



# MARCADOR MULTIDEPORTE SUPERIOR

## MODELOS

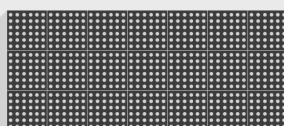
DISEÑO MODULAR basado en elementos de 58x58 cm, el núcleo del sistema es el controlador capaz de gestionar uno o varios paneles simultáneamente.

### VIDEOWALL 4 X 2



total 8 módulos

### VIDEOWALL 7 X 3



total 21 módulos.

Básico + faltas individuales (nº de jugador)

Requiere dispositivos satélite para tiempo de juego (no incluidos)

Requiere consola (no incluida)

## CARACTERÍSTICAS GENERALES

### FLEXIBLES

creciendo en tamaño con la incorporación de nuevos paneles gráficos.

### EQUIPOS DIVISIBLES FÍSICAMENTE

separación de un marcador en unidades funcionales independientes.

### 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 cartelería 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

---

Tanteo, tiempo de partido,  
periodo de juego

---

Manejables desde dispositivo  
móvil, ordenador o consola

---

### TENIS, PADEL

---

Tanteo, saque, tiempo de  
juego, resultado del set

Manejables desde dispositivo  
móvil, ordenador o consola

### BALONCESTO

---

Manejable desde dispositivo  
móvil, ordenador o consola  
(necesaria en series Avanzado  
y Profesional)

---

Panel 1x1 para tiempos de  
juego. Gestionable desde  
consola, se integra con las  
series Básico, Avanzado y  
Profesional.