



# Eishockeyanzeige BTX 6425 Alpha

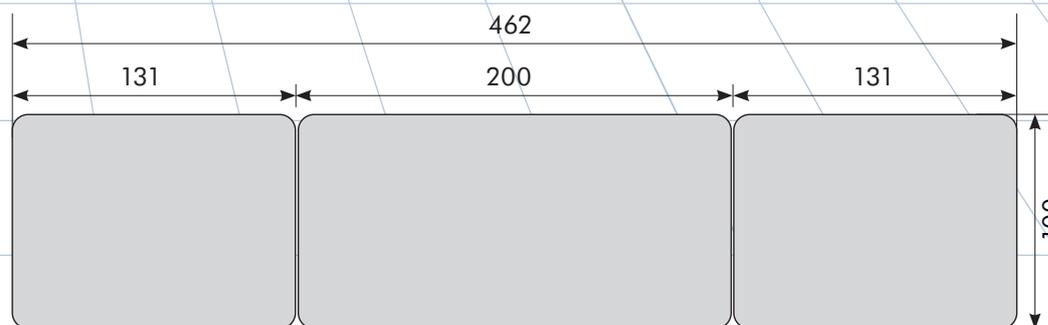
Die modulare Eishockey-Anzeigetafel BTX 6425 Alpha ist für den Innen- und den Aussenbereich konzipiert und besteht aus drei Modulen. Mit ihren 20-25 cm hohen roten oder gelben Ziffern eignet sie sich hervorragend für eine Ablesedistanz bis über 120 Metern.

**BTX 6425 Alpha** Die Eishockey-Anzeigetafel von Mobatime besticht durch ihre vielfältige Eingabemöglichkeiten. Nicht nur Spielzeit und Spielstand sind anzeigbar, sondern auch drei Strafzeiten à 2 oder 5 Minuten pro Team inklusive Spieler-nummer. Ebenfalls sind zwei 10 Minuten Strafen und eine Auszeit pro Mannschaft mittels Punkt signalisierbar.

Die Anzeigetafel eignet sich neben Eishockey auch für Handball, Inline- und Streethockey.

Die Wahl des richtigen Displays ist wichtig, damit Sie das volle Potenzial Ihrer neuen Anzeigetafel ausschöpfen können. Mobatime unterstützt Sie dabei als kompetenter und zuverlässiger Partner. Beratung, Installation und Support erhalten Sie bei uns aus einer Hand. Unsere starke Serviceorganisation sichert Ihre Investition über viele Jahre.

Technische Daten		BTX 6425 Alpha
Ablesbarkeit		120 Meter
Spielzeit		H 25 cm
Spielstand Heim/Gast		H 25 cm, 0-99
Spielperiode		H 20 cm
Strafzeiten		H 20 cm
Uhrzeitanzeige		H 25 cm, läuft wenn die Anzeige nicht verwendet wird
Mannschaftsnamen/Laufschrift		H 12 cm
Mannschaftsnamen		max. 7 Zeichen
Laufschrift		max. 60 Zeichen
Countdown von drei Strafzeiten pro Team		2 oder 5 Min., mit Spielernummern
2 Strafzeiten (10 Min.) pro Mannschaft		mittels Punkt ø36 mm
1 Auszeitanzeige pro Mannschaft		mittels Punkt ø36 mm
Kontrolleinheit		Scorepad
Kommunikation		via Funk (optional mit Kabel)
Temperatur		-20°...+50°C
Ablesewinkel		160°
Horn		100 db in 1 Meter Entfernung
Stromversorgung		230V
Stromverbrauch		ca. 525 W
Helligkeitsregelung		ja
Farben der LED		rot, gelb und grün
Farbe der Anzeige		schwarz
Unterhalt		wartungsfrei
Aluminiumgehäuse		mit nicht reflektierendem Plexiglas
Masse BxHxT		462x100x8.45 cm
Gewicht		190 kg



Abmessungen in cm