



# Video Marcadores FULL-COLOR



Información general de las marcadores led para deportes



## Descripción

La familia de marcadores led es el complemento perfecto en cualquier competición. Permiten alternar información y publicidad cambiante de los posibles anunciantes de una manera rápida y sencilla a través de su potente software de edición de contenidos incluido en estos equipos. Estos video marcadores no sólo emiten el resultado, sino que también tienen la posibilidad de emitir contenido en tiempo real o pasar mensajes publicitarios mientras se está disputando el encuentro. Gracias a su tecnología modular permite una gran maniobrabilidad y adaptación en las dimensiones de pantallas que necesitemos para cada ocasión.



 Sistema Ionmax

**Módulo P2.5mm - IONPLUS**



Con los videomarcadores full color podremos sacar el máximo rendimiento a cualquier deporte, gracias al amplio ángulo de visibilidad de nuestros LEDs, la información mostrada en el marcador será visible desde cualquier punto del campo. Todos los materiales empleados en la fabricación de nuestros marcadores son de primera calidad, dando robustez y durabilidad al equipo.

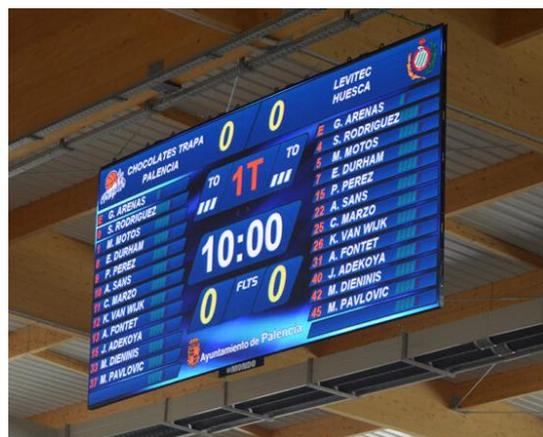
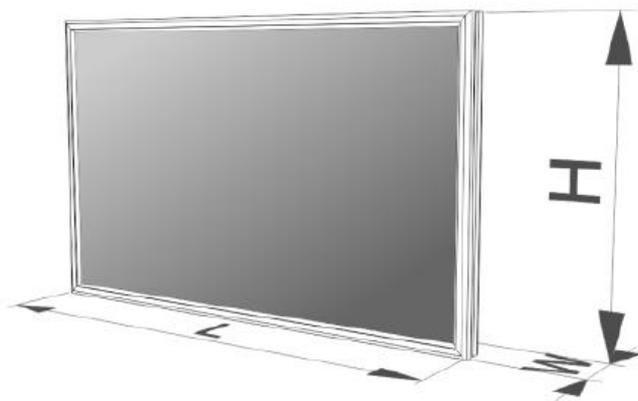
Además de su alta nitidez y resolución, cabe destacar que algunos de nuestros modelos para interior usan el sistema IONPLUS, el cual crea una unión perfecta entre placas LED a través de su unión por imanes de altas prestaciones, lo que supone una hermeticidad absoluta, haciendo que los componentes dispongan de una protección mayor alargando considerablemente su vida útil.

## Especificaciones técnicas

	P1.86mm	P2.5mm		P4mm
<b>VISUALIZACIÓN</b>				
Tipo de LED	SMD1515	SMD1415		SMD1921
Píxel pitch	1.53mm	2.5mm		4mm
Resolución en píxeles (px)	344x258	256x192	256x256	160x160
Ángulo visualización	140º Horizontal – 130º Vertical			
Brillo	±600/ 1.000nits			
Dis. visualización	±1.8m	±2.5m		±4m
Potencia máxima	±178w	±140w	±188w	±190w
Consumo Medio	±71w	±56w	±74w	±77w
Tensión de trabajo	230v			
Escaneo	≥43s	≥32s		≥20s
Calidad	Fabricadas bajo estrictos controles de calidad ISO9001			
Sistema IONPLUS	Sí		No	



## Dimensiones



CONSTRUCTIVAS	P1.86mm		P2.5mm		P4mm
<b>Chasis</b>					
Tipo de acceso	Trasero				
Medidas módulo (LxH) mm.	640x480	640x480	640x640	640x640	
Fondo (M) mm.	75				
Peso aproximado módulo (Kg)	9,2		10,6	9,9	
Material del chasis	Aluminio				
Color del chasis	Negro lacado al horno				
Grado protección (IP)	IP 22				
<b>Conectividad</b>					
Comunicación estándar	TCP/IP (cable de red) + Memoria USB				
Comunicación (opcional)	3G / 4G / WIFI				
<b>Otros</b>					
Contenidos	Vídeos, fotos, animaciones, textos, reloj/cronómetro				
Software	Compatibilidad Windows® y Android (versión móvil solo WIFI)				
Accesorios (opcional)	Sensor Humedad – Temperatura - Brillo – GPS				

## Detalles Software y Consola de Control





## Software VISPORT BASKET

El Software **Visport Basket** destaca por su sencillez, facilidad de uso e interfaz intuitiva. Es un programa enfocado en mostrar los datos necesarios durante un partido de baloncesto. Se suministra junto con una consola de control que durante los partidos, nos permitirá señalar los diferentes datos básicos de cada encuentro. También cuenta con un botón de **BOCINA** que activará el sonido tan peculiar de los partidos de baloncesto.

### ¿Que se puede controlar con el Visport Football?

En el PC se puede visualizar tanto el videomarcador como el panel de control de datos y personalización (escudos, publicidad, sponsor, etc.):

- Rótulos de los nombres de ambos equipos.
- Escudos.
- Puntuaciones.
- Faltas.
- Tiempos muertos.
- Indicación del periodo.
- Tiempo de juego.
- Imagen fija.
- Vídeo publicitario.



A la derecha de la pantalla se sitúa el área de control, con los botones para las diferentes acciones, así como en la parte inferior. Tanto durante el partido como en la preparación del videomarcador en los instantes previos al encuentro. A través del videoprocessador conseguimos que en la pantalla se vea el videomarcador únicamente y se omitan los mandos que si pueden verse en el PC.

El software **Visport Basket** nos permite insertar vídeos a pantalla completa durante los descansos o antes del inicio del partido. Estos vídeos publicitarios pueden mostrarse de forma simultánea con contenido en directo (grabar a los espectadores, Kisscam, etc.) De esta forma conseguiremos una interacción del público con el entorno.



**NOTA:** para salvaguardar al máximo el área del videomarcador, el software Visport Basket delimita el área para acceder con el ratón únicamente al sistema de mando. Eso quiere decir que siempre se estará cubierto y será imposible que por error aparezca la flecha del ratón en el área de contenido duplicado en la pantalla.





## Consola CONTROL

La consola de control permite gestionar el desarrollo del partido desde la mesa de arbitraje:



Dispone de botones para subir puntos y faltas, tanto de equipo local como de visitante, así como el periodo. El botón **TIEMPO** arranca el cronómetro y lo detiene, indicando mediante el LED y la pantalla si el tiempo está en marcha o parado.

Los botones de **TIEMPO MUERTO** arrancan la cuenta de 60 segundos, solamente cuando el tiempo de partido está parado. Para detener un tiempo muerto lanzado por error, se puede pulsar el botón **TIEMPO**.

Los botones de ajuste del tiempo funcionan solamente con el tiempo detenido, permitiendo ajustar los minutos, segundos, décimas y centésimas del cronómetro.

Todos los botones cambian de aumentar el valor a disminuirlo si se pulsa de forma simultánea con el botón **RESTA**. Esto es válido tanto para los puntos, faltas, tiempos muertos, periodos y ajuste del tiempo del cronómetro.

Para volver a cero todos los valores, para iniciar un nuevo partido por ejemplo, se debe pulsar **RESTA + PERIODO** estando en el periodo E.

El botón **BOCINA** dispara una bocina desde el ordenador al que está conectada la consola.

La consola dispone en la parte inferior de un ajuste de contraste de la pantalla LCD. Mediante un destornillador de estrella se puede aumentar o reducir el contraste, el acceso al potenciómetro de ajuste es a través de un orificio en la base de la consola.

