



● FÜR LED-ANZEIGETAFELN AUF SPORTPLATZ UND IN DER HALLE

Eine Fläche für den **ganzen** Spieltag.

WERFT ist die Spielstand-Software zu Ihrer LED-Anzeigetafel: Spielstand und Uhr im Spiel, Ihre Sponsoren vor dem Anpfiff und in der Halbzeit, Ihre Vereinsfarben auf allem dazwischen. Bedient am Spielfeldrand, ohne Technikraum.

**6**

Darstellungen, pro Spiel wählbar, in Ihren Vereinsfarben

1

Browser genügt: Handy am Platz oder PC in der Sprecherkabine

Tor

geht immer vor: jede Einblendung pausiert für die Tor-Animation

24 Monate

Softwarelizenz inklusive, danach 199 € netto pro Jahr, zur LED-Anlage von RS LED Technik

01 / DER SPIELTAG

Vor dem Anpfiff, im Spiel, nach dem Abpfiff.

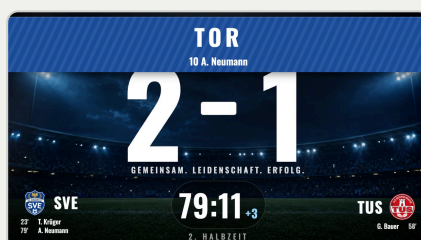
Die Tafel wechselt von selbst mit dem Spiel. Am Spielfeldrand tippen Sie nur, was passiert.



VOR DEM ANPFIFF

Aufstellungen

Beide Kader mit Rückennummern, Wappen, Ihr Vereinsmotto und darunter die Partnerleiste. Das Publikum liest die Aufstellung, die Sponsoren sind schon da.



IM SPIEL

Tor, Karte, Wechsel, Ecke

Jede Aktion läuft als Band über die Fläche, mit Nummer und Name. Spielstand und Uhr bleiben dabei immer sichtbar. Torschützen stehen mit Minute unter den Wappen.



NACH DEM ABPFIFF

Endstand und Spielverlauf

Tore und Karten beider Seiten mit Minute, dazu Nachspielzeit und Abpfiff. Danach läuft die Fläche als Werbetafel weiter, bis zum nächsten Spiel.

BEDIENUNG

Ein Browser genügt.

Der Spielstand wird am Spielfeldrand per Handy oder aus der Sprecherkabine am PC bedient. Große Tasten für Tor, Karte, Wechsel und Ecke, dazu Anpfiff, Halbzeit, Nachspielzeit, Verlängerung und Elfmeterschießen. Jeder Tipp steht innerhalb weniger Sekunden auf der Fläche.

Keine App, keine Installation: Link öffnen, anmelden, loslegen. Vereine, Kader und Spielplan legen Sie einmal an. Am Spieltag bleibt nur noch das Spiel.

SO LÄUFT EIN SPIELTAG

01 Spiel anlegen

Heim, Gast, Anstoß, Darstellung und Hintergrund. Vorschau im Admin, bevor etwas auf der Fläche steht.

02 Aufstellung eintragen

Kader mit Rückennummern, Startelf markieren. Beim nächsten Spiel schon vorausgefüllt.

03 Anpfiff drücken

Die Uhr läuft, die Tafel zeigt das Spiel. Halbzeit, Nachspielzeit und Abpfiff sind je eine Taste.

Die Fläche verdient mit.

Eine klassische Anzeigetafel zeigt Stand und Zeit. Eine LED-Fläche mit WERFT gehört vor dem Anpfiff, in der Halbzeit und nach dem Spiel Ihren Sponsoren. Und im Spiel bleiben sie sichtbar.



Halbzeit: Der Sponsor bekommt die ganze Fläche, Spielstand und Uhr bleiben als Streifen sichtbar.



Partner-Säulen: Sechs Premium-Partner stehen das ganze Spiel neben dem Spielstand.

SPONSORPLATZ

Dauerleiste

Die Logos als Kachelreihe im Board, in jeder Darstellung. Bei mehr Sponsoren als Plätzen blättert die Leiste seitenweise weiter.

SPONSORPLATZ

Torsponsor

Ein fester Partner erscheint mit jeder Tor-Animation. Der Moment, in dem alle auf die Tafel schauen.

SPONSORPLATZ

Halbzeit

Eine eigene Liste, die groß auf der ganzen Fläche läuft, solange die Pause dauert. Der Spielstand bleibt als Streifen stehen.

SPONSORPLATZ

Im Takt

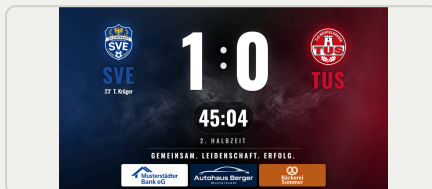
Alle paar Minuten übernimmt ein Sponsor die Fläche für einige Sekunden. Stand und Uhr bleiben als Streifen sichtbar, dann geht es zurück ins Spiel.

Ein Tor geht vor. Fällt ein Tor während einer Einblendung, zeigt die Tafel das Tor. Die Werbung kommt beim nächsten Takt wieder. Jeder Sponsorplatz lässt sich einzeln ein- und ausschalten. Außerhalb des Spiels läuft die Fläche als Werbetafel mit Zeitplan: Spots, Vereinsinfos, Termine, aus derselben Software.

03 / GESTALTUNG UND TECHNIK

In Ihren Farben.

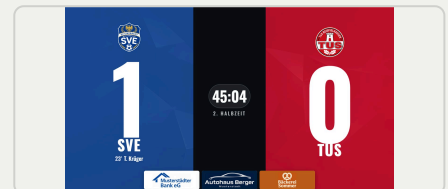
Wappen, Vereinsfarben und Motto kommen von Ihnen. Darstellung und Hintergrund wählen Sie pro Spiel, mit Vorschau.



Klassisch. Wappen, Stand, Uhr, Partnerleiste.



Stadion. Großer Stand, Flutlicht oder Vereinsfarbe als Fläche.



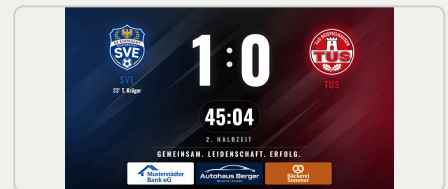
Geteilt. Jede Hälfte in der Farbe ihres Vereins.



Broadcast. Fernsehlook mit Torschützen und Partnerzeile.



Partner-Säulen. Sechs Sponsoren neben dem Stand.



Breite Wappen. Große Wappen, Streifen in Vereinsfarben.

GESTALTUNG

- Hintergründe aus der Bibliothek, zum Beispiel Rauch, Polygon, Carbon, Streifen, Stadion, Flutlicht oder Rasen. Die neutralen werden in Ihren Vereinsfarben getönt.
- Freie Hintergründe: eigene Fotos und Motive laden Sie selbst hoch, etwa Ihren Platz bei Flutlicht.
- Wappen beider Vereine, Kurznamen, Vereinsfarben und ein Motto unter dem Spielstand.
- Passt sich jeder Fläche an, vom 16:9-Bild bis zur flachen Bande.

TECHNIK

- Läuft auf dem Player Ihrer LED-Anlage. Verwaltung und Bedienung in der Cloud unter werft.dev, verschlüsselt, ohne Software auf Ihrem Rechner.
- Der WERFT Player ist per Netzkabel, Glasfaser oder Mobilfunk angebunden.
- Schnittstelle (API) für Hardware-Konsolen und weitere Sportarten, projektbezogen abgestimmt.
- Ohne Spiel ist die Anlage eine Werbetafel mit Playlisten und Zeitplan, aus derselben Oberfläche.



Live ansehen

Ein Beispielspiel in 90 Sekunden, drei Darstellungen zum Umschalten. Kein Konto nötig.

werft.dev/demo

RS LED Technik

Schwedenweg 2, 59872 Meschede

Telefon 0291 130 70 140

info@rs-led.de · rs-led.de/anzeigetafel

WERFT und RS LED Technik sind Angebote der GS Technik GmbH.