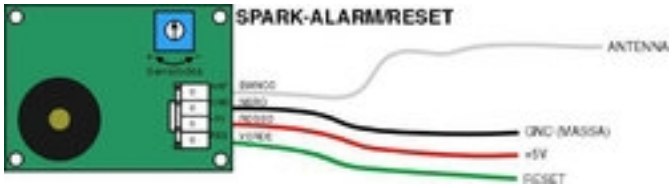
SPARK-ALARM/RESET (Art.A005)



Diese Seite ist auf italienisch nur verfügbar. Folgt hier der italienischen Version.

E' la versione da utilizzare per proteggere i giochi non standard, come ad esempio quelli da banco.

FUNZIONAMENTO

Lo SPARK-ALARM/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 8µs.
L'arresto 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/RESET 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.

INSTALLAZIONE

Si consiglia di fissare lo schedino SPARK-ALARM/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.
Lo SPARK-ALARM/RESET viene fornito con un filo d'antenna lungo 50cm che può comunque essere allungato nel caso sia neccessario 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.

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/RESET possiede la regolazione sensibilità "SENS.".

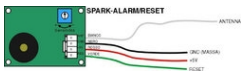
Funzione "ANTIDISTURBO SALTUARIO"

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

DATI TECNICI

- Alimentazione: 5V 10mA (minimo 4,8V).
- Tempo di intervento tipico: 8µs.
- 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.

Artikelnummern und preise (zzgl. MwSt.)



Art.A005
...SPARK-ALARM/RESET