

MODELO: MDG JOKO D10N

1. Descripción General

El marcador electrónico para frontón y pelota vasca está fabricado con una estructura metálica resistente, acabada con un perfil de aluminio extruido en los laterales, una trasera de chapa galvanizada y un frontal con metacrilato anti-reflectante para asegurar una visión sin reflejos. El perfil metálico es tratado con un recubrimiento de secado al horno, de color negro, lo que garantiza una larga vida útil del sistema.

Tanto la pantalla del marcador como la consola de manejo proporcionan una visualización clara y completa de todos los parámetros del juego. Los dígitos del marcador están formados por LEDs de alta calidad que ofrecen una gran luminosidad y un ángulo de visión amplio, lo que permite que la información sea legible desde cualquier punto del pabellón.

En cuanto a la electrónica, el sistema está basado en microcontroladores de alta precisión y memoria flash regrabable, lo que permite actualizaciones y reajustes conforme a nuevas normativas. La comunicación entre la consola de control y la pantalla del marcador es híbrida (tanto vía cable como vía radio), lo que permite elegir la mejor opción según el entorno de instalación, garantizando que el equipo funcione sin interferencias.

2. Características del Producto

➤ Materiales:

- Estructura metálica con recubrimiento al horno (color negro).
- Terminaciones laterales en perfil de aluminio extruido.
- Trasera en chapa galvanizada.
- Frontal de metacrilato anti reflejante.

➤ Dígitos:

- Fabricados con LED de alto rendimiento (color rojo y verde; personalizables).
- Luminosidad: hasta 2500 mcd.
- Ángulo de visión: 120 grados.
- Protección frontal con metacrilato mate antirreflejos.



➤ Electrónica:

- Microcontroladores de alta precisión.
- Memoria flash regrabable.
- Comunicación híbrida (cable y radio) eligiendo en cada situación la que mejor se adapte al lugar de instalación.

3. Especificaciones de la Pantalla:

➤ Dígitos:

- Equipo A: Dos (2) dígitos de 27 cm en color rojo para la señalización de los puntos del equipo A.
- Equipo B: Dos (2) dígitos de 27 cm en color azul para la señalización de los puntos del equipo B.
- Puntos de partido: Dos (2) dígitos de 27 cm en color amarillo para la señalización de los puntos a los que se juega el partido.
- Reloj: Cuatro (4) dígitos de 27 cm en color amarillo para la indicación del reloj en tiempo real.
- Tiempo Muerto: Indicadores luminosos en color rojo para los dos tiempos muertos de cada equipo.
- Servicio: Indicador luminoso en color rojo para señalar el equipo en posesión del servicio (flecha).
- Jokos: Indicador luminoso en color rojo para la indicación de Jokos

➤ Visibilidad: \cong 120 metros.

➤ Protección:

- Dígitos protegidos con policarbonato para evitar el deterioro por golpes.
- Frontal de metacrilato anti reflejo con protección UV.

➤ Alimentación y Consumo:

- Alimentación: 220V.
- Consumo: 150W máximo.

➤ Peso:

- Aproximadamente \cong 40 kg.



- Dimensiones:
 - Aproximadamente \cong 2000 x 1300 x 85 mm.

4. Consola de Control

- Características:
 - 10 pulsadores de alta sensibilidad.
 - Funciones: Tiempo muerto, control de posesión, puntos para local y visitante, y corrección manual del tiempo.
- Transmisión de Datos:
 - Sistema híbrido (cable y radio).
 - Comunicación alámbrica: Protocolo RS485.
 - Comunicación inalámbrica: 433.92 MHz (10 Mw).
 - Distancia máxima sin interferencias: 100 metros.
- Alimentación y Consumo:
 - Alimentación: 220V.
 - Consumo: 10W.
 - Peso: 1 kg.

5. Condiciones de Funcionamiento.

- Temperatura: Máxima 60° C.
- Humedad: Máxima 75% sin condensación.
- Tensión de Alimentación: 180 a 240 V.A.C. – 50/60 Hz.
- Consumo Máximo: 150 W.

6. Aviso de Uso

- Este equipo ha sido probado y cumple con los límites para un dispositivo digital Clase A.
- Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias perjudiciales cuando el equipo funciona en un entorno comercial.
- Este equipo genera, utiliza y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y utiliza de acuerdo con el manual de instrucciones, puede causar interferencias en las comunicaciones de radio.



- El funcionamiento de este equipo en una zona residencial puede causar interferencias perjudiciales, en cuyo caso el usuario deberá corregir la interferencia a su costa.
- El color de los productos es orientativo y el fabricante se reserva el derecho a modificar la información sin previo aviso.



MARCADOR PARA JOKO - MDG JOKO D10N

Dirección Fábrica:
C/ Pájaro Azul N° 3
18100 Armilla (Granada)

Teléfono: 958 57 05 12
Móvil: 607 44 63 38
Correo: comercial@tecno-electronica.com

