

Sommario

Indicazioni per la sicurezza	32
Dichiarazione di conformità	32
Contenuto della confezione	32
Indicazione tecnica per il montaggio	32
Avviso importante	33
Descrizione	33
Prima del primo utilizzo	33
Manutenzione della batteria	33
Istruzioni di montaggio	33
Guardrail e appoggi	33
Allacciamento elettrico	33
Componenti degli autoveicoli	33
Connessioni Control Unit	34
Connessione del ricevitore	34
Connessione al caricabatterie	34
Caricare il comando manuale	34
Sintonizzazione	34
Elementi di comando Control Unit	34
Codifica / programmazione delle vetture sui relativi comandi manuali	34
Preparazione per lo start	35
Funzione di scambio corsia	35
Funzione luce On/Off	35
Codifica/programmazione Autonomous Car	35
Codifica/programmazione Pace Car	35
Indicazione della posizione per Autonomous e Pace Car	35
Impostazione della velocità base delle vetture	35
Impostazione del comportamento in frenata delle vetture	36
Impostazione del livello del carburante	36
Blocco dei tasti per impostazioni	36
Funzione Pit Lane estesa	36
Sound ON/OFF	36
Funzione reset	36
Funzione risparmio corrente	37
Sostituzione di contatti striscianti e linguetta guida	37
Manutenzione e cura	37
Rimozione dei disturbi / Tecnica di guida	37
Dati tecnici	37
Avvertenze	37

Benvenuti

Benvenuti nel team Carrera!
Le istruzioni per l'uso contengono delle informazioni importanti relative al montaggio e l'impiego del vostro autodromo Carrera DIGITAL 132. Leggere quindi queste istruzioni per l'uso accuratamente e custodirle per una successiva consultazione. In caso di domande di chiarimento contattate la nostra distribuzione o visitate il nostro sito Web: carrera-toys.com
Controllare la completezza del contenuto e l'eventuale presenza di danni dovuti al trasporto. La confezione contiene anche delle infor-

mazioni importanti e quindi deve essere anche conservata. Vi auguriamo buon divertimento con il vostro autodromo Carrera DIGITAL 132.

Indicazioni per la sicurezza

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

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

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

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

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

• Controllare regolarmente la pista, le vetture e il caricabatterie per verificare la presenza di eventuali danni conduttori, spine e contenitori! Sostituire i componenti difettosi.
• La pista non è idonea per l'impiego in ambienti aperti oppure in ambienti umidi! Mante-nera i liquidi ad una distanza di sicurezza.
• Non mettere parti metalliche sulla pista, onde evitare dei cortocircuiti. Non mettere la pista nelle immediate vicinanze di oggetti delicati, poiché l'eventuale autoveicolo scaraventato fuori dalla pista potrebbe provocare dei danneggiamenti.
• Prima di eseguire la pulizia o la manutenzione estrarre la spina elettrica! Per la pulizia utilizzare un panno umido, non usare solventi o prodotti chimici. Se la pista non viene utilizzata, custodirla in un luogo protetto dalla polvere e asciutto, o meglio ancora nel cartone originale.

• Non azionare l'autopista all'altezza degli occhi o del viso, le auto in corsa che sbandano ed escono dalla carreggiata possono provocare lesioni.
• L'uso improprio del trasformatore può causare scosse elettriche.
• Il giocattolo può essere collegato solo ad apparecchi della classe di protezione II.
• Il giocattolo e il caricabatterie possono essere usati solo con un trasformatore per giocattoli.
• Non usare con trasformatore regolabili!
• Se il cavo di connessione allarete di questo apparecchio è danneggiato, per evitare pericoli deve essere inviato al servizio assistenza della ditta Carrera Toys GmbH o sostituito da una persona opportunamente qualificata.

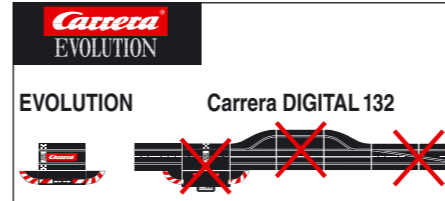
Avviso:
Le vetture e l'unità di controllo possono essere rimesse in funzione solo quando sono completamente montate.

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

Dichiarazione di conformità

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

Avviso importante



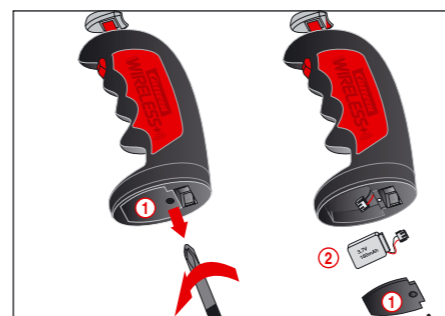
Si prega di considerare che Evolution (sistema analogico) ed Carrera DIGITAL 132 (sistema digitale) sono due sistemi distinti e completamente autonomi. Desideriamo sottolineare espressamente di separare i due sistemi durante l'allestimento della pista. Vale a dire che in un tratto non deve essere presente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

Descrizione

WIRELESS+ è il nuovo sistema senza fili per le piste Carrera DIGITAL 124 e Carrera DIGITAL 132. La tecnologia wireless 2,4 GHz con cambio di frequenza funziona alla perfezione con una portata fino a 15 m.
La potente batteria ai polimeri di litio consente di giocare fino a 8 ore e in modalità stand-by dura oltre 80 giorni. WIRELESS+ offre la libera cordless fino a 6 giocatori per pista.
Carrera AppConnect è un adattatore Bluetooth per il collegamento tra Smartphone/Tablet e la Carrera Control Unit. (App Connect inclusa come opzione, vedi il contenuto della confezione nella parte A.)

Prima del primo utilizzo

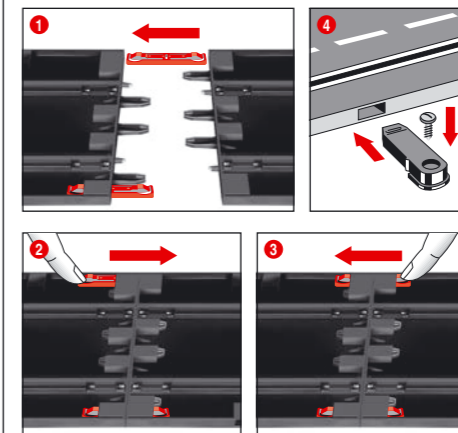
Prima del primo utilizzo del comando manuale bisogna inserire al suo interno la batteria (2) fornita in dotazione. Svitare il coperchio del vano batteria (1) sul lato inferiore del comando. Collegare la spina della batteria alla presa del comando manuale e inserire la batteria all'interno dell'apposito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



Manutenzione della batteria

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

Istruzioni di montaggio

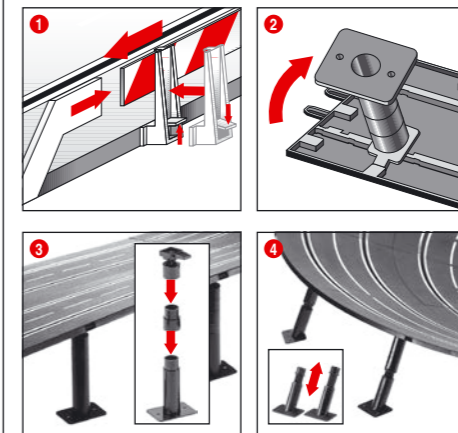


1 + 2 + 3 Prima del montaggio inserire le clip di collegamento nella rotaia come illustrato nella fig. 1. Unire le rotaie su una base piana. Muovere le clip di collegamento come nella fig. 2 in direzione della freccia fino a che si sente lo scatto d'incastro. La clip di collegamento può essere inserita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

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

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

Guardrail e appoggi

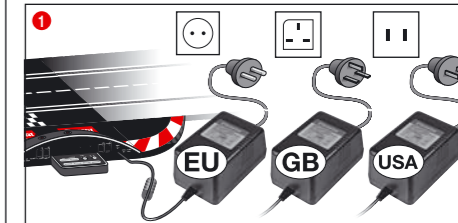


1 **Guardrail:** L'applicazione dei supporti per i guardrail viene eseguita sollevando il bordo della pista.

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

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

Allacciamento elettrico

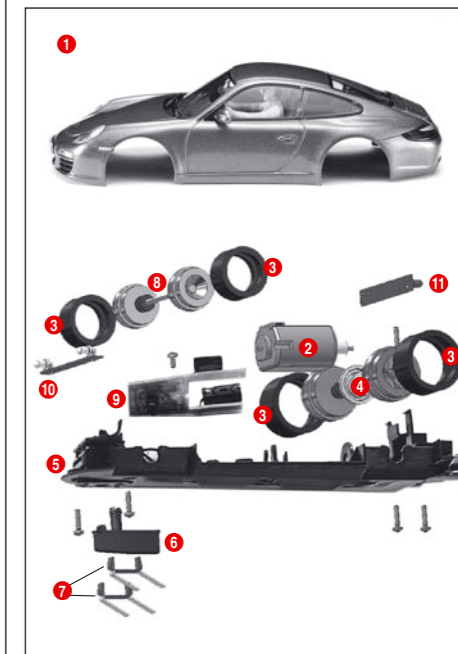


1 Collegare la spina del trasformatore alla Control Unit.

Nota: Per evitare eventuali cortocircuiti e scosse elettriche, il giocattolo non deve essere collegato con nessun apparecchio elettrico, spine e cavi esterni oppure con altri giochi o oggetti esterni. La pista per gare automobilistiche Carrera DIGITAL 132 funziona in maniera perfetta solo con ultrasformatore originale Carrera DIGITAL 132.

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

Componenti degli autoveicoli

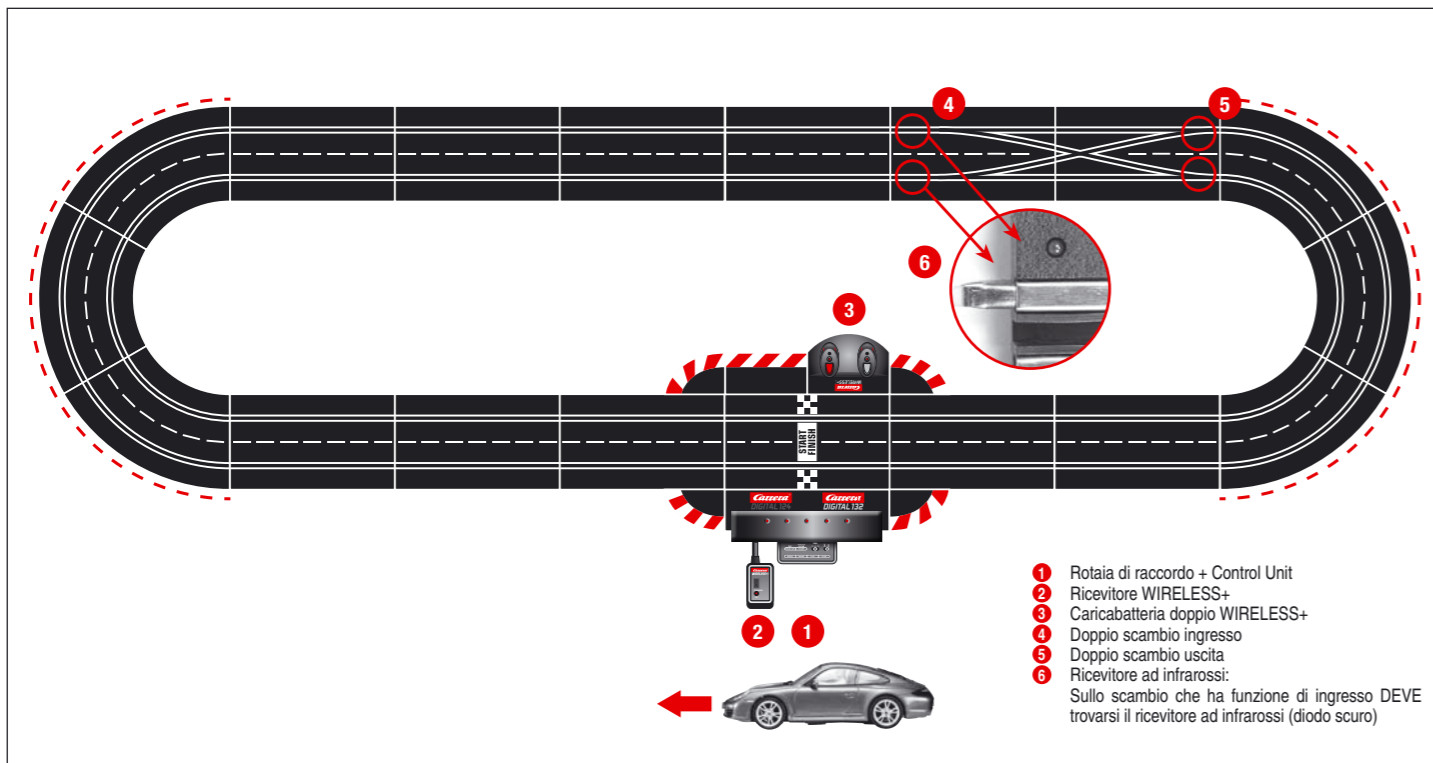


- 1 Carrozzeria, spoiler
- 2 Motore
- 3 Pneumatici
- 4 Asse posteriore
- 5 Chassis
- 6 Linguetta guida
- 7 Doppio contatto strisciante
- 8 Asse anteriore
- 9 Placca del veicolo con commutatore
- 10 Placca di luce anteriore
- 11 Placca di luce posteriore

Avvertenza: la struttura delle vetture dipende dal modello.

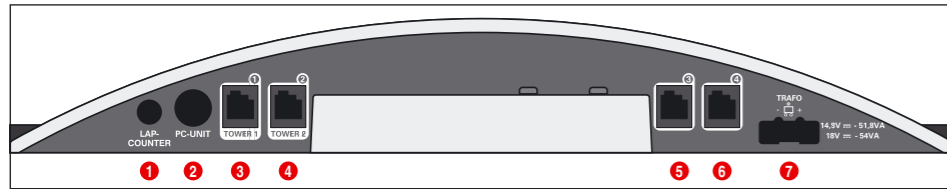
Il codice dei singoli pezzi non può essere usato come numero d'ordine.

Indicazione tecnica per il montaggio



- 1 Rotaia di raccordo + Control Unit
 - 2 Ricevitore WIRELESS+
 - 3 Caricabatteria doppio WIRELESS+
 - 4 Doppio scambio ingresso
 - 5 Doppio scambio uscita
 - 6 Ricevitore ad infrarossi:
- Sullo scambio che ha funzione di ingresso DEVE trovarsi il ricevitore ad infrarossi (diodo scuro)

Connessioni Control Unit



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

Indicazioni generali sui connettori 1-4:

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

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

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

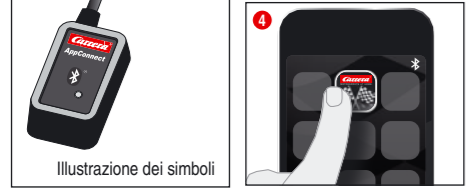
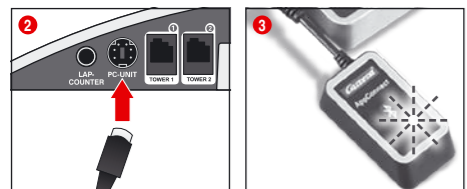
- Scatola di estensione del comando manuale = indirizzi 1, 3 e 4
- Connettore 2 = indirizzo 2
- Connettore 3 = indirizzo 5
- Connettore 4 = indirizzo 6

NB:

la combinazione sistema WIRELESS e scatola di estensione del comando manuale non è possibile!

Uso della Carrera Race App/ Carrer AppConnect

Nota:
App Connect inclusa come opzione, vedi il contenuto della confezione nella parte A. L'App Connect è anche disponibile separatamente con il numero 20030369.



- 1 Caricare la Carrera Race App sul terminale mobile.
- 2 Connettere l'adattatore Bluetooth alla presa della PC Unit secondo la raffigurazione dei simboli.
- 3 Assicurarsi che la funzione Bluetooth sia attivata sul terminale. La Carrera AppConnect lampeggia finché viene stabilito un contatto.
- 4 Avviare la Carrera Race App.
- 5 L'accensione costante del diodo blu significa che la connessione Bluetooth è stabilita.

Connessione del ricevitore

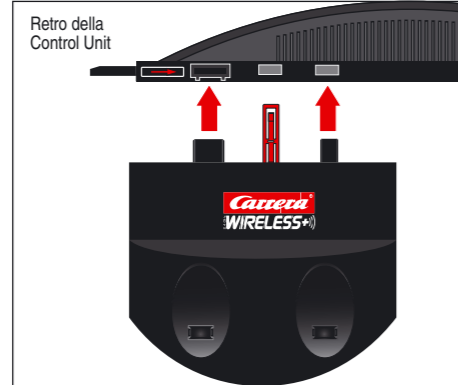
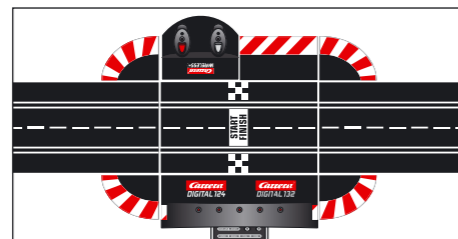
Collegare il ricevitore ad una delle due prese della Control Unit indicate con Tower 1 e Tower 2 come illustrato in figura. Per far funzionare 6 telecomandi WIRELESS+ basta un unico ricevitore da 2,4 GHz.



Illustrazione dei simboli

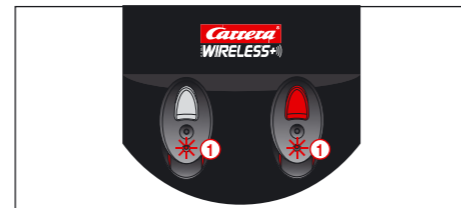
Connessione al caricabatterie

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

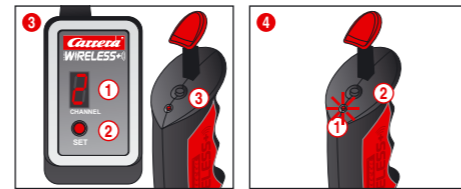
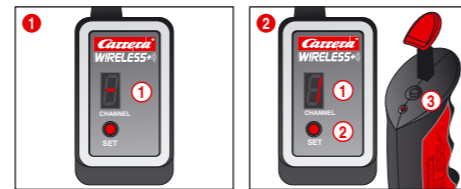


Caricare il comando manuale

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



Sintonizzazione



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

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

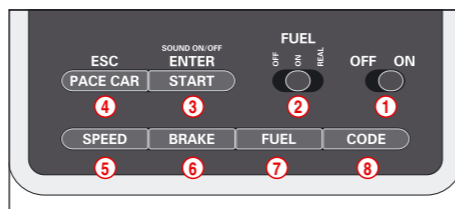
② Premere una volta il tasto SET ② finché non compare il numero 1 sul display a segmenti ①. Il numero visualizzato corrisponde all'indirizzo futuro del veicolo. Premendo ancora il tasto si può azionare l'indirizzo successivo.

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

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

④ Per visualizzare l'indirizzo impostato sul telecomando, premere una volta il tasto di sincronizzazione ② sul lato superiore del comando stesso. Il LED ① visualizza l'indirizzo impostato lampeggiando. Se il telecomando non viene azionato, dopo 20 secondi circa si accende automaticamente in modalità di risparmio energetico. Per riattivare il telecomando basta premere il pulsante deviatore.

Elementi di comando Control Unit



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

Indicazioni generali per l'uso

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

Codifica / programmazione delle vetture sui relativi comandi manuali

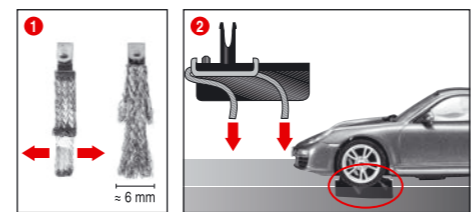


Mettere la vettura da codificare sulla pista e attivare la Control Unit. Premere una volta il tasto „Code“ ⑧, ill. ①: il primo LED si illumina, ill. ②. Premere poi una volta il tasto scambio sul relativo comando manuale, ill. ③.

In caso di vetture con luci, esse iniziano a lampeggiare e sulla Control Unit si illuminano uno dopo l'altro i LED 2-4. A codifica avvenuta, si illumina permanentemente il LED centrale (ill. ④) e la vettura è stata associata al comando manuale.

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

Preparazione per lo start

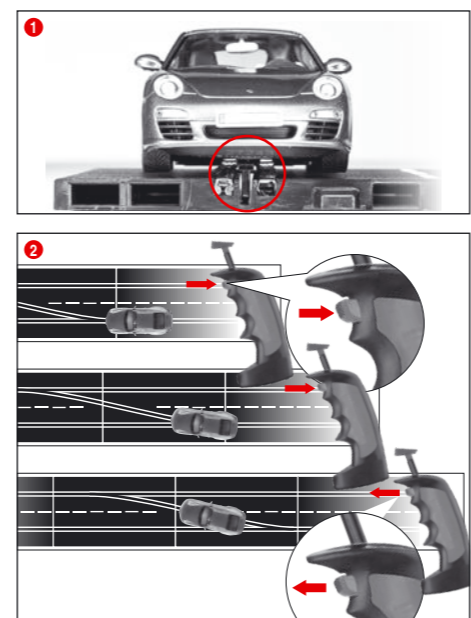


Questa vettura Carrera DIGITAL 132 è armonizzata in modo ottimale ai sistemi di piste Carrera 1:24.

1 + 2 Posizione ottimale del contatto strisciante:

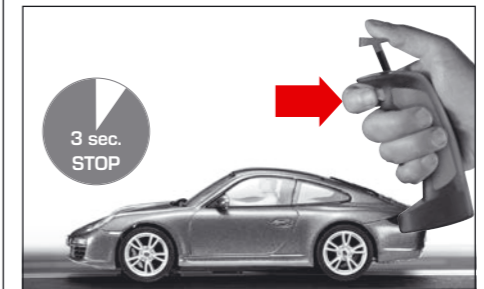
Per una corsa ottimale e continua, aprire leggermente a ventaglio l'estremità del contatto strisciante ① e piegarla verso la rotaia, come da ill. ②. Solo l'estremità del contatto strisciante dovrebbe essere in contatto con la rotaia e può essere tagliata leggermente se consumata. Di tanto in tanto eliminare la polvere e il materiale asportato per sfregamento dalle rotaie e dal contatto strisciante. Durante il gioco è possibile che piccole parti dell'autoveicolo, per es. spoiler o specchietti che sono così riprodotti per restare fedeli all'originale, possano allentarsi o rompersi. Per evitare che ciò avvenga si consiglia di togliere queste piccole parti prima di iniziare il gioco.

Funzione di scambio corsia



- 1 Osservare, che la linguetta guida nella parte inferiore dell'autoveicolo si trovi nella gola della rotaia e che i doppio contatti striscianti siano a contatto con la rotaia della corrente. Mettere gli autoveicoli sulla rotaia di raccordo.
- 2 Per il cambio di corsia, il pulsante nel comando manuale deve essere premuto finché l'autoveicolo ha oltrepassato lo scambio.

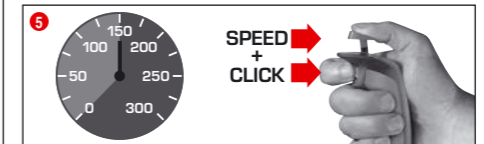
Funzione luce On/Off



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

Nota: vale solo per modelli con illuminazione della vettura

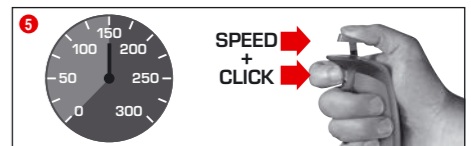
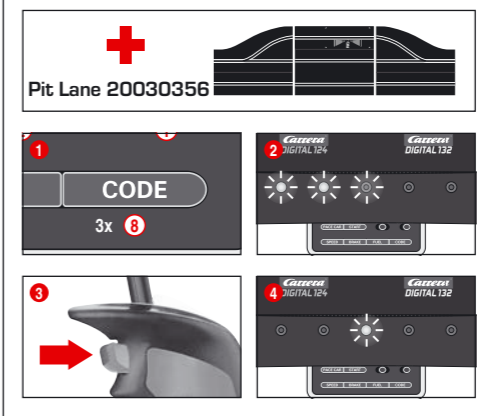
Codifica/programmazione Autonomous Car



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

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

Codifica/programmazione Pace Car



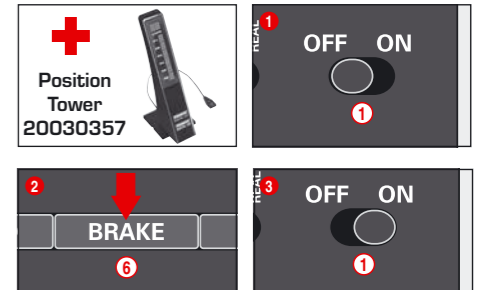
(solo in collegamento con Pit Stop Lane #20030356)
A Control Unit inserita, mettere la vettura da codificare sulla pista e premere 3 volte il tasto „Code“ ⑧, ill. ①. I primi tre LED sulla Control Unit si illuminano, ill. ②. Ora premere il tasto scambio del comando manuale, ill. ③; i LED 2-5 ora si accendono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

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

Funzione Pace Car estesa

A codifica della Pace Car avvenuta, nei primi giri essa si porta automaticamente nella Pit Lane. Per avviare la Pace Car, premere una volta il tasto „Pace Car“ ④. I LED 2 e 3 sulla Control Unit si illuminano e la Pace Car lascia la Pit Lane. Ora la Pace Car continua a girare finché non viene ripremuto il tasto „Pace Car“. Il LED 2 si spegne e la vettura si porta automaticamente nella Pit Lane durante il giro attuale.

Indicazione della posizione per Autonomous e Pace Car

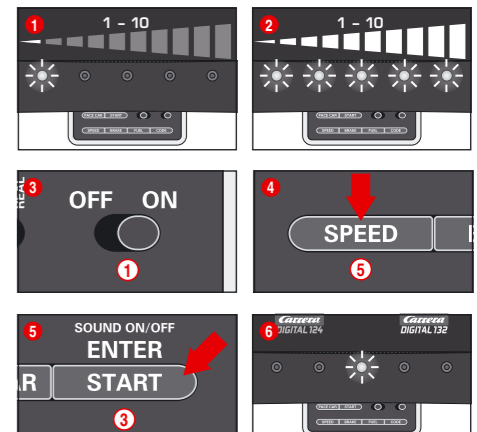


(solo in collegamento con Position Tower #20030357)
La posizione della Autonomous Car (indirizzo 7) e della Pace Car (indirizzo 8) può essere visualizzata sulla Position Tower. Questa funzione può essere attivata sulla Control Unit. A Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „BRAKE“ ⑥, ill.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

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

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

Impostazione della velocità base delle vetture

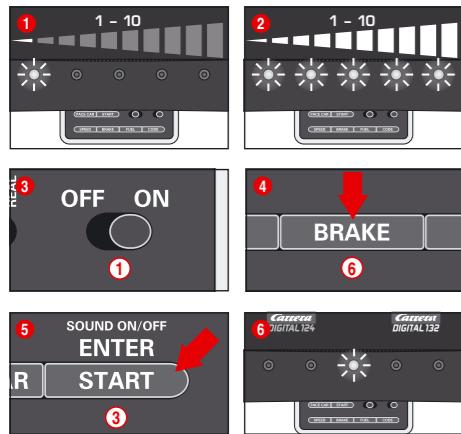


L'impostazione della velocità base può essere eseguita individualmente o per più vetture. Quelle da impostare devono trovarsi sulla pista. L'impostazione può essere eseguita in 10 livelli. I 5 LED segnalano i diversi livelli lampeggiando o illuminandosi permanentemente.

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

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

Impostazione del comportamento in frenata delle vetture

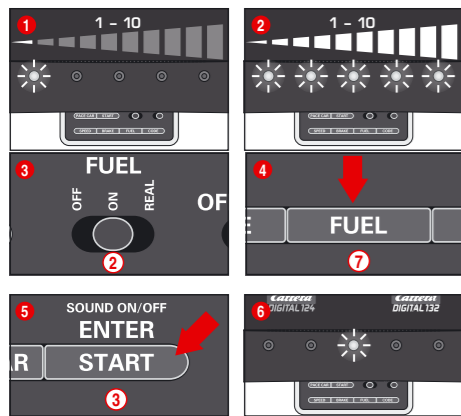


(solo per vetture controllate con comando manuale)
L'impostazione del comportamento in frenata può avvenire individualmente per una e/o più vetture. Quelle da impostare devono trovarsi sulla pista. L'impostazione può avvenire in 10 livelli. Lampeggiando o illuminandosi permanentemente, i 5 LED segnalano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

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

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

Impostazione del livello del carburante



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

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

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

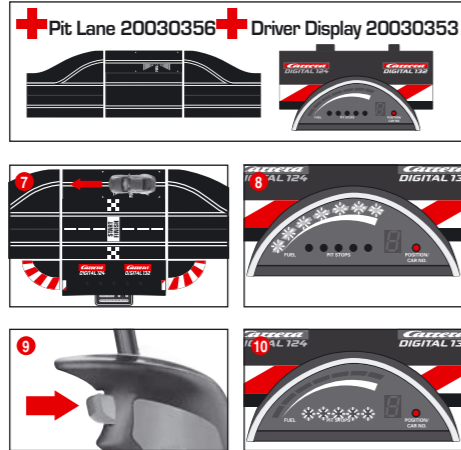
Funzione di rifornimento estesa
Con l'interruttore a scorrimento (2) si possono selezionare 3 modi, ill. 3.

- OFF = le vetture non consumano „benzina“

- ON = le vetture consumano „benzina“
- REAL = velocità massima dipendente dal livello del carburante / le vetture consumano „benzina“ (solo in collegamento con Pit Lane 20030356 o Pit Stop Lane 20030346 e Pit Stop Adapter Unit 20030361)

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

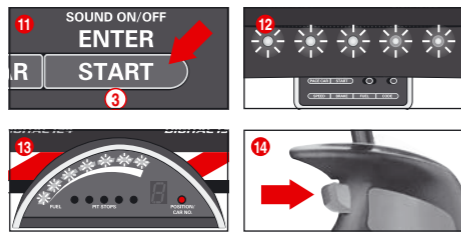
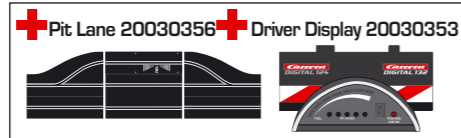
Rifornimento delle vetture con Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353



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

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

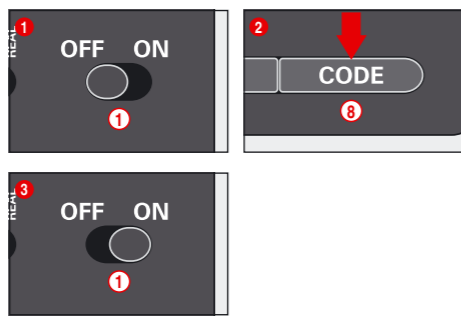
Impostazione del livello del carburante all'avvio della gara



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

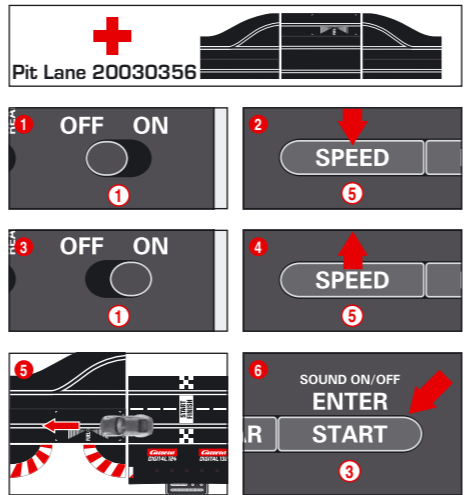
Indipendentemente dall'impostazione base del livello del carburante, all'inizio di una gara si può impostare il livello del carburante individualmente per una e/o più vetture per i giri fino al primo rifornimento. Premere una volta il tasto „START/ENTER“ (3); i 5 LED sulla Control Unit si illuminano permanentemente, ill. 12 e l'indicatore a barre del/del Driver Display lampeggia, ill. 13. Cliccando il tasto scambio sul relativo comando manuale, si può modificare il livello del carburante nel serbatoio, ill. 14.

Blocco dei tasti per impostazioni



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

Funzione Pit Lane estesa

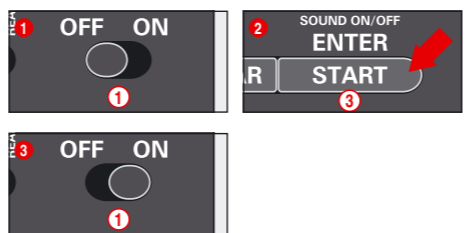


(solo in collegamento con Pit Lane 20030356)
Esiste la possibilità di attivare/disattivare la funzione conteggio giri nella Pit Lane 20030356 o Pit Stop Lane 20030346 con la Pit Stop Adapter Unit 20030361. A Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „SPEED“ (5), attivare la Control Unit e rilasciare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

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

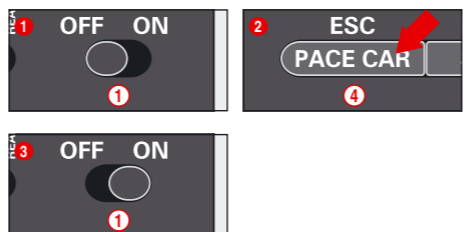
Scegliere l'impostazione desiderata e transitare con un veicolo sopra il sensore della Pit Lane, ill. 5. Le impostazioni vengono salvate durante il passaggio. Per terminare le impostazioni, premere il tasto „START/ENTER“ tasto (3).

Sound ON/OFF



Il segnale acustico di conferma durante il transito sui sensori e dell'azionamento dei tasti può essere disattivato. Per questo, a Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „START/ENTER“ (3), accendere la pista e rilasciare il tasto „START/ENTER“ (3). Il segnale acustico di conferma all'attivazione della Control Unit non può tuttavia essere disattivato.

Funzione reset



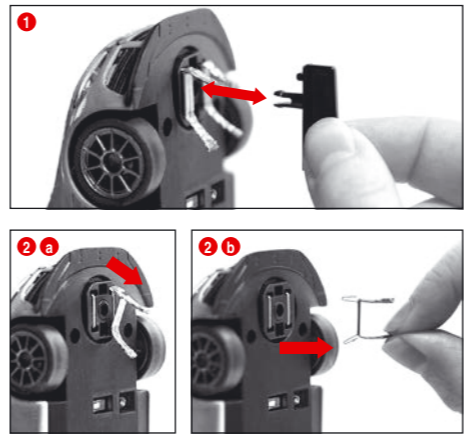
Per ripristinare le impostazioni della fabbrica, la Control Unit dispone di una funzione reset.
Per questo, a Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „ESC/PACE CAR“ (4), accendere la pista e rilasciare il tasto. Tutte le impostazioni effettuate per velocità, comportamento in frenata, livello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

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

Funzione risparmio corrente

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

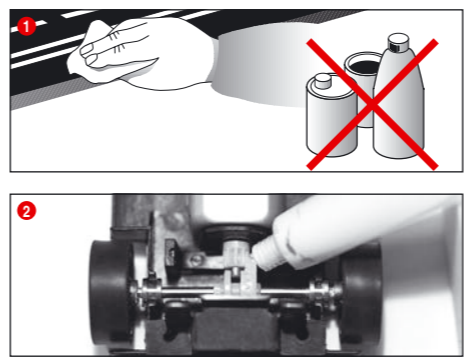
Sostituzione di contatti striscianti e linguetta guida



Note:
• Si consiglia di togliere e sostituire sempre solo un contatto strisciante
• Non spingere mai la vettura all'indietro poiché altrimenti i contatti striscianti vengono danneggiati.

- 1 Sfilare con cautela la linguetta guida dal supporto come nella fig. 1
- 2 Quando si sostituiscono i doppi contatti striscianti è necessario fare attenzione ad estrarre prima e solo in parte il cursore superiore (2 a) e poi con il cursore (2 b) può essere estratto il doppio contatto completo. Seguire gli stessi passaggi quando si inserisce.

Manutenzione e cura



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

1 Percorso di gara: Mantenere pulita la superficie della pista e le gole della rotaia servendosi di un panno asciutto. Per la pulizia non usare nessun solvente o prodotto chimico. Se la pista non viene utilizzata, custodirla in un luogo protetto dalla polvere e asciutto, o meglio ancora nel cartone originale.

2 Controllo dell'autoveicolo: I punti di supporto degli assi e le ruote, i pignoni del motore, le ruote dentate dei meccanismi e i supporti devono essere puliti e lubrificati con del grasso senza resine e acidi. Utilizzare come mezzo ausiliario ad es. uno stuzzicadenti. Controllare ad intervalli regolari lo stato dei contatti striscianti e dei pneumatici.

Rimozione dei disturbi Tecnica di guida

Rimozione dei disturbi:

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

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

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

Avvertenza: se si usano sistemi di piste non prodotti dalla Carrera, sostituire la linguetta guida esistente con quella speciale (#20085309). Piccoli rumori di crociera durante l'uso della sopraelevata Carrera (#20020587) o della curva parabolica 1/30° (#20020574) sono dovuti all'originalità in scala e non influenzano il normale funzionamento del gioco.

Dati tecnici

Tensione d'uscita - Trasformatore per giocattoli	14,8 V --- 51,8 W
batteria ai polimeri di litio: 3,7 V --- 180 mAh · 0,7 Wh	
Tempo di carica massimo: 2 ore	
Frequenza: 2,4 GHz	
Banda di frequenza: 2400-2483,5 MHz	
Potenza di trasmissione: massimo 10 mW	

Nome o marchio del fabbricante, numero di iscrizione nel registro delle imprese e indirizzo del fabbricante	CARRERA Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Identificativo del modello	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Tensione di ingresso	100-240 V-
Frequenza di ingresso CA	50/60 Hz
Tensione di uscita	DC 14,8 V
Corrente di uscita	3,5 A
Potenza di uscita	51,8 W
Rendimento medio in modo attivo	88,11 %
Rendimento a basso carico (10 %)	83,46 %
Potenza assorbita nella condizione a vuoto	0,14 W

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



INFORMAZIONI AGLI UTENTI
ai sensi del Decreto Legislativo N° 49 del 14 Marzo 2014 "Attuazione della Direttiva 2012/19/EU sui rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE)"

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

Avvertenze

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

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

Obsah je uzamčen

Dokončete, prosím, proces objednávky.

Následně budete mít přístup k celému dokumentu.



Proč je dokument uzamčen? Nahněvat Vás rozhodně nechceme. Jsou k tomu dva hlavní důvody:

- 1) Vytvořit a udržovat obsáhlou databázi návodů stojí nejen spoustu úsilí a času, ale i finanční prostředky. Dělali byste to Vy zadarmo? Ne*. Zakoupením této služby obdržíte úplný návod a podpoříte provoz a rozvoj našich stránek. Třeba se Vám to bude ještě někdy hodit.

**) Možná zpočátku ano. Ale vězte, že dotovat to dlouhodobě nelze. A rozhodně na tom nezbohatneme.*

- 2) Pak jsou tady „roboti“, kteří se přiživují na naší práci a „vysávají“ výsledky našeho úsilí pro svůj prospěch. Tímto krokem se jim to snažíme překazit.

A pokud nemáte zájem, respektujeme to. Urgujte svého prodejce. A když neuspějete, rádi Vás uvidíme!