GRABACIÓN DE PARTIDO PARA EVALUACIÓN

Protocolos a incluir	Reunión inicial incluyendo pregunta de si han verificado su pala	"Han verificado si su pala está aprobada por la USAPA?"
	Inicio de partido: Hacerlo completo con el aviso de	"1minuto";; "15 segundos; (presentación
	15" aunque los 15" de aviso no son obligatorios si los	jugadores: a mi derecha al servicio, a mi izquierda
	jugadores se mueven a sus posiciones por sí mismos	al resto); juego nº 1; tiempo; 0-0-2"
	1 tiempo muerto estandar	"Tiempo muerto (restadores/servidores), (x-x-x);1 minuto". Crono, moverse hacia el centro
		Final: "15"; restadores x tiempos muertos restantes; sacadores x tiempos muertos restantes; Tiempo; x-x-x
	1 cambio de juegos	"Punto; Juego; (nombres); x-x; Tiempo muerto; Cambio de campo; 2 minutos". Crono, controlar la pelota, moverse hacia el centro de la red
	1 inicio de tercer juego	"15"; Tercer juego; Cambio de campo a los seis (tres) puntos; Tiempo; 0-0-2"
	1 cambio de campo	"Punto; Tiempo muerto; Cambio de Campo; (6(3)-x-x); 1 minuto". Crono, caminar al centro.
	1 final de partido	"Punto; Juego; Partido; x-x; (nombres)"
	1 apelación	"Árbitro, ha visto la bola?", "Sí, la bola es fuera"; o "No, el canto en la cancha se mantiene"
	1 pregunta de marcador	Jugador pregunta el marcador antes del saque: levantar brazo y "Volveré a cantar el marcador; Ustedes tienen X, ellos X, es el 1er/2º servicio"; "Tiempo; X-X-X"
Mostrar imagen de la hoja	completada al finalizar.	·
FORMATO	Al mejor de 3 a 5 puntos con 1 de ventaja, cambio de campo en el tercero a 3 puntos	En lugar de 6 hay que decir 3 en los guiones
	Jugando los 3 para garantizar el cambio de campo	El segundo juego se le da por ganado al perdedor del primero por 5-0 para poder hacer el tercer juego acortando el tiempo
Si el sonido es aceptable n	o sería necesario filmar la hoja, basta con mostrarla compl	eta al final.
Si de nuede filmar los dos	juagos desde ángulos diferentes uno desde detrás y otro	desde el fondo, ángulo contrario al árhitro

Si de puede, filmar los dos juegos desde ángulos diferentes, uno desde detrás y otro desde el fondo, ángulo contrario al árbitro La voz debe ser potente, tened en cuenta que muchos partidos serán con ambiente ruidoso.