



MARCADOR DE FUTBOL, HOCKEY, BALONMANO

ABSOLUTA INNOVACIÓN EN LOS SISTEMAS DE MARCACIÓN

DISEÑO MODULAR basado en elementos de 58x58 cm, el núcleo del sistema es el controlador capaz de gestionar uno o varios paneles simultáneamente.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

FLEXIBLES

creciendo en tamaño con la incorporación de nuevos paneles gráficos.

EQUIPOS DIVISIBLES FÍSICAMENTE

separación de un marcador de 4x3 módulos en dos unidades funcionales independientes de 2x3.

DIVISIBLES LÓGICAMENTE

hasta 4 competiciones en un mismo marcador de forma simultánea, alternando en el tiempo identificadas por colores.

APILABLES

uniendo marcadores independientes para conformar una unidad de mayor tamaño.

SINCRONIZABLES

presentando resultados simultáneamente en paneles separados.

INTEGRABLES Y VERSÁTILES

como circuito de cartelera digital y funcionando como reloj o sistema de información general.

MANEJO

Ordenadores, teléfonos móviles, tabletas o consolas específicas (cumplen normativas)

Conexión por cable o por la WiFi integrada en el sistema.

No requiere instalación de software específico.

Publicación de datos de competición en tiempo real en la red local, directamente en internet o como exportación a federaciones o sistemas propietarios.

DEPORTES INTEGRADOS:

Fútbol, balonmano, hockey, rugby, voley:

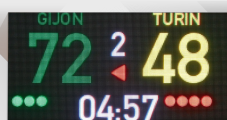
MODELOS

MARCADOR BÁSICO

(2x1 paneles)

Tanteo, faltas de equipo, tiempo de partido, periodo de juego.

Compatible con dispositivos satélite para tiempo de juego (no incluidos)



MARCADOR SERIE AVANZADO

(mínimo 4x3 paneles)

Básico + faltas individuales (nº de jugador)

Requiere dispositivos satélite para tiempo de juego (no incluidos)

Requiere consola (no incluida)



MARCADOR SERIE PROFESIONAL

(mínimo 6x4 paneles)

Avanzado + faltas individuales (nº y nombre jugador)

Requiere dispositivos satélite para tiempo de juego (no incluidos)

Requiere consola (no incluida)

