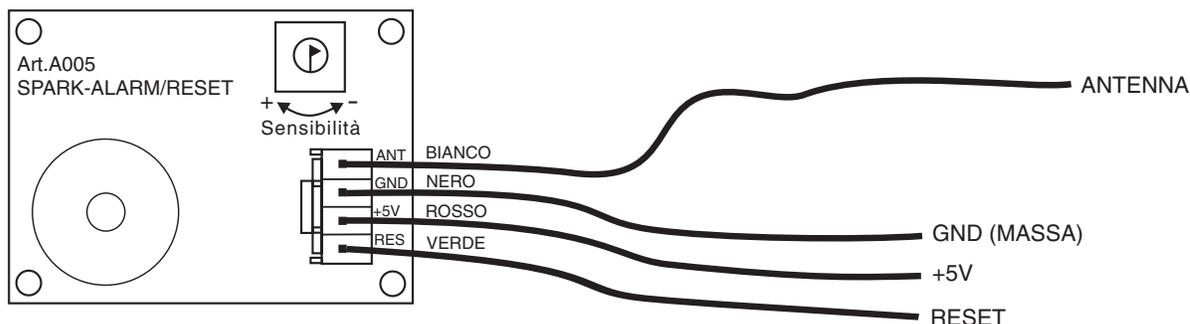


SPARK-ALARM/RESET (Art.A005)



Note e consigli per l'installazione



INSTALLAZIONE

Si consiglia di fissare lo schedino Spark/Reset sulla scheda del gioco, poichè è necessario eseguire sulla stessa la saldatura di 3 fili che devono essere collegati rispettivamente a GND (massa), +5V e al segnale di Reset.

E' bene che la lunghezza di questi 3 fili sia inferiore a 15-20cm, in special modo per il segnale di Reset.

Sebbene la massa (GND) ed il +5V siano solitamente facilmente individuabili, il segnale di Reset è identificabile solo da un buon tecnico elettronico che disponga di appropriata documentazione.

Si consiglia di mettersi in contatto con la ditta fornitrice dello Spark/Reset qualora il segnale di Reset non sia individuabile.

Lo Spark/Reset viene fornito con un filo d'antenna lungo 50cm che può comunque essere allungato nel caso sia necessario ottenere una maggiore sensibilità.

Il filo d'antenna dovrebbe passare vicino alle zone sensibili alle scariche oppure attorcigliato lungo i fili del cablaggio che arriva alla scheda gioco.

FUNZIONAMENTO

Lo Spark/Reset riconosce il disturbo generato da una scarica elettrica sui circuiti, ed interviene sul segnale di Reset della scheda gioco, arrestando così immediatamente il funzionamento della stessa. Il tempo tipico di intervento è di 8 microsecondi.

L'arresto ha una durata di 5 sec. e viene segnalato anche da un segnale acustico intermittente.

Oltre al controllo dei disturbi provocati dalle scariche elettriche, lo Spark-Alarm possiede anche un'altra importante funzione denominata "ritardo accensione", che risulta molto utile per evitare i problemi dovuti a consecutivi e rapidi spegnimenti/accensioni del gioco. Tale ritardo, di 5 sec., viene anche segnalato con una lenta intermittenza di suono.

SENSIBILITÀ

La sensibilità alle scariche di un gioco dipende da molti fattori (disposizione del cablaggio, masse, tipo di scheda gioco, ecc.), ed è per questo che lo Spark/Reset possiede la regolazione sensibilità "SENS.". Essa è tarata (nella posizione centrale) per ottenere un intervento efficace nella 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.

Funzione "ANTIDISTURBO SALTUARIO"

Sullo Spark-Alarm è possibile abilitare la funzione Antidisturbo-Saltuario, ponticellando, con l'uso di un saldatore, il punto indicato con J1 sullo schedino Spark-Alarm.

Tale funzione evita lo spegnimento del gioco se avviene una saltuaria scarica elettrostatica (simile a quella che spesso si prova scendendo dall'auto) oppure un elevato disturbo di rete.

Se la funzione Antidisturbo-Saltuario è abilitata (ponticello chiuso), lo spegnimento del gioco avviene solo se la scarica (o il forte disturbo di rete) succede entro un minuto dalla scarica precedente, altrimenti la scarica provoca solamente la segnalazione sonora.

Si consiglia di abilitare tale funzione solo se il gioco è installato in locali con pavimentazione in materiale sintetico, tipo moquette (dove possono manifestarsi cariche elettrostatiche), o dove avvengono elevati e frequenti disturbi di rete.

DATI TECNICI

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

Tempo di intervento tipico: 8 microsec.

Segnale di Reset: uscita con transistor NPN a collettore aperto. Il livello di uscita è a zero nella situazione di allarme.

Dimensioni: 5,4 x 4cm