

ДСО „ИЗОТ“

ТЕЛЕВИЗИОННА ИГРА

„TV СПОРТ“
ПАСПОРТ



ИЗОТ

ОБЕДИНЕНИ ЗАВОДИ ЗА ЗАПАМЕТЯВАЩИ УСТРОЙСТВА
ПЛОВДИВ

I. ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

Телевизионната игра „TV спорт“ е предназначена за имитация върху екрана на всички видове черно-бели и цветни телевизори по система OIRT на следните видове спорт - футбол, тенис, скуош, тренировка и хокей.

При използването на цветни телевизори, изображението върху екрана е черно-бяло.

II. КОМПЛЕКТНОСТ НА ДОСТАВКАТА

1. Телевизионна игра „TV спорт“

- основен пулт — 1 бр.
- допълнителен пулт — 2 бр.
- 2. Паспорт — 1 бр.
- 3. Схема принципна електрическа—1 бр.
- 4. Електро-монтажен чертеж на платка „Логика“ — 1 бр.
- 5. Гаранционна карта — 1 бр
- 6. Удостоверение за качество — 1 бр.

III. ТЕХНИЧЕСКИ ИЗИСКВАНИЯ


1. Захранващо напрежение — 9V
2. Консумирана мощност — 0,7W
3. Габаритни размери
 - основен пулт, mm- 240x70x46
 - допълнителен пулт, mm- 100x70x46
4. Обща маса на изделието с опаковка 1 kg.

IV. ВЪЗМОЖНОСТИ НА ТЕЛЕВИЗИОННАТА ИГРА „TV спорт“

Телевизионната игра има следните възможности, които може да избирате чрез натискане на един от бутоните.

1. Превключвател

— включено 

— изключено 

2. — футбол


3. — тенис


4. — скуош

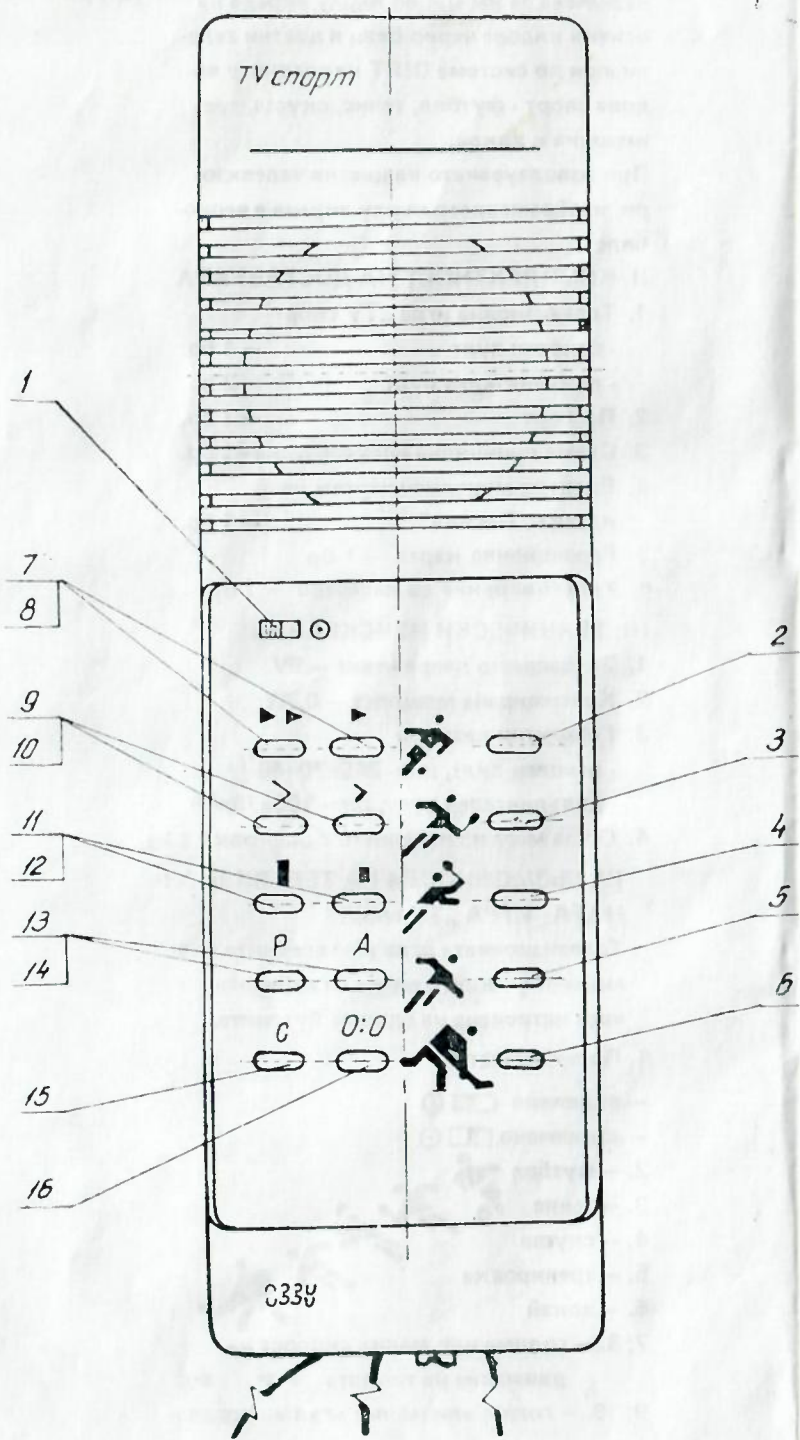
5. — тренировка

6. — хокей

7; 8. — голяма или малка скорост на

движение на топката 

9; 10. — голям или малък ъгъл на подаване на топката 



- 11; 12. – голям или малък играч ■ ■
 13; 14. – ръчен или автоматичен режим
 на подаване на топката Р А
 15. С – при режим на ръчно подаване на
 топката се подават единични сер-
 виси С

16. 0:0 – нулиране на резултата 0:0
 С помощта на ръкохватките на допълни-
 телните пултове, може да управлявате
 играчите във вертикална посока. Попа-
 денията и отскока на топката се съпро-
 воджат със специфичен звуков сигнал.
 Върху екрана на Вашия телевизионен
 приемник, в горния край на съответни-
 те полета, резултатът се изписва автома-
 тично. При достигане на резултат 15 в едно
 от полетата, играчите губят своите възмож-
 ности за отбиване на топката и е необхо-
 димо резултатът да се нулира чрез съот-
 ветния бутон /поз.16/.

V. ПРЕПОРЪКИ

1. Съхранявайте телевизионната игра без батерии, на разстояние не по-малко от 1 m от отоплителни тела.
2. Пазете телевизионната игра от удари и влага. Поддържайте я чиста, като периодично премахвате праха от външните и части със суха памучна кърпа.
3. Не се опитвайте да разглобявате телевизионната игра. Вие може да повредите електронната ѝ система.
4. Натискайте внимателно бутоните, без да употребявате големи усилия.
5. При включване и изключване към телевизионния приемник или външното захранващо устройство, използвайте монтираните за целта съединители, без да опъвате свързващите кабели.

VI. ИНФОРМАЦИЯ ЗА ЗАХРАНВАНЕТО

1. Автономно захранване - осъществява се от 6 броя батерии тип R6 по 1,5 V, които се поставят в предназначения за целта гнездо (магазин). Редът на подреждане на батериите е указан на дъното на магазина.

2. Външно захранване - чрез устройство за стабилизирано напрежение за 9 V. Работоспособността на телевизионната игра се запазва при изменение на напрежението от 7 до 9 V.

VII. ПРЕПОРЪКИ ОТНОСНО ЗАХРАНВАНЕТО

1. Неправилното подреждане на батериите в предназначения за целта гнездо води до отказ на електронната система.
2. Прекалено изтощените батерии са най-вероятният източник на разстройване правилното функциониране на телевизионната игра.
3. Съветваме Ви да смените батериите, след като превишат гарантирания от производителя срок за употреба.
4. Ако телевизионната игра дълго време не е била използвана, по-добре е да смените батериите ѝ.

Ако сте спазили по-горните препоръки относно батериите и ако въпреки всичко, телевизионната игра не функционира нормално, бъдете сигурни, че:

- Батериите не са монтирани правилно
- Батериите са изтощени

5. При работа с външно захранващо устройство е желателно да ползвате готово (закупено), което подsigурява захранващо постоянно напрежение не по-ниско от 7 V и не по-високо от 9 V. Напрежения по-ниски от 7 V правят работата на телевизионната игра нестабилна, а по-висока от 9,5 V могат да я повредят.

Абсолютно се забранява захранването на телевизионната игра от звънчеви или други трансформатори или изправителни устройства, изработени от неспециалисти.

VIII. ВКЛЮЧВАНЕ И НАСТРОЙКА НА ТЕЛЕВИЗИОННАТА ИГРА КЪМ ТЕЛЕВИЗИОННИЯ ПРИЕМНИК

1. Кабелът на телевизионната игра за включване към телевизионния приемник завършва със съединител, пригоден за включване към антенния вход на масово произвежданите черно-бели телевизионни приемници в нашата страна.

Ако Вашият приемник е друг модел, това не трябва да Ви безпокои. Препоръчваме Ви за целта:

— Да използвате „Устройство съгласуващо“ — производство на СЗ „Кл.Ворошилов“ — гр. София по ЗН 010.094.000

— Да се обърнете към специалист, който може да смени съединителя с подходящ за Вашия телевизионен приемник.

2. Включете телевизионния приемник и го превключете на 3-ти канал, като същевременно намалите звука до минимум, тъй като телевизионната игра има собствен звуков съпровод.

3. Включете телевизионната игра, като поставите превключвателя (поз.1) в положение включено (указано в т. IV) и натиснете бутони с поз.14 и един по Ваш избор от поз.2 до поз.6 за даден вид игра.

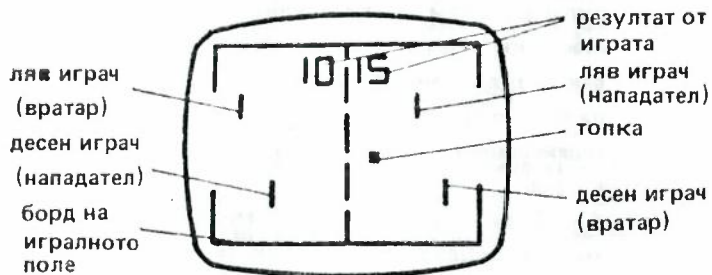
Редът на натискане на бутоните не е от значение.

При правилно манипулиране, от вградените в телевизионната игра говорители, трябва да се чуе характерен звук и на екрана на телевизионния приемник да се появи образ на избраната от Вас игра. Ако образът не е качествен, то може да го подобрите с органите за управление на телевизионния приемник.

IX. ПРАВИЛА ЗА ВОДЕНЕ НА

РАЗЛИЧНИТЕ ВИДОВЕ ИГРИ

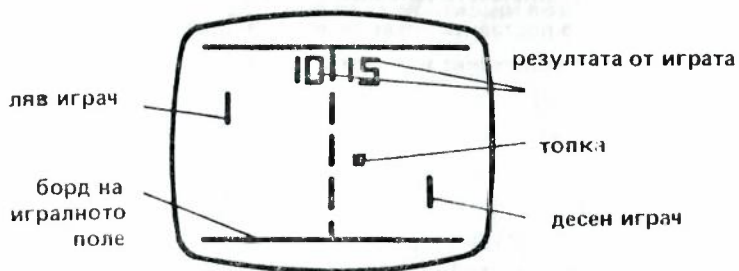
1. ФУТБОЛ



При играта всеки участник управлява двама „играчи“ с помощта на ръкохватката върху допълнителния пулт. При това „вратарят“ защитава своята врата, а „нападателят“, намиращ се на противоположната страна се стреми да вкара топката във вратата на противника. Пропуснатата топка увеличава резултата в противоположната половина на игралното поле.

В играта участвуват двама души едновременно.

2. ТЕНИС

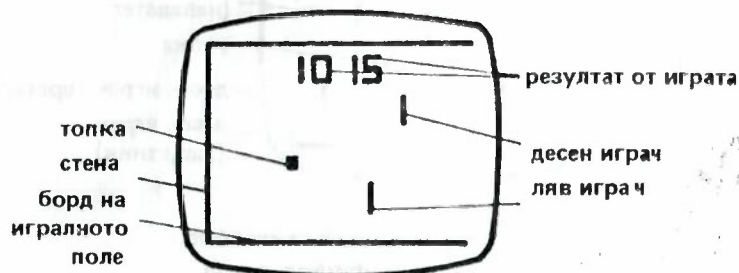


Участникът с помощта на „игроча“ се стреми да не пропусне топка зад линията на полето от неговата страна. Удряйки се в борда, топката се отразява от него и продължава да се движи докато вторият участник не произведе своя удар.

Пропуснатата топка увеличава резултата за сметка на тази половина на игралното поле, в която се намира участникът, изпратил топката зад линията на полето.

В играта участвуват двама души едновременно.

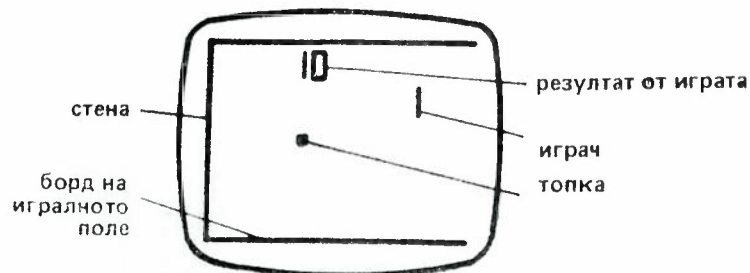
3. СКУОШ



Двамата участници последователно отбиват със своите играчи топката към стената на лявата страна. При това топката се отразява само от този участник, който е наред да отбива и свободно преминава през другия участник. Ако участникът пропусне топката по време на своя ред, то резултатът се изменя с единица в полза на противника.

В играта участвуват двама души едновременно.

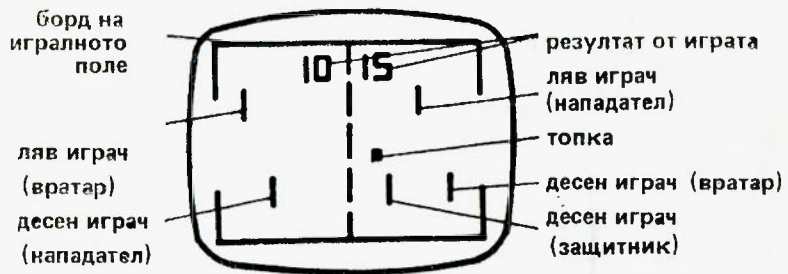
4. ТРЕНИРОВКА



Играта е предназначена за начинаещи. Всяка пропусната топка увеличава

резултата с единица. По време на тренировката, участникът усъвършенствува своя рефлекс и постига резултат 15 за по-продължително време.

5. Х О К Е Й



Правилата за игра на хоккей са аналогични на тези при играта футбол, с тази разлика, че десният участник има освен вратар и нападател, и защитник. Използува се когато двамата противници не са равностойни.