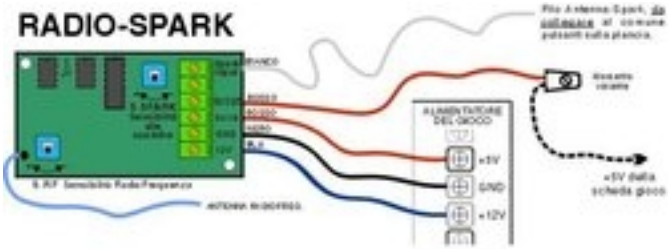
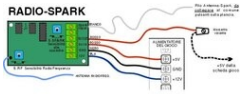
RADIO-SPARK Art.A003

Esta página es solamente disponible en italiano. Aquí sigue la versión italiana.





Art.A003
...RADIO-SPARK-ALARMA
This model is out of stock and it is NO MORE PRODUCED.
Dimensiones: cm. -

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 secondi. 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 0,5s) 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 5s 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.
La posizione ideale del filo d'antenna è diritta e lontana da altri fili del cablaggio o strutture metalliche.

SENSIBILITÁ

Può essere regolata sia la sensibilità alle scariche (S.SPARK) che quella alla radiofrequenza (S.RF).

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: 8 us
- Dimensioni: 8 x 3,8cm