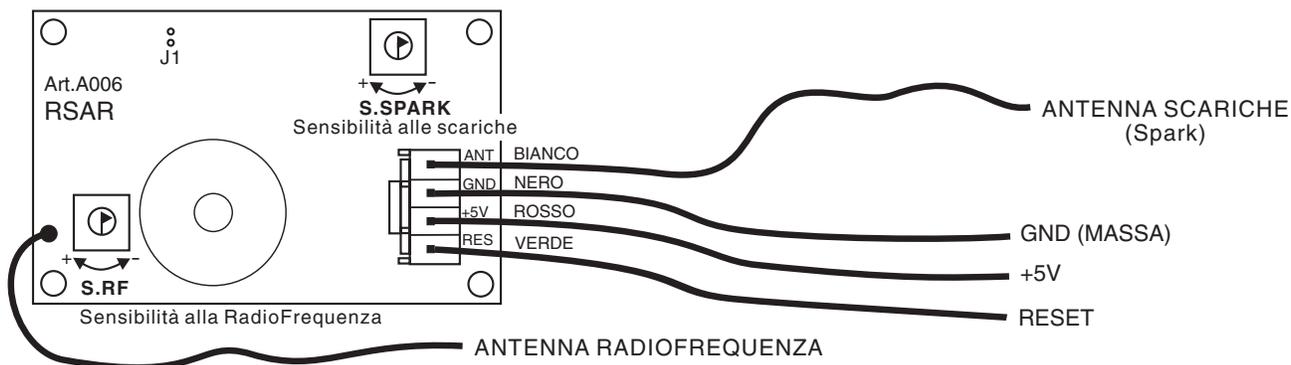


Controllore di manomissioni dovute a trasmettitori di radiofrequenza e a scariche elettriche (di accendigas, accendini piezoelettrici, ecc.)



FUNZIONAMENTO

Il RSAR riconosce i disturbi generati nelle vicinanze del gioco da trasmettitori radio e/o da scariche elettriche ed interviene sul segnale di Reset della scheda gioco, arrestando istantaneamente il funzionamento della stessa e segnalando lo stato di allarme per 5 secondi. Esso interviene nei tentativi di manomissioni dovuti a:

1) Trasmettitori radio: la presenza di un elevato segnale di radiofrequenza provoca il blocco 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, accendini piezoelettrici, ecc.): in questo caso l'allarme è segnalato da un suono intermittente veloce.

3) Ripetuti spegnimenti-accensioni: l'abilitazione della scheda gioco avviene solo dopo 5 sec. che la tensione di alimentazione dei 5V è stabile.

INSTALLAZIONE

Si consiglia di fissare lo schedino Spark/Reset sulla scheda del gioco (utilizzando il distanziatore in dotazione), 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 del RSAR qualora il segnale di Reset non sia individuabile.

Il RSAR dispone di 2 fili d'antenna lunghi 50cm:

Antenna Scariche (spark): dovrebbe passare vicino alle zone sensibili alle scariche oppure attorcigliato lungo i fili del cablaggio che arriva alla scheda gioco. Il filo può essere allungato nel caso sia necessario ottenere una maggiore sensibilità.

Antenna RadioFrequenza: la posizione ideale del filo è diritta e lontana da altri fili o strutture metalliche. Sui giochi di piccole dimensioni può comunque essere posizionata assieme all'Antenna-scariche.

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.

Funzione "ANTIDISTURBO SALTUARIO"

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

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: 6,8 x 4cm