

Carrera®
DIGITAL 124

Carrera®
2.4 GHz WIRELESS+)))

B

- D** Montage- und Betriebsanleitung
- GB USA** Assembly and operating instructions
- F** Instructions de montage et d'utilisation
- E** Instrucciones de uso y montaje
- P** Instruções de montagem e modo de utilização
- I** Istruzioni per il montaggio e l'uso
- NL** Montage- en gebruiksaanwijzing
- S** Monterings- och bruksanvisning
- FIN** Asennus- ja käyttöohjeet
- N** Montajse- og bruksanvisning
- H** Ósszeszerelési és használati útmutató
- PL** Instrukcja obsługi i montażu
- SK** Návod na montáž a pre prevádzku
- CZ** Návod na montáž a pro provoz
- BG** Ръководство за монтаж и експлоатация
- GR** Μοντάζ και Οδηγία χρήσης
- RO** Instrucțiuni de montaj și de utilizare
- DK** Monterings- og driftsvejledning
- RC** 安装和使用说明
- J** 取扱説明書取扱説明書の内容は予
- ROK** 조립과 작동 방법
- Arabic** إرشادات التركيب و الأستخدام
- TR** Montaj ve işletme kılavuzu
- RUS** Инструкция по монтажу и эксплуатации

Inhaltsverzeichnis

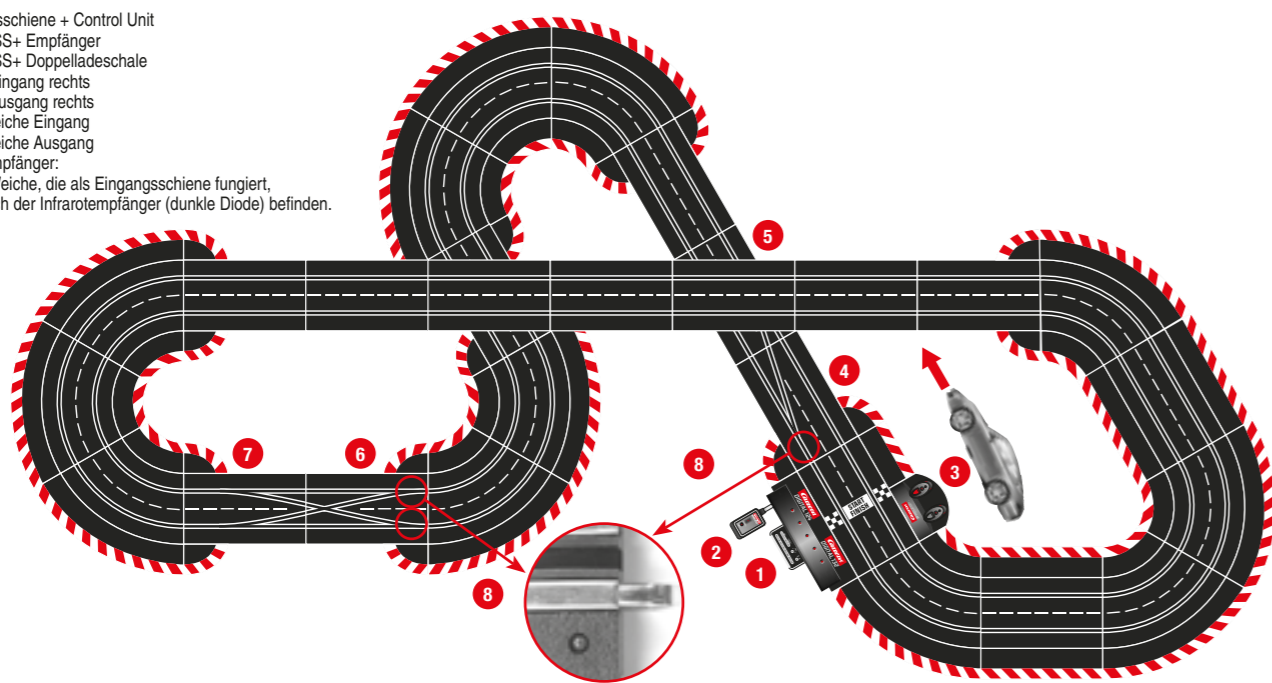
Sicherheitshinweise	2
Konformitätserklärung	2
Verpackungsinhalt	2
Technischer Hinweis zum Aufbau	2
Wichtiger Hinweis	3
Beschreibung	3
Vor dem ersten Gebrauch	3
Akku-Pflege	3
Aufbauanleitung	3
Leitplanken und Stützen	3
Elektrischer Anschluss	3
Fahrzeugbauteile	3
Anschlüsse Control Unit	4
Anschluss des Receivers	4
Anschluss der Ladestation	4
Laden der Handregler	4
Binding-Prozess	4
Bedienelemente Control Unit	4
Codierung/Decodierung der Fahrzeuge auf entsprechenden Handregler	4
Startvorbereitung	5
Weichenfunktion	5
Lichtfunktion an/aus	5
Codierung/Programmierung Autonomous Car	5
Codierung/Programmierung Pace Car	5
Anzeige der Position für Autonomous und Pace Car	5
Einstellung der Grundgeschwindigkeit der Fahrzeuge	5
Einstellung des Bremsverhaltens der Fahrzeuge	6
Einstellung Tankinhalt	6
Tastensperre für Einstellungen	6
Erweiterte Pit Lane Funktion	6
Sound ON/OFF	6
Reset Funktion	7
Strom-Spar Funktion	7
Austausch von Doppelschleifern und Leitkiel	7
Höhenverstellung Fahrzeugchassis	7
Wechsel Lichtplatine	7
Wartung und Pflege	8
Fehlerbeseitigung/Fahrtechnik	8
Technische Daten	8
Warnhinweise	8

Willkommen

Herzlich Willkommen im Team Carrera!
Die Bedienungsanleitung enthält wichtige Informationen zum Aufbau und zur Bedienung Ihrer Carrera DIGITAL 124 Rennbahn. Lesen Sie bitte diese sorgfältig durch und bewahren Sie sie anschließend auf. Bei Fragen wenden Sie sich bitte an einen Fachhändler oder die Carrera Service Hotline Ihres Landes oder besuchen Sie unsere Website: carrera-toys.com
Bitte überprüfen Sie den Inhalt auf Vollständigkeit und eventuelle Transportschäden. Die Verpackung enthält wichtige Informationen und sollte ebenfalls aufbewahrt werden. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrer neuen Carrera DIGITAL 124 Bahn.

Technischer Hinweis zum Aufbau

- 1 Anschlusschiene + Control Unit
 - 2 WIRELESS+ Empfänger
 - 3 WIRELESS+ Doppelladeschale
 - 4 Weiche Eingang rechts
 - 5 Weiche Ausgang rechts
 - 6 Doppelweiche Eingang
 - 7 Doppelweiche Ausgang
 - 8 Infrarotempfänger
- Auf der Weiche, die als Eingangsschiene fungiert, MUSS sich der Infrarotempfänger (dunkle Diode) befinden.



Sicherheitshinweise

• **ACHTUNG!** Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Achtung: Funktionsbedingte Klemmgefahr.

• **ACHTUNG!** Dieses Spielzeug enthält Magnete oder magnetische Bestandteile. Magnete, die im menschlichen Körper einander oder einen metallischen Gegenstand anziehen, können schwere oder tödliche Verletzungen verursachen. Ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate, wenn Magnete verschluckt oder eingeatmet wurden.

• Der Transformator ist kein Spielzeug! Die Anschlüsse des Trafos nicht kurzschließen! Hinweis an die Eltern: Den Trafo regelmäßig auf Schäden an der Leitung, am Stecker oder am Gehäuse untersuchen. Spielzeug nur mit empfohlenen Transformatoren betreiben! Bei einem Schaden darf der Transformator nicht mehr verwendet werden! Die Rennbahn nur mit einem Transformator betreiben! Bei längeren Spielpausen wird empfohlen den Transformator vom Stromnetz zu trennen. Gehäuse von Trafo und Geschwindigkeitsreglern nicht öffnen!

Hinweis an die Eltern: Transformatoren und Netzgeräte für Spielzeuge sind nicht dazu geeignet, als Spielzeuge benutzt zu werden. Die Benutzung dieser Produkte muss unter ständiger Überwachung der Eltern erfolgen.

• Die Bahn und Fahrzeuge sind regelmäßig auf Schäden an Leitungen, Steckern und Gehäusen zu überprüfen! Defekte Teile austauschen.

• Die Autorennbahn ist nicht für den Betrieb im Freien oder in Nassräumen geeignet! Flüssigkeiten fernhalten.

• Keine Metallteile auf die Bahn legen, um Kurzschlüsse zu vermeiden. Die Bahn nicht in unmittelbarer Nähe empfindlicher Gegenstände aufstellen, da aus der Piste geschleuderte Fahrzeuge Beschädigungen verursachen können.

• Vor der Reinigung oder Wartung den Netzstecker ziehen! Für die Reinigung ein feuchtes Tuch benutzen, keine Lösungsmittel oder Chemikalien. Bei Nichtgebrauch die Bahn staubgeschützt und trocken aufbewahren, am besten im Originalkarton.

• Autorennbahn nicht in Gesicht- oder Augenhöhe betreiben, da Verletzungsgefahr durch herausschleudernde Fahrzeuge besteht.
• Unsachgemäßer Gebrauch des Transformators kann einen elektrischen Schlag verursachen.

• Das Spielzeug darf nur an Geräte der Schutzklasse II angeschlossen werden. 

• Das Spielzeug darf nur mit einem Transformator für Spielzeuge benutzt werden.

• Nicht mit regelbaren Transformatoren verwenden!

• Wenn die Netzanschlussleitung dieses Gerätes beschädigt wird, muss sie zum Kundendienst der Firma Carrera geschickt werden, oder durch eine ähnlich qualifizierte Person ersetzt werden, um Gefährdungen zu vermeiden.

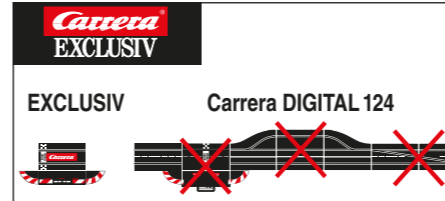
Hinweis:

Die Fahrzeuge und die Control Unit dürfen nur im komplett zusammengebauten Zustand wieder in Betrieb genommen werden. Der Zusammenbau darf nur von Erwachsenen vorgenommen werden. Dieses Gerät kann von Kindern ab 8 Jahren und darüber, sowie von Personen mit verringerten physischen, sensorischen oder mentalen Fähigkeiten oder Mangel an Erfahrung und Wissen, benutzt werden, wenn sie beaufsichtigt oder bezüglich des sicheren Gebrauchs des Gerätes unterwiesen wurden und die daraus resultierenden Gefahren verstehen. Kinder dürfen nicht mit dem Gerät spielen. Reinigung und Benutzer-Wartung dürfen nicht von Kindern ohne Beaufsichtigung durchgeführt werden. Dem Kind ist die Anweisung zu geben, nicht wiederaufladbare Batterien wegen der Explosionsgefahr nicht aufzuladen und es nicht zu versuchen.

Konformitätserklärung

Hiermit erklärt Carrera Toys GmbH, dass der Funkanlagentyp "2,4 GHz WIRELESS+" der Richtlinie 2014/53/EU entspricht. Der vollständige Text der EU-Konformitätserklärung ist unter der folgenden Internetadresse verfügbar: carrera-toys.com – Sicherheit und Qualität

Wichtiger Hinweis



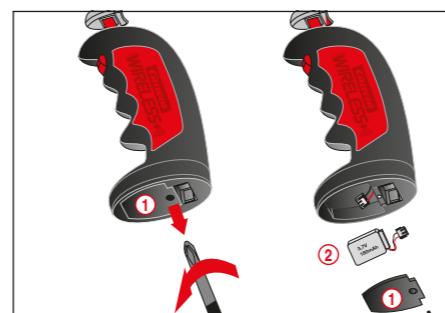
Bitte beachten Sie, dass es sich bei Exclusiv (analoges System) und Carrera DIGITAL 124/132 (digitales System) um zwei separate und komplett eigenständige Systeme handelt. Wir weisen ausdrücklich darauf hin, beide Systeme beim Aufbau der Bahn zu trennen, d.h. es darf sich keine Anschlusschiene von Exclusiv mit der Anschlusschiene inkl. Control Unit von Carrera DIGITAL 124/132 in einer Strecke befinden. Auch dann nicht, wenn nur eine der beiden Anschlusschienen (Exclusiv Anschlusschiene oder Carrera DIGITAL 124/132 Anschlusschiene inkl. Control Unit) an die Stromversorgung angeschlossen ist. Desweiteren dürfen auch alle weiteren Komponenten von Carrera DIGITAL 124/132 (Weichen, Elektronischer Rundenzähler, Pit Stop) nicht in eine Exclusiv Bahn eingebaut werden, d.h. analog bespielt werden. Bei Nichtbeachtung obiger Angaben ist es nicht auszuschließen, dass die Carrera DIGITAL 124/132 Komponenten zerstört werden. In diesem Fall kann kein Garantieanspruch geltend gemacht werden.

Beschreibung

WIRELESS+ ist das neue kabellose Rennbahnvergnügen für Carrera DIGITAL124 und Carrera DIGITAL132. Die 2,4 GHz Funktechnologie mit Frequenzhopping ist störungsfrei und bietet eine Reichweite von bis zu 15 m. Dank leistungsstarker Lithium Polymer Akku ist ein Spielbetrieb bis zu 8 Stunden und ein Standby-Betrieb von sogar 80 Tagen möglich. WIRELESS+ in Verbindung mit DIGITAL 124 bietet kabellose Freiheit für bis zu 4 Fahrer an der Rennbahn.

Vor dem ersten Gebrauch

Vor dem ersten Gebrauch des Handreglers muss der mitgelieferte Akku (2) in den Regler eingesetzt werden. Schrauben Sie dazu das Akkufach (1) auf der Unterseite des Handreglers auf. Verbinden Sie den Stecker des Akkus mit der Anschlussbuchse des Handreglers und setzen Sie den Akku in das Fach ein. Schrauben Sie abschließend den Deckel des Akkufaches wieder zu. Der Akku ist werkseitig vorgeladen; sollte jedoch vor dem ersten Gebrauch vollständig aufgeladen werden.

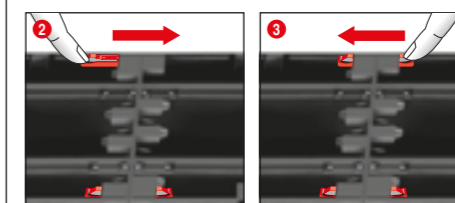
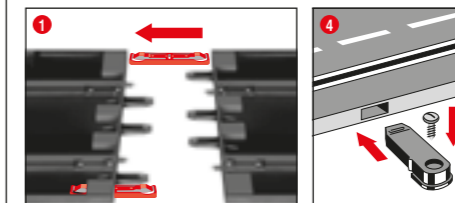


Akku-Pflege

Um eine möglichst lange Haltbarkeit und Leistung des Akkus zu erzielen, sollten folgende Punkte zur Pflege und Lagerung beachtet werden.

- Neue Akkus vor dem ersten Gebrauch vollständig aufladen.
- Bei vollgeladenem Akku beträgt die Dauerspielzeit ca. 8 Stunden. Bei nachlassender Akkuleistung reduziert sich die Reichweite der Handregler. Spätestens zu diesem Zeitpunkt sollte der Akku wieder vollgeladen werden.
- Bei einer längeren Nichtbenutzung entnehmen Sie den Akku aus dem Handregler und lagern diesen bei Raumtemperatur (16° - 18°C) an einem trockenen Ort. Um eine Tiefenentladung zu verhindern, sollte der gelagerte Akku alle 2-3 Monate geladen werden.

Aufbauanleitung

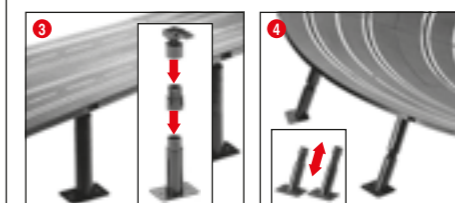
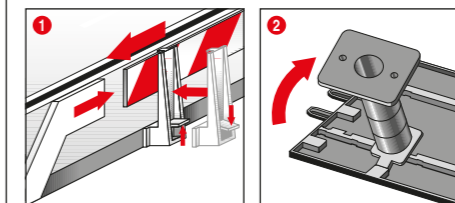


1 + 2 + 3 Vor dem Aufbau Verbindungsclips wie in Abb. 1 beschrieben in die Schiene stecken. Schienen auf einer ebenen Unterlage zusammenstecken. Verbindungsclips gem. Abb. 2 bis zum hörbaren Einrasten in Pfeilrichtung bewegen. Verbindungsclip kann auch nachträglich eingesteckt werden. Das Lösen der Verbindungsclips ist in beide Richtungen durch einfaches Herunterdrücken der Klemmase möglich (siehe Abb. 3)

4 Befestigung: Zur Befestigung der Bahnstücke auf einer Platte werden die Bahnstückbefestigungen (Art.Nr. 20085209) verwendet (nicht in der Packung enthalten).

Hinweis: Teppichboden ist keine geeignete Aufbauunterlage wegen statischer Aufladung, Fusselbildung und leichter Entflammbarkeit.

Leitplanken und Stützen

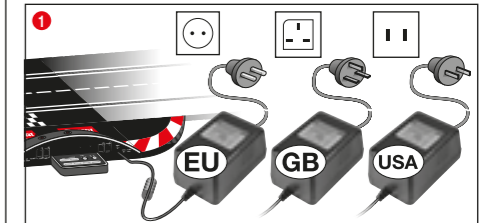


1 Leitplanken: Das Anbringen der Leitplanken-Halterungen erfolgt durch Hochkippen auf die Fahrbahnkante.

2 + 3 Abstützen von Hochstrecken: Die Kugelgelenkköpfe mit den Einsteckzapfen in die dafür vorgesehenen eckigen Aufnahmen auf der Bahnunterseite einschieben. Durch Zwischenstücke können die Stützen erhöht werden. Anschrauben der Stützenfüße ist möglich (Schrauben nicht enthalten).

4 Abstützen von Steilkurven: Für das Abstützen der Steilkurven sind Schrägstützen in entsprechender Länge vorhanden. Die nicht höhenverstellbaren Stützen für Kurvenein- und -ausgang nutzen. Die Köpfe der Stützen in die dafür vorgesehenen runden Aufnahmen auf der Bahnunterseite stecken.

Elektrischer Anschluss



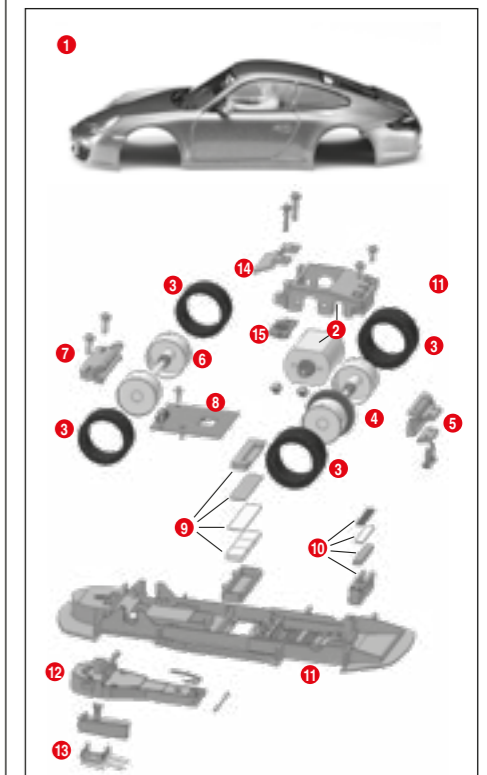
1 Schließen Sie den Trafostecker an die Control Unit an.

Hinweis: Zur Vermeidung von Kurzschlüssen und Stromschlägen darf das Spielzeug nicht mit fremden elektrischen Geräten, Steckern, Kabeln oder sonstigen spielzeugfremden Gegenständen verbunden werden. Die Carrera DIGITAL 124 Autorennbahn funktioniert nur einwandfrei mit einem original Carrera DIGITAL 124 Transformator.

Die PC Schnittstelle (PC Unit) darf nur in Verbindung mit der original Carrera PC Unit betrieben werden.

Das Spielzeug muss mit dem mitgelieferten Transformator oder Netzgerät verwendet werden, falls der Transformator mit dem Spielzeug geliefert wird.

Fahrzeugbauteile

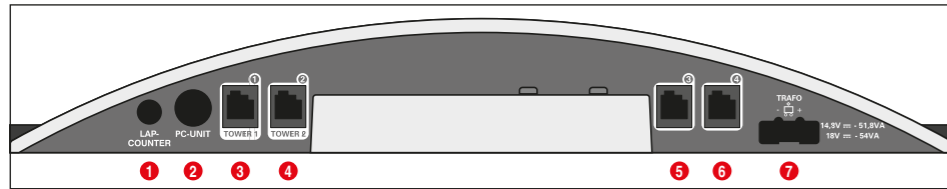


- 1 Body (inkl. Anbauteilen)
- 2 Motorblock
- 3 Reifen
- 4 Hinterachse
- 5 Hinterachsaufnahme inkl. Distanzplättchen
- 6 Vorderachse
- 7 Vorderachshalter
- 8 Platine
- 9 Mittelmagneleinheit
- 10 Heckmagneleinheit
- 11 Chassis
- 12 Schwingarm inkl. Feder
- 13 Leitkiel mit Doppelschleifer
- 14 Mittelmagnetniederhalter
- 15 Befestigungsplatte

Hinweis: Fahrzeugaufbau ist modelabhängig.

Die Kennzeichnung der einzelnen Teile kann nicht als Bestellnummer verwendet werden.

Anschlüsse Control Unit



Anschlüsse (von links nach rechts):

- 1 Anschluss für Rundenzähler 20030342
- 2 Anschluss für Carrera AppConnect 20030369, PC-Unit oder Lap Counter 20030355
- 3 Anschlussbuchse 1 für Handregler, Handreglererweiterungsbox oder WIRELESS+ Empfänger
- 4 Anschlussbuchse 2 für WIRELESS-Tower 20010108
- 5 Anschlussbuchse 3 für Handregler
- 6 Anschlussbuchse 4 für Handregler
- 7 Anschluss für DIGITAL 124 / DIGITAL 132 Netzteil

Allgemeine Hinweise zu den Anschlussbuchsen 1-4:

Sofern ein WIRELESS+ Empfänger verwendet wird, ist dieser mit der Anschlussbuchse 1 zu verbinden. Wahlweise kann ein WIRELESS Tower 20010108 mit Anschlussbuchse 2 verbunden werden. Wird nur der WIRELESS+ Empfänger verwendet, ist die Anschlussbuchse 2 nicht zu belegen.

An den Anschlussbuchsen 3 und 4 können dann zusätzlich kabelgebundene Handregler verwendet werden. Bitte beachten Sie, dass diese dann die Adressen 5 und 6 nutzen.

Bei Verwendung der Handreglererweiterungsbox 20030348 ist diese mit der Anschlussbuchse 1 zu verbinden. Die Zuordnung der Fahrzeugadressen erfolgt dann wie nachfolgend angegeben:

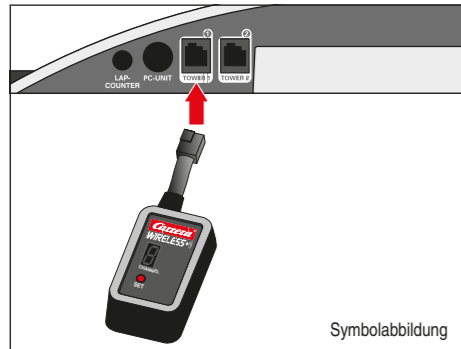
- Handreglererweiterungsbox = Adressen 1, 3 und 4
- Anschlussbuchse 2 = Adresse 2
- Anschlussbuchse 3 = Adresse 5
- Anschlussbuchse 4 = Adresse 6

Hinweis:

Eine Kombination von WIRELESS und Handreglererweiterungsbox ist nicht möglich! Bitte beachten Sie, dass bei DIGITAL 124 die Anzahl der Fahrzeuge auf maximal 4 begrenzt ist!

Anschluss des Receivers

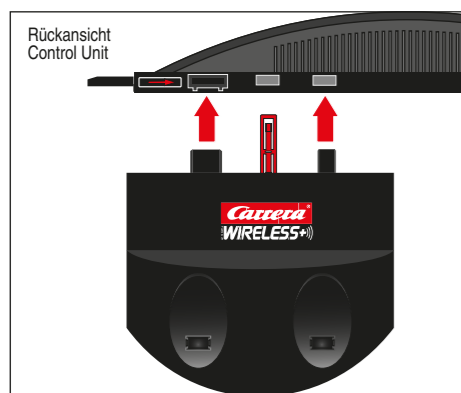
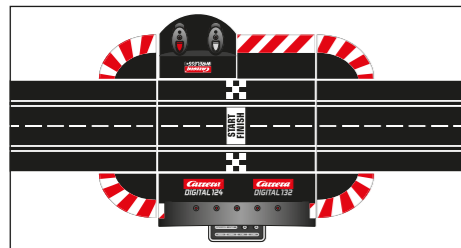
Schließen Sie den Receiver gemäß Symbolabbildung an einer der beiden Buchsen der Control Unit an, die mit Tower 1 und Tower 2 gekennzeichnet sind. Für den Betrieb von 4 WIRELESS+ Handreglern wird nur ein 2,4 GHz Receiver benötigt.



Symbolabbildung

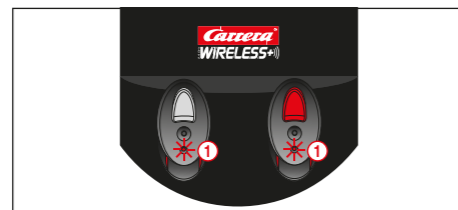
Anschluss der Ladestation

Die Ladestation wird an der Rückseite der Control Unit angeschlossen. Um die Ladestation an einer anderen Stelle der Bahn zu platzieren wird die Adapter Unit 20030360 benötigt.

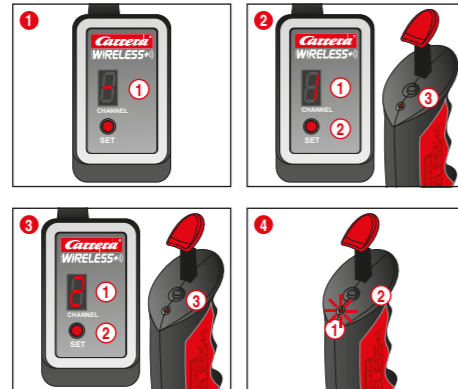


Laden der Handregler

Vor dem ersten Betrieb sollten die WIRELESS+ Handregler vollständig aufgeladen werden. Stellen Sie hierfür die Handregler in die Ladeschale und schalten Sie die Bahn ein. Während des Ladevorgangs blinken die LEDs der Handregler. Nach Abschluss des Ladevorgangs leuchten die LEDs der Handregler permanent. Durch die Verwendung eines Lithium-Polymer-Akkus ist ein Nachladen des Handreglers jederzeit möglich.



Binding-Prozess



Damit die Handregler zur Steuerung der Fahrzeuge genutzt werden können, müssen Sie einmalig an den Receiver „gebunden“ werden. Schalten Sie dazu die Bahn ein.

- 1 Der Receiver signalisiert Betriebsbereitschaft durch umlaufendes Leuchten der Segmentanzeige ①.
- 2 Drücken Sie den SET-Knopf ② einmal, bis die Zahl 1 in der Segmentanzeige ① erscheint. Die angezeigte Zahl ist die spätere Adresse des Fahrzeuges. Durch weiteres Drücken des Knopfes kann zur nächsten Adresse geschaltet werden.

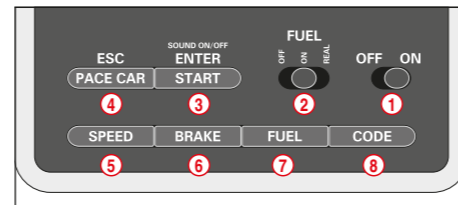
Drücken Sie nun einmal den Binding-Knopf ③ auf der Oberseite des Handreglers. Der Handregler signalisiert den erfolgreichen Binding-Prozess durch Blinken der LED während der Receiver dies durch umlaufendes Leuchten der Segmente anzeigt. Der Binding-Prozess ist damit abgeschlossen und der Handregler kann verwendet werden.

- 3 Zum Binden des zweiten Handreglers gehen Sie auf die gleiche Weise vor. Drücken Sie zweimal den SET-Knopf ② am Empfänger, bis die Zahl 2 erscheint ①. Drücken Sie anschließend den Binding-Knopf ③ des zweiten Handreglers.

- 4 Um sich die eingestellte Adresse des Handreglers anzeigen zu lassen, drücken Sie einmal den Binding-Knopf ② auf der Oberseite des Handreglers. Die LED ① blinkt entsprechend der eingestellten Adresse.

Bei Nichtbetätigung des Handreglers, schaltet sich dieser nach ca. 20 Sek. selbstständig in den Stromsparmodus. Durch Drücken des Stößels bzw. der Weichentaste kann der Handregler wieder aktiviert werden.

Bedienelemente Control Unit

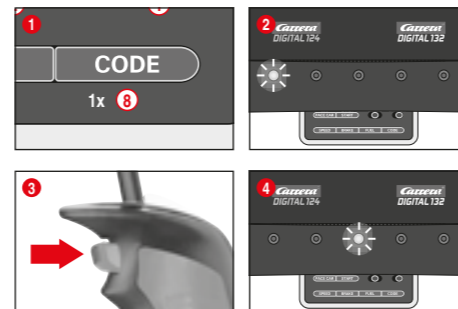


- 1 Ein-/Ausschalter
- 2 Schalter für Tankfunktion
- 3 Start-Taste für Rennstart / Bestätigungstaste für Programmierung
- 4 Taste für Pace Car / Abbruch der Programmierung
- 5 Taste zur Einstellung der Grundgeschwindigkeit
- 6 Taste zur Einstellung des Bremsverhaltens
- 7 Taste zur Einstellung des Tankinhalts
- 8 Programmierertaste für Fahrzeuge

Allgemeine Hinweise zur Bedienung

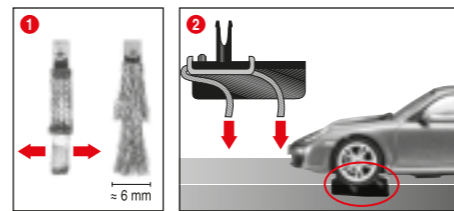
Einige Tasten sind mehrfach belegt. Das Einstellen einiger Funktionen erfolgt über Tastenkombinationen. Sämtliche Programmiervorgänge können über die Taste ④ „ESC/PACE CAR“ abgebrochen werden. Weitere Details finden Sie im weiteren Verlauf.

Codierung/Programmierung der Fahrzeuge auf die entsprechenden Handregler



Stellen Sie das zu codierende Fahrzeug auf die Bahn und schalten Sie die Control Unit ein. Drücken Sie einmal die Taste „Code“ ⑧, Abb. ①; die erste LED beginnt zu leuchten, Abb. ②. Drücken Sie anschließend einmal die Weichentaste an dem entsprechenden Handregler, Abb. ③. Bei Fahrzeugen mit Beleuchtung beginnen die Lichter zu blinken und an der Control Unit leuchten die LEDs 2-4 nacheinander auf. Nach erfolgter Codierung leuchtet die mittlere LED permanent (Abb. ④) und das Fahrzeug wurde dem Handregler zugewiesen. Hinweis: Bei dieser Art der Codierung darf sich immer nur das zu codierende Fahrzeug auf der Bahn befinden.

Startvorbereitung

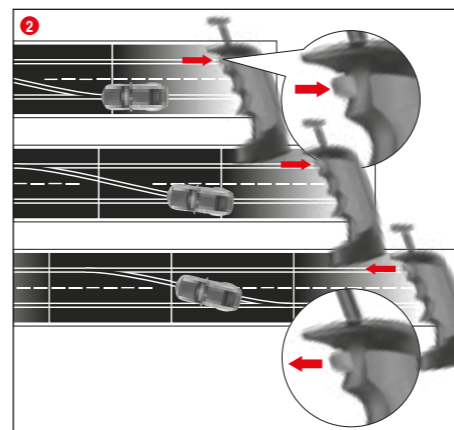


Dieses Carrera DIGITAL 124 Fahrzeug ist optimal auf das Carrera Schienensystem 1:24 abgestimmt.

- 1 + 2 **Optimale Schleiferstellung:** Für gutes und kontinuierliches Fahren, das Ende der Schleifer leicht aufwärtigen (Abb. ①) und entsprechend Abb. ② zur Schiene hin biegen. Nur das Schleiferende sollte Kontakt zur Schiene haben und kann bei Abnutzung ggf. etwas abgeschnitten werden. Die Schienen und Schleifer sollten von Zeit zu Zeit von Staub und Abrieb befreit werden.

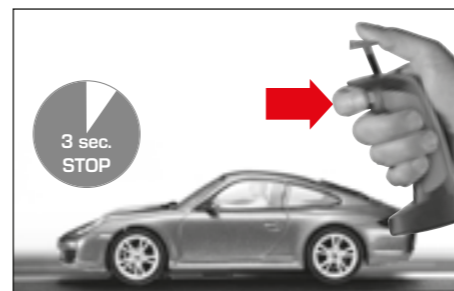
Im Spielbetrieb können sich Fahrzeugkleinteile, wie Spoiler oder Spiegel, welche aufgrund der Originaltreue so nachgebildet werden müssen, eventuell lösen oder brechen. Um dies zu vermeiden, haben Sie die Möglichkeit diese durch Entfernen vor dem Spielbetrieb zu schützen.

Weichenfunktion



- 1 Achten Sie darauf, dass sich der Leitkiel des Fahrzeuges in der Spurrille befindet und die Doppelschleifer Kontakt zur Stromführungsschiene haben. Stellen Sie die Fahrzeuge auf die Anschlusschiene.
- 2 Beim Spurwechsel muss der Knopf am Handregler solange gedrückt bleiben bis das Fahrzeug über die Weiche gefahren ist.

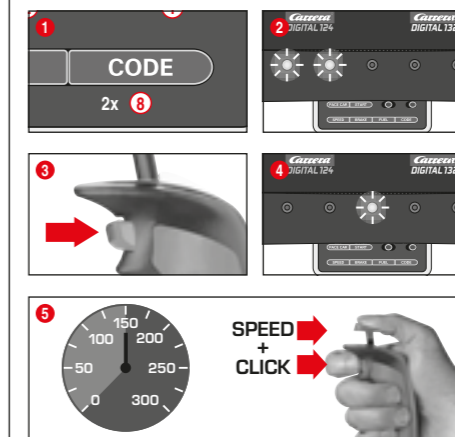
Lichtfunktion an/aus



Auf Handregler programmiertes Fahrzeug muss sich mindestens 3 Sek. im Stillstand auf der Rennbahn befinden, bevor durch Drücken der Weichentaste das Licht ein- bzw. ausgeschaltet werden kann.

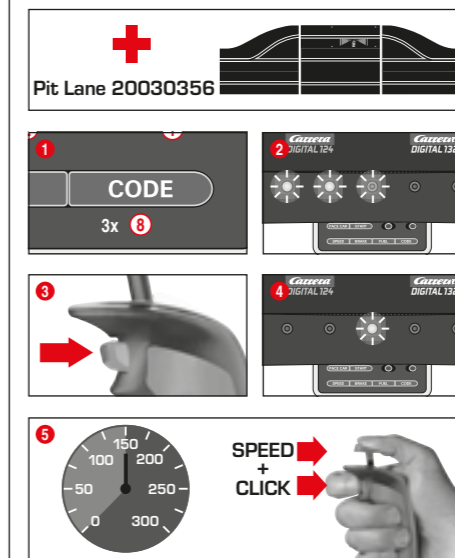
Hinweis:
Gilt nur für Modelle mit Fahrzeugbeleuchtung.

Codierung/Programmierung Autonomous Car



Stellen Sie das zu codierende Fahrzeug bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie 2 mal die Taste „Code“ ⑧, Abb. ①. Die ersten beiden LEDs an der Control Unit leuchten, Abb. ②. Drücken Sie nun den Weichentaster des Handreglers, Abb. ③; die LEDs 3-5 gehen nun nacheinander an. Warten Sie bis die mittlere LED wieder leuchtet, Abb. ④. Betätigen Sie den Handreglerstößel und bringen Sie das Fahrzeug auf die gewünschte Geschwindigkeit. Drücken Sie bei Erreichen der Geschwindigkeit erneut den Weichentaster, Abb. ⑤. Die Codierung des Autonomous Car ist damit abgeschlossen. Hinweis: Bei dieser Art der Codierung darf sich immer nur das zu codierende Fahrzeug auf der Bahn befinden. Die Programmierung des Autonomous Car bleibt so lange erhalten bis das Fahrzeug neu codiert wird. Das Autonomous Car wird in Verbindung mit dem Position Tower immer mit Adresse 7 angezeigt.

Codierung/Programmierung Pace Car

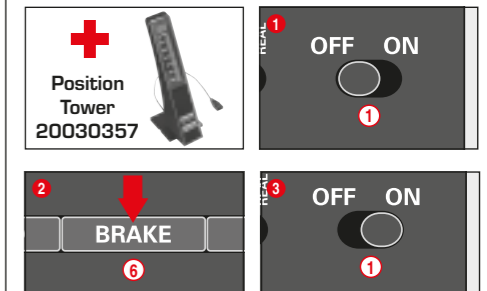


(nur in Verbindung mit Pit Stop Lane #20030356)
Stellen Sie das zu codierende Fahrzeug bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie 3 mal die Taste „Code“ ⑧, Abb. ①. Die ersten drei LEDs an der Control Unit leuchten, Abb. ②. Drücken Sie nun den Weichentaster des Handreglers, Abb. ③; die LEDs 2-5 gehen nun nacheinander an. Warten Sie bis die mittlere LED wieder leuchtet, Abb. ④. Betätigen Sie den Handreglerstößel und bringen Sie das Fahrzeug auf die gewünschte Geschwindigkeit. Drücken Sie bei Erreichen der Geschwindigkeit erneut den Weichentaster, Abb. ⑤. Die Codierung des Pace Car ist damit abgeschlossen und das Fahrzeug fährt in die Pit Stop Lane. Hinweis: Bei dieser Art der Codierung darf sich immer nur das zu codierende Fahrzeug auf der Bahn befinden. Die Programmierung des Pace Car bleibt so lange erhalten bis das Fahrzeug neu codiert wird. Das Pace Car wird in Verbindung mit dem Position Tower immer mit Adresse 8 angezeigt.

Erweiterte Pace Car Funktion
Nach erfolgter Codierung des Pace Car fährt dieses innerhalb der ersten Runden automatisch in die Pit Lane. Um das Pace Car zu

starten drücken Sie einmal die Taste „Pace Car“ ④. Die LEDs 2 und 3 an der Control Unit leuchten und das Pace Car verlässt die Pit Lane. Das Pace Car fährt nun so lange bis erneut die „Pace Car“-Taste gedrückt wird. Dabei erlischt die LED 2 und das Fahrzeug fährt innerhalb der aktuellen Runde automatisch in die Pit Lane.

Anzeige der Position für Autonomous und Pace Car

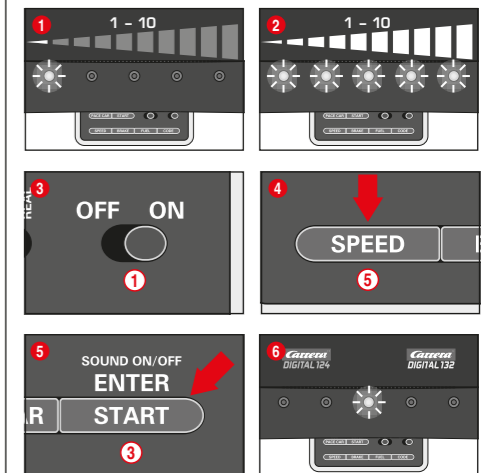


(nur in Verbindung mit Position Tower #20030357)
Die Position des Autonomous Car (Adresse 7) und Pace Car (Adresse 8) können am Position Tower angezeigt werden. Diese Funktion kann an der Control Unit eingeschaltet werden. Halten Sie bei ausgeschalteter Control Unit die „BRAKE“ Taste ⑥ gedrückt, Abb. ②, schalten Sie die Bahn ein und lassen Sie die „BRAKE“ Taste wieder los. Durch erneutes Drücken der Taste kann die Funktion umgeschaltet werden:

- 1 LED leuchtet = Keine Anzeige
- 2 LEDs leuchten = Anzeige auf dem Position Tower.

Stellen Sie die gewünschte Funktion ein und bestätigen Sie die Auswahl mit der „START/ENTER“ Taste.

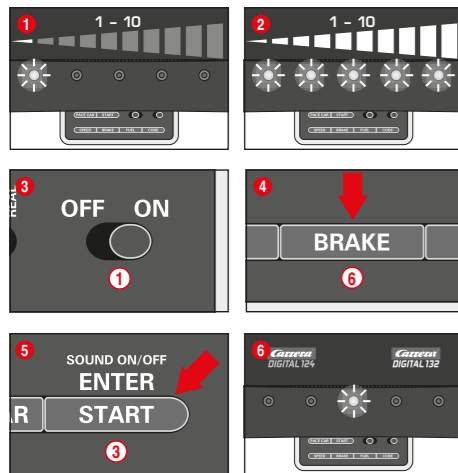
Einstellung der Grundgeschwindigkeit der Fahrzeuge



Die Einstellung der Grundgeschwindigkeit kann individuell für ein und/oder mehrere Fahrzeuge erfolgen. Die einzustellenden Fahrzeuge müssen sich dabei auf der Bahn befinden. Die Einstellung kann in 10 Stufen erfolgen wobei die 5 LEDs durch Blinken bzw. stetiges Leuchten die unterschiedlichen Stufen signalisieren.
① 1 LED leuchtet = niedrige Geschwindigkeit
② 5 LEDs leuchten = hohe Geschwindigkeit

Stellen Sie die einzustellenden Fahrzeuge bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie einmal die Taste „SPEED“ ⑤. Es leuchtet nun eine gewisse Anzahl an LEDs. Diese zeigen die zuletzt verwendete Geschwindigkeitsstufe. Drücken Sie die Taste „SPEED“ ⑤ so oft bis die gewünschte Grundgeschwindigkeit gewählt ist. Bestätigen Sie die Auswahl mit der Taste „ENTER/START“ ③.
Ein kurzes Laufflicht und das Leuchten der mittleren LED bestätigen, dass die Einstellung abgeschlossen ist, Abb. ⑥.

Einstellung des Bremsverhaltens der Fahrzeuge



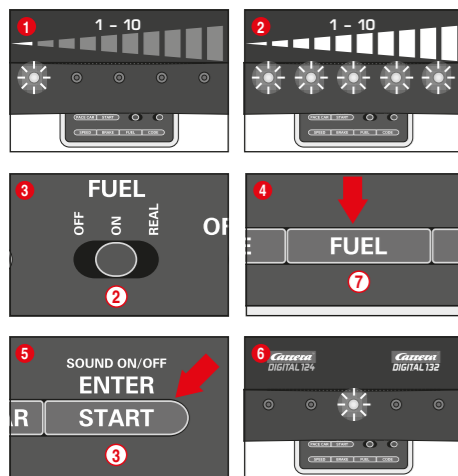
(nur für handreglerbediente Fahrzeuge)

Die Einstellung des Bremsverhaltens kann individuell für ein und/oder mehrere Fahrzeuge erfolgen. Die einzustellenden Fahrzeuge müssen sich dabei auf der Bahn befinden. Die Einstellung kann in 10 Stufen erfolgen wobei die 5 LEDs durch Blinken bzw. stetiges Leuchten die unterschiedlichen Stufen signalisieren.

- 1 LED leuchtet = schwache Bremswirkung
- 2 5 LEDs leuchten = starke Bremswirkung

Stellen Sie die einzustellenden Fahrzeuge bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie einmal die Taste „BRAKE“ (6). Es leuchtet nun eine gewisse Anzahl an LEDs. Diese zeigen die zuletzt verwendete Bremsstufe. Drücken Sie die Taste „BRAKE“ (6) so oft bis das gewünschte Bremsverhalten gewählt ist. Bestätigen Sie die Auswahl mit der Taste „ENTER/START“ (3). Ein kurzes Lauflicht und das Leuchten der mittleren LED bestätigen dass die Einstellung abgeschlossen ist, Abb. 6.

Einstellung des Tankinhalts



(nur für handreglerbediente Fahrzeuge)

Die Einstellung des Tankinhalts in Verbindung mit der Pit Lane (20030356) erfolgt für alle Fahrzeuge gleichzeitig. Die Einstellung kann in 10 Stufen erfolgen wobei die 5 LEDs durch Blinken bzw. stetiges Leuchten die unterschiedlichen Stufen signalisieren.

- 1 LED leuchtet = geringer Tankinhalt
- 2 5 LEDs leuchten = voller Tankinhalt.

Stellen Sie die einzustellenden Fahrzeuge bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und schalten Sie die Tankfunktion über den Schieberegler (2) ein Abb. 3. Drücken Sie einmal die Taste „FUEL“ (7). Es leuchtet nun eine gewisse Anzahl an LEDs. Diese zeigen den zuletzt verwendeten Tankinhalt. Drücken Sie die Taste „FUEL“ (7) so oft bis der gewünschte Tankinhalt gewählt ist. Bestätigen Sie die Auswahl mit der Taste „ENTER/START“ (3). Ein kurzes Lauflicht und das Leuchten der mittleren LED bestätigen dass die Einstellung abgeschlossen ist Abb. 6.

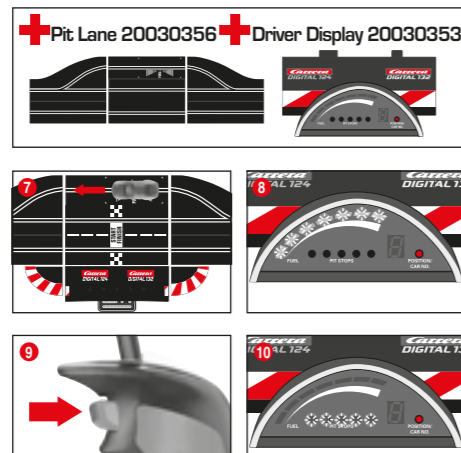
Erweiterte Tankfunktion

Über den Schieberegler (2) können 3 Modi gewählt werden, Abb. 3:

- OFF = Fahrzeuge verbrauchen kein „Benzin“
- ON = Fahrzeuge verbrauchen „Benzin“
- REAL = maximal Geschwindigkeit abhängig vom Tankinhalt / Fahrzeuge verbrauchen „Benzin“ (nur in Verbindung mit Pit Lane 20030356 bzw. Pit Stop Lane 20030346 und Pit Stop Adapter Unit 20030361)

Im „REAL-Mode“ ist das Fahrzeug mit vollem Tank „schwerer“, fährt langsamer und hat eine geringere Bremswirkung; Fahrzeug mit leerem Tank ist „leichter“, fährt schneller und hat eine höhere Bremswirkung. Eine Anzeige des aktuellen Tankinhalts und „Benzinverbrauchs“ kann nur in Verbindung mit dem Driver Display 20030353 und Pit Stop 20030356 erfolgen.

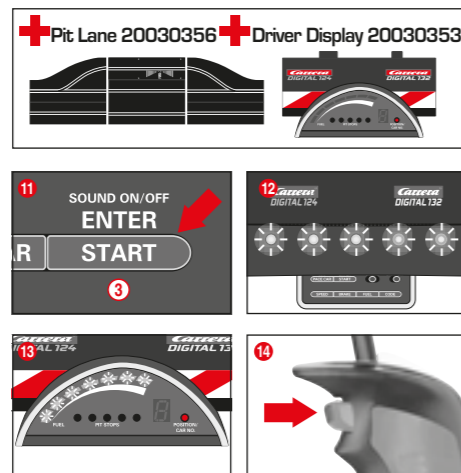
Auftanken der Fahrzeuge mit Pit Lane 20030356 und Driver Display 20030353



Der aktuelle Tankinhalt des Fahrzeuges kann über die Balkenanzeige mit 5 grünen und 2 roten LEDs des Driver Displays abgelesen werden. Zum Auftanken mit dem Fahrzeug in die Pit Lane über den Tanksensor fahren Abb. 7. Die Balkenanzeige beginnt nun zu blinken, Abb. 8, und das Fahrzeug kann über das Festhalten der Weichtaste aufgetankt werden Abb. 9. Die Anzahl der Tankvorgänge wird durch Blinken bzw. Leuchten der gelben LEDs angezeigt, Abb. 10 (siehe auch Driver Display).

Hinweis: Fahrzeuge mit leerem Tank werden nicht bei der Rundenzählung in Verbindung mit dem Position Tower 20030357 berücksichtigt.

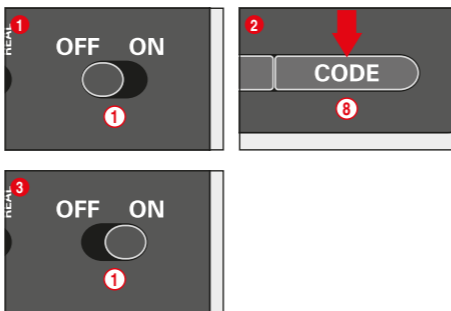
Einstellen des Tankinhalts bei Rennstart



(nur in Verbindung mit Pit Lane 20030356 und Driver Display 20030353)

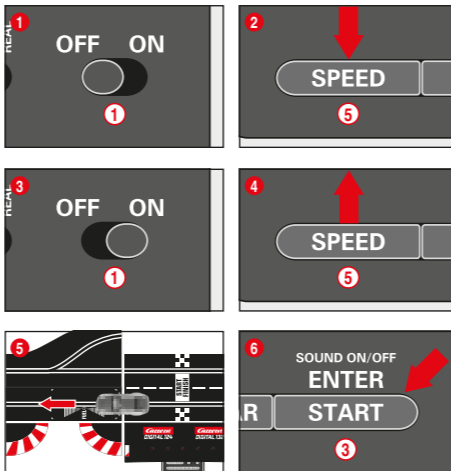
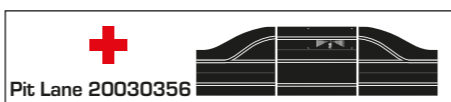
Unabhängig von der Grundeinstellung des Tankinhalts kann individuell für ein und/oder mehrere Fahrzeuge der Tankinhalt bei Start eines Rennens für die Runden bis zum ersten Tankstop eingestellt werden. Drücken Sie einmal die „START/ENTER“ Taste (3), die 5 LEDs an der Control Unit leuchten permanent, Abb. 12, und die Balkenanzeige des/der Driver Displays blinken, Abb. 13. Durch Klicken des Weichtasters an dem entsprechenden Handregler kann der Tankfüllstand verändert werden, Abb. 14.

Tastensperre für Einstellungen



Um die Tasten für die Einstellungen von Speed, Brake und Fuel zu sperren gehen Sie wie folgt vor:
Halten Sie die Code-Taste (8) bei ausgeschalteter Control Unit gedrückt, schalten Sie dann die Control Unit ein und lassen die Code-Taste wieder los. Um die Sperre wieder aufzuheben führen Sie den Vorgang nochmals durch.

Erweiterte Pit Lane Funktion



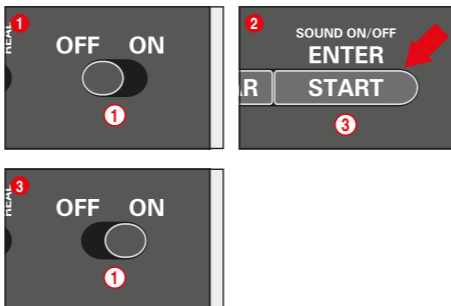
(nur in Verbindung mit Pit Lane 20030356)

Es besteht die Möglichkeit die Rundenzählfunktion in der Pit Lane 20030356 bzw. Pit Stop Lane 20030346 mit Pit Stop Adapter Unit 20030361 zu-/abzuschalten. Hierzu bei ausgeschalteter Control Unit „SPEED“ Taste (5) gedrückt halten, Control Unit einschalten und „SPEED“ Taste (5) loslassen. Durch erneutes Drücken der Taste leuchten je nach Einstellung 1 oder 2 LEDs.

- LED 1 = Rundenzählfunktion aus
- LED 1 + 2 = Rundenzählfunktion ein

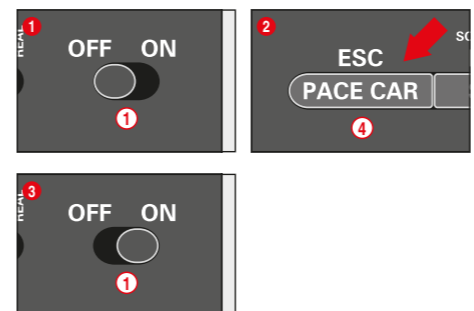
Wählen Sie die gewünschte Einstellung und schieben oder fahren Sie mit einem Fahrzeug über den Pit Lane Sensor Abb. 5. Die Einstellungen werden beim Überfahren übernommen. Um die Einstellungen wieder zu verlassen drücken Sie die „START/ENTER“ Taste (3).

Sound ON/OFF



Der Bestätigungston beim Überfahren der Sensoren und der Tastenbedienung kann abgeschaltet werden. Halten Sie hierfür die „START/ENTER“ Taste (3) bei ausgeschalteter Control Unit gedrückt, schalten Sie die Bahn ein und lassen die „START/ENTER“ Taste (3) wieder los. Der Quietterton beim Einschalten der Control Unit kann jedoch nicht ausgeschaltet werden.

Reset Funktion



Zur Wiederherstellung der Werkseinstellungen verfügt die Control Unit über eine Reset Funktion.

Halten Sie hierzu die Taste „ESC/PACE CAR“ (4) bei ausgeschalteter Control Unit gedrückt; schalten Sie die Bahn ein und lassen Sie die Taste wieder los. Alle bisherigen Einstellungen für Geschwindigkeit, Bremsverhalten, Tankinhalt, Sound und Rundenzählung werden auf Werkseinstellung zurück gesetzt. Einstellungen der Fahrzeuge bleiben hiervon unberührt sofern sich diese nicht auf der Bahn befinden.

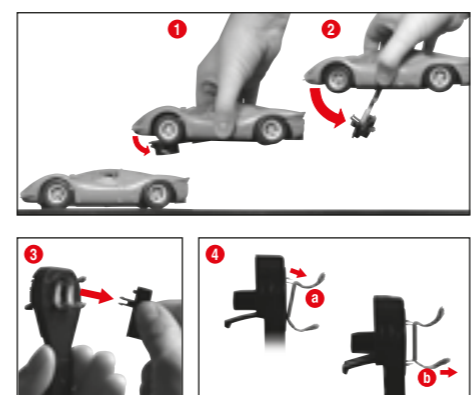
Werkseinstellungen:

- Geschwindigkeit = 10
- Bremsverhalten = 10
- Tankinhalt = 7
- Sound = On
- Anzeige der Position für Autonomous und Pace Car = OFF

Strom-Spar Funktion

Die Control Unit schaltet nach 20 Minuten des Nichtgebrauchs in den Strom-Spar-Modus und schaltet alle Anzeigen wie Position Tower, Driver Displays und Startlight ab. Zum Reaktivieren die Control Unit für ca. 2-3 Sekunden ausschalten und erneut einschalten. Alle Einstellungen bleiben erhalten.

Austausch Doppelschleifer und Leitkiel



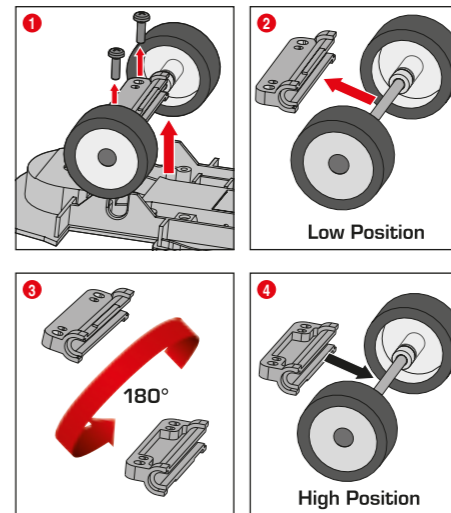
Wird das Fahrzeug angehoben, klappert der Schwingarm leicht auf (Abb. 1).

Zum Wechseln des Leitkiels bzw. Doppelschleifers kann der Schwingarm gemäß Abb. 2 weiter aufgeklappt werden.

Um Leitkiel und Doppelschleifer zu wechseln, sollte zuerst der Leitkiel herausgenommen werden.

Anschließend können beide Doppelschleifer entfernt und gewechselt werden. Dabei muss darauf geachtet werden, dass zuerst der obere Schleifer (4 a) nur teilweise herausgezogen wird und dann mit Schleifer (4 b) der Doppelschleifer komplett herausgezogen werden kann. Bitte beim Einsetzen ebenso vorgehen.

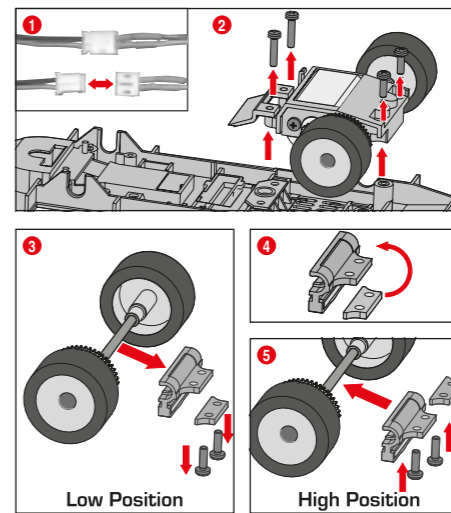
Höhenverstellung Fahrzeugchassis



Bevor Sie mit dem Verstellen des Chassis und der Magneteinheiten beginnen können, muss die Karosserie vom Fahrzeug entfernt werden. Lösen Sie dazu die Befestigungsschrauben an der Unterseite des Fahrzeugs und nehmen Sie die Karosserie ab.

Höhenverstellung der Vorderachse

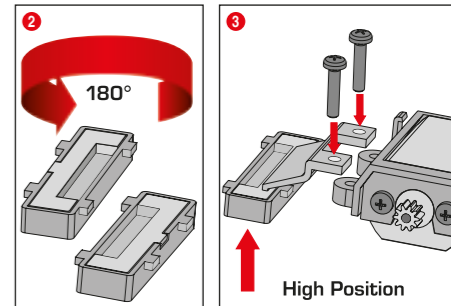
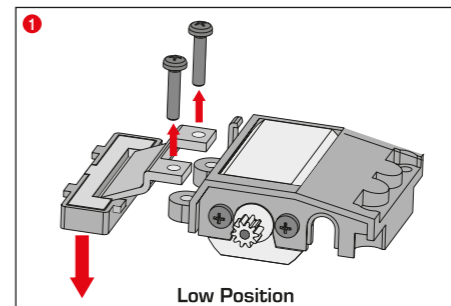
Lösen Sie die zwei Schrauben des Vorderachshalters und nehmen Sie die komplette Vorderachse inklusive Halterung aus dem Chassis. Ziehen Sie die Halterung von der Achse, drehen Sie diese um 180 Grad (3) und stecken Sie abschließend die Achse wieder in die Halterung (4). Die Vorderachse samt Halterung kann nun wieder in das Chassis montiert werden.



Höhenverstellung der Hinterachse

Um die Arbeiten zu erleichtern, trennen Sie vorsichtig die Steckverbindung zwischen Motor und Platine (1). Entfernen Sie die beiden vorderen Schrauben der Motorblockeinheit und nehmen Sie den Magnetiendhalter aus dem Chassis. Lösen Sie nun die beiden hinteren Schrauben und nehmen Sie den kompletten Motorblock heraus (2).

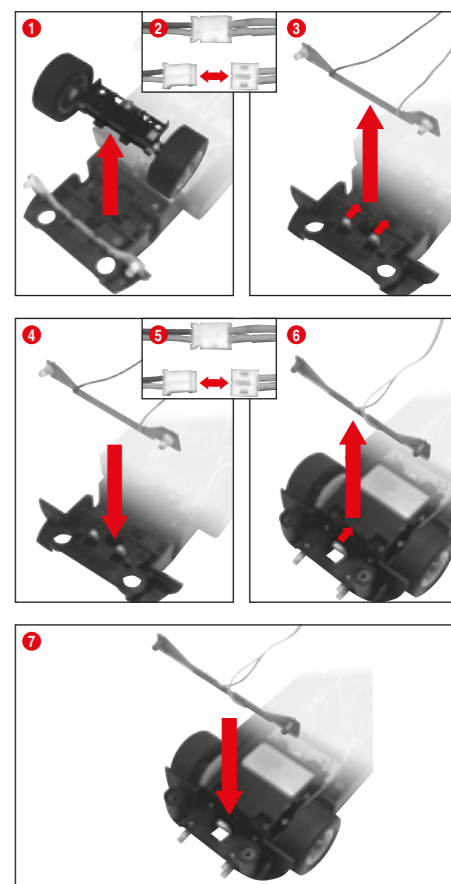
Drehen Sie den Motorblock um und entfernen Sie die zwei Schrauben des Hinterachshalters. Entnehmen Sie das Distanzplättchen und die komplette Hinterachse inklusive Halterung (3). Zur Höhenverstellung legen Sie nun erst das Distanzplättchen in den Motorblock (4) und schrauben Sie die komplette Hinterachse wieder fest (5).



Verstellung der mittleren Magneteinheit
Optional kann auch die mittlere Magneteinheit verstellt werden. Entnehmen Sie dazu die komplette Magneteinheit aus dem Chassis (1), drehen Sie diese horizontal um 180 Grad (2) und setzen sie wieder in das Chassis ein. Montieren Sie abschließend den Magnetiendhalter (3) und stellen Sie alle Steckverbindungen wieder her.

Hinweis: Höhenverstellung Fahrzeugchassis – modellabhängig

Wechsel Lichtplatine

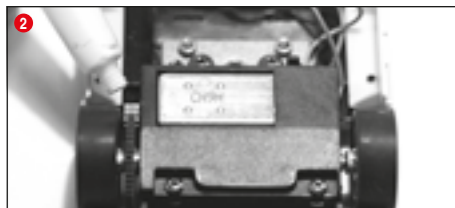
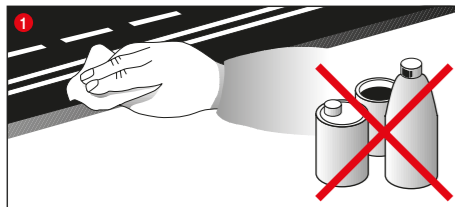


ACHTUNG! Je nach Modell können die Lichtplatinen festgeschraubt sein.

Frontlicht: Zum Wechseln der Lichtplatinen das Fahrzeugoberteil vom Chassis abschrauben. Vorderachse gemäß Abb. 1 heraus-schrauben und die Kabel zwischen Frontlicht und Fahrzeugplatine lösen (Abb. 2). Schnapphaken (Abb. 3) leicht nach hinten biegen und Lichtplatine nach oben herausziehen. Lichtplatine einlegen (Abb. 4), bis der Schnapphaken einrastet. Die Vorderachse wieder einschrauben und die Kabel entsprechend ihrer Farbe zusammenstecken.

Rücklicht: Kabel zwischen Rücklicht und Fahrzeugplatine gemäß Abb. 5 lösen. Schnapphaken (Abb. 6) leicht nach unten biegen und Lichtplatine nach oben herausziehen. Lichtplatine einlegen, bis Schnapphaken einrastet (Abb. 7) und die Kabel entsprechend ihrer Farbe zusammenstecken.

Wartung und Pflege



Um eine einwandfreie Funktion der Autorennbahn zu gewährleisten, sollten alle Teile der Rennbahn regelmäßig gereinigt werden. Vor der Reinigung den Netzstecker ziehen.

1 Rennstrecke: Fahrbahnoberfläche und Spurrillen mit einem trockenen Lappen sauberhalten. Keine Lösungsmittel oder Chemikalien zur Reinigung verwenden. Bei Nichtgebrauch die Bahn staubgeschützt und trocken aufbewahren, am besten im Originalkarton.

2 Fahrzeugcheck: Lagerstellen der Achse und Räder, Motorritzel, Getriebezahnräder und Lager reinigen und mit harz- und säurefreiem Fett schmieren. Verwenden Sie als Hilfsmittel z.B. einen Zahnstocher. Überprüfen Sie regelmäßig den Zustand der Schleifer und Reifen.

Fehlerbeseitigung Fahrtechnik

Fehlerbeseitigung:

Bei Störungen überprüfen Sie bitte folgendes:

- Sind die Stromanschlüsse korrekt?
- Sind Transformator und Handregler korrekt angeschlossen?
- Sind die Bahnverbindungen einwandfrei?
- Sind die Rennbahn und Spurrillen sauber und frei von Fremdkörpern?
- Sind die Schleifer in Ordnung und haben Kontakt zur Stromführungsschiene?
- Sind die Fahrzeuge korrekt auf den entsprechenden Handregler codiert?
- Bei elektrischem Kurzschluss wird die Stromzufuhr der Bahn automatisch für ca. 5 Sekunden abgeschaltet und durch akustische und optische Signale angezeigt.
- Stehen die Fahrzeuge in Fahrtrichtung auf der Bahn? Bei Nichtfunktion Fahrtrichtungsschalter auf der Fahrzeugunterseite umschalten.
- Ist die Adapter Unit in Fahrtrichtung korrekt eingebaut?
- Ist der Akku des Handreglers richtig angeschlossen?
- Ist der Akku aufgeladen?
- Blinkt die LED des Handreglers beim Laden?
- Ist der Handregler an den Receiver gebunden?
- Liegt eine doppelte Adressbelegung der Handregler vor?

Hinweis:

Im Spielbetrieb können sich Fahrzeugkleinteile, wie Spoiler oder Spiegel, welche aufgrund der Originaltreue so nachgebildet werden müssen, eventuell lösen oder brechen. Um dies zu vermeiden, haben Sie die Möglichkeit diese durch Entfernen vor dem Spielbetrieb zu schützen.

Fahrtechnik:

- Auf den Geraden kann schnell gefahren, vor der Kurve sollte abgebremst, am Kurvenausgang kann wieder beschleunigt werden.
- Fahrzeuge nicht bei laufendem Motor festhalten oder blockieren, dadurch kann es zu Überhitzung und Motorschäden kommen.

Hinweis: Beim Einsatz auf Schienensystemen, die nicht von Carrera hergestellt sind, muss der bestehende Leitkiel durch den Spezialleitkiel (#20085309) ersetzt werden. Leichte Fahrgeräusche beim Einsatz der Carrera Überfahrt (#20020587) oder Steilkurve 1/30° (#20020574) sind durch die maßstäbliche Originalität bedingt und für den einwandfreien Spielbetrieb unerheblich.

Technische Daten

Ausgangsspannung · Spielzeugtransformator

18 V --- 54 W

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

Maximale Ladezeit: 2 Stunden

Frequenz: 2,4 GHz
Frequenzband: 2400-2483,5 MHz
Sendeleistung: maximal 10 mW

Name oder Handelsmarke des Herstellers, Handelsregisternummer und Anschrift	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
---	---

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

Eingangsspannung	100-240 V-
------------------	------------

Eingangswechselstromfrequenz	50/60 Hz
------------------------------	----------

Ausgangsspannung	DC 18 V
------------------	---------

Ausgangsstrom	3.0 A
---------------	-------

Ausgangsleistung	54.0 W
------------------	--------

Durchschnittliche Effizienz im Betrieb	88.8 %
--	--------

Effizienz bei geringer Last (10 %)	83.06 %
------------------------------------	---------

Leistungsaufnahme bei Nulllast	0.15 W
--------------------------------	--------

Strommodi

- 1.) Spielbetrieb = Fahrzeuge werden über Handregler betätigt
- 2.) Ruhebetrieb = Handregler werden nicht betätigt, kein Spiel
- 3.) Stand-by Betrieb = nach ca. 20 Minuten Ruhebetrieb schaltet die Anschlusschiene in den Stand-by Modus. Die LED leuchtet nicht mehr.
STROMVERBRAUCH < 0,21 W
Zum Reaktivieren die Control Unit für ca. 2-3 Sekunden ausschalten und erneut einschalten. Die Bahn befindet sich dann wieder im Ruhebetrieb.
- 4.) Aus-Zustand = Netzgerät vom Stromnetz getrennt



Dieses Produkt ist mit dem Symbol für die selektive Entsorgung von elektrischer Ausrüstung versehen (WEEE). Das heißt, dass dieses Produkt der EU Richtlinie 2012/19/EU entsprechend entsorgt werden muss, um die entstehenden Umweltschäden zu minimieren. Weitere Informationen erhalten Sie bei Ihrer lokalen oder regionalen Behörde.

Aus diesem selektiven Entsorgungsprozess ausgeschlossene elektronische Produkte stellen wegen der Präsenz gefährlicher Substanzen eine Gefahr für die Umwelt und die Gesundheit dar.

Warnhinweise

Richtlinien und Warnhinweise für die Benutzung des/der LiPo Akkus:

LiPo-Akkus sind wesentlich empfindlicher als herkömmliche Alkali- oder NiMH-Akkus. Deshalb müssen alle Vorschriften und Warnhinweise genau befolgt werden. Bei falscher Handhabung von LiPo-Akkus besteht Brandgefahr. Mit der Handhabung, dem Laden oder dem Gebrauch des/der beigefügten LiPo-Akkus übernehmen Sie alle Risiken, die mit Lithium Akkus verbunden sind.

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden! Sie dürfen zum Laden nur die mitgelieferte Ladeschale verwenden. Bei Nichteinhaltung dieser Hinweise besteht Brandgefahr und damit Gesundheitsgefährdung und/oder Sachbeschädigung. Nutzen Sie NIEMALS ein anderes Ladegerät!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden. Lassen Sie den Akku beim Laden nie unüberwacht. Wenn Sie den Akku aufladen, sollten Sie immer in der Nähe sein, um den Ladevorgang zu überwachen und um ggf. auf potentielle Probleme zu reagieren.
- Falls sich der Akku während des Entlade- oder Ladevorgangs aufbläht oder verformt, beenden Sie sofort das Laden oder Entladen. Entnehmen Sie den Akku so schnell und vorsichtig wie möglich und legen Sie ihn an einen sicheren, offenen Bereich abseits brennbarer Materialien und beobachten Sie ihn mindestens 15 Minuten lang. Wenn Sie einen Akku, der sich bereits aufgebläht oder verformt hat, weiter laden oder entladen, besteht Brandgefahr! Selbst bei geringer Verformung oder Ballonbildung muss ein Akku aus dem Betrieb genommen werden.
- Sie müssen den beigefügten Akku an einem sicheren Ort abseits von entzündlichen Materialien aufladen.
- Leere Akkus müssen aus dem Spielzeug herausgenommen werden.
- Lagern Sie den Akku bei Raumtemperatur (16° - 18°C) an einem trockenen Ort. Setzen Sie den Akku keiner direkten Sonneneinstrahlung oder anderen Wärmequellen aus. Temperaturen über 50°C sind generell zu vermeiden.
- Laden Sie den Akku unbedingt nach Gebrauch wieder auf, um eine sog. Tiefentladung des Akkus zu vermeiden. Laden Sie den Akku bei Nichtgebrauch von Zeit zu Zeit (ca. alle 2-3 Monate) auf. Eine Nichtbeachtung der o.g. Handhabung des Akkus kann zu einem Defekt führen.
- Verwenden Sie beim Austauschen des Akkus keine spitzen oder scharfen Gegenstände. Beschädigen Sie unter keinen Umständen die Schutzfolie des Akkus.
- Beim Austausch defekter Akkus dürfen nur die empfohlenen Akku-Typen verwendet werden. Beschädigte oder unbrauchbare Akkus sind Sondermüll und müssen entsprechend entsorgt werden.
- Akkus/Batterien nicht ins Feuer werfen oder hohen Temperaturen aussetzen. Es besteht Brand- und Explosionsgefahr.
- Die in den LiPo-Akkus enthaltenen Elektrolyte und Elektrolytdämpfe sind gesundheitsschädlich. Vermeiden Sie in jedem Fall direkten Kontakt mit Elektrolyten. Bei Kontakt von Elektrolyten mit Haut, Augen oder anderen Körperteilen muss ein sofortiges Aus- oder Abspülen mit ausreichend frischem Wasser vorgenommen werden, anschliessend muss ein Arzt konsultiert werden.
- Akkus sind kein Spielzeug und dürfen deshalb nicht in die Hände von Kindern gelangen. Akkus ausserhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren.
- Die Anschlussklemmen / Akkuanschlüsse dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Das Spielzeug darf nur mit einem Transformator / Netzteil für Spielzeuge betrieben werden!
- Der Transformator / das Netzteil ist kein Spielzeug!

Table of contents

Safety instructions	9
Declaration of Conformity	9
Contents of package	9
Technical advice for assembly	9
Important Information	10
Description	10
Before first use	10
Care of the battery	10
Assembly instructions	10
Guard Rails and Supports	10
Electrical connection	10
Car components	10
Connections Control Unit	11
Connecting the receiver	11
Connecting the charging unit	11
Charging the speed controllers	11
Binding process	11
Control elements Control Unit	11
Encoding/programming of cars to the according speed controllers	11
Preparation of start	12
Points function	12
Light function on/off	12
Encoding/programming of Autonomous Car	12
Encoding/programming Pace Car	12
Display of position Autonomous and Pace Car	12
Setting of the cars' basic speed	12
Setting of cars' braking performance	13
Setting fuel tank capacity	13
Deactivating Settings Keys	13
Extended Pit Lane function	13
Sound ON/OFF	13
Reset function	14
Energy-saving mode	14
Replacement of double sliding contact and guide keel	14
Height adjustment car chassis	14
Changing the light board	14
Maintenance and care	15
Troubleshooting/Driving tips	15
Technical specifications	15
Requirement for FCC Part 15	15
Warnings	15

Welcome

Welcome to the Team Carrera!
These operating instructions contain important information regarding the assembly and operation of your Carrera DIGITAL 124 race-track. Please read them carefully and keep them in a safe place afterwards. If you have any queries, please do not hesitate to contact our distributor or visit our website:
carrera-toys.com

Please check the contents for completeness and possible transport damage. The packaging contains important information and should also be retained. We hope you will derive a lot of pleasure from your new Carrera DIGITAL 124 track.

Safety instructions

• **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Danger of suffocation due to small parts which may be swallowed. Caution: risk of pinching caused by function.

• **WARNING!** This toy contains magnets or magnetic components. Magnets attracting each other or a metallic object inside the human body may cause serious or fatal injuries. Seek medical attention immediately if magnets are swallowed or inhaled.

• The transformer is not a toy! Do not short-circuit the transformer's connections! Note to parents: Regularly inspect the transformer for damage to the cable, plug or housing! Only operate the toy with recommended transformers! The transformer may no longer be used if it is damaged! Only operate the racetrack with a transformer! If play is interrupted for longer periods, it is recommended to separate the transformer from the power supply. Do not open transformer or speed controller housings!

Important note to parents:

Transformers and power supply units are not suitable to be used as toys. The use of such products needs to be constantly supervised by the parents.

• Regularly check the track and cars for damage to cables, plugs and housings! Replace defective parts.


• The car racetrack is not suitable for outdoor operation or operation in wet locations! Keep away from liquids.

• Do not place any metal parts onto the track to avoid short-circuits. Do not place the track in the immediate vicinity of delicate objects, as these could be damaged by cars hurled from the track.

• Disconnect the plug before cleaning or servicing the racetrack! Only use a damp cloth for cleaning, no solvents or chemicals. When it is not in use, store the track in a dry and dust-protected location, preferably in the original cardboard box.

• Do not operate race track at face- or eye-level – risk of injury due to cars being catapulted off the track.

• Misuse of transformer can cause electrical shock.

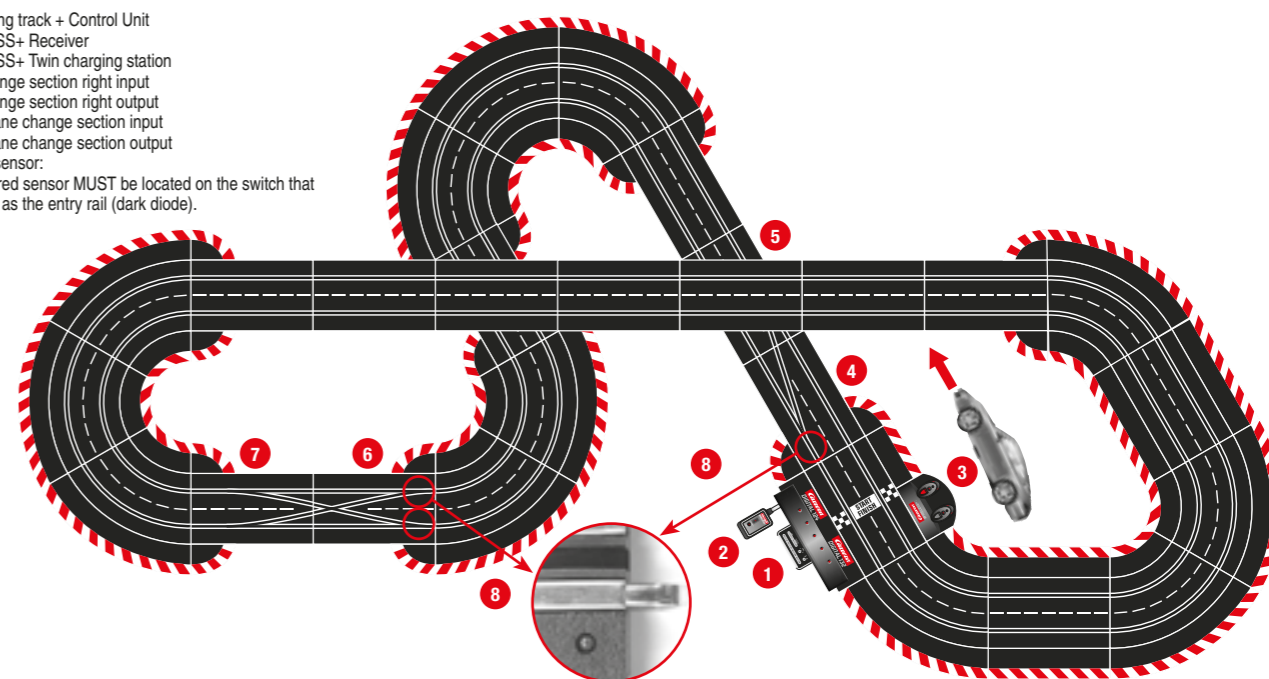
• The toy is only to be connected to Class II equipment bearing the following symbol. 

• The toy must only be used with a transformer for toys.

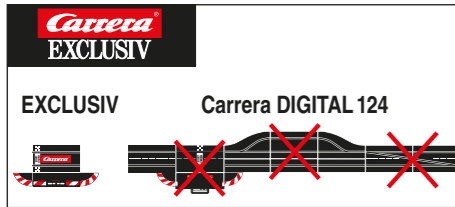
• Not to be used with controllable transformers.

Technical advice for assembly

- 1 Connecting track + Control Unit
- 2 WIRELESS+ Receiver
- 3 WIRELESS+ Twin charging station
- 4 Lane change section right input
- 5 Lane change section right output
- 6 Double lane change section input
- 7 Double lane change section output
- 8 Infrared sensor:
The infrared sensor MUST be located on the switch that functions as the entry rail (dark diode).



Important Information



Please note that Exclusiv (analog system) and Carrera DIGITAL 124/132 (digital system) involve two separate and completely independent systems. We hereby expressly indicate that both systems must be kept separate when setting up the track, i.e. no connecting rail from Exclusiv may be used together with the connecting rail and Control Unit of the Carrera DIGITAL 124/132, even if only one of the two connecting rails (Exclusiv connecting rail or Carrera DIGITAL 124/132 connecting rail and Control Unit) is attached to the current supply. Furthermore, no other Carrera DIGITAL 124/132 components (switches, electronic lap counter, pit stop) may be built into an Exclusiv course, i.e. via analog operation.

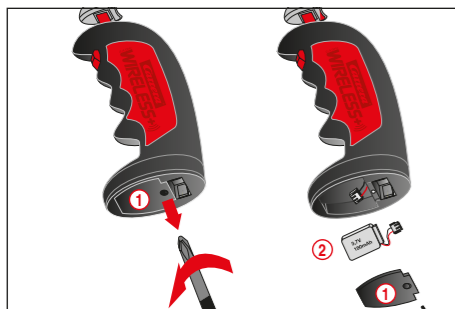
Non-compliance with the above information may result in damage or destruction of the respective Carrera DIGITAL 124/132 components. In this case no warranty may be claimed.

Description

WIRELESS+ is the latest new cordless racetrack delight for Carrera DIGITAL124 and Carrera DIGITAL 132. The 2.4 GHz radio technology with frequency-hopping is free of interference and offers a range of up to 15 metres. Thanks to powerful lithium polymer rechargeable battery, continuous play for up to eight hours is possible and stand-by operation for over 80 days. WIRELESS+ in conjunction with DIGITAL 124 offers wireless freedom for up to four drivers on the racetrack.

Before first use

Before first using the speed controller, the rechargeable battery supplied (2) must be inserted in the controller. Unscrew the battery compartment (1) on the underside of the speed controller. Connect the battery plug into the socket in the speed controller and put the battery in place in the compartment. Finally screw down the cover of the battery compartment again. The battery is part-loaded at the factory, but it should be charged completely before being used for the first time.

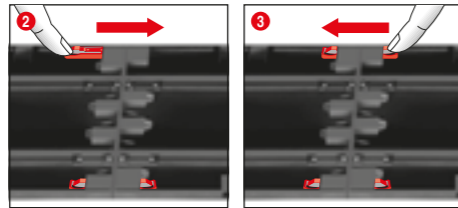
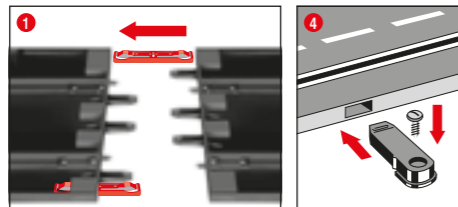


Care of the battery

To make sure the battery performs well for as long as possible, the following points should be observed regarding its care and storage.

- Before first using them, new batteries should always be charged fully.
- With a fully-charged battery, continuous play is possible for up to eight hours. When the battery power is falling off, range of the speed controller will diminish. As soon as you notice this, the battery should be fully recharged.
- If it is not to be used for an extended period, remove the battery and store the controller at room temperature (16-18 °C) in a dry place. To prevent a deep discharge of the battery, the stored battery should be charged every 2 to 3 months.

Assembly instructions



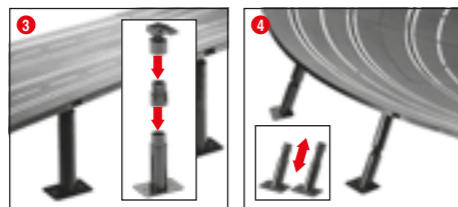
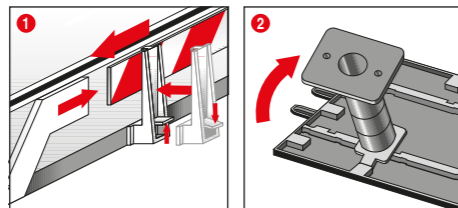
1 + 2 + 3 Before assembling please insert the connecting clips in the track as shown in figure 1. Stick tracks together on a flat base. Move the connecting clips according to figure 2 in direction of the arrow until they audibly snap in. The connecting clip may also be inserted later. The connecting clips can be removed into both directions by simply pressing down the clamped nose (see fig. 3).

4 **Fastening:** To fasten the track sections on a board, it is necessary to use the track section fasteners (Item no. 20085209, not contained in the package).

Note: Carpeting is not a suitable foundation on which to build the track because of static charging, formation of fluff and ready inflammability.

The Position Tower (P) is suitably connected to the shoulder connecting section (E) or to the Adapter Unit (U), the latter can be positioned at any place within the racetrack.

Guard Rails and Supports

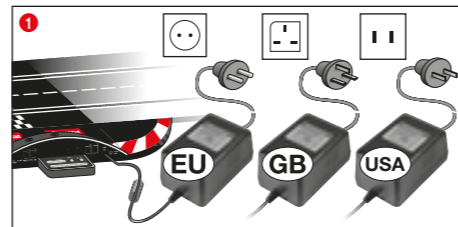


1 **Guard rails:** Guard rail mounts are fitted by tilting them upwards onto the verge of the track.

2 + 3 **Supporting raised sections:** The shank of the ball pivot is to be inserted into the square slots provided on the underside of the track. The supports can be made higher by using the extensions. The pedestal of the supports can be screwed to a base if required (screws not included).

4 **Supporting steep curves:** Slanting supports of the right height are provided to support steep curves. Fix the nonadjustable supports at the beginning and end of the curves. Insert the heads of the supports in the round slots of the underside of the track.

Electrical connection



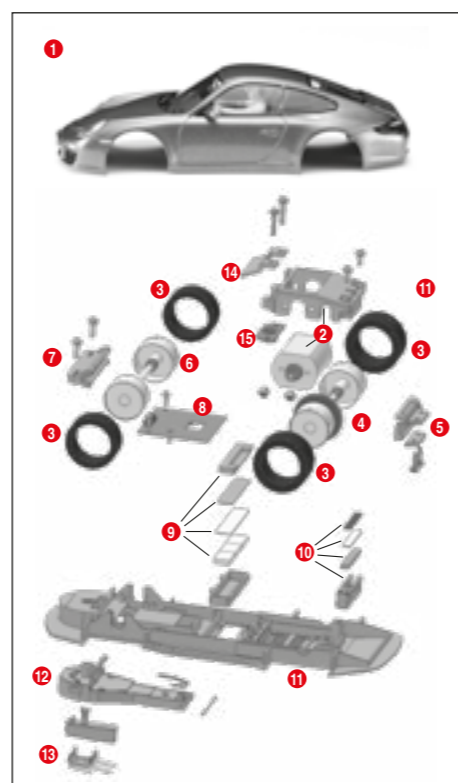
1 Connect the transformer plug with the Control Unit.

Note: To avoid short-circuits and electrocution, the toy may not be connected using foreign devices, plugs, cables or other objects foreign to this toy. The Carrera DIGITAL 124 car racetrack only works properly with an original Carrera DIGITAL 124 transformer.

The PC interface (PC Unit) may only be operated together with the original Carrera PC Unit.

The toy must be used with the accompanying transformer or power supply unit if the transformer is included with the toy.

Car components

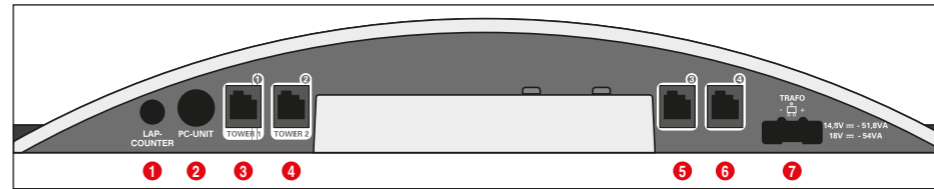


- 1 Body
- 2 Engine block
- 3 Tyres
- 4 Rear axle
- 5 Rear axle receptacle including spacer plate
- 6 Front axle
- 7 Front axle mounting
- 8 Board
- 9 Central magnet
- 10 Rear magnet
- 11 Chassis
- 12 Rocker arm including spring
- 13 Guide keel with double sliding contact
- 14 Center magnet retainer
- 15 Fastening plate

Note: vehicle construction depends on the model.

The designation of the individual parts may not be used as order numbers.

Connections Control Unit



- Connections (from left to right):
- 1 Connection for Lap Counter 20030342
 - 2 Connection for Carrera AppConnect 20030369, PC-Unit or Lap Counter 20030355
 - 3 Connector 1 for speed controller, speed controller extension set or WIRELESS+ receiver
 - 4 Connector 2 for WIRELESS Tower 20010108
 - 5 Connector 3 for speed controller
 - 6 Connector 4 for speed controller
 - 7 Connection for DIGITAL 124 / DIGITAL 132 power supply

General information on connectors 1-4: When a WIRELESS+ receiver is used, it must be plugged into connector 1. Optionally a WIRELESS Tower 20010108 can be plugged into connector 2. When only the WIRELESS+ receiver is used, connector 2 is to be left empty.

Additional wired speed controllers may be plugged into connectors 3 and 4. Please note that these will use address 5 and 6 then.

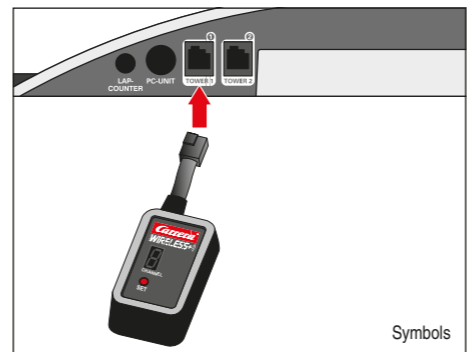
Using the speed controller extension set 20030348 it has to be plugged into connector 1. The cars' addresses will be allocated as follows:

- Speed controller extension set = address 1, 3 and 4
- connector 2 = address 2
- connector 3 = address 5
- connector 4 = address 6

Note: a combination of WIRELESS and speed controller extension set is not possible! Please note that in DIGITAL 124 the number of cars is restricted to four.

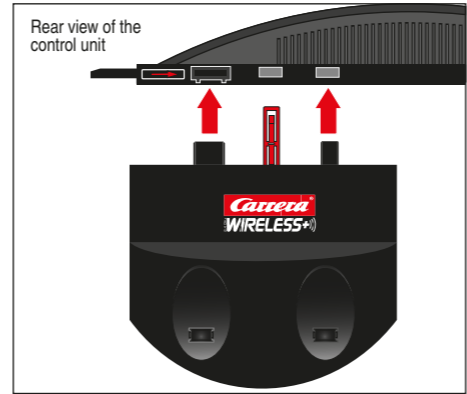
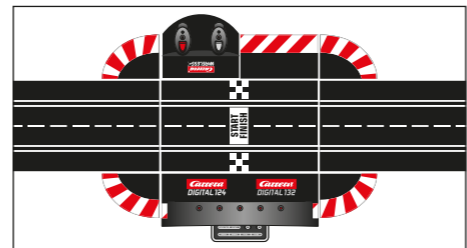
Connecting the receiver

Connect the receiver according to the symbol to either of the two sockets on the control unit which are marked Tower 1 and Tower 2. For operating four WIRELESS+ speed controllers only one 2.4 GHz receiver is required.



Connecting the charging unit

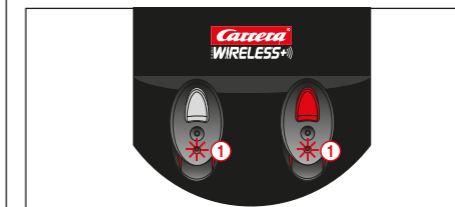
The charging unit is connected at the rear of the control unit. To site the charging unit at any other place on the track, an adapter unit 20030360 will be needed.



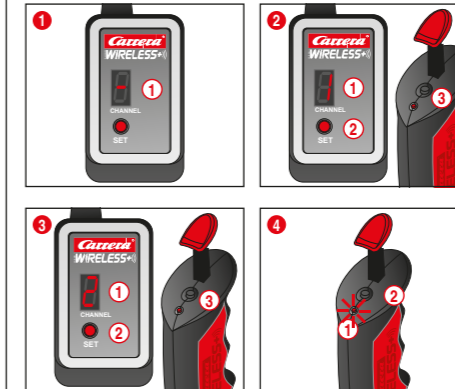
Charging the speed controllers

Before first being used, the WIRELESS+ speed controllers should be fully charged. Place the speed controllers in the charging station and switch on the control unit. While the unit is charging, the LEDs (1) on the speed controllers will flash. When charging is completed, the LEDs (1) will light up continuously.

When using a lithium polymer rechargeable battery, it is possible to top up the speed controller at any time.



Binding process



Before the speed controller can be used to control the cars, it must be "bound" to the receiver. To do this, switch on the control unit.

1 The receiver indicates it is ready for operation by a revolving light signal in the segment display (1).

2 Push the "SET" button (2) once until the figure 1 appears in the segment display (1). The number shown is then the address of the car. Switch to the next address by further pressing the button.

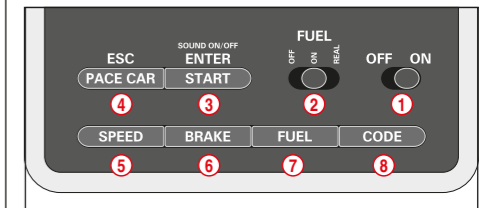
Now press the binding button (3) on the top of the speed controller. The speed controller signals a successful binding process with flashing of the LED, while the receiver indicates it by revolving lights in the segments. The binding process is now complete and the speed controller is ready for use.

3 To bind the second speed controller, follow the same procedure. Press the "SET" button (2) on the receiver twice, until the figure 2 appears (1). Then press the binding button (3) on the second speed controller.

4 To display the address set for the speed controller, press once on the binding button (2) on the top of the speed controller. The LED (1) will then flash, according to the address set.

If the speed controller is not actuated, it switches automatically after about 20 seconds into energy-saving mode. The speed controller can be reactivated by pressing the tappet or the lane-change button.

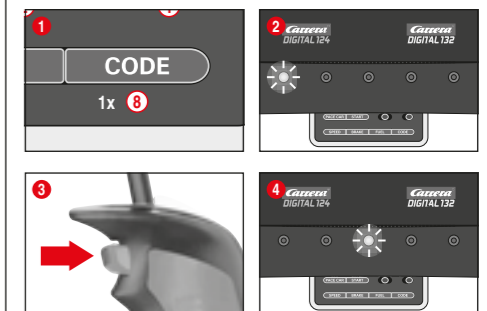
Control elements Control Unit



- 1 On/off switch
- 2 Switch for fuelling function
- 3 Button to start the race / acknowledge programming
- 4 Button for Pace Car / termination of programming
- 5 Button for setting basic speed
- 6 Button for setting braking performance
- 7 Button for setting fuel tank capacity
- 8 Programming button for cars

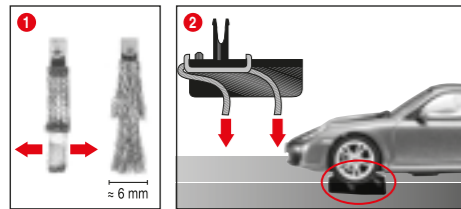
General operating information Some buttons are assigned with different tasks. In order to set a function you need to use key combinations. Any programming steps can be cancelled with button (4) "ESC/PACE CAR". You will find further details in the course of this manual.

Encoding/programming of cars to the according speed controllers



To encode a car place it on the track and switch on the Control Unit. Press "Code" button once (8), fig. 1; the first LED starts to light, fig. 2. Then push lane-change-button once on the relevant speed controller, fig. 3. In case the car is equipped with lights they will start to flash and the Control Unit's LEDs 2-4 will light successively. Once encoding has been carried out the middle LED lights permanently (fig. 4) and the car is allocated to the speed controller. **Note:** This kind of encoding requires to only have the car on the racetrack which shall be encoded.

Preparation of start

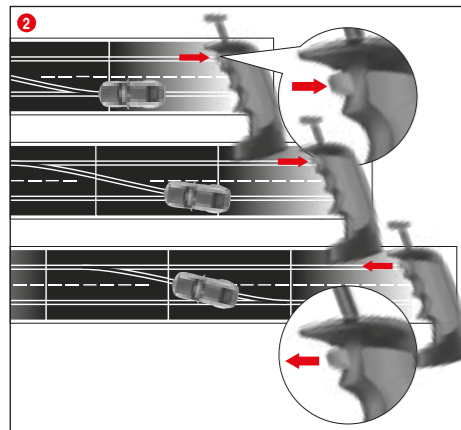


This Carrera DIGITAL 124 vehicle ideally matches the Carrera track system scale 1:24.

1 + 2 Optimally setting up the grinders:
To ensure proper and continuous driving, slightly fan out the ends of the contact brushes **1** and bend them towards the track as per fig. **2**. Only the end of the contact brush should have contact to the track and may be cut off slightly in case of wear. Dust and abrasion should be removed from track material and sliding contacts from time to time.

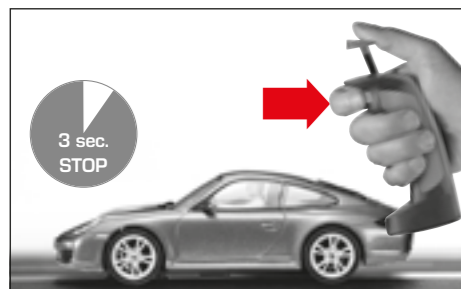
During operation small car parts as spoilers or mirrors may get off or brake due to being original detailed parts of the car model. To avoid this it is possible to remove them before operation.

Points function



1 Make sure that the car's guide keel is located inside the track slot and that the double sliding contact is in contact with the current carrying track.
Place the cars onto the connecting track.
2 When changing lanes, you must keep the button on the speed controller depressed until the car has passed the point.

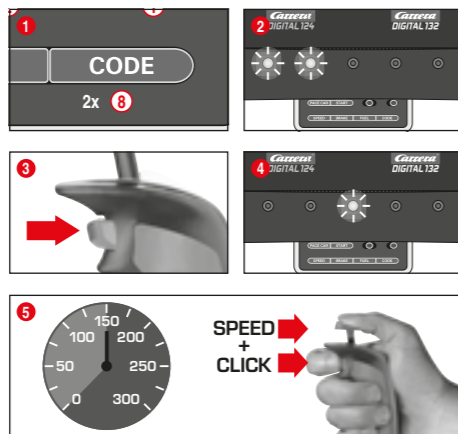
Light function on/off



The car programmed to the speed controller will have to come to a stop for at least 3 seconds before the light can be switched on or off by the push of the lane-change-button.

Note:
applies only to models fitted with lighting

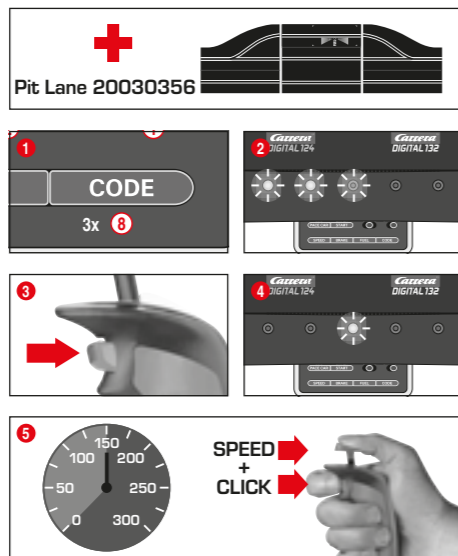
Encoding/programming of Autonomous Car



Switch on the Control Unit, place the car to be encoded on the track and press „Code“ **1** twice, fig. **1**. The first two LEDs at the Control Unit start to light, fig. **2**. Now push the lane-change button at the speed controller, fig. **3**; LEDs 3-5 will light successively. Wait until the middle LED lights again, fig. **4**. Activate the speed controller's tappet until the car has reached the desired speed. Now push lane-change button again, fig. **5**. Autonomous Car's encoding is completed now.

Note: This kind of encoding requires having **only the car** on the track **which is to be encoded**. The programming of the Autonomous Car will be maintained unless the car is not being recoded. The Autonomous Car is always displayed with address 7 in combination with the Position Tower.

Encoding/programming Pace Car



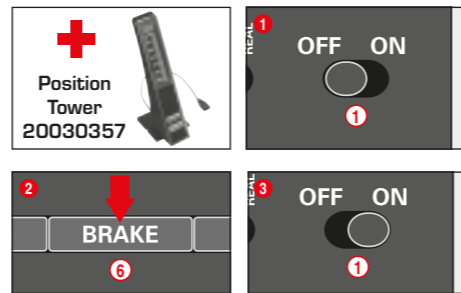
(only in combination with Pit Stop Lane #20030356)
Switch on the Control Unit, place the car to be encoded on the track and press „Code“ **1** three times, fig. **1**. The first three LEDs at the Control Unit start to light, fig. **2**. Now push the lane-change button at the speed controller, fig. **3**; LEDs 2-5 will light successively. Wait until the middle LED lights again, fig. **4**. Activate the speed controller's tappet until the car has reached the desired speed. Now push lane-change button again, fig. **5**. The Pace Car's encoding is completed now and the car enters the Pit Stop Lane.

Note: This kind of encoding requires having **only the car** on the track **which is to be encoded**. The programming of the Pace Car will be maintained unless the car is not being recoded. The Pace Car is always displayed with address 8 in combination with the Position Tower.

Extended Pace Car function

After the Pace Car's encoding has been completed it will automatically enter the Pit Lane during the first laps. In order to start the Pace Car please push the button „Pace Car“ **1** once. The LEDs 2 and 3 at the Control Unit will light and the Pace Car will leave the Pit Lane. The Pace Car will now drive as long as the button „Pace Car“ is pushed again. LED 2 stops lighting and the car automatically enters the Pit Lane within the current lap.

Display of position Autonomous and Pace Car

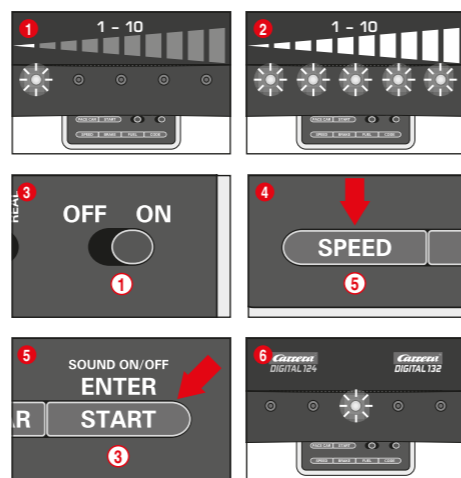


(only in combination with Position Tower #20030357)
The position of the Autonomous Car (address 7) and of the Pace Car (address 8) can be displayed at the Position Tower. This function can be activated at the Control Unit. Therefore switch off the Control Unit and keep the „BRAKE“ button **1** pushed, fig. **2**, switch on the racetrack and release the „BRAKE“ button again. By pushing the button again the function may be changed:

- 1 LED lights = no display
- 2 LEDs light = display at the Position Tower

Set the function requested and confirm your choice via „START/ENTER“.

Setting of the cars' basic speed

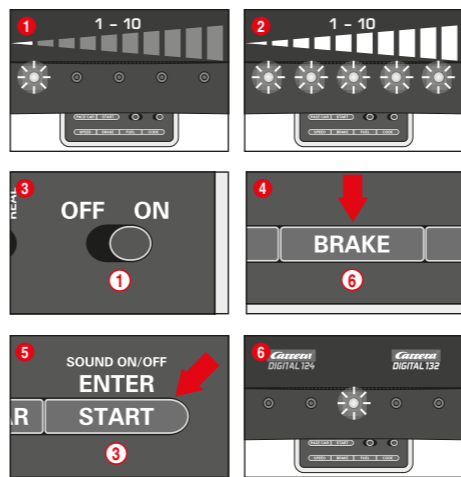


The setting of the basic speed can be effected individually for one and/or several cars. The cars which are to be adjusted have to be positioned on the track. The setting can be carried out on 10 levels with the 5 LEDs indicating the different levels by flashing or permanent lighting.

- 1 LED lights = low speed
- 5 LEDs light = high speed

Switch on the Control Unit, place the cars to be adjusted on the track and press „SPEED“ **1** once. A certain number of LEDs will now light, showing the speed level last used. Push the „SPEED“ button **2** as many times until you have reached the speed desired. Confirm by pressing „ENTER/START“ **3**. A short running light and the lighting of the middle LED confirms completion of the setting, fig. **6**.

Setting of cars' braking performance



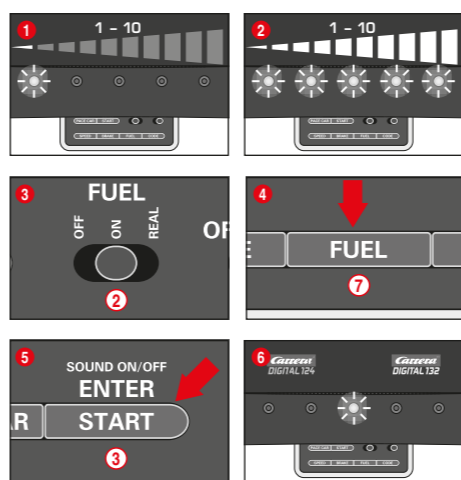
(only for cars operated with speed controllers)

The setting of the braking performance can be effected individually for one and/or several cars. The cars which are to be adjusted have to be positioned on the track. The setting can be carried out on 10 levels with the 5 LEDs indicating the different levels by flashing or permanent lighting.

- 1 LED lights = low braking effect
- 5 LEDs light = high braking effect

Switch on the Control Unit, place the cars to be adjusted on the track and press „BRAKE“ **1** once. A certain number of LEDs will now light, showing the brake step last used. Push the „BRAKE“ button **2** as many times until you have reached the braking performance desired. Confirm by pressing „ENTER/START“ **3**. A short running light and the lighting of the middle LED confirms completion of the setting, fig. **6**.

Setting fuel tank capacity



(only for cars operated with speed controllers)

The setting of the fuel tank capacity in combination with the Pit Lane (20030356) is effected for all cars simultaneously. The setting can be carried out on 10 levels with the 5 LEDs indicating the different levels by flashing or permanent lighting.

- 1 LED lights = low fuel capacity
- 5 LEDs light = full tank

Switch on the Control Unit, place the cars to be adjusted on the track and activate the fuelling function by means of the slide switch **1**, fig. **3**. Press the „FUEL“ button **2** once. A certain number of LEDs will now light, showing the fuel capacity last used. Push the „FUEL“ button **2** as many times until you have reached the fuel capacity desired. Confirm by pressing „ENTER/START“ **3**. A short running light and the lighting of the middle LED confirms completion of the setting, fig. **6**.

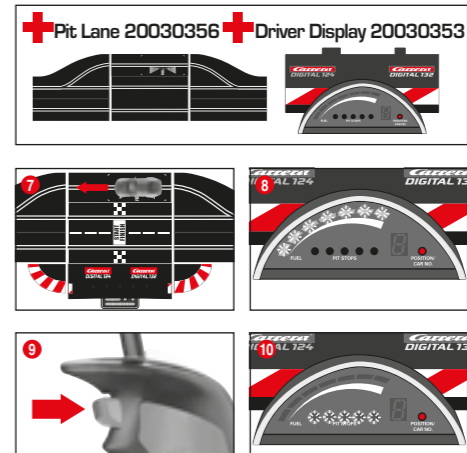
Extended fuelling function

You can choose between 3 modes via the sliding switch **1**, fig. **3**:

- OFF = cars don't consume any „petrol“
 - ON = cars consume „petrol“
 - REAL = maximum speed depending on fuel tank capacity / cars consume „petrol“ (only in combination with Pit Lane 20030356 or Pit Stop Lane 20030346 and Pit Stop Adapter Unit 20030361)
- When driving in „REAL-mode“ the car with a full tank is „heavier“,

drives slower and shows a lower braking effect; a car with an empty tank is „lighter“, drives faster and shows a higher braking effect. The current fuel tank capacity and the „fuel consumption“ can only be displayed in combination with the Driver Display 20030353 and Pit Stop 20030356.

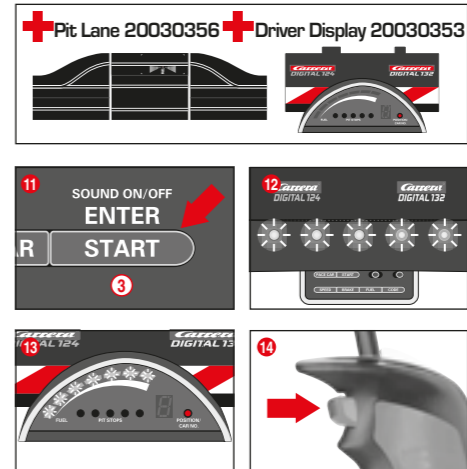
Refuelling of cars with Pit Lane 20030356 and Driver Display 20030353



The car's present tank capacity can be read via the bar display with 5 green and 2 red LEDs at the Driver Display. For refuelling drive your car into the Pit Lane across the refuelling sensor fig. **7**. The bar display now starts to flash, fig. **8**, and the car can be refuelled by keeping the lane-change button pushed, fig. **9**. The number of refuellings are indicated by flashing or lighting of the yellow LEDs, fig. **10** (also see Driver Display).

Note: cars with an empty tank are disregarded for lap-counting in combination with Position Tower 20030357.

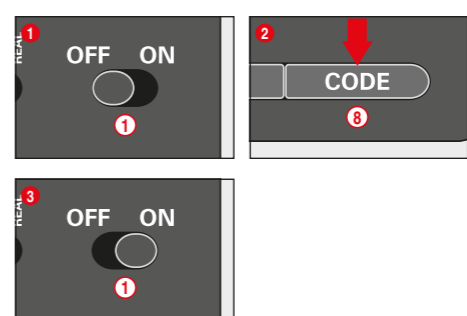
Setting of tank capacity at the start of the race



(only in combination with Pit Lane 20030356 and Driver Display 20030353)

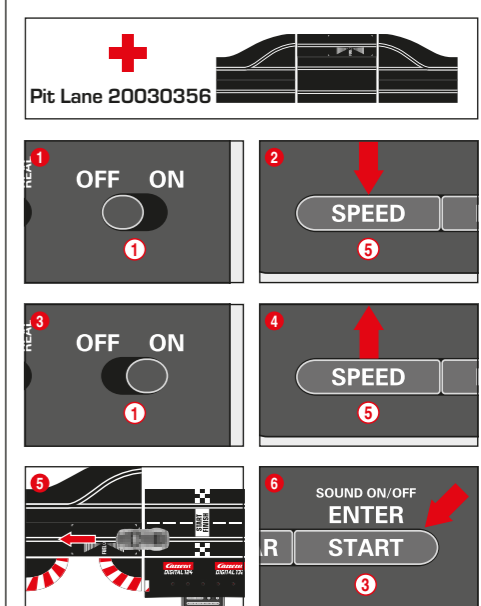
Irrespective of the basic setting of the tank capacity it is possible to individually set the tank capacity for one or several cars at the race's start for the number of laps till the first pit stop. Push „START/ENTER“ once **1**; the 5 LEDs at the Control Unit will light permanently, fig. **12**, and the Driver Display's bar display will flash, fig. **13**. Clicking the lane-change button at the corresponding speed controller enables you to change the fill level, fig. **14**.

Deactivating Settings Keys



To deactivate the keys for setting Speed, Brake and Fuel, proceed as follows: Hold down the Code Key **1**. While holding down the Code Key **2**, turn on the Control Unit and then release the Code Key. To reactivate the above keys, repeat the procedure just described.

Extended Pit Lane function

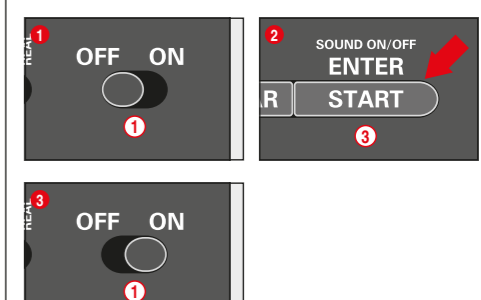


(only in combination with Pit Lane 20030356)
It is possible to activate/deactivate the lap counting function in the Pit Lane 20030356 or Pit Stop Lane 20030346 with the Pit Stop Adapter Unit 20030361. Switch off the Control Unit, keep „SPEED“ button **1** pushed, switch on Control Unit and release „SPEED“ button **2**. By pushing the button again, 1 or 2 LEDs will light depending on the setting.

- LED 1 = lap counting function deactivated
- LED 1 + 2 = lap counting function activated

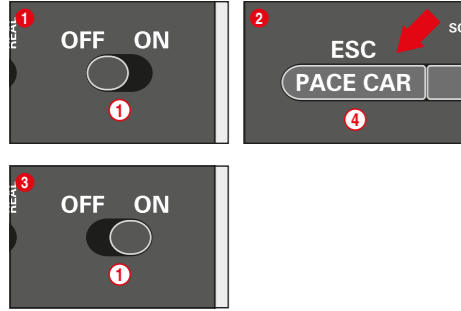
Select the desired setting and push or drive a car across the Pit Lane Sensor, fig. **5**. The settings will now be adopted. Push „START/ENTER“ **3** for leaving the settings again.

Sound ON/OFF



The confirmation sound when crossing the sensors and the key sound can be switched off. Switch off the Control Unit and keep the „START/ENTER“ button **1** pushed, switch on the racetrack and release „START/ENTER“ **2** again. The acknowledgement sound for switching on the Control Unit cannot be switched off however.

Reset function



To restore the Control Unit to factory settings the Control Unit offers a reset function. Switch off the Control Unit and keep the "ESC/PACE CAR" button pushed; switch on the racetrack and release the button again. All previous settings for speed, braking performance, tank fuel capacity, sound and lap counting will be restored to factory settings. The cars' settings will remain unaffected by this measure unless they are placed on the racetrack.

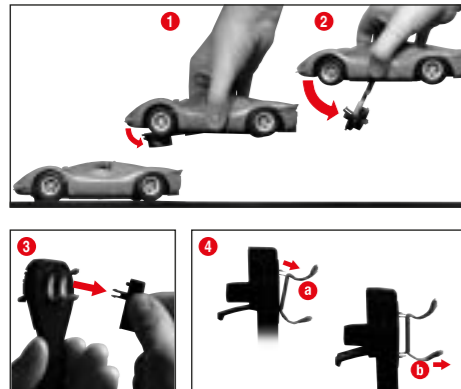
Factory settings:

- speed = 10
- braking performance = 10
- tank capacity = 7
- sound = ON
- display of position for Autonomous and Pace Car = OFF

Energy-saving mode

After 20 minutes of non-usage the Control Unit switches to energy-saving mode and all displays such as Position Tower, Driver Displays and Startlight are turned off. To reactivate the controller, switch it off for 2 or 3 seconds, then switch it on again. All settings will be kept.

Replacement of double contact brushes and guide keel



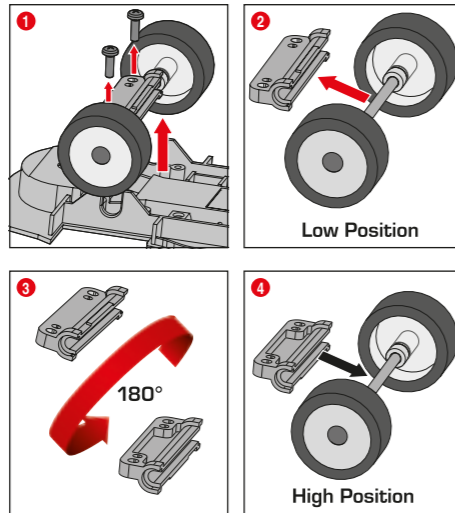
In case the car is lifted, the rocker bar folds up slightly (fig. 1).

For changing the guide keel or the double contact brushes the rocker bar can be folded up widely according to fig. 2.

For changing the guide keel and the double contact brushes the guide keel should be removed first.

Afterwards both double contact brushes can be removed and changed. Please take care that in stage one the upper contact brush is only pulled out partly and in stage two the double contact brush is pulled out completely with the contact brush. For inserting please proceed the same way.

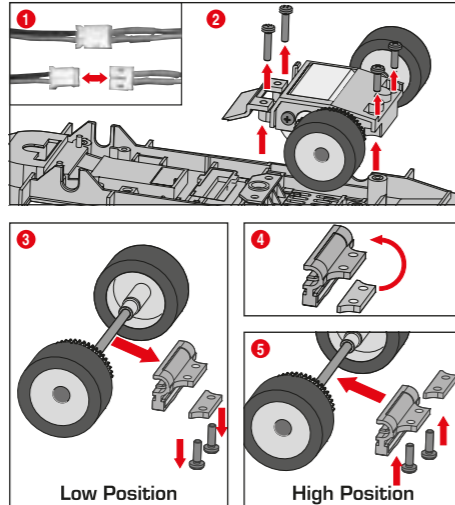
Height adjustment car chassis



Before you can begin adjusting the chassis and the magnets it is necessary to detach the car body from the vehicle. Remove the mounting screws on the underside of the car and lift off the car body.

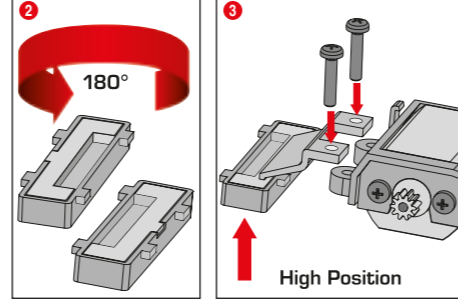
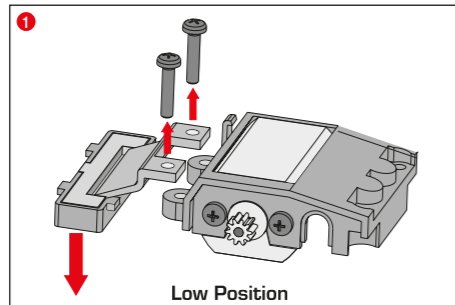
Adjusting the height of the front axle

Remove the two screws from the front axle mounting and detach the entire front axle including the mounting from the chassis. Detach the mounting from the axle, turn it through 180 degrees and insert the axle back into the mounting. Now you can return the front axle and mounting unit to the chassis.



Adjusting the height of the rear axle

To simplify the procedure, carefully detach the plug connection between the motor and the circuit board. Remove the two screws from the motor block unit and detach the magnet retainer from the chassis. Now remove the two rear screws and detach the entire motor block. Turn the motor block around and remove the two screws from the rear axle mounting. Remove the spacer plates and the rear axle unit including the mounting. To adjust the height, place the spacer plate in the motor block and tighten the screws of the rear axle unit.

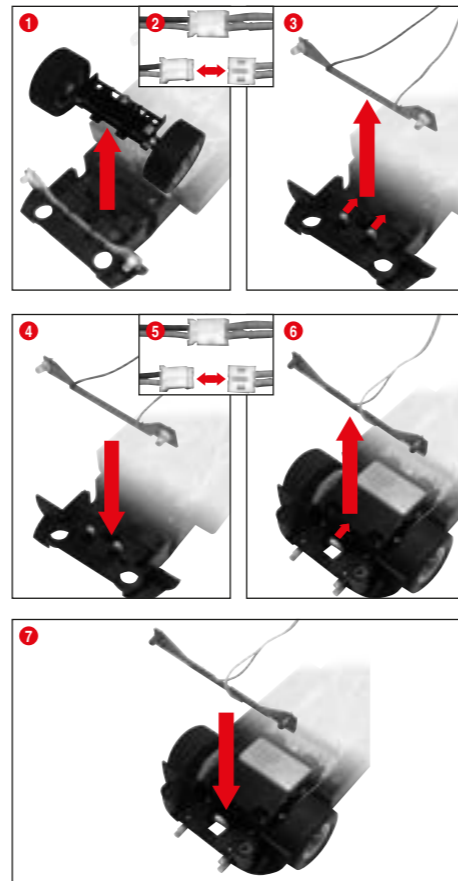


Adjusting the central magnet

If required, the central magnet can also be adjusted. Remove the magnet unit from the chassis in its entirety, turn it horizontally by 180 degrees and return it to the chassis. Then mount the magnet retainer and restore all plug connections.

Note: Height adjustment car chassis – Dependent on model

Changing the light board

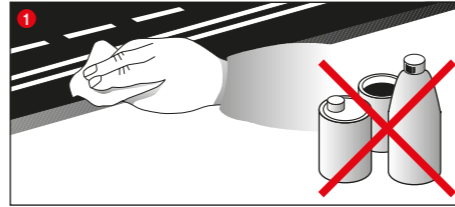


ATTENTION! Depending on the model, the light boards might be screwed tight.

Front light: To change the light boards unscrew the car's upper part from the chassis. Unscrew the front axle according to fig. 1 and remove the cables between the front light and the car board (fig. 2). Slightly bend down the catch hook (fig. 3) and pull up the light board. Insert the light board until the catch hook latches in. Screw in the front axle and fit the cables together according to their colours.

Rear light: Remove the cables between the rear light and the car board according to fig. 5. Slightly bend down the catch hook (fig. 6) and pull up the light board. Insert the light board until the catch hook latches in (fig. 7) and fit the cables together according to their colours.

Maintenance and care



To ensure a proper operation of the motor-racing circuit, all race-track components should be regularly cleaned. Pull the plug prior to cleaning.

1 Racetrack: Keep the track surface and track slots clean with a dry cloth. Do not use any solvents or chemicals for cleaning. When it is not in use, store the racetrack in a clean and dust-protected location, preferably in the original cardboard box.

2 Car check: Clean axle and wheel bearings, pinion gears, gearwheels and bearings and lubricate using a resin- and acid-free grease. You can use a toothpick or similar as aid. Regularly check the condition of sliding contacts and tyres.

Troubleshooting Driving tips

Troubleshooting:

In case of any malfunctions, please check the following:

- Has the connection to the power supply been established correctly?
- Have transformer and speed controllers been connected correctly?
- Are the track connections faultless?
- Are the racetrack and track slots clean and free of any foreign objects?
- Are the sliding contacts in order and do they make contact with the track slot?
- Are the cars correctly coded to the according speed controller?
- The track's current feed will be switched off automatically for 5 seconds, if there is an electrical short circuit: this will be notified by audible and visual signals.
- Are the cars placed on the track in running direction? In case of non-functioning push the running direction switch which is on the car's bottom.
- Is the adapter unit correctly installed facing the direction of travel?
- Is the speed controller battery properly connected?
- Is the battery fully charged?
- Does the LED on the controller flash while charging?
- Is the speed controller bound to the receiver?
- Has the speed controller got a duplicate address assignment?

Note:

During operation small car parts as spoilers or mirrors may get off or brake due to being original detailed parts of the car model. To avoid this it is possible to remove them before operation.

Driving technique:

- You can drive fast along the straight track but you should brake before the curve and then accelerate again when coming out of the curve.
- Do not fasten or block the vehicles when the motor is running: overheating or damage to the motor could result otherwise.

Note: When using track systems which are not manufactured by Carrera the existing guide keel has to be replaced by the special guide keel (#20085309). While using the Carrera crossing (#20020587) or high banked curve 1/30° (#20020574) slight driving noise might occur which is due to the full-scale genuineness and does not affect flawless operation.

Technical specifications



Output voltage: Toy transformer

18 V --- 54 W

Lithium polymer rechargeable battery:
3,7 V --- 180 mAh · 0,7 Wh

Maximum charging time: 2 hours

Frequency: 2.4 GHz
Frequency band: 2400-2483.5 MHz
Transmission power: maximum 10 mW

Manufacturer's name or trade mark, commercial registration number and address

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

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

Input voltage
100-240 V-

Input AC frequency
50/60 Hz

Output voltage
DC 18 V

Output current
3.0 A

Output power
54.0 W

Average active efficiency
88.8 %

Efficiency at low load (10 %)
83.06 %

No-load power consumption
0.15 W

Electricity modes:

- 1.) Operating mode = cars are operated via speed controllers
- 2.) Idle mode = speed controllers not activated, no game
- 3.) Stand-by mode = after approx. 20 minutes idle mode the connecting section switches to stand-by mode. LED flashes at long intervals. **CURRENT CONSUMPTION < 0,21 W**
To reactivate the controller, switch it off for 2 or 3 seconds, then switch it on again. The racetrack is then once again in standby mode.
- 4.) Off-state = power supply unit disconnected from mains supply



This device is marked by "selective sort through" symbol related to sort through domestic, electric and electronic, waste. This means the product must be treated by a specialized "sorting/collecting" system in accordance with European directive 2012/19/EU, to reduce the impact upon environment. For more precise information, please contact your local administration. Electrical product which are not going through special collecting, are potentially dangerous for environment and human health, because of dangerous substance.



Output voltage: Toy transformer

18 V --- 54 W (18 V --- 3,0 A)

Lithium polymer rechargeable battery:
3,7 V --- 180 mAh · 0,7 Wh

Maximum charging time: 2 hours

Frequency: 2.4 GHz
Frequency band: 2400-2483.5 MHz
Transmission power: maximum 10 mW

Electricity modes:

- 1.) Operating mode = cars are operated via speed controllers
- 2.) Idle mode = speed controllers not activated, no game
- 3.) Stand-by mode = after approx. 20 minutes idle mode the connecting section switches to stand-by mode. LED flashes at long intervals. **CURRENT CONSUMPTION < 0,21 W**
To reactivate the controller, switch it off for 2 or 3 seconds, then switch it on again. The racetrack is then once again in standby mode.
- 4.) Off-state = power supply unit disconnected from mains supply



Conforms to the safety requirements of ASTM F963.



Requirement for FCC Part 15

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) this device may not cause harmful interference, and
(2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.
Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

This device complies with Industry Canada licence-exempt RSS standard(s). Operation is subject to the following two conditions:
(1) this device may not cause interference, and
(2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

Warnings

Guidelines and warnings about using the LiPo battery/batteries:

LiPo rechargeable batteries are much more sensitive than the traditional alkaline or NiMH rechargeables. For this reason all instructions and warnings must be scrupulously observed. Incorrect treatment of LiPo rechargeable batteries may cause a fire. In handling, charging and using the LiPo battery/batteries supplied, you take over all responsibility for the risks attached to lithium batteries.

- Non-rechargeable batteries must not be recharged! For recharging batteries, only the charging cradle supplied may be used. If this instruction is disregarded, there is a risk of fire which may endanger your health and/or cause damage to property. NEVER use any other charging unit!
- Rechargeable batteries may only be recharged under adult supervision. When charging, never leave the battery unattended. When you recharge the battery, you should always be in the vicinity to keep watch on the process so that you can react to any possible problem.

If the battery swells or deforms during either discharge or charging process, stop the process immediately. Remove the battery as fast and as carefully as possible and place it on a safe and open area away from any flammable materials, and keep it under observation for at least 15 minutes. If you continue to charge or discharge a battery which has already started to swell or deform, there is danger of fire! Even at the slightest sign of swelling or deforming, the battery must be taken out of service.

- The battery supplied must be charged in a safe place away from flammable materials.
- Empty batteries must be removed from the toy.
- Store the battery at room temperature (16 - 18 °C) in a dry place. Do not expose the battery to direct sunlight or any other sources of heat. Temperatures over 50 °C are generally to be avoided.
- Always recharge the battery after use to avoid the possibility of its becoming deep discharged. When it is not in use, recharge the battery from time to time, say every 2-3 months. Failure to observe the methods of handling described above may lead to defects.
- When changing batteries do not use any sharp or pointed objects or tools. Avoid damaging the protective foil around the battery at all costs.
- When replacing defective batteries, only the recommended battery types may be used. Damaged or unusable batteries are hazardous waste, and must be disposed of accordingly.
- Never throw batteries, rechargeable or otherwise, on the fire or expose them to high temperatures. This may cause a fire or an explosion.
- The electrolyte and electrolyte vapour in the LiPo batteries are hazardous to health. Always avoid direct contact with electrolyte. If electrolyte makes contact with skin, eyes or other parts of the body, it must immediately be washed out or off with plenty of fresh water and a doctor must be consulted.
- Rechargeable batteries are not toys and must not fall into the hands of children. Keep batteries inaccessible to children.
- The connector clips / battery connections must never be short-circuited!
- The toy is only to be operated with a transformer or power pack designed for use with toys!
- The transformer / the power pack is not a toy!

Table des matières

Instructions de sécurité	16
Déclaration de conformité	16
Contenu du carton	16
Indication technique pour le montage	16
Important	17
Description	17
Avant la première utilisation	17
Entretien de la batterie	17
Instructions d'assemblage	17
Barrières de sécurité et supports	17
Raccordement électrique	17
Composantes des voitures	17
Raccords Control Unit	18
Branchements du récepteur	18
Branchements de la station de charge	18
Chargement de la commande manuelle	18
Processus de liaison	18
Éléments de commande Control Unit	18
Codage/programmation des véhicules sur le régulateur de vitesse correspondant	18
Préparation pour le départ	19
Fonctionnement du changement de voie	19
Marche / Arrêt de la fonction d'éclairage	19
Codage/programmation Autonoum Car	19
Codage/programmation Pace Car	19
Affichage de la position pour Autonoum et Pace Car	19
Réglage de la vitesse de base des véhicules	19
Réglage du comportement des véhicules au freinage	20
Réglage du contenu du réservoir	20
Verrouillage des touches pour effectuer les réglages	20
Fonction Pit Lane élargie	20
Son ON/OFF	20
Fonction Reset	21
Mode économie de courant	21
Remplacement de la tresse double et de la quille de guidage	21
Réglage en hauteur du châssis de la voiture	21
Remplacement de la platine d'éclairage	21
Maintenance et entretien	22
Élimination des défauts / mode de conduite	22
Caractéristiques techniques	22
Instructions de sécurité	22

Bienvenue

Soyez les bienvenus au sein de l'équipe Carrera! Ce mode d'emploi contient des informations importantes concernant l'assemblage et l'emploi de votre piste Carrera DIGITAL 124. Veuillez le lire attentivement et le conserver ensuite précieusement. Si vous avez des questions, adressez-vous à notre distributeur ou visitez notre site Internet : carrera-toys.com

Veuillez vérifier si la livraison est complète et s'il y a d'éventuelles

détériorations dues au transport. L'emballage contient des informations importantes et doit également être conservé. Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec votre nouveau circuit électrique Carrera DIGITAL 124.

Instructions de sécurité

• **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Danger d'étouffement – Présence de petits éléments pouvant être avalés. Attention : risque de coincement fonctionnel.

• **ATTENTION !** Ce jouet contient des aimants ou des composants magnétiques. Des aimants collés les uns aux autres ou à un objet métallique à l'intérieur du corps humain peuvent entraîner des lésions graves ou mortelles. En cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants, demandez immédiatement une assistance médicale.

• **ATTENTION !** L'utilisation du chargeur de piles n'est autorisée qu'aux enfants de plus de 8 ans. Il convient de donner des instructions suffisantes pour que l'enfant en mesure d'utiliser le chargeur de piles de manière sûre, et il convient de lui expliquer que le chargeur n'est pas un jouet et qu'il ne faut par conséquent pas jouer avec ce dernier.

• Le transformateur n'est pas un jouet! Les raccords du transfo peuvent court-circuiter! Indications aux parents: Contrôler régulièrement si le câble, la prise ou le boîtier du transfo ne sont pas endommagés! N'exploiter le jouet qu'avec les transformateurs recommandés! En cas de dommages, il ne faudra plus utiliser le transformateur! N'utiliser le circuit électrique qu'avec un seul transformateur. En cas de pauses assez longues, nous conseillons de débrancher le transformateur du courant secteur. Ne pas ouvrir le boîtier du transfo et des régulateurs de vitesse!

Consigne aux parents : Les transformateurs et les blocs-secteurs des jouets ne sont pas des jouets et ne doivent pas être employés comme tels. Ces produits devront être utilisés sous la surveillance constante des parents.

- Il faut vérifier régulièrement si le circuit, les voitures et le chargeur présentent des dommages sur les câbles, les prises et les boîtiers! Remplacer les pièces défectueuses.
- Le circuit de course n'est pas approprié à l'emploi à l'air libre ou dans des pièces humides! Eloigner des liquides.
- Ne poser aucune pièce métallique sur le circuit pour éviter les courts-circuits. Ne pas poser le circuit à proximité immédiate d'objets fragiles, car les voitures qui seraient projetées hors de la piste, pourraient causer des dégâts.
- Retirer la fiche avant tout nettoyage ou entretien ! Pour le nettoyage, utiliser un torchon humide, pas de solvant ou de produits chimiques! Si le circuit n'est pas utilisé, conserver le circuit en le protégeant de la poussière et de l'humidité, de préférence dans son carton original.
- Ne pas faire de courses de voitures à hauteur du visage ou des

yeux, car il y a un risque de blessures en cas de projection des voitures hors du circuit.

- L'utilisation non conforme du transformateur peut causer un choc électrique.
- Le jouet doit être raccordé uniquement à des appareils de la classe de protection II.
- Si le câble d'alimentation sur secteur de cet appareil est endommagé, il doit être envoyé au service client de l'entreprise Carrera ou remplacé par une personne qualifiée afin d'éviter toute mise en danger.

Remarque: Les véhicules et l'unité de commande ne doivent être remis en marche que s'ils sont entièrement assemblés.

L'assemblage ne doit être effectué que par un adulte. Cet appareil peut être utilisé par des enfants à partir de 8 ans et plus, ainsi que de personnes dont les capacités physiques, sensorielles ou mentales sont réduites ou qui manquent d'expérience et de connaissance, à conditions qu'ils soient sous surveillance ou qu'on leur ait expliqué comment utiliser l'appareil en toute sécurité et qu'ils comprennent les dangers qui en découlent. Les enfants ne doivent pas jouer avec l'appareil. Le nettoyage et la maintenance par l'utilisateur ne doivent pas être réalisés par des enfants sans surveillance. Il faut expliquer à l'enfant qu'il ne faut pas recharger ni essayer de recharger des batteries non rechargeables en raison du risque d'explosion.

Déclaration de conformité

Le soussigné, Carrera Toys GmbH, déclare que l'équipement radioélectrique du type « 2,4 GHz WIRELESS+ » est conforme à la directive 2014/53/UE. Le texte complet de la déclaration UE de conformité est disponible à l'adresse internet suivante : carrera-toys.com – Sécurité et qualité

Important



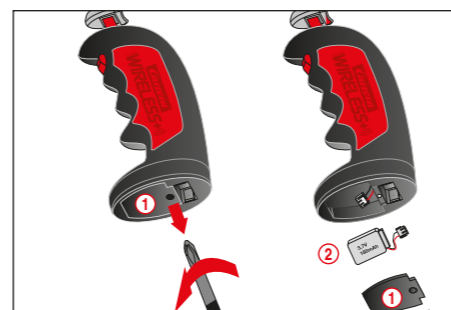
N'oubliez pas que les modèles Exclusiv (système analogique) et Carrera DIGITAL 124/132 (système numérique) constituent deux systèmes distincts entièrement autonomes. Nous vous recommandons expressément de séparer les deux systèmes lors de l'assemblage du circuit. En d'autres termes, un rail de contact du modèle Exclusiv ne doit jamais se trouver avec le rail de contact du modèle Carrera DIGITAL 124/132, Control Unit comprise) sur un même circuit. Et ce même si seul l'un des deux rails de contact (le rail de contact Exclusiv ou le rail de contact Carrera DIGITAL 124/132, Control Unit comprise) est raccordé à l'alimentation électrique. En outre, aucun des autres composants du modèle Carrera DIGITAL 124/132 (aiguillages, compte-tours électronique, pit stop) ne doit non plus être inséré dans un circuit Exclusiv, c'est-à-dire fonctionner en analogique. Le non-respect des mesures de sécurité cidessus peut entraîner une destruction des composants Carrera DIGITAL 124/132, auquel cas toute prétention à une prestation de garantie est exclue.

Description

WIRELESS+ constitue le nouveau plaisir de circuit sans fil pour Carrera DIGITAL 124 et Carrera DIGITAL 132. La technologie sans fil 2,4 GHz avec sauts de fréquence est sans défaillance et offre une portée allant jusqu'à 15 m. Grâce à sa batterie lithium polymère très performante, une autonomie de jeu de 8 heures et un mode veille de plus de 80 jours sont possibles. Equipé de la technologie WIRELESS+, DIGITAL 124 offre une liberté sans fil permettant de faire évoluer jusqu'à quatre pilotes sur le circuit.

Avant la première utilisation

Avant la première utilisation de la commande manuelle, la batterie livrée (2) doit être installée dans la commande. Vissez le compartiment de la batterie (1) sur le dessous de la commande manuelle. Raccordez la fiche d'alimentation de la batterie à la prise d'alimentation de la commande manuelle et placez la batterie dans le compartiment. Revissez enfin le couvercle du compartiment de batterie. La batterie est chargée en usine, elle doit cependant être complètement chargée avant la première utilisation.

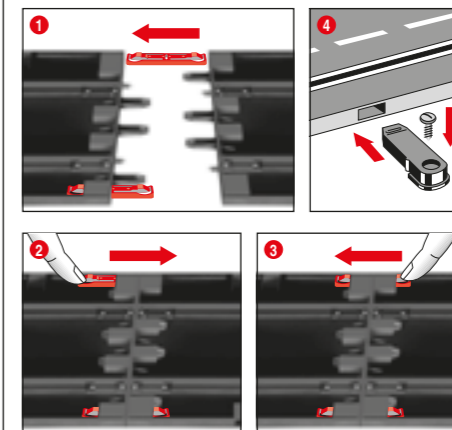


Entretien de la batterie

Afin d'atteindre une durée de vie et une puissance de la batterie élevées, les points suivants concernant l'entretien et le stockage doivent être observés.

- Charger complètement la nouvelle batterie avant la première utilisation.
- Une batterie complètement chargée permet un temps de jeu d'environ 8 heures. La portée de la commande manuelle se réduit en cas de performance faible de la batterie. C'est au plus tard à ce moment que la batterie doit être rechargée.
- En cas de longue période de non-utilisation, retirez la batterie de la commande manuelle et stockez-la dans un endroit sec à température ambiante (16° - 18°C). Afin d'éviter une décharge totale, la batterie stockée doit être chargée tous les 2 à 3 mois.

Instructions d'assemblage

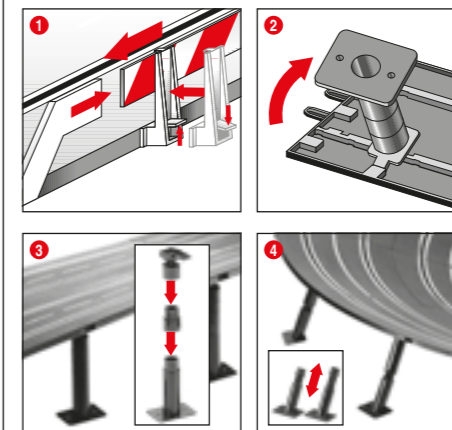


1 + 2 + 3 Avant l'assemblage, insérez les clips de raccordement dans les rails, comme indiqué à la Figure 1. Assemblez les rails sur une surface d'appui bien plane. Déplacez les clips de raccordement dans le sens de la flèche, comme indiqué à la Figure 2, jusqu'à ce que vous entendiez le clic de fixation. Le clip de raccordement peut également être inséré ultérieurement. Le clip de raccordement peut se détacher dans les deux sens, en appuyant tout simplement sur l'ergot de blocage (voir Fig. 3).

4 **Fixation:** Pour fixer les éléments du circuit sur un panneau, il faut utiliser les fixations à éléments (N° d'art. 20085209, ne sont pas contenues dans le carton).

Remarque: La moquette n'est pas une base de montage appropriée, car elle se charge électrostatiquement, il s'y forme des peluches et elle est très inflammable.

Barrières de sécurité et supports



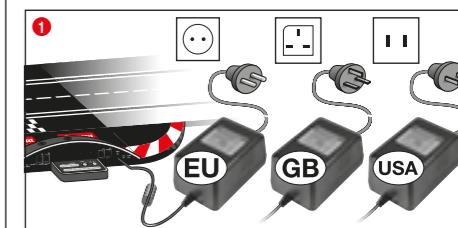
1 **Glissières de sécurité:** les supports des glissières de sécurité seront installés en les montant par bascule sur les bords de la piste.

2 + 3 **Support de passages surélevés:** Glisser les pivots des têtes à rotule dans les logements rectangulaires existants sur la face inférieure de la piste. La hauteur des supports peut être augmentée par des pièces intercalaires. Les pieds des supports peuvent être vissés (vis non fournies).

4 Support de virages relevés:

Pour renforcer les virages relevés, il y a des supports inclinés de longueur adéquate. Poser les supports fixés à l'entrée et à la sortie du virage. Emboîter les têtes des supports dans les emplacements ronds existants sur la face inférieure de la piste.

Raccordement électrique



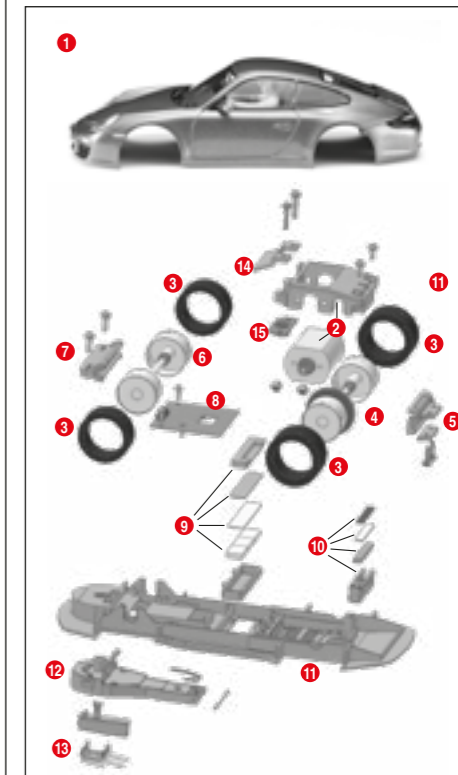
1 Raccordez la fiche du transformateur à la Control Unit.

Remarque: Afin d'éviter les courts-circuits et les électrocutions, le jouet ne doit pas être raccordé à des appareils électriques externes, des fiches, des câbles ou autres objets n'ayant pas rapport avec le jouet. Le circuit Carrera DIGITAL 124 ne fonctionnera parfaitement qu'avec un transformateur Carrera DIGITAL 124 original.

L'interface PC (PC Unit) ne devra être utilisée qu'en combinaison avec l'interface PC Carrera d'origine.

Le jouet doit être utilisé avec le transformateur ou le bloc d'alimentation fourni si le transformateur est fourni avec le jouet.

Composantes des voitures



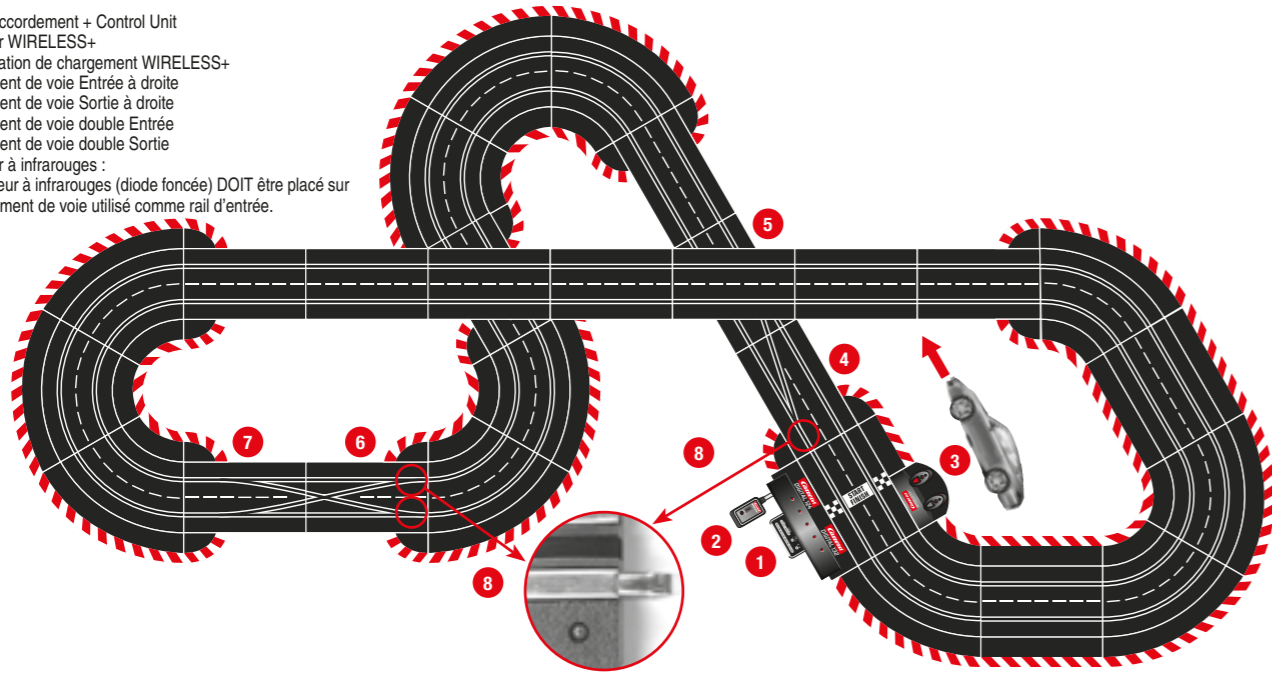
- Corps
- Bloc moteur
- Pneus
- Essieu arrière
- Sortie de l'essieu arrière avec la plaquette d'écartement
- Essieu avant
- Support d'essieu avant
- Platine
- Unité magnétique du milieu
- Unité magnétique arrière
- Châssis
- Biellette avec ressort incl.
- Quille de guidage avec double tresse
- Abaisseur d'aimants du milieu
- Plaque de fixation

Remarque : Le montage des véhicules dépend du modèle.

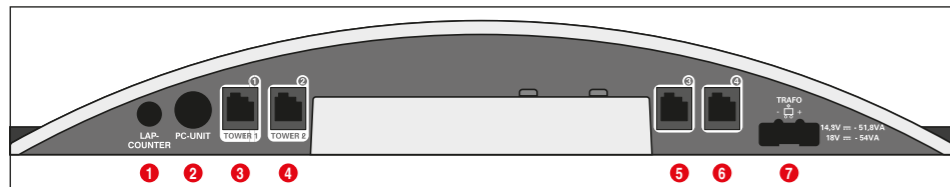
La caractérisation des différentes pièces ne peut pas être utilisée comme référence de commande.

Indication technique pour le montage

- Rail de raccordement + Control Unit
- Récepteur WIRELESS+
- Double station de chargement WIRELESS+
- Changement de voie Entrée à droite
- Changement de voie Sortie à droite
- Changement de voie double Entrée
- Changement de voie double Sortie
- Récepteur à infrarouges :
Le récepteur à infrarouges (diode foncée) DOIT être placé sur le changement de voie utilisé comme rail d'entrée.



Raccords Control Unit



Raccords (de gauche à droite) :

- 1 Raccord pour compteur de tours 20030342
- 2 Raccord pour Carrera AppConnect 20030369, unité PC ou compte-tours 20030355
- 3 Douille de raccord 1 pour régulateur de vitesse, boîtier d'extension du régulateur de vitesse ou récepteur WIRELESS+
- 4 Douille de raccord 2 pour tour WIRELESS 20010108
- 5 Douille de raccord 3 pour régulateur de vitesse
- 6 Douille de raccord 4 pour régulateur de vitesse
- 7 Raccord pour bloc d'alimentation DIGITAL 124 / DIGITAL 132

Indications générales sur les douilles de raccord 1-4 :

Dans la mesure où un récepteur WIRELESS+ est utilisé, il faut le connecter avec la douille de raccord 1. Au choix, une tour WIRELESS 20010108 peut être connectée avec la douille de raccord 2. Si vous n'utilisez que le récepteur WIRELESS+, la douille de raccord 2 ne doit pas être occupée.

Des régulateurs de vitesse supplémentaires à câble peuvent être utilisés aux douilles de raccord 3 et 4. Veuillez à ce que ces douilles utilisent alors les adresses 5 et 6.

Pour utiliser le boîtier d'extension du régulateur de vitesse 20030348, il faut le relier avec la douille de raccord 1. L'affectation des adresses des véhicules se fera alors comme indiqué dans ce qui suit :

- Boîtier d'extension du régulateur de vitesse = adresses 1, 3 et 4
- Douille de raccord 2 = Adresse 2
- Douille de raccord 3 = Adresse 5
- Douille de raccord 4 = Adresse 6

Remarque :

la combinaison de WIRELESS et d'un boîtier d'extension du régulateur de vitesse n'est pas possible ! Veuillez noter que pour DIGITAL 124, le nombre de véhicules est limité à quatre !

Branchement du récepteur

Raccordez le récepteur conformément aux illustrations à une des deux prises du Control Unit caractérisées par la tour 1 et la tour 2. Pour l'utilisation de 4 commandes manuelles WIRELESS+, un seul récepteur 2,4 GHz est nécessaire.

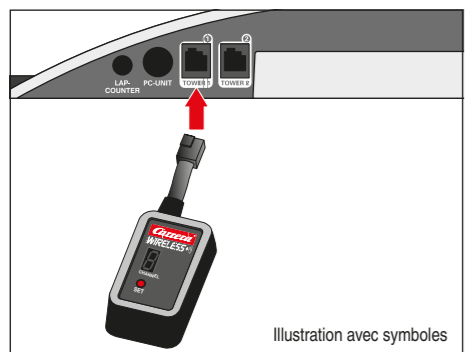
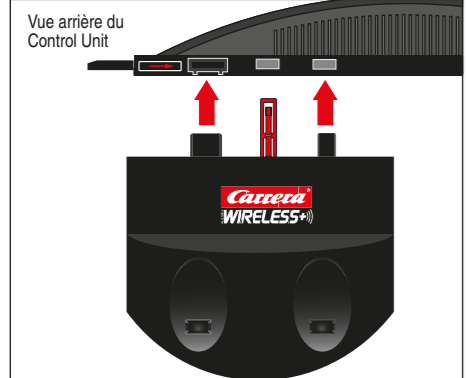
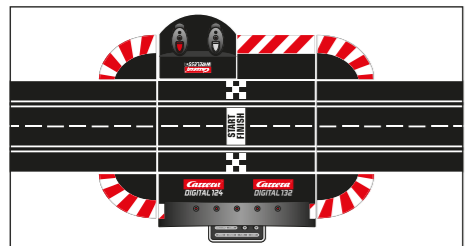


Illustration avec symboles

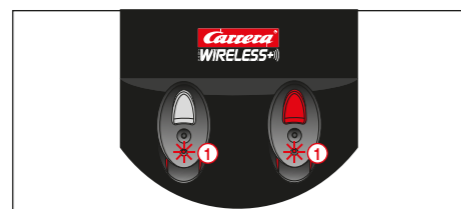
Branchement de la station de charge

La station de charge est raccordée à l'arrière du Control Unit. Afin de placer la station de charge à un autre endroit du circuit, vous aurez besoin de l'Adapter Unit 20030360.

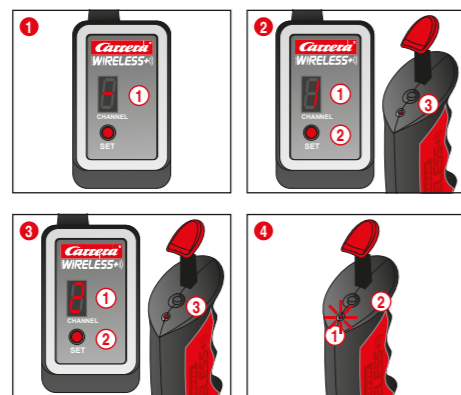


Chargement de la commande manuelle

Les commandes manuelles WIRELESS+ doivent être complètement chargées avant la première utilisation. Les commandes manuelles WIRELESS+ doivent être complètement chargées avant la première utilisation. Les LED (1) des commandes manuelles clignotent pendant le chargement. Les LED (1) des commandes manuelles clignotent pendant le chargement. Une recharge de la commande manuelle est possible à tout moment grâce à l'utilisation d'une batterie lithium polymère.



Processus de liaison



Pour que les commandes manuelles puissent être utilisées par le récepteur, elles doivent toutes être « reliées » au récepteur. Mettez le circuit en marche.

- 1 Le récepteur indique qu'il est prêt à fonctionner grâce à l'éclairage circulant de l'affichage (1).
- 2 Pressez le bouton SET (2) jusqu'à ce que le chiffre 1 apparaisse sur l'affichage (1). Le chiffre indiqué est l'adresse ultérieure du véhicule. L'adresse suivante peut être connectée en appuyant une nouvelle fois sur le bouton.

Appuyez maintenant une seule fois sur le bouton de liaison (3) sur le haut de la commande manuelle. Le processus de liaison a réussi lorsque la LED clignote sur la commande manuelle et lorsque

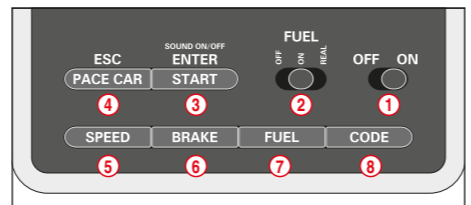
l'éclairage de segment s'affiche sur le récepteur. Le processus de liaison est terminé et la commande manuelle peut être utilisée.

Procédez de la même manière pour relier la deuxième commande. Appuyez deux fois sur le bouton SET (2) sur le récepteur jusqu'à ce que le chiffre 2 s'affiche (1). Appuyez ensuite sur le bouton de liaison (3) de la deuxième commande manuelle.

Pour afficher l'adresse définie de la commande manuelle, appuyez une fois sur le bouton de liaison (2) sur le dessus de la commande manuelle. La LED (1) clignote selon l'adresse définie.

La commande manuelle passe en mode économie d'énergie si elle n'est pas actionnée après 20 secondes. La commande manuelle peut être à nouveau activée par pression sur le bouton poussoir ou l'interrupteur.

Éléments de commande Control Unit



- 1 Commutateur Marche/Arrêt
- 2 Commutateur pour fonction réservoir
- 3 Touche de départ de la course / touche de validation pour la programmation
- 4 Touche pour Pace Car / interruption de la programmation
- 5 Touche pour réglage de la vitesse de base
- 6 Touche pour réglage du comportement au freinage
- 7 Touche pour réglage du contenu du réservoir
- 8 Touche de programmation pour véhicules

Indications générales pour la manipulation

Certaines touches sont occupées plusieurs fois. Le réglage de certaines fonctions se fait par l'intermédiaire de combinaison de touches. Toutes les opérations de programmation peuvent être interrompu par l'intermédiaire de la touche (4) «ESC/PACE CAR». Vous trouverez d'autres détails par la suite.

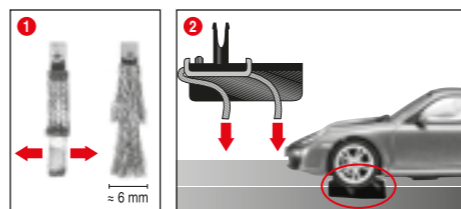
Codage/programmation des véhicules sur le régulateur de vitesse correspondant



Placez le véhicule à codifier sur la piste et branchez la Control Unit. Appuyez une fois sur la touche «Code» (8), fig. 1; la première DEL commence à s'allumer, fig. 2. Appuyez ensuite une fois sur la touche pour changement de voie sur le régulateur de vitesse, fig. 3. Pour les véhicules dotés d'éclairage, les feux commencent à clignoter et les DEL 2-4 s'allument les unes derrière les autres sur la Control Unit. Après le codage, la DEL du milieu reste allumée en permanence (fig. 4) et le véhicule a été assigné au régulateur de vitesse.

Remarque : Pour ce genre de codage, **seul le véhicule à codifier** doit se trouver sur le circuit.

Préparation pour le départ

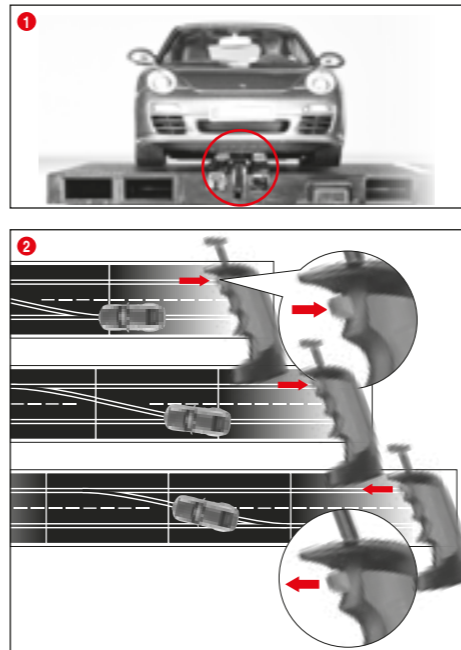


Ce véhicule Carrera DIGITAL 124 est parfaitement adapté au système de rails Carrera 1:24.

1 + 2 É Position optimale de la tresse double: Pour rouler aisément et continuellement, écarter légèrement l'extrémité de la tresse (1) et la plier en direction du rail conformément à la fig. 2. Seule l'extrémité de la tresse devrait avoir contact avec le rail et elle peut être un peu raccourcie en cas d'usure. Il faut éliminer de temps en temps la poussière et les résidus des rails et de la tresse.

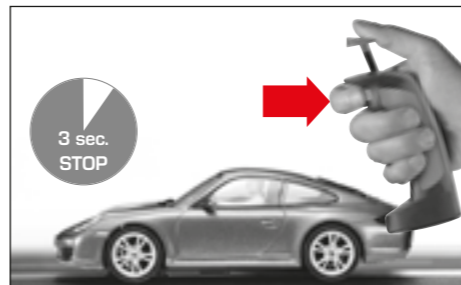
En mode de jeu, des petits éléments de la voiture, comme le becquet ou le rétroviseur qui doivent être reproduits comme tels pour rester fidèles aux originaux, risquent de se détacher voire de se briser. Pour éviter ces désagréments, vous avez la possibilité de les protéger en les enlevant avant d'activer le mode de jeu.

Fonctionnement du changement de voie



- 1 Veillez à ce que la quille de guidage de la voiture se trouve dans l'orniè-re et que la tresse double soit en contact avec le rail conducteur électrique. Placez les voitures sur les rails de raccordement.
- 2 Lors du changement de voie, il faut appuyer sur le bouton de la commande manuelle jusqu'à ce que la voiture soit passé sur le carrefour.

Marche /Arrêt de la fonction d'éclairage

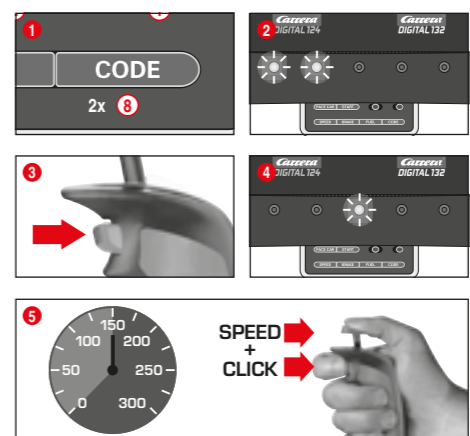


La voiture programmée sur le régulateur manuel doit se trouver à l'arrêt depuis au moins 3 s sur le circuit avant que vous puissiez

activer ou désactiver la fonction d'éclairage en appuyant sur le bouton d'aiguillage.

Remarque : n'est valable que pour les modèles avec feux de véhicule

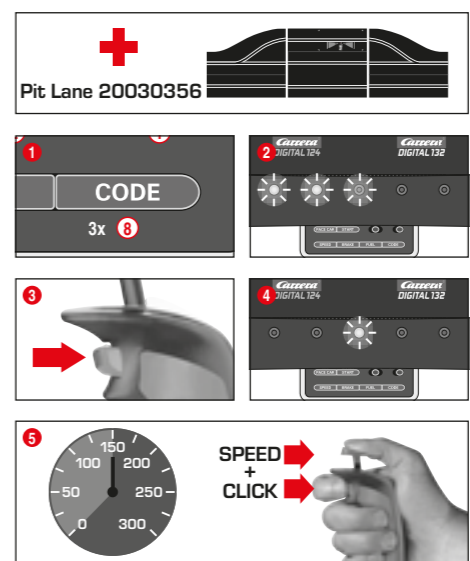
Codage/programmation Autonomous Car



Placez le véhicule à codifier sur le parcours alors que la Control Unit est branchée et appuyez 2 fois sur la touche «Code» (8), fig. 1. Les deux premières DEL sont allumées sur la Control Unit, fig. 2. Appuyez à présent sur la touche de changement de voie du régulateur de vitesse, fig. 3; les DEL 3-5 s'allument à présent l'une après l'autre. Attendez jusqu'à ce que la DEL du milieu se rallume, fig. 4. Actionnez la tige du régulateur de vitesse et amenez le véhicule à la vitesse souhaitée. Appuyez à nouveau sur la touche de changement de voie après avoir atteint la vitesse, fig. 5. Le codage de l'Autonomous Car est ainsi achevé.

Remarque : Pour ce genre de codage, **seul le véhicule à codifier** doit se trouver sur le circuit. La programmation de l'Autonomous Car est conservée jusqu'à ce que le véhicule soit codifié une nouvelle fois. L'Autonomous Car est affiché dans la connexion avec la tour de position toujours avec l'adresse 7.

Codage/programmation Pace Car

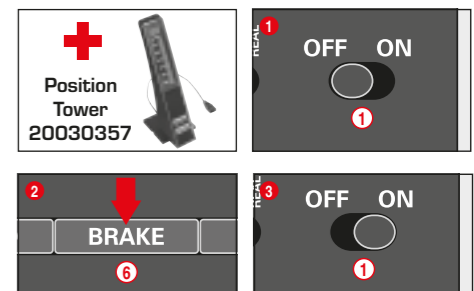


(uniquement en liaison avec Pit Stop Lane #20030356) Placez le véhicule à codifier sur le parcours alors que la Control Unit est branchée et appuyez 3 fois sur la touche «Code» (8), fig. 1. Les trois premières DEL sont allumées sur la Control Unit, fig. 2. Appuyez à présent sur la touche de changement de voie du régulateur de vitesse, fig. 3; les DEL 2-5 s'allument à présent l'une après l'autre. Attendez jusqu'à ce que la DEL du milieu se rallume, fig. 4. Actionnez la tige du régulateur de vitesse et amenez le véhicule à la vitesse souhaitée. Appuyez à nouveau sur la touche de changement de voie après avoir atteint la vitesse, fig. 5. Le codage du Pace Car est ainsi achevé et le véhicule roule dans la Pit Stop Lane. **Remarque :** Pour ce genre de codage, **seul le véhicule à codifier** doit se trouver sur le circuit. La programmation de l'Autonomous Car est conservée jusqu'à ce que le véhicule soit codifié une nouvelle fois. L'Autonomous Car est affiché dans la connexion avec la tour de position toujours avec l'adresse 8.

Fonction élargie Pace Car

Après le codage du Pace Car, celui-ci roule automatiquement dans la Pit Lane au cours du premier tour. Pour faire démarrer le Pace Car, appuyez une fois sur la touche «Pace Car» (4). Les DEL 2 et 3 sur la Control Unit s'allument et le Pace Car quitte la Pit Lane. Le Pace Car roule à présent jusqu'à ce que vous appuyez une nouvelle fois sur la touche «Pace Car». La DEL 2 s'éteint alors et le véhicule roule automatiquement dans la Pit Lane au cours du tour actuel.

Affichage de la position pour Autonomous et Pace Car

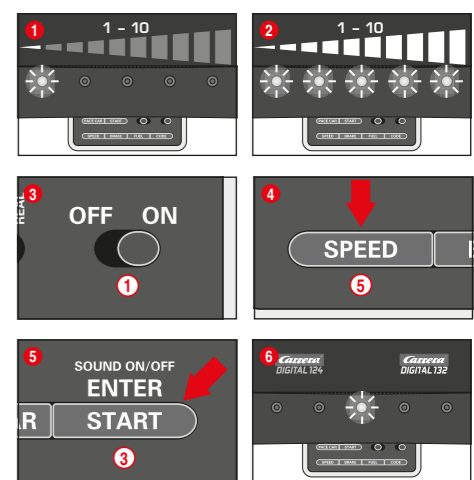


(uniquement en liaison avec la tour de position #20030357) La position de l'Autonomous Car (adresse 7) et du Pace Car (adresse 8) peut être affichée sur la tour de position. Cette fonction peut être branchée sur la Control Unit. Maintenez la touche «BRAKE» (6) enfoncée alors que la Control Unit est débranchée, fig. 2, branchez le circuit et relâchez à nouveau la touche «BRAKE». En appuyant une nouvelle fois sur la touche, vous faites commuter la fonction :

- 1 DEL est allumée = pas d'affichage
- 2 DEL sont allumées = affichage sur la tour de position.

Réglez la fonction souhaitée et confirmez la sélection avec la touche «START/ENTER».

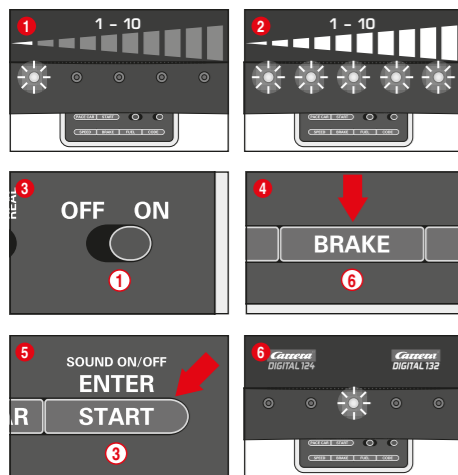
Réglage de la vitesse de base des véhicules



Le réglage de la vitesse de base peut se faire individuellement pour un et/ou plusieurs véhicules. Les véhicules à régler doivent se trouver sur le circuit à ce moment-là. Le réglage peut se faire en 10 étapes, les 5 DEL signalant les différentes étapes en clignotant voire en étant allumées en permanence. 1 DEL s'allume = faible vitesse 2 DEL s'allument = vitesse élevée

Placez les véhicules à régler sur le circuit alors que la Control Unit est branchée et appuyez une fois sur la touche «SPEED» (5). Un certain nombre de DEL s'allument alors. Elles signalent la vitesse utilisée en dernier. Appuyez sur la touche «SPEED» (5) jusqu'à ce que la vitesse de base souhaitée soit sélectionnée. Validez la sélection avec la touche «ENTER/START» (3). Une brève lumière balayante et l'allumage de la DEL du milieu confirment que le réglage est achevé, fig. 6.

Réglage du comportement des véhicules au freinage

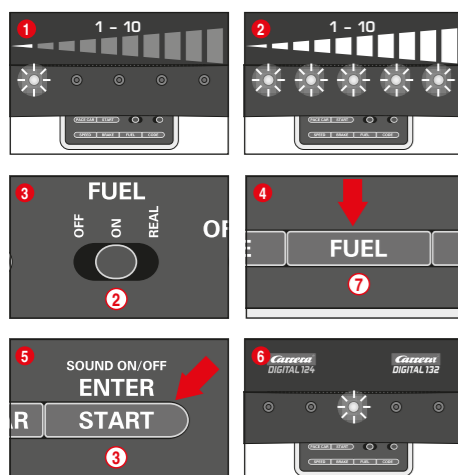


(uniquement pour les véhicules commandés par régulateur manuel)
Le réglage du comportement au freinage peut se faire individuellement pour un et/ou plusieurs véhicules. Les véhicules à régler doivent se trouver sur le circuit à ce moment-là. Le réglage peut se faire en 10 étapes, les 5 DEL signalant les différentes étapes en clignotant voire en étant allumées en permanence.

- 1 DEL s'allume = freinage faible
- 5 DEL s'allument = freinage puissant

Placez les véhicules à régler sur le circuit alors que la Control Unit est branchée et appuyez une fois sur la touche «BRAKE» (6). Un certain nombre de DEL s'allument alors. Elles signalent le niveau de freinage utilisé en dernier. Appuyez sur la touche «BRAKE» (6) jusqu'à ce que le comportement au freinage souhaité soit sélectionné. Validez la sélection avec la touche «ENTER/START» (3). Une brève lumière balayante et l'allumage de la DEL du milieu confirmeront que le réglage est achevé, fig. 6.

Réglage du contenu du réservoir



(uniquement pour les véhicules commandés par régulateur manuel)
Le réglage du contenu du réservoir en liaison avec la Pit Lane (20030356) se fait simultanément pour tous les véhicules. Le réglage peut se faire en 10 étapes, les 5 DEL signalant les différentes étapes en clignotant voire en étant allumées en permanence.

- 1 DEL s'allume = contenu du réservoir réduit
- 5 DEL s'allument = le réservoir est plein.

Placez les véhicules à régler sur le circuit alors que la Control Unit est branchée et branchez la fonction réservoir via l'interrupteur à coulisse (2) fig. 3. Appuyez une fois encore sur la touche «FUEL» (7). Un certain nombre de DEL s'allument alors. Elles signalent le contenu du réservoir utilisé en dernier. Appuyez sur la touche «FUEL» (7) jusqu'à ce que le contenu du réservoir souhaité soit sélectionné. Validez la sélection avec la touche «ENTER/START» (3). Une brève lumière balayante et l'allumage de la DEL du milieu confirmeront que le réglage est achevé, fig. 6.

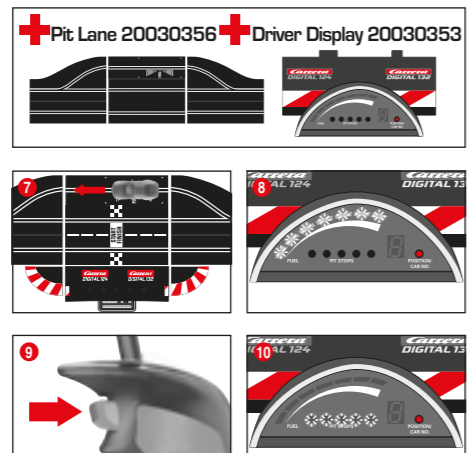
Fonction réservoir élargie

Via l'interrupteur à coulisse (2), 3 modes peut être sélectionnés, fig. 3 :

- OFF = les véhicules ne consomment pas «d'essence»
- ON = les véhicules consomment de «l'essence»
- REAL = vitesse maximale en fonction du contenu du réservoir / les véhicules consomment de «l'essence» (uniquement en liaison avec la Pit Lane 20030356 voire la Pit Stop Lane 20030346 et Pit Stop Adapter Unit 20030361)

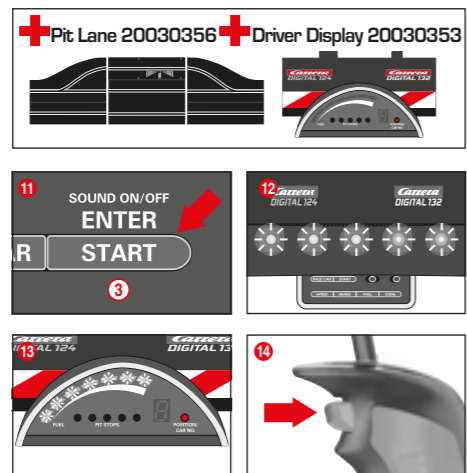
En «mode REAL», le véhicule avec le réservoir plein „plus lourd“, roule plus lentement et a un freinage moins puissant ; le véhicule avec le réservoir vide est „plus léger“, roule plus vite et a un freinage plus élevé. L'affichage du contenu actuel du réservoir et la «consommation en essence» ne peut se faire qu'en liaison avec le Driver Display 20030353 et le Pit Stop 20030356.

Faire le plein d'essence des véhicules avec la Pit Lane 20030356 et le Driver Display 20030353



Le contenu actuel du réservoir du véhicule peut être vu via l'affichage à barres avec les 5 DEL verts et les 2 DEL rouges du Driver Display. Pour faire le plein d'essence avec le véhicule, se rendre dans la Pit Lane via le capteur de réservoir, fig. 7. L'affichage à barres commence alors à clignoter, fig. 8, et vous pouvez faire le plein du véhicule en maintenant la touche de changement de voie, fig. 9. Le nombre de remplissages du réservoir est affiché par le clignotement ou l'allumage des DEL jaunes, fig. 10 (cf. aussi Driver Display). Remarque : Les véhicules avec réservoir vide ne sont pas pris en compte lors du comptage des tours en liaison avec la tour de position 20030357.

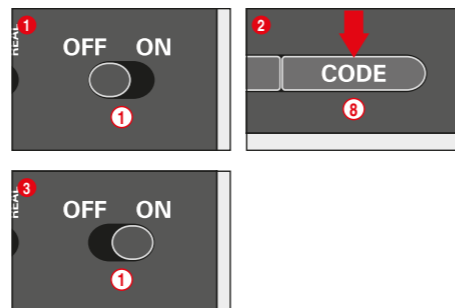
Réglage du contenu du réservoir lors du départ de la course



(uniquement en liaison avec Pit Lane 20030356 et Driver Display 20030353)

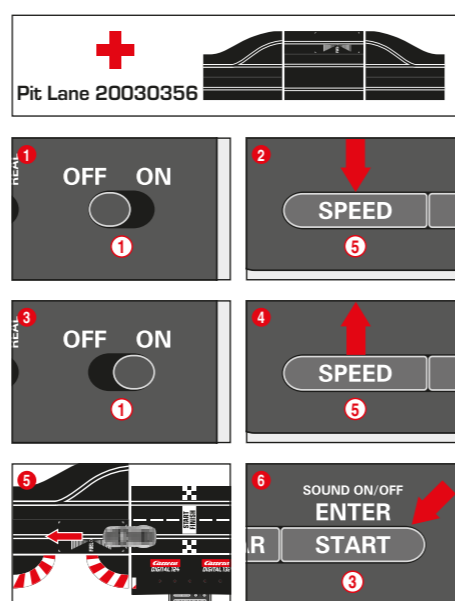
Indépendamment du réglage de base du contenu du réservoir, le contenu du temps pour un et/ou plusieurs véhicules peut être réglé individuellement lors du départ d'une course pour les tours jusqu'au premier arrêt pour refaire le plein. Appuyez une fois sur la touche «START/ENTER» (3), les 5 DEL restent allumées en permanence sur la Control Unit, fig. 12, et l'affichage en barres du Driver Display clignotent, fig. 13. En cliquant sur la touche de changement de voie sur le régulateur manuel correspondant, il est possible de modifier le niveau de remplissage du réservoir, fig. 14.

Verrouillage des touches pour effectuer les réglages



Afin de verrouiller les touches pour le réglage de Speed, Brake et Fuel (vitesse, freinage et réservoir), procédez comme suit : Maintenez la touche de code (8) enfoncée avec le Control Unit éteint, allumez ensuite le Control Unit puis relâchez la touche de code. Pour déverrouiller les touches, effectuez à nouveau ce processus.

Fonction Pit Lane élargie

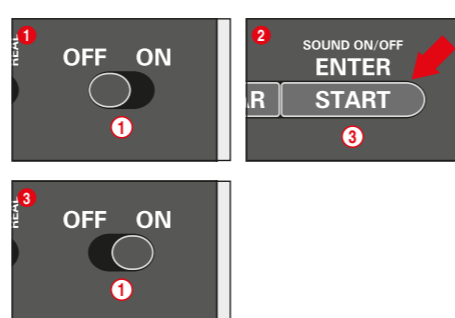


(uniquement en liaison avec Pit Lane 20030356)
Il est possible de brancher/débrancher la fonction de comptage de tour dans la Pit Lane 20030356 voire Pit Stop Lane 20030346 avec la Pit Stop Adapter Unit 20030361. Pour ce, appuyez sur la touche «SPEED» (5) alors que la Control Unit est débranchée, branchez la Control Unit et lâchez la touche «SPEED» (5). En appuyant à nouveau sur la touche, 1 ou 2 DEL s'allument selon le réglage.

- DEL 1 = fonction de comptage de tours à l'arrêt
- DEL 1 + 2 = fonction de comptage de tours en marche

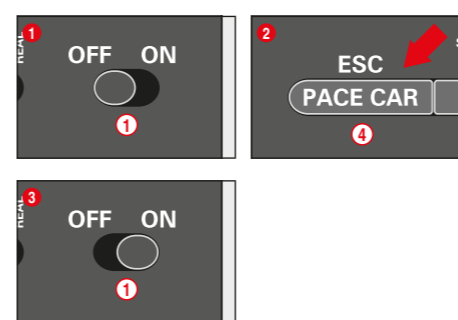
Sélectionnez le réglage souhaité et glissez ou roulez avec un véhicule au-dessus du capteur Pit Lane, fig. 5. Les réglages sont repris lors du passage. Pour à nouveau quitter le mode des réglages, appuyez sur la touche «START/ENTER» (3).

Son ON/OFF



La sonorité de validation lors du passage au-dessus des capteurs et de la commande de la touche peut être déconnectée. Maintenez à cet effet la touche «START/ENTER» (3) enfoncée alors que la Control Unit est débranchée, branchez le circuit et relâchez à nouveau la touche «START/ENTER» (3). La sonorité de validation lors du branchement de la Control Unit ne peut cependant pas être déconnectée.

Fonction Reset



Pour restituer les réglages d'usine, la Control Unit dispose d'une fonction reset.

Pour ce, maintenez la touche „ESC/PACE CAR“ (4) enfoncée alors que la Control Unit est débranchée ; branchez le circuit et relâchez la touche. Tous les réglages effectués jusqu'ici pour la vitesse, le comportement au freinage, le contenu du réservoir, la sonorité et le comptage de tours seront remis au réglage d'usine. Les réglages des véhicules ne sont pas concernés dans la mesure où ils ne se trouvent pas sur le circuit à ce moment-là.

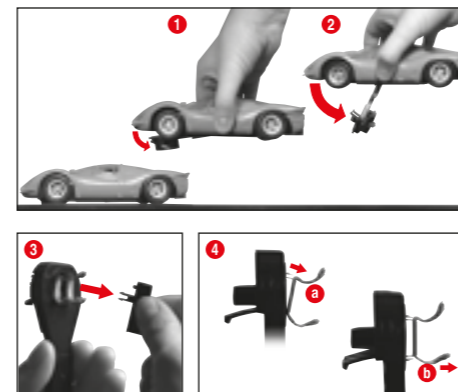
Réglages d'usine :

- Vitesse = 10
- Comportement au freinage = 10
- Contenu du réservoir = 7
- Sonorité = On
- Affichage de la position pour la Autonomous Car et la Pace Car = OFF

Mode économie de courant

La Control Unit se met après 20 minutes de non-emploi en mode économie de courant et déconnecte tous les affichages tels que la tour de position, les Driver Display et la Startlight. Pour la réactivation, éteindre le Control Unit pendant 2 à 3 secondes et le rallumer. Tous les réglages sont conservés.

Remplacement de la tresse double et de la quille de guidage



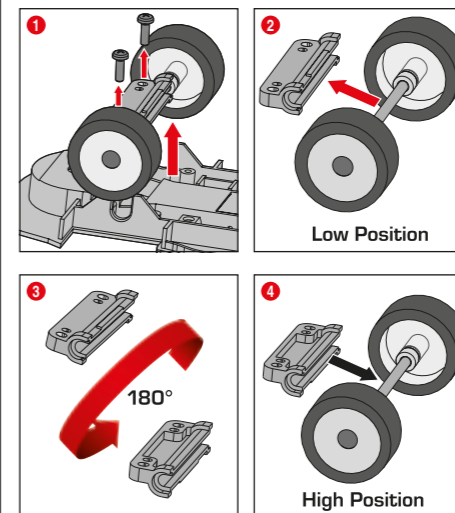
Le bras oscillant se déplie légèrement lorsque l'on soulève la voiture (Fig. 1).

Pour remplacer la quille de guidage ou la double tresse, vous pouvez déplier un peu plus le bras oscillant comme le montre la Figure 2.

3 Pour remplacer la quille de guidage et les frotteurs double tresse, commencez par retirer d'abord la quille.

4 Vous pouvez ensuite enlever les deux frotteurs double tresse et les remplacer. Retirez d'abord le frotteur supérieure (4 a) partiellement avant d'extirper entièrement la double tresse avec le frotteur (4 b) Procédez de la même manière pour le montage.

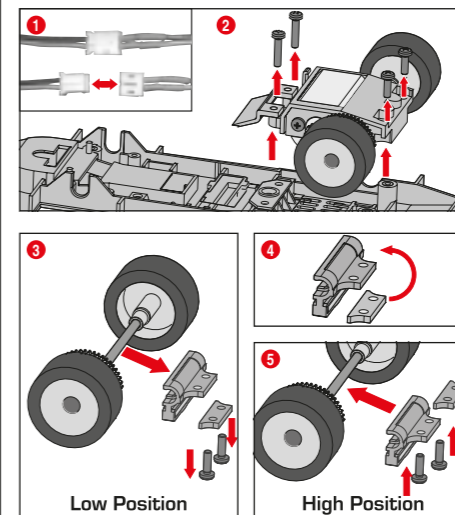
Réglage en hauteur du châssis de la voiture



Avant de pouvoir commencer l'ajustage du châssis et des unités aimantées, il faut retirer la carrosserie du véhicule. Pour ce, dévissez les vis de fixation sur le dessous du véhicule et retirez la carrosserie.

Réglage en hauteur de l'essieu avant

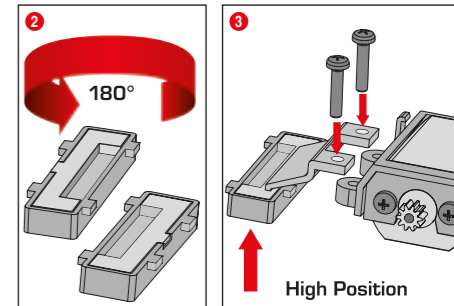
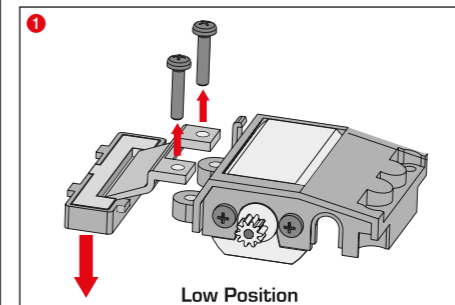
1 Dévissez les deux vis du support de l'essieu avant et retirez l'essieu avant complet avec le support hors du châssis. 2 Retirez le support de l'essieu, tournez-le de 180 degrés (3) et enfichez ensuite l'essieu à nouveau dans le support (4). Il est possible à présent de remonter l'essieu avant avec le support dans le châssis.



Réglage en hauteur de l'essieu arrière

Pour faciliter les travaux, séparez prudemment le raccord à fiche entre le moteur et la platine (1). Retirez les deux vis avant de l'unité du bloc moteur et retirez le serre-flan magnétique hors du châssis. Dévissez à présent les deux vis arrière et sortez le bloc moteur complet (2).

Retournez le bloc moteur et retirez les deux vis du support de l'essieu arrière. Retirez la plaquette d'écartement et l'essieu arrière complet avec le support (3). Pour le réglage en hauteur, posez à présent d'abord la plaquette d'écartement dans le bloc moteur (4) et revissez l'essieu arrière complet à fond (5).

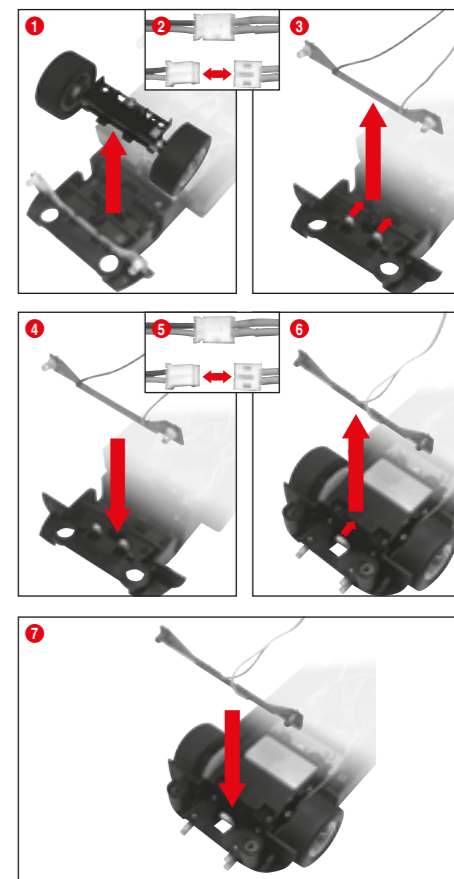


Réglage de l'unité magnétique du milieu

En option il est aussi possible de régler l'unité magnétique du milieu. Retirez à cet effet l'unité magnétique complète hors du châssis (1), tournez-la horizontalement de 180 degrés (2) et insérez-la à nouveau dans le châssis. Montez enfin le serre-flan magnétique (3) et rétablissez tous les raccords à fiche.

Remarque : Réglage en hauteur du châssis de la voiture – en fonction du modèle

Remplacement de la platine d'éclairage

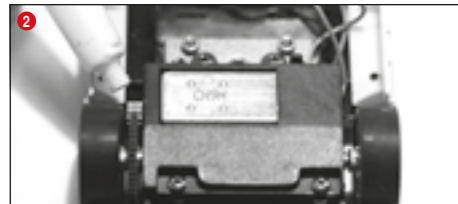
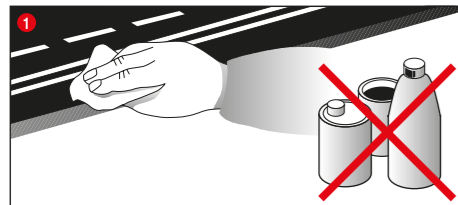


ATTENTION! Les platines d'éclairage peuvent être vissées à fond selon le modèle.

Phares avant: Pour remplacer les platines d'éclairages, dévissez la partie supérieure de la voiture du châssis. Dévissez l'essieu avant comme le montre la Figure 1 et débranchez le câble reliant les phares avant à la platine de la voiture (Fig. 2). Plier le crochet à cliquet (Fig. 3) légèrement vers le bas et extirper la platine d'éclairage en la tirant vers le haut. Insérer la platine d'éclairage (Fig. 4), jusqu'à enclenchement du crochet à cliquet. Revisser l'essieu avant et reconnecter les câbles en respectant le code couleur.

Phares arrière: Débrancher le câble reliant les phares avant à la platine de la voiture, comme indiqué à la Figure 5. Plier le crochet à cliquet (Fig. 6) légèrement vers le bas et extirper la platine d'éclairage en la tirant vers le haut. Insérer la platine d'éclairage jusqu'à enclenchement du crochet à cliquet (Fig. 7) et reconnecter les câbles en respectant le code couleur.

Maintenance et entretien



Afin de garantir le parfait fonctionnement du circuit de course, il faut nettoyer régulièrement toutes les pièces du circuit. Avant de nettoyer, retirer la fiche de courant.

1 Circuit de course: Nettoyer la surface de la voie et les ornières avec un torchon sec. Ne pas utiliser de solvant ou de produits chimiques pour le nettoyage. Si le circuit n'est pas utilisé, ranger le circuit en le protégeant de la poussière et de l'humidité, de préférence dans son car-ton original.

2 Check-liste des voitures: Nettoyer les points d'appui des essieux et des roues, le pignon du moteur, les roues d'engrenage et les coussinets et graisser avec de la graisse exempte de résine et d'acide. Utilisez comme instrument un cure-dent par ex. Vérifier régulièrement l'état des tresses et des pneus.

Élimination des défauts mode de conduite

Élimination des défauts:

En cas de pannes, veuillez vérifier les fonctions suivantes:

- Les raccords électriques sont-ils corrects?
- Le transformateur et la commande manuelle sont-ils correctement raccordés?
- Les jonctions des voies sont-elles en parfait état?
- La piste et les ornières sont-elles propres et sans corps étrangers?
- Les tresses sont-elles en bon état et sont-elles contact avec l'ornière?
- Les voitures sont-elles correctement codées sur le régulateur manuel correspondant?
- En cas de court-circuit électrique, l'alimentation en courant du circuit sera automatiquement déconnectée durant 5 secondes, ce qui sera signalé par des signaux acoustiques et optiques.
- Les voitures sont-elles placées dans le sens de course du circuit? Si l'inverseur du sens de course ne fonctionne pas, commuter le sens de course au-dessous de la voiture.
- L'Adapter Unit est-il correctement inséré dans le sens de la marche?
- La batterie de la commande manuelle est-elle bien branchée?
- La batterie est-elle chargée?
- La LED de la commande manuelle clignote-t-elle lors de la charge?
- La commande manuelle est-elle reliée au récepteur?
- Existe-t-il une double attribution d'adresse de la commande manuelle?

Remarque:

En mode de jeu, des petits éléments de la voiture, comme le becquet ou le rétroviseur qui doivent être reproduits comme tels pour rester fidèles aux originaux, risquent de se détacher voire de se briser. Pour éviter ces désagréments, vous avez la possibilité de les protéger en les enlevant avant d'activer le mode de jeu.

Mode de conduite:

- Adopter une allure rapide sur les droites, freiner avant les virages et accélérer à nouveau à la sortie du virage.
- Ne jamais retenir ou bloquer les véhicules tant que le moteur est en marche en prévention d'une éventuelle surchauffe ou d'endommagements du moteur.

Remarque: Si vous utilisez des systèmes de rails qui n'ont pas été fabriqués par Carrera, il faut remplacer la quille de guidage existant déjà par la quille de guidage spéciale (#20085309). De légers bruits de route lors de l'emploi du Passage Carrera (#20020587) ou du virage relevé 1/30° (#20020574) sont dus à l'originalité de l'échelle et ne portent pas préjudice à la qualité du jeu.

Caractéristiques techniques

Tension de sortie · Transformateur pour jouet

18 V \approx 54 W

Batterie lithium polymère :
3,7 V \approx 180 mAh · 0,7 Wh

Temps de charge maximal : 2 heures

Fréquence : 2,4 GHz
Bande de fréquence : 2400-2483,5 MHz
Puissance de transmission : 10 mW max.

Raison sociale ou marque déposée, numéro d'enregistrement au registre du commerce et adresse du fabricant

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

Référence du modèle

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

Tension d'entrée

100-240 V-

Fréquence du CA d'entrée

50/60 Hz

Tension de sortie

DC 18 V

Courant de sortie

3.0 A

Puissance de sortie

54.0 W

Rendement moyen en mode actif

88.8 %

Rendement à faible charge (10 %)

83.06 %

Consommation électrique hors charge

0.15 W

Modes de courant

- 1.) Mode Jeu = les véhicules sont actionnés par le régulateur manuel
- 2.) Mode Pause = Les régulateurs manuels ne sont pas actionnés, pas de jeu
- 3.) Mode Veille = après 20 minutes env. de pause, le rail de raccordement commute au mode Veille. La DEL du milieu clignote à intervalles longs. Pour la réactivation, éteindre le Control Unit pendant 2 à 3 secondes et le rallumer. Le circuit se trouve alors à nouveau en mode repos.
- 4.) État à l'arrêt = Adapateur secteur séparé du réseau



Cet appareil est marqué du symbole du tri sélectif relatif aux déchets d'équipements électriques et électroniques. Cela signifie que ce produit doit être pris en charge par un système de collecte sélectif conformément à la directive européenne 2012/19/UE afin de pouvoir soit être recyclé soit démantelé afin de réduire tout impact sur l'environnement.

Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter votre administration locale ou régionale.

Les produits électroniques n'ayant pas fait l'objet d'un tri sélectif sont potentiellement dangereux pour l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses.

Le présent appareil est conforme aux CNR d'Industrie Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes :

- (1) l'appareil ne doit pas produire de brouillage, et
- (2) l'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.



Conforme aux exigences de sécurité de la norme ASTM F963.

Instructions de sécurité

Directives et instructions de sécurité pour l'utilisation des batteries LiPo:

Les batteries LiPo sont des batteries plus sensibles que les piles alcalines ou NiMH habituelles. Tous les règlements et instructions de sécurité doivent donc être respectés avec précision. Il y a danger d'incendie en cas de mauvaise manipulation de batteries LiPo. Vous acceptez tous les risques liés aux batteries lithium en manipulant, en chargeant ou en utilisant la/batterie(s) LiPo livrées.

- Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées! Veuillez utiliser la station de charge livrée. En cas de non-respect de ces instructions, il y a danger d'incendie, mise en danger de la santé et/ou dégradation de matériel. N'utilisez JAMAIS un autre appareil de charge!
- Les piles rechargeables ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte. Ne laissez jamais la batterie se charger sans surveillance. Lorsque vous chargez la batterie, prenez soin de toujours rester dans les environs afin de pouvoir surveiller le processus de charge et réagir à d'éventuels problèmes.
- Si la batterie se gonfle ou se déforme pendant le processus de décharge ou de charge, arrêtez immédiatement le processus. Retirez la batterie avec précaution et aussi vite que possible et placez-la dans un endroit ouvert, sûr et à l'abri de matériaux inflammables et surveillez-la pendant 15 minutes minimum. Il y a danger d'incendie lorsque vous chargez ou déchargez à nouveau une batterie gonflée ou déformée. Même en cas de déformation ou de gonflement minimes, la batterie doit être mise hors service.
- Vous devez charger la batterie livrée dans un endroit sûr à l'abri de matériaux inflammables.
- Les accus vides doivent être retirés du jouet.
- Stockez la batterie dans un endroit sec à température ambiante (16° - 18°C). N'exposez pas la batterie directement aux rayons du soleil ou à toute autre source de chaleur. Les températures dépassant 50°C sont généralement à éviter.
- Chargez impérativement la batterie après utilisation afin d'éviter un déchargement de la batterie. Chargez la batterie de temps en temps en cas de longue période de non-utilisation (env. tous les 2 à 3 mois). Un non-respect de la manipulation de la batterie décrite ci-dessus peut mener à un défaut.
- N'utilisez pas d'objets pointus ou coupants pour changer la batterie. N'endommagez en aucun cas le film protecteur de la batterie.
- En cas de remplacement de batterie défectueuse, seule l'utilisation des types de batterie recommandés est autorisé. Les batteries endommagées ou inutilisées constituent des déchets spéciaux et doivent être éliminés en conséquence.
- Ne pas jeter les batteries/piles au feu ni les exposer à des températures élevées. Il y a risque d'incendie et d'explosion.
- Les électrolytes et vapeurs d'électrolytes contenus dans les batteries LiPo sont dangereux pour la santé. Évitez tout contact direct avec les électrolytes. En cas de contact des électrolytes avec la peau, les yeux ou d'autres parties du corps, un rinçage ou un lavage doit être effectué avec de l'eau suffisamment froide, et il convient de consulter un médecin.
- Les batteries ne sont pas des jouets et ne doivent pas être laissées dans les mains des enfants. Ne pas laisser les batteries à la portée des enfants.
- Les bornes de raccordement / bornes de batterie ne doivent pas être mises en court-circuit!
- Le jouet ne doit être utilisé qu'avec un transformateur / bloc d'alimentation pour jouets.
- Le transformateur / le bloc d'alimentation n'est pas un jouet!

Contenido

Advertencias de seguridad	23
Declaración de conformidad	23
Contenido de la caja	23
Aviso técnico relativo al montaje	23
Aviso importante	24
Descripción	24
Antes del primer uso	24
Cuidado de la batería	24
Instrucciones de montaje	24
Vallas protectoras y soportes	24
Conexión eléctrica	24
Piezas de construcción de los vehículos	24
Conexiones Control Unit	25
Conexión del receptor	25
Conexión de la estación de carga	25
Carga del regulador manual	25
Proceso de vinculación	25
Elementos de control Control Unit	25
Codificación / programación de los vehículos en el respectivo regulador manual	25
Preparación de la salida	26
Funcionamiento de las agujas	26
Función luminosa Con/Des	26
Codificación / Programación Autonomous Car	26
Codificación / programación del Pace Car	26
Indicación de la posición para Autonomous y Pace Car	26
Ajuste de la velocidad básica de los vehículos	26
Ajuste del frenado de los vehículos	27
Ajuste del contenido del depósito	27
Bloqueo de teclas para ajustes	27
Función Pit Lane ampliada	27
Sonido ON/OFF	27
Función Reset	28
Función ahorro de energía	28
Cambio del cursor doble y la quilla de conducción	28
Ajuste de la altura del chasis	28
Cambio de la placa de luz	28
Mantenimiento	29
Codificación de fallos / Consejos sobre la conducción	29
Datos técnicos	29
Advertencias	29

¡Bienvenido!

¡Bienvenido al equipo Carrera!
Las presentes instrucciones contienen datos importantes para el montaje y el manejo de su circuito Carrera DIGITAL 124. Lea las instrucciones atentamente y guárdelas para consultas posteriores. En caso de tener alguna duda, diríjase al departamento de ventas o visite nuestra página web: carrera-toys.com
Verifique el contenido de la caja y asegúrese de que el producto no tenga desperfectos debidos al transporte. Le recomendamos guardar la caja, porque contiene información importante. Deseamos que disfrute al máximo con su nuevo circuito de Carrera DIGITAL 124.

Advertencias de seguridad

• **¡ADVERTENCIA!** No adecuado para niños menores de 36 meses. Peligro de asfixia por piezas pequeñas que pueden tragarse. Atención: peligro de pillarse los dedos debido a la función.

• **¡ADVERTENCIA!** Este juguete contiene imanes o componentes magnéticos. La unión de los imanes entre sí o a un objeto metálico dentro del cuerpo humano puede provocar lesiones graves o mortales. Si se han tragado o inhalado los imanes, busque atención médica inmediata.

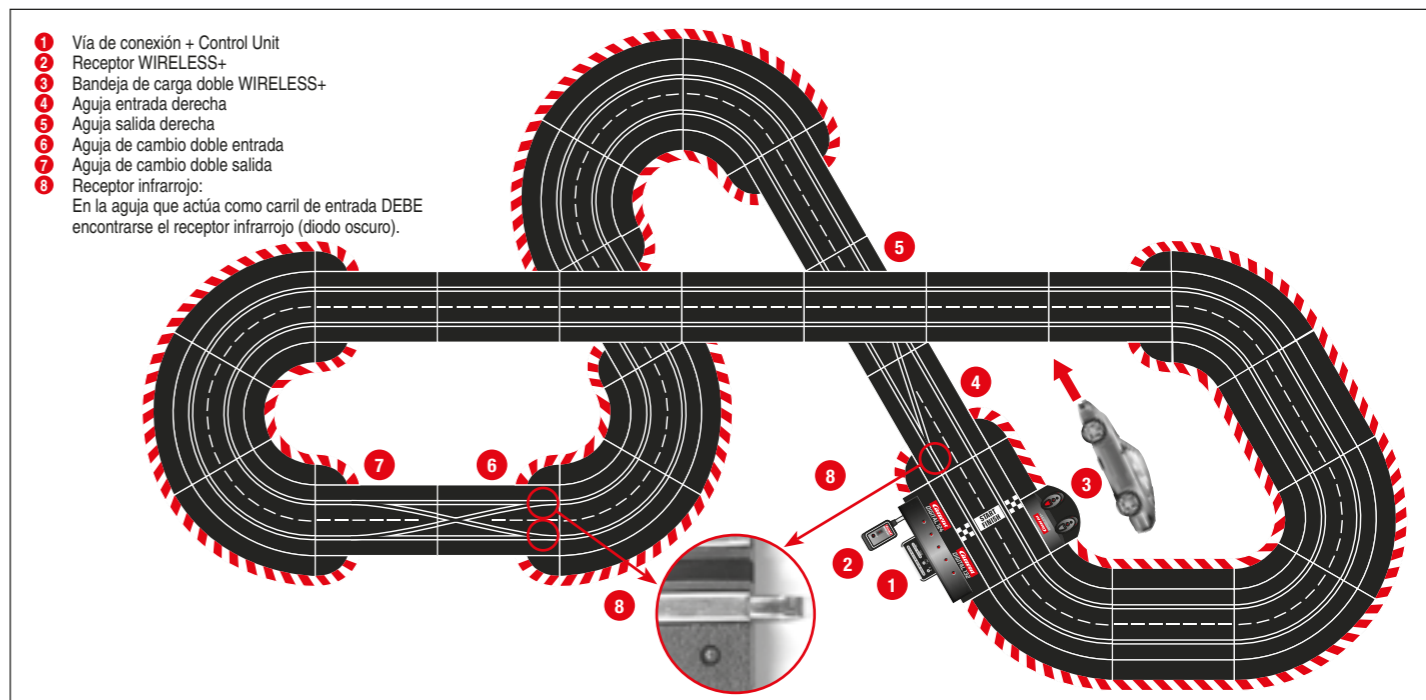
• **¡ADVERTENCIA!** Solo debe permitirse a niños de como mínimo 8 años el uso del cargador de pilas. Dé instrucciones suficientes para que el niño pueda utilizar el cargador de pilas de modo seguro y explíquelo que no se trata de un juguete y no debe jugar con él.

• El transformador no es ningún juguete! No se deben poner en cortocircuito las conexiones del transformador! Advertencia para los padres: Asegúrese con regularidad de que las conexiones, los enchufes y la caja no muestren desperfecto alguno! Utilice sólo el transformador previsto! No vuelva a utilizar el transformador, si éste ha sufrido algún daño! Utilice sólo un transformador para el circuito de carreras. Recomendamos desconectar el transformador de la corriente, si no se van a realizar carreras durante un prolongado espacio de tiempo. No abra nunca las cajas del transformador ni de los reguladores de velocidad!!

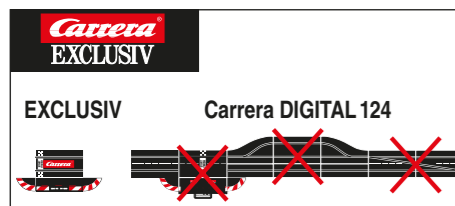
Aviso para los padres:
Los transformadores y los bloques de alimentación para juguetes no deben ser usados como juguetes. El uso de estos productos debe tener lugar bajo vigilancia constante de los padres.

- Asegúrese con regularidad de que el circuito, los vehículos y el cargador no muestren desperfecto alguno en las conexiones, los enchufes o las cajas. Sustituya las piezas defectuosas.
- El circuito de carreras no está apto para su uso al aire libre ni en espacios húmedos! Manténgalo alejado de cualquier líquido.
- No coloque piezas de metal encima de las vías, con el fin de evitar un cortocircuito en el sistema eléctrico. No coloque el circuito de carreras cerca de objetos frágiles, porque los vehículos, que salen lanzados de las pistas, podrían estropearlos.
- Saque el enchufe de la toma de corriente, antes de limpiar o someter el circuito a mantenimiento. Utilice un trapo húmedo sin disolventes ni productos químicos. Si no utiliza el circuito, guárdelo en un lugar seco y libre de polvo, preferentemente en su caja original.
- No utilizar la pista de carreras a nivel de la cara o de los ojos ya que existe peligro de lastimarse por coches expulsados.
- El mal uso del transformador puede provocar un choque eléctrico.
- El juguete solo debe conectarse a un equipo de la Clase II que tenga el siguiente símbolo.
- El juguete y el cargador sólo deben utilizarse con un transformador para juguetes.
- ¡No utilizar con transformadores regulables!
- Si el cable de conexión a la red de este aparato está dañado, debe enviarse a Atención al Cliente de la empresa Carrera o una persona cualificada debe sustituirlo para evitar peligros.

Aviso técnico relativo al montaje



Aviso importante



Tenga en cuenta que Exclusiv (sistema analógico) y Carrera DIGITAL 124/132 (sistema digital) son dos sistemas separados y completamente independientes. Advertimos expresamente que ambos sistemas deben separarse al montar la pista. Es decir que no debe haber carril de conexión de Exclusiv con carril de conexión incl. Control Unit de Carrera DIGITAL 124/132 en un solo trayecto. Ni siquiera, si sólo uno de los dos carriles de conexión (carril de conexión Exclusiv o carril de conexión Carrera DIGITAL 124/132 incl. Control Unit) estuviera conectado a la red de corriente. Los demás componentes de Carrera DIGITAL 124/132 (agujas de cambio, cuentavuelvas electrónico, pit stop) tampoco deben ser montados en una pista del tipo Exclusiv, es decir analógica. Si no se respetan estas advertencias puede ser que los componentes Carrera DIGITAL 124/132 sean destruidos, en cuyo caso ya no podrá reclamarse derecho de garantía alguno.

Descripción

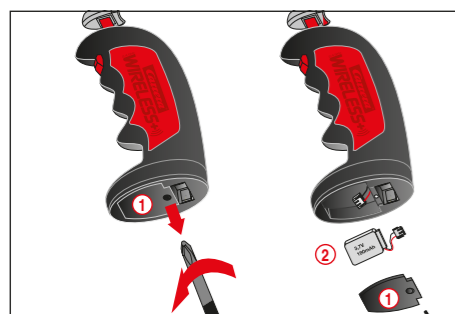
WIRELESS+ es la nueva diversión inalámbrica en la pista de carreras para Carrera DIGITAL 124 y Carrera DIGITAL 132. La tecnología RF de 2,4 GHz con salto de frecuencia no tiene interferencias y ofrece un alcance de hasta 15m.

Gracias a la potente batería de polímero de litio es posible un modo de juego de hasta 8 horas y un modo Standby de más de 80 días. WIRELESS+ en combinación con DIGITAL 124 ofrece libertad inalámbrica para hasta 4 pilotos en la pista de carreras.

Antes del primer uso

Antes de usar el regulador manual por primera vez, debe introducirse la batería (2) suministrada en el regulador. Desatornille para ello el compartimento de la batería (1) que se encuentra en la parte posterior del regulador manual.

Conecte el enchufe de la batería con el casquillo de conexión del regulador manual e inserte la batería en el compartimento. Para finalizar, atornille de nuevo la tapa del compartimento de la batería. La batería viene cargada de fábrica; no obstante, debe cargarse por completo antes del primer uso.

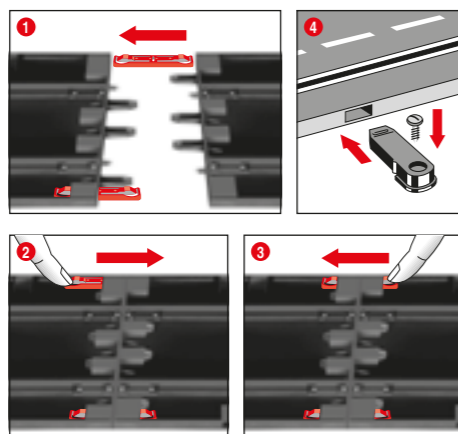


Cuidado de la batería

Para conseguir en lo posible una durabilidad y una potencia largas de la batería, deben tenerse en cuenta los siguientes puntos de cuidado.

- Cargue las baterías nuevas en su totalidad antes de usarlas por primera vez.
- Con la batería totalmente cargada, el tiempo de duración para jugar es de unas 8 horas. Con una potencia de batería menguante se reduce el alcance del regulador manual. Posteriormente a este momento deberá cargarse de nuevo la batería por completo.
- Si no lo va a utilizar durante tiempo, saque la batería del regulador manual y almacénala a temperatura ambiente (16° - 18°C) en un lugar seco. Para evitar una descarga total, la batería debería irse cargando cada 2-3 meses.

Instrucciones de montaje

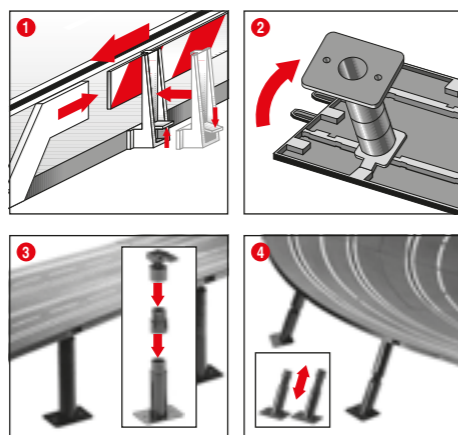


1 + 2 + 3 Antes del montaje, los clips de unión deben insertarse en el carril tal como se muestra en la figura 1. Unir los carriles sobre una base plana. Desplazar los clips de unión, tal como se muestra en la figura 2, en dirección de la flecha hasta que encajen audiblemente. El clip de unión también puede insertarse posteriormente. Puede soltar los clips de unión en ambas direcciones apretando sencillamente el saliente de sujeción (véase la fig. 3).

4 Fijación: Para fijar las vías en una placa de asiento, se utilizarán los fijadores correspondientes (Art. nº 20085209, no forman parte del contenido).

Nota: Debido a la carga estática, la formación de pelusa, así como el peligro de inflamación, recomendamos no montar el circuito encima de la moqueta.

Vallas protectoras y soportes



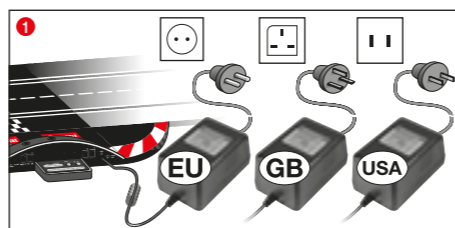
1 Vallas de protección: Los soportes de las vallas de protección se colocarán, inclinándolos hacia el borde de la vía.

2 + 3 Apoyo de secciones elevadas: Hacer encajar las cabezas de rótula con los pivotes en los dispositivos receptores angulares de la parte inferior de la pista. Se puede aumentar la altura poniendo piezas intermedias. Los pies apoyo son fijables en una plataforma. (Los tornillos para esto no están incluidos.)

4 Apoyo de las curvas de pendiente:

Para apoyar las curvas de pendiente el juego contiene soportes oblicuos de la longitud correspondiente. Introducir los apoyos no ajustables en altura para la entrada y salida de la curva. Encaje las cabezas de los soportes en los dispositivos receptores redondos de la parte inferior de la pista.

Conexión eléctrica

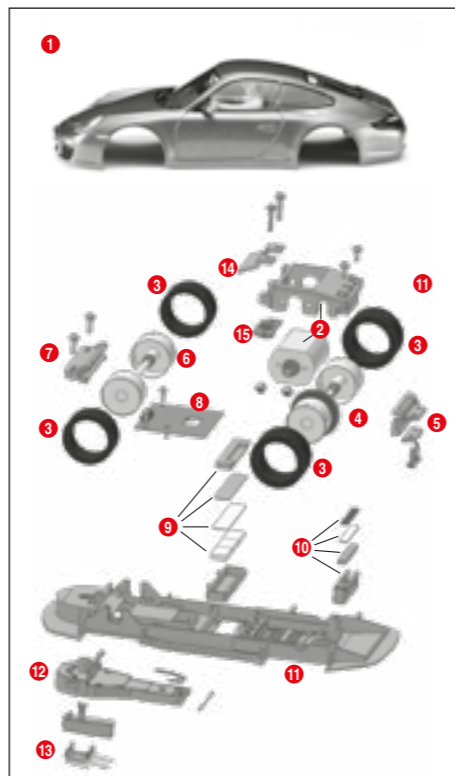


1 Conecte el conector del transformador a la Control Unit.
Nota: Para evitar cortocircuitos o descargas eléctricas, el juguete no se conectará nunca con aparatos eléctricos, enchufes, cables u otras piezas de terceros fabricantes.
El circuito Carrera DIGITAL 124 sólo funcionará correctamente con el transformador original Carrera DIGITAL 124.

El interface de PC (PC Unit) sólo debe operarse en unión con la Carrera PC Unit original.

El juguete debe utilizarse con el transformador o fuente de alimentación suministrada si el transformador se entrega junto con el juguete.

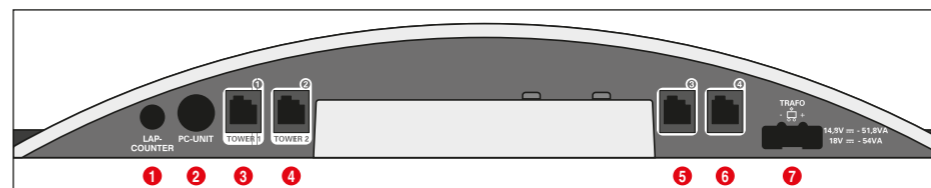
Piezas de construcción de los vehículos



- 1 Cuerpo
- 2 Bloque de motor
- 3 Neumáticos
- 4 Eje trasero
- 5 Soporte del eje trasero, incl. plaquita distanciadora
- 6 Eje delantero
- 7 Sujeción del eje delantero
- 8 Placa
- 9 Unidad con el imán central
- 10 Unidad con el imán trasero
- 11 Chasis
- 12 Brazo orientable incl. resorte
- 13 Cursor doble
- 14 Sujetador del imán central
- 15 Placa de fijación

Aviso: La superestructura del vehículo depende del modelo. La designación de las piezas individuales no puede utilizarse como número de pedido.

Conexiones Control Unit



Conexiones (de izquierda a derecha):

- 1 Conexión para el cuentavuelvas 20030342
- 2 Conexión de Carrera AppConnect 20030369, la unidad de PC o el contador de vueltas 20030355
- 3 Clavija de conexión 1 para el regulador manual, la caja de ampliación de reguladores manuales o el receptor WIRELESS+
- 4 Clavija de conexión 2 para Torre WIRELESS 20010108
- 5 Clavija de conexión 3 para el regulador manual
- 6 Clavija de conexión 4 para el regulador manual
- 7 Conexión para la fuente de alimentación DIGITAL 124 / DIGITAL 132

Indicaciones generales sobre las clavijas de conexión 1 - 4: Si se utiliza un receptor WIRELESS+, deberá conectarse a la clavija de conexión 1. Opcionalmente puede conectarse una Torre WIRELESS 20010108 a través de la clavija de conexión 2. Si solo se utiliza el receptor WIRELESS+, la clavija de conexión 2 debe estar libre.

En las clavijas de conexión 3 y 4 pueden utilizarse reguladores manuales adicionales, conectados mediante cable. En dicho caso, los reguladores utilizarán las direcciones 5 y 6.

En caso de utilizar la caja de ampliación de reguladores manuales 20030348, ésta deberá conectarse a la clavija de conexión 1. La asignación de las direcciones de los vehículos es la que se indica a continuación:

- Caja de ampliación de reguladores manuales = direcciones 1, 3 y 4
- Clavija de conexión 2 = Dirección 2
- Clavija de conexión 3 = Dirección 5
- Clavija de conexión 4 = Dirección 6

Nota: ¡No es posible la combinación del sistema WIRELESS y la caja de ampliación de reguladores manuales!
¡Tenga en cuenta que con DIGITAL 124 el número de vehículos está limitado a un máximo de 4!

Conexión del receptor

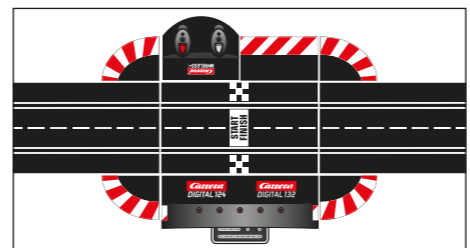
Conecte el receptor conforme al dibujo del símbolo en uno de ambos casquillos de la Control Unit, marcados como Tower 1 y Tower 2. Para que funcionen 4 reguladores WIRELESS+ solo se precisa un receptor 2.4 GHz.



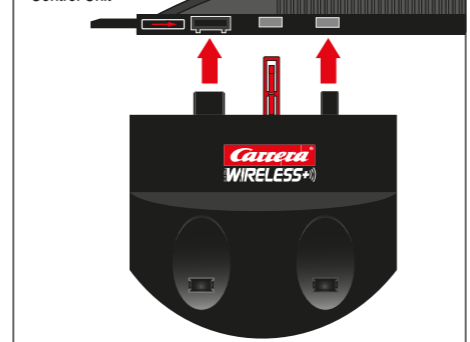
Dibujo del símbolo

Conexión de la estación de carga

La estación de carga se conecta en la parte posterior de la Control Unit. Para cambiar el lugar en la pista de la estación de carga, se precisa la unidad del adaptador 20030360.



Vista posterior de la Control Unit

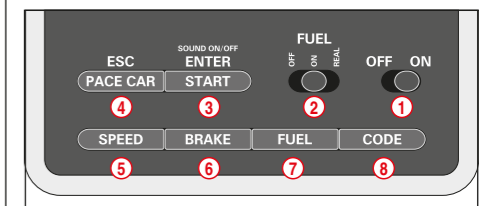


3 Para vincular el segundo regulador manual, proceda del mismo modo. Pulse dos veces el botón SET (2) en el receptor hasta que aparezca el número 2 (1). A continuación pulse el botón de vinculación (3) del segundo regulador manual.

4 Para poder ver la dirección configurada del regulador manual, pulse una vez el botón de vinculación (2) en la parte superior del regulador manual. El led (1) parpadea conforme a la dirección configurada.

Si no se toca el regulador manual, este se conecta automáticamente tras unos 20 segundos al modo de ahorro de energía. Pulsando el empujador o la tecla blanda se puede activar de nuevo el regulador manual.

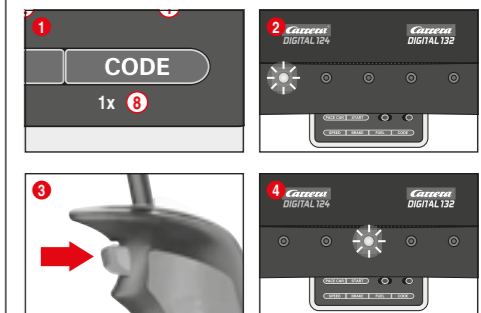
Elementos de control Control Unit



- 1 Interruptor de encendido / apagado
- 2 Interruptor para la función de repostaje
- 3 Tecla de arranque para el inicio de la carrera / Tecla de confirmación para la programación
- 4 Tecla para Pace Car / Cancelar la programación
- 5 Tecla para el ajuste de la velocidad básica
- 6 Tecla para el ajuste del frenado
- 7 Tecla para el ajuste del contenido del depósito
- 8 Tecla de programación para vehículos

Indicaciones generales relativas al manejo
Algunas teclas presentan una ocupación múltiple. El ajuste de una función se realiza mediante combinaciones de teclas. Todos los procesos de programación pueden interrumpirse con la tecla (4) „ESC/PACE CAR“. Más adelante encontrarán más información sobre el tema.

Codificación / programación de los vehículos en el respectivo regulador manual



Coloque el vehículo a codificar sobre la pista y active la Control Unit.

Pulse una vez la tecla „Code“ (8), fig. 1; el primer LED empieza a brillar, fig. 2. A continuación, pulse una vez la tecla de las agujas de cambio de vía en el correspondiente regulador manual, fig. 3. En vehículos con luces los faros empiezan a parpadear y en la Control Unit se encienden de forma consecutiva los LEDs 2-4. Una vez efectuada la codificación, el LED central queda permanentemente encendido (fig. 4) y el vehículo queda asignado al regulador manual.

Indicación: En este tipo de codificación sólo puede haber sobre la pista el vehículo que se desea codificar.

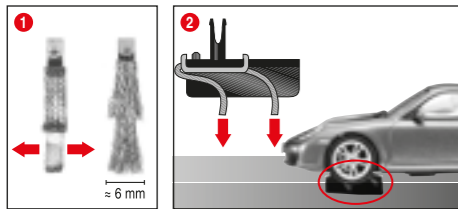
Para que se puedan utilizar los reguladores manuales para dirigir los vehículos, deben „vincularse“ una sola vez al receptor. Para ello, encienda la pista.

1 El receptor señaliza la operatividad mediante luces circundantes de indicador del segmento (1).

2 Pulse el botón SET (2) una vez hasta que aparezca el número 1 del indicador del segmento (1). El número mostrado es la dirección posterior del vehículo. Si se sigue pulsando el botón, se puede cambiar a la dirección siguiente.

Pulse una sola vez el botón de vinculación (3) en la parte superior del regulador manual. El regulador manual señaliza el proceso de vinculación exitoso cuando los leds parpadean, y el receptor lo hace con las luces circundantes de los segmentos. Ha finalizado el proceso de vinculación y ya se puede utilizar el regulador manual.

Preparación de la salida



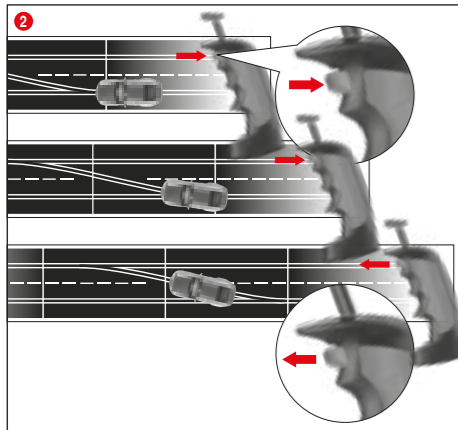
Este vehículo Carrera DIGITAL 124 está adaptado óptimamente al sistema de carriles Carrera 1:24.

1 + 2 Regulación óptima del cursor:

Para una conducción buena y continua, extender ligeramente el extremo de las escobillas 1 y torcerlas según la fig. 2 hacia el carril. Sólo el extremo de la escobilla debería tener contacto con el carril y puede recortarse ligeramente si está desgastado. Los carriles y las escobillas deberían limpiarse de vez en cuando del polvo y los residuos.

En las carreras, las piezas pequeñas del coche, como spoilers o retrovisores exteriores, montadas en el vehículo por tratarse de una copia fiel del original, podrían desprenderse o incluso romperse. Para evitarlo es posible quitarlas antes de la carrera.

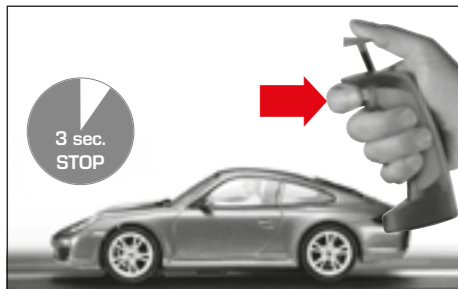
Funcionamiento de las agujas



1 Asegúrese de que la quilla de conducción del vehículo se encuentre dentro de la ranura de la vía y que los cursores dobles estén en contacto con la vía bajo corriente. Coloque los vehículos en la vía de conexión.

2 Al cambiar de vía, mantenga apretado el botón, situado en el regulador manual, hasta que el vehículo haya pasado.

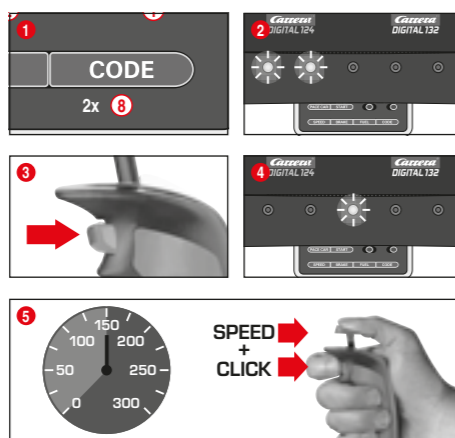
Función luminosa Con/Des



Un coche programado en el regulador manual debe estar parado durante por lo menos 3 segundos en la pista antes de que pueda conectar y desconectar la luz apretando la tecla de vía.

Aviso: Sólo aplicable a modelos de vehículos con iluminación.

Codificación / Programación Autonomous Car

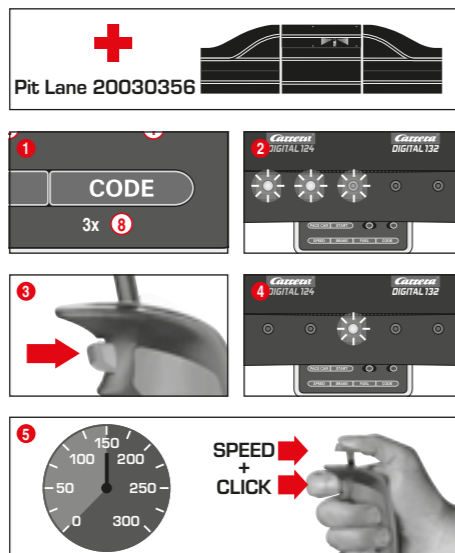


Coloque el vehículo a codificar sobre la pista con la Control Unit activada, y pulse 2 veces la tecla „Code“ (8), fig. 1. Los dos primeros LEDs de la Control Unit están encendidos, fig. 2.

A continuación, pulse la tecla de las agujas de cambio de vía del regulador manual, fig. 3; posteriormente se encenderán de forma consecutiva los LEDs 3 - 5. Espere hasta que el LED central vuelva a brillar, fig. 4. Accione el gatillo del regulador manual y lleve el vehículo a la velocidad deseada. Al alcanzar la velocidad deseada vuelva a pulsar la tecla de las agujas de cambio de vía, fig. 5. Con ello ha finalizado la codificación del Autonomous Car.

Indicación: En este tipo de codificación sólo puede haber sobre la pista el vehículo que se desea codificar. La programación del Autonomous Car se mantiene hasta que el vehículo vuelva a ser codificado. El Autonomous Car en combinación con la Torre de posición, siempre se mostrará en la dirección 7.

Codificación / programación del Pace Car



(sólo en combinación con el Pit Stop Lane #20030356)
Coloque el vehículo a codificar sobre la pista con la Control Unit activada y pulse 3 veces la tecla „Code“ (8), fig. 1. Los tres primeros LEDs de la Control Unit están encendidos, fig. 2.

A continuación, pulse la tecla de las agujas de cambio de vía del regulador manual, fig. 3; posteriormente se encenderán de forma consecutiva los LEDs 2 - 5. Espere hasta que el LED central vuelva a brillar, fig. 4. Accione el gatillo del regulador manual y lleve el vehículo a la velocidad deseada. Al alcanzar la velocidad deseada, vuelva a pulsar la tecla de las agujas de cambio de vía, fig. 5. Con ello queda finalizada la codificación del Pace Car, y el vehículo se dirige a la Pit Stop Lane.

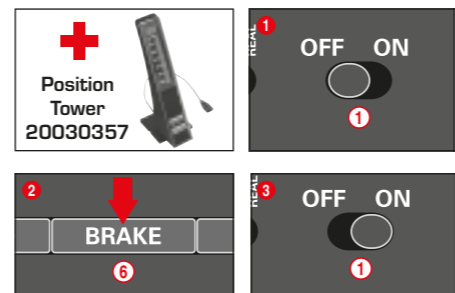
Indicación: En este tipo de codificación sólo puede haber sobre la pista el vehículo que se desea codificar. La programación del Pace Car se mantiene hasta que el vehículo vuelva a ser codificado. El Pace Car en combinación con la Torre de posición, siempre se mostrará en la dirección 8.

Función Pace Car ampliada

Una vez efectuada la codificación del Pace Car, en la primera vuelta éste se desplaza automáticamente hasta el Pit Lane. Para arrancar el Pace Car pulse una vez la tecla „Pace Car“ (4). Los LEDs 2 y 3 de la Control Unit se encienden y el Pace Car abandona el Pit Lane. A continuación, el Pace Car continuará circulando hasta que vuelva

a pulsarse la tecla „Pace Car“. Al hacerlo se apaga el LED 2 y el vehículo vuelve de forma automática en la misma vuelta al Pit Lane.

Indicación de la posición para Autonomous y Pace Car

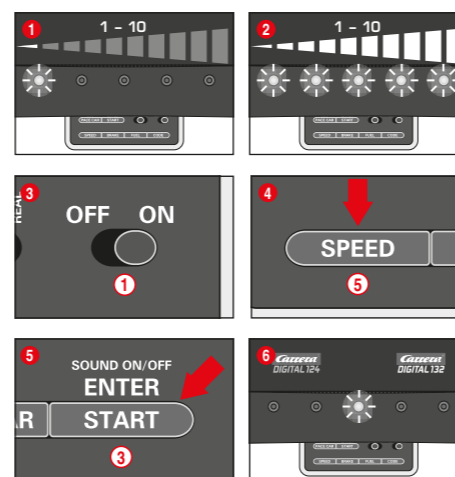


(sólo en combinación con la Torre de posición 20030357)
La posición del Automomous Car (Dirección 7) y del Pace Car (Dirección 8) puede ser indicada en la Torre de posición. Dicha función puede activarse en la Control Unit. Con la Control Unit desactivada mantenga pulsada la tecla „BRAKE“ (6), fig. 2, conecte el circuito y vuelva a soltar la tecla „BRAKE“. Para conmutar dicha función, basta con volver a pulsar la tecla:

1 LED encendido = Ninguna indicación
2 LEDs encendidos = Indicación en la Torre de posición

Ajuste la función deseada y confirme la selección con la tecla „START/ENTER“.

Ajuste de la velocidad básica de los vehículos

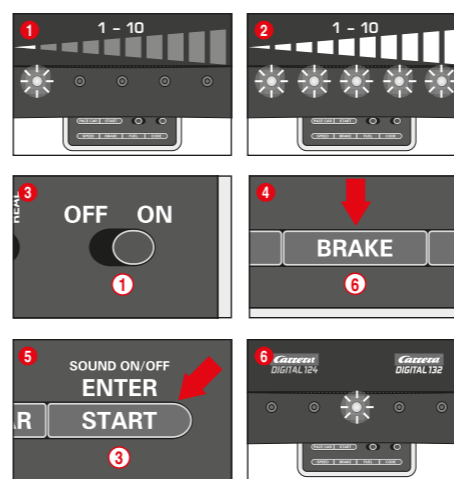


El ajuste de la velocidad básica puede realizarse de forma individual para uno o varios vehículos. Para ello, los vehículos a configurar se deben encontrar en la pista. El ajuste puede realizarse en 10 niveles, señalizando los 5 LEDs los diferentes niveles con un parpadeo o con un encendido permanente.

1 1 LED encendido = baja velocidad
2 5 LEDs encendidos = alta velocidad

Con la Control Unit activada coloque los vehículos a configurar en la pista y pulse una vez la tecla „SPEED“ (5). A continuación se encenderán algunos de los LEDs. Dichos LEDs indicarán el último nivel de velocidad utilizado. Pulse la tecla „SPEED“ (5) tantas veces como sea necesario hasta alcanzar la velocidad básica deseada. Confirme la selección con la tecla „ENTER/START“ (3). Una corta luz de marcha y el encendido del LED central confirman que el ajuste ha finalizado, fig. 6.

Ajuste del frenado de los vehículos



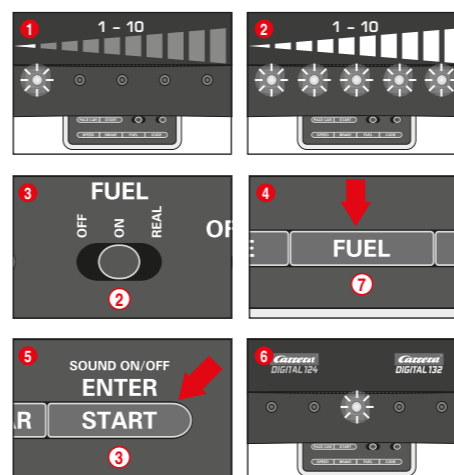
(sólo para vehículos manejados con regulador manual)

El ajuste del frenado puede realizarse de forma individual para uno o varios vehículos. Para ello, los vehículos a configurar se deben encontrar en la pista. El ajuste puede realizarse en 10 niveles, señalizando los 5 LEDs los diferentes niveles con un parpadeo o con un encendido permanente.

1 1 LED encendido = frenado suave
2 5 LEDs encendidos = frenado fuerte

Con la Control Unit activada coloque los vehículos a configurar en la pista y pulse una vez la tecla „BRAKE“ (6). A continuación se encenderán algunos de los LEDs. Dichos LEDs indicarán el último nivel de frenado utilizado. Pulse la tecla „BRAKE“ (6) tantas veces como sea necesario hasta alcanzar el frenado deseado. Confirme la selección con la tecla „ENTER/START“ (3). Una corta luz de marcha y el encendido del LED central confirman que el ajuste ha finalizado, fig. 6.

Ajuste del contenido del depósito



(sólo para vehículos manejados con regulador manual)

El ajuste del contenido del depósito en combinación con el Pit Lane (20030356) tiene lugar para todos los vehículos simultáneamente. El ajuste puede realizarse en 10 niveles, señalizando los 5 LEDs los diferentes niveles con un parpadeo o con un encendido permanente.

1 1 LED encendido = depósito con poca carga
2 5 LEDs encendidos = depósito lleno

Con la Control Unit activada, coloque los vehículos a configurar en la pista y active la función de repostaje con ayuda del interruptor deslizante (2), fig. 3. Pulse una vez la tecla „START/ENTER“ (3); los 5 LEDs en la Control Unit estarán permanentemente encendidos, fig. 4, y los indicadores en forma de barra del Driver Display parpadearán, fig. 13. Con un clic de la tecla de las agujas de cambio de vía en el respectivo regulador manual, es posible modificar el nivel de llenado, fig. 14.

Una corta luz de marcha y el encendido del LED central confirman que el ajuste ha finalizado, fig. 6.

Función de repostaje ampliada

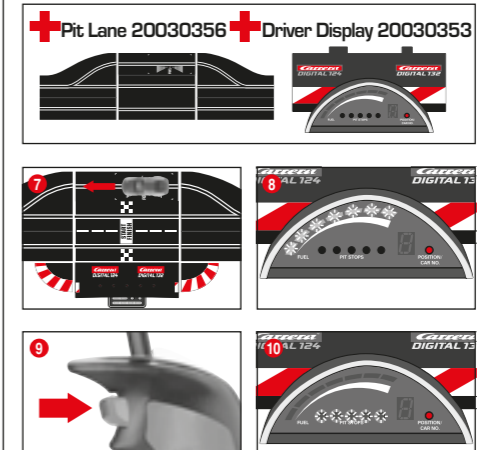
Mediante el interruptor deslizante (2) pueden seleccionarse 3 modos operativos, fig. 3:

- OFF = Los vehículos no consumen „gasolina“
- ON = Los vehículos consumen „gasolina“

• REAL = velocidad máxima en función del contenido del depósito / los vehículos consumen „gasolina“ (sólo en combinación con el Pit Lane 20030356 o Pit Stop Lane 20030346 y la Unidad adaptadora Pit Stop 20030361)

En el modo „REAL“, el vehículo va con el depósito lleno y es „más pesado“, va más lento y tiene una menor capacidad de frenado; los vehículos con el depósito vacío son „más ligeros“, van más rápidos y tienen una mayor capacidad de frenado. La indicación del actual nivel del depósito y del „Consumo de gasolina“ sólo puede realizarse en combinación con el Driver Display 20030353 y Pit Stop 20030356.

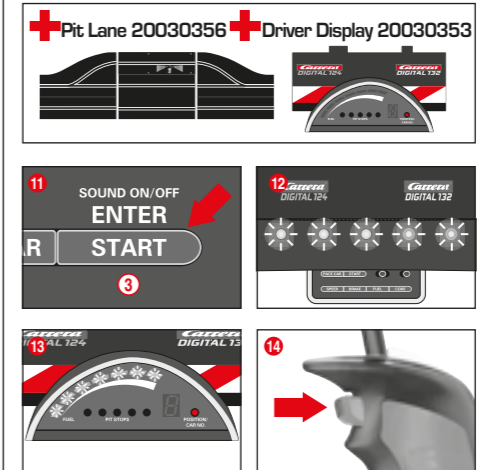
Repotaje de los vehículos con el Pit Lane 20030356 y el Driver Display 20030353



El contenido actual del depósito del vehículo puede verse en el indicador en forma de barra equipado con 5 LEDs verdes y 2 LEDs rojos del Driver Display. Para repostar con el vehículo en el Pit Lane, pase por el sensor de repostaje, fig. 7. El indicador en forma de barra empieza a parpadear, fig. 8, y el vehículo puede repostar manteniendo pulsada la tecla de las agujas de cambio de vía, fig. 9. La cantidad de operaciones de repostaje se indica mediante el parpadeo o el encendido permanente de los LEDs amarillos, fig. 10 (véase asimismo Driver Display).

Indicación: Los vehículos con el depósito vacío no serán contemplados en el conteo de las vueltas en combinación con la Torre de posición 20030357.

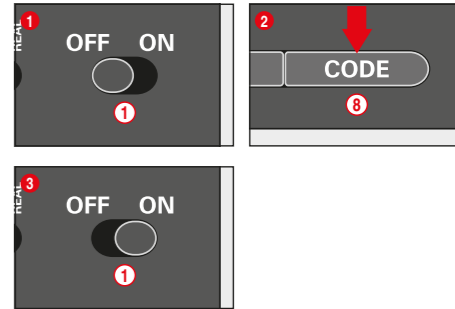
Ajuste del contenido del depósito al iniciarse la carrera



(sólo en combinación con el Pit Lane 20030356 y el Driver Display 20030353)

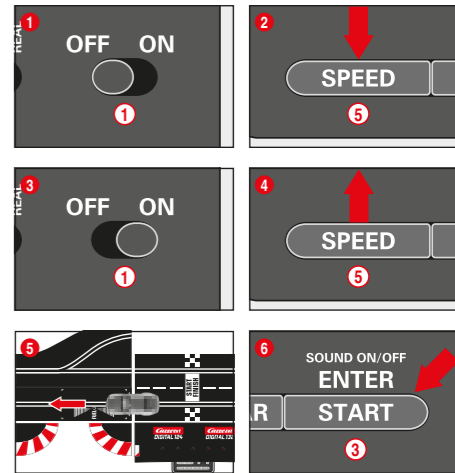
Independientemente de la configuración básica del contenido del depósito, es posible configurar de forma individualizada para uno o varios vehículos el contenido del depósito al inicio de la carrera para las primeras vueltas hasta el primer repostaje. Para ello pulse una vez la tecla „START/ENTER“ (3); los 5 LEDs en la Control Unit estarán permanentemente encendidos, fig. 12, y los indicadores en forma de barra del Driver Display parpadearán, fig. 13. Con un clic de la tecla de las agujas de cambio de vía en el respectivo regulador manual, es posible modificar el nivel de llenado, fig. 14.

Bloqueo de teclas para ajustes



Para bloquear las teclas para los ajustes de velocidad, freno y combustible, proceda como a continuación: Mantenga pulsada la tecla de código (8) con la unidad de control apagada, luego encienda la unidad de control y suelte la tecla de código. Para anular de nuevo el bloqueo, vuelva a realizar este proceso.

Función Pit Lane ampliada

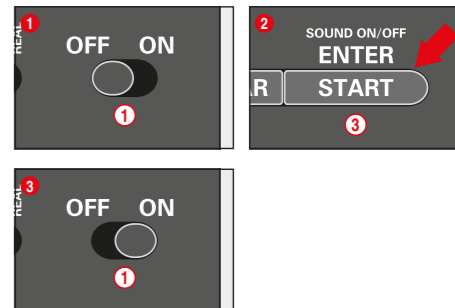


(sólo en combinación con el Pit Lane 20030356)
Existe la posibilidad de activar / desactivar la función cuantavuelts en el Pit Lane 20030356 o en el Pit Stop Lane 20030346 con la Unidad adaptadora Pit Stop 20030361. Para ello, con la Control Unit desactivada, mantenga pulsada la tecla „SPEED“ (5), conecte la Control Unit y suelte de nuevo la tecla „SPEED“ (5). Al volver a pulsar la tecla se encenderán 1 o 2 LEDs según la configuración existente.

- LED 1 = Función cuantavuelts OFF
- LED 1 + 2 = Función cuantavuelts ON

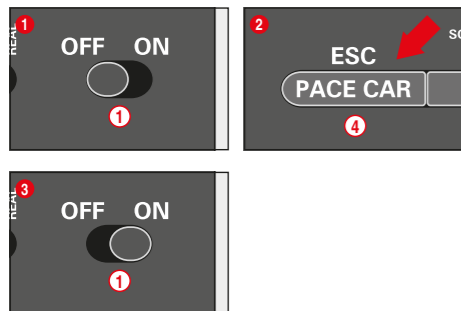
Seleccione la configuración deseada y desplace con la mano o conduzca un vehículo, de manera que éste pase por el sensor del Pit Lane, fig. 5. La configuración será adoptada al pasar. Para volver a salir de dicha configuración pulse la tecla „START/ENTER“ (3).

Sonido ON/OFF



El tono de confirmación al pasar por los sensores y al manejar las teclas puede desactivarse. Para ello, con la Control Unit desactivada, mantenga pulsada la tecla „START/ENTER“ (3) y conecte el circuito, y vuelva a soltar la tecla „START/ENTER“ (3). No obstante, no es posible desactivar el tono de confirmación que se emite al activar la Control Unit.

Función Reset



Para restablecer la configuración de fábrica la Control Unit cuenta con una función Reset.

Para ello, con la Control Unit desactivada mantenga pulsada la tecla „ESC/PACE CAR“ (4), conecte el circuito y vuelva a soltar la tecla. Todos los ajustes que se hayan realizado para la velocidad, frenado, contenido del depósito, sonido y recuento de vueltas serán eliminados volviendo a la configuración original de fábrica. Los ajustes de los vehículos no resultarán afectados, siempre y cuando éstos no se encuentren en la pista.

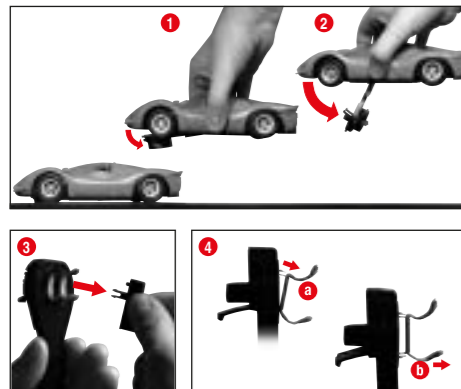
Configuraciones de fábrica:

- Velocidad = 10
- Frenado = 10
- Contenido del depósito = 7
- Sonido = On
- Indicación de la posición para Autonomous Car y Pace Car = OFF

Función ahorro de energía

Al cabo de 20 minutos sin actividad la Control Unit cambia a modo ahorro de energía y desactiva todas las indicaciones tipo Torre de posición, Driver Display Startlight. Para reactivar, apague la unidad de control durante unos 2-3 segundos. Se conservan todas las configuraciones.

Recambio del cursor doble y de quilla de conducción



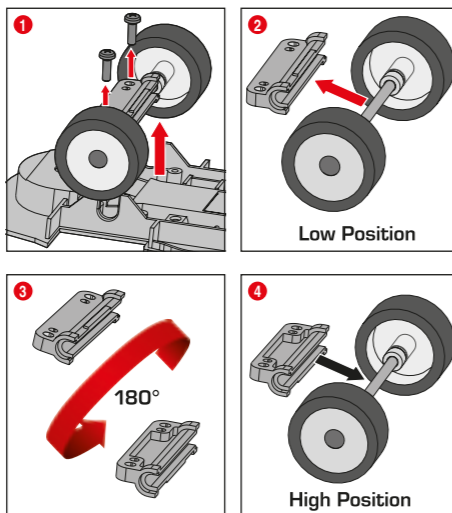
Si se levanta el vehículo, se abre ligeramente el brazo oscilante (fig. 1).

Para cambiar la quilla de conducción o bien el cursor doble puede abrirse aún más el brazo oscilante conforme a la fig. 2.

3 Para cambiar la quilla y las trencillas dobles debe extraer primero la quilla.

4 Luego puede quitar y recambiar las dos trencillas dobles. Preste atención a que la trencilla superior 4 a sólo es extraída en parte, pudiendo luego ser extraída completamente la trencilla doble con la trencilla 4 b. En la nueva inserción debe proceder análogamente.

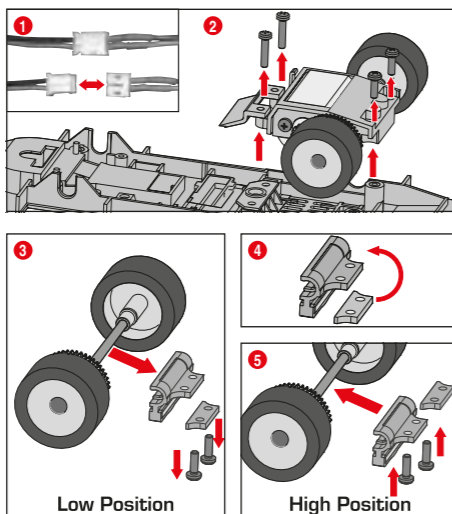
Ajuste de la altura del chasis



Antes de empezar a reajustar el chasis y las unidades imantadas, debe sacarse la carrocería del vehículo. Suelte para ello los tornillos de fijación de la parte inferior del vehículo, y extraiga la carrocería.

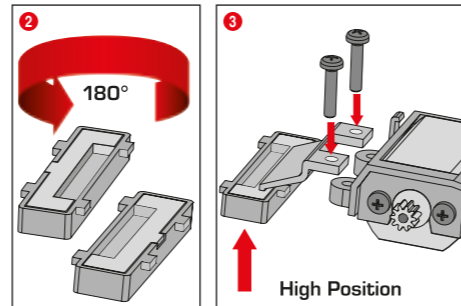
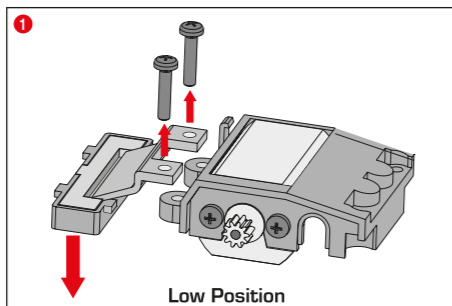
Ajuste de la altura del eje delantero

1 Suelte los dos tornillos de la sujeción, y extraiga el eje delantero completo del chasis, inclusive sujeción. 2 Saque la sujeción del eje, gírela 180 grados 3 y vuelva a insertar seguidamente el eje dentro de la sujeción 4. Seguidamente ya puede volver a montar-se el eje delantero, con su sujeción, al chasis.



Ajuste de altura del eje trasero

Para facilitar el trabajo, separe cuidadosamente la unión enchufable entre el motor y la pletina 1. Saque los dos tornillos delanteros del bloque del motor, y extraiga el sujetador del imán fuera del chasis. Suelte seguidamente los dos tornillos traseros, y extraiga todo el bloque del motor 2. Vire el bloque del motor, y extraiga los dos tornillos de la sujeción del eje trasero. Saque la plaquita distanciadora y todo el eje trasero, inclusive sujeción 3. Para ajustar la altura, coloque primero la plaquita distanciadora en el bloque del motor 4 y vuelva a atornillar firmemente el eje trasero completo 5.

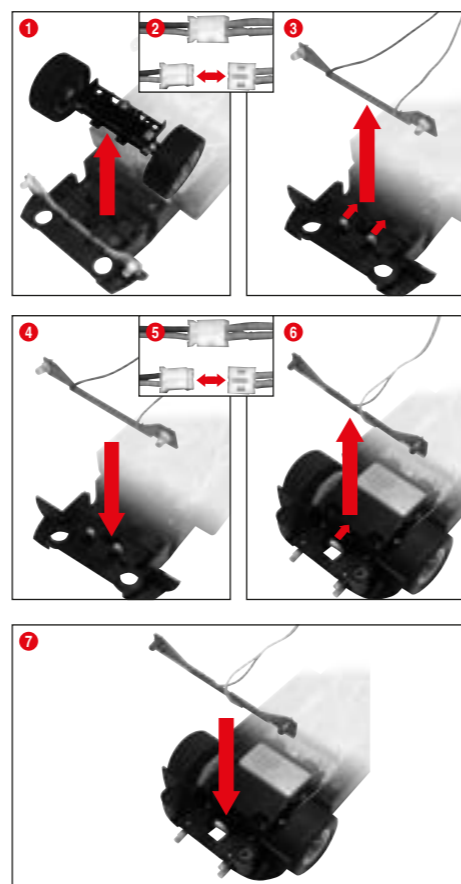


Reajuste de la unidad imantada central

Opcionalmente también puede reajustarse la unidad imantada central. Extraiga para ello la unidad imantada completa del chasis 1, gírela horizontalmente 180 grados 2 y vuelva a insertarla en el chasis. Monte seguidamente el sujetador del imán 3 y vuelva a conectar todos los enchufes.

Aviso: Ajuste de la altura del chasis – según el modelo

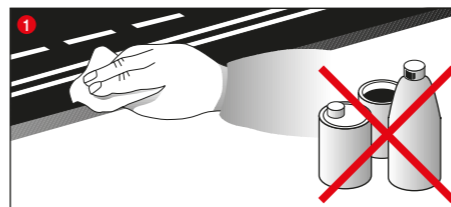
Cambio de la placa de luz



¡ATENCIÓN! En función del modelo, pueden atornillarse las placas de luz.

Luz frontal: Para cambiar las placas de luz, desatornillar la parte superior del vehículo del chasis. Desenroscar el eje delantero conforme a la fig. 1 y soltar los cables entre la luz frontal y la placa del vehículo (fig. 2). Doblar ligeramente hacia abajo el gancho elástico (fig. 3) retirar la placa de luz hacia arriba. Insertar la nueva placa de luz (fig. 4) hasta que encaje el gancho elástico. Volver a atornillar el eje delantero y conectar los cables conforme a su color. **Luz trasera:** Soltar los cables entre la luz trasera y la placa del vehículo conforme a la fig. 5. Doblar ligeramente el gancho elástico hacia abajo (fig. 6) y retirar la placa de luz hacia arriba. Insertar la nueva placa de luz hasta que encaje el gancho elástico (fig. 7) y conectar el cable según sus colores.

Mantenimiento



Con el fin de garantizar el funcionamiento perfecto del circuito de coches, limpie todas las piezas con regularidad. Antes de efectuar la limpieza, desenchufe el circuito.

1 **Recorrido:** Limpie las superficies de los carriles y las ranuras de vía con un trapo seco. No utilice nunca disolventes ni productos químicos. Si no utiliza el circuito, guárdelo en un lugar seco y libre de polvo, preferentemente en su caja original.

2 **Chequeo de los vehículos:** Limpie los asientos de los ejes y las ruedas, el piñón del motor, las ruedas dentadas del engranaje y los cojinetes y lubrique todo con grasa no ácida y carente de resinas. Utilice para ello, por ejemplo, un palillo. Verifique con regularidad el estado de los cursores y de las ruedas.

Solución de fallos Consejos sobre la conducción

Solución de fallos:

En caso de fallo, compruebe lo siguiente:

- ¿Están todas las conexiones eléctricas en correcto estado?
- ¿Están los reguladores manuales y el transformador correctamente conectados?
- ¿Están todas las conexiones de la vía correctas?
- ¿Están las vías y los carriles libres de polvo y objetos ajenos?
- ¿Están los cursores en buen estado y en contacto con la ranura de la vía?
- ¿Lo vehículos están codificados correctamente con respecto al regulador manual correspondiente?
- En caso de cortocircuito eléctrico, será desconectada automáticamente la alimentación de corriente de la pista por 5 segundos y avisada por medio de señales acústicas y ópticas.
- ¿Los vehículos se encuentran en dirección de marcha en la pista?
- En caso de una función desactivada, conmutar el selector de dirección de marcha en el lado inferior del coche.
- ¿Se ha montado la unidad del adaptador correctamente en la dirección de conducción?
- ¿Se ha conectado correctamente la batería del regulador manual?
- ¿Está cargada la batería?
- ¿Parpadea el led del regulador manual durante la carga?
- ¿Está el regulador manual vinculado al receptor?
- ¿Hay una ocupación doble de la dirección del regulador manual?

Aviso:

En las carreras, las piezas pequeñas del coche, como spoilers o retrovisores exteriores, montadas en el vehículo por tratarse de una copia fiel del original, podrían desprenderse o incluso romperse. Para evitarlo es posible quitarlas antes de la carrera.

Técnica de conducción:

- Sobre las rectas se puede conducir rápido, antes de la curva se debe frenar, en la salida de la curva se puede acelerar otra vez.
- No tener agarrado firmemente, ni bloqueado el vehículo con el motor encendido, de ese modo, se puede llegar a recalentamiento y daños en el motor.

Aviso: Al usar en sistemas de carriles no fabricados por Carrera, debe reemplazarse la cuña guía existente por la cuña especial de guía (nº 20085309). Ligeros ruidos de avance al utilizar el puente Carrera (nº 20020587) o la curva inclinada 1/30º (nº 20020574) son debidos a la originalidad a escala y son imprescindibles para un juego perfecto.

Datos técnicos

Tensión de salida · Transformador de juguete

18 V = 54 W

Batería de polímero de litio:
3,7 V = 180 mAh · 0,7 Wh

Tiempo de carga máximo: 2 horas

Frecuencia: 2,4 GHz
Banda de frecuencia: 2400-2483,5 MHz
Potencia de transmisión: máximo 10 mW

Nombre o marca, número del registro mercantil y dirección del fabricante
Carrera Toys GmbH
Rennbahn Allee 1
5412 Puch
AUSTRIA
FN 52240 z

Identificador del modelo
STAD-HKYF-002B
STAD-HKYF-003B
STAD-HKYF-004B

Tensión de entrada 100-240 V-

Frecuencia de la CA de entrada 50/60 Hz

Tensión de salida DC 18 V

Intensidad de salida 3.0 A

Potencia de salida 54.0 W

Eficiencia media en activo 88.8 %

Eficiencia a baja carga (10 %) 83.06 %

Consumo eléctrico en vacío 0.15 W

Modos de corriente

- 1.) Funcionamiento del juego = los vehículos son accionados mediante reguladores manuales
- 2.) Reposo = no se accionan los reguladores manuales, no hay juego
- 3.) Modo Stand-by = al cabo de aprox. 20 minutos de reposo, el carril conector cambia al modo Stand-by. El LED central parpa dea lentamente.
CONSUMO DE CORRIENTE < 0,21 W
Para reactivar, apague la unidad de control durante unos 2-3 segundos y vuelva a encenderla.
- 4.) Estado apagado = fuente de alimentación no conectada a la corriente



Este producto lleva el símbolo de clasificación selectiva para desechos eléctricos y de equipos electrónicos (WEEE). Esto significa que este producto deberá manipularse de acuerdo con la Norma Europea 2012/19/EU para ser reciclado o desmantelado para disminuir el impacto medioambiental.

Para obtener más información, póngase en contacto con las autoridades locales o regionales.

Los productos electrónicos que no están incluidos en este proceso de clasificación selectivo son potencialmente peligrosos para el medio ambiente y la salud de los seres humanos debido a la presencia de sustancias peligrosas.

Advertencias

Directivas y advertencias para el uso de la/s batería/s de polímero de litio:

Las baterías de polímero de litio son básicamente más sensibles que las baterías convencionales alcalinas o NiMH. Por consiguiente, debe seguirse escrupulosamente todas las disposiciones y advertencias. Si no se manejan bien las baterías de polímero de litio, existe peligro de incendio. Con el manejo, la carga o el uso de la/s batería/s de polímero de litio suministrada/s asume todos los riesgos vinculados con dichas baterías.

• ¡Las pilas no recargables no deben cargarse!
Para cargar, debe emplear únicamente la bandeja de carga suministrada. Si no observa dichas advertencias, existe peligro de incendio y, con ello, peligro para la salud o las cosas. ¡NUNCA utilice otro cargador!

• Las pilas cargables deben cargarse bajo la supervisión de adultos. No deje de vigilar la batería cuando esta se esté cargando. Cuando cargue la batería, usted debe estar siempre cerca de ella para supervisar la carga y poder reaccionar a problemas potenciales.

• En caso de que la batería se hinche o se deforme durante la carga, finalice de inmediato la carga o descarga. Retire la batería tan rápida como y cuidadosamente posible y deposítela en un lugar seguro y abierto lejos de materiales inflamables y obsérvela durante unos 15 minutos. ¡Si se sigue cargando o descargando una batería hinchada o deformada, existe peligro de incendio! Incluso si la deformación o la hinchazón es pequeña, debe dejarse de utilizar la batería.

• Debe cargar la batería suministrada en un lugar seguro lejos de materiales inflamables.

• Las baterías usadas deben retirarse del juguete.
• Almacene la batería a temperatura ambiente (16° - 18°C) en un lugar seco. No someta la batería a los rayos de sol directos ni a otras fuentes de calor. Deben evitarse por lo general temperaturas superiores a 50°C.

• Es indispensable que recargue la batería después de su uso para evitar la llamada descarga total. Si no la utiliza, cargue la batería de vez en cuando (cada 2 o 3 meses). Si no se observa el manejo de la batería mencionado anteriormente, puede provocar defectos en ella.

• Para sustituir la batería, no utilice objetos puntiagudos ni afilados. No dañe en ningún caso la lámina protectora de la batería.

• Cuando se sustituyan la batería defectuosas, solamente por el tipo de baterías recomendadas. Las baterías dañadas o inutilizables son residuos especiales y deben eliminarse adecuadamente.

• No tire las baterías/pilas al fuego ni las someta a temperaturas elevadas. Existe peligro de incendio y explosión.
• Los electrolitos y los gases de los mismos que contienen las baterías de polímero de litio son nocivos para la salud. Evita el contacto directo con los electrolitos. Si la piel, los ojos u otras partes del cuerpo entran en contacto con los electrolitos, debe lavar inmediatamente dicha parte con abundante agua fresca y después consultar a un médico.

• Las baterías no son juguetes y, por tanto, deben mantenerse fuera del alcance de los niños. Mantenga las baterías fuera del alcance de los niños.

• Los bornes de conexión / conexiones de la batería no deben cortocircuitarse.

• ¡El juguete solo debe hacerse funcionar con un transformador / cable de red para juguetes!

• ¡El transformador /cable de red no son juguetes!

Índice

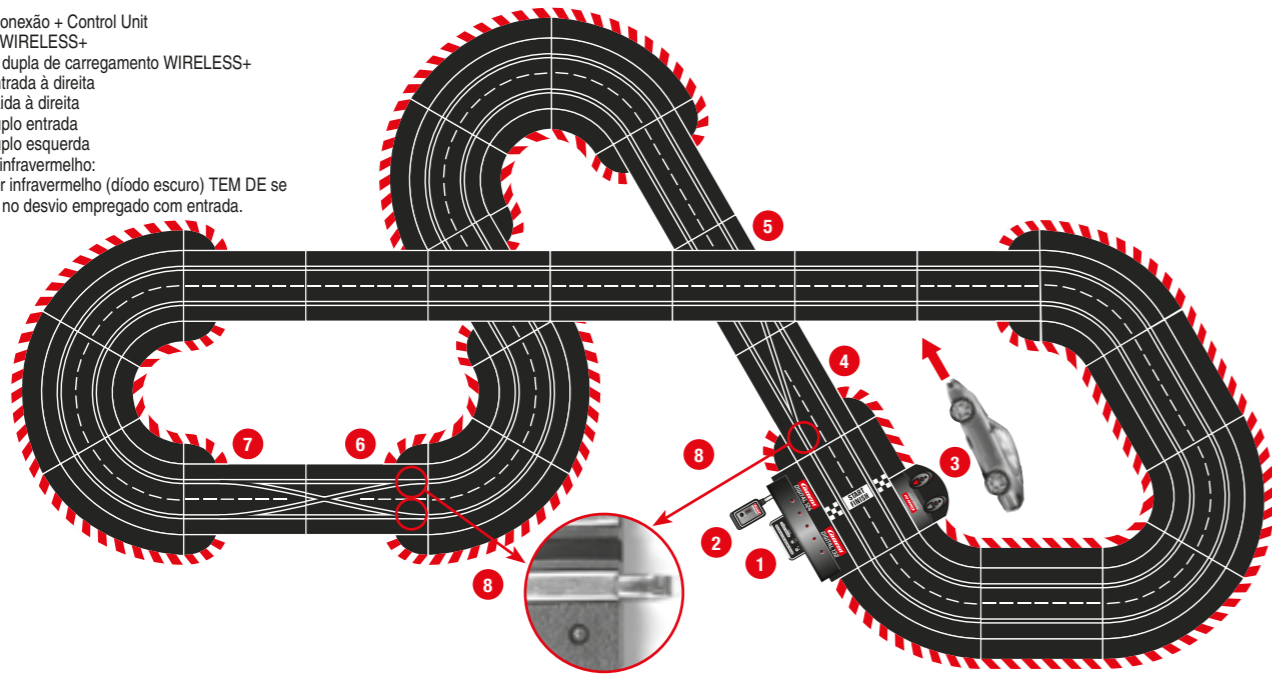
Avisos de segurança	30
Declaração de conformidade	30
Conteúdo da embalagem	30
Informação técnica para a montagem	30
Nota importante	31
Descrição	31
Antes do primeiro uso	31
Conservação da pilha	31
Instrução de montagem	31
Guarda lateral e apoios	31
Conexão eléctrica	31
Componentes dos veículos	31
Conexões Control Unit	32
Ligação do receptor	32
Ligar a estação de carga	32
Carregar os reguladores manuais	32
Processo de interligação	32
Elementos de comando Control Unit	32
Codificação/Programação dos veículos para os respectivos reguladores manuais	32
Preparação da arrancada	33
Função de desvio	33
Ligar/desligar a função de luz	33
Codificação/Programação Autonomous Car	33
Codificação/Programação Pace Car	33
Indicação da posição para Autonomous Car e Pace Car	33
Definição da velocidade básica dos veículos	33
Definição do comportamento de travagem dos veículos	34
Definição do conteúdo do depósito	34
Bloqueio dos botões de definições	34
Função avançada Pit Lane	34
Ligar/desligar o som	34
Função reset	37
Função de poupança de electricidade	35
Troca da escova dupla na quilha mestra	35
Ajuste da altura do chassis do veículo	35
Mudança da placa de luz	35
Manutenção e conservação	36
Eliminação de falhas / Técnica de condução	36
Dados técnicos	36
Advertências	36

Bem-vindo

Cordialmente bem-vindo à equipe Carrera!
O manual de instruções contém importantes informações para a montagem e manejo da sua pista de corrida Carrera DIGITAL 124. Leia-o cuidadosamente, sf., e guarde-o, a seguir.
Na eventualidade de uma dúvida, não hesite em contactar o nosso distribuidor ou visitar o nosso website: carrera-toys.com
Verifique, sf., o conteúdo quanto à integralidade e eventuais avarias de transporte. A embalagem contém importantes informações e deverá ser guardada da mesma forma. Desejamos muito divertimento com a sua nova pista Carrera DIGITAL 124.

Informação técnica para a montagem

- 1 Friso de conexão + Control Unit
- 2 Receptor WIRELESS+
- 3 Cavidade dupla de carregamento WIRELESS+
- 4 Desvio entrada à direita
- 5 Desvio saída à direita
- 6 Desvio duplo entrada
- 7 Desvio duplo esquerda
- 8 Receptor infravermelho:
O receptor infravermelho (díodo escuro) TEM DE SE encontrar no desvio empregado com entrada.



Avisos de segurança

• **AVISOS!** Inadequado para crianças com idade inferior a 36 meses. Perigo de asfixia devido a peças pequenas que podem ser engolidas. Atenção: Risco de entalar por motivos funcionais.

• **AVISOS!** Este brinquedo contém ímanes ou componentes magnéticos. Os ímanes que se atraem ou aderem a um objecto metálico no interior do corpo humano podem causar lesões graves ou até mortais. Procurar assistência médica imediata em caso de ingestão ou inalação de ímanes.

• **AVISOS!** A utilização do carregador deve ser permitida unicamente a crianças de pelo menos 8 anos de idade. A criança deve ser instruída suficientemente por forma a estar apta a utilizar o carregador em segurança e deve ser esclarecida de que não se trata de nenhum brinquedo para ela brincar.

• O transformador não é nenhum brinquedo! Não curto-circuitar as conexões do transformador! Aviso para os pais: verificar o transformador regularmente quanto a avarias no condutor, na ficha de rede ou na carcaça! Somente utilizar o brinquedo com os transformadores indicados! No caso de uma avaria, o transformador não deverá mais ser utilizado! Somente operar a pista de corrida com um transformador. No caso de pausas de jogo mais longas, aconselhamos separar o transformador da rede de energia eléctrica. Não abrir as carcaças do transformador e dos reguladores de velocidade!

Aviso aos pais: Transformadores e fontes de alimentação para brinquedos não são apropriados para serem utilizados como brinquedos. A utilização destes produtos deve ocorrer sob constante vigilância dos pais.

- A pista, os veículos e o carregador devem ser verificados regularmente quanto a avarias nos condutores, fichas e carcaças! Trocar as peças defeituosas.
- A pista de corrida de carros não é adequada para o funcionamento ao ar livre ou em locais molhados! Manter líquidos afastados.
- Não colocar nenhuma peça metálica sobre a pista, para evitar curto-circuitos. Não instalar a pista nas proximidades de objectos sensíveis, pois os veículos ejetados da pista poderão causar danos.
- Antes da limpeza ou da manutenção, retirar a ficha da rede eléctrica! Para a limpeza, utilizar um pano humedecido, nenhum solvente ou produtos químicos. Guardar a pista protegida contra poeira e num local seco quando esta não for utilizada, o melhor dentro da caixa de papelão original.
- Não colocar a pista de carros à altura da cara ou da vista, dado que isso poderá causar perigo de ferimento devido aos carros que se possam despistar.
- O uso incorreto do transformador pode provocar choque elétrico.
- O brinquedo deve ser ligado unicamente a aparelhos da classe de proteção II.
- O brinquedo e o carregador devem ser utilizados somente com um transformador próprio para brinquedos.
- Não utilizar com transformadores reguláveis!
- Quando o cabo de ligação à rede eléctrica deste aparelho estiver danificado, deverá ser enviado ao serviço de assistência da embalagem.

presa Carrera ou devidamente reparado por uma pessoa com qualificação similar para evitar perigos.

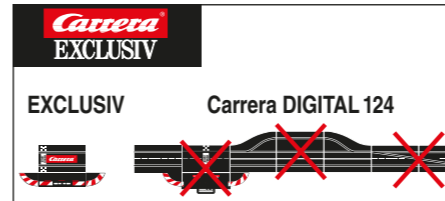
Nota: Os automóveis e a Unidade de Controlo apenas podem ser colocados novamente em funcionamento quando estiverem completamente montados.

A montagem apenas pode ser realizada por adultos. Este aparelho pode ser utilizado por crianças com 8 anos ou mais, assim como por pessoas com capacidades físicas, sensoriais ou mentais reduzidas ou com falta de experiência e conhecimentos, desde que sejam supervisionadas ou instruídas relativamente à utilização segura do aparelho e compreendam os perigos resultantes. As crianças não podem brincar com o aparelho. A limpeza e a manutenção do utilizador não podem ser realizadas por crianças sem supervisão. A criança deve ser instruída a não carregar baterias não recarregáveis devido ao risco de explosão e a não tentar fazê-lo.

Declaração de conformidade

O(a) abaixo assinado(a) Carrera Toys GmbH declara que o presente tipo de equipamento de rádio "2,4 GHz WIRELESS+" está em conformidade com a Diretiva 2014/53/UE. O texto integral da declaração de conformidade está disponível no seguinte endereço de Internet: carrera-toys.com – Safety and Quality

Nota importante



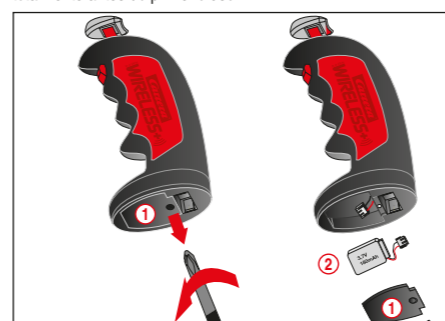
Queira observar que os sistemas Exclusiv (analógico) e Carrera DIGITAL 124/132 (digital) são dois sistemas diferentes e totalmente independentes. Alertamos para o facto de que ambos os sistemas têm de ser separados na montagem da pista. Isso significa que não pode ser colocado um carril de ligação do sistema Exclusiv em um trecho com carris de ligação (inclusive Control Unit) do sistema Carrera DIGITAL 124/132. Isso vale também para o caso de somente um dos dois carris (Exclusiv ou Carrera DIGITAL 124/132 com Control Unit) ser ligado à alimentação de corrente. Além disso, todos os demais componentes Carrera DIGITAL 124/132 (desvios, contador electrónico de voltas, Pit Stop) não podem ser montados em uma pista Exclusiv, ou seja, eles não podem ser utilizados de forma analógica.
Caso as informações aqui apresentadas não sejam respeitadas, pode ocorrer de componentes Carrera DIGITAL 124/132 serem danificados. Neste caso, serão perdidos os direitos à garantia.

Descrição

WIRELESS+ é o novo sistema de diversão sem fios para circuitos Carrera DIGITAL 124 e Carrera DIGITAL 132. A tecnologia de rádio de 2,4 GHz com mudança contínua de canal é livre de interferências e proporciona um alcance até 15m. A potente pilha de lítio-polímero permite uma autonomia até 8 horas de funcionamento e mais de 80 dias de standby. WIRELESS+ em combinação com DIGITAL 124 proporciona liberdade sem fios para até 4 pilotos no circuito.

Antes do primeiro uso

Antes do primeiro uso do regulador manual é necessário colocá-lo a pilha (2) incluída no volume de fornecimento. Para isso desape o parafuso do compartimento da pilha (1) debaixo do regulador manual. Ligue a ficha da pilha à tomada do regulador manual e coloque-a no respectivo compartimento.
Volte a aparafusar a tampa do compartimento da pilha. A pilha está previamente carregada de fábrica, no entanto, deve ser carregada totalmente antes do primeiro uso.

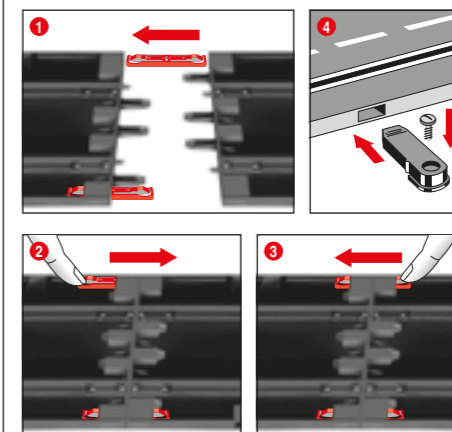


Conservação da pilha

Para se atingir a maior durabilidade e potência possíveis da pilha, deve-se observar os seguintes pontos relativamente à sua conservação e armazenamento.

- Carregar as pilhas novas totalmente antes do primeiro uso.
- A autonomia de corrida da pilha totalmente carregada é de aprox. 8 horas. Com a perda de potência da pilha, o alcance dos reguladores manuais diminui. O mais tardar, neste momento, deve-se carregá-la totalmente.
- No caso de não utilização prolongada, retire a pilha do regulador manual e guarde-a num lugar seco à temperatura ambiente (16° - 18°C). Para evitar a descarga completa, a pilha quando está guardada deve ser carregada cada 2-3 meses.

Instrução de montagem

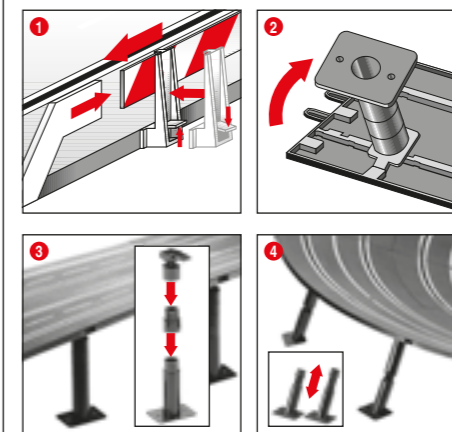


1 + 2 + 3 Antes da montagem, encaixar os clipe de junção como mostrado na fig. 1. Encaixar os carris sobre uma superfície plana. Mover os clipe de junção no sentido da seta, até que se escute o encaixe, conforme mostrado na fig. 2. O clipe de junção pode ser encaixado também posteriormente. É possível soltar os clipe de junção em ambas as direções, bastando premer para baixo o botão de fixação (vide fig. 3).

4 **Fixação:** Para a fixação das peças de pista sobre uma placa serão utilizados os fixadores de peças de pista (Art. nº 20085209, não incluídos na embalagem).

Aviso: Tapetes não são suportes adequados para a montagem devido à electricidade estática, formação de fiapos e fácil inflamabilidade.

Guarda lateral e apoios



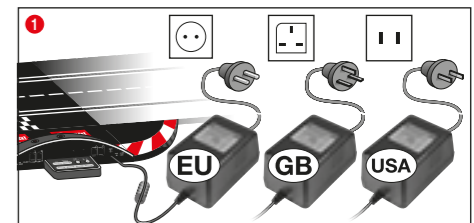
1 **Guardas de segurança:** A colocação dos suportes das guardas de segurança ocorre por basculamento para cima sobre o canto da pista.

2 + 3 **Apoiar pistas elevadas:** Introduzir os cabeçotes de articulação em esfera com batoque de introdução nas admissões rectangulares na parte inferior da pista. As peças intermediárias podem ser elevadas com apoios. É possível aparafusar os pés de apoio (os parafusos não são incluídos).

4 Apoiar cuvas inclinadas:

Para o apoio de cuvas inclinadas, estão à disposição, apoios perpendiculares de respectivo comprimento. Introduzir os apoios de altura ajustável para a entrada e saída das curvas. Introduzir os cabeçotes dos apoios nas admissões redondas na parte inferior da pista.

Conexão eléctrica



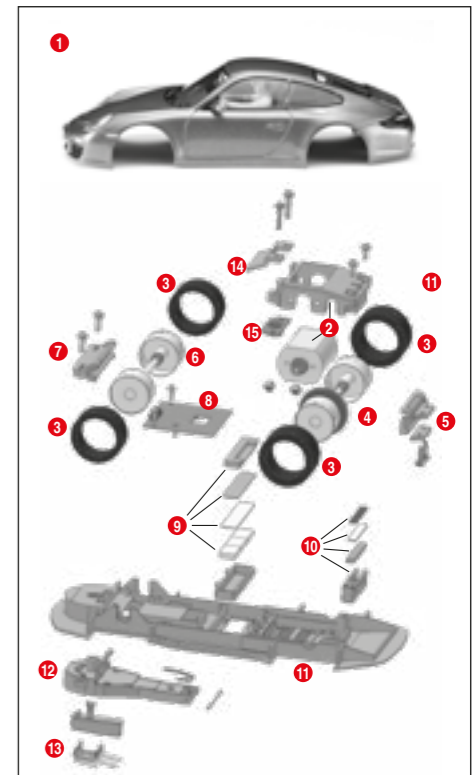
1 Ligue a ficha do transformador à Control Unit.

Aviso: Para evitar curto-circuitos e choques de corrente, o brinquedo não deverá ser conectado com aparelhos eléctricos estranhos, fichas, cabos ou demais objectos estranhos ao brinquedo. A pista de corrida Carrera DIGITAL 124 somente funciona sem problemas com um transformador original Carrera DIGITAL 124.

A interface do PC (PC Unit) pode ser operada somente em combinação com a Carrera PC Unit original.

O brinquedo deve ser utilizado com o transformador fornecido ou com a fonte de alimentação se o transformador for fornecido com o brinquedo.

Componentes dos veículos

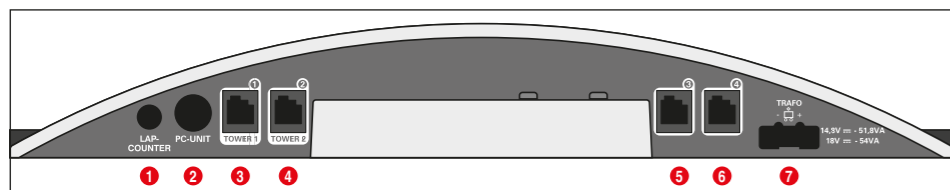


- 1 Corpo
- 2 Bloco do motor
- 3 Pneumáticos
- 4 Eixo traseiro
- 5 Suporte do eixo traseiro inclusive lâmi na de separação
- 6 Eixo dianteiro
- 7 Suporte do eixo dianteiro
- 8 Placa electrónica
- 9 Unidade magnética central
- 10 Unidade magnética traseira
- 11 Chassis
- 12 Braço giratório inclusive mola
- 13 Quilha mestra com escova dupla
- 14 Sujeição do ímã central
- 15 Chapa de fixação

Nota: a carroçaria depende do modelo.

A identificação de cada peça não pode ser utilizada como número de encomenda.

Conexões Control Unit



Conexões (da esquerda para a direita):

- 1 Conexão para o contador de voltas 20030342
- 2 Conexão para a aplicação Carrera AppConnect 20030369, para o computador ou para o Lap Counter 20030355
- 3 Tomada 1 para o regulador manual, caixa de ampliação do regulador manual ou do receptor WIRELESS+
- 4 Tomada 2 para a torre WIRELESS-Tower 20010108
- 5 Tomada 3 para o regulador manual
- 6 Tomada 4 para o regulador manual
- 7 Conexão para a fonte de alimentação eléctrica DIGITAL 124 / DIGITAL 132

Informações gerais relativas às tomadas 1-4:

Desde que se utilize um receptor WIRELESS+, este deve ser ligado à tomada 1. Opcionalmente, pode ligar-se uma torre WIRELESS 20010108 à tomada 2. Utilizando-se só o receptor WIRELESS+, não se deve ligá-lo à tomada 2.

Nas tomadas 3 e 4 podem ser utilizados, adicionalmente, reguladores manuais ligados por fio. Observe que estes, neste caso, utilizam os endereços 5 e 6.

Utilizando-se a caixa avançada do regulador manual 20030348, esta deve ser ligada à tomada 1. Neste caso, a atribuição dos endereços dos veículos é efectuada como segue:

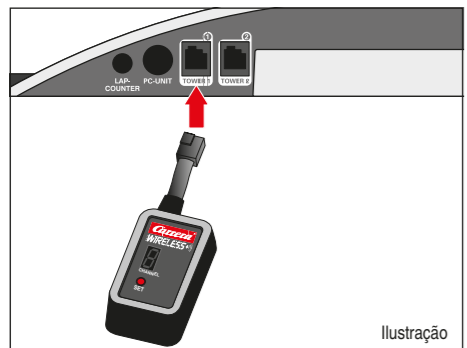
- Caixa avançada do regulador manual = endereços 1, 3 e 4
- Tomada 2 = endereço 2
- Tomada 3 = endereço 5
- Tomada 4 = endereço 6

Nota:

A combinação de WIRELESS com a caixa de ampliação do regulador não é possível! Considere que, com DIGITAL 124, a quantidade de carros está limitada ao máximo de 4!

Ligação do receptor

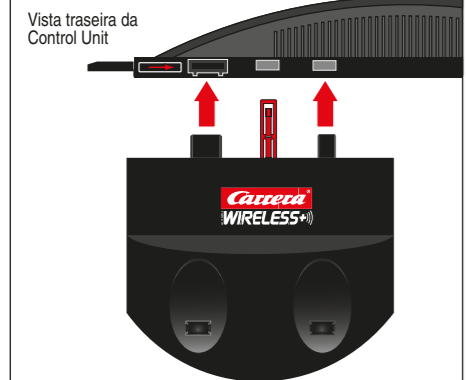
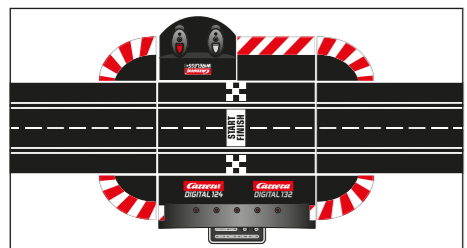
Ligue o receptor como se demonstra na ilustração a uma das duas tomadas da Control Unit que estão marcadas com Tower 1 e Tower 2. Para o funcionamento de 4 reguladores manuais WIRELESS+ só é necessário um receptor de 2.4 GHz.



Ilustração

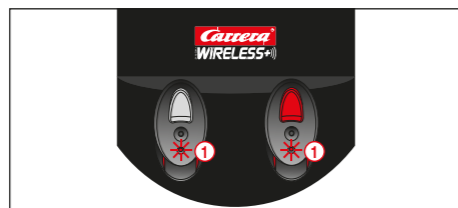
Ligar a estação de carga

A estação de carga é ligada ao verso da Control Unit. Para posicionar a estação de carga em outro sítio no circuito necessita-se do Adapter Unit 20030360.

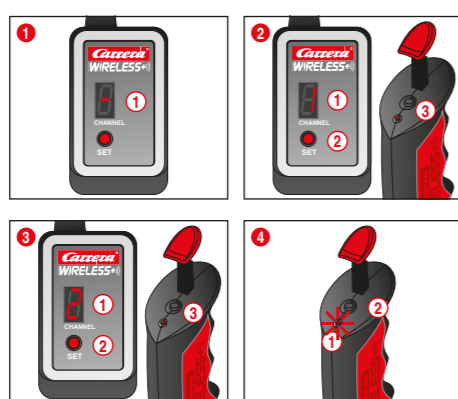


Carregar os reguladores manuais

Antes do primeiro uso, deve-se carregar totalmente os reguladores manuais WIRELESS+. Para isso, coloque os reguladores manuais nas cavidades e ligue o circuito. Durante o processo de carregamento, os LEDs 1 dos reguladores manuais piscam. Quando o processo de carregamento estiver concluído, os LEDs 1 ficam acesos permanentemente. Com a utilização de uma bateria de lítio-polímero é possível recarregar o regulador manual a qualquer momento.



Processo de interligação



Para se poder comandar os carros com os reguladores manuais, é necessário interligar estes últimos ao receptor uma única vez. Para isso, ligue o circuito.

1 O receptor assinala a prontidão para funcionamento mediante luz corrente no display 1.

2 Prima o botão SET 2 uma vez até surgir o número 1 no display 1. O número exibido é, mais tarde, o endereço do carro. Voltando-se a premir o botão, pode-se mudar para o endereço seguinte.

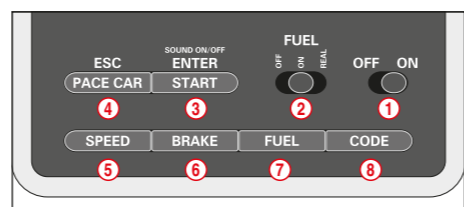
Agora pressione uma vez o botão de interligação 3 no topo do regulador manual. O regulador manual assinala a que a interligação foi bem-sucedida com o LED a piscar enquanto que o receptor o faz com luz corrente nos displays. O processo de interligação está concluído e o regulador manual pode ser utilizado.

3 Para estabelecer a interligação do segundo regulador manual, proceda da mesma forma. Prima duas vezes o botão SET 2 do receptor até surgir o número 2 1. A seguir, prima o botão de interligação 3 do segundo regulador manual.

4 Para ver o endereço definido para o regulador manual, prima uma vez o botão de interligação 2 no topo do regulador manual. O LED 1 pisca consoante o endereço definido.

Se o regulador manual não for atuado, passado aprox. 20 segundos ele muda automaticamente para o modo de poupança de energia. Premindo-se o tucho ou a tecla de agulhas, o regulador manual pode ser ativado novamente.

Elementos de comando Control Unit



- 1 Botão de ligar/desligar
- 2 Botão para a função do depósito
- 3 Tecla de iniciação da corrida / Tecla de confirmação da programação
- 4 Tecla para Pace Car / Cancelar a programação
- 5 Tecla para definição da velocidade básica
- 6 Tecla para definição do comportamento de travagem
- 7 Tecla para definição do conteúdo do depósito
- 8 Tecla para programação dos veículos

Informações gerais relativas ao modo de operação

Algumas das teclas têm várias funções. A definição de algumas funções é realizada mediante a combinação de teclas. Todos os processos de programação podem ser cancelados com a tecla 4 „ESC/PACE CAR“. No decurso deste manual, encontrará mais detalhes.

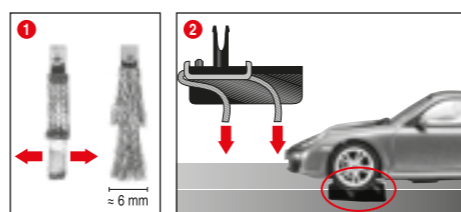
Codificação/Programação dos veículos para os respectivos reguladores manuais



Coloque o veículo a codificar na pista e ligue a Control Unit. Pressione uma vez a tecla „Code“ 8, fig. 1, o primeiro LED acende-se, fig. 2. Em seguida, pressione uma vez a tecla da agulha no respectivo regulador manual, fig. 3.

Nos veículos com iluminação, as luzes começam a intermitir e os LEDs 2-4 da Control Unit acendem-se uns a seguir aos outros. Quando a codificação estiver concluída, o LED central permanece aceso (fig. 4) e o veículo está atribuído ao regulador manual. Nota: neste género de codificação, só pode estar na pista o veículo a codificar.

Preparação da arrancada



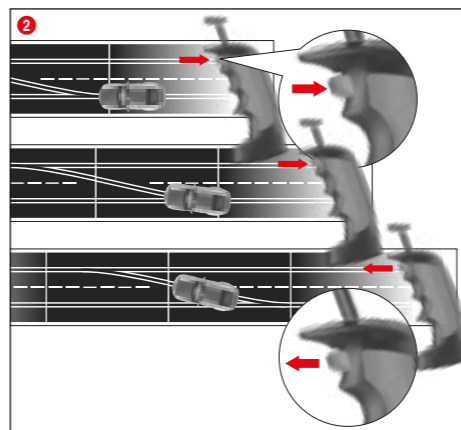
Este automóvel Carrera DIGITAL 124 está idealmente adaptado ao sistema de carris Carrera 1:24.

1 + 2 Posicionamento óptimo das escovas:

Para o automóvel poder circular bem e continuamente, abra ligeiramente a extremidade das escovas 1 e vire-a para o carril como se demonstra na figura 2. Unicamente a extremidade da escova deveria estar em contacto com o carril e, se for necessário, poderá ser cortada um pouco no caso de desgaste. Limpe os carris e as escovas de quando em quando, para remover pó e resíduos de desgaste.

Numa corrida, pequenas peças do veículo, como spoiler e espelhos, necessárias para que o carro corresponda ao modelo original, podem soltar-se ou quebrar. Para que isso seja evitado, essas peças podem ser removidas antes da corrida.

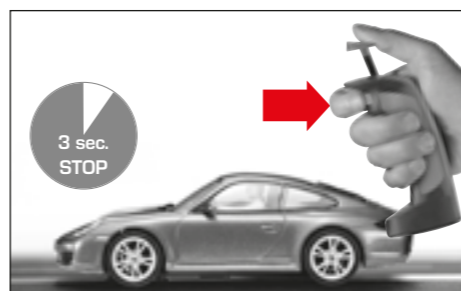
Função de desvio



1 Preste atenção para que a quilha mestra do veículo encontre-se na ranhura da pista e a escova dupla contacto com o friso de alimentação de corrente eléctrica. Coloque os veículos sobre o friso de conexão.

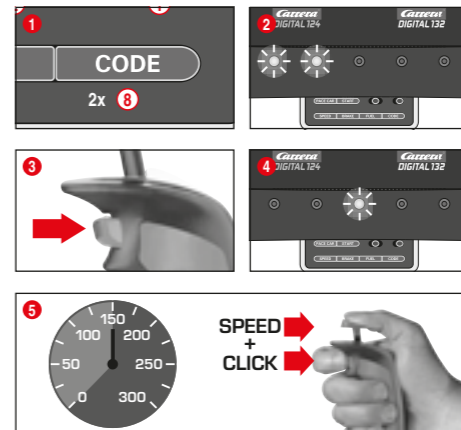
2 Quando de troca de pista, o botão no regulador manual deverá ser mantido premido até que o veículo tenha se movimentado sobre o desvio.

Ligar/desligar a função de luz



A viatura programada no regulador manual tem de se encontrar parada na pista de corrida por pelo menos 3 segundos antes da luz poder ser ligada ou desligada pela tecla de desvio. Nota: aplica-se somente às miniaturas com iluminação

Codificação/Programação Autonomous Car



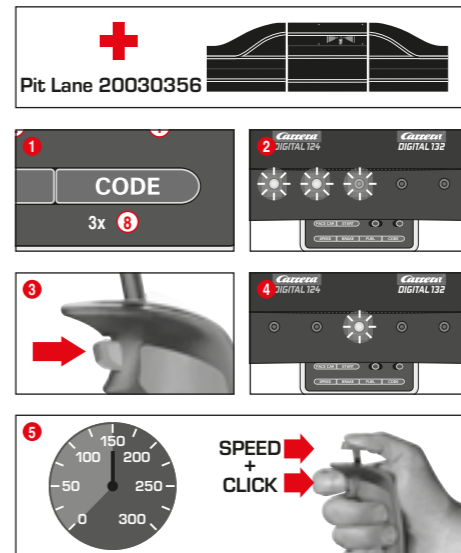
Coloque o veículo a codificar na pista com a Control Unit ligada e pressione 2 vezes a tecla „Code“ 8, fig. 1. Os primeiros dois LEDs da Control Unit acendem-se, fig. 2. Pressione agora a tecla da agulha do regulador manual, fig. 3; os LEDs 3-5 acendem-se uns a seguir aos outros. Aguarde até o LED central se acender novamente, fig. 4.

Actue o manípulo do regulador manual e acelere o veículo à velocidade desejada. Quando atingir a velocidade, pressione novamente a tecla da agulha, fig. 5.

A codificação Autonomous Car está concluída.

Nota: neste género de codificação, só pode estar na pista o veículo a codificar. A programação Autonomous Car permanece programada até se codificar o veículo novamente. Em conjunto com a Position Tower, a função Autonomous Car é indicada sempre com o endereço 7.

Codificação/Programação Pace Car



(somente em conjunto com Pit Stop Lane #20030356)

Coloque o veículo a codificar na pista com a Control Unit ligada e pressione 3 vezes a tecla „Code“ 8, fig. 1. Os primeiros três LEDs da Control Unit acendem-se, fig. 2.

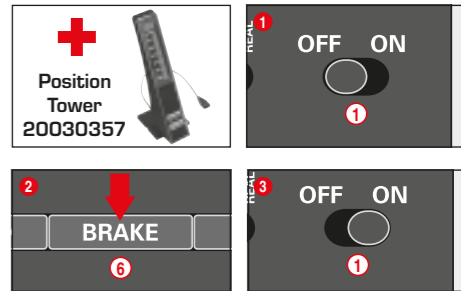
Pressione agora a tecla da agulha do regulador manual, fig. 3; os LEDs 2-5 acendem-se uns a seguir aos outros. Aguarde até o LED central se acender novamente, fig. 4. Actue o manípulo do regulador manual e acelere o veículo à velocidade desejada. Quando atingir a velocidade, pressione novamente a tecla da agulha, fig. 5. A codificação da função Pace Car está concluída e o veículo segue para a Pit Stop Lane.

Nota: neste género de codificação, só pode estar na pista o veículo a codificar. A programação Pace Car permanece programada até se codificar o veículo novamente. Em conjunto com a Position Tower, a função Pace Car é indicada sempre com o endereço 8.

Função Pace Car avançada

Depois da codificação Pace Car estar concluída, o veículo nas primeiras voltas vai automaticamente para a Pit Lane. Para iniciar o Pace Car, pressione uma vez a tecla „Pace Car“ 4. Os LEDs 2 e 3 da Control Unit acendem-se e o Pace Car sai da Pit Lane. Agora o Pace Car circula sempre até se voltar a pressionar novamente a tecla „Pace Car“. Neste caso, o LED 2 apaga-se e o veículo segue automaticamente para a Pit Lane na volta em curso.

Indicação da posição para Autonomous Car e Pace Car



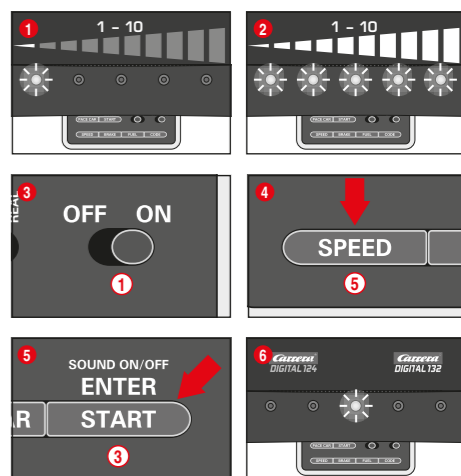
(só em conjunto com a Position Tower #20030357)

A posição do Autonomous Car (endereço 7) e do Pace Car (endereço 8) pode ser indicada na Position Tower. Esta função pode ser ligada na Control Unit. Conserve a tecla „BRAKE“ 6 pressionada, fig. 2, com a Control Unit desligada, ligue a pista e volte a soltar a tecla „BRAKE“. Esta função pode ser comutada, pressionando-se a tecla novamente:

- 1 LED aceso = nenhuma indicação
- 2 LEDs acesos = indicação na Position Tower

Defina a função desejada e confirme esta escolha com a tecla „START/ENTER“.

Definição da velocidade básica dos veículos

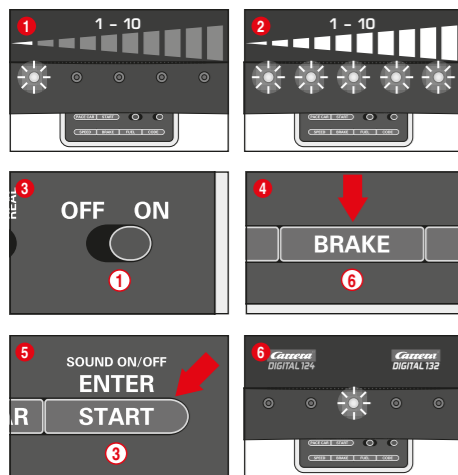


A definição da velocidade básica pode ser efectuada individualmente para um e/ou mais veículos. Os veículos para os quais se pretende definir a velocidade têm que se encontrar na pista. A definição pode ser efectuada em 10 níveis sendo estes vários níveis assinalados pelos 5 LEDs em estado intermitente ou permanentemente acesos.

- 1 1 LED aceso = baixa velocidade
- 2 5 LEDs acesos = alta velocidade

Coloque na pista os veículos que pretende regular, com a Control Unit ligada e pressione uma vez a tecla „SPEED“ 5. Agora acende-se um determinado número de LEDs. Estes indicam a velocidade ultimamente aplicada. Pressione a tecla „SPEED“ 5 repetidamente até ter seleccionado a velocidade desejada. Confirme a selecção com a tecla „ENTER/START“ 3. Uma luz breve corrida e o acendimento do LED central, confirmam que a definição está concluída, fig. 6.

Definição do comportamento de travagem dos veículos

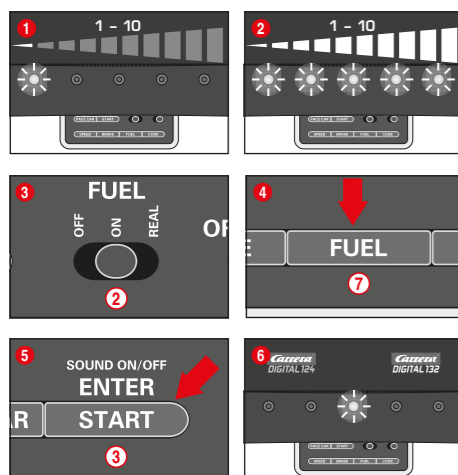


(só para os veículos comandados com o regulador manual)
A definição do comportamento de travagem pode ser efectuada individualmente para um e/ou mais veículos. Os veículos para os quais se pretende definir o comportamento de travagem têm que se encontrar na pista. A definição pode ser efectuada em 10 níveis sendo estes vários níveis assinalados pelos 5 LEDs em estado intermitente ou permanentemente acesos.

- 1 LED aceso = efeito de travagem fraco
- 5 LEDs acesos = efeito de travagem forte

Coloque na pista os veículos que pretende regular, com a Control Unit ligada e pressione uma vez a tecla „BRAKE“ (6). Agora acende-se um determinado número de LEDs. Estes indicam o nível de travagem ultimamente aplicado. Pressione a tecla „BRAKE“ (6) repetidamente até ter seleccionado o comportamento de travagem desejado. Confirme a selecção com a tecla „ENTER/START“ (3). Uma luz breve corrida e o acendimento do LED central, confirmam que a definição está concluída, fig. 6.

Definição do conteúdo do depósito



(só para os veículos comandados com o regulador manual)
A definição do conteúdo do depósito em conjunto com a Pit Lane (20030356) efectua-se simultaneamente para todos os veículos. A definição pode ser efectuada em 10 níveis sendo estes vários níveis assinalados pelos 5 LEDs em estado intermitente ou permanentemente acesos.

- 1 LED aceso = depósito com pouco conteúdo
- 5 LEDs acesos = depósito cheio.

Coloque na pista os veículos que pretende regular, com a Control Unit ligada e ligue a função do depósito com o interruptor correção (2) fig. 3. Pressione uma vez a tecla „FUEL“ (7). Agora acende-se um determinado número de LEDs. Estes indicam o conteúdo do tanque ultimamente aplicado. Pressione a tecla „FUEL“ (7) repetidamente até atingir o conteúdo desejado para o depósito. Confirme a selecção com a tecla „ENTER/START“ (3). Uma luz breve corrida e o acendimento do LED central, confirmam que a definição está concluída, fig. 6.

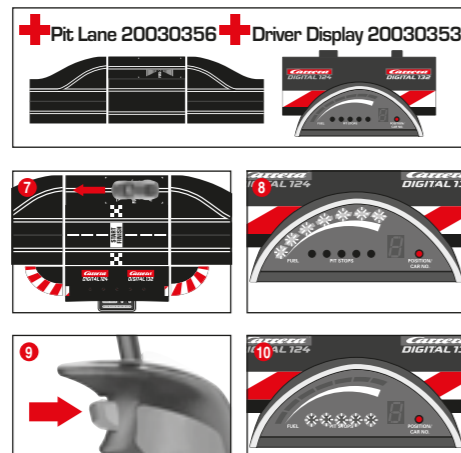
Função avançada do depósito

Mediante o interruptor correção (2), é possível seleccionar 3 modos, fig. 8:

- OFF = Os veículos não consomem „gasolina“
- ON = Os veículos consomem „gasolina“
- REAL = A velocidade máxima depende do conteúdo do depósito / os veículos consomem „gasolina“ (só em conjunto com a Pit Lane 20030356 e/ou Pit Stop Lane 20030346 e o adaptador Pit Stop 20030361)

No modo „REAL-Mode“, o veículo com o depósito cheio é „mais pesado“, circula mais lentamente e o efeito de travagem é menor; com o depósito vazio, o veículo é „mais leve“, circula com maior rapidez e o efeito de travagem é maior. A indicação do conteúdo actual do depósito só é possível em conjunto com o Driver Display 20030353 e Pit Stop 20030356.

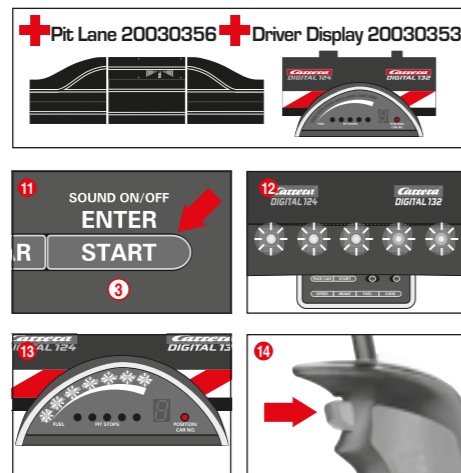
Abastecimento dos veículos com Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353



O conteúdo actual do tanque pode ser lido na barra de indicação do Driver Display composta de 5 LEDs verdes e 2 vermelhos. Para abastecer, seguir com o veículo para a Pit Lane pelo sensor de abastecimento fig. 7. A barra de indicação começa a intermitir, fig. 8 e o veículo pode ser abastecido, mantendo-se pressionada a tecla da agulha, fig. 9. O número de abastecimentos é indicado pelos LEDs amarelos em estado intermitente ou permanentemente acesos, fig. 10 (ver também Driver Display).

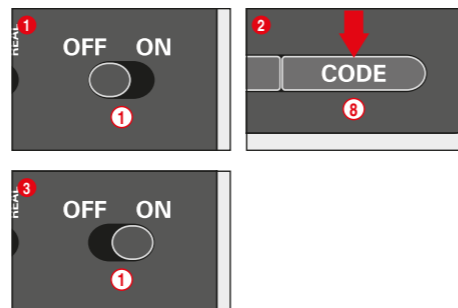
Nota: os veículos com o depósito vazio não são considerados na contagem de voltas em conjunto com a Position Tower 20030357.

Definir o conteúdo do depósito no início da corrida



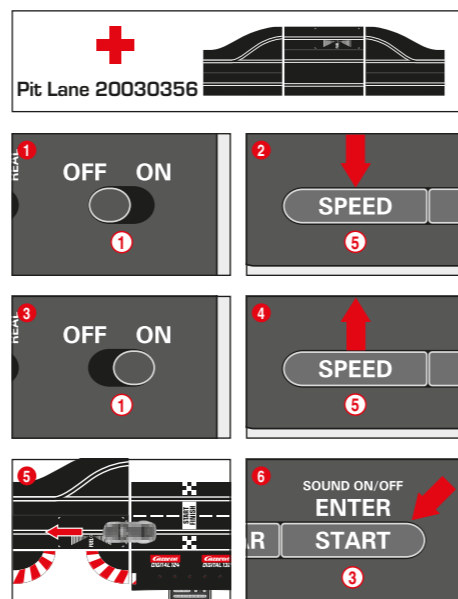
(só em conjunto com Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353)
Independentemente da definição básica, o conteúdo do depósito pode ser definido individualmente no início da corrida para as voltas de um e/ou mais veículos até à primeira paragem na gasolinera. Pressione uma vez a tecla „START/ENTER“ (3), os 5 LEDs da Control Unit estão permanentemente acesos, fig. 12, e a barra de indicação do(s) Driver Display(s) intermite, fig. 13. Clicando-se no botão da agulha do respectivo regulador manual, é possível alterar o nível do depósito, fig. 14.

Bloqueio dos botões de definições



Para bloquear os botões de definições da velocidade (speed), do travão (brake) e do combustível (fuel) proceda como segue: Mantenha o botão „code“ (8) pressionado com a Control Unit desligada, depois ligue a Control Unit e liberte o botão „code“. Para anular o bloqueio, proceda da mesma forma.

Função avançada Pit Lane

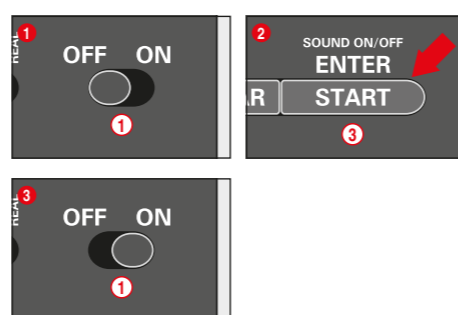


(só em conjunto com Pit Lane 20030356)
Há a possibilidade de ligar/desligar a função de contagem das voltas na Pit Lane 20030356 e/ou na Pit Stop Lane 20030346 com o adaptador 20030361. Para isso, manter a tecla „SPEED“ (5) pressionada com a Control Unit desligada, depois ligar a Control Unit e soltar a tecla „SPEED“ (5). Pressionando-se novamente a tecla, acendem-se 1 ou 2 LEDs em função da definição.

- LED 1 = função de contagem das voltas desligada
- LED 1 + 2 = função de contagem das voltas ligada

Selecione a definição desejada e empurre ou circule com um veículo por cima do sensor da Pit Lane fig. 5. As definições são assumidas quando o veículo passar por cima do sensor. Para sair das definições, pressione a tecla „START/ENTER“ (3).

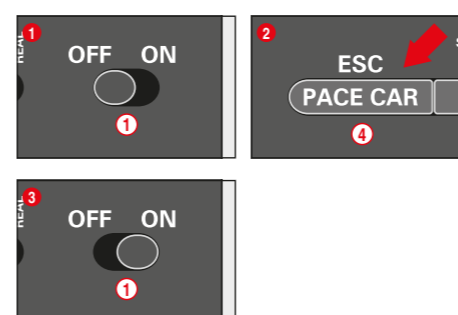
Ligar/desligar o som



O som de confirmação da passagem por cima dos sensores e de operação das teclas, pode ser desligado. Para isso, mantenha a te-

cla „START/ENTER“ (3) pressionada com a Control Unit desligada, depois ligue a pista e volte a soltar a tecla „START/ENTER“ (3). O som de confirmação emitido ao ligar a Control Unit no entanto, não pode ser desligado.

Função reset



A Control Unit dispõe de uma função reset para restauração das definições de fábrica. Para isto, mantenha a tecla „ESC/PACE CAR“ (4) pressionada com a Control Unit desligada, depois ligue a pista e volte a soltar a tecla. Todas as definições actuais para a velocidade, comportamento de travagem, conteúdo do depósito, som e contagem das voltas são repostas nas definições de fábrica. As definições dos veículos não são afectadas, desde que os veículos não se encontrem na pista.

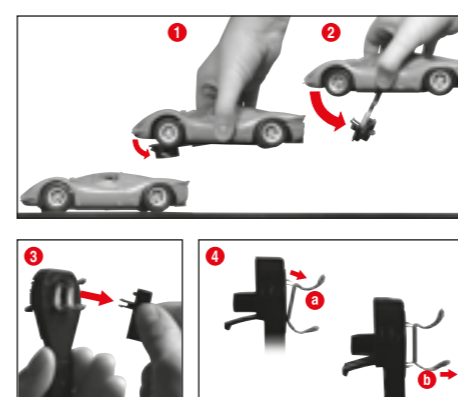
Definições de fábrica:

- Velocidade = 10
- Comportamento de travagem = 10
- Conteúdo do depósito = 7
- Som = lig.
- Indicação da posição para Autonomous Car e Pace Car = deslig.

Função de poupança de electricidade

Depois de 20 minutos sem ser utilizada, a Control Unit muda para o modo de poupança de electricidade e desliga todos os displays tais como Position Tower, Driver Display e Startlight. Para reativar, desligar a unidade de comando ca. de 2-3 segundos e ligá-la novamente. Todas as definições permanecem activadas.

Troca da escova dupla na quilha mestra



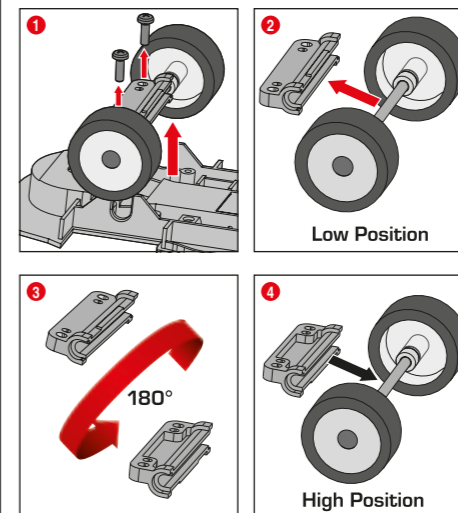
Se o veículo for suspenso, o braço oscilante afasta-se um pouco (fig. 1).

Para substituir a quilha mestra ou a escova dupla, o braço oscilante pode ser mais afastado conforme mostrado na figura 2.

3 Para substituir a quilha mestra e a escova dupla, remover primeiro a quilha mestra.

4 Em seguida, pode-se remover e substituir a escova dupla. Observar que primeiro deve ser puxado parcialmente a escova superior 4a. A escova dupla pode então ser totalmente removida com a escova 4b. Na montagem, proceder do mesmo modo.

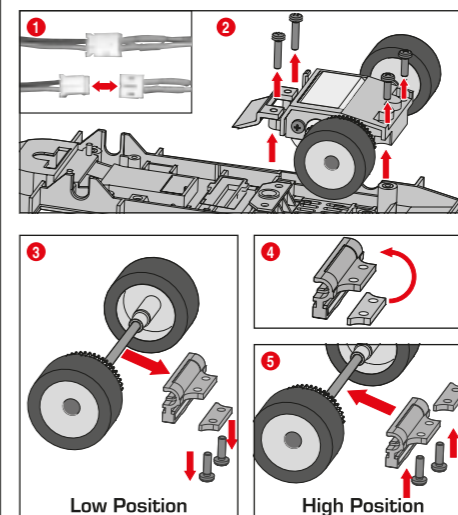
Ajuste da altura do chassis do veículo



Antes de poder começar com a regulação do chassis e das unidades magnéticas, tem que desmontar a carroçaria do carro. Para isto, desaperte os parafusos que se encontram debaixo do carro e retire a carroçaria.

Regulação da altura do eixo dianteiro

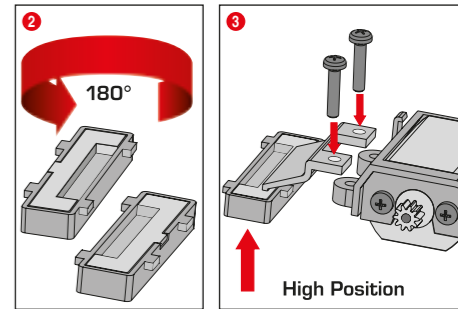
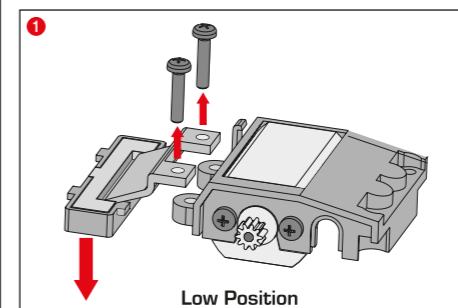
1 Desaperte os dois parafusos do suporte do eixo dianteiro e retire o eixo dianteiro completo inclusive o suporte para fora do chassis. 2 Retire agora o suporte para fora do eixo, gire-o 180 graus 3 e em seguida volte a colocar o eixo no suporte 4. Agora, o eixo dianteiro e o suporte podem ser montados novamente no chassis.



Regulação da altura do eixo traseiro

Para facilitar o trabalho, desligue cuidadosamente o motor da platina 1. Desaperte os dois parafusos da frente do bloco do motor e retire a sujeição do ímã para fora do chassis. Agora desaperte os dois parafusos de trás e puxe o bloco do motor completo para fora 2.

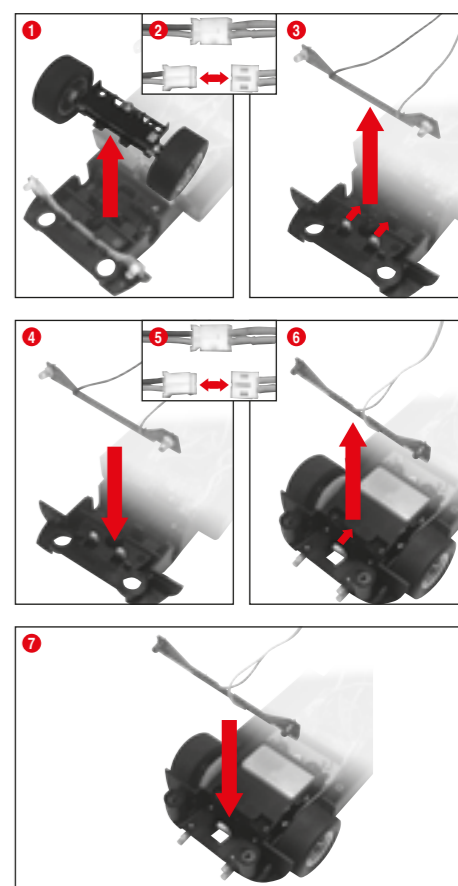
Vire o bloco do motor e desaperte os dois parafusos do suporte do eixo traseiro. Retire a lâmina de separação e o eixo traseiro completo inclusive o suporte 3. Para regulação da altura, coloque primeiro a lâmina de separação no bloco do motor 4 e depois volte a aparafusar o eixo traseiro completo 5.



Regulação da unidade magnética central
Opcionalmente, também é possível regular a unidade magnética central. Para isto, retire a unidade magnética completa para fora do chassis 1, gire-a 180 graus horizontalmente 2 e volte a colocá-la no chassis. Em seguida, monte a sujeição do ímã 3 e volte a estabelecer todas as ligações.

Nota: Ajuste da altura do chassis do veículo – em função do modelo

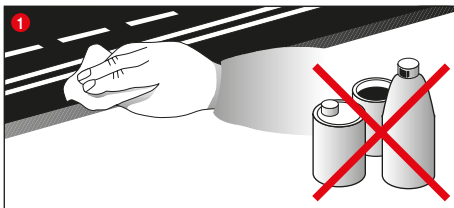
Mudança da placa de luz



ATENÇÃO! A depender do modelo, pode ser que as placas de luz estejam fixadas por parafuso.

Luz dianteira: Para substituir as placas de luz, desaparafusar a parte superior do veículo do chassis. Desaparafusar o eixo dianteiro conforme a figura 1 e soltar os cabos entre a luz dianteira e a placa electrónica do veículo (fig. 2). Pressionar levemente o gancho (fig. 3) para baixo e puxar a placa de luz para cima. Colocar a placa de luz (fig. 4) até que o gancho encaixe. Aparafusar novamente o eixo dianteiro e ligar os cabos de acordo com suas cores. **Luz traseira:** Soltar os fios entre a luz traseira e a placa electrónica do veículo conforme mostrado na figura 5. Pressionar levemente o gancho (fig. 6) para baixo e puxar a placa de luz para cima. Colocar a placa de luz, de modo que o gancho encaixe (fig. 7) e ligar os cabos de acordo com suas cores.

Manutenção e conservação



Para assegurar um funcionamento sem problemas da pista de corrida de automóveis, todas as peças da pista de corrida devem ser limpas regularmente. Retirar a ficha da rede eléctrica antes da limpeza.

- 1 Percurso de corrida:** Manter as superfícies da pista de rolamento e as ranhuras da pista limpas com um pano seco. Não utilizar quaisquer solventes ou produtos químicos para a limpeza. Guardar a pista protegida contra poeira e num local seco quando esta não for utilizada, o melhor dentro da caixa de papelão original.
- 2 Verificação dos veículos:** Limpar os rolamentos do eixo e das rodas, pinhão do motor, rodas dentadas da transmissão e mancais e lubrificar com graxa livre de resinas e ácidos. Utilize, como agente auxiliar, p.ex., um palito para os dentes. Verifique regularmente o estado das escovas e dos pneus.

Eliminação de falhas Técnica de condução

Eliminação de falhas:

No caso de falhas, verifique, sf., o seguinte:

- Estão correctas as conexões eléctricas?
- Transformador e regulador manual correctamente conectados?
- Estão as junções da pista impeccáveis?
- Estão a pista de corrida e as ranhuras da pista limpas e livres de corpos estranhos?
- Estão as escovas em ordem e mantêm contacto com as ranhuras da pista?
- Os veículos estão codificados correctamente para os respectivos reguladores manuais?
- No caso de curto-circuito eléctrico, a alimentação de corrente para a pista será desligada automaticamente por 5 segundos e isto será indicado por sinais acústico e óptico.
- Os veículos estão na pista no sentido correcto? Caso não funcione, comutar o interruptor de sentido de marcha no lado de baixo do veículo.
- A Adapter Unit está instalada corretamente no sentido de circulação?
- A pilha do regulador manual está ligada corretamente?
- A pilha está carregada?
- O LED do regulador manual pisca quando este está a carregar?
- O regulador manual está ligado ao receptor?
- Os reguladores manuais estão ocupados com endereços duplos?

Aviso:

Numa corrida, pequenas peças do veículo, como spoiler e espelhos, necessárias para que o carro corresponda ao modelo original, podem soltar-se ou quebrar. Para que isso seja evitado, essas peças podem ser removidas antes da corrida.

Técnica de direcção:

- Nas rectas poderá dirigir rapidamente, antes das curvas deverá travar, na saída das curvas poderá novamente acelerar.
- Não manter presos ou bloquear os veículos com o motor em funcionamento, com isso, poderá ocorrer superaquecimento e avarias no motor.

Nota: aquando da utilização em sistemas de carris que não sejam de produção da Carrera, a quilha-guia existente terá de ser substituída pela quilha-guia especial (#20085309). Ruídos leves de circulação aquando da utilização da travessia Carrera (#20020587) ou da curva fechada 1/30° (#20020574), devem-se à escala original e não afectam o funcionamento correcto.

Dados técnicos

Tensão de saída - Transformador do brinquedo



18 V --- 54 W



Pilha de lítio-polímero: 3,7 V --- 180 mAh - 0,7 Wh



Tempo máximo de carregamento: 2 horas

Frequência: 2,4 GHz

Faixa de frequência: 2400-2483,5 MHz

Potência de saída do transmissor: máx. 10 mW

Marca comercial ou nome, número de registo comercial e endereço do fabricante	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
---	---

Identificador do modelo	STAD-HKYF-002B STAD-HKYF-003B STAD-HKYF-004B
-------------------------	--

Tensão de entrada	100-240 V-
-------------------	------------

Frequência da alimentação de CA	50/60 Hz
---------------------------------	----------

Tensão de saída	DC 18 V
-----------------	---------

Corrente de saída	3.0 A
-------------------	-------

Potência de saída	54.0 W
-------------------	--------

Eficiência média no modo ativo	88.8 %
--------------------------------	--------

Eficiência a carga baixa (10%)	83.06 %
--------------------------------	---------

Consumo energético em vazio	0.15 W
-----------------------------	--------

Modos de corrente eléctrica

- 1.) Funcionamento lúdico = os veículos são actuados através do regulador manual
- 2.) Funcionamento em repouso = os reguladores manuais não são actuados, não há jogo de diversão
- 3.) Funcionamento stand-by = depois de aprox. 20 minutos em funcionamento de repouso, o carril de ligação muda para o modo de stand-by.
A lâmpada LED do meio intermite em intervalos longos.
CONSUMO DE CORRENTE ELÉCTRICA < 0,21 W
Para reativar, desligar a unidade de comando ca. de 2-3 segundos e ligá-la novamente. O circuito está de novo no modo de repouso.
- 4.) Estado desligado = o bloco de alimentação não está ligado à rede eléctrica



Este produto contém o símbolo de classificação da destruição de produtos eléctricos e electrónicos (WEEE), o que significa que o mesmo deve ser manuseado de acordo com a Directiva Europeia 2012/19/EU, de modo a ser reciclado ou desmantelado, minimizando o seu impacto no meio ambiente.

Para mais informação, contacte as autoridades locais ou regionais. Os produtos electrónicos não incluídos no processo de escolha selectiva são potencialmente perigosos para o ambiente e para a saúde pública, devido à presença de substâncias perigosas.

Advertências

Regras e advertências para a utilização da(s) pilha(s) de lítio-polímero:

As pilhas LiPo são muito mais sensíveis do que as pilhas alcalinas ou NiMH convencionais. Por isso, é necessário respeitar exatamente todas as advertências. No caso de manejo incorreto das pilhas, corre-se perigo de incêndio. Com o manejo, carregamento ou utilização da(s) pilha(s) LiPo você assume todos os riscos associados às pilhas de lítio.

- Pilhas não-recarregáveis não devem ser recarregadas!
- Para o carregamento, você deve utilizar unicamente a cavidade de carregamento incluída no volume de fornecimento. No caso de inobservância destas advertências, corre-se risco de incêndio e consequentemente de perigo para a saúde e/ou de danos materiais. **NUNCA utilize outro carregador!**
- Pilhas recarregáveis devem ser recarregadas unicamente sob a vigilância de adultos. Nunca deixe a pilha por vigiar durante o carregamento. Quando carregar a pilha, você devia estar sempre na proximidade para supervisionar o carregamento e poder reagir no caso de potenciais problemas.
- Se a pilha inchar ou se deformar durante os processos de descarregamento ou carregamento, termine imediatamente o respectivo processo. Retire a pilha o mais rápido possível e com o máximo cuidado e coloque-a num sítio seguro e aberto, afastado de materiais combustíveis e observe-a pelo menos 15 minutos.
- Se continuar a carregar ou a descarregar uma pilha que já está inchada ou deformada, há perigo de incêndio! Mesmo que a deformação ou a formação de balão sejam mínimas, a pilha tem de ser colocada fora de serviço.
- Você tem de carregar a pilha que está incluída no volume de fornecimento num local seguro e afastado de materiais combustíveis.
- Pilhas vazias devem ser retiradas do brinquedo.
- Guarde a pilha num lugar seco à temperatura ambiente (16° - 18°C). Não exponha a pilha à ação direta dos raios solares nem a outras fontes de calor. Temperaturas acima de 50°C devem ser evitadas genericamente.
- Carregue a pilha necessariamente depois de cada uso para evitar a denominada descarga total da mesma. No caso de não utilização, carregue a pilha de quando em quando (aprox. cada 2-3 meses). A inobservância do manejo anteriormente descrito pode provocar defeitos.
- Ao substituir a pilha, nunca utilize objetos pontiagudos ou afiados. Nunca danifique o plástico de proteção da pilha.
- Ao substituir pilhas defeituosas, só é permitido utilizar os tipos de pilhas recomendados. As pilhas danificadas ou inutilizáveis são resíduos especiais e têm de ser eliminadas adequadamente.
- Não deite as pilhas/baterias no fogo nem as exponha a altas temperaturas. Perigo de incêndio e de explosão.
- Os eletrólitos e vapores de eletrólitos existentes nas pilhas LiPo são nocivos à saúde. Evite o contacto direto com eletrólitos.
- No caso de contacto de eletrólitos com a pele, olhos ou outras zonas do corpo, é necessário enxaguar ou lavar as partes afetadas imediatamente com água limpa abundante e consultar um médico de seguida.
- Pilhas não são brinquedos pelo que não devem estar acessíveis a crianças. Manter as pilhas fora do alcance das crianças.
- Não é permitido ligar os terminais de conexão / terminais da pilha em curto-circuito.
- O brinquedo só deve ser operado com um transformador / bloco de alimentação próprio para brinquedos.
- O transformador / bloco de alimentação não é nenhum brinquedo!