

Pferderennbahn Punktezähler

LED-Shop.com

Artikelnummer: 8080MC0019

Einleitung:

Dieser Controller eignet sich, um für ein Geschicklichkeitsspiel mit Kugeldurchläufen die Punkte zu zählen. Über 3 externe Taster (Schließer, Momentkontakt) kann ein Spieler je nach Geschick 1, 2 oder 3 Punkte sammeln. Die Punkte werden fortlaufend addiert und über einen sich auffüllenden LED-Balken von 0 - 10 angezeigt. Sobald 10 Punkte erreicht sind, blinken alle 10 LEDs und der Gewinner erhält ein Lauflicht-Blink-Muster als Belohnung.

Um beispielsweise ein Pferderennbahn-Spiel mit mehreren Spielern aufzubauen, wird für jeden Spieler je ein Controller 8080MC0019 und einmalig ein Netzteil und Controller 080MC0020 benötigt. Es können für eine Spiel-Anlage 2- 12 Controller verwendet werden. Jeder Spieler benötigt seinen eigenen Lichtbalken, bestehend aus 10 LEDs, beispielsweise 10x Artikelnummer 110-001 Leuchtfassung zuzüglich E14 12V LED.

Um bei Gewinn eines Spielers einen Gong ertönen zu lassen, kann optional an den Controller 8080MC0020 ein handelsüblicher Türklingel Klingel-Gong mit 8V angeschlossen werden. Das Modul sperrt auch über den Sperr-Ausgang alle anderen Spieler, so dass keine Punkte mehr gezählt werden, sobald ein Spieler gewonnen hat.

Inhalt:

Fertig-Modul 8080MC0019

Bedienungsanleitung

Je vier Schrauben und Distanzhülsen zur Befestigung

Allgemeine Hinweise zu Montage und Sicherheit:

Das System darf nur mit Kleinspannung über geeignete Netzteile betrieben werden. Arbeiten am Hausstromnetz dürfen nur von Elektrofachpersonal durchgeführt werden. Das System darf nur trocken bzw. im Innenbereich betrieben werden. Halten Sie Flüssigkeiten und Feuchtigkeit vom System fern. Max. Umgebungstemperatur: 45°C. Vermeiden Sie Kurzschlüsse an den Kontakten der Leiterplatten, z.B. durch Metallteile. Die Module erwärmen sich, entzündbare Stoffe sind fernzuhalten, die Module benötigen im Betrieb ein Mindestmaß an Belüftung. Das System ist nicht für Kleinkinder oder Tiere geeignet.

Eine Installation auf Holz, z.B. in Möbeln ist möglich. Halten Sie jedoch weitere brennbare Stoffe fern und verwenden bei der Montage die beiliegenden Distanzhülsen, oder das Gehäuse ABS-Box115.

Bitte beachten Sie, dass Kurzschlüsse, fehlerhafte Verkabelung, oder falsch ausgewählte Netzteile den Controller beschädigen, oder Brände auslösen können.

Bei Unklarheiten wenden Sie sich an uns oder eine Elektrofachkraft.

Stromversorgung und Verkabelung:

Der Controller akzeptiert am Eingang eine Betriebsspannung zwischen 9 und 24 Volt DC (Gleichstrom).

Die Eingangsspannung wird in gleicher Höhe zu den Ausgängen durchgereicht, diese muss daher genau zu den LED-Streifen passen, welche Sie betreiben möchten.

Beispiel: Für 12 Volt LED-Streifen oder LEDs benötigen Sie daher unbedingt ein 12 Volt Netzteil!



Eingangsspannung = Ausgangsspannung

Anschluss über Stecker, max. 5 A:

Stecken Sie einen Kleinspannungs-Hohlstecker (5,5 x 2,1 mm, Pluspol Innen) an die Kleinspannungsbuchse.

Anschluss über Klemmleiste, max. 8 A:

Verbinden Sie den Pluspol vom Netzteil mit Klemme + von Port 1.
Verbinden Sie den Minuspol vom Netzteil mit Klemme - von Port 1 .

LED-Streifen oder LED anschließen:

Wichtig: Die gesamte Steuerung darf mit maximal 8A belastet werden,
ein **einzelner Ausgang** (1-10) mit **maximal 5A!**

Anzeige - LEDs:

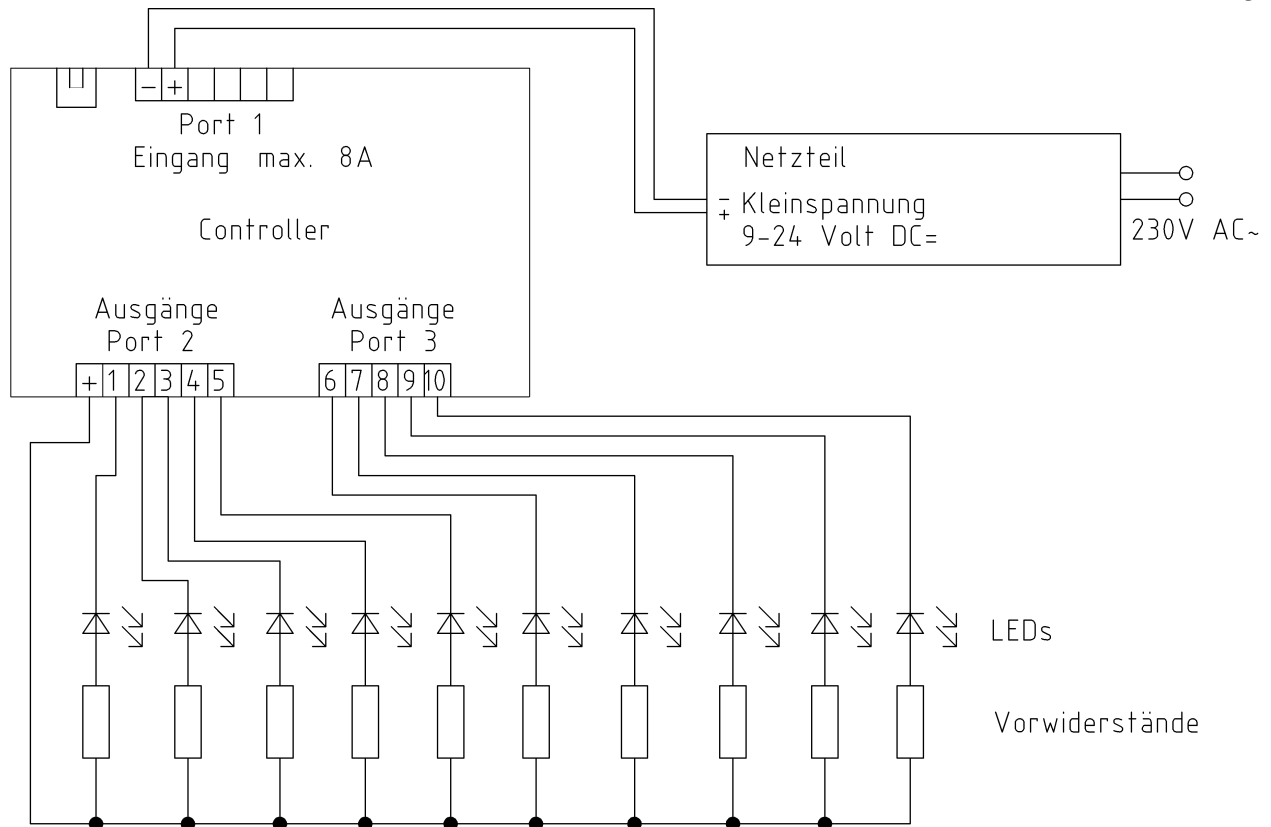
Die roten LEDs auf dem Controller zeigen den Schaltzustand des entsprechenden Ausgangs an. Die grüne LED zeigt die Betriebsspannung an.

Es können sowohl Glühlampen, als auch LEDs mit eingebauten Vorwiderständen angeschlossen werden. LEDs weisen eine Polung auf, falsch gepolt leuchten diese nicht. Achten Sie darauf, dass alle Leuchtmittel und das Netzteil die gleiche Betriebsspannung aufweisen müssen!



Ausgänge nicht kurzschließen!

Innerhalb eines Ausganges dürfen Sie mehrere LED-Streifen oder LEDs zu Gruppen parallel schalten



Externe Tasten anschließen:

Schließen sie jeweils einen Kugeldurchlauf-Taster (Schließer, Momentkontakt) an die Klemme Minus (-) und den Eingang T1, T2 und T3 an. Beachten Sie bitte, dass externe Tasten kein Strom führen dürfen.

Taste 1 addiert im Spiele 1 Punkt

Taste 2 addiert im Spiele 2 Punkte

Taste 3 addiert im Spiele 3 Punkte

Externe Sperre anschließen:

Sobald ein Spieler gewonnen hat, sollen die anderen Spieler gesperrt werden und keine weiteren Punkte mehr erspielen können.

Dazu muss Eingang T4 gegen Minus gezogen werden , das betreffende Spiel sperrt sich und es können keine weiteren Punkte addiert werden.

Dazu muss jedes Modul über eine weitere Verkabelung "mitkriegen" ob eines der Nachbar-Module gewonnen hat.

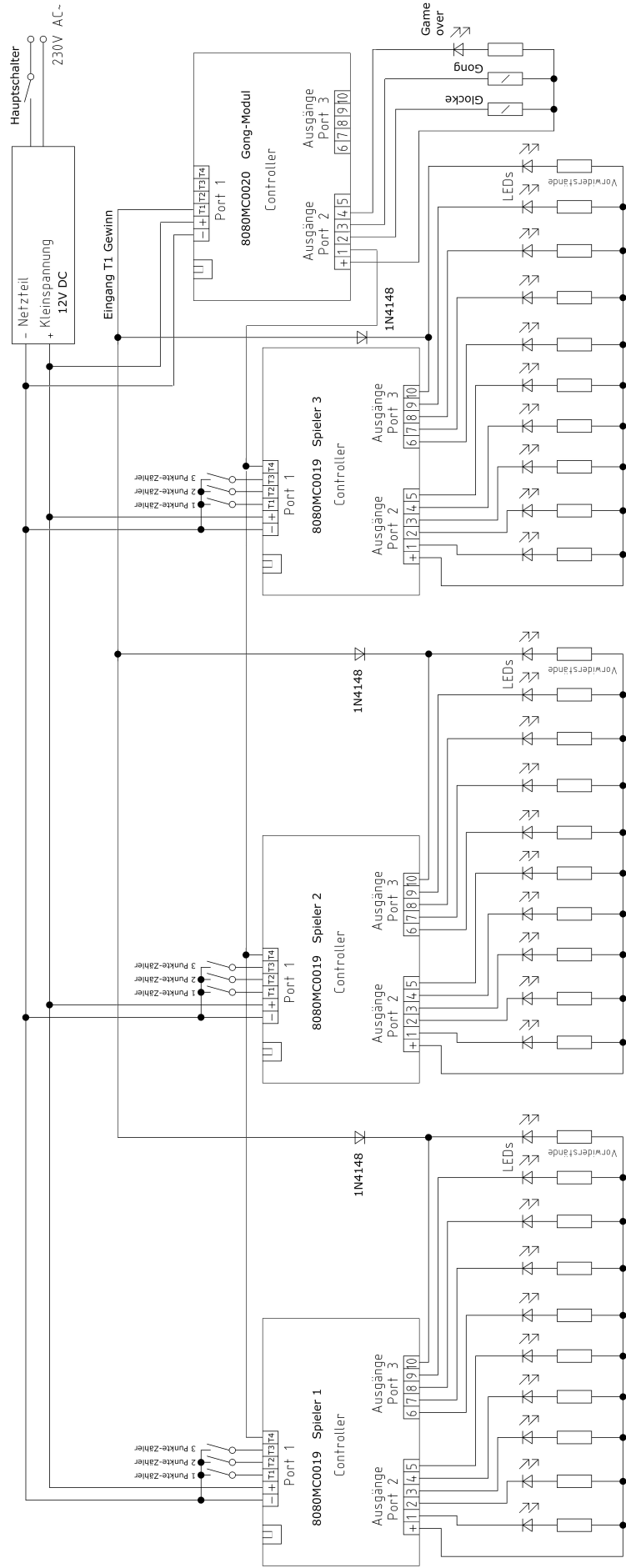
Um diese Funktion zu verkabeln, gibt es zwei Möglichkeiten:

mit Gong-Modul 8080MC0020:

Das Gong Modul muss am Eingang T1 von jedem Ausgang 10 aller Module 8080MC0019 über eine Diode verbunden werden. Die Kathoden der Dioden zeigen alle Richtung Eingang T1. Der Ausgang 1 des Gong-Moduls muss mit allen Eingänge T4 aller Module 8080MC0019 verbunden werden.

ohne Gong Modul:

es muß von jeder Nachbar-Platine 8080MC0019 ein Diode 1N4148 von Ausgang 10 auf den eigenen Sperreingang T4 gelegt werden. Die Kathoden der Dioden zeigen alle Richtung Sperreingang T4.



Konfiguration:

Das Modul lässt sich über den 4-fach Kodierschalter auf der Leiterplatte nach Wunsch anpassen.

Betätigen Sie die Elemente vorsichtig mit einem kleinen Schlitzschraubendreher.

Über den DIP-Schalter 1 können Sie auswählen, ob die Addition neu erspielter Punkte durch Blinken signalisiert wird oder nicht.

Um das Blinken zu unterbinden, stellen Sie DIP-Schalter 1 bitte auf "ON".

Bedienung:

(bezogen auf ein komplett aufgebautes Spiel mit Netzschalter, Netzteil, LEDs, Kugeldurchlauftaster, mehreren Controllern 8080MC0019 und einem Controller 8080MC0020, Gong, Glocke)

Über den Netzschalter am Netzteil starten Sie das Spiel.

Sobald der Strom eingeschaltet wird, sieht jeder Spieler ein Lauflichtmuster und der Countdown "3" "2" "1" wird optisch im Balken angezeigt.

Als "Startschuss" erlöschen alle LEDs und die Spieler können starten. Zusätzlich kann Modul 8080MC0020 eine externe Klingel ertönen lassen. Erst zum Spielbeginn zählt das Spiel die Punkte. Je nach Geschick des Spielers kann dieser ein, zwei oder drei Punkte auf seinen Punktestand addieren. Die Punkte werden auf dem LED-Balken des Spielers angezeigt und der Balken füllt sich mit Licht.

Sobald ein Spieler gewonnen hat, ertönt der externe Gong über Modul 8080MC0020. Der Gewinner wird durch ein Blinkmuster angezeigt, bei den anderen Spielern werden die Punktezähler gesperrt und das Spiel ist zu ende.

Um das Spiel neu zu starten, muss der Hauptschalter für etwa 5 Sekunden ausgeschaltet werden.

Technische Daten:

Betriebsspannung: 9 - 24 V DC

max Strom: Gesamt max. 8 A, pro Ausgang max. 5A

max. Leistung bei 24 V: 192 W

max. Leistung bei 12 V: 96 W

Zulässige Umgebungstemperatur: -20 bis +45° C

Abm. Leiterplatte: 92 x 87 x 20 mm

Anschluss über Klemmleiste mit Schrauben

Befestigung: Schrauben

Lieferumfang: Steuerung, Schrauben, Distanzhülsen, Bedienungsanleitung

Bitte gesondert bestellen: Netzteil, LED-Streifen oder LEDs, externe Taster (Schließer),

Gong, Gong-Modul 8080MC0020, Netzschalter

Reinigung:

Falls der Controller verstaubt ist, empfehlen wir eine trockene Reinigung. Dazu schalten Sie den Strom aus und bürsten die Elemente vorsichtig mit einer alten Zahnbürste, oder einem Borstenpinsel ab und entfernen den Staub mit dem Staubsauger. Verwenden Sie keine scharfen Reiniger oder Wasser!

Problemlösungen:

Problem:	Mögliche Lösungen:
Controller ohne Funktion	Hat das Netzteil Spannung und liefert es sauber geglätteten Gleichstrom? Trafos mit Wechselstrom sind nicht geeignet. Trafos mit Gleichstrom ohne Siebkette sind nicht geeignet. Ältere Spielzeug-Netzteile (Trix, Märklin, Carrera) sind in der Regel

	<p>ungeeignet.</p> <p>Haben Sie alle Kabel korrekt angeschlossen? Ist die Sicherung am Controller defekt? Die Sicherung am Controller muss funktionsfähig sein. Die grüne LED (Betrieb) am Controller muss leuchten.</p>
Controller "eingefroren"	In einigen Fällen kann ein Neustart des Controllers helfen. Trennen Sie dazu das Modul für 5 Sekunden vom Strom und schalten es danach wieder ein. Das Modul wird nun automatisch neu starten.
Spiel zählt nicht	Kugel steckt fest, Kugeldurchlauftaster hängt fest
LEDs leuchten nicht oder nicht richtig	Kabel vertauscht

Keine Lösung gefunden? Wir helfen Ihnen gerne persönlich am Telefon weiter.

© **www.led-shop.com**