

Retningslinjer for filming av kamper i amerikansk fotball

Kameraplassering; hvis kun ett kamera benyttes skal det filmes fra 50-yards-linjen og i en høyde godt over banen (sideline shot). Kameraet skal filme fra pressebokssiden (dvs. motsatt av der lenken står).

Dersom det benyttes et kamera nr. 2, anbefales det å plassere det bak sluttlinjen og så høyt som mulig (endline shot).

1. Start filmingen når det angripende laget bryter sin huddle, sørg for å få med alle 22 spillere og alle dommere i bildet før snappen, og hele den offensive formasjonen og forsvarets «front-7» må være med i bildet når snappen går. Det vil si tilnærmet ingen zooming.

Ved flagg på spillet SKAL også HDs signaler og straffeutmålingen filmes. Dersom det er synlig kampklokke, zoom også inn på kampklokken ved regelbrudd og scoringer. Zooming på klokken skal skje etter HDs annonsering.

2. Stopp/pause av filming. Filmingen **skal ikke** stoppes umiddelbart i det spillet er over, det skal **filmes 4-6 sek etter** at spillet er avblåst, med fokus på område/spillere/dommere som befinner seg i nærheten av der spillet døde. Dersom det oppstår forlenget krangling/slossing mellom spillere MÅ dette filmes i sin helhet, da det kan påvirke sanksjoner.
3. ZOOMING; dette er ikke en tv-produksjon, dvs. det skal zoomes minst mulig og zooming på enkeltspillere/ballbærer skal ikke forekomme.

Løpespill:

Start filmingen som beskrevet i punkt 1 over. Når løpespillet utvikler seg, sørg for å få med det som skjer foran og rundt ballbærer.

Pasningsspill:

Start som i punkt 1. Mens QB har ballen filmes det slik at en får med QB, OL, DL og korte pasningsruter. Når ballen kastes flyttes kameraet selvsagt dit hvor ballen kastes, men IKKE film ballen i luften, film potensielle mottakere i området der ballen blir kastet.

PAT/Field-Goal:

Film hele den offensive formasjonen, minst mulig zoom, IKKE film målstolper/ball, ingen har nytte av det.

Punt:

Start som ellers med å filme sparkende lagets formasjon og punter frem til ballen blir sparket. Ikke film ballen i luften, men få med mest mulig av det som skjer frem mot mottaker. Returen filmes som et løpespill.

Kick-off:

Få med hele det sparkende lagets formasjon og den fremste rekken mottakere.

Film sparkende laget til ballen blir sparket, flytt så kameraet til returlaget, IKKE film ballen i luften, film så som et løpespill, pass på å få med action foran ballbærer. Ved onside spark, film sparket og zoom så moderat mot området ballen blir sparket til, pass på å få med minst halve banen på filmen.

Kampfilmen skal lastes opp og deles på [forbundes exchange-konto](#) i Hudl.com innen 24 timer etter kampstart.