

PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS
PARTICULARES PARA LA CONTRATACIÓN DE UN
SERVICIO DE DESARROLLO DE ELEMENTOS GRÁFICOS Y
AUDIOVISUALES DE LA NUEVA MARCA "KIROLAK"



EXPEDIENTE: 2024.93

20/08/2024 (Versión 0)



ÍNDICE

1. ANTECEDENTES	3
2. OBJETO	4
3. ALCANCE DEL SERVICIO	4
3.1 DESCRIPCIÓN, OBJETIVOS Y REQUERIMIENTOS GENERALES.	4
3.2 ELEMENTOS GRÁFICOS DE PROGRAMAS Y ROTULACIÓN	5
3.2.1 <u>PROGRAMAS INFORMATIVOS - DEPORTIVOS</u>	5
✓ <u>SE REQUIEREN:</u>	10
1. PORTADA (TITULARES)	10
2. ENTRADILLAS	10
3. LECTURA DE INFOGRAFÍAS Y DLS EN PANTALLA	10
4. CASTING/FINAL	10
3.2.2 <u>RRSS</u>	10
3.2.3 <u>CABECERAS DE RETRANSMISIONES</u>	11
4. DIMENSIONAMIENTO DEL SERVICIO	13
5. FASES DE EJECUCIÓN DEL SERVICIO	14
6. EJECUCIÓN, SEGUIMIENTO Y FACTURACIÓN DE LOS TRABAJO	16
7. PENALIZACIONES	17
8. RECURSOS PROFESIONALES MÍNIMOS PARA LA PRESTACIÓN DEL SERVICIO	17
8.1 CONDICIONES GENERALES	17
8.2 CONDICIONES PARTICULARES	18
9. TRANSFERENCIA TECNOLÓGICA	19
10. PROPIEDAD INTELECTUAL GENERADA EN EL MARCO DEL CONTRATO	19
11. DOCUMENTACIÓN A PRESENTAR POR LAS CANDIDATAS	20
11.1 SOBRE C.- DOCUMENTACIÓN RELATIVA A LOS CRITERIOS DE ADJUDICACIÓN VALORADOS MEDIANTE JUICIO DE VALOR	20
11.2 SOBRE B.- DOCUMENTACIÓN RELATIVA A LOS CRITERIOS VALORABLES MEDIANTE FÓRMULAS	21
<u>ANEXO I:</u>	22
BRANDBOOK	22
<u>ANEXO II:</u>	23
ELEMENTOS GRAFICOS/ AUDIOVISUALESY QUE LA ADJUDICATARIA DEBERÁ TRASLADAR A LA NUEVA MARCA	23



1. ANTECEDENTES

EITB es el mayor Grupo Audiovisual de medios de comunicación de Euskal Herria cuya voluntad, siendo de carácter público, es la de preservar una cultura propia y una lengua minorizada, a través del deporte, en la era de la digitalización y la globalización. EITB debe contribuir a la transformación social de Euskadi y de la sociedad vasca con el objetivo, a su vez, de informar, entretener y formar, garantizando el acceso universal y gratuito a todos sus contenidos.

Con esta finalidad, EITB como empresa quiere para contribuir y ser parte del desarrollo y transformación de la sociedad vasca con un proyecto exitoso con el que todas y todos los vascos se sientan identificados, reconocidos y orgullosos. Debemos ser la garantía de contenidos audiovisuales vascos y en euskera ante los nuevos consumos y soportes digitales, con nuestros medios de comunicación como referente para la sociedad vasca en información y servicio público, conectando con la juventud, siendo una ventana vasca al mundo.

Los deportes en EITB se han convertido en un pilar fundamental por la calidad, variedad y exclusividad de sus contenidos a los que la sociedad vasca les atribuye un valor diferencial mostrando su fidelidad y soporte. Así las cosas, para EITB es estratégico seguir dando pasos en la mejora de sus contenidos deportivos para reforzar su liderazgo y posicionamiento en el mercado audiovisual y digital.

EITB, al igual que la sociedad vasca y mundial, se encuentra en un periodo de transformación constante. Durante los últimos 40 años han sido tres los pilares sobre los que se ha sustentado la entidad: información cercana y entretenimiento de calidad, la adaptación tecnológica y la sostenibilidad económica.

En este contexto, la información y el entretenimiento deportivo han sido uno de los cimientos más sólidos de EITB. Por ese motivo, el documento EITB 2030 ESTRATEGIA plantea como línea estratégica prioritaria el mantener la referencialidad en contenidos deportivos y que estos sean transversales al conjunto de todos sus medios (televisión, radio, web, plataforma, redes sociales, etc.).

Para atender y consolidar el objetivo a estos efectos fijado, esta Unidad ha estimado necesario dotar a la marca "Kirolak.eitb" de una personalidad propia proporcionando, con base al manual de marca que acompaña el presente Pliego como Documento nº 1, una identidad propia que comprenda elementos gráficos que, además de integrarse en los contenidos audiovisuales del producto "Kirolak", permitan a los/as usuari@s reconocer el universo denominado KIROLAK.

Por todo ello, es preciso contar con un asesoramiento especializado capaz de desarrollar con base en lo indicado, el grafismo para el conjunto de medios y en especial para la televisión.

Es en este contexto donde surge la necesidad de la contratación que, mediante el presente pliego y el resto de los documentos contractuales, a continuación se detallan.



2. OBJETO

El presente Pliego tiene como objetivo establecer las condiciones técnicas que regularan la contratación del desarrollo de elementos gráficos y audiovisuales asociados a la nueva marca “Kirolak” para EITB MEDIA, S.A.U. (en lo sucesivo, **EITB MEDIA, Entidad Contratante o EC**, indistintamente).

A tal efecto, la prestación de los trabajos deberá efectuarse con arreglo a los requerimientos y condiciones que se estipulan en este Pliego de Prescripciones Técnicas Particulares (en lo sucesivo, **PPTP**), así como en el correspondiente Pliego de Cláusulas Administrativas Particulares (en lo sucesivo, **PCAP**), relativas a la presente contratación, de los que se derivan los derechos y obligaciones de las partes contratantes

3. ALCANCE DEL SERVICIO

3.1 Descripción, objetivos y requerimientos generales.

De conformidad con lo indicado, los trabajos a realizar al amparo de la presente contratación deberán mantener un enfoque integral en relación con la marca “Kirolak” para todas las plataformas lineales y digitales de la EC.

A tal efecto, los trabajos a desarrollar deberán tratar de consolidar los siguientes objetivos:

- ✓ Generar una nueva identidad visual que sea reconocible por su logotipo.
- ✓ Crear un “universo” diferenciado que acompañe el logotipo tenga estilo propio y unificado.
- ✓ Identificar criterios objetivables capaces de forjar elementos reconocibles el grafismo de “Kirolak” basadas en el deporte euskaldun: Frontón en sus diferentes modalidades (mano, cesta, pala, y remonte), remo y deporte rural.
- ✓ Capaz de integrar igualmente los deportes mayoritarios como el fútbol, el ciclismo o el baloncesto.
- ✓ Producir elementos de grafismo “espejo” de la personalidad del deporte euskaldun, arraigado en Euskadi y del que se reconozca pasión, modernidad y competitivo.

En línea con lo indicado, los elementos a generar deberán, con base en el manual de marca elaborado que acompaña el presente Pliego como Anexo nº 1, atender a las siguientes líneas de trabajo:

- ✓ Rupturista con la actual línea gráfica.
- ✓ Que aspire a reforzar el deporte convertido en espectáculo.

Espectáculo en el que la tecnología actual nos permite trasladar las emociones de los deportistas a la sociedad vasca, al tiempo que nos permite, de primera mano, emocionarnos con la propia competición.

- ✓ Multicolor.



La luz y el color deberán ser elementos fundamentales en la construcción de la imagen inspirada en un escaparate de deportes o en un *spot* de marcas deportivas. Aunque el color de Kirolak históricamente ha sido el azul y la adjudicataria deberá plantear un cambiar y evolucionar.

3.2 Elementos gráficos de programas y rotulación

3.2.1 Programas Informativos - Deportivos

A partir del ejercicio 2025 y con base en el manual de marca elaborado (que acompaña el presente Pliego como Documento nº 1), el denominado bloque de deportes de los informativos que hasta el momento quedaba integrado dentro de los informativos de actualidad deberá presentar una identidad propia.

A tal efecto, los deportes en los canales ETB1 y ETB2, ambos, deberán partiendo de los trabajos a desarrollar por la adjudicataria presentar una imagen y grafismo diferenciado de los informativos *Gaur Egun* y *Teleberri*. En 2025 queremos disociar el bloque de deportes de los informativos para que "Kirolak" tenga una identidad propia. Hasta ahora ha estado integrado dentro de los informativos de actualidad.

Por tanto, el diseño del material gráfico de este *nuevo* programa deportivo-informativo deberá estar también basado en la nueva gráfica, objeto de la presente contratación.

De acuerdo con lo indicado, la adjudicataria deberá desarrollar y ejecutar el nuevo grafismo/piezas correspondientes a los siguientes programas informativos de deportes:

1. Cabecera para los informativos de deportes: Kirolak

✓ *Requerimientos estéticos/comunicación:*

- Información de calidad y actualidad.
- La emoción del deporte.
- Nuestra identidad.
- Nuestro deporte.

✓ *Requisitos formales:*

- Deberá utilizar imagen real.
- Fusionar la imagen real con imagen sintética (Fondos, etc.).
- Para su procesamiento deberán permitir la utilización de filtros de imagen, cortinillas, y transiciones.
- Deberá estar sonorizada, con una identidad musical que represente qué tipo de país somos, es decir, fiel a sus tradiciones, y receptivo a las nuevas tendencias.
- Deberá rondar los cinco (5) segundos, más resolución.
- Deberá resolver con la marca Kirolak.
- Deberá ser entregado tanto el proyecto de diseño de la cabecera con el software Adobe After Effects en resolución UHD Y HD como sus correspondientes renders en archivos de video de acuerdo con los requerimientos técnicos a continuación descritos.
- Además de las cabeceras, deberán de ser entregados los brutos nativos de grabación sin procesar.

✓ *Requerimientos técnicos de los archivos de vídeo:*



- Cada contenido deberá ser entregado en 2 formatos: HD y UHD
- Para el formato **HD** el contenido debe de tener las siguientes características:
 - Codec: AVCINTRA100
 - Resolución: 1920x1080i
 - Encapsulado: MXF OP1a
 - Espacio de color: BT709
- Para el formato **UHD** el contenido debe de tener las siguientes características:
 - Codec: ProRes 422 LT
 - Resolución: 3840x2160
 - Encapsulado: mov
 - HDR: HLG
 - Espacio de color: BT2020

2. Ráfagas y transiciones de vídeo para los informativos de deportes: Kirolak

✓ *Requerimientos estéticos/comunicación:*

- Deberá tener coherencia con la estética de la cabecera.

✓ *Requisitos formales:*

- Deberá rondar los tres (3) segundos, más resolución.
- Deberá estar sonorizadas.
- Se deberán utilizar para dividir bloques temáticos y como cebo de contenidos.
- Las CUATRO (4) ráfagas editables deberán ser entregadas en un proyecto de adobe After Effects en resolución UHD y HD editable para poder intercambiar diferentes contenidos y editar textos.
- La ráfaga genérica deberá ser entregada en ficheros de vídeo de acuerdo con los requerimientos técnicos a continuación descritos.
- Las DOS (2) transiciones de vídeo deberán de ser entregadas en un proyecto de Adobe Premiere en UHD y HD.

✓ *Requerimientos técnicos de los archivos de vídeo:*

- Cada contenido deberá ser entregado en 2 formatos: HD y UHD
- Para el formato **HD** el contenido debe de tener las siguientes características:
 - Codec: AVCINTRA100
 - Resolución: 1920x1080i
 - Encapsulado: MXF OP1a
 - Espacio de color: BT709
- Para el formato **UHD** el contenido debe de tener las siguientes características:
 - Codec: ProRes 422 LT
 - Resolución: 3840x2160
 - Encapsulado: mov
 - HDR: HLG
 - Espacio de color: BT2020



3. Rotulación para los informativos de deportes: Kirolak (se adjunta ejemplos actuales en el documento que acompaña el presente Pliego como Anexo II)

✓ *Requerimientos estéticos/comunicación:*

- Versatilidad
- Interacción de los rótulos entre sí.

✓ *Requisitos formales:*

- Se deberá entregar en formato *transition logic* en *Vizrt artist*. La EC definirá la interacción entre rótulos para poder diseñar la lógica de transiciones.

✓ *Requerimientos técnicos (común a rotulación, infografías y Pantallas en Vizrt)*

- Deberán estar diseñadas con el software Viz Artist con los controles/plugins necesarios para que puedan ser editados desde las herramientas de edición de Vizrt como el VizTrio (rotulación e infografías) o el VizMultiplay (pantallas) a modo de plantilla o template.
- En los casos en los que la EC lo establezca, los templates deberán ser capaces de actualizar datos en tiempo real sobre distintas fuentes de datos que se proporcionen. Para ello la adjudicataria deberá entregar los scripts o conexiones a esas fuentes de datos.
- Las distintas plantillas deberán estar diseñadas para que puedan ser lanzadas al aire en tiempo real entre un conjunto de plantillas (show o playlist) que la EC determinará. Para ello la adjudicataria deberá realizar las optimizaciones oportunas sobre los elementos gráficos de los que se compondrán dichas plantillas.
- Los engines que la EC dispone para el lanzamiento estos templates presentan las siguientes características técnicas con las que deberán ser compatibles y operar:
 - Workstation: HP Z4 G4
 - Sistema operativo: Windows10 Enterprise LTSC
 - Tarjeta de vídeo: Matrox DSX LE4
 - Tarjeta gráfica: Nvidia Quadro P4000
 - Memoria RAM: 32 GB
- El software que la EC dispone para lanzar estos templates son los siguiente con los que deberán ser compatibles y operar:
 - Vizartist: 3.14.4.97861
 - VizTrio: 3.2.4.24895
 - VizMultiplay: 3.1.0.43351

4. Infografías (Vizrt) para los informativos de deportes: Kirolak (se adjunta ejemplos actuales en el documento que acompaña el presente Pliego como Anexo II)

✓ *Requerimientos formales:*



- Datos (Estadísticas, resultados, clasificaciones, gráficas, alineaciones, palmarés, pódiums, fichas de deportistas, comparativas entre equipos y/o jugadores).
- Mapas (Vuelos, recorridos, rutómetros, etc.) 2D y 3D editables, se entregará también en after effects/Premier/Cinema 4D.
- Conexiones con reporteros/as, etc. en exteriores (multipantalla, dúplex, etc.).
- Videoconexiones: Zoom /Skype.
- Publicaciones RRSS integradas en pantallas y videos

✓ *Requerimientos técnicos (común a rotulación, infografías y Pantallas en Vizrt)*

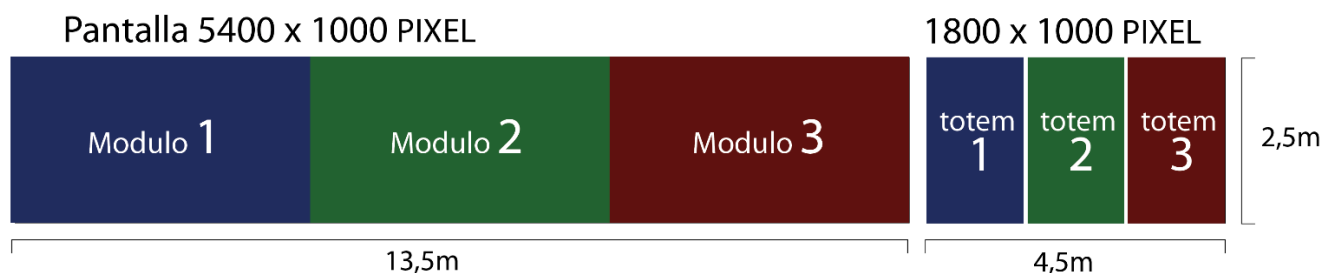
- Deberán estar diseñadas con el software Viz Artist con los controles/plugins necesarios para que puedan ser editados desde las herramientas de edición de Vizrt como el VizTrio (rotulación e infografías) o el VizMultiplay (pantallas) a modo de plantilla o template.
- En los casos en los que la EC lo establezca, los templates deberán ser capaces de actualizar datos en tiempo real sobre distintas fuentes de datos que se proporcionen. Para ello la adjudicataria deberá entregar los scripts o conexiones a esas fuentes de datos.
- Las distintas plantillas deberán estar diseñadas para que puedan ser lanzadas al aire en tiempo real entre un conjunto de plantillas (show o playlist) que la EC determinará. Para ello la adjudicataria deberá realizar las optimizaciones oportunas sobre los elementos gráficos de los que se compondrán dichas plantillas.
- Los engines que la EC dispone para el lanzamiento estos templates presentan las siguientes características técnicas con las que deberán ser compatibles y operar:
 - Workstation: HP Z4 G4
 - Sistema operativo: Windows10 Enterprise LTSC
 - Tarjeta de vídeo: Matrox DSX LE4
 - Tarjeta gráfica: Nvidia Quadro P4000
 - Memoria RAM: 32 GB
- El software que la EC dispone para lanzar estos templates son los siguiente con los que deberan ser compatibles y operar:
 - Vizartist: 3.14.4.97861
 - VizTrio: 3.2.4.24895
 - VizMultiplay: 3.1.0.43351

5. Pantallas y Totems (se adjuntan ejemplos actuales en el documento que acompaña el presente Pliego como Anexo II)

Las pantallas del programa Kirolak constituyen en la actualidad una parte fundamental en el decorado de los platós, tanto en el programa del canal ETB 1, como en el del canal ETB2.



Tanto la pantalla del canal ETB2 como la del canal ETB1 presentan las siguientes dimensiones:



Las pantallas se utilizan como para plataforma de información con infografías, conexiones con personas en diferentes localizaciones, mapas, etc.

No obstante, también sirven como decorado de plató con la única función de vistiendo el espacio de detrás.

✓ *Requisitos formales*

- Sinfines genéricos para cada una de las diferentes pantallas.
- Sinfines específicos editables como escudos, banderas, imágenes de deportistas (Formato retrato), textos.
- Variaciones de estas con imágenes estáticas (formato photoshop)

✓ *Requerimientos técnicos (común a rotulación, infografías y Pantallas en Vizrt)*

- Deberán estar diseñadas con el software Viz Artist con los controles/plugins necesarios para que puedan ser editados desde las herramientas de edición de Vizrt como el VizTrio (rotulación e infografías) o el VizMultiplay (pantallas) a modo de plantilla o template.
- En los casos en los que la EC lo establezca, los templates deberán ser capaces de actualizar datos en tiempo real sobre distintas fuentes de datos que se proporcionen. Para ello la adjudicataria deberá entregar los scripts o conexiones a esas fuentes de datos.
- Las distintas plantillas deberán estar diseñadas para que puedan ser lanzadas al aire en tiempo real entre un conjunto de plantillas (show o playlist) que la EC determinará. Para ello la adjudicataria deberá realizar las optimizaciones oportunas sobre los elementos gráficos de los que se compondrán dichas plantillas.
- Los engines que la EC dispone para el lanzamiento estos templates presentan las siguientes características técnicas con las que deberán ser compatibles y operar:
 - Workstation: HP Z4 G4
 - Sistema operativo: Windows10 Enterprise LTSC



- Tarjeta de vídeo: Matrox DSX LE4
- Tarjeta gráfica: Nvidia Quadro P4000
- Memoria RAM: 32 GB

- El software que la EC dispone para lanzar estos templates son los siguiente con los que deberan ser compatibles y operar:

- Vizartist: 3.14.4.97861
- VizTrio: 3.2.4.24895
- VizMultiplay: 3.1.0.43351

6. Sonorización

El conjunto de sonorización asociado a los elementos constituirá un parte fundamental de los trabajos a realizar al amparo de la presente contratación

✓ Requerimientos de comunicación:

- Reconocible (Jingle), de aplicación siempre que la marca aparezca animada o en su versión de audio.
- Deberá reforzar la imagen creada en cada una de las cabeceras y ráfagas, con un lenguaje musical contemporáneo.
- Comun para cada programa que deberá compartir la misma melodía con ligeras variaciones que personalice el contenido del programa.

✓ Se requieren:

- Cuatro (4) sintonías para el programa informativo-deportivo en modo *LOOP*.
 1. Portada (titulares)
 2. Entradillas
 3. Lectura de infografías y DLS en pantalla.
 4. Casting/final
- Un (1) Jingle para la ráfaga genérica.

3.2.2 RRSS

A partir del ejercicio 2025 y con base en el manual de marca elaborado (que acompaña el presente Pliego como Documento nº 1), la EC pretende iniciar un proceso que consiga trasladar el liderazgo de los productos lineales al mercado digital.

A tal efecto la EC contará con una página web nueva, moderna e intuitiva que servirá de eje para innovar en formatos narrativos y visuales novedosos.

Sera por tanto imprescindible que la adjudicataria desarrolle una gráfica asociada a las redes sociales (facebook, twitter, instagram, youtube, tik tok y cualesquiera que otras que pudieran surgir) avance en coherencia con el resto de los elementos de manera: unificada y reconocible.

En línea con lo expuesto la adjudicataria deberá desarrollar al amparo de la presente



contratación los siguientes grafismos (para las RRSS de deporte) basadas en la red social Instagram:

1. Plantilla para publicación corriente: 1080 x 1080 - 1:1
2. Plantilla para publicación de galería: 1080 x 1080 - 1:1
3. Plantilla para publicación de clasificaciones: 1080 x 1080 - 1:1
4. Plantilla para sorteo corriente: 1080 x 1350 - 4:5
5. Plantilla para sorteo con pregunta: 1080 x 1350 - 4:5
6. Plantilla para REEL noticia: 1080 x 1920 - 9:16
7. Plantilla para REEL declaraciones: 1080 x 1920 - 9:16
8. Plantilla para REEL comparativa de jugadores o equipos: 1080 x 1920 - 9:16
9. Plantilla para portada de REEL noticia: 1080 x 1920 - 9:16
10. Plantilla para portada de REEL declaraciones: 1080 x 1920 - 9:16
11. Plantilla para portada de REEL entrevistas a protagonistas: 1080 x 1920 - 9:16
12. Plantilla para STORIES anunciar STREAMING: 1080 x 1920 - 9:16.

✓ *Requisitos formales:*

Todas las plantillas descritas deben ser editables en CANVA. Con el brandbook se creará un kit de marca.

3.2.3 Cabeceras de retransmisiones

La adjudicataria deberá realizar en una fase inicial, además de la cabecera para el informativo de deportes, un conjunto de, al menos, diecisiete (17) cabeceras con grabaciones de imagen real en exteriores, en días soleados o en espacios luminosos.

Las anteriores cabeceras se *basaban en secuencias de acción; una jugada de fútbol, un ciclista pedaleando, un saque en el frontón...* filmadas en fondos negros.

En la nueva imagen de deportes nos gustaría alejarnos de la acción para recurrir a la expresividad de las/los deportistas en la *"inacción"*, es decir, que permanecen inmóviles en sus contextos deportivos (Remo en el mar, deporte rural en la naturaleza y pelota en el frontón), mientras que los elementos que les rodean son los que generan el movimiento (Olas, Viento, etc.).

El concepto se basa en la idea del cartel publicitario convertido a vídeo. Para reforzar esta idea, podrían tratarse de cabeceras ejecutadas a un solo plano.

Las nuevas cabeceras deberán atender a los siguientes requerimientos:

✓ *Requerimientos estéticos/comunicación:*

- Resulten inclusivas (mixtas, es decir, con deportistas masculinos y femeninos).
- Transmitan emoción, ambición, esfuerzo y sacrificio.
- Reflejen la identidad vasca.
- Deben rondar los cinco (5) segundos más resolución.
- Deberá presentar una identidad fiel reflejo del país que somos:
 - i. Fiel a sus tradiciones.
 - ii. Receptivo a las nuevas tendencias.
- Cada cabecera deberá tener su propia identidad musical de manera que varíen desde bases rítmicas simples hasta la épica, la sintética o pop, rock.



De conformidad con lo indicado, se han identificado sobre el total de las diecisiete (17) cabeceras a desarrollar, siete (7) Grupos diferenciados:

➤ Cabecera GRUPO 1:

- Cabecera para pelota
- Cabecera para la cesta
- Cabecera para el remonte
- Cabecera para la pala
- Cabecera para las diferentes modalidades de frontón

➤ Cabecera GRUPO 2:

- Cabecera para remo.

➤ Cabecera GRUPO 3:

- Cabecera para ciclismo.

➤ Cabecera GRUPO 4:

- Cabecera para Herri Kirolak.
- Cabecera para las pruebas específicas de piedra.
- Cabecera para las pruebas específicas de aizkora / troncos.

➤ Cabecera GRUPO 5 (con equipos y deportistas locales)

- Cabecera para fútbol.
- Cabecera para baloncesto.
- Cabecera para balonmano.
- Cabecera para atletismo.
- Cabecera para carreras de montaña.

➤ Cabecera GRUPO 6:

- Cabecera para el programa "Helmuga". Programa basado en reportajes en los que se cuentan las historias personales y de superación de deportistas locales.

➤ Cabecera GRUPO 7:

- Una cabecera genérica de Kirolak diferenciada de la de los informativos que incluya deportes como gimnasia rítmica, surf, golf, tenis, rugby, boxeo, natación, etc.

✓ *Requisitos formales:*

- Su duración deberá rondará los cinco (5) segundos más la resolución.
- Deberá ser entregado tanto el proyecto de diseño con el software Adobe After Effects en resolución UHD Y HD como sus correspondientes renders en archivos de video de acuerdo con los requerimientos técnicos a continuación descritos.



- Además de las cabeceras, deberán de ser entregados los brutos nativos de grabación sin procesar.

- Se requerirá una sonorización para cada grupo de cabeceras. Es decir, SIETE (7).

✓ *Requerimientos técnicos de los archivos de vídeo:*

- Cada contenido deberá ser entregado en 2 formatos: HD y UHD.

- Para el formato **HD** el contenido debe de tener las siguientes características:

- Codec: AVCINTRA100
- Resolución: 1920x1080i
- Encapsulado: MXF OP1a
- Espacio de color: BT709

- Para el formato **UHD** el contenido debe de tener las siguientes características:

- Codec: ProRes 422 LT
- Resolución: 3840x2160
- Encapsulado: mov
- HDR: HLG
- Espacio de color: BT2020

4. DIMENSIONAMIENTO DEL SERVICIO

A fin de facilitar la elaboración de propuestas por parte de las candidatas se han identificado a continuación el número de elementos gráficos se estima serán requeridos al amparo de la presente contratación en las denominadas (i) fase inicial y (ii) fase complementaria.

En respuesta a las prioridades fijadas por la EC en materia de elementos gráficos, se han determinado DOS fases diferenciadas de ejecución de elementos gráficos.

- i. Una primera fase, denominada, *inicial* que responde a las unidades de ejecución que serán requeridas en el plazo de dieciséis (16) semanas a contar desde el día siguiente a la formalización del contrato y comprende los 4 hitos descritos en la cláusula 5 del presente Pliego.
- ii. Una segunda fase, denominada, *complementaria* que responde a las unidades de ejecución que, una vez concluida la fase inicial, serán requeridas a lo largo de la vigencia de la presente contratación.

ESTIMACIÓN DE ELEMENTOS		
ELEMENTOS GRÁFICOS	UNIDADES (estimadas)	
	Fase INICIAL	Fases COMPLEMENTARIAS
Cabecera	18	2
Ráfagas	4 diseños editables diferentes 1 ráfaga genérica	5



Rotulación	25	10
Infografías	40	10
Transiciones video	2	2
RRSS	12	20
Sonorizaciones	○ Jingle ○ 4 sintonías en <i>loop</i> ○ 7 audios cabeceras	○ 2 audios cabeceras ○ 1 sintonía en <i>loop</i>

No obstante, y debido a que el presente contrato se adjudica por unidades de ejecución, la EC se reserva la facultad de agotar o no en su totalidad el valor estimado del contrato, sin derecho alguno de la adjudicataria en caso de reducción, supresión o modificación de fecha de entrega de alguno de los estudios, a reclamar ninguna indemnización o variar el precio por estudio establecido en su oferta.

5. FASES DE EJECUCIÓN DEL SERVICIO

Con objeto de facilitar operativamente la ejecución y puesta en producción de los elementos gráficos descritos, se fijado () hitos temporales de realización, entrega y puesta en funcionamiento de piezas objeto de la presente contratación

➤ **Hito 1:**

✓ Plazo:

Deberá ser completado por la adjudicataria en un plazo máximo de TRES (3) semanas contar desde el día siguiente a la formalización del contrato.

✓ Entregables:

- La rotulación:
 - Nombre
 - Cargo
 - Titulón de portada
 - Titulón
 - Reloj
 - Resultados
 - Cuando/Dónde
 - Imágenes de archivo
 - Directo
 - Ventanas
 - Duplex, triplex, cuádruplex
 - Ticker-Banner
 - Urgente, exclusiva, última hora.
 - Traducciones
 - QR
 - Casting
 - Conexiones telefónicas
 - Videollamadas
 - Declaraciones con nombre y cargo



- Informa
- Mapa
- Infografías:
 - clasificaciones,
 - alineaciones,
 - resultados,
 - conexiones con periodistas (duplex, triplex, cuádruplex)
 - conexiones por videollamada (zoom/skype)

Deberán entregarse en formato 16/9 en la plataforma de Vizrt Artist preparados para Viz trio y Viz multiplay.

- Diseño de pantallas del plató.
 - Sinfines genéricos para cada una de las diferentes pantallas
 - Variaciones de estas con imágenes estáticas (formato Photoshop)

➤ **Hito 2:**

✓ Plazo:

Deberá ser completado por la adjudicataria en un plazo máximo de SEIS (6) semanas contar desde el día siguiente a la formalización del contrato.

✓ Entregables:

- Cabecera de informativos (Junto con su sonorización).
- Ráfagas editables
- Ráfaga genérica (Junto con su jingle)
- Transiciones
- Plantillas de RRSS
- Sintonía

➤ **Hito 3:**

✓ Plazo:

Deberá ser completado por la adjudicataria en un plazo máximo de NUEVE (9) semanas contar desde el día siguiente a la formalización del contrato.

✓ Entregables:

- El resto de las infografías:
 - Mapas gráficos, ortofotos y recorridos (16/9)
 - Rutómetros (16/9)
 - Gráficas en barras, tartas y línea gráfica (16/9)
 - Tablas de estadísticas (16/9)
 - Fichas de jugadores, comparativas entre jugadores y/o equipos (16/9-9/16)
 - Perfiles de etapas (16/9)
 - RRSS integradas en la pantalla del plató (16/9 y 9/16)



- Loops de pantalla editables para diferentes eventos (pantalla completa)
- Declaraciones con foto de los protagonistas (16/9-9/16)
- Documentos y recortes de periódicos (16/9-9/16)
- Titulones (16/9)
- Sorteos (16/9 y 9/16)
- Transparencias para formato vídeo x4.
- (Pantallas) Sinfinés específicos editables como escudos, banderas, imágenes de deportistas (Formato retrato), textos.
- Pantallas editables;
 - Declaraciones con foto de los protagonistas (16/9-9/16)
 - Documentos y recortes de periódicos (16/9-9/16)
 - Titulones (16/9)
 - Sorteos (16/9 y 9/16)
 - Transparencias para formato vídeo x4.
 - Pantallas de datos con pictogramas y sin pictogramas.

➤ **Hito 4:**

✓ Plazo:

Deberá ser completado por la adjudicataria en un plazo máximo de DIECISEIS (16) semanas contar desde el día siguiente a la formalización del contrato.

✓ Entregables:

- Resto de las cabeceras (junto con sus sonorizaciones).

6. EJECUCIÓN, SEGUIMIENTO Y FACTURACIÓN DE LOS TRABAJO

La adjudicataria deberá informar a la EC sobre el desarrollo de los trabajos solicitados. Para este fin, deberán establecerse todos los mecanismos de control que permitan verificar de forma continuada el cumplimiento de los objetivos especificados, tanto en plazos como en términos de calidad final.

Para ello se contempla:

- Reuniones de seguimiento: A partir del plan de trabajo (en cumplimiento de hitos), se celebrarán reuniones periódicas destinadas a revisar el grado de cumplimiento de las tareas planificadas y otros elementos relativos al contrato.
- Reuniones extraordinarias: a solicitud del responsable de la EC, podrán ser convocadas reuniones extraordinarias.
- Informes de situación y progreso conforme a lo establecido en las bases

La adjudicataria cumplimentará los documentos habituales para la gestión del proyecto, según un modelo definido y que se consensuará entre las partes: actas de reuniones, informes de progreso, etc.

En cualquier caso, el Responsable del Contrato por parte de la EC será la figura mediante la que la adjudicataria deberá canalizar cualquier actuación objeto del presente contrato.

En virtud de lo anterior, en la persona Responsable del Contrato residirá, entre otras, las siguientes facultades:



- Interpretar las cláusulas contenidas en los pliegos reguladores de este contrato y demás disposiciones establecidas en el contrato.
- Controlar la normal ejecución del contrato.
- Supervisar el desarrollo de los trabajos, su valoración y posterior recepción de los mismos.

La adjudicataria deberá atender a las cuestiones planteadas por la EC, vinculadas al objeto del contrato ya sean dudas, comentarios o necesidades específicas y concretas.

El plazo de respuesta de la entidad contratista será de un máximo de 72 horas, plazo en el que deberá plantear una respuesta inicial que satisfaga las necesidades de la EC, sin perjuicio de la posibilidad de ampliar la respuesta inicialmente concedida con posterioridad, siempre que esa ampliación se dé dentro de la inmediatez que requiera cada uno de los asuntos trasladados.

7. PENALIZACIONES

Serán las establecidas en el Punto 13.- PENALIDADES del apartado Cláusulas Específicas del Pliego de Cláusulas Administrativas Particulares (PCAP).

8. RECURSOS PROFESIONALES MÍNIMOS PARA LA PRESTACIÓN DEL SERVICIO

8.1 Condiciones generales

El personal designado a la prestación del servicio dependerá exclusivamente de la contratista, única que ostentará los derechos y obligaciones inherentes a su condición de empleadora.

A tales efectos, la empresa contratista asumirá las siguientes obligaciones:

1. Corresponderá exclusivamente a la entidad que resulte contratista la selección del personal que, reuniendo los requisitos de titulación y experiencia exigidos en la cláusula siguiente del presente pliego formará parte del equipo de trabajo designado a la ejecución del contrato, sin perjuicio de la verificación por parte de la Entidad Contratante del cumplimiento de aquellos requisitos.
2. La contratista procurará que exista estabilidad en el equipo de trabajo, y que las variaciones en su composición sean puntuales y obedezcan a razones justificadas, en orden a no alterar el buen funcionamiento del servicio (cuando existan razones que justifiquen esta exigencia), informando en todo momento a la Entidad Contratante.
3. La contratista asume la obligación de ejercer de modo real, efectivo y continuo, sobre el personal integrante del equipo de trabajo encargado de la ejecución del contrato, el poder de dirección inherente a toda empresa.

En particular asumirá la negociación y pago de los salarios, la concesión de permisos, licencias y vacaciones, las sustituciones del personal en casos de baja o ausencia, las obligaciones legales en materia de Seguridad Social, incluido el abono de cotizaciones y el pago de prestaciones cuando proceda, las obligaciones legales en materia de prevención de riesgos laborales, el ejercicio de la potestad disciplinaria, así como



cuantos derechos y se deriven de la relación contractual entre las partes empleada y empleadora.

4. Garantizar que el personal designado desarrolle su actividad sin extralimitarse en las funciones desempeñadas respecto de la actividad delimitada en los pliegos como objeto del contrato.
5. La contratista deberá designar al menos una persona coordinadora o responsable del contrato y un responsable por cada área de trabajo definida, perteneciente a su plantilla de personal, que tendrán entre sus obligaciones las siguientes:
 - a. Actuar como interlocutoras de la entidad contratista frente a la EC, canalizando la comunicación entre la empresa contratista y el personal integrante del equipo de trabajo designado al contrato, de un lado, y la EC, de otro lado, en todo lo relativo a las cuestiones derivadas de la ejecución del contrato.
 - b. Distribuir el trabajo entre el personal encargado de la ejecución del contrato, e impartir al mismo las órdenes e instrucciones de trabajo que sean necesarias en relación con la prestación del servicio contratado.
 - c. Supervisar el correcto desempeño por parte del personal integrante del equipo de trabajo de las funciones que tienen encomendadas, así como controlar la asistencia de dicho personal al puesto de trabajo.
 - d. Organizar el régimen de vacaciones del personal designado a la ejecución del contrato, debiendo a tal efecto coordinarse adecuadamente la contratista con la Entidad Contratante, a efectos de no alterar el buen funcionamiento del servicio.
 - e. Garantizar que mientras las personas puestas a disposición del servicio objeto de la presente contratación se encuentren en alguno de los centros de trabajo de la EC, éstas cumplan con las normas de seguridad de la EC y cuenten con los correspondientes distintivos que las identifique como personal de la entidad que resulte adjudicataria del servicio.

Si a consecuencia del incumplimiento por la entidad contratista de las obligaciones asumidas en virtud de esta cláusula, la EC fuera condenada al pago de cantidades con carácter solidario con la empresa contratista, se repercutirá en ésta la suma satisfecha, a cuyos efectos la EC se reserva el ejercicio de cualesquiera acciones, administrativas o judiciales, que sean adecuadas y convenientes hasta la total recuperación de las cantidades pagadas.

8.2 Condiciones particulares

Concretamente, para la correcta prestación de los servicios objeto de la presente contratación, la entidad que resulte adjudicataria deberá contar con, al menos, el siguiente personal:

- ✓ UNA (1) persona coordinadora.

Con el objeto de coordinar y supervisar los servicios contratados, la entidad que resulte adjudicataria deberá nombrar, como se ha señalado anteriormente, un/a responsable del servicio que además de ejercer la interlocución será la persona que dirija y coordine los trabajos a realizar.



La persona responsable del servicio deberá tener la autonomía, experiencia profesional y capacidad de gestión y decisión suficiente para garantizar una rápida respuesta ante cualquier incidencia, consulta o necesidad de la EC en relación a todos los aspectos del contrato.

La persona responsable del servicio se reunirá periódicamente (según la periodicidad marcada por la EC) para tratar todos los aspectos del servicio.

Deberá estar localizable a través de un correo electrónico y un teléfono de contacto para gestionar cualquier aspecto del servicio. Esta persona deberá disponer de los siguientes medios:

- Teléfono Móvil
- Correo electrónico

✓ Equipo operativo mínimo

El equipo operativo propuesto deberá contar con la experiencia y la formación necesaria para la correcta prestación de los trabajos objeto de la presente contratación.

A tal efecto, las candidatas deberán contar, en el equipo destinado a la ejecución del presente contrato, con profesionales con conocimientos en:

- Viz Artist
- Viz Trio
- Viz Transition Logic
- Viz Multiplay
- Ecosistema Adobe y Canva.

9. TRANSFERENCIA TECNOLÓGICA.

Durante la ejecución de los trabajos objeto del contrato, la adjudicataria se compromete, en todo momento, a facilitar a las personas designadas por la persona responsable de contrato de la EC la información y documentación que ésta solicite para disponer de un pleno conocimiento de los trabajos desarrollados, así como de los eventuales problemas que puedan plantearse y de las tecnologías, métodos, y herramientas utilizadas para resolverlos.

10. PROPIEDAD INTELECTUAL GENERADA EN EL MARCO DEL CONTRATO

La titularidad de la propiedad intelectual de la totalidad de los trabajos generados en la ejecución del contrato (diseño de videos, material promocional, etc.) corresponde a la EC, durante la máxima vigencia legal, para todo el mundo y sin restricciones y coste alguno, podrá:

- Reproducirlos, de forma total o parcial o aislada, en cualquier formato conocido (videográfico, televisivo, internet, CD, CDI, CD Rom, DVD etc. y todos, tanto en base digital como analógica.
- Comunicarlos, de forma total o parcial o aislada, públicamente y ponerlos a disposición del público a través de cualquier medio conocido, sin límite de pases,



en cualquier medio televisivo (TV. Libre/ de pago, codificada/ sin codificar, de programación fija/ a la carta, pago por visión, vídeo bajo demanda, de acceso libre o condicional y en general en cualquier otra modalidad televisiva susceptible de explotación) u otro conocido (internet), incluida la transmisión vía IP para su acceso en línea a solicitud del público, a través de su página web o plataformas digitales de difusión, así como la puesta a disposición del público a través de cualquier sistema de difusión, plataforma, soporte, aplicación, etc. que permita la emisión/transmisión de señales conocido (cable o cualquier otro sistema alámbrico, satélite de emisión directa/ de transmisión, vía terrestre digital o analógica o cualquier otro sistema inalámbrico, cualquier combinación de los anteriores y en general en cualquier sistema susceptible de utilización).

- Distribuirlos en cualquier formato arriba previsto y mediante cualquier forma de comercialización (venta, cesión, intercambio, retransmisión etc.), incluido el préstamo y alquiler de copias.
- Transformarlos, especialmente traducirlos, doblarlos y subtitularlos a cualquier lengua, realizar resúmenes, explotar aisladamente imágenes, etc.

Y en general, ejercitar todos los derechos de explotación sobre los trabajos generados en la ejecución de este contrato.

Corresponde, asimismo, a la EC la totalidad de la Propiedad Industrial que se generara con la ejecución del contrato, así como la exclusiva y titularidad de cuantas marcas y/o nombres comerciales se utilizaren en la ejecución del contrato.

La adjudicataria del servicio deberá de tratar las marcas y/o nombres conforme el manual e instrucciones de la EC, siendo las instrucciones al respecto de la EC vinculante en todo momento para la adjudicataria, y su incumplimiento causa de eventual penalización.

Fuera de la ejecución del servicio y las autorizaciones expresas al respecto, la adjudicataria no podrá utilizar en modo alguno las marcas de la EC.

11. DOCUMENTACIÓN A PRESENTAR POR LAS CANDIDATAS

Las entidades licitadoras deberán presentar sus propuestas de acuerdo con lo dispuesto en la cláusula 24 de las cláusulas específicas del PCAP:

11.1 Sobre C.- Documentación relativa a los criterios de adjudicación valorados mediante juicio de valor

De conformidad con los criterios de valoración fijados en el PCAP, las entidades candidatas deberán incluir en el SOBRE C, una propuesta que contenga la documentación señalada en el en el ANEXO IV.1 del PCAP.

- Denominación documento: Propuesta creativa.

Criterio al que se asocia: Propuesta creativa.

Ponderación: Hasta un máximo de 49 puntos



Las candidatas deberán elaborar y presentar una propuesta creativa sobre el proyecto que incluya:

- i. *Una propuesta de cabecera y ráfaga para el informativo de deportes Kirolak.*
- ii. *Propuesta de rotulación: un rótulo con su titular y subtítulo y otro rótulo con nombre/apellido y cargo.*
- iii. *Propuesta de una tabla de clasificación.*
- iv. *Propuesta de una alineación de un partido de fútbol.*
- v. *Propuesta de Reel con su portada para una publicación de Instagram.*
- vi. *Propuesta de una simulación de fondo de pantalla de plató.*
- vii. *Propuesta de un tipo de transición entre imágenes.*

La valoración y puntuación se asignará en atención a:

- a) *Alineación del proyecto con las directrices de diseño del Manual de Marca*
- b) *Grado de desarrollo y detalle. A estos efectos se valorará que la propuesta creativa esté bien desarrollada y explicitada.*
- c) *Calidad técnica y artística: que el tono, la calidad gráfica y el impacto sea adecuado.*
- d) *Originalidad de la propuesta e innovación en la forma de comunicar y entender las piezas de la continuidad.*

11.2 SOBRE B.- Documentación relativa a los criterios valorables mediante fórmulas

Las entidades presentarán sus ofertas ajustándose al modelo de tabla indicado en el ANEXO III.1 del Pliego de Cláusulas Administrativas Particulares: FÓRMULAS MATEMÁTICAS.

- Criterio: Propuesta económica

Ponderación: 46 puntos

Fórmula:

$$V_i = V_{\max} - V_{\max} \times (O_i - O_{\min}) / O_{\min}$$

V_i : Puntuación asignada a cada oferta

$V_{\max}$: Puntuación máxima del apartado a valorar

O_i : Valor de la ofertas económica a valorar

$O_{\min}$: Menor de las ofertas económicas recibidas (oferta mínima)

- Criterio: Mejora: Reducción del plazo de respuesta de la entidad contratista (máximo de 72 horas)

Ponderación: 5 puntos

Fórmula:



ANEXO I:

BRANDBOOK

KIROLAK●

Manual de marca / Agosto 2024

KIROLAK●

La Marca / Logotipo versión principal - Fondo blanco

KIROLAK●

La Marca / Logotipo versión principal - Negativo b/n

KIROLAK.

KIROLAK.







Akzidenz-Grotesk BQ Super **Regular | *Italic***

Una tipografía capaz de transmitir carácter y fuerza, dos elementos esenciales en la identidad de una marca deportiva como Kirolak, que representa la intensidad y tradición del deporte vasco.

Su diseño sencillo y versátil garantiza una alta legibilidad en diferentes tamaños y aplicaciones, manteniendo la consistencia visual en cualquier formato.

Además, su estilo limpio y moderno, refuerza la conexión con la cultura deportiva, haciendo que la marca sea inmediatamente reconocible y confiable para su audiencia.

A B C D E F G H I J K L M Ñ
O P Q R S T U V W X Y Z a
b c d e f g h i j k l m n o p
q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5
6 7 8 9 0 (! ? # [*] & € @)

La Marca / Colores

- HEXADECIMAL: #004756 RGB: 0 / 71 / 86	- HEXADECIMAL: #02101C RGB: 2 / 16 / 28	- HEXADECIMAL: #FE346E RGB: 255 / 52 / 110
- HEXADECIMAL: #1A5967 RGB: 26 / 89 / 103	- HEXADECIMAL: #013A46 RGB: 1 / 58 / 70	- HEXADECIMAL: #FF8A5C RGB: 255 / 138 / 92
- HEXADECIMAL: #1EE3CF RGB: 30 / 227 / 207	- HEXADECIMAL: #000000 RGB: 0 / 0 / 0	- HEXADECIMAL: #FFDC00 RGB: 255 / 220 / 0
- HEXADECIMAL: #00FFE5 RGB: 0 / 255 / 229	- HEXADECIMAL: #FFFFFF RGB: 16 / 137 / 255	- HEXADECIMAL: #000000 RGB: 0 / 0 / 0
	- HEXADECIMAL: #FFFFFF RGB: 255 / 255 / 255	



La Marca / Usos incorrectos





KIROLAK

Kirolak

NETFLIX

Netflix

YouTube

Youtube





Zuzenean

Futbola

Saskibaloia

Arrauna

Pi



Ikusienak







K.

**GURE
KIROLEZ HARRO**

Albisteak, bideoak, argazkiak, emankizunak eta zuzeneko
emaitzak, minutuz minutu eguneratuak

Euskal kiroletako erreferenteak

KIROLAK.
www.kirolak.eus



K.

**GURE
KIROLEZ HARRO**

Albisteak, bideoak, argazkiak, emankizunak eta zuzeneko
emaitzak, minutuz minutu eguneratuak

Euskal kiroletako erreferenteak

KIROLAK.
www.kirolak.eus





ANEXO II:

ELEMENTOS GRAFICOS/ AUDIOVISUALES Y QUE LA ADJUDICATARIA DEBERÁ TRASLADAR A LA NUEVA MARCA

3. Rotulación (Vizrt) para los informativos de deportes: Kirolak



Rot. 001



Rot. 002



Rot. 003



Rot. 004



Rot. 005



Rot. 006



Rot. 007



Rot. 008



Rot. 009



4. Infografías (Vizrt) para los informativos de deportes: Kirolak

BINAKAKO TXAPELKETA

Final, Lehenengo Garaia (14. JARDUKA)

1. BARRIO	12.36	PEÑA II - ALBISU
2. BARRIO	12.36	ZABALA - MARTIJA
3. BARRIO	12.36	EZKURDIA - TOLOSA
4. BARRIO	12.36	JAKA - MARIEZKURENA II
5. BARRIO	12.36	ARTOLA - IMAZ
6. BARRIO	12.36	P. ETXEBERRIA - ZABALETA
7. BARRIO	12.36	ELORDI - REZUSTA
8. BARRIO	12.36	LASO - ARANGUREN

Inf. 001

1. MAILA 20/21

20. JARDUKA

LEVANTE	HUESCA	04. 21:00
GRANADA	VILA-REAL	04. 14:00
R. MADRID	GETAFE	04. 16:15
OSASUNA	CELTA	04. 18:30
ALAVES	BETIS	04. 14:00
ELX	VALENTZIA	04. 16:15
CADIZ	AT. MADRID	04. 18:30
SEVILLA	VALLADOLID	04. 21:00
BARTZELONA	ATHLETIC	04. 21:00
R. SOCIEDAD		

Inf. 002

LALIGA

Miles de €

Real Madrid	727.451
Atletico de Madrid	296.357
FC Barcelona	270.026

Inf. 003

F LIGA

Información

1. BARTZELONA	10	52	9	UD TENERIFE	10	20
2. R. MADRID	10	43	10	LAS PLANAS	10	19
3. LEVANTE	10	39	11	VILA-REAL	10	19
4. MADRID OFF	10	36	12	VALENTZIA	10	18
5. AT. MADRID	10	32	13	ELBAR	10	15
6. SEVILLA	10	30	14	BETIS	10	13
7. R. SOCIEDAD	10	27	15	GRANADA	10	12
8. ATHLETIC	10	26	16	SPG. HUELVA	10	4

Inf. 004



Inf. 005

2ª DIVISIÓN

Información

1. LEGANÉS	50
2. ELCHE	50
3. ESPANYOL	49
4. EIBAR	49
5. VALLADOLID	48
6. BURGOS	48

Inf. 006

2021-2022

1. ALTUNA III	3255 P
2. LASO	2925 P
3. ESKALDIA	2875 P
4. MARIEZKURENA	2150 P
5. MARTIJA	2005 P
6. ZABALETA	1610 P
7. IMAZ	1470 P
8. JAKA	1310 P
9. REZUSTA	1315 P
10. IRRIBARRIA	1205 P

Inf. 007

REAL SOCIEDAD 1 3 OSASUNA

1. REAL SOCIEDAD	3
2. OSASUNA	1
3. REAL SOCIEDAD	3
4. OSASUNA	1
5. REAL SOCIEDAD	3
6. OSASUNA	1
7. REAL SOCIEDAD	3
8. OSASUNA	1
9. REAL SOCIEDAD	3
10. OSASUNA	1

Inf. 008

2024 B J 14

1. ADRIEN GIZUETA	BAIKO	13	10	72
2. EGIUREN Y-ESKUZETA	ASPE	14	10	-4
3. LARRAZABAL-ESKIROZ	BAIKO	13	8	21
4. ZUBIZARRETA III-UGARTEMENDIA	BAIKO	13	6	37
5. DE LA FUENTE-SIKURNA	ASPE	13	6	12
6. ESKOISTO-SASKUE	ASPE	13	6	2
7. SALABERRIA-ARBIZU	ASPE	13	4	-40
8. ALBERDI II-MORGATXEGARRIA	BAIKO	14	3	-80

Inf. 009

R. SOCIEDAD

MANDEL ALQUICIL ENTRENADOR

1. R. SOCIEDAD	1
2. R. SOCIEDAD	1
3. R. SOCIEDAD	1
4. R. SOCIEDAD	1
5. R. SOCIEDAD	1
6. R. SOCIEDAD	1
7. R. SOCIEDAD	1
8. R. SOCIEDAD	1
9. R. SOCIEDAD	1
10. R. SOCIEDAD	1

Inf. 010



Inf. 011

EGIN BEHARREKO LANA

4. OINBROGA 72 ONTZA	Perimetro: 72"/1.668 m	Diametro: 53.1 cm
4. 60 ONTZAOKA	Perimetro: 60"/1.391 m	Diametro: 44.3 cm
4. KANA ERDIOKA 50 ONTZA	Perimetro: 54"/1.292 m	Diametro: 38.8 cm

Inf. 012

DONOSTIAKO 16. BANDERA - SAILKATZE ESTROPADA

1. JARDUKA

1. OIBO	12:32.24
2. ARRAUN LAGUNAK	12:31.42
3. TOLOSALDEA	12:34.72
4. ZOMARA	12:07.28
5. HONDARRIBIA	13:04.47
6. HIRAJKA	13:04.58
7. KAKU	13:12.78
8. OARTELA	13:18.74
9. CABO	13:23.74

Inf. 013

NAZIOARTKO 24. ARTZAIN TXAKUR TXAPELKETA

1. JARDUKA

1. ENRIQUE SERRANO	ERREU	COBIZO
2. JOSE MARI BERGUA	ERREU	COBIZO
3. JULEN ARBULUA	IRWAN	LEKARDOZ
4. MARCEL HUALDE	ETXEE	ALBUDE
5. AITON URSUE	JACK	ARABINO
6. FRANCISCO PARRIS	TAT	ARMENDI
7. GILLES ETXEOGIN	SALIA	ALZARREN
8. ASITZ CANDELA	SILIA	ARABINO
9. JUAN MORA	LOK	HELETA
10. JORGE OTEIZA	APAKIL	HONDARRIBIA
11. PELLO SECURIDA	IZAN	MATXENDE
12. ANTONIO ALUSTIZA	ASKE	AREDO

Inf. 014

BINAKAKO EUSKAL PENTATLOIA - LABORAL KUTXA SARIA

HARRI JASOTZEA: 63 KILOKO BOLA / 20 ALT. XALDI
HARRI TIRATZEA: 250 KILOKO HARRIA / 2 PLAZA
ATZOKIA: 45 ONTZAOKO 2 ECUK
TXINGAK: 70 KILO / 6 PLAZA
KORRIKA: 2 KM (20 ITZULI)

Inf. 015

TADEI POGACAR

URTEAK: 24

DEBUTA: 2019

61

15

2x1.

+10 etapa

3.

3 etapa

Inf. 016

LAU T'ERDIKO FINALA

PALMARESA

1. OLATOLA II	7	9
2. HETEGE II	4	4
3. ERRIKINA	3	3
4. ALTUNA III	3	7
5. MIZ DE RUJO	3	8
6. NAGORE	3	8
7. EKI	2	8
8. BARRIBITOI	2	3
9. BARRIBITOI	1	8

Inf. 017

NEREA ARRUTI

32 urte

1.74 m

70 kg

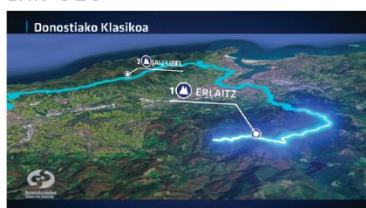
AMALUR ARBELAITZ

41 urte

1.64 m

66 kg

Inf. 018



Inf. 019 (no Vizrt)



Inf. 020

WINTER SERIES TXAPELKETA ZEHAR

PILOTAKADAK

PARTIDAKO

80,5

107

%48,3

%53,7

GOIKOETXEA

ERKIAGA

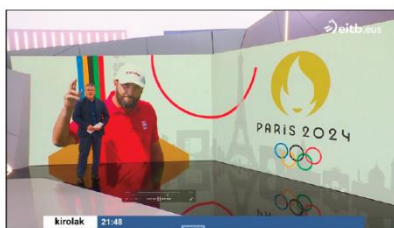
Inf. 021



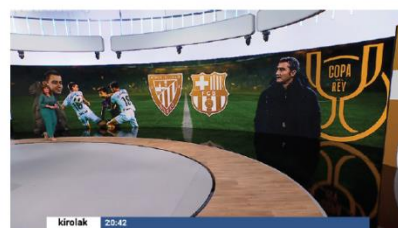
5. Pantallas (Vizrt) para los informativos de deportes: Kirolak



Pant. 001



Pant. 002



Pant. 003



Pant. 004



Pant. 005



Pant. 006



Pant. 007



Pant. 008



Pant. 009