

# Panneau électronique multisport Pegasus Level 1

## MEP1HRM - MEP1HCM

Panneau électronique multisport composé de six modules unis, réalisés avec une structure métallique (une centrale, une inférieure et quatre latérales). Il est régulièrement homologué par la FIBA pour les compétitions de niveau 1 : Jeux olympiques, Championnats du monde et Championnats continentaux.

Ce panneau électronique fournit toutes les informations de façon claire ainsi que les scores-clé du jeu dans les compétitions officielles.

La structure métallique extérieure des modules est équipée de renforts qui la rendent robuste. La structure métallique extérieure est faite d'un revêtement réalisé de couleur noire en relief, avec des poudres polyester polymérisées au four, à 200°C. Les chiffres lumineux sont formés de diodes LED haute luminosité et inclinaison qui en permettent la lisibilité depuis n'importe quel endroit du terrain de jeu. Les différents chiffres qui forment le panneau électronique sont réalisés avec des cartes avec circuits imprimés qui accueillent les LED qui définissent les segments. La partie avant des écrans est protégée par une feuille en méthacrylate.

Ils ont été conçus tout spécialement afin de permettre l'accès aux composants électroniques, la gestion de la réparation/remplacement, du côté avant du panneau, sans, pour ce faire, devoir le démonter/décrocher de la paroi sur laquelle il a été installé.

D'un point de vue électronique, la conception est basée sur des microprocesseurs de dernière génération avec mémoire interne programmable qui permettent d'adapter le panneau électronique en cas de changements des normes.

Le panneau électronique est contrôlé par l'ensemble des pupitres HERCULES.

### FONCTIONS DU PANNEAU ÉLECTRONIQUE

- Noms des deux équipes qui jouent le match, locaux et visiteurs, programmables dans la partie supérieure du module central.
- Scores des équipes avec chiffres de couleur rouge, de 30 cm de hauteur.
- Temps de jeu écoulé depuis le début du match (chiffre de 25 cm de hauteur).
- Indicateurs des temps morts réalisés par 5 points lumineux, avec possibilité de les étendre à 6.
- Durée de jeu (en minutes/secondes) affichée avec 4 chiffres de couleur verte, de 30 cm de hauteur. Possibilité de choisir le décompte du temps restant croissant ou décroissant en fonction du type de jeu. En cas de compte à rebours, les secondes et les dixièmes de secondes sont affichées pendant la dernière minute. Les indicateurs lumineux en forme de flèche, un par équipe, indiquent l'équipe ayant effectué une faute ou l'équipe en possession du ballon.
- Fautes accumulées par chaque équipe, affichées avec des chiffres de 25 cm de hauteur.
- Nom des joueurs de chaque équipe programmable avec chiffres à LED rouge (environ 12 caractères avec chiffres de 15 cm de hauteur). La programmation se fait par un PC de contrôle (non compris) branché au pupitre et sur lequel un logiciel spécial est installé.
- Fautes commises par chaque joueur, les quatre premières sont affichées par des points verts et la cinquième par un point rouge (possibilité d'étendre l'affichage à six fautes). L'entraîneur présente un point de couleur verte et un autre de couleur rouge.
- Numéro du joueur programmable, avec chiffres de 15 cm de hauteur.
- Les points marqués par chaque joueur sont affichés avec des chiffres de couleur rouge, de 15 cm de hauteur.
- Fonction pendule et thermomètre activable lorsque le panneau électronique n'est pas utilisé pendant une compétition.
- Espace libre pour la publicité.

### SYSTÈME DE COMMUNICATION

Le panneau électronique PEGASUS LEVEL 1 est éventuellement fourni avec deux options de communication entre les consoles de commande HERCULES et le panneau d'affichage central :

#### COMMUNICATION PAR CÂBLE (MEP1HCM)

La communication par câble entre le panneau et la console s'effectue par câble de 100 mètres fourni avec le panneau d'affichage.

Le protocole utilisé est RS485, un système de transmission différentielle des données qui permet de couvrir de grandes distances sans interférences et qui permet aux différents panneaux électroniques de recevoir, simultanément, les données émises par un seul et même pupitre.

#### COMMUNICATION VIA RADIO (MEP1HRM)

- Connexion par fréquence radio sur bande d'usage commune (sans licence) ; 433,05 – 439,79 MHz.
- Rayon d'action maximum de 150 m en conditions de visibilité directe.
- Canaux en bande étroite (50 KHz) qui réduisent le risque d'interférences.

- Jusqu'à 34 canaux différents qui permettent la communication par fréquence radio avec un maximum de 34 panneaux électroniques situés dans une même installation et contrôlés par un seul et même pupitre.
- Codage Manchester (rapport cyclique de 50%) à laquelle il faut ajouter un autre rapport cyclique de bit de 25%, rendant ainsi pratiquement impossible l'acceptation et la validation d'éventuelles informations dérangées par des interférences.
- Mise à jour continue des informations qui optimise la validation des données dans des environnements présentant un haut niveau d'interférences.

MONDO recommande l'utilisation de la communication par câble au cas où la fréquence radio risquerait d'être dérangée par d'autres sources d'interférences extérieures. En cas d'anomalies, il est possible d'installer un câble de 100 mètres fourni en option avec le panneau d'affichage PEGASUS LEVEL 1 (MEP1HRM) et d'actionner l'interrupteur permettant la sélection de la communication, en fréquence radio ou par câble, entre les divers modules et les consoles de commande.

#### **PUPITRE HERCULES**

Les pupitres HERCULES offrent un design captivant et ergonomique qui en font des appareils légers et robustes. Leur utilisation est facile et conviviale. Ils permettent de lire, avec grande clarté, tous les paramètres du jeu sans besoin de regarder le panneau électronique. L'ensemble est composé de deux pupitres :

- Pupitre central HERCULES : ce pupitre permet de choisir initialement le sport pour lequel il sera utilisé. En fonction du sport choisi, le système de calcul et la durée du jeu correspondant s'afficheront sur le panneau électronique. Ce pupitre permet également de contrôler le score, la durée du jeu, les temps morts, les fautes et le temps de possession du ballon. Les chiffres lumineux du pupitre servent à afficher les mêmes informations que celles présentes sur le panneau électronique central.
- Pupitre du temps : permet de contrôler les périodes et la durée de jeu. Permet de changer les minutes/secondes en secondes/dixièmes de seconde si nécessaire.

Les deux pupitres sont fournis dans leur propre valisette.

#### **VARIANTES**

---

**Panneau électronique multisport Pegasus Level 1 MEP1HRM**

**Panneau électronique multisport Pegasus Level 1 MEP1HCM**

## GAMME DE COULEURS STANDARDS



NOIR

**POIDS**

**DIMENSIONS**