

Sommario

| | |
|--|----|
| Indicazioni per la sicurezza | 37 |
| Dichiarazione di conformità | 37 |
| Contenuto della confezione | 37 |
| Indicazione tecnica per il montaggio | 37 |
| Avviso importante | 38 |
| Descrizione | 38 |
| Prima del primo utilizzo | 38 |
| Manutenzione della batteria | 38 |
| Istruzioni di montaggio | 38 |
| Guardarail e appoggi | 38 |
| Allacciamento elettrico | 38 |
| Componenti degli autoveicoli | 38 |
| Connessioni Control Unit | 39 |
| Connessione del ricevitore | 39 |
| Connessione al caricabatterie | 39 |
| Caricare il comando manuale | 39 |
| Sintonizzazione | 39 |
| Elementi di comando Control Unit | 39 |
| Codifica / programmazione delle vetture sui relativi comandi manuali | 39 |
| Preparazione per lo start | 40 |
| Funzione di scambio corsia | 40 |
| Funzione luce On/Off | 40 |
| Codifica/programmazione Autonomous Car | 40 |
| Codifica/programmazione Pace Car | 40 |
| Indicazione della posizione per Autonomous e Pace Car | 40 |
| Impostazione della velocità base delle vetture | 40 |
| Impostazione del comportamento in frenata delle vetture | 41 |
| Impostazione del livello del carburante | 41 |
| Blocco dei tasti per impostazioni | 41 |
| Funzione Pit Lane estesa | 41 |
| Sound ON/OFF | 41 |
| Funzione reset | 42 |
| Funzione risparmio corrente | 42 |
| Sostituzione di contatti striscianti e linguetta guida | 42 |
| Regolazione dell'altezza dello chassis dell'autoveicolo | 42 |
| Sostituzione della placca di luce | 42 |
| Manutenzione e cura | 43 |
| Rimozione dei disturbi / Tecnica di guida | 43 |
| Dati tecnici | 43 |
| Avvertenze | 43 |

Benvenuti

Benvenuti nel team Carrera!

Le istruzioni per l'uso contengono delle informazioni importanti relative al montaggio e l'impiego del vostro autodromo Carrera DIGITAL 124. Leggere quindi queste istruzioni per l'uso accuratamente e custodirle per una successiva consultazione. In caso di domande di chiarimento contattate la nostra distribuzione o visitate il nostro sito Web: carrera-toys.com

Controllare la completezza del contenuto e l'eventuale presenza di danni dovuti al trasporto. La confezione contiene anche delle informazioni importanti e quindi deve essere anche conservata. Vi auguriamo buon divertimento con il vostro autodromo Carrera DIGITAL 124.

Indicazioni per la sicurezza

• **AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Pericolo di soffocamento per ingestione di pezzi piccoli. Attenzione: pericolo di soffocamento dovuto al funzionamento.

• **AVVERTENZA!** Questo oggetto contiene magneti o componenti magnetici. Un magnete che si attacca a un altro magnete o a un oggetto metallico all'interno del corpo umano può provocare lesioni gravi o mortali. In caso di ingestione o inalazione di magneti, richiedere immediatamente assistenza medica.

• **AVVERTENZA!** L'uso del caricabatterie deve essere permesso solo a bambini dell'età minima di 8 anni. Si devono impartire istruzioni sufficienti che consentano al bambino di usare il caricabatterie in modo sicuro e si deve spiegare chiaramente che non si tratta di un giocattolo e quindi non deve essere usato per giocare.

• Il trasformatore non è un giocattolo! I collegamenti del trasformatore non devono essere cortocircuitati! Informazione per i genitori: Il trasformatore deve essere regolarmente controllato per l'eventuale presenza di danneggiamenti dei conduttori, della spina oppure del contenitore! Usare il giocattolo solo con i trasformatori raccomandati. Nel caso in cui il trasformatore dovesse essere danneggiato, questo non deve più essere usato. Usare la pista solo con un trasformatore. Quando il giocattolo non viene utilizzato per intervalli di tempo relativamente lunghi, si consiglia di staccare il trasformatore dalla rete di alimentazione. Non aprire il contenitore del trasformatore e dei regolatori della velocità!

Avvertenza per i genitori:

I trasformatori e gli alimentatori per giocattoli non devono essere considerati a loro volta giocattoli. I bambini ne possono fare uso solo in presenza dei genitori.

• Controllare regolarmente la pista, le vetture e il caricabatterie per verificare la presenza di eventuali danni conduttori, spine e contenitori! Sostituire i componenti difettosi.

• La pista non è idonea per l'impiego in ambienti aperti oppure in ambienti umidi! Mantenevi i liquidi ad una distanza di sicurezza.

• Non mettere parti metalliche sulla pista, onde evitare dei cortocircuiti. Non mettere la pista nelle immediate vicinanze di oggetti delicati, poiché l'eventuale autoveicolo scaraventato fuori dalla pista potrebbe provocare dei danneggiamenti.

• Prima di eseguire la pulizia o la manutenzione estrarre la spina elettrica! Per la pulizia utilizzare un panno umido, non usare solventi o prodotti chimici. Se la pista non viene utilizzata, custodirla in un luogo protetto dalla polvere e asciutto, o meglio ancora nel cartone originale.

• Non azionare l'autopista all'altezza degli occhi o del viso, le auto in corsa che sbandano ed escono dalla carreggiata possono provocare lesioni.

• L'uso improprio del trasformatore può causare scosse elettriche.

• Il giocattolo può essere collegato solo ad apparecchi della classe di protezione II.

• Il giocattolo e il caricabatterie possono essere usati solo con un trasformatore per giocattoli.

• Non usare con trasformatori regolabili!

• Se il cavo di connessione allarete di questo apparecchio è dan-

neggiato, per evitare pericoli deve essere inviato al servizio assistenza della ditta Carrera o sostituito da una persona opportunamente qualificata.

Avviso:

Le vetture e l'unità di controllo possono essere rimesse in funzione solo quando sono completamente montate.

Il montaggio può essere eseguito solo da persone adulte. Questo apparecchio può essere utilizzato da bambini dagli 8 anni in su e da persone con ridotte capacità fisiche, sensoriali o mentali o con scarsa esperienza e conoscenza, a condizione che siano sorvegliate o istruite sull'uso in sicurezza dell'apparecchio e ne comprendano i pericoli. Ai bambini è vietato giocare con l'apparecchio. La pulizia e la manutenzione da parte dell'utente non devono essere effettuate da bambini senza supervisione. È necessario istruire il bambino affinché non ricarichi e non tenti di ricaricare le batterie non ricaricabili in quanto sussiste il rischio di esplosioni.

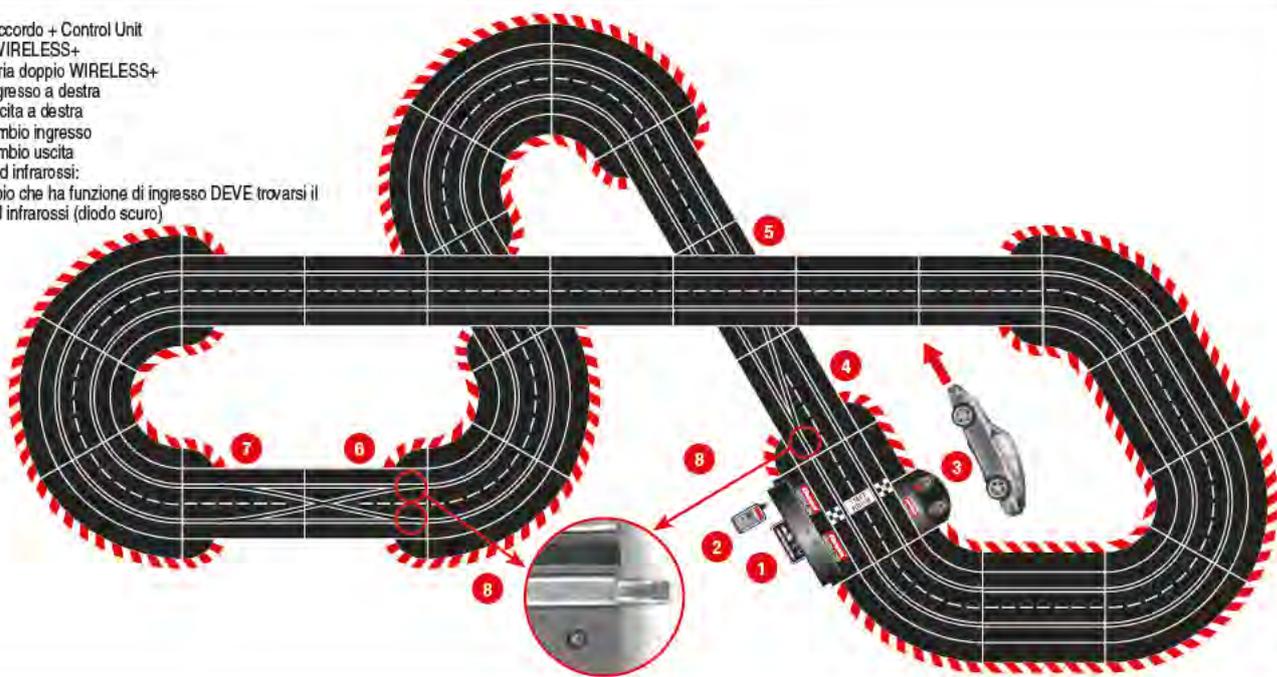
Dichiarazione di conformità

Il fabbricante, Carrera Toys GmbH, dichiara che il tipo di apparecchiatura radio "2,4 GHz WIRELESS+" è conforme alla direttiva 2014/53/UE. Il testo completo della dichiarazione di conformità UE è disponibile al seguente indirizzo Internet: carrera-toys.com - Sicurezza e Qualità

Indicazione tecnica per il montaggio

- 1 Pista di raccordo + Control Unit
- 2 Ricevitore WIRELESS+
- 3 Caricabatteria doppio WIRELESS+
- 4 Scambio ingresso a destra
- 5 Scambio uscita a destra
- 6 Doppio scambio ingresso
- 7 Doppio scambio uscita
- 8 Ricevitore ad infrarossi:

Sullo scambio che ha funzione di ingresso DEVE trovarsi il ricevitore ad infrarossi (diodo scuro)



Avviso importante



Si prega di considerare che Exclusiv (sistema analogico) ed Carrera DIGITAL 124/132 (sistema digitale) sono due sistemi distinti e completamente autonomi. Desideriamo sottolineare espressamente di separare i due sistemi durante l'allestimento della pista. Vale a dire che in un tratto non deve essere presente alcun pezzo di collegamento di Exclusiv con il pezzo di collegamento incl. Control Unit di Carrera DIGITAL 124/132. Neanche quando solo uno dei pezzi di collegamento (pezzo di collegamento Exclusiv o pezzo di collegamento Carrera DIGITAL 124/132 incl. Control Unit) è collegato all'alimentazione elettrica. Inoltre, in una pista Exclusiv non possono essere montati neanche tutti gli altri componenti di Carrera DIGITAL 124/132 (scambi, contagiri elettronico, Pit Stop), vale a dire quindi che non possono essere utilizzati in modo analogico. In caso di inosservanza delle avvertenze riportate sopra non è possibile escludere che i componenti Carrera DIGITAL 124/132 si possano rompere, in questo caso non si ha diritto ad alcuna prestazione di garanzia.

Descrizione

WIRELESS+ è il nuovo sistema senza fili per le piste Carrera DIGITAL 124 e Carrera DIGITAL 132. La tecnologia wireless 2,4 GHz con cambio di frequenza funziona alla perfezione con una portata fino a 15 m.

La potente batteria ai polimeri di litio consente di giocare fino a 8 ore e in modalità stand-by dura oltre 80 giorni. WIRELESS+ in collegamento con DIGITAL 124 offre libertà senza fili sulla pista per 4 piloti al massimo.

Prima del primo utilizzo

Prima del primo utilizzo del comando manuale bisogna inserire al suo interno la batteria (2) fornita in dotazione. Svitare il coperchio del vano batteria (1) sul lato inferiore del comando. Collegare la spina della batteria alla presa del comando manuale e inserire la batteria all'interno dell'apposito vano. Chiudere il coperchio e avviarlo bene. La batteria è pre-caricata di fabbrica; tuttavia prima del primo utilizzo deve essere caricata del tutto.

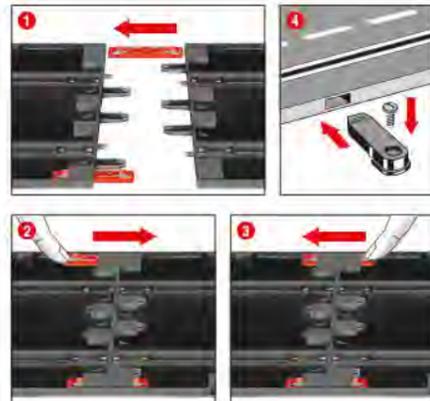


Manutenzione della batteria

Per garantire il massimo della durata e delle prestazioni della batteria bisogna osservare i seguenti punti per la cura e la conservazione.

- Prima del primo utilizzo caricare completamente le nuove batterie.
- Le batterie completamente cariche consentono una durata di gioco di circa 8 ore. Se le prestazioni della batteria diminuiscono, diminuisce anche la portata del comando manuale. A questo punto bisogna assolutamente ricaricare la batteria.
- In caso di prolungata inattività, rimuovere la batteria dal comando manuale e conservarla in un luogo asciutto a temperatura ambiente (16°-18°C). Per evitare che la batteria si scarichi del tutto bisogna ricaricarla ogni 2-3 mesi.

Istruzioni di montaggio

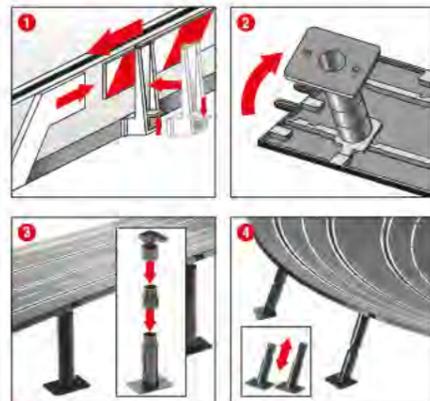


1 + 2 + 3 Prima del montaggio inserire il clip di collegamento nella rotaia come illustrato nella fig. 1. Unire le rotaie su una base piana. Muovere il clip di collegamento come nella fig. 2 in direzione della freccia fino a che si sente lo scatto d'incastro. La clip di collegamento può essere inserita anche in un secondo momento. Lo sblocco delle clip di collegamento è possibile in entrambe le direzioni premendo semplicemente verso il basso la linguetta di serraggio (vedi fig. 3).

4 Fissaggio: Per il fissaggio degli elementi della pista su una piastra/pannello vengono utilizzati i sistemi di bloccaggio (N. art. 20085209) (non compresi nella confezione).

Nota: I tappeti non costituiscono una base di appoggio ideale, a causa della carica statica, la formazione di pelucche e la facile infiammabilità.

Guardrail e appoggi



1 Guardrail: L'applicazione dei supporti per i guardrail viene eseguita sollevando il bordo della pista.

2 + 3 Montaggio dei supporti in tratti sopraelevati: Inserire la parte superiore con il giunto sferico e con il perno nelle sedi con apertura quadrata sulla parte inferiore della carreggiata. Con i pezzi intermedi si possono allungare i supporti. È possibile anche fissare con viti le basi dei supporti (le viti non sono comprese nella confezione).

4 Montaggio dei supporti in curve inclinate: Per le curve inclinate sono contenuti nella confezione degli appoggi obliqui di lunghezza corrispondente. Usare gli appoggi di altezza fissa per l'entrata e l'uscita dalle curve. Inserire le parti superiori dei supporti nelle sedi rotonde apposte di cui dispone la parte inferiore della carreggiata.

Allacciamento elettrico



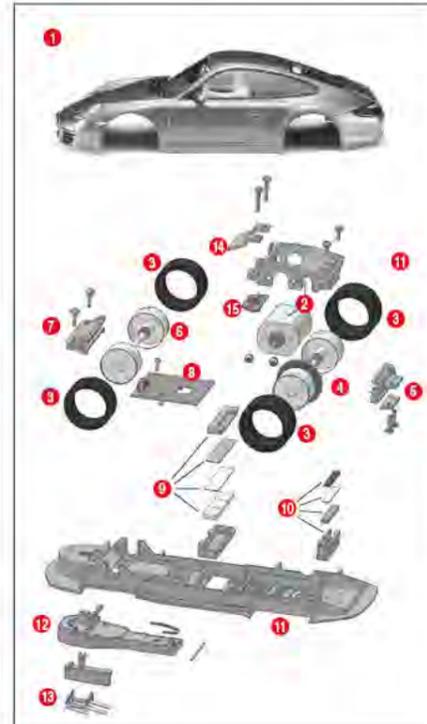
1 Collegare la spina del trasformatore alla Control Unit.

Nota: Per evitare eventuali cortocircuiti e scosse elettriche, il giocattolo non deve essere collegato con nessun apparecchio elettrico, spine e cavi esterni oppure con altri giochi o oggetti esterni. La pista per gare automobilistiche Carrera DIGITAL 124 funziona in maniera perfetta solo con un trasformatore originale Carrera DIGITAL 124.

Usare l'interfaccia PC (PC Unit) solo in collegamento con la PC Unit Carrera.

Il giocattolo deve essere usato con il trasformatore o con l'alimentatore forniti in dotazione, nel caso in cui il trasformatore sia previsto dalla fornitura.

Componenti degli autoveicoli

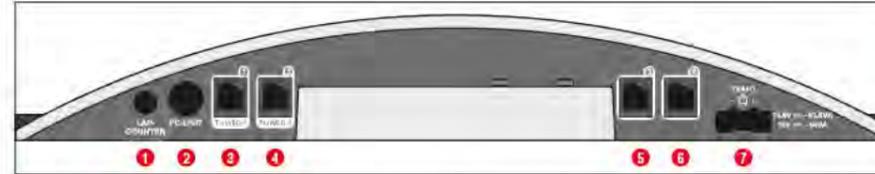


- 1 Corpo
- 2 Blocco motore
- 3 Pneumatici
- 4 Asse posteriore
- 5 Sede dall'asse posteriore piastrina distanziatrice incl.
- 6 Asse anteriore
- 7 Supporto asse anteriore
- 8 Piastra
- 9 Unità magnetica centrale
- 10 Unità magnetica posteriore
- 11 Chassis
- 12 Braccio oscillante incl. molla
- 13 Linguetta guida con doppi contatti striscianti
- 14 Pressore magnete centrale
- 15 Piastra di fissaggio

Avvertenza: la struttura delle vetture dipende dal modello.

Il codice dei singoli pezzi non può essere usato come numero d'ordine.

Connessioni Control Unit



- Connessioni (da sinistra a destra):
- 1 Connessione per il contagiri 20030342
 - 2 Connessione per Carrera AppConnect 20030369, l'unità PC o il contagiri 20030355
 - 3 Connettore 1 per comando manuale, scatola di estensione del comando manuale o ricevitore WIRELESS+
 - 4 Connettore 2 per WIRELESS Tower 20010108
 - 5 Connettore 3 per comando manuale
 - 6 Connettore 4 per comando manuale
 - 7 Connessione per alimentatore DIGITAL 124 / DIGITAL 132

Indicazioni generali sui connettori 1-4:

Se si usa un ricevitore WIRELESS+, questo deve essere collegato al connettore 1. A scelta può essere collegata una seconda torre WIRELESS 20010108 al connettore 2. Se si usa solo il ricevitore WIRELESS+, il connettore 2 non deve essere occupato.

Sui connettori 3 e 4 possono poi essere usati comandi manuali collegati via cavo. Assicurarsi che questi utilizzino gli indirizzi 5 e 6.

Se viene usata una scatola di estensione del comando manuale 20030348, deve essere collegata con il connettore 1. L'associazione degli indirizzi delle vetture avviene poi come indicato qui di seguito:

- Scatola di estensione del comando manuale = indirizzi 1, 3 e 4
- Connettore 2 = indirizzo 2
- Connettore 3 = indirizzo 5
- Connettore 4 = indirizzo 6

NB:

la combinazione sistema WIRELESS e scatola di estensione del comando manuale non è possibile! Considerare che per DIGITAL 124, il numero di vetture è limitato a 4 al massimo!

Connessione del ricevitore

Collegare il ricevitore ad una delle due prese della Control Unit indicate con Tower 1 e Tower 2 come illustrato in figura. Per far funzionare 4 telecomandi WIRELESS+ basta un unico ricevitore da 2,4 GHz.



Illustrazione dei simboli

Connessione al caricabatterie

Il caricabatterie va collegato sul retro della Control Unit. Per posizionare il caricabatterie in un altro punto della pista serve l'Adapter Unit 20030360.



Caricare il comando manuale

Prima del primo utilizzo bisogna caricare completamente i comandi manuali WIRELESS+. A tal fine inserire i comandi nella base caricabatteria e accendere la pista. Durante la fase di carica il LED (1) dei comandi manuali lampeggiano. Una volta completata la carica il LED (1) restano accesi in modo permanente. Utilizzando una batteria ai polimeri di litio è possibile ricaricare il comando manuale in qualsiasi momento.



Sintonizzazione



Per poter utilizzare i comandi manuali per telecomandare le auto bisogna prima „sintonizzarli“ univocamente al ricevitore. Accendere la pista.

1 Il ricevitore in segnale che l'apparecchio è pronto al funzionamento quando il display a segmenti (1) si illumina a rotazione.

2 Premere una volta il tasto SET (2) finché non compare il numero 1 sul display a segmenti (1). Il numero visualizzato corrisponde all'indirizzo futuro del veicolo. Premendo ancora il tasto si può azionare l'indirizzo successivo.

Ora premere il tasto di sincronizzazione (3) sul lato superiore del telecomando. Per segnalare l'esito positivo della sincronizzazione il LED del comando manuale lampeggia mentre il display a segmenti del ricevitore si illumina a rotazione. A questo punto la sincronizzazione è conclusa e si può utilizzare il comando manuale.

3 Fig. (3). Per sincronizzare il secondo comando manuale ripetere lo stesso procedimento. Premere due volte il tasto SET (2) sul ricevitore finché non compare il numero 2 (1). Premere quindi il tasto di sincronizzazione (3) del secondo comando manuale.

4 Per visualizzare l'indirizzo impostato sul telecomando, premere una volta il tasto di sincronizzazione (2) sul lato superiore del comando stesso. Il LED (1) visualizza l'indirizzo impostato lampeggiando.

Se il telecomando non viene azionato, dopo 20 secondi circa si accende automaticamente in modalità di risparmio energetico. Per riattivare il telecomando basta premere il pulsante deviatore.

Elementi di comando Control Unit



- 1 Interruttore ON/OFF
- 2 Interruttore per la funzione rifornimento
- 3 Tasto avvio per l'inizio della gara / tasto di conferma per la programmazione
- 4 Tasto per pace Car / interruzione della programmazione
- 5 Tasto per l'impostazione della velocità base
- 6 Tasto per l'impostazione del comportamento in frenata
- 7 Tasto per l'impostazione del livello del carburante
- 8 Tasto per la programmazione delle vetture

Indicazioni generali per l'uso

Alcuni tasti hanno un'occupazione multipla. L'impostazione di alcune funzioni avviene mediante combinazioni di tasti. Tutti i processi di programmazione possono essere interrotti con il tasto (4) „ESC/PACE CAR“. Altri dettagli più avanti.

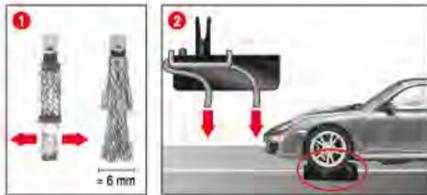
Codifica / programmazione delle vetture sui relativi comandi manuali



Mettere la vettura da codificare sulla pista e attivare la Control Unit. Premere una volta il tasto „Code“ (8), ill. (1); il primo LED si illumina, ill. (2). Premere poi una volta il tasto scambio sul relativo comando manuale, ill. (3). In caso di vetture con luci, esse iniziano a lampeggiare e sulla Control Unit si illuminano uno dopo l'altro i LED 2-4. A codifica avvenuta, si illumina permanentemente il LED centrale (ill. (4)), e la vettura è stata associata al comando manuale.

Nota: con questo tipo di codifica, sulla pista deve sempre trovarsi solo la vettura da codificare.

Preparazione per lo start



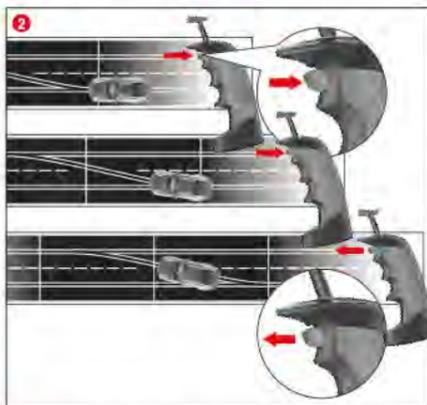
Questa vettura Carrera DIGITAL 124 è armonizzata in modo ottimale ai sistemi di piste Carrera 1:24.

1 + 2 Posizione ottimale del contatto strisciante:

Per una corsa ottimale e continua, aprire leggermente a ventaglio l'estremità del contatto strisciante 1 e piegarla verso la rotaia, come da ill. 2. Solo l'estremità del contatto strisciante dovrebbe essere in contatto con la rotaia e può essere tagliata leggermente se consumata. Di tanto in tanto eliminare la polvere e il materiale asportato per sfregamento dalle rotaie e dal contatto strisciante.

Durante il gioco è possibile che piccole parti dell'autoveicolo, per es. spoiler o specchietti che sono così riprodotti per restare fedeli all'originale, possano allentarsi o rompersi. Per evitare che ciò avvenga si consiglia di togliere queste piccole parti prima di iniziare il gioco.

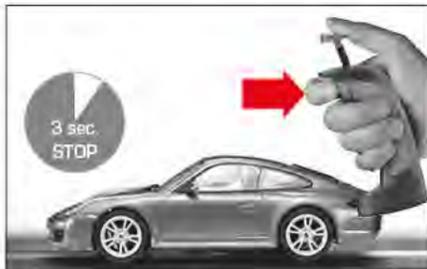
Funzione di scambio corsia



1 Osservare, che la linguetta guida nella parte inferiore dell'autoveicolo si trovi nella gola della rotaia e che i doppio contatti striscianti siano a contatto con la rotaia della corrente. Mettere gli autoveicoli sulla rotaia di raccordo.

2 Per il cambio di corsia, il pulsante nel comando manuale deve essere premuto finché l'autoveicolo ha oltrepassato lo scambio.

Funzione luce On/Off

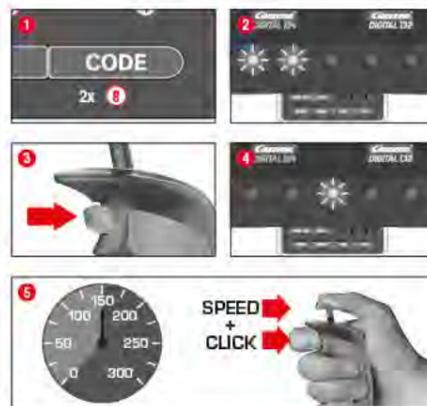


L'auto programmata sul comando manuale deve trovarsi almeno 3 sec. in sosta sulla pista prima che si possa accendere o spegnere la luce premendo il pulsante deviatore.

Nota:

vale solo per modelli con illuminazione della vettura

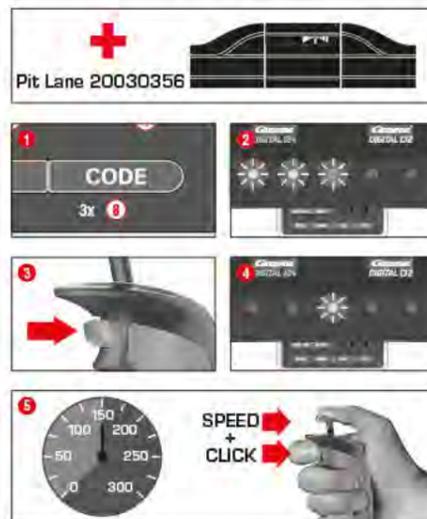
Codifica/programmazione Autonomous Car



A Control Unit inserita, mettere la vettura da codificare sulla pista e premere 2 volte il tasto „Code“ (8), ill. 1. I primi due LED sulla Control Unit si illuminano, ill. 2. Ora premere il tasto scambio del comando manuale, ill. 3; i LED 3-5 si accendono uno dopo l'altro. Attendere finché il LED centrale si illumina nuovamente, ill. 4. Azionare il pulsante del comando manuale e portare la vettura alla velocità desiderata. Quando viene raggiunta, premere di nuovo il tasto scambio, ill. 5. La codifica dell'Autonomous Car è così conclusa.

Nota: con questo tipo di codifica, sulla pista deve sempre trovarsi solo la vettura da codificare. La programmazione dell'Autonomous Car viene mantenuta finché la vettura viene ricodificata. L'Autonomous Car in collegamento con la Position Tower viene sempre indicata con l'indirizzo 7.

Codifica/programmazione Pace Car



(solo in collegamento con Pit Stop Lane #20030356)
A Control Unit inserita, mettere la vettura da codificare sulla pista e premere 3 volte il tasto „Code“ (8), ill. 1. I primi tre LED sulla Control Unit si illuminano, ill. 2. Ora premere il tasto scambio del comando manuale, ill. 3; i LED 2-5 ora si accendono uno dopo l'altro. Attendere finché il LED centrale si illumina nuovamente, ill. 4. Azionare il pulsante del comando manuale e portare la vettura alla velocità desiderata. Quando viene raggiunta, premere di nuovo il tasto scambio, ill. 5. La codifica della Pace Car è così conclusa e la vettura si porta nella Pit Stop Lane.

Nota: con questo tipo di codifica, sulla pista deve sempre trovarsi solo la vettura da codificare. La programmazione della Pace Car viene mantenuta finché la vettura viene ricodificata. La Pace Car in collegamento con la Position Tower viene sempre indicata con l'indirizzo 8.

Funzione Pace Car estesa

A codifica della Pace Car avvenuta, nei primi giri essa si porta automaticamente nella Pit Lane. Per avviare la Pace Car, premere una volta il tasto „Pace Car“ (4). I LED 2 e 3 sulla Control Unit si illu-

nano e la Pace Car lascia la Pit Lane. Ora la Pace Car continua a girare finché non viene ripremuto il tasto „Pace Car“. Il LED 2 si spegne e la vettura si porta automaticamente nella Pit Lane durante il giro attuale.

Indicazione della posizione per Autonomous e Pace Car

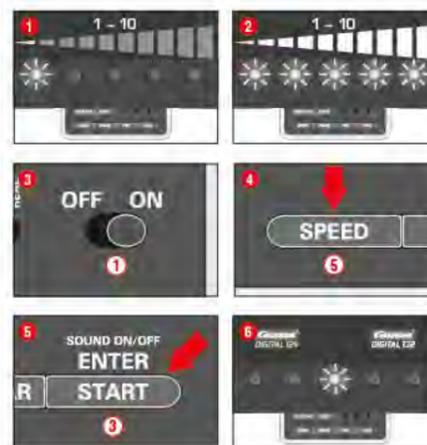


(solo in collegamento con Position Tower #20030357)
La posizione della Autonomous Car (indirizzo 7) e della Pace Car (indirizzo 8) può essere visualizzata sulla Position Tower. Questa funzione può essere attivata sulla Control Unit. A Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „BRAKE“ (6), ill. 2, accendere la pista e rilasciare il tasto „BRAKE“. La funzione può essere commutata ripremendo il tasto.

1 LED acceso = nessuna visualizzazione
2 LED accesi = visualizzazione sulla Position Tower

Impostare la funzione desiderata e confermare la scelta con il tasto „START/ENTER“.

Impostazione della velocità base delle vetture



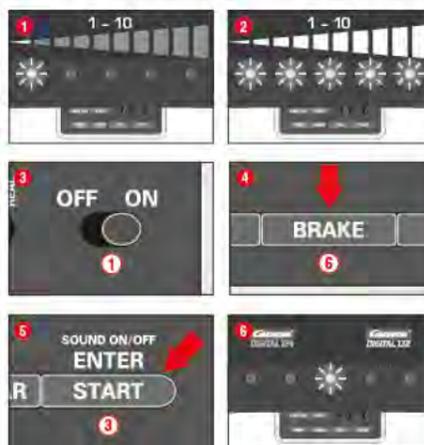
L'impostazione della velocità base può essere eseguita individualmente o per più vetture. Quelle da impostare devono trovarsi sulla pista. L'impostazione può essere eseguita in 10 livelli. I 5 LED segnalano i diversi livelli lampeggiando o illuminandosi permanentemente.

1 1 LED illuminato = bassa velocità
2 5 LEDs illuminati = alta velocità

A Control Unit attivata, mettere le vetture da impostare sulla pista e premere una volta il tasto „SPEED“ (5). Si illumina un determinato numero di LED che indicano il livello di velocità utilizzato per ultimo. Premere il tasto „SPEED“ (5) finché viene selezionata la velocità base desiderata. Confermare la scelta con il tasto „ENTER/START“ (3). Una breve accensione della luce a scorrimento e l'illuminarsi del LED centrale confermano la conclusione dell'impostazione, ill. 6.

A Control Unit attivata, mettere le vetture da impostare sulla pista e con l'interruttore a scorrimento (2) attivare la funzione di rifornimento, ill. 3. Premere una volta il tasto „FUEL“ (7). Si illumina un determinato numero di LED che indicano il livello del carburante utilizzato per ultimo. Premere il tasto „FUEL“ (7) finché viene selezionato il livello del carburante desiderato. Confermare la scelta con il tasto „ENTER/START“ (3). Una breve accensione della luce a scorrimento e l'illuminarsi del LED centrale confermano la conclusione dell'impostazione, ill. 6.

Impostazione del comportamento in frenata delle vetture

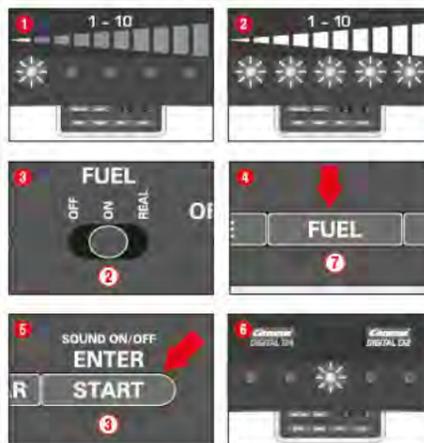


(solo per vetture controllate con comando manuale)
L'impostazione del comportamento in frenata può avvenire individualmente per una o più vetture. Quelle da impostare devono trovarsi sulla pista. L'impostazione può avvenire in 10 livelli. Lampeggiando o illuminandosi permanentemente, i 5 LED segnalano i diversi livelli.

1 1 LED illuminato = debole effetto frenante
2 5 LEDs illuminati = forte effetto frenante

A Control Unit attivata, mettere le vetture da impostare sulla pista e premere una volta il tasto „BRAKE“ (6). Si illumina un determinato numero di LED che indicano il livello di frenata utilizzato per ultimo. Premere il tasto „BRAKE“ (6) finché viene selezionato il comportamento in frenata desiderato. Confermare la scelta con il tasto „ENTER/START“ (3). Una breve accensione della luce a scorrimento e l'illuminarsi del LED centrale confermano la conclusione dell'impostazione, ill. 6.

Impostazione del livello del carburante



(solo per vetture controllate con comando manuale)
L'impostazione del livello del carburante in collegamento con la Pit Lane (20030356) avviene contemporaneamente per tutte le vetture. Può avvenire in 10 stadi. Lampeggiando o illuminandosi permanentemente, i 5 LED segnalano i diversi stadi.

1 1 LED illuminato = basso livello del carburante
2 5 LEDs illuminati = serbatoio pieno

A Control Unit attivata, mettere le vetture da impostare sulla pista e con l'interruttore a scorrimento (2) attivare la funzione di rifornimento, ill. 3. Premere una volta il tasto „FUEL“ (7). Si illumina un determinato numero di LED che indicano il livello del carburante utilizzato per ultimo. Premere il tasto „FUEL“ (7) finché viene selezionato il livello del carburante desiderato. Confermare la scelta con il tasto „ENTER/START“ (3). Una breve accensione della luce a scorrimento e l'illuminarsi del LED centrale confermano la conclusione dell'impostazione, ill. 6.

Funzione di rifornimento estesa

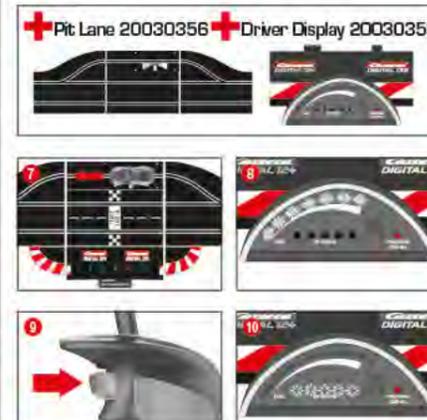
Con l'interruttore a scorrimento (2) si possono selezionare 3 modi, ill. 3:

- OFF = le vetture non consumano „benzina“
- ON = le vetture consumano „benzina“
- REAL = velocità massima dipendente dal livello del carburante

le / le vetture consumano „benzina“ (solo in collegamento con Pit Lane 20030356 o Pit Stop Lane 20030346 e Pit Stop Adapter Unit 20030361)

Nel „REAL-Mode“, con il serbatoio pieno la vettura è „più pesante“, è più lenta e ha un minor effetto frenante; la vettura con il serbatoio vuoto è „più leggera“, è più veloce e ha un maggior effetto frenante. Un'indicazione del livello attuale del serbatoio e del „consumo di benzina“ può avvenire solo in collegamento con il Driver Display 20030353 e Pit Stop 20030356.

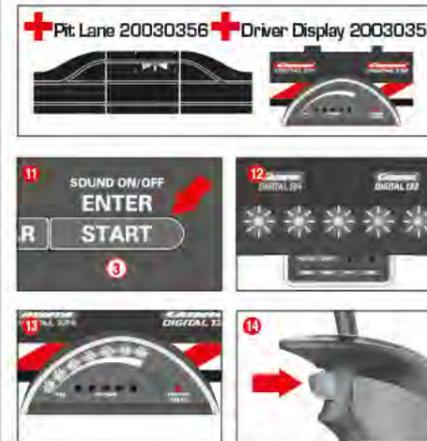
Rifornimento delle vetture con Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353



Il livello attuale del carburante della vettura può essere letto mediante l'indicatore a barre con 5 LED verdi e 2 rossi del Driver Display. Per il rifornimento transitare con la vettura nella Pit Lane sopra l'apposito sensore ill. 7. L'indicatore a barre inizia a lampeggiare, ill. 8 e la vettura può essere rifornita tenendo premuto il tasto scambio ill. 9. Il numero dei processi di rifornimento viene indicato dal lampeggiare o illuminarsi dei LED gialli, ill. 10 (vedi anche Driver Display).

Nota: le vetture con il serbatoio vuoto non vengono considerate nel conteggio dei giri in collegamento con la Position Tower 20030357.

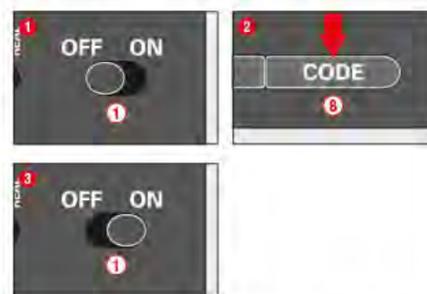
Impostazione del livello del carburante all'avvio della gara



(solo in collegamento con Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353)

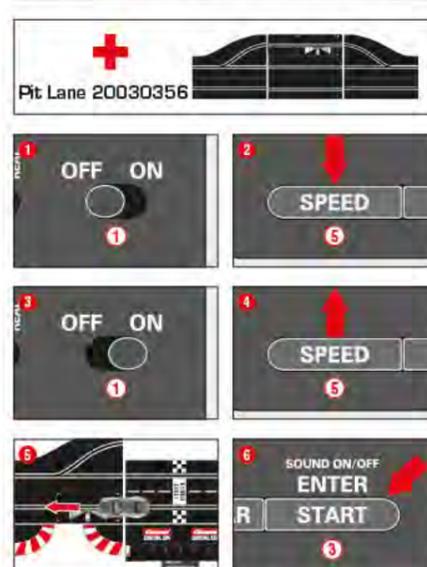
Indipendentemente dall'impostazione base del livello del carburante, all'inizio di una gara si può impostare il livello del carburante individualmente per una o più vetture per i giri fino al primo rifornimento. Premere una volta il tasto „START/ENTER“ (3); i 5 LED sulla Control Unit si illuminano permanentemente, ill. 11 e l'indicatore a barre del Driver Display lampeggia, ill. 12. Cliccando il tasto scambio sul relativo comando manuale, si può modificare il livello del carburante nel serbatoio, ill. 14.

Blocco dei tasti per impostazioni



Per bloccare i tasti per le impostazioni di Speed, Brake e Fuel, procedere come segue:
A Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto Code (8), attivare poi la Control Unit e rilasciare il tasto. Per annullare il blocco, ripetere il procedimento.

Funzione Pit Lane estesa

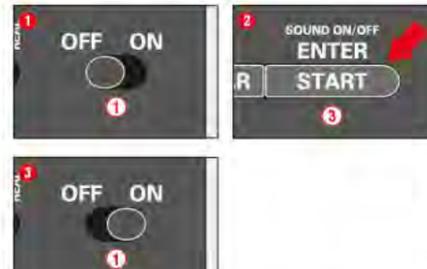


(solo in collegamento con Pit Lane 20030356)
Esiste la possibilità di attivare/disattivare la funzione conteggio giri nella Pit Lane 20030356 o Pit Stop Lane 20030346 con la Pit Stop Adapter Unit 20030361. A Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „SPEED“ (5), attivare la Control Unit e rilasciare il tasto „SPEED“ (5). Premendo nuovamente il tasto, secondo l'impostazione si illuminano 1 o 2 LED.

- LED 1 = funzione conteggio giri disattivata
- LED 1 + 2 = funzione conteggio giri attivata

Scegliere l'impostazione desiderata e transitare con un veicolo sopra il sensore della Pit Lane, ill. 5. Le impostazioni vengono salvate durante il passaggio. Per terminare le impostazioni, premere il tasto „START/ENTER“ tasto (3).

Sound ON/OFF



Il segnale acustico di conferma durante il transito sui sensori e dell'azionamento dei tasti può essere disattivato. Per questo, a Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „START/ENTER“

3. accendere la pista e rilasciare il tasto „START/ENTER“ 3. Il segnale acustico di conferma all'attivazione della Control Unit non può tuttavia essere disattivato.

Funzione reset



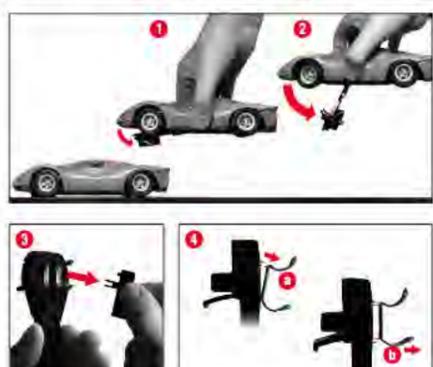
Per ripristinare le impostazioni della fabbrica, la Control Unit dispone di una funzione reset. Per questo, la Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „ESC/PACE CAR“ 4, accendere la pista e rilasciare il tasto. Tutte le impostazioni effettuate per velocità, comportamento in frenata, livello carburante, sound e congegno giri, vengono resettate sull'impostazione della fabbrica. Se le vetture non si trovano sulla pista, le loro impostazioni non vengono resettate.

- Impostazioni della fabbrica:
- Velocità = 10
 - Comportamento in frenata = 10
 - Livello carburante = 7
 - Sound = On
 - Indicazione della posizione per Autonomous e Pace Car = OFF

Funzione risparmio corrente

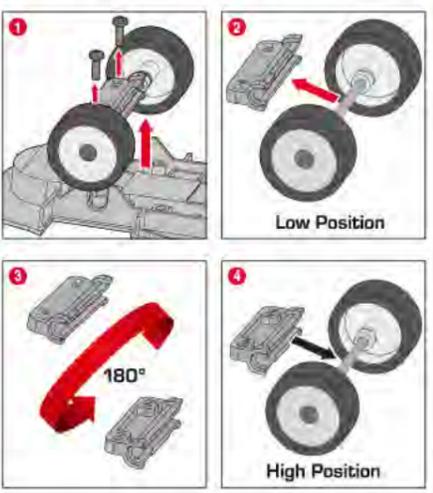
Se inutilizzata per 20 minuti, la Control Unit commuta nel modo risparmio corrente e disattiva tutte le indicazioni come Position Tower, Driver Display e Startlight. Per riattivare, spegnere la Control Unit per ca. 2-3 secondi e riaccendere. Tutte le impostazioni vengono mantenute.

Sostituzione dei doppi contatti striscianti e della linguetta di guida



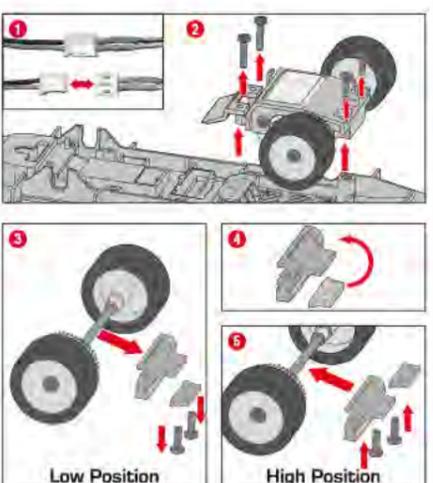
Se il veicolo viene sollevato, il braccio oscillante si apre un po' (fig. 1). Per sostituire la linguetta guida o i doppi contatti striscianti il braccio oscillante può essere aperto di più come mostrato nella fig. 2. Per sostituire la chiglia guida ed il doppio cursore è necessario estrarre prima la chiglia guida. Successivamente sarà possibile ri-muovere e sostituire i due doppi cursori. Per tale operazione è necessario che venga estratto prima parzialmente il cursore superiore 1 e successivamente estratto con il cursore 2 il doppio cursore. Per l'inserimento procedere allo stesso modo.

Regolazione dell'altezza dello chassis dell'autoveicolo

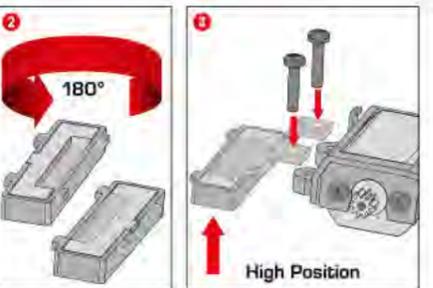
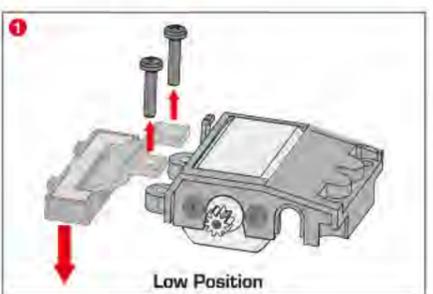


Prima di iniziare la regolazione dello chassis e delle unità magnetiche, togliere la carrozzeria dell'auto. Per questo, svitare le viti di fissaggio sul lato inferiore dell'auto e togliere la carrozzeria.

Regolazione in altezza dell'asse anteriore
1 Svitare le due viti del supporto dell'asse anteriore ed estrarre dallo chassis l'intero asse anteriore, supporto incluso 2. Togliere il supporto dall'asse, girare quest'ultimo di 180 gradi 3 e infine reinserirlo nel supporto 4. Ora l'asse anteriore con il supporto può essere rimontato nello chassis.



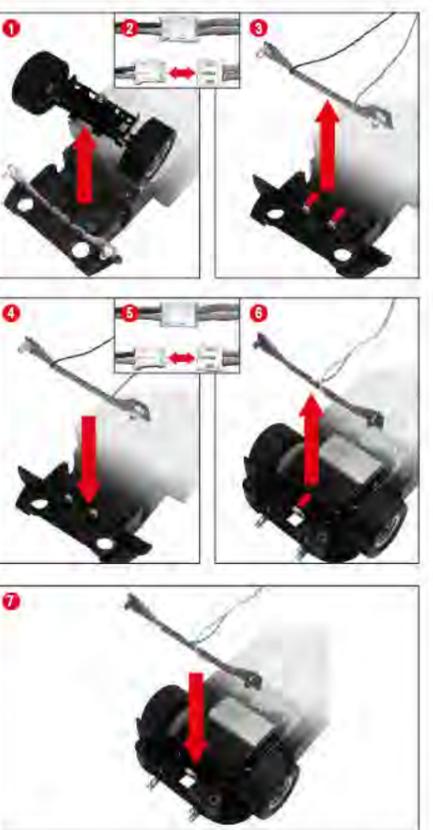
Regolazione in altezza dell'asse posteriore
Per semplificare le operazioni, staccare con precauzione il collegamento a spina tra motore e scheda 1. Svitare entrambe le viti anteriori dell'unità blocco motore e togliere il pressore del magnete dallo chassis. Ora svitare le due viti posteriori ed estrarre l'intero blocco motore 2. Girare il blocco motore e svitare le due viti del supporto dell'asse posteriore. Togliere la piastrina distanziatrice e l'intero asse posteriore, supporto incluso 3. Per la regolazione in altezza, ora mettere dapprima la piastrina distanziatrice nel blocco motore 4 e riattivare l'intero asse posteriore 5.



Regolazione dell'unità magnetica centrale
Optional: è possibile regolare anche l'unità magnetica centrale. Per questo, togliere l'intera unità magnetica dallo chassis 1, ruotarla orizzontalmente di 180 gradi 2 e reinserirla nello chassis. Montare infine il pressore del magnete 3 e ristabilire tutti i collegamenti a spina.

Avvertenza: Regolazione dell'altezza dello chassis dell'autoveicolo - secondo il modello

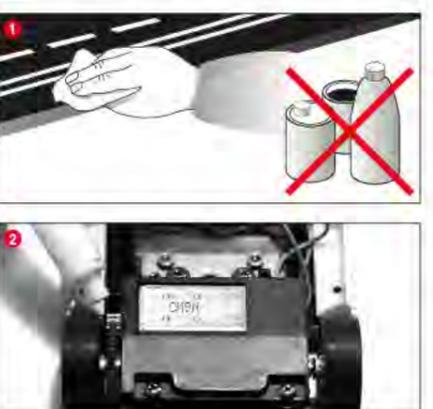
Sostituzione della placca di luce



ATTENZIONE! In base al modello le platine di luci possono essere avvitate.

Luce frontale: Per sostituire le platine di luci svitare la parte superiore del veicolo dallo chassis. Estrarre svitando l'asse anteriore come mostrato nella fig. 1 e separare i cavi tra luce frontale e placca del veicolo (fig. 2). Piegare leggermente il gancio a molla (fig. 3) verso il basso e estrarre la placca di luce. Collocare la placca di luce (fig. 4), e lasciar scattare il gancio a molla. Riattivare l'asse anteriore e inserire i cavi rispettando i colori.
Luce posteriore: Separare i cavi tra luce posteriore e placca di luce come mostrato nella fig. 5. Piegare leggermente il gancio a molla (fig. 6) verso il basso e estrarre la placca di luce. Collocare la placca di luce e lasciar scattare il gancio a molla (fig. 7) e inserire i cavi rispettando i colori.

Manutenzione e cura



Per garantire un perfetto funzionamento della pista è necessario pulire ad intervalli regolari tutti i componenti della pista. Prima di eseguire la pulizia estrarre la spina elettrica.

- 1 Percorso di gara:** Mantenere pulita la superficie della pista e le gole della rotaia servendosi di un panno asciutto. Per la pulizia non usare nessun solvente o prodotto chimico. Se la pista non viene utilizzata, custodirla in un luogo protetto dalla polvere e asciutto, o meglio ancora nel cartone originale.
- 2 Controllo dell'autoveicolo:** I punti di supporto degli assi e le ruote, i pignoni del motore, le ruote dentate dei meccanismi e i supporti devono essere puliti e lubrificati con del grasso senza resine e acidi. Utilizzare come mezzo ausiliario ad es. uno stuzzicadenti. Controllare ad intervalli regolari lo stato dei contatti striscianti e dei pneumatici.

Rimozione dei disturbi Tecnica di guida

- Rimozione dei disturbi:**
In caso di disturbi controllare i seguenti punti:
- Allacciamenti elettrici corretti?
 - Trasformatore e comando manuale sono collegati correttamente?
 - Il collegamento dagli elementi ad innesto della pista è in ordine?
 - La pista e le gole della rotaia sono pulite ed esenti da corpi estranei?
 - I contatti striscianti sono in ordine e hanno il contatto con la rotaia della corrente?
 - Le auto sono codificate correttamente sul comando manuale corrispondente?
 - In caso di cortocircuito elettrico, l'alimentazione di corrente della pista viene interrotta automaticamente per 5 secondi e vengono emessi segnali acustici e ottici.
 - Le auto sono in direzione di corsa sulla pista? Se l'interruttore per la direzione della corsa non funziona cambiare sul lato inferiore dell'auto.
 - L'Adapter Unit è montata correttamente nella direzione di marcia?
 - La batteria è collegata correttamente al telecomando?
 - La batteria è carica?
 - Il LED del telecomando lampeggia in fase di carica?
 - Il telecomando è sintonizzato al ricevitore?
 - I comandi manuali hanno un'assegnazione di indirizzo doppia?

Avvertenza: Durante il gioco è possibile che piccole parti dell'autoveicolo, per es. spoiler o specchietti che sono così riprodotti per restare fedeli all'originale, possano allentarsi o rompersi. Per evitare che ciò avvenga si consiglia di togliere queste piccole parti prima di iniziare il gioco.

Tecnica di guida:
• In rettilineo si può andare veloci, prima della curva si dovrebbe frenare, all'uscita della curva si può riaccelerare
• Non tenere ferme o bloccare le vetture a motore acceso. Questo può causare surriscaldamenti e danni al motore.

Avvertenza: se si usano sistemi di piste non prodotti dalla Carrera, sostituire la linguetta guida esistente con quella speciale (#20085309). Piccoli rumori di crociera durante l'uso della sovralevata Carrera (#20020597) o della curva parabolica 1/30° (#20020574) sono dovuti all'originalità in scala e non influenzano il normale funzionamento del gioco.

Dati tecnici

| | |
|---|--------------------------------|
| Tensione d'uscita - Trasformatore per giocattoli | |
| | 18 V — 54 W |
| batteria ai polimeri di litio: | |
| | 3,7 V — 180 mAh · 0,7 Wh |
| | Tempo di carica massimo: 2 ore |
| Frequenza: 2,4 GHz | |
| Banda di frequenza: 2400-2483,5 MHz | |
| Potenza di trasmissione: massimo 10 mW | |
| Nome o marchio del fabbricante, numero di iscrizione nel registro delle imprese e indirizzo del fabbricante | |
| Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z | |
| Identificativo del modello | |
| STAD-HKYF-002B STAD-HKYF-003B STAD-HKYF-004B | |
| Tensione di ingresso | |
| 100-240 V- | |
| Frequenza di ingresso CA | |
| 50/60 Hz | |
| Tensione di uscita | |
| DC 18 V | |
| Corrente di uscita | |
| 3.0 A | |
| Potenza di uscita | |
| 54,0 W | |
| Rendimento medio in modo attivo | |
| 88,8 % | |
| Rendimento a basso carico (10 %) | |
| 83,06 % | |
| Potenza assorbita nella condizione a vuoto | |
| 0,15 W | |

- Modi elettrici**
1. Gioco attivo = le vetture vengono azionate con i comandi manuali
 2. Gioco inattivo = i comandi manuali non vengono azionati, nessun gioco
 3. Stand-by = dopo ca. 20 minuti di gioco inattivo, la rotaia di collegamento commuta nel modo stand-by. Il LED centrale lampeggia lentamente.
CONSUMO DI CORRENTE < 0,21 W
Per riattivare, spegnere la Control Unit per ca. 2-3 secondi e riaccendere. La pista si ritrova poi nella modalità standby.
 4. Stato OFF = alimentazione staccata dalla rete elettrica



INFORMAZIONI AGLI UTENTI
ai sensi del Decreto Legislativo N° 49 del 14 Marzo 2014 "Attuazione della Direttiva 2012/19/EU sui rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE)"
Il simbolo del cassonetto barrato riportato sull'apparecchiatura indica che il prodotto è stato immesso sul mercato dopo il 31/12/2010 e che alla fine della propria vita utile deve essere raccolto separatamente dagli altri rifiuti. L'utente dovrà, pertanto, conferire l'apparecchiatura integra dei componenti essenziali giunta a fine vita agli idonei centri di raccolta differenziata dei rifiuti elettrici ed elettronici, oppure riconsegnarla al rivenditore al momento dell'acquisto di nuova apparecchiatura di tipo equivalente, in ragione di uno a uno, oppure 1 a zero per le apparecchiature aventi dimensioni inferiori a 25 cm. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchiatura dismessa al recupero ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura. Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta l'applicazione delle sanzioni amministrative di cui al D.Lgs. n. Decreto Legislativo N° 49 del 14 Marzo 2014

Avvertenze

Linee guida e avvertenze per l'utilizzo della(e) batteria(e) LiPo:
Le batterie LiPo sono sostanzialmente più sensibili delle normali batterie alcaline o NiMH. Perciò bisogna seguire con precisione tutte le indicazioni e le avvertenze. In caso di errato utilizzo le batterie LiPo possono prendere fuoco. Maneggiando, caricando e utilizzando la/e batteria/e fornite in dotazione vi assumete tutti i rischi connessi alle batterie al litio.

- È assolutamente vietato caricare batterie non ricaricabili! Per ricaricare le batterie utilizzare solo l'apposito caricabatterie fornito in dotazione. Il mancato rispetto di questa indicazione può portare a incendi e conseguenti minacce per la salute e/o danni alle cose. NON usate MAI un altro caricabatterie!
- Le batterie ricaricabili possono essere usate solo sotto la supervisione degli adulti. Non lasciare mai la batteria in fase di carica incustodita. Quando caricate la batteria dovete sempre rimanere nelle vicinanze per controllare lo stato della carica ed eventualmente per reagire prontamente in caso di potenziali problemi.
- Se la batteria in fase di scaricamento o di ricarica si gonfia o si deforma interrompere immediatamente la ricarica o lo scaricamento. Rimuovere la batteria il più velocemente e attentamente possibile e metterla in un luogo sicuro e aperto lontano da materiali infiammabili tenendola sotto osservazione per almeno 15 minuti. Continuare a caricare o scaricare la batteria che si è già gonfiata o deformata può causare incendi! Rimuovere la batteria anche in caso di deformazione o rigonfiamenti minimi.
- Caricare la batteria fornita in dotazione in un luogo sicuro lontano da materiali infiammabili.
- Gli accumulatori scarichi devono essere tolti dal giocattolo.
- Conservare la batteria in un luogo asciutto a temperatura ambiente (16°-18°C). Non esporre alla luce diretta del sole o ad altre sorgenti di calore. In generale, evitare temperature superiori ai 50°.
- Ricaricare la batteria subito dopo l'uso per evitare che si scarichi del tutto. In caso di inutilizzo ricaricare la batteria di tanto in tanto (ca. ogni 2-3 mesi). Il mancato rispetto delle suddette istruzioni sull'utilizzo della batteria può causare guasti.
- Nel sostituire la batteria non utilizzare nessun oggetto appuntito o tagliente. Non danneggiare in nessun caso la pellicola protettiva della batteria.
- Sostituire le batterie difettate solo con i tipi di batteria consigliati. Le batterie danneggiate o inutilizzabili costituiscono rifiuti speciali e devono essere smaltite conformemente.
- Non gettare le batterie nel fuoco né esporle ad alte temperature. Pericolo di incendio ed esplosione.
- Gli elettroliti e i vapori elettrolitici contenuti nelle batterie LiPo sono nocivi per la salute. Evitare in ogni caso il contatto con gli elettroliti. In caso di contatto degli elettroliti con la pelle, gli occhi o altre parti del corpo, risciacquare immediatamente con abbondante acqua fresca e quindi consultare il medico.
- Le batterie non sono giocattoli e quindi non devono finire nelle mani dei bambini. Tenere le batterie lontane dalla portata dei bambini.
- Non cortocircuitare i morsetti di collegamento/gli attacchi delle batterie!
- Il giocattolo deve essere fatto funzionare solo con un trasformatore/alimentatore per giocattoli.
- Il trasformatore/alimentatore non è un giocattolo!

Inhoudsopgave

| | |
|---|----|
| Veiligheidsinstructies | 44 |
| Conformiteitsverklaring | 44 |
| Verpakking inhoud | 44 |
| Technische instructie voor de opbouw | 44 |
| Belangrijk advies | 45 |
| Beschrijving | 45 |
| Vóór het eerste gebruik | 45 |
| Accu-onderhoud | 45 |
| Opbouwhandleiding | 45 |
| Vangrail en stutten | 45 |
| Elektrische aansluiting | 45 |
| Voertuigbouwdelen | 45 |
| Aansluitingen Control Unit | 46 |
| Aansluiting van de ontvanger | 46 |
| Aansluiting van het oplaadstation | 46 |
| De handregelaars opladen | 46 |
| Binding-proces | 46 |
| Bedieningselementen Control Unit | 46 |
| Code ring/Programmering van de voertuigen op de overeenkomstige handregelaars | 46 |
| Startvoorbereiding | 47 |
| Wisselfunctie | 47 |
| Lichtfunctie aan/uit | 47 |
| Code ring/Programmering Autonomous Car | 47 |
| Code ring/Programmering Pace Car | 47 |
| Indicatie van de positie voor Autonomous en Pace Car | 47 |
| Instelling van de basissnelheid van de voertuigen | 47 |
| Instelling van het remgedrag van de voertuigen | 48 |
| Instelling van de tankinhoud | 48 |
| Toetsvervenging voor instellingen | 48 |
| Uitgebreide Pit Lane functie | 48 |
| Sound ON/OFF | 48 |
| Reset-functie | 49 |
| Stroombesparingsfunctie | 49 |
| Vervanging van slepers en geleidelen | 49 |
| Hoogte-instelling voertuigchassis | 49 |
| Vervanging lichtprintplaat | 49 |
| Onderhoud en verzorging | 50 |
| Oplossen van fouten Rijtechniek | 50 |
| Technische gegevens | 50 |
| Waarschuwingen | 50 |

Welkom

Hartelijk welkom in het team Carrera!
De bedieningshandleiding bevat belangrijke informatie over de opbouw en bediening van uw Carrera DIGITAL 124 Racebaan. Gelieve deze zorgvuldig te lezen en aansluitend te bewaren. Met eventuele vragen kunt u terecht bij onze verkoopafdeling; of bezoek onze website: carrera-toys.com
Gelieve de inhoud op volledigheid en eventuele transportschade te controleren. De verpakking bevat belangrijke informatie en dient eveneens te worden bewaard. Wij wensen u veel pret met uw nieuwe Carrera DIGITAL 124 Racebaan.

Veiligheidsinstructies

• **WAARSCHUWING!** Voor kinderen onder de 36 maanden niet geschikt. Verstikkingsgevaar vanwege kleine onderdelen die kunnen worden ingeslikt. Pas op: Door bepaalde functies bestaat er klemgevaar.

• **WAARSCHUWING!** Dit speelgoed bevat magneten of magnetische onderdelen. Magnetten die in het menselijk lichaam aan elkaar of aan een metaal voorwerp hechten, kunnen een ernstig of dodelijk letsel veroorzaken. Raadpleeg onmiddellijk een arts indien magneten worden ingeslikt of ingeademd.

• **WAARSCHUWING!** Alleen kinderen van ten minste 8 jaar mag men de acculader laten gebruiken. Hierbij dient men voldoende instructies te geven, zodat het kind in staat is de acculader op een veilige manier te gebruiken. Er dient met name ook op te worden gewezen dat de lader geen speelgoed is en dat het kind er niet mee mag spelen.

• De transformator is geen speelgoed! De aansluitingen van de transformator niet kortsluiten! Instructie voor de ouders: controleer de transformator regelmatig op schade aan de leiding, aan de stekker en aan de behuizing! Gebruik het speelgoed uitsluitend met de aanbevolen transformators! Bij een beschadiging mag de transformator niet meer worden gebruikt! Gebruik de racebaan alleen met een transformator. Bij langer durende speelpauses wordt aanbevolen, de transformator van het stroomnet te scheiden. Open nooit de behuizing van de transformator en deze van de snelheidsregelaars!

Informatie aan de ouders: transformators en netvoedingen voor speelgoed zijn niet geschikt om als speelgoed te worden gebruikt. Het gebruik van deze producten moet voortdurend door de ouders worden gecontroleerd.

• De baan, de voertuigen en de lader dienen regelmatig op schade aan leidingen, stekkers en behuizingen te worden gecontroleerd! Defecte onderdelen moeten worden vervangen.

• De autoracebaan is niet geschikt voor het gebruik in open lucht of in vochtige ruimtes! Houd vloeistoffen uit de buurt van de baan.
• Leg geen metalen delen op de baan, om kortsluiting te vermijden. De baan niet opstellen in de buurt van gevoelige voorwerpen, omdat uit het circuit geslingerde voertuigen beschadigingen kunnen veroorzaken.

• Haal voor de reiniging of het onderhoud de stekker uit het stopcontact! Gebruik voor de reiniging een vochtige doek, geen oplosmiddelen of chemische producten. Bij het niet gebruiken van de racebaan dient deze beschermd tegen stof en droog te worden bewaard, best in het originele karton.

• Racebaan niet op gezichts- of ooghoogte gebruiken omdat de kans bestaat dat eruit slingerende auto's letsel veroorzaken.

• Ondeskundig gebruik van de transformator kan een elektrische schok veroorzaken.

• Het speelgoed mag uitsluitend worden aangesloten op apparaten van beschermklasse II.

• Het speelgoed en de lader mogen uitsluitend met een transformator voor speelgoed worden gebruikt.

• Niet met regelbare transformators gebruiken!

• Als het netsnoer van dit apparaat beschadigd is, moet het naar de klantenservice van de firma Carrera worden gestuurd, of door een andere gekwalificeerde persoon worden vervangen, om risico's te vermijden.

Instructie: De voertuigen en de control unit mogen enkel in volledig gemonteerde toestand opnieuw in werking worden genomen.

De montage mag enkel door volwassenen worden uitgevoerd. Dit apparaat kan door kinderen vanaf 8 jaar en ouder, alsook door personen met verminderde fysieke, sensorische of mentale vaardigheden of gebrek aan ervaring en kennis, worden gebruikt als ze onder toezicht staan of werden onderricht betreffende het veilige gebruik van het apparaat en de daaruit resulterende gevaren. Kinderen mogen niet spelen met het toestel. Reiniging en gebruikersonderhoud mogen niet worden uitgevoerd door kinderen zonder toezicht. Vertel het kind dat het heroplaadbare batterijen niet mag opladen wegens ontplofingsgevaar en het dat ook niet mag proberen te doen.

Conformiteitsverklaring

Hierbij verklaar ik, Carrera Toys GmbH, dat het type radioapparaat "2,4 GHz WIRELESS+" conform is met Richtlijn 2014/53/EU. De volledige tekst van de EU-conformiteitsverklaring kan worden geraadpleegd op het volgende internetadres: carrera-toys.com - Veiligheid en kwaliteit

Belangrijk advies



Let erop dat het bij Exclusiv (analoog systeem) en Carrera DIGITAL 124/132 (digitaal systeem) om twee separate en compleet autonome systemen gaat. Wij adviseren nadrukkelijk beide systemen bij de opbouw van het spoor te scheiden. Dat wil zeggen er mag geen verbindingsrail van Exclusiv met de verbindingsrail incl. Control Unit van Carrera DIGITAL 124/132 in een traject aanwezig zijn. Ook dan niet, wanneer maar één van de beide verbindingsrails (Exclusiv verbindingsrail of Carrera DIGITAL 124/132 verbindingsrail incl. Control Unit) op de stroomvoorziening is aangesloten. Verder mogen ook alle andere componenten van Carrera DIGITAL 124/132 (wissels, elektronische ronde-tellers, pit stop) niet in een Exclusiv-spoor worden gemonteerd, d.w.z. analoog worden gebruikt. Wanneer bovengenoemd advies niet in acht wordt genomen kan het niet worden uitgesloten dat Carrera DIGITAL 124/132 componenten worden vernield, in dat geval kan geen aanspraak op garantie worden gemaakt.

Beschrijving

WIRELESS+ is het nieuwe draadloze racebaanplezier voor Carrera DIGITAL 124 en Carrera DIGITAL 132. De 2,4GHz-radiotechnologie met frequency hopping is storingsvrij en biedt een reikwijdte van 15 m. De krachtige lithium-polymeraccu maakt het mogelijk om tot 8 uur lang te spelen of gedurende meer dan 80 dagen in stand-bymodus te blijven. WIRELESS+ biedt in combinatie met DIGITAL 124 draadloze vrijheid voor tot 4 rijders aan de racebaan.

Vóór het eerste gebruik

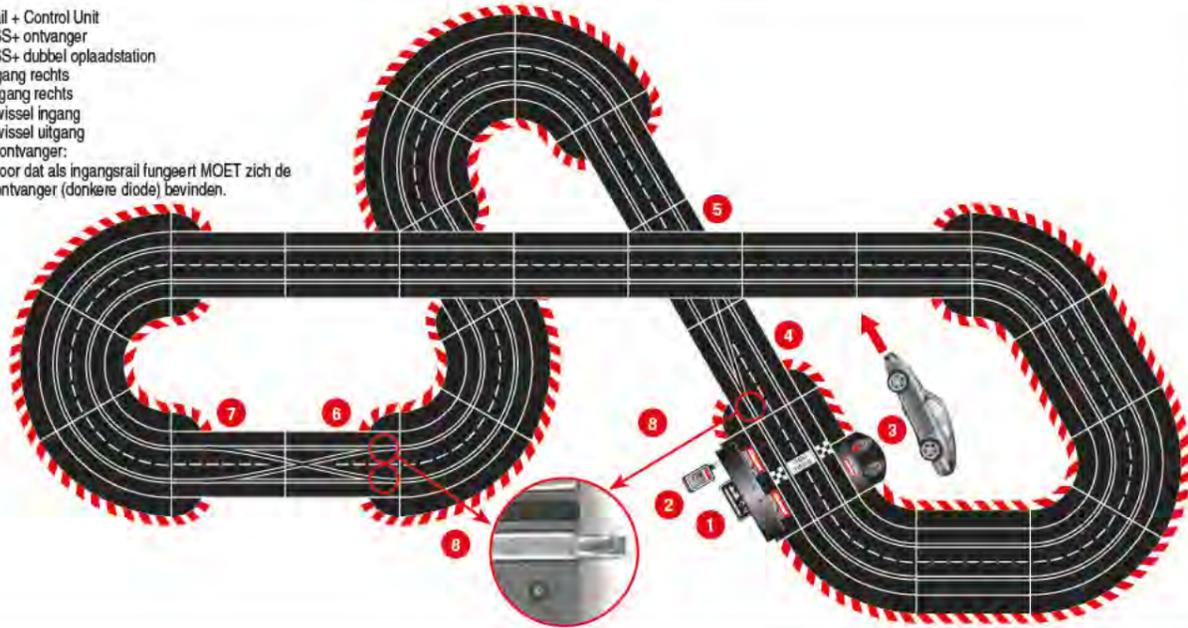
Vóór de handregelaar voor het eerst wordt gebruikt, moet de bijgeleverde accu (2) in de regelaar worden geplaatst. Schroef daartoe het accucompartiment (1) aan de onderkant van de handregelaar open. Sluit de stekker van de accu aan op de aansluitbus van de handregelaar en plaats de accu in het compartiment.

Schroef vervolgens het deksel van het accucompartiment weer dicht. De accu is in de fabriek opgeladen, maar moet voor het eerste gebruik opnieuw volledig worden opgeladen.



Technische instructie voor de opbouw

- 1 Aansluitrail + Control Unit
 - 2 WIRELESS+ ontvanger
 - 3 WIRELESS+ dubbel oplaadstation
 - 4 Wissel ingang rechts
 - 5 Wissel uitgang rechts
 - 6 Dubbele wissel ingang
 - 7 Dubbele wissel uitgang
 - 8 Infra-roodontvanger
- Op het spoor dat als ingangsrail fungeert MOET zich de infraroodontvanger (donkere diode) bevinden.

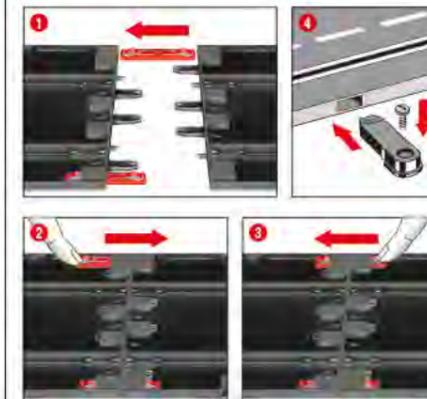


Accu-onderhoud

Om de levensduur en het vermogen van de accu zo hoog mogelijk te houden, moeten de volgende onderhouds- en bewaarinstructies in acht worden genomen.

- Laad nieuwe accu's vóór het eerste gebruik volledig op.
- Met een volledig opgeladen accu kan men ca. 8 uur continu spelen. Als het accuvermogen verzwakt, vermindert de reikwijdte van de handregelaar. Uiterlijk op dat moment moet de accu weer worden opgeladen.
- Als de handregelaar gedurende een langere periode niet wordt gebruikt, dient u de accu te verwijderen en bij kamertemperatuur (16-18 °C) op een droge plaats te bewaren. Om diepontlading te voorkomen, moet een ongebruikte accu om de 2-3 maanden worden opgeladen.

Opbouwhandleiding

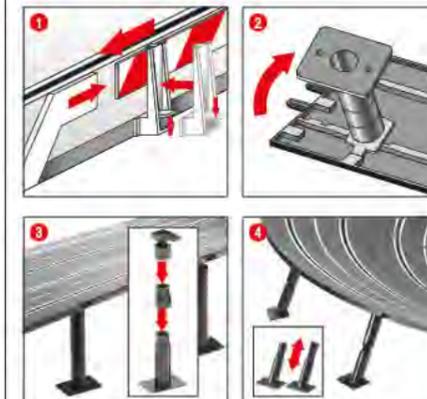


1 + 2 + 3 Voor de constructie verbindingsclips zoals in afb. 1 beschreven in de rail steken. Rails op een vlakke ondergrond in elkaar steken. Verbindingsclips zoals in afb. 2 in de richting van de pijl bewegen tot ze hoorbaar in elkaar klikken. Verbindingsclip kan er ook later worden ingestoken. Het losmaken van de verbindingsclips is in beide richtingen door gewoon naar beneden drukken van het klemgedeelte mogelijk (zie afb. 3).

4 Bevestiging: voor de bevestiging van de baanstukken op een plaat worden de baanstukbevestigingen gebruikt (Art.-nr. 20085209) (niet aanwezig in het pakket).

Instructie: Vast tapijt is geen geschikte opbouwondergrond wegens de statische oplading, pluisvorming en lichte ontvlambaarheid.

Vangrail en stutten



1 Vangrails: Het aanbrengen van de vangrailhouders gebeurt door het omhoog kantelen aan de rijbaanrand.

2 + 3 Afstutten van de hoge trajecten: De kogelgeleiderkoppen met de insteekpennen in de daarvoor bestemde hoekvormige plekken aan de onderkant van de baan schuiven. Door tussenstukken kunnen de stutten worden verhoogd. De voeten van de stutten kunnen vastgeschroefd worden (schroeven niet meegeleverd).

4 Afstutten van steile bochten:

Voor het afstutten van steile bochten zijn schuine stutten met de juiste lengte voorzien. Gebruik de niet in hoogte verstelbare stutten voor de in- en uitgang van bochten. Steek de koppen in de daarvoor bestemde ronde openingen aan de onderkant van de baan.

Elektrische aansluiting



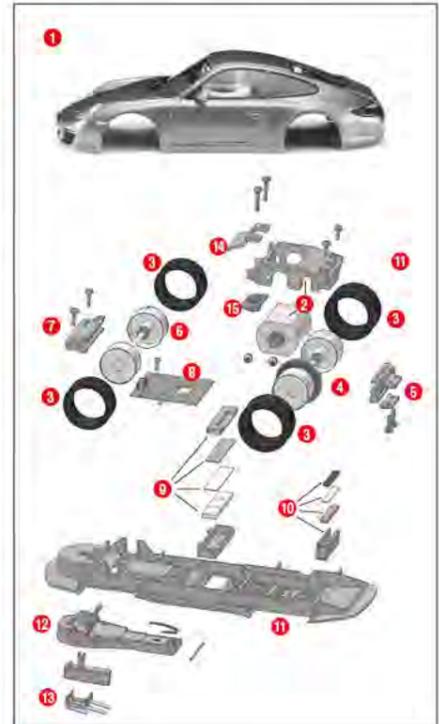
1 Sluit de stekker van de transformator aan op de Control Unit.

Instructie: Om kortsluitingen en stroomschokken te vermijden mag het speelgoed niet worden verbonden met vreemde elektrische toestellen, stekkers, kabels of andere niet bij het speelgoed horende voorwerpen. De Carrera DIGITAL 124 Autoracebaan functioneert alleen correct met een originele Carrera DIGITAL 124 transformator.

De PC interface (PC unit) mag alleen in combinatie met de originele Carrera PC unit worden gebruikt.

Het speelgoed moet worden gebruikt met de meegeleverde transformator of voeding, indien de transformator bij het speelgoed wordt geleverd.

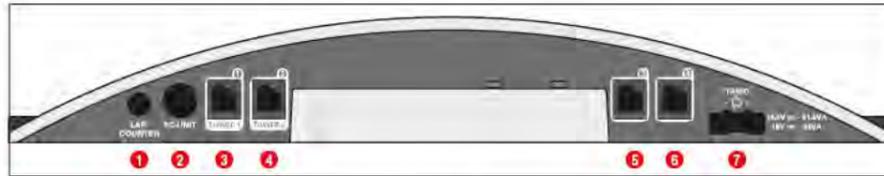
Voertuigbouwdelen



- 1 Body
- 2 Motorblok
- 3 Banden
- 4 Achtersas
- 5 Achtersasopname incl. afstandsplaatje
- 6 Vooras
- 7 Voorashouder
- 8 Printplaat
- 9 Middelste magneetunit
- 10 Achterste magneetunit
- 11 Chassis
- 12 Trillingarm incl. veer
- 13 Leikop met dubbele sleper
- 14 Neerhouder van de middenmagneet
- 15 Bevestigingsplaat

Instructie: Voertuigopbouw is afhankelijk van het model. De aanduiding van de afzonderlijke onderdelen kan niet als beste nummer worden gebruikt.

Aansluitingen Control Unit



Aansluitingen (van links naar rechts):

- 1 Aansluiting voor rondeteller 20030342
- 2 Aansluiting voor Carrera AppConnect 20030369, PC-unit of Lap Counter 20030355
- 3 Aansluitbus 1 voor handregelaar, uitbreidingsbox voor handregelaars of WIRELESS+ ontvanger
- 4 Aansluitbus 2 voor WIRELESS Tower 20010108
- 5 Aansluitbus 3 voor handregelaar
- 6 Aansluitbus 4 voor handregelaar
- 7 Aansluiting voor DIGITAL 124 / DIGITAL 132 netvoeding

Algemene instructies over de aansluitbussen 1-4:

Als een WIRELESS+ ontvanger wordt gebruikt, dient deze met aansluitbus 1 te worden verbonden. Naar keuze kan een WIRELESS Tower 20010108 met aansluitbus 2 worden verbonden. Als alleen de WIRELESS+ ontvanger wordt gebruikt, blijft aansluitbus 2 buiten gebruik.

Op aansluitbussen 3 en 4 kunnen dan extra, snoergebonden handregelaars worden gebruikt. Neem in acht, dat deze dan adressen 5 en 6 gebruiken.

Bij gebruik van een uitbreidingsbox voor handregelaar 20030348 dient deze met aansluitbus 1 te worden verbonden. De toewijzing van voertuigadressen gebeurt dan zoals onderstaand is beschreven:

- Uitbreidingsbox voor handregelaar = Adressen 1, 3 en 4
- Aansluitbus 2 = Adres 2
- Aansluitbus 3 = Adres 5
- Aansluitbus 4 = Adres 6

Opmerking:

WIRELESS kan niet worden gecombineerd met een uitbreidingsbox voor handregelaars. Houd er rekening mee dat bij DIGITAL 124 het aantal voertuigen beperkt is tot maximaal 4!

Aansluiting van de ontvanger

Sluit de ontvanger volgens de afbeelding aan op een van beide bussen van de Control Unit die met Tower 1 en Tower 2 gemarkeerd zijn. Om 4 WIRELESS+ handregelaars te kunnen gebruiken is slechts één 2,4GHz-ontvanger nodig.



Afbeelding

Aansluiting van het oplaadstation

Het oplaadstation wordt op de achterkant van de Control Unit aangesloten. Om het oplaadstation op een andere plek van de baan te plaatsen, hebt u de Adapter Unit 20030360 nodig.



Achteraanzicht van de Control Unit



De handregelaars opladen

Vóór het eerste gebruik dient men de WIRELESS+ handregelaars volledig op te laden. Plaats hiervoor de handregelaars in het oplaadstation en schakel de baan in. Tijdens het opladen knipperen de leds 1 van de handregelaars. Na afloop van het opladen, branden de leds 1 continu. Omdat een lithium-polymeraccu wordt gebruikt, kan de handregelaar op elk moment extra worden opgeladen.



Binding-proces



Om de handregelaars te kunnen gebruiken voor de besturing van de auto's, moeten ze eenmalig aan de ontvanger worden 'gebonden'. Schakel de baan in.

1 Als de ontvanger gebruiksklaar is, wordt dat gesignaleerd door de circulerende verlichting op het segmentdisplay 1.

2 Druk eenmaal op de SET-knop 2 tot het cijfer 1 op het segmentdisplay 1 verschijnt. Het weergegeven cijfer is het latere adres van de auto. Als u nogmaals op de knop drukt, schakelt u naar het volgende adres.

Druk nu één keer op de binding-knop 3 op de bovenkant van de handregelaar. Als het binding-proces gelukt is, wordt dat gesignaleerd door een knipperende led op de handregelaar en een circulerende verlichting op het segmentdisplay. Het binding-proces is dan afgelopen en de handregelaar kan worden gebruikt.

3 Om de tweede handregelaar te binden, gaat u op dezelfde manier te werk. Druk tweemaal op de SET-knop 2 op de ontvanger tot het cijfer 2 verschijnt 1. Druk vervolgens op de binding-knop 3 van de tweede handregelaar.

4 Als u het ingestelde adres van de handregelaar wilt weergeven, drukt u eenmaal op de binding-knop 2 op de bovenkant van de handregelaar. De led 1 knippert volgens het ingestelde adres.

Als de handregelaar niet wordt gebruikt, schakelt hij na ca. 20 s automatisch in de spaarmodus. Als u op de stoter of de wisselknop drukt, wordt de handregelaar weer geactiveerd.

Bedieningselementen Control Unit



- 1 In-/uitschakelaar
- 2 Schakelaar voor tankfunctie
- 3 Starttoets voor racestart / bevestigingstoets voor programmering
- 4 Toets voor Pace Car / annulering van de programmering
- 5 Toets voor instelling van de basissnelheid
- 6 Toets voor instelling van het remge drag
- 7 Toets voor instelling van de tankinhoud
- 8 Programmeertoets voor voertuigen

Algemene instructies over de bediening

Enkele toetsen zijn meervoudig toegewezen. Het instellen van enkele functies gebeurt met een toetsencombinatie. Alle programmeringsprocessen kunnen met toets 4 „ESC/PACE CAR“ worden geannuleerd. Verdere details vindt u in het verdere verloop.

Codering/Programmering van de voertuigen op de overeenkomstige handregelaars

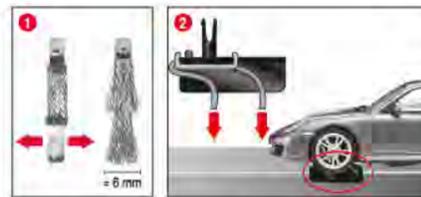


Plaats het te coderen voertuig op de baan en schakel de Control Unit in.

Druk eenmaal op toets „Code“ 8, afb. 1; de eerste LED licht op, afb. 2. Druk aansluitend eenmaal op de wisseltoets op de overeenkomstige handregelaar, afb. 3. Bij voertuigen met verlichting beginnen de lampen te knipperen en op de Control Unit lichten de LED's 2-4 na elkaar op. Na uitgevoerde codering licht de middelste LED continu op (afb. 4) en het voertuig werd aan de handregelaar toegewezen.

Instructie: Bij deze wijze van codering mag zich altijd alleen het te coderen voertuig op de baan bevinden.

Startvoorbereiding



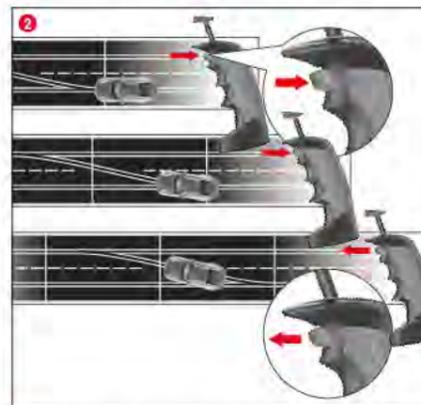
Dit Carrera DIGITAL 124 voertuig is optimaal afgestemd op het Carrera railsysteem 1-24.

1 + 2 Optimale sleperstand:

Om goed en continu te rijden, de sleper licht open waaien 1 en overeenkomstig afb. 2 naar de rails toe buigen. Alleen het uiteinde van de sleper mag contact met de rails hebben en kan bij slijtage evt. een beetje worden afgeknipt. De rails en de sleper moeten af en toe van stof en slijpsel worden bevrijd.

Tijdens het spelen kunnen kleine voertuigonderdelen zoals spoilers of spiegels, die door hun zo waarheidsgetrouw mogelijke uitvoering zo gevormd moeten worden, mogelijk losraken of breken. Om dit te voorkomen, heeft u de mogelijkheid om ze te beschermen door ze voor het spelen te verwijderen.

Wisselfunctie



1 Let er op, dat de leikop van het voertuig zich in de spoorseuf bevindt en de dubbele sleepplaten contact met de stroomaansluitingrail bezitten. Plaats de voertuigen op de aansluitrail.

2 Bij spoorwisseling dient de knop op de handregelaar zo lang ingedrukt te blijven, tot het voertuig over de wissel is gereden.

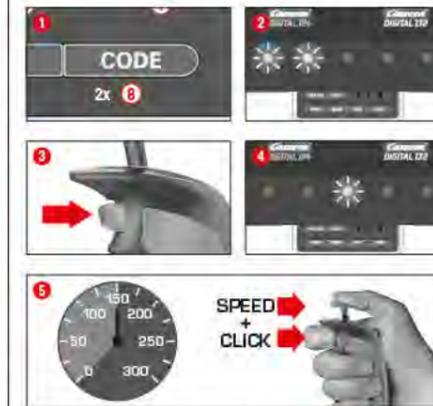
Lichtfunctie aan/uit



Op handregelaar geprogrammeerd voertuig moet zich minstens 3 seconden lang in stilstand op het parcours bevinden, voordat door het indrukken van de wisseltoets het licht respectievelijk in- en uitgeschakeld kan worden.

Opmerking: geldt alleen voor modellen met voertuigverlichting

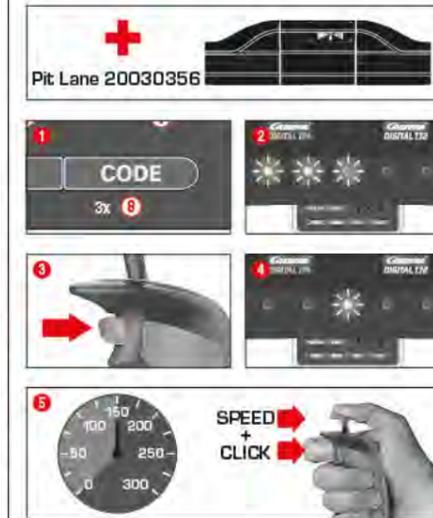
Codering/Programmering Autonomous Car



Plaats het te coderen voertuig bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk 2 maal op toets „Code“ 8, afb. 1. De eerste beide LED's op de Control Unit lichten op, afb. 2. Druk nu op de wissel-schakelaar van de handregelaar, afb. 3; de LED's 3-5 lichten nu na elkaar op. Wacht tot de middelste LED weer oplicht, afb. 4. Druk op de drukschakelaar van de handregelaar en breng het voertuig op de gewenste snelheid. Druk bij het bereiken van de snelheid opnieuw op de wissel-schakelaar, afb. 5.

De codering van de Autonomous Car is daarmee beëindigd. Instructie: Bij deze wijze van codering mag zich altijd alleen het te coderen voertuig op de baan bevinden. De Programmering van de Autonomous Car blijft zo lang behouden, tot het voertuig opnieuw wordt gecodeerd. De Autonomous Car wordt in verbinding met de Position Tower altijd met adres 7 aangehoord.

Codering/Programmering Pace Car



(alleen in verbinding met Pitstop Lane #20030356)

Plaats het te coderen voertuig bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk 3 maal op toets „Code“ 8, afb. 1. De eerste drie LED's op de Control Unit lichten op, afb. 2. Druk nu op de wissel-schakelaar van de handregelaar, afb. 3; de LED's 2-5 lichten nu na elkaar op. Wacht tot de middelste LED opnieuw oplicht, afb. 4. Druk op de drukschakelaar van de handregelaar en breng het voertuig op de gewenste snelheid. Druk bij het bereiken van de snelheid opnieuw op de wisseltoets, afb. 5. De codering van de Pace Car is daarmee beëindigd en het voertuig rijdt in de Pitstop Lane.

Instructie: Bij deze wijze van codering mag zich altijd alleen het te coderen voertuig op de baan bevinden. De programmering van de Pace Car blijft zo lang behouden, tot het voertuig opnieuw wordt gecodeerd. De Pace Car wordt in verbinding met de Position Tower altijd met adres 8 aangehoord.

Uitgebreide Pace Car-functie

Na uitvoering van de codering van de Pace Car rijdt dit voertuig tijdens de eerste rondes automatisch in de Pit Lane. Om de Pace Car te starten drukt u eenmaal op toets „Pace Car“ 4. De LED's 2 en

3 op de Control Unit lichten op en de Pace Car verlaat de Pit Lane. De Pace Car rijdt nu zo lang, tot er opnieuw op toets „Pace Car“ wordt gedrukt. Daarbij dooft LED 2 uit en het voertuig rijdt binnen de actuele ronde automatisch in de Pit Lane.

Indicatie van de positie voor Autonomous en Pace Car



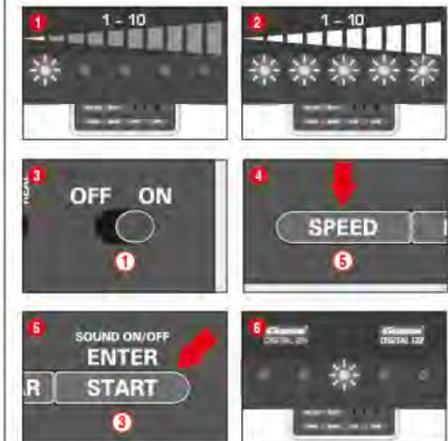
(alleen in verbinding met Position Tower #20030357)

De positie van de Autonomous Car (adres 7) en Pace Car (adres 8) kunnen op de Position Tower worden aangegeven. Deze functie kan op de Control Unit worden ingeschakeld. Houd bij uitgeschakelde Control Unit de toets „BRAKE“ 6 ingedrukt, afb. 2, schakel de baan in en laat de toets „BRAKE“ weer los. Door opnieuw op de toets te drukken kan de functie worden omgeschakeld:

- 1 LED licht op = Geen indicatie
- 2 LED's lichten op = Indicatie op de Position Tower

Stel de gewenste functie in en bevestig uw keuze met de toets „START/ENTER“.

Instelling van de basissnelheid van de voertuigen

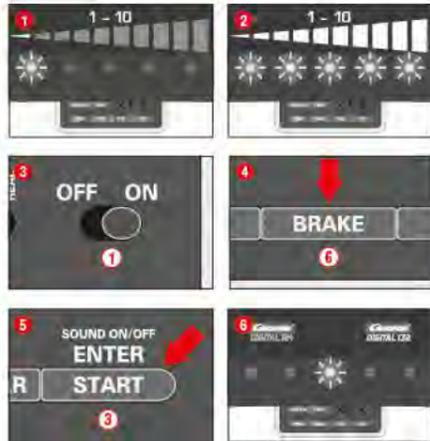


De instelling van de basissnelheid kan individueel voor één en/of meerdere voertuigen gebeuren. De in te stellen voertuigen moeten zich daarbij op de baan bevinden. De instelling kan in 10 trappen gebeuren, waarbij de 5 LED's door knipperen resp. continu oplichten de verschillende trappen signaleren.

- 1 1 LED licht op = lage snelheid
- 2 5 LED's lichten op = hoge snelheid

Plaats de in te stellen voertuigen bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk eenmaal op toets „SPEED“ 5. Een bepaald aantal LED's licht op. Deze tonen de laatst gebruikte snelheidstrap aan. Druk zo vaak op toets „SPEED“ 5 tot de gewenste basissnelheid is geselecteerd. Bevestig de selectie met toets „ENTER/START“ 3. Een kort looplicht en het oplichten van de middelste LED bevestigen, dat de instelling is beëindigd, afb. 6.

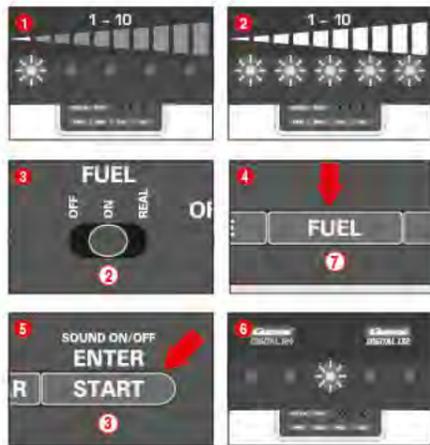
Instelling van het remgedrag van de voertuigen



(alleen voor met de handregelaar bediende voertuigen)
De instelling van het remgedrag kan individueel voor één en/of meerdere voertuigen gebeuren. De in te stellen voertuigen moeten zich daarbij op de baan bevinden. De instelling kan in 10 trappen gebeuren, waarbij de 5 LED's door knipperen resp. continu oplichten de verschillende trappen signaleren.
1 LED licht op = zwakke remwerking
5 LED's lichten op = sterke remwerking

Plaats de in te stellen voertuigen bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk eenmaal op toets „BRAKE“ (6). Er licht nu een bepaald aantal LED's op. Deze tonen de laatste gebruikte remtrap aan. Druk zo vaak op toets „BRAKE“ (6) tot de gewenste remwerking is geselecteerd. Bevestig uw selectie met toets „ENTER/START“ (3). Een kort looplicht en het oplichten van de middelste LED bevestigen, dat de instelling in beëindigd, afb. 6.

Instelling van de tankinhoud



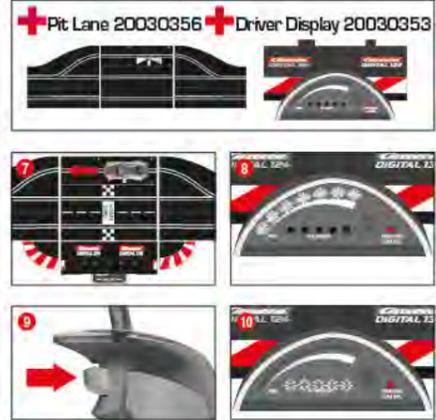
(alleen voor met handregelaar bediende voertuigen)
De instelling van de tankinhoud in verbinding met de Pit Lane (20030356) gebeurt gelijktijdig voor alle voertuigen. De instelling kan in 10 trappen gebeuren, waarbij de 5 LED's door knipperen of continu oplichten de verschillende trappen signaleren.
1 LED licht op = geringe tankinhoud
5 LED's lichten op = volle tankinhoud

Plaats de in te stellen voertuigen bij ingeschakelde Control Unit op de baan en schakel de tankfunctie in met de schuifschakelaar (2) afb. 3. Druk eenmaal op toets „FUEL“ (7). Er licht nu een bepaald aantal LED's op. Deze tonen de laatste gebruikte tankinhoud aan. Druk zo vaak op toets „FUEL“ (7) tot de gewenste tankinhoud is geselecteerd. Bevestig de selectie met toets „ENTER/START“ (3). Een kort looplicht en het oplichten van de middelste LED bevestigen, dat de instelling in beëindigd, afb. 6.

Uitgebreide tankfunctie
Met de schuifschakelaar (2) kunnen 3 modi worden geselecteerd, afb. 3:
• OFF = Voertuigen verbruiken geen „benzine“
• ON = Voertuigen verbruiken „benzine“
• REAL = Maximale snelheid afhankelijk van tankinhoud / voertuigen verbruiken „benzine“ (alleen in verbinding met Pit Lane 20030356 resp. Pitstop Lane 20030346 en Pitstop Adapter Unit 20030361)

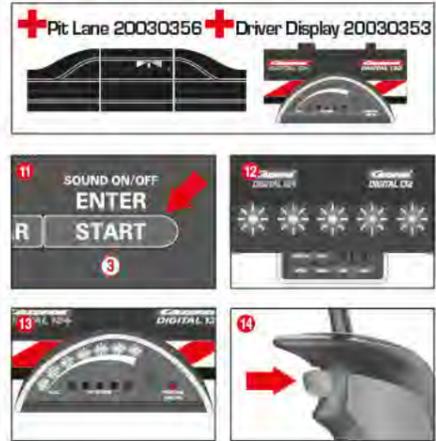
In de „REAL-modus“ is het voertuig met volle tank „zwaarder“, rijdt langzamer en heeft geringere remwerking; een voertuig met lege tank is „lichter“, rijdt sneller en heeft een hogere remwerking. Een indicatie van de actuele tankinhoud en het „benzineverbruik“ kan alleen in verbinding met het Driver Display 20030353 en Pitstop 20030356 gebeuren.

Tanken van de voertuigen met Pit Lane 20030356 en Driver Display 20030353



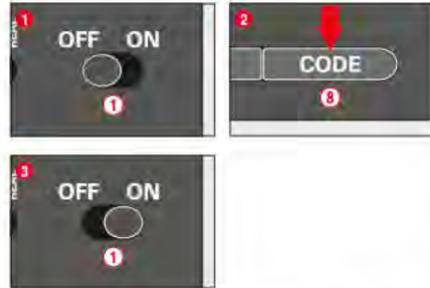
De actuele tankinhoud kan op het staafdisplay met 5 groene en 2 rode LED's van het Driver Display worden afgelezen. Rijdt om te tanken met het voertuig in de Pit Lane via de tanksensor, afb. 7. De staafindicatie begint nu te knipperen, afb. 8, en het voertuig kan nu door de wisseltoets ingedrukt te houden worden bijgetankt, afb. 9. Het aantal tankcyclussen wordt door knipperen resp. oplichten van de gele LED's aangegeven, afb. 10 (zie ook Driver Display).
Instructie: Met voertuigen met lege tank wordt bij de rondetelling in verbinding met Position Tower 20030357 geen rekening gehouden.

Instellen van de tankinhoud bij de racesart



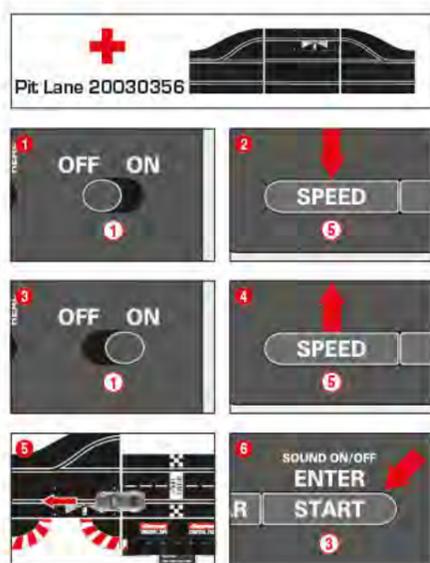
(alleen in verbinding met Pit Lane 20030356 en Driver Display 20030353)
Onafhankelijk van de basisinstelling van de tankinhoud kan individueel voor één en/of meerdere voertuigen de tankinhoud bij de start van een race voor de rondes tot bij de eerste tankstop worden ingesteld. Druk eenmaal op toets „START/ENTER“ (3); de 5 LED's op de Control Unit lichten continu op, afb. 11, en de staafindicatie(s) van het/de Driver Display(s) knipperen, afb. 12. Door op de wissel-schakelaar van de overeenkomstige handregelaar te drukken, kan het tankniveau worden gewijzigd, afb. 13.

Toetsenvergrendeling voor instellingen



Ga als volgt te werk, om de toetsen voor de instellingen van Speed, Brake en Fuel te blokkeren:
Houd de Code-toets (8) ingedrukt als de Control Unit is uitgeschakeld. Schakel vervolgens de Control Unit aan en laat de Code-toets weer los. Om de blokkering weer ongedaan te maken, voert u dit proces nogmaals uit.

Uitgebreide Pit Lane functie

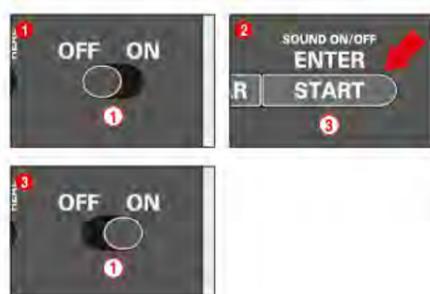


(alleen in verbinding met Pit Lane 20030356)
Er bestaat een mogelijkheid om de rondetellingfunctie in de Pit Lane 20030356 resp. Pitstop Lane 20030346 met Pitstop Adapter Unit 20030361 in/uit te schakelen. Druk hiervoor bij uitgeschakelde Control Unit op toets „SPEED“ (5), schakel de Control Unit in en laat toets „SPEED“ (5) los. Door opnieuw op de toets te drukken lichten naargelang de instelling 1 of 2 LED's op.

- LED 1 = Rondetellingfunctie uit
- LED 1 + 2 = Rondetellingfunctie aan

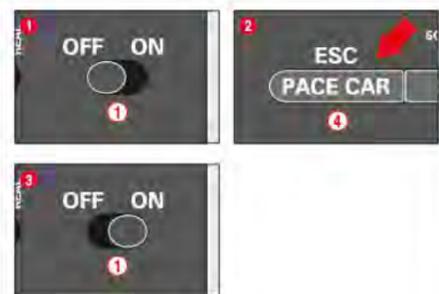
Selecteer de gewenste instelling en schuif of rijd met een voertuig over de Pit Lane Sensor afb. 5. De instellingen worden bij het overrijden overgenomen. Om de instellingen weer te verlaten drukt u op toets „START/ENTER“ (3).

Sound ON/OFF



De bevestigingstoon bij het overrijden van de sensoren en de toetsbediening kan worden uitgeschakeld. Houd hiervoor de toets „START/ENTER“ (3) bij uitgeschakelde Control Unit ingedrukt, schakel de baan in en laat toets „START/ENTER“ (3) weer los. De bevestigingstoon bij het inschakelen van de Control Unit kan echter niet worden uitgeschakeld.

Reset-functie



Om de fabrieksinstellingen opnieuw tot stand te brengen beschikt de Control Unit over een reset-functie.
Houd hiervoor toets „ESC/PACE CAR“ (4) bij uitgeschakelde Control Unit ingedrukt; schakel de baan in en laat de toets weer los. Alle tot nu toe uitgevoerde instellingen voor snelheid, remgedrag, tankinhoud, sound en rondetelling worden terug op de fabrieksinstelling geplaatst. Instellingen van de voertuigen blijven echter behouden, voor zover deze zich niet op de baan bevinden.

- Fabrieksinstellingen:
- Snelheid = 10
 - Remgedrag = 10
 - Tankinhoud = 7
 - Sound = On
 - Indicatie van de positie voor Autonomous en Pace Car = OFF

Stroombesparingsfunctie

De Control Unit wordt na 20 minuten niet-gebruik naar de stroombesparingsmodus omgeschakeld en schakelt alle indicaties zoals Position Tower, Driver Displays en Startlight uit. Om te reactiveren, dient u de Control Unit ca. 2-3 seconden uit te schakelen en vervolgens opnieuw in te schakelen. Alle instellingen blijven behouden.

Wisseling van dubbele slepers en leikop



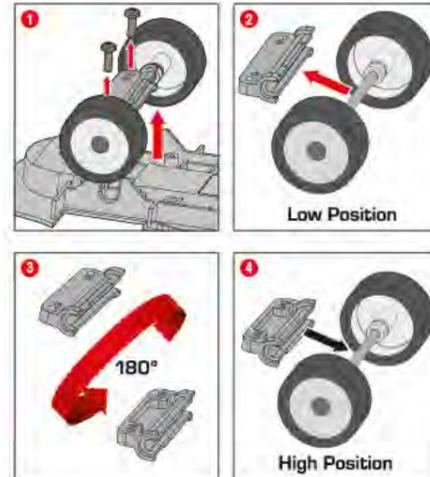
Als het voertuig omhoog gaat, gaat de zwaaiarm een beetje omhoog (afb. 1).

Om de leikop resp. dubbele sleper te vervangen kan de zwaaiarm volgens afb. 2 verder omhoog worden gebracht.

Om contactopleper en dubbele leikop te vervangen, moet het eerst de leikop er worden uitgehaald.

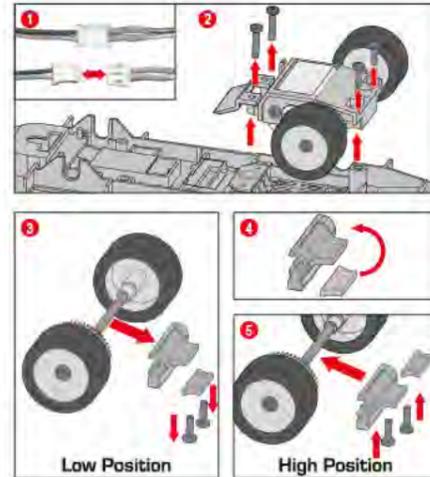
Aansluitend kunnen beide dubbele contactoplepers verwijderd en vervangen worden. Hierbij moet er op worden gelet, dat eerst de bovenste contactopleper (1) er slechts gedeeltelijk wordt uitgetrokken en daarna met contactopleper (4) de dubbele contactopleper er geheel kan worden uitgetrokken. Ga bij het inzetten precies zo te werk.

Hoogte-instelling voertuigchassis

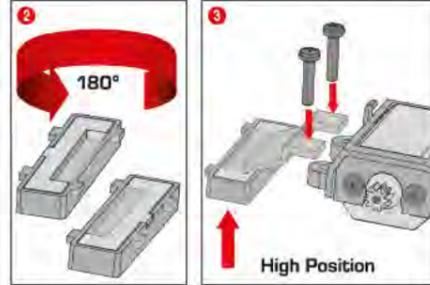
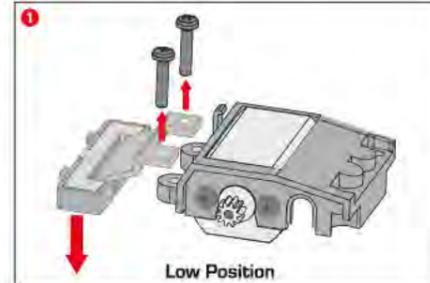


Voor u met het regelen van het chassis en de magneetunits kunt beginnen, moet de carrosserie van het voertuig worden verwijderd. Schroef daarvoor de bevestigingsschroeven aan de onderkant van het voertuig los en neem de carrosserie af.

Hoogteregeling van de vooras
1 Schroef de twee schroeven van de voorashouder los en neem de complete vooras inclusief houder uit het chassis. 2 Trek de houder van de as, draai deze 180 graden (3) en steek aansluitend de as weer in de houder (4). De vooras met houder kan nu weer in het chassis worden gemonteerd.



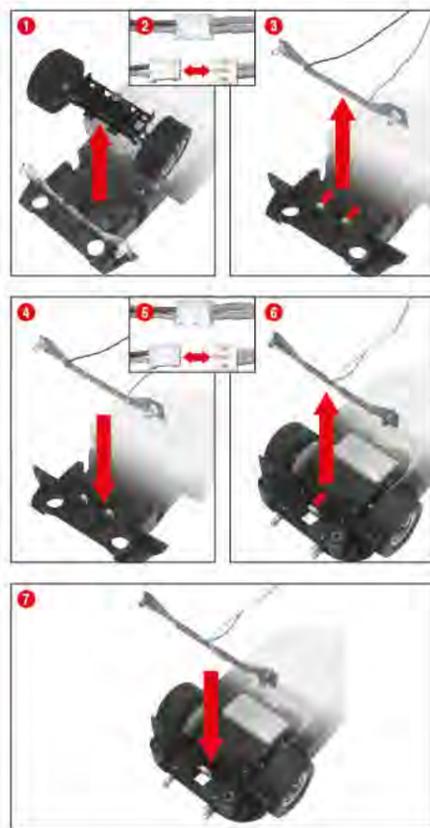
Hoogteregeling van de achteras
Om de werkzaamheden te vereenvoudigen koppelt u voorzichtig de steekverbinding tussen motor en printplaat af (1). Verwijder beide voorste schroeven van de motorblokunit en neem de magneetneerhouder uit het chassis. Schroef nu beide achterste schroeven los en neem het complete motorblok uit het voertuig (2).
Keer het motorblok om en verwijder de twee schroeven van de achterashouder. Neem het afstandsplaatje en de complete achteras inclusief houder uit (3). Voor de hoogteregeling legt u nu eerst het afstandsplaatje in het motorblok en schroeft (4) u de complete achteras weer vast (5).



Regeling van de middelste magneetunit
Optioneel kan ook de middelste magneetunit worden geregeld. Neem daarvoor de complete magneetunit uit het chassis (1), keer deze horizontaal 180 graden om (2) en plaats de unit weer in het chassis. Monteer aansluitend de magneetneerhouder en sluit (3) alle steekverbindingen weer aan.

Instructie: Hoogte-instelling voertuigchassis – modelafhankelijk

Vervanging lichtprintplaat



OBS! Beroende på modell kan ljuskretsken vara fastskruvade.

Voorlicht: Voor het vervangen van de lichtprintplaten het bovenste deel van het voertuig van het chassis eraf schroeven. Vooras volgens afb. 1 eruit schroeven en de kabels tussen voorlicht en voertuigprintplaat losmaken (afb. 2). Klikhaakje (afb. 3) een beetje naar beneden buigen en lichtprintplaat er naar boven uittrekken. Lichtprintplaat erin leggen (afb. 4), tot de klikhaak vastklikt. De vooras weer vastschroeven en de kabels overeenkomstig hun kleur met elkaar verbinden.
Achterlicht: Kabels tussen achterlicht en voertuigprintplaat volgens afb. 5 losmaken. Klikhaak (afb. 6) een beetje naar beneden buigen en lichtprintplaat er naar boven uittrekken. Lichtprintplaat erin leggen, tot klikhaak vastklikt. (afb. 7) en de kabels overeenkomstig hun kleur met elkaar verbinden.

Onderhoud en verzorging



Om een correcte functie van de racebaan te vrijwaren, dienen alle delen van de racebaan regelmatig te worden gereinigd. Haal voor de reiniging de stekker uit de contactdoos.

1 Racetraject: het oppervlak van de racebaan en de spoorsterven met een droge doek zuiver houden. Geen oplosmiddelen of chemische producten gebruiken voor de reiniging. Wanneer de baan niet wordt gebruikt tegen stof beschermd en droog bewaren, best in het originele karton.

2 Voertuigcontrole: lagerpunten van de assen en wielen, motorrijwiel, drijfwerkandwielen en lagers reinigen en met hars- en zuurvrij vet smeren. Gebruik als hulpmiddel bijv. een tandenstoker. Controleer regelmatig de toestand van de siepers en de banden.

Oplossen van fouten Rijtechniek

- Oplossen van fouten:**
Gelieve bij storingen het volgende te controleren:
- Zijn de stroomaansluitingen correct?
 - Transformator en handregelaars correct aangesloten?
 - Zijn de baarverbindingen correct in elkaar?
 - Zijn de racebaan en de spoorsterven zuiver en vrij van vreemde voorwerpen?
 - Zijn de siepers in orde en hebben zij contact met de spoorsterven?
 - Zijn de voertuigen correct op de overeenkomstige handregelaar gecodeerd?
 - Bij elektrische kortsluiting wordt de stroomtoevoer van de baan automatisch gedurende 5 seconden uitgeschakeld en wordt dit door akoestische en optische signalen aangegeven.
 - Staan de voertuigen in rijrichting op de piste? Indien dit niet functioneert, rijrichtingschakelaar aan de onderzijde van het voertuig overschakelen.
 - Is de Adapter Unit correct volgens de rijrichting ingebouwd?
 - Is de accu van de handregelaar correct aangesloten?
 - Is de accu opgeladen?
 - Knippert de led van de handregelaar bij het opladen?
 - Is de handregelaar aan de ontvanger gebonden?
 - Zijn er twee adressen aan de handregelaar toegelend?

Instructie:
Tijdens het spelen kunnen kleine voertuigonderdelen zoals spoilers of spiegels, die door hun zo waarheidsgetrouw mogelijke uitvoering zo gevormd moeten worden, mogelijk losraken of breken. Om dit te voorkomen, heeft u de mogelijkheid om ze te beschermen door ze voor het spelen te verwijderen.

Rijtechniek:
• Op de rechte stukken kan snel gereden worden, voor de bochten dient afgeremd te worden, in de uitgang van de bocht kan dan weer versneld worden.
• Houd de voertuigen niet met lopende motor vast of blokkeer ze niet, daardoor kunnen oververhitting of motorschade ontstaan.

Instructie: Bij toepassing op railsystemen, die niet door Carrera zijn geproduceerd, moet de bestaande leischeen door de speciale leischeen (#20085309) worden vervangen. Lichte loopgeluiden bij gebruik van de Carrera brug (#20020587) of de stiele bocht 1/30° (#20020574) zijn veroorzaakt door de originaliteit van het schaalmodel en zijn onbelangrijk voor de onberispelijke speelfunctie.

Technische gegevens

Uitgangsspanning · Speelgoedtransformator

18 V — 54 W

Lithium-polymeeraaccu: 3,7 V — 180 mAh · 0,7 Wh

Maximale laadtijd: 2 uur

Frequentie: 2,4 GHz
Frequentieband: 2400 - 2483,5 MHz
Zendervermogen: maximaal 10 mW

Naam of handelsmerk van de fabrikant, handelsregisternummer en adres
Carrera Toys GmbH
Fernbahn Allee 1
5412 Puch
AUSTRIA
FN 52240 z

Typeaanduiding
STAD-HKYF-002B
STAD-HKYF-003B
STAD-HKYF-004B

Voedingsspanning 100-240 V-

Voedingfrequentie 50/60 Hz

Uitgangsspanning DC 18 V

Uitgangsstroom 3.0 A

Uitgangsvermogen 54.0 W

Gemiddelde actieve efficiëntie 88.8 %

Efficiëntie bij lage belasting (10 %) 83.06 %

Energieleverbruik in niet-belaste toestand 0.15 W

Stroommodi

- 1.) Speelmodus = Voertuigen worden met de handregelaar bediend
- 2.) Rustmodus = De handregelaars worden niet bediend, geen spel
- 3.) Stand-by modus = Na ca. 20 minuten rustmodus wordt de aansluitrail in stand-by modus geschakeld. De middelste LED knippert met lange tussenpozen.
STROOMVERBRUIK < 0,21 W
Om te reactiveren, dient u de Control Unit ca. 2-3 seconden uit te schakelen en vervolgens opnieuw in te schakelen. De baan bevindt zich dan weer in de rustmodus.
- 4.) Uit toestand = De netvoeding is gescheiden van het stroomnet



Dit product draagt het selectieve klasseringsymbool voor elektrische afval en elektronische apparatuur (WEEE). Dit betekent dat dit product moet worden behandeld overeenkomstig Europese Richtlijn 2012/19/EU teneinde te worden gerecycleerd of gesloopt om het effect op de omgeving zo klein mogelijk te maken.

Zoek alstublieft contact met uw plaatselijke of regionale bevoegde instantie voor verdere informatie.

Elektronische producten niet inbegrepen in het selectieve klasseringsproces zijn potentieel gevaarlijk voor het milieu en de menselijke gezondheid ten gevolge van de tegenwoordigheid van gevaarlijke substanties.

Waarschuwingen

Richtlijnen en waarschuwingen voor het gebruik van LiPo-accu's:

LiPo-accu's zijn aanzienlijk gevoeliger dan gewone alkalinebatterijen en NiMH-accu's. Daarom dienen alle voorschriften en waarschuwingen strikt in acht te worden genomen. Als LiPo-accu's verkeerd worden behandeld, bestaat er brandgevaar. Als u de bijgeleverde LiPo-accu's hanteert, oplaadt of gebruikt, bent u verantwoordelijk voor alle risico's die gepaard gaan met lithiumaccu's.

- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen!
- Voor het opladen mag u alleen het bijgeleverde oplaadstation gebruiken. Als deze instructies niet worden nageleefd, bestaat er brandgevaar en dus ook risico van lichamelijke en materiële schade. Gebruik NOOIT een andere oplader.

- Oplaadbare accu's mogen alleen onder toezicht van volwassen personen worden opgeladen. Laat de accu tijdens het opladen niet onbewaakt. Als u de accu oplaadt, moet u altijd in de buurt blijven, opdat u het oplaadproces kunt bewaken en op eventuele problemen kunt reageren.

- Als de accu tijdens het ontladen of oplaadproces opzwellt of vervormt, dient u het proces direct stop te zetten. Verwijder de accu zo snel en voorzichtig mogelijk en leg hem op een veilige, open plek buiten bereik van brandbare materialen. Observeer hem minstens 15 minuten. Als u een accu die eerder opgezwollen of vervormd was, opnieuw oplaadt of onlaadt, bestaat er brandgevaar. Zelfs bij geringe vervorming of opzwellings mag u de accu niet meer gebruiken.

- De bijgeleverde accu moet op een veilige plaats buiten bereik van ontvlambare materialen worden opgeladen.
- Lege accu's moeten uit het speelgoed worden verwijderd.

- Bewaar de accu bij kamertemperatuur (16-18 °C) op een droge plek. Stel de accu niet bloot aan direct zonlicht of andere warmtebronnen. Temperatuur boven 50 °C moeten in het algemeen worden vermeden.

- Laad de accu na elk gebruik op, om een zogenoemde dieptelading van de accu te voorkomen. Als de accu niet wordt gebruikt, dient u hem toch af en toe op te laden (om de 2-3 maanden). Niet-naleving van bovenstaande gebruiksinstructies voor de accu kan een defect veroorzaken.

- Gebruik geen puntige of scherpe voorwerpen bij de vervanging van de accu. Beschadig in geen geval de beschermfolie van de accu.

- Bij de vervanging van een defecte accu mag alleen het aanbevolen type accu worden gebruikt. Beschadigde of onbruikbare accu's zijn speciaal afval en moeten als zodanig worden verwijderd.

- Accu's en batterijen mogen niet in het vuur geworpen of aan hoge temperaturen blootgesteld worden.

- Er bestaat brand- en explosiegevaar.
- De elektrolyten en elektrolytdampen in de LiPo-accu zijn schadelijk voor de gezondheid. Voorkom in elk geval direct contact met elektrolyten. Bij contact van elektrolyten met de huid, ogen of andere lichaamsdelen moet u deze direct spoelen met voldoende fris water en vervolgens een arts raadplegen.

- Accu's zijn geen speelgoed en mogen dus niet in de handen van kinderen terechtkomen. Bewaar accu's buiten bereik van kinderen.
- De aansluitklemmen of accuaansluitingen mogen niet worden kortgesloten!

- Het speelgoed mag alleen met een transformator of voeding voor speelgoed worden gebruikt!
- De transformator of voeding is geen speelgoed!

Inhoud

| | |
|---|----|
| Saferhetshänvisningar | 51 |
| Försäkrans om överensstämmelse | 51 |
| Innehållet i förpackningen | 51 |
| Teknisk hänvisning avs. uppbyggnaden | 51 |
| Viktig upplysning | 52 |
| Beskrivning | 52 |
| Före första användning | 52 |
| Batteriskötsel | 52 |
| Monteringsanvisningar | 52 |
| Ledplankor och stöd | 52 |
| Elektrisk anslutning | 52 |
| Fordonskomponenter | 52 |
| Anslutningar Control Unit | 53 |
| Anslutning av mottagaren | 53 |
| Anslutning av laddningsstationen | 53 |
| Laddning av handkontrollerna | 53 |
| Bindningsprocess | 53 |
| Manöverelement Control Unit | 53 |
| Kodning/programmering av bilarna till respektive handkontroll | 53 |
| Förberedelse för start | 54 |
| Växelfunktion | 54 |
| Belysning på/av | 54 |
| Kodning/programmering av Autonomous Car | 54 |
| Kodning/programmering Pace Car | 54 |
| Visning av Autonomous och Pace Cars placering | 54 |
| Inställning av bilarnas grundhastighet | 54 |
| Inställning av bilarnas bromsverkan | 55 |
| Inställning av tankens innehåll | 55 |
| Knappspärr för inställningar | 55 |
| Utökad Pit Lane funktion | 55 |
| Sound ON/OFF | 55 |
| Resetfunktion | 56 |
| Energisparfunktion | 56 |
| Byta ut slipperskor och styrköl | 56 |
| Höjreglering fordonschassi | 56 |
| Byte ljuskrets kort | 56 |
| Underhåll och skötsel | 57 |
| Åtgärdande av fel/ Körtaktik | 57 |
| Tekniska data | 57 |
| Varningar | 57 |

Välkommen

Hjärtligt välkommen till Team Carrera!
Den här bruksanvisningen innehåller viktiga informationer för monteringen av Din Carrera DIGITAL 124 bilbana. Var vänlig och läs igenom den noggrant och förvara den därefter.
Om Du har frågor: kontakta vår distributör, eller besök vår hemsida: carrera-toys.com

Kontrollera vänligen att innehållet i förpackningen är fullständigt och fritt från eventuella transportskadorna. Förpackningen innehåller viktiga informationer och bör också förvaras.
Vi önskar Dig mycket nöje med Din nya Carrera DIGITAL 124 bana.

Säkerhetshänvisningar

- **WARNING!** Inte lämpligt för barn under 36 mån. Kvävningsrisk på grund av smådelar som kan sväljas. OBS! Funktionsbetingad dödsrisk.

- **WARNING!** Denna leksak innehåller magneter eller magnetiska delar. Magneter som fastnar vid varandra eller vid ett metallföremål inuti kroppen kan orsaka allvariga skador och dödsfall. Uppsök omedelbart läkare om någon har svält eller andats in magneter.

- **WARNING!** Batteriladdaren får användas av barn fr.o.m. minst 8 års ålder. Informera barnet om hur laddaren fungerar, så att barnet kan använda den på ett säkert sätt. Klargör för barnet att laddaren inte är någon leksak och att den inte får användas som en sådan.

- Transformator är ingen leksak! Kortslut ej anslutningarna på transformator! Hänvisning till föräldrarna: Kontrollera regelbundet att kabeln, stickkontakten och kåpan till transformatorn inte är skadade! Använd endast leksaken med den rekommenderade transformatorn! Det är inte tillåtet att använda transformatorn om den är skadad! Vi rekommenderar att skilja transformatorn från strömförsörjningen vid längre pauser. Öppna ej kåporna på transformator eller handreglagen!

Anvisningar till föräldrarna:
Transformatorer och nätaggregat till leksaker är inte avsedda att användas som leksaker. Dessa produkter får enbart användas under ständig tillsyn av föräldrarna.

- Banan, fordonen och laddaren måste kontrolleras regelbundet med avseende på skador på ledningar, stickkontakter och kåpor! Byt ut defekta delar.

- Bilbanan är inte lämpad för drift utomhus eller i fuktiga rum! Håll vätskor borta.

- Lagg inga metalldelar på banan, så att kortslutning förhindras. Ställ inte upp banan direkt bredvid ömtåliga föremål, eftersom fordon som flyger av banan kan förorsaka skador.

- Dra ut stickkontakten före rengöring eller underhåll! Använd en fuktig trasa för rengöring, och inte lösningsmedel eller kemikalier. Förvara banan torr och dammfritt om den inte används, helst i originalkartongen.

- Använd inte bilracebanan i ansikts- eller ögonhöjd. Det finns risk för skador p.g.a. att fordon slungas ut.

- Felaktig användning av transformatorn kan orsaka elektriska stötar.
- Leksaken får anslutas endast till produkter i kapslingsklass II.

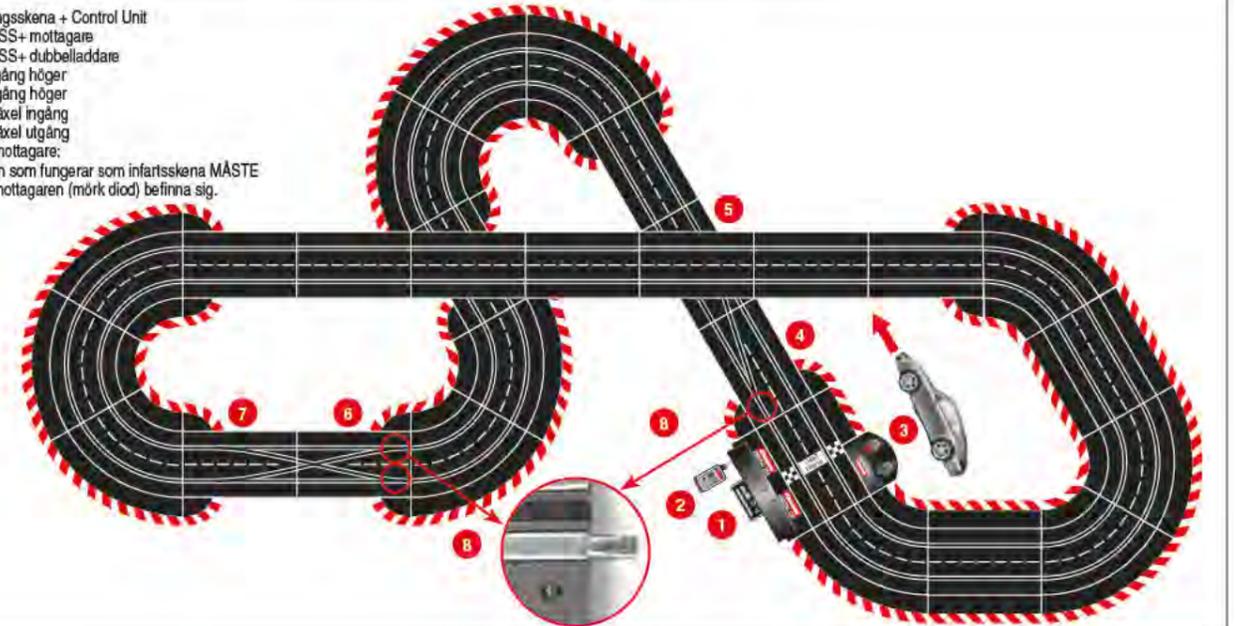
- Leksaken och laddaren får användas endast med en transformator för leksaker.

- Får ej användas med reglerbara transformatorer!
- Om nätanslutningskabeln till denna enhet skadas, måste den skickas in till företaget Carrera kundtjänst, eller bytas ut av en person med motsvarande kvalifikationer, så att faror undviks.

Anmärkning:
Fordonen och Control Unit får bara tas i bruk igen i helt monterat tillstånd.

Teknisk hänvisning avs. uppbyggnaden

- 1 Anslutningskåpa + Control Unit
 - 2 WIRELESS+ mottagare
 - 3 WIRELESS+ dubbelladdare
 - 4 Växel ingång höger
 - 5 Växel utgång höger
 - 6 Dubbelväxel ingång
 - 7 Dubbelväxel utgång
 - 8 Infrarödmottagare
- På växeln som fungerar som infartsskena MÅSTE infrarödmottagaren (mörk diod) befinna sig.



Viktig upplysning



Observera att det vid Exclusiv (analogt system) och Carrera DIGITAL 124/132 (digitalt system) handlar om två separata och fullständigt oberoende system. Vi uppmanar uttryckligen om att de båda systemen skall separeras vid uppbyggnad av banan. Dvs, det får inte finnas några anslutningsknenor från Exclusiv med anslutningsknenan inkl. Control Unit från Carrera DIGITAL 124/132 i en sträcka. Inte heller när endast en av de båda anslutningsknenorna (Exclusiv anslutningsknenan eller Carrera DIGITAL 124/132 anslutningsknenan inkl. Control Unit) är ansluten till strömförsörjningen. Vidare får inte heller några andra komponenter av Carrera DIGITAL 124/132 (växlar, elektronisk varvtalsräknare, Pit Stop) byggas in i en Exclusiv bana, dvs. köras analogt. Om inte ovanstående uppgifter beaktas, kan det inte uteslutas att Carrera DIGITAL 124/132 komponenter förstörs, i vilket fall inga garantianspråk kan göras gällande.

Beskrivning

WIRELESS+ är en ny, trådlös racingprodukt för Carrera DIGITAL 124 och Carrera DIGITAL 132. Radioteknologin, med 2,4 Ghz och frekvenshoppning, är störningsfri och har en räckvidd på upp till 15 m. Tack vare ett kraftfullt litiumpolymerbatteri uppnås en drifttid på upp till 8 timmar och en standby-tid på mer än 80 dagar. WIRELESS+ i kombination med DIGITAL 124 erbjuder kabelfri körning för upp till 4 förare på banan.

Före första användning

Innan handkontrollen används för första gången, måste det medleverade batteriet (2) sättas på plats i kontrollen. Skruva upp batterifacket (1) på handkontrollens undersida. Koppla ihop batteriets kontakt med handkontrollens uttag och sätt i batteriet i facket. Skruva sedan tillbaka locket på batterifacket. Batteriet levereras laddat från fabriken; men före första användning bör det dock laddas upp helt.

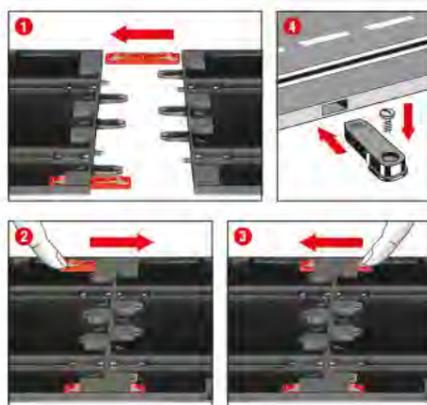


Batteriskötsel

För att batteriet skall få så lång livslängd och största effekt som möjligt, bör man beakta följande punkter avseende underhåll och förvaring.

- Ladda upp nya batterier helt före första användning.
- Den sammanhängande körtiden med fulladdat batteri är ca 8 timmar. När batteriets effekt avtar, minskar handkontrollens räckvidd. Senast vid den tidpunkten måste batteriet laddas upp helt igen.
- Om batteriet inte skall användas på ett längre tag, tar man ut det ur handkontrollen och förvarar det vid rumstemperatur (16° - 18°C) på en torr plats. För att undvika djupurladdning måste det förvarade batteriet laddas upp varannan - var tredje månad.

Monteringsanvisningar

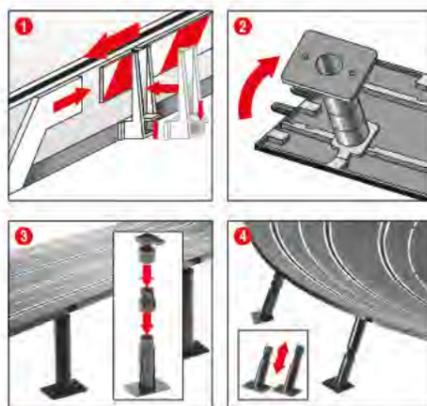


1 + 2 + 3 Stick före monteringen i anslutningsclips i skenan, som beskrivs i bild 1. Stick ihop skenorna på ett jämnt underlag. Rör anslutningsclips enligt bild 2 i pilriktningen, tills det hakar i hörbart. Anslutningsklämman kan även stickas in i efterhand. Det är möjligt att lossa anslutningsklämman i båda riktningarna genom att enkelt trycka ned klämman (se bild 3).

4 Fästning: Använd bansegmentfästena för att fästa bansegmenten på en platta (Art.Nr. 20085209) (ingår ej i förpackningen).

Hänvisning:
Det är inte lämpligt att bygga upp bilbanan direkt på en heltäckningsmatta på grund av statisk uppladdning, dammbildning och brandfara.

Ledplankor och stöd



1 Skyddsräcken: Skyddsräcken monteras genom att fälla upp dem på banans kant.

2 + 3 Brostöd: Tryck in kullänkshuvudens tappar i de där för avsedda åttkantiga fördjupningarna på körbanans undersida. Stöden kan höjas ytterligare med hjälp av mellanstyckena. Stödfoten kan även skruvas fast (skruvar medföljer ej).

4 Stöd för doserade kurvor:
Till de doserade kurvorna medföljer snedställda stöd av avpassad längd. Banstöd som ej kan höjddregleras ska användas för kurvin- och utgång. Stödhuvidena skall tryckas in i de där för avsedda runda fördjupningarna på körbanans undersida.

Elektrisk anslutning



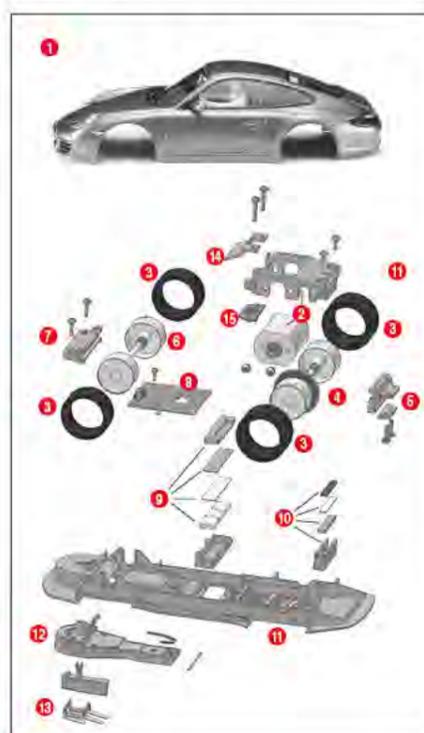
1 Anslut transformatorns stickkontakt till Control Unit.

Hänvisning: För att undvika kortslutningar och elektriska stötar är det inte tillåtet att ansluta leksaken till andra elektriska apparater, stickkontakter, kablar eller andra föremål som inte hör till leksaken. Bilbanan Carrera DIGITAL 124 fungerar endast felfritt med en original Carrera DIGITAL 124 transformator.

PC-gränssnittet (PC-enheten) får endast användas tillsammans med Carreras originala PC-enhet.

Leksaken måste användas med den medföljande transformator eller nätadaptern om transformatorn levereras med leksaken.

Fordonskomponenter



- 1 Body
- 2 Motorblock
- 3 Däcki
- 4 Bakaxel
- 5 Bakaxelfäste inkl. distansplatta
- 6 Framaxel
- 7 Framaxelfäste
- 8 Kretskort
- 9 Mittmagnet enhet
- 10 Bakmagnet enhet
- 11 Chassi
- 12 Svängarm inkl. fjäder
- 13 Styrköl med dubbelsläpso
- 14 Nedhållare för mittmagneter
- 15 Fästplatta

OBS: Uppbyggnaden är avhängig av modell.

De enskilda delarnas beteckning kan inte användas som beställningsnummer.

Anslutningar Control Unit



Anslutningar (från vänster till höger):

- 1 Anslutning för varvräknare 20030342
- 2 Anslutning för Carrera AppConnect 20030369, PC-Unit eller Lap Counter 20030355
- 3 Uttag 1 för handkontroll, utökningsbox för handkontroller eller WIRELESS+-mottagare
- 4 Uttag 2 för WIRELESS-Tower 20010108
- 5 Uttag 3 för handkontroll
- 6 Uttag 4 för handkontroll
- 7 Anslutning för DIGITAL 124 / DIGITAL 132 nätdel

Allmänna upplysningar om uttagen 1-4:

Om en WIRELESS+ mottagare används, ska den anslutas till uttag 1. Om så önskas, kan ett WIRELESS Tower 20010108 anslutas till uttag 2. Om endast WIRELESS+ mottagare används, skall uttag 2 inte användas.

Till uttagen 3 och 4 kan i så fall dessutom handkontroller med sladd användas. Beakta att dessa då använder adresserna 5 och 6.

Om en utökningsbox för handkontroller 20030348 används, ska den anslutas till uttag 1. Programmeringen av biladresserna sker då på följande sätt:

- Utökningsbox för handkontroller = adresser 1, 3 och 4
- Uttag 2 = adress 2
- Uttag 3 = adress 5
- Uttag 4 = adress 6

OBS:

WIRELESS och utökningsbox för handkontroll kan inte kombineras! Observera att vid DIGITAL 124 är antalet fordon begränsat till maximalt 4!

Anslutning av mottagaren

Anslut mottagaren enligt symbolbilden till något av de bägge uttagen på Control Unit vilka är markerade med Tower 1 och Tower 2. För driften av 4 WIRELESS+ handkontroller krävs endast en 2,4 GHz mottagare.



Symbolbild

Anslutning av laddningsstationen

Laddningsstationen ansluts på kontrollenhetens baksida. Vill man placera laddningsstationen på någon annan plats på banan krävs adapterenhet 20030360.



Vy bakifrån, Control Unit

3 För att binda den andra handkontrollen gör du på samma sätt. Tryck två gånger på SET-knappen (2) på mottagaren tills att siffran 2 visas (1). Tryck sedan på bindningsknappen (3) på den andra handkontrollen.

4 För att se inställd adress i handkontrollen trycker du en gång på bindningsknappen (2) på handkontrollens ovansida. LED (1) blinkar, motsvarande inställd adress.

Om handkontrollen inte används, slår den över automatiskt till strömsparläge efter ca 20 sek. Tryck på spaken resp. växelnappen för att aktivera handkontrollen igen.

Manöverelement Control Unit



- 1 PÅ-/AV-brytare
- 2 Brytare för tankfunktion
- 3 Startknapp för tävlingsstart/bekräftelseknapp för programmering
- 4 Knapp för Pace Car / Avbryt programmeringen
- 5 Knapp för inställning av grundhastigheten
- 6 Knapp för inställning av bromsverkan
- 7 Knapp för inställning av tankinnehållet
- 8 Programmeringsknapp för bil

Allmänna upplysningar om användningen
En del knappar har flera funktioner. Vissa funktioner ställs in via knappkombinationer. All programmering kan avbrytas med knapp (4) "ESC/PACE CAR". Utöfrigare information hittar du nedan.

Kodning/programmering av bilarna till respektive handkontroll



Ställ bilen som ska kodas på bilbanan och koppla på Control Unit. Tryck på knappen "Code" (8), en gång, bild 1; den första lysdioden tänds, bild 2. Tryck därefter en gång på växelnappen på motsvarande handkontroll, bild 3.

Vid bilar med belysning börjar lamporna blinka och på Control Unit tänds lysdioderna 2-4 efter vartannat. När kodningen är klar lyser lysdioden i mitten permanent (bild 4). Nu har bilen programmerats till handkontrollen.

Upplysning: Vid denna typ av kodning får bara bilen som ska kodas befinna sig på banan.

För att handkontrollerna skall kunna användas till att styra fordonen, måste de en gång för alla "bindas" till mottagaren. Knäpp på banan.

1 Mottagaren bild 1 signalerar att den är driftsklar med roterande ljus för segmentvisningen (1).

2 Bild (2) Tryck på SET-knappen (2) en gång tills att siffran 1 visas i segmentvisningen (1). Det visade talet är den adress som fordonet sedan får. Tryck på knappen en gång till för att gå till nästa adress.

Tryck nu en gång på bindningsknappen (3) på handkontrollens ovansida. Handkontrollen visar att bindningsprocessen är avslutad genom att LED blinkar, samtidigt som mottagaren signalerar detta med ett roterande ljus för segmenten. Nu är bindningsprocessen avslutad och handkontrollen kan användas.

Förberedelse för start



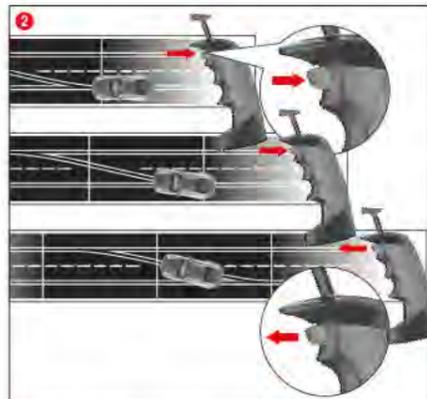
Detta Carrera DIGITAL 124-fordon är optimalt avstämt till Carrera rälsystem 1:24.

1 + 2 Optimalt släpskoläge:

För en god och kontinuerlig körning skall man sprida änden på släpskon lätt 1 och böja den mot rälsen enligt bild 2. Det är bara släpskons ände som skall ha kontakt med rälsen. Vid slitage kan man skära av änden något. Rälsen och släpskon bör då och då rensas från damm och friktionsmaterial.

Vid körning kan små fordonssdelar lossna, som t.ex. spoiler eller spegel, vilka måste vara så konstruerade för att likna originalet. För att undvika detta kann du skydda dem vid körning genom att avlägsna dem.

Växelfunktion



1 Se till att fordonets styrköl sitter i spåret och att dubbelsläpskonerna har kontakt med den strömförande skenan. Ställ fordonen på anslutningsknan.

2 Vid byte av fil måste man hålla knappen på handreglaget tryckt så länge tills fordonet har kört över växel.

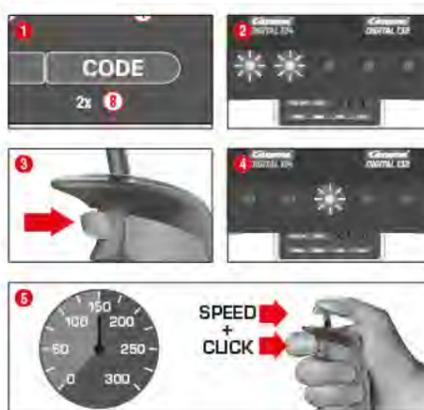
Belysning på/av



En bil som programmerats med handdosan måste stå stilla i minst 3 sek. på banan innan belysningen slår på eller av när du trycker på växlingsknappen.

OBS:
Gäller endast för modeller med fordonsbelysning

Kodning/programmering av Autonomous Car

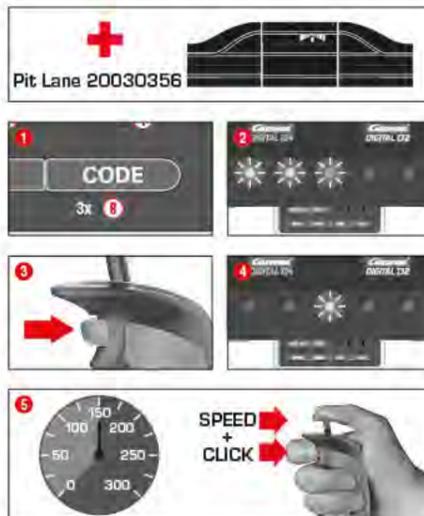


Ställ bilen som ska kodas på banan vid påkopplad Control Unit och tryck på knappen "Code" 2 gånger, bild 1. De första två lysdiöderna på Control Unit lyser, bild 2. Tryck nu på växelknappen på handkontrollen, bild 3; lysdiöderna 3-5 tänds nu efter vartannat. Vänta tills lysdiöden i mitten lyser igen, bild 4. Betätigen Sie den Handreglerstößel und bringe Sie das Fahrzeug auf die gewünschte Geschwindigkeit. Aktivera spaken på handkontrollen och accelerera bilen till önskad hastighet. Tryck på växelknappen, bild 5, igen när önskad hastighet är nådd.

Kodningen av Autonomous Car är nu avslutad.

Upplysning: Vid denna typ av kodning får bara bilen som ska kodas befinna sig på banan. Programmeringen av Autonomous Car bibehålls ända tills bilen kodas på nytt. Tillsammans med Position Tower visas Autonomous Car alltid med adress 7.

Kodning/programmering Pace Car

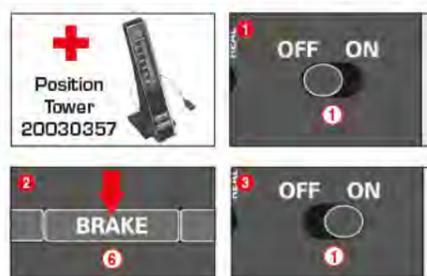


(endast tillsammans med Pit Stop Lane #20030356)
Ställ bilen som ska kodas på banan vid påkopplad Control Unit och tryck på knappen "Code" 3 gånger, bild 1. De första tre lysdiöderna på Control Unit tänds, bild 2. Tryck nu på handkontrollens växelknapp, bild 3; lysdiöderna 2-5 tänds nu efter vartannat. Vänta tills lysdiöden i mitten tänds igen, bild 4. Aktivera nu spaken på handkontrollen och accelerera bilen till önskad hastighet. Tryck på växelknappen, bild 5, igen när du når önskad hastighet. Kodningen av Pace Car är nu avslutad och bilen kör in i Pit Stop Lane.
Upplysning: Vid denna typ av kodning får endast bilen som ska kodas befinna sig på banan. Programmeringen av Pace Car bibehålls ända tills bilen kodas på nytt. Tillsammans med Position Tower visas Pace Car alltid med adress 8.

Utökad Pace Car funktion

När kodningen av Pace Car är avslutad, kör den automatiskt in i Pit Lane under de första varven. För att starta Pace Car trycker du på knappen "Pace Car" 4 en gång. Lysdiöderna 2 och 3 på Control Unit lyser och Pace Car lämnar Pit Lane. Pace Car kör nu ända tills "Pace Car"-knappen trycks på nytt. Då slocknar lysdiöd 2 och bilen kör automatiskt in i Pit Lane under det aktuella varvet.

Visning av Autonomous och Pace Cars placering

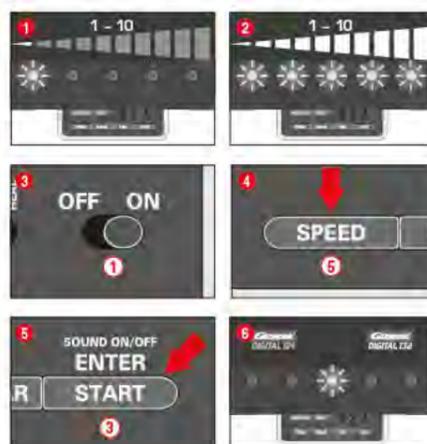


(bara tillsammans med Position Tower #20030357)
Placeringen för Autonomous Car (adress 7) och Pace Car (adress 8) kan visas på Position Tower. Den här funktionen kan aktiveras på Control Unit. Håll "BRAKE" knappen 6 intryckt vid avstängd Control Unit, bild 2, koppla på banan och släpp "BRAKE" knappen. Genom att trycka på knappen igen kan funktionen ändras:

1 lysdiöd tänd = ingen visning
2 lysdiöder tända = visning på Position Tower

Ställ in önskad funktion och bekräfta valet med knappen "START/ENTER".

Inställning av bilarnas grundhastighet



Grundhastigheten kan ställas in individuellt för en och/eller flera bilar. Bilarna som ska ställas in måste stå på banan. Inställningen kan göras i 10 steg, varvid de 5 lysdiöderna visar de olika stegen genom att blinka resp. lysa permanent.

1 1 lysdiöd lyser = låg hastighet
2 5 lysdiöder lyser = hög hastighet

Ställ bilarna som ska ställas in på banan vid påkopplad Control Unit och tryck på knappen "SPEED" 5 en gång. Nu tänds ett visst antal lysdiöder. Dessa visar det senaste inställda hastighetssteget. Tryck på knappen "SPEED" 5 upprepade gånger, ända tills önskad grundhastighet har valts. Bekräfta valet med knappen "ENTER/START" 3. Ett kort rinnande ljus och en tänd lysdiöd i mitten bekräftar att inställningen är avslutad, bild 6.

Inställning av bilarnas bromsverkan



(endast för bilar som körs med handkontroll)

Bromsverkan kan ställas in individuellt för en och/eller flera bilar. Bilarna som ska ställas in måste stå på banan. Inställningen kan göras i 10 steg, varvid de 5 lysdiöderna visar de olika stegen genom att blinka resp. lysa permanent.

1 1 lysdiöd lyser = svag bromsverkan
2 5 lysdiöder lyser = stark bromsverkan

Ställ bilarna som ska ställas in på banan vid påkopplad Control Unit och tryck på knappen "BRAKE" 6 en gång. Ett visst antal lysdiöder tänds nu. Dessa visar det senaste använda bromssteget. Tryck nu på knappen "BRAKE" 6 upprepade gånger, ända tills önskad bromsverkan har valts. Bekräfta valet med knappen "ENTER/START" 3. Ett kort rinnande ljus och en tänd lysdiöd i mitten bekräftar att inställningen är avslutad, bild 6.

Inställning av tankens innehåll



(endast för bilar som körs med handkontroll)

Inställningen av tankinnehållet tillsammans med Pit Lane (20030356) görs för alla bilar samtidigt. Inställningen kan göras i 10 steg, varvid de 5 lysdiöderna visar de olika stegen genom att blinka resp. lysa permanent.

1 1 lysdiöd lyser = litet tankinnehåll
2 5 lysdiöder lyser = fullt tankinnehåll

Ställ bilarna som ska ställas in på banan vid påkopplad Control Unit och koppla på tankfunktionen via skjutknappen 2, bild 3. Tryck på knappen "FUEL" 7 en gång. Ett visst antal lysdiöder tänds. Dessa visar det senaste använda tankinnehållet. Tryck på knappen "FUEL" 7 upprepade gånger, ända tills önskat tankinnehåll har valts. Bekräfta valet med knappen "ENTER/START" 3. Ett kort rinnande ljus och en tänd lysdiöd i mitten bekräftar att inställningen är avslutad, bild 6.

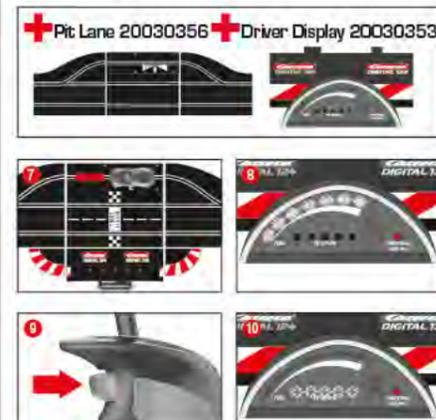
Utökad tankfunktion

Med skjutknappen 2 kan 3 lägen väljas, bild 1:

- OFF = bilarna förbrukar ingen "bensin"
- ON = bilarna förbrukar "bensin"
- REAL = maximal hastighet avhängig av tankens innehåll / fordonen förbrukar "bensin" (endast tillsammans med Pit Lane 20030356 resp. Pit Stop Lane 20030346 och Pit Stop Adapter Unit 20030361).

I "REAL-läge" är bilen "lyngre" med full tank, kör långsammare och har en sämre bromsverkan; bilar med tom tank är "lättare", kör snabbare och har en bättre bromsverkan. Det aktuella tankinnehållet och "bensinförbrukningen" kan bara visas tillsammans med Driver Display 20030353 och Pit Stop 20030356.

Tankning av bilarna med Pit Lane 20030356 och Driver Display 20030353



Bilens aktuella tankinnehåll kan avläsas på Driver Displayens förloppsindikator med 5 gröna och 2 röda lysdiöder. För att tanka kör du in bilen i Pit Lane över tanksensorn, bild 7. Förloppsindikator börjar nu blinka, bild 8, och bilen kan tankas genom att man trycker in växelknappen, bild 9. Antalet tankningar visas genom att de gula lysdiöderna blinkar resp. lyser, bild 10 (se även Driver Display).
Upplysning: Bilar med tom tank räknas inte vid varvräkningen tillsammans med Position Tower 20030357.

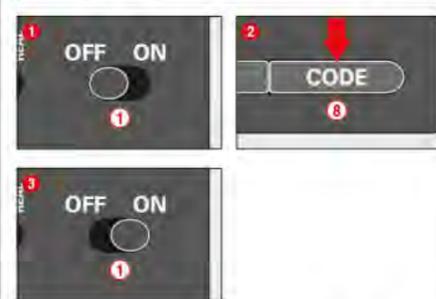
Inställning av tankinnehållet vid loppets början



(endast tillsammans med Pit Lane 20030356 och Driver Display 20030353)

Oberoende av tankinnehållets grundinställning kan man vid loppets början ställa in tankinnehållet individuellt för en och/eller flera bilar för varven fram till det första tankstoppet. Tryck på knappen "START/ENTER" 3 en gång; de 5 lysdiöderna på Control Unit lyser permanent, bild 12, och Driver Displays förloppsindikator blinkar, bild 13. Genom att klicka på växelknappen på respektive handkontroll kan tanknivån förändras, bild 14.

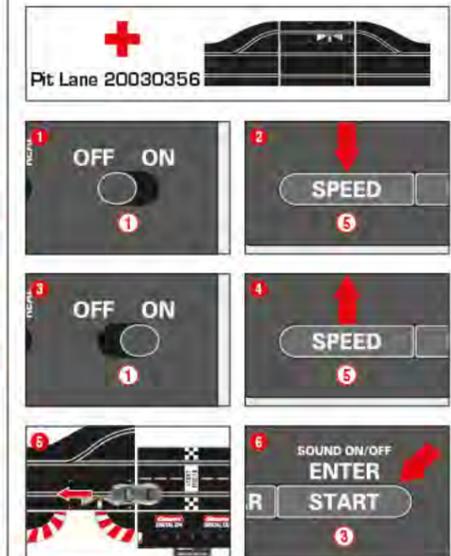
Knappspärr för inställningar



Gör så här för att spärra knapparna för inställning av Speed, Brake och Fuel:
Håll kodknappen 8 intryckt vid avstängd kontrollenhet, knapp se-

dan på kontrollenheten och släpp upp kodknappen. För att häva spärren: utför momentet en gång till.

Utökad Pit Lane funktion



(endast tillsammans med Pit Lane 20030356)

Man har möjlighet att koppla in/bort varvräknarfunktionen i Pit Lane 20030356 resp. Pit Stop Lane 20030346 med Pit Stop Adapter Unit 20030361. Gör så här: Håll knappen "SPEED" 5 intryckt vid avstängd Control Unit, koppla på Control Unit och släpp knappen "SPEED" 5. Genom att trycka på knappen igen lyser 1 eller 2 lysdiöder, beroende på inställningen.

- LED 1 = varvräknarfunktion AV
- LED 1 + 2 = varvräknarfunktion PÅ

Välj önskad inställning och skjut eller kör en bil över Pit Lane sensorn, bild 5. Inställningarna aktiveras när bilen kör över sensorn. För att lämna inställningarna, trycker du på knappen "START/ENTER" 3.

Sound ON/OFF



Bekräftelsetonen när bilarna kör över sensorena och när man trycker på knappar kan stängas av. Håll knappen "START/ENTER" 3 intryckt vid avstängd Control Unit, koppla på banan och släpp knappen "START/ENTER" igen 3. Ljudet som hörs vid påkoppling av Control Unit kan dock inte stängas av.

Resetfunktion



För återställning av fabriksinställningarna har Control Unit en resetfunktion.

Håll knappen "ESC/PACE CAR" tryckt vid avstängd Control Unit; koppla på banan och släpp knappen igen. Alla inställningar för hastighet, bromsverkan, tankinnehåll, ljud och varvräkning återgår till fabriksinställningarna. Bilarnas inställningar påverkas inte, såvida de inte står på banan.

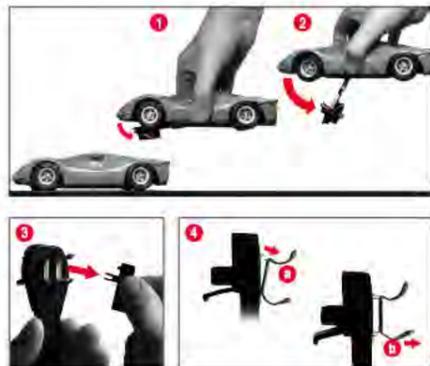
Fabriksinställningar:

- Hastighet = 10
- Bromsverkan = 10
- Tankinnehåll = 7
- Ljud = PA
- Visning av läget för Autonomous och Pace Car = AV

Energisparfunktion

Om Control Unit inte används under 20 minuter, går den i energisparläge och stänger av alla indikeringar som t.ex. Position Tower, Driver Displays och Startlight. För att återaktivera: stäng av kontrollenheten i ca 2-3 sekunder och sätt igång den igen. Alla inställningar bibehålls.

Byte av dubbelsläpsko och styrköl



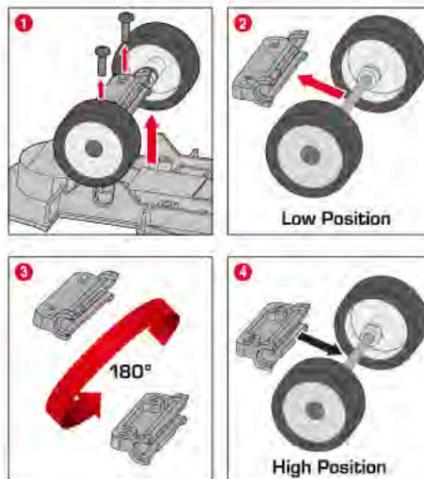
Höjs fordonet, fälls svängarmen upp lätt (bild 1).

För att byta styrköl resp. dubbelsläpskon kan svängarmen fällas upp ytterligare, se bild 2.

För att byta styrköl och dubbelsläpsko skall först styrköl tas ur.

Därefter kan båda dubbelsläpskor avlägsnas och bytas ut. Se därvid till att den övre släpskon först dras ut endast delvist, och sedan dubbelsläpskon med släpskon kan dras ut helt och hållet. Gå tillväga på samma sätt vid insättning.

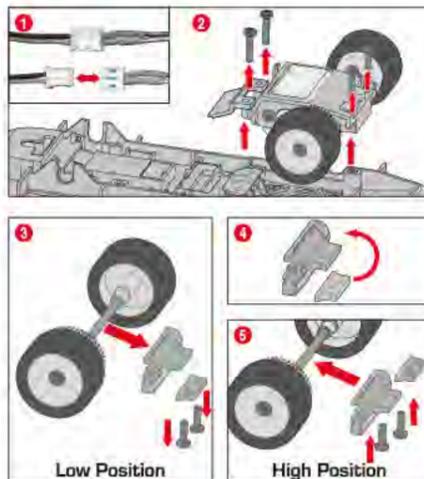
Höjrdreglering fordonschassi



Innan Du kan börja med justeringen av chassit och magnetenheten måste Du avlägsna karossen från bilen. Lossa då fästskruvarna på bilens undersida och ta av karossen.

Höjjustering av framaxeln

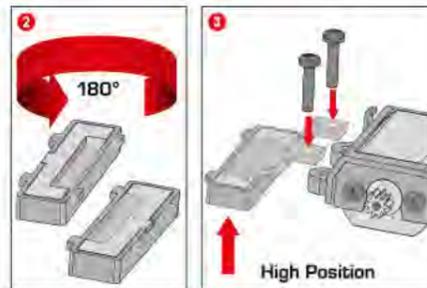
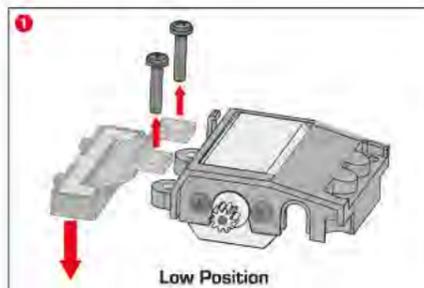
Lossa de två skruvarna till framaxelfästet och ta ur hela framaxeln inklusive fäste ur chassit. Dra av fästet från axeln, vrid det 180 grader och sätt tillbaka axeln i fästet igen. Nu kan Du montera tillbaka framaxeln och fästet i chassit.



Höjjustering av bakaxeln

För att underlätta arbetet kan Du försiktigt fränskilja instickskontakten mellan motor och kort. Avlägsna de båda främre skruvarna till motorblocksenheten och ta ur magnetnedhållaren ur chassit. Lossa nu de båda bakre skruvarna och ta ur hela motorblocket.

Vänd på motorblocket och avlägsna de två skruvarna till bakaxelfästet. Ta av distansplattan och hela bakaxeln inklusive fäste. För att höjjustera: lägg först distansplattan i motorblocket och skruva sedan fast hela bakaxeln igen.

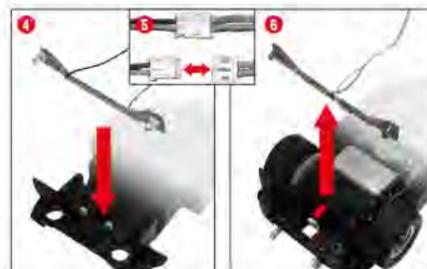
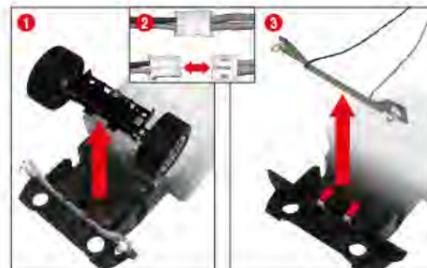


Justering av den mittersta magnetenheten

Som option kan man justera även den mittersta magnetenheten. Ta då ur hela magnetenheten ur chassit, vrid den horisontellt 180 grader och sätt tillbaka den i chassit. Montera sedan magnetnedhållaren och sätt i alla instickskontakter igen.

OBS: Höjrdreglering fordonschassi – modellberoende

Byte ljuskrets kort



OBS! Beroende på modell kan ljuskrets korten vara fästskruvade.

Framljus: För att byta ljuskrets kortet, skruva av fordonets överdel från chassit. Skruva ut framaxeln enligt bild 1 och lossa kablarna mellan framljus och fordonskrets kortet (bild 2). Böj snapphaken (bild 3) lätt nedåt och dra ut ljuskrets kortet uppåt. Lägg in ljuskrets kortet (bild 4), tills snapphaken hakar i. Skruva in framaxeln igen och stick ihop kablarna motsvarande deras färger.

Bakljus: Lossa kablarna mellan bakljus och fordonskrets kortet enligt bild 5. Böj snapphaken (bild 6) lätt nedåt och dra ut ljuskrets kortet uppåt. Lägg in ljuskrets kortet, tills snapphaken hakar i (bild 7) och stick ihop kablarna motsvarande deras färger.

Underhåll och skötsel



För att säkerställa att bilbanan fungerar felfritt bör alla delar rengöras regelbundet. Dra ut stickkontakten innan rengöring påbörjas.

1) Bilbana: Håll vägytan och spåren rena med en torr trasa. Använd inte lösningsmedel eller kemikalier för rengöring. Förvara banan torrt och dammfritt om den inte används, helst i originalkartongen.

2) Kontroll av fordon: Rengör lagerpunkterna på axlarna och hjulen, motorkuggen, kuggen i transmissionen och lagren och fetta med harts- och syrafritt fett. Använd t.ex. en tandpetare som hjälpmedel. Kontrollera tillståndet på släpskor och hjul regelbundet.

Åtgärdande av fel Körteknik

Åtgärdande av fel:

Kontrollera vänligen följande vid störningar:

- Är de elektriska anslutningarna riktiga?
- Är transformatorn och handreglagen anslutna korrekt?
- Sitter bansegmenten ihop felfritt?
- Är bilbanan och spåren rena och utan främmande föremål?
- Är släpskorna i ordning och har kontakt till spåret?
- Är bilarna riktigt kodade mot motsvarande handdosa?
- Vid en elektrisk kortslutning frånkopplas sträckans ström tillförsel automatiskt i 5 sekunder. Detta signaleras medels optiska och akustiska signaler.
- Står bilarna i körtningen på banan? Om det inte fungerar koppla om körtkningsbrytaren på bilens undersida.
- Är adapterenheten korrekt isatt i körtningen?
- Är batteriet till handkontrollen rätt anslutet?
- Är batteriet laddat?
- Blinkar LED till handkontrollen vid laddning?
- Är handkontrollen bunden till mottagaren?
- Finns det dubbel adressbeläggning för handkontrollerna?

OBS:

Vid köring kan små fordonsdelar lossna, som t.ex. spoiler eller spegel, vilka måste vara så konstruerade för att likna originalet. För att undvika detta kan du skydda dem vid köring genom att avlägsna dem.

Körteknik:

- På de raka sträckorna kan man köra fort, men före en kurva bör man bromsa för att sedan accelerera igen vid kurvans utgång.
- Håll inte fast bilen när motorn är igång och blockera den inte, eftersom motorn skulle kunna bli för varm och ta skada.

OBS: vid användning i rälssystem som inte är tillverkade av Carrera, måste den befintliga styrköl bytas ut mot en specialstyrköl (#20085309). Ett lätt ljud vid användning av Carrera överfart (#20020587) eller motlutkurva 1/30° (#20020574) beror på originaliteten i skalan och har ingen betydelse för funktionen.

Tekniska data

Utgångsspänning · Leksakstransformator

18 V — 54 W

Litiumpolymerbatteri: 3,7 V — 180 mAh · 0,7 Wh

Max. laddningstid: 2 timmar

Frekvens: 2,4 GHz
Frekvensband: 2400-2483,5 MHz
Sändeffekt: max. 10 mW

Tillverkarens namn eller varumärke, organisationsnummer och adress

Carrera Toys GmbH
Rennbahn Allee 1
5412 Puch
AUSTRIA
FN 52240 z

Modellbeteckning

STAD-HKYF-002B
STAD-HKYF-003B
STAD-HKYF-004B

Ingående spänning 100-240 V-

Ingående frekvens (växelström) 50/60 Hz

Utgående spänning DC 18 V

Utgående ström 3,0 A

Utgående effekt 54,0 W

Genomsnittlig verkningsgrad i aktivt läge 88,8 %

Verkningsgrad vid noll-last (10 %) 83,06 %

Elförbrukning vid noll-last 0,15 W

Strömlägen

- 1) Körningsläge = bilarna körs via handregulator
- 2) Viloläge = handregulatorerna ej aktiverade, ingen köring
- 3) Standby-läge = efter ca 20 minuters viloläge går anslutningskennan över i standby-läge. Den mittersta LED blinkar med långa mellanrum.
STRÖMFÖRBRUKNING < 0,21 W
För att återaktivera: stäng av kontrollenheten i ca 2-3 sekunder och sätt igång den igen. Nu är banan i viloläge igen.
- 4) Från-läge = nätenheten fränskiljd från elnätet



Denna produkt är försedd med symbolen för selektiv kassering av elektrisk utrustning (WEEE). Det innebär att denna produkt måste kasseras motsvarande EG direktiv 2012/19/EU, för att minimera uppstående miljökador. Ytterligare information kan erhållas av lokala eller regionala myndigheter. Elektroniska produkter som utesluts från denna selektiva kasseringsprocess utgör på grund av närvaron av farliga substanser en fara för miljö och hälsa.

Varningar

Riktlinjer och varningar vid användning av LiPo-batterier:
LiPo-batterier är väsentligt mycket känsligare än vanliga alkalisk- eller NiMH-batterier. Därför måste alla föreskrifter och varningar följas exakt. Vid felaktigt handhavande av LiPo-batterier uppstår brandfara. Vid handhavande, laddning eller användning av bipackade LiPo-batterier är det du som står för alla risker som är förknippade med litumbatterier.

- Ej återuppladdningsbara batterier får inte laddas!
- För laddning får endast den medlevererade laddaren användas. Om dessa instruktioner inte följs, uppstår brandfara och därmed hälsoskador och/eller sakskada. Använd ALDRIG en annan laddare!
- Uppladdningsbara batterier får laddas endast under uppsikt genom vuxna. Lämn aldrig batteriet utan uppsikt under laddningen.

När batteriet laddas, bör du alltid befinna dig i närheten för att kontrollera laddningen och kunna reagera på eventuella problem.

- Om batteriet skulle svälla upp eller missformas under urladdning eller laddning, måste du omedelbart avbryta laddningen eller urladdningen. Ta ur batteriet så snabbt och försiktigt som möjligt, och placera det på ett säkert, öppet ställe borta från brännbara material. Håll ögonen på batteriet i minst 15 minuter.
- Om du fortsätter ladda eller urladda ett batteri som redan har svällt upp eller missformats, finns risk för brand! Även vid ringa missformning eller ballongbildning måste ett batteri tas ur drift.
- Ladda det bipackade batteriet på en säker plats borta från antändliga material.

- Tomma batterier måste tas ut ur produkten.
- Förvara batteriet vid rumstemperatur (16° - 18°C) på en torr plats. Utsätt inte batteriet för direkt solstrålning eller andra värmekällor. Generellt skall temperaturer över 50°C undvikas.

Efter användning skall batteriet ovillkorligen laddas upp igen för att undvika s.k. djupurladdning. När batteriet inte används, måste det laddas upp då och då (ca var varannan - var tredje månad).

- Om batteriet inte hanteras på detta sätt, kan defekter uppstå.
- Vid byte av batteri får inga vassa eller spetsiga föremål användas. Batteriets skyddsfolie får under inga som helst omständigheter skadas.

Vid byte av defekta batterier får endast de rekommenderade batterityperna användas. Skadade eller obrukbara batterier är specialavfall och skall hanteras därefter.

- Slang inte batterier i öppen eld och utsätt dem inte för höga temperaturer. Risk för brand och explosion.
- De elektrolyter och elektrolytångor som finns i LiPo-batterier är hälsofarliga. Undvik alltid direkt kontakt med elektrolyter.

Vid kontakt med elektrolyter med hud, ögon eller andra kroppsdelar måste partiet sköljas omedelbart med tillräckligt mycket rinnande vatten, därefter skall läkare kontaktas.

- Batterier är inga leksaker och får därför inte vara åtkomliga för barn. Förvara batterier utom räckhåll för barn.
- Anslutningsklämmorna/batterianslutningarna får inte kortslutas!
- Leksaken får användas endast med en transformator/nätdel för leksaker!
- Transformator/nätdelen är ingen leksak!

Sisällysluettelo

| | |
|--|----|
| Turvallisuusohjeita | 58 |
| Vaativuuden mukaisuusvakuutus | 58 |
| Pakkauksen sisältö | 58 |
| Tekninen kokoamisohje | 58 |
| Tärkeä huomautus | 59 |
| Kuvaus | 59 |
| Ennen ensimmäistä käyttöä | 59 |
| Akun hoito | 59 |
| Asennusohje | 59 |
| Kaiteet ja tuet | 59 |
| Sähköliitäntä | 59 |
| Auton rakennosat | 59 |
| Liitännät Control Unit | 60 |
| Vastaanottimen liitäntä | 60 |
| Latausaseman liitäntä | 60 |
| Käsiohjaimen lataus | 60 |
| Yhdistämistoimenpide | 60 |
| Käyttöelementit Control Unit | 60 |
| Autojen käsiohjaimen koodaus/ohjelmointi | 60 |
| Starttivalmistelut | 61 |
| Vaihdetoiminto | 61 |
| Valotoiminto päälle/pois | 61 |
| Autonomus Carin koodaus/ohjelmointi | 61 |
| Pace Carin koodaus/ohjelmointi | 61 |
| Autonomus ja Pace Carin paikan näyttö | 61 |
| Autojen perusnopeuden asetus | 61 |
| Autojen jarrutuksen asetus | 62 |
| Tankin sisällön asetus | 62 |
| Asetuksen näppäinlukitus | 62 |
| Laajennettu Pit Lane -toiminto | 62 |
| Ääni PÄÄLLE/POIS | 62 |
| Nollaustoiminto | 63 |
| Virransäätötoiminto | 63 |
| Kaksoiskontaktien ja ohjaimen vaihto | 63 |
| Auton alustan korkeuden säätö | 63 |
| Valolevyn vaihto | 63 |
| Huolto ja hoito | 64 |
| Häiriöiden poisto / Ajotekniikka | 64 |
| Tekniset tiedot | 64 |
| Varoitukset | 64 |

Tervetuloa

Tervetuloa Carreran tiimiin!
Käyttöohje sisältää tärkeitä tietoja DIGITAL 124-radan kokoamisesta ja käytöstä. Lue ne huolellisesti ja säilytä ne sen jälkeen.
Jos sinulla on kysyttävää, käänny myyntiosastomme puoleen tai käy verkkosivullamme: carrera-toys.com

Tarkasta, että sisällö on täydellinen ja että se ei ole vioittunut kuljetuksessa. Pakkauksessa on tärkeitä tietoja, minkä vuoksi se pitäisi säilyttää.
Toivotamme sinulle paljon iloa uuden Carrera DIGITAL 124-radan kanssa!

Turvallisuusohjeita

• VAROITUS!
Ei soveltu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Nieltävät pienet osat voivat tukehduttaa. Huomio: toiminnasta seuraava puristusvaara.

• VAROITUS!
Tämä lelu sisältää magneetteja tai magneettiosia. Ihmiskehossa toisinaan tarttuvat tai metalliesineeseen kiinnittyvät magneetit voivat johtaa vakaviin vammoihin tai hengenvaaraan. Hakeudu välittömästi lääkärin, jos magneetteja on nieltä tai niitä on joutunut hengitysteihin.

• VAROITUS!
Akkulaturin käyttö tulee sallia vain vähintään 8-vuotiaille lapsille. Anna lapselle riittävät ohjeet, jotta hän pystyy käyttämään akkulaturia turvallisella tavalla. Selitä lapselle, ettei laturi ole leikkikalua eikä sillä saa leikkiä.

• Muuntaja ei ole leikkikalua! Sen liitäntöjä ei saa oikosulkea! Huomautus vanhemmille: tarkastetaan säännöllisesti, onko muuntajan johdossa, pistokkeessa tai kotelossa vikoja. Leikkikalua saa käyttää vain yhdessä suosittujen muuntajien kanssa! Viallista muuntajaa ei saa enää käyttää! Rataa saa käyttää vain muuntajan kanssa! Suositellaan, että muuntajia irrotetaan verkkovirrasta pitempien leikkikokkien aikana. Ei saa avata muuntajan koteloa eikä nopeussäädintä!

Huomautus vanhemmille:
Leikkikalujen muuntajat ja verkkolaitteet eivät sovellu käytettäväksi leikkikaluna. Näitä tuotteita saa käyttää vain vanhempien jatkuvassa valvonnassa.

- Tarkasta säännöllisesti, ettei ajoneuvojen tai laturin johdoissa, pistokkeissa tai kotelossa ole vikoja! Vaihda vialliset osat.
- Autorataa ei saa käyttää ulkona tai märkätiloissa! Nesteet on pidettävä pois radan läheltä.
- Radalle ei saa laittaa metallisia oikosulkujen vuoksi. Rataa ei saa rakentaa arkojen esineiden lähelle, koska radalta sinkoutuvat autot voivat vahingoittaa niitä.
- Irrota virtapistoke ennen puhdistusta ja huoltoa! Puhdistukseen käytetään nihkeää liinaa, ei luottimia tai kemikaaleja. Kun rataa ei käytetä, sitä säilytetään pölyltä suojattuna ja kuivassa, parhaiten alkuperäispakkauksessa.
- Autorataa ei saa käyttää kasvojen tai silmien korkeudella, koska ulossinkoutuvat autot voivat aiheuttaa tapaturmia.
- Muuntajan epäasianmukainen käyttö voi aiheuttaa sähköiskun.
- Leikkikalun saa liittää vain suoja-ll laitteisiin.
- Leikkikalua ja laturia saa käyttää vain leikkikaluille tarkoitettujen muuntajien kanssa.
- Ei saa käyttää säädettävien muuntajien kanssa!
- Jos tämän laitteen virtajohto vaurioituu, on se vaaratilanteiden välttämiseksi läheiltävä Carrera-yhtiön asiakaspalveluun, tai yhtä pätevän henkilön on vaihdettava se.

Ohje:
Ajoneuvon ja ohjauksikön saa ottaa uudelleen käyttöön vasta, kun ne on täydellisesti koottu yhteen.

Vain aikuinen saa koota tuotteen. Tätä laitetta saavat käyttää vähintään 8-vuotiaat lapset sekä henkilöt, joiden fyysisissä, sensorisissa tai henkisissä kyvyissä on vajavaisuuksia tai joilla ei ole kokemusta ja tietoa laitteen käytöstä siinä tapauksessa, että heitä valvotaan tai että heitä on opastettu laitteen turvalliseen käyttöön ja kerrottu käytön aiheuttamista vaaroista. Lapset eivät saa leikkiä laitteella. Lapset eivät saa puhdistaa tai huoltaa laitetta ilman valvontaa. Lapsilla on kerrottava, että kertakäyttöisiä paristoja ei räjähdyksenvaaran vuoksi saa yrittää ladata uudelleen.

Vaativuuden mukaisuusvakuutus

Carrera Toys GmbH vakuuttaa, että radiolaitetyyppi *2,4 GHz WIRELESS+* on direktiivin 2014/53/EU mukainen. EU-vaativuuden mukaisuusvakuutuksen täysimittainen teksti on saatavilla seuraavassa internetosoitteessa: carrera-toys.com – Safety and Quality

Tärkeä huomautus



Ota huomioon, että Exclusiv (analoginen järjestelmä) ja Carrera DIGITAL 124/132 (digitaalinen järjestelmä) ovat kaksi erillistä ja täysin omavaraista järjestelmää. Huomautamme siitä, että molemmat järjestelmät on erotettava toisistaan rataa koottaessa, eli Exclusivin liitäntäkisko ei saa olla samassa radassa yhdessä Carrera DIGITAL 124/132:n liitäntäkiskon ja mustan laatikon kanssa. Ei edes sinä tapauksessa, että vain yksi molemmista liitäntäkiskoista (Exclusivin liitäntäkisko tai Carrera DIGITAL 124/132:n liitäntäkisko ja musta laatikko) on liitetty verkkovirtaan. Myöskään muita Carrera DIGITAL 124/132: osia (vaihteita, elektronista kierroslaskuria, varikoa) ei saa yhdistää Exclusiv-rataan eli käyttää analogisessa tilassa. Jos yllä mainittuja ohjeita ei noudateta, ei voida sulkea pois mahdollisuutta, että Carrera DIGITAL 124/132:n osat vioittuvat. Tässä tapauksessa takuu ei ole voimassa.

Kuvaus

WIRELESS+ on Carrera DIGITAL 124 ja Carrera DIGITAL 132 -mallien uusi langaton kilparatahauskaisu. Taajuusstabiililla varustettu 2,4 GHz radiotekniikka on häiriötön ja tarjoaa jopa 15 metrin kantomatkan.

Tehokkaan litiumpolymeeriakun ansiosta kilparadan käyttö on mahdollista jopa 8 tuntia ja valmiuskäytössä yli 80 päivää. WIRELESS+ yhdessä DIGITAL 124:n kanssa tuo kilparadalle johdottoman vapauden enintään 4 kuljettajalle.

Ennen ensimmäistä käyttöä

Ennen käsiohjaimen ensimmäistä käyttöä on mukana tullut akku (2) asetettava ohjaimen. Aukaise sitä varten käsiohjaimen alapuolella oleva akkulokero (1). Yhdistä akun pistoke käsiohjaimen liittimeen ja aseta akku lokeroon.
Kiinnitä lopuksi akkulokeron kansi paikoilleen. Akku on esiladattu tehtaalla; ennen ensimmäistä käyttöä se tulee kuitenkin ladata täyteen.

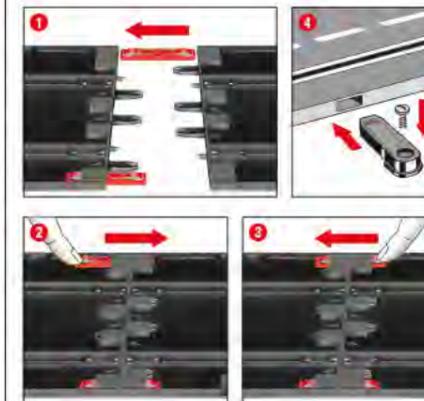


Akun hoito

Jotta akku kestää mahdollisimman kauan tehokkaana, on se hoidossa ja säilytyksessä otettava huomioon seuraavat ohjeet.

- Lataa uudet akut ennen ensimmäistä käyttöä täyteen.
- Akun ollessa ladattu täyteen voidaan ohjainta käyttää keskeytyksittä noin 8 tuntia. Akun tehon vähetessä vähenee myös käsiohjaimen kantomatkalla. Viimeistään tällöin akku tulee ladata jälleen täyteen.
- Kun käsiohjainta ei käytetä pidempään aikaan, poista akku siitä ja säilytä sitä huonelämpötilassa (16° - 18°C) kuivassa paikassa. Välttääksesi akun varauksen purkautumisen kokonaan, lataa irrotettu akku 2-3 kuukauden välein.

Asennusohje

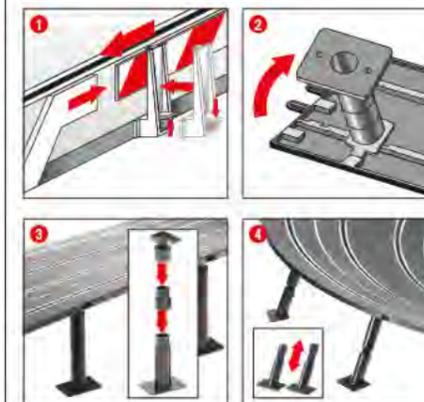


1 + 2 + 3 Liittimet laitetaan rataa ennen kokoamista kuvan 1 mukaisesti. Rata liitetään yhteen tasaiselle alustalle. Liittimiä liikutetaan kuvan 2 mukaisesti nuolen suuntaan, kunnes ne lukkiutuvat kuuluvasi. Liittimen voi panna paikoilleen myös jälkikäteen. Liittimet voidaan irrottaa molempiin suuntiin painamalla kiinnitysnokkaa alaspäin (katso kuva 3).

4 Kiinnitys: kun rataosat kiinnitetään levyille, käytetään siihen tarkoitettuja kiinnittimiä (art.nro 20085209) (ei sisälly pakkaukseen).

Huomautus: kokolatiamatto ei ole hyvä asennusalausta, koska siihen muodustuu staattista varausta ja nukkaa ja koska se on helposti syttyvä.

Kaiteet ja tuet



1 Kaiteet: kaiteiden pidikkeet laitetaan paikoilleen kääntämällä ne ylös radan reunaan.

2 + 3 Ylärajojen tukeminen: palloniveltien tapit työnnetään ajoradan alapuolella oleviin, niille tarkoitettuihin kulmikkaisiin koloihin. Tukia voi pidentää välikkappaleilla. Tukijalat voi ruuvata kiinni (ruuvit eivät kuulu toimitukseen).

4 Kaarteiden tukeminen: kaarteiden tukemiseen on saatavissa tarvittavan pituisia vinotukia. Mutkien alussa ja lopussa käytetään tukia, joiden korkeutta ei voi säätää. Tukien päät työnnetään ajoradan alapuolella oleviin, niille tarkoitettuihin pyöreisiin koloihin.

Sähköliitäntä



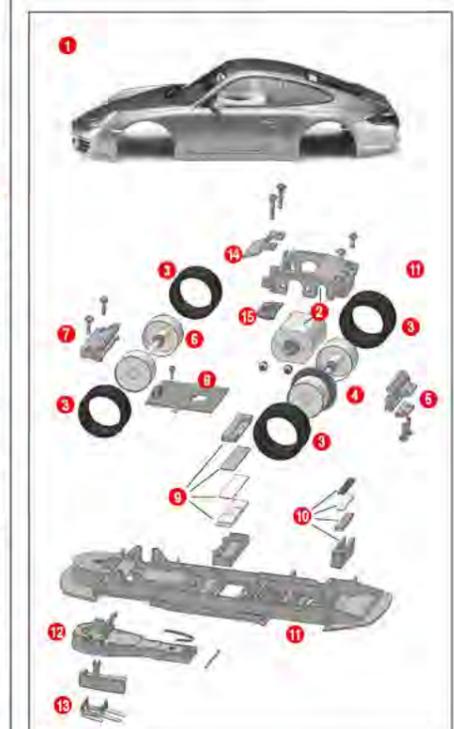
1 Liitä muuntajan pistoke Control Unit.

Huomautus: oikosulkujen ja sähköiskujen välttämiseksi laitetta ei saa liittää käyttäen vierään valmistajan sähkölaitteita, pistokkeita, johtoja tai muita tuotteeseen kuulumattomia osia. Carrera DIGITAL 124 -rata toimii moitteettomasti ainoastaan Carrera DIGITAL 124 -järjestelmän alkuperäisellä muuntajalla.

Tietokone-liitäntää (PC Unit) saa käyttää vain yhdessä Carreran alkuperäisen PC Unitin kanssa.

Leua on käytettävä muuntajan tai verkkolaitteen kanssa, jos kulu mukana on toimitettu muuntaja.

Auton rakennosat



- 1 Runko
- 2 Moottoriyksikkö
- 3 Renkaat
- 4 Taka-akseli
- 5 Taka-akselin kiinnitys sekä välilevyt
- 6 Etuakseli
- 7 Etuakselin pidike
- 8 Piirilevy
- 9 Keskimäinen magneettiyksikkö
- 10 Perän magneettiyksikkö
- 11 Alusta
- 12 Kääntövarsi ja jousi
- 13 Ohjain ja kaksoiskontakti
- 14 Keskimagneetin alaspainin
- 15 Kiinnityslevy

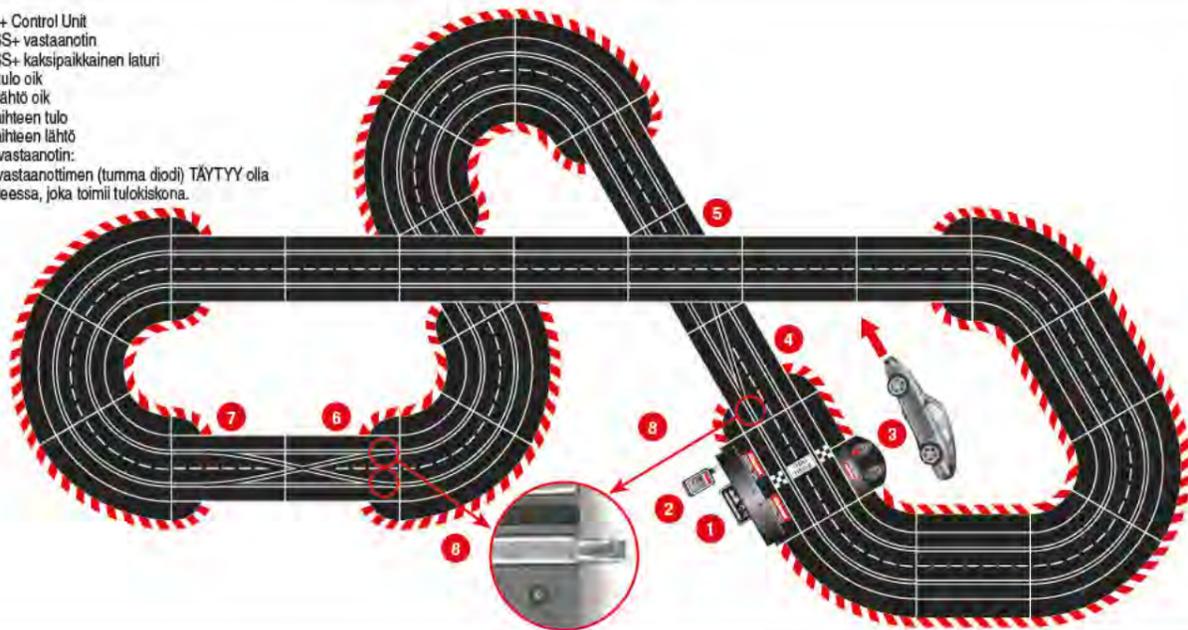
Huomautus: auton rakenne riippuu mallista.

Yksittäisten osien merkintä ei voi käyttää tilausnumeron.

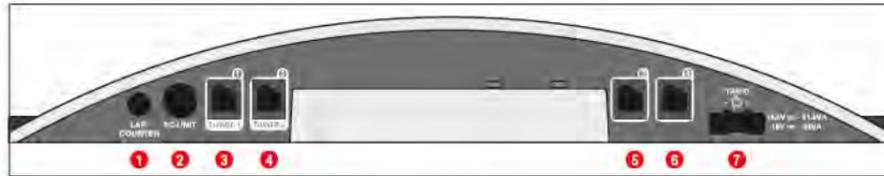
Tekninen kokoamisohje

- 1 Liitosrata + Control Unit
- 2 WIRELESS+ vastaanotin
- 3 WIRELESS+ kaksipaikkainen laturi
- 4 Vaihteen tulo oik
- 5 Vaihteen lähtö oik
- 6 Kaksoisvaihteen tulo
- 7 Kaksoisvaihteen lähtö
- 8 Infrapunavastaanotin

infrapunavastaanottimen (tumma diodi) TÄYTYY olla siinä vaihteessa, joka toimii tulokiskona.



Liitännät Control Unit



- Liitännät (vasemmalta oikealle)
- 1 Kierroslukurin 20030342 liitäntä
 - 2 Carrera AppConnect 20030369 -osan, PC-yksikön tai Lap Counter 20030355 -kierroslukurin liitäntä
 - 3 Liitin 1 käsiohjaimelle, käsiohjaimen laajennusrasialle tai WIRELESS+-vastaanottimelle
 - 4 Liitin 2 on tarkoitettu WIRELESS-Tower 20010108:lle
 - 5 Käsiohjaimen liitin 3
 - 6 Käsiohjaimen liitin 4
 - 7 DIGITAL 124 / DIGITAL 132 -laitteiden verkkopistokkeen liitäntä

Yleisiä huomautuksia liittimistä 1 - 4:
Jos käytetään WIRELESS+ vastaanotinta, on se liitettävä liittimeen 1. Vainnaisesti voidaan WIRELESS Tower 20010108 liittää liittimeen 2. Jos käytetään vain WIRELESS+ vastaanotinta, ei liittimeen 2 yhdistetä mitään.

Liittimissä 3 ja 4 voi lisäksi käyttää johdoilla liitetyitä käsiohjaimia. Varmista, että ne käytävät osoitteita 5 ja 6.

Jos käsiohjaimen laajennusrasia 20030348 on käytössä, se liitetään liittimeen 1. Autojen osoitteet kohdistetaan seuraavasti:

- käsiohjaimen laajennusrasia = osoitteet 1, 3 ja 4
- liitin 2 = osoite 2
- liitin 3 = osoite 5
- liitin 4 = osoite 6

Ohje:
WIRELESS ei ole yhdistettävissä käsiohjaimen laajennusrasiaan! Ota huomioon, että DIGITAL 124 -järjestelmässä ajoneuvojen lukumäärä on rajoitettu enintään neljään!

3 Toimi toisen käsiohjaimen yhdistämisessä samalla tavoin. Paina kaksi kertaa vastaanottimen SET-nappia **2**, kunnes luku 2 tulee näkyviin **1**. Paina sitten toisen käsiohjaimen yhdistämisenappia **3**.

4 Nähdäkseksi käsiohjaimen säädetyt osoitteet paina kerran käsiohjaimen yläpäässä olevaa yhdistämisenappia **2**. LED **1** vilkkuu säädetyt osoitteet mukaisesti.

Kun käsiohjainta ei käytetä, kytkeyty se noin 20 sekunnin kuluttua itsestään virransäätötilaan. Käsiohjain voidaan aktivoida jälleen painamalla työntä tai pehmeää painiketta.

Käyttöelementit Control Unit



- 1 Päälle/pois/käisin
- 2 Tankkitoiminnon lytkin
- 3 Ajon start-painike / ohjelmoinnin vahvistuspainike
- 4 Pace Carin painike / ohjelmoinnin keskeytys
- 5 Paine perusnopeuden asetusta varten
- 6 Painike jarrutuksen asetusta varten
- 7 Painike tankin sisällön asetusta varten
- 8 Ajoneuvojen ohjelmointipainike

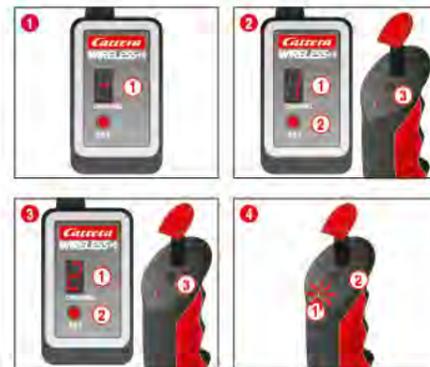
Yleisiä käyttöohjeita
Joillakin näppäimillä on useampi toiminto. Jotkut toiminnot asetetaan näppäinyhdistelmillä. Kaikki ohjelmoinnit voi keskeyttää näppäimestä **4** „ESC/PACE CAR“. Yksityiskohtaista tietoa löytyy seuraavasta.

Autojen käsiohjaimen koodaus/ohjelmointi



Aseta koodattava auto radalle ja kytke Control Unit päälle. Paina kerran näppäintä "Code" **8**, kuva **1**, ensimmäinen LED syttyy, kuva **2**. Paina sen jälkeen kerran vaihtenäppäintä auton käsiohjaimessa, kuva **3**. Autoissa, joissa on valot, alkavat valot vilkkua, ja Control Unitin LEDit 2 - 4 syttyvät vuoron perään. Koodauksen jälkeen keskimäinen LED palaa jatkuvasti (kuva **4**), ja auto on kohdistettu käsiohjaimeseen.
Huomautus: näin koodattaessa radalla saa olla vain koodattava auto.

Yhdistämistoimenpide



Jotta käsiohjaimia voidaan käyttää ajoneuvojen ohjaukseen, on ne kerran „yhdistettävä“ vastaanottimeen. Kytke rata sitä varten päälle.

1 Vastaanotin osoittaa käyttövalmiuden segmentinäytön kiertävällä palamisella **1**.

2 Paina SET-nappia **2** kerran, kunnes luku 1 ilmestyy segmentinäyttöön **1**. Näytetty luku on ajoneuvon myöhempi osoite. Painamalla nappia uudelleen voidaan kytkeä aina seuraavaan osoitteeseen.

Paina nyt kerran yhdistämisenappia **3**, joka on käsiohjaimen yläpäässä. Käsiohjain ilmoittaa yhdistämisen onnistuneen LED-valon vilkkumisella, kun taas vastaanotin osoittaa sen segmentin kiertävällä palamisella. Yhdistämistoimenpide on näin saatu valmiiksi ja käsiohjainta voidaan käyttää.

Vastaanottimen liitäntä

Liitä vastaanotin kuvan mukaisesti toiseen ohjausyksikön kahdesta liittimestä, jotka on merkitty Tower 1 ja Tower 2. 4 WIRELESS+ käsiohjaimen käyttöön tarvitaan vain yksi 2.4 GHz vastaanotin.



Esimerkkikuva

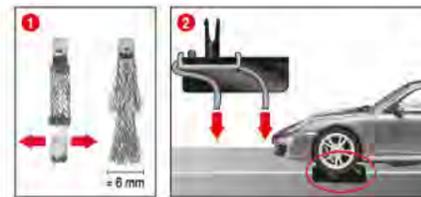
Latausaseman liitäntä

Latausasema liitetään ohjausyksikön takapuoleen. Jotta latausasema voidaan liittää toiseen paikkaan radassa, tarvitaan sovitinyksikkö 20030360.



Ohjausyksikkö takaapäin

Starttivalmistelut

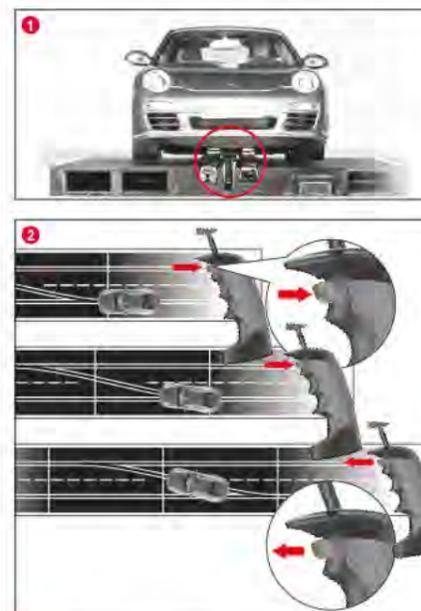


Tämä Camera DIGITAL 124 -auto on sovellettu optimaalisesti Carreran 1:24-ratajärjestelmään.

1 + 2 Kontaktien optimaalinen asento: Hyvän ja tasaisen ajon takaamiseksi kontaktien päät avataan hieman **1** ja käännetään kuvan **2** mukaisesti rataa päin. Vain kontaktin pään tulee olla kiinni radassa, ja sen kuluessa sitä voi tarvittaessa laikata hieman. Radat ja kontaktit tulee ajoittain puhdistaa pölystä ja muusta liasta.

Käytön aikana autosta voi irrota pikkuosia, kuten spoilerite tai peilejä, jotka on alkuperäisen mallin mukaisesti oltava mukana. Sen estämiseksi ne voi irrottaa ennen käyttöä.

Vaihdetoiminto



1 Varmista, että auton ohjain on urassa ja kaksoiskontaktit ovat yhteydessä virtakiskoon. Aseta autot liitäntäkiskoon.
2 Rataa vaihdettaessa painetaan käsiohjaimen painiketta niin kauan, kuin auto on ajanut vaihteen yli.

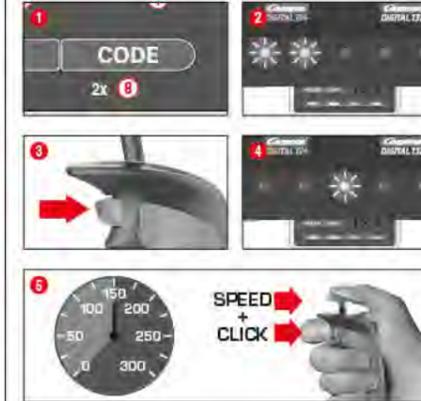
Valotoiminto päälle/pois



Käsiohjaimen ohjelmoidun auton täytyy olla vähintään 3 sekuntia liikkumatta radalla, ennen kuin valon voi kytkeä päälle tai pois vaihtenäppäimestä painamalla.

Ohje:
Koskee vain malleja, joissa on ajoneuvovalot

Autonomous Carin koodaus/ohjelmointi



Aseta koodattava auto radalle Control Unitin ollessa päällä ja paina 2 kertaa näppäintä "Code" **8**, kuva **1**. Control Unitin molemmat ensimmäiset LEDit palavat, kuva **2**. Paina käsiohjaimen vaihtenäppäintä, kuva **3**, LEDit 3 - 5 syttyvät vuoron perään. Odota, kunnes keskimäinen LED palaa taas, kuva **4**. Paina käsiohjaimen paininta ja vie auto haluamaasi nopeuteen. Paina nopeuden saavutetuksi uudelleen vaihtenäppäintä, kuva **5**. Autonomous Carin koodaus on valmis.

Huomautus: näin koodattaessa radalla saa olla vain koodattava auto. Autonomous Carin koodaus säilyy, kunnes auto koodataan uudelleen. Autonomous Car näytetään yhdessä Position Towerin kanssa aina osoitteella 7.

Pace Carin koodaus/ohjelmointi



(vain käytettäessä Pit Stop Lanea #20030356)
Aseta koodattava auto radalle Control Unitin ollessa päällä ja paina 3 kertaa näppäintä "Code" **8**, kuva **1**. Control Unitin kolme ensimmäistä LEDiä palaa, kuva **2**. Paina käsiohjaimen vaihtenäppäintä, kuva **3**, LEDit 2 - 5 syttyvät vuoron perään. Odota, kunnes keskimäinen LED palaa taas, kuva **4**. Paina käsiohjaimen paininta ja vie auto haluamaasi nopeuteen. Paina nopeuden saavutetuksi uudelleen vaihtenäppäintä, kuva **5**. Pace Carin koodaus on valmis, ja auto ajaa Pit Stop Laneen.

Huomautus: näin koodattaessa radalla saa olla vain koodattava auto. Pace Carin koodaus säilyy, kunnes auto koodataan uudelleen. Pace Car näytetään yhdessä Position Towerin kanssa aina osoitteella 8.

Laajennettu Pace Car -toiminto
Kun Pace Car on koodattu, se ajaa ensimmäisellä kierroksella automaattisesti Pit Laneen. Käynnistä Pace Car painamalla kerran näppäintä "Pace Car" **4**. LED 2 ja 3 palavat Control Unitissa, ja Pace Car ajaa pois Pit Lanesta. Pace Car ajaa, kunnes painat uudelleen "Pace Car" -näppäintä. LED 2 sammuu, ja auto ajaa samalla kierroksella automaattisesti Pit Laneen.

Autonomous ja Pace Carin paikan näyttö

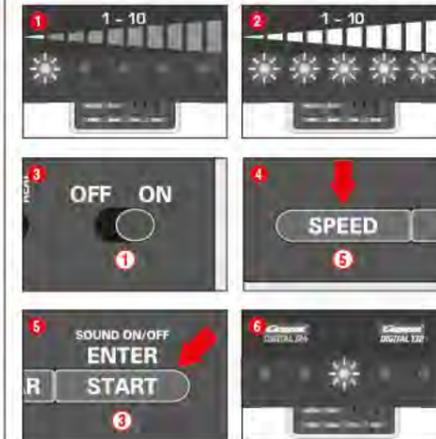


(vain käytettäessä Position Toweria #20030357)
Autonomous Carin (osoite 7) ja Pace Carin (osoite 8) paikan voi näyttää Position Towerissa. Tämän toiminnon voi kytkeä päälle Control Unitista. Paina poiskytketyssä Control Unitissa "BRAKE"-näppäintä **6**, kuva **2**, kytke rata päälle ja päästä irti "BRAKE"-näppäimestä. Toiminnon voi vaihtaa painamalla näppäintä uudelleen.

- 1 LED palaa = ei näyttöä
- 2 LEDiä palaa = näyttö Position Towerissa

Aseta haluamasi toiminto ja vahvista valinta "START/ENTER"-näppäimellä.

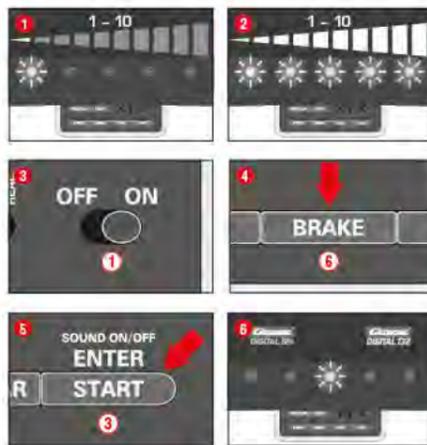
Autojen perusnopeuden asetus



Perusasetuksen voi asettaa yksilöllisesti yhdelle ja/tai useammalle autolle. Asetettavien autojen täytyy olla radalla. Asetuksen voi tehdä 10 vaiheessa, samalla kun 5 LEDiä näyttävät eri vaiheet vilkkumalla tai palamalla jatkuvasti.
1 1 LED loistaa = pieni nopeus
2 5 LEDiä loistaa = suuri nopeus

Laita asetettavat autot radalle Control Unitin ollessa päällä ja paina kerran näppäintä "SPEED" **5**. Nyt palaa tietty määrä LEDejä. Ne näyttävät viimeksi käytetyt nopeudet. Paina näppäintä "SPEED" **5**, kunnes olet valinnut haluamasi nopeuden. Vahvista valinta "START/ENTER"-näppäimellä **3**. Lyhyesti peräjälkeen loistava valokehju ja palava keskimäinen LED vahvistavat, että asetus on tehty, kuva **6**.

Autojen jarrutuksen asetus



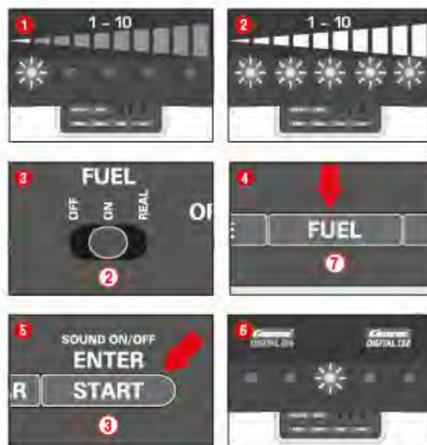
(vain käsiohjaimella ohjatuille autoille)

Jarrutuksen voi asettaa yksilöllisesti yhdelle ja/tai useammalle autolle. Aselettavien autojen täytyy olla radalla. Asetuksen voi tehdä 10 vaiheessa, samalla kun 5 LEDiä näyttävät eri vaiheet vilkkumalla tai palamalla jatkuvasti.

- 1 1 LED loistaa = heikko jarruteho
- 2 5 LEDiä loistaa = voimakas jarruteho

Laita aselettavat autot radalle Control Unitin ollessa päällä ja paina kerran näppäintä "BRAKE" (5). Nyt palaa tietty määrä LEDejä. Ne näyttävät viimeksi käytetyt jarrutehon. Paina näppäintä "BRAKE" (5), kunnes olet valinnut haluamasi jarrutehon. Vahvista valinta "START/ENTER"-näppäimellä (3). Lyhyesti peräjälkeen loistava valoketju ja palava keskimäinen LED vahvistavat, että asetus on tehty, kuva 6.

Tankin sisällön asetus



(vain käsiohjaimella ohjatuille autoille)

Tankin sisältö asetetaan yhdessä Pit Lanen (20030356) kaikille autoille yhtäaikaista. Asetuksen voi tehdä 10 vaiheessa, samalla kun 5 LEDiä näyttävät eri vaiheet vilkkumalla tai palamalla jatkuvasti.

- 1 1 LED loistaa = tankin sisältö vähäinen
- 2 5 LEDiä loistaa = tankin sisältö täysi

Laita aselettavat autot radalle Control Unitin ollessa päällä ja kytke tankkitoiminto päälle liukukytimestä (2), kuva 3. Paina kerran näppäintä "FUEL" (7). Nyt palaa tietty määrä LEDejä. Ne näyttävät tankin viimeksi käytössä olleen sisällön. Paina näppäintä "FUEL" (7), kunnes olet valinnut haluamasi tankin sisällön. Vahvista valinta "START/ENTER"-näppäimellä (3).

Lyhyesti peräjälkeen loistava valoketju ja palava keskimäinen LED vahvistavat, että asetus on tehty, kuva 6.

Laajennettu tankkitoiminto

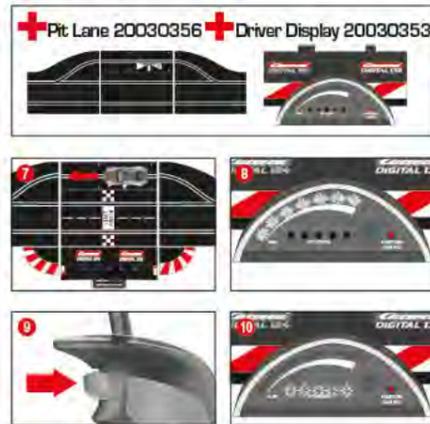
liukukytimestä (2) voi valita 3 tilaa, kuva 3:

- OFF = autot eivät kuluta "bensiniä"
- ON = autot kuluttavat "bensiniä"
- REAL = tankin sisällöstä riippuvainen maksimaalinen nopeus / autot kuluttavat "bensiniä" (vain yhdessä Pit Lanen 20030356 tai Pit Stop Lanen 20030346 ja Pit Stop Adapter Unitin 20030361 kanssa)

"REAL"-tilassa" auto on täyden tankin kanssa "painavampi", ajaa hitaammin ja sillä on pienempi jarruteho; auto, jonka tankki on tyhjä, on "kevyempi", ajaa nopeammin ja sillä on suurempi jarruteho. Tankin sisällön ja "bensiniin kulutuksen" voi näyttää vain yhdessä Driver

Displayn 20030353 ja Pit Stop 20030356 kanssa.

Autojen tankkaus käyttäen Pit Lanea 20030356 ja Driver Displayä 20030353



Auton tankin sisällön voi nähdä Driver Displayn palkkinäytöstä, jossa on 5 vihreää ja 2 punaista LEDiä. Aja auto tankkausta varten Pit Lanen tankkianturin yli, kuva 7. Palkkinäyttö alkaa vilkkua, kuva 8, ja auton voi tankata pitämällä kiinni vaihdepainiketta, kuva 9. Tankkausmäärät näyttää keltaisten LEDien vilkkuminen tai palaminen, kuva 10 (katso myös Driver Display).

Huomautus: autoja, joiden tankki on tyhjä, ei oteta huomioon kierroksia laskettaessa yhdessä Position Towerin 20030357 kanssa.

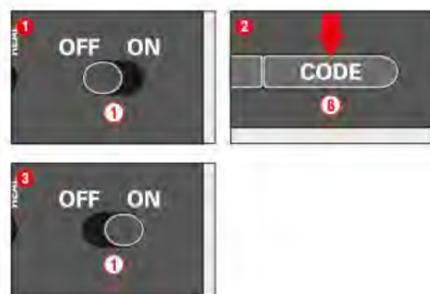
Tankin sisällön asetus kilpa-ajon alussa



(vain yhdessä laitteiden Pit Lane 20030356 ja Driver Display 20030353 kanssa)

Riippumatta tankin sisällön perusasetuksista voi yhden ja/tai useamman auton tankin sisällön asettaa yksilöllisesti kilpa-ajon alussa kierroksille, jotka ajetaan ennen ensimmäistä tankkausta. Paina kerran "START/ENTER"-painiketta (3), Control Unitin 5 LEDiä palavat jatkuvasti, kuva 11, ja Driver Displayn palkkinäyttö vilkkuu, kuva 12. Tankin täyttömäärän voi muuttaa painamalla käsiohjaimen vaihdennäppäintä, kuva 14.

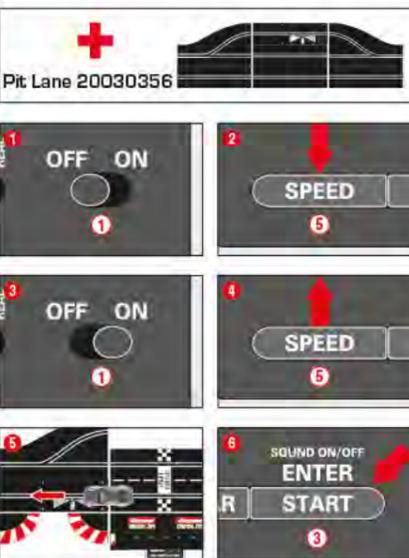
Asetuksien näppäinlukitus



Lukitaksesi Speed, Brake ja Fuel-asetuksien näppäimet toimi seuraavasti:

Pida Code-näppäintä (8) painettuna ohjauksikon ollessa kytketty pois päältä, kytke sitten ohjauksikkö päälle ja päästä jälleen Code-näppäimestä. Poistaaksesi jälleen lukituksen suorita tämä toimenpide uudelleen.

Laajennettu Pit Lane -toiminto



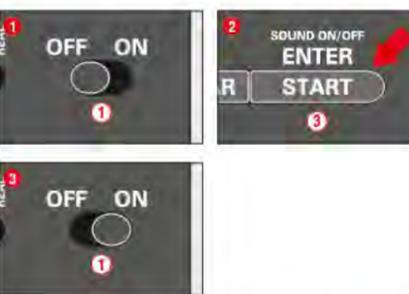
(vain yhdessä Pit Lanen 20030356 kanssa)

Kierroslukutoiminto on mahdollista kytkeä päälle/pois laitteissa Pit Lane 20030356 tai Pit Stop Lane 20030346 yhdessä Pit Stop Adapter Unitin 20030361 kanssa. Paina poiskytketyn Control Unitin "SPEED"-painiketta (5), kytke Control Unit päälle ja päästä irti "SPEED"-painikkeesta (5). Kun painat painiketta uudelleen, 1 tai 2 LEDiä loistaa asetuksesta riippuen.

- LED 1 = kierroslukuri pois
- LED 1 + 2 = kierroslukuri päällä

Valitse haluamasi asetus ja tyhjäntä aja autoa Pit Lane -anturin yli, kuva 5. Asetukset siirtyvät yliajossa. Kun haluat lopettaa asetukset, paina "START/ENTER"-painiketta (3).

Ääni PÄÄLLE/POIS



Anturien yliajon ja näppäinten äänen voi kytkeä pois. Paina poiskytketyn Control Unitissa "START/ENTER"-näppäintä (3), kytke rata päälle ja päästä irti "START/ENTER"-näppäimestä (3). Control Unitin kuittausääntä sitä päällekytkettäessä ei voi kytkeä pois.

Nollaustoiminto



Control Unitissa on nollaustoiminto tehdasasetusten palauttamiseksi. Paina poiskytketyn Control Unitissa "ESC / PACE CAR"-näppäintä (4), kytke rata päälle ja päästä irti näppäimestä. Kaikki nopeus-, jarru-, tankki-, ääni- ja kierroslukuriasetukset palautuvat tehdasasetuksiin. Se ei vaikuta autojen asetuksiin, sikäli kuin nämä eivät ole radalla.

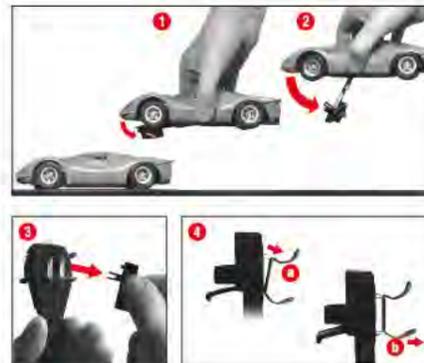
Tehdasasetukset:

- nopeus = 10
- jarrutus = 10
- tankin sisältö = 7
- ääni = On
- Autonomous ja Pace Carin paikan näyttö = OFF

Virransäästötoiminto

Kun Control Unitia ei ole käytetty 20 minuuttia, se kytkeytyy automaattisesti virransäästötilaan ja sammuttaa kaikki näytöt sekä Position Towerin, Driver Displayn ja Startit. Aktivoidaksesi uudelleen kytke ohjauksikkö noin 2-3 sekunniksi pois päältä ja jälleen päälle. Kaikki asetukset säilyvät.

Kaksoiskontaktin ja ohjaimen vaihto



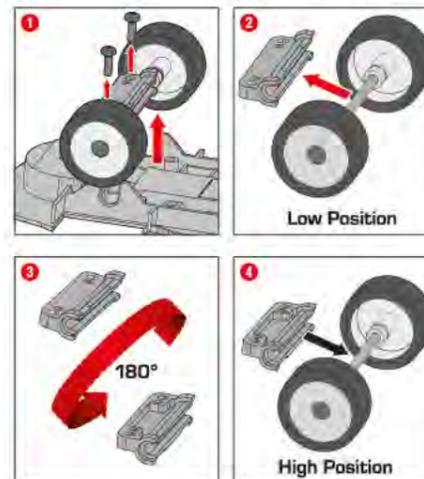
Autoa nostettaessa jousivarsi nousee hieman yläsuuntaan (kuva 1).

Ohjainta tai kaksoiskontaktia vaihdettaessa jousivarren voi avata kuvan 2 mukaisesti.

3 Ohjainta ja kaksoiskontaktia vaihdettaessa otetaan ohjain ensin pois.

4 Sen jälkeen molemmat kaksoiskontaktit voidaan ottaa pois ja vaihtaa. Vaihdettaessa on varmistettava, että ensin ylämpi kontakti 4 a vedetään ulos vain osittain, minkä jälkeen kaksoiskontaktin voi vetää kokonaan ulos yhdessä kontaktin 4 b kanssa. Uutta aselettavaa toimitaan samoin.

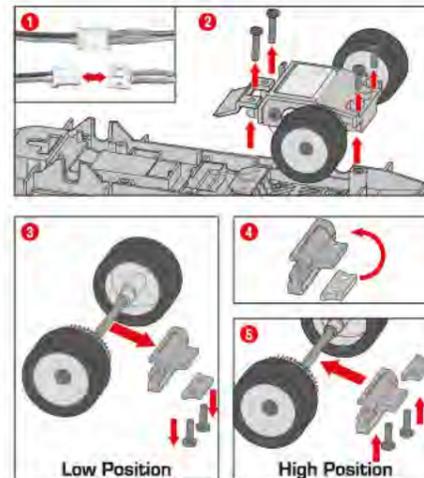
Auton alustan korkeuden säätö



Ennen kuin aloitat alustan ja magneettisykoiden säätämisen, irrota auton kori. Irrota auton alapuolella olevat kiinnitysruuvit ja ota kori pois.

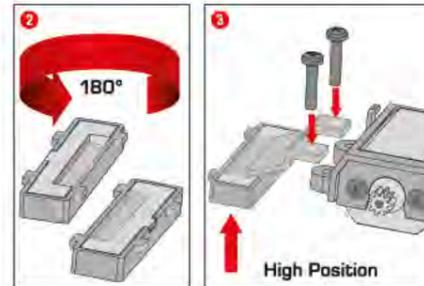
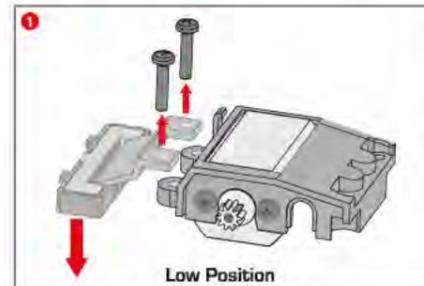
Etuakselin korkeuden säätö

1 Irrota etuakseli pidikkeen kaksi ruuvia ja ota koko etuakseli sekä pidike alustasta. 2 Vedä pidike akselistä, käännä sitä 180 asteen verran ja pistä akseli takaisin pidikkeeseen. 4 Etuakselin sekä pidikkeen voi asentaa taas alustaan.



Taka-akselin korkeuden säätö

Erota töiden helpottamiseksi moottorin ja levyn välinen pistoliitäntä varovasti 1. Poista moottoriyksikön molemmat etummaiset ruuvit ja ota magneetin painin alustasta. Irrota nyt molemmat takimmaiset ruuvit ja ota koko moottoriyksikkö ulos 2. Käännä moottoriyksikkö ja poista taka-akselin pidikkeen kaksi ruuvia. Irrota välilevy ja koko taka-akseli pidikkeeseen 3. Korkeus säädetään laittamalla välilevy moottoriyksikköön 4 ja ruuvaamalla koko taka-akseli taas kiinni 5.



Keskimäiset magneettisykoiden säätö

Vaihtoehtoisesti myös keskimäisen magneettisykoiden voi säätää. Ota koko magneettisykoiden alustasta 1, käännä sitä vaakatasossa 180 astetta 2 ja aseta se taas alustaan. Asenna lopuksi magneetin pidin 3 ja yhdistä kaikki pistoliitokset.

Huomautus: Kaksoiskontaktin ja ohjaimen vaihto - mallista riippuen

Valolevyn vaihto



HUOMIO! Valolevyt voivat olla kiinniruvattuja mallista riippuen.

Etualvalo: Kun valolevy halutaan vaihtaa, auton yläosa ruuvataan irti alustasta. Etuakseli ruuvataan irti kuvan 1 mukaisesti ja etuvalon ja auton piirilevyn välissä oleva kaapeli irrotetaan (kuva 2). Snap-liitos (kuva 3) käännetään kevyesti yläsuuntaan ja valolevy vedetään ylös ja ulos. Valolevy laitetään sisään (kuva 4), kunnes snap-liitos lukkiutuu. Etuakseli ruuvataan taas yhteen ja kaapelit yhdistetään niiden värien mukaan.

Takavalvo: Takavalon ja auton piirilevyn välissä oleva kaapeli irrotetaan kuvan 5 mukaisesti. Snap-liitos (kuva 6) käännetään kevyesti alasuuntaan ja valolevy vedetään ylös ja ulos. Valolevy laitetään sisään, kunnes snap-liitos lukkiutuu (kuva 7), ja kaapelit yhdistetään niiden värien mukaan.

Huolto ja hoito



Autoradan moitteettoman toiminnan takaamiseksi kaikki sen osat on puhdistettava säännöllisesti. Verkkopistoke vedetään ennen puhdistusta.

1 Ajo- ja huolto: radan pinta ja urat pidetään puhtaana kuivalla liinalla. Puhdistukseen ei saa käyttää liuottimia eikä kemikaaleja. Kun rataa ei käytetä, sitä säilytetään pölyltä suojattuna ja kuivassa, parhaiten alkuperäispakkauksessa.

2 Auton tarkastus: akseleiden ja pyörien kiinnityskohdat, moottorin hammastanko, vaihdemmaspyörät ja laakerit puhdistetaan ja voidellaan hartsittomalla ja hapottomalla rasvalla. Käytä apuna esimerkiksi hammastikkaa. Tarkasta säännöllisesti kontaktien ja renkaiden kunto.

Häiriöiden poisto Ajotekniikka

Häiriöiden poisto:

Häiriöiden esiintyessä tarkasta seuraava:

- Onko sähköliitännät tehty oikein?
- Onko muuntaja ja käsiohjain liitetty oikein?
- Ovatko rataliitokset kunnossa?
- Ovatko rata ja urat puhtaita ja ilman roskaa?
- Ovatko kontaktit kunnossa ja yhteydessä virtakiskoon?
- Onko autot koodattu oikeaan käsiohjaimen?
- Oikosulun kohdalla radan virransaanti keskeytyy automaattisesti noin 5 sekunniksi, ja siitä ilmoitetaan akustisilla ja optisilla signaaleilla.
- Ovatko autot radalla ajosuuntaan?
- Toimintahäiriön kohdalla auton alapuolella oleva ajosuuntakytkin laitetaan toiseen asentoon.
- Onko sovittinaksikkö asennettu oikein ajosuuntaan?
- Onko käsiohjaimen akku liitetty oikein?
- Onko akku kadattu?
- Viikkuuko käsiohjaimen LED ladattaessa?
- Onko käsiohjain yhdistetty vastaanottimeen?
- Onko käsiohjaimen osoite varattu kahteen kertaan?

Huomautus:

Käytön aikana autosta voi irrota pikkuosia, kuten spoileriteita tai peilejä, jotka on alkuperäisen mallin mukaisesti otettava mukana. Sen estämiseksi ne voi irrottaa ennen käyttöä.

Ajotekniikka:

- Suorilla osuuksilla voi ajaa nopeasti, ennen mutkaa täytyy jarruttaa, mutkan päässä voi kiihdyttää taas.
- Autoja ei saa pitää kiinni tai estää moottorin käydessä. Se voi aiheuttaa ylikuumentumista ja moottorivikojä.

Huomautus: kun käytetään muita kuin Carreran ratoja, ohjain on korvattava erikoisvalmistisella ohjaimella (nro 20085309). Ajoa- ja Carreran siltaa (nro 20020587) tai mutkaa 1/30° (nro 20020574) käytettäessä ovat rippuvaisia mittakaavan aitoudesta, eikä niillä ole vaikutusta ajoon.

Tekniset tiedot

Muuntajan - lähtöjännite

18 V — 54 W

Litiumpolymeeriakun: 3,7 V — 180 mAh - 0,7 Wh

Latausaika enintään: 2 tuntia

Taajuus: 2,4 GHz
Taajuuskaista: 2400-2483,5 MHz
Lähetysteho: enintään 10 mW

| | |
|--|---|
| Valmistajan nimi tai tavaramerkki, kaupparekisterinumero ja osoite | Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z |
| Mallitunniste | STAD-HKYF-002B STAD-HKYF-003B STAD-HKYF-004B |
| Ottojännite | 100-240 V- |
| Tuloverkkotaajuus | 50/60 Hz |
| Antojännite | DC 18 V |
| Antovirta | 3.0 A |
| Antoteho | 54.0 W |
| Aktiivitiilan keskimääräinen hyötysuhde | 88.8 % |
| Hyötysuhde alhaisella kuormituksella (10 %) | 83.06 % |
| Kuormittamattoman tilan tehonkulutus | 0.15 W |

Virtatilat

- 1) Ajo = ajoneuvoja ohjataan käsiohjaimista
- 2) Lepotila = käsiohjaimia ei käytetä, ei ajoa
- 3) Valmiustila = noin 20 minuutin lepotilan jälkeen liitäntäkisko kytketty valmiustilaan. Keskimääräinen LED viikkuu pitkin väle in. **VIRRANKULUTUS < 0,21 W**
Aktiiviseksi uudelleen kytke ohjainyksikkö noin 2-3 sekunniksi pois päältä ja jälleen päälle. Rata on silloin jälleen lepokäytössä.
- 4) Poiskytketty tila = verkkolaite irrotettu verkkovirrasta



Tämä tuote on varustettu merkillä, jonka mukaan se on hävitettävä sähköromuna (WEEE). Se tarkoittaa, että tämä tuote on hävitettävä EU-direktiivin 2012/19/EU mukaan ympäristövahinkojen pienentämiseksi.

Lisätietoja saa paikalliselta tai alueelliselta viranomaiselta.

Sähkölaitteet, joita ei hävitä näiden määräysten mukaisesti, ovat riski ympäristölle ja terveydelle niiden sisältämien vaarallisten aineiden vuoksi.

Varoitukset

LiPo-akun/akkujen käyttöä koskevat säännöt ja varoitukset:
LiPo-akut ovat huomattavasti herkempiä kuin tavalliset alkalii- tai NiMH-akut.
Siksi kaikki määräyksiä ja varoituksia on noudatettava tarkasti. Käsiteltäessä LiPo-akkuja väärin vaarana on niiden syttyminen. Käsitellessäsi, ladatessasi ja käyttäessäsi mukana tullutta/tulleita LiPo-akkuja/akkuja olet vastuun niistä riskeistä, jotka liittyvät li-tiumakkuihin.

• Akkuja, joita ei ole tarkoitettu ladattaviksi, ei saa ladata! Lataukseen saa käyttää vain mukana tullutta laturia. Palovaara, jos näitä ohjeita ei noudateta, ja siten terveyden vaarantuminen ja/tai esinevahingot.

ÄLÄ KOSKAAN käytä jotain muuta latauslaitetta!

• Ladattavia akkuja saa ladata vain aikuisen valvonnassa. Älä jätä akkuja latauksen aikana ilman valvontaa. Kun lataat akkuja, tule sinun ollen aina sen lähetyksellä valvonnassa latauksen kulkua, jotta voit tarvittaessa reagoida heti mahdollisiin ongelmiin.
• Mikäli akku purkautuuessaan tai latautuuessaan pullistuu tai väntyy, lopeta heti lataus tai akun käyttö. Poista akku niin nopeasti ja varovasti kuin mahdollista ja aseta se turvalliseen, avoimeen paikkaan ja kauaksi syytävistä materiaaleista ja tarkkaile sitä vähintään 15 minuutin ajan.

Jos jo pullistunutta tai väntynyttä akkuja ladataan tai käytetään edelleen, vaarana on palon syttyminen! Akku on poistettava heti käytöstä, jos se on vähänkin muuttanut muotoaan tai pullistunut.

• Mukana tullut akku on ladattava turvallisessa paikassa riittävän kaukana syytävistä materiaaleista.

• Tyhjä akku on poistettava leikkikalusta.

• Säilytä akku huonelämpötilassa (16° - 18°C) kuivassa paikassa. Älä altista akkuja suoralle auringonsäteilylle tai muille lämpölähteille. Vältä yleisesti suurempia kuin 50 °C asteen lämpötiloja.

• Lataa akku ehdottomasti jälleen käytön jälkeen välttääksesi akun niin sanotun syväpurkauksen. Kun akku ei tarvita, lataa se aika ajoin (noin 2-3 kuukauden välein). Jos edellä mainittuja akkuja käsitellään koskevia ohjeita ei noudateta, seurauksena saattaa olla vika.

• Älä käytä akkuja vaihdossa mitään teräviä tai kovia esineitä.

• Älä missään tapauksessa viota akun suojakalvoa.

• Vioittuneen akun vaihtoon saa käyttää vain suositeltuja akkutyyppejä. Vioittuneet tai käyttökelvottomat akut ovat ongelmajätettä ja ne on hävitettävä sen mukaisesti.

• Älä heitä akkuja tai paristoja tuleen äläkä altista suurille lämpötiloille. Vaarana räjähdys ja palon syttyminen.

• LiPo-akkujen sisältämät elektrolyytit ja elektrolyytihöyryt ovat terveydelle haitallisia. Vältä ehdottomasti suoraa kosketusta elektrolyytihin. Jos elektrolyytit ovat roiskunut iholle, silmiin tai muihin kehonosiin, on se huuhdeltava heti runsaalla puhtaalla vedellä ja otettava yhteyttä lääkäriin.

• Akut eivät ole leikkikaluja eikä niitä saa jättää lasten ulottuville. Säilytä akkuja lasten ulottumattomissa.

• Liittimiä/akkuliitäntöjä ei saa oikosulkea!

• Leikkikalua saa käyttää vain leikkikaluille tarkoitettujen muuntajien/verkkolaiteiden kanssa!

• Muuntaja/verkkolaite ei ole leikkikalua!

Innholdsfortegnelse

| | |
|--|----|
| Sikkerhethenvisninger | 65 |
| Samsvarserklæring | 65 |
| Innholdet i pakningen | 65 |
| Teknisk montasjeanvisning | 65 |
| Viktig anvisning | 66 |
| Beskrivelse | 66 |
| Før første gangs bruk | 66 |
| Pleie av det oppladbare batteriet | 66 |
| Montasjeanvisning | 66 |
| Autovern og støtter | 66 |
| Elektrisk tilkobling | 66 |
| Bidelenes | 66 |
| Tilkoblinger Control Unit | 67 |
| Tilkobling av mottakeren | 67 |
| Tilkobling av ladestasjonen | 67 |
| Lading av den manuelle styringen | 67 |
| Binding-prosess | 67 |
| Betjeningselementer Control Unit | 67 |
| Koding/programmering | 67 |
| av bilene på den tilhørende håndstyringen | 67 |
| Startforberedelse | 68 |
| Skinnebytte | 68 |
| Lys på/av | 68 |
| Koding/programmering Autonomous Car | 68 |
| Koding/programmering Pace Car | 68 |
| Visning av posisjonen for Autonomous og Pace Car | 68 |
| Instilling av grunnhastigheten på bilene | 68 |
| Instilling av bremseeffekten til bilene | 69 |
| Instilling av tankinnholdet | 69 |
| Tastesperre for innstillinger | 69 |
| Utvildet Pit Lane-funksjon | 69 |
| Lyd PÅ/AV | 69 |
| Reset-funksjon | 70 |
| Strømsparingsmodus | 70 |
| Bytte av dobbeltbørster og styrepinne | 70 |
| Hoidejustering av bilens chassis | 70 |
| Bytte av lys-krets | 70 |
| Vedlikehold og pleie | 71 |
| Feilretting / Kjøreteknikk | 71 |
| Tekniske data | 71 |
| Varsler | 71 |

Velkommen

Hjerleg velkommen til Team Carrera!
Bruksanvisningen inneholder viktige opplysninger om hvordan du setter opp og bruker DIGITAL 124 bilbane. Les nøye gjennom bruksanvisningen og oppbevar den for senere referanse.
Hvis du har spørsmål ber vi deg ta kontakt med salgssavdelingen vår eller gå på hjemmesiden vår: carrera-toys.com
Kontroller at innholdet i pakken er fullstendig og ikke har blitt skadet i transport. Det finnes viktig informasjon på forpakningen som også bør tas vare på.

Vi ønsker deg mye moro med den nye Carrera DIGITAL 124 bilbanen.

Sikkerhethenvisninger

• **ADVARSEL!** Ikke egnet for barn under 36 måneder. Kvelningsfare på grunn av smådeler som kan settes i vrangstrupen.
Advarsel: Fare for klemming ved bruk.

• **ADVARSEL!**
Dette leketøy inneholder magneter eller magnetiske bestanddeler. Magneter som i en menneskekropp kan trekke på hverandre eller metallgjenstander, kan forårsake alvorlige eller dødelige skader. Kontakt lege umiddelbart hvis magneter har blitt svelget eller innåndet.

• **ADVARSEL!**
Barn må være minst 8 år for å bruke batteri-ladeapparatet. Man må gi barn tilstrekkelig informasjon om bruksmåten, slik at barnet kan bruke ladeapparatet sikkert. Gjør det klart at det ikke er noe leketøy.

• Transformatoren er ingen leke! Koblingene til transformatoren må ikke kortsluttes! Opplysning til foreldrene: Transformatoren bør kontrolleres regelmessig på skader på ledning, støpsel og kasse. Denne leken skal kun brukes med den anbefalte transformatoren! Etter en skade skal den byttes ut! Bilbanen skal bare brukes med én transformator! Ved lengre opphold i kjøringen på banen anbefaler vi å trekke ut kontakten. Kassene på transformator og hastighetsjustering skal ikke åpnes!

Opplysning til foreldrene:
Transformatorer og nettdeler på leker er ikke ment som del av leketøyet. Når disse produktene er i bruk skal det være en voksen til stede.

• Banen, bilene og ladeapparatet skal kontrolleres regelmessig for skader på ledninger, støpsler og karosser! Defekte deler byttes ut.

• Bilbanen er ikke egnet for bruk utendørs eller i våtrom! Ikke ha væsker i nærheten av banen.

• For å unngå kortslutning er det viktig at det ikke legges metallgjenstander på baneskinnene. Plasser ikke bilbanen i umiddelbar nærhet av omfintlige gjenstander: biler som stnges ut fra banen kan forårsake skade.

• Trekk ut kontakten før du gjør banen ren eller før vedlikehold! Bilbanen/bilene gjøres rene med en fuktig klut - uten løsemidler eller kjemikalier. Når den ikke er i bruk bør bilbanen oppbevares støvritt og tørt, - helst i originalforpakningen.

• Bilbanen skal ikke plasseres og brukes i høyde med ansikt/øyne siden biler som stnges ut kan forårsake skade.

• Urliktig bruk av transformatoren kan føre til elektrisk strømstøt.

• Leketøyet må kun forbindes med apparater

i verneklasse II.

• Leketøyet og ladeapparatet må kun brukes med en transformator for leketøy.

• Må ikke brukes med regulerbare transformatorer!

• Hvis forbindelsesledningen til dette apparatet skades, må den sendes til firmaet Carrera kundetjeneste, eller erstattes av en lignende kvalifisert person, for å unngå fare.

Merknad:

Bilene og kontrollenheten (Control Unit) må kun tas i bruk igjen etter at alt har blitt monteret fullstendig.

Monteringen må kun gjøres av en voksen person. Denne enheten kan brukes av barn fra og med 8 år og eldre, samt av personer med nedsatte fysiske, sensoriske eller mentale evner eller mangler på erfaring og kunnskap, dersom de er under tilsyn eller har fått opplæring i sikker bruk av apparatet og har forstått farene som kan oppstå. Barn må ikke leke med apparatet. Følgjøring og brukerveiledning må ikke utføres av barn uten tilsyn. Barn må få instruksjoner om at engangs batterier ikke må lades på grunn av eksplosjonsfaren og at man ikke må forsøke dette.

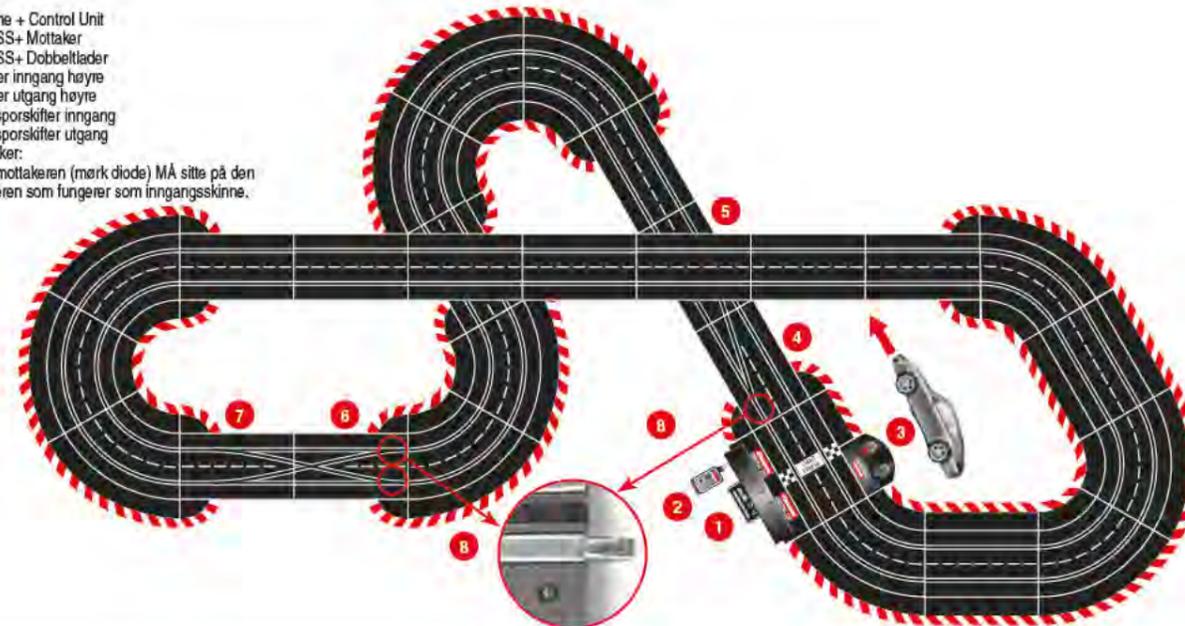
Samsvarserklæring

Hermed bekrefter Carrera Toys GmbH, at denne typen radiostyrt *2.4 GHz WIRELESS+* er i overensstemmelse med direktiv 2014/53/EU. Den komplette teksten til EU-samsvarserklæringen er tilgjengelig på følgende Internett-adresse: carrera-toys.com - Safety and Quality

Teknisk montasjeanvisning

- 1 Startskinne + Control Unit
- 2 WIRELESS+ Mottaker
- 3 WIRELESS+ Dobbeltdader
- 4 Sporskifter inngang høyre
- 5 Sporskifter utgang høyre
- 6 Dobbel-sporskifter inngang
- 7 Dobbel-sporskifter utgang
- 8 IIR-mottaker:

Infrarød-mottakeren (mørk diode) MÅ sitte på den sporskifteren som fungerer som inngangsskinne.



Viktig anvisning



Vi minner om at Exklusiv (analogt system) og Carrera DIGITAL 124/132 (digitalt system) er to helt forskjellige og individuelle systemer. Vi gjør uttrykkelig oppmerksom på at de to systemene må holdes fra hverandre når banene settes opp, dvs. at det ikke må settes en Exklusiv-startskinne inn sammen med en Carrera DIGITAL 123/132-startskinne/Control Unit i én og samme strekning. Dette gjelder selv om bare én av startskinnene (Exklusiv-startskinne eller Carrera DIGITAL 123/132-startskinne/Control Unit) er tilkoblet strømmenettet.

Videre skal heller ingen andre Carrera DIGITAL 124/132-komponenter (sporskiftere, elektronisk rundeteller, pitstopp) bygges inn i en Exklusiv-bane, dvs. brukes til analog kjøring. Hvis dette ikke overholdes kan det ikke utelukkes at Carrera DIGITAL 124/132-komponentene ødelegges. Slike tilfeller dekkes ikke av garantien.

Beskrivelse

WIRELESS+ er den nye trådløse racerbaneførelsen for Carrera DIGITAL124 og Carrera DIGITAL 132. 2,4 GHz-radioteknologien med frekvenshopping er støyfri og har en rekkevidde på inntil 15 m. Takket være det kraftige oppladbare Lithium Polymer-batteriet, er det mulig med en spilletid på inntil 8 timer og en standbydrift på over 80 dager. WIRELESS+ i forbindelse med DIGITAL 124 gir trådløs frihet for opptil 4 førere på motorbanen.

Før første gangs bruk

Før den manuelle styringen brukes for første gang, må det medfølgende oppladbare batteriet (2) settes inn i den manuelle styringen. Skru opp batteridekslet (1) på undersiden av den manuelle styringen. Sett støpselet fra det oppladbare batteriet inn i stikkontakten på den manuelle styringen, og sett inn det oppladbare batteriet i huset. Skru deretter på dekslet på batterihuset igjen. Batteriet er forhånds-ladet fra fabrikk, men skal for første gangs bruk lades fullstendig.

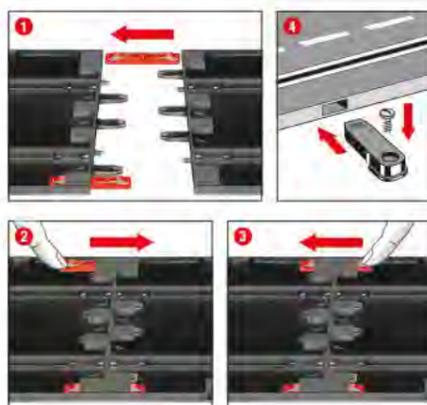


Pleie av det oppladbare batteriet

For å oppnå en lengst mulig levetid for og best mulig ytelse på batteriet må følgende punkter vedrørende pleie og oppbevaring overholdes.

- Lad opp nye oppladbare batterier fullstendig for første gangs bruk.
- Ved fulladet batteri er spilletiden ca. 8 timer. Når batteriytelsen synker, reduseres rekkevidden på den manuelle styringen. Senest på dette tidspunktet skal batteriet igjen være fulladet.
- Hvis batteriet ikke skal brukes på lang tid, må du ta det ut av den manuelle styringen og oppbevare det ved romtemperatur (16° - 18° C) på et tørt sted. For å forhindre en dyp utlading, skal det lagrede batteriet lades opp hver 2-3. måned.

Montasjeanvisning

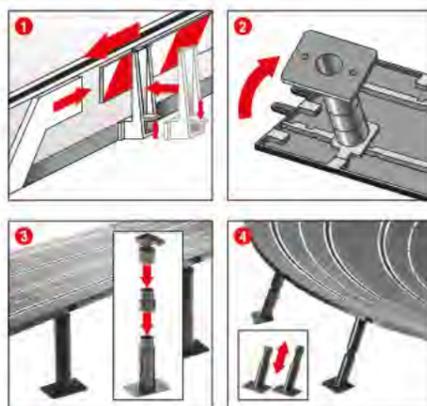


1 + 2 + 3 Før monteringen stikkes forbindelsesstykkene inn i skinnene slik fig. 1 viser. Sett sammen skinnene på et jevnt underlag. Forbindelsesstykkene skyves i pilens retning til det høres at de er på plass, fig. 2. Forbindelsesstykkene kan evt. også settes på i ettertid. Forbindelsesstykkene kan enkelt løses i begge retninger ved å trykke ned nesestykket (se fig. 3).

4 Feste: Banestykkene kan festes til en plate med egne banefester (art.nr. 20085209) (Må kjøpes separat).

Bemerk: Tepegulv er uegnet som monteringsunderlag pga. statisk oppladning, støvdannelse og lett antenning.

Autovern og støtter

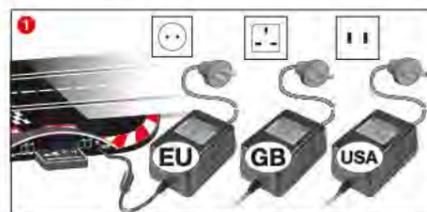


1 **Autovern:** Holdere for autovernet festes til kanten av kjørebanelen ved å vippe dem opp.

2 + 3 **Støtter for opphøyede strekninger:** Skyv kuleledhodene med tappene inn i de passende firkantede fiksingspunktene på undersiden av banen. Støttene gjøres høyere med ekstra mellomstykker. Fottene på støttene kan evt. skrues fast (skrue følger ikke med).

4 **Støtter for bratte svinger:** Det finnes egne skråstøtter tilpasset de bratte svingene. Bruk støtteene som ikke kan høydejusteres ved inn- og utgangene av svingene. Skyv hodene på støttene inn i de passende runde fiksingspunktene på undersiden av banen.

Elektrisk tilkobling



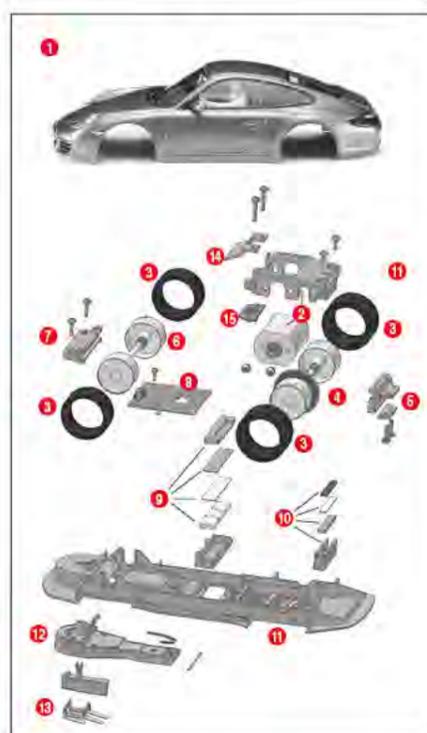
1 Kople trafostøpselet til Control Unit.

Bemerk: For å unngå kortslutning og elektrisk støt skal ingen deler av banen kobles til andre elektriske apparater, kontakter, ledninger eller andre fremmede elementer. Carrera DIGITAL 124 bilbane fungerer kun med en original Carrera DIGITAL 124 transformator.

PC-grensesnittet (PC enhet) skal kun brukes med den originale Carrera PC enheten.

Leken må brukes sammen med den medfølgende transformatoren eller strømadapteren, dersom transformatoren leveres sammen med leken.

Bildelene



- 1 Body
- 2 Motorblokk
- 3 Dekk
- 4 Bakaksel
- 5 Bakakseloptak inkl. avstandsplate
- 6 Framaksel
- 7 Holder for framaksel
- 8 Kretskort
- 9 Midterste magnelenhet
- 10 Hekkk magnelenhet
- 11 Chassis
- 12 Svingarm inkl. fjær
- 13 Styrepinne med dobbeltbørste
- 14 Avstryker mellommagnet
- 15 Festeplate

Bemerk: Sammensetningen av bilen er modellavhengig.

Betegnelsen på delen kan ikke brukes som bestillingsnummer.

Tilkoblinger Control Unit



Tilkoblinger (fra venstre til høyre):

- 1 Tilkobling for rundeteller 20030342
- 2 Tilkobling for Carrera AppConnect 20030369, PC-enhet eller Lap Counter 20030355
- 3 Uttak 1 for håndstyring, håndstyringsutvidelsesboks eller WIRELESS+-mottaker
- 4 Uttak 2 for WIRELESS-Tower 20010108
- 5 Uttak 3 til håndstyring
- 6 Uttak 4 til håndstyring
- 7 Tilkobling for DIGITAL 124 / DIGITAL 132 strømadapter

Generelle anvisninger for uttakene 1-4:

Så fremt det benyttes en WIRELESS+-mottaker, skal denne tilkobles uttak 1. Alternativt kan det kobles et WIRELESS Tower 20010108 til uttak 2. Hvis kun WIRELESS+-mottakeren brukes, skal uttak 2 ikke brukes.

Tilkobling av mottakeren

Koble mottakeren ifølge symbolavbildningen til en av begge bøsningene på Control Unit som er merket med Tower 1 og Tower 2. For driften av 4 WIRELESS+ manuelle styringer er det kun nødvendig med én 2,4 GHz mottaker.



Symbolavbildning

Tilkobling av ladestasjonen

Ladestasjonen kobles til å baksiden av Control Unit. For å plassere ladestasjonen på et annet sted på banen, er Adapter Unit 20030360 nødvendig.



På uttak 3 og 4 kan det i tillegg brukes håndstyringer med kabler. Vennligst vær oppmerksom på at disse i så fall bruker adresse 5 og 6.

Ved bruk av utvidelsesboksen for håndstyring 20030348 skal den forbindes med uttak 1. Tilordningen av biladressene skjer deretter som angitt i det følgende:

- Utvidelsesboks for håndstyring = adressene 1, 3 og 4
- Uttak 2 = adresse 2
- Uttak 3 = adresse 5
- Uttak 4 = adresse 6

Merk:

En kombinasjon av WIRELESS og håndstyringsutvidelsesboks er ikke mulig! Vær oppmerksom på at for DIGITAL 124, er maksimalt antall kjøretøyer begrenset til 4!

Lading av den manuelle styringen

For første gangs bruk skal den manuelle WIRELESS+-styringen lades fullstendig. Til dette skal de manuelle styringene stilles i laderen og banen slås på. I løpet av ladeprosessen blinker LED-ene (1) på de manuelle styringene. Etter avsluttet ladeprosess lyser LED-ene (1) kontinuerlig. Gjennom bruk av et oppladbart Lithium-Polymer-batteri er det når som helst mulig å lade den manuelle styringen.



Binding-prosess



For at de manuelle styringene skal kunne brukes til å styre kjøretøyene, må de "ilknyttede" mottakeren én gang. Stå på banen for å gjøre dette.

1 Mottakeren signaliserer driftsklarhet gjennom omløpende lys fra segmentvisningen (1).

2 Trykk på SET-knappen (2) inntil tallet 1 vises i segmentvisningen (1). Det viste tallet er den senere adressen til kjøretøyet. Gjennom å trykke videre på knappen kan det kobles til neste adresse.

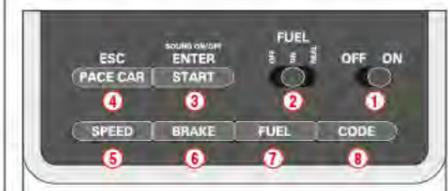
Trykk nå én gang på bindingstasten (3) på oversiden av den manuelle styringen. Den manuelle styringen signaliserer den vellykkede bindingsprosessen gjennom blinkning av LED-ene, mens mottakeren viser dette gjennom omløpende lys på segmentene. Bindingsprosessen er dermed avsluttet, og den manuelle styringen kan brukes.

3 Gå frem på samme måte for å binde den andre manuelle styringen. Trykk to ganger på SET-knappen (2) på mottakeren inntil tallet 2 vises (1). Trykk deretter på bindingstasten (3) på den andre manuelle styringen.

4 For å få se den innstilte adressen til den manuelle styringen, trykker du én gang på bindingsknappen (2) på oversiden av den manuelle styringen. LED-en (1) blinker tilsvarende den innstilte adressen.

Ved ikke-aktivering av den manuelle styringen, kobler denne seg automatisk etter ca. 20 sek til strømsparemodus. Ved å trykke på tappen hvor myk-tasten kan den manuelle styringen aktiveres igjen.

Betjeningselementer Control Unit

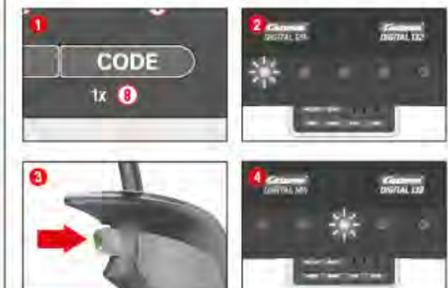


- 1 På/av-bryter
- 2 Bryter for tankfunksjon
- 3 Starttast for racestart/bekreftelsestast for programmering
- 4 Tast for Pace Car / avbrytelse av programmering
- 5 Tast for innstilling av grunnhastighet
- 6 Tast for innstilling av bremsefærd
- 7 Tast for innstilling av tankinnhold
- 8 Programmeringstast for biler

Generelle anvisninger om betjening

Noen taster brukes til flere funksjoner. Innstillingen av noen funksjoner skjer via tastekombinasjoner. Samtlige programmeringsforløp kan avbrytes via tast (4) „ESC/PACE CAR“. Flere opplysninger finner du i det videre forløpet.

Koding/programmering av bilene på den tilhørende håndstyringen

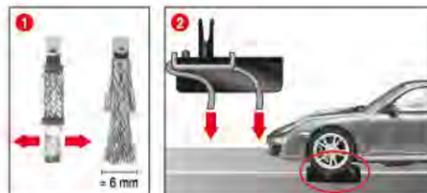


Still inn den bilen som skal kodes på banen og slå på Control Unit. Trykk én gang på tasten „Code“ (8), fig. 1; den første LED-en begynner å lyse, fig. 2. Trykk deretter én gang på sportastene på tilhørende håndstyring, fig. 3.

På biler med belysning begynner lysene å blinke, og på Control Unit lyser LED-ene 2-4 etter hverandre. Etter vellykket koding lyser den midterste LED-en permanent (fig. 4), og bilen ble tilordnet håndstyringen.

Merk: Ved denne typen koding skal alltid kun den bilen som skal kodes finne seg på banen.

Startforberedelse



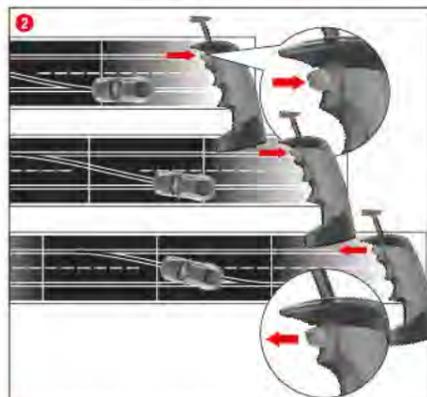
Denne Carrera DIGITAL 124-bilen er optimert for bruk på Carrera skinnesystem 1:24.

1 + 2 Riktig stilling på børstene:

For god og kontinuerlig bruk bør enden av børsten spres ut litt og bøyes ned mot skinnen slik fig. 2 viser. Det er bare enden av børsten som skal ha kontakt med skinnen; ved tegn på slitasje kan den evt. kuttes noe. Skinner og børster bør av og til renses for stov.

På bilene finnes små originale detaljer – f.eks. spoilere eller spill – som lett kan løse eller bryte av når bilene lekes med. For å unngå at disse delene ødelegges, er det mulig å fjerne dem før bilene settes på banen.

Skinnebytte



1 Pass på at styrepinnen på bilen sitter i sporet og at dobbelbørsten har kontakt med strømskinnen. Plasser bilene på startskinnen.
2 Ved bytte av bane holdes knappen på håndkontrollen inne hel til bilen har kjørt gjennom sporveksleren.

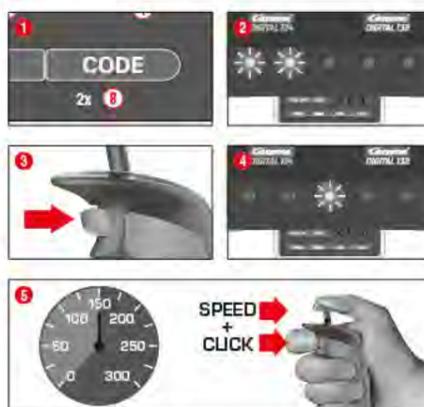
Lys på/av



Bil som er programmert for bruk med håndkontroll må stå stille minst 3 sek. på banen før lyset kan slås av eller på ved å trykke på sporveksleren.

Henvising:
Gjelder kun for modeller med belysning

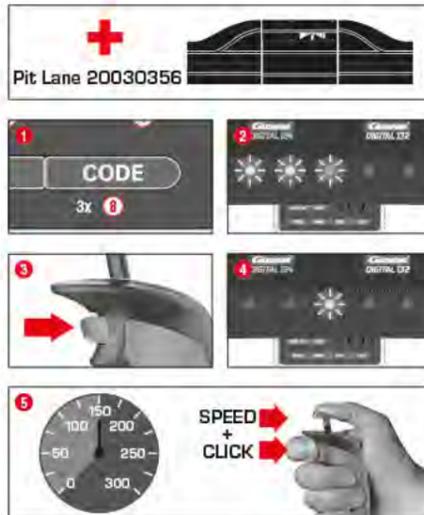
Koding/programmering Autonomous Car



Still inn den bilen som skal kodes på banen ved innkoblet Control Unit og trykk 2 ganger på tasten „Code“ (8), fig. 1. Begge de første LED-ene på Control Unit lyser, fig. 2. Trykk nå på sportasten på håndstyringen, fig. 3; LED 3-5 tennes nå etter hverandre. Vent til den midterste LED-en lyser på nytt, fig. 4. Betjen håndstyringsstangen og bring bilen til ønsket hastighet. Når du oppnår hastigheten, trykk igjen på sportasten, fig. 5. Kodingen av Autonomous Car er dermed avsluttet.

Merk: Ved denne typen koding skal alltid kun den bilen som skal kodes befinne seg på banen. Programmeringen av Autonomous Car beholdes inntil bilen kodes på nytt. Autonomous Car blir alltid vist med adresse 7 i forbindelse med Position Tower.

Koding/programmering Pace Car



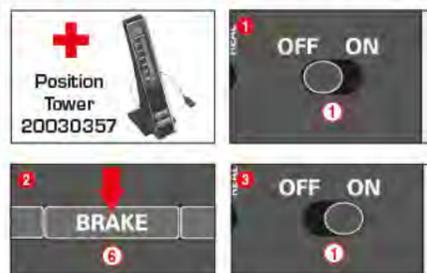
(bare i forbindelse med Pit Stop Lane nr. 20030356)
Still inn den bilen som skal kodes på banen ved innkoblet Control Unit og trykk 3 ganger på tasten „Code“ (8), fig. 1. Alle de tre LED-ene på Control Unit lyser, fig. 2. Trykk nå på sportasten på håndstyringen, fig. 3; LED 2-5 tennes nå etter hverandre. Vent til den midterste LED-en lyser på nytt, fig. 4. Betjen håndstyringsstangen og bring bilen til ønsket hastighet. Når du oppnår hastigheten, trykk igjen på sportasten, fig. 5. Kodingen av Pace Car er dermed avsluttet, og bilen kjører til Pit Stop Lane.

Merk: Ved denne typen koding skal alltid kun den bilen som skal kodes befinne seg på banen. Programmeringen av Pace Car beholdes inntil bilen kodes på nytt. Pace Car blir alltid vist med adresse 8 i forbindelse med Position Tower.

Utvidet Pace Car-funksjon

Etter vellykket koding av Pace Car kjører denne innen den første runden automatisk inn i Pit Lane. For å starte Pace Car trykker du én gang på tasten „Pace Car“ (4). LED 2 og 3 på Control Unit lyser, og Pace Car forlater Pit Lane. Pace Car kjører nå inntil tasten „Pace Car“ trykkes på nytt. Da slukker LED 2, og bilen kjører innen den aktuelle runden automatisk inn i Pit Lane.

Visning av posisjonen for Autonomous og Pace Car

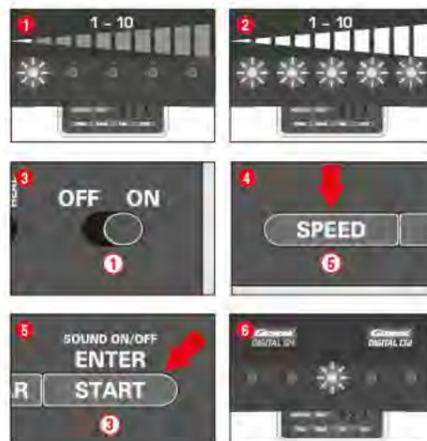


(kun i forbindelse med Position Tower nr. 20030357)
Posisjon av Autonomous Car (adresse 7) og Pace Car (adresse 8) kan vises på Position Tower. Denne funksjonen kan kobles inn på Control Unit. Hold ved avslått Control Unit tasten „BRAKE“ (6) trykket, fig. 2, slå på banen og slipp tasten „BRAKE“ igjen. Gjennom å trykke på tasten på nytt, kan funksjonen omstilles.

1 LED lyser = ingen visning
2 LED-er lyser = visning på Position Tower.

Still inn ønsket funksjon og bekreft valget med „START/ENTER“-tasten.

Innstilling av grunnhastigheten på bilene

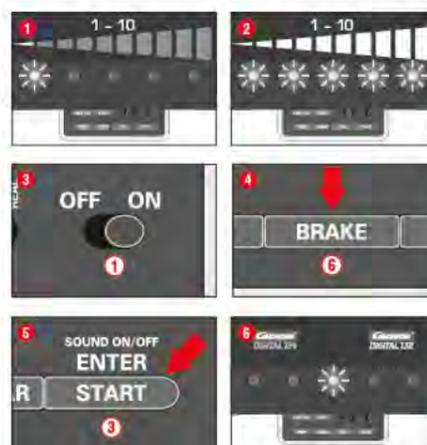


Innstillingen av grunnhastigheten kan skje enkeltvis for én og/eller flere biler. Bilene som skal stilles inn må befinne seg på banen. Innstillingen kan skje i 10 trinn der de 5 LED-ene blinker hhv. lyser permanent og signaliserer de forskjellige trinnene.

1 1 LED lyser = lav hastighet
2 5 LED-er lyser = høy hastighet

Still de bilene som skal stilles inn på banen ved innkoblet Control Unit og trykk én gang på tasten „SPEED“ (5). Nå lyser et visst antal LED-er. Disse viser til slutt det brukte hastighetsnivået. Trykk på tasten „SPEED“ (5) inntil den ønskede grunnhastigheten er valgt. Bekreft valget med tasten „ENTER/START“ (3). Et kort løpelys og lys fra den midterste LED-en bekrefter at innstillingen er avsluttet, fig. 6.

Innstilling av bremseatferden til bilene



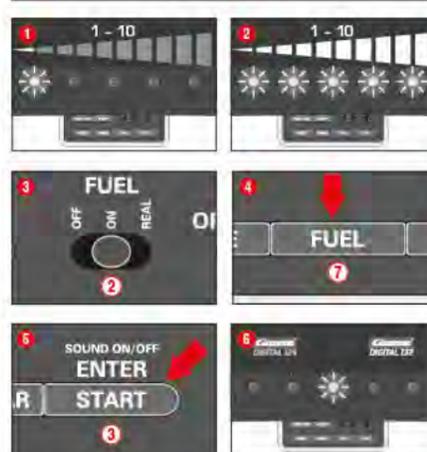
(kun for håndstyrte biler)

Innstillingen av bremseatferden kan skje enkeltvis for én og/eller flere biler. Bilene som skal stilles inn må befinne seg på banen. Innstillingen kan skje i 10 trinn der de 5 LED-ene blinker hhv. lyser permanent og signaliserer de forskjellige trinnene.

1 1 LED lyser = svak bremsevirkning
2 5 LED-er lyser = sterk bremsevirkning

Still de bilene som skal stilles inn på banen ved innkoblet Control Unit og trykk én gang på tasten „BRAKE“ (6). Nå lyser et visst antal LED-er. Disse viser til slutt det brukte bremsenivået. Trykk på tasten „BRAKE“ (6) inntil den ønskede bremseatferden er valgt. Bekreft valget med tasten „ENTER/START“ (3). Et kort løpelys og lys fra den midterste LED-en bekrefter at innstillingen er avsluttet, fig. 6.

Innstilling av tankinnholdet



(kun for håndstyrte biler)

Innstillingen av tankinnholdet i forbindelse med Pit Lane (20030356) skjes samtidig for alle biler. Innstillingen kan skje i 10 trinn der de 5 LED-ene blinker hhv. lyser permanent og signaliserer de forskjellige trinnene.

1 1 LED lyser = lite tankinnhold
2 5 LED-er lyser = fullt tankinnhold

Still de bilene som skal stilles inn på banen ved innkoblet Control Unit og slå på tankfunksjonen via skyvebryteren (2), fig. 3. Trykk én gang på tasten „FUEL“ (7). Nå lyser et visst antal LED-er. Disse viser det sist brukte tankinnholdet. Trykk på tasten „FUEL“ (7) inntil det ønskede tankinnholdet er valgt. Bekreft valget med tasten „ENTER/START“ (3). Et kort løpelys og lys fra den midterste LED-en bekrefter at innstillingen er avsluttet, fig. 6.

Utvidet tankfunksjon

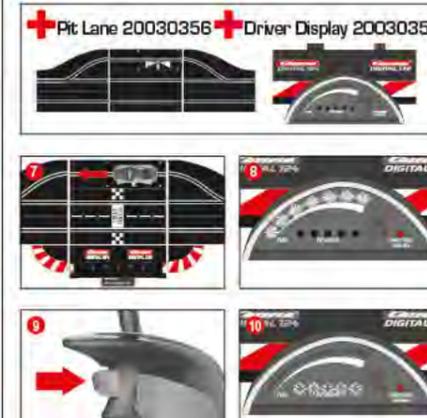
Via skyvebryteren (2) kan 3 moduser velges, fig. 3:

- OFF = Bilene bruker ingen „bensin“
- ON = Bilene bruker „bensin“
- REAL = maksimal hastighet er avhengig av tankinnhold / Bilene bruker „bensin“ (kun i forbindelse med Pit Lane 20030356 hhv. Pit Stop Lane 20030346 og Pit Stop Adapter Unit 20030361)

I „REAL“-modus er bilen „tyngre“ med full tank, kjører langsommere og har mindre bremsevirkning. Biler med tom tank er „lettere“, kjører fortere og har en høyere bremsevirkning. En visning av det aktuelle

tankinnholdet og „bensinforbruket“ kan kun skje i forbindelse med Driver Display 20030353 og Pit Stop 20030356.

Opp-tanking av bilene med Pit Lane 20030356 og Driver Display 20030353



Det aktuelle tankinnholdet til bilene kan avleses via søylevisningen med 5 grønne og 2 røde LED-er for Driver Display. Kjør til opp-tanking av bilen til Pit Lane via tanksensoren, fig. 7. Søylevisningen begynner nå å blinke, fig. 8, og bilen kan tankes opp ved å holde fast sportasten, fig. 9. Antallet tankinger vises gjennom blinking hhv. lys av de gule LED-ene, fig. 10 (se også Driver Display).

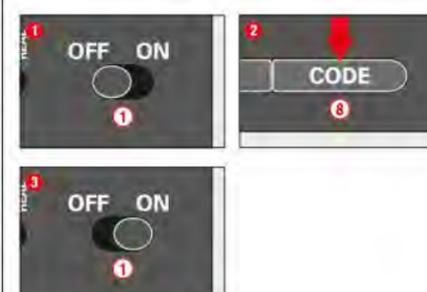
Merk: Biler med tom tank vil ikke bli vurdert ved rundetelling i forbindelse med Position Tower 20030357.

Innstilling av tankinnholdet ved racestart



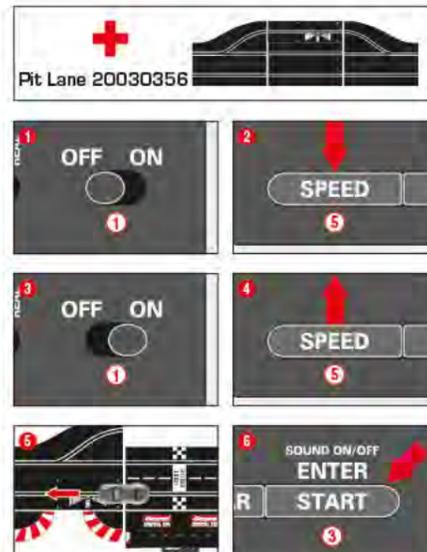
(kun i forbindelse med Pit Lane 20030356 og Driver Display 20030353)
Uavhengig av grunninnstillingen for tankinnholdet kan tankinnholdet stilles inn enkeltvis for én og/eller flere biler ved start av et race for rundene inntil første tankstopp. Trykk én gang på tasten „START/ENTER“ (3), de 5 LED-ene på Control Unit lyser permanent, fig. 12, og søylevisningen for Driver Display blinker, fig. 13. Ved å klikke på sportasten på den tilhørende håndstyringen kan tanknivået endres, fig. 14.

Tastesperre for innstillinger



For å sperre tastene for innstillingene av Speed, Brake og Fuel går du frem på følgende måte:
Hold Code-tasten (8) trykket når Control Unit er slått av, slå så på Control Unit og slipp Code-tasten igjen. For å oppheve sperren gjennomfører du forløpet på nytt.

Utvidet Pit Lane-funksjon

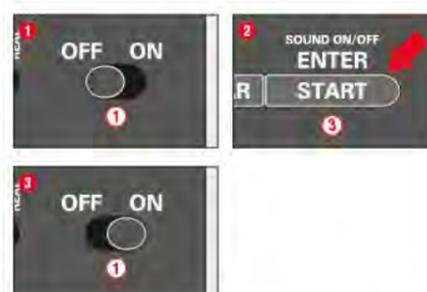


(bare i forbindelse med Pit Lane 20030356)
Det er mulighet for å slå rundetellingsfunksjonen på/av i Pit Lane 20030356 hhv. Pit Stop Lane 20030346 med Pit Stop Adapter Unit 20030361. For å gjøre dette holdes tasten „SPEED“ (5) trykket med Control Unit avslått, deretter slås Control Unit på, og tasten „SPEED“ (5) slippes. Gjennom et nytt trykk på tasten lyser 1 eller 2 LED-er avhengig av innstilling.

- LED 1 = Rundetellingsfunksjonen er av
- LED 1 + 2 = Rundetellingsfunksjonen er på

Velg den ønskede innstillingen og skyv eller kjør en bil over Pit Lane-sensoren, fig. 6. Innstillingene overtas ved overkjøring. For å gå ut av innstillingene igjen, trykk på tasten „START/ENTER“ (3).

Lyd PÅ/AV



Bekreftelsestonen ved overkjøring av sensorene og tastebetjeningen kan slås av. Hold ved avslått Control Unit tasten „START/ENTER“ (3) trykket, slå på banen og slipp tasten „START/ENTER“ (3). Kvitteringstonen ved innkobling av Control Unit kan likevel ikke slås av.

Reset-funksjon



For å gjenopprette fabrikkinnstillingene har Control Unit en reset-funksjon. Hold ved avslått Control Unit tasten "ESC/PACE CAR" trykket, slå på bilen og slipp tasten igjen. Alle de foretatte innstillingene for hastighet, bremseatferd, tankinnhold, lyd og rundetelling tilbakestilles til fabrikkinnstillingen. Innstillingen til bilene blir uberørt av disse, så lenge de ikke berører seg på bilen.

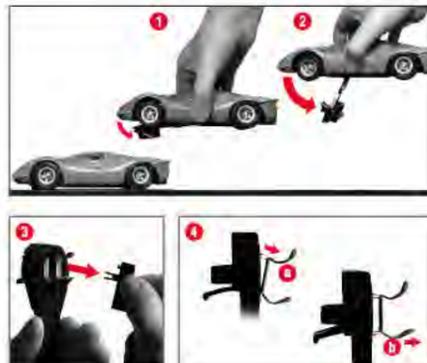
Fabrikkinnstillinger:

- Hastighet = 10
- Bremsatferd = 10
- Tankinnhold = 7
- Lyd = On
- Visning av posisjonen for Autonomous og Pace Car = OFF

Strømsparingsmodus

Control Unit går etter 20 minutter uten bruk over i strømsparingsmodus og slår av alle visninger, slik som f.eks. Position Tower, Driver Display og Startlight. For reaktivering slås kontrollenheten av i ca. 2-3 sekunder og deretter på igjen. Alle innstillingene blir beholdt.

Bytte av dobbeltbørster og styrepinne



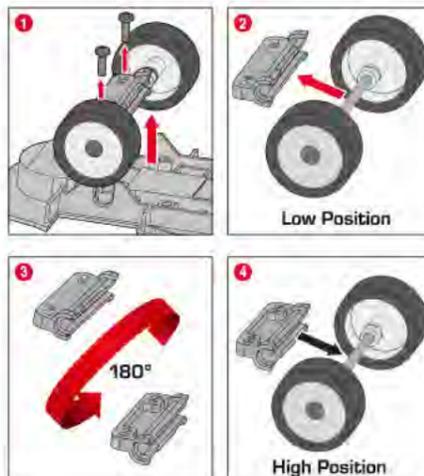
Svingarmen vipper lett ut når bilen løftes opp (fig. 1)

For å bytte styrepinnen eller dobbeltbørstene kan svingarmen vippe enda mer opp - se fig. 2.

3 For å bytte styrepinne og dobbeltbørster, tas styrepinnen ut først.

4 Deretter kan begge dobbeltbørstene tas ut og byttes. Det er viktig å passe på at den øvre børsten, 4a, bare trekkes delvis ut slik at dobbeltbørsten kan trekkes helt ut med børste 4b. Gjør tilsvarende når de settes inn.

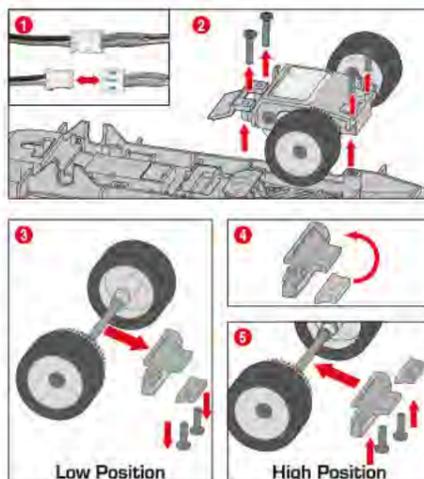
Høydejustering av bilens chassis



For du kan begynne mer reguleringen av chassis og magnetenhetene, må karosseriet fjernes fra kjøretøyet. Ved dette løsner du festeskrue på undersiden av kjøretøyet, og tar av karosseriet.

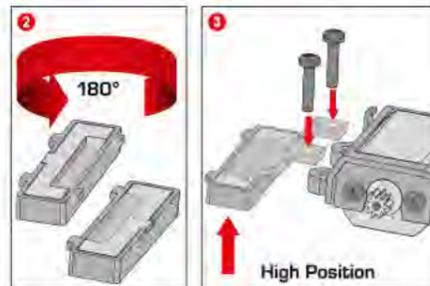
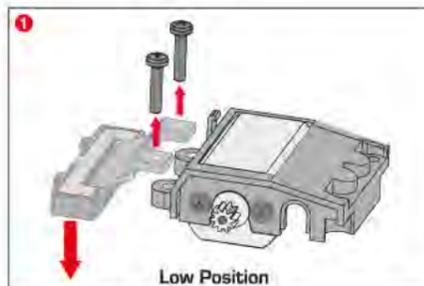
Høydejustering av fremakselen

1 Løsne de to skruene til akselløringen fremme og ta hele fremakselen inklusiv foring ut av chassis. 2 Trekk foringen fra akselen, dreii denne 180 grader 3 og sett så akselen inn i foringen igjen 4. Fremakselen samt foring kan nå monteres i chassis igjen.



Høydejustering av bakakselen

For å gjøre arbeidet lettere separerer du forsiktig pluggforbindelsen mellom motor og platina 1. Fjern begge skruene fremme på motorblokkens enhet og ta magnetavstrykeren ut av chassis. Løsne nå de to bakerste skruene og ta ut hele motorblokken 2. Snu motorblokken og fjern de to skruene til akselløringen bak. Ta ut avstandsplaten og hele bakakselen inklusiv foring 3. For høydejustering legger du nå først avstandsplaten i motorblokken 4 og skrur hele bakakselen fast igjen 5.

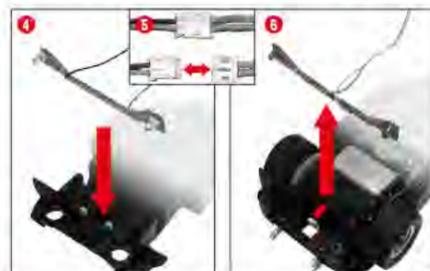
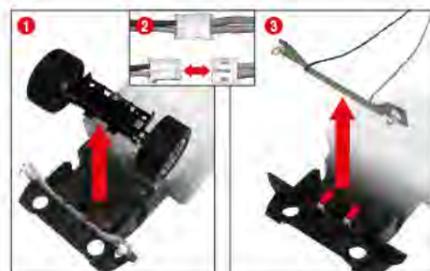


Regulering av midterste magnetenhet

Som alternativ kan også midterste magnetenhet reguleres. Ved dette tas hele magnetenheten ut av chassis 1, dreii denne horisontalt 180 grader 2 og sett den inn i chassis igjen. Deretter monteres magnetavstryker 3 og alle pluggforbindelser opprettes igjen.

Merk: Høydejustering av bilens chassis - modellavhengig

Bytte av lys-kretskort



OBS: Festet av kretskortene kan variere fra modell til modell.

Frontlys: For å bytte lys-kretskortene skrur overdelen av bilen av chassiset. Framakselen skrur ut slik fig. 1 angir og ledningene mellom frontlys og bilens kretskort løsnes (fig 2). Snapplåsen (fig. 3) bøyes lett innover og lys-kretskortet tas ut oppover. Legg inn lys-kretskortet (fig 4) slik at snapplåsen raster inn. Skru fast framakselen igjen og fest ledningene slik fargemerkingen indikerer. **Baklys:** Løsne ledningene fra baklyset til lys-kretskortet slik fig. 5 viser. Snapplåsen (fig. 6) bøyes lett nedover og lys-kretskortet tas ut oppover. Legg inn lys-kretskortet slik at snapplåsen raster inn (fig 7) og sett inn ledningene slik fargemerkingen indikerer.

Vedlikehold og pleie



Bruken av bilbanen er sikrest når alle deler rengjøres med jevne mellomrom. Trekk ut kontakten før du rengjør banen.

1 **Flacerbanen:** Banen overflaten og sporene holdes rene med en tørr klut. Rengjør ikke med løsemidler eller kjemikalier. Når den ikke er i bruk bør bilbanen oppbevares støvfritt og tørt, - helst i originalforpakningen.

2 **Bilkontroll:** Gjør lagringspunktene i aksler, hjul, motor, tannhjul og lagre rene og smør dem med syrefritt fett. Det kan være lurt å bruke f.eks. en tannpirker. Kontroller børster og dekk med jevne mellomrom.

Feilretting Kjøreteknikk

Feilretting:

Hvis noe ikke fungerer som det skal, skal du først sjekke dette:

- Sitte strømkoblingene ordentlig?
- Er transformator og håndkontroller koblet riktig til?
- Er bane-sammenkoblingene som de skal?
- Ligger det fremmedlegemer på banen eller i sporene?
- Er de rene?
- Er børstene ok og har god kontakt med strømskinnen?
- Er bilen riktig programmert på riktig håndkontroll?
- Ved kortslutning kuttes strømmittførselen til banen automatisk i ca. 5 sekunder og meldt med akustiske og optiske signaler.
- Står bilene i riktig reining på banen? Ved manglende funksjon Legg om kjøretingsbryteren på undersiden av bilen.
- Er Adapter Unit riktig montert i kjøretning?
- Er batteriet til den manuelle styringen riktig tilkoblet?
- Er batteriet ladet?
- Blinker LED-ene på den manuelle styringen ved opplading?
- Er den manuelle styringen bundet til mottakeren?
- Foreligger et dobbelt adressebelegg for den manuelle styringen?

Bemerk:

På bilene finnes små originale detaljer - f.eks. spoiler eller speil - som lett kan løsne eller bryte når bilene lekes med. For å unngå at disse delene ødelegges, er det mulig å fjerne dem før bilene settes på banen.

Kjøreteknikk:

- Kjør raskt på de rette strekningene, brems ned før svingene, øk farten igjen mot slutten av svingen.
- Ikke hold fast eller blokker bilen når motoren går, det kan gi overoppheting og motorskade.

Bemerk: Hvis det brukes skinnesystemer som ikke er fra Carrera, må styrepinnen byttes ut med spesial-styrepinne nr. 20085309. Kjørelyd som oppstår i kryssninger (nr. 20020587) eller i bratt sving 1/30° (nr. 20020574) høres med og er en del av kjøreløken.

Tekniske data

Utgangsspenning - Banetransformator

18 V — 54 W

Lithium Polymer-batteri:
3,7 V — 180 mAh · 0,7 Wh

Maksimal ladetid: 2 timer

Frekvens: 2,4 GHz
Frekvensbånd: 2400-2483,5 MHz
Sendeeffekt: Maksimalt 10 mW

Navn eller varemerke for produsenten, handelsregisternummer og adresse

Carrera Toys GmbH
Rennbahn Allee 1
5412 Puch
AUSTRIA
FN 52240 z

Modellidentifikator

STAD-HKYF-002B
STAD-HKYF-003B
STAD-HKYF-004B

Inngangsspenning 100-240 V-

Inngangsvexelstrømfrekvens 50/60 Hz

Utgangsspenning DC 18 V

Utgangsstrøm 3.0 A

Utgangseffekt 54.0 W

Gjennomsnittlig effektivitet under drift 88.8 %

Effektivitet ved lav last (10 %) 83.06 %

Strømforbruk ved lav belastning 0.15 W

Strømmodus

- 1) Spilledrift = Kjøretøy betjenes over håndregulering
- 2) Hviledrift = Håndregulering betjenes ikke, ingen spill
- 3) Stand-by drift = Etter ca. 20 minutter hviledrift koples forbindelsesskinnen i stand-by modus. LED-lampen i midten blinker med lange mellomrom.
STRØMFORBRUK < 0,21 W
For reaktivering slås kontrollenheten av i ca. 2-3 sekunder og deretter på igjen. Da er banen i hvilemodus igjen.
- 4) Tilstand AV = Nettapparat skilt fra strømmettet



Varsler

Retningslinjer og varsler for bruk av LiPo-batteri:

LiPo-batterier er vesentlig mer folsomme enn tradisjonelle alkaliske eller NiMH-batterier. Derfor må alle forskrifter og varsler følges nøye. Ved feil håndtering av LiPo-batterier er det fare for brann. Med håndteringen, ladingen eller bruken av vedlagte LiPo-batteri(er) overtar du all risiko som er forbundet med litiumbatterier.

- Ikke-oppladbare batterier må ikke lades!
- Bruk bare den medfølgende laderen til ladingen. Hvis denne anvisningen ikke følges, er det fare for brann og dermed fare for helse og/eller skade på gjenstander. Bruk ALDRI en annen lader!
- Oppladbare batterier skal kun lades under tilsyn av voksne. Batteriet skal aldri forlates uten tilsyn under opplading. Når du lader batteriet skal du alltid befinne deg i nærheten for å overvåke lade-forløpet og evt. reagere på potensielle problemer.
- Hvis batteriet blåses opp eller deformeres under ut- eller oppladingsprosessen, skal ladingen eller utladingen straks avbrytes. Ta ut batteriet så hurtig og forsiktig som mulig og legg det på et sikkert, åpent område på avstand fra brennbare materialer, og overvåk det i minst 15 minutter. Hvis du fortsetter ladingen eller utladingen av et batteri som allerede har blåst seg opp eller deformert seg, er det fare for brann! Selv ved liten deformering eller ballongdannelse må et batteri tas ut av drift.
- Du må lade opp de medfølgende batteriene på et sikkert sted, på avstand fra antennelige materialer.
- Tomme batterier må tas ut av leketøy.
- Oppbevar batteriet ved romtemperatur (16-18 °C) på et tørt sted. Ikke utsett det oppladbare batteriet for direkte sollys eller andre varmekilder. Unngå generelt sett temperaturer på over 50 °C.
- Lad absolutt batteriet igjen etter bruk for å unngå en såkalt dyp utlading av det oppladbare batteriet. Lad opp batteriet av og til (ca. hver 2.-3. måned) når det ikke er i bruk. Hvis denne handlingen ikke utføres for batteriet, kan det føre til en defekt.
- Ved utskifting av det oppladbare batteriet må det ikke brukes noen spisse eller skarpe gjenstander. Vemefolien på det oppladbare batteriet må ikke under noen omstendighet skades.
- Ved utskifting av defekte oppladbare batterier skal det kun brukes de anbefalte typene oppladbare batterier. Skadde eller ubrukelige batterier er spesialavfall og må bortskaffes i henhold til dette.
- Oppladbare batterier/batterier skal ikke kastes inn i åpne flammer eller utsettes for høye temperaturer. Det er fare for brann og eksplosjon.
- Elektrolytter og elektrolyttildamp som finnes i LiPo-batterierna er helsefarlige. Unngå i alle tilfeller direkte kontakt med elektrolytter. Hvis elektrolytter kommer i kontakt med hud, øyne eller andre kroppsdeler, må det berørte området straks skylles med rikelig friskt vann, og deretter må det oppsøkes lege.
- Batterier er ikke noe leketøy og skal derfor ikke havne i hendene på barn. Batterier skal oppbevares utilgjengelige for barn.
- Tilkoblingsklemmene/batteritilkoblingene skal ikke kortsluttes!
- Leketøyet må bare brukes med en transformator/adaptor som er beregnet for leketøy!
- Transformatoren/adaptoren er ikke noe leketøy!

Tartalomjegyzék

| | |
|--|----|
| Biztonsági előírások | 72 |
| Megfelelőségi nyilatkozat | 72 |
| A csomag tartalma | 72 |
| A felépítésre vonatkozó műszaki tudnivalók | 72 |
| Fontos tudnivaló | 73 |
| Leírás | 73 |
| Az első használat előtt | 73 |
| Az akku gondozása | 73 |
| Felépítési útmutató | 73 |
| Szalagkorlátok és kitémasztók | 73 |
| Villamos csatlakoztatás | 73 |
| Járműelemek | 73 |
| Csatlakozások Control Unit | 74 |
| A vevő csatlakoztatása | 74 |
| A töltő csatlakoztatása | 74 |
| A kézi szabályozók töltése | 74 |
| Összekapcsolás | 74 |
| Kezelőelemek Control Unit | 74 |
| A járművek kódolása/programozása a megfelelő kézi vezérlőkre | 74 |
| A start előkészítése | 75 |
| Váltófunkció | 75 |
| Fényfunkció be/ki | 75 |
| Kódolás/programozás Autonomous Car | 75 |
| A Pace Car kódolása/programozása | 75 |
| Az Autonomous és a Pace Car pozíciójának kijelzése | 75 |
| A járművek fékezési alapsebbségének beállítása | 75 |
| A járművek fékezési magatartásának beállítása | 76 |
| Az izemanyagszint beállítása | 76 |
| Billentyűzár a beállításokhoz | 76 |
| Bővített Pit Lane funkció | 76 |
| Sound ON/OFF | 76 |
| RESET funkció | 77 |
| Áramtakarós funkció | 77 |
| A kettős kefe és a vezetőgerinc cseréje | 77 |
| A jármű alvázának magassági állítása | 77 |
| A fényplátina cseréje | 77 |
| Karbantartás és gondozás | 78 |
| Hibaelhárítás / Vezetéstechnika | 78 |
| Műszaki adatok | 78 |
| Figyelmeztetés | 78 |

Üdvözljük

Szívélyesen üdvözljük a Carrera csapatban!
A használati utasítás az Carrera DIGITAL 124 versenypálya felépítésére és kezelésére vonatkozó fontos információkat tartalmaz. Kérjük, gondosan olvassa végig és őrizzze meg. Kérdések esetén kérjük, forduljon értékesítési osztályunkhoz vagy látogassa meg weboldalunkat: carrera-toys.com
Kérjük, ellenőrizze a csomag tartalmát teljesség és esetleges szállítási sérülések tekintetében. A csomagolás fontos információkat tartalmaz és javasoljuk színtén megőrizni. Jó szórakozást kívánunk Önnek a Carrera DIGITAL 124 versenypályával.

Biztonsági előírások

• **FIGYELMEZTETÉS!** 36 hónap alatti gyermekeknek nem adható. Fulladásveszély a lenyelhető apró részek miatt. Figyelem: Működésből eredő beszorulás veszélye.

• **FIGYELMEZTETÉS!** Ez a játék mágneset vagy mágneses alkatrészt tartalmaz. Az emberi test belsejében az egymáshoz vagy más fémlágyhoz tapadó mágnesek súlyos vagy halálos sérülést okozhatnak. Azonnal kérjen orvosi segítséget a mágnes lenyelése vagy belégzése esetén!

• **FIGYELMEZTETÉS!** Az akkutöltő használata csak olyan gyermekeknek engedhető meg, akik legalább 8 évesek. Megfelelő utasítást kell adni, amely a gyermekek olyan helyzetbe hozza, hogy az akkutöltőt biztonságosan tudja használni és egyértelműen tudomására kell hozni, hogy az akkutöltőt nem játék és nem szabad vele játszani.

• A transzformátor nem játékszert! A trafó csatlakozóit nem szabad rövidre zární! Tájékoztató a szülőknél: A trafót rendszeresen ellenőrizni kell a vezeték, a dugó vagy a burkolat sérülései tekintetében. A játék csak az ajánlott transzformátorokkal működhető! Sérülés esetén a transzformátor további alkalmazása tilos! A versenypálya csak egy transzformátorral működhető! Ha hosszabb ideig nem játszik, javasoljuk a transzformátor áramhálózatról történő leválasztását. A trafó és a sebességszabályozók burkolatát kinyitni tilos!

Tájékoztató a szülőknél:
A játékok transzformátorai és tápegységei nem alkalmasak arra, hogy azokat játékszerként használják. Ezeknek a termékeknek a használata csak a szülők folyamatos felügyelete mellett történhet.

• A pályát, a járműveket és a töltőt rendszeresen ellenőrizni kell a vezeték, a dugó és a burkolatok sérülései tekintetében! A meghibásodott alkotóelemeket ki kell cserélni.
• Az autóversenypálya szabadban vagy nedves tereken történő használatra nem alkalmas! A folyadékot távol kell tartani.
• A rövidzárlat elkerülése érdekében nem tehető a pályára fémből készült tárgyak. A pálya nem állítható fel érzékeny tárgyak közvetlen közelében, mivel a pályáról kirepülő járművek sérüléseket okozhatnak.
• A tisztítás vagy karbantartás előtt húzza ki a hálózati csatlakozó dugót! A tisztításhoz nedves kendőt használjunk, az oldó- vagy vegyszerek használata nem megengedett. Ha nem használja a pályát, portól védett és száraz helyen tárolja. E célból legkedvezőbb az eredeti katon használata.
• A versenypálya nem működhető arc- vagy szemmagasságban, mivel a kirepülő járművek miatt sérülésveszély áll fenn.
• A transzformátor működésének használata áramütést okozhat.
• A játék csak II. védelmi osztályúak megfelelő készülékekre csatlakoztatható.
• A játék és a töltő csak játékokhoz készült transzformátorral működhető.
• Szabályozható transzformátorokkal nem használható!
• Ha a készülék csatlakozó vezetékje megsérül, azt a veszélyeztetés elkerülése érdekében be kell küldeni a Carrera cég vezetőségének, vagy egy hasonlóan szakképzett szakemberrel ki kell cserélni.

Utmutató:

A jármű csak teljesen összeszerelt állapotban helyezhető újra üzembe. Az összeszerelést csak felnőtt végezheti.

Az összeszerelést csak felnőtt személy végezheti el. A készüléket 8 év feletti gyermekek használhatják, továbbá korlátozott fizikai, érzékelési és mentális képességgel, illetve megfelelő tapasztalattal és tudással nem rendelkező személyek csak felügyelet mellett, illetve a biztonságos használatot és a használatból eredő veszélyeket megértve használhatják a készüléket. A készülékkel gyerekek nem játszhatnak. A tisztítást és a felhasználói karbantartást gyermekek felügyelet nélkül nem végezhetik. A gyermekek utmutatást kell adni arra vonatkozóan, hogy robbanásveszély miatt ne próbálja meg feltölteni a nem tölthető elemeket.

Megfelelőségi nyilatkozat

Carrera Toys GmbH igazolja, hogy a "2,4 GHz WIRELESS+" típusú rádióberendezés megfelel a 2014/53/EU irányelvnek. Az EU-megfelelőségi nyilatkozat teljes szövege elérhető a következő internetes címen: carrera-toys.com – Biztonság és minőség

Fontos tudnivaló



Kérjük, szíveskedjék figyelembe venni, hogy az Exclusiv (analog rendszer) és a Carrera DIGITAL 124/132 (digitális rendszer) esetében két külön és teljesen önálló rendszerrel van szó. Nyomatékkal felhívjuk a figyelmet arra, hogy a pálya felállítása során a két rendszert külön kell választani, azaz az Exclusiv pálya egyik csatlakozó sinje sem lehet egy versenypályán a Carrera DIGITAL 124/132 rendszer csatlakozó sinjével és a Control Unit-szal. Akkor sem, ha csak a két csatlakozó sin közül csak az egyik (Exclusiv csatlakozó sin vagy Carrera DIGITAL 124/132 csatlakozó sin, Control Unit-szal együtt) van csatlakoztatva az áramellátásra. Továbbá a Carrera DIGITAL 124/132 egyetlen további komponense sem (váltó, elektronikus körszámláló, Pit Stop) építhető be egy Exclusiv pályába, azaz nem játszható analog módban. A fenti adatok figyelmen kívül hagyása esetén nem zárrható ki, hogy a Carrera DIGITAL 124/132 komponensek rongálódnak. Ebben az esetben nem érvényesíthető garanciaigény.

Leírás

A WIRELESS+ az új vezeték nélküli versenypálya élmény a Carrera DIGITAL 124 és Carrera DIGITAL 132 rendszerekhez. A 2,4 GHz-es rádiótechnológia a frekvenciaugrásnak köszönhetően zavarmentes és akár 15 m hatótávolságot is biztosít.
A nagyteljesítményű lítium-polimer akkunak köszönhetően akár 8 óra játék és akár több mint 80 napos készenléti üzem lehetséges. A WIRELESS+ és a DIGITAL 124 együttesen akár 4 vezető számára biztosít kábelmentes szabadságot a versenypályán.

Az első használat előtt

A kézi szabályozó első használata előtt a mellékelt akkut (2) be kell tenni a szabályozóba. Ehhez csavarozza ki a kézi szabályozó alsó részén található akkurekeszt (1). Az akku dugóját dugja a kézi szabályozó csatlakozójába, majd tegye az akkut a rekeszbe. Ezután csavarozza vissza az akkurekeszt fedelét. Az akku gyánlag előre fel van töltve; első használat előtt azonban teljesen fel kell tölteni.

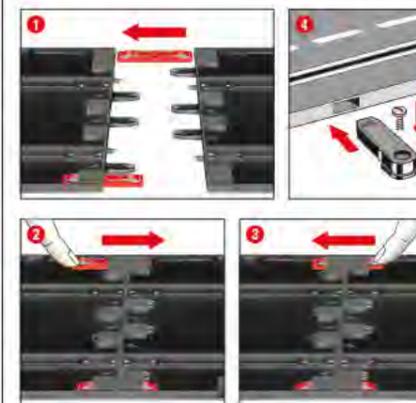


Az akku gondozása

Az akku lehetőleg hosszú eltarthatóságának és teljesítményének érdekében érdekében figyelembe kell venni az alábbi, ápolásra és tárolásra vonatkozó pontokat.

• Az első használat előtt az új akkukat teljesen fel kell tölteni.
• Egy teljesen feltöltött akkuval kb. 8 óra tartós játék lehetséges. Csökkenő akkutelesítmény esetén csökken a kézi szabályozók hatótávolsága. Az akkukat legkésőbb akkor újra teljesen fel kell tölteni.
• A használat hosszabb felüggesztése esetén vegye ki az akkut a kézi szabályozóból és tárolja szobahőmérsékleten (16° - 18°C), száraz helyen. A mélykölés elkerülése érdekében a tárolt akkut 2-3 havonta fel kell tölteni.

Felépítési útmutató

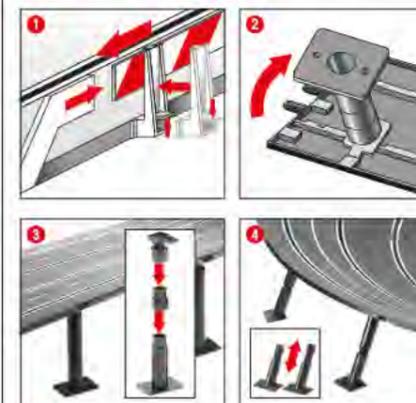


1 + 2 + 3 A felépítés előtt az összekötő kapcsokat az 1. ábrán megfelelően a sínbe dugjuk. A síneket egy sima és egyenletes aljzaton egymásba dugjuk. Az összekötő kapcsokat a 2. ábrán megfelelően nyílirányba mozgatjuk, míg hallhatóan beugranak. Az összekötő kapcsok behelyezése utólag is lehetséges. Az összekötő kapcsok oldása a szorító orr mindkét irányba történő egyszerű lenyomásával lehetséges (lásd 3. ábra).

4 Rögzítés: A pályadarabok telepítésénél történő rögzítéséhez a pályaszakasz rögzítőket (cikksz.: 20085209) kell alkalmazni (az egység nem tartalmazza).

Figyelem: A padlószőnyeg a sztatikai feltöltődés, a bolyhok képződése és a fokozott gyúlékonyság miatt nem tekinthető megfelelő aljzatnak.

Szalagkorlátok és kitémasztók



1 Szalagkorlátok: A szalagkorlátok tartóinak rögzítése az útpályára való felbontással történik.

2 + 3 Magasban lévő pályaszakaszok kitémasztása: A gömbcsuklós fejeket a bedugható csapokkal betoljuk a pálya alsó részén lévő, e célú szolgáló szögletes befogó szerkezetekbe. A kitémasztók magassága közbenső idomokkal növelhető. A kitémasztók felszavarozása lehetséges (az egység a csavarokat nem tartalmazza).

Döntött kanyarok kitémasztása:

A döntött kanyarok kitémasztásához megfelelő hosszúságú ferde kitémasztók állnak rendelkezésre. A kanyarba- és kimenetekhez való magasságban nem állítható kitémasztókat alkalmazunk. A kitémasztók fejait bedugjuk a pálya alsó részén lévő, e célú szolgáló kerék befogó szerkezetekbe.

Villamos csatlakoztatás



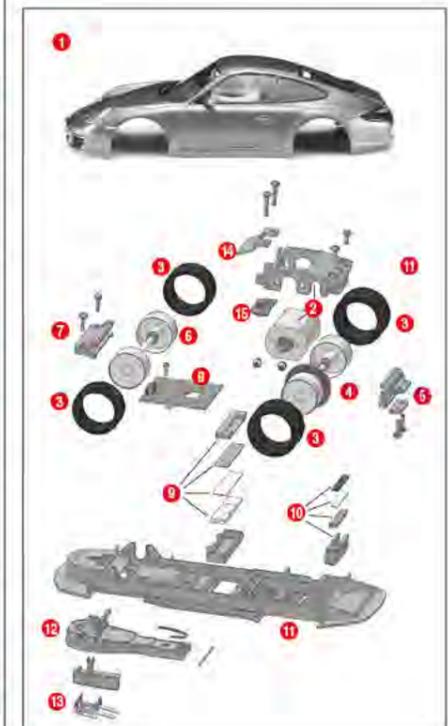
1 A trafódugót csatlakoztassa a Control Unit-re.

Figyelem: A rövidzárlatok és áramütések megakadályozása érdekében a játék nem csatlakoztatható idegen elektromos eszközökre, dugókra, kábelekre vagy egyéb játéktól idegen tárgyakra. A Carrera DIGITAL 124 autóversenypálya csak eredeti Carrera DIGITAL 124 transzformátorral működik kifogástalanul.

A PC-port (PC Unit) csak az eredeti Carrera PC-egységgel kombinálva működhető.

Ha a játékhoz mellékelve van a transzformátor, akkor a játékot a mellékelt transzformátorral vagy hálózati adapterrel kell használni.

Járműelemek



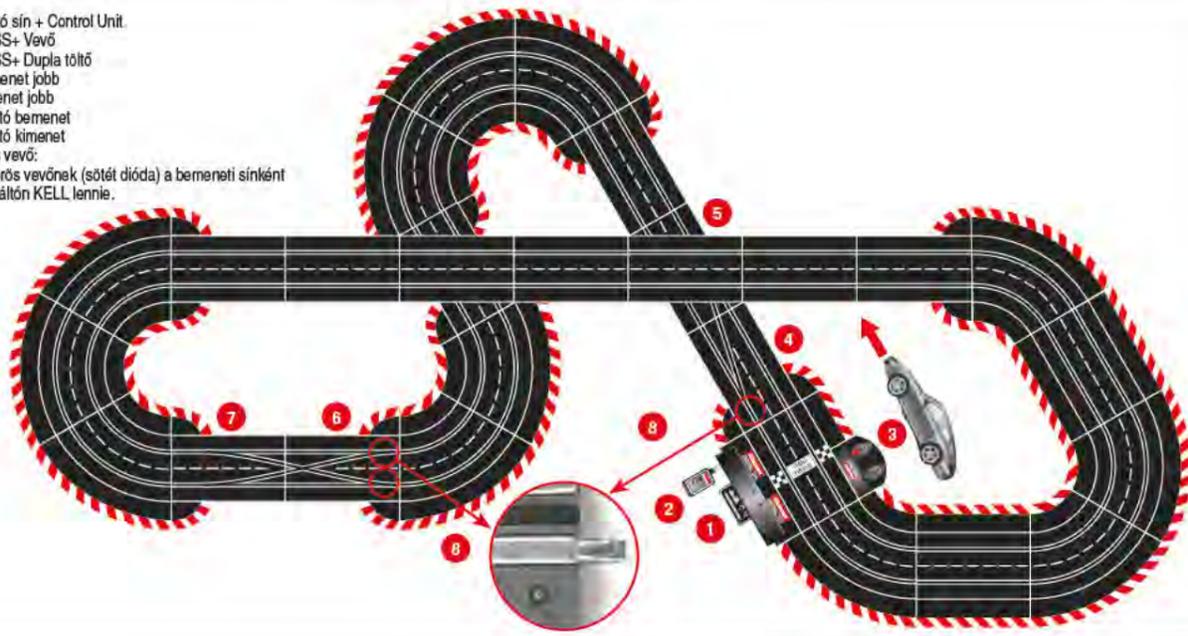
- 1 Body
- 2 Motorblokk
- 3 Abroncsok
- 4 Hátsótengely
- 5 Hátsótengelyt befogó szerkezet távtartó lemezzel
- 6 Elsőtengely
- 7 Első tengelytartó
- 8 Platina
- 9 Középső mágnesegység
- 10 Hátsó mágnesegység
- 11 Alváz
- 12 Lengőkar inkl. rugó
- 13 Vezetőgerinc kettős káfével
- 14 Középső mágnes leszorító szerkezete
- 15 Rögzítőlemez

Figyelem: A jármű felépítése modellfüggő.

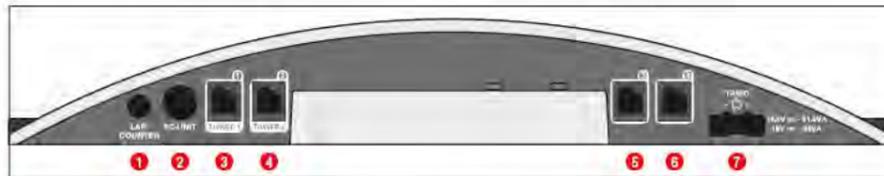
Az egyes alkotóelemek jelölése nem alkalmazható rendelési számként.

A felépítésre vonatkozó műszaki tudnivalók

- 1 Csatlakozó sín + Control Unit
 - 2 WIRELESS+ Vevő
 - 3 WIRELESS+ Dupla töltő
 - 4 Váltó bemenet jobb
 - 5 Váltó kimenet jobb
 - 6 Kettős váltó bemenet
 - 7 Kettős váltó kimenet
 - 8 Infravörös vevő:
- Az infravörös vevőnek (sötét dióda) a bemeneti sínként működő váltón KELL lennie.



Csatlakozások Control Unit



Csatlakozások (balról jobbra):

- 1 Csatlakozó a 20030342 sz. kórszámlálóhoz
- 2 Csatlakozó a Carrera AppConnect 20030369-hez, a PC-Unithez vagy a Lap Counter 20030355-hez.
- 3 1-es csatlakozó persely a kézi szabályozóhoz, a kézi vezérlőket bővítő dobozhoz vagy a WIRELESS+ vevőhöz
- 4 2-es csatlakozó persely a WIRELESS Tower 20010108-hoz
- 5 3-es csatlakozó persely kézi szabályozóhoz
- 6 4-es csatlakozó persely kézi szabályozóhoz
- 7 Csatlakozó a DIGITAL 124 / DIGITAL 132 tápegységhez

Az 1-4-es csatlakozó perselyekre vonatkozó általános tudnivalók: WIRELESS+ vevő alkalmazása esetén azt az 1-es csatlakozó perselyre kell csatlakoztatni. A 2-es csatlakozó perselyre tetszés szerinti csatlakoztatható egy WIRELESS Tower 20010108. Csak egy WIRELESS+ vevő alkalmazása esetén a 2-es csatlakozó perselyre nem csatlakoztatunk semmit.

A vevő csatlakoztatása

Csatlakoztassa a vevőt a szimbolikus ábra szerint a Control Unit két, Tower 1 és Tower 2 jelölésű csatlakozó perselyeinek egyikére. 4 WIRELESS+ kézi szabályozó működtetéséhez csak egy 2.4 GHz-es vevő szükséges.



Szimbolikus ábra

A töltő csatlakoztatása

A töltőt a Control Unit hátoldalára csatlakoztatjuk. A töltő pálya más részén történő elhelyezéséhez a 20030360 számú Adapter Unit szükséges.



Hátsó nézet
Control Unit



A 3-as és 4-es csatlakozó perselyeken ezen kívül vezetékes kézi szabályozók is alkalmazhatók. Kérjük, szíveskedjék figyelembe venni, hogy ezek az 5-ös és 6-os címet használják.

A 20030348 sz. kézi vezérlőket bővítő doboz alkalmazása esetén azt az 1-es csatlakozó perselyre kell csatlakoztatni. A járműcímek hozzárendelése ekkor az alábbiak szerint történik:

- Kézi vezérlőket bővítő doboz = 1-es, 3-as és 4-es cím
- 2-es csatlakozó persely = 2-es cím
- 3-as csatlakozó persely = 5-ös cím
- 4-es csatlakozó persely = 6-os cím

Figyelem:

A WIRELESS és a kézi szabályozókat bővítő doboz kombinációja nem lehetséges! Vegye figyelembe, hogy a DIGITAL 124 esetén a járművek száma legfeljebb 4 lehet!

A kézi szabályozók töltése

Az első működtetés előtt a WIRELESS+ kézi szabályozókat teljesen fel kell tölteni. Ehhez tegye a kézi szabályozókat a töltőbe és kapcsolja be a pályát. A töltés közben a kézi szabályozó LED-jei villognak.

A töltés befejeztével a LED-ek folyamatosan világítanak. A lítium-polimer akku alkalmazásának köszönhetően bármikor lehetséges a kézi szabályozó utántöltése.



Összekapcsolás



Annak érdekében, hogy a kézi szabályozók használhatók lehessenek a járművek irányításához, egyszeri alkalommal „össze kell kapcsolni” azokat a vevővel. Ehhez kapcsolja be a pályát.

1 A vevő a szegmenses kijelző körbefutó világításával jelzi az üzemi állapotot (1).

2 Nyomja meg egyszer a SET-gombot (2), míg a szegmenses kijelzőben megjelenik az 1-es szám. A kijelzett szám a jármű későbbi címe. A gomb további megnyomásával a következő címhez kapcsolhatunk.

Most egyszer nyomja meg a kézi szabályozó felső részén található binding-gombot (3). A kézi szabályozó a LED-ek villogásával jelzi a sikeres kapcsolódást, míg a vevő ezt a szegmenses körbefutó világításával jelzi. Ezzel a kapcsolódás befejeződött és lehetséges a kézi szabályozó használata.

3

A második kézi szabályozó kapcsolódását ugyanígy kell végezni. Kétszer nyomja meg a SET-gombot (2), míg a 2-es szám jelenik meg a vevőn (1). Ezután nyomja meg a második kézi szabályozó binding-gombját (3).

4

A kézi szabályozó (4. ábra) beállított címének megjelenítéséhez egyszer nyomja meg a kézi szabályozó felső részén található binding-gombot (2). A LED (1) a beállított címnek megfelelően villog.

Ha a kézi szabályozót nem működtetjük, az kb. 20 másodperc elteltével önműködően energiatakarékos üzemmódba kapcsol. Az útközvilágítás a váltógomb megnyomásával a kézi szabályozó újra aktiválható.

Kezelőelemek Control Unit

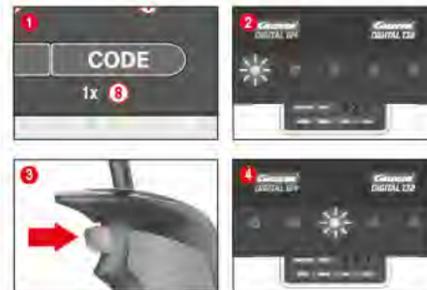


- 1 Be-/kikapcsoló
- 2 Kapcsoló a tankfunkcióhoz
- 3 Start-gomb a verseny indításához / programozást igazoló gomb
- 4 Pace Car billentyű / a programozás megszakítása
- 5 Billentyű az alapsebesség beállításához
- 6 Billentyű a fékmgatartás beállításához
- 7 Billentyű az üzemi üzemi szint beállításához
- 8 A járművek programozó billentyűje

Általános kezelési tudnivalók

Néhány gomb többszörös kiosztással rendelkezik. Néhány funkció beállítása billentyűkombinációk segítségével történik. A 4-es „ESC/PACE CAR” billentyűvel valamennyi programozási művelet megszakítható. További részleteket a továbbiakban találhat.

A járművek kódolása/programozása a megfelelő kézi vezérlőkre



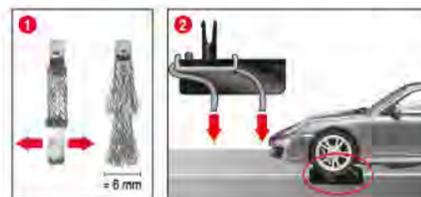
Állítsa a pályára a kódolandó járművet és kapcsolja be a Control Unit-et.

Nyomja meg egyszer a „Code” billentyűt (8) (1. ábra); az első LED villogni kezd (2. ábra). Ezt követően a megfelelő kézi vezérlőn nyomja meg egyszer a váltóbillentyűt (5. ábra).

Világítással rendelkező járművek esetében villogni kezdenek a lámpák, a Control Unit-en pedig egymás után kigyullad a 2-4-es LED. Befejezett kódolás után a középső LED folyamatosan világít (4. ábra), a jármű pedig hozzá lett rendelve a kézi szabályozóhoz.

Figyelem: Az efféle kódolásnál mindig csak a kódolandó járműnek szabad a pályán lennie.

A start előkészítése



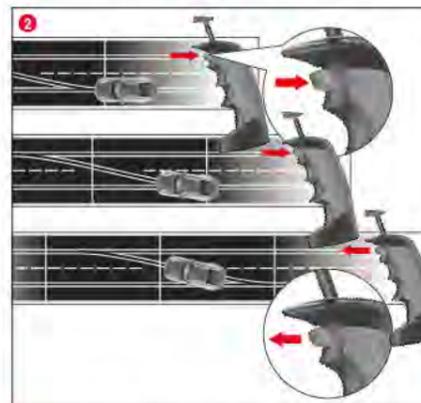
Ez a Carrera DIGITAL 124 jármű optimálisan a Carrera 1:24 rendszerhez van hangolva.

1 + 2 A kefék optimális állása:

A jó és folyamatos haladáshoz a kefék végét leggyőzelmében kissé szét kell húzni (1) majd a 2. ábrának megfelelően a sín irányába hajlítani. A sinnek csak a kefék végének szabad érintkeznie, amit kopás esetén kissé levághatunk. A sineket és a keféket időnként meg kell tisztítani a portól és a lepott részecskéktől.

Játék közben esetleg leválhatnak vagy eltörhetnek a jármű apró alkotóelemei, mint például a spojerek vagy a tükrök, melyeket az eredetihez való hasonlóság miatt így kell kiképezni. Ennek elkerülése érdekében lehetőség van a jármű részeinek játék előtt történő eltávolítására, ezzel megóvva azokat.

Váltófunkció



1 Ügyeljen arra, hogy a jármű vezetőgerince a nyomvezető barázdában legyen, a kettős kefék pedig érintkezzenek az áramvezető sinnel. Állítsa a járműveket a csatlakozó sinre.

2 Sávváltás közben a kézi szabályozón lévő gombot mindaddig nyomva kell tartani, míg a jármű áthalad a váltón.

Fényfunkció be/ki

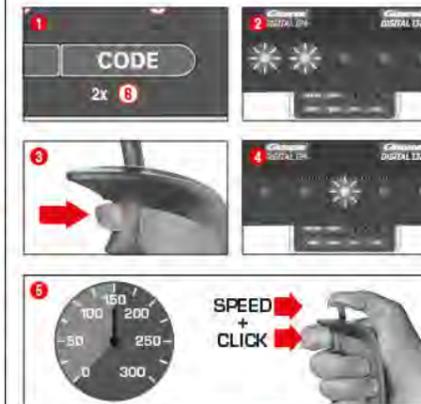


A kézi vezérlőre programozott járműnek legalább 3 másodpercig álló helyzetben kell lennie a versenypályán, mielőtt a váltógomb megnyomásával be- illetve kikapcsolható a fény.

Tudnivaló:

Csak járművilágítással ellátott járművekre érvényes

Kódolás/programozás Autonomous Car



Ha be van kapcsolva a Control Unit, állítsa a kódolandó járművet a pályára és kétszer nyomja meg a „Code” billentyűt (8) (1. ábra). A Control Unit első két LED-je világít (2. ábra). Most nyomja meg a kézi szabályozó váltóbillentyűjét (3. ábra); a 3-5-ös LED-ek egymás után kigyulladnak. Várja meg, míg újra kigyullad a középső LED (4. ábra). Működtesse a kézi szabályozó karját és gyorsítsa a járművet a kívánt sebességre. A sebesség elérésekor ismét nyomja meg a váltóbillentyűt (5. ábra). Ezzel lezárult az Autonomous Car kódolása.

Figyelem: Az efféle kódolásnál mindig csak a kódolandó járműnek szabad a pályán lennie. Az Autonomous Car programozása mindaddig megmarad, míg a járművet újra kódolják. Az Autonomous Car a Position Towerrel kombinálva mindig a 7-es címmel jelenik meg.

A Pace Car kódolása/programozása



(csak a 20030356 sz. Pit Stop Lane-el kombinálva)
Ha be van kapcsolva a Control Unit, a kódolandó járművet tegye a pályára és háromszor nyomja meg a „Code” billentyűt (8) (1. ábra). A Control Unit első három LED-je világít (2. ábra). Most nyomja meg a kézi szabályozó váltóbillentyűjét (3. ábra); a 2-5-ös LED-ek egymás után kigyulladnak. Várja meg, míg újra kigyullad a középső LED (4. ábra). Működtesse a kézi szabályozó karját és gyorsítsa a járművet a kívánt sebességre. A sebesség elérésekor ismét nyomja meg a váltóbillentyűt (5. ábra). Ezzel a Pace Car kódolása lezárult, a jármű pedig a Pit Stop Lane-be hajt.

Figyelem: Az efféle kódolásnál mindig csak a kódolandó járműnek szabad a pályán lennie. A Pace Car programozása mindaddig megmarad, amíg a járművet újra kódolják. A Pace Car a Position Towerrel kombinálva mindig a 8-es címmel jelenik meg.

Bővített Pace Car funkció

A Pace Car sikeres kódolása után az az első körökön belül automatikusan a Pit Lane-be hajt. A Pace Car indításához nyomja meg egyszer a „Pace Car” billentyűt (4). A Control Unit 2-es és 3-as LED-jei

világítanak, a Pace Car pedig elhagyja a Pit Lane-t. A Pace Car most addig megy, míg ismét megnyomják a „Pace Car”-billentyűt. Ennek során kialszik a 2-es LED, a jármű pedig az aktuális körben automatikusan a Pit Lane-be hajt.

Az Autonomous és a Pace Car pozíciójának kijelzése

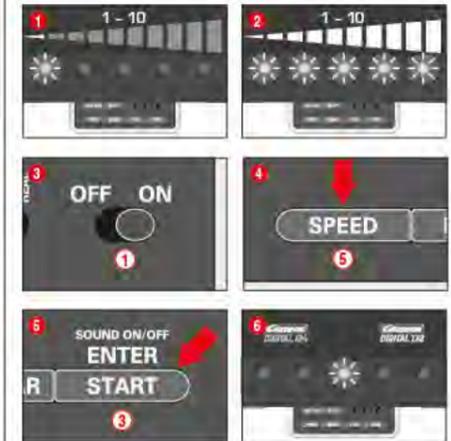


(csak a 20030357 sz. Position Tower-rel kombinálva)
Az Autonomous Car (7-es cím) és a Pace Car (8-as cím) pozíciója a Position Tower-en jelezhető ki. Ez a funkció a Control Unit-en kapcsolható be. Ha ki van kapcsolva a Control Unit, tartsa nyomva a „BRAKE” billentyűt (6) (2. ábra), kapcsolja be a pályát, majd ismét engedje el a „BRAKE” billentyűt. A billentyű ismételt megnyomásával a funkció átváltható.

- 1 LED világít = nincs kijelzés
- 2 LED világít = kijelzés a Position Tower-en.

Állítsa be a kívánt funkciót, majd a „START/ENTER” billentyűvel hagyja jóvá választását.

A járművek fékezési alapsebességének beállítása

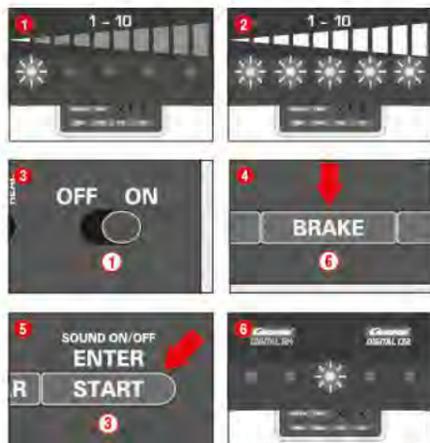


Az alapsebesség egyénileg állítható be egy-egy vagy több járműhez. A beállítandó járműveknek ehhez a pályán kell lenniük. A beállítás 10 fokozatban történhet, miközben az 5 LED villogással ill. állandó villogással jelzi a különböző fokozatokat.

- 1 1 LED világít = alacsony sebesség
- 2 5 LED világít = magas sebesség

A beállítandó járműveket bekapcsolt Control Unit mellett tegye a pályára, majd egyszer nyomja meg a „SPEED” billentyűt (5). Ekkor egy bizonyos számú LED világít. Ezek jelzik a legutóbb alkalmazott sebességfokozatot. Annyiszor nyomja meg a „SPEED” billentyűt (5), míg ki van választva a kívánt alapsebesség. Az „ENTER/START” billentyűvel (3) hagyja jóvá a választást. Egy rövid futófény és a középső LED villogása igazolja, hogy a beállítás lezárult (6. ábra).

A járművek fékezési magatartásának beállítása



(csak kézi szabályozóval kezelt járművekhez)

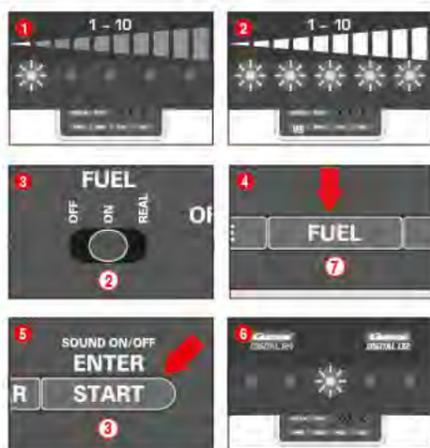
A fékmagatartás egyénileg állítható be egy és/vagy több járműhez. A beállítandó járműveknek ehhez a pályán kell lenniük. A beállítás 10 fokozatban történhet, miközben az 5 LED villogással ill. állandó világitással jelzi a különböző fokozatokat.

- 1 LED világit = gyenge fékhatás
- 5 LED világit = erős fékhatás

A beállítandó járműveket bekapcsolt Control Unit mellett tegye a pályára, majd egyszer nyomja meg a „BRAKE” billentyűt (6). Ekkor egy bizonyos számú LED világit. Ezek jelzik a legutóbb alkalmazott fékfokozatot. Annyiszor nyomja meg a „BRAKE” billentyűt (6), míg ki van választva a kívánt fékmagatartás. Az „ENTER/START” billentyűvel (3) hagyja jóvá a választást.

Egy rövid futófény és a középső LED világitása igazolja, hogy a beállítás lezárult (6. ábra).

Az üzemanyagszint beállítása



(csak kézi szabályozóval kezelt járművekhez)

A Pit Lane-el (20030356) kombinálva minden jármű tekintetében egyszerre történik az üzemanyagszint beállítása. A beállítás 10 fokozatban történhet, miközben az 5 LED villogással ill. állandó világitással jelzi a különböző fokozatokat.

- 1 LED világit = kevés üzemanyag mennyiség
- 5 LED világit = tele üzemanyag tartály

Bekapcsolt Control Unit mellett állítsa a beállítandó járműveket a pályára, majd a tolokapszóval (2) kapcsolja be a tankfunkciót (3. ábra). Egyszer nyomja meg a „FUEL” billentyűt (7). Ekkor egy bizonyos számú LED világit. Ezek jelzik a legutóbb alkalmazott üzemanyagszintet. Annyiszor nyomja meg a „FUEL” billentyűt (7), míg ki van választva a kívánt üzemanyagszint. Az „ENTER/START” billentyűvel (3) hagyja jóvá a választást. Egy rövid futófény és a középső LED világitása igazolja, hogy a beállítás lezárult (6. ábra).

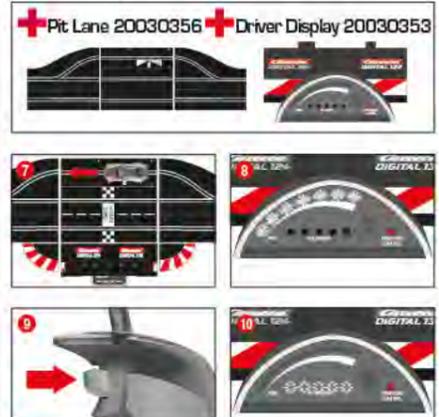
Bővített tankfunkció

A tolokapszóval (2) 3 üzemmód kiválasztása lehetséges (3. ábra):

- OFF = a járművek nem fogyasztanak „benzint”
- ON = a járművek „benzint” fogyasztanak
- REAL = a maximális sebesség függ az üzemanyag szintjétől / a járművek „benzint” fogyasztanak (csak a 20030356 sz. Pit Lane-el ill. a 20030346 sz. Pit Stop Lane-el és a 20030361 sz. Pit Stop Adapter Unit-tel kombinálva)

A „REAL-Mode” üzemmódban a jármű teli tankkal „nehéz”, lassabban halad és alacsonyabb a fékhatása; a jármű üres tankkal „könnyebb”, gyorsabban halad és jobb a fékhatása. Az üzemanyag-tartály aktuális töltésszintjének és a „benzinfogyasztásnak” a kijelzése csak a 20030353 sz. Driver Display-el és a 20030356 sz. Pit Stoppal kombinálva történik.

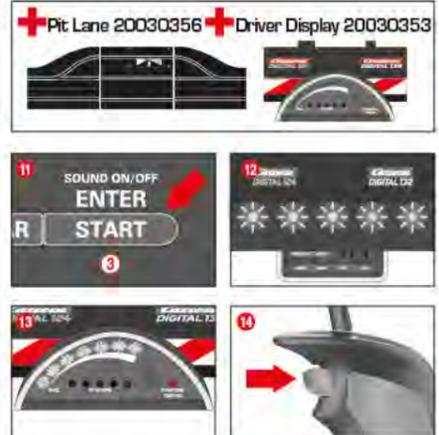
A járművek feltankolása a 20030356 sz. Pit Lane-el és a 20030353 sz. Driver Display-el



A jármű üzemanyagtartályának aktuális szintje a Driver Display 5 zöld és 2 piros LED-et tartalmazó sávos kijelzőjén olvasható le. Feltankoláshoz a járművel a tankszenzoron keresztül a Pit Lane-be hajtunk (7. ábra). Ekkor elkezd villogni a sávos kijelző (8. ábra), a jármű pedig a váltóbillentyű nyomva tartásával feltankolható (9. ábra). A tankolások számát a sárga LED-ek villogása ill. világitása jelzi (10. ábra) (lásd a Driver Display-t is).

Figyelem: Ha üres a járművek tankja, azok a 20030357 sz. Position Towerrel együtt a kórszámlálásnál nem kerülnek figyelembevételre.

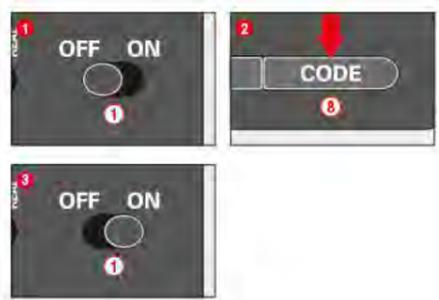
Az üzemanyagszint beállítása a verseny kezdetén



(csak a 20030356 sz. Pit Lane-el és a 20030353 sz. Driver Display-el kombinálva)

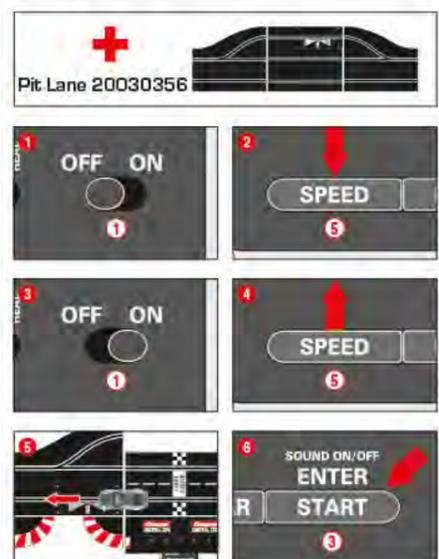
Az üzemanyagszint alapbeállításától függően az üzemanyag szintje egy verseny kezdetén az első tankstopig tartó körökre nézve egyénileg beállítható egy és/vagy több jármű tekintetében. Egyszer nyomja meg a „START/ENTER” billentyűt (3); a Control Unit 5 LED-je folyamatosan világit (11. ábra), a Driver Display-k sávos kijelzője villog (12. ábra). A megfelelő kézi szabályozó váltóbillentyűjére kattintással az üzemanyag-tartály töltésszintje módosítható (13. ábra).

Billentyűzár a beállításokhoz



A Speed, Brake és Fuel beállítások gombjainak letiltásához végezze el az alábbi lépéseket:
Kikapcsolt Control Unit mellett tartsa nyomva a Code-gombot (8), majd kapcsolja be a Control Unit-et és engedje el a Code-gombot. A letiltás megszüntetéséhez ismételje meg a műveletet.

Bővített Pit Lane funkció

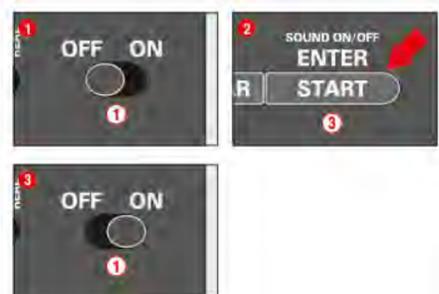


(csak a 20030356 sz. Pit Lane-el kombinálva)
Fennáll a lehetősége annak, hogy a 20030356 sz. Pit Lane-ben ill. a 20030346 sz. Pit Stop Lane-ben a 20030361 sz. Pit Stop Adapter Unit-tel be/kikapcsoljuk a kórszámláló funkciót. Ehhez kikapcsolt Control Unit mellett nyomva tartjuk a „SPEED” billentyűt (5), bekapcsoljuk a Control Unit-et és engedjük a „SPEED” billentyűt (5). A billentyű újbóli megnyomásával a mindenkor beállítás függvényben 1 vagy 2 LED világit.

- LED 1 = kórszámláló funkció ki
- LED 1 + 2 = kórszámláló funkció be

Válassza ki a kívánt beállítást és töljön át egy járművel a Pit Lane szenzor (5. ábra). A szenzoron történő áthaladásnál a beállítások alkalmazásra kerülnek. A beállításokból való kilépéshez nyomja meg a „START/ENTER” billentyűt (3).

Sound ON/OFF



A szenzorokon történő áthaladáskor és a billentyűk kezelésekor megszólló hangjelzés kikapcsolható. Ehhez kikapcsolt Control Unit mellett tartsa nyomva a „START/ENTER” billentyűt (3), kapcsolja be a pályát, majd ismét engedje el a „START/ENTER” billentyűt (3). A Control Unit bekapcsolásakor elhangzó nyugtató hangjelzés kikapcsolására azonban nincs lehetőség.

RESET funkció



A gyári beállítások helyreállításához a Control Unit RESET funkcióval rendelkezik. Ehhez kikapcsolt Control Unit mellett tartsa nyomva az „ESC/PACE CAR” billentyűt (4); kapcsolja be a pályát, majd ismét engedje el a billentyűt. Minden eddigi, sebesség, fékezési magatartás, üzemanyagszint, sound és kórszámlálás tekintetében végzett beállítás visszaáll a gyári beállításra. A járművek beállításait ez nem érinti, amennyiben azok nincsenek a pályán.

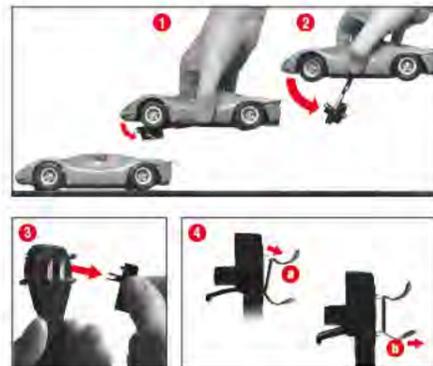
Gyári beállítások:

- Sebesség = 10
- Fékezési magatartás = 10
- Üzemanyag mennyiség = 7
- Sound = On
- Az Autonomous és a Pace Car pozíciójának kijelzése = OFF

Áramtakarékos funkció

Ha 20 percig nem használják, a Control Unit áramtakarékos üzemmódba kapcsol, és kikapcsol minden olyan kijelzőt, mint a Position Tower, a Driver Display és a Startlight. A Control Unit reaktiválásához azt kb. 2-3 másodpercre kapcsolja ki, majd kapcsolja vissza. Minden beállítás megmarad.

A kettős kefe és a vezetőgerinc cseréje



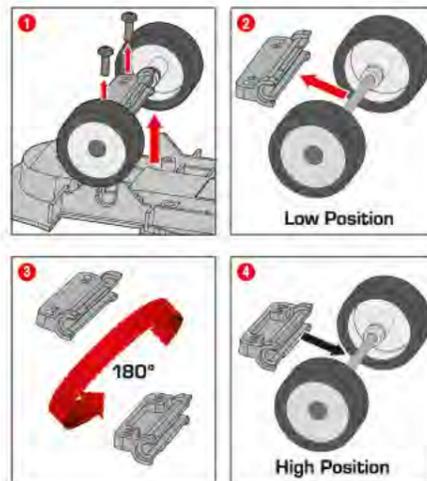
A jármű megemlése esetén a lengőkar némileg lebillen (1. ábra).

A vezetőgerinc ill. a kettős kefe cseréjéhez a lengőkar a 2. ábrán bemutatott módon még jobban felbillenthető.

3. A vezetőgerinc és a kettős kefe cseréjéhez először a vezetőgerincet kell kivenni.

4. Ezt követően mindkét kettős kefe kivethető és kicserélhető. Ennek során ügyelni kell arra, hogy először a felső kefét (4) húzzuk ki csak részben, ami után a kefe segítségével (4) teljesen kihúzható a kettős kefe. A behelyezést ugyanígy kell végezni.

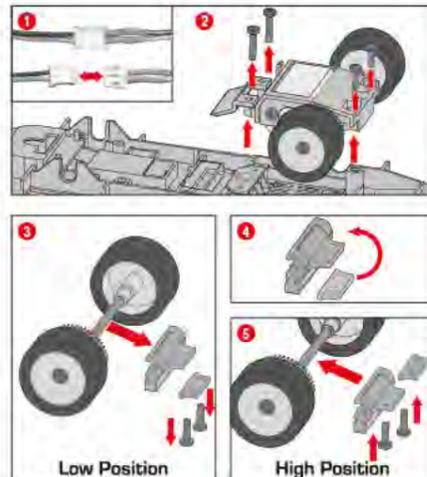
A jármű alvázának magassági állítása



Az alváz és a mágnesességék állításának megkezdése előtt a járműről le kell venni a karosszériát. Ehhez oldani kell a jármű alsó részén található rögzítő csavarokat, majd le kell venni a karosszériát.

Az elsőtengely magasságának állítása

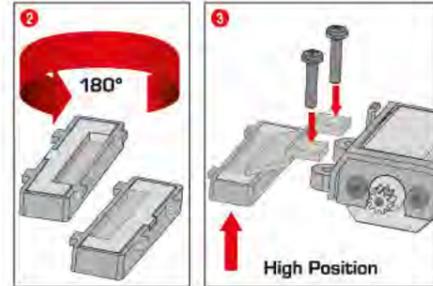
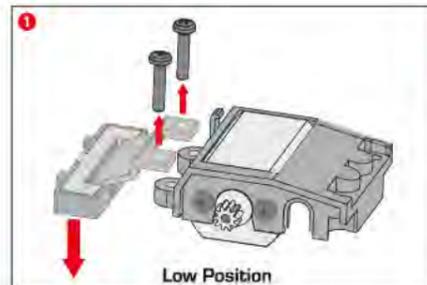
1. Oldja az elsőtengely tartójának két csavarját, majd a tartóval együtt vegye ki az alvázról a teljes elsőtengelyt. 2. Húzza le a tengelyről a tartót, fordítsa el 180 fokkal 3. majd végezetül dugja vissza a tengelyt a tartóba 4. Ezután az elsőtengely a tartóval együtt visszaszerelhető az alvázba.



A hátsótengely magasságának állítása

A munka megkönnyítése érdekében óvatosan válassza szét a motor és a platina közötti dugaszolt összeköttetést 1. Vegye le a motorblokk egység két előlő csavarját, majd vegye ki az alvázról a mágnes lefogatóját. Most oldja a két hátsó csavart és vegye ki a teljes motorblokkot 2.

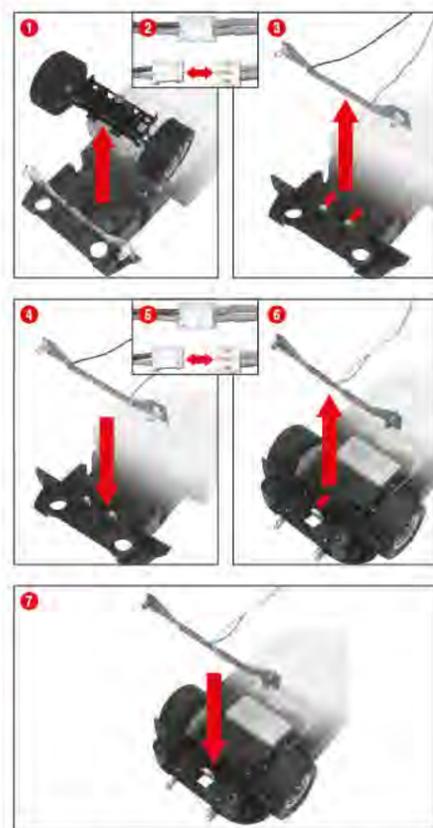
Fordítsa meg a motorblokkot és vegye ki a hátsótengely tartójának két csavarját. Vegye ki a távtartó lemezt és a tartóval együtt a teljes hátsótengelyt 3. A magasság beállításához most először tegye a távtartó lemezt a motorblokkba 4. majd csavarozza vissza a teljes hátsótengelyt 5.



A középső mágnesesség állítása
Opcióként lehetőség van a középső mágnesesség állítására is. Ehhez vegye ki az alvázról a teljes mágnesességét 1, horizontálisan fordítsa el 180 fokkal 2 majd tegye vissza az alvázba. Végül szerelje vissza a mágnes lefogatóját 3 majd újra csatlakoztassa a dugaszos összeköttetések.

Figyelem: A jármű alvázának magassági állítása – modellfüggő

A fényplatina cseréje



FIGYELEM! A mindenkor modell függvényében a fényplatina be lehetnek csavarozva.

Fényszűrő: A fényplatina cseréjéhez a jármű felsőrészét le kell csavarozni az alvázról. Az elsőtengelyt az 1. ábrán megfelelően kicsavarozzuk, majd oldjuk a fényszűrő és a járműplatina közötti kábeleket (2. ábra). A rögzítő horgot (3. ábra) kissé hátra hajlítjuk, majd felfelé kihúzzuk a fényplatint. Betesszük a fényplatint (4. ábra), míg a rögzítő horog rögzül. Az elsőtengelyt visszacsavarozzuk, a kábeleket pedig a színüknek megfelelően egymásba dugjuk.

Hátsólámpa: A hátsólámpa és a járműplatina közötti kábeleket az 5. ábrán megfelelően oldjuk. A rögzítő horgot (6. ábra) némileg felfelé hajlítjuk, majd felfelé kihúzzuk a fényplatint. A fényplatint betesszük, míg a rögzítő horog beugrik (7. ábra), a kábeleket pedig a színüknek megfelelően egymásba dugjuk.

Karbantartás és gondozás



Az autóversenypálya kifogástalan működését biztosítandó, a versenypálya minden alkotóelemét rendszeresen meg kell tisztítani. A tisztítás előtt húzzuk ki a hálózati dugót.

1 Versenypálya: A versenypálya felületét és a nyomvezető barázdákat egy száraz ronggyal tartsa tisztán. Ne használjon a tisztításhoz oldószereket vagy vegyszereket. Ha nem használja a pályát, portól védett és száraz helyen tárolja. E célból legkedvezőbb az eredeti karton használata.

2 Jármeüellenőrzés: A tengely és a kerekek csapágyzásait, a kis hajtógaskerekeket, a sebességváltómű fogaskerekeit és csapágyakat megvizsgáljuk és gyanta- és savmentes zsírral kenjük. Segédesszközként használhat pl. egy fogvájót. Rendszeresen ellenőrizza a kerek és az abronsok állapotát.

Hibaelhárítás Vezetéstechnika

Hibaelhárítás:

Zavarok esetén kérjük, szíveskedjék ellenőrizni következőket:

- Az áramcsatlakozások szabályosak?
- A transzformátor és a kézi vezérlő szabályosan vannak csatlakoztatva?
- A pályaoszkesztetések kifogástalanok?
- A versenypálya és a nyomvezető barázdák tiszták és nincsenek rajtuk idegen objektumok?
- A kerek rendben vannak és érintkeznek az áramvezető sínnel?
- A járművek szabályosan be vannak kódolva a megfelelő kézi szabályozóra?
- Villamos rövidzárlat esetén a pálya áramellátása kb. 5 másodperc erejéig automatikusan megszakad, amit akusztikus és optikai jelzés kísér.
- A járművek a menetirányuk megfelelően állnak a pályán? A működés hiánya esetén átváltjuk a jármű alján található menetirányváltót.
- Az Adapter Unit szabályosan menetirányba van beépítve?
- Helyesen van csatlakoztatva a kézi szabályozó akkuja?
- Az akku fel van töltve?
- Töltésnél villog a kézi szabályozó LED-je?
- A kézi szabályozó kapcsolódik a vevőre?
- Fennáll a kézi szabályozók dupla kódsztása?

Figyelem:

Játék közben esetleg leválhatnak vagy eltérhetnek a jármű apró alkotóelemei, mint például a spojerek vagy a tükrök, melyeket az eredetihöz való hasonlóság miatt így kell kiképezni. Ennek elkerülése érdekében lehetősége van a jármű e részeinek játék előtt történő eltávolítására, ezzel megóvva azokat.

Vezetéstechnika:

- Az egyenes pályaszakaszokon gyorsan lehet haladni, a kanyar előtt fékezni kell, majd a kanyarból kiérve ismét gyorsíthatunk.
- A járműveket a túlhevülés és a motorkárok megakadályozása érdekében nem szabad járó motor mellett tartani vagy blokkolni.

Figyelem: A nem Carrera által gyártott sínrendszereken történő alkalmazás esetén a meglévő vezetőgerincet egy speciális vezetőgerincire (#20085309) kell cserélni. A Carrera híd (#20020587) vagy a döntött kanyar 1/30° (#20020574) alkalmazása esetén a méretarányos eredetiség miatt enyhe menetzörejek hallhatók, melyek a játék kifogástalan menete szempontjából lényegtelenek.

Műszaki adatok

Kimeneti feszültség · Jármeütranszformátor



18 V — 54 W



Lítium-polimer akkumulátor:
3,7 V — 180 mAh · 0,7 Wh



Maximális töltési idő: 2 óra

Frekvencia: 2,4 GHz

Frekvenciasáv: 2400-2483,5 MHz

Adóteljesítmény: max. 10 mW

| | |
|---|---|
| A gyártó neve vagy védjegye, cégjegyzékszám és címe | Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z |
|---|---|

| | |
|-----------------|--|
| Modellazonosító | STAD-HKYF-002B STAD-HKYF-003B STAD-HKYF-004B |
|-----------------|--|

| | |
|-------------------|------------|
| Bemenő feszültség | 100-240 V- |
|-------------------|------------|

| | |
|-------------------------------|----------|
| Bemenő váltóáram frekvenciája | 50/60 Hz |
|-------------------------------|----------|

| | |
|-------------------|---------|
| Kimenő feszültség | DC 18 V |
|-------------------|---------|

| | |
|--------------------|-------|
| Kimenő áramerősség | 3.0 A |
|--------------------|-------|

| | |
|---------------------|--------|
| Kimenő teljesítmény | 54.0 W |
|---------------------|--------|

| | |
|--|--------|
| Aktív üzemmódban mért átlagos hatásfok | 88.8 % |
|--|--------|

| | |
|---|---------|
| Hatásfok alacsony (10 %-os) terhelésnél | 83.06 % |
|---|---------|

| | |
|--|--------|
| Üresjárási üzemmódban mért energiateljesítmény | 0.15 W |
|--|--------|

Energia üzemmódok

- 1.) Játék üzemmód = a járművek a kézi szabályzóval irányíthatók
- 2.) Nyugalmi üzemmód = a kézi szabályzó nem használhatóak, nem lehet játszani
- 3.) Készenléti üzemmód = kb. 20 perc nyugalmi üzemmód után a csatlakozásin készenléti üzemmódba kapcsol át. A középső LED hosszú időközönként villog.
ENERGIAFOGYASZTÁS < 0,21 W
A Control Unit reaktiváláshoz azt kb. 2-3 másodpercre kapcsolja ki, majd kapcsolja vissza. A pálya ezt követően ismét nyugalmi üzemmódban van.
- 4.) Kikapcsolt állapot = a tápegység le van választva az elektromos hálózatról



Ez a termék a villamos felszerelések szelektív hulladékgyűjtését jelölő szimbólummal van ellátva (WEEE). Ez azt jelenti, hogy ezt a terméket a 2012/19/EU Tanácsi irányelvnek megfelelően kell hulladékként elhelyezni, ezzel minimálva a keletkező környezeti károkat.

További információkat a helyi vagy regionális hatóságánál kaphat.

A szelektív hulladékgyűjtési folyamatból kizárt elektromos termékek a veszélyes szubsztanciák jelenléte miatt veszélyt jelentenek a környezetre és az egészségre.

Figyelmeztetés

A LiPo akku/k használatára vonatkozó irányelvek és figyelmeztető utasítások:

A LiPo-akkuk a hagyományos alkáli vagy NiMH-akkuknál jóval érzékenyebbek. Ezért minden előírást és figyelmeztető utasítást pontosan be kell tartani. A LiPo akkuk hibás kezelése tűzveszélyt rejt magában. A mellékelt LiPo akku/k kezelésével, töltésével vagy használatával Ön a lítium akkuk használatával kapcsolatos minden kockázatot vállal.

- A nem újratölthető szárazelemeket nem szabad tölteni!
- Töltéshez csak a mellékelt töltőt szabad használni. Jelen tudnivalók figyelmen kívül hagyása esetén tűzveszély áll fenn, ennek folytán pedig az egészség veszélyeztetése és/vagy anyagi károk. SOHÁ ne használjon másik töltőt!
- A tölthető akkukat csak felnőtt felügyelete mellett szabad tölteni. Töltés közben soha ne hagyja az akkut felügyelet nélkül. Ha az akkut tölti, mindig annak közelében kell lennie, hogy felügyelni tudja a töltést és adott esetben reagálni tudjon az esetleges problémákra.
- Azonnal fejezze be a töltési vagy kisülési folyamatot, ha az akku a kisülés vagy a töltés közben felfúvódik vagy deformálódik. A lehető leghamarabban és legóvatosabban vegye ki az akkut és tegye egy biztonságos, nyitott, éghető anyagoktól távol eső helyre, ahol legalább 15 percig tartsa szem előtt. Már felfúvódott vagy deformálódott akku további töltése vagy kisülése esetén tűzveszély áll fenn! Az akkut már csekély deformáció és ballonképződés esetén is ki kell vonni a használatból.
- A mellékelt akkut egy biztonságos helyen, gyúlékony anyagoktól távol kell feltölteni.
- A lemerült akkukat ki kell venni a játékból.
- Az akkut szobahőmérsékleten (16° - 18°C), száraz helyen kell tárolni. Az akkut közvetlen napfénynek vagy egyéb hőforrásnak kitenni nem szabad. Az 50°C feletti hőmérsékleteket alapvetően kerülni kell.
- Az akku ún. mélykisülésének megakadályozása érdekében a használat után az akkut feltétlenül újra fel kell tölteni. Ha nem használja, időnként (kb. 2-3 havonta) töltsen fel az akkut. Az akku fenti kezelési módjának figyelmen kívül hagyása meghibásodást okozhat.
- Az akku cseréjéhez ne használjon kemény vagy hegyes tárgyakat. Semmi esetre se sértse meg az akku védőfóliáját.
- A lemerült akkuk cseréje során csak a javasolt akku-típusok használhatóak. A sérült vagy használhatatlanná vált akkuk veszélyes hulladékok, ezért azokat szakszerűen kell ártalmatlanítani.
- Az akkukat/elemeket tilos tűzbe dobni vagy magas hőmérsékleteknek kitenni. Tűz- és robbanásveszély áll fenn!
- A LiPo-akkukban lévő elektrolitok és elektrolitgőzök egészségre ártalmasak. Lehetőleg minden érintkezést kerüljön az elektrolitokkal. Az elektrolitok bőrrel, szemmel vagy egyéb testrészekkel történő érintkezése esetén kellőképp friss vízzel azonnal ki- vagy leöblítsünk, majd orvost keressünk fel.
- Az akku nem játék, ezért nem kerülhet gyermekek kezébe. Az akkukat gyermekek által nem érhető helyen kell tárolni.
- Az elemek pólusait/csatlakozásait nem szabad rövidre zárnival
- A játék csak játékokhoz készült transzformátorral/ tápegységgel működtethető!
- A transzformátor/ tápegység nem játékszer!