

## Opis przedmiotu zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest dostawa zestawu specjalistycznej multisportowej tablicy wyników do gier zespołowych składającego się z multisportowej tablicy wyników dla 16 graczy (1 szt.), tablicy pomocniczej (1 szt.), zegarów czasu akcji z powielonym zegarem czasu gry (2 szt.) i opasek podświetlających tarczę kosza (2 szt.) o następujących parametrach:

### **MULTISPORTOWA TABLICA WYNIKÓW DLA 16 GRACZY. – ilość 1 szt.**

1. Obudowa aluminiowa lub PCV, w kolorze czarnym z antyrefleksyjną płytą czołową odporną na uderzenia piłki. Wyświetlacz na tablicy wyników powinien być w jasnych, kontrastujących kolorach. Zegar czasu gry na tablicy wyników i wyniki meczów powinny mieć minimalny kąt widzenia 130°.
2. Profesjonalna obsługa gier halowych: koszykówka 5x5, koszykówka 3x3, piłka siatkowa, piłka ręczna, halowa piłka nożna, tenis ziemny, unihokej.
3. Nazwy drużyn. Nazwa każdego zespołu musi zawierać, co najmniej 3 znaki. Wysokość znaków  $\geq 150$  mm.
4. Punkty zdobyte przez każdą drużynę. Wysokość cyfr  $\geq 300$  mm, Szerokość  $\geq 150$  mm.
5. Punkty zdobyte przez każdego gracza. Wysokość cyfr  $\geq 150$  mm.
6. Cyfrowy zegar czasu gry podający czas w minutach i sekundach, a w ostatniej minucie każdej kwarty lub dogrywki podawany jest w sekundach i dziesiątych częściach sekundy. Wysokość cyfr  $\geq 300$  mm, Szerokość  $\geq 150$  mm.
7. Liczba fauli drużyny w koszykówce lub sety w siatkówce. Wysokość cyfr  $\geq 250$  mm Szerokość  $\geq 125$  mm. W koszykówce liczba fauli drużyny powinna być wyświetlana od 1 do 4, a następnie wyświetlony czerwony kwadrat, który powinien mieć boki od 80% do 120% szerokości cyfry faulu drużyny.
8. Liczba przewinień każdego zawodnika w postaci 5 wskaźników świetlnych gdzie piąty faul zaznacza się na czerwono lub w postaci wyświetlacza liczbowego o wysokości cyfr  $\geq 135$  mm.
9. Time-out, trzy lampki sygnalizujące przerwy na żądanie dla każdej z drużyn.
10. Dodatkowy zegar time-out do pomiaru czasu przerwy (inny niż zegar czasu gry).
11. Wskaźnik zagrywki.
12. Numer granej części meczu. W koszykówce numery kwart od 1 do 4 i O w dogrywce. Wysokość cyfr  $\geq 250$  mm Szerokość  $\geq 125$  mm
13. Historia wyników wcześniejszych setów w piłce siatkowej wraz z napisem SET lub czasy kar i numer ukaranego zawodnika w piłce ręcznej lub w unihokeju i hokeju.
14. Programowalny dwucyfrowy numer zawodnika (0-99). Wysokość cyfr  $\geq 150$  mm.
15. Programowalne 32 nazwiska zawodników dwóch drużyn (2x16). Nazwisko każdego gracza powinno zawierać, co najmniej 12 znaków. Wysokość znaków  $\geq 150$  mm.
16. Syrena dźwiękowa.
17. Konsola sterownicza z opcją sterowania przewodowego i bezprzewodowego.
18. Diody LED Super Jasne (500 mcd) o kącie świecenia minimum 130°.
19. Kolory diod - (czerwony i żółty)
20. Elementy mocowania standardowego.
21. Tablica zgodna z wytycznymi FIBA z marca 2020 zawartymi w OFFICIAL BASKETBALL RULES Basketball Equipment <http://www.fiba.basketball/documents/BasketballEquipment.pdf>

### **TABLICA POMOCNICZA – ilość 1 szt.**

1. Tablica pomocnicza zintegrowana z tablicą główną z funkcjami j/w lecz bez funkcji nazwisk zawodników.

### **ZEGAR DO POMIARU 24/14/12 SEK. – ilość 2 szt.**

1. Zegar czasu akcji 24/14/12 sek. z powielonym zegarem czasu gry zgodny z przepisami FIBA.
2. Zegar czasu akcji powinien mieć oddzielny pulpit sterowniczy przeznaczony dla mierzącego czas akcji, z bardzo głośnym automatycznym sygnałem dźwiękowym wskazującym koniec czasu akcji.
3. Zegar czasu akcji powinien wskazywać czas w sekundach oraz w dziesiątych (1/10) sekundy podczas ostatnich 5 sekund upływu czasu akcji.
4. Odliczanie czasu akcji 24 i 14 sek. dla koszykówki 5x5 oraz 12 sek. dla koszykówki 3x3, Zatrzymanie pomiaru ze wskazaniem czasu pozostającego do końca akcji, wznowienie pomiaru od momentu, w którym został zatrzymany, wygaszenie wyświetlacza, jeśli jest to konieczne.
5. Cyfry zegara czasu akcji powinny być w kolorze czerwonym, a cyfry powielonego zegara czasu gry w kolorze żółtym.
6. Cyfry zegara czasu akcji powinny mieć wysokość  $\geq 230$  mm i być większe niż cyfry powielonego zegara czasu gry.
7. Zegar czasu akcji z powielonym zegarem czasu gry powinien składać się z minimum 3 wyświetlaczy na jednostkę i nie może ważyć więcej niż 60 kg wraz z konstrukcją podtrzymującą wyświetlacz.
8. Powinien posiadać elementy mocowania do koszy mobilnych.
9. Ma pomyślnie przejść test odporności na uderzenie piłką, zgodny z normą DIN 18032-3.

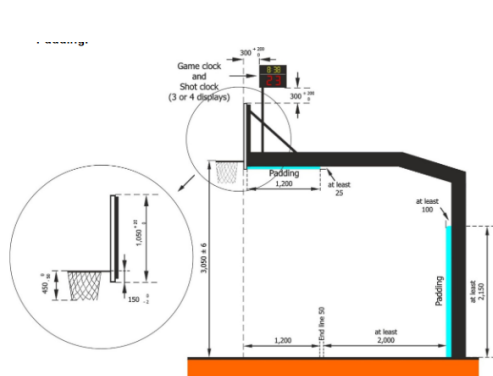


Diagram 1 Backstop unit level 1 (Shot clock option 1)

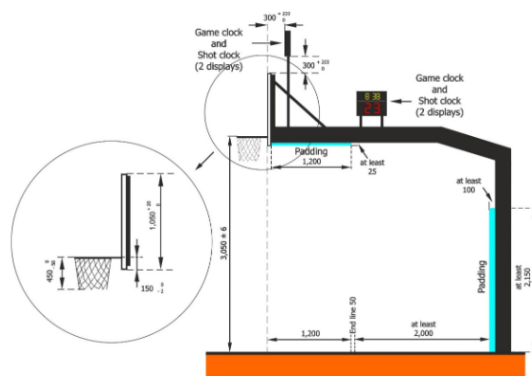


Diagram 2 Backstop unit level 1 (Shot clock option 2)

### OPASKA PODŚWIELAJĄCA TARCZĘ KOSZA – ilość 2 szt.

1. Dwukolorowa opaska diodowa LED. Zgodna z przepisami FIBA.
2. Opaska czerwona przeznaczona do zamontowania na wewnętrznych obrzeżach tablic, która świeci na sygnał zegara czasu gry. Pas świetlny powinien mieć, co najmniej 10 mm szerokości i zajmować, co najmniej 90% obwodu krawędzi szklanej tablicy.
3. Opaska żółta powinna mieć, co najmniej 10 mm szerokości i być zamontowany bezpośrednio pod czerwonym oświetleniem zegara czasu gry. Powinna świecić, gdy zabrzmi sygnał zegara czasu akcji.

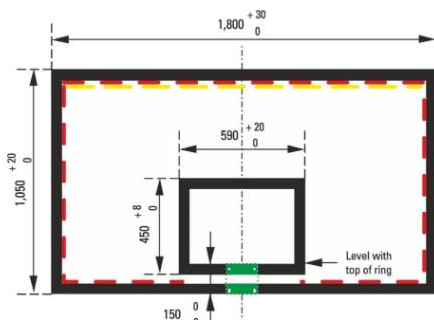


Diagram 3 Backboard markings

### Uwaga.

Zakres przedmiotu zamówienia zawiera montaż, koszty jego transportu i rozładunku.

Okres gwarancji – 24 miesiące.

Dostarczenie instrukcji obsługi, kopii atestów, certyfikatów lub aprobat technicznych zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa na oferowane wyroby.