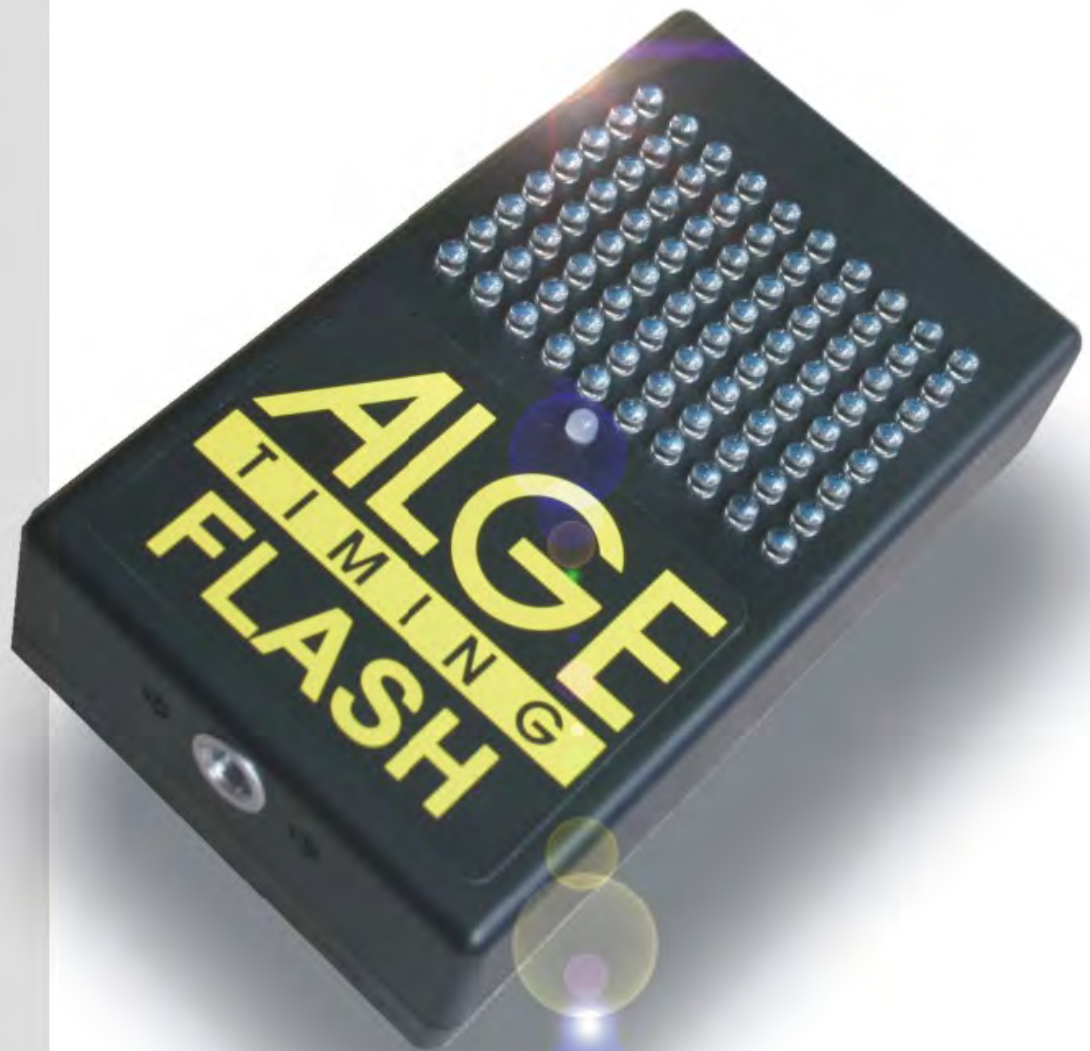


Versione I 2008-10-03

# FLASH



ALGEE-TIMING

# Manuale

**Indice**

1	DESCRIZIONE DELL' APPARECCHIATURA .....	3
1.1	Elementi di Controllo .....	3
2	ALIMENTAZIONE .....	4
2.1	Alimentazione esterna .....	4
2.2	Alimentazione interna .....	4
2.3	Stato della batteria .....	4
3	CARATTERISTICHE TECNICHE .....	5

**Copyright by:**

ALGE-TIMING GmbH & Co  
Rotkreuzstrasse 39  
A-6890 Lustenau  
[www.alge-timing.com](http://www.alge-timing.com)

**Distribuito da:**

Via degli Artigiani 22  
39100 BOLZANO  
[info@zstiming.com](mailto:info@zstiming.com)  
[www.zstiming.com](http://www.zstiming.com)

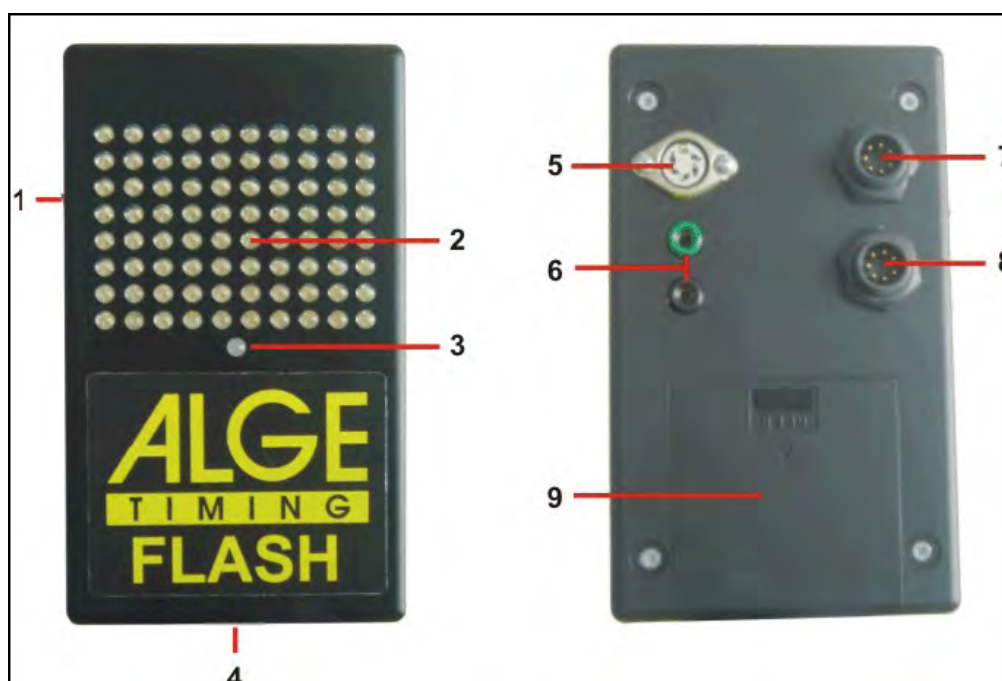
*Trattandosi di un' apparecchiatura in continuo sviluppo, ALGE si riserva il diritto di apportare in qualsiasi momento modifiche tecniche che possono differire con quanto riportato nel presente manuale. Scaricate gratuitamente la versione aggiornata all'indirizzo [www.alge-timing.com](http://www.alge-timing.com)*

## 1 DESCRIZIONE DELL'APPARECCHIATURA

L'ALGE FLASH è uno strumento ottico di partenza. Il primo impulso di partenza (ad esempio da pulsante esterno o pistola) produce un flash. Se entro 5 secondi riceve un secondo impulso inizia a lampeggiare, segnalando una falsa partenza.

Il FLASH aiuta gli atleti non-udenti ad avere le stesse condizioni di partenza degli altri. Inoltre è uno strumento molto utile per un preciso cronometraggio manuale nel caso la partenza si trovi lontana dal cronometro manuale. L'impulso sonoro viaggia molto lentamente e ciò causa un ritardo nella reazione della persona incaricata di premere il pulsante manuale. Con il FLASH questo problema non esiste!

### 1.1 ELEMENTI DI CONTROLLO



1. Interruttore accensione/spegnimento
2. Flash a LED
3. Livello batteria con LED
4. Filettatura per cavalletto con attacco da 3/8"
5. Connettore DIN
6. Connettore a banana per FLASH (es. pulsante manuale)
7. Presa per collegare il SU2 o attaccarlo ad un altro FLASH
8. Presa per collegare il SU2 o attaccarlo ad un altro FLASH
9. Coperchio scomparto batterie (4 pile AA alcaline)

## 2 ALIMENTAZIONE

Vi sono diverse modi per alimentare il FLASH.

### 2.1 ALIMENTAZIONE ESTERNA

- Alimentatore PS12, NLG8, NLG4
- Batteria 12 V
- Alimentazione esterna da +4 a 18 VDC

### 2.2 ALIMENTAZIONE INTERNA

Scomparto batterie per 4 pile AA  
(vedere la figura sulla destra).

### 2.3 STATO DELLA BATTERIA

Lo stato della batteria è mostrato da un LED sul lato frontale del FLASH:



- LED lampeggiante verde.....batteria OK
- LED lampeggiante giallo.....la batteria deve essere cambiata al più presto
- LED lampeggiante rosso.....la batteria deve essere cambiata immediatamente



## 3 CARATTERISTICHE TECNICHE

**Flash:** 80 LED luminosità super, angolo di visuale circa 25°

### Conessioni:

- **Connettore DIN (5-pin)**
  - 1 canale impulso (C0)
  - 2 vuoto
  - 3 massa
  - 4 ingresso alimentazione esterna (4 – 18 VDC)
  - 5 uscita + 5 VDC
- **Connettore LTW (7-pin)**
  - 1 canale impulso (C0)
  - 2 audio (per SU2)
  - 3 massa
  - 4 ingresso 12 VDC
  - 5 stato
  - 6 vuoto
  - 7 vuoto
- **Connettore a banana**
  - Verde Canale impulso (C0)
  - Nero Massa

### Alimentazione:

- **Interna:** 4 x batterie alcaline AA 2 Ah
- **Esterna:** con alimentatore PS12, batteria 12 V o 4 -18 VDC

**Installazione:** filettatura 3/8" per montare il FLASH su un cavalletto

**Temperatura d'esercizio:** da -20 a 40°C

**Dimensioni:** circa 160 x 96 x 50 mm

**Peso:** circa 0,3 kg (senza batteria)