

## Marcador específico para balonmano y hockey patines

### MEABUR



Unidad de marcador electrónico específico para balonmano formado por dos módulos fabricados en estructura metálica.

La estructura metálica exterior dispone de rigidizadores que le aportan gran solidez. Sobre la carcasa metálica se aplica un recubrimiento en polvo poliéster polimerizado al horno a 200° C de color negro gofrado.

Los dígitos luminosos están formados por diodos LED de muy alta luminosidad y gran angularidad, lo que permite que se vean desde cualquier punto del campo. Los diferentes dígitos que configuran el marcador se fabrican mediante placas de circuito impreso donde se alojan los LEDs que definen los segmentos. Los displays están en su parte frontal protegidos mediante metacrilatos.

Su diseño específico permite la actuación en todos los componentes electrónicos desde la parte frontal del marcador, evitando así el tener que desmontarlo de su ubicación.

Electrónicamente su diseño se basa en la utilización de microprocesadores de última generación con memoria interna programable, lo que permite la adaptación del marcador a futuros cambios de normativas.

El control de marcador se efectúa mediante una consola ULISES. Esta se comunica con el marcador mural vía radiofrecuencia. Ambos dispositivos (marcador y consola) utilizan corriente eléctrica de 220 V/50 Hz.

Este marcador está indicado para aquellas instalaciones en las que se albergan competiciones de balonmano de alto nivel y se precisa que el marcador refleje los datos de los jugadores expulsados durante el partido.

#### FUNCIONES DEL MARCADOR

- Puntuación de los equipos local y visitante con dígitos de 30 cm. en color rojo.
- Periodo de juego en el que se encuentra el partido (dígito de 25 cm.).
- Indicadores de tiempos muertos a través de 5 puntos luminosos, con posibilidad de actualizar a 6.
- Tiempo de juego (en minutos/segundos) mediante 4 dígitos de 30 cm. en color verde.

- Señal acústica mediante bocina. Se activa automáticamente al finalizar el tiempo de juego, o manualmente.
- EXPULSIONES BALONMANO: Se incluye dígitos de 15 cms que muestran el número de los jugadores expulsados, dos por cada equipo, y el tiempo restante para que puedan reincorporarse al partido
- Función reloj y termómetro cuando el marcador no está siendo utilizado como tal.

## GAMA DE COLORES



NEGRO