

ISTRUZIONI

CONTAGIRI – Crono

DS – 200 “ PRO Series “

CARATTERISTICHE TECNICHE GENERALI:

- 13 diversi programmi di gare. (vedi operazioni avanzate)
- 4 digit per corsia. Lettura veloce e semplice dei giri e dei tempi, con un solo pulsante.
- Programma specifico per gare di **Rally-Slot**
- Programma specifico per gare di **Dragsters**.
- Programmazione a tempo : Massimo 10 ore (meno 10 secondi). Minimo 10 secondi.
- Programmazione a giri : Massimo 9999 giri. Minimo 1 giro.
- Programmazione del tempo minimo interdizione tra un giro e l'altro (test dei motori, misurazione della velocità massima, calcolo del tempo parziale in un settore)
- Programmazione **PERMANENTE**. Memorizza la programmazione fino a quando non viene modificata, (anche se l'apparecchio viene sconnesso)
- Programmazione del sistema di controllo delle aute desiderata: **TOTALE** o **INDEPENDENTE** per corsia, per qualunque tipo di gara.
- Programmazione del sistema di partenza **CON CORRENTE** in pista (facendo attenzione al semaforo, penalizzando di un giro l'auto che attraversa il sensore prima che il semaforo sia verde) o **SENZA CORRENTE** in pista (sistema tradizionale: partono tutte le auto simultaneamente).
- Le auto si fermano quando viene premuto il pulsante "pausa" o quando si raggiunge la fine dalle fase di gara in corso di svolgimento, quando si toglie corrente alla scatola Stop&Go (se è installata).
- Opzione di Pausa. Sospende la gara e il tempo, permettendo di riprenderla continuando il conteggio dal momento in cui era stato fermato.
- Uscita RS-232-C per collegarsi a un PC. Software gratuito. (in via di sviluppo)
- Visualizzazione di:
 - Tempo per giro di ogni corsia durante il passaggio dal sensore.
 - Tempo trascorso o mancante per finira la gara, durante o alla fine della gara.
 - Tempo dei **3** migliori giri per corsia durante o alla fine della gara.
 - Tempo totale dei giri programmati per ogni corsia
 - Dati dei tempi in millesimi e decimi di millesimi al secondo.
 - Tempi parziali nelle gare di Rally-Slot
 - Segnalazione intermittente della corsia vincitrice
 - Segnalazione intermittente del miglior tempo per giro della gara.
- Controllo della corrente in pista attraverso la scatola di controllo "STOP & GO Box " o "**PRO - STOP & GO Box**".
(per il sistema **INDIPENDENTE**, cioè con un alimentatore per corsia, è necessario utilizzare la scatola "**PRO-STOP & GO Box**", visto che ha già **un relé per ogni corsia**)
- **Semaforo Rosso/Verde per il controllo visivo della partenza.**
- Segnali acustici per: programmazione, inizio, ultimo giro, fine gara, pausa, e giro veloce.
- **Connessione al nostro lettore di scheda "DS Card Control" (con scheda uguale a quelle usate nei cellulari).**
Per il controllo delle gare, piloti, noleggio della pista, etc.

ATTENZIONE :

Per alimentare questo contagiri è necessario un trasformatore che soddisfi la norma EN-60742 di 10-12 Volts e **minimo 3 Ampere** di corrente alternata o continua, (vedi polarità disegnata nella scatola). E deve essere periodicamente esaminato per localizzare potenziali pericoli, come un deterioramento del cavo, la presa di corrente, involucri da altre parti, etc. In caso di deterioramento, questo contagiri NON deve essere utilizzato fino alla corretta riparazione.

Questo dispositivo deve essere montato da un adulto.

INSTALLAZIONE E CONNESSIONI :

ATTENZIONE :

Collegare i connettori *SENSORE*, *CONTROLLO*, *AI PC (RS-232-C)* se si utilizzano, **prima di collegare l'alimentatore**

Funzione dei connettori :

SENSORE :

Ti permette collegare il sensore di pista che desideri, per il quale abbiamo diverse opzioni, l'interruzione della pista (disponibile per qualunque tipo di pista) che è conveniente ma ha un solo senso di marcia, e il ponte infrarossi (disponibile per la maggior parte dei tipi di pista esistenti sul mercato) che, oltre alla splendida estetica, ha una efficacia garantita in entrambi i sensi di marcia delle auto.

DATA

Connettore per i futuri lettori di schede " DS Card CONTROL" e futuri accessori.

AI PC (RS-232-C)

Un'altra grande novità che incorpora questo Super contagiri è la possibilità di collegarsi a un PC e l'utilizzo di un software per il controllo delle gare. Questo facilita di molto il compito di un direttore di gara. (cavo di connessione ref. DS.52)

CONTROLLO :

Connessione alla scatola con semaforo :

" STOP & GO Box " con **un solo relé** per le due corsie (ref. DS.21) o

" **PRO – STOP & GO Box** " con **due relé**, uno per corsia. (ref. DS.61).

Ti permette una connessione semplice e veloce di pulsanti e trasformatori. · Ogni scatola permette il controllo di due corsie. Connessione indipendente dei pulsanti per corsia tramite il sistema internazionale di 3 banane di colore Rosso, Nero e Bianco (diam. 4 mm. Non incluso).

Compatibile con qualsiasi pulsante esistente sul mercato (SLOT.IT, MRRC, PARMA, CARRERA, SCALEXTRIC, NINCO, ...) con o senza freno elettrodinamico, *Semaforo rosso e verde di grosse dimensioni che agisce come indicatore per la partenza. Incorpora i cavi per la connessione di entrata della corrente. Uscita di corrente a pista indipendente per corsia e di facile inversione del senso di marcia attraverso due banane. Controllo di partenza e fine gara, agendo direttamente sull'alimentazione della pista, togliendo la corrente una volta terminata la gara e erogando corrente al momento della partenza.

POWER

Connessione per alimentatore da **minimo 1 Ampère**. Per tal fine raccomandiamo quello prodotto da DS, Ref. .DS.50

Funzionamento della tastiera

Pulsante **START / STOP** :

Proprio come indicano le due parole, serve per iniziare, interrompere o terminare la gara. Quando una gara viene terminata, lampeggia il display della corsia vincitrice e non conta più i giri. Ci sono 2 secondi di margine di tempo dal momento in cui viene tolta la corrente alla pista a quando smette di contare i giri, nel caso in cui un'auto passi per inerzia dal sensore finendo la gara.

Pulsanti dei dati :

LAPS / TIME : Pulsante dell'orologio.

Durante la gara :

Gare programmate a TEMPO : Con questo pulsante viene visualizzato il tempo già effettuato della gara (1ª clic) o il tempo che manca al termine (2ª clic),

Gare programmate a GIRI: Visualizza i giri già percorsi o quelli mancanti.

Una volta finita la gara: Premendo questo pulsante, si ottengono i seguenti dati:

Gare a giri :

Con **controllo totale**, indica il **tempo totale** della gara, quando la prima auto è arrivata al totale dei giri programmati.

Con **controllo individuale**, indica il tempo totale di **ogni corsia** quando **ogni auto** ha percorso i giri programmati.

Gare a tempo:

Indica sempre il tempo totale in cui è stata programmata la gara e il tempo in 0, (dato che ha finalizzato esattamente con il tempo programmato). Nel caso in cui venga interrotta la gara prima, rispetto a come era stata programmata, verrà indicato il tempo della durata della gara e il tempo mancante a terminarla.

Gare tipo F-1:

Ci indica il tempo totale della gara del vincitore, i giri di differenza delle altre auto rispetto al vincitore e il tempo di differenza dell'ultimo giro delle altre auto rispetto a quella del vincitore.

CHRONOS :

Come indica il nome, visualizza i TRE miglior tempi sul giro di ogni corsia, tanto DURANTE come alla FINE della gara. Se visualizzando " crhonos " si preme il pulsante " 0 0 0 0 " vedremo il tempo in centesimi di secondo.

Pulsanti per la programmazione :

MODE :

Pulsante di sistema di programmazione. Premendolo visualizza i diversi sistemi di programmazione, per avere accesso a quello desiderato.

Programmazione a Tempo (**P - ti**) : Massimo 9 ore, 59 minuti, 50 secondi, minimo 10 secondi.

Programmazione a Giri (**P - LA**) Massimo 9999 giri, minimo 1 giro.

Programmazione tipo F-1 (**P - F1**) Massimo 9999 giri, minimo 1 giro.

Programmazione per Rally Slot (**P - r**). Vedi dati specifici della gara , nel rispettivo paragrafo.

Programmazione per Dragster (**P - dr**). Vedi dati specifici della gara, nel rispettivo paragrafo.

Programmazione tempo minimo tra i giri (**Pt**) (vedi operazioni avanzate)

0 0 0 0 :

Premendo questo pulsante, lampeggeranno le cifre del display della corsia 2, uno dopo l'altro ad ogni pressione, indicando così che, mentre lampeggia, si può modificare il numero per ottenere la programmazione desiderata. Ciò si ottiene grazie al tasto 0-9, il quale va cambiando il numero rispettivamente ad ogni pressione.

Nel caso in cui non venga premuto nessun pulsante mentre lampeggia, questo finisce automaticamente dopo 3 secondi, rimanendo così programmata la gara con il valore introdotto, però NON registrata in memoria.

0 - 9 :

Serve per segnare il numero desiderato per la programmazione, mentre lampeggia.

Inoltre questo pulsante, **attiva** o **disattiva** tutti i segnali acustici (fischi).

Pulsante di PAUSE (Memory) :

Questo pulsante ha **TRE funzioni** :

1.- In **Programmazione** funziona come pulsante di **memoria**. Quando una programmazione viene terminata e **intanto che continua a lampeggiare**, se si preme su questo pulsante rimane programmato in modo permanente questa programmazione, fino a quando non viene modificata nuovamente.

2.- In **gara** serve a produrre una pausa, interrompendo tutto il sistema di localizzazione dei giri e nel caso in cui siano collegate le scatole " STOP & GO Box " (ref. DS.21) o " **PRO - STOP & GO Box** " (ref. DS.61) si fermeranno a loro volta, tutte le auto nello **stesso istante** , riproducendo un segnale acustico della durata di 20 secondi, rimanendo indeterminatamente in attesa fino a che una seconda pressione **sullo stesso pulsante** fa ripartire nuovamente il contagiri, dal punto in cui era stato fermato.

3.-Programmazione gare con **tempo in " on "** e **tempo in " off "**. Vedi opzioni avanzate.

OPZIONI AVANZATE

Programmazione del tempo minimo di giro “ P t “ (interdizione)

L'accesso a questa semplice programmazione, può essere effettuato per **tre** obiettivi:

1.- Programmando un tempo minimo determinato, si può evitare che vengano marcati accidentalmente giri a un altro pilota, se un'auto sbanda e va su un'altra corsia, passando sotto al sensore e assegnando il giro alla corsia sbagliata. Per ottenere ciò basta programmare un tempo minimo inferiore (per avere un pò di margine), rispetto al miglior tempo effettuato dalle auto.

Per esempio. : Se in un circuito il miglior giro veloce è di 8,426, si potrebbe programmare il tempo minimo a 7,500, in questo modo, anche se un'auto per errore passa su un'altra corsia, non le verrà assegnato il giro della corsia su cui è andata, nemmeno potrà essere segnato il giro “a mano”, dato che essendoci un tempo minimo, non potrà essere segnato fino a quando quel tempo non sia trascorso.

2.- E' utile anche per poter confermare il miglior motore o la miglior auto, dato che programmando il tempo a un minimo per esempio di 0,050 (5 centesimi) e collocando due sensori a una determinata distanza, per esempio: 1 metro da uno all'altro, cliccando sul tasto CHRONOS ci verranno indicati dei tempi di giro “ x ” , che potremmo confrontare con altre auto o diversi motori, venendo così a conoscenza dell'auto o del motore più veloce.

3.-Con questo tempo inoltre potremo sapere la velocità **reale** dell'auto nel momento in cui passa dai sensori.

È necessario acquistare il cavo a forma di V (ref.DS.18) per poter collegare **due** sensori.

Funzione speciale di controllo **TOTALE o INDIVIDUALE** delle gare:

Controllo Totale : indica che è pronto per il controllo totale della partenza e fermata delle auto. Questa funzione permette di fermare e mettere in moto tutte le auto simultaneamente, come succede solitamente nelle gare di Slot.

Controllo Individuale : indica che è pronto per il controllo di ogni corsia e per fermare le auto una ad una quando passano dal sensore per concludere la gara. Questo è imprescindibile per le gare di tipo F-1, dato che quando finisce la gara, l'auto vincitrice si ferma all'arrivo in corrispondenza del sensore dei giri e a partire da questo momento, tutte le auto che arriveranno mano a mano dal sensore si fermeranno automaticamente nella stessa posizione, determinando la posizione finale attraverso la differenza dei giri e del tempo trascorso da quando l'auto vincitrice è passata dal sensore, a quando arrivano e si fermano le altre auto.

Inoltre è molto utile per fare gare con un determinato numero di giri e poter sapere il tempo effettuato da **ogni auto al totale dei giri**, e per fare ciò sarà necessario che le auto, ovviamente , completino i giri programmati, dato che in questo modo alla fine della gara, cliccando il tasto “ LAPS / TIME “ sapremo il tempo totale che ha effettuato ogni auto.

Per il controllo individuale è necessario utilizzare la scatola

“ PRO - STOP & GO Box”

(di 2 relés) (ref: DS.61)

Programmazione :

1.- L'alimentazione del contagiri disconnessa.

2.- Mantenere cliccato su “ **PAUSE / Memmory** “ e collegare l'alimentazione nel connettore “Power”. Nel display della corsia 1 verrà indicato “**C t r L**” (controllo) e nella corsia 2 “**t t A L**” (totale). Rilasciando il pulsante, rimane pronto per poter cambiare il sistema.

3.- Premendo “ **MODE** “, la corsia 2 passerà da “ **t t A L** ” (totale) a “ **I n d i** ” (individuale) alternativamente, permettendoci di rimanere con quello che a noi interessa.

4.- Premere nuovamente sul pulsante “**PAUSE / Memmory**” per convalidare l'operazione.

Questo metodo rimarrà permanentemente programmato, fino a quando non verrà cambiato nuovamente.

Tempo in “on” e tempo in “off” :

a).-Con **tempo in “on”** , intendiamo che il **tempo** comincia a scorrere nel momento in cui il semaforo diventa di **colore verde** mettendo in funzione i relé della scatola “ STOP & GO Box” (ref. DS.21) o “ **PRO - STOP & GO Box** ” (ref. DS. 61) dando corrente alla pista. In questo modo, tutte le auto **partono** allo stesso tempo o si **fermano** per concludere la gara.

b).-Con **tempo in “off”** , nello stesso istante in cui si clicca su Start, automaticamente c'è corrente nella pista, ciò viene indicato con “ - - - - - ” in direzione del semaforo di partenza, che accende entrambi i colori: Rosso e Verde. Però, mentre il semaforo è di colore Rosso, **NON conta** i giri, perciò se qualche auto passa dal sensore **prima** che si sia spento il Rosso, penalizza di un giro, dato che dovrebbe ripercorrere tutto il circuito fino ad arrivare di nuovo al sensore e marcare quindi il giro.

Il tempo comincia a trascorrere quando **un'auto passa dal sensore**, attivando l'orologio e segnando già il primo giro.

Per le gare, questo nuovo metodo di PARTENZA speciale, **con corrente in pista** e i piloti **attenti** al semaforo, apporta un ulteriore incentivo alle gare di SLOT dato che questo sistema comporta una maggiore concentrazione visiva e acustica, che già solitamente c'è alla partenza, valorizzando ancora di più i riflessi dei piloti. Più reale di così? Questo sistema si utilizza normalmente per gare **di RALLY-SLOT con programmazione a giri**.

Con il **vantaggio** che, utilizzando le scatole “ STOP & GO Box” (ref. DS.21) o “ **PRO – STOP & GO Box**” (ref. DS.61), le auto **si fermeranno sempre** a fine gara.

Per la programmazione :

Premendo su “ **PAUSE / Memmory** ” per almeno 4 secondi, si attiva il sistema. Nel display della corsia 1 compare “ **Ti** ” (tempo) e nella 2 “**on**” .

Premendo su “ **MODE** ”, cambierà da “ **on** ” a “ **off** ” alternativamente, potendo così rimanere con la programmazione desiderata.

Premere di nuovo sul pulsante “ **PAUSE / Memmory**” per convalidare l'operazione.

Rimarrà così programmato, fino a successiva modifica.

POSSIBILI TIPI DI GARA DA EFFETTUARE

1.-Gare specifiche per RALLY-SLOT.

La gara è solo per un'auto alla volta. La partenza è volontaria, quando decide il pilota, e ciò viene indicato con “ - - - - - ” in direzione del semaforo di partenza. Il tempo comincia a trascorrere quando **un'auto passa dal sensore**, attivando così l'orologio e segnando già il primo giro, però,

ATTENZIONE : finchè il semaforo è Rosso, **NON** conta i giri.

Nel momento in cui si preme START c'è corrente in pista, e in questo modo può essere verificata l'auto prima della partenza.

Dati ottenuti:

a/ Ogni volta che l'auto passa dal sensore viene indicato il tempo del giro.

b/ TEMPO TRASCORSO e Tempo TOTALE DI GARA: Durante la gara nel display della prima corsia viene visualizzato il tempo trascorso. Quando finisce, viene visualizzato automaticamente il tempo TOTALE : nel display della prima corsia i secondi, e in quello della seconda corsia i decimi, centesimi e millesimi.

c/ GIRI MANCANTI : i giri che mancano per **terminare** la gara vengono visualizzati nel display 2. L'ultimo giro viene indicato con un segnale acustico (un fischio intermittente).

d/ TEMPO PARZIALE: Se in un momento indicato, si clicca su “ LAPS / TIME ” nel display 2 verrà indicato, il tempo parziale da quando l'auto è passata dal sensore fino al momento in cui viene cliccato su questo tasto.

e/ MIGLIOR TEMPO DI UN GIRO : Cliccando sul tasto “ CHRONOS ” vengono indicati i tre migliori tempi di un giro, cominciando dal migliore, con il primo clic.

I dati che si ottengono sono sempre in **secondi**, con decimi, centesimi e millesimi.

Per la programmazione :

Bisogna solo tenere premuto un paio di secondi il pulsante “ MODE ” quando la schermata del display 1 è in “ **P – r** “ e cambierà la schermata in “ **P – rA**”. Così facendo si entra nel programma **specifico** di Rally-Slot. Per tornare alla programmazione generale, tornare a cliccare sul tasto “MODE ” fino a quando viene visualizzato “ **P – dr** “, e ritrovandosi così nella programmazione generale.

Con questa modalità specifica di gara per Rally-Slot, è possibile inoltre fare le seguenti programmazioni:

Programmazione del NUMERO assegnato in gara:

Usando il pulsante “ MODE “ visualizziamo lo schermo in “ P – do ”, e modifichiamo il numero con i pulsanti di programmazione.

La programmazione del numero di gara è facoltativa. Trasmettendo questo dato al PC vengono collocati i dati corrispondenti della gara, ad **ogni PILOTA**.

ATTENZIONE : Bisogna introdurre i numeri prima di cominciare la gara. **NON** permette di incominciare una nuova gara se non viene cambiato il numero del dorsale (per sicurezza). Ciò è necessario solo se si segue la gara attraverso computer. Essendo programmato il numero in **numero 0**, permette di fare indeterminate gare.

Programmazione del tempo MASSIMO di gara o “ settore ” :

Usando il pulsante “ MODE ” visualizziamo la schermata in “ P – to “, rendendo così possibile l'inserimento dei secondi massimi in cui si desidera fare la gara, fermando tutto quando si raggiunge il valore del tempo desiderato.

La programmazione del tempo massimo del settore (P – to) è **sempre** in secondi.

Se viene collegata una scatola “ Stop & Go Box “ o “ **PRO Stop & Go Box** “, la macchina si fermerà quando raggiungerà il tempo massimo programmato o quando passa dal sensore quando finisce la gara.

2.-Gara specifica per **DRAG-SLOT** (Dragsters).

Questo tipo di gara così popolare in U.S.A. possono essere fatte ora anche con questo contagiri in modo molto semplice:

Basta visualizzare il display di programmazione “ **P – dr** “ e **si può già incominciare la gara**. Per fare ciò è necessario installare due sensori sulla linea Dragsters, uno alla partenza e uno alla fine della retta. Si consiglia di utilizzare il cavo a V speciale di DS, Ref. DS.0018 o il “ **DRAGSTER BOX SET** ” che è un semaforo speciale per gare di Dragsters e che già include il cavo a V per i due sensori.

Le gare possono essere per una o due auto, ottenendo i dati del tempo finale della gara, in secondi, cambiando **automaticamente**, senza cliccarci sopra, per vedere i decimi, centesimi e millesimi di secondo. Si ottengono anche i cosiddetti tempi di **reazione** (da quando il semaforo diventa verde a quando passa dal primo sensore) e il tempo **tra** un sensore e l'altro. Ciò può essere eseguito cliccando il tasto CHRONOS, con un primo clic per vedere il tempo di reazione, e con un secondo clic per vedere il tempo tra i sensori. Cliccando nuovamente il tasto LAPS/TIME si visualizza di nuovo il tempo totale.

Per una programmazione **permanente** di questo tipo di gara (finché non viene modificato nuovamente): quando nello schermo c'è “**P-dr**” bisogna semplicemente premere il pulsante 0000, per far lampeggiare la cifra del 2 e mentre lampeggia, premere su MEMORY.

In questo tipo di gara, il “**Pt**” (tempo minimo di giro) **è fisso** a 0.30 = 3 decimi di secondo.

3.-Gara a numero di **GIRI** con tempo in “ **ON** ” e controllo TOTALE

Tutte le auto partono simultaneamente. Il tempo comincia a scorrere quando il **semaforo diventa verde**. Le auto si fermano **tutte** quando la prima raggiunge il numero di giri programmati. Il tempo totale della gara è quello effettuato dall'auto vincitrice.

Funziona sempre se viene collegata una scatola “ **STOP & GO Box**”(ref. DS.21) o “ **PRO – STOP & GO Box** ” (ref. DS.61) al contagiri.

4.-Gara a numero di **GIRI** con tempo in “ **ON** “ e controllo INDIVIDUALE

Tutte le auto partono simultaneamente. Il tempo comincia a scorrere quando il **semaforo diventa verde**. Le auto si fermano **una ad una** nel momento in cui raggiungono il numero di giri programmati.

Il **tempo totale** di gara viene indicato per **ciascuna corsia** , e quella della corsia vincitrice, lampeggia. Se un'auto non ha concluso il numero di giri programmati e bisogna interrompere (fermare) la gara, non verrà indicato il tempo totale.

Funziona sempre se viene collegata una scatola “ **PRO – STOP & GO Box** ” (di due relé) (ref. DS.61) al contagiri.

Questo sistema è utilizzato per gare di **Rally-Slot, Gare in salita per due auto, ecc....**

5.-Gara a numero di **GIRI** con tempo in “ **OFF** ” e controllo TOTALE

La gara è per **una o due auto** (a differenza della gara specifica per Rally-Slot che è solo per una).

La partenza è volontaria, quando decide il pilota, e ciò viene indicato con “ - - - - - ” in direzione del semaforo di partenza. Il tempo comincia a trascorrere quando **un'auto passa dal sensore**, attivando così l'orologio e segnando già il primo giro, però, **ATTENZIONE** : finché il semaforo è Rosso, **NON** conta i giri.

Nel momento in cui si preme START c'è corrente nella pista, e in questo modo può essere verificata l'auto prima della partenza.

Quando la prima auto arriva al numero di giri programmati , si fermano sempre **tutte le auto** , se viene collegata una scatola “ STOP & GO Box “(ref. DS.21) o “ **PRO -STOP & GO Box** ” (ref. DS.61) al contagiri.

Questo sistema è utilizzato per gare di Rally-Slot, Gare in salita per due auto, ecc....

6.-Gara a numero di **GIRI** con tempo in “ **OFF** ” e controllo INDIVIDUALE

La gara è per **una o due auto** (a differenza della gara specifica per Rally-Slot che è solo per una).

La partenza è volontaria, quando decide il pilota , e ciò viene indicato con “ - - - - - “ in direzione del semaforo di partenza. Il tempo comincia a trascorrere quando un'auto passa dal sensore, attivando così l'orologio e segnando già il primo giro, però, **ATTENZIONE** : finchè il semaforo è Rosso, **NON** conta i giri.

Nel momento in cui si preme START c'è corrente nella pista, e in questo modo può essere verificata l'auto prima della partenza.

Le auto si **fermano una ad una** quando raggiungono il numero di giri programmati.

Il **tempo totale** della gara viene indicato per **ciascuna delle due corsie**, e quella della corsia vincitrice, lampeggia. Se un'auto non ha concluso il numero di giri programmati e bisogna interrompere (fermare) la gara, non verrà indicato il tempo totale.

Questo sistema viene utilizzato per gare di **Rally-Slot, gare in salita per due auto, ecc. . .**

Funziona sempre se viene collegata una scatola “ **PRO – STOP & GO Box** ” (**di due relés**) (ref. DS.61) al contagiri.

7.-Gara a **TEMPO** determinato con tempo in “ **ON** ” e controllo TOTALE

È il metodo più comunemente utilizzato.

Le auto partono tutte contemporaneamente. Il tempo comincia a trascorrere quando il semaforo diventa verde. Le auto si fermano **tutte** arrivate al tempo programmato. Il vincitore è colui che ha effettuato il maggior numero di giri.

Funziona sempre se viene collegata una scatola “ STOP & GO Box “(ref. DS.21) o “ **PRO – STOP & GO Box** ” (ref. DS. 61) al contagiri.

8.-Gara a **TEMPO** determinato con tempo in “ **ON** ” e controllo INDIVIDUALE

Funziona nello stesso modo di quello con controllo TOTALE

9.-Gara a **TEMPO** determinato con tempo in “ **OFF** ” e controllo TOTALE

La partenza **dipende dal semaforo**, dato che c'è già corrente nella pista dal momento in cui si preme **START**, ciò viene indicato con “ - - - - - “ in direzione del semaforo di partenza. Il tempo comincia a trascorrere quando **un' auto passa dal sensore**, attivando così l'orologio e segnando già il primo giro, però,

ATTENZIONE : finchè il semaforo è Rosso, **NON** conta i giri.

Nel momento in cui si preme START c'è corrente nella pista.

In questo modo, se un'auto passa dal sensore **prima** che sia tolto il **Rosso**, NON verrà segnato il giro, penalizzando così di un giro l'auto in questione. Le auto si **fermano tutte** quando arrivano al tempo programmato. Il vincitore è colui che ha effettuato il maggior numero di giri.

Questo è un nuovo metodo di gareggiare. (più reale di così?)

Funziona sempre se viene collegata una scatola “ STOP & GO Box “(ref. DS.21) o “ **PRO – STOP & GO Box** ” (ref. DS.61) al contagiri.

10.-Gara a **TEMPO** determinato con tempo in “ **OFF** ” e controllo INDIVIDUALE.

Funziona nello stesso modo di quello con controllo TOTALE

11.-Gara **Tipo F-1** con tempo in “ **ON** “ e controllo TOTALE

In questo tipo di gare, il contagiri indica la corsia dell'auto più veloce **lampeggiando**, con il numero di giri effettuati. Le restanti corsie indicano **la differenza di giri** delle altre auto rispetto alla prima. La classifica finale viene determinata dalla **differenza di giri** e dal **tempo trascorso** dal momento in cui la prima auto passa dal sensore, a quando mano a mano arrivano a quest'ultimo giro le auto successive.

Nelle gare di tipo F-1 e con controllo TOTALE, l'auto che raggiunge per **prima** il numero di giri programmati, ferma il **tempo totale della gara**. Le restanti auto, mano a mano che passano dal sensore, in questo che sarà, **il loro ultimo giro**, segneranno la differenza di tempo dal primo arrivato. L'ultima auto che passa dal sensore sarà quelle che attiverà i relés di stop delle auto, dato che, in questo sistema, le auto non si fermano automaticamente, fino a quando non arriva al sensore **l'ultima**, continuando così a circolare, ma senza influire sulla classifica.

Funziona sempre se viene collegata una scatola “ STOP & GO Box “(ref. DS.21) o “ **PRO – STOP & GO Box** ” (ref. DS.61).

12.-Gara **Tipo F-1** con tempo in “ **ON** “ e controllo INDIVIDUALE

A differenza del controllo TOTALE, le altre auto mano a mano che passano dal sensore, si fermeranno **una ad una** in questo che sarà il loro ultimo giro, segnando così la differenza di tempo dal primo arrivato.

In questo tipo di gare, il contagiri indica la corsia dell'auto più veloce **lampeggiando**, con il numero di giri effettuati. Le restanti corsie indicano **la differenza** di giri che hanno rispetto alla prima. La classifica finale viene determinata dalla **differenza di giri** e dal **tempo trascorso** dal momento in cui la prima auto passa dal sensore, a quando mano a mano arrivano a quest'ultimo giro le auto successive.

Questo tipo di gara è praticamente uguale al sistema che si utilizza nelle gare reali F-1.

Questo sistema è praticamente uguale a quello utilizzato nelle gare vere di tipo F-1.

E' il sistema più adeguato per gare di **tipo F-1 in Slot**.

É anche indicato per il noleggio di piste commerciali in cui si desidera che le auto, una volta finita la gara **si fermino passando dal sensore**, controllando così le auto in linea di partenza e permettendo rapidamente l'inizio di un'altra gara.

Funziona sempre se viene collegata una scatola “ **PRO – STOP & GO Box** ” (**di due relé**) (ref. DS.61).

13.-Gara Tipo F-1 con tempo in “ OFF “ e controllo TOTALE

La partenza **dipende dal semaforo**, dato che c'è già corrente nella pista dal momento in cui si clicca su **START**, ciò viene indicato con “ - - - - - “ in direzione del semaforo di partenza. Il tempo comincia a trascorrere quando **un' auto passa dal sensore**, attivando così l'orologio e segnando già il primo giro, però,

ATTENZIONE : finchè il semaforo è Rosso, **NON** conta i giri.

Nel momento in cui si preme START c'è corrente nella pista.

In questo modo, se un'auto passa dal sensore **prima** che sia tolto il **Rosso**, **NON** verrà segnato il giro, penalizzando così di un giro l'auto in questione.

L'auto che raggiunge per **prima** il numero di giri programmati, ferma il **tempo totale della gara**. Le restanti auto, mano a mano che passano dal sensore, in questo che sarà, **il loro ultimo giro**, segneranno la differenza di tempo dal primo arrivato. L'ultima auto che passa dal sensore sarà quella che attiverà i relés di stop delle auto, dato che, in questo sistema di controllo TOTALE, le auto non si fermano automaticamente, fino a quando non arriva al sensore **l'ultima**, continuando così a circolare, ma senza influire sulla classifica.

In questo tipo di gare, il contagiri indica la corsia dell'auto più veloce **lampeggiando**, con il numero di giri effettuati. Le restanti corsie indicano **la differenza** di giri che hanno rispetto alla prima. La classifica finale viene determinata dalla **differenza di giri** e dal **tempo trascorso** dal momento in cui la prima auto passa dal sensore, a quando mano a mano arrivano a quest'ultimo giro le auto successive.

Funziona sempre se viene collegata una scatola “ STOP & GO Box “(ref. DS.21) o “ **PRO – STOP & GO Box** ” (ref. DS.61).

14.-Gara Tipo F-1 con tempo in “ OFF “ e controllo INDIVIDUALE

La partenza **dipende dal semaforo**, dato che c'è già corrente nella pista dal momento in cui si clicca su **START**, ciò viene indicato con “ - - - - - “ in direzione del semaforo di partenza. Il tempo comincia a trascorrere quando **un' auto passa dal sensore**, attivando così l'orologio e segnando già il primo giro, però,

ATTENZIONE : finchè il semaforo è Rosso, **NON** conta i giri.

Nel momento in cui si preme START c'è corrente nella pista.

In questo modo, se un'auto passa dal sensore **prima** che sia tolto il **Rosso**, **NON** verrà segnato il giro, penalizzando così di un giro l'auto in questione.

L'auto che raggiunge per **prima** il numero di giri programmati, **si ferma**, quando arriva al sensore, e **ferma anche**, il tempo totale della gara.

A differenza del controllo TOTALE, le restanti auto mano a mano che passano dal sensore, **si fermeranno una ad una** in questo che sarà, **il loro ultimo giro**, segnando così la differenza di tempo dal primo arrivato.

In questo tipo di gara, il contagiri indica **lampeggiando** la corsia dell'auto più veloce segnando i giri fatti. Le restanti corsie indicano **la differenza di giri** rispetto alla prima. La classifica finale viene determinata tramite **la differenza di giri** e **del tempo trascorso** dal momento in cui la prima auto passa dal sensore, a quando mano a mano arrivano le altre auto a questo ultimo giro.

Questo metodo è praticamente lo stesso usato nelle gare vere di F-1.

Questo sistema è anche il più adeguato per gare di tipo F-1 in Slot.

Funziona sempre se viene collegata una scatola “ **PRO – STOP & GO Box** ” (è di due relés) (ref. DS.61)

ATTENZIONE :

Per **effettuare** gare con tempo in “ OFF ” **con** il contagiri **programmato con tempo in “ ON ”** :

Esiste la possibilità di poterlo fare, premendo il pulsante “ **Memmory** ” e in seguito “ **Start** ”. In questo modo la partenza verrà eseguita come se fosse stata programmata con il tempo in “OFF” , (partenza con corrente in pista).

Ciò è utile quando le gare sono effettuate a manche, e così si può iniziare sempre la **prima manche** con “**corrente in pista**”, dato che tutte le auto sono nella linea di partenza. Nelle manche seguenti, premendo solamente “ **Start** ”, torna ad esserci la partenza del tempo in “ ON “ o normale.

É utile anche se si desidera **cambiare il tempo** della partenza “ con corrente in pista” (fino a quando cambia il semaforo Rosso). Nel momento in cui si dà il via della partenza e mentre c'è “ - - - - - ”, ogni volta che si preme “ Start ” **aumentiamo** il tempo e se premiamo il pulsante “0-9” lo **diminuiamo**.

PROGRAMMAZIONE CONSIGLIATA PER I TIPI DI GARA PIÙ USATE:

<i>Tipo de Gara :</i>	<i>Tipo di programmazione:</i>	<i>Accessori consigliati:</i>
RALLY-SLOT	Numero 1	Scatola “Stop & Go Box” (1 Relé)
DRAGSTER	Numero 2	Scatola “Internazionale” e “Dragster Box Set”
Corsa in salita	Numeri 4 o 6	Scatola “ PRO Stop & Go Box ” (2 relé)
Velocità	Numeri 7 o 9	Scatola “ PRO Stop & Go Box ” (2 relé)
F-1	Numeri 12 o 14	Scatola “ PRO Stop & Go Box ” (2 relé)
Uso commerciale	Numeri 12 o 4	Scatola “ PRO Stop & Go Box ” (2 relé)

Distribuito in Italia da **Galileo Engineering s.r.l.**
Via Cavallotti 16 – 42100 Reggio Emilia Tel.+ 39 0522 920496 Fax.+ 39 0522 920496
www.slot.it - info@slot.it

