






# SIRIUS

MANUAL DE USUARIO COMPETIDOR  
RALLY CAR

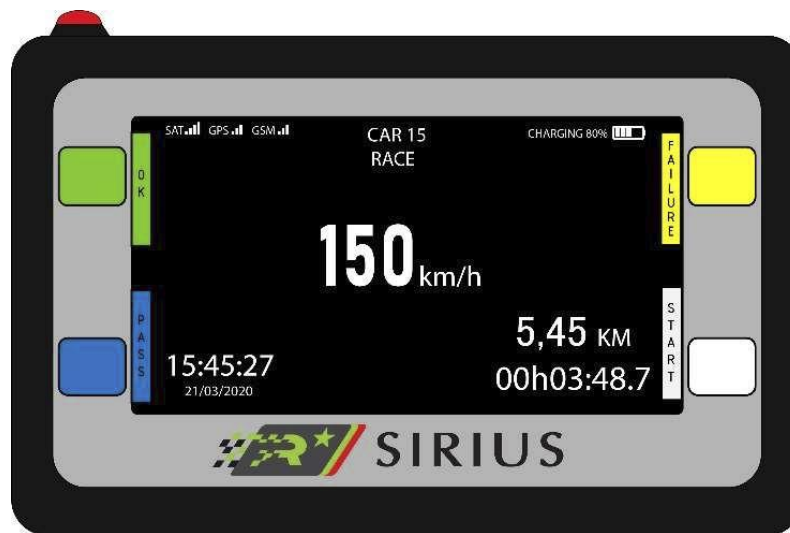
# ÍNDICE

Botonera Dispositivo	3
Pantalla Principal	3
Alerta S.O.S	4
Recepción S.O.S Cercano	4
Alerta de Avería	5
Accionar Sistema de Avería	5
Recepción Averiado en el Tramo	5
Auto Lento	6
Vuelco e Impacto	6
Pass	7
Recepción Pedido de Adelantamiento	7
Adelantamiento Autorizado	8
Información y Preguntas	9
Preguntas	9
Información	9
Zona Limitada de Velocidad	10

## BOTONERA DISPOSITIVO

-  OK (Confirmación)
-  PASS (Adelantamiento) // Pulsación ligera
-  FAILURE (Advertencia) // Pulsación de 3s activa la advertencia
-  START // Activamos Odómetro y Cronometro
-  S.O.S // Pulsación de 3s activa señal de emergencia

## PANTALLA PRINCIPAL



La pantalla principal nos da la información necesaria, en la parte superior izquierda tenemos los iconos de conexión (GPS, SAT, GSM) en la parte superior derecha veremos si está conectado correctamente a la fuente de alimentación, en el centro encontramos la velocidad actual SOG (150 KM/H) parte inferior izquierda hora (15:45:27) y fecha (21/03/20), parte inferior derecha, odómetro (5,45 KM) y cronómetro (00H03:48)

## ALERTA S.O.S

Para accionar la situación de "SOS" debemos pulsar el boton rojo de la parte superior por un tiempo de 3 segundos y activará la pantalla de situación de emergencia, una vez activado, veremos en la parte derecha las palabras "FIRE" y "MEDICAL" pulsando según la situación que nos encontramos y así entregar información detallada al control de carrera.



## RECEPCIÓN S.O.S CERCANO EN TRAMO

En este caso, llegando a un radial de 300 metros se nos activará una pantalla de recepción de vehículo con situación de "SOS" en tramo, donde nos indicará en la parte derecha la palabra "SOS", y los metros que nos faltan para encontrarlo EJ. 310m.



## ALERTA DE AVERÍA (FAILURE)

El Sistema de alertas del dispositivo SIRIUS, cuenta con retransmisión inalámbrica vehículo a vehículo sin necesidad de ningún tipo de conexión celular ni satelital, de esta manera conseguimos poder proveer colisiones en tramo marcando dónde y cuándo nos vamos a encontrar con un vehículo detenido.

ACCIONAMOS EL SISTEMA DE AVERÍA:



Si el competidor tiene un percance y queda detenido en el tramo, deberá presionar el botón amarillo por 3 segundos, este comando accionará el estado de “AVERÍA” .

RECEPCIÓN DE AVERIADO EN TRAMO:

En este caso llegando a un radial de 300 metros se nos activará una pantalla de recepción de vehículo averiado en tramo, donde nos indicará en la parte DERECHA la palabra “AVERIA”, y los metros que nos faltan para encontrarlo, EJ. 310m.



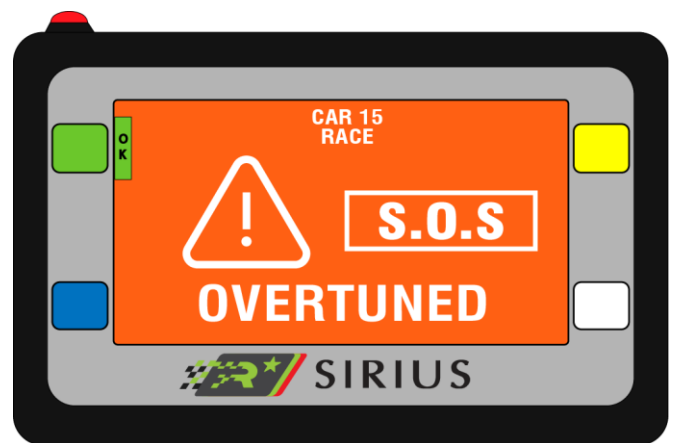
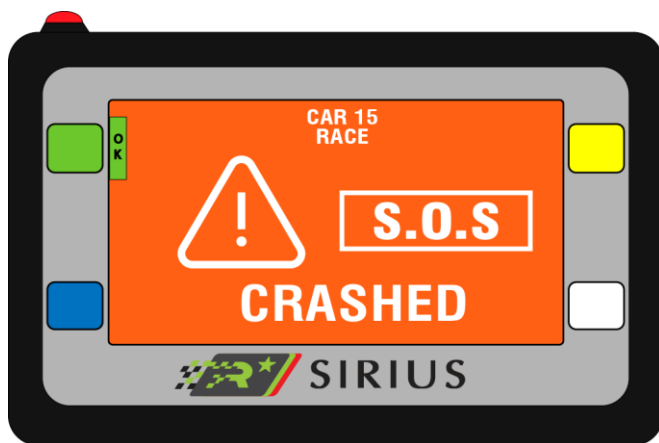
**AUTO LENTO (SLOW):**

Esta opción la podemos activar desde la pantalla “FAILURE”, donde podemos usar la opción “SLOW” si es que nos encontramos con algún problema mecánico pero seguimos en marcha a una velocidad baja, los vehículos que vengan recibirán la señal de vehículo lento en tramo y nos dará una mayor seguridad al prevenir colisiones por alcance.



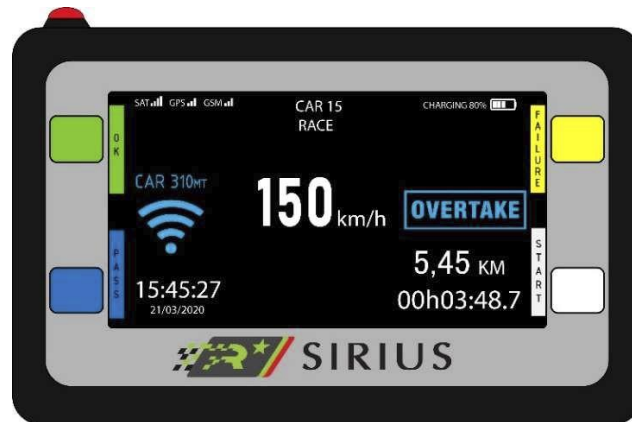
**VUELCO Y/O IMPACTO (OVERTURNED / CRASHED):**

El equipo SIRIUS está equipado con un sensor de última generación para detectar los vuelcos o deceleraciones bruscas, detecta determinada inclinación o una deceleración brusca y nos envía al PC de control la situación, en caso de poder retomar la marcha el aviso se cancelará automático, o de forma manual si la tripulación acciona el botón OK.



## PASS (ADELANTAMIENTO)

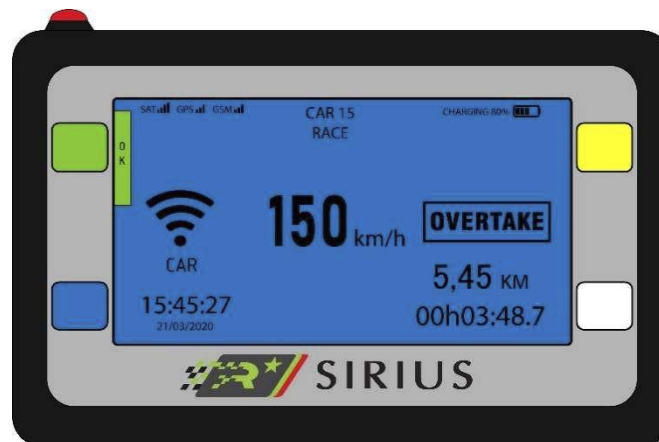
Para el uso del sistema PASS, debemos presionar el botón azul cuando estamos a una distancia inferior a los 300m del vehículo que nos precede, al presionar el botón, encontraremos una pantalla como la siguiente:



La grafica de pedido se activará adjunto a la palabra “OVERTAKE” y una cuenta regresiva de metros hacia el vehículo.

## RECEPCIÓN PEDIDO DE ADELANTAMIENTO:

Si nos alcanza un vehículo y nos acciona el botón de pedido de adelantamiento “PASS” recibiremos señales según la siguiente pantalla:



Nuestra pantalla se pondrá en parpadeo azul con la gráfica de pedido adjunto a la palabra “OVERTAKE”. Autorizamos el paso presionando OK.

### ADELANTAMIENTO AUTORIZADO:

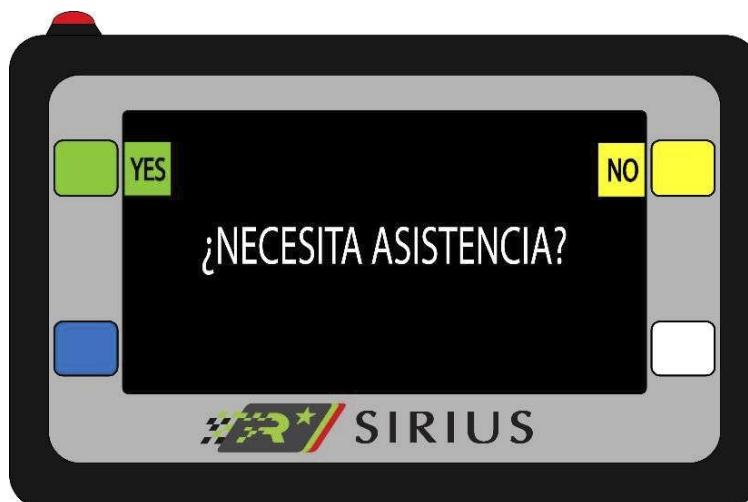
Una vez recibida la petición de adelantamiento, debemos autorizar la acción con una pulsación en el botón verde de “OK” y el competidor que realizó la petición recibirá esta pantalla donde realizará el paso seguro.



### INFORMACION Y PREGUNTAS

#### PREGUNTAS:

Desde la organización de carrera, pueden realizar preguntas en el caso que lo estimen necesario, en el caso de recibir estas preguntas debemos responder con los botones que nos indican “YES” o “NO”.





## INFORMACIÓN:

Estas informaciones las recibiremos en caso de avisos imperativos desde la organización y deben ser contestadas para saber que recibieron la información de manera correcta.



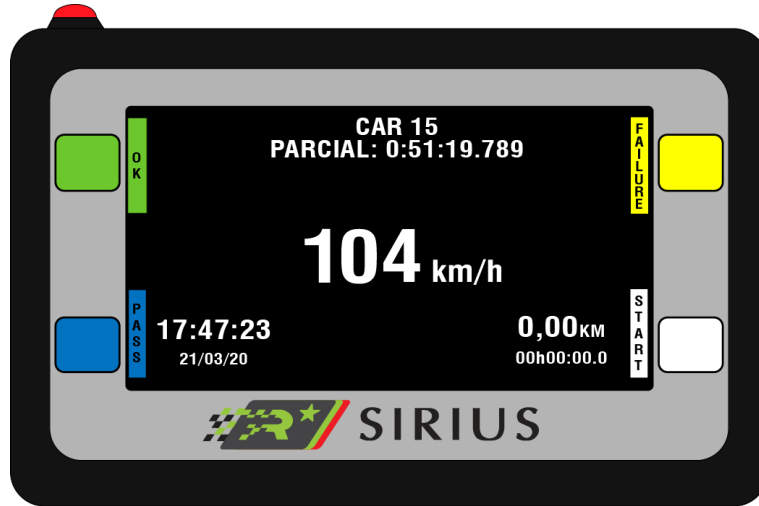
## ZONA LIMITADA VELOCIDAD (RECCO)

Zonas de velocidad limitada, estas zonas las marcaremos con un círculo en la parte derecha informando el límite que no debemos superar. Generalmente se utilizarán en reconocimientos previo a la carrera.



## TIEMPOS PARCIALES DEL PE

Se mostrarán en pantalla los tiempos parciales del PE, **mediante geolocalización**, durante un determinado tiempo.



---

Para más información:

[info@spectra-tec.com](mailto:info@spectra-tec.com)

[www.spectra-tec.com](http://www.spectra-tec.com)