

## Tabellone elettronico per pallamano / hockey su pista

MEABUR



Tabellone elettronico specifico per la pallamano, composto da due moduli realizzati in struttura metallica.

La struttura metallica esterna è dotata di rinforzi che la rendono estremamente robusta. L'intelaiatura metallica presenta un rivestimento realizzato in colore nero goffrato con polveri poliestere polimerizzate in forno a 200°C.

Le cifre luminose sono formate da diodi LED ad elevata luminosità e angolarità, che ne consentono la visibilità da qualsiasi punto del campo. Le diverse cifre che configurano il tabellone elettronico sono realizzate con schede a circuiti stampati in cui sono alloggiati i LED che definiscono i segmenti. La parte frontale dei display è protetta da un foglio di metacrilato.

La particolare progettazione consente di accedere a tutti i componenti elettronici, per la loro gestione riparazione/sostituzione, dalla parte anteriore del tabellone, che pertanto non dovrà essere disinstallato sganciato dalla parete ove montato.

Dal punto di vista elettronico la progettazione è basata su microprocessori di ultima generazione con memoria interna programmabile, che consentono l'adattamento del tabellone elettronico ai possibili cambiamenti delle normative.

Il tabellone elettronico è comandato da una consolle ULISES.

Questo tabellone elettronico è indicato per impianti che ospitano incontri di pallamano di alta livello, in cui è richiesto che il tabellone elettronico visualizzi i dati dei giocatori espulsi durante il gioco.

### FUNZIONI DEL TABELLONE ELETTRONICO

- Punteggio delle due squadre, locali e ospiti, visualizzato tramite cifre di colore rosso alte 30 cm.
- Tempo di gioco trascorso dall'inizio dell'incontro (cifra alta 25 cm).
- Indicatori dei time-out realizzati con 5 punti luminosi, con possibilità di aggiornamento a 6.
- Tempo di gioco (in minuti/secondi) visualizzato con 4 cifre di colore verde alte 30 cm.
- Segnale acustico emesso da un altoparlante. Si attiva automaticamente, al termine del tempo di gioco, oppure manualmente.

- ESPULSIONI NELLA PALLAMANO: Sono incluse cifre alte 15 cm per indicare il numero dei giocatori espulsi, due per ciascuna squadra, e il tempo restante prima del rispettivo rientro in gioco.
- Funzione orologio e termometro attivabile quando il tabellone elettronico non è utilizzato per la competizione.

## GAMMA COLORI STANDARD



NERO

PESI

DIMENSIONI