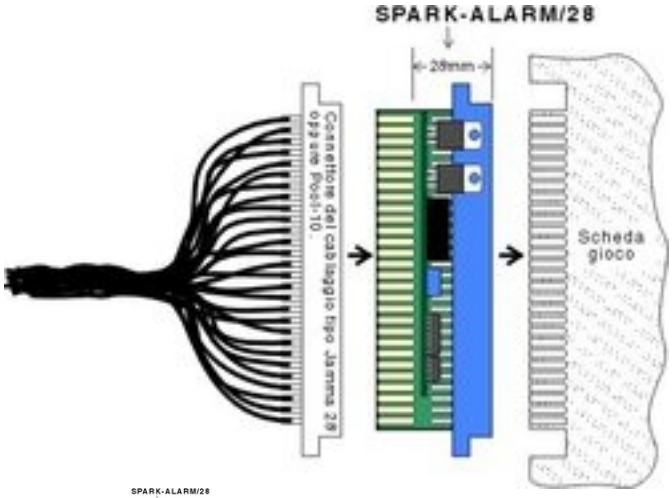
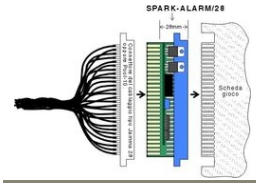
SPARK-ALARM/28 (Art.9913)

Viene **direttamente inserito** sul connettore 28+28pin del cablaggio tipo **Jamma o Pool10** prolungando lo stesso di soli 28mm. Lo SPARK-ALARM/28 non solo ha il vantaggio di una pratica e veloce installazione, ma anche quello di una migliore intercettazione dei disturbi provocati dalle scariche. Infatti la sua posizione, prima della scheda gioco, gli permette di individuare i disturbi provenienti dalle varie parti del gioco stesso (plancia, gettoniera, ticket-dispenser, monitor, ecc..).





Art.9913
...SPARK-ALARM/28

FUNZIONAMENTO

Lo SPARK-ALARM/28 riconosce il disturbo generato da una scarica elettrica sui circuiti, ed interviene interrompendo immediatamente **i 5V di alimentazione della scheda gioco**, assicurando una velocità tipica di intervento di 8µs (vedi Nota1).
Lo spegnimento ha una durata di 5 secondi e viene segnalato anche da un segnale acustico intermittente.
Oltre al controllo dei disturbi provocati dalle scariche elettriche, lo SPARK-ALARM/28 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 secondi, viene anche segnalato con una lenta intermittenza di suono.
Nota1: l'unica scheda gioco attualmente in commercio che non utilizza i 5V di alimentazione (ma solo i 12V) è la Roulette-La-Fiche. Questa scheda necessita di una semplice modifica per poter essere protetta dallo SPARK-ALARM/28.

INSTALLAZIONE

Inserire semplicemente lo SPARK-ALARM/28 sul connettore del cablaggio tipo Pool-10 oppure 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 o Pool-10, SPARK-ALARM/28 e connettore del cablaggio.

SENSIBILITÁ

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-ALARM/28 possiede la regolazione sensibilità "SENS.".

DATI TECNICI

- Alimentazione: 12V 70mA, 5V 10mA (minimo 4,8V).
- Corrente di interruzione sui 5V: 7A max (Consumo massimo della scheda gioco).
- Tempo di intervento tipico: 8µs.