

ISTRUZIONI

CONTAGIRI – Crono

DS – 300 “ PRO Series “

DS Electronic Racing Products

CARATTERISTICHE TECNICHE GENERALI:

- 10 diversi programmi di gare. (vedi operazioni avanzate)
- 4 cifre per corsia. Lettura veloce e semplice dei giri e dei tempi, con un solo pulsante.
- 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 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 dall'alimentazione)
- Programmazione del sistema di controllo delle auto desiderata: **TOTALE** o **INDEPENDENTE** per corsia, per qualunque tipo di gara.
- Programmazione del sistema di uscita **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: partenza simultanea di tutte le auto).
- Le auto si fermano se finisce la gara, quando si toglie la corrente alla scatola Stop&Go (se è installata).
- Opzione di Pausa. Arresta la gara e sospende il tempo, permettendo di riprenderla continuando con il tempo così com'era rimasto.
- Uscita RS-232-C per collegarsi a un PC. Software gratuito con funzioni limitate (per il funzionamento completo occorre la registrazione presso il produttore).
- Visualizzazione di:
 - Tempo sul giro di ogni corsia durante il passaggio sul traguardo.
 - Tempo trascorso o mancante per finire la gara, durante o alla fine della gara.
 - Tempo dei due migliori giri per corsia durante o alla fine della gara.
 - Tempo totale dei giri programmati per ogni corsia (in sistema indipendente)
 - Dati dei tempi in millesimi e decimi di millesimi di secondo.
 - Segnalazione intermittente della corsia vincitrice
 - Segnalazione intermittente del miglior tempo sul 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** è necessario utilizzare la scatola **“PRO“- STOP & GO Box ”**, visto che ha all'interno ***un relé per ogni corsia***)
- Semaforo Rosso/Verde per il controllo visivo della partenza.
- Segnali acustici per: programmazione, inizio, 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 l'alimentazione della corrente a 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 apparecchio deve essere montato da un adulto.

INSTALLAZIONE E CONNESSIONI :

La grande differenza tra questo contagiri e gli altri è la capacità di controllare **fino a 8 corsie alla volta** senza la necessità di grosse spese o investimenti. Il modulo principale del DS-300 possiede nella parte inferiore un connettore che si accoppia perfettamente al modulo delle corsie 3-4, a questo si può accoppiare quello delle corsie 5-6 e infine, si può accoppiare il modulo delle corsie 7-8.

Ciascun modulo di due corsie ha 2 connettori nella parte posteriore, uno per collegare il sensore della pista e l'altro per il controllo della pista. Il modulo principale (corsie 1-2), ha inoltre un connettore con uscita RS-232-C per il computer e un altro per l'alimentazione.

ATTENZIONE :

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

Funzione dei connettori :

SENSORE :

Ti permette collegare il sensore di pista che desideri, per il quale abbiamo diverse opzioni, l'interruzione della pista (o tratto interrotto, 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 ad essere bello esteticamente, ha una efficacia garantita in entrambi i sensi di marcia delle auto.

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** “ di **due relés**, uno per corsia. (ref. DS.61).

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

Valida per qualunque 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 gestendo l'erogazione della corrente al momento della partenza.

POWER :

Connessione per alimentatore di **minimo 3 Ampere**. Per tale fine raccomandiamo quello prodotto da DS, Ref. .DS.51

Funzionamento della tastiera

Tasto 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.

Tasti dei dati :

LAPS / TIME : Tasto dell'orologio.

Durante la gara :

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

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

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

Gare a giri :

con **controllo totale**, indica il **tempo totale** della gara, quando la prima auto raggiunge il totale dei giri programmati.

Con **controllo individuale**, indica il tempo totale di ***ogni corsia*** dopo che **ogni auto** ha raggiunto 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 finalizzarla.

Gare tipo F-1.

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 DUE miglior tempi sul giro di ogni corsia, tanto DURANTE come alla FINE della gara. Se visualizzando “ chronos ” viene premuto il pulsante “ 0 0 0 0 “ vedremo il tempo in decimi di millesimi 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 tempo minimo tra i giri (**Pt**) (vedi operazioni avanzate)

0 0 0 0 :

Premendo su 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 mediante il pulsante 0-9, che incrementa il numero 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 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 in attesa fino a che una seconda pressione **sullo stesso pulsante** farà ripartire nuovamente il contagiri dal punto in cui era stata fermata la gara.

3.- Programmare gare con **tempo in “ on “** e **tempo in “ off “**. Vedi opzioni avanzate.

OPZIONI AVANZATE

Programmazione del tempo minimo di giro “ P t “

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

1.- Programmando un tempo minimo determinato, si può evitare che vengano marcati accidentalmente giri a un altro pilota, se una auto sbanda e va su un'altra corsia, passando dal sensore e assegnando il giro alla corsia sbagliata. Per ottenere ciò basta programmare un tempo minimo inferiore (lasciando 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 transitata.

Il giro mancante alla vettura che ha commesso il salto di corsia non potrà essere inserito manualmente ma dovrà essere conteggiato al termine della manche.

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 potremo confrontare con altre auto o diversi motori, venendo così a conoscenza dell'auto o del motore più veloce.

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:

Utilizzo:

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 dopo che saranno passate dal traguardo 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 al traguardo 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 traguardo, 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, premendo sul pulsante “ 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 del controllo TOTALE/ INDIVIDUALE:

- 1.- Verificare che l'alimentazione del contagiri sia disconnessa.
- 2.- Tenere premuto il pulsante “ PAUSE / Memmory “ e collegare l'alimentazione nel connettore 12 v. . . 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 relés 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. 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 deve ripercorrere tutto il circuito fino ad arrivare al sensore di nuovo 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.

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

Rimarrà così programmato, fino a successiva modifica.

POSSIBILI TIPI DI GARA DA EFFETTUARE

1.-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.

2.-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.

Questo metodo viene utilizzato per **gare in salita, . . .**

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

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

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 clicca su 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.

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

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 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.

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

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

5.-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.

6.-Gara a TEMPO determinato con tempo in “ ON ” e controllo INDIVIDUALE
Funziona nello stesso modo di quello con controllo TOTALE

7.-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 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. Le auto si **fermano tutte** quando arrivano al tempo programmato.

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.

8.-Gara a TEMPO determinato con tempo in “ OFF ” e controllo INDIVIDUALE.
. Funziona nello stesso modo di quello con controllo TOTALE

9.-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 sul traguardo, a quando mano a mano arrivano al traguardo 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 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.

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

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

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.

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.

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

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

È 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 relés**) (ref. DS.61).

11.-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 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.

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 sul traguardo, a quando mano a mano arrivano a quest'ultimo giro le auto successive.

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 sul traguardo, 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.

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 “ **OFF** “ e controllo INDIVIDUALE

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.

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

A differenza del controllo TOTALE, le restanti auto mano a mano che passano sul traguardo, **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 sul traguardo, 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, cliccando il tasto “ **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, cliccando 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 clicca su “ Start ” **aumentiamo** il tempo e se clicchiamo il tasto “0-9” lo **diminuiamo**.

PROGRAMMAZIONE CONSIGLIATA PER I TIPI DI GARA PIÙ USATE:

| <u>Tipo de Gara :</u> | <u>Tipo di programmazione:</u> | <u>Accessori consigliati:</u> |
|------------------------------|---------------------------------------|--|
| RALLY-SLOT | Numero 4 | Scatola "Stop & Go Box" (2 Relé), |
| Corsa in salita | Numeri 2 o 4 | Scatola "PRO Stop & Go Box" (2 Relé) |
| Velocità | Numeri 5 o 7 | Scatola "PRO Stop & Go Box" (2 relés) |
| F-1 | Numeri 10 o 12 | Scatola "PRO Stop & Go Box" (2 relés) |
| Uso commerciale | Numeri 10 o 2 | Scatola "PRO Stop & Go Box" (2 relés) |

Prodotto 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

