PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS PARTICULARES PARA LA CONTRATACIÓN DE LOS SERVICIOS TÉCNICOS DE TRATAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS EN PRODUCCIONES AUDIOVISUALES ESPECIALIZADAS EN DEPORTES MEDIANTE PROCEDIMIENTO ABIERTO



EXPEDIENTE: 2026.13

26/03/2026 (Versión 0)

ÍNDICE

1 OBJETO 1

2 ALCANCE DEL SERVICIO 1

3 DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO 2

3.1 SERVICIOS PREVIOS ORDINARIOS A LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL 2
3.2 SERVICIOS DURANTE EL DESARROLLO DE LA RETRASMISIÓN AUDIOVISUAL. 3
3.2.1 A.1.- Grupo 1 Deportes de Frontón 3
3.2.2 A.2.- Grupo 2 Regatas 5
3.2.3 A.3.- Grupo 3 Ciclismo 8
3.2.4 A.4.- Grupo 4 Herri Kirolak 10
3.2.5 A.5.- Grupo 5 Deportes multitudinarios /A.6.- Grupo 6 Varios deportes 11
3.3 SERVICIOS COMPLEMENTARIOS PARA TODAS LAS PRODUCCIONES (A.7 DEL ANEXO III.1 DEL PCAP) 12
3.3.1 Servicio previo (dedicación especial) (A.7.1 del ANEXO III.1 del PCAP) 12
3.3.2 Servicio suplementario grafismo en perspectiva (A.7.2 del ANEXO III.1 del PCAP) 12
3.3.3 Servicio suplementario por entrada de video integrado con el grafismo (A.7.3 del ANEXO III.1 del PCAP) 12
3.3.4 Generación de una señal de grafismo adicional. (A.7.4 del ANEXO III.1 del PCAP) 12
3.3.5 Suplemento por necesidad de operador adicional en evento. (A.7.5 del ANEXO III.1 del PCAP) 12
3.3.6 Servicios de desarrollo de los aplicativos necesarios adaptados al grafismo y tipo de información requeridos por la EC (PROYECTOS ESPECIALES) (A.7.6 del ANEXO III.1 del PCAP) 12
3.3.7 Elementos técnicos y humanos adicionales necesarios para la prestación del servicio y no contemplados en las unidades anteriores. (A.7.7 del ANEXO III.1 del PCAP) 13
3.4 REQUISITOS ADICIONALES DEL CONTRATO. 14
3.5 TRATAMIENTO DE LOS DATOS CAPTADOS Y/O PROCESADOS DURANTE LA PRODUCCIÓN 14

4 VOLUMEN APROXIMADO DE SERVICIOS (POR AÑO). 15

5 ÁMBITO DE ACTUACIÓN DEL SERVICIO 17

6 MEDIOS TÉCNICOS 17

7 MEDIOS HUMANOS 17

7.1 CONDICIONES GENERALES 17
7.2 CONDICIONES PARTICULARES 19

8 SIMULTANEIDAD EN LA PRESTACIÓN DEL SERVICIO 20

9 ANULACIONES DE SERVICIOS 20

10 OTRAS PARTICULARIDADES DEL SERVICIO. 21

11 SEGUIMIENTO Y ACREDITACIÓN EN MATERIA LABORAL, SEGURIDAD SOCIAL Y DE SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO 21

12 PROPIEDAD INTELECTUAL DEL TRABAJO DESARROLLADO 21

13 DOCUMENTACIÓN A PRESENTAR POR LOS LICITADORES 22

13.1 SOBRE C.- DOCUMENTACIÓN RELATIVA A LOS CRITERIOS DE ADJUDICACIÓN VALORADOS MEDIANTE JUICIO DE VALOR 22
13.2 SOBRE B.- DOCUMENTACIÓN RELATIVA A LA OFERTA EVALUABLE AUTOMÁTICAMENTE A TRAVÉS DE FÓRMULAS. 22

ANEXO I: ALCANCE DE LOS TRABAJOS POR COMPETICIÓN DEPORTIVA 23

1 OBJETO

El presente pliego tiene por objeto fijar las condiciones técnicas que regirán la contratación de los servicios técnicos de tratamiento y presentación de datos en producciones audiovisuales principalmente de tipología deportiva para EITB MEDIA S.A.U. (en lo sucesivo, **EITB MEDIA, Entidad Contratante** o **EC** indistintamente).

Los servicios serán requeridos para ser prestados las 24 horas del día, los 365 días del año tanto en unidades móviles, como en estudios.

Las candidatas deberán ser capaces de prestar servicios simultáneamente en TRES (3) producciones audiovisuales, dos (2) de ellas en formato 4K/UHD.

La prestación de los servicios se deberá efectuar con arreglo a los requerimientos y condiciones que se estipulan en el presente Pliego de Prescripciones Técnicas Particulares (en los sucesivo, PPTP), así como el correspondiente Pliego de Cláusulas Administrativas Particulares (en los sucesivo, PCAP), relativas a la presente contratación, de los que se derivan los derechos y obligaciones de las partes contratantes.

2 ALCANCE DEL SERVICIO

Los servicios comprenderán la realización de, al menos, los siguientes trabajos:

- Servicios previos incluyendo el desarrollo y mantenimiento de los aplicativos necesarios y adaptados al grafismo y tipo de información requeridos por la EC.
- Servicios de asistencia técnica en la producción audiovisual (incluye, en su caso, la captación de los datos a mostrar, así como la preparación de estos datos y la puesta a disposición de estos tanto en tiempo real como una vez finalizada la retrasmisión).

Atendiendo a la complejidad, a la especialidad deportiva y a la tipología de datos a mostrar, las producciones audiovisuales especializadas en deportes quedarán divididas en:

- Grupo 1: Deportes de frontón (pelota mano, cesta punta, remonte, pala y similares)
- Grupo 2: Regatas
- Grupo 3: Ciclismo
- Grupo 4: Deportes Vascos / Herri Kirolak (hacha, levantamiento de piedra, perros pastores, sokatira)
- Grupo 5: Deportes multitudinarios (futbol, baloncesto, balonmano, atletismos)
- Grupo 6: Otros deportes

Adicionalmente, dentro de estas producciones audiovisuales, se contemplan una serie de servicios (complementarios) que la EC puntualmente podrá solicitar:

- Servicio previo (dedicación especial).
- Servicio suplementario de grafismo en perspectiva.
- Servicio suplementario por entrada de video integrado con el grafismo.
- Generación de una segunda señal de grafismo adicional e independiente.
- Operador adicional en evento.

- Realización de proyectos especiales.
- Otros elementos técnicos y humanos adicionales necesarios para la prestación del servicio y no contemplados anteriormente.

Asimismo, los servicios a prestar al amparo de este contrato deberán ser ejecutados en tecnología 4K/UHD, siempre que el número de servicios simultáneos no sea mayor que dos (2) o que la Entidad Contratante indique la necesidad de ser ejecutados en HD.

En el "**ANEXO I: ALCANCE DE LOS TRABAJOS POR COMPETICIÓN DEPORTIVA**" se dan ejemplos reales del alcance del contrato en las diferentes grabaciones deportivas.

3 DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO

El servicio a prestar en las producciones audiovisuales objeto de la presente contratación comprenderá la realización de los siguientes trabajos:

a. Servicios previos ordinarios a la producción audiovisual
b. Servicios durante el desarrollo de la retrasmisión audiovisual.
c. Servicios complementarios.

3.1 Servicios previos ordinarios a la producción audiovisual

Con carácter previo a la celebración del evento objeto de retransmisión la entidad que resulte adjudicataria deberá ejecutar las siguientes "*labores previas ordinarias*":

- Pesquisa de información sobre recorridos, participantes y otros datos de interés general relativos a la grabación/retrasmisión deportiva sobre el que se contrate el servicio.
- Preparación de las correspondientes alineaciones, escudos, clasificaciones y otros datos para proporcionar a los comentaristas de la grabación/retrasmisión sobre el que se contrate el servicio.
- Preparación de los datos relativos al histórico de cada temporada y entre temporadas siempre que los datos hayan sido provistos en la ejecución de este servicio o bien hayan sido entregados por la EC a la Adjudicataria.
- Preparación de los ficheros de publicación de datos en tiempo real previa a la celebración del evento/producción/retrasmisión.
- Jornada de montaje (instalación de equipamiento, pruebas sobre los datos, etc.).
- Reuniones con departamento de grafismo, producción y realización de la EC.
- Mantenimiento del software* disponible, adaptándolo al grafismo y tipo de información requerido por la EC.

  **A efectos de la presente contratación, tendrán la consideración de mantenimiento de software aquellas actuaciones menores y puntuales que sean realizadas sobre un software existente y que no superen las 8 horas de trabajo.*

- Pruebas de integración de señales con la EC.

Estas labores previas ordinarias se entenderán, en todo caso, incluidas en el precio por cada retrasmisión deportiva ofertado por el licitador en sus propuestas.

3.2 Servicios durante el desarrollo de la retrasmisión audiovisual.

Durante el desarrollo de la grabación/retrasmisión deportiva el servicio que, en su caso, sea contratado deberá adaptarse a cada tipología de este y prestarse de conformidad con las siguientes directrices (generales y particulares):

- Con carácter **general** en cualquier evento/producción/retrasmisión:
  - La ubicación del equipamiento y del personal será de acuerdo con el plan de producción establecido por la EC.
  - El día de la grabación/retrasmisión deportiva deberán personarse con un mínimo de dos horas de antelación, salvo que la EC solicite un plazo mayor. El sistema deberá estar preparado para las pruebas que se celebren al efecto con una antelación de al menos una hora.
  - Conexión a marcadores y sistemas de cronometraje oficiales y, en su defecto, aportación de los mismos.
  - Existirá una publicación de los datos en tiempo real para que la EC pueda ponerlos a disposición de terceros o, bien, de sus propios medios. Estos trabajos requerirán de una preparación de los ficheros de publicación de datos en tiempo real previa a la celebración del evento/producción/retrasmisión.
- Con carácter **particular** para las siguientes especialidades deportivas:

Cada grupo/especialidad deportiva tiene sus propias especificidades que la Adjudicataria deberá de tener en cuenta a la hora de formular sus propuestas. A continuación, se concretan estas:

3.2.1 A.1.- Grupo 1 Deportes de Frontón

A.1.1 Servicio estándar:

- Datos previos* a generar e integrar en la grabación/retrasmisión (**Adjudicataria**)
  - Participantes y otros datos de interés general.
  - Clasificaciones y otros datos.
  - Otros datos que puntualmente la EC indique a la Adjudicataria que son necesarios

  ** Los datos recabados en grabaciones/retrasmisiones previas sobre la competición/liga en cuestión será reutilizados por la Adjudicataria para las nuevas grabaciones/retrasmisiones. Corresponde a la Adjudicataria el mantenimiento de una base de datos relativa a cada competición/liga en cuestión.*
- Datos adicionales en tiempo real a generar e integrar durante la grabación/retrasmisión (**Adjudicataria**)
  - Clasificaciones provisionales.
  - Resultado del partido, estadísticas en el partido sobre los pelotaris, otros datos de interés.
  - Estadísticas comparativas con partidos anteriores.
- Datos adicionales en tiempo real a integrar durante la grabación/retrasmisión (**Entidad Contratante o tercera entidad ajena a la Adjudicataria**)
  - Datos relativos al Videomarcador (sólo en el caso que existan).
  - Datos oficiales dados por la organización.

- Datos a mostrar en el grafismo/rotulación de la grabación/retrasmisión: todos los anteriores (en el "**ANEXO I: ALCANCE DE LOS TRABAJOS POR COMPETICIÓN DEPORTIVA**" se dan ejemplos reales del alcance del contrato en las diferentes grabaciones deportivas).

  Los datos y gráficos concretos a mostrar en la imagen en tiempo real serán los indicados por el realizador de la EC en cada momento. Dichas opciones habrán sido trabajadas y validadas previamente por la EC durante la configuración y puesta en marcha del sistema u durante la fase de pruebas previa a la celebración de la competición.

- Datos a publicar (en tiempo real y al finalizar la grabación/retrasmisión): todos los anteriores

A.1.2 Servicio avanzado:

Será el servicio estándar indicado anteriormente al que se le ampliará con los siguientes datos en tiempo real a generar y a integrar por la Adjudicataria durante la grabación/retrasmisión:

- **Velocidad instantánea de la pelota mediante empleo de radar para medición de velocidades en tiempo real.** Corresponde a la Adjudicataria dotar a la grabación/retrasmisión deportiva de un sistema técnico de medición de esta velocidad en tiempo real para su presentación igualmente en tiempo real.
- **Mapa de calor de los pelotaris.** Corresponde a la Adjudicataria dotar a la grabación/retrasmisión deportiva de medición de este dato en tiempo real para su presentación igualmente en tiempo real. Este dato se podría realizar manualmente.

A.1.3 Servicio suplementario de "videotracking"

Asimismo, y como **elemento opcional** para la EC, la Adjudicataria pondrá a disposición del servicio operándolo durante la grabación un *servicio de grafismo con realidad aumentada basado en tracking de objetos por reconocimiento de imagen ("**videotracking**")* con las características siguientes:

- ✓ Elementos a trackear en tiempo real: pelotaris a partir de imágenes en directo.
- ✓ Basado en reconocimiento de imagen de los objetos a seguir, pelotaris en este caso.
- ✓ El reconocimiento de imagen y realidad aumentada se debe hacer sobre la imagen entregada por la EC y que será como mínimo en **1080ì**.
- ✓ EL delay del grafismo generado deberá ser inferior a 20 frames.
- ✓ El formato del grafismo será: Escenas de Classic pipeline de Vizrt 5
- ✓ EL grafismo generado debe seguir el movimiento de la cámara en todos sus ejes de movimiento (posición, rotación, zoom, etc …) simulando que los gráficos en entorno 3D sean partes del pelotari seleccionado y varíen en tamaño, rotación, etc … según el movimiento de la cámara.
- ✓ Se deberá incluir información relacionada con el deportista, como identificación y estadísticas individuales hasta ese momento.

Con una antelación de tres (3) meses a la ejecución de un primer servicio, la EC comunicará a la Adjudicataria la necesidad de utilizar o no esta tecnología de videotracking.

3.2.2 A.2.- Grupo 2 Regatas

- Datos previos* a generar e integrar en la grabación/retrasmisión (**Adjudicataria**)
    - Recorridos, participantes y otros datos de interés general.
    - Equipos, escudos, clasificaciones y otros datos.
    - Otros datos que puntualmente la EC indique a la Adjudicataria que son necesarios

    ** Los datos recabados en grabaciones/retrasmisiones previas sobre la competición/liga en cuestión será reutilizados por la Adjudicataria para las nuevas grabaciones/retrasmisiones. Corresponde a la Adjudicataria el mantenimiento de una base de datos relativa a cada competición/liga en cuestión.*
- Datos adicionales en tiempo real a generar e integrar durante la grabación/retrasmisión (**Adjudicataria**)
    - Sistema de seguimiento en entorno 3D sobre cartografía vía satélite con situación exacta de todas las traineras de cada tanda sobre el campo de regateo. Para ello Corresponde a la Adjudicataria dotar a la grabación/retrasmisión deportiva de un sistema técnico de medición de la posición en tiempo real con las siguientes prestaciones:
        - Los sistemas de geolocalización con trasmisión RF poder instalar en hasta 29 elementos.
        - Se deben poder recibir hasta 6 señales de geolocalización de forma simultánea.

      Corresponde a la EC la obtención de los permisos necesarios para colocar los sistemas técnicos necesarios en las traineras.
    - Posición exacta en tiempo real de todas las traineras participantes en cada tanda
    - Clasificaciones provisionales.
    - Clasificación general virtual, basada en la información de comparativa entre tandas.
    - Distancia en metros de cada trainera a ciaboga y a meta.
    - Distancia de cada trainera al límite de su calle.
    - Distancia de cada trainera a la más cercana, así como la distancia entre remos.
    - Velocidad instantánea de cada trainera.
    - Almacenamiento de información de geolocalización de las embarcaciones para visualización y análisis de trayectorias tras la disputa de la regata.
    - Diferencias de tiempos en tiempo real entre embarcaciones obtenida de la información de GPS, y clasificación virtual instantánea de tanda en regatas en línea.

- Comparativa entre tandas de las diferencias de tiempos en tiempo real entre embarcaciones obtenida de la información de GPS, para la generación de la clasificación virtual instantánea teniendo en cuenta todas las tandas disputadas hasta ese momento, en regatas en línea.
- En regatas contrarreloj, diferencia instantánea entre dos traineras basada en información de GPS.

- Datos adicionales en tiempo real a integrar durante la grabación/retrasmisión (**Entidad Contratante o tercera entidad ajena a la Adjudicataria**)
  - Datos oficiales dados por la organización.
    - Sistema oficial de clasificación, para obtención de información en tiempo real.
    - Sistema de Videofinish.
    - Sistema de semáforos para puesta en marcha automática y sincronizada de reloj de la prueba.
    - Sistema de luces embarcadas, para identificar momentos de conflicto entre embarcaciones.

    Corresponde a la Adjudicataria la conexión a estos sistemas oficiales, para obtención de información en tiempo real de estos datos.
  - Dirección y fuerza del viento. Se pondrá a disposición de la Adjudicataria los datos de un anemómetro ubicado en el catamarán de grabación de las regatas. Corresponde a la Adjudicataria la recogida de la señal en el catamarán y el transporte de estos datos hasta la ubicación del equipo de grafismo junto a la UM de la EC. Posteriormente deberán integrar los datos en el sistema en tiempo real.
  - Fuentes de datos abiertos:
    - Batimetrías de campos de regatas (fondos marinos, profundidades, …)
    - Tabla de mareas con identificación del periodo de tiempo en el que se disputa la regata.
    - Altura de las olas.
    - Dirección y fuerza de las corrientes.

- Datos a mostrar en el grafismo/rotulación de la grabación/retrasmisión: todos los anteriores (en el "**ANEXO I: ALCANCE DE LOS TRABAJOS POR COMPETICIÓN DEPORTIVA**" se dan ejemplos reales del alcance del contrato en las diferentes grabaciones deportivas).

  Los datos y gráficos concretos a mostrar en la imagen en tiempo real serán los indicados por el realizador de la EC en cada momento. Dichas opciones habrán sido trabajadas y validadas previamente por la EC durante la configuración y puesta en marcha del sistema u durante la fase de pruebas previa a la celebración de la competición.
- Datos a publicar (en tiempo real y al finalizar la grabación/retrasmisión): todos los anteriores.
- Otros requisitos relacionados con la especialidad deportiva:

Asimismo, y como **elemento opcional** para la EC, la Adjudicataria pondrá a disposición del servicio operándolo durante la grabación un *servicio de grafismo con realidad aumentada basado en tracking de objetos por reconocimiento de imagen ("**videotracking**")* con las características siguientes:

- ✓ Objetos a trackear en tiempo real: las traineras participantes a lo largo de todo el campo de regatas.
- ✓ Basado en reconocimiento de imagen de los objetos a seguir, traineras en este caso.
- ✓ El reconocimiento de imagen y realidad aumentada se debe hacer sobre la imagen entregada por la EC (helicóptero, dron, cámara fija, .,.) y que será como mínimo en **1080ì**.
- ✓ El delay del mismo generado debe ser Inferior a 20 frames.
- ✓ El formato del grafismo será: Escenas de Classic pipeline de Vizrt 5
- ✓ El grafismo generado debe seguir el movimiento de la cámara (helicóptero, dron, cámara fija, ...) en todos sus ejes de movimiento (posición, rotación, zoom, etc...) simulando que los gráficos en entorno 3D sean partes da las traineras seleccionadas y varíen en tamaño, rotación, etc.. según el movimiento de la cámara del dron a helicóptero.
- ✓ La información a mostrar deberá incluir:
  - Nombre embarcación
  - Nombre embarcación + puesto en la clasificación
  - Metros a (Ziaboga, meta,…)
  - Segundos de diferencia
  - Escudos y logotipos
  - Distancias entre traineras
  - Distancia entre trainera y salida de su calle
  - Distancia a Ziaboga, meta…

Con una antelación de tres (3) meses a la ejecución de un primer servicio, la EC comunicará a la Adjudicataria la necesidad de utilizar o no esta tecnología de videotracking.

Asimismo, y como **elemento opcional para la EC**, la Adjudicataria deberá integrar en este servicio de grafismo para la retrasmisión de regatas, un sistema técnico automático y en tiempo real que indique el número de paladas de cada trainera ((4) traineras por cada tanda). A partir de los datos obtenidos, se debe representar en pantalla los siguientes datos:

- Número de paladas instantáneas de cada trainera VS velocidad.
- Número total de paladas suministradas VS velocidad.
- Media de paladas en las distintas fases de las regatas.
- Metros que recorre cada trainera en cada palada: Metro/palada.

La colocación de los dispositivos en todas las traineras, se realizará previamente a la disputa de la competición, siendo necesario por ello 22 dispositivos.

Corresponde a la EC la obtención de los permisos necesarios para colocar los sistemas técnicos necesarios en las traineras.

3.2.3 A.3.- Grupo 3 Ciclismo

- Datos previos* a integrar en la grabación/retrasmisión (**Adjudicataria**)
    - Al iniciar la temporada ciclista, la Adjudicataria deberá preparar/normalizar/adaptar las fotos de los ciclistas (nueva temporada) al grafismo. Por ello, a la Adjudicataria le será abonada una cantidad económica de conformidad con el precio consignado en su propuesta en el ANEXO III.1 del PCAP.
    - Puntualmente y previa a cada prueba/etapa estas fotos de las/los ciclistas deberán adaptarse al grafismo necesario.
    - Recorridos, participantes y otros datos de interés general.
    - Equipos, clasificaciones y otros datos.
    - Otros datos que puntualmente la EC indique a la Adjudicataria que son necesarios.

    ** Los datos recabados en grabaciones/retrasmisiones previas sobre la competición/liga en cuestión será reutilizados por la Adjudicataria para las nuevas grabaciones/retrasmisiones. Corresponde a la Adjudicataria el mantenimiento de una base de datos relativa a cada competición/liga en cuestión.*

- Datos adicionales en tiempo real a generar e integrar durante la grabación/retrasmisión (**Adjudicataria**)
    - **Medición de tiempos por GPS:**

        - Distancia a meta.

        - Distancia a puntos de interés (altos de montaña, sprints especiales,….).

        - Diferencias de tiempos entre los grupos con moto de televisión.

        - Distancia entre los grupos con moto de televisión.

        - Ubicación de carrera en gráficos de puertos de montaña.

        Corresponde a la Adjudicataria dotar a la grabación/retrasmisión deportiva de un sistema técnico de medición de la posición en tiempo real en al menos tres (3) motos y un (1) helicóptero ubicadas en carrera para su presentación igualmente en tiempo real. Este sistema incluirá, asimismo, los medios técnicos necesarios para trasmisión, el transporte, la recepción y el tratamiento de la información hasta la zona de meta.

        Corresponde a la EC la obtención de los permisos necesarios para colocar los sistemas técnicos necesarios.

    - **Velocidad instantánea del corredor utilizando para ello los datos del GPS que lleva la moto que le acompaña /** Velocidad media en periodos de tiempo configurables / Velocidad media de la etapa.
    - Clasificación general virtual en tiempo real basada en información de GPS / otras clasificaciones.
    - Situación de carrera / situación cabeza de carrera en perfil de etapa / situación de grupos en perfil de puerto.

- Información provisional de tiempos en contrarreloj / diferencia de tiempos entre ciclistas (aunque uno de ellos haya terminado la etapa y en los tramos en los que una de las motos de televisión haya seguido a los corredores a comparar).
- Conexión con sistema de Tally de la UM de la EC para la detección y actualización automática de grafismo del grupo presente en señal de programa mediante protocolo de comunicaciones TLS sobre ethernet.
- Estadísticas comparativas con ediciones/carreras anteriores.

- Datos adicionales en tiempo real a integrar durante la grabación/retrasmisión (**Entidad Contratante o tercera entidad ajena a la Adjudicataria**)
  - Datos oficiales dados por la organización:
    - Clasificaciones oficiales y provisionales en tiempo real, punto intermedio, transponder y videofinish.
    - Información de tiempos en contrarreloj, actualizado en tiempo real por conexión al proveedor de clasificaciones oficial de la prueba, incluyendo tiempos de puntos intermedios.
    - Desarrollo de transmisión de las bicicletas.

  Corresponde a la Adjudicataria la conexión a sistema oficial de clasificación, para obtención de información en tiempo real de estos datos.
- Datos a mostrar en el grafismo/rotulación de la grabación/retrasmisión: todos los anteriores (en el "**ANEXO I: ALCANCE DE LOS TRABAJOS POR COMPETICIÓN DEPORTIVA**" se dan ejemplos reales del alcance del contrato en las diferentes grabaciones deportivas).

  Los datos y gráficos concretos a mostrar en la imagen en tiempo real serán los indicados por el realizador de la EC en cada momento. Dichas opciones habrán sido trabajadas y validadas previamente por la EC durante la configuración y puesta en marcha del sistema u durante la fase de pruebas previa a la celebración de la competición.
- Datos a publicar (en tiempo real y al finalizar la grabación/retrasmisión): todos los anteriores
- Otros requisitos relacionados con la especialidad deportiva

  Asimismo, y como **elemento opcional** para la EC, la Adjudicataria pondrá a disposición del servicio operándolo durante la grabación un *servicio de grafismo con realidad aumentada basado en tracking de objetos por reconocimiento de imagen ("**videotracking**")* con las características siguientes:

  - ✓ Elementos a trackear en tiempo real: ciclistas participantes a partir de imágenes aéreas.
  - ✓ Basado en reconocimiento de Imagen de los objetos a seguir, ciclistas en este caso.
  - ✓ El reconocimiento de imagen y realidad aumentada se debe hacer sobre la imagen entregada por la EC (helicóptero, dron, …) y que será como mínimo en **1080i**.
  - ✓ El formato de grafismo será basado en Escenas de Classic pipeline de Vizrt Engine 5.0
  - ✓ El delay del grafismo generado debe ser inferior a 20 frames.

- ✓ El grafismo generado debe seguir et movimiento de la cámara (helicóptero, dron, …) en todos sus ejes de movimiento (posición, rotación, zoom, etc...) simulando que los gráficos en entorno 3D sean partes de las y los ciclistas seleccionada/os y varíen en tamaño, rotación, etc. según el movimiento de la cámara del dron o helicóptero.
- ✓ Se deberá incluir información relacionado con el deportista, como identificación, clasificación general, clasificación general virtual, diferencia de tiempos del grupo en el que se encuentra.

Con una antelación de tres (3) meses a la ejecución de un primer servicio, la EC comunicará a la Adjudicataria la necesidad de utilizar o no esta tecnología de videotracking.

3.2.4 A.4.- Grupo 4 Herri Kirolak

A.4.1 Servicio estándar:

- Datos previos* a generar e integrar en la grabación/retrasmisión (**Adjudicataria**)
  - Participantes y otros datos de interés general.
  - Clasificaciones y otros datos.
  - Otros datos que puntualmente la EC indique a la Adjudicataria que son necesarios

  ** Los datos recabados en grabaciones/retrasmisiones previas sobre la competición/liga en cuestión será reutilizados por la Adjudicataria para las nuevas grabaciones/retrasmisiones. Corresponde a la Adjudicataria el mantenimiento de una base de datos relativa a cada competición/liga en cuestión.*
- Datos adicionales en tiempo real a generar e integrar durante la grabación/retrasmisión (**Adjudicataria**)
  - Clasificaciones provisionales.
  - Resultado, estadísticas de la prueba y otros datos de interés.
  - Estadísticas comparativas con pruebas anteriores.
- Datos adicionales en tiempo real a integrar durante la grabación/retrasmisión (**Entidad Contratante o tercera entidad ajena a la Adjudicataria**)
  - Datos relativos al Videomarcador (sólo en el caso que existan).
  - Datos oficiales dados por la organización.
- Datos a mostrar en el grafismo/rotulación de la grabación/retrasmisión: todos los anteriores (en el "**ANEXO I: ALCANCE DE LOS TRABAJOS POR COMPETICIÓN DEPORTIVA**" se dan ejemplos reales del alcance del contrato en las diferentes grabaciones deportivas).

  Los datos y gráficos concretos a mostrar en la imagen en tiempo real serán los indicados por el realizador de la EC en cada momento. Dichas opciones habrán sido trabajadas y validadas previamente por la EC durante la configuración y puesta en marcha del sistema u durante la fase de pruebas previa a la celebración de la competición.
- Datos a publicar (en tiempo real y al finalizar la grabación/retrasmisión): todos los anteriores

A.4.2 Servicio avanzado:

Será el servicio estándar indicado anteriormente que, dada su complejidad, requerirá de un profesional operador adicional a efectos de poder integrar todos los datos de la prueba dentro de la retrasmisión en tiempo real.

3.2.5 A.5.- Grupo 5 Deportes multitudinarios /A.6.- Grupo 6 Varios deportes

A.5.1/A.6.1 Servicio estándar:

Estos Grupos de Deportes no tendrán unas características especiales fuera de las generales a cualquier grabación/retrasmisión y de las propias de su disciplina deportiva.

Por ello y con carácter general los datos a gestionar serán los siguientes:

- Datos previos* a integrar en la grabación/retrasmisión (**Adjudicataria**)
    - Datos específicos de cada disciplina deportiva y de cada tipo de competición. Por ejemplo:
        - Recorridos, participantes y otros datos de interés general.
        - Equipos/alineaciones, escudos, clasificaciones y otros datos.
        - Otros datos que puntualmente la EC indique a la Adjudicataria que son necesarios

    ** Los datos recabados en grabaciones/retrasmisiones previas sobre el deporte/disciplina y competición/liga en cuestión será reutilizados por la Adjudicataria para las nuevas grabaciones/retrasmisiones. Corresponde a la Adjudicataria el mantenimiento de una base de datos relativa a cada competición/liga en cuestión.*
- Datos adicionales en tiempo real a integrar durante la grabación/retrasmisión (**Adjudicataria**)
    - Clasificaciones provisionales.
    - Estadísticas concretas sobre el evento deportivo y otros datos de interés.
    - Estadísticas comparativas con eventos deportivos anteriores.
- Datos adicionales en tiempo real a integrar durante la grabación/retrasmisión (**Entidad Contratante o tercera entidad ajena a la Adjudicataria**)
    - Datos relativos al Videomarcador (sólo en el caso que existan).
    - Datos oficiales dados por la organización.
- Datos a mostrar en el grafismo/rotulación de la grabación/retrasmisión: todos los anteriores (en el "**ANEXO I: ALCANCE DE LOS TRABAJOS POR COMPETICIÓN DEPORTIVA**" se dan ejemplos reales del alcance del contrato en las diferentes grabaciones deportivas).

  Los datos y gráficos concretos a mostrar en la imagen en tiempo real serán los indicados por el realizador de la EC en cada momento. Dichas opciones habrán sido trabajadas y validadas previamente por la EC durante la configuración y puesta en marcha del sistema u durante la fase de pruebas previa a la celebración de la competición.
- Datos a publicar (en tiempo real y al finalizar la grabación/retrasmisión): todos los anteriores

A.5.2 Servicio avanzado:

Será el servicio estándar indicado anteriormente que, dada su complejidad, requerirá de un profesional operador adicional a efectos de poder integrar todos los datos de la prueba dentro de la retrasmisión en tiempo real.

3.3 Servicios complementarios para todas las producciones (A.7 del ANEXO III.1 del PCAP)

Todos estos servicios suplementarios son opcionales para la EC y deberán ser facturados, en el caso de ser solicitados, conforme a la partida presupuestaria consignada en el ANEXO III.1 del Pliego de Cláusulas Administrativas Particulares de la propuesta de la Adjudicataria.

3.3.1 Servicio previo (dedicación especial) (A.7.1 del ANEXO III.1 del PCAP)

Aquellas labores previas que por su especial complejidad exijan el desplazamiento, con anterioridad a la fecha del evento, de un técnico especialista junto con equipo técnico complementario a fin de realizar pruebas técnicas para la prestación del servicio, tendrán la consideración de "*servicio previo especial*".

3.3.2 Servicio suplementario grafismo en perspectiva (A.7.2 del ANEXO III.1 del PCAP)

La Adjudicataria pondrá a disposición del servicio operándolo durante la grabación un servicio de grafismo para su uso en perspectiva sobre imagen de plano fijo sobre superficies fijas en diferentes eventos (a modo de ejemplo actualmente se utiliza un grafismo sobre superficie de frontis, pared lateral, suelo, así como elementos flotantes sobre el suelo).

3.3.3 Servicio suplementario por entrada de video integrado con el grafismo (A.7.3 del ANEXO III.1 del PCAP)

La Adjudicataria pondrá a disposición del servicio operándolo durante la grabación un servicio de inserción en grafismo de una señal de vídeo input entregada por la EC (señal de cámara onboard en regatas de traineras, señal de cabeza de carrera en ciclismo sincronizada con información de tally, señal de entrevistados con grafico sincronizado…).

3.3.4 Generación de una señal de grafismo adicional. (A.7.4 del ANEXO III.1 del PCAP)

Atendiendo a las especiales circunstancias de alguna de las producciones, la EC podrá requerir a la Adjudicataria que una producción concreta requiera de la generación de una segunda señal de grafismo adicional e independiente.

3.3.5 Suplemento por necesidad de operador adicional en evento. (A.7.5 del ANEXO III.1 del PCAP)

Atendiendo a las especiales circunstancias de alguna de las producciones, la EC podrá requerir a la Adjudicataria la necesidad de un profesional operario adicional.

3.3.6 Servicios de desarrollo de los aplicativos necesarios adaptados al grafismo y tipo de información requeridos por la EC (PROYECTOS ESPECIALES) (A.7.6 del ANEXO III.1 del PCAP)

El servicio a prestar en las producciones audiovisuales objeto de la presente contratación llevará aparejada el desarrollo de nuevo software o la adaptación del software existente para gestión y presentación de los datos necesarios en cada producción de conformidad con el grafismo y tipo de información requerido por la EC.

Por tanto, la adjudicataria deberá emprender los cambios e innovaciones precisos en referencia al software necesario para la prestación del servicio. En el caso de que a petición de la EC sea necesaria una adaptación del software y/o incorporación de un nuevo software, la Entidad Contratante asumirá tal prestación como "adicional" siempre que la actuación no sea menor y puntual sobre un software existente y que no superen las 8 horas de trabajo.

Es por ello que en el **ANEXO III.1** del Pliego de Cláusulas Administrativas Particulares la Adjudicataria tendrá la opción de cotizar este tipo de servicio, en el apartado "**PROYECTOS ESPECIALES**".

Para la formalización de cada servicio la EC conformará una solicitud que remitirá con una antelación mínima a una dirección de correo electrónico al efecto designada por entidad que resulte adjudicataria.

En dicha solicitud la EC deberá identificar con carácter **previo** a la iniciación del servicio, al menos, los siguientes datos:

- Breve descripción del alcance del software a desarrollar/adaptar.
- Fecha de requerimiento del software.
- Propuesta de fecha, lugar y asistentes por parte de la EC para una reunión de lanzamiento del Proyecto de desarrollo de software.

Dicha solicitud deberá ser confirmada por la adjudicataria, a través del mismo medio por la que se formuló (dirección de correo electrónico), en un plazo **máximo de 24 horas** a partir del envío de la solicitud informando de, al menos, los siguientes datos:

- Confirmación de reunión de lanzamiento.
- Persona/s que acudirán por parte de la empresa Adjudicataria.
- Cualquier observación que al respecto consideren oportuno realizar.

Una vez realizados y puestos en producción, estos nuevos desarrollos quedarán integrados como parte del servicio, no teniendo derecho la adjudicataria a ser remunerada por cada servicio adicional que se realice con esta mejora.

3.3.7 Elementos técnicos y humanos adicionales necesarios para la prestación del servicio y no contemplados en las unidades anteriores. (A.7.7 del ANEXO III.1 del PCAP)

Atendiendo a las especiales circunstancias de alguna de las producciones y al desarrollo del arte de las tecnologías empleadas para el desarrollo de este contrato, la EC podrá requerir a la Adjudicataria medios técnicos y humanos adicionales a los requeridos en el Pliego como mínimos. A modo de ejemplo se indican aquellos elementos que podrían requerir de esta bolsa económica:

- Mejoras sobre los sistemas estandarizados de servicio.
- Mejoras en los sistemas de videotracking, así como el desarrollo de nuevos servicios de videotracking.

- Desarrollo de servicios de realidad aumentada sobre las diferentes competiciones deportivas objeto de los trabajos a desarrollar.

Es por ello que en el **ANEXO III.1** del Pliego de Cláusulas Administrativas Particulares la Adjudicataria se ha dotado al contrato de una Bolsa económica para el desarrollo de estos elementos técnicos y humanos adicionales necesarios para la prestación del servicio.

Para la formalización de cada necesidad, la Adjudicataria realizará un presupuesto que remitirá a la EC para su aprobación.

3.4 Requisitos adicionales del contrato.

Los servicios contratados al amparo del presente contrato contarán con los siguientes requisitos adicionales:

- Deberán prestarse en **castellano y en euskera**, atendiendo al idioma en la que se realice la producción audiovisual.
- Atendiendo a la naturaleza del servicio y tipo de retrasmisión, los servicios podrán ser prestados en la Sede de la EC.
- Los gráficos a lanzar provistos por la EC y sobre los cuales irán insertados los datos pueden incluir imagen fija o video.
- Los datos recogidos en cada evento/competición deberán ser conservados por la Adjudicaría de cara una posible reutilización para la elaboración de estadísticas en eventos/competiciones siguientes.

3.5 Tratamiento de los datos captados y/o procesados durante la producción

La Adjudicataria (incluido dentro del precio ofertado para cada uno de los deportes) deberá poner a disposición de la EC todos los datos captados y/o procesados durante la producción (independientemente de si han sido mostrados sobre la señal audiovisual o no) y de la siguiente forma:

- Se deberán proveer los datos en formato JSON, con codificación UTF-8.
- La estructura de los datos y los campos a incluir deberán ser validados por la EC. La EC podrá requerir la inclusión de campos adicionales en los datos a proveer. A modo informativo:
    - Timestamp: fecha y hora en formato ISO 8601 (UTC)
    - Información de contexto: ciudad, deporte, etc.
- La información ha de ser transferida en tiempo real y como histórico tras la producción, entendiendo por tiempo real la transmisión inmediata o con una latencia máxima inferior a 1 segundo desde la captura o registro de los datos, y con un refresco de datos y/o de fichero continente inferior a 1 segundo cuando son de captura continuada o muestral. La EC podrá aceptar retardos superiores o refrescos superiores si así lo estimara (en función del ámbito deportivo, interés en función de sus procesos de información, etc) del que se trate.
- Aportación en tiempo real:
    - Los datos deben ser enviados automáticamente en tiempo real mediante el método que la EC decida. A modo informativo, podría ser alguno de los siguientes métodos:
        - WebSockets
        - Webhook

        - Server-Sent Events (SSE)
        - Firebase Realtime Database
    - El mecanismo de envío deberá cumplir:
        - Autenticación segura mediante tokens o claves previamente definidas.
        - Garantizar una disponibilidad mínima del 99,5% durante la producción.
        - Latencia máxima permitida: 1 segundo desde la generación del dato hasta su recepción por la EC.

- Aportación histórica:
    - Tras la finalización de la producción, el adjudicatario entregará los datos consolidados en formato JSON con todos los datos históricos recopilados durante la producción.
    - Este archivo deberá entregarse en un plazo máximo de 24 horas tras la finalización del evento.
    - Los datos históricos seguirán el mismo formato definido anteriormente. En cualquier caso, será decisión de la EC la estructura de los datos históricos a entregar.
    - El modo de entrega será decisión de la EC. A modo informativo, podría ser la entrega de un archivo en un repositorio vía protocolo FTP, SFTP, FTPS, S3 o bien la entrega de los datos mediante una llamada POST a un servicio REST que la EC disponga.

4 VOLUMEN APROXIMADO DE SERVICIOS (POR AÑO).

A fin de facilitar la elaboración de propuestas por parte de los licitadores, se facilita a continuación, sobre la base de los servicios cuantificados en los años 2024 y 2025 y la programación prevista para 2025-2026, el volumen de servicios que podría llegar a ser dentro de la presente contratación:

SERVICIOS SERVICIOS TÉCNICOS DE TRATAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS EN PRODUCCIONES AUDIOVISUALES ESPECIALIZADAS EN DEPORTES		
A.1.- Grupo _1 _Deportes de Fronton		
CODIGO	**CONCEPTO**	**Nº Retransmisiones estimadas (OPCIONALES)**
A.1.1	SERVICIO ESTANDAR DEPORTE FRONTON (JORNADA)	**95 Jornadas**
A.1.2	SERVICIO AVANZADO DEPORTE FRONTON (JORNADA)	**20 Jornadas**
A.1.3	SUPLEMENTO POR VIDEOTRACKING EN DEPORTE DE FRONTON	**5 Jornadas**
A.2.- Grupo_2_Regatas		
CODIGO	**CONCEPTO**	**Nº Retransmisiones estimadas (OPCIONALES)**
A.2.1.1	SERVICIO EN REGATA (JORNADA)	**22 Jornadas**
A.2.1.2	SUPLEMENTO POR VIDEOTRACKING EN REGATA	**18 Jornadas**
A.2.1.3	SUPLEMENTO POR SERVICIO DE CUENTAPALADAS AUTOMATICO EN REGATA	**18 Jornadas**
A.3.- Grupo_3_Ciclismo		
CODIGO	**CONCEPTO**	**Nº Retransmisiones estimadas (OPCIONALES)**
A.3.1.1	SERVICIO DE CICLISMO (JORNADA)	**11 Jornadas**
A.3.1.2	SUPLEMENTO POR VIDEOTRACKING EN CICLISMO	**11 Jornadas**
A.3.1.3	SUPLEMENTO POR NORMALIZACION DE FOTOS (UNICO POR TEMPORADA DE CICLISMO FEMENINO Y MASCULINO)	**1 Ud.**
A.4.- Grupo_4_Herri Kirolak		
CODIGO	**CONCEPTO**	**Nº Retransmisiones estimadas (OPCIONALES)**
A.4.1	SERVICIO ESTANDAR HERRI KIROLAK (JORNADA)	**13 Jornadas**
A.4.2	SERVICIO AVANZADO HERRI KIROLAK (JORNADA)	**10 Jornadas**
A.5.- Grupo_5_Deportes multitudinarios		
CODIGO	**CONCEPTO**	**Nº Retransmisiones estimadas (OPCIONALES)**
A.5.1	SERVICIO ESTANDAR FUTBOL (JORNADA)	**4 Jornadas**
A.5.2	SERVICIO ESTANDAR BALONCESTO (JORNADA)	**5 Jornadas**
A.5.3	SERVICIO AVANZADO BALONCESTO (JORNADA)	**10 Jornadas**
A.5.4	SERVICIO ESTANDAR BALONMANO (JORNADA)	**2 Jornadas**
A.5.5	SERVICIO AVANZADO BALONMANO (JORNADA)	**10 Jornadas**
A.5.6	SERVICIO ESTANDAR ATLETISMO (JORNADA)	**4 Jornadas**
A.5.7	SERVICIO AVANZADO ATLETISMO (JORNADA)	**4 Jornadas**
A.6.- Grupo_6_Varios deportes		
CODIGO	**CONCEPTO**	**Nº Retransmisiones estimadas (OPCIONALES)**
A.6.1	SERVICIO ESTANDAR DEPORTES VARIOS (JORNADA)	**15 Jornadas**
A.7.- OTROS SERVICIOS		
CODIGO	**CONCEPTO**	**UNIDADES ESTIMADAS (OPCIONALES)**
A.7.1	Servicio previo (dedicación especial)	**5 Ud.**
A.7.2	Servicio suplementario grafismo en perspectiva	**20 Ud.**
A.7.3	Servicio suplementario por entrada de video integrado con el grafism	**20 Ud.**
A.7.4	Generación de una segunda señal de grafismo adicional e independie	**7 Ud.**
A.7.5	Suplemento por necesidad de operador adicional en evento	**5 Ud.**
A.7.6	PROYECTOS ESPECIALES	**200 Horas**

***NOTA:** 2 eventos/producciones/retrasmisiones se considerarán un único servicio siempre que se celebren **en el mismo lugar y la hora de comienzo entre ambos no supere las 5 horas**. Los licitadores deberán formular sus propuestas teniendo en consideración lo señalado.

No obstante, lo anterior, las unidades señaladas son meramente estimativas. Por este motivo y dado que el presente contrato se adjudica por precios unitarios, la EC se reserva la posibilidad de agotar o no en su totalidad el valor estimado del contrato, sin derecho alguno del adjudicatario en caso de aumento, reducción o supresión de aquéllas, a reclamar ninguna indemnización o variar el precio establecido en su oferta.

5 ÁMBITO DE ACTUACIÓN DEL SERVICIO

Los servicios objeto de la presente contratación serán requeridos, en su mayor, para ser prestados dentro ámbito geográfico de la Comunidad Autónoma de Euskadi, Navarra, Iparralde, La Rioja y Cantabria.

No obstante, lo anterior, y por necesidades excepcionales del servicio, la EC podrá requerir la prestación de servicios fuera del ámbito geográfico indicado. En este caso la EC asumirá los gastos de desplazamiento necesarios previo visto bueno a un presupuesto entregado por la Adjudicataria.

6 MEDIOS TÉCNICOS

Para la correcta prestación del servicio será necesario poner a disposición, al menos, el siguiente equipamiento técnico:

- Equipamiento VIZRT 5.x o superior compatible con el equipamiento de la Entidad Contratante. El formato del gráfico y su correspondiente señal de key se deberán entregar en formato HD o UHD a petición de la EC. La EC entregará la señal HD o UHD limpia, siendo por cuenta de la empresa adjudicataria la inserción del grafismo en HD o UHD y la entrega final de la señal en nuestra UM, unidad de enlaces y o en la continuidad de la EC en HD o UHD, en función de las necesidades de EC. En los casos en los que la EC solicite la entrega de la señal en UHD, ésta deberá ser UHD nativa no permitiéndose cambios de formato previos a la entrega.
- Licencia Viz Engine SDI/IP/NDI Video Input, para la inserción en grafismo de una señal de vídeo input entregada por la EC (señal de cámara onboard en regatas de traineras, señal de cabeza de carrera en ciclismo sincronizada con información de tally, señal de entrevistados con grafico sincronizado…).
- GPS, transponder, video-finish, radares, cuanta paladas y cualquier otro elemento/sistema para la captura y tratamiento de los datos necesarios para la prestación del servicio.
- Sistema de seguimiento en 3D sobre cartografía vía satélite con situación exacta de las traineras sobre el campo de regateo.
- Servicio de grafismo con realidad aumentada basado en tracking de objetos por reconocimiento de imagen ("videotracking") y adaptado a cada competición deportiva. El software utilizado deberá estar basado en un sistema de reconocimiento de imagen que reconozca los objetos a seguir y no haya necesidad de configurar elementos de referencia en la imagen. El grafismo obtenido deberá tener un delay respecto a la imagen real inferior a 20 frames.

7 MEDIOS HUMANOS

7.1 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, 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. Informar a la EC acerca de las variaciones, ocasionales o permanentes, en la composición del equipo de trabajo designado a la ejecución del contrato.

   f. 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.

7.2 Condiciones particulares

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

- UN/A (1) Coordinador/a responsable

  Con el objeto de coordinar y supervisar los servicios contratados, la empresa que resulte adjudicataria deberá designar un responsable de servicio que además de ser el único interlocutor entre la empresa que resulte adjudicataria y la Entidad Contratante, será la persona que dirija y coordine los trabajos a desarrollar.

  Se facilitarán los datos de esta persona que será la que se mantenga en contacto con el responsable del contrato de la Entidad Contratante.

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

  El servicio de interlocución se entenderá incluido dentro del precio del contrato.

  Deberá estar localizable a través de un correo electrónico y un teléfono de contacto para gestionar cualquier aspecto del servicio en horario de oficina y **siempre (incluidos festivos) que se esté realizando la prestación del servicio**.

  Deberá responder en un plazo máximo de **48h** en caso de que desde la EC se le remita cualquier duda o cuestión. No obstante, de acuerdo con los criterios de adjudicación definidos en el apartado "22.2.2.- Criterios evaluables de forma automática mediante aplicación de fórmulas" de las cláusulas específicas del contrato del PCAP, las entidades candidatas podrán formular reducciones en los tiempos de respuesta.

- Equipo profesional.

  Para la correcta prestación del servicio de desarrollo de software, así como la operación sobre el mismo en producciones audiovisuales será requerida la puesta a disposición de, al menos, el siguiente equipo profesional:

CODIGO	CONCEPTO	MEDIOS HUMANOS MÍNIMOS
A.1.- Grupo _1 _Deportes de Fronton		
A.1.1	SERVICIO ESTANDAR DEPORTE FRONTON (JORNADA)	**1 Operador**
A.1.2	SERVICIO AVANZADO DEPORTE FRONTON (JORNADA)	**2 Operadores**
A.1.3	VIDEOTRACKING EN SERVICIO ESTANDAR DE DEPORTE DE FRONTON	**1 Operador**
A.2.- Grupo_2_Regatas		
A.2.1	SERVICIO ESTANDAR EN REGATA (JORNADA)	**2 Operadores y 1 Ingeniero**
A.2.2	VIDEOTRACKING EN SERVICIO ESTANDAR EN REGATA	**1 Operador**
A.2.3	SERVICIO DE CUENTAPALADAS AUTOMATICO	**1 Operador**
A.3.- Grupo_3_Ciclismo		
A.3.1	SERVICIO ESTANDAR EN CICLISMO (JORNADA)	**1 Operadores y 1 Ingeniero**
A.3.2	VIDEOTRACKING EN SERVICIO ESTANDAR EN CICLISMO	**1 Operador**
A.4.- Grupo_4_Herri Kirolak		
A.4.1	SERVICIO ESTANDAR HERRI KIROLAK (JORNADA)	**1 Operador**
A.4.2	SERVICIO AVANZADO HERRI KIROLAK (JORNADA)	**2 Operadores**
A.5.- Grupo_5_Deportes multitudinarios		
A.5.1	SERVICIO ESTANDAR FUTBOL (JORNADA)	**1 Operador**
A.5.2	SERVICIO ESTANDAR BALONCESTO (JORNADA)	**1 Operador**
A.5.3	SERVICIO AVANZADO BALONCESTO (JORNADA)	**2 Operadores**
A.5.4	SERVICIO ESTANDAR BALONMANO (JORNADA)	**1 Operador**
A.5.5	SERVICIO AVANZADO BALONMANO (JORNADA)	**2 Operadores**
A.5.6	SERVICIO ESTANDAR ATLETISMO (JORNADA)	**1 Operador**
A.5.7	SERVICIO AVANZADO ATLETISMO (JORNADA)	**2 Operadores**
A.6.- Grupo_6_Varios deportes		
A.6.1	SERVICIO ESTANDAR DEPORTES VARIOS (JORNADA)	**1 Operador**

Los profesionales puestos a disposición del servicio deberán cumplir como mínimo los siguientes perfiles profesionales:

- Operador de software: profesional con al menos dos (2) años de experiencia en los servicios objeto de contratación.

  Un (1) operador deberá disponer de conocimientos de euskera acreditables mediante certificado nivel **C1 o equivalente**.

- Ingeniero: profesional con titulación de ingeniero informático, ingeniero de telecomunicaciones o equivalente, con al menos cinco (5) años de experiencia.

8 SIMULTANEIDAD EN LA PRESTACIÓN DEL SERVICIO

Los servicios a prestar al amparo de este contrato deberán ser ejecutados en tecnología 4K/UHD, siempre que el número de servicios simultáneos no sea mayor que dos (2) o que la Entidad Contratante indique la necesidad de ser ejecutados en HD.

9 ANULACIONES DE SERVICIOS

Los servicios solicitados y posteriormente anulados NO podrán ser facturados si la cancelación de la solicitud ha sido cursada con una antelación mínima de hasta 24 horas del evento.

Si la cancelación de la solicitud ha sido cursada con una antelación mínima de entre 24 y 12 horas la adjudicataria no podrá facturar más de un 50% del coste base del servicio solicitado.

Finalmente, si la cancelación de la solicitud ha sido cursada con una antelación menor a 6 horas, la adjudicataria podrá facturar el 100% del coste base del servicio solicitado.

10 OTRAS PARTICULARIDADES DEL SERVICIO.

La Adjudicataria no podrá negarse ni demorarse a facilitar la información, que, relativa al contrato, sea demandada por el/la responsable de la EC. El plazo máximo para la entrega de la documentación solicitada será de cinco (5) días naturales a partir de la comunicación formal. En cualquier caso, las consultas o cuestiones puntuales deberán ser atendidas en un plazo máximo de 72 horas.

La EC por su parte dará debido cumplimiento a las siguientes obligaciones:

- Facilitar al equipo de profesionales la acreditación necesaria para la ejecución del servicio.

- Facilitar las pautas de ejecución acordadas por la EC. Estas serán en cada caso, puestas en conocimiento de la empresa que resulte adjudicataria para su debido cumplimiento.

11 SEGUIMIENTO Y ACREDITACIÓN EN MATERIA LABORAL, SEGURIDAD SOCIAL Y DE SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO

Para el seguimiento y acreditación de las obligaciones en materia laboral, seguridad social y de seguridad y salud en el trabajo prevista en la presente contratación la EC proporcionará a la contratista el acceso a la plataforma de coordinación.

Esta plataforma ha sido habilitada para el intercambio *on-line* de la documentación correspondiente al cumplimiento de las obligaciones en materia laboral, seguridad social y de seguridad y salud en el trabajo inherentes en la ejecución del contrato.

A tal efecto, una vez habilitado el acceso a la plataforma de coordinación, la contratista tendrá la obligación de transferir, en el plazo indicado por la propia plataforma, la documentación solicitada y en especial la relativa a:

- Listado de trabajadores puestos a disposición del servicio.
- Certificados varios de la Seguridad Social (ITA, TC1, TC2, etc.)
- Certificados varios relativos al cumplimento de obligaciones en materia de prevención, seguridad en el trabajo (Identificación de riesgos, formación específica, certificados aptitud, etc.)
- Certificados de varios.

Si la entidad que resulte adjudicataria (y por tanto contratista), subcontrata parte de la ejecución del servicio contratado, deberá exigir a las entidades subcontratadas los justificantes de las obligaciones anteriores y entregarlos en los mismos términos en la plataforma de coordinación.

12 PROPIEDAD INTELECTUAL DEL TRABAJO DESARROLLADO

El adjudicatario deberá cederá a la EC, en exclusiva, con facultad de transmisión a terceros, para todo el mundo y sin ninguna limitación temporal, los derechos de explotación en cualquier forma del producto resultante, tanto íntegramente como por fragmentos y otros resultados derivados de los servicios objeto de la presente contratación, y en especial, cederá los derechos de reproducción, sincronización, fijación, distribución, puesta a disposición, comunicación pública y transformación, para

su explotación mediante cualquier medio o soporte y por cualquier procedimiento técnico o sistema de explotación conocido o por conocer. El adjudicatario garantiza a la EC, el disfrute y ejercicio pacífico de los mencionados derechos.

La contratista o cualquiera de las personas que hayan intervenido en la elaboración de los trabajos no podrán utilizar el trabajo para sí, ni proporcionar a terceros fragmentos de éste, tampoco podrán publicar total o parcialmente su contenido sin consentimiento expreso y escrito del Poder Adjudicador. Igualmente, se abstendrán de intentar registrar cualquier derecho de propiedad industrial e intelectual que sean idénticos o similares a los que puedan derivarse del contrato, perdurando esta obligación incluso a su finalización. En todo caso, la contratista será responsable de los daños y perjuicios que deriven del incumplimiento de estas obligaciones.

13 DOCUMENTACIÓN A PRESENTAR POR LOS LICITADORES

Las entidades licitadoras deberán presentar la siguiente documentación de acuerdo con lo dispuesto en la cláusula 24 de las cláusulas específicas del PCAP.

13.1 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.

13.2 SOBRE B.- DOCUMENTACIÓN relativa a la oferta evaluable automáticamente a través de 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.

ANEXO I: ALCANCE DE LOS TRABAJOS POR COMPETICIÓN DEPORTIVA

La rotulación e infografía sobre la que la Adjudicataria desarrollará el servicio se compone de:

- **330 elementos gráficos**
- **12 elementos gráficos AR (video tracking).** Estos sistemas de videotracking se componen en:

Atendiendo a la especialidad deportiva esta rotulación/infografía se compone del siguiente número de elementos:

A.1 Grupo _1 _Deportes de Fronton (80+6 AR (video tracking))

1.1 Pelota mano (24)
1.2 Cesta Punta (24)
1.3 Remonte (17)
1.4 Pala (15)

A.2 Grupo_2_Regatas (32+3 AR (video tracking))

A.3 Grupo_3_Ciclismo (99+3 AR (video tracking))

3.1 Itzulia (65)
3.2 Giro (17)
3.3 Tour. (17)

A.4 Grupo_4_Herri Kirolak (48)

4.1 Aizkolariak (Hacha) (14)
4.2 Harri Jasotzaileak (Levantamiento de piedra)(10)
4.3 Pentatloia (Pentatlón) (12)
4.4 Artzai Txakurrak (6)
4.5 Sokatira (6)

A.5 Grupo_5_Deportes multitudinarios (60)

5.1 Futbol (10)
5.2 Futbol_Koparen bila (5)
5.3 Baloncesto (14)
5.4 Balonmano (19)
5.5 Atletismo (12)

A.6 Grupo_6_Meta y otros deportes (11)

A continuación, se dan ejemplos reales de las diferentes grabaciones/retrasmisiones deportivas y que la Adjudicataria deberá implementar durante la prestación del servicio:

GRUPO 1_1.1

PELOTA MANO

24 ROTULOS + 5 ROTULOS AR



1. **Presentación de partido de parejas**



2. **Presentación partido individual**



3. **Presentación de pelotaris con sus datos**



4. **Nombre de comentarista**



5. Nombre de Jueces-árbitros



6. Pareja que realiza el primer saque tras el sorteo(Se lanza una chapa de colores)



7. Datos de la pelota elegida para el saque. Número de la pelota y peso.



8. Velocidad de la pelota



9. Velocidad de la pelota con nombre de pelotari



10. Arriba: Marcador con número de pelota elegida.
Abajo: Datos de los tantos conseguidos por cada pareja con cada pelota y pelotazos



11. Marcador con datos. En este caso duración del tanto



12. Comparativa de los tipos de pelotazos dados por dos pelotaris



13. Foto y nombre de pelotari con datos de aciertos y errores



14. Nombre del pelotari con dato de los tantos conseguidos de diferentes maneras. En este caso de aire (Sin dejar botar la pelota)



15. Duración total del partido



16. Foto de pelotari con dato y “mapa de calor”



17. Nombre del pelotari y frase titular



18. Nombre de pelotari y frase titular en ventanas



19. Nombre del entrevistado y posibilidad de NOMBRE Y CARGO



20. Marcador



21. Comparativa de los tipos de pelotazos dados por dos pelotaris



22. Foto y nombre de pelotari con datos de aciertos y errores



23. Nombre del pelotari con dato de los tantos tantos conseguidos de diferentes maneras. En este caso de aire (Sin dejar botar la pelota)



24. Duración total del partido

GRUPO 1_1.2

CESTA PUNTA 24 ELEMENTOS GRAFICOS

Se trata una modalidad de pelota vasca que se practica con una cesta de mimbre. En la cesta-punta, se coge la pelota con la cesta, se toma impulso y se lanza hacia el frontón.

La principal característica de la cesta es la de lanzar la pelota con mayor fuerza y eficacia después de recogerla y dejarla deslizar hasta su extremo, desde donde saldrá despedida contra el frontón, intentando hacer "tanto" para conseguir el mayor número de puntos.

Durante el año se plantea una liga compuesta por diferentes Slams y Masters, En total, se disputan más de 100 partidos profesionales repartidos en varias localidades.

Utilizaremos el Torneo JAI ALAI WINTER SERIES como ejemplo para la elaboración de grafismos.

JAI ALAI WINTER SERIES

En este Torneo 8 parejas compiten por convertirse en los campeones del JAI ALAI WINTER SERIES compuesto por una liguilla, una liguilla de semifinales y una gran final.

Cada una de las parejas compite defendiendo un color, siendo esta una de las claves para tener en cuenta en el grafismo. El color se utiliza para saber de qué pareja esta hablando cada uno de los grafismos.

901-



Careta del programa

La retransmisión comienza con una careta específica de Torneo.

Esta está compuesta actualmente de imágenes de otras ediciones, presentación de puntuables y grafismos.

901-



Resolución careta

La careta anteriormente mencionada termina con esta resolución.

Logo + fechas.

Evolución de la competición – 902

Antes de que dé comienzo cada uno de los partidos se da paso a un vídeo que explica mediante elementos de grafismo como está la situación del torneo en el momento del partido.

Mostrando de esta manera quienes son los participantes, sus puntuaciones, los clasificados, los eliminados, mostrando quienes competirán en el partido de la emisión, .. Pudiendo añadirse más elementos si fuese necesario.



















En ocasiones se plantean diferentes secciones durante el desarrollo del programa, y para ello se plantean otro tipo de ráfagas.

903



Ráfaga

Un ejemplo de una de las ráfagas del programa.

904



Presentación del partido

Se presenta la prueba con los siguientes datos y elementos.

- Fecha
- Jugadores de cada equipo. Destacando el color de cada uno de los equipos.
- Icono de pulsiones
- Lugar

905



Presentación de los comentaristas

Se presenta a los periodistas y colaboradores con su nombre y apellidos.

Se añade algún icono para identificarlos como comentaristas.

906



Nombre + Apellidos / y cargo

Se nombra a los deportistas con su nombre y apellidos.

Debe existir la posibilidad de añadir el color de la equipación y su cargo si fuese necesario.

907



Chapa "Txapa"

Para saber cuál de los dos equipos realizará el primero de los saques, se lanza una chapa al aire y el color que surja definirá quien llevará a cabo el saque.

Se muestra con una chapa girando y mostrando el color de uno de los equipos + apellidos de los integrantes del equipo.

908



Marcador

Muestra cómo va el partido. Es decir, se refleja el número de tantos realizado por cada uno de los equipos.

Se destaca cada uno de los equipos con su color.

909



Marcador Desplegable

El marcador tiene que ser dinámico, dando la posibilidad a "desplegar" diferentes informaciones.

En este caso vemos uno de los anunciantes.

910



Marcador Desplegable

El marcador tiene que ser dinámico dando la posibilidad a "desplegar" diferentes informaciones.

En este caso vemos estadísticas de uno de los jugadores (p.ej. saque)

I.j. Destacando un tipo de jugada, su promedio, y cuantas veces a realizado esa jugada en el partido actual.

911



Marcador Desplegable

El marcador tiene que ser dinámico dando la posibilidad a "desplegar" diferentes informaciones.

En este caso se refleja el numero de pelotazos dados durante el tanto.

912



Estadística / Jugada + Jugador

En este rótulo se muestra una estadística de un jugador. Con los siguientes datos:

- Jugada (Dejada)
- Acierto (Errores)
- Número de veces (1)
- Color del equipo

913



Estadística / Jugada + Jugadores

En este rótulo se muestra una comparativa de jugadores, a la hora de realizar una determinada jugada. Con los siguientes datos:

- Jugada (Errestoan tantoa)
- Acierto (Errealta/Errekuper)
- Número de veces (1/1)
- Color del equipo

914



Estadística / Tantos realizados + fallos

En este rótulo se muestra una comparativa de jugadores, mostrando el número de aciertos y fallos.

- Tantos hechos + fallos
- Acierto (Errealta/Errekuper)
- Número de aciertos
- Numero de fallos
- Color del equipo

915



Estadística / Evolución partido

En este rótulo se muestra una comparativa de los equipos a lo largo del partido. Viendo una evolución del marcador durante el partido.

Como el resto de rotulaciones es imprescindible destacar el color de los equipos.

Ahora destacaremos algunos de los usos que le damos a la **Realidad Aumentada** durante el transcurso de los partidos.

916



AR / Presentación Partido

En este rotulo presentamos las parejas que conforman el partido.

Destacando sus apellidos y colores en la pared izquierda.

917



AR / Estadisticas

También se pueden presentar diferentes estadísticas de los jugadores en la pared izquierda.

Ej. Tantos realizados / 5 / Urreisti

918



AR / Estadisticas

También se pueden presentar diferentes estadísticas de los jugadores en la pared izquierda.

Ej. Numero de Pasas / 1/5 / Erkiaga

919

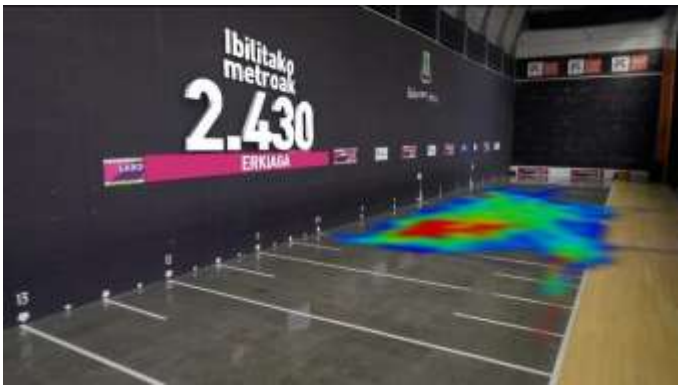


AR / Jugada Destacada

Con este grafismo destacamos alguna de las jugadas realizadas durante el partido.

Destacando el jugador y la jugada realizada.

920



AR / Mapa de Calor

Actualmente se puede monitorizar la posición y distancia recorrida por cada uno de los puntistas durante el partido.

Esto se refleja mediante este mapa de calor y los metros destacados en la pared izquierda.

921



AR / Lugar Tantos

Como hemos mencionado antes, al poder monitorizar la posición de los jugadores podremos destacar su posición a la hora de efectuar cada uno de los tantos.

922



AR / estadísticas tantos

Con estos gráficos aprovechamos las líneas del frontón para destacar diferentes estadísticas de cada jugador

En

- Representación jugador
- Nombre jugador + color
- Tantos hechos – perdidos
- Porcentajes

923



Estadisticas

Posibilidad de crear otro tipo de estadísticas comparativas

924

Dúplex Asimétrico





REMONTE CABECERA



1. PRESENTACIÓN DE PARTIDO



2. SORTEO DE PRIMER SAQUE



3. NOMBRE DE JUECES ÁRBITROS



4. NOMBRE DE COMENTARISTA



5. MARCADOR PEQUEÑO CON NUMERO DE PELOTA ELEGIDA

DATOS DE LA PELOTA (NUMEROS DE TANTOS UTILIZADA Y TANTOS DE CADA PAREJA)



6. MARCADOR GRANDE CON RESULTADO EN CADA SET.

NOMBRE DEL FRONTÓN Y LOCALIDAD



7. VENTANA CON ENTRENADOR



12. DATOS DE LAS PELOTAS UTILIZADAS EN EL PARTIDO. NUMERO DE TANTOS HECHOS POR CADA PAREJA Y PELOTAZOS DADOS CON CADA UNA DE ELLAS



13. DATO COMPARATIVO DE 2 PELOTARIS DE LOS TANTOS HECHOS Y ERRORES



14. NUMERO TOTAL DE PELOTAZOS Y DE CADA UNO DE LOS PELOTARIS



15. DURACIN DEL PARTIDO





16. NOMBRE DEL ENTREVISTADO

17. CORTINILLA PARA REPETICIONES



PALA



1. CABECERA



2. PRESENTACIÓN DEL PARTIDO



3. NOMBRE DEL COMENTARISTA



4. NOMBRE JUECES-ÁRBITROS



5. RESULTADO DEL SORTEO PARA EL PRIMER SAQUE



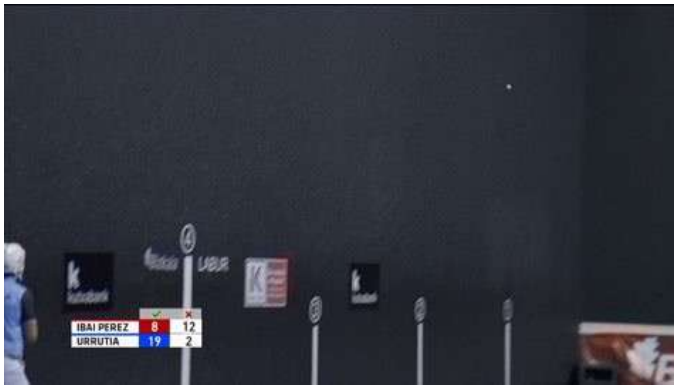
6. MARCADOR PEQUEÑO CON POSIBILIDAD DE AÑADIR DATOS COMO DURACION DEL TANTO Ó NUMERO DE PALAZOS



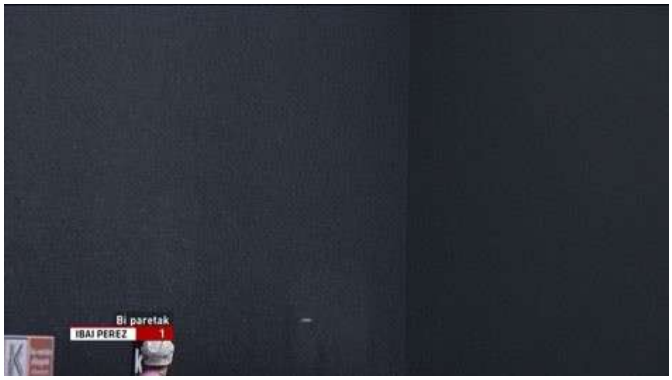
7. DATOS DEL JUGADOR. NOMBRE, LUGAR DE NACIMIENTO, EDAD, PESO Y ALTURA



8. DATO COMPARATIVO DE DOS JUGADORES CON LOS TANTOS CONSEGUIDOS EN DIFERENTES ZONAS DE LA CANCHA



G. DATOS COMPARATIVOS DE DOS JUGADORES CON TANTOS CONSEGIDOS Y ERRORES



10. DATO DE UN JUGADOR CON LOS TANTOS CONSEGUIDOS EN DIFERENTES ZONAS DE LA CANCHA



11. DATO COMPARATIVO DE LAS FALTAS HECHAS DE SAQUE



12. MARCADOR PEQUEÑO CON EL RESULTADO DE LOS DIFERENTES SETS



13. MARCADOR GRANDE CON RESULTADOS DE LOS DIFERENTES SETS



14. DATOS DE LOS PALAZOS DADOS POR CADA JUGADOR CON Y SIN BOTE Y PALAZOS TOTALES



15. NOMBRE DEL ENTREVISTADO. POSIBILIDAD DE CAMBIAR EL COLOR DEL DETALLE DEL RÓTULO.

GRUPO 2_REGATAS/ESTROPADAK

La producción de kirolak en regatas se basa en las siguientes competiciones:
-Liga Euskotren
-Liga Euskolabel
-Bandera de la Concha.
-Campeonatos de Euskadi y España

1- Liga Euskotren

Liga Femenina de Remo, en la que compiten ocho equipos. Se desarrolla, durante 18 jornadas a lo largo de 9 fines de semana, entre finales de junio y finales de septiembre.
Consta de dos modalidades de competición; por tandas (2 tandas, de cuatro equipos en cada una), numerando las calles de la uno a la cuatro, y dos tandas de contrareloj en linea, saliendo de una en una a cada minuto. En ambas modalidades la distancia es la misma, un largo de ida y otro de vuelta. En el mismo campo de regateo que la modalidad masculina.

2- Liga Euskolabel

Liga masculina de Remo, en la que compiten doce equipos. Se desarrolla durante 22 jornadas a lo largo de 11 fines de semana entre finales de junio y finales de septiembre.
Consta de dos modalidades de competicion; por tandas (tres tandas de cuatro equipos en cada una), numerando las calles de la uno a la cuatro, y en tres tandas de contrareloj en linea, saliendo de una en una a cada minuto. En ambas modalidades la distancia es la misma, cuatro largos. Ida y vuelta, e ida y vuelta. En el mismo campo de regateo de la modalidad femenina.

3- Bandera de La Concha

Se trata de la bandera mas prestigiosa del calendario, y no pertenece a la estructura de la liga de remo ACT, por lo que cuenta con sus propias particularidades. Se produce entre finales de agosto y los dos primeros fines de semana de Septiembre, y es mencionable que mientras se produce esta competición, no se celebra ninguna prueba de liga. Se divide en dos jornadas clasificatorias (masculina y femenina), y en dos jornadas mas de remo en tandas de cuatro.

3.1.-Clasificatorias

Compiten prácticamente todos los equipos de las diferentes ligas, en modalidad femenina aproximadamente unas 20, y en modalidad masculina en torno a 30 embarcaciones. Estas, luchan por conseguir una de las ocho plazas vacantes para competir en San Sebastian.

Las jornadas clasificatorias de la Bandera de la Concha siempre se desarrolan en modalidad de contrareloj, saliendo una embarcacion por minuto, en un largo de ida y otro de vuelta, tanto en modalidad masculina como en modalidad femenina.
En este caso, el campo de regateo femenino difiere del masculino, siendo este último mas largo.

3.2.-Jornadas

La Bandera de la Concha se disputa durante los dos primeros domingos de Septiembre y se trata de una de las retransmisiones mas importantes del año, no solo de remo, sino de todos los deportes de EITB.
Su seguimiento social y televisivo, y el prestigio de esta bandera la convierten en un evento importantísimo en el devenir del deporte euskaldun en general.

Las ocho traineras competidoras de cada modalidad (masculina y femenina), reman en dos tandas de cuatro embarcaciones, de la calle uno a la cuatro, durante dos largos (uno de ida y otro de vuelta), que de la misma manera que en las clasificatorias, tienen medidas diferentes para hombres y mujeres.

Como es una competición a dos jornadas, se suman los tiempos de los dos domingos para decidir las embarcaciones ganadoras.
En este punto, cabe mencionar que el sorteo de calles, y la diferencia de condiciones marítimas entre las dos jornadas, suele cobrar un protagonismo esencial en el desarrollo de los acontecimientos y se trata de un punto en el que desde kirolak solemos hacer hincapié, y desarrollamos varios contenidos gráficos que lo describen.

4.-Campeonatos varios

Son competiciones que se asemejan, al modelo de las ligas y bandera de la Concha, en el que se compite en tandas de cuatro, como es habitual, y en caso de necesidad por condiciones marítimas adversas, en contrareloj en linea, con salidas individuales cada minuto.

NECESIDADES DE GRAFISMO (32 ELEMENTOS+5 ELEMENTOS AR+21 MAPAS)

Diferenciaremos tres estadios durante la retransmision.

1- PRE PRUEBA DEPORTIVA (INTRO)
2- PRUEBA DEPORTIVA
3- POST (ANALISIS)
Adjuntamos ejemplos de la línea grafica actual para facilitar la compresión del trabajo a ejecutar.

1- INTRO/PRE PRUEBA DEPORTIVA

01_Cabecera
Cabecera de duración aproximada de cinco segundos más resolución. Se trata de una única cabecera para hombres y mujeres, mixta.
1202+1203+1201

02_Nombre y Cargo

Mismo rotulo tanto para periodistas, como para deportistas, o cualquier personaje entrevistado.
1206/1207

CONDICIONES MARÍTIMAS Y CLIMÁTICAS

03_Tabla de Mareas (Condiciones climáticas_1/INFOGRAFIA A TOTAL)

Tabla de Mareas que ha de detallar las siguientes informaciones:
-Horario de la regata.
-Horario de las tandas.
-Coeficiente de la marea a través del dato, y también con la curva identificativa del coeficiente.
-Grado de vaciado/llenado de la mar respecto al estado de la marea.
1205

04_Batimetría (Condiciones climáticas_2/INFOGRAFIA A TOTAL)

Mapa de fondos marinos en el que se representan las diferentes profundidades del campo de regateo. Se trata de un factor fundamental en lo que se refiere a influencia del corriente y creación de olas. Como se trata de un mapa de navegación en código marítimo, el espacio de menor profundidad se representa en rojo y el de mayor profundidad en verde. Es válido en las regatas de mar y de ría, y en el caso de estas últimas se añade el dato de la fuerza de la corriente en segundos de penalización o beneficio)
1235 mar 1238 Ría

05_Olas (Condiciones climáticas_3/INFOGRAFIA A TOTAL)

Mapa de dirección de las olas y diferentes alturas en varios puntos del campo de regateo.
1234

06_Viento (Condiciones climáticas_4/INFOGRAFIA INCRUSTADA)

Rosa de los vientos que indica dirección y fuerza del viento.

07_Influencia del viento en las calles (Condiciones climáticas_5/INFOGRAFIA A TOTAL)

Marca a traves de colores la incidencia del viento en las diferentes calles. Muestra la dirección del viento y el nombre, y también diferencia si el largo es de ida (branka) o de vuelta (poparean).
1236

08_Esquema de vaciado/llenado de la bahía (Condiciones climáticas_6/INFOGRAFIA A TOTAL)

Mapa en el que se dibuja el recorrido del agua bajo la influencia de la marea.
1237

09_Indice de dificultad (Condiciones climáticas_7/INFOGRAFIA INCRUSTADA)

la suma de todos los factores anteriores, coeficiente marea, batimetria, altura/perido de olas, y fuerza y dirección de viento le otorga a la regata un indice de dificultad determinado. El abánico varía desde el uno, la dificultad más baja, hasta el diez, dificultad con la que se suspendería la regata por alto riesgo.

02_PRUEBA DEPORTIVA

10_Nombre de la prueba

Debe contemplar un espacio para el logotipo de la liga (en algunos casos), nombre de la prueba (Nombre de la bandera), numero de jornada, y género de la competición.
1208/1210

11_Sorteo de calles_01

Rotulo que indica en que calle rema cada embarcación. Van del uno al cuatro y conserva los códigos de colores marítimos, siendo la calle uno blanca, la dos roja, la tres verde, y la cuatro amarilla. Se presenta en tanda individual.
1216

12_Sorteo de calles_02

Rotulo que indica en que calle rema cada embarcación. Van del uno al cuatro y conserva los códigos de colores marítimos, siendo la calle uno blanca, la dos roja, la tres verde, y la cuatro amarilla. Se presentan dos o incluso las tres tandas de la jornada a la vez.
1217

13_Alineaciones de equipo_1(Equipo)

En la primera infografía para presentar al equipo, presentamos:

- -Nombre de equipo
- -Sobrenombre de la embarcación
- -Calle en la que rema
- -Dato de entrenador
- -Dato de patrón

1211

14_Alineaciones de equipo_2 (Babor)

Se presenta a los remeros de babor
1214

15_Alineaciones de equipo_3 (Estribor)

Se presenta a los remeros de estribor
1213

16_Crono

Rotulo de cronometro de la prueba
1215

17_Ventanilla de semaforo

Ventana integrada con el rotulo de las calles y el cronometro en la que se muestra una imagen real del semaforo que da la salida de la prueba.

18_Clasificacion por equipos en el transcurso de la prueba TANDAS (A)

Contiene los siguientes datos:

- -Lugar donde se disputa la prueba
- -Cronometro
- -Numero de tanda
- -Numero de largo
- -Clasificación provisional
- -Distancia a meta/ciaboga+Ventaja en tiempo del primer clasificado respecto al resto.
- -Rotulo desplegable adicional, con información secundaria como ritmo de paladas, velocidad

1221

19_Clasificación por equipos en el transcurso de la prueba TANDAS (B)

Se trata de una modificacion del anterior para hacer una comparativa de tiempos entre tandas.
1219

20_Clasificación por equipos en el transcurso de la prueba CONTRARELOJ

En este caso la lista de equipos no es solamente de cuatro, sino que constan todos los competidores de la contrareloj, en una o en varias escenas.
Cabe destacar que los colores de las posiciones en regata han de ser editables en color ya que es fundamental informar de quien esta clasificado, y quien no, en regatas como la bandera de la Concha.

1220

21 Marea en ventana A (inferior izquierda)

Es un resumen de la anterior infografia y muestra el estado de la marea y la curva de coeficiente de manera esquematica. Se utiliza en los momentos previos a que se produzca la competición.

1223

22 Ubicación GPS en Ventana B (inferior izquierda)

Mapa de ubicación de las traineras en tiempo real. Se trata de un dato importantísimo puesto que es muy frecuente que se produzcan disputas entre calles debido a las condicioes marítimas.

Esta infografia, además de la información de posición de las traineras, muestra también dirección y fuerza del viento, y dirección, altura, y periodo de las olas. Esta información secundaria se ofrece sin desactivar la ubicación de las traineras.

1222

23 Fuerza de la Corriente en Ventana C (inferior izquierda)

En las regatas de ría podemos mostrar la información de la fuerza de la corriente en segundos a favor o de penalización. Es decir, en vez de mostrar la fuerza de la corriente en metros por segundo, mostramos la influencia de esta en el tiempo de competición de la trainera. De manera que, si la corriente es a favor tarda x segundos menos en completar la prueba, y si es en contra, tarda x segundos mas en su ejecución.

1218

24 Transición de repeticiones

Transición de repeticiones estándar. En el caso del remo no es habitual que entren muchas repeticiones, podríamos calcular entre 6 y 10 a lo largo de sus dos horas y media de retransmisión.

1228

25 Ventanilla duplex

Ventana duplex para combinar imágenes de archivo con entrevistas, o para cubrir dos puntos diferentes de una prueba.

Es de uso habitual en regatas contrarreloj, ya que se solapan varios puntos de interés a la vez, salidas, llegadas, y ciabogas**.**

1224

03_ POST PRUEBA DEPORTIVA

26_ CLASIFICACIÓN TIPO A (una tanda)

Rotulo de clasificación en el que se ve el resultado dde una sola tanda (cuatro equipos). Ha de contener la siguiente informacion:

-Nombre de la prueba
- Tanda sobre la que se informa
-Orden clasificatorio
-Nombre de los equipos
-Tiempo de regata
-Segundos de ventaja entre posiciones
-Espacio para logotipos publicitarios

1232

27 CLASIFICACIÓN TIPO B (dos tandas)

Rotulo de clasificación en el que se ve el resultado de dos tandas (ocho equipos). Ha de contener la siguiente informacion:

-Nombre de la prueba
- Tanda sobre la que se informa
-Orden clasificatorio
-Nombre de los equipos
-Tiempo de regata
-Segundos de ventaja entre posiciones
-Espacio para logotipos publicitarios



28 CLASIFICACIÓN TIPO C (tres tandas)

Rotulo de clasificación en el que se ve el resultado de tres tandas (doce equipos). Ha de contener la siguiente informacion:

-Nombre de la prueba
- Tanda sobre la que se informa
-Orden clasificatorio
-Nombre de los equipos
-Tiempo de regata
-Segundos de ventaja entre posiciones
-Espacio para logotipos publicitarios



29 CLASIFICACIÓN TIPO D (Contrareloj)

Rotulo de clasificación en el que se ve el resultado de la contrarreloj (hasta treinta equipos). Ha de contener la siquiente información:

-Nombre de la prueba
- Tanda sobre la que se informa
-Orden clasificatorio (EDITABLE EN COLORES)
-Nombre de los equipos
-Tiempo de regata
-Segundos de ventaja entre posiciones
-Espacio para logotipos publicitarios

1231

30 CLASIFICACION TIPO E (Mejor Patrón)

Rotulo de clasificación en el que se ve el resultado del ranking de mejores patrones. Puede ser información de la jornada o clasificación general. Ha de contener la siguiente información:

-Nombre del dato (identificativo) Mejor Patrón.
-Especificación sobre el tipo de clad¡sificación (general,…)
-Orden clasificatorio
-Nombre del patrón
-Equipo al que pertenece
-Puntos

1230

31_DATO COMPARATIVO VIENTO (ANALISIS_1)

Dato comparativo del viento. Indica el grafico de intensidad con el que ha soplado el viento.

En el eje vertical marcamos la unidad de intensidad del viento, y en el eje horizontal diferenciamos los cuatro largos, los de ida con flechas ascendentes y los de vuelta con flechas descendentes.

En la parte superior derecha indicamos a que tanda corresponde el gráfico de viento que observamos.

El diseño tiene que tener la capacidad de poder mostrar el dato del viento en una, dos, o tres tandas a la vez, superponiendose unos a otros, ya que el resultado de la regata esta ligado frecuentemente al cambio de intensidad del viento.

1225

32_DATO COMPARATIVO DE LAS TRAYECTORIAS

Dato comparativo de las distintas trayectorias que han asumido estratégicamente las embarcaciones.

Se diferencian los cuatro largos, cabe la posibilidad de mostrar la trayectoria de una, dos, tres, o cuatro embarcaciones por largo. También utilizamos la comparativa de distintas trayectorias por tanda (a menudo debido a los cambios de viento, o a la busqueda de olas)

Se incluye tambien el dato de los metros recorridos y el tiempo cronometrado.



33_COPY

Copy de cierre de programa.

ESTROPADAK



1201- Cierre de careta



1202- Creta chicas

PROGRAMA

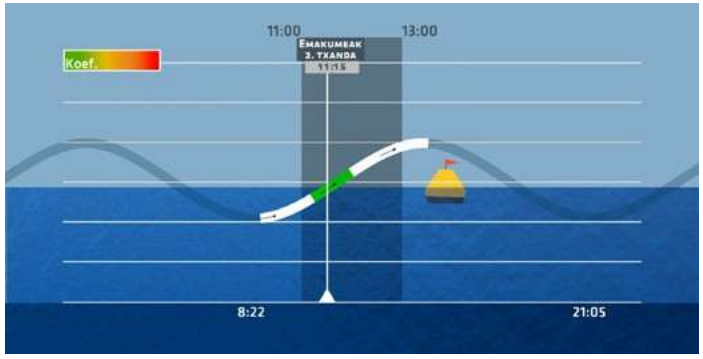
CAMPEONATO TRAINERAS



1203- Careta de chicos



1204- Batimetría



1205- Mareas



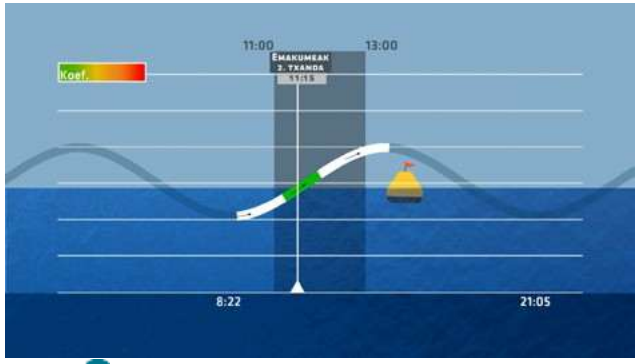
1230-



1231-



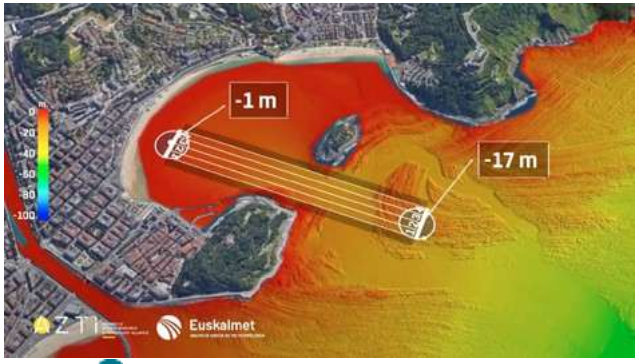
1232-



1233-



1234-



1235-



1236-



1237-



1238-



1206-



1207-



1208-



1209-



1210-



1211-



1212-



1213-



1214-



1215-



1216-



1217-



1218-



1219-



1220-



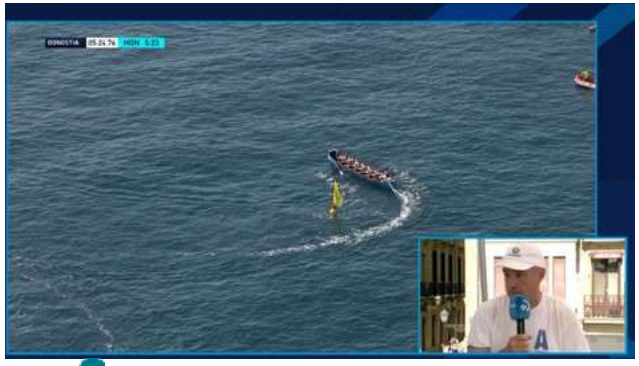
1221-



1222-



1223-



1224-



1225-



1226-



1227-



1228-



1229-

GRUPO 3

TXIRRINDULARITZA (CICLISMO) RETRANSMISIONES

66 ROT+5 AR

La producción en kirolak de ciclismo en retransmisiones, se basa en las siguientes carreras a lo largo del año.

INDURAIN SARIA (Abril)

ITZULIA (Abril)

ITZULIA WOMEN (Mayo)

KLASIKA SAN SEBASTIAN (Agosto)

INDURAIN SARIA

Se trata de una carrera internacional de un día, que trascurre por tierras navarras, con una distancia aproximada de 200 km. A la que acuden tanto equipos UCI como equipos continentales, es una carrera de categoría 1.pro del calendario UCI Pro series.

ITZULIA

Carrera que se disputa durante 6 etapas, tiene categoría internacional UCI World Tour 2. UWT. Dentro de estas etapas hay siempre una contrareloj individual y 5 etapas en línea. Se disputa a lo largo de Euskal herria y tiene una repercusión importante en el ámbito internacional.

ITZULIA WOMEN

Carrera femenina que se disputa en tres etapas, tiene una categoría internacional con participación extensa a nivel mundial.

KLASIKA SAN SEBASTIAN

Carrera internacional de un solo día que trascurre por las carreteras de Gipuzkoa, la categoría de esta carrera es de UCI World Tour 1.UWT

Necesidades de grafismo

Diferenciaremos tres estadios durante la retransmision.

1- PRE PRUEBA DEPORTIVA (INTRO)

2- PRUEBA DEPORTIVA

3- POST (ANALISIS) Adjuntamos ejemplos de la línea grafica actual para facilitar la compresión del trabajo a ejecutar.

1- INTRO/PRE PRUEBA DEPORTIVA

701



Careta, Cabecera de duración aproximada de 5 segundos más resolución. Se trata d una única cabecera para hombres y mujeres, mixta + kareta chicos + kareta chicas

Presentación de la etapa. Principio , final y Km a recorrer No tengo numero

702



702- Transición

Separador o cortinilla para ir a repes

703



703 Recorrido Vuelo

Vuelo en 3D del recorrido de la etapa

704



704-Etapa

Perfil de etapa indicando puertos de montaña o sprint especiales etc si los hubiera

705



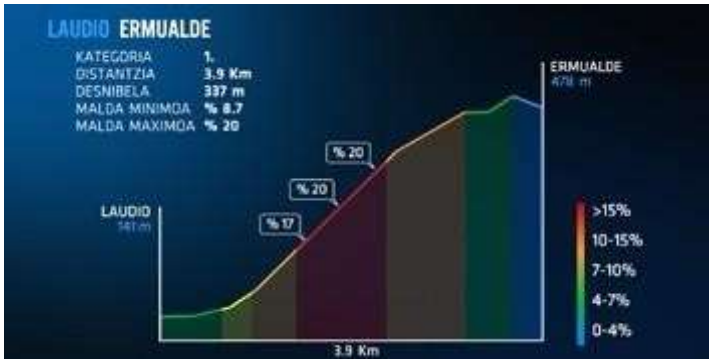
Trazado en general de todas las etapas de la Itzulia

706



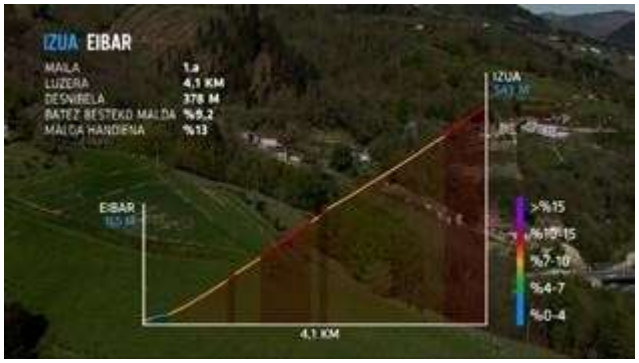
Perfil de etapa esta vez con transparencia para indicarnos en el directo por donde va transcurriendo la etapa.

707



Presentación del puerto sin transparencia

708



Perfil de los puertos de montaña con transparencia indicando nombre, categoría, longitud, desnivel, pendiente media y pendiente máxima.

70G,710,711







Clasificaciones de etapa, general, montaña,Sprints, jóvenes, equipos, primer euskaldun.

712, 713





713-

Durante la retransmisión, para visualizar como se encuentra la carrera de modo rápido, meteremos los llamado dúplex o tríplex, mostrando a la vez los grupos varios.

714



714-

Ventanas para comentar offes , bien durante el programa, o para el pre.

715



Rótulo de presentación de la etapa, para comenzar

716



Nombre y cargo. Mismo rotulo tanto para periodistas, como para deportistas, o cualquier personaje entrevistado.

717



Rótulo indicando que estamos en directo

718, 720





Rótulo de cómo se encuentra la carrera, con gps de km, falta de km al alto, diferencia de grupos mas relación de nombres que se encuentran en pantalla

71G



Rótulo de nombre foto y portador de maillot

722, 727



Logo de la prueba más km a meta tanto de una, de dos o de tres motos, dependiendo los grupos que haya, a la vez se pude incorporar la etapa del día, y gráfico de velocidad

723



Rótulo de corredor, indicando equipo y en que lugar se encuentra en la general.

71G, 724, 725, 737,745









726



Rótulo de la salida de etapa, con lugar y hora

72G



Rótulo de último km para repetir nada mas acabar la etapa

730

Rótulo de puerto y categoría en ángulo inferior izquierdo

731

Rótulo con texto de itzulia irratia, esta es la emisora interna de la carrera dando indicaciones y peligros durante la prueba.

732

Rótulo con tiempo de subida tanto para el escapado como para el pelotón.

733



Rótulos de cabeza de carrera o de pelotón, para indicar en que posición de carrera se encuentra la imagen que estamos enseñando. Este rótulo puede ir acompañado de los nombres y clasificación de los integrantes, bien de la escapada o grupo perseguidor, además podrán ir acompañados de los pictos de los maillots que van en esa imagen.

734



Rótulo de localidad o pueblo importante a su paso, a la vez si tiene un sprint especial o cualquier otro dato a resaltar como una bonificación, lo resaltamos.

735



Rótulo de corredor con su lugar en la clasificación general

736



Información de las condiciones meteorológicas durante el trascurso de la carrera, indicando temperatura, humedad, viento dirección y velocidad más icono de nube o sol, tanto a pantalla completa para empezar como a un costado en pequeño en el trascurso de la etapa.

737



Rótulo de corredor con su dorsal y picto de maillot portador.

738



Rótulo de dato de velocidad media hasta ese momento de carrera.

73G



Rótulo de corredor con su picto de maillot y equipo y posición en la clasificación general.

740



Rótulo de equipo completo que aparece en pantalla.

741



Rótulo de corredores que no han tomado la salida.

742

Rótulo de corredores retirados a lo largo del día o etapa

743

Rótulo de km que faltan para que empiece el puerto de montaña

744

Rótulo de comienzo de puerto de montaña

745



Nombre de corredor dorsal y equipo al que pertenece, a veces también con posesión de maillot, o nombre del maillot que porta en ese momento.

746



Rótulo de dato de velocidad media hasta ese momento de carrera.

747



Rótulo de nombre de director y equipo con picto de radio.

748



Picto de montaña con sus colores de desniveles y longitud.

749



Rótulo con su picto de desnivel de la carretera en ese momento, va cambiando a medida de la pendiente.

750



Rotulo indicando grupo y posición y si va algún maillot a destacar

751



Rótulo de tiempo transcurrido de carrera desde que se ha dado la salida.

752



Rótulo de puerto de montaña y categoría

753



Rótulo de paso de montaña o sprint especiales con su puntuación

754

Rótulo de velocidad instantánea

755

Rótulo de paso de sprint especial o montaña

756

Rótulo de tiempo de ascensión de un puerto, comparando escapada y pelotón

757



Rótulo de comienzo de zona para echar de residuos

758



Rótulo de puerto y los km. que faltan para llegar a su comienzo

759



Picto de puerto de montaña, con su nombre, longitud y colores de dureza.

760



Rótulo de corredor y su posición en la etapa del día con su colocación en la general.

761



Rótulo de sprint especial y la localidad donde se encuentra

762



Al acabar la etapa rótulo de tiempo de carrera , media de etapa y segundero para el resto de las llegadas de los demás corredores.

763



Rótulo de llegada y clasificación de corredores en la etapa.

764



Rótulo de ganador de etapa

765



Rótulo de los tres primeros clasificados en pódium

766

04_Información de las condiciones meteorológicas durante el trascurso de la carrera, indicando temperatura, humedad, viento dirección y velocidad mas icono de nube o sol **736**, tanto a pantalla completa para empezar como a un costado en pequeño en el trascurso de laetapa

12_Rótulo **727** más información de los km al alto de montaña e incorporando los nombres de los personajes que aparecen en pantalla **718,71G,720.723,728**

13_Rótulo con tiempo de subida tanto para el escapado como para el pelotón 732

11_Nombre de corredor dorsal y equipo al que pertenece, a veces tb con posesión de maillot, o nombre del maillot que porta en ese momento 719, 724, 725, 737,745

15_ Gráfico con plancha de la alineación del equipo q aparece en pantalla **740**

16_Rótulo con texto de itzulia irratia, esta es la emisora interna de la carrera dando indicaciones y peligros durante la prueba, asi mismo otro rótulo con nombre y cargo, ya que metemos a los directores de equipos dando las ordenes a sus corredores con un picto de bocina 731,747

17_Rótulos de cabeza de carrera o de pelotón, para indicar en que posición de carrera se encuentra la imagen que estamos enseñando 728,733, este rótulo puede ir acompañado de los nombres y clasificación de los integrantes, bien de la escapada o grupo perseguidor 718, 720, estos además podrán ir acompañados de los pictos de los maillots que van en esa imagen 750

18- Rótulo en el que aparecen, bien los que no salen ese día en la etapa o los que se retiran durante la misma. 741,742.

19_Rótulo de velocidad media, es la que lleva la etapa hasta ese momento 746

20_Rótulo de velocidad instantánea, 722,754

21_Rótulo con picto de montaña con colores de porcentaje de desnivel en pequeño, indicando en esa subida donde está. Tanto la escapada como los perseguidores 748

22_Rótulo con su picto de desnivel de la carretera en ese momento, va cambiando a medida de la pendiente. 749

23_Rótulo de tiempo transcurrido de carrera desde que se ha dado la salida 751

24_ Rótulo de paso de puerto de montaña, como tb saber que queda para ver que queda para ellos, bien para acabar dicho puerto, como para saber que queda para que empiece, o el momento en el que comienza, dato de referencia para tops 743,744,752,730,758 a la vez si tiene un sprit especial lo

25_ Rótulo de localidad o pueblo importante a su paso 734, a la vez si tiene un sprint especial o cualquier otro dato a resaltar como una bonificación, lo resaltamos 761

27_ A lo largo de la retransmisión, si la clasificación general ha variado por diferentes motivos, caídas, abandonos o escapada, mostramos la clasificación virtual 753

28_ Al acabar la etapa rótulo de tiempo de carrera , media de etapa y segundero para el resto de las llegadas de los demás corredores 762

28 709,710,711

EZ DA GIRO

Programa de plató. Para la reransmisión del giro de Italia. Este programa lleva 3 presentadores y un invitado, es de producción diaria durante tres semanas. Tiene varios apartados y con un concurso incluido.

401



Careta de programa, con logos específicos de la carrera y siempre con el predominante del color de la carrera , que es el rosa.

402



Ráfaga del programa, lo mismo que la careta, pero más reducida en tiempo.

403



403- Loop Pantallas

Loop pantallas de giro de Italia, fondo genérico con los colores del giro, imágenes y logos de la prueba.

404



Ráfagas de diferentes secciones del programa (ejemplo , Il txoko D`Alessandro)

405



405- Duplex ventanas

Duplex, 2 ventanas y fondo con colores de Giro de Italia.

406



Rótulo de presentador con logo de programa (Ez da giro)

407



Duplex asimetrico, ventana grande ventana pequeña, izda, drcha.

408



Logo del programa

40G, 410, 411



409-



410-



411-

Video indicando el perfil de cada etapa.

412



DLS con datos de cada corredor, foto, nombre, edad, victorias totales de la carrera, victorias de la temporada en curso, datos de victorias en Tour, en Giro y en vuelta a España.

413



Clasificación de etapa del día

414



Rótulo de concurso con pregunta del día y 3 o 4 opciones de respuesta. Luego respuesta y ganador del concurso, con maillot y culotte incrustado.

416



Clasificación general

417



Código QR para participar en concurso

On TOUR

Programa de plató. Para la reransmisión del TOUR de FRANCE. Este programa lleva 3 presentadores y un invitado, es de producción diaria durante tres semanas. Tiene varios apartados y con un concurso incluido.

501



Careta de programa, con logos específicos de la carrera y siempre con el predominante del color de la carrera , que es el rosa.

502



502-

Ráfaga del programa, lo mismo que la careta pero mas reducida en tiempo.

503



Separador del programa

504



Ráfagas de diferentes secciones del programa (ejemplo, Itzaleko pasartea)

505



DLS con datos de cada corredor, foto, nombre, edad, victorias totales de la carrera, victorias de la temporada en curso, datos de victorias en Tour, en Giro y en vuelta a España.

506



Duplex asimétrico, ventana grande ventana pequeña, izda, drcha.

507

Hastag



Logo programa

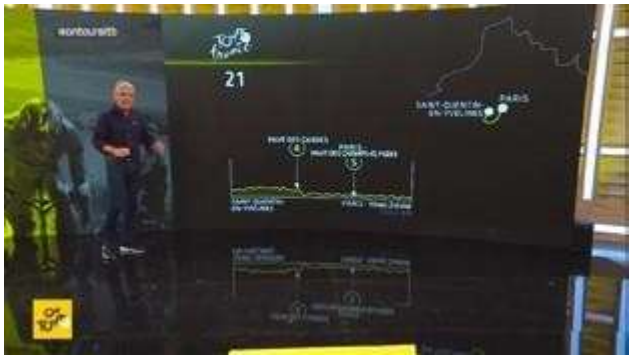
Logo programa mas hastag

508



Rótulo presentadores, invitados

50G



Presentación en pantalla de etapa del dia

510



Nombre y frase para titulones

511



Código QR para participar en concurso

512



Patrocinio

Logo mas patrocinio en este caso, ETXE ONDO

513



Cargo y nombre de realizador, director y productor del programa

514



Lo mismo que 505

515, 516





Rótulos y textos editables para poner en pantalla de presentador

413
Clasificación de etapa del día

414
Rótulo de concurso con pregunta del día y 4 opciones de respuesta. Luego respuesta y ganador del concurso, con maillot y culotte incrustado.

416
Clasificación general

417
Duplex asimetrico, ventana grande ventana pequeña, izda, drcha.

HARRI HERRI

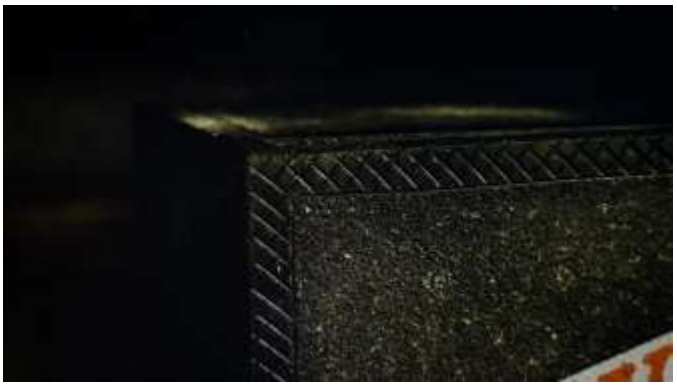
En este programa varios "harrijasotzaile"-s compiten por equipos para convertirse en los ganadores de Harri Herri.

Durante el programa se levantan 5 tipos de piedras diferentes, 4 piedras con una forma y peso estipulada, siendo estas piedras habituales en las competiciones de levantamiento de piedra, y una harri baldarra (piedra irregular), siendo las alzadas obtenidas con esta las que determinen los ganadores del programa.

Cada harri-jasotzaile trabajará **una sola piedra** y dispondrá de un **tiempo determinado** para ello. Competirán alternativamente con cada piedra. Cada elevación será recompensada con tiempo, de modo que cada grupo obtendrá una especie de "banco de tiempo".

¿Para qué ese "**banco de tiempo**"? En cada semifinal se disputará una prueba final con una piedra especial: una **piedra** irregular, **inédita para este torneo**. Cada equipo tendrá el tiempo obtenido con sus alzadas para tratar de levantar la piedra. Ganará la semifinal quien lo logre (o quien lo consiga en más ocasiones).

-



Careta del programa

Actualmente está compuesta por planos detalles, elementos relacionados con el levantamiento de piedras, e...

-



Resolución careta

La careta antes mencionada termina con esta resolución.

Evolución de la competición –

Antes de que dé comienzo cada uno de las competiciones se da paso a un vídeo que explica mediante elementos de grafismo como está la situación del programa.

Mostrando de esta manera quienes son los participantes, la situación actual de la competición las piedras a levantar, los tiempos por cada piedra, segundos obtenidos por alzada, ... Pudiendo añadirse más elementos si fuese necesario.



















929-



Ráfaga

Cada prueba va presentada por una ráfaga en la que se presenta una de las piedras. Con imágenes y descripción de la misma.

-



Presentación de participantes

Se presentan los participantes con su nombre y apellidos.



VS

Se ven y se presentan las personas que competirán en una prueba determinada.

-



Presentación participante + trabajo

Se presenta al participante con nombre y apellidos + equipo al que pertenece

A su vez, se presenta la prueba que realizará mostrando el tipo piedra y cuantos minutos tendrá para la prueba.

.

-



Nombre + Apellidos

Se nombra a cualquier persona con su nombre y apellidos.

-



Crono + Equipo

A igual que ocurre en cualquier prueba de levantamiento de piedra, la información principal son las alzadas y el . erro.

En este caso, se utiliza un cron descendente y a falta de 10 segundos pasará de negro a rojo. Debe existir la posibilidad de añadir elementos a ambos lados.
Ej .Nombre del equipo.

-



Crono + Sumas Segundos

Otra opción más, en esta se ha añadido el número de segundos obtenidos. Ej. 60s

-



Comparación equipos

Una vez terminada una de las pruebas se lleva a cabo una comparación del tiempo obtenido por los equipos.

-



Títulos grandes

Se necesitan rótulos genéricos, para añadir otro tipo de información ex. ib.

Ej. La semana que viene...

Herri Kirolak – Deporte Rural

El Deporte Rural (Herri Kirola) recoge varias modalidades con diferentes características y por lo tanto una rotulación muy variada. Principalmente se retrasmiten las siguientes modalidades: Harrijasotze, Aizkolaritza, Soka Tira eta Pentlatoia y Artzai Txakurrak. Habiendo otras que se retrasmiten de manera más puntual, tales como Sega, ngu..ce, Lasto Altxatze.

Veamos las cinco pales disciplinas.

Harrijasotzaileak – Levantamiento de piedra

Este deporte rural consiste en levantar piedras de diferentes formas, tamaños y pesos desde el suelo hasta los hombros. El deportista que más kilos (suma de las alzadas) levante en un determinado tiempo gana la competición.

A continuación, iremos viendo los diferentes rótulos utilizados en una retransmisión

1403-



Presentación de la prueba

Se presenta la prueba con dos o tres campos

- Nombre de la prueba
- Lugar
- Fecha

1412-



Presentación de la prueba

En ocasiones se presenta la prueba y un listado del tipo de piedras que van a levantar.

- Nombre de la prueba
- Tipos de pruebas + su imagen representativa*1.



*1*Cada tipo de piedra tiene un icono que le representa.*

- Bola – Piedra esférica
- Laukizuzena – Piedra Rectangular
- Kubikoa – Piedra Cubica
- Zindro Zaharra – Piedra Cilíndrica

1405-



Presentación de los comentaristas

Se presenta a los periodistas y colaboradores con su nombre y apellidos

Se añade algún icono para identificarlos como comentaristas.

1428-



Presentación del deportista

Se presenta cada levantador de piedras con los siguientes datos:

- Nombre y Apellidos (Ej: Xabier Aranburu)
- Mote, si lo tuviera. (Ej: Guzta)
- Lugar de origen
- Fecha de nacimiento + edad
- Altura
- Peso

En ocasiones, esta presentación también se puede plantear a pantalla completa



1446

1430-



Nombre + Apellidos y Cargo

Se nombra cada deportista con un nombre y apellidos.

Debe existir la posibilidad de añadir su cargo.

1415-



Crono + Alzadas

Se necesita una rotulación especifica en la que el crono haga cuenta atrás desde un tiempo determinado (Teniendo en cuanta minutos y segundos) hasta cero

Y, a su vez, se añadirán alzadas cada vez que se completen.

También existe la necesidad de poder rotular al deportista al mismo tiempo que mostramos sus alzadas.



**En algunas pruebas específicas como Gorostidi Harria el crono debe ir hacia delante.

1413-



Clasificación General

Esta es una plancha habitual de clasificación con los siguientes datos:

- Nombre de la prueba + lugar
- Puestos de la clasificación
- Nombre y apellidos
- [illegible] de kg levantados o cantidad de veces levantada determinada previa.

Aizkolaritza

Si bien existe una gran variedad de modalidades dentro de este Deporte Rural, la prueba más habitual consiste en ver quien de entre un grupo de Aizkolaris corta en el menor tiempo un determinado numero de troncos. Pudiendo participar por parejas o de manera individual.

A su vez, cabe destacar el tamaño de los diferentes troncos y la posición para cortarlos, de pies o [illegible].

A continuación, iremos viendo los diferentes rótulos utilizados en una retransmisión:

1403-



Presentación de la prueba

Se presenta la prueba con dos o tres campos

- Nombre de la prueba
- Fecha
- Lugar

1405-



Presentación de los comentaristas

Se presenta a los periodistas y colaboradores con su nombre y apellidos

Se añade algún icono para identificarlos como comentaristas.

1420-



Presentación de los trabajos a realizar

En ocasiones, se presenta la prueba y un resumido de los troncos que tendrán que cortar:

- Nombre de la prueba
- Tipos de pruebas + su imagen representativa dependiendo de su tamaño[4].



1428-



Presentación del deportista

Se presenta cada Aizkolari con los siguientes datos:

- Color del equipaje
- Nombre y Apellidos
- Mote, si lo tuviera.
- Lugar de origen
- Fecha de nacimiento + edad
- Altura
- Peso

En ocasiones, esta presentación también se puede plantear a pantalla completa







1430-



Nombre + Apellidos

Se nombra cada deportista con su nombre y apellidos. Y también, el color de su equipaje.

Debe existir la posibilidad de añadir su cargo.

1430-



Nombre + Apellidos y Cargo

Ejemplo: nombre + apellido + cargo.

1430-



Nombre de las parejas.

En ocasiones, se utiliza este mismo rotulo para presentar a una pareja.

1431-



Cronometro

Uno de los elementos indispensables es el cronometro puesto que el deportista vencedor es aquel que termina los trabajos en el menor tiempo.

Es por ello, que se utiliza un crono que cuenta hacia delante, con segundos y minutos.

1431-



Crono + ventaja

Cuando el aizkolari que va primero, termina de cortar unos de los troncos de la serie, el crono principal (negro) se para y aparece un segundo cronometro en que se descuenta la ventaja que lleva respecto al resto de participantes, hasta que alguno de ellos termine de cortar ese mismo tronco.

Este segundo crono (rojo) también corre hacia delante.

-



Tabla comparativa de tiempos

Con esta tabla comparativa podemos observar quienes son los participantes más rápidos, mientras vemos los tiempos en los que han cortado los diferentes troncos.

Esto nos permite hacer un seguimiento del juego con mayor exactitud.

-



Tabla comparativa de tiempos

Con esta tabla comparativa podemos observar quienes son los participantes más rápidos (el más rápido será primero en la tabla), mientras vemos los tiempos en los que han cortado los diferentes troncos.

Esto nos permite hacer un seguimiento del juego con mayor exactitud.

-



Tabla resumen de tiempos

Esta tabla es igual que las anteriores, pero con los datos de un único deportista.

1426-



Clasificación general

Esta es una plancha habitual de clasificación con los siguientes datos:

- Nombre de la prueba + lugar
- Puestos de la clasificación
- Nombre y apellidos
- Tiempo total de toda la prueba en su conjunto en minutos y segundos.

Euskal Pentatloia – Pentatlón

Es una de las competiciones más completas dentro del Deporte Rural, ya que en el pentatlón los participantes deben mostrar sus habilidades en varias modalidades en una única competición.

Al igual que ocurre en un triatlón los deportistas deben completar varias pruebas en el menor tiempo posible y se puede participar de manera individual o en campeonatos por parejas.

Las pruebas principales son harri jasotze, aizkora arriza, gurutze (barras de piedra), txingak y correr alrededor de la plaza. Depende de la competición se establecen más o menos alzadas de las piedras, número de troncos, vueltas a la plaza, peso de las piedras, etc.

A continuación, iremos viendo los diferentes rótulos utilizados en una retransmisión:

1403-



Presentación de la prueba

Se presenta la prueba con dos o tres campos

- Nombre de la prueba
- Fase
- Lugar

1445-



Presentación de los trabajos a realizar

En ocasiones, se presenta la prueba y un listado de subpruebas a llevar a cabo.

- Nombre de la prueba
- Tipos de pruebas + su imagen representativa* .

*Las pruebas son las siguientes y cada una esta representada por un icono diferente

Harri jasotze (Levantamiento de piedras) – Una bola con una K de kilo

Gaze- eroba (Prueba de arrastre) – Una persona con una k

Aizko arriza (corte de troncos) – Un hacha

Txingak – Una txinga (Pesa)

Vueltas a la plaza – Un corredor

1405-



Presentación de los comentaristas

Se presenta a los periodistas y colaboradores con su nombre y apellidos.

Se añade algún icono para identificarlos como comentaristas.

1428-



Presentación del deportista

Se presenta cada deportista con los siguientes datos:

- Color del equipaje
- Nombre y Apellidos
- Mote, si lo tuviera.
- Lugar de origen
- Fecha de nacimiento + edad
- Altura
- Peso

En ocasiones, esta presentación también se puede plantear a pantalla completa



1442

1430-



Nombre + Apellidos

Se nombra cada deportista con su nombre y apellidos. Y también, el color de su equipaje.

Debe existir la posibilidad de añadir su cargo

1441-



Crono general

Como bien se ha expuesto anteriormente, gana la competición el deportista que menos tiempo emplee para desarrollar todas las pruebas.

Es por ello que se necesita un cronometraje que cuente hacia delante durante toda la prueba.

1444-



Crono general + diferencia

Una vez los deportistas van realizando cada una de las pruebas, los tiempos se contabilizan y se muestra la diferencia entre todos los competidores.

De esta manera, obtenemos una clasificación provisional mientras transcurre la competición.

Señalando en ella:

- Puesto en la clasificación
- Color del equipo.
- Apellidos (o nombre)
- Tiempos – Destacando el tiempo del deportista que va por delante y la diferencia con los demás.

1438-



Nombre + Situación prueba

Tenemos que tener la posibilidad de nombrar a la persona que tenemos en pantalla, destacar que prueba esta haciendo y como va en ella.

Ej. Icorne bola (levantamiento) – color verde (color del equipo) – apellido del deportista - numero de alvedras.

1438-



Nombres + Situación prueba (triplex)

Tenemos que tener la posibilidad de nombrar a la persona que tenemos en pantalla, destacar que prueba está haciendo y como va en ella

En este caso, es un triplex, pero también debe existir la opción de cómo ex.

Ej. Iconic bola (levantamiento), color, apellido del deportista, numero de aciertos.

1440-



Nombres + Situación prueba (Duplex)

Ej. comic, color, apellido del deportista, numero de vuelta.

1443-



Clasificación general

Esta es una plancha habitual de clasificación con los siguientes datos:

- Nombre de la prueba + lugar
- Puestos de la clasificación
- Nombre y apellidos
- Tiempo total de toda la prueba en su conjunto en minutos y segundos y la diferencia entre el ruter y los demás deportistas.

Sokatira

Sokatira es un deporte en el que dos equipos disputan el uno contra el otro en una prueba de fuerza. Se necesita un juez y un entrenador en cada equipo, aparte de los dos equipos con el mismo número de personas, cuyo total no exceda un peso máximo determinado para la modalidad.

Cada equipo intenta tirar del otro, hasta que la marca más cercana al equipo oponente cruce la línea central, o bien cuando cometan varias faltas.

A continuación, iremos viendo los diferentes rótulos utilizados en una retransmisión:

1403-



Presentación de la prueba

Se presenta la prueba con dos o tres campos:

- Nombre de la prueba
- Modalidad
- Lugar

1405-



Presentación de los comentaristas

Se presenta a los periodistas y colaboradores con su nombre y apellidos.

Se añade algún icono para identificarlos como comentaristas.

1404-



Nombre + Apellidos

Se nombra cada deportista con su nombre y apellidos y el equipo al que pertenecen.

1435-



Crono + Equipos

Como bien se ha expuesto anteriormente, cada uno de los equipos se coloca a un lado de la cuerda y es por ello, que en la rotulación se debe destacar la posición de cada uno de los equipos.

A su vez, se añade un cronometro que corre hacia delante.

1436-



Crono + Equipo

En otras ocasiones, se rotula a los equipos por separado.

Nombre que puede coincidir con un cronometro corriendo hacia delante, cuando hay minutos y segundos.

1433-



Clasificación general

Esta es una plancha habitual de clasificación con los siguientes datos:

- Nombre de la prueba + lugar
- Modalidad
- Puesto en la clasificación
- Nombre del equipo
- Puntuación

Artzai Txakurrak – Perros Pastores

Las competiciones de perros pastores son una demostración práctica de las habilidades que el perro usa todos los días en su trabajo de pastoreo en el campo.

El sistema de puntuación es un número máximo de puntos asignados a cada habilidad o ejercicio y el guía con su perro tratarán de perder el mínimo número de puntos por ejercicio.

Los participantes tendrán un tiempo asignado para poder realizar los ejercicios, y su objetivo será llevarlos a cabo en el menor tiempo posible.

1403-



Presentación de la prueba

Se presenta la prueba con dos o tres campos

- Nombre de la prueba
- Fecha
- Lugar

1407-



Presentación de los participantes

Se presenta cada participante con los siguientes datos:

- Nombre y Apellidos de Pastor.
- Icono y nombre del perro
- Lugar de origen

1410-



Presentación del ejercicio a realizar

Se presenta el ejercicio a realizar en una o dos líneas.

-



Crono general

Como bien se ha expuesto anteriormente, gana la competición los participantes que menos tiempo empleen para desarrollar todos los ejercicios.

Es por ello, que se usa un cronometro en todo momento. En este caso, el cronometro hará cuenta atrás puesto que cada ejercicio tiene un tiempo máximo.

1409-



Clasificación general

Esta es una plancha habitual de clasificación con los siguientes datos:

- Nombre de la prueba + lugar
- Puesto en la clasificación
- Nombre y apellidos del pastor
- Nombre del perro
- Puntuación

1408-



Participantes

En esta plancha se ve quienes son los participantes de la competición con los siguientes datos.

- Nombre de la prueba + lugar
- Nombre + Apellidos pastor
- Nombre de perro
- Lugar de origen

FUTBOL

1



PRESENTACIÓN DEL PARTIDO

TITULO. Categoría y temporada. En eta foto 1ª división

Escudos y nombres de los equipos

Nombre del estadio

2



ALINEACIÓN DE CADA EQUIPO

ESCUDO Y NOMBRE DEL EQUIPO

Nombre de los 11 jugadores titulares con su posición en el campo y posibilidad de situarlos en diferentes esquemas tácticos.

Nombre del entrenador.

Jugadores suplentes

3



Nombre de comentaristas

4



Nombre del árbitro y asistentes

5



MARCADOR PEQUEÑO

Abreviatura del nombre de los equipos a tres letras, resultado, tiempo de juego y tiempo añadido

6



MARCADOR GRANDE

Escudos con nombre de los equipos, resultado y nombre del estadio

7



Marcador y estadísticas del partido

8



Tarjetas

9



Sustituciones

10



Dato de jugador

BALONCESTO

1 IDENTIFICACIÓN DE PARTIDO



Presentación de partido con nombre de la competición arriba

Escudos y nombre de los equipos

Nombre del pabellón y municipio del evento

2 NOMBRE DE COMENTARISTAS



3 ENTRENADORAS



ENTRENADORAS

Nombre cargo

Nombre de equipo y escudo

4 NOMBRE DE LOS ARBITROS



5 ALINEACION DE EQUIPO. 5 TITULAR



Posición y nombre de jugador en cancha

Escudo y nombre de equipo

6 TIEMPO Y MARCADOR



Escudos y nombres de los equipos con marcador.

Indicamos 1º, 2º, 3º ó 4º cuarto del partido. Tiempo del partido y tiempo que le queda de posesión de balón al equipo atacante.

7 FALTAS DEL EQUIPO (Hasta 5)



8 TIEMPO, MARCADOR Y ESTADÍSTICA INDIVUAL



Encima del marcador y reloj se añade una estadística individual.

Abreviatura de 3 letras del nombre del equipo y dorsal del jugador/a

G NOMBRE Y APELLIDO JUGADOR/A



Posición de juego Estadística individual (posibilidad de incluir 3 datos)

10 MARCADOR AL DESCANSO



Marcador grande al descanso

11 MARCADOR DE CADA CUARTO



Título del gráfico

Nombre de equipo

Marcador de cada cuarto del partido

Marcador total

12 ESTADISTICAS DE PARTIDO



Nombre de equipos y marcador

Canastas de 1 punto y porcentaje de acierto

Canastas de 2 puntos y porcentaje de acierto

Canastas de 3 puntos y porcentaje de acierto

Número de asistencias del equipo

Número de rebotes conseguidos por equipo

Número de balones recuperados por equipo

Número de balones perdidos por equipo

Número de faltas cometidas por equipo

13 VALORACIÓN DE JUGADORA



Abreviatura de equipo 3 letras, número de dorsal

Nombre jugadora

Posición en cancha

Valoración puntos

14 MARCADOR FINAL GRANDE



Final

1



2



3



4



BALONMANO

Presentación de partido

Nombre de entrenador

Plantilla equipo completo

Nombre de árbitros

5  	Marcador grande y tiempo de juego
6  	Marcador pequeño y tiempo de juego
7  	Marcador pequeño y datos estadísticos de jugadora
7 bis  	

8  	Dato de jugadora excluida dos minutos. También se añade en el marcador la cuenta atrás de dos minutos
9  	Dato en el marcador de portería vacía en el lado del equipo correspondiente
10  	Datos de los dos equipos debajo del marcador
11  	Dato de tiempo muerto debajo del marcador

12 	Grafismo grande de tiempo muerto y nombre del equipo que lo pide
13 	Grafismo grande con diferentes estadísticas de los equipos
14 	Estadísticas individuales jugadoras
15 	Estadísticas generales del partido

16



Resultado y máximas goleadoras

18



Clasificación de la competición