

GHID DE PRODUCȚIE LIVE

CHALLENGERS / WOMEN SERIES / NATIONS LEAGUE

CALIFICĂRI DE ZONĂ ȘI MONDIALE / EVENIMENTE DE TINERET

2026

FEBRUARIE 2026 V1

Versiune în limba română (traducere integrală)

CUPRINS

UTILIZAREA MANUALULUI

Acest manual stabilește responsabilitățile operaționale și informațiile pentru radiodifuzorii (broadcasterii) care participă la următoarele evenimente FIBA 3x3: Women Series, Challengers, Nations League, Calificări de Zonă și Mondiale (Zone and World Qualifiers), Evenimente de Tineret (Youth Events).

Acest manual trebuie utilizat împreună cu Regulile și Reglementările FIBA 3x3 2026 (Rules & Regulations of the FIBA 3x3 2026), care sunt disponibile aici:

<https://fiba3x3.basketball/en/rules.html>

Acest manual de producție TV prevalează în caz de conflict cu Manualul de Producție al Partenerului de Broadcast (Broadcast Partner Production Manual) (și/sau cu alte manuale).

La acest manual este atașat manualul de Grafică FIBA 3x3 (FIBA 3x3 Graphics manual), care conține toate informațiile necesare pentru a implementa corect grafica pe ecran (onscreen graphics) a FIBA 3x3.

Termeni utilizați frecvent

O serie de termeni sunt utilizați frecvent pe parcursul manualului. Din motive de concizie, se aplică următoarele definiții.

HB – host broadcaster (radiodifuzorul gazdă);

LOC – local organising committee (comitetul local de organizare);

RO – running order (ordinea de desfășurare).

SUMAR

Standard de producție:

HD 50p/60p.

Numărul de camere:

Minimum 3 camere pentru evenimentele standard.

5 camere pentru fazele finale.

Grafică live:

Da – timp și scor, ID-ul jocului (game ID), scorul final și loturile echipelor (team rosters).

Standard de livrare:

SRT sau RTMP.

Comentator:

FIBA 3x3 va asigura comentator în limba engleză numai pentru Women Series / Calificările de Zonă și Mondiale (Zone and World Qualifiers).

La toate celelalte evenimente, COL (LOC) trebuie să asigure comentator în limba engleză.

1. CERINȚE GENERALE

1.1 Energie electrică, iluminat și utilități

Energia electrică, iluminatul, apa și alte utilități utilizate în cadrul locațiilor respective pentru transmisiunea (broadcast) și organizarea jocurilor evenimentului vor fi furnizate gratuit de către COL.

Atunci când evenimentele se joacă folosind iluminat artificial, iluminarea medie menținută ar trebui să fie de minimum 1500 lux în plan vertical (către lentila camerei) și distribuită uniform pe suprafața terenului 3x3, fără umbre sau zone neacoperite.

Ar trebui să fie disponibil un iluminat de urgență de cel puțin 1000 lux. Comutarea la iluminatul de urgență în timpul unei pene de curent ar trebui să fie sincronă – iluminatul de 1000 lux nu ar trebui să se stingă în timpul unei pene de curent.

Energia electrică și energia de rezervă (back-up) pentru nevoile Radiodifuzorului Gazdă (Host Broadcaster), pentru operatorul de grafică și pentru zona de comentariu ar trebui furnizate de COL.

1.2 Facilități de producție

Spațiu suficient pentru a forma o incintă de producție live (live production compound) trebuie asigurat la fiecare locație a evenimentului de către COL.

Zona de producție live trebuie să fie pe deplin securizată, cu pază 24h/zi, din momentul în care echipamentul este instalat și până la finalizarea lucrărilor.

1.3 Pozițiile camerelor

Pentru a garanta un standard constant de înaltă calitate al transmisiunii live pentru evenimentele Challengers, Women Series și Nations League, FIBA a convenit că este necesar un număr minim de 3 poziții de cameră care să fie utilizate de Radiodifuzorul Gazdă.

2. PRODUCȚIE

2.1 Filozofie

Standardul de producție al FIBA pentru producțiile FIBA 3x3 este înaltă definiție (HD) 1080/50p sau 60p. Rata de cadre progresivă (progressive framerate) este obligatorie. Toate producțiile vor fi în format 16:9. Radiodifuzorul gazdă (HB) trebuie să utilizeze cea mai recentă generație de echipamente digitale pentru toate producțiile. Toate echipamentele trebuie să respecte specificațiile și standardele tehnice de transmisiune full HD. Standardul pentru sunetul care însoțește semnalul video HD este un mix de sunet stereo.

Semnalul video (video feed) produs de Radiodifuzorul Gazdă (HB) ar trebui să fie un semnal continuu de transmisiune, de înaltă calitate, cu sunet internațional complet și efecte de la toate jocurile competiției.

Semnalul video va începe cu 5 minute înainte de Tip-Off (angajarea de start) și va continua până la 5 minute după fluierul final.

Semnalul audio internațional va fi sunet internațional complet, cu efecte de la marginea terenului (court side effects) și comentariu în limba engleză.

Semnalul video va fi integrat cu grafica generică HD a evenimentului, în limba engleză.

2.2 Ordinea de desfășurare: pre-joc, timpul de joc și time-out-urile

- Pre-joc (pre-game):

Grafică: ID-ul jocului (game ID) (Echipa A vs Echipa B și loturile).

- În timpul jocului (during game time):

Grafică: scor live și timp.

- La final (fulltime):

Grafică: scorul final.

Time-out-uri

Într-un joc 3x3 se acordă 1 time-out per echipă (deși echipele nu sunt obligate să îl folosească), iar 2 time-out-uri TV sunt acordate de arbitri la prima minge moartă (dead ball) după minutele 6:59 și 3:59, cu o durată de 30 de secunde.

Time-out-urile sunt parte integrantă a jocului și sunt acceptate ca atare.

Radiodifuzorul Gazdă ar trebui să asigure acoperire continuă a arenei pe durata întreruperilor sau poate prezenta scurte rezumate (highlights)/reluări (replays).

2.3 Prelungiri (Overtime)

Prelungirea (overtime) începe imediat după încheierea timpului oficial, atunci când scorul este egal, iar prima echipă care ajunge la două (2) puncte câștigă jocul.

2.4 Conținutul programului de rezumate (Highlight Program Content)

Radiodifuzorul Gazdă va fi responsabil de montarea (cutting) unui pachet de înaltă calitate cu rezumatele jocului (game highlights), care va fi difuzat la sfârșitul fiecărui joc.

Pachetul va consta în 2 minute de rezumate per joc, incluzând listele echipelor, grafica și scorul final al jocului.

2.5 Planul de producție, termeni și condiții

Radiodifuzorul Gazdă va instala toate facilitățile astfel încât să fie pregătit cu trei (3) ore înainte de Tip-Off, pentru testare și repetiție (rehearsal).

Echipa de producție live ar trebui să fie compusă din minimum:

- 1 Regizor (Director);
- 1 Operator de reluări (Replays Operator);
- 1 Operator de grafică (Graphics Operator);
- 1 Inginer de sunet (Sound Engineer);
- 1 Inginer video (Video Engineer);
- 1 Manager de producție (Production Manager);
- 3 Operatori de cameră (Camera Operators).

2.6 Planul de producție pentru camere

HB va produce Semnalul Internațional (International Feed) cu cel puțin trei (3) camere pentru evenimentele standard și cinci (5) camere pentru fazele finale (Finala Women Series și Calificările pentru Cupa Mondială / World Cup Qualifiers).

Ghiduri generale pentru camere

Următoarele condiții se aplică tuturor pozițiilor de cameră:

- Camerele nu pot obstrucționa vederea niciunui jucător de rezervă, a personalului tehnic sau a spectatorilor;
- Camerele nu trebuie să prezinte niciun risc de siguranță pentru jucători, personalul tehnic, spectatori sau personalul de broadcast;
- Camerele trebuie poziționate și operate într-un mod care să nu intre în conflict cu reglementările locale de siguranță și securitate;

- Toate camerele de la nivelul terenului trebuie să respecte distanțele minime descrise în acest manual, cu excepția cazului în care se convine altfel cu FIBA;
- FIBA poate solicita o demonstrație a unei camere sau a unui sistem de camere înainte de prima dată de producție, pentru a confirma că se conformează ghidurilor FIBA 3x3;
- Toate pozițiile de cameră trebuie aprobate la fața locului (on site).

Se recomandă următorul plan:

• Camera 1 – Cadru larg (Wide Shot / Main Cam)

[În documentul original: captură de imagine de la transmisiune cu o cameră Wide Shot / Main Cam.]

Amplasată sus în tribune sau pe o platformă specială, în unul dintre cele 2 colțuri orientate spre coș, de-a lungul liniei laterale de margine (out-of-bounds), la aproximativ 5 metri în spatele mesei tehnice. Cameră ușoară, echipată cu o lentilă wide (cu unghi larg) cu servo complet (full servo), pe trepid ușor.

Amplasarea camerei principale este esențială pentru o bună acoperire a jocurilor 3x3. Vă rugăm să consultați pagina 17 pentru ghiduri detaliate privind poziția camerei principale.

• Camera 2 – Cameră de mână (Hand-Held Camera)

[În documentul original: fotografie ilustrativă a unei acțiuni la coș, surprinsă de Camera 2.]

Amplasată sub sau lângă coș, pentru a filma acțiunea de joc, dar capabilă, de asemenea, să surprindă jucătorul de rezervă, prim-planuri (close-ups) în timpul aruncărilor libere (free throws) și verificarea mingii (check ball). Echipată cu o lentilă cu unghi larg (wide angle).

• Camera 3 – Cameră de mână (Hand-Held Camera)

[În documentul original: fotografie ilustrativă cu o acțiune de joc, surprinsă de Camera 3.]

Amplasată în fața coșului, în spatele panourilor publicitare, la nivelul terenului, pentru a urmări acțiunea de joc.

CAMERE OPȚIONALE (OPTIONAL CAMERAS)

• Cameră mobilă wireless cu gimbal (Mobile Wireless Camera with Gimbal)

[În documentul original: trei fotografii ilustrative cu echipamentul de cameră mobilă wireless cu gimbal.]

Se deplasează liber în jurul terenului de joc, surprinzând intrarea jucătorilor, cadre din culise (backstage), reacțiile fanilor, prim-planuri ale jucătorilor în timpul time-out-urilor, tragerea la sorti (coin toss) și reacțiile de la sfârșitul jocului.

• Mini-cameră (Mini Camera)

[În documentul original: fotografie ilustrativă cu vederea prin/peste panou (mini-cameră).]

Cameră fixă care privește prin sau peste panoul de joc (backboard). Camera ar trebui montată astfel încât să includă în cadru stickererele brânduite de pe inel (branded rim stickers) și va fi echipată cu o lentilă cu unghi larg.

• Cameră de super slow-motion (Super slow-motion Camera)

[În documentul original: fotografie ilustrativă cu o acțiune la coș, surprinsă de camera de super slow-motion.]

Amplasată pe lateralul terenului (dreapta sau stânga, urmând a fi decis de regizor/producător), pe o platformă înaltă de 0,5–1 metru, cu vedere directă spre coș.

• Cameră de ambianță (Beauty Camera)

[În documentul original: fotografie ilustrativă cu o vedere generală a locației.]

Amplasată într-o poziție înaltă, pentru a filma o vedere generală atractivă a locației. Camera ușoară, cu unghi larg.

2.7 Ghiduri de regie (Directing Guidelines)

Principii generale de acoperire (coverage)

Următoarele principii se aplică semnalului internațional al jocului produs de radiodifuzorii gazdă, iar regizorii de joc ar trebui să respecte ghidurile prezentate mai jos.

- Semnalul internațional trebuie să înceapă cu 5 minute înainte de tip-off;
- Trebuie asigurată acoperire continuă din arenă înaintea jocului, în timpul pauzelor, pe durata oricărei întreruperi prelungite a jocului și după joc, cu excepția reluărilor și a unghiurilor suplimentare prezentate sau a materialului promoțional agreat de FIBA 3x3;
- Fiecare ordine de desfășurare multilaterală (multilateral running order – MRO), ale cărei exemple sunt furnizate în Anexă, trebuie respectată întocmai de către radiodifuzorii gazdă;
- Acolo unde este posibil, cadrele cu VIP-uri (VIP shots) ar trebui utilizate doar dacă personalitatea este recunoscută la nivel internațional și cu condiția ca mingea să nu fie în joc. Acest cadru va avea întotdeauna o bandă inferioară (lower third) cu numele VIP-ului;
- Acoperirea trebuie menținută cât mai simplă posibil pe tot parcursul jocului (fără tăieturi excesive / no over cutting);
- Regizorul TV de joc trebuie să respecte și să păstreze contextul și coerența acțiunii;
- Radiodifuzorii gazdă trebuie să respecte ghidurile pentru camerele de pe teren descrise în secțiunea 2.6;
- Regizorii de joc nu ar trebui să fie influențați excesiv de comentariu;
- Regizorii de joc ar trebui să fie atenți la următoarele circumstanțe controversate:
 - Accidentări grave ale jucătorilor; comportament violent sau abuziv al jucătorilor;
 - Lipsa de respect față de oficialii de joc;
- Nu trebuie acordată acoperire artificiiilor sau torțelor (flares) din mulțime, ori comportamentului necorespunzător al publicului;
- Bannerele politice nu ar trebui prezentate pe semnalul internațional, deoarece pot compromite imparțialitatea și ar putea dăuna FIBA, baschetului și turneului;
- Niciun act de tulburare a ordinii publice sau comportament abuziv (dezordini în mulțime, persoane care intră pe teren / strikers etc.) nu ar trebui să apară pe semnalul internațional. Radiodifuzorii gazdă ar trebui să urmeze instrucțiunile FIBA; cu toate acestea, dacă apar astfel de incidente, ele ar putea necesita o anumită acoperire, în măsura în care au impact asupra terenului de joc. Principiile generale de bun-gust, neutralitate și decență ar trebui totuși să prevaleze. De exemplu, un cadru larg folosit pur și simplu pentru a stabili ce se întâmplă evită să acorde unui incident o importanță nejustificată. Cu toate acestea, principiul suprem rămâne „dacă ai dubii, las-o afară” („if in doubt, leave it out”);
- În caz de întreruperi din cauza condițiilor meteo nefavorabile, va fi prezentată camera de ambianță (beauty shot cam), cu o grafică pe bandă inferioară (lower third) care anunță cauza și durata întreruperii. Regizorul poate decide să prezinte rezumate ale jocurilor anterioare, dar trebuie să informeze periodic telespectatorii cu privire la stadiul evenimentului.

Ghiduri de regie a jocului (Game directing guidelines)

- Se recomandă utilizarea extensivă a camerei principale atunci când se urmărește acțiunea;
- Dacă locația nu permite amplasarea macaralei (crane) în locația recomandată, macaraua nu va fi folosită pentru a urmări acțiunea. Aceasta va prezenta în principal cadre de ambianță (beauty shots) și public;
- Acțiunea ar trebui urmărită continuu cu camera principală, fără a comuta la prim-planuri sau la alt unghi până când acțiunea permite acest lucru;

- După un coș marcat, camera care arată punctul continuă să urmărească acțiunea, pentru a le arăta telespectatorilor schimbarea posesiei și tranziția ofensivă; comutați atunci când mingea a fost scoasă (cleared) în spatele arcului.

Este important să continuați să urmăriți acțiunea cu aceeași cameră, pentru ca telespectatorii să înțeleagă mai bine ce echipă are posesia mingii. Tranziția atac/apărare este foarte rapidă, iar o comutare imediat după un coș marcat poate crea confuzie. Nu tăiați la prim-planuri sau la reacția publicului imediat după un coș marcat, deoarece cealaltă echipă ar putea înscrie în prima secundă a atacului, așa că acțiunea trebuie urmărită continuu, dacă nu există o situație de minge moartă (dead ball).

- Camera de mână de sub coș ar trebui să păstreze un unghi larg în timpul acțiunii, prezentând prim-planuri sau alte unghiuri între acțiuni.

În acest fel, camera de mână de sub coș îi va oferi regizorului o bună opțiune de comutare (switching).

- Camera din spatele panoului, întotdeauna cu unghi larg, va fi utilizată în principal pentru aruncări libere, verificări ale mingii (check-balls), acțiuni frontale și reluări;
- La sfârșitul jocului, după afișarea scorului final, va fi difuzată o secvență de rezumate ale jocului de 1,30–2 minute;
- Pentru Concursul de Slam Dunk (Dunk Contest), sportivul ar trebui încadrat în întregime de camerele 1, 2 și 3. Acest lucru este necesar pentru a vedea clar săriturile și tehnica sportivului.

Celelalte camere pot avea încadrări diferite (cadre apropiate / close shots).

Fiecare slam dunk ar trebui să aibă minimum 2 reluări, din unghiuri diferite.

Ghiduri pentru reluări (Replay Guidelines)

- Prioritatea ar trebui acordată transmisiunii live;
- Reluările ar trebui inserate doar atunci când sunt relevante pentru acțiunea live curentă;
- Cea mai bună acțiune vine prima;
- Calitatea are prioritate față de cantitate;
- Nu ar trebui să existe „spooling” (reluare care merge înainte și înapoi) în timpul reluării sau al rezumatelor;
- Mențineți reluările în mișcare;
- Nicio reluare nu ar trebui inserată atunci când mingea este în joc;
- Tranziția grafică (replay wipe) a FIBA 3x3 ar trebui folosită la începutul și la sfârșitul reluărilor;
- Nicio grafică nu ar trebui inserată în timpul reluărilor;
- Sunetul urmează imaginea (video) în mașina de reluare (replay machine);
- Evitați să arătați prea multe faulturi, accidentări, comportamente necorespunzătoare ale jucătorilor. Selecția ar trebui să conțină cele mai bune slam dunk-uri, aruncări, pase, momente amuzante etc.;
- Ori de câte ori este posibil, vă rugăm să arătați și acțiunea care conduce la un coș marcat. (de ex. pasa către jucătorul care înscrie, crossover-ul dinaintea slam dunk-ului, deposedarea / steal și coșul marcat etc.)

2.9 Planul de producție audio (Audio Production Plan)

Este necesar următorul plan:

- 4 microfoane la nivelul solului (pe fiecare latură a terenului – 2 dintre ele pot fi instalate pe camerele de la nivelul terenului);
- 1 microfon pe panoul de joc (backboard) (pentru a capta sunetele inelului / rim);

- 2 microfoane în tribune (pentru a capta sunetul publicului).

3. GRAFICĂ TV (TV GRAPHICS)

- Grafica TV reprezintă datele cu informațiile jocului furnizate Radiodifuzorului Gazdă. Elementele grafice au fost concepute în armonie cu ghidurile de Identitate Corporativă FIBA (FIBA Corporate Identity) și cu „look-ul” evenimentului;
- Este vital ca timpul de pe cronometrul de joc (game clock) să fie identic cu timpul afișat pe grafica TV. Pentru a asigura acest lucru, configurarea și personalul de scouting trebuie să folosească timpul cronometrului de joc.

Pentru a asigura cea mai bună experiență de vizionare, camera principală ar trebui să mențină în cadru tabela de scor oficială a locației.

- Informațiile grafice generice vor include:

Titlul evenimentului, informații despre grupe, jocul, locația, alcătuirea echipelor (team line ups), numele și numărul jucătorului.

Insert permanent al scorului, cu timpul rămas.

- FIBA 3x3 va furniza, de asemenea, o tranziție grafică (graphic wipe) care va fi folosită drept „intrare” („in”) și „ieșire” („out”) pentru toate reluările prezentate;
- Șabloanele de Grafică TV și tranziția (wipe) sunt livrate împreună cu un Manual de Grafică (Graphics Manual), care va fi utilizat împreună cu prezentul manual.

Recomandări de utilizare a graficii (Graphics Usage Recommendations)

- Afișați numele jucătorului, atunci când acesta intră pe teren, în timpul prezentării de deschidere (opening presentation);
- NU inserați nicio grafică sau statistică în timpul reluărilor cu ÎNCETINITORUL (SLOW MOTION);
- Menționați ÎNTOTDEAUNA numele jucătorului + punctele înscrise, dacă sunt disponibile, la aruncările libere (free throws);
- Alcătuirea echipei „în alb / deschis” (light) trebuie să apară prima, apoi cea „în închis / dark”;
- Limba oficială internațională a graficii FIBA 3x3 va fi engleza.

4. LIVRAREA SEMNALULUI VIDEO (VIDEO FEED DELIVERY)

- Vă rugăm să livrați semnalul video prin SRT (recomandat) sau RTMP;
- Rezoluția necesară a semnalului video este 1080p50/60;
- Intervalul de bitrate recomandat pentru video ar trebui să fie între 10.000 și 12.000 Kbps (pentru 1080p50/60);
- Codecul video necesar este H.264 4.2 high (pentru 1080p50/60);
- Frecvența recomandată a keyframe-urilor este de 2 secunde și nu ar trebui să depășească 4 secunde (sau o dimensiune GOP de 100);
- Pentru rezultate optime, codarea de bitrate recomandată este CBR;
- În ceea ce privește audio, vă rugăm să folosiți codecul audio AAC/MP3 cu un bitrate minim de 192 kbps;
- De asemenea, vă rugăm să rețineți că asigurarea unui flux (stream) fluid este de mare importanță, în special atunci când se folosesc routere de internet 4G/5G. Prin urmare, este esențial ca lățimea de bandă (bandwidth) a internetului să fie garantată de furnizorul de internet.

Configurare tehnică pentru producția evenimentelor de nivel Challenger / Calificări Zone Cup / Women's Series / Nations League

- Configurație cu 3 camere HD (a se vedea poziția recomandată în planul de mai jos);
- Mixer HD cu 6 intrări (inputs);
- 4 microfoane la nivelul solului (pe fiecare latură a terenului – 2 dintre ele pot fi instalate pe camerele de la nivelul terenului);
- 1 microfon pe panoul de joc (backboard) (pentru a capta sunetele inelului / rim);
- 2 microfoane în tribune (pentru a capta sunetul publicului);
- Grafică de joc – timp și scor, scor final, numele echipelor, numele jucătorilor;
- Comentator în limba engleză (dacă nu se specifică altfel);
- Înregistrare master: fișiere HD, 50 Mbps, 2 canale Audio;
- Camera 1 – Cadru larg (Wide Shot / Main Cam);
- Camera 2 – Cameră de mână (Hand-Held Camera);
- Camera 3 – Cameră de mână (Hand-Held Camera).

[În documentul original: planul/diagrama locației cu pozițiile recomandate ale celor 3 camere. Etichetele diagramei: PLAYERS ENTRANCE (TUNNEL) — Intrarea jucătorilor (tunel); VIP CATERING — Catering VIP; VIP TENT — Cort VIP; DJ AREA — Zona DJ; MEDIA SEATS — Locuri media; FIBA COMM — Comentariu FIBA; PLAYERS EXIT (TUNNEL) — Ieșirea jucătorilor (tunel); TV TOWER — Turnul TV; PUBLIC ENTRANCE AND EXIT — Intrarea și ieșirea publicului; ADVERTISING BOARDS — Panouri publicitare; ELEVATED GIANT SCREEN — Ecran gigant suspendat. Cote indicate: 18.0m, 15.0m, 11.0m, 12.0m, 6.0m, 5.0m, 2.5m, 2.0m, 1.5m, 1.0m. Camerele 1, 2 și 3 sunt marcate pe diagramă.]

Configurare tehnică pentru producția Finalei Women Series și a Calificărilor pentru Cupa Mondială (World Cup Qualifiers)

Configurație cu 5 camere HD, incluzând o mini-cameră instalată pe panoul de joc (backboard) (a se vedea poziția recomandată în planul de mai jos).

- Mixer video HD cu 16 intrări, cu cel puțin 1 M/E și memorie video (pentru efectul de reluare / replay);
- Sistem de reluare (replay) cu 4 intrări;
- 4 microfoane la nivelul solului (pe fiecare latură a terenului – 2 dintre ele pot fi instalate pe camerele de la nivelul terenului);
- 1 microfon pe panoul de joc (backboard) (pentru a capta sunetele inelului / rim);
- 2 microfoane în tribune (pentru a capta sunetul publicului);
- Grafică de joc – informații despre jucători și echipe, statisticile jocului, timp și scor;
- 2 poziții de comentatori;
- Înregistrare master: fișiere HD, 100 Mbps, 4 canale Audio;
- Camera 1 – Cadru larg (Wide Shot / Main Cam);
- Camera 2 – Cameră de mână (Hand-Held Camera);
- Camera 3 – Cameră de mână (Hand-Held Camera);
- Camera 4 – Cameră de super slow-motion (Superslomo camera);
- Camera 5 – Mini-cameră (Mini Camera).

[În documentul original: planul/diagrama locației cu pozițiile recomandate ale celor 5 camere. Aceleași etichete ca în diagrama anterioară (Intrarea/ieșirea jucătorilor, Cort VIP, Catering VIP, Zona DJ, Locuri media, Comentariu FIBA, Turnul TV, Locurile rezervelor / SUBSTITUTE SEATS, Panouri publicitare, Intrarea și ieșirea publicului, Ecran gigant suspendat). Camerele 1–5 sunt marcate pe diagramă; cote indicate: 18.0m, 15.0m, 11.0m, 12.0m, 6.0m, 5.0m, 2.5m, 2.0m, 1.5m, 1.0m.]

Poziția camerei principale (Main camera position)

- Asigurați-vă că există o linie de vizibilitate (line of sight) neobstrucționată de la camera principală către terenul de joc;
- Poziția camerei principale este o prioritate în amenajarea generală a locației și nu ar trebui afectată de scaunele spectatorilor, de spațiile VIP sau de cele media. Asigurați-vă că este planificată din timp și că nu există interferențe cu locurile destinate publicului;
- Nu începeți vânzarea biletelor în arenă înainte de a avea o poziție a camerei principale confirmată și aprobată;
- Platforma pentru camera principală trebuie să fie suficient de stabilă încât să nu fie afectată de mișcările sau reacțiile spectatorilor;
- Vă rugăm să urmați cele 2 diagrame de mai jos, care servesc drept ghiduri pentru poziția camerei principale. **OBSERVAȚIE IMPORTANTĂ:** acestea sunt doar ghiduri și trebuie să luați în considerare specificul fiecărei locații atunci când efectuați instalarea. Măsurătorile exacte pot varia, dar principiile trebuie respectate: linie de vizibilitate clară și fără interferențe externe.

[În documentul original: două diagrame tehnice pentru poziția camerei principale — o vedere de sus (în plan) și o vedere laterală (în secțiune). Cote indicate: 11.00, 5.00, 2.00 (vedere de sus); 2.05, 11.00, 5.00, 3.05, înălțimi de 140 și 300 (vedere laterală, cu operatorul de cameră pe platformă). Toate dimensiunile sunt exprimate în metri (respectiv cm pentru valorile 140 și 300).]
