildausschnitt dem entspricht.

Von Übersichten bis hin zu Details wird alles dabei sein und die Situation ergibt das „framing“.

KOMPOSITION

Nichts erzählt eine Geschichte ergreifender, als eine gut komponierte Aufnahme. Kurz gesagt, denke immer darüber nach, was Du in deine Aufnahme einbauen kannst, um sie noch dramatischer oder erhellender zu machen.

Jede Aufnahme sollte Wirkung haben. Es gibt keine Kamera in dieser Produktion, die nicht diesbezüglich beitragen kann. Die Kenntnis des Themas und wie die verschiedenen Teile zusammenhängen, ist wesentlich für Deine großartige Komposition.

Nimm dir die Zeit, um dein Expertenwissen über die Mannschaften, Spieler, diverse Elemente und Fans zu komponieren.

REPLAYS | SLOWMO's

Viele entscheidende Clips werden von deinen Maschinen aufgerufen werden. Insbesondere im Bezug auf Replay-Reviews, zählen wir auf dich, dass du diese Klarheit und Qualität auf einer konstanten Basis ausführen wirst.

Die erste Wiederholung beginnt meist mit einem Standbild. Nach ein paar Sekunden spielt die SlowMo ab. Jede Wiederholung danach wird von der Regie abgerufen und bei „SlowMo Real“ müssen wir den Toningenieur über unser Vorhaben informieren.

„TIMING“ für SlowMo's

Wenn du das erste Replay in einer Rollout-Sequenz (Aktion) bist, dann hast Du 4 Sekunden um den wirkungsvollsten Teil Ihrer Aufnahme zu zeigen. Wenn du das zweite Replay in einer Rollout-Sequenz sind (Emotion), hast Du 3 Sekunden, um den wirkungsvollsten Teil Ihrer Aufnahme zu zeigen.

UMGEBUNG | Hintergründe

Publikumsschüsse um der Publikumsschüsse willen sind sinnlos!

Wir müssen Wert auf das Einfangen der Umgebung, mit einem klaren Ziel, legen. Wir sind immer auf der Suche nach qualitativ hochwertigen Umgebungsaufnahmen, die einen redaktionellen Punkt über das Team, seine Fans und natürlich das Spiel haben. Wir wollen die Umgebung dokumentieren. Jede Aufnahme von Zuschauern wird durch diese Faktoren motiviert.

Allgemeine Totale Aufnahmen erfüllen diese Kriterien nicht. Alle Aufnahmen von Menschenmengen müssen Wirkung haben!

ISOFEED | Kameraaufgaben | SlowMo

Die denkwürdigsten Momente und manchmal auch spielentscheidende Spielzüge werden oft von unerwarteten Spielern oder Starspielern gezeigt, die ungewöhnliche Dinge tun. Diese Momente von Anfang bis Ende von Anfang bis Ende perfekt zu erfassen, ist leicht zu erreichen, wenn der Auftrag vom Anfang bis zum Ende durchgeführt wird. Bei jedem Spielzug hat jeder seine Aufgabe.

Wir erwarten von dir, dass du dir dessen bewusst bist, bis das Spiel zu Ende ist. Das beginnt mit dem Anstoß und geht bis zum Abpfiff, der das Ende des Spiels signalisiert. Es gibt keinen Grund, die Kameraaufgabe während eines Spielzugs zu verlassen, weil du glaubst, dass du nicht beteiligt bist oder es nichts bringt ein Bild anzubieten.

Wir haben viele Kameras die den Ball filmen, aber wenn dein Spieler einen herausragenden Block machen sollte, Tackling oder ein athletisches Spiel macht, erwarten wir, dass wir es im Replay sauber wiedergeben können.

FILMISCHE BESTANDTEILE

Manchmal sind Beiträge subtiler Natur, sorgen aber in der Regel für das Verständnis, wenn nicht sogar für das Ausrufezeichen, was gerade passiert ist.

Rollouts I SlowMo's sollten eine emotionale Reaktion hervorrufen; ein filmischer Blick auf das Stück, eine ausdrucksstarke Gesichtsreaktion, eine demonstrative körperliche Feier.

Ein „Rollout“ ist die künstlerische und redaktionelle Interpunktion dessen, was der Zuschauer gerade gesehen hat. Es sollte immer die Geschichte bereichern. Das ist das Kriterium, das wir anwenden müssen, wenn wir entscheiden, welche Aufnahmen wir als Roll-out oder In-Bump verwenden. Unser Ziel ist es, diese "on the fly"-Roll-outs so auszuführen, als wären sie perfekt geschnittene Bumper – natürlich mit Audio.

In einer perfekten Welt wollen wir nicht noch einmal einen Blick auf eine Reaktion werfen, die wir mit derselben Kamera live gesehen haben.

Wir müssen diszipliniert vorgehen und redaktionell auswählen, was nach der unmittelbaren Reaktion zu sehen ist.

REAKTIONEN

Nach einem Touchdown solltest Du auf dem Spielfeld und außerhalb des Spielfelds aggressiv nach tollen Reaktionsaufnahmen suchen.

Auf und neben dem Spielfeld wird viel passieren, aber wir müssen sicher sein, dass wir dabei keinen wichtigen ISO-Wert des Spiels verlieren.

Wir wollen Emotionen einfangen und für unser Publikum dokumentieren, aber nicht auf die Gefahr hin die Qualität der Spielberichterstattung zu minimieren.

Versuche immer, bei der Suche nach diesen Aufnahmen proaktiv vorzugehen, und denk an die Handlungsstränge die während des Spieles entstanden sind.

Vergiss nie, dass es immer zwei Seiten einer Geschichte gibt; einen Helden und einen Verlierer – gibt es in jedem Spiel. Wir wollen beide zeigen, wann immer es die Situation erfordert.

Dokumentiere die Emotionen "Agony & Ecstasy". Zeige nicht nur Feiernden, sondern wir müssen auch Niedergeschlagenheit zeigen.

Unsere Berichterstattung sollte immer ausgewogen sein.

Anmerkungen „REGIE“



Regie: Thomas STROBL
Redaktion: Jonas SIMON

BERICHTERSTATTUNG VOR DEM SPIEL

Alle Kamera- und EVS-Operatoren sollten 90 Minuten vor Beginn der Pre-Game-Show an ihrem Arbeitsplatz sein. Während dieser Probezeit ist es wichtig zu sehen, wie Spieler Aufwärmübungen, Trainer, Würdenträger, Feldtorversuche und anderes üben. Das alles wird evtl. später in der Sendung von Nutzen sein. Hier lernen wir die Spieler kennen und merken uns die Besonderheiten!

ALLE Kameras sind für die Pre- Show vorgesehen, außer es ist etwas anderes abgesprochen.

Neugierde fördert Kreativität und Klarheit. Es ist gesund, zu hinterfragen, was man sieht und was man hört. Wenn dich etwas zum Innehalten und Nachdenken veranlasst, gibt es wahrscheinlich einen Grund dafür. Denk nach und versuche, visuelle Beweise dafür zu finden, dass das, was du in Frage stellst, widerlegt oder bestätigt.

Das Aufwärmen vor dem Spiel ist für uns - Produktionsteam - eine gute Möglichkeit uns auf das Spiel vorzubereiten. Wir sollten bei der Vorbereitung auf die Übertragung, vor dem Spiel gut beobachten, und aufmerksam verfolgen, was auf dem Spielfeld passiert - denn es könnte während der Übertragung des Spiels auf uns wieder eintreffen.

Die Familienmitglieder und andere Verbindungen zu den Spielern auf dem Spielfeld und diejenigen, die sich im Stadion befinden, können ebenfalls ein wichtiger Teil einer spieler-spezifischen Geschichte sein. Das Erzählen der Geschichten der Spieler und ihre Beziehungen mit Personen im Stadion, verbessert die Übertragung und wir sollten die Aufwärmzeit dafür ebenfalls nutzen.

ALLGEMEINES

Oberste Priorität hat die Übersicht des Spieles in den Grundlagen und in der Abdeckung der ISO Aufgaben von diversen Spielern. Jede Kamera hat seine Aufgabe.

Komposition ist das **A** und **O**. Keine verschwendeten Schüsse. Versuche, jede Aufnahme filmisch zu gestalten.

Wir folgen immer den Geschichten des Spiels und den Kommentatoren.

Hab keine Angst, DICH anzubieten. Wenn Du einen tollen Schuss / besonderes Bild hast, besonders HH's/Steadicam oder lange Perspektiven, dann sag es uns über die Kommando direkt aufs Ohr.

Keine Egos, bitte. Die Show ist das Wichtigste, wir wollen das Spiel mit den eindrucksvollsten Bildern dokumentieren.

BALANCE

Vervollständige visuell die Geschichte des Spiels oder des Spielzugs.

Das Spiel darf nicht zu sehr auf die Offensive ausgerichtet sein, es muss ebenfalls die Defensive gezeigt werden.

Zwei Seiten auf dem Feld (Offensive & Defense)
C-8/9 & C-5 - wer auch immer das Spiel gemacht hat.
Beispielsweise den Off-Spieler oder Verteidiger nach großem Spielzug.

Dokumentiere Emotionen: **Agonie & Ekstase**.

Wir zeigen nicht nur Jubel / wir müssen auch die Verlierer sehen = Helden & Verlierer!

Es ist sehr wichtig, dass wir beide Seiten der Geschichte zeigen.

STADION / FANS / ATMOSPHERE

Zeig uns gerne das bunte Treiben abseits des Spielfelds und baue es so ein, dass sich eine lebendige Textur der Geschichte des Spiels ergibt.

Bleib nicht in deiner eigenen „Box I Bildausschnitt“ gefangen! Es gibt immer noch etwas außerhalb deines Bildausschnittes, das es wert ist zu wissen.

Wir wollen das Gefühl für den Ort kennzeichnen (Luftaufnahmen / Fans / Stadion).

Wir wollen versuchen, das Stadion mit einer Mischung aus Skycam, Luftaufnahmen, festen Kameraperspektiven und Steadicam, darzustellen.

Die LOW-Skycam (Cam 12) fliegt um die Atmosphäre herum
HIGH-Skycam (Cam 13) hält vorwiegend die analytischen Perspektiven.

Wetterbedingungen (Regen/Wind/Kälte) sind ebenfalls Teil der Geschichte des Spieles so wie auch die Tageszeit.

Menschenmengen - eindrucksvolle & leidenschaftliche Fans verdichten die Spannung.

BANKABDECKUNG I SEITENAUS

Verliere nicht aus den Augen, was an der Seitenlinie passiert.

Dokumentiere das Geschehen auf der Bank – das bringt viel Struktur in die Produktion und ist meist sehr fesselnd.

Komponiere aussagekräftige und wenn möglich kunstvolle Aufnahmen die Spieler in der Ruhephase auf der Bank zeigen.

„Star“spieler auf der Bank sind ein wichtiger Teil der Geschichte & evtl. Schlüsselausschnitte nach guten und schlechten Spielzügen.

Denke an andere QB's auf der Bank während oder nach Drives, besonders bei Scores.

Halte die Stars so lange wie möglich am Leben!

Bänke zur Pause & bei Unterbrechungen sind immer eine Bereicherung.

Helden und Verlierer die nicht im Spiel sind, sind immer einen Blick wert.

PRE- SNAPS

Suche nach hochwertigen Antizipationsaufnahmen von großen Gesichtern (sowohl auf als auch neben dem Spielfeld) – achte auf die Ausgewogenheit bei Pre-Snaps (Offense & Defense).

Es ist wichtig, dass wir die Schlüsselspieler der Defense schon vor dem Spieler und vor den Snaps zeigen.

Wir dürfen hier die Head Coaches / Koordinatoren & verletzte Schlüsselspieler nicht vergessen.

Edge Rushers

C-9/4 immer auf der anderen Seite (das ist dein Iso)

C-6/7 immer nahe Seite

Den **Edge Rusher** und den **QB** immer zuletzt zeigen

C-9/6 auf der gegenüberliegenden Seite schießen also immer den QB vor dem Snap.

WRs (Wide Receiver)

C-6 immer nahe Seite

C-9 immer entfernte Seite

VERLETZUNGEN

Sei immer respektvoll. Gehe nicht zu nahe ran – bitte respektvollen Abstand halten.

Dem verletzten Spieler zur Bank/Versorgungszelt folgen. (Wir können so eine Situation auch zeitlich verschieben, wenn es notwendig ist und etwas anderes wichtiger ist).

Denk daran, dass wir auch sehen müssen, wer den verletzten Spieler ersetzen wird.

Wer ist bei Verletzungen/Ersatzspielern dabei und wer ist raus?

Wenn ein verletzter Spieler an der Seitenlinie gezeigt wird, ist das nächste Ziel zu zeigen, wer im Spiel ist und ihn ersetzt.

Denke immer an die Geschichte ...

GRAFIK Einstellungen



Regie: Thomas STROBL
Redaktion: Jonas SIMON



Spielstand



SCORE BUG w/PENALTY

LOWER 3RD

PLAYER STICKER



Data Sticker - links



½ Bild unten GFX

Kameraeinstellungen - FRAMING

Wo es möglich war, habe ich Bilder (beispielhaft) eingefügt, um bestimmte Erklärungen und Einstellungen deutlicher zu machen – es ist selbstredend, dass dieses Dokument nicht jeden einzelnen Aspekt der Spielberichterstattung berücksichtigt, aber dennoch bietet es einen detaillierten Überblick über unser Produktionsvorhaben.



Regie: Thomas STROBL
Redaktion: Jonas SIMON

Aufgaben der aktiven und passiven Führungskameras

Wenn **C1** im Spiel (Führung) ist:

C2 nahe Seite Edge Rusher
C3 entfernte Seite WRs

Wenn **C2** im Spiel (Führung) ist:

C1 nahe Seite Edge Rusher
C3 entfernte Seite WRs

Wenn **C3** im Spiel (Führung) ist:

C1 entfernte Seite WRs
C2 nahe Seite Edge Rusher

ZUORDNUNGEN UND ISO
ABDECKUNG

Traditionelle Spielabdeckung

Isolierte Deckung

entfernte Seite WRs

Linebacker & Edge Rusher (outside
Linebacker)

Nahe gelegene Innenseite WRs/TEs

Enge Slot-Deckung



SPIELKAMERA Aufgaben

Kamera 1 GL <- -> L35

Kamera 2 L35 <- -> R35

Kamera 3 R35 <- -> GL

Wenn du im Spiel die Führungskamera bist, dann bleibe immer so offen, dass du „safe“ bist und wir wissen, dass DU im Spiel bist. Halte zu Beginn beide Aussenlinien im Bild (oben und unten) und „atme“ dich durch die Spielsituation durch. Das Ende ist meist etwas offener als Kopf/Fuss!.

Wenn du im Spiel die Führung bist, bitte KEINE Suche nach zusätzlichen Schüssen / Cutaways. Das hilft uns für den Überblick, wenn die Spieler den „Huddle“ durchbrechen.

Wenn es einen langen TD-Lauf oder eine Reception gibt, einfach in den Jubel hineinzoomen.

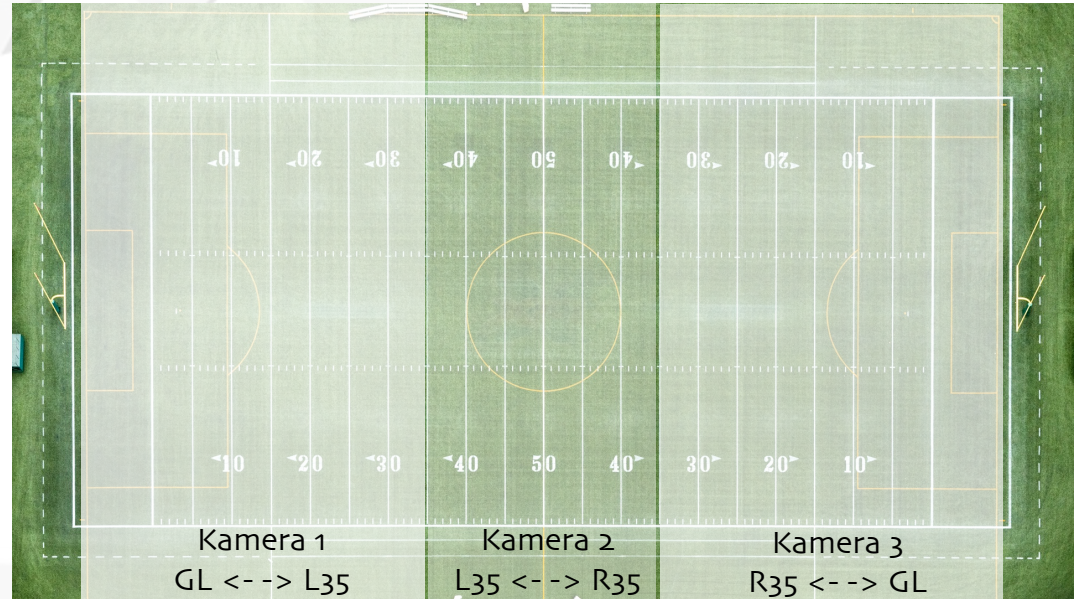
Die Kamera die sich rechts oder neben der Führung befindet, sollte immer den Schiedsrichter aufnehmen können.

Wenn du im Spiel bist und der Schiedsrichter sehr schnell eine Strafe ankündigt, mache einfach einen sanften On-Air-Push zum Schiedsrichter hinzu.

Warte nach einem Spielzug immer etwas länger, bevor du die Spielkamera umgebaust.

Bei einem knappen First Down, einem Fumble oder einem knappen Touchdown bleibt der Spieler immer im Spiel, bis der Schiedsrichter das Signal zum Abbruch gibt.

Möglicherweise musst du etwas aufziehen, um den Schiedsrichter ins Bild zu bringen um ihn zeigen zu können, wenn er etwas tut.





#1A

Entfernter WR Einstellung (mit WR & DB)
Camera 1 und 3 entfernter WR



#1B

Aufziehen um alle beiden zu sehen



#1C

Im Bild die Beziehung zu
w/DEFENDERS halten



#1D –

Eng fahren – nur wenn die Spieler auf dieser
Seite sind
Camera 1 und 3 entfernter WR



#1E –

Aufziehen unter Berücksichtigung von
mehreren WR/DB bei der Starteinstellung
Camera 1 und 3 entfernter WR

Die Abbildungen #1A-C sind aus der
Perspektive von Kamera 3
aufgenommen - der Bildausschnitt ist
für jede WR-Situation passend.

Die Abbildungen #1D-E sind aus der
Perspektive von Kamera 1
aufgenommen

Entfernte Seite WideReceiver ABDECKUNG

Nimm sowohl den WR als auch CB in dein Startframe auf, ebenso wie alle anderen WR/CB, die auf diese Seite verteilt werden können. (#1A)

Wenn Du zwei Receiver hast, für die du verantwortlich bist (2 WRs, WR & RB, WR & 2nd TE usw.) und einer dieser Receiver sich, vor dem Snap, quer durch die Formation bewegt, gehe nicht mit der Bewegung mit! Bleib bei dem verbleibenden Receiver.

Wenn du nur für einen Receiver verantwortlich bist und er sich bewegt, gehe mit ihm mit, während er die Formation durchquert, um eventuelle Anpassungen der Defensive abzufangen.

Wenn der CornerBack sich auf deiner Seite blitzschnell bewegt, dann gehe nicht mit ihm mit - bleibe bei deinem WR ISO!

Wenn ein CB einen WR an sich vorbeilaufen lässt, bedeutet das, dass er Hilfe von einem „Safety“ aus der Mitte des Feldes erwartet. Zieh auf und versuche, diese als "Cover 2 Hole" bekannte defensive Anpassung zu nutzen. (#1B)

Normalerweise hast du nur den äußeren WR, aber wenn du die Verantwortung für zwei WR hast, halte beide so lange wie möglich im Bild, aber bleibe immer beim tiefsten WR, wenn du eine Entscheidung treffen musst!

Die Beziehung zwischen WR und Verteidigern aufrechterhalten und verfolgen. Wissen, wo sich die Begrenzungen und die Torlinie befinden! (#1C)

LINEBACKERS & EDGE RUSHERS

Wenn ein LB an der Kante steht, ist er wie ein DE einzurahmen und die Offensivspieler, gegen die er steht, musst du in dein Bild miteinbeziehen.

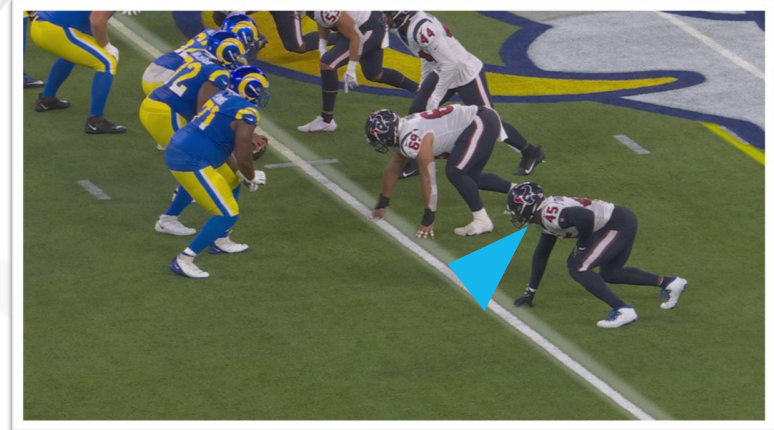
(2F/G)

Wenn der LB in der Deckung aufgeteilt ist, wird er wie ein WR/DB ISO gecoverd (Kopf Fuss) - normalerweise deckt der LB einen RB oder TE.

Aufgrund der Behinderung durch die Schiedsrichter bei den niedrigen Kameras bleibe bei einem DE- oder OLB-ISO in erster Linie auf den **NAHE** gelegenen **Edge Rusher** und denjenigen, gegen den ER antritt, „Solo“ genommen.

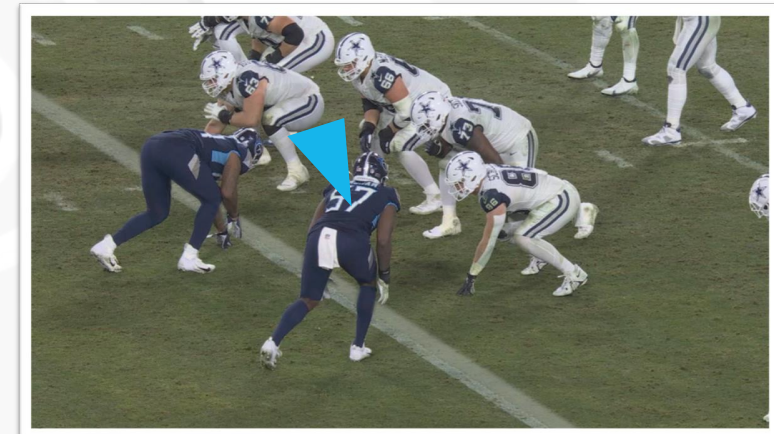
Wenn sich der Edge Rusher in die Menge fallen lässt, folge ihm und zieh einfach ein wenig auf – dann ist er auch im ISO.

Wenn bei einem Laufspiel dein OT (Offensive Tackle) wegzieht, wirst du vielleicht aufgefordert, ihm zu folgen.



#2F

EDGE RUSHER



#2G

EDGE RUSHER

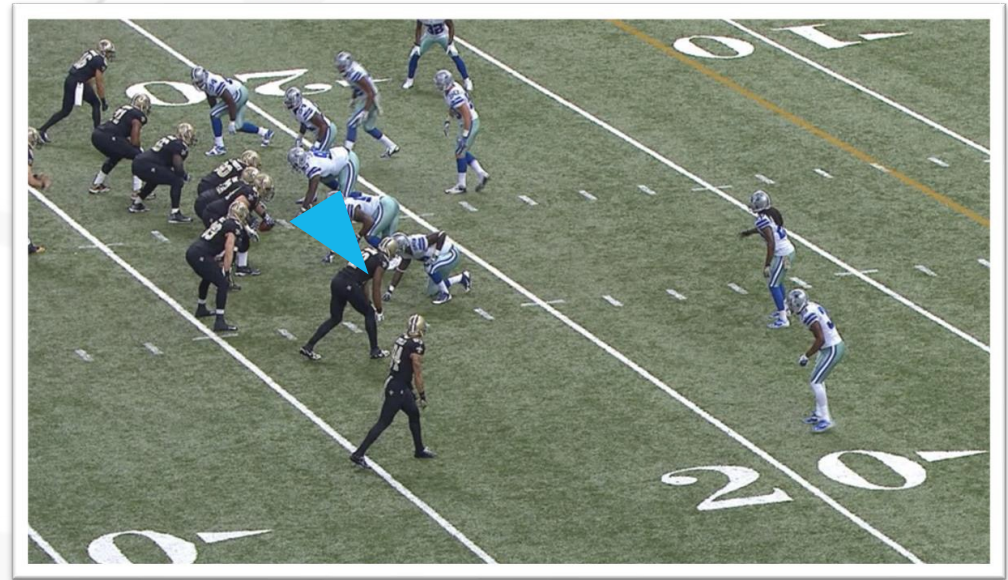
NAHE Seite (Innenseite) WR / TE Einstellungen

Hab immer ein Auge auf den Inside- oder Slot Receiver.

Zeige bitte beide WR und alle Verteidiger.

Versuche die ganze Zeit beide im Bild zu halten, aber bleib beim **Slot Guy**, wenn Du eine Entscheidung treffen mußt.

In #1F siehst Du, wie der Innere WR sich zur anderen Seite bewegt, gehe mit ihm, da es keine anderen ISO-Verantwortlichkeit für dich gibt.



#1F
"C3 NAH"

ENGE SLOTABDECKUNG

Bestimmte Slot-Receiver im Spiel erfordern ein enges Framing von Beginn des Spiels an – dann erst aufziehen.

Das richtige Framing sollte eng am Slot-WR beginnen und den nächsten/unmittelbarsten CB/S/LB einschließen, der ihn deckt.

Versuche, diese Beiden im Bild zu halten, während sich das Spiel entwickelt.
(Abbildung 1G/H)



#1G

Cam 1 und 2 nah mit WR



#1H

Cam 1 und 2 nah mit WR

ISO Einstellung DER NAHEN SEITE DES WR ("NAH")

Mache ein Bild für beide, wobei der Schwerpunkt auf dem Inside- oder Slot-Receiver liegt.

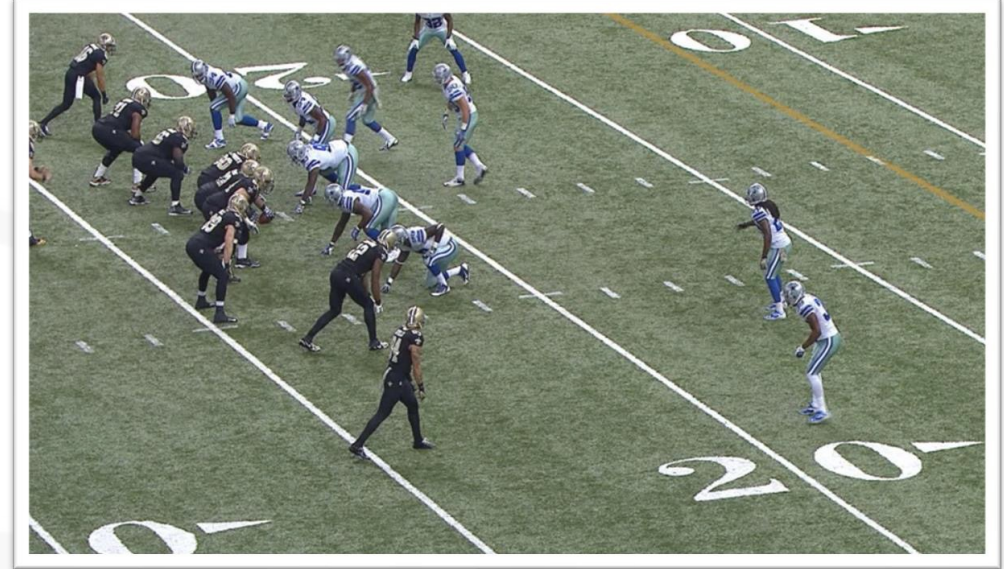
Beziehe beide WRs und alle Verteidiger ein. Behalte beide die ganze Zeit im Blick, aber bleibe beim Slot Receiver, wenn du eine Entscheidung treffen musst.

In #2A, wenn der Inside WR sich zur anderen Seite bewegt, gehe mit ihm, da es keine anderen ISO-Aufgabe gibt.

Du musst in der Lage sein, Zonen- und Manndeckungen zu erkennen und entsprechend zu reagieren.

Wenn ein CB einen WR an sich vorbeilaufen lässt, bedeutet das, dass er Hilfe von einem „Safety“ aus der Mitte des Feldes erwartet. Ziehe dann auf (#1B)

Wenn sich ein CB von deiner Seite blitzschnell bewegt und auf den Quarterback zuläuft, bleibe beim WR.



#2A

ENGE SLOT-DECKUNG

Bestimmte Slot Receiver erfordern im Spiel eine enge Deckung von Beginn des Spiels an.

Das richtige Framing sollte eng am Slot-WR beginnen und den nächsten/unmittelbarsten CB/S/LB einschließen, der ihn deckt.

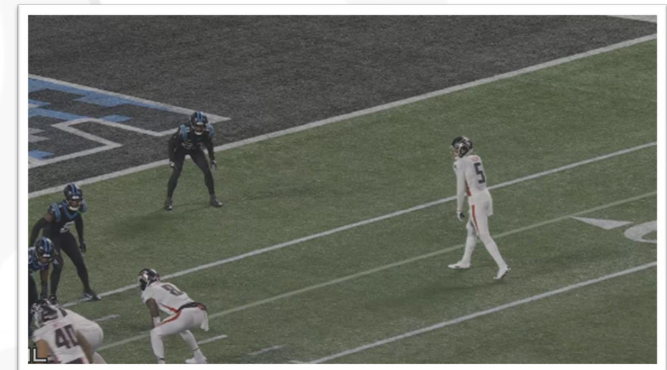
Versuche, diese beiden im Rahmen zu halten, während sich der Spielzug entwickelt. (#2B/C)

Dieser Plan und ob es so funktioniert, wird von Fall zu Fall besprochen.



#2B

DICHTE SLOT ISO Einstellung



#2C

DICHTE SLOT ISO Einstellung

TIGHT END ISOLATION ABDECKUNG

An oder innerhalb der gegnerischen 10-Yard-Linie.

Einschließlich der Seite der Linie, auf der der TE beginnt. (Abbildungen 2D/E)

Einschließlich der TE-Seite der ISO und der Verteidiger direkt über ihm.

C-2 wird der primäre TE ISO innerhalb der 10-Yard-Linie sein.

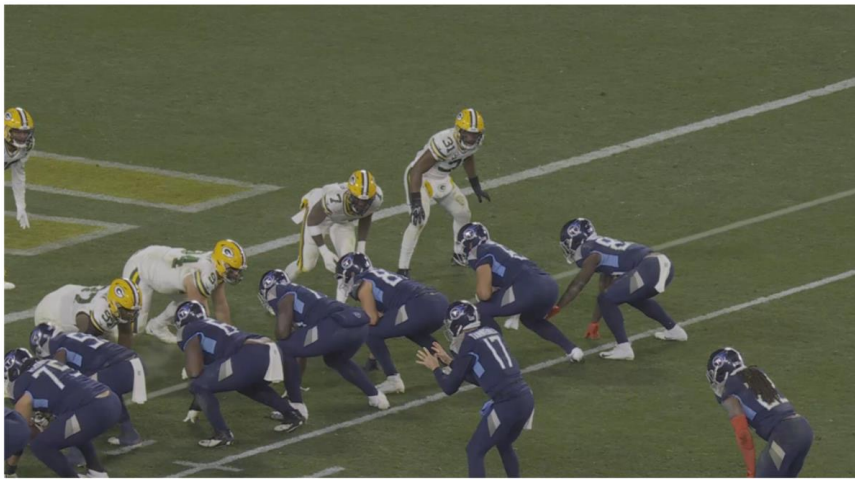


FIGURE #2D
TIGHT END ISO Einstellung

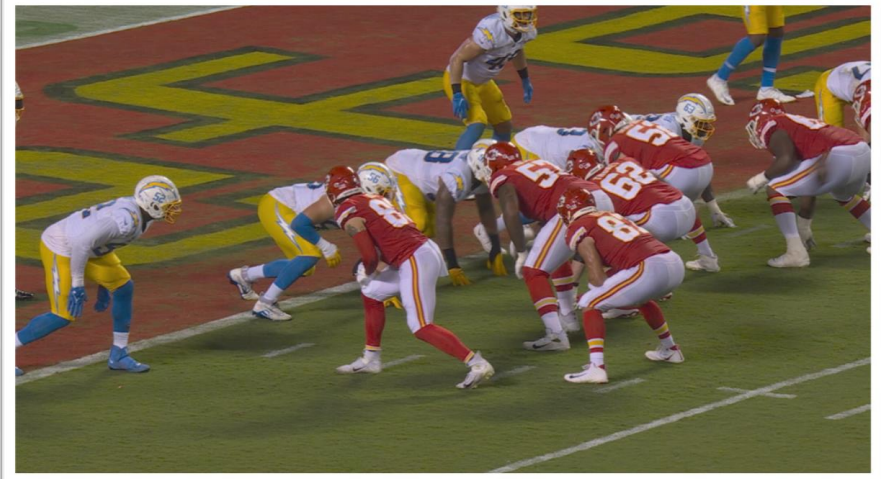


FIGURE #2E
TIGHT END ISO Einstellung

ANMERKUNGEN

Ich werde mein Bestes tun, um das Spiel mit der Redaktion zu gestalten, aber scheue dich nicht, mich daran zu erinnern - sage es mir einfach.

Wenn du im Spiel bist, bleibe immer weit weg, damit wir wissen, dass du sicher bist und wir wissen, dass du im Spiel bist.

Keine Suche nach Schüssen/Cutaways. Das hilft zu sehen, wann sie die Line of Scrimmage durchbrechen.

Bitte keine großen, weiten, schnellen Vorstöße für Spiele.

Wenn es einen langen TD-Lauf oder eine Reception gibt, einfach in die Feier hineinzoomen.

Die Kamera, die sich hinter dem Spielgeschehen befindet, sollte immer den Schiedsrichter aufnehmen.

Um ehrlich zu sein, schaue ich fast immer auf C-2.

Wenn Du im Spiel bist und der Schiedsrichter sehr schnell eine Strafe ankündigt, mache einfach einen On-Air-Push zum Schiedsrichter.

Ich warte nach einem Spielzug immer einen Moment länger, bevor ich auf die Spielkamera umschalte.

Wenn es eine Wiederholungsüberprüfung gibt, sollte C-2 den Schiedsrichter (weisse Kappe) die ganze Zeit beobachten und ihn dann für die Ansage beobachten.

Bei einem knappen First Down, einem Fumble oder einem knappen Touchdown bleib bitte immer auf dem Spielfeld, bis der Schiedsrichter das Signal zum Abbruch gibt.

Möglicherweise müssen Sie das Spielfeld erweitern/aufziehen, um den Schiedsrichter zu sehen.

Wenn es ein großes Gedränge nach einem Fumble gibt, kann es sein, dass der Spieler eine ganze Weile auf dem Spielfeld bleibt, bis er am Ende des Haufens angelangt ist.

C-2 immer im Spiel bei Kickoffs/Punts

Nur Schwenken / nicht nach oben kippen

Wenn der Punt ins Aus geht, kann es sein, dass er in eine 2er-Box oder einen Spagat geht, wobei die C-2 den Linienrichter markiert, wo er ins Aus gegangen ist, C3 sollte den Schiedsrichter zeigen, der auf die Stelle zeigt.



#3A

Enfernte Seite - beide im Bild (WR & DB)



#3B

Aufziehen um beide ins Bild zu kriegen



#3C

Zeige das Verhältnis w/DEFENDERS



#3D



#3E

Aufziehen um die Bezugsspieler mit ins Bild zu bringen

#3F – 2ND TIGHT END Einstellung
nur wenn der WR auf der anderen Seite ist

ABDECKUNG DER GEGENSEITE WR

Nimm sowohl den WR als auch den CB in die Startaufstellung auf, ebenso wie jeden anderen WR/CB, der auf diese Seite verteilt werden kann. (#3A)

Wenn du zwei Receiver hast, für die du verantwortlich bist (2 WRs, WR & RB, WR & 2nd TE usw.) und einer dieser Receiver sich quer durch die Formation bewegt, gehen bitte nicht mit der Bewegung mit. Bleib bitte beim verbleibenden Receiver.

Wenn du nur für einen Receiver verantwortlich bist und dieser sich bewegt, gehen Sie mit ihm, reagiere aber mit deinem Bildausschnitt, wenn er die Formation durchquert, um eventuelle Anpassungen der Verteidigung abzufangen.

Wenn sich der primäre TE nur auf der entfernten Seite befindet, solltest Du dich darauf einstellen, dass er sich zum nahe gelegenen Inside WR bewegt.

Wenn der CB auf deiner Seite blitzschnell bewegt, gehe nicht mit ihm mit - bleibe bei deinem WR ISO!

Wenn ein CB einen WR an sich vorbeilaufen lässt, bedeutet das, dass er Hilfe von einem Safety aus der Mitte des Feldes erwartet.

Ziehe bitte etwas auf und versuche, diese defensive Anpassung, zu erfassen. (#3B)

Normalerweise hast du nur den äußeren WR, aber wenn du für zwei WR verantwortlich bist, behalte beide so lange wie möglich im Bild, aber bleibe immer beim tiefsten WR, wenn du eine Entscheidung treffen musst.

Behalten Sie die Beziehung zwischen WR und Verteidigern im Auge.
Denke immer an die Auslinie - wo sind die Grenzen und die Torlinie? (#3C)

ABDECKUNG

Spiel in der hohen Endzone, Linebacker(s) oder Safety, Running Back und Receiver je nach ISO Aufgabe

Cam4 = Übersichts Kamera wenn:

Die Offense aus der eigenen Endzone kommt

Sobald der Ball über der 10-Yard-Linie ist, kannst DU wieder zurück zu deinem ISO und nah werden.

Wenn Sky Cam aufgrund von Stadionbeschränkungen kein Bild anbieten kann und Du besser als die Cam 12 stehst.

ANMERKUNGEN ZUM START DES "SPIEL"-FRAMINGS

Bildausschnitt so breit wie "die Box", oder die Breite des Angriffs und der Verteidigung vom Tight End bis zum Tackle.

Einschließlich der Außen-Linebacker, die das Spiel an der Kante zum Ende hin bilden.

Beobachte immer die Seitenlinien. Die räumliche Beziehung ist hier oft entscheidend! (#4B)

Halte dein Bild vom Snap bis zum Tackle ungefähr gleich.

Achte darauf, dass du den Anpfiff im Bild hast!

Es ist nicht nötig, ganz schnell ran zu zoomen.

LINEBACKER ODER SAFETY ISO

Beim Snap und während des Spiels Verteidiger/QB-Beziehung beibehalten.

Wenn sich der Verteidiger in die in Deckung begibt, dann verliere bitte den QB nicht und schließe die DBs und WRs auf dieser Seite des Feldes aus.

WIDE RECEIVER ISO

Wenn 3 WRs auf deiner Seite sind, verliere den WR auf der Außenseite, damit das Bild nicht zu breit und offen wird.

Sobald du dich für einen Receiver entschieden hast, gehe mit ihm, auch wenn er sich weg bewegt.

Nach dem Snap nicht zu schnell zufahren, besonders innerhalb der ersten 5 Yards vom Spielzug.

ANMERKUNGEN

Immer ein Blick auf einen defensiven Cutaway insbesondere den Angreifer

Wenn du ein defensiver ISO bist, gehe zum Schlüsselveteidiger, wenn du das kannst.

Sideline Cutaways in und aus der Pause beachten.

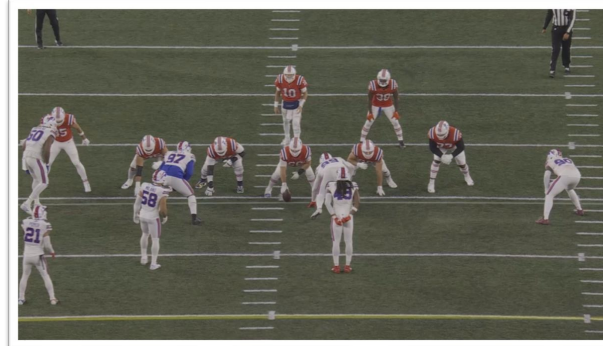
Cam 4 kann der beste Blick auf die Bank sein

Kicker beim Aufwärmen für die spielentscheidenden Schüsse.

Beginne immer mit dem linken Tackle und schwenk weiter zur Linie.

C-4 beobachtet den Ersatz-Lineman nach einer Verletzung.

Hauptabsicherung zur Führung.



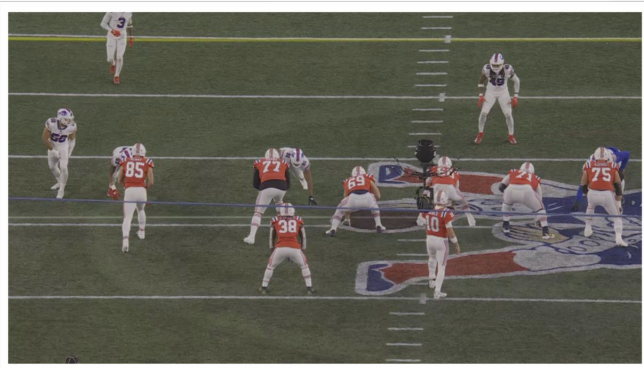
#4A

Perfektes Startbild



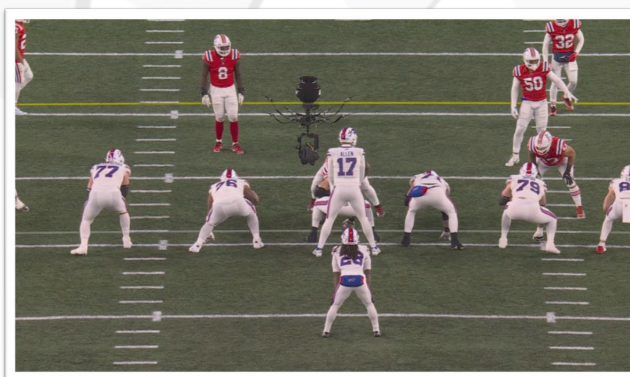
#4B

Das Verhältnis zwischen der SEITENLINIE und dem SPIELER beachten



#4C

Bildausschnitt zu Beginn wenn RB
versetzt zum QB steht



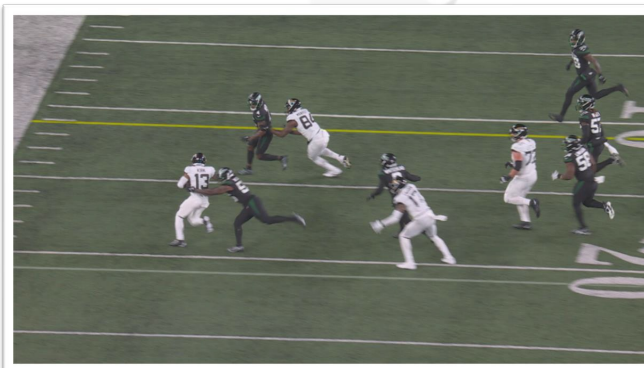
#4D

Bildausschnitt zu Beginn wenn der
RB direkt hinter dem QB steht



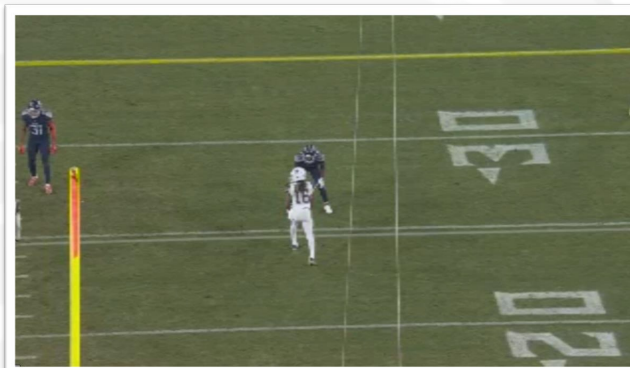
#4E

Perfektes FRAMING vom WR
während des Spiels, mit DEFENDER
im Bild



#4F

Achte auf die Hauptblocker und die
Seitenlinie



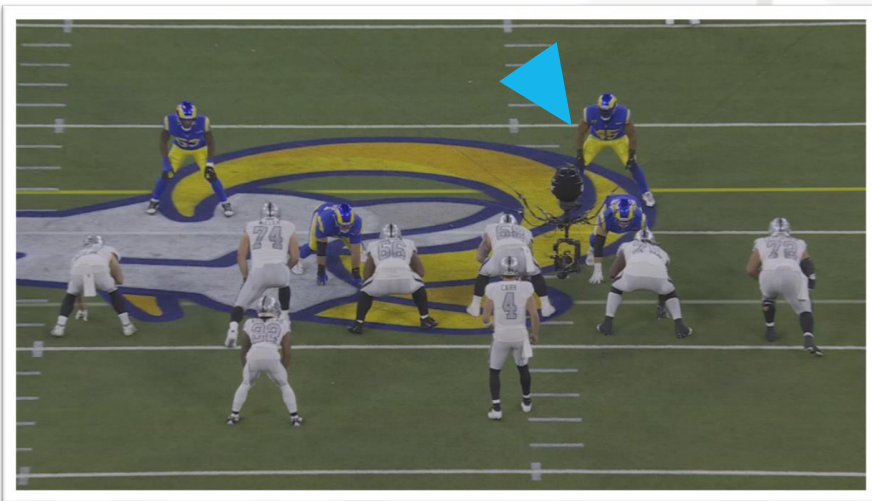
#4G

Wenn du 3 WR auf deiner Seite hast, dann
verliere den OUTSIDE WR



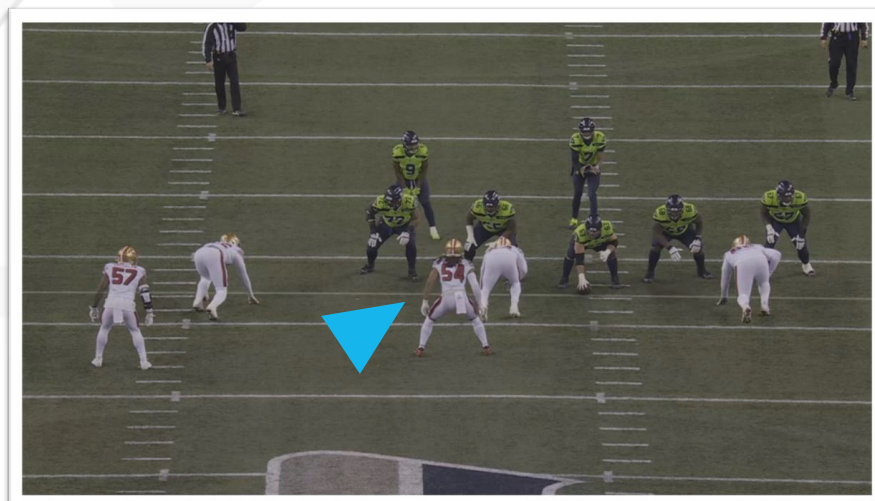
#4H

Perfektes FRAMING vom WR
während des Spiels – nicht zu
enge Einstellungen



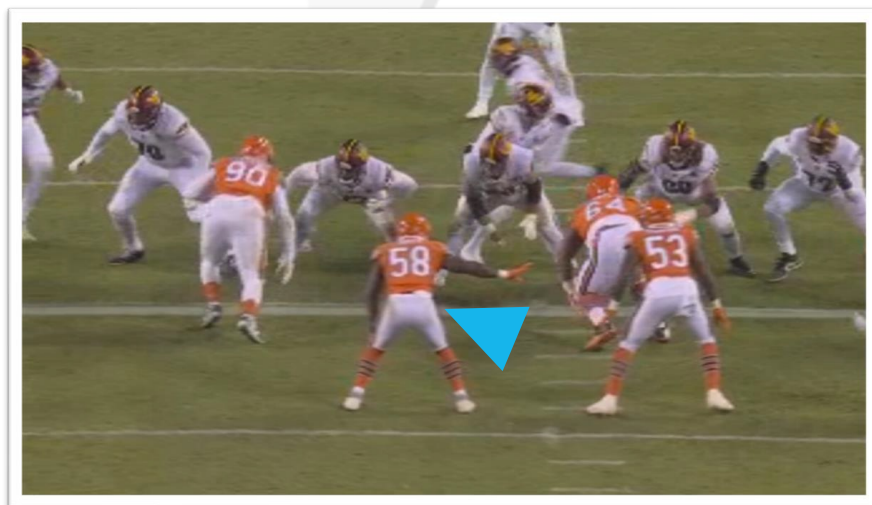
#4I

LB START Bild



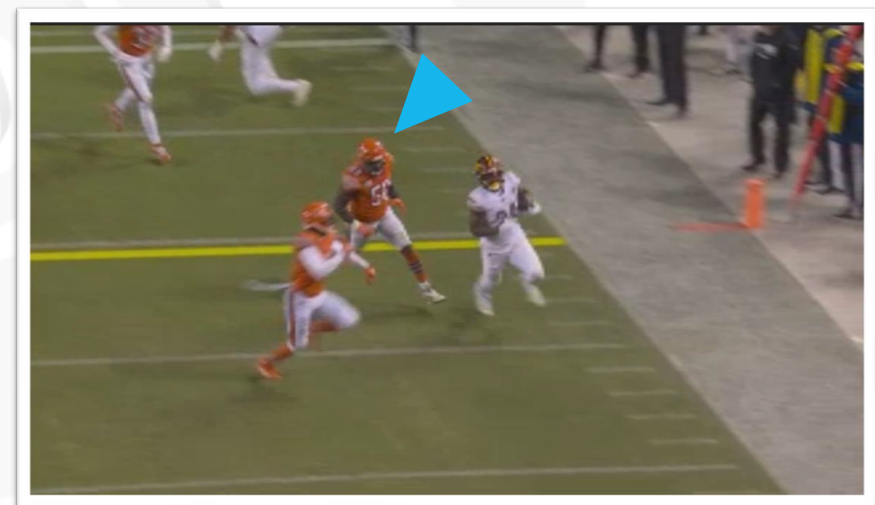
#4J

LB Bildausschnitt zu Beginn des Spiels



#4K

Bildausschnitt zu Beginn für LB ISO; mit dem
QUARTERBACK im Bild



#4L

Bildausschnitt zu nicht zu eng halten – Umfeld spüren

ABDECKUNG

Spiel mit Schwerpunkt auf Quarterback und Line of Scrimmage.

COVERAGE-HINWEISE

Wenn der Quarterback sich zum Wurf zurückfallen lässt, bleibe den ganzen Weg über bei ihm.

Gehe nicht mit dem Wurf mit.

Bei einem Laufspiel, folge dem „Back“ mit dem Ball.

Behalte die Beziehung und die Perspektive zum QB bei. Sei nicht so eng, dass wir den Snap oder den nahen Defensive End in deinem Startframe nicht sehen können.

Beobachte die Trainer auf der Gegenseite und Spielerreaktionen

Gehe nie näher als bis zum Kopf (Briefmarke/Sticker) an den QB heran, bis das Spiel vorbei ist ODER der QB nicht mehr von einem Verteidiger berührt wird.

BILDAUSSCHNITT

Die Startaufstellung sollte im Bezug auf die Offensiv- und Defensivlinien erfolgen.

Achte auf Blitzangriffe aus der Ecke raus. Wenn davon welche zu erkennen sind, dann öffne das Bild entsprechend.

Bleib auch nach einem Wurf beim QB.

Achte auf blitzschnelle Verteidiger in der Ecke.

Zeige bei Bedarf die Goallinie.

ZEIGE GERNE die Beziehungen zwischen Spieler, Ball und Endzone.

Immer OFFEN genug sein, um alles Wichtige sehen zu können: Die Hand, das Knie, den Ball, die ...

LOCATION

Pass auf die Torlinie auf! Jedes Mal, wenn eine Offense innerhalb der gegnerischen 5-Yard-Linie ist, parkst du mit deinem Panther auf der Torlinie und bleibst dort.

Wenn die Offense mit dem Rücken zur Wand steht und direkt an der eigenen Goalline startet, solltest du auch dort stehen bleiben, bis die Offense die 7-Yard-Linie überschritten oder den Ball wegpuntet haben.

Bei einem 4, 3, 2 oder weniger, positioniere den Panther an der Linie, um den Ball zu gewinnen - die Torlinie hat immer Vorrang.

ANMERKUNGEN

Wir folgen deinem Talent für Aufnahmen, die wir vor dem Snap von dir sehen.

Standard sollte der QB sein

QB-Grafik

aufziehen L -> R (Grafik rechts)

aufziehen L <-R (Grafik links)

Bringe den QB der Gegenseite beim Ballbesitzwechsel hinaus.

Bildjäger für Trainer/Spieler auf der Gegenseite

Standard ist Head Coach

Suche nach Punter nach den Kicks



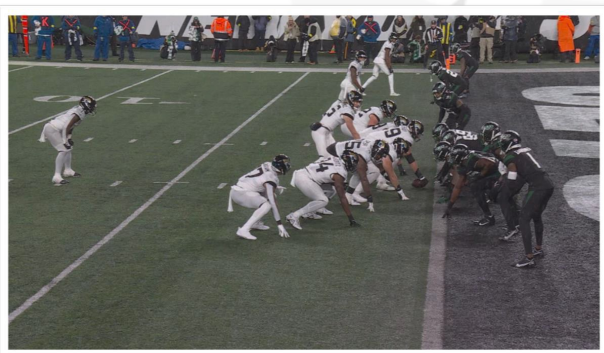
#5A

Bildausschnitt zu Beginn des Spiels und zeig uns die Personen an der Seitenlinie



#5B

Bleibe auch nach einem Wurf des QB bei ihm und werde nie enger als Kopf / FUSS



#5C

Bildausschnitt für die GOALLINE - Immer auf die Goalline aufpassen



#5D

Offen genug sein um immer alles zu sehen wenn es in den Kampf geht: HAND, KNIE, BALL & GOAL LINE



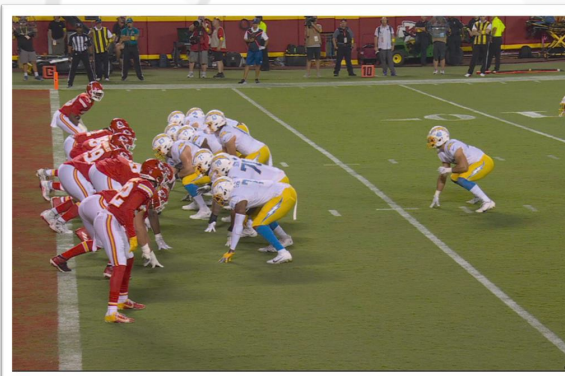
#5E

Offen genug sein um immer alles zu sehen wenn es in den Kampf geht: HAND, KNIE, BALL & GOAL LINE



#5F

Bildausschnitt zu Beginn des Spiels und
zeig uns die Personen an der Seitenlinie



#5G

Bildausschnitt für die GOAL LINE -
Immer auf die Goallinie aufpassen



#5H

Offen genug sein um immer alles zu
sehen wenn es in den Kampf geht:
HAND, KNIE, BALL & GOAL LINE

ABDECKUNG

Wide Receiver und Defensive Ends / Outside Linebacker

Du wirst immer die Hauptdarsteller groß haben, denke aber auch immer an ergänzende Bilder, die die Geschichte verbessern können.

z.B. Koordinatoren, etc. Seitenlinie Personen

Nach einem Spielzug denk an den Defensivspieler oder den Gegenspieler / Edge Rushers vor dem Snap.

Edge Rushers vor dem Snap

C-8/9 immer auf der anderen Seite

C-7/8 immer nahe Seite

C-6/9 immer nahe Seite

C-9 meist auch entfernte Seite

ANMERKUNGEN ZUR DECKUNG

Die Offensive kommt auf dich zu:

Bildinhalt ist nahe Seite Wide Receiver und sein Verteidiger.

Wenn sich der Edge Rusher in die Coverage fallen lässt, folge ihm und ziehe ein wenig auf - er ist der ISO.

Wenn bei einem Laufspiel dein Tackle zieht, kann es sein, dass du aufgefordert wirst, mitzugehen und zu folgen.

Wenn mehrere Receiver auf die nahe Seite kommen, solltest du automatisch den OUTSIDE Receiver isolieren.

Wenn der primäre TE kommt, dann gehe runter zum Inside Receiver.

Wenn WR oder RB nach der Aufstellung der Offense zu spät auf die nahe Seite wechselt und du deinen WR-ISO eingestellt hast.

WR – ISO bleib immer dort.

Wenn eine kurze Bewegung stattfindet, d.h. der Receiver die Formation nicht durchquert, bleibe beim ursprünglichen WR ISO, unabhängig von der endgültigen Position vor dem Snap.

Bleibe bei deinem ISO, es sei denn, der ISO-Produzent gibt dir andere Anweisungen.

BILDAUSSCHNITTE

Der richtige Bildausschnitt ist von größter Bedeutung! Bei Offensivspielern müssen wir in der Lage sein, BEIDE, den WR und den DB, von Anfang bis Ende in deinem Frame zu sehen.

Bei einem DE ISO musst du breit genug sein, damit wir nicht nur den DE sehen können, sondern auch den Offensive Tackle, der ihn blocken soll.

Erfasse beide Spieler während des gesamten Spiels von Kopf bis Fuß.

Behalte beide Spieler von Anfang bis Ende im Bild (es sei denn, der Verteidiger lässt sich in der Zonendeckung fallen - dann bleibe beim WR).

Es ist wichtig, diese Beziehung zwischen den beiden Spielern zu sehen. Halte beide Spieler während des gesamten Spiels von Kopf bis Fuß fest.

In den Abbildungen 8A-8H siehst Du Beispiele für das richtige Framing in der unteren Endzone.



#8A

Bildausschnitt zu Beginn WR / DB



#8B

Bildausschnitt zu Beginn WR / DB



#8C

Bildausschnitt zu Beginn DE / OT



#8D

OLB / TE - OT Bildausschnitt halte den OT
Im Bild (hier vom RB geblockt)

#8E

Verhältnis des Läufers, dem Verfolger und der Auslinie
auflösen

#8F

Verhältnis des Läufers und Verfolgers bis hin zur
Goalline aufrecht erhalten

ANMERKUNG

Bitte NICHT zu eng zu sein.

Suche zunächst nach großen
Bildausschnitten vor und nach dem Snap.

Schlüsselspieler nach jedem Spielzug.

Meistens ist der WR im Bild

... aber auch Verteidiger.

Häufige Pre-Snap Bilder.

Besonders QB, der laut ruft

Edge Rushers vor dem Snap

Wenn Edge Rusher, immer QB zuletzt
zeigen, also gegenüberliegende Seite C-6/9
schießen QB pre-snap

WR pre-snap

C-7/8 immer nahe Seite

C-6/9 immer entfernte Seite

Keine isolierte Verantwortung

Kreative Aufnahmen machen und Momente einfangen, die sonst niemandem gelingen.

Extreme athletische Leistungen ausnutzen und sie so intim wie möglich darstellen.

Die Beziehung bleibt extrem wichtig: Widerstehen Sie dem Drang, in die Augäpfel eines Spielers zu zoomen, wenn er sich losreißt und ins Freie läuft. Zeige uns stattdessen die Seitenlinie und wer ihn verfolgt.

Achte genau auf die Seitenlinien und die Grenzen der Endzone.

Häufige Pre-Snap-Quelle. Sei aggressiv und immer für live bereit, aber lass dich nicht in enge Frames verwickeln, wenn der Ball im Spiel ist.

Wenn der QB in der Shotgun steht, hast Du alle Snaps von hinter dem QB, Kopf an Kopf im Bildmittelpunkt.

Verfolge bei allen Punts den Ball - sowohl beim Anspiel als auch beim Abwurf. Sobald der Ball gefangen wurde oder wenn er verpfuscht wurde, geh wieder zurück zur normalen Deckung.



6 & 9 A

Beginn Bildausschnitt



6 & 9 B

Bildeinstellung vor dem Wurf



6 & 9 C

Zeig uns, zu wem der Ball geworfen wird und
zeig uns, wo das ist mit WR & DB



6 & 9 D

Mach dir bewusst, was passieren kann, wenn der
Ball gefangen und darum gekämpft wird.

ROTE ZONE

Du solltest dein Pre-Snap Framing extrem eng beginnen; direkt in die Augen des Quarterbacks.

Wenn der Ball gesnappt wird und du einen Pass erkennst, kannst du so nah an den Augen des Quarterbacks bleiben, wie es dir angenehm ist.

Bei einem Laufspiel solltest du früh aufziehen, um die Laufbahn und den RB von Kopf bis Fuß zu erkennen.

Dokumentiere die Größenvorteile / Mismatches. (Große WRs gegen kleine DBs).

DECKUNGSZUWEISUNGEN

Konzentriere dich auf den Ball und bewege dich mit dem Läufer oder Receiver auf dem Spielfeld, während er läuft, um Yard zu gewinnen.

So erhältst Du eine hervorragende Nahaufnahme des Spielers, der gerade das Spiel gemacht hat.

Wenn sich der Ball zwischen den 25-Yard-Linien befindet, solltest du dich auf die Deckung der Bank und Aufnahmen aus der Sicht des Trainers konzentrieren.

Bei einem TD kann die Kamera hinter der Endzone in die Endzone fahren, um den Jubel auf dem Spielfeld einzufangen.

Es ist wichtig zu wissen, wo die anderen Handkameras stationiert sind, wenn sich das Spiel in der Redzone befindet.

Es ist nicht wünschenswert, sich bei einem TD oder Turnover in die Ecken zu begeben. Es ist viel besser, diese Aufnahmen der C-6 oder C-7 zu überlassen und dich so zu positionieren, dass man andere Reaktionen ergattern kann.

Umgekehrt kann jedes negative Spiel wie eine INT, ein Fumble oder ein fallengelassener Pass dokumentiert werden, wenn "der Verlierer" auf den Weg zurück zu seiner Bank macht.

Bei Kickoffs sollten Sie sich um den Returner herumdrehen.

Bringe den QB zu einer „Serie“ heraus.

Bei wichtigen Messungen I DATA für das erste Down werden durch diese Kamera auf dem Spielfeld ebenfalls verbessert aufgezeigt.

ZUGANG ZUM SPIELFELD

Wir können das Spielfeld betreten, wenn das Spiel und die Spieluhr angehalten wird. d.h. Kickoffs, Spielstände, Timeouts & Messungen.

Technisch gesehen wird die Spieluhr bei einem TD nicht angehalten, aber die NFL erlaubt uns den Aufenthalt in der Endzone, solange die Feier stattfindet.

Allerdings verschärft die Liga die Zeitspanne zwischen dem der Spieler punktet und die Spieluhr Uhr für den Extrapunkt oder die 2-Punkte-Conversion.

Diese Änderung wird die Zeit, die C-8 auf dem Spielfeld sein kann!

DECKUNGSZUWEISUNGEN

Mit seltenen Ausnahmen wird dein Kameraauftrag ein enger Ballblick sein, damit wir in der Lage sind, Technik, Nuancen, Anmut und Brutalität klar zu illustrieren.

Bitte gerne eng arbeiten, du musst dich aber auch der Grenzen und der Spielsituation bewusst sein.

Deine Slowmo wird selten die erste sein, aber das bedeutet nicht, dass wir sie nicht sehen – ein Detail kommt meist zum Schluss der Komposition.

Die Fähigkeit, sich auf jeden Spielzug zu konzentrieren und in jeder Situation das zu liefern, was gefragt ist, wird maßgeblich für deine tollen SuperMotionBilder sein.

RUNNING PLAYS

Die ersten beiden Dinge, die bei einem Laufspiel von deiner Kamera aus von Interesse sind, sind:

- 1) Hat der Quarterback einen sauberen Snap bekommen?
- 2) Wurde die Übergabe korrekt ausgeführt?

Das sind die Dinge, an die du zum Beginn eines Laufspiels denken solltest.

Wenn diese beiden Dinge ohne Zwischenfälle geschehen sind, kannst du dich „normal“ aufstellen, und nach Blockern usw. suchen und den Spielzug beenden.

Hier ist nichts weiter als Dokumentation erforderlich.

Schließlich sollte man beim 3rd oder 4th Down immer darauf achten, wo sich die Sticks befinden und welche Yard-Linie der Läufer erreichen muss, um ein First Down zu erzielen.

PASS-SPIELE

Sobald der Snap sauber erfolgt ist, solltest du den QB von Kopf bis Fuß beobachten, damit wir seinen Drop, seine Fußarbeit und seine Bewegungsdynamik sehen können.

Sobald er den Ball loslässt, kannst Du noch eine Sekunde lang bei ihm bleiben und dann auf den Ball und den Fang verfolgen.

Selten spielen wir den Wurf von den Händen des QBs zu den Händen des WRs.

Achte bei jedem Fang in der Nähe der Seitenlinie, der Torlinie oder der Endzone darauf, dass du offen genug bist, um die Begrenzung, den Ball und beide Füße der Receiver zu sehen.

Auch hier hast du das klarste Bild von allen, um festzustellen, ob der Ball in Übereinstimmung mit den Regeln abgeschlossen wurde.

PUNTS

Du solltest von Kopf bis Fuß auf den Punter eingestellt sein und einen möglichen Block des Punts durch die Verteidigung vorhersehen.

Wenn er nicht geblockt wird, kannst du warten, bis der Ball seinen Fuß verlässt, und dann den Returner beobachten, ob er den Punt sauber fängt.

Wenn es ein guter Return ist, solltest du nicht zu eng im Bildausschnitt sein.

Möglicherweise musst du aufziehen, um Blöcke und Beziehungen zu potenziellen Tacklern zu zeigen.

Bei einem Punt, der innerhalb der 50-Yard-Linie stattfindet, können wir eine Nahaufnahme des Abwurfs des Balls aus der Hand des Punters und seines Fußes, der den Ball trifft, als Slowmo nachspielen.

Dann kannst Du den Ball eng zeigen, um zu sehen, wie er sich verhält und was passiert.

FIELDGOAL

Holder/Kicker, folge dann dem Ball über die Line of Scrimmage - dann durch die Pfosten.

KICKOFFS

Beginne mit dem Kicker und folge dem Ball, bis du sicher bist, dass es sich nicht um einen Onside Kick handelt.

Sobald der Ball weg ist, kannst du den Returner holen und dokumentieren, wie er den Ball fängt.

Sobald er den Ball sauber hat und zu laufen beginnt, bleibst du von Kopf bis Fuß bei ihm und rechnest damit, dass ihm jemand den Ball abnimmt oder dass er ihn durch einen Zusammenstoß verliert.

Achte bei deiner Rückkehr zur Spielergruppe auf die Begrenzung/Seitenlinie, falls diese beim Spiel ein wesentlicher Faktor wird.

Anmerkungen

Ich schaue meist bei jedem Spielzug zu dir was Du hast, wenn der Ball an der nahen Seitenlinie (gegenüber von dir) ins Aus geht, und nimm dann den Spieler auf, der zurückkommt.

Du wirst mein erster Blick bei Zwischenschnitte auf deiner nahen Seite sein.

Denke bei Drives und nach Touchdowns immer an die wichtigsten Handlungsstränge + Helden/Verlierer.

Denke an die Starspieler auf der Bank!

Besonders QB!

Zeig uns schöne passende Zwischenschnitte.



#11A

Beginn Bildausschnitt wenn QB unter der Mitte - versetzt



#11B

Beginn Bildausschnitt wenn QB in SHOTGUN



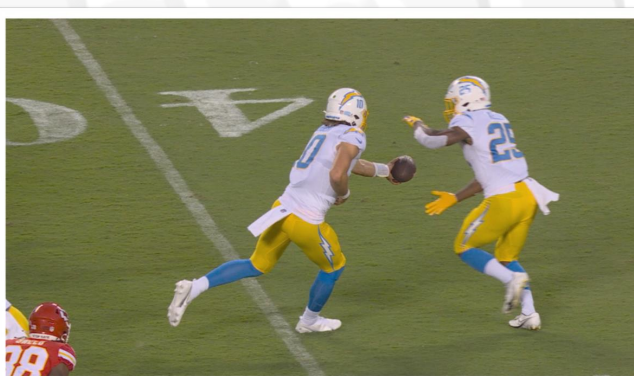
#11C

QB immer Kopf / Fuss



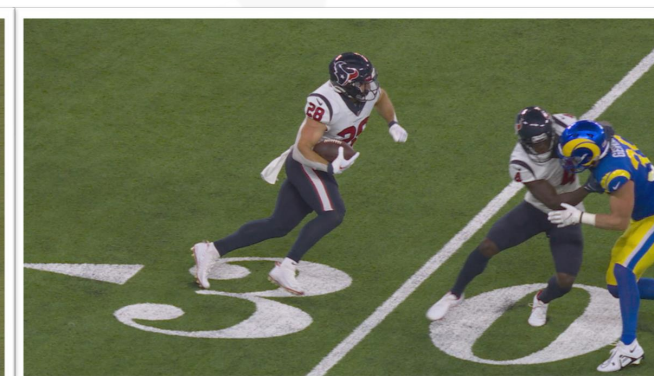
#11D

WR Fang und Verhältnis zu w/DB



#11E

QB / RB



#11F

RB & BLOCKER – zeig die Verbindung



#11G

Denk immer an die Begrenzung



#11H

QB meist Kopf / Fuss zeigen

ABDECKUNG

Basisabdeckung: Spiel „atmend in den Einstellungen“.

Arbeitet fast ausschließlich von hinten - geht immer mit dem Ball.

Setze die Höhe auf 22 Fuß und halte die Kamera so ruhig wie möglich vor dem Snap.

Der Startframe ist Außenverteidiger zu Außenverteidiger innerhalb des Pits.

Normalerweise kann dies als Slot zu Slot definiert werden.

Es ist zwingend erforderlich, dass dieses Bild stabil ist, mit dem Streifen des QBs.

Wenn die Offense im Rückstand ist und du das Spiel nicht richtig einrahmen kannst, dann zoome auf die enge oder normale Einstellung.

Bleibe beim Pass mit PIT und gehe beim Lauf mit dem RB mit.

Bitte informiere uns, wenn du Flugbeschränkungen der Sky Cam hast.

Kurze Yardage-Situationen werden so weit wie möglich über dem Spiel liegen.

Kamera 13 fliegt über Dir und ist deine Totale Einstellung.

KICKEN

Schüsse von der Seite:

Stelle dich parallel zur schießenden Mannschaft auf und fahre mit ihr und dem Ball.

KICKOFFS

Stelle dich an der 50-Yard-Linie auf und warte, bis der Ball zu dir zurückkommt, dann passe dich an und folge ihm.

ANMERKUNG

Zeig uns deine Bewegung / deine Dynamik im Bild.

Habe keine Angst, mir Schüsse/Bewegungen anzubieten.

Bewegungen bitte flüssig halten.

Umfang der Gruppe zeigen und auch ganz große Einstellungen sind von dir möglich.

Wie kann man das Stadion am besten in Szene setzen?

REGIEANMERKUNGEN

Pre-Snap

QB nach Kickoff herausbringen.

Viele Huddles zeigen.

Im Huddle QB-Gesicht ruft den Spielzug auf

Lasse dich nicht dabei erwischen, dass du den Spieler zur Bank folgen, lass sie gehen und sei sicher im Huddle.

Könnte dich auch benutzen, um Def-Spieler LB/DT aufzustellen, sogar im Defense Huddle.

Defense Team oder Held pre-snap und zurückziehen um Offense zu zeigen.

Folge dem Ball.

Du bist typischerweise mein erster Cut, nachdem ein Spielzug zu Ende ist.

Besonders nach Laufspielzügen, um den Ballträger zu sehen, der aus dem Gedränge auftaucht.

Du sollst den Offensivspieler zurück zum Huddle bringen.

Du wirst alle Extrapunkte abdecken.

Time Outs - Standardmäßig zum Offensive Huddle

Wir werden dich für Kickoffs einsetzen... genießen deine Bewegung

Normalerweise wird nach dem Kickoff zu C-2 gewechselt, aber wenn der Kicker einen automatischen Touchback hat, kann ich auf C-12 bleiben.

Wird sowohl für die Vorbereitung des Punts als auch für den eigentlichen Punt verwendet.

Ende der Halbzeit/Ende des Spiels

Zeige, wie die Spieler das Spielfeld zur Halbzeit betreten/verlassen – oder bleiben

mit der Offense mitgehen, wenn sie das Feld verlassen

Ein Händedruck des Head Coaches am Ende des Spiels ist sehr wichtig.

Denke daran, dass du beim Snap immer direkt hinter dem QB stehst.

Hilf mit bei Messungen von oben, aber sei auf der nahen Seite, wenn Messungen vornehmen vorgenommen werden.

Komposition und Bewegung, ohne die Fähigkeit des Zuschauers zu beeinträchtigen, die Informationen zu verarbeiten



#12A

Beginn Bildausschnitt



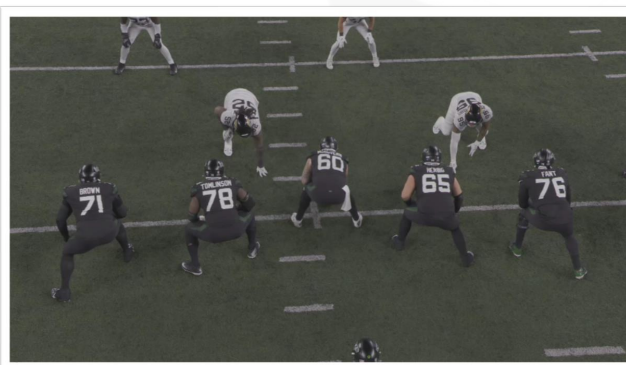
#12B

Bildausschnitt mit WR mitfliegen



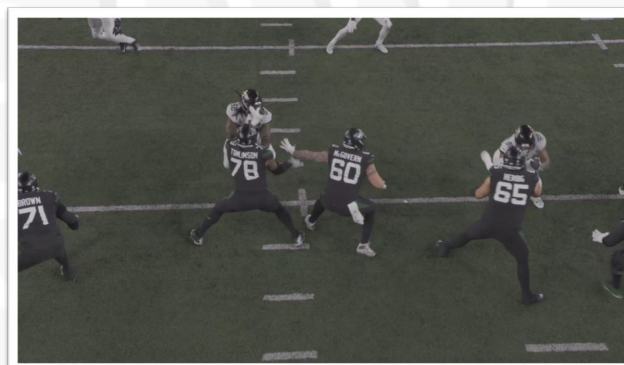
#12C

GROSS QB Gesicht im Huddle



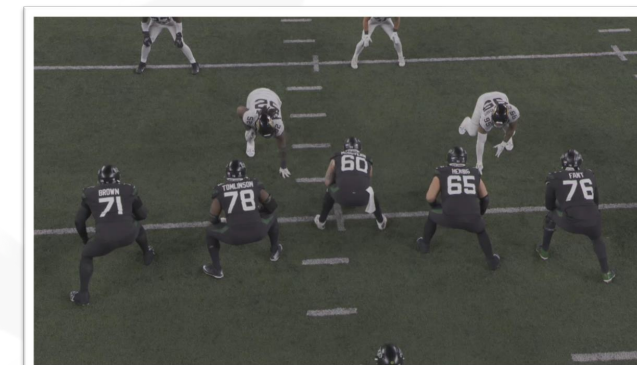
#12D

Dynamisch mit zoomen (atmen)



#12E

Dynamisch mit zoomen (atmen)



#12F

Dynamisch mit zoomen (atmen)

WIDE RECEIVER/TIGHT END ISO

Es ist wichtig zu sehen, wie diese Routen miteinander interagieren und Raum für die Offense schaffen.

Erfasse den Wide Receiver, der dein ISO ist, zusammen mit allen anderen Receivern auf seiner Seite der Linie. Beziehe den Deep Safety auf seiner Seite des Feldes mit ein.

Verfolge deinen Receiver, aber beziehe gleichzeitig die Receiver und Verteidiger mit ein, die in deinem Frame gestartet sind.

Wenn Ihr Flugraum auf den Bereich zwischen den Hashes begrenzt ist, mußt du schwenken und zoomen, um die WRs und DBs, die du im ISO verfolgst, zu erfassen

KICKOFFS UND PUNTS

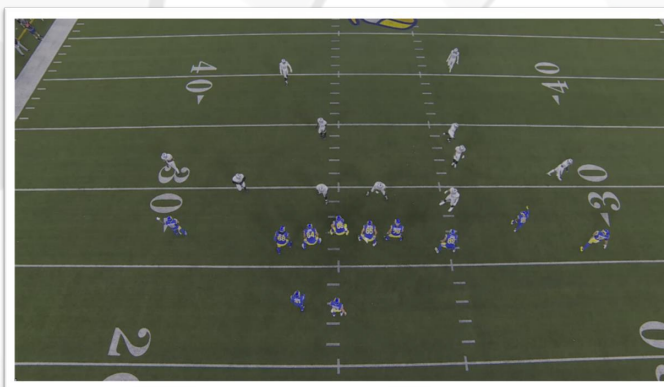
Die Startaufstellung sollte hinter der schießenden Mannschaft sein, fünf Yards außerhalb der Nummern auf beiden Seiten.

Folgen Sie der kickenden Mannschaft und fahren Sie nicht mehr als 10-15 Yards das Feld hinunter, verfolge den Returner mit im Bild und lasse ihn zu dir hinkommen.

ANMERKUNGEN

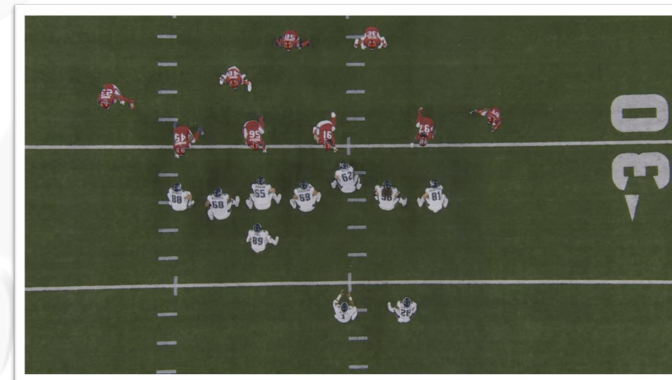
Immer ein gutes Bild für den Line-Cut, um den Spielraum und die Spielerlinien zu zeigen.

Pre-Snap-Resets, um zu zeigen, wie sich die Verteidigung aufstellt.



#13A

Dynamisch mit zoomen (atmen)



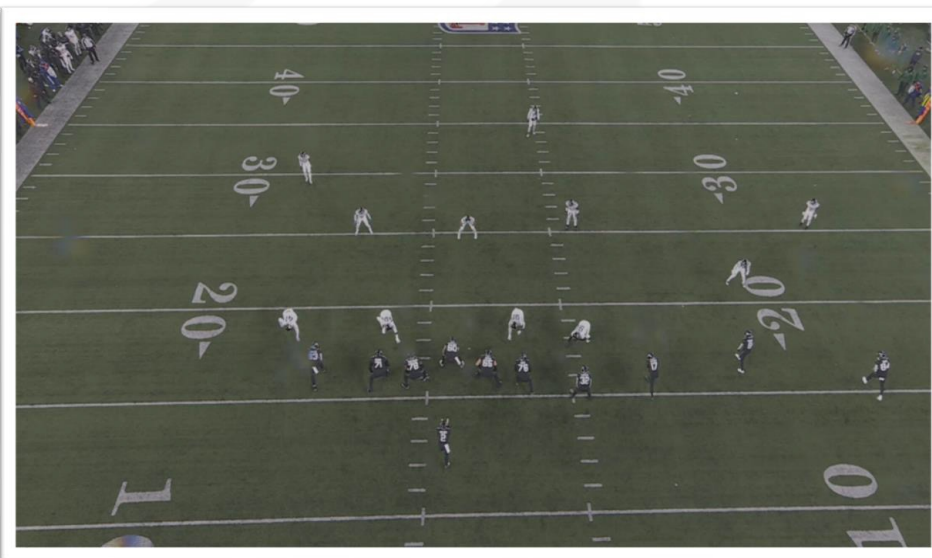
#13B

Topshot



#13C

Single WR aussen im Bild halten - dynamisch mit zoomen (atmen)



#13D

WR immer dynamisch mit zoomen (atmen)

KONTAKT

THOMAS STROBL

TV-Director | Futurist

KONRADSTRASSE 11
80801 München

+49 172 973 48 50
thomas.strobl@regiearbeit.de

Jonas Simon
REDAKTION / LDS

+49 160 379 09 96
jjsimon@online.de

Thomas Stoschek
Sales Manager Camera Systems
(Broadcast- und Multicam-
Applikationen)

+49 89 38091485
+49 162 4138135

tstoschek@arri.de