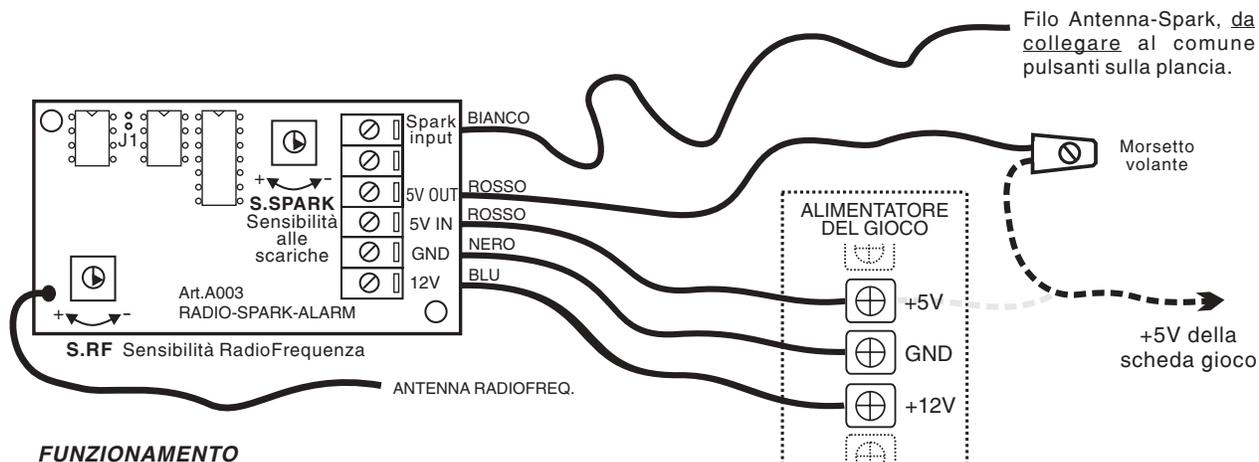


RADIO-SPARK-ALARM (Art.A003)



Controllore di manomissioni dovuto a: 1) Trasmittitori di radiofrequenza.
2) Scariche elettriche (di accendigas, accendini piezoelettrici, ecc.)
3) Ripetuti spegnimenti-accensioni.

(Lo schedino viene fornito dei fili necessari per i collegamenti)



FUNZIONAMENTO

Il Radio-Spark-Alarm interviene interrompendo immediatamente (tramite transistor) i 5V di alimentazione della scheda gioco e segnalando lo stato di allarme per 5 sec. Esso interviene in ben 3 diversi tentativi di manomissioni dovuti a:

1) Trasmittitori radio: la presenza di un elevato segnale di radiofrequenza provoca lo spegnimento del gioco e la segnalazione di allarme con un suono intermittente (1 bip ogni 0,5sec.) per 5 secondi. La gamma delle frequenze rilevate è molto ampia e copre tutte quelle che abbiamo riscontrato essere pericolose.

2) Scariche elettriche (di accendigas ecc.): in questo caso l'allarme è segnalato da un suono intermittente veloce.

3) Ripetuti spegnimenti-accensioni: l'accensione della scheda gioco avviene solo dopo 5 sec. che l'interruttore del gioco è stabile nella posizione di acceso.

INSTALLAZIONE

Il Radio-Spark viene fornito di fili con faston per il collegamento diretto agli usuali alimentatori switching dei videogiochi.

Seguire la seguente procedura:

1) Spegnerne il gioco. Fissare con 2 viti il Radio-Spark vicino all'alimentatore del gioco, in una posizione tale che i suoi fili possano essere collegati all'alimentatore, e che disti almeno 2-3 cm dal passaggio di altri fili.

2) Collegare il filo blu che esce dal morsetto 12V del Radio-Spark al morsetto +12V dell'alimentatore, lasciando inserito il filo già esistente.

3) Collegare il filo nero che esce dal morsetto GND del Radio-Spark al morsetto GND dell'alimentatore, lasciando inserito il filo già esistente.

4) Staccare il filo collegato al morsetto +5V dell'alimentatore (che va ad alimentare la scheda gioco) e fissarlo al morsetto volante che è in dotazione al Radio-Spark (vedi anche fig.).

5) Al morsetto +5V dell'alimentatore, che ora è rimasto libero, si dovrà collegare il filo rosso che esce dal morsetto 5V IN del Radio-Spark.

6) Aprire la plancia pulsanti e identificare il filo comune

che è collegato a tutti gli interruttori dei pulsanti (solitamente è nero). Collegare tale filo comune con il filo bianco (Antenna-Spark) in dotazione al Radio-Spark. Aver cura poi di far passare il filo bianco d'Antenna-Spark lungo il cablaggio (anche attorcigliandolo allo stesso) fino ad arrivare al morsetto SPARK-INPUT del Radio-Spark.

7) Controllare che tutti i morsetti siano stati ben stretti.

8) Fissaggio Antenna-Radio: La posizione ideale del filo dell'antenna-radiofrequenza è diritta e lontana da altri fili del cablaggio o strutture metalliche. Evitare quindi di fissare l'antenna radio assieme ad altri fili e cercare di posizionarla (anche se storta) in una zona del mobile libera da fili o parti metalliche.

SENSIBILITÀ

Può essere regolata sia la sensibilità alle scariche (S.SPARK) che quella alla radiofrequenza (S.RF) (vedi fig.). Girare il rispettivo trimmer in senso orario (+) per aumentare la sensibilità e viceversa (-) per diminuirla.

Sensibilità alla RadioFrequenza (S.RF): In mancanza di strumentazione di prova si consiglia di lasciare il trimmer nella posizione centrale. Per una verifica sull'efficacia dell'allarme radio si consiglia l'acquisto di un comune ricetrasmittitore portatile 27MHz 5Watt. L'allarme deve avvenire quando si trasmette (con batteria carica) a 0,5-1mt dal mobile del gioco.

Sensibilità alle scariche (S.SPARK): Lasciando il trimmer nella posizione centrale si ottiene un intervento efficace per la maggior parte dei giochi. Si consiglia di aumentarla (+) solo se si incontra una scheda particolarmente suscettibile alle scariche, e di diminuirla (-) se avvengono spegnimenti ingiustificati del gioco, che potrebbero verificarsi in locali con elevati disturbi sulla rete di alimentazione.

DATI TECNICI

Alimentazione: 12V 70mA, 5V 10mA (minimo 4,8V).

Corrente di interruzione sui 5V: 7A max

(Max. consumo della scheda gioco)

Tempo di intervento tipico alle scariche: 8 microsec.

Dimensioni: 8 x 3,8cm.

RADIO-SPARK-ALARM/28 (Art.A002)

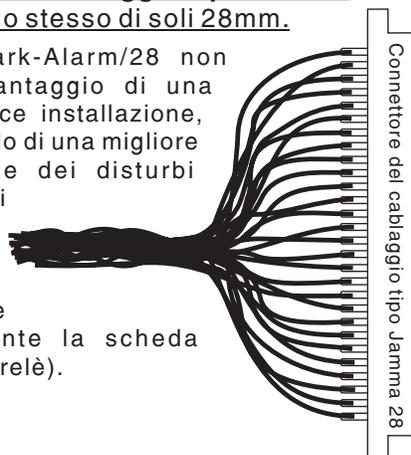


Controllore di manomissioni dovute a:

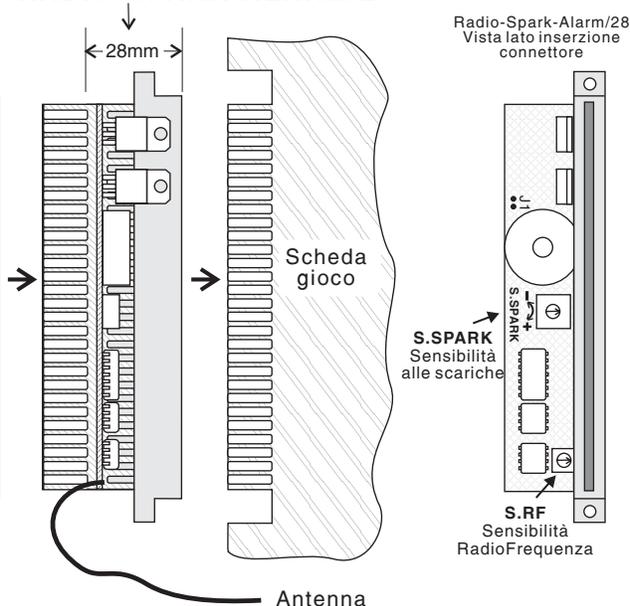
- 1) Trasmettitori di radiofrequenza.
- 2) Scariche elettriche (di accendigas, accendini piezoelettrici, ecc.)
- 3) Ripetuti spegnimenti-accensioni.

Viene direttamente inserito sul connettore 28+28pin del cablaggio tipo Jamma prolungando lo stesso di soli 28mm.

Il Radio-Spark-Alarm/28 non solo ha il vantaggio di una pratica e veloce installazione, ma anche quello di una migliore intercettazione dei disturbi provenienti dalle varie parti del gioco e di bloccare istantaneamente la scheda (senza l'uso di relè).



RADIO-SPARK-ALARM/28



FUNZIONAMENTO

Il Radio-Spark-Alarm/28 interviene interrompendo immediatamente (tramite transistor) i 5V di alimentazione della scheda gioco e segnalando lo stato di allarme per 5 sec. Esso interviene in ben 3 diversi tentativi di manomissioni dovuti a:

1) Trasmettitori radio: la presenza di un elevato segnale di radiofrequenza provoca lo spegnimento del gioco e la segnalazione di allarme con un suono intermittente (1 bip ogni 0,5sec.) per 5 secondi. La gamma delle frequenze rilevate è molto ampia e copre tutte quelle che abbiamo riscontrato essere pericolose.

2) Scariche elettriche (di accendigas ecc.): in questo caso l'allarme è segnalato da un suono intermittente veloce.

3) Ripetuti spegnimenti-accensioni: l'accensione della scheda gioco avviene solo dopo 5 sec. che l'interruttore del gioco è stabile nella posizione di acceso.

INSTALLAZIONE

Inserire semplicemente il Radio-Spark/28 sul connettore del cablaggio tipo Jamma, facendo attenzione a rispettare il lato componenti.

Se la scheda gioco ha uno schedino di adattamento al cablaggio, esso rimane inserito sulla scheda gioco. Vi sarà perciò la successione: scheda gioco, schedino di adattamento al cablaggio tipo Jamma, Radio-Spark/28 e connettore del cablaggio.

La posizione ideale del filo d'antenna è diritta e lontana da altri fili del cablaggio o strutture metalliche. Evitare quindi di fissare l'antenna assieme ad

altri fili e cercare di posizionarla (anche se storta) in una zona libera del mobile.

SENSIBILITÀ

Può essere regolata sia la sensibilità alle scariche (S.SPARK) che quella alla radiofrequenza (S.RF) (vedi fig.). Girare il rispettivo trimmer in senso orario (+) per aumentare la sensibilità e viceversa (-) per diminuirla.

Sensibilità alla RadioFrequenza (S.RF): In mancanza di strumentazione di prova si consiglia di lasciare il trimmer nella posizione centrale. Per una verifica sull'efficacia dell'allarme radio si consiglia l'acquisto di un comune ricetrasmittitore portatile 27MHz 5Watt. L'allarme deve avvenire quando si trasmette (con batteria carica) a 0,5-1mt dal mobile del gioco.

Sensibilità alle scariche (S.SPARK): Lasciando il trimmer nella posizione centrale si ottiene un intervento efficace per la maggior parte dei giochi. Si consiglia di aumentarla (+) solo se si riscontra una scheda particolarmente suscettibile alle scariche, e di diminuirla (-) se avvengono spegnimenti ingiustificati del gioco, che potrebbero verificarsi in locali con elevati disturbi sulla rete di alimentazione.

DATI TECNICI

Alimentazione: 12V 70mA, 5V 10mA (min. 4,8V).

Corrente di interruzione sui 5V: 7A max
(Max. consumo della scheda gioco)

Tempo di intervento tipico alle scariche: 8 microsec.