

Carrera®

EVOLUTION

Carrera®

GO!!!

20071590 ELECTRONIC LAP COUNTER

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

Montage- und Betriebsanleitung · Technische und designbedingte Änderungen vorbehalten	4
Assembly and instructions · Subject to technical and design-related changes	8
Instructions de montage et d'utilisation · Sous réserve de modifications techniques ou de design	12
Instrucciones de uso y montaje · Se reserva el derecho de efectuar modificaciones técnicas y relacionadas con el diseño	16
Instruções de montagem e modo de utilização · Reservados os direitos de alterações técnicas e no design	20
Istruzioni per il montaggio e l'uso · Con riserva di modifiche tecniche e di design	24
Montage- en gebruiksaanwijzing · Technische en designgeboden afwijkingen voorbehouden	28
Monterings- och bruksanvisning · Med reservation för tekniska och designrelaterade ändringar	32
Asennus- ja käyttöohjeet · Oikeus tekniikan ja muotoilun aiheuttamiin muutoksiin pidätetään	36
Montajse- og bruksanvisning · Det tas forbehold om endringer i teknikk og design	40
Ősszeszerelési és használati útmutató · Műszaki és konstrukciós változások előfordulhatnak	44
Instrukcja obsługi i montażu · Zastrzegamy sobie możliwość zmian	48
Návod na montáž a pre prevádzku · Technické zmeny a zmeny podmienené dizajnom sú vyhradené	52
Návod na montáž a pro provoz · Technické změny a změny podmíněné designem jsou vyhrazeny	56
Ръководство за монтаж и експлоатация · Запазваме си правото на технически промени и промени, наложени от дизайна	60
Οδηγίες συναρμολόγησης και λειτουργίας · Εμπύλαξη τεχνικών - σχεδιαστικών τροποποιήσεων	64
Instrucțiuni de montaj și de utilizare · Sub rezerva modificărilor tehnice și de design	68
Monterings- og driftvejledning · Tekniske og designmæssige ændringer forbeholdes	72
安装和使用说明 · 保留因技术和外观设计需要进行更改的权利	76
取扱説明書取扱説明書の内容は予 · 技術・設計上、変更される場合があります。あらかじめご了承ください	80
조립과 작동 방법 · 기술과 디자인상 변동 소지 있음	84
إرشادات التركيب و الاستخدام · يبقى حق التغييرات التقنية والتصميمية محفوظا	88
Montaj ve işletme kılavuzu · Teknik ve dizayna bağlı değişiklikler mahfuz tutulur	92
Инструкция по монтажу и эксплуатации · Возможны технические и обусловленные дизайном изменения	96



Inhaltsverzeichnis

Sicherheitshinweise	4
Verpackungsinhalt	4
Stromversorgung	4
Aufbau	5
Fahrzeugaufstellung	5
Funktionsweise	5
Einstellungen	5
Einschalten	5
Rennmodus einstellen	5
Rundenrennen einstellen	6
Zeitrennen einstellen	6
Startphase	6
Fehlstartfunktion	7
Rennabbruch	7
Rennende	7
Renninformationen abrufen	7
Automatische Abschaltung	7
Technische Hinweise	7
Technische Daten	7

Willkommen

Herzlich Willkommen im Team Carrera!

Die Bedienungsanleitung enthält wichtige Informationen zum Aufbau und zur Bedienung Ihres Carrera Evolution / GO!!! elektronischen Rundenzählers.

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 +49 911 7099 -145 oder besuchen Sie unsere Webseite: 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 Ihrem neuen Carrera Evolution / GO!!! elektronischen Rundenzähler.

Sicherheitshinweise

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

Für diesen Artikel werden 4 Batterien vom Typ „AA“ benötigt (nicht im Lieferumfang enthalten).

- Nicht-wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden.
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden.
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingelegt werden.
- Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug herausgenommen werden.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.



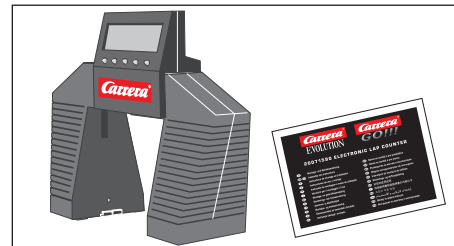
Dieses Produkt ist mit dem Symbol für die selektive Entsorgung von elektrischer Ausrüstung versehen (WEEE). Das heißt, dass dieses Produkt der EU Direktive 2012/19/EU entsprechend entsorgt werden muss, um die entstehenden Umweltschäden zu minimieren.

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.

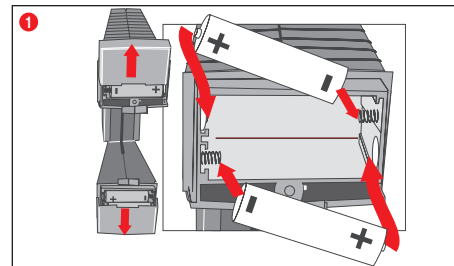


Verpackungsinhalt



- 1 Elektronischer Rundenzähler
- 1 Bedienungsanleitung

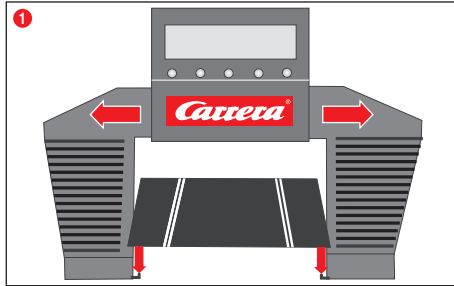
Stromversorgung



Zum Einlegen der Batterien ziehen Sie die Deckel seitlich nach außen und nehmen Sie diese ab. Legen Sie zwei Batterien AA (R6/LR6) wie in Abb. 1 gezeigt, polungsrichtig (richtige Polung siehe Beschriftung in dem Batteriefach) in das Batteriefach eines jeden der Füße des Rundenzählers ein. Schließen Sie die Fächer indem Sie die Deckel bis zum vollständigen Einrasten aufschieben.

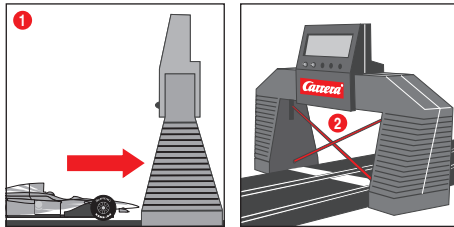
HINWEIS: Batterien nicht im Lieferumfang enthalten!

Aufbau



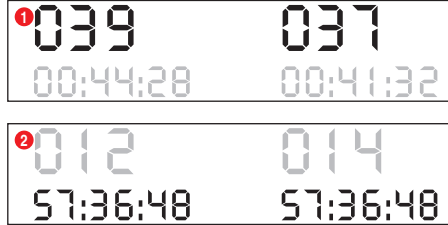
Ziehen Sie den Rundenzähler auf die Breite der verwendeten Schiene (Abb. 1). Legen Sie die seitlichen Kanten der Schiene in die Nasen am Fuß des Rundenzählers.

Fahrzeugaufstellung



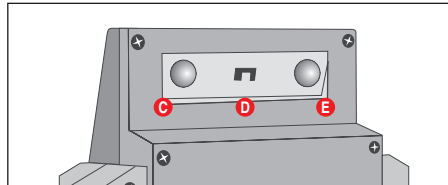
Fahrzeugaufstellung (Abb. 1)
Stellen Sie die Fahrzeuge so auf, dass sie in Fahrtrichtung dicht vor der Lichtschranke (Abb. 2) des Rundenzählers stehen.

Funktionsweise



Der Rundenzähler erkennt ein Fahrzeug beim Durchfahren der Lichtschranke. Es können Rundenrennen 1 oder Zeitrennen 2 absolviert werden. Dabei können maximal 999 Runden oder 59 Minuten und 59 Sekunden eingestellt werden.

Einstellungen



Alle Einstellungen und Anzeigen werden über die zwei Tasten C und E vorgenommen. Während und nach einem Rennen können über die Taste E verschiedene Information zum Rennen abgerufen werden.

Einschalten



Schieben Sie den Ein-/Aus-Schalter D auf ON. Das Display zeigt den Eingabemodus Rundenrennen (Abb. 1, blinkend).

Renntmodus einstellen



Nach Einschalten des Rundenzählers befindet sich dieser automatisch im Rundenmodus (Abb. 1). Bei erstmaliger Inbetriebnahme ist die Rundenzahl auf 50 voreingestellt. Der Rundenzähler speichert die zuletzt eingestellte Rundenzahl und zeigt diese beim nächsten Aufrufen wieder an.

Um in den Zeitmodus (Abb. 2) zu wechseln drücken Sie einmal die Taste E. Die Zeitanzeige blinkt nun. Bei erstmaliger Inbetriebnahme ist die Zeit auf 5 Minuten voreingestellt. Der Rundenzähler speichert die zuletzt eingestellte Zeit und zeigt diese beim nächsten Aufrufen wieder an.

HINWEIS: Erfolgt ca. 10 Minuten lang keine Eingabe schaltet der Rundenzähler automatisch ab.

Rundenrennen einstellen



Soll die voreingestellte Rundenanzahl geändert werden, gehen Sie wie folgt vor: Bei blinkender Anzeige drücken Sie einmal die Taste **C**. Es blinkt nun die erste Stelle der Rundenanzahl. Durch Drücken der Taste **E** kann die Zahl der 1er Stelle geändert werden. (Abb. 2)



Durch erneutes Drücken der Taste **C** springt die Anzeige zur zweiten Stelle (Abb. 3). Über die Taste **E** kann nun die 10er Stelle eingestellt werden.



Als Letztes springt, wiederum durch Drücken der Taste **C**, die Anzeige zur 100er Stelle. Über die Taste **E** wird nun die 100er Stelle eingestellt (Abb. 4).



Zeitrennen einstellen



Um ein Zeitrennen einzustellen, wechseln Sie erst in den Zeitmodus durch Drücken der Taste **E**. Es wird die zuletzt eingestellte Zeit angezeigt und die Anzeige blinkt (Abb. 1). Durch Drücken der Taste **C** blinkt nun die erste Stelle der Zeitanzeige (Abb. 2) und die 1er Stelle der Sekunden kann mit der Taste **E** eingestellt werden.



Durch erneutes Drücken der Taste **C** springt die Anzeige zur zweiten Stelle (Abb. 3). Über die Taste **E** kann nun die 10er Stelle der Sekunden eingestellt werden.



Im nächsten Schritt erfolgt die Einstellung der 1er Stelle der Minuten. Drücken Sie dazu wiederum die Taste **C** bis die 1er Stelle der Minuten blinkt. Stellen Sie dann mit der Taste **E** die gewünschte Zeit ein (Abb. 4).



Abschließend wird die 10er Stelle der Minuten eingestellt. Drücken Sie die Taste **C** bis die 10er Stelle blinkt. Stellen Sie mit der Taste **E** die gewünschten Minuten ein (Abb. 5).

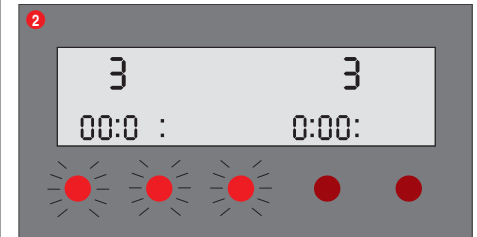


Startphase

Sind alle Einstellungen vorgenommen worden, wird durch Drücken der Taste **C** die Startphase eingeleitet. Die Anzeige auf dem Display blinkt (Abb. 1)



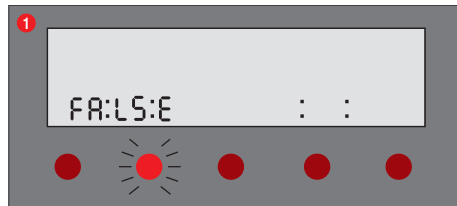
Ein erneutes Drücken der Taste **C** startet den Countdown. Die 5 roten LED's gehen nacheinander an und die Anzeige zählt zusätzlich herunter (Abb. 2).



Nachdem alle 5 LED's erloschen sind und die Anzeige heruntergezählt hat, ist das Rennen freigegeben.

Fehlstartfunktion

Fährt ein Fahrzeug vor Freigabe durch die Lichtschranke wird ein Fehlstart der entsprechenden Spur signalisiert (Abb. 1). Der Count-down muss durch Drücken der Taste **C** erneut ausgelöst werden.

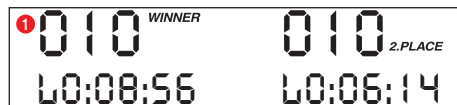


Rennabbruch

Ein laufendes Rennen kann jederzeit durch Drücken der Taste **C** abgebrochen werden. Sind bereits Runden gefahren worden, gilt die jeweils letzte Durchfahrt, vor dem Rennabbruch, eines Fahrzeuges als Rennende.

Rennende

Das Rennende ist erreicht wenn **beide** Fahrzeuge die eingestellte Rundenzahl absolviert haben oder die Rennzeit abgelaufen ist. Bei Rennende ertönt die Zielfanfare und die Anzeige blinkt. Auf dem Display werden Informationen (Abb. 1) zum Rennen angezeigt.



Renninformationen abrufen

Nach und während eines Rennens können verschiedene Renninformationen abgerufen werden. Durch Drücken der Taste **E** kann durch die Anzeigen geschaltet werden.

Zeit der zuletzt gefahrenen Runde – Last Lap (Abb. 1)



Gesamtfahrzeit – Total Time (Abb. 2)



Schnellste gefahrene Runde – Fastest Lap (Abb. 3)



Rückstand zum führenden Fahrzeug (Abb. 4)



Position der Fahrzeuge (Abb. 5)



Anzeige der Rundenzahl größer 999



Sollte während eines Zeitrennen die Rundenzahl von 999 überschritten werden, wird dies in Form von drei Pfeilen dargestellt (Abb. 6). Die interne Zählung der Runden und Auswertung des Ergebnisses erfolgt im Hintergrund.

Automatische Abschaltung

Erfolgt 10 Minuten lang keine Rundendurchfahrt oder Tastendruck, wird der Rundenzähler automatisch abgeschaltet, um Energie zu sparen. Durch Betätigung des ON/OFF-Schalters gelangen Sie wieder in den Eingabemodus.

Technische Hinweise

Im Falle von Fehlfunktionen sollten zuerst alle 4 Batterien überprüft und ggf. erneuert werden.

Den Rundenzähler nur über geraden, plan aufliegenden Schienen aufstellen.

Sender- und Empfängerdiode dürfen nicht von Schienenmaterial oder sonstigen Gegenständen verdeckt werden.

Direkte Lichtleisteinstrahlung auf die Sensoren kann eine Störung und Fehlfunktion des Rundenzählers verursachen.

Technische Daten

Stromquelle: 4 x 1,5 V Mignon-Batterien (Typ AA/R6/LR6)

Schienebreite: min. 110mm – max. 210mm

Table of contents

Safety instructions	8
Contents of package	8
Power supply	8
Assembly	9
Lining up the vehicles	9
How it works	9
Settings	9
Switching on	9
Set race mode	9
Set lap race mode	10
Set time trial mode	10
Start phase	10
False start function	11
Stop race	11
End of race	11
Call up race information	11
Automatic shutdown	11
Driving tip	11
Technical specifications	11

Welcome

Welcome to the Team Carrera!

The operating instructions contain important information regarding assembly and operation of your Carrera Evolution / GO!!! Electronic Lap Counter. 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 Evolution / GO!!! Electronic Lap Counter.

Safety instructions

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

4 type „AA“ batteries are required for this item (not included in scope of delivery).

- Non-rechargeable batteries must not be recharged.
- The charging of rechargeable batteries must always be supervised by an adult.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Do not use batteries of varying types or new and used ones together.
- Batteries must be inserted with the correct polarity.
- Empty batteries must be removed from the toy.
- The supply terminals may not be short-circuited.



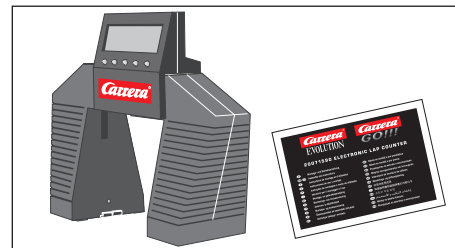
This device is marked by "selective sort through" symbol related to sort through domestic, electric and electronic, waste. This means the product must be treated by a specialized "sorting/collecting" system in accordance with European directive 2012/19/EU, to reduce the impact upon environment. For more 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.



Conforms to the safety requirements of ASTM F963.

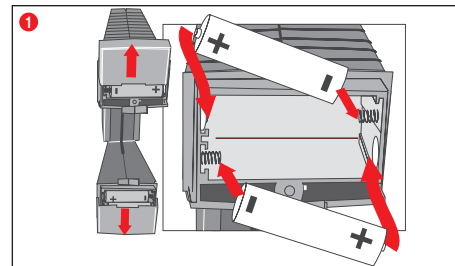
WARNING:
CHOKING HAZARD - SMALL PARTS
NOT FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS.

Contents of package



- 1 Electronic Lap Counter
- 1 Operating Instructions

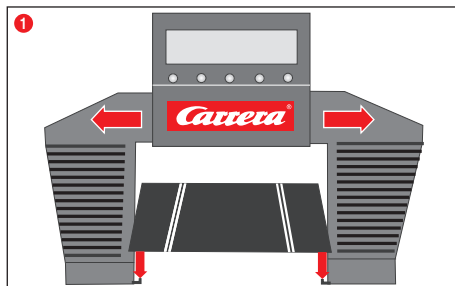
Power supply



In order to insert the batteries, pull the cover out to the side and remove it. Insert two AA batteries (R6/LR6) as shown in fig. 1, correctly polarised (for correct polarisation see labelling in battery compartment) into the battery compartments of each of the lap counter feet. Close the compartments by pushing the cover on until it engages completely.

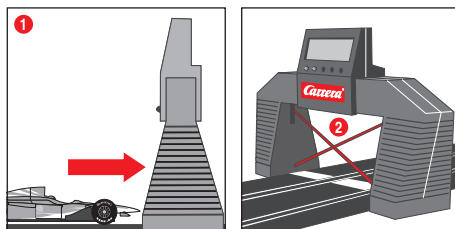
NOTE: Batteries not included in delivery!

Assembly



Pull out the lap counter to the width of the track being used (fig. 1). Insert the sides of the track into the projections on the inside of the feet of the lap counter.

Lining up the vehicles



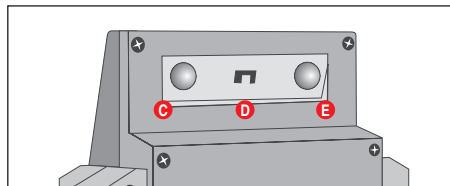
Line up the vehicles in the direction of driving (fig. 1) so that they are close to the light barrier (fig. 2) of the lap counter.

How it works



The lap counter recognizes a vehicle when it passes through the light barrier. Lap races 1 or time trials 2 can be executed. Here you can set a maximum of 999 laps, or 59 minutes and 59 seconds.

Settings



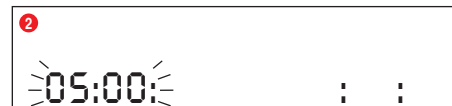
All settings and displays are undertaken via the two buttons C and E. During and after a race, various information on the race can be called up via the E button.

Switching on



Push the power switch D into the ON position. The display shows the active racing mode (fig. 1, flashing).

Set race mode



After switching on the lap counter, this is automatically put into lap mode (fig. 1). On initial commissioning, the lap count is set to 50. The lap counter saves the last lap count set and displays this again when next called up. In order to switch to the time mode (fig. 2), press button E once. The time display will start to flash. On initial commissioning, the time is preset to 5 minutes. The lap counter saves the last time set and displays this again when next called up.

NOTE: If no entry takes place for approximately 10 minutes, the lap counter will switch off again automatically.

Set lap race mode



If the preset lap counter has to be changed, please proceed as follows: When the display flashes, please press the **C** button. The units position of the lap number will start to flash. By pressing the **E** button, the number of the units position can be changed. (fig. 2)



By pressing the **C** button again, the display will jump to the tens position (fig. 3). Using the **E** button, the tens position can be set.



Finally, by pressing the **C** button again, the display will jump to the hundreds position. The hundreds position can now be set via the **E** button (fig. 4).



Set time trial mode



In order to set a time trial, first switch to the time mode by pressing the **E** button. The last set time is shown and the display will start to flash (fig. 1). By pressing the **C** button, the units position of the time display will flash (fig. 2) meaning that the units position for the number of seconds can be set with the **E** button.



By pressing the **C** button again, the display switches to the tens position (fig. 3). The tens position for the number of seconds can now be set with the **E** button.



In the next step, the units position for the minutes can be set. To do this, press the **C** button until the units position of the minutes flashes. To do this, press the **E** button to enter the required time (fig. 4).



Then the tens position of the minutes is set. Press the **C** button until the tens position starts to flash. Set the required minutes using the **E** button (fig. 5).



Start phase

Once all settings have been undertaken, press the **C** button to initiate the start phase.

The numbers on the display will flash (fig. 1)



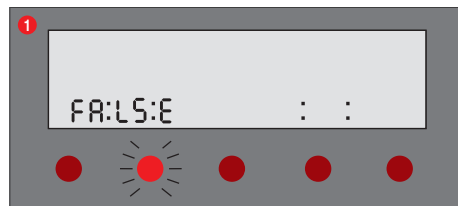
Pressing the **C** button again will start the countdown. The 5 red LEDs will switch on one after the other and the display will also count down (fig. 2).



Once all 5 LEDs have been deleted and the display counted down, the race can be started.

False start function

If a vehicle drives through the light barrier prior to the start of the race, a false start is signalled in the appropriate lane (fig. 1). The countdown then has to be triggered again by pressing the (C) button.

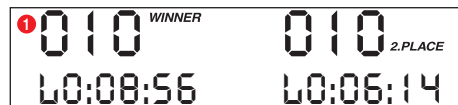


Stop race

A race in progress can be terminated at any time by pressing the (C) button. If laps have been driven prior to the termination, the last lap completed by the respective car prior to stopping the race is considered the end of the race.

End of race

The end of the race is achieved when **both** vehicles have completed the set number of laps or the race time expires. At the end of the race, a finish line fanfare will sound and the display will flash. Information (fig. 1) on the race will be shown on the display.



Call up race information

After and during a race, various racing information can be called up. By pressing the (E) button, it is possible to switch through the displays.

Time of last lap driven – Last Lap (fig. 1)



Total driving time – Total Time (fig. 2)



Fastest lap driven – Fastest Lap (fig. 3)



Deficit in comparison to leading vehicle (fig. 4)



Position of vehicles (fig. 5)



Number of laps more than 999



If the lap count of 999 is exceeded during a time trial, this will be shown in the form of three arrows (fig. 6). The internal lap count and assessment of the result takes place in the background.

Automatic shutdown

If no car passes through the lap counter or no key is pressed for a period of 10 minutes, the lap counter will switch off automatically in order to save power. You can return to the Enter mode by pressing the ON/OFF switch.

Driving tips

In case of malfunctions, first all 4 batteries must be inspected and if applicable replaced.

Only set up the lap counter over straight rails which lie flat.

The transmitter and receiver diodes may not be covered by rail material or other objects.

Direct light irradiation on the sensors can cause a fault and malfunction of the lap counter

Technical specifications

Current source: 4 x 1,5 V Mignon batteries (type AA/R6/LR6)

Track width: min. 110mm – max. 210mm

Table des matières

Instructions de sécurité	12
Contenu du carton	12
Alimentation	12
Montage	13
Mise en place des voitures	13
Fonctionnement	13
Les réglages	13
Mise en marche	13
Réglage du mode de course	13
Réglage de la course en tours	14
Réglage de la course contre la montre	14
Phase de démarrage	14
Fonctionnalité faux départ	15
Abandon de la course	15
Fin de la course	15
Consulter les informations relatives à la course	15
Déconnexion automatique	15
mode de conduite	15
Caractéristiques techniques	15

Bienvenue

Soyez les bienvenus au sein de l'équipe Carrera!

Le mode d'emploi contient des informations importantes sur le montage et la manipulation de votre Compte-tours électronique Carrera Evolution / GO!!!. Veuillez le lire attentivement et le conserver en suite précieusement.

Si vous souhaitez poser des questions, adressez-vous à notre distributeur ou visitez notre site Internet: carrera-toys.com

Veuillez vérifier si la livraison est complète et si'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 nouvelle Compte-tours électronique Carrera Evolution / GO!!!.

Instructions de sécurité

• **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie, de petits éléments pouvant être ingérés. Attention : risque de coincement fonctionnel.

- Cet article nécessite 4 piles de type « AA » (non fournies).
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
 - Recharger les piles rechargeables uniquement sous la surveillance d'un adulte.
 - Retirer les piles rechargeables du jouet avant de les recharger.
 - Ne pas utiliser différents des piles différent et des piles neuves avec des piles usagées.
 - Insérer les piles en respectant la polarité.
 - Les piles vides doivent être retirées du jouet.
 - Les bornes de raccordement ne doivent pas être court-circuitées.



Cet appareil est marqué du symbole du tri sélectif relatif aux déchets d'équipements électriques et électroniques (WEEE). Cela signifie que ce produit doit être pris en charge par un système de collecte sélectif conformément à la directive européenne 2012/19/EU 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.

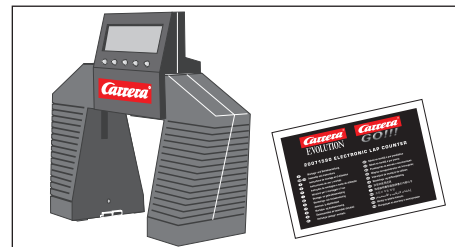
Les produits électroniques n'ayant pas fait l'objet d'un tri sélectif sont potentiellement dangereux pour l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses.



Conforme aux exigences de sécurité de la norme ASTM F963.

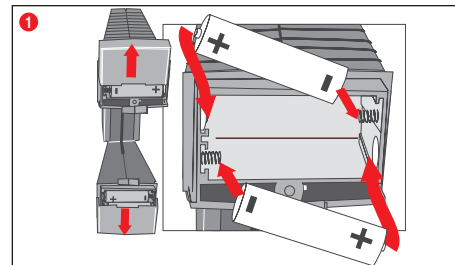
ATTENTION:
DANGER D'ÉTOUFFEMENT - PRÉSENCE DE PETITES PIÈCES
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.

Contenu du carton



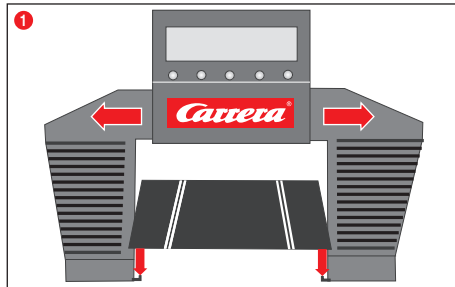
- 1 Compte-tours électronique
- 1 mode d'emploi

Alimentation



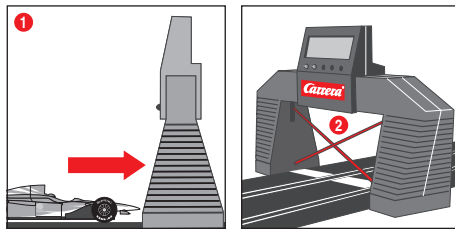
Pour insérer les piles, retirez le couvercle en le faisant glisser latéralement vers l'extérieur. Comme illustré sur la fig. 1, insérez deux piles AA (R6/LR6) dans le compartiment des piles de chacun des pieds du compte-tours, en veillant à respecter la polarité (pour connaître la polarité, voir l'inscription située dans le compartiment des piles). Retirez les compartiments en faisant glisser les couvercles jusqu'au verrouillage complet. **REMARQUE : Piles non fournies !**

Montage



Amenez le compte-tours sur la largeur du rail employé (Fig. 1). Posez les bords latéraux du rail dans les ergots au pied du compte-tours.

Mise en place des voitures



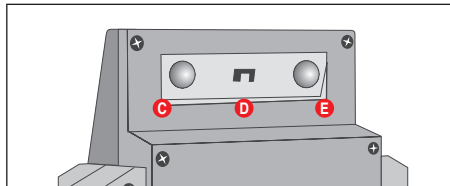
Mise en place des voitures (Fig. 1)
Mettez les voitures en place dans le sens de la marche tout près de la barrière lumineuse (Fig. 2) du compte-tours.

Fonctionnement



Le compte-tours reconnaît une voiture lorsque celle-ci passe la barre lumineuse. Il est possible d'effectuer des courses en tours 1 ou des courses contre la montre 2. Au maximum, il est possible de paramétrer 999 tours ou 59 minutes et 59 secondes.

Les réglages



Tous les affichages et les réglages se font via les boutons C et E. Pendant et après une course, différentes informations relatives à la course peuvent être consultées via le bouton E.

Mise en marche



Poussez l'interrupteur marche/arrêt D sur ON. L'écran indique le mode d'entrée course-tours (Fig. 1, clignotant).

Réglage du mode de course



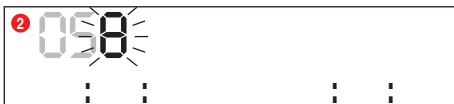
Au démarrage du compte-tours, celui-ci se trouve automatiquement en mode tours (Fig. 1). À la première mise en service, le nombre de tours est pré-réglé sur 50. Le compte-tours enregistre le nombre de tours réglé précédemment et l'affiche à nouveau la fois suivante. Pour passer en mode temps (Fig. 2), appuyez une fois sur le bouton E. L'affichage du temps se met alors à clignoter. À la première mise en service, le temps est pré-réglé sur 5 minutes. Le compte-tours enregistre le temps réglé précédemment et l'affiche à nouveau la fois suivante.

REMARQUE : en cas d'inactivité d'env. 10 minutes, le compte-tours s'éteint automatiquement.

Réglage de la course en tours



Pour modifier le nombre de tours pré-réglé, procédez comme suit : Si l'affichage clignote, appuyez une fois sur le bouton **C**. À présent, seul le chiffre des unités du nombre de tours clignote. Appuyez sur le bouton **E** pour modifier le chiffre des unités. (Fig. 2)



En appuyant à nouveau sur le bouton **C**, l'affichage passe au chiffre des dizaines (Fig. 3). Il est désormais possible de régler le chiffre des dizaines via le bouton **E**.



Pour finir, en appuyant à nouveau sur le bouton **C**, l'affichage passe au chiffre des centaines. Il est désormais possible de régler le chiffre des centaines via le bouton **E** (Fig. 4).



Réglage de la course contre la montre



Pour régler une course contre la montre, passez tout d'abord en mode temps en appuyant sur le bouton **E**. Le temps réglé précédemment s'affiche et l'affichage clignote (Fig. 1). En appuyant sur le bouton **C**, le premier chiffre de l'affichage du temps clignote (Fig. 2), vous permettant ainsi de régler le chiffre des unités des secondes avec le bouton **E**.



En appuyant à nouveau sur le bouton **C**, l'affichage passe au chiffre des dizaines (Fig. 3). Il est désormais possible de régler le chiffre des dizaines des secondes via le bouton **E**.



La prochaine étape permet de régler le chiffre des unités des minutes. Pour cela, appuyez à nouveau sur le bouton **C** jusqu'à ce que le chiffre des unités des minutes clignote. Réglez alors le temps souhaité à l'aide du bouton **E** (Fig. 4).



Pour finir, réglez le chiffre des dizaines des minutes. Appuyez sur le bouton **C** jusqu'à ce que le chiffre des dizaines clignote. Réglez alors les minutes souhaitées à l'aide du bouton **E** (Fig. 5).



Phase de démarrage

Une fois tous les réglages terminés, appuyez sur le bouton **C** pour amorcer la phase de démarrage. L'affichage sur l'écran clignote (Fig. 1)



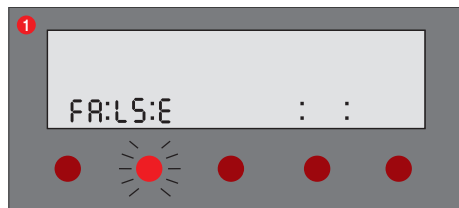
Appuyez à nouveau sur le bouton **C** pour lancer le compte à rebours. Les 5 LED rouges s'allument les unes après les autres et le compte à rebours commence (Fig. 2).



Une fois que les 5 LED se sont éteintes et que le compte à rebours est terminé, la course peut débuter.

Fonctionnalité faux départ

Si un véhicule s'élance avant l'autorisation de la barrière lumineuse, celui-ci est considéré comme ayant fait un faux départ (Fig. 1). Le compte à rebours doit alors être relancé en appuyant sur le bouton C.



Abandon de la course

Une course démarrée peut être interrompue à tout moment en appuyant sur le bouton C. Si des tours ont déjà été effectués, le dernier passage d'un véhicule (avant l'interruption de la course) détermine la fin de la course.

Fin de la course

La course se termine lorsque les deux véhicules ont effectué le nombre de tours défini ou lorsque le temps de course est écoulé. À la fin de la course, la fanfare d'arrivée retentit et l'affichage clignote. Les informations relatives à la course s'affichent alors sur l'écran (Fig. 1).



Consulter les informations relatives à la course

Après et pendant une course, les différentes informations relatives à la course peuvent être consultées. Il est possible de les afficher en appuyant sur le bouton E.

Temps du dernier tour parcouru – Last Lap (fig. 1)



Temps total – Total Time (fig. 2)



Tour le plus rapide – Fastest Lap (fig. 3)



Retard par rapport au premier véhicule (fig. 4)



Position des véhicules (fig. 5)



Affichage d'un nombre de tours supérieur à 999



Si, lors d'une course contre la montre, le nombre de tours dépasse 999, cela sera représenté sous la forme de trois flèches (Fig. 6). Le comptage interne des tours et l'analyse des résultats s'effectuent en arrière-plan.

Déconnexion automatique

Si pendant 10 minutes, il n'y a pas de passage ou si la touche n'est pas pressée, le compte-tours est automatiquement arrêté pour épargner de l'énergie. En pressant sur le bouton ON/OFF, vous êtes à nouveau en mode d'entrée.

mode de conduite

En cas de dysfonctionnement, commencer par vérifier les 4 piles et, le cas échéant, les remplacer.

Installer le compte-tours uniquement sur des rails droits, positionnés à plat sur le sol.

Ne pas recouvrir les diodes émettrices et réceptrices avec des rails ou d'autres objets.

L'exposition des capteurs aux rayons lumineux directs peut entraîner une défaillance et un dysfonctionnement du compte-tours.

Caractéristiques techniques

Source de courant : 4 x 1,5 V piles mignon (type AA/R6/LR6)

Largeur des rails: min. 110mm – max. 210mm

Contenido

Advertencias de seguridad	16
Contenido de la caja	16
Alimentación corriente	16
Montaje	17
Colocación de los coches	17
Funcionamiento	17
Los ajustes	17
Puesta en marcha	17
Configurar el modo de carrera	17
Configurar carrera por vueltas	18
Configurar carrera por tiempo	18
Fase de inicio	18
Función de salida nula	19
Cancelación de carrera	19
Final de carrera	19
Acceder a los datos de carrera	19
Desconexión automática	19
Consejos sobre la conducción	19
Datos técnicos	19

¡Bienvenido!

¡Bienvenido al equipo Carrera!

Las instrucciones de servicio contienen información importante para el montaje y el manejo de su Carrera Evolution / GO !!!
 Contador de vueltas electrónico.
 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.

Le deseamos que disfrute con su nuevo Carrera Evolution / GO!!!
 Contador de vueltas electrónico.

Advertencias de seguridad

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

Para este producto se necesitan 4 pilas tipo AA (no incluidas en el volumen de suministro)

- Las pilas no recargables jamás deben ser recargadas.
- Las pilas recargables sólo deben cargarse bajo la vigilancia de adultos.
- Las pilas recargables deben sacarse del juguete antes de cargarlas.
- ¡No utilizar conjuntamente baterías de tipos diferentes, ni tampoco baterías nuevas junto con baterías usadas!
- Las baterías deben ser insertadas con las polaridad correcta.
- Las pilas vacías deben extraerse del juguete.
- Los bornes de conexión no deben conectarse en cortocircuito.



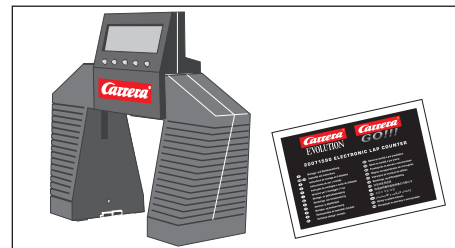
Este producto lleva el símbolo de clasificación selectiva para desechos eléctricos y de equipos electrónicos (WEEE). Esto significa que este producto deberá manipularse de acuerdo con la Norma Europea 2012/19/EU para ser reciclado o desmantelado para disminuir el impacto medioambiental.

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.

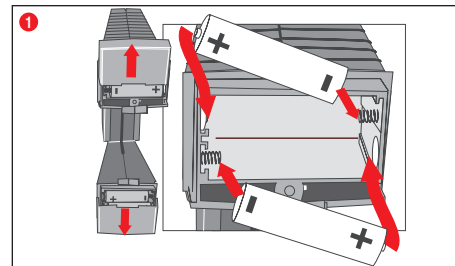


Contenido de la caja



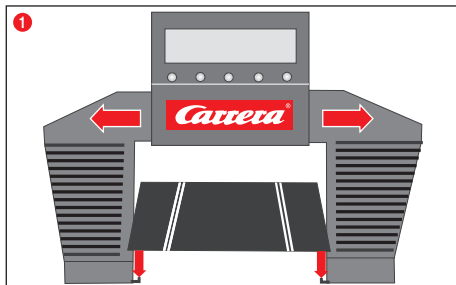
- 1 Contador de vueltas electrónico
- 1 Manual de instrucciones

Alimentación corriente



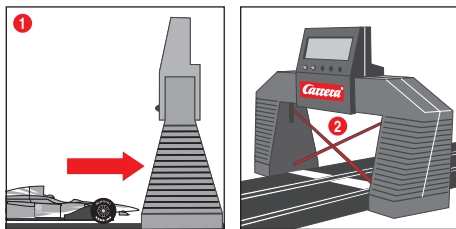
Para insertar las pilas, tire de la tapa hacia afuera por un lateral y extráigala. Introduzca en el compartimento de las pilas de uno de los dos pies del contador de vueltas dos pilas AA (R6/LR6), tal y como se muestra en la fig. 1 y asegurándose de que la polarización sea correcta (ver la marca en el compartimento de las pilas). Cierre el compartimento deslizando la tapa hasta que encaje por completo.
AVISO: ¡pilas no incluidas en el volumen de suministro!

Montaje



Extienda el contador de vueltas al ancho del carril utilizado (fig. 1). Introduzca los bordes laterales del carril en los talones de la base del contador de vueltas.

Colocación de los coches



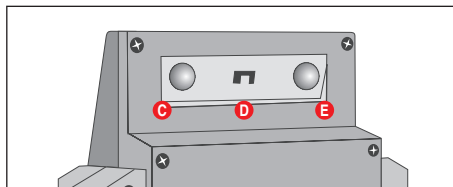
Colocación de los coches (fig. 1). Coloque los coches de tal forma que están en sentido de marcha muy cerca de la barrera de luz (fig. 2) del contador de vueltas.

Funcionamiento



El contador de vueltas reconoce un coche al pasar la barrera de luz. Se pueden disputar carreras por vueltas 1 o carreras por tiempo 2. Se puede configurar un máximo de 999 vueltas o de 59 minutos y 59 segundos.

Los ajustes



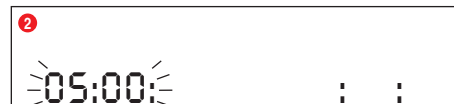
Todos los ajustes y visualizaciones se realizan mediante las teclas C y E. Tanto durante como después de una carrera se puede acceder a distintos datos sobre la misma mediante la tecla E.

Puesta en marcha



Meta el conmutador ON/OFF D en ON. El display indica el modo de entrada „carrera de vueltas“ (fig. 1, parpadeante).

Configurar el modo de carrera



Al encenderlo, el contador de vueltas se muestra automáticamente en el modo de vueltas (fig. 1). Al ponerlo por primera vez en funcionamiento, el número de vueltas está configurado en 50. El contador de vueltas guarda el último número de vueltas configurado y lo muestra la siguiente vez que se accede al registro. Para cambiar al modo de tiempo (fig. 2), pulse una vez la tecla E. El indicador de tiempo parpadea. Al poner el contador en funcionamiento por primera vez, el valor de tiempo está configurado en 5 minutos. El contador de vueltas guarda el último valor de tiempo configurado y lo muestra la siguiente vez que se accede al registro.

AVISO: después de 10 minutos sin realizar ninguna acción, el contador de vueltas se apaga automáticamente.

Configurar carrera por vueltas



Para modificar el número de vueltas previamente configurado, preceda de la siguiente manera: Cuando el indicador parpadee, pulse una vez la tecla **C**. Ahora parpadea la primera cifra del número de vueltas. Pulsando la tecla **E** se puede modificar la cifra de las unidades (fig. 2).



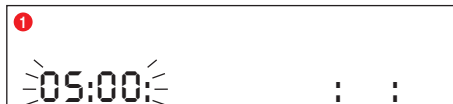
Pulsando nuevamente la tecla **C**, el indicador pasa a la segunda cifra (fig. 3). A continuación, puede modificar la cifra de las decenas mediante la tecla **E**.



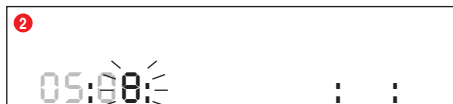
Por último, vuelva a pulsar la tecla **C** para que el indicador salte a la cifra de las centenas. Mediante la tecla **E** puede configurar ahora la cifra de las centenas (fig. 4).



Configurar carrera por tiempo



Para configurar una carrera por tiempo, primero debe pasar al modo de tiempo pulsando la tecla **E**. Se muestra el último valor de tiempo configurado y el indicador parpadea (fig. 1). Si pulsa la tecla **C**, parpadea la primera cifra del indicador de tiempo (fig. 2) y puede configurar la cifra de las unidades de los segundos con la tecla **E**.



Pulsando nuevamente la tecla **C**, el indicador salta a la segunda cifra (fig. 3). Mediante la tecla **E** se puede configurar ahora la cifra de las decenas de los segundos.



En el siguiente paso se configura la cifra de las unidades de los minutos. Para ello, vuelva a pulsar la tecla **C** hasta que la cifra de las unidades de los minutos parpadee. A continuación, utilice la tecla **E** para ajustar el valor de tiempo (fig. 4).



Finalmente, se configura la cifra de las decenas de los minutos. Pulse la tecla **C** hasta que la cifra de las decenas parpadee. Utilice la tecla **E** para configurar el valor de minutos (fig. 5).

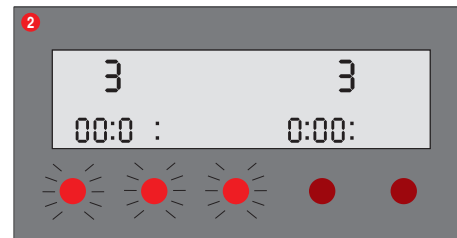


Fase de inicio

Una vez realizados todos los ajustes, pulsando la tecla **C** se accede a la fase de inicio. El indicador de la pantalla parpadea (fig. 1).



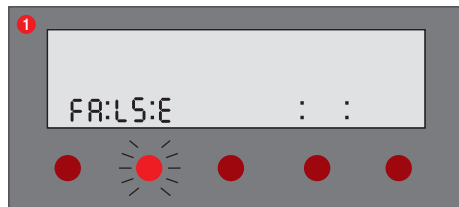
Si pulsa nuevamente la tecla **C**, se inicia la cuenta atrás. Los 5 LED se iluminan uno tras otro y el indicador muestra además la cuenta atrás (fig. 2).



Una vez se han apagado los 5 LED y el indicador ha concluido la cuenta atrás, queda autorizada la salida.

Función de salida nula

Si un vehículo cruza la barrera luminosa antes de la autorización de salida, el contador emite la señal de salida nula para el carril correspondiente (fig. 1). Se debe volver a iniciar la cuenta atrás pulsando la tecla **C**.

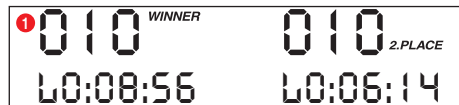


Cancelación de carrera

Se puede cancelar una carrera en curso en cualquier momento pulsando la tecla **C**. Si ya se han terminado varias vueltas, el final de carrera de un vehículo se fija en la última vuelta completada antes de la cancelación de la carrera.

Final de carrera

La carrera termina cuando **ambos** vehículos hayan completado el número de vueltas fijado o el tiempo de carrera programado haya concluido. Al finalizar la carrera, suena la bocina de meta y el indicador parpadea. En la pantalla se muestra diversa información **1** relativa a la carrera.



Acceder a los datos de carrera

Tanto durante como después de la carrera se puede acceder a distintos datos sobre la misma. Pulsando la tecla **E** se puede saltar de unos a otros indicadores.

Tiempo de la última vuelta completada – Last Lap (fig. 1)



Tiempo de conducción total – Total Time (fig. 2)



Vuelta más rápida – Fastest Lap (fig. 3)



Tiempo perdido respecto al líder de la carrera (fig. 4)



Puesto de los vehículos (fig. 5)



Indicador de número de vueltas superior a 999



Si durante una carrera por tiempo se completan más de 999 vueltas, se muestra una señal en forma de tres flechas (fig. 6). El recuento interno de las vueltas y el análisis de los resultados se realiza en segundo plano.

Desconexión automática

Si durante 10 minutos no se produce ningún paso por la barrera o no se pulsa ninguna tecla, el contador de vueltas se desconecta automáticamente para ahorrar energía. Pulsando el conmutador ON/OFF vuelve de nuevo al modo de entrada.

Consejos sobre la conducción

Si se detectan fallos de funcionamiento, en primer lugar se deben comprobar las 4 pilas y, en caso necesario, sustituirlas.

Colocar el contador de vueltas exclusivamente sobre carriles rectos y planos.

Entre el diodo emisor y el receptor no deben interponerse elementos de los carriles ni otros objetos.

La radiación directa de luz sobre los sensores puede ocasionar averías y fallos de funcionamiento del contador de vueltas.

Datos técnicos

Fuente de corriente: 4 x pilas 1,5 V Mignon (tipo AA/R6/LR6)

Ancho de los carriles: mín. 110 mm, máx. 210 mm

Índice

Avisos de segurança	20
Conteúdo da embalagem	20
Alimentação de corrente eléctrica	20
Montagem	21
Posicionamento dos automóveis	21
Funcionamento	21
Ajustes	21
Ligar	21
Configurar modo de corrida	21
Configurar modo de corrida em circuito	22
Configurar contrarrelógio	22
Fase de arranque	22
Função de falsa partida	23
Interrupção da corrida	23
Final da corrida	23
Aceder a informações da corrida	23
Desativação automática	23
Técnica de condução	23
Dados técnicos	23

Bem-vindo

Cordialmente bem-vindo à equipe Carrera!

O manual de instruções contém informações importantes para a montagem e a operação do contador de voltas electrónico Carrera Evolution / GO!!!

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-lhe bons momentos com o seu novo contador de voltas electrónico Carrera Evolution / GO!!!

Avisos de segurança

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

Para este artigo, são necessárias 4 pilhas de tipo „AA“ (não incluídas).

- Não carregar baterias não recarregáveis.
- Baterias recarregáveis só podem ser carregadas sob observação de pessoas adultas.
- Baterias recarregáveis devem ser removidas do brinquedo antes de serem carregadas.
- Não é permitido utilizar tipos diferentes de bateria ou baterias novas e usadas ao mesmo tempo.
- As pilhas devem ser inseridas com os pólos na posição correta.
- As pilhas descarregadas devem ser retiradas do brinquedo.
- Os terminais de ligação não devem ser ligados de modo que possa provocar curto-circuito.

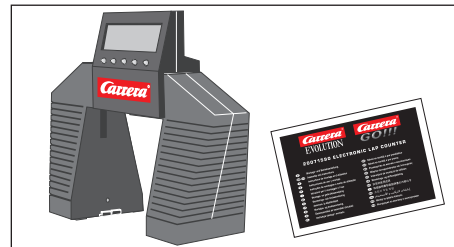


Este produto contém o símbolo de classificação da destruição de produtos eléctricos e electrónicos (WEEE), o que significa que o mesmo deve ser manuseado de acordo com a Directiva Europeia 2012/19/EU, de modo a ser reciclado ou desmantelado, minimizando o seu impacto no meio ambiente.

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.

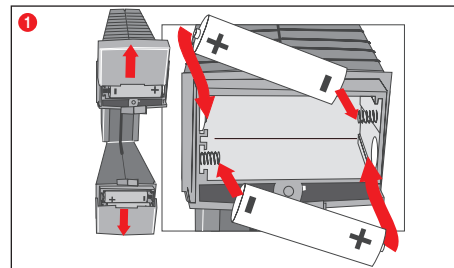


Conteúdo da embalagem



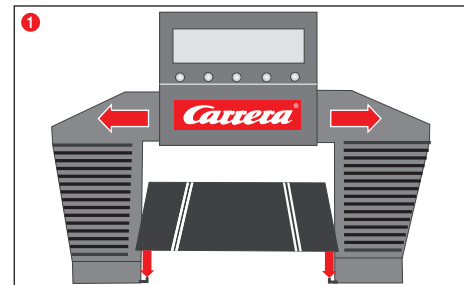
- 1 Contador de voltas electrónico
- 1 Manual de instruções

Alimentação de corrente eléctrica



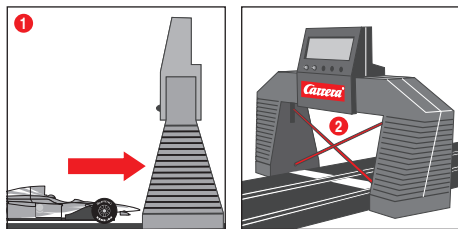
Para colocar as pilhas, puxe as tampas para o lado e retire-as. Insira duas pilhas AA (R6 / LR6) no compartimento das pilhas de cada um dos pés do contador de voltas, conforme ilustrado na Fig. 1 com a polaridade correta (consulte a polaridade correta na inscrição do compartimento das pilhas). Feche os compartimentos empurrando as tampas até que encaixem completamente. **NOTA: Pilhas não incluídas!**

Montagem



Puxar o contador de voltas até a largura do carril utilizado (fig. 1). Colocar os cantos laterais do carril nas ranhuras no pé do contador de voltas.

Posicionamento dos automóveis



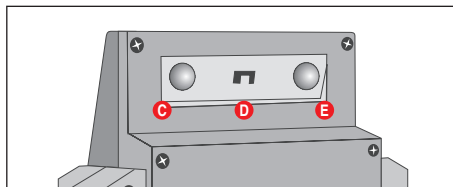
Posicionamento dos automóveis (fig. 1). Posicionar os automóveis, de modo que se encontrem no sentido de marcha, directamente atrás da barreira de luz (fig. 2) do contador de voltas.

Funcionamento



O contador de voltas reconhece um automóvel, logo que este passar pela barreira de luz. É possível realizar corridas em circuito 1 ou de contrarrelógio 2. Pode ser configurado um máximo de 999 voltas ou de 59 minutos e 59 segundos.

Ajustes



Todas as configurações e indicações são realizadas através de duas teclas C e E. Durante e após uma corrida, é possível aceder a diferentes informações sobre a corrida através da tecla E.

Ligar



Colocar o interruptor de ligar/desligar D em ON. O display indica o modo de indicação de corrida de voltas (fig. 1, piscando).

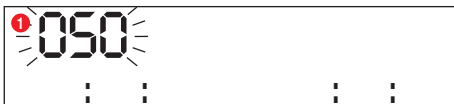
Configurar modo de corrida



Ao ligar, o contador de voltas encontra-se sempre em modo de circuito (fig. 1). Na primeira colocação em funcionamento, o número de voltas está predefinido para 50. O contador de voltas memoriza o último número de voltas configurado e volta a apresentá-lo quando volta a ser acedido. Para mudar para o modo de contrarrelógio (fig. 2), prima a tecla E uma vez. A indicação de tempo pisca. Na primeira colocação em funcionamento, o tempo está predefinido para 5 minutos. O contador de voltas memoriza o último tempo configurado e volta a apresentá-lo quando volta a ser acedido.

NOTA: Se, após aprox. 10 minutos não ocorrer qualquer introdução, o contador de voltas desliga-se automaticamente.

Configurar modo de corrida em circuito



Para alterar o número de voltas predefinido, proceda da seguinte forma: Com a indicação a piscar, prima uma vez a tecla **C**. Agora, pisca apenas o primeiro dígito do número de voltas. Este número pode ser alterado premindo a tecla **E**. (fig. 2)



Voltando a premir a tecla **C**, a indicação passa ao segundo dígito (fig. 3). Com a tecla **E**, é possível definir agora as dezenas.



Por fim, voltando a premir a tecla, a indicação passa à casa das centenas **C**. Com a tecla **E**, definem-se agora as centenas (fig. 4).



Configurar contrarrelógio



Para configurar uma corrida de contrarrelógio, mude para o modo de contrarrelógio premindo a tecla **E**. É apresentado o último tempo definido e a indicação pisca (fig. 1). Premindo a tecla **C**, pisca o primeiro dígito da indicação de tempo (fig. 2) e o primeiro dígito dos segundos pode ser definido com a tecla **E**.



Voltando a premir a tecla **C**, a indicação passa ao segundo dígito (fig. 3). Com a tecla **E**, é possível definir agora as dezenas dos segundos.



No passo seguinte é definido o primeiro dígito dos minutos. Para tal, volte a premir a tecla **C** até que o primeiro dígito dos minutos pisque. Em seguida, com a tecla **E**, defina o tempo pretendido (fig. 4).



Em seguida, é definido a casa das dezenas dos minutos. Prima a tecla **C** até que a casa das dezenas pisque. Com a tecla **E**, defina os minutos pretendidos (fig. 5).



Fase de arranque

Após realizar todas as configurações, prima a tecla **C** para iniciar a fase de arranque. A indicação no visor pisca (fig. 1)



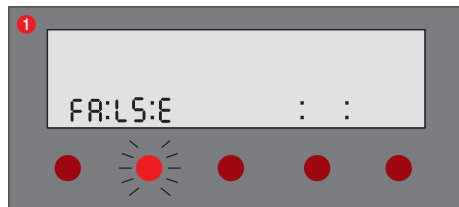
Premindo novamente a tecla **C** inicia-se a contagem decrescente. Os 5 LEDs vermelhos apagam-se sequencialmente e o visor mostra a contagem decrescente (fig. 2).



A corrida pode iniciar depois de todos os 5 LEDs apagarem e a contagem decrescente terminar.

Função de falsa partida

Se um veículo passar a barreira fotoelétrica antes da autorização de arranque, é assinalada uma falsa partida na pista correspondente (fig. 1). A contagem decrescente deve ser reiniciada premindo a tecla C.



Interrupção da corrida

Uma corrida em curso pode ser interrompida a qualquer altura premindo a tecla C. Se já tiverem sido dadas voltas, conta como o final da corrida a última passagem antes da interrupção.

Final da corrida

O final da corrida acontece quando **ambos** os veículos tiverem concluído o número de voltas definido ou o tempo de corrida chegar ao fim. No final da corrida, soa o toque de final de corrida e o visor pisca. São apresentadas no visor informações sobre a corrida (fig. 1).



Aceder a informações da corrida

Após e durante uma corrida, é possível aceder a diferentes informações sobre a corrida. Premindo a tecla E, é possível alternar entre as indicações.

Tempo da última volta concluída – Last Lap (fig. 1)



Tempo total – Total Time (fig. 2)



Volta mais rápida – Fastest Lap (fig. 3)



Distância relativamente ao vencedor (fig. 4)



Posição dos veículos (fig. 5)



Indicação do número de voltas superior a 999



Se durante um contrarrelógio, forem ultrapassadas 999 voltas, tal é apresentado na forma de três setas (fig. 6). A contagem interna das voltas e a avaliação do resultado decorre em segundo plano.

Desativação automática

Se durante 10 minutos não houver nenhuma volta ou pressão de tecla, o contador de voltas será desligado automaticamente para poupar energia. Pressionando o interruptor de ON/OFF retornará ao modo de introdução.

Técnica de condução

No caso de falhas de funcionamento, verificar primeiro as 4 pilhas e substituí-las, se necessário.

Instalar o contador apenas em pistas retas e planas.

O díodos do emissor e do recetor não podem estar cobertos pelo material da pista ou outros objetos.

A incidência direta da luz nos sensores pode provocar uma avaria e falha de funcionamento do contador de voltas.

Dados técnicos

Fonte de energia: 4 x pilha Mignon de (tipo AA/R6/LR6)

Largura da pista: mín. 110mm – máx. 210mm

Sommario

Indicazioni per la sicurezza	24
Contenuto della confezione	24
Alimentazione elettrica	24
Montaggio	25
Disposizioni delle vetture	25
Funzionamento	25
Impostazioni	25
Accensione	25
Come impostare la modalità di gara	25
Come impostare la gara a giri	26
Come impostare la gara a tempo	26
Fase di avvio	26
Funzione di falsa partenza	27
Interruzione della gara	27
Fine della gara	27
Come visualizzare le informazioni sulla gara	27
Spegnimento automatico	27
Indicazioni tecniche	27
Dati tecnici	27

Benvenuti

Benvenuti nel team Carrera!

Le istruzioni per l'uso contengono informazioni importanti per il montaggio e l'uso del contagiri elettronico Carrera Evolution / GO!!! Leggere quindi queste istruzioni per l'uso accuratamente e custodirle per una successiva consultazione.

In caso di domande di chiarimento contattate la nostra distribuzione o visitate il nostro sito Web: carrera-toys.com

Controllare la completezza del contenuto e l'eventuale presenza di danni dovuti al trasporto. La confezione contiene anche delle informazioni importanti e quindi deve essere anche conservata.

Vi auguriamo buon divertimento con il vostro nuovo contagiri elettronico Carrera Evolution / GO!!!

Indicazioni per la sicurezza

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

Per questo articolo servono 4 batterie tipo „AA“ (non fornite in dotazione).

- Non ricaricare le batterie che non sono ricaricabili.
- Caricare le batterie ricaricabili solo in presenza di persone adulte.
- Prima di ricaricarle, togliere le batterie ricaricabili dal giocattolo.
- Non usare contemporaneamente tipi di batterie disuguali e/o batterie nuove e usate.
- Le batterie devono essere inserite con la polarità corretta.
- Le batterie scariche vanno rimosse dal giocattolo.
- Non cortocircuitare i morsetti.



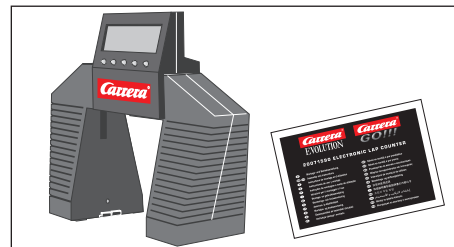
INFORMAZIONI AGLI UTENTI

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

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

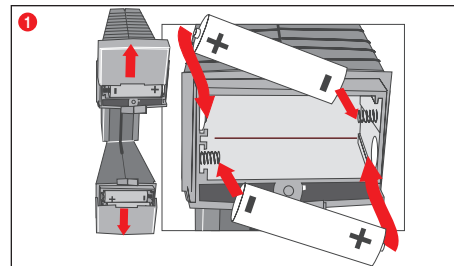


Contenuto della confezione



- 1 Contagiri elettronico
- 1 manuale di istruzioni per l'uso

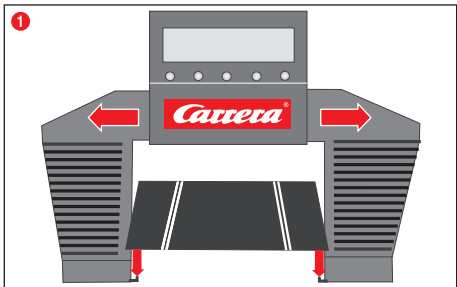
Alimentazione elettrica



Per inserire le batterie far scorrere il coperchio di lato verso l'esterno e quindi rimuoverlo. Inserire due batterie AA (R6/LR6) come mostrato in ill. 1 con i poli corretti (per la corretta polarità si veda l'apposita indicazione nel vano batterie) in ciascuno dei vani batterie ai piedi del contagiri. Chiudere i vani facendo scorrere il coperchio fino a quando non scatta completamente in posizione.

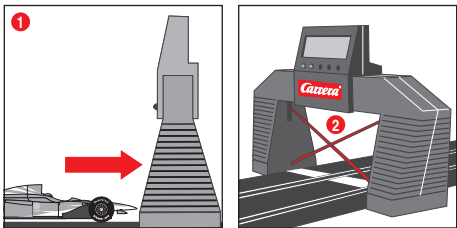
NOTA: le batterie non sono incluse nella confezione!

Montaggio



Adattare il contagiri alla larghezza del binario utilizzato (ill. 1). Inserire i bordi laterali del binario nei naselli sulla base del contagiri.

Disposizione delle vetture



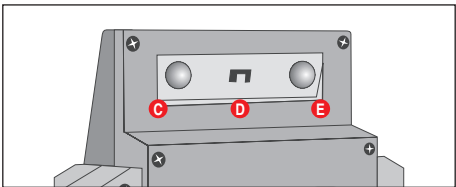
Disposizione delle vetture (ill. 1).
Disporre le vetture in modo che si trovino nel senso di marcia immediatamente davanti alla barriera fotoelettrica (ill. 2) del contagiri.

Funzionamento



Il contagiri riconosce una vettura all'attraversamento della barriera fotoelettrica. È possibile effettuare gare a giri 1 o a tempo 2, impostando al max. 999 giri o 59 minuti e 59 secondi.

Impostazioni



Tutti gli indicatori sono visualizzati e le impostazioni effettuate mediante i due pulsanti C e E. Durante e dopo ciascuna gara si possono richiamare diverse informazioni relative alla gara stessa utilizzando il pulsante E.

Accensione



Posizionare l'interruttore ON/OFF D su ON. Il display mostra la modalità di immissione Gara a giri (ill. 1, lampeggiante).

Come impostare la modalità di gara



Quando viene acceso, il contagiri è impostato automaticamente sulla modalità gara (ill. 1). Alla prima messa in funzione il numero di giri è preimpostato su 50. Il contagiri salva il numero di giri impostato per ultimo e lo mostra alla successiva riaccensione. Per passare alla modalità a tempo (ill. 2) premere una volta il pulsante E. A questo punto l'indicatore del tempo lampeggia. Alla prima messa in funzione il tempo è preimpostato su 5 minuti. Il contagiri salva il tempo impostato per ultimo e lo mostra alla successiva riaccensione.

NOTA: se per ca. 10 minuti non viene inserito alcun dato, il contagiri si spegne automaticamente.

Come impostare la gara a giri



Per modificare il numero di giri preimpostato procedere come segue: quando l'indicatore lampeggia, premere una volta il pulsante **C**. Ora lampeggia solo l'unità del numero di giri. Premendo il pulsante **E** si possono modificare le unità (ill. **2**).



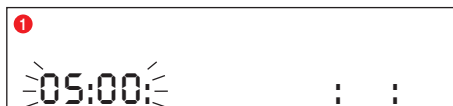
Premendo nuovamente il pulsante **C** l'indicatore passa alle decine (ill. **3**). A questo punto si possono impostare le decine mediante il pulsante **E**.



Premendo nuovamente il pulsante **C**, l'indicatore passa alle centinaia. A questo punto si possono impostare le centinaia mediante il pulsante **E** (ill. **4**).



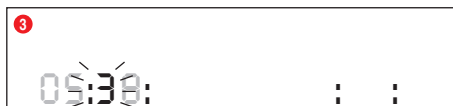
Come impostare la gara a tempo



Per impostare una gara a tempo bisogna prima passare alla relativa modalità premendo il pulsante **E**. L'indicatore lampeggia mostrando il tempo impostato per ultimo (ill. **1**). A questo punto premendo il pulsante **C** la prima cifra dell'indicatore del tempo lampeggia (ill. **2**) e si possono impostare le unità dei secondi mediante il pulsante **E**.



Premendo nuovamente il pulsante **C** l'indicatore passa alle decine (ill. **3**). A questo punto si possono impostare le decine dei secondi mediante il pulsante **E**.



Nel passo successivo si impostano le unità dei minuti. A tal fine premere nuovamente il pulsante **C** finché la cifra delle unità dei minuti non lampeggia. Quindi impostare il tempo desiderato utilizzando il pulsante **E** (ill. **4**).



Infine impostare le decine dei minuti. A tal fine premere il pulsante **C** finché la cifra delle decine non lampeggia. Quindi impostare i minuti desiderati utilizzando il pulsante **E** (ill. **5**).

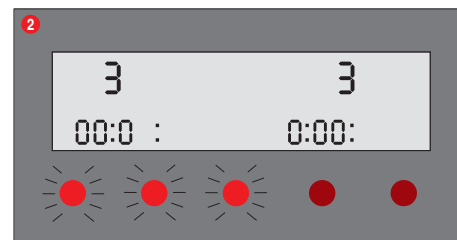


Fase di avvio

Una volta effettuate tutte le impostazioni, premendo il pulsante **C** inizia la fase di avvio. L'indicatore sul display lampeggia (ill. **1**).



Premendo nuovamente il pulsante **C** si avvia il countdown. I 5 LED rossi si accendono uno dopo l'altro mentre l'indicatore effettua il conto alla rovescia (ill. **2**).



Una volta spenti tutti i 5 LED e terminato il conto alla rovescia sull'indicatore, la gara ha inizio.

Funzione di falsa partenza

Se un autoveicolo parte prima del via, la barriera segnala la falsa partenza della corrispondente corsia (ill. 1). A questo punto bisogna effettuare nuovamente il countdown premendo il pulsante C.

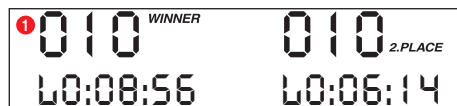


Interruzione della gara

È possibile interrompere in qualsiasi momento una gara in corso premendo il pulsante C. Se sono già stati effettuati alcuni giri, vale come termine della gara l'ultimo passaggio di un autoveicolo attraverso la barriera prima dell'interruzione della gara.

Fine della gara

La gara termina quando entrambi gli autoveicoli hanno concluso il numero di giri impostati o il tempo di gara è scaduto. Al termine della gara suona la fanfara d'arrivo e l'indicatore lampeggia. Sul display sono visualizzate le informazioni (ill. 1) relative alla gara.



Come visualizzare le informazioni sulla gara

Dopo e durante qualsiasi gara si possono visualizzare diverse informazioni. Premendo il pulsante E si può passare da un indicatore all'altro.

Tempo dell'ultimo giro effettuato - Last Lap (ill. 1)



Tempo totale - Total Time (ill. 2)



Giro più veloce - Fastest Lap (ill. 3)



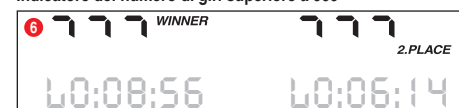
Distanza dal primo autoveicolo (ill. 4)



Posizione degli autoveicoli (ill. 5)



Indicatore del numero di giri superiore a 999



Se in una gara a tempo si superano i 999 giri, questo viene indicato con tre frecce (ill. 6). Il conteggio interno dei giri e l'analisi dei risultati sono visualizzati sullo sfondo.

Spegnimento automatico

Se per 10 minuti nessuna vettura attraversa la barriera fotoelettrica o non viene premuto alcun tasto, il contagiri viene spento automaticamente per risparmiare energia. Azionando l'interruttore ON/OFF, si ritorna nella modalità di immissione.

Indicazioni tecniche

In caso di malfunzionamenti verificare per prima cosa tutte e 4 le batterie ed eventualmente sostituirle.

Posizionare il contagiri solo su binari dritti e complanari. I diodi trasmettenti e ricevitori non devono essere coperti da binari o altri oggetti.

La luce diretta sui sensori può causare avarie e malfunzionamenti dei contagiri.

Dati tecnici

Fonte di energia elettrica:

4 batterie mignon (tipo AA/R6/LR6) da 1,5 V

Larghezza binari: min. 110 mm - max. 210 mm

Inhoudsopgave

Veiligheidsinstructies	28
Verpakkingsinhoud	28
Stroomvoorzorging	28
Opbouw	29
Voertuigopstelling	29
Werkwijze	29
Instellingen	29
Inschakelen	29
Racemodus instellen	29
Ronderace instellen	30
Tijdtrace instellen	30
Startfase	30
Valse startfunctie	31
Voortijdig afbreken van de race	31
Einde van de race	31
Race-informatie opvragen	31
Automatische uitschakeling	31
Technische instructies	31
Technische gegevens	31

Welkom

Hartelijk welkom in het team Carrera!

De bedieningshandleiding bevat belangrijke informatie over de opbouw en bediening van uw Carrera Evolution / GO!!! elektronische rondeteller.

Gelieve deze zorgvuldig te lezen en aansluitend te bewaren.

Met eventuele vragen kunt u terecht bij onze verkoopafdeling; of bezoek onze website: carrera-toys.com

Gelieve de inhoud op volledigheid en eventuele transportschade te controleren. De verpakking bevat belangrijke informatie en dient eveneens te worden bewaard.

Wij wensen u veel plezier met uw nieuwe Carrera Evolution / GO!!! Elektronische rondeteller.

Veiligheidsinstructies

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

Voor dit artikel zijn 4 batterijen van het type „AA“ nodig (niet in de leveringsomvang begrepen).

- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van volwassenen worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd, voordat ze worden opgeladen.
- Niet dezelfde batterijtypes of/ en nieuwe en gebruikte batterijen mogen niet samen worden gebruikt.
- Batterijen moeten met de juiste polariteit worden geplaatst;
- Lege batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd.
- De aansluitklemmen mogen niet kortgesloten worden.



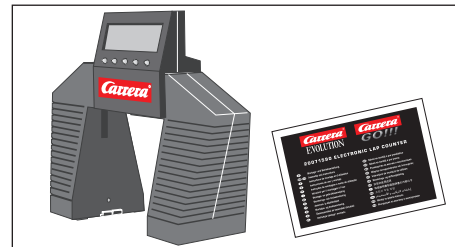
Dit product draagt het selectieve klasseringssymbool voor elektrisch afval en elektronische apparatuur (WEEE). Dit betekent dat dit product moet worden behandeld overeenkomstig Europese Richtlijn 2012/19/EU teneinde te worden gerecycleerd of gesloopt om het effect op de omgeving zo klein mogelijk te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

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

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

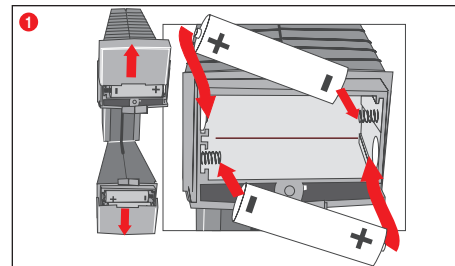


Verpakkingsinhoud



- 1 Elektronische rondeteller
- 1 Bedieningshandleiding

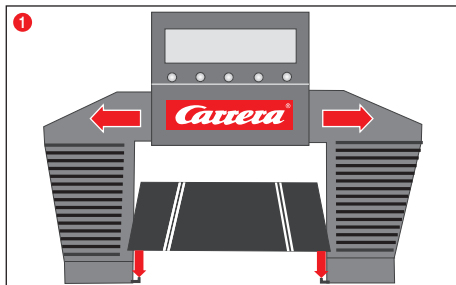
Stroomvoorzorging



Om de batterijen te plaatsen, trekt u de deksels aan de zijkant naar buiten en verwijdert u ze. Plaats twee AA-batterijen (R6/LR6) met de juiste polariteit in het batterijvak van elk van de voeten van de rondeteller zoals getoond in afb. 1 (zie etiket in het batterijvak voor de juiste polariteit). Sluit de compartimenten door de deksels erop te schuiven tot ze volledig vastklikken.

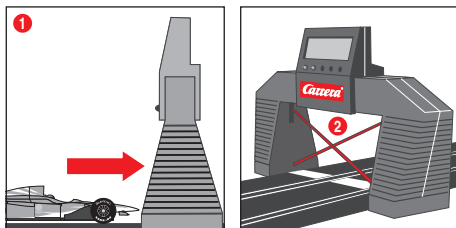
INSTRUCTIE: Batterijen zijn niet bij de leveringsomvang inbegrepen!

Opbouw



Trek de rondeteller uit op de breedte van de gebruikte rail (afb. 1). Leg de zijdelingse kanten van de rail in de bevestigingen aan de voet van de rondeteller.

Voertuigopstelling



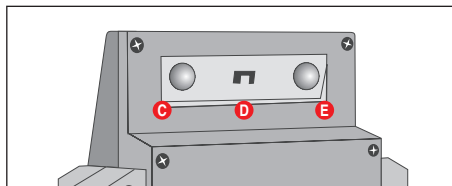
Voertuigopstelling (afb. 1).
Stel de voertuigen zodanig op, dat zij in rijrichting dicht voor de lichtbarrière (afb. 2) van de rondeteller staan.

Werkwijze



De rondeteller herkent een voertuig bij het doorrijden van de lichtbarrière. Er kunnen ronderaces 1 of tijdtraces 2 afgewerkt worden. Daarbij kunnen maximaal 999 ronden of 59 minuten en 59 seconden worden ingesteld.

Instellingen



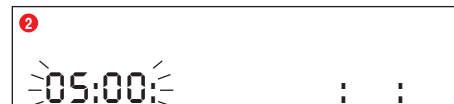
Alle instellingen en weergaven worden gemaakt met behulp van de twee knoppen C en E. Tijdens en na een race kan via de E-toets diverse informatie over de race worden opgeroepen.

Inschakelen



Schuif de Aan/uit-schakelaar (D) op ON. Het display toont de in-voermodus ronderace aan (afb. 1, knipperend).

Racemodus instellen



Na het inschakelen van de rondeteller staat deze automatisch in de rondenmodus (afb. 1). Bij de eerste ingebruikname is het aantal ronden vooraf op 50 ingesteld. De rondeteller slaat het laatst ingestelde aantal ronden op en toont dit de volgende keer dat het wordt opgeroepen. Om over te schakelen naar de tijdmodus (afb. 2), drukt u eenmaal op de toets E. De tijdsaanduiding knippert nu. Bij de eerste ingebruikname is de tijd vooraf op 5 minuten ingesteld. De rondeteller slaat de laatst ingestelde tijd op en toont dit de volgende keer dat het wordt opgeroepen.

INSTRUCTIE: Als er gedurende ca. 10 minuten geen gegevens worden ingevoerd, schakelt de rondeteller automatisch uit.

Ronderace instellen



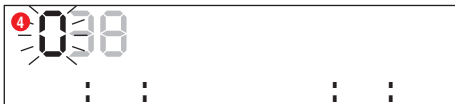
Om het vooraf ingestelde aantal ronden te wijzigen, gaat u als volgt te werk: Bij een knipperende display drukt u eenmaal op knop **C**. Het eerste cijfer van het aantal ronden knippert nu. Door het indrukken van de knop **E** kan het cijfer van de 1e positie gewijzigd worden. (afb. 2)



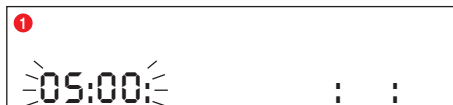
Door opnieuw indrukken van de knop **C** springt de display naar de tweede positie (afb. 3). Het cijfer van de tientallen kan nu worden ingesteld via de toets **E**.



Tot slot, door nogmaals op de toets **C** te drukken, springt het display naar het cijfer van de honderdtallen. Het cijfer van de honderdtallen wordt nu ingesteld via de toets **E** (afb. 4).



Tijdrace instellen



Om een tijdrace in te stellen, schakelt u eerst naar de tijdmodus door op de toets **E** te drukken. Nu wordt de laatst ingestelde tijd weergegeven en knippert de display (afb. 1). Door het indrukken van de knop **C** knippert nu de eerste positie van de tijdsaanduiding (afb. 2) en de 1e positie van de seconden kan met de knop **E** worden ingesteld.



Door opnieuw indrukken van de knop **C** springt de display naar de tweede positie (afb. 3). Het cijfer van de tientallen van de seconden kan nu worden ingesteld via de knop **E**.



In de volgende stap wordt het 1e cijfer van de minuten ingesteld. Druk nogmaals op de knop **C** tot het 1e cijfer van de minuten knippert. Stel vervolgens met de knop **E** de gewenste tijd in (afb. 4).



Tot slot wordt het cijfer van de tientallen van de minuten ingesteld. Druk op de knop **C** tot het cijfer van de tientallen knippert. Stel met de knop **E** de gewenste minuten in (afb. 5).



Startfase

Als alle instellingen zijn gedaan, wordt de startfase in werking gesteld door de knop **C** in te drukken. De weergave op het display knippert (afb. 1)



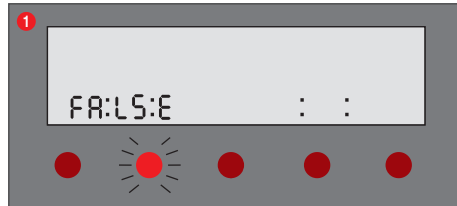
Opnieuw indrukken van de knop **C** start de countdown. De 5 rode LED's gaan na elkaar branden en het display telt bovendien af (afb. 2).



Nadat alle 5 LED's zijn gedooft en de display heeft afgeteld, is de race vrijgegeven.

Valse startfunctie

Als een voertuig voor het loslaten langs de fotocel rijdt, wordt een valse start van de betreffende baan signaleerd (afb. 1). De countdown moet door het indrukken van de knop **C** opnieuw geactiveerd worden.

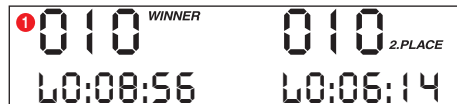


Voortijdig afbreken van de race

Een lopende race kan op elk moment door het indrukken van de knop **C** worden afgebroken. Indien er al ronden zijn gereden, wordt de laatste passage van een voertuig voor het afbreken van de race beschouwd als het einde van de race.

Einde van de race

Het einde van de race is bereikt wanneer **beide** voertuigen het ingestelde aantal ronden hebben voltooid of de racetijd is verstreken. Bij het einde van de race klinkt de finishfanfare en knippert het display. Op het display wordt informatie (afb. 1) over de race weergegeven.



Race-informatie opvragen

Tijdens en na een race kan diverse race-informatie worden opgevraagd. Door het indrukken van de knop **E** kan tussen de weergaven worden geschakeld.

Tijd van de laatst gereden ronde – Last Lap (afb. 1)



Totale rijtijd – Total Time (afb. 2)



Snelste gereden ronde – Fastest Lap (afb. 3)



Achterstand tot het leidende voertuig (afb. 4)



Positie van de voertuigen (afb. 5)



Weergave van het aantal ronden groter dan 999



Als het aantal ronden groter is dan 999 tijdens een tijdrace, wordt dit aangegeven met drie pijlen (afb. 6). De interne telling van de ronden en de evaluatie van het resultaat vindt plaats op de achtergrond.

Automatische uitschakeling

Als er gedurende 10 minuten geen doorrijden van een ronde of als er niet op een toets wordt gedrukt, dan wordt de rondeteller uitgeschakeld om energie te sparen. Door bedienen van de ON/OFF schakelaar gaat u weer naar de invoermodus.

Technische instructies

In geval van storing moeten alle 4 de batterijen eerst worden gecontroleerd en indien nodig vervangen.

Plaats de rondeteller alleen boven rechte, vlakke baanstukken. Zender- en ontvangerdiodes mogen niet worden afgedekt door baanmateriaal of andere objecten.

Directe lichtstraling op de sensoren kan een storing en defect in de rondeteller veroorzaken.

Technische gegevens

Stroombron: 4 x 1,5 V Mignon batterijen (type AA/R6/LR6)

Baanbreedte: min. 110mm – max. 210mm

Innehåll

Säkerhetshänvisningar	32
Innehållet i förpackningen	32
Strömförsörjning	32
Uppbyggnad	33
Uppställning av fordonet	33
Funktionssätt	33
Inställningar	33
Igångsättning	33
Ställ in tävlingsläge	33
Ställ in varvtävling	34
Ställ in tidskörning	34
Startfas	34
Tjuvstartsfunktion	35
Tävlingsavbrott	35
Tävlingslut	35
Anropa tävlingsinformation	35
Automatisk fränslagning	35
Teknisk information	35
Tekniska data	35

Välkommen

Hjärtligt välkommen till Team Carrera!

I bruksanvisningen finns viktig information om hur den elektroniska varvräknaren Carrera Evolution / GO!!! är uppbyggd.

Var vänlig och läs igenom den noggrant och förvara den därefter.

Om Du har frågor: kontakta vår distributör, eller besök vår hemsida: carrera-toys.com

Kontrollera vänligen att innehållet i förpackningen är fullständigt och fritt från eventuella transportskador. Förpackningen innehåller viktiga informationer och bör också förvaras.

Vi önskar mycket nöje med den nya elektroniska varvräknaren Carrera Evolution / GO!!!.

Säkerhetshänvisningar

• **WARNING!** Inte lämpligt för barn under 36 mån. Kvävningsrisk på grund av smådelar som kan sväljas. Varning: Funktionsbetingad klämrisk.

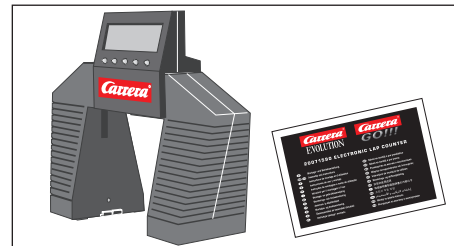
- För denna produkt krävs 4 batterier av typ „AA“ (ingår ej).
- Icke-återuppladdningsbara batterier får inte laddas.
- Uppladdningsbara batterier får laddas endast under överinseende av vuxna.
- Uppladdningsbara batterier skall tas ut leksaken innan de laddas.
- Batterier av olika typ och/eller blandade nya och gamla batterier får inte användas tillsammans.
- Batterierna måste läggas i med rätt polaritet.
- Tomma batterier måste tas ut ur leksaken.
- Anslutningsklämmorna får inte kortslutas.



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

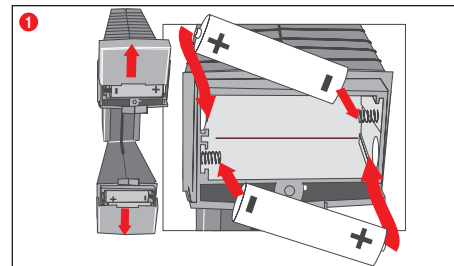


Innehållet i förpackningen



- 1 Elektronisk varvräknare
- 1 bruksanvisning

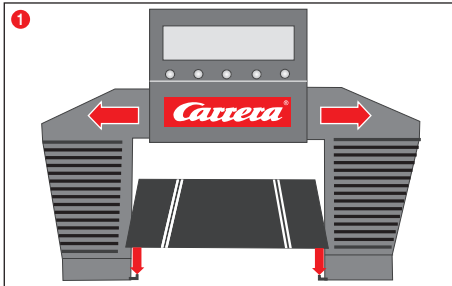
Strömförsörjning



För att lägga i batterierna: dra locken i sidled utåt och ta av dem. Lägg i två batterier AA (R6/LR6) som bilden 1 visar, med rätt polaritet (se symbolerna i batterifacket) i batterifacket till var och en av varvräknarens fötter. Stäng facken genom att skjuta upp locken tills att de hakar fast helt.

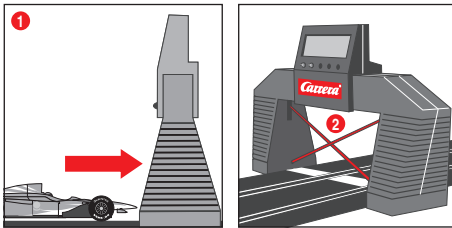
OBS! Batterier ingår ej i leveransen!

Uppbyggnad



Dra varvräknaren på bredden av den använda skenan (bild 1).
Lägg i sidokanterna på skenan i urtagen på varvräknarens fot.

Uppställning av fordonet



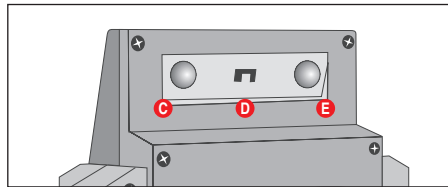
Uppställning av fordonet (bild 1)
Ställ upp fordonen så att de står i körlinjen tätt framför varvräknarens ljussensor (bild 2).

Funktionssätt



Varvräknaren „ser“ ett fordon som åker igenom ljussensorn. Man kan köra varvtävlingar 1 eller tidstävlingar 2. Max. 999 varv eller 59 minuter och 59 sekunder kan ställas in.

Inställningar



Alla inställningar och indikeringar görs via de två knapparna C och E. Under och efter en tävling kan man anropa olika uppgifter om den med knappen E.

Igångsättning



Skjut på-/av-brytaren D till ON. Displayen visar inmatningsläget varvslopp (bild 1, blinkande).

Ställ in tävlingsläge



När varvräknaren har ställts in, befinner den sig automatiskt i varv-läget (bild 1). Vid den första idrifttagningen är varvantalet inställt till 50. Varvräknaren lagrar det senast inställda antalet varv och visar det igen vid nästa åtkomst. För att växla till tidsläget (bild 2), tryck en gång på knappen E. Nu blinkar tidsindikeringen. För första idrifttagning är tiden förinställd till 5 minuter. Varvräknaren lagrar den senast inställda tiden och visar den igen vid nästa åtkomst.

OBS: om ingen inmatning sker inom ca 10 minuter, stängs varvräknaren av automatiskt.

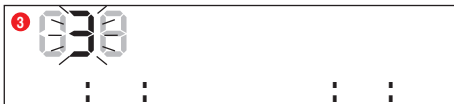
Ställ in varvtävling



Gör så här för att ändra det förinställda antalet varv: Vid blinkande indikering, tryck en gång på knappen **C**. Nu blinkar den första positionen i varvantalet. Tryck på knappen **E** för att ändra siffran på den första positionen (bild 2).



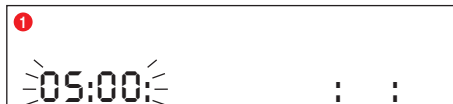
Tryck igen på knappen **C** för att gå till den andra positionen (bild 3). Via knappen **E** kan man nu ställa in den 10:e positionen.



Till sist hoppar indikeringen till den 100:e positionen med en tryckning på knappen **C**. Med knappen **E** ställer man nu in den 100:e positionen (bild 4).



Ställ in tidskörning



För att ställa in en tidstävling, gå först till tidsläget med knappen **E**. Den senast inställda tiden visas först, och indikeringen blinkar (bild 1). Trycker man på knappen **C** blinkar den första positionen i tidsindikeringen (bild 2) och man kan ställa in den 1:a positionen för sekunder med knappen **E**.



Tryck igen på knappen **C** för att flytta indikeringen till den andra positionen (bild 3). Med knappen **E** kan man nu ställa in den 10:e positionen för sekunder.



I nästa steg ställer man in den 1:a positionen för minuter. Tryck då på knappen **C** tills att den 1:a positionen för minuterna blinkar. Ställ in önskad tid med knappen **E** (bild 4).



Till sist ställs den 10:e positionen för minuterna in. Tryck på knappen **C** tills att den 10:e positionen blinkar. Använd knappen **E** för att ställa in önskad minuter (bild 5).



Startfas

När alla inställningar har gjorts, inleds startfasen med en tryckning på knappen **C**. Indikeringen på displayen blinkar (bild 1).



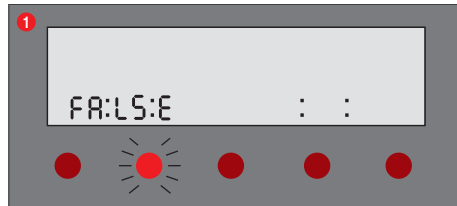
En ny tryckning på knappen **C** startar nedräkningen. De 5 röda LED tänds i tur och ordning, och indikeringen räknar ned (bild 2).



När alla 5 LED har slocknat och indikeringen har räknat ned, är tävlingen frisläppt.

Tjuvstartsfunktion

Om ett fordon kör igenom ljusridån före startsignalen, signaleras en tjuvstart i det spåret (bild 1). Nedräkningen måste aktiveras igen med knappen C.

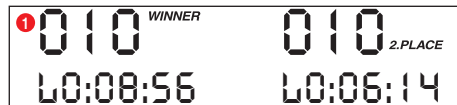


Tävlingsslut

En pågående tävling kan alltid avbrytas när som helst med knappen (x). Om varv redan har körts gäller den senaste körningen för ett fordon, före avbrottet, som tävlingsslut.

Tävlingsslut

Tävlingen når sitt slut när **båda** fordonen har kört det inställda varvtalet eller när tävlingstiden har löpt ut. Vid tävlingens slut ljuder målsirenen och indikeringen blinkar. På displayen visas information (bild 1) om tävlingen.



Anropa tävlingsinformation

Efter och under en tävling kan man anropa olika uppgifter om den. Tryck på knappen E för att bläddra genom indikeringarna

Tid för det senast körda varvet – Last Lap (bild 1)



Total körtid – Total Time (bild 2)



Snabbast körda runda – Fastest Lap (bild 3)



Avstånd till ledande bil (bild 4)



Fordonens position (bild 5)



Visning av varvtal över 999



Om antalet varv 999 överskrider under en tidstävling, visas detta i form av tre pilar (bild 6). Den interna räkningen av varven och utvärderingen av resultatet sker i bakgrunden.

Automatisk frånslagning

Om ingen varvkörning eller knappnedtryckning äger rum under 10 min. stängs varvräknaren av automatiskt för att spara energi. Tryck på ON/OFF-knappen för att komma tillbaka till inmatningsläget.

Teknisk information

Vid ev. felfunktion måste man först kontrollera alla 4 batterierna och ev. byta ut dem.

Ställ upp varvräknaren endast på raka, plant liggande skenor. Sändar- och mottagardiöder får inte täckas över med skenmaterial eller andra föremål.

Direkt ljusstrålning på sensorerna kan orsaka störning och felfunktion i varvräknaren.

Tekniska data

Strömkälla: 4 x 1,5 V mignon-batterier (typ AA/R6/LR6)

Skenbredd: min. 110mm – max. 210mm

Sisällysluettelo

Turvallisuusohjeita	36
Pakkauksen sisältö	36
Virransyöttö	36
Rakenne	37
Auton asetus	37
Toimintatapa	37
Asetukset	37
Päällekytkentä	37
Kilpailutilan säätäminen	37
Kierrosajon säätäminen	38
Aika-ajon säätäminen	38
Lähtövaihe	38
Varaslähtötoiminto	39
Kilpailun keskeytys	39
Kilpailun loppu	39
Kilpailutietojen haku	39
Automaattinen katkaisu	39
Tekniset ohjeet	39
Tekniset tiedot	39

Tervetuloa

Tervetuloa Carreran tiimiin!

Käyttöohjeessa on tärkeää tietoa elektronisen kierroskaskurisi Carrera Evolution / GO!!! rakenteesta ja käytöstä. Lue ne huolellisesti ja säilytä ne sen jälkeen.

Jos sinulla on kysyttävää, käänny myyntiasiamme puoleen tai käy verkkosivullamme: carrera-toys.com

Tarkasta, että sisältö on täydellinen ja että se ei ole vioittunut kuljetuksessa. Pakkauksessa on tärkeitä tietoja, minkä vuoksi se pitäisi säilyttää.

Toivotamme sinulle paljon iloa uuden elektronisen kierroskaskurin Carrera Evolution / GO!!! kanssa.

Turvallisuusohjeita

• VAROITUS!

Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Nieltävät pienet osat voivat tukehduttaa. Varoitus: toiminnasta seuraava puristusmisvaara.

Tähän tuotteeseen tarvitaan 4 tyyppin „AA“ paristoa (ei tule pakkauksen mukana).

- Paristoja, joita ei ole tarkoitettu ladattavaksi, ei saa ladata.
- Ladattavia paristoja saa ladata vain aikuisen valvonnassa.
- Ladattavat paristot on poistettava leikkikalusta, ennen kuin ne ladataan.
- Eri paristotyyppejä ja/tai uusia ja käytettyjä paristoja ei saa käyttää yhdessä.
- Paristot on asetettava navat oikein päin sisään.
- Tyhjä paristot on poistettava leikkikalusta.
- Liittimiä ei saa oikosulkea.

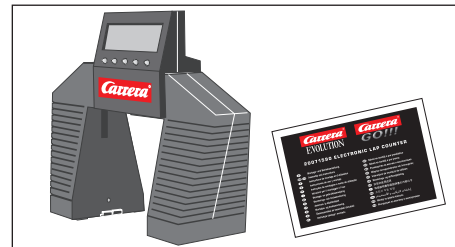


Tämä tuote on varustettu merkillä, jonka mukaan se on hävitettävä sähköromuna (WEEE). Se tarkoittaa, että tämä tuote on hävitettävä EU-direktiivin 2012/19/EU mukaan ympäristövahinkojen pienentämiseksi.

Lisätietoja saa paikalliselta tai alueelliselta viranomaiselta. Sähkölaitteet, joita ei hävitä näiden määräysten mukaisesti, ovat riski ympäristölle ja terveydelle niiden sisältämien vaarallisten aineiden vuoksi.

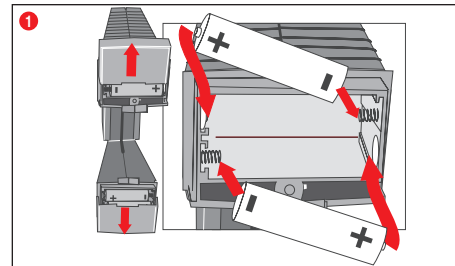


Pakkauksen sisältö



- 1 Elektroninen kierroskaskuri
- 1 käyttöohje

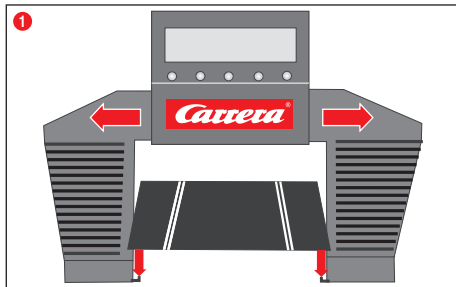
Virransyöttö



Paristojen laittamista varten vedä kannet sivulle ulos ja ota ne pois. Laita kaksi paristoa AA (R6/LR6) kuten kuvassa 1 navat oikeinpäin (katso paristolokerossa olevia merkkejä) kierroskaskurin jokaisen jalan paristolokeroon. Sulje lokerot siten, että työnnät kannet paikalleen, kunnes ne lukittuvat kokonaan.

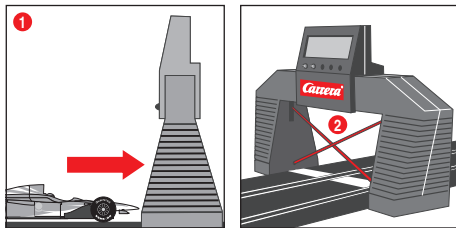
HUOMAUTUS: Paristot eivät tule pakkauksen mukana!

Rakenne



Vedä kierroslaskuri käytettävän kiskon (kuva 1) leveydelle. Aseta kiskon sivureunat kierroslaskurin tyven nokkiin.

Auton asetus



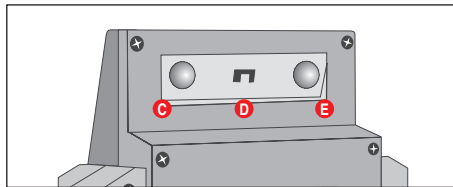
Auton asetus (kuva 1)
Aseta autot niin, että ne ovat ajosuuntaan aivan kierroslaskurin valopuomin (kuva 2) edessä.

Toimintatapa



Kierroslaskuri tunnistaa auton sen ajaessa valopuomin läpi. Valittavissa on kierrosajo 1 tai aika-ajo 2. Tällöin voidaan säätää enintään 999 kierrosta tai 59 minuuttia ja 59 sekuntia.

Asetukset



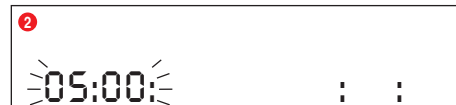
Kaikki säädöt ja näytöt suoritetaan kahdesta painikkeesta C ja E. Kilpailun aikana ja sen jälkeen voidaan painikkeesta E hakea eri tietoja kyseisestä kilpailusta.

Päällekytkentä



Työnnä päälle-/pois-kytkin D asentoon ON. Näytössä näkyy kierrosajan syöttötila (kuva 1, vilkkuva).

Kilpailutilan säätäminen



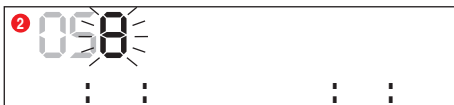
Kun kierroslaskuri kytketään päälle, on se automaattisesti kierrosluvussa (kuva 1). Ensi kertaa käyttöön otettaessa kierrosluvuksi on säädetty 50. Kierroslaskuri tallentaa viimeksi säädetyn kierrosluvun ja näyttää sen, kun se seuraavan kerran halutaan nähdä. Kun haluat vaihtaa aikatilaa (kuva 2), paina kerran painiketta E. Aikanäyttö vilkkuu nyt. Ensi kertaa käyttöön otettaessa ajaksi on säädetty 5 minuuttia. Kierroslaskuri tallentaa viimeksi säädetyn ajan ja näyttää sen, kun se seuraavan kerran halutaan nähdä.

HUOMAUTUS: Jos 10 minuuttiin ei tehdä mitään syöttöjä, kierroslaskuri kytkeytyy automaattisesti pois päältä.

Kierrosajon säätäminen



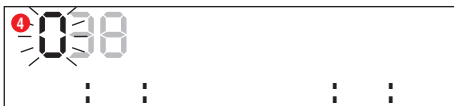
Jos valmiiksi säädettyä kierros määrää halutaan muuttaa, toimi seuraavasti: Näytön vilkkuessa paina kerran painiketta **C**. Kierros määrän ensimmäinen kohta vilkkuu nyt. Painamalla painiketta **E** voit muuttaa ensimmäisen kohdan numeroa. (kuva **2**)



Kun painat uudestaan painiketta **C**, näyttö hyppää toisena olevaan kohtaan (kuva **3**). Painikkeesta **E** voit nyt säätää kymmenysten kohdan.



Kun painat painiketta **C** jälleen, näyttö hyppää viimeiseen kohtaan. Painikkeesta **E** voit nyt säätää siihen tulevan numeron (kuva **4**).



Aika-ajon säätäminen



Kun haluat säätää aika-ajon, vaihda ensin aikatilaan painamalla painiketta **E**. Näkyviin tulee viimeksi säädetty aika ja näyttö vilkkuu (kuva **1**). Kun painat painiketta **C**, aikänäytön ensimmäinen kohta (kuva **2**) vilkkuu ja voit säätää sekuntien ensimmäisen kohdan painikkeella **E**.



Kun painat uudestaan painiketta **C**, näyttö hyppää toisena olevaan kohtaan (kuva **3**). Painikkeesta **E** voit nyt säätää sekuntien kymmenysten kohdan.



Seuraavaksi tehdään minuuttien ensimmäisen kohdan säätö. Paina sitä varten jälleen painiketta **C**, kunnes minuuttien ensimmäinen kohta vilkkuu. Säädä sitten painikkeella **E** haluamasi aika (kuva **4**).



Lopuksi säädetään minuuttien kymmenysten kohta. Paina painiketta **C**, kunnes niiden kohta vilkkuu. Säädä painikkeella **E** halutut minuutit (kuva **5**).

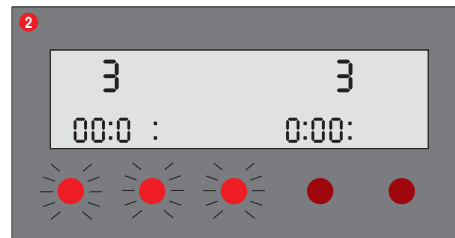


Lähtövaihe

Kun kaikki asetukset on tehty, lähtövaihe käynnistetään painamalla painiketta **C**. Ruudun näyttö vilkkuu (kuva **1**).



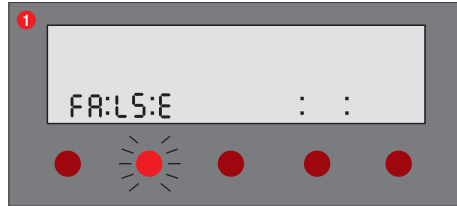
Uusi painallus painikkeeseen **C** käynnistää lähtölaskennan. Kaikki 5 lediä syttyvät vuoron perään ja näytössä tapahtuu lähtölaskenta (kuva **2**).



Kun kaikki 5 lediä ovat sammuneet ja lähtölaskenta on saatu loppuun, kilpailu voi alkaa.

Varaslähtötoiminto

Jos jokin autoista ajaa ennen lähtömerkkiä valopuomin läpi, kyseisen kaistan kohdalla ilmoitetaan varaslähdöstä (kuva 1). Lähtölaskenta on aloitettava uudestaan painamalla painiketta C.

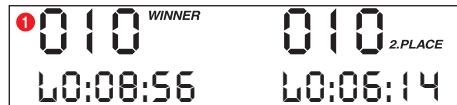


Kilpailun keskeytys

Käynnissä oleva kilpailu voidaan keskeyttää milloin vain painamalla painiketta C. Mikäli on jo ajettu valmiita kierroksia, kilpailun lopuksi hyväksytään viimeisen auton läpiajo ennen kuin kilpailu keskeytetään.

Kilpailun loppu

Kilpailu katsotaan päättyneeksi, kun **molemmat** autot ovat ajaneet säädetyt kierrokset tai kun ajoaika on kulunut loppuun. Kilpailun päättyttyä kuuluu maalifanfaari ja näyttö vilkkuu. Näytössä näkyvä kilpailua koskevat tiedot (kuva 1).



Kilpailutietojen haku

Kilpailun aikana ja sen jälkeen voidaan katsoa erilaisia tietoja kilpailusta. Painiketta E painamalla voidaan käydä läpi näyttöjä.

Viimeksi ajetun kierroksen aika – Last Lap (kuva 1)



Kokonaisajoaika – Total Time (kuva 2)



Nopein ajettu kierros – Fastest Lap (kuva 3)



Välimatka johtavaan autoon (kuva 4)



Autojen sijoitus (kuva 5)



Kierrosluvun näyttö, kun suurempi kuin 999



Jos aika-ajon aikana ajetaan enemmän kuin 999 kierrosta, näkyy se näyttössä kolmena nuolena (kuva 6). Kierrosten sisäinen laskenta ja tuloksien arviointi tapahtuu taustalla.

Automaattinen katkaisu

Jos 10 minuuttia ei tapahdu läpiajoa eikä painiketta paineta, kierroslaskuri sammuu automaattisesti energian säästämiseksi. Painamalla ON/OFF-kytkintä pääset jälleen syöttötilaan.

Tekniset ohjeet

Virhetoiminnossa on ensin tarkistettava kaikki 4 paristoa ja tarvittaessa vaihdettava ne.

Aseta kierroslaskuri vain suorien, tasaisten kiskoja päälle. Lähetin- ja vastaanotindiodit eivät saa olla kiskomateriaalin tai muiden esineiden peitossa.

Valon osuminen suoraan antureihin voi aiheuttaa häiriön ja kierroslaskurin virhetoiminnon.

Tekniset tiedot

Virtalähde: 4 x 1,5 V sormiparistoa (tyypin AA/R6/LR6)

Kiskoleveys: vähintään 110 mm – enintään 210 mm

Innholdsfortegnelse

Sikkerhetshenvisninger	40
Innholdet i pakningen	40
Strømforsyning	40
Oppbygging	41
Oppstilling av kjøretøy	41
Funksjonsmåte	41
Innstillinger	41
Innkopling	41
Still inn race-modus	41
Still inn runde-race	42
Still inn tids-race	42
Startfase	42
Feilstart-funksjon	43
Race-avbrudd	43
Race-slutt	43
Hent informasjon om race	43
Automatisk utkopling	43
Tekniske henvisninger	43
Tekniske data	43

Velkommen

Herzlich Willkommen im Team Carrera!

Bruksanvisningen inneholder viktige informasjon angående oppbygging og betjening av din Carrera Evolution /GO!! Elektroniske rundeteller.

Les nøye gjennom bruksanvisningen og oppbevar den for senere referanse.

Hvis du har spørsmål ber vi deg ta kontakt med salgsvdelingen vår eller gå på hjemmesiden vår: carrera-toys.com

Kontroller at innholdet i pakken er fullstendig og ikke har blitt skadet i transport. Det finnes viktig informasjon på forpakningen som også bør tas vare på.

Vi ønsker deg mye moro med din nye Carrera Evolution /GO!! Elektroniske rundeteller.

Sikkerhetshenvisninger

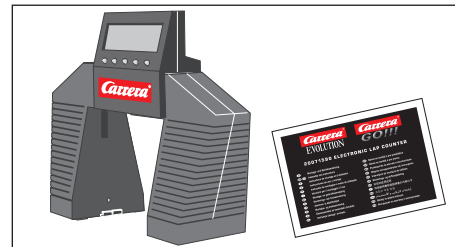
• **ADVARSEL!** Ikke egnet for barn under 36 måneder. Kvelningsfare på grunn av smådeler som kan settes i vrangstrupen.
Advarsel: Fare for klemming ved bruk.

For denne artikkelen behøves det 4 batterier av typen „AA“ (ikke inkludert i leveringen).

- Batterier som ikke kan gjenoplleses må ikke lades.
- Oppladbare batterier får kun lades under tilsyn fra voksne.
- Oppladbare batterier må tas ut av leketøyet før de lades.
- Ulike batterityper og/eller nye og brukte batterier må ikke brukes sammen.
- Batteriene må legges inn med riktig polaritet.
- Tomme batterier må tas ut fra leketøyet.
- Tilkoplingsklemmene må ikke kortsluttes.

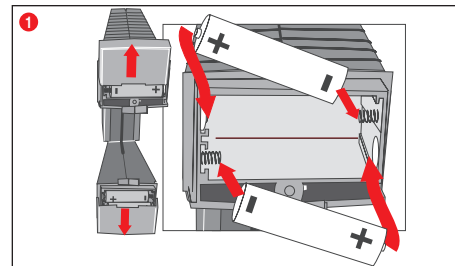


Innholdet i pakningen



- 1 Tekniske henvisninger
- 1 Bruksanvisning

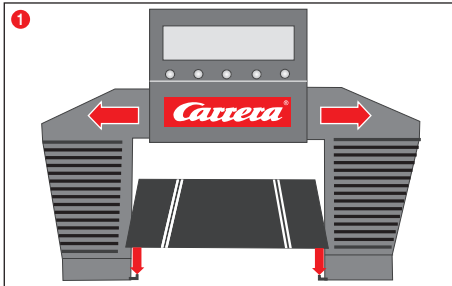
Strømforsyning



For å legge inn batteriene trekkes dekselet ut til siden, ta så av dekselet. Legg inn to batterier AA (R6/LR6) som vist på bildet **1** med riktig polaritet (se skrift i batterirommet for riktig polaritet) i batterirommet til hvert fundament til rundetelleren. Lukk dekselet ved å skyve det på til det låses fast.

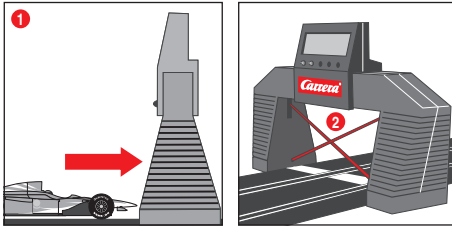
BEMERK: Batteriene er ikke inkludert i leveringen!

Oppbygging



Trekk rundetelleren på bredden til skinnen som brukes (bilde 1). Legg sidekantene til skinnen inn i nesene ved foten til rundetelleren.

Oppstilling av kjøretøy



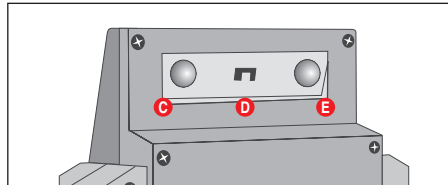
Oppstilling av kjøretøy (bilde 1). Still kjøretøyene opp slik at de står i kjøreretning, tett foran lysporten (bilde 2) til rundetelleren.

Funksjonsmåte



Rundetelleren registrerer et kjøretøy under gjennomkjøring av lysporten. Det kan utføres runde-race 1 eller tids-race 2. Ved dette kan det stilles inn maksimalt 99 runder eller 59 minutter og 59 sekunder.

Innstillinger



Alle innstillinger og visninger foretas over de to tastene C og E. Under og etter et race kan forskjellige informasjonen hentes frem over tasten E.

Innkopling



Skv på/av bryteren D på ON. Displayet viser inntastingsmodus rundeløp (bilde 1, blinkende).

Still inn race-modus



Etter innkopling av rundeteller er denne automatisk i runde-modus (bilde 1). Ved første igangsetting er rundetallet stilt inn på 50. Rundetelleren lagrer sist innstilte rundetall og viser dette ved neste fremhentning. For å skifte til tidsmodus (bilde 2) trykker du en gang på tasten E. Tidsvisningen blinker nå. Ved første igangsetting er tiden stilt inn på 5 minutter. Rundetelleren lagrer sist innstilte tid og viser denne ved neste fremhentning.

BEMERK: Dersom ingen inntasting utføres i ca. 10 minutter, så slås rundetelleren automatisk av.

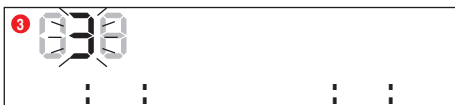
Still inn runde-race



Skal forhåndsinnstilt rundeantall endres, går du frem på følgende måte: Ved blinkende visning trykker du en gang på tasten **C**. Nå blinker første sted i rundeantallet. Ved å trykke på tasten **E** kan tallet på 1 sted endres (bilde 2).



Ved nytt trykk på tasten **C** hopper visningen til sted nummer to (bilde 3). Over tasten **E** kan nå det 10-sifrede stedet stilles inn.



Til slutt hopper visningen til 100-sifrede sted ved å trykke på tasten **C**. Over tasten **E** kan nå det 100-sifrede stedet stilles inn (bilde 4).



Still inn tids-race



For å stille inn et tids-race skifter du først til tidsmodus ved å trykke på tasten **E**. Sist innstilt tid viser og visningen blinker (bilde 1). Ved å trykke på tasten **C** blinker nå det første stedet i tidsvisningen (bilde 2) og 1 sted til sekundene kan stilles inn med tasten **E**.



Ved nytt trykk på tasten **C** hopper visningen til sted nummer to (bilde 3). Over tasten **E** kan nå det 10-sifrede stedet til sekundene stilles inn.



I neste trinn skjer innstillingen av 1 sted til minuttene. Trykk da igjen på tast **C** til 1 sted til minuttene blinker. Med tasten **E** stilles ønsket tid inn (bilde 4).



Til slutt stilles det 10-sifrede stedet til minuttene inn. Trykk på tast **C** til 10-sifret sted blinker. Med tasten **E** stilles ønskede minutter inn (bilde 5).



Startfase

Når alle innstillinger er utførte innledes startfasen ved å trykke på tasten **C**. Visningen på displayet blinker (bilde 1).



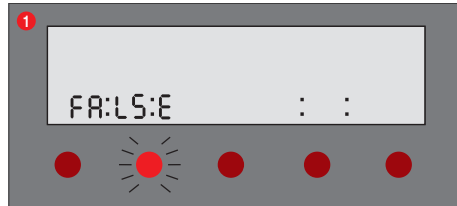
Nytt trykk på tasten **C** starter countdown. De 5 røde LED-lampene slås på etter hverandre og visningen teller ned (bilde 2).



Etter at alle 5 LED-lamper har sluknet og visningen har telt ned, er racet frigitt/klart.

Feilstart-funksjon

Dersom en bil kjører gjennom lysporten før frigivelse, så signaliseres en feilstart for tilsvarende spor (bilde 1). Countdown må utføres på nytt ved å trykke på tast **C**.

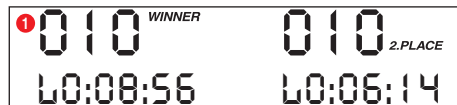


Race-avbrudd

Et race som er i gang kan avbrytes når som helst ved å trykke på tast **C**. Er det allerede kjørt runder, så gjelder alltid siste gjennomgang, før racet avbrytes, som racets slutt.

Race-slutt

Racets slutt er nådd når **begge** biler har utført innstilt rundeantall eller race-tiden er utløpt. Ved racets slutt høres en fanfare og visningen blinker. På displayet vises informasjonen (bilde 1) om racet.



Hent informasjon om race

Etter og under et race kan forskjellige race-informasjoner hentes frem. Ved å trykke på tast **E** kan det skiftes mellom visningene.

Tid til sist kjørte runde – Last Lap (bilde 1)



Total kjøretid – Total Time (bilde 2)



Raskest kjørte runde – Fastest Lap (bilde 3)



Avstand til bilen som leder (bilde 4)



Bilens plasseringer (bilde 5)



Visning av rundeantall større enn 999



Dersom rundeantallet på 999 overskrides under et tids-race, så vises dette i form av tre piler (bilde 6). Intern telling av rundene og vurdering av resultatet skjer i bakgrunnen.

Automatisk utkopling

Hvis det ikke kjøres gjennom en runde i 10 min., eller et tastetrykk, så slås rundetelleren av automatisk for å spare energi. Ved å trykke på ON/OFF bryteren kommer du tilbake til inntastingsmodus.

Tekniske henvisninger

Ved feilfunksjoner skal først alle 4 batterier kontrolleres og ev. skiftes ut.

Rundetelleren må kun stilles opp på rette skinner som ligger flatt. Sender- og mottakerdioder må ikke dekkes av skinnematerial eller andre gjenstander.

Direkte lysstråling på sensorene kan forårsake en feil og feilfunksjon på rundetelleren.

Tekniske data

Strømkilde: 4 x 1,5 V Mignon-batterier (typen AA/R6/LR6)

Skinnebredde: min. 110mm – maks. 210mm

Tartalomjegyzék

Biztonsági előírások	44
A csomag tartalma	44
Aramellátás	44
Felépítés	45
Járműfelállítás	45
Működésmód	45
Beállítások	45
Bekapcsolás	45
Futam üzemmód beállítása	45
Körfutatok beállítása	46
Időfutam beállítása	46
Indulási szakasz	46
Hibás indulás funkció	47
Futam megszakítása	47
Futam vége	47
Futaminformációk lekérdezése	47
Automatikus kikapcsolás	47
Műszaki tudnivalók	47
Műszaki adatok	47

Üdvözljük

Szívélyesen üdvözljük a Carrera csapatban!

A használati utasítás a Carrera Evolution / GO!!! elektronikus kórszámláló felépítésére és kezelésére vonatkozó fontos információkat tartalmaz.

Kérjük, gondosan olvassa végig és őrizze meg.

Kérdések esetén kérjük, forduljon értékesítési osztályunkhoz vagy látogassa meg weboldalunkat: carrera-toys.com

Kérjük, ellenőrizze a csomag tartalmát teljesség és esetleges szállítástól eredő sérülések tekintetében. A csomagolás fontos információkat tartalmaz és javasoljuk szintén megőrizni.

Jó szórakozást kívánunk Önnek az új Carrera Evolution / GO!!! elektronikus kórszámlálójával.

Biztonsági előírások

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

Ehhez a termékhez 4 db „AA” ceruzaelemre van szükség (nincsen benne a csomagban).

- Soha ne töltsse újra a nem újratölthető elemeket.
- Az újratölthető elemek töltési folyamata mindig felnőtt felügyelete mellett történjen.
- Az újratölthető elemeket mindig vegye ki a játékból, mielőtt újratölti.
- Különböző típusú elemek, vagy/és új és használt elemek egyszerre nem használhatók.
- Az elemeket a megfelelő polaritással kell behelyezni.
- Az üres elemeket ki kell venni a játékból.
- A csatlakozókapcsokat nem szabad rövidre zárn.



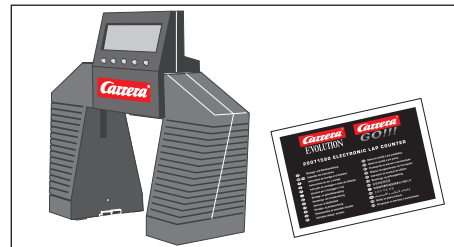
Ez a termék a villamos felszerelések szelektív hulladékgyűjtését jelölő szimbólummal van ellátva (WEEE). Ez azt jelenti, hogy ezt a terméket a 2012/19/EU Tanácsi irányelvnek megfelelően kell hulladékként elhelyezni, ezzel minimálva a keletkező környezeti károkat.

További információkat a helyi vagy regionális hatóságnál kaphat.

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

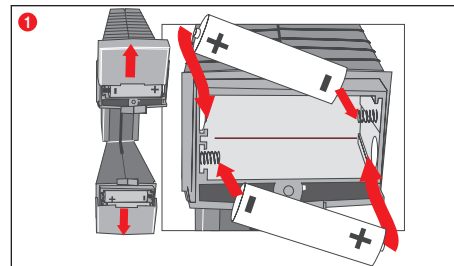


A csomag tartalma



- 1 Elektronikus kórszámláló
- 1 használati utasítás

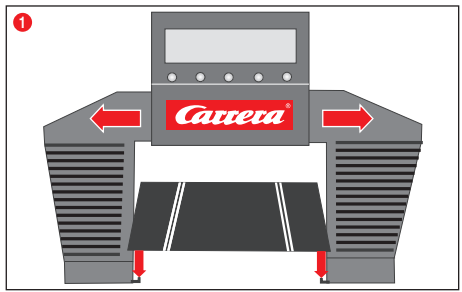
Áramellátás



Az elemek behelyezéséhez oldalra kifele húzzuk ki a fedelet és vegyük le. Helyezzünk be két AA elemet (R6/LR6) az 1. ábrán látható módon a megfelelő irányban (a helyes pólust lásd az elemrekesz feliratán) az egyes kórszámlálók lábánál lévő elemrekeszbe. Zárjuk vissza a rekeszeket: teljesen toljuk vissza fedelet, míg be nem pattannak a helyükre.

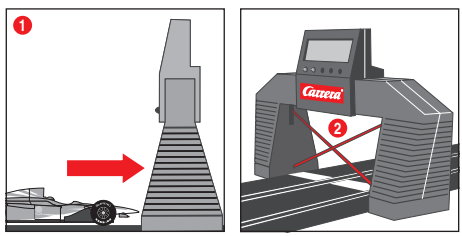
FIGYELEM: Az elemek nem tartoznak a csomagba.

Felépítés



Húzza szét a körszámlálót az alkalmazott sínek szélességére (1. ábra). A sínek oldalsó széléit tegye a körszámláló lábán lévő bűtykökbe.

Járműfelállítás



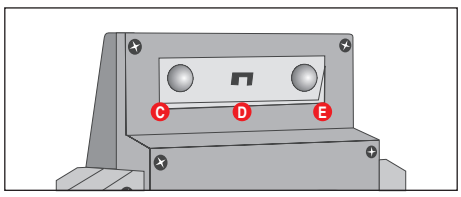
Járműfelállítás (1. ábra)
Úgy állítsa fel a járműveket, hogy azok menetirányban közvetlenül a körszámláló fénysorompója (2. ábra) előtt álljanak.

Működésmód



A körszámláló felismeri a fénysorompón áthaladó járműveket. Kör-futamot 1 vagy időfutamat 2 választhatunk. Legfeljebb 999 kör vagy 59 percet és 59 másodpercet állíthatunk be.

Beállítások



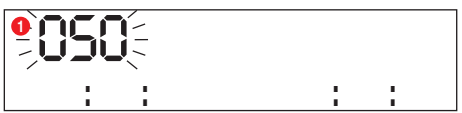
Valamennyi beállítást és kijelzést két gombbal C és E állíthatunk be. A futam közben és után az E gombbal különböző információkat lehet lekérdezni a futamról.

Bekapcsolás



A BE/KI kapcsolót D állítsa ON (BE) állásba. A displayen a kör-futam beviteli üzemmódja jelenik meg (1. ábra, villogó).

Futam üzemmód beállítása



A körszámláló bekapcsolás után automatikusan kör üzemmódban található (1. ábra). Első üzembe helyezésnél a körszámláló 50-re van beállítva. A körszámláló a legutóljára lementett körszámot menti le és a következő lekérdezésnél újra megmutatja. Ha idő üzemmódban (2. ábra) szeretnénk átváltani, nyomjuk meg egyszer az E gombot. Az időkapcsoló villogni kezd. Első üzembe helyezésnél az idő 5 percre van beállítva. A körszámláló lementi a legutóljára lementett időt és a következő lekérdezésnél újra megmutatja.

FIGYELEM: Ha 10 percig semmit nem adunk be, a körszámláló automatikusan kikapcsol.

Körfutamok beállítása



Ha módosítani szeretnénk az előre beállított körszámot: Nyomjuk meg egyszer az **C** gombot, míg villog a kijelzés. A körszámláló első helyiértéke villog. Az **E** gomb megnyomásával az első helyiértéket tudjuk módosítani (2. ábra).



Ha újból megnyomjuk az **C** gombot, a kijelző a második helyiértékre ugrik át (3. ábra). Az **E** gomb megnyomásával a tizes helyiértéket tudjuk módosítani.



Az **C** gomb megnyomásával a kijelző a 100-as helyiértékre ugrik. Az **E** gombbal a 100-as helyiértéket lehet beállítani (4. ábra).



Időfutam beállítása



Ha időfutamot szeretnénk beállítani, először az **E** gombot megnyomva váltunk idő üzemmódba. A legutóbb beállított idő jelenik meg és a kijelző villog (1. ábra). Az **C** gombot megnyomva az időkijelző első helyiértéke villog (2. ábra) és a másodpercek első helyiértékét a **E** gombbal lehet beállítani.



Ha újra megnyomjuk az **C** gombot, a kijelző a második helyiértékre ugrik (3. ábra). Az **E** gombot megnyomva a másodpercek tizes helyiértékét lehet beállítani.



A következő lépésben a percek első helyiértékének beállítása történik. Ehhez újra nyomjuk meg az **C** gombot, míg a percek első helyiértéke villogni nem kezd. Ezután az **E** gombbal állítsuk be a kívánt időt (4. ábra).



Ezután a percek tizes helyiértékét állítsuk be. Nyomjuk meg az **C** gombot, míg a 10-es helyiérték nem villog. Állítsuk be az **E** gombbal a kívánt perceket (5. ábra).



Indulási szakasz

Ha mindent beállítottunk, az **C** gomb megnyomásával állítjuk be az indítási szakaszt. A kijelzőn villog a kijelzés (1. ábra).



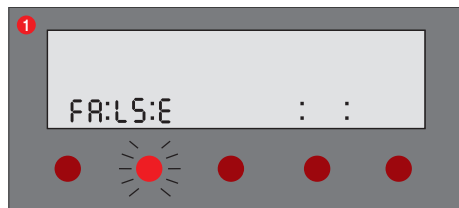
Az **1** gomb újbóli megnyomásával indul a visszaszámlálás. Az 5 piros LED egymás után gyullad ki és a kijelző is visszaszámol.



Miután mind az 5 LED kialudt és a kijelző visszaszámolt, indulhat a futam.

Hibás indulás funkció

Ha valamelyik jármű az engedélyezés előtt halad át a fény sorompón, akkor a megfelelő sávnak hibás indítást jelez (1. ábra). Az E gomb újbóli megnyomásával lehet újra elindítani a visszazámlálást.



Futam megszakítása

Menet közben az C gomb megnyomásával bármikor meg lehet állítani a futamot. Ha már lement pár kör, a futam végének az számít, hogy a jármű a futam megszakítása előtt mikor ment át utoljára.

Futam vége

A futamnak akkor van vége, ha **mindkét** jármű megtette a beállított körszámot és a futamidő lejárt. A futam végén a célban harsona szólal meg és a kijelző villog. A kijelzőn jelennek meg a futammal kapcsolatos információk (1. ábra).



Futaminformációk lekérdezése

A futam után és közben különböző futaminformációkat lehet lekérdezni. Az E gomb megnyomásával lehet kapcsolni a kijelzések között.

A legutóbb megtett futam ideje – Last Lap (1. ábra)



Teljes futamidő – Total Time (2. ábra)



Leggyorsabb megtett kör – Fastest Lap (3. ábra)



A vezető járművel szembeni lemaradás (4. ábra)



A járművek helyzete (5. ábra)



A körök száma nagyobb 999-nél



Ha az időfutam közben a körök száma meghaladná a 999-et, ezt három nyíl formájában ábrázolja (6. ábra). A körök belső számlálása és az eredmények kiértékelése a háttérben történik.

Automatikus kikapcsolás

Ha 10 percig nem történik áthaladás vagy billentyűnyomás, a körszámláló az energiatakarékosság érdekében automatikusan kikapcsol. A BE/KI kapcsolót működtetve Ön újra a beviteli módba jut.

Műszaki tudnivalók

Hibás funkció esetén először mind a négy elemet meg kell vizsgálni és szükség esetén ki kell cserélni őket. A körszámlálót csak egyenes, síkban felfekvő sínekre helyezjük rá. Az adó- és vevő diódákat nem szabad sinanyaggal vagy egyéb tárggyal letakarni. A körszámláló meghibásodását és hibás működését válthatja ki, ha közvetlen fény sugar ér a körszámlálóra.

Műszaki adatok

Áramforrás: 4 x 1,5 V mignon elem (darab AA/R6/LR6)

Sín szélessége: min. 110 mm – max. 210 mm

Spis treści

Uwagi dot. bezpiecznego użycia	48
Zawartość opakowania	48
Zaopatrzenie w energię elektryczną	48
Montaż	49
Ustawienie pojazdów	49
Sposób funkcjonowania	49
Nastawienia	49
Włączenie	49
Ustawienie trybu wyścigowego	49
Ustawienie wyścigów okrężeniowych	50
Ustawienie wyścigów czasowych	50
Faza startu	50
Funkcja falstartu	51
Przerwanie wyścigu	51
Koniec wyścigu	51
Wywołanie informacji na temat wyścigu	51
Automatyczne wyłączenie	51
Wskazówki techniczne	51
Dane techniczne	51

Witamy

Herzlich Willkommen im Team Carrera!

Instrukcja obsługi zawiera ważne informacje dotyczące montażu i obsługi Państwa elektronicznego licznika okrążeń Carrera Evolution / GO!!!

Prosimy o dokładne zapoznanie się z treścią instrukcji obsługi i o jej zachowanie.

Z pytaniami prosimy zwracać się do naszego działu sprzedaży lub odwiedzić naszą stronę internetową: carrera-toys.com

Prosimy o sprawdzenie zawartości opakowania celem stwierdzenia czy towar jest kompletny i czy nie uległ uszkodzeniu podczas transportu. Na opakowaniu znajdują się ważne informacje i z tego względu zaleca się jego zachowanie.

Życzymy Państwu przyjemnej zabawy z Państwa nowym elektronicznym licznikiem okrążeń Carrera Evolution / GO!!!

Uwagi dot. bezpiecznego użycia

• **OSTRZEŻENIE!** Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Niebezpieczeństwo uduszenia na skutek połknięcia małych części. Ostrzeżenie: niebezpieczeństwo zakleszczenia związane z funkcją.

Do tego artykułu potrzebne są 4 baterie typu „AA” (nie wchodzą w zakres dostawy).

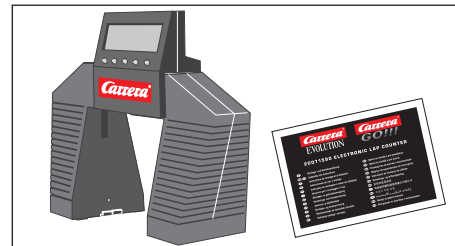
- Nie należy ładować baterii standardowych.
- Ładowanie baterii akumulatorów musi odbywać się zawsze pod nadzorem osoby dorosłej.
- Przed rozpoczęciem ładowania, należy wyjąć baterie akumulatory z zabawki.
- Nie wolno używać różnych typów baterii lub/i nowych baterii w połączeniu z używanymi bateriami.
- Baterie należy wkładać z zachowaniem prawidłowej biegunowości.
- Wyczerpane baterie należy wyjąć z zabawki.
- Nie zwierać zacisków przyłączeniowych.



Ten produkt jest oznaczony symbolem oznaczającym selektywne usuwanie odpadów elektrycznych i elektronicznych (WEEE). To oznacza, że w celu zminimalizowania powstających zanieczyszczeń środowiska produkt ten musi zostać usunięty zgodnie z postanowieniami Dyrektywy Unii Europejskiej 2012/19/EU. Dalsze informacje uzyskają Państwo w urzędach lokalnych względnie regionalnych. Produkty elektroniczne wyłączone z procesu selektywnego usuwania odpadów, ze względu na zawartość niebezpiecznych substancji oznaczają niebezpieczeństwo dla środowiska i zdrowia.

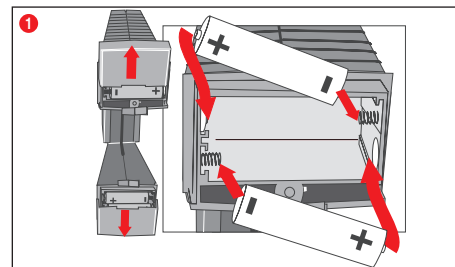


Zawartość opakowania



- 1 Elektroniczny licznik okrążeń
- 1 instrukcja obsługi

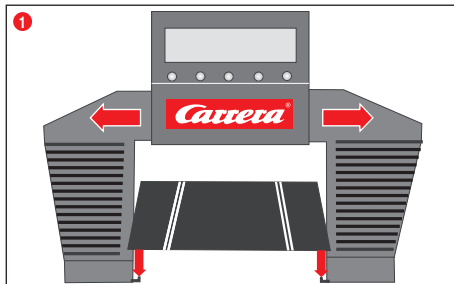
Zaopatrzenie w energię elektryczną



Aby włożyć baterie, należy przesunąć pokrywę na bok, na zewnątrz, i zdjąć ją. Włożyć dwie baterie AA (R6/LR6), jak pokazano to na rysunku 1, zachowując odpowiednią polaryzację (prawidłowa polaryzacja: patrz: napis na pokrywie baterii), do przegrody baterii każdej stopki licznika okrążeń. Zamknąć przegrody, przesuując pokrywę aż do całkowitego zatrzasknięcia.

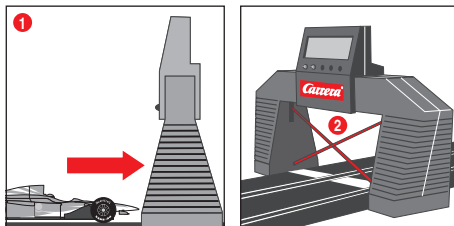
WSKAZÓWKA: Baterie nie znajdują się w zestawie!

Montaż



Rozciągnijcie Państwo licznik okrążeń na szerokość stosowanej szyny (ilustracja 1). Umieście Państwo boczne krawędzie szyny w końcówkach stopki licznika okrążeń.

Ustawienie pojazdów



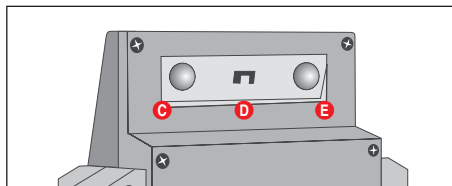
Ustawienie pojazdów (ilustracja 1)
Ustawcie Państwo pojazdy w kierunku jazdy, blisko zapory świetlnej (ilustracja 2) licznika okrążeń.

Sposób funkcjonowania



Licznik okrążeń rozpoznaje pojazd przy przekroczeniu zapory świetlnej. Dostępna jest opcja wyścigów okrążeniowych 1 lub czasowych 2. Maksymalnie można ustawić 999 okrążeń lub 59 minut i 59 sekund.

Nastawienia



Wszystkie ustawienia i wskazania można wyregulować za pomocą dwóch przycisków: C i E. Przycisk E umożliwi wyświetlenie różnych informacji na temat wyścigu w czasie jego trwania i po zakończeniu wydarzenia.

Włączenie



Przesuńcie Państwo przycisk włączenia / wyłączenia D do pozycji ON. Na monitorze pojawia się moduł nastawiania wyścigu na okrążenia (ilustracja 1, migając).

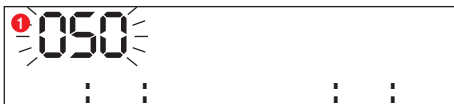
Ustawienie trybu wyścigowego



Po włączeniu licznika okrążeń znajduje się on automatycznie w trybie okrążeń (ilustracja 1). Przy pierwszym uruchomieniu liczba okrążeń jest fabrycznie ustawiona na 50. Licznik okrążeń zapisuje ostatnio ustawioną liczbę okrążeń i wyświetla ją przy kolejnym wywołaniu. Aby przejść do trybu czasu (ilustracja 2), należy raz nacisnąć przycisk E. Wskaźnik czasu zacznie teraz migać. Przy pierwszym uruchomieniu czas jest fabrycznie ustawiony na wartość 5 minut. Licznik okrążeń zapisuje ostatnio ustawiony czas i wyświetla go ponownie przy kolejnym wywołaniu.

WSKAZÓWKA: Jeżeli przez ok. 10 minut nie zostaną wprowadzone żadne informacje, licznik okrążeń wyłączy się automatycznie.

Ustawienie wyścigów okrężniowych



Aby zmienić fabrycznie ustawioną liczbę okrążeń, należy: podczas migania wyświetlacza jeden raz wcisnąć przycisk **C**. Teraz migać będzie pierwsze miejsce liczby okrążeń. Po naciśnięciu przycisku **E** można zmienić liczbę jednostki. (ilustracja **2**)



Po ponownym naciśnięciu przycisku **C** wskaźnik przejdzie na drugie miejsce (ilustracja **3**). Za pomocą przycisku **E** można teraz ustawić liczbę dziesiątek.



W ramach ostatniego ustawienia po ponownym naciśnięciu przycisku **C** wskaźnik przechodzi na liczbę setek. Za pomocą przycisku **E** można teraz ustawić liczbę setek (ilustracja **4**).



Ustawienie wyścigów czasowych



Aby ustawić wyścig czasowy, należy najpierw przełączyć się do trybu czasowego, wciskając przycisk **E**. Wyświetlony zostanie ostatnio ustawiony czas, a wyświetlacz zacznie migać (ilustracja **1**). Po naciśnięciu przycisku **C** migać będzie teraz pierwsze miejsce wskaźnika czasu (ilustracja **2**), natomiast liczbę jednostek sekund można ustawić, korzystając z przycisku **E**.



Po ponownym naciśnięciu przycisku **C** wskaźnik przejdzie na drugie miejsce (ilustracja **3**). Za pomocą przycisku **E** można teraz ustawić wartość dziesiątek sekund.



W kolejnym kroku można ustawić wartość jednostek minut. W tym celu należy ponownie wcisnąć przycisk **C**, aż zacznie migać liczba jednostki minut. Przyciskiem **E** ustawić teraz wymagany czas (ilustracja **4**).



Na końcu następuje ustawienie liczby dziesiątek minut. Wcisnąć przycisk **C**, aż zacznie migać liczba dziesiątek. Przyciskiem **E** ustawić teraz wymagane minuty (ilustracja **5**).



Faza startu

Po dokonaniu wszystkich ustawień, wciskając przycisk **C**, można przejść do fazy startu. Zacznie migać wskazanie na wyświetlaczu (ilustracja **1**).



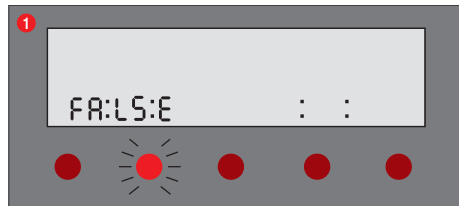
Po ponownym wciśnięciu przycisku **C** rozpocznie się odliczanie. 5 czerwonych diod LED włączy się kolejno po sobie, a wskaźnik rozpocznie dodatkowo odliczanie (ilustracja **2**).



Po zgaśnięciu wszystkich 5 diod LED i zakończeniu odliczania wskaźnika wyścig może się rozpocząć.

Funkcja falstartu

Jeżeli pojazd przejedzie przed rozpoczęciem przez zapór świetlną, zasynchronizowany zostanie falstart danego toru (ilustracja 1). Należy ponownie włączyć odliczanie poprzez wciśnięcie przycisku C.

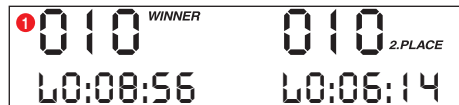


Przerwanie wyścigu

W każdym momencie można przerwać bieżący wyścig, wciskając przycisk C. Jeżeli przejechano już kilka okrążeń, ostatni przejazd pojazdu przed przerwaniem wyścigu jest uznawany za jego koniec.

Koniec wyścigu

Koniec wyścigu ma miejsce wtedy, gdy **oba** pojazdy wykonają ustaloną liczbę okrążeń lub gdy upłynie czas wyścigu. Po zakończeniu wyścigu rozlegną się fanfary, a wyświetlacz zacznie migać. Na ekranie wyświetlane są informacje na temat wyścigu (ilustracja 1).



Wywołanie informacji na temat wyścigu

Po wyścigu i podczas niego można wywołać różne informacje na temat tego wydarzenia. Poprzez naciśnięcie przycisku E można przełączać się pomiędzy wskaźnikami.

Czas ostatnio przejechanego okrążenia – Last Lap (ilustracja 1)



Łączny czas jazdy – Total Time (ilustracja 2)



Najszybciej przejechane okrążenie – Fastest Lap (ilustracja 3)



Odległość do prowadzącego pojazdu (ilustracja 4)



Pozycja pojazdów (ilustracja 5)



Wskaźnik liczby okrążeń powyżej 999



Jeżeli podczas wyścigu czasowego zostanie przekroczona liczba okrążeń 999, zostanie to zasynchronizowane poprzez trzy strzałki (ilustracja 6). W tle odbywa się wewnętrzne liczenie okrążeń oraz analiza wyniku.

Automatyczne wyłączenie

Jeżeli przez 10 minut nie nastąpi żaden przejazd okrążenia lub żaden przycisk nie zostanie naciśnięty, nastąpi automatyczne wyłączenie się licznika okrążeń w celu oszczędzenia energii. Przez naciśnięcie przycisku ON/OFF ponownie przechodzą Państwo do modułu wprowadzania danych.

Wskazówki techniczne

W przypadku nieprawidłowego działania najpierw należy sprawdzić wszystkie 4 baterie i ew. je wymienić.

Licznik okrążeń ustawiać tylko nad prostymi, płasko leżącymi szynami. Diod nadajnika i odbiornika nie wolno przykrywać materiałem szynowym lub innymi przedmiotami.

Bezpośrednie promieniowanie słoneczne na czujniki może powodować usterkę i błędne działanie licznika okrążeń.

Dane techniczne

Źródło prądu: 4 baterie 1,5 V typu mignon (typu AA/R6/LR6)

Szerokość szyn: min. 110 mm – maks. 210 mm

Obsah

Bezpečnostné pokyny	52
Obsah balenia	52
Zásobovanie prúdom	52
Stavba	53
Postavenie vozidla	53
Spôsob fungovania	53
Nastavenia	53
Zapnutie	53
Nastaviť pretekársky režim	53
Nastaviť preteky na kolá	54
Nastaviť preteky na čas	54
Štartovacia fáza	54
Funkcia nevydareného štartu	55
Prerušenie pretekov	55
Koniec pretekov	55
Vyvolať informácie o pretekoch	55
Automatické vypnutie	55
Technické pokyny	55
Technické údaje	55

Vitajte

Serdecnie vitamy v zespole Carrera !

Návod na obsluhu obsahuje dôležité informácie o stavbe a obsluhu Vášho elektronického počítadla kôl Carrera Evolution / GO!!!
Prečítajte ho prosím starostlivo a uložte si ho.

Pri spätných otázkach sa prosím obráťte na odbyť alebo navštívte našu webovú stránku: carrera-toys.com

Skontrolujte prosím obsah ohľadne úplnosti a prípadných poškodení transportom. Obal obsahuje dôležité informácie a mal by sa taktiež uložiť.

Želáme Vám veľa radosti s Vaším novým elektronickým počítadlom kôl Carrera Evolution / GO!!!

Bezpečnostné pokyny

• **UPOZORNENIE!** Nevhodné pre deti do 36 mesiacov. Prehltnutím malých dielov hrozí nebezpečenstvo udusenía. Upozornenie: Počas činnosti hrozí nebezpečenstvo zovretia.

Pre tento výrobok sú potrebné 4 batérie typu „AA“ (nie je súčasťou dodávky).

- Nenabíjateľné batérie sa nesmú nabíjať.
- Nabíjateľné batérie sa smú nabíjať len pod dozorom dospelých osôb.
- Nabíjateľné batérie sa pred nabíjaním musia z hračky vybrať.
- Nerovnaké typy batérií alebo/a nové a použité batérie sa nesmú spolu používať.
- Batérie musia byť vložené tak, aby bola zachovaná správna polarita.
- Vybíť batérie sa z hračky musia vybrať.
- Pripájacie svorky nemôžu byť skratované.



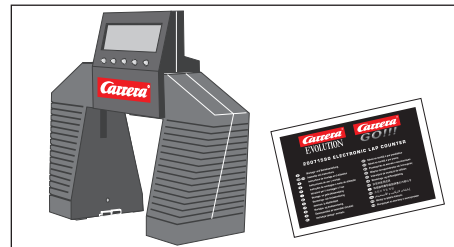
Tento produkt je opatrený symbolom pre selektívnu likvidáciu elektrického výstroja (WEEE). To znamená, že tento produkt musí byť zlikvidovaný podľa direktívy EÚ 2012/19/EU, aby boli minimalizované vznikajúce škody na životnom prostredí.

Ďalšie informácie obdržíte u svojho miestneho alebo regionálneho úradu.

Z tohto selektívneho procesu likvidácie vylúčené elektronické produkty, predstavujú kvôli prítomnosti nebezpečných substancií, nebezpečenstvo pre životné prostredie.

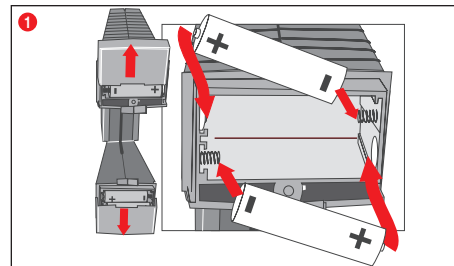


Obsah balenia



- 1 Elektronické počítadlo kôl
- 1 Návod na obsluhu

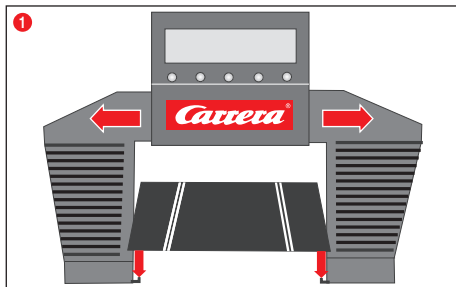
Zásobovanie prúdom



Pre vloženie batérie potiahnite veká bočne dovonka a odstráňte ich. Vložte dve batérie AA (R6/LR6) do priehradky na batérie každej nohy počítadla okruhov, ako ukazuje obrázok 1, na správne póly (správne pólovanie vidíte podľa označenia v priehradke na batérie). Zatvorte priehradky tak, že zasuniete veká až kým úplne nezapadnú.

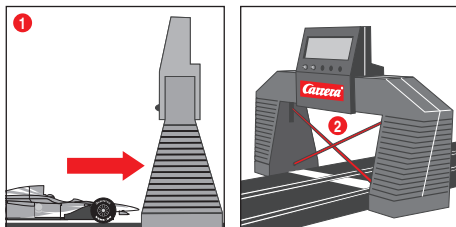
POKYN: Batérie nie sú súčasťou dodávky!

Stavba



Natiahnite počítadlo kôl na šírku použitej kolajnice (obr. 1). Bočné hrany kolajnice položte do výbežku na spodku počítadla kôl.

Postavenie vozidla



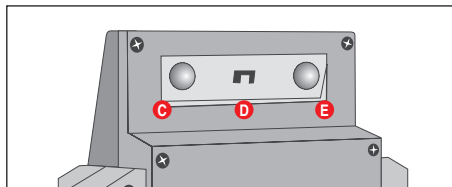
Postavenie vozidla (obr. 1)
Postavte vozidlá tak, aby stáli v smere jazdy tesne pred svetelnou závorou (obr. 2) počítadla kôl.

Spôsob fungovania



Počítadlo kôl spozná vozidlo pri prejazde cez svetelnú závoru. Môžu sa absolvovať preteky na kolá 1 alebo preteky na čas 2. Pritom sa môže nastaviť maximálne 999 kôl alebo 59 minút a 59 sekúnd.

Nastavenia



Všetky nastavenia a zobrazenia sa uskutočňujú pomocou dvoch tlačidiel C a E. Počas pretekov a po pretekoch sa pomocou tlačidla E dajú vyvolať rôzne informácie, týkajúce sa pretekov.

Zapnutie



Posuňte spínač Zap/Vyp D na ON. Displej ukazuje zadaný režim pretekov na kolá (obr. 1, bliká).

Nastaviť pretekársky režim



Po zapnutí počítadla kôl je počítadlo automaticky v kolovom režime (obr. 1). Pri prvom uvedení do prevádzky je počet kôl prednastavený na 50. Počítadlo kôl uloží naposledy nastavený počet kôl a pri najbližšom vyvolaní ho znova zobrazí. Pre prechod do časového režimu (obr. 2) stlačte raz tlačidlo E. Zobrazenie času teraz bliká. Pri prvom uvedení do prevádzky je čas prednastavený na 5 minút. Počítadlo kôl uloží naposledy nastavený čas a pri najbližšom vyvolaní ho znova ukáže.

POKYN: Ak sa v trvaní cca 10 minút nič nezadá, počítadlo kôl sa automaticky vypne.

Nastaviť preteky na kolá



Ak sa má prednastavený počet kôl zmeniť, postupujte nasledovne: Pri blikajúcom zobrazení stlačte raz tlačidlo **C**. Teraz bliká prvá číslica počtu kôl. Stlačením tlačidla **E** sa môže zmeniť číslo na prvom mieste. (obr. 2)



Opätovným stlačením tlačidla **C** skočí zobrazenie na druhé miesto (obr. 3). Pomocou tlačidla **E** sa teraz môže zmeniť desiatkové miesto.



Ako posledné, zas po stlačení tlačidla **C**, skočí zobrazenie na stovkové miesto. Pomocou tlačidla **E** sa teraz nastaví stovkové miesto (obr. 4).



Nastaviť preteky na čas



Pre nastavenie pretekov na čas prejdite najprv do časového režimu stlačením tlačidla **E**. Ukáže sa čas, ktorý bol naposledy nastavený a zobrazenie bliká (obr. 1). Stlačením tlačidla **C** bliká teraz prvé miesto v zobrazení času (obr. 2) a prvé miesto sekúnd sa dá nastaviť pomocou tlačidla **E**.



Opätovným stlačením tlačidla **C** skočí zobrazenie k druhému miestu (obr. 3). Pomocou tlačidla **E** sa teraz môže nastaviť desiatkové miesto sekúnd.



V ďalšom kroku nasleduje nastavenie prvého miesta minút. Pritom stlačte opäť tlačidlo **C**, až kým prvé miesto minút nezačne blikáť. S tlačidlom **E** potom nastavte želaný čas (obr. 4).



Nakoniec sa nastavuje desiatkové miesto minút. Tlačidlo **C** držte stlačené, až kým desiatkové miesto nezačne blikáť. S tlačidlom **E** nastavte želané minúty (obr. 5).



Štartovacia fáza

Keď sú všetky nastavenia uskutočnené, stlačením tlačidla **C** sa spustí štartovacia fáza. Zobrazenie na displeji bliká (obr. 1)



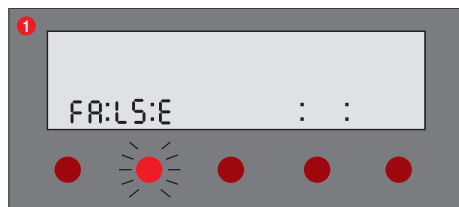
Opätovné stlačenie tlačidla **C** odštartuje odpočítavanie. 5 červených LED sa po sebe rozsvietia a zobrazenie odpočítava nadol (obr. 2).



Keď všetkých 5 LED zhaslo a zobrazovanie sa odpočítavalo nadol, sú preteky uvoľnené.

Funkcia nevydareného štartu

Ak vozidlo prejde pred uvoľnením cez svetelnú závoru, signalizuje sa nevydarený štart príslušného pruhu (obr. 1). Odpočítavanie sa musí znova spustiť stlačením tlačidla **C**.

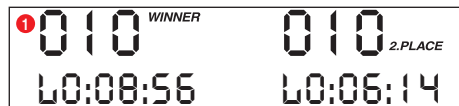


Prerušenie pretekov

Bežiace preteky sa môžu kedykoľvek prerušiť stlačením tlačidla **C**. Ak sa už urobilo niekoľko kôl, počíta sa za koniec pretekov vozidla posledný prejazd pred prerušením pretekov.

Koniec pretekov

Koniec pretekov je dosiahnutý vtedy, keď obidve vozidlá absolvovali nastavený počet kôl alebo keď uplynul nastavený čas pretekov. Na konci pretekov zaznie cieľová fanfára a zobrazenie bliká. Na displeji sa ukážu informácie (obr. 1) týkajúce sa pretekov.



Vyvolať informácie o pretekoch

Po pretekoch i počas pretekov sa môžu vyvolať rôzne informácie týkajúce sa pretekov. Stlačením tlačidla **E** sa dajú prepínať zobrazenia.

Čas posledného kola – Last Lap (obr. 1)



Celkový jazdný čas – Total Time (obr. 2)



Najrýchlejšie kolo – Fastest Lap (obr. 3)



Zaostávanie za vedúcim vozidlom (obr. 4)



Pozícia vozidiel (obr. 5)



Zobrazenie počtu kôl prevyšujúci 999



Ak by sa počas pretekov na čas počet kôl 999 prekročil, zobrazí sa to formou troch šípok (obr. 6). Interné počítanie kôl a vyhodnotenie výsledku beží v pozadí.

Automatické vypnutie

Ak počas 10 min. neprejde žiadne kolo alebo sa nestlačí žiadne tlačidlo, počítadlo kôl sa automaticky vypne, aby sa šetrila energia. Použitím spínača ON/OFF sa znova dostanete do zadávacieho režimu.

Technické pokyny

V prípade chybných funkcií by sa mali najprv skontrolovať všetky 4 batérie a v prípade potreby by sa mali vymeniť. Počítadlo kôl postavte len nad rovnými, plocho ležiacimi koľajnicami. Diódy vysieláča alebo prijímača nesmú byť prekryté materiálom koľajnic alebo inými predmetmi. Priame žiarenia svetla na senzory môže spôsobiť poruchu a chybnú funkciu počítadla kôl.

Technické údaje

Zdroj prúdu: 4 x 1,5 V mignon batérie (typu AA/R6/LR6)

Šírka koľajnic: min. 110mm – max. 210mm

Obsah

Bezpečnostní upozornění	56
Obsah balení	56
Napájení	56
Montáž	57
Rozestavení vozidel	57
Princip funkce	57
Nastavení	57
Zapnutí	57
Nastavit závodní režim	57
Nastavit závod na kola	58
Nastavit závod na čas	58
Startovací fáze	58
Funkce pro případ nezdařeného startu	59
Přerušení závodu	59
Konec závodu	59
Vyvolat informace o závodě	59
Automatické vypnutí	59
Technické pokyny	59
Technické údaje	59

Vítejte

Buďte srdečně vítáni v týmu Carrera!

Návod k obsluze obsahuje důležité informace o montáži a obsluze vašeho elektronického počítačkol Carrera Evolution / GO!!!.

Při zpětných dotazech se prosím obraťte na odbyt anebo navštivte naši webovou stránku: carrera-toys.com

Zkontrolujte prosím obsah ohledně úplnosti a případných poškození transportem. Obal obsahuje důležité informace a měl by se také uložit.

Přejeme Vám hodně zábavy s vašim novým elektronickým počítačkol Carrera Evolution / GO!!!

Bezpečnostní upozornění

• **UPOZORNĚNÍ!** Není vhodné pro děti mladší než 36 měsíců. Nebezpečí udušení při případném spolknutí malých součástek. Upozornění: Při používání hrozí nebezpečí skřípnutí.

Pro tento výrobek jsou zapotřebí 4 baterie typu „AA“ (nejsou součástí dodávky).

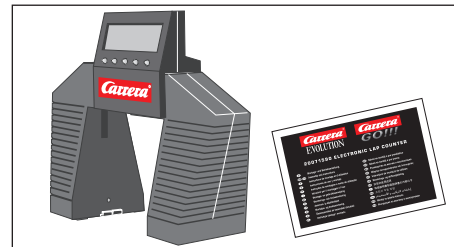
- Nedobíjitelné baterie se nesmějí nabíjet.
- Nabíjitelné baterie je možné nabíjet pouze pod dohledem dospělých.
- Před nabíjením musíte nabíjitelné baterie vyjmout z hračky.
- Různé typy baterií a / nebo nové a staré baterie se nesmějí používat společně.
- Baterie musejí být vloženy tak, aby byla zachována správná polarita.
- Vybité baterie musí být z hračky vyjmuty.
- Připojovací svorky nesmějí být zkratovány.



Tento výrobek je opatřen symbolem pro tříděnou likvidaci elektrické a elektronického odpadu (WEEE). To znamená, že se tento výrobek musí likvidovat v souladu s směrnici EU 2012/19/EU, aby se minimalizovaly vzniklé škody na životním prostředí. Další informace získáte u svého místního nebo regionálního úřadu. Elektrické a elektronické výrobky vyřazené z tohoto tříděného procesu likvidace odpadu představují kvůli přítomnosti nebezpečných látek nebezpečí pro životní prostředí a zdraví.

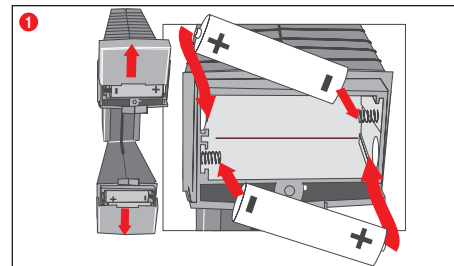


Obsah balení



- 1 Elektronické počítačkol
- 1 Návod k obsluze

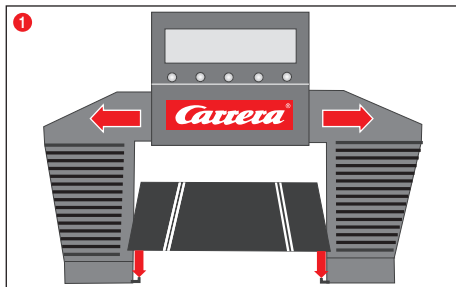
Napájení



Pro vložení baterií povytáhněte kryty po straně směrem ven a sejmete je. Vložte dvě baterie AA (R6/LR6) do přihrádky na baterie každé nohy počítačkol okruh, jak je znázorněno na obrázku 1, na správné póly (správné pólování vidíte podle označení v přihrádce na baterie). Zavřete přihrádky zasunutím krytů tak, aby úplně zapadly.

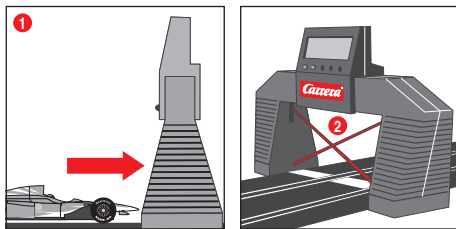
POKYN: Baterie nejsou součástí dodávky!

Montáž



Vytáhněte počítadlo kol na šířku použité kolejničky (obr. 1). Vložte boční hrany kolejničky do výstupků na nožce počítadla kol.

Rozestavení vozidel



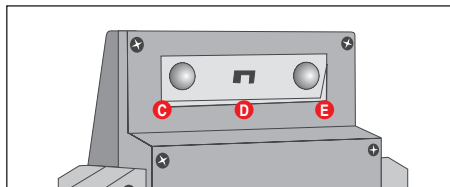
Rozestavění vozidel (obr. 1)
Rozestavte vozidla tak, aby stála ve směru jízdy těsně před světelnou závorou (obr. 2) počítadla kol.

Princip funkce



Počítadlo kol rozpozná vozidlo při průjezdu světelnou závorou. Je možné absolvovat závod na kola 1 nebo závod na čas 2. Je přitom možné nastavit maximálně 999 kol nebo 59 minut a 59 sekund.

Nastavení



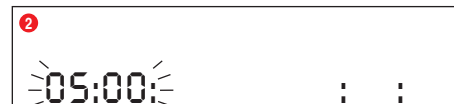
Všechna nastavení a zobrazení se provádějí pomocí dvou tlačítek C a E. Během závodu a po závodě je možné pomocí tlačítka E vyvolat různé informace týkající se závodu.

Zapnutí



Posuňte spínač s funkcí Zap / Vyp D do polohy ON. Displej zobrazí zadávací režim závodů na kola (obr. 1, bliká).

Nastavit závodní režim



Po zapnutí počítadla kol se počítadlo automaticky nachází v režimu počítání kol (obr. 1). Při prvním uvedení do činnosti je počet kol přednastaven na 50. Počítadlo kol uloží naposled nastavený počet kol a při příštím vyvolání ho znovu zobrazí. Pro přechod do časového režimu (obr. 2) stisknete jedenkrát tlačítko E. Zobrazení času nyní bliká. Při prvním uvedení do činnosti je čas přednastaven na 5 minut. Počítadlo kol uloží naposled nastavený čas a při příštím vyvolání ho znovu zobrazí.

POKYN: Pokud po dobu cca 10 minut neproběhne žádné zadání, počítadlo kol se automaticky vypne.

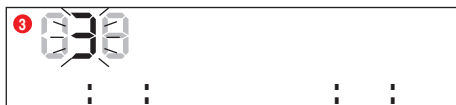
Nastavit závod na kola



Má-li být přednastavený počet kol změněn, postupujte následovně: Při blikajícím zobrazení stiskněte jedenkrát tlačítko **C**. Nyní bliká první číslice počtu kol. Stisknutím tlačítka **E** lze změnit číslo na prvním místě. (obr. 2)



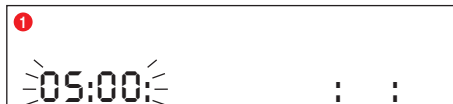
Opětovným stisknutím tlačítka **C** zobrazení skočí na druhé místo (obr. 3). Tlačítkem **E** lze nyní změnit desítkové místo.



Nakonec, opět po stisknutí tlačítka **C**, skočí zobrazení na stovkové místo. Pomocí tlačítka **E** se nyní nastaví slovky (obr. 4).



Nastavit závod na čas



Pro nastavení závodu na čas přejděte nejprve stisknutím tlačítka **E** do časového režimu. Zobrazí se naposled nastavený čas a zobrazení bliká (obr. 1). Stisknutím tlačítka **C** bliká nyní první místo v zobrazení času (obr. 2) a první místo sekund lze nastavit tlačítkem **E**.



Opětovným stisknutím tlačítka **C** skočí zobrazení k druhému místu (obr. 3). Pomocí tlačítka **E** může být nyní nastaveno desítkové místo sekund.



V dalším kroku následuje nastavení prvního místa minut. K tomu stiskněte opět tlačítko **C**, dokud první místo minut nezačne blikat. Tlačítkem **E** potom nastavte požadovaný čas (obr. 4).



Nakonec se nastaví desítkové místo minut. Tlačítko **C** držte stisknuté, dokud desítkové místo nezačne blikat. Tlačítkem **E** nastavte požadované minuty (obr. 5).



Startovací fáze

Jestliže byla provedena všechna nastavení, stisknutím tlačítka **C** se spustí startovací fáze. Zobrazení na displeji bliká (obr. 1)



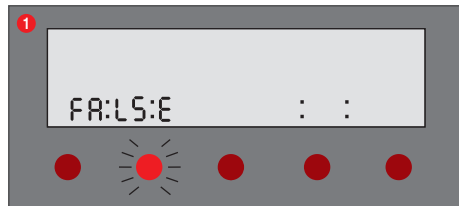
Opětovné stisknutí tlačítka **C** odstartuje odpočítávání. 5 červených LED se postupně jedna po druhé rozsvítí a světelný indikátor odpočítává směrem dolů (obr. 2).



Když všech 5 LED diod zhasne a proběhne odpočet směrem dolů, je závod uvolněn.

Funkce pro případ nezdařeného startu

Pokud některé vozidlo přejede přes světelnou závoru před uvolněním, je signalizován nezdařený start příslušného pruhu (obr. 1). Odpočítávání musí být znovu spuštěno stisknutím tlačítka C.

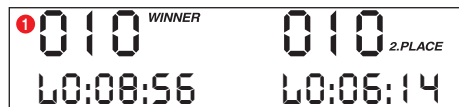


Přerušení závodu

Probíhající závod může být kdykoliv přerušen stisknutím tlačítka C. Pokud již bylo ujeté několik kol, považuje se za konec závodu vozidla posledního projetí před přerušením závodu.

Konec závodu

Konec závodu je dosažen, když **obě** vozidla absolvují nastavený počet okruhů nebo když uplyne nastavený čas závodu. Na konci závodu zazní cílová fanfára a zobrazení bliká. Na displeji se zobrazí informace (obr. 1) o závodu.



Vyvolat informace o závodě

Po závodu i v jeho průběhu je možné vyvolat různé informace týkající se závodu. Stisknutím tlačítka 1 lze přepínat mezi zobrazeními.

Čas posledního kola – Last Lap (obr. 1)



Celkový jízdní čas – Total Time (obr. 2)



Nejrychlejší kolo – Fastest Lap (obr. 3)



Zaostávání za vedoucím vozidlem (obr. 4)



Pozice vozidel (obr. 5)



Zobrazení počtu kol přesahující 999



Pokud by během závodu na čas počet kol překročil hodnotu 999, zobrazí se to v podobě tří šipek (obr. 6). Interní počítání kol a vyhodnocení výsledku probíhá v pozadí.

Automatické vypnutí

Pokud po dobu 10 minut nedojde k projetí kola nebo ke stisknutí tlačítka, počítadlo kol se pro úsporu energie automaticky vypne. Stisknutím spínače s funkcí ON/OFF se opět dostanete do režimu vkládání.

Technické pokyny

V případě nesprávného fungování by se nejprve všechny 4 baterie měly zkontrolovat a v případě potřeby vyměnit. Počítadlo kol umístíte pouze nad primární, rovně ležícími kolejnicemi. Diody vysílače nebo přijímače nesmějí být zakryté materiálem kolejnic nebo jinými předměty. Přímé ozáření světlem může způsobit poruchu a chybnou funkci počítadla kol.

Technické údaje

Zdroj energie: Baterie 4 x 1,5 V typ Mignon (typu AA/R6/LR6)

Šířka kolejnic: min. 110mm – max. 210mm

Съдържание

Указания за безопасност	60
Съдържание на опаковката	60
Електрозахранване	60
Монтаж	61
Монтаж на автомобилите	61
Начин на работа	61
Настройки	61
Включване	61
Настройване режим надпревара	61
Настройване надпревара за обиколки	62
Настройване надпревара за време	62
Стартова фаза	62
Функция неуспешен старт	63
Отказ надпревара	63
Край надпревара	63
Извикване информация надпревара	63
Автоматично изключване	63
Технически инструкции	63
Технически данни	63

Добре дошли

Добре дошли в екипа на Carrera!

Упътването за обслужване съдържа важна информация за монтажа и обслужването на вашия електронен брояч на обиколки Carrera Evolution / GO!!!

Моля, прочетете го внимателно и след това го запазете.

За въпроси се обърнете към нашия отдел продажби или посетете нашата интернет страница: carrera-toys.com

Моля, проверете съдържанието за пълнота и евентуални транспортни повреди. Опаковката съдържа важна информация и също трябва да се запази.

Желаем ви всичко хубаво с вашия нов електронен брояч на обиколки Carrera Evolution / GO!!!

Указания за безопасност

• **ВНИМАНИЕ!** Продуктът не е подходящ за деца под 36 месеца. Опасност от задаване при поглъщане на малки частици. Внимание: опасност от прищипване при употреба

За този артикул са необходими 4 батерии тип „AA“ (не се съдържат в обема на доставка).

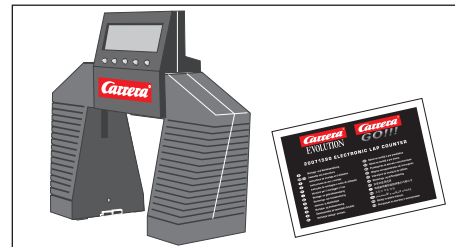
- Батериите, които не могат да се зареждат, не бива да се зареждат.
- Батериите, които могат да се зареждат, може да се зареждат само под надзора на възрастни.
- Батериите, които могат да се зареждат, трябва да се извадят от играчката, преди да бъдат заредени.
- Не бива да се използват заедно различни видове батерии или/и нови и употребявани батерии.
- Спазвайте полярността при поставянето на батериите.
- Празните батерии трябва да се извадят от играчката.
- Съединителните клеми не трябва да се свързват накъсо.



Този продукт е означен със символа за разделно изхвърляне на отпадъци като електрическо оборудване (WEEE). Това означава, че трябва да се третира в съответствие с Директивата на Европейски съюз C 2012/19/EU, за да се сведат до минимум вредите за околната среда. Повече информация ще получите в компетентните местни служби. Електронни продукти, изключени от този метод на разделно третиране на отпадъците поради присъствието на опасни вещества, представляват опасност за околната среда и за здравето.

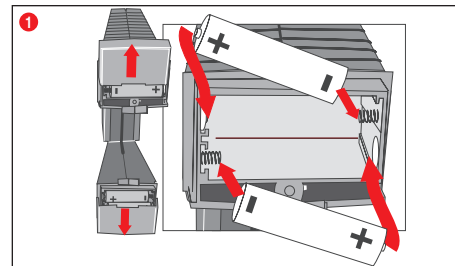


Съдържание на опаковката



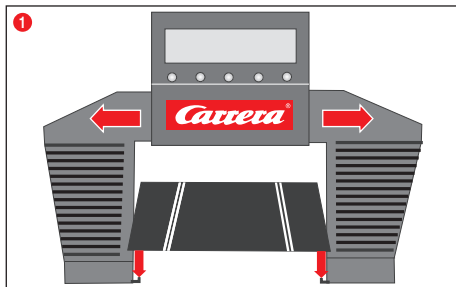
- 1 Електронен брояч на обиколките
- 1 ръководство за обслужване

Електрозахранване



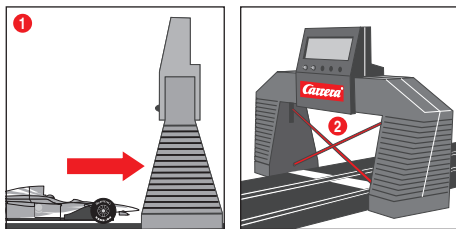
За да поставите батериите, дръпнете капачетата странично навън и ги свалете. Поставете две батерии AA (R6/LR6), както е показано на фиг. 1, с правилна полярзация (за правилната полярзация виж надписа в гнездото за батериите) в гнездото за батериите на всеки един от краката на брояча на обиколките. Затворете гнездата, като плъзнете капачетата до пълно фиксиране.
УКАЗАНИЕ: Батериите не се съдържат в обема на доставка!

Монтаж



Разпънете брояча на обиколки на ширината на използваната релса (фиг. 1). Поставете страничните ръбове на релсата в носовете на крака на брояча на обиколки.

Монтаж на автомобилите



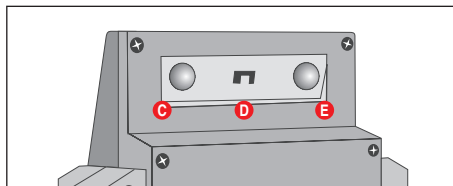
Монтаж на автомобилите (фиг. 1)
Монтирайте автомобилите така, че да стоят в посоката на движение плътно пред фотоклетката (фиг. 2) на брояча на обиколките.

Начин на работа



Броячът на обиколките разпознава автомобила при преминаване през фотоклетката. Може да се завършат надпревара за обиколки 1 или надпревара за време 2. При това могат да се настроят максимум 999 обиколки или 59 минути и 59 секунди.

Настройки



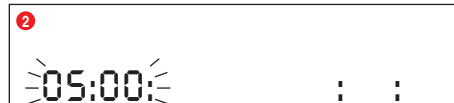
Всички настройки и индикации се извършват с двата бутона C и E. По време на и след надпревара с бутона E може да се извика различна информация за надпреварата.

Включване



Поставете превключвателя за включване/изключване D на ON. На дисплея се показва въведеният режим състезание за обиколки (фиг. 1, мига).

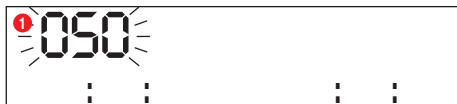
Настройване режим надпревара



След включване на брояча на обиколките той се намира автоматично в режим за обиколки (фиг. 1). При първия пуск броят на обиколките е предварително настроен на 50. Броячът на обиколките запаметява последно настроенния брой обиколки и го показва отново при следващото извикване. За да преминете в режим за време (фиг. 2), натиснете веднъж бутона E. Сега мига индикацията за време. При първия пуск времето е предварително настроено на 5 минути. Броячът на обиколките запаметява последно настроеното време и го показва отново при следващото извикване.

УКАЗАНИЕ: Ако около 10 минути не бъдат въведени данни, броячът на обиколките автоматично се изключва.

Настройване надпревара за обиколки



Ако предварително настроеният брой обиколки трябва да бъде променен, направете следното: При мигаща индикация натиснете веднъж бутона **C**. Сега мига първата цифра на броя на обиколките. Чрез натискане на бутона **E** първата цифра на числото може да се промени. (фиг. 2)



Чрез следващо натискане на бутона **C** индикацията отива на втората цифра (фиг. 3). Сега с бутона **E** може да се настрои цифрата на десетиците.



Последно, отново с натискане на бутона **C** индикацията скача на стотиците. Сега с бутона **E** се настройват стотиците (фиг. 4).



Настройване надпревара за време



За да настроите надпревара за време, първо идете на режим за време с натискане на бутона **E**. Показва се последно настроеното време и индикацията мига (фиг. 1). С натискането на бутона **C** мига първият знак на индикацията за време (фиг. 2) и първият знак на секундите може да се настрои с бутона **E**.



Чрез повторно натискане на бутона **C** индикацията отива на втория знак (фиг. 3). С бутона **E** може да се настроят десетите на секундите.



На следващата стъпка се настройва първият знак на минутите. За целта отново натиснете бутона **C**, докато започне да мига първият знак на минутите. След това с бутона **E** настройте желаното време (фиг. 4).

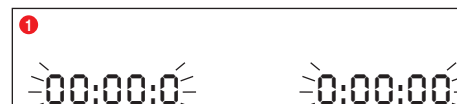


Накрая се настройват десетите на минутите. Натиснете бутона **C**, докато започнат да мигат десетите. С бутона **E** настройте желаните минути (фиг. 5).



Стартова фаза

Щом всички настройки бъдат направени, чрез натискане на бутона **C** започва стартовата фаза. Индикацията на дисплей мига (фиг. 1)



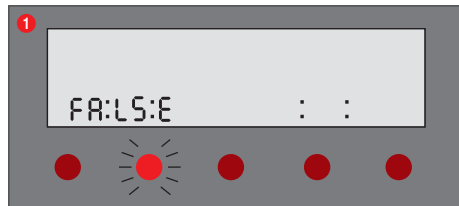
Следващото натискане на бутона **C** стартира обратното броене. 5-те червени LED светват един след друг и индикацията допълнително отброява обратно (фиг. 2).



След като изгаснат всичките 5 LED и индикацията е извършила обратното отброяване, надпреварата е разрешена.

Функция неуспешен старт

Ако автомобил тръгне преди освобождаването на светлинната бариера, се сигнализира неуспешен старт на съответното платно (фиг. 1). Чрез натискане на бутона **C** обратното броене трябва да се задейства отново.

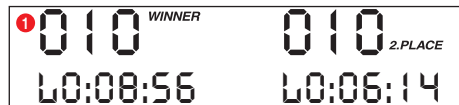


Отказ надпревара

Текуща надпревара може да бъде отказана по всяко време чрез натискане на бутона **C**. Ако вече са направени обиколки, за край на надпреварата се счита последното преминаване на автомобила преди отказването на надпреварата.

Край надпревара

Финалът на надпреварата е достигнат, когато двата автомобила са завършили настройките брой обиколки или времето за надпревара е изтекло. В края на надпреварата се чува финален звуков сигнал и индикацията мига. На дисплея се показва информация (фиг. 1) за надпреварата.



Извикване информация надпревара

След и по време на надпреварата може да се извика различна информация за надпреварата. С натискане на бутона **1** може да се превключва между индикациите.

Време на последната направена обиколка – Last Lap (фиг. 1)



Общо изминато време – Total Time (фиг. 2)



Най-бързо измината обиколка – Fastest Lap (фиг. 3)



Изоставане спрямо водещия автомобил (фиг. 4)



Положение на автомобилите (фиг. 5)



Брой на обиколките по-голям от 999



Ако по време на надпревара за време броят на обиколките надвиши 999, това се изобразява под формата на три стрелки (фиг. 6). Вътрешното броене на обиколките и оценката на резултата се извършва на заден план.

Автоматично изключване

Ако в рамките на 10 мин. не бъде измината обиколка или не бъде натиснат бутон, броячът на обиколките се изключва автоматично, за да пести енергия. Чрез натискане на превключвателя ON/OFF стигате отново в режима за въвеждане.

Технически инструкции

При неправилно функциониране всичките 4 батерии трябва първо да се проверят и евентуално да се сменят.

Броячът на обиколките да се монтира само на прави, разположени на равно релси.

Диодите на излъчвателя и приемника не трябва да се покриват от релсов материал или други предмети.

Директното попадане на светлина върху сензорите може да предизвика смущение и неправилно функциониране на брояча на обиколките.

Технически данни

Ел. източник: 4 x 1,5 V батерии Mignon (тип AA/R6/LR6)

Ширина на релсите: мин. 110mm – макс. 210mm

Περιεχόμενα

Οδηγίες ασφαλείας	64
Περιεχόμενα συσκευασίας	64
Τροφοδοσία ρεύματος	64
Συναρμολόγηση	65
Τοποθέτηση οχήματος	65
Τρόπος λειτουργίας	65
Ρυθμίσεις	65
Ενεργοποίηση	65
Ρύθμιση λειτουργίας αγώνων	65
Ρύθμιση αγώνων γύρων	66
Ρύθμιση αγώνων χρόνου	66
Φάση εκκίνησης	66
Λειτουργία λάθος εκκίνησης	67
Διακοπή αγώνων	67
Τέλος αγώνων	67
Κλήση πληροφοριών αγώνων	67
Αυτόματη απενεργοποίηση	67
Τεχνικές υποδείξεις	67
Τεχνικά χαρακτηριστικά	67

Καλώς ήλθατε

Καλώς ήλθατε στην ομάδα της Carrera!

Οι οδηγίες χρήσης περιέχουν σημαντικές πληροφορίες για τη συναρμολόγηση και χρήση του ηλεκτρονικού σας Carrera Evolution / GO!!! μετρητή γύρων.

Παρακαλούμε διαβάστε προσεκτικά τις οδηγίες και στη συνέχεια φυλάξτε τις.

Εάν έχετε ερωτήσεις, παρακαλούμε απευθυνθείτε στον έμπορό σας ή επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας: carrera-toys.com

Παρακαλούμε ελέγξτε το περιεχόμενο της συσκευασίας για πληρότητα και ενδεχόμενες ζημιές από τη μεταφορά. Στη συσκευασία περιλαμβάνονται σημαντικές πληροφορίες και θα πρέπει να φυλάσσεται και αυτή.

Σας ευχόμαστε καλή διασκέδαση με τον νέο σας ηλεκτρονικό Carrera Evolution / GO!!! μετρητή γύρων.

Οδηγίες ασφαλείας

• **ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ!** Ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Κίνδυνος ασφυξίας λόγω μικρών αντικειμένων που μπορούν να καταπιωθούν. Προειδοποίηση: κίνδυνος πιασίματος κάποιου μέρους του σώματος που απορρέει από την λειτουργία.

Για αυτό το προϊόν χρειάζονται 4 μπαταρίες τύπου „AA“ (δεν περιλαμβάνονται στην παραγγελία).

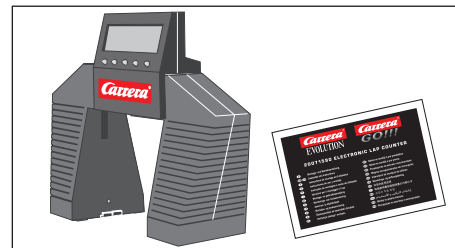
- Οι μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες δεν πρέπει να φορτίζονται.
- Η φόρτιση των επαναφορτιζόμενων μπαταριών πρέπει να διεξάγεται μόνο υπό την επίβλεψη ενηλίκων.
- Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες πρέπει να αφαιρούνται από το παιχνίδι πριν από τη φόρτιση.
- Δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιούνται μαζί μπαταρίες διαφορετικών τύπων ή καινούργιες και μεταχειρισμένες μπαταρίες.
- Οι μπαταρίες πρέπει να τοποθετούνται με τη σωστή πολικότητα.
- Οι εκφορτισμένες μπαταρίες πρέπει να αφαιρούνται από το παιχνίδι.
- Απαγορεύεται η βραχυκύκλωση των ακροδεκτών σύνδεσης.



Το προϊόν αυτό φέρει το σύμβολο για την ξεχωριστή ανακύκλωση ηλεκτρικού εξοπλισμού (WEEE). Αυτό σημαίνει ότι το προϊόν αυτό πρέπει να ανακυκλωθεί σύμφωνα με την Ευρωπαϊκή οδηγία 2012/19/EU, για την ελαχιστοποίηση των περιβαλλοντικών ζημιών που ενδέχεται να προκληθούν. Για περισσότερες πληροφορίες αποσταθείτε στις τοπικές αρχές ή στην περιφέρειά σας. Ηλεκτρονικά προϊόντα που δεν υπόκεινται σε αυτήν την διαδικασία ξεχωριστής ανακύκλωσης, αποτελούν κίνδυνο για το περιβάλλον και την υγεία λόγω της παρουσίας επικίνδυνων συστατικών.

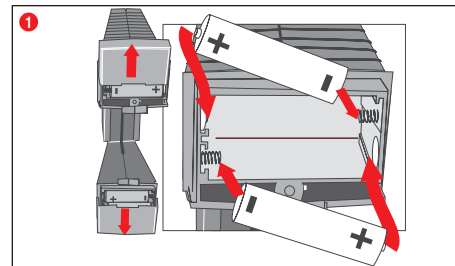


Περιεχόμενα συσκευασίας



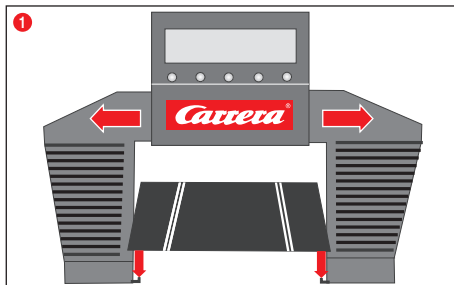
- 1 Ηλεκτρονικός μετρητής γύρων
- 1 Οδηγίες χρήσης

Τροφοδοσία ρεύματος



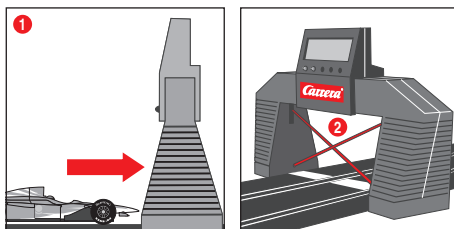
Για την τοποθέτηση των μπαταριών τραβήξτε τα καπάκια πλευρικά προς τα έξω και αφαιρέστε τα. Τοποθετήστε δύο μπαταρίες AA (R6/LR6) όπως δείχνει η Εικ. 1, με τη σωστή πολικότητα (για τη σωστή πολικότητα βλέπε την επιγραφή στη θήκη των μπαταριών) στη θήκη των μπαταριών σε κάθε ένα από τα πόδια του μετρητή γύρων. Κλείστε τις θήκες σύροντας τα καπάκια μέχρι να κλειδώσουν πλήρως.
ΥΠΟΔΕΙΞΗ: Οι μπαταρίες δεν περιέχονται στο παραδοτέο υλικό!

Συναρμολόγηση



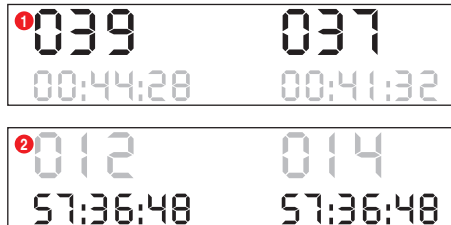
Σύρτε τον μετρητή γύρων πάνω από το πλάτος της χρησιμοποιούμενης ράγας (Εικ. 1). Τοποθετήστε τις πλευρικές ακμές της ράγας στις μύτες των δύο ποδιών του μετρητή γύρων.

Τοποθέτηση οχήματος



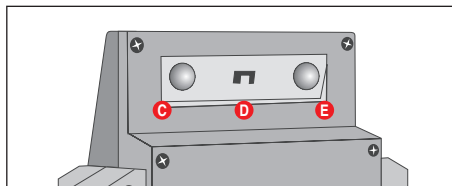
Τοποθέτηση οχήματος (Εικ. 1)
Τοποθετήστε τα οχήματα έτσι ώστε να βρίσκονται στην κατεύθυνση του δρόμου και πολύ κοντά πριν από το φωτοκύτταρο (Εικ. 2) του μετρητή γύρων.

Τρόπος λειτουργίας



Ο μετρητής γύρων αναγνωρίζει ένα όχημα μόλις περάσει από το φωτοκύτταρο. Μπορούν να διεξαχθούν αγώνες γύρων 1 ή αγώνες χρόνου 2. Μπορούν να ρυθμιστούν το πολύ 999 γύροι ή 59 λεπτά και 59 δευτερόλεπτα.

Ρυθμίσεις



Όλες οι ρυθμίσεις και ενδείξεις διεξάγονται μέσω των δύο πλήκτρων C και E. Κατά τη διάρκεια και αμέσως μετά από ένα αγώνα μπορούν να ανακληθούν μέσω του πλήκτρου E διάφορες πληροφορίες για τον αγώνα.

Ενεργοποίηση



Θέστε τον διακόπτη ενεργοποίησης/απενεργοποίησης D, στο ON. Η οθόνη δείχνει ότι έχουν επιλεγεί αγώνες γύρων (Εικ. 1 αναβοσβήνει).

Ρύθμιση λειτουργίας αγώνων



Με την ενεργοποίηση του μετρητή γύρων, αυτός βρίσκεται αυτόματα στη λειτουργία γύρων (Εικ. 1). Κατά την πρώτη θέση σε λειτουργία, ο αριθμός γύρων είναι προρυθμισμένος στους 50. Ο μετρητής γύρων αποθηκεύει τον τελευταίο ρυθμισμένο αριθμό γύρων και τον εμφανίζει κατά την επόμενη κλήση. Για να μεταβείτε στη λειτουργία χρόνου (Εικ. 2), πατήστε μία φορά το πλήκτρο E. Η ένδειξη χρόνου αρχίζει τώρα να αναβοσβήνει. Κατά την πρώτη θέση σε λειτουργία, ο χρόνος είναι προρυθμισμένος στα 5 λεπτά. Ο μετρητής γύρων αποθηκεύει τον τελευταίο ρυθμισμένο χρόνο και τον εμφανίζει κατά την επόμενη κλήση.

ΥΠΟΔΕΙΞΗ: Εάν μετά από περ. 10 λεπτά δεν γίνει καταχώριση, ο μετρητής γύρων απενεργοποιείται αυτόματως.

Ρύθμιση αγώνων γύρων



Για να αλλάξετε τον ρυθμισμένο αριθμό γύρων, ακολουθήστε την εξής διαδικασία: Όσο αναβοσβήνει η ένδειξη πατήστε μία φορά το πλήκτρο **C**. Αναβοσβήνει τώρα το πρώτο ψηφίο του αριθμού γύρων. Πατώντας το πλήκτρο **E** μπορεί ο αριθμός του πρώτου ψηφίου να αλλάξει. (Εικ. 2)



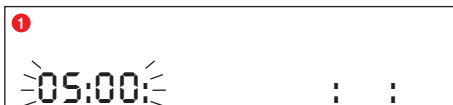
Με νέο πάτημα του πλήκτρου **C** μεταβαίνει η ένδειξη στο δεύτερο ψηφίο (Εικ. 3). Με το πλήκτρο **E** μπορεί να ρυθμιστεί τώρα το 10ο ψηφίο.



Τέλος η ένδειξη μεταβαίνει, πάλι με πάτημα του πλήκτρου **C**, στο 100στό ψηφίο. Με το πλήκτρο **E** μπορεί να ρυθμιστεί τώρα το 100στό ψηφίο (Εικ. 4).



Ρύθμιση αγώνων χρόνου



Για να ρυθμίσετε ένα αγώνα χρόνο, μεταβείτε πρώτα στη λειτουργία χρόνου πατώντας το πλήκτρο **E**. Εμφανίζεται ο τελευταίος ρυθμισμένος χρόνος και η ένδειξη αναβοσβήνει (Εικ. 1). Πατώντας το πλήκτρο **C** αναβοσβήνει τώρα το πρώτο ψηφίο της ένδειξης χρόνου (Εικ. 2) και το 1ο ψηφίο των δευτερολέπτων μπορεί να ρυθμιστεί με το πλήκτρο **E**.



Με νέο πάτημα του πλήκτρου **C** μεταβαίνει η ένδειξη στο δεύτερο ψηφίο (Εικ. 3). Με το πλήκτρο **E** μπορεί να ρυθμιστεί τώρα το 10ο ψηφίο των δευτερολέπτων.



Στο επόμενο βήμα ακολουθεί η ρύθμιση του 1ου ψηφίου των λεπτών. Πατήστε πάλι το πλήκτρο **C** έως ότου αρχίσει να αναβοσβήνει το 1ο ψηφίο των λεπτών. Ρυθμίστε κατόπιν με το πλήκτρο **E** την επιθυμητή ώρα (Εικ. 4).



Τέλος ρυθμίζεται το 10ο ψηφίο των λεπτών. Πατήστε το πλήκτρο **C** έως ότου αρχίσει να αναβοσβήνει το 10ο ψηφίο. Ρυθμίστε με το πλήκτρο **E** τα λεπτά (Εικ. 5).



Φάση εκκίνησης

Μόλις ολοκληρωθούν όλες οι ρυθμίσεις, πατώντας το πλήκτρο **C** ξεκινά η φάση της εκκίνησης. Η ένδειξη στην οθόνη αναβοσβήνει (Εικ. 1).



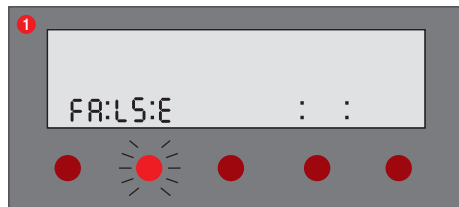
Με νέο πάτημα του πλήκτρου **C** ξεκινά το Countdown. Οι 5 κόκκινες LED ανάβουν η μία μετά την άλλη και η ένδειξη μετράει καθοδικά (Εικ. 2).



Αφού σβήσουν και οι 5 LED και η ένδειξη έχει μετρήσει καθοδικά, ξεκινάει ο αγώνας.

Λειτουργία λάθος εκκίνησης

Εάν κάποιο όχημα ξεκινήσει νωρίτερα και περάσει από το φωτοκυτόρο αποστέλλεται σήμα λανθασμένης εκκίνησης για το συγκεκριμένο όχημα (Εικ. 1). Το Countdown πρέπει να ενεργοποιηθεί πάλι πατώντας το πλήκτρο C.

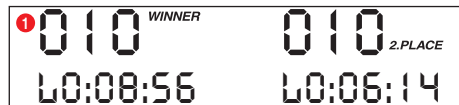


Διακοπή αγώνων

Ο αγώνας μπορεί να διακοπεί οποιοδήποτε στιγμή πατώντας το πλήκτρο C. Εάν έχουν ήδη πραγματοποιηθεί γύροι, ισχύει το τελευταίο πέρασμα ενός οχήματος πριν από τη διακοπή του αγώνα, σαν τέλος του αγώνα.

Τέλος αγώνων

Το τέλος του αγώνα σηματοδοτείται όταν και τα δύο οχήματα έχουν ολοκληρώσει τον ρυθμισμένο αριθμό γύρων ή έχει λήξει ο χρόνος του αγώνα. Με το τέλος του αγώνα ηχεί μία κόρνα και η ένδειξη αναβοσβήνει. Στην οθόνη εμφανίζονται πληροφορίες (Εικ. 1) για τον αγώνα.



Κλήση πληροφοριών αγώνων

Μετά αλλά και κατά τη διάρκεια ενός αγώνα μπορούν να ανακληθούν διάφορες πληροφορίες για τον αγώνα. Πατώντας το πλήκτρο E μπορείτε να μεταβείτε στις διάφορες ενδείξεις.

Χρόνος του τελευταίου γύρου – Last Lap (Εικ. 1)



Συνολικός χρόνος – Total Time (Εικ. 2)



Ταχύτερος γύρος – Fastest Lap (Εικ. 3)



Υπολειπόμενος χρόνος προς το πρώτο όχημα (Εικ. 4)



Θέση των οχημάτων (Εικ. 5)



Ενδειξη του αριθμού γύρων πάνω από 999



Σε περίπτωση που κατά τη διάρκεια ενός αγώνα χρόνου γίνει υπέρβαση των 999 γύρων, αυτό θα εμφανιστεί με τη μορφή τριών βελών (Εικ. 6). Η αρίθμηση των γύρων και η αξιολόγηση του αποτελέσματος πραγματοποιείται στο παρασκήνιο.

Αυτόματη απενεργοποίηση

Εάν για 10 λεπτά δεν ολοκληρωθεί γύρος ή δεν πατηθεί πλήκτρο, απενεργοποιείται αυτομάτως ο μετρητής γύρων για εξοικονόμηση ενέργειας. Πατώντας τον διακόπτη ON/OFF επανέρχεται στη λειτουργία Εισαγωγής-Enter.

Τεχνικές υποδείξεις

Σε περίπτωση εμφάνισης σφαλμάτων κατά τη λειτουργία πρέπει να ελεγχθούν πρώτα και ενδεχομένως να αντικατασταθούν και οι 4 μπαταρίες.

Η τοποθέτηση του μετρητή γύρων πρέπει να γίνεται μόνον πάνω από επίπεδες και ίσιες ράγες.

Οι δίοδοι πομπού και δέκτη δεν επιτρέπεται να καλύπτονται από ράγες ή άλλα αντικείμενα.

Η άμεση επίδραση του φωτός στους αισθητήρες μπορεί να οδηγήσει σε βλάβη και λανθασμένη λειτουργία του μετρητή γύρων.

Τεχνικά χαρακτηριστικά

Πηγή ρεύματος: 4 x 1,5 V Mignon μπαταρίες (τύπου AA/R6/LR6)

Πλάτος ράγας: ελάχ. 110mm – μέγ. 210mm

Cuprins

Indicații privind siguranța	68
Descriere	68
Alimentarea electrică	68
Construcția	69
Așezarea mașinilor	69
Modul de funcționare	69
Reglajele	69
Pornirea	69
Setare mod cursă	69
Setare runde cursă	70
Setare cursă temporizată	70
Fază de pornire	70
Funcție pornire neregulamentară	71
Întrerupere cursă	71
Final cursă	71
Apelare informații cursă	71
Oprire automată	71
Indicații tehnice	71
Date tehnice	71

Bine ați venit

Bine ați venit la echipa Carrera!

Instrucțiunile de utilizare conțin informații importante pentru asamblarea și deservirea contorului dvs. electronic de runde Carrera Evolution / GO!!!

Vă rugăm să le citiți cu atenție și apoi să le păstrați.

În caz de întrebări vă rugăm să vă adresați departamentului nostru de vânzări sau să vizitați pagina noastră de web: carrera-toys.com

Vă rugăm să verificați conținutul să fie complet și să nu fi suferit eventual deteriorări de la transport. Ambalajul conține informații importante și trebuie de asemenea păstrat.

Vă dorim distracție plăcută cu noul dvs. contor electronic de runde Carrera Evolution / GO!!!

Indicații privind siguranța

• **AVERTISMENT!** Nu este indicat pentru copii sub 3 ani. Pericol de sufocare datorită pieselor mici ce pot fi înghițite. Avertisment: Pericol de prindere datorită funcționării.

Pentru acest articol sunt necesare 4 baterii de tipul „AA” (nu sunt incluse în setul de livrare).

- Bateriile neîncărcabile nu au voie să fie puse la încărcat.
- Bateriile încărcabile au voie să se încarce doar sub supravegherea unui adult.
- Bateriile încărcabile trebuie scoase din jucărie înainte de încărcare.
- Nu este permisă folosirea împreună a tipurilor diferite de baterii sau/și folosirea bateriilor noi cu cele vechi.
- La introducerea bateriilor, se va ține cont de polaritatea corectă.
- Bateriile goale trebuie scoase din jucărie.
- Nu este permisă scurtcircuitarea bornelor bateriilor.

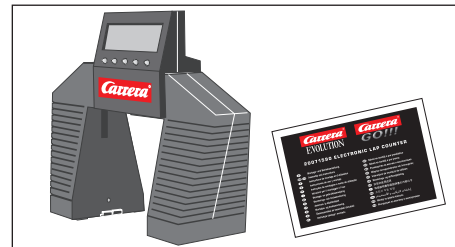


Acest produs poartă simbolul pentru aruncarea selectivă a deșeurilor electrice cu simbolul WEEE. Acest lucru înseamnă că acest produs este conform directivelor EU 2012/19/EU, este necesar să se arunce în mod corespunzător, pentru a minimiza poluarea mediului înconjurător. Informații suplimentare veți obține de la direcțiile locale sau regionale corespunzătoare.

Acest proces de aruncare, de distrugere a restului acestui produs, provoacă substanțe nocive și periculoase pentru sănătate și pentru mediul înconjurător.

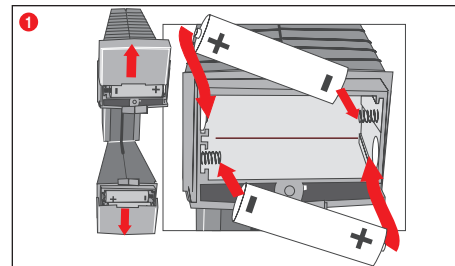


Conținutul ambalajului



- 1 Contor electronic de runde
- 1 manual de utilizare

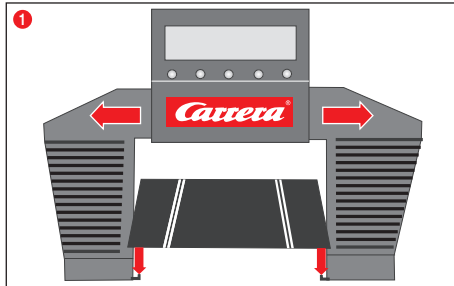
Alimentarea electrică



Pentru introducerea bateriilor, scoateți capacul trăgându-l în lateral. Introduceți două baterii AA (R6/LR6) în modul ilustrat în Fig. 1, respectând polaritatea (pentru polaritatea corectă, verificați inscripția de pe compartimentul pentru baterii) în compartimentul pentru baterii al fiecărei picior al contorului de runde. Închideți compartimentele împingând capacele până la fixare completă.

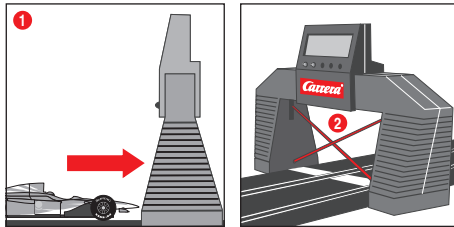
INDICAȚIE: Bateriile nu sunt incluse în setul de livrare!

Construcția



Trageți contorul de runde pe lățimea șinei utilizate (Fig. 2). Așezați muchiile laterale ale șinei în prinderile de la picioarele contorului de runde.

Așezarea mașinilor



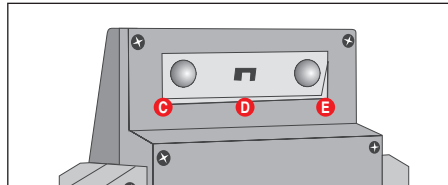
Așezarea mașinilor (Fig. 1)
Așezați mașinile în așa fel încât să stea în direcția de mers, aproape de bariera luminoasă (Fig. 2) a contorului de runde.

Modul de funcționare



Contorul de runde recunoaște o mașină la trecerea prin bariera luminoasă. Pot fi efectuate curse ciclice 1 sau curse temporizate 2. Pentru aceasta, pot fi setate maxim 999 de runde sau 59 de minute și 59 de secunde.

Reglajele



Toate setările și afișajele sunt efectuate prin intermediul celor două taste C și E. În timpul unei curse și după încheierea acesteia, pot fi apelate diferite informații cu privire la cursă prin intermediul tastei E.

Pornirea



Împingeți comutatorul de pornire/oprire 1 pe ON. Display-ul indică modul cursei pe bază de runde (Fig. 1, pâlăie).

Setare mod cursă



După pornirea contorului de runde, acesta se află automat în modul de curse (Fig. 1). La prima punere în funcțiune, numărul de runde este presetat la 50. Contorul de runde memorează ultimul număr de runde setat și îl afișează din nou la următoarea apelare. Pentru a comuta în modul temporizare (Fig. 2), apăsați încă o dată tasta E. Acum afișajul de timp luminează intermitent. La prima punere în funcțiune, timpul este presetat la 5 minute. Contorul de runde memorează ultimul timp setat și îl afișează din nou la următoarea apelare.

INDICAȚIE: În cazul în care timp de aproximativ 10 minute nu este efectuată nicio introducere, contorul de runde se oprește automat.

Setare runde cursă



În cazul în care trebuie modificat numărul de runde presetat, precedați în modul următor: Apăsați încă o dată tasta **C** în timp ce afișajul luminează intermitent. Acum luminează intermitent numai prima cifră a numărului de runde. Prin apăsarea tastei **E**, poate fi modificată cifra din prima poziție. (Fig. 2)



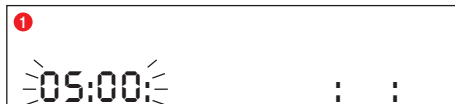
Prin-o nouă apăsare a tastei **C** afișajul sare la a doua cifră (Fig. 3). Prin intermediul tastei **E** poate fi setată acum a 10-a cifră.



Prin apăsarea repetată a tastei **C**, afișajul sare la cifra 100. Prin intermediul tastei **E** poate fi setată acum cifra 100 (Fig. 4).



Setare cursă temporizată



Pentru a seta cursa temporizată, comutați mai întâi în modul temporizare prin apăsarea tastei **E**. Este afișat ultimul timp setat și afișajul luminează intermitent (Fig. 1). Prin apăsarea tastei **C** luminează intermitent numai prima cifră a afișajului de timp (Fig. 2) și poate fi setată prima cifră a secundelor cu tasta **E**.



Prin-o nouă apăsare a tastei **C** afișajul sare la a doua cifră (Fig. 3). Prin intermediul tastei **E** poate fi setată acum a 10-a cifră a secundelor.



În următoarea etapă este efectuată setarea primei cifre a minutelor. Pentru aceasta, apăsați din nou tasta **C** până când luminează intermitent prima cifră a minutelor. Setaiți apoi cu tasta **E** timpul dorit (Fig. 4).



În continuare, este setată a 10-a cifră a minutelor. Apăsați tasta **C** până când luminează intermitent a 10-a cifră. Setaiți minutele dorite (Fig. 5) cu tasta **E**.



Fază de pornire

După ce au fost efectuate toate setările, este inițiată faza de pornire prin apăsarea tastei **C**. Luminează intermitent afișajul de pe display (Fig. 1)



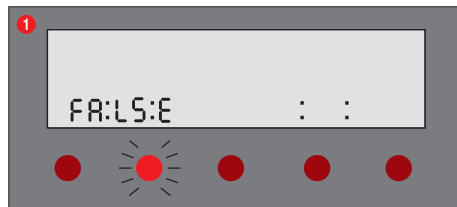
Prin-o nouă apăsare a tastei **C** începe numărătoarea inversă. Cele 5 LED-uri roșii luminează succesiv și pe afișaj începe numărătoarea inversă (Fig. 2).



După ce toate cele 5 LED-uri sunt stinse și pe afișaj s-a încheiat numărătoarea inversă, cursa este autorizată.

Func ie pornire neregulamentară

În cazul în care un vehicul pornește înainte de autorizarea de către bariera luminoasă, este semnalizată o pornire neregulamentară pe banda respectivă (Fig. 1). Numărătoarea inversă poate fi declanșată din nou prin apăsarea tastei C.



Înterupere cursă

O cursă în desfășurare poate fi întreruptă în orice moment prin apăsarea tastei C. În cazul în care au fost deja parcurse runde, ultima rundă parcursă de vehicul înainte de întreruperea cursei se consideră finalul cursei.

Final cursă

Finalul cursei este atins dacă **ambele** vehicule au finalizat numărul de runde setat sau a expirat timpul cursei. La finalul cursei, este emis tonul de finish și afișajul luminează intermitent. Pe display sunt afișate informații (Fig. 1) cu privire la cursă.



Apelare informa ii cursă

După încheierea unei curse și în timpul acesteia, pot fi apelate diferite informații cu privire la cursă. Prin apăsarea tastei E se poate comuta între afișaje.

Tempul ultimei runde parcurse – Last Lap (Fig. 1)



Temp total de deplasare – Total Time (Fig. 2)



Cea mai rapidă rundă parcursă – Fastest Lap (Fig. 3)



Diferența față de primul vehicul (Fig. 4)



Poziția vehiculelor (Fig. 5)



Afișajul numărului de runde mai mare de 999



În cazul în care în timpul unei curse temporizate, este depășit numărul de 999 de runde, acest lucru este reprezentat sub forma a trei săgeți (Fig. 6). Contorizarea internă a rundelor și evaluarea rezultatelor sunt efectuate în fondal.

Oprire automată

Dacă timp de 10 min. nu are loc nicio trecere de rundă sau apăsarea de tastă, contorul de runde se deconectează automat pentru a economisi energie. Prin acționarea comutatorului ON/OFF ajungeți din nou în modul de introducere.

Indicații tehnice

În cazul disfuncționalităților, toate cele 4 baterii trebuie verificate și înlocuite, dacă este cazul.

Amplasați contorul de runde numai pe șine drepte, așezate plan.

Diodele de transmisie și recepție nu trebuie acoperite de materialul șinelor sau de alte obiecte.

Acțiunea directă a razelor de lumină asupra senzorilor poate cauza o defecțiune și o disfuncționalitate a contorului de runde.

Date tehnice

Sursa de curent: 4 x 1,5 V baterii mignon (tip AA/R6/LR6)

Lățime șine: min. 110 mm – max. 210 mm

Indholdsfortegnelse

Sikkerhedshenvisninger	72
Emballageindhold	72
Strømforsyning	72
Opbygning	73
Køretilsopstilling	73
Funktionsmåde	73
Indstillinger	73
Tænd	73
Indstilling af løbsmodus	73
Indstilling af rundeløb	74
Indstilling af tidsløb	74
Startfase	74
Fejlstartfunktion	75
Løbsafbud	75
Løbsende	75
Hentning af løbsinformationer	75
Automatisk afbrydelse	75
Tekniske informationer	75
Tekniske data	75

Velkommen

Hjertelig velkommen i Team Carrera!
 Betjeningsvejledningen indeholder vigtige informationer om opstilling og betjening af din Carrera Evolution / GO!!! elektroniske omgangstæller.
 Læs den opmærksomt igennem og opbevar den derefter.

Ved spørgsmål bedes du henvende dig til vores salgsafdeling eller besøg vores hjemmeside: **carrera-toys.com**

Gennemgå venligst indholdet for fuldstændighed og eventuelle transportskader. Emballagen indeholder vigtige informationer og bør ligeledes opbevares.

Vi ønsker dig god fornøjelse med din nye Carrera Evolution / GO!!! elektroniske omgangstæller.

Sikkerhedshenvisninger

• **ADVARSEL !** Ikke egnet for børn under 36 måneder. Kvælningsfare ved slugning af smådele. Advarsel: På grund af funktionen er der risiko for klemning.

Til dette produkt skal der bruges 4 batterier af type „AA“ (ikke med i leveringsomfanget!).

- Ikke-genopladelige batterier må ikke oplades.
- Opladelige batterier må kun oplades under opsyn af voksne.
- Tag genopladelige batterier ud af legetøjet, inden du oplader dem.
- Forskellige batterityper eller/og nye og gamle batterier må ikke anvendes sammen.
- Batterier skal lægges i med korrekt polaritet.
- Brugte batterier skal fjernes fra legetøjet.
- Tilslutningsklemmer må ikke kortsluttes.

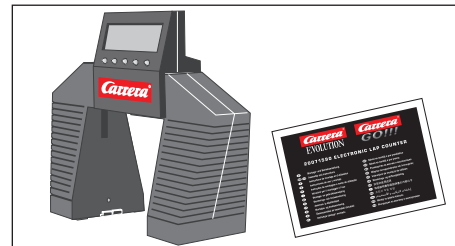


Dette produkt er forsynet med symbolet for selektiv bortskaffelse af elektrisk udstyr (WEEE). Det betyder, at dette produkt fra EU-direktivet 2012/19/EU skal bortskaffes tilsvarende for at minimere risikoen for miljøskader.

Yderligere informationer kan du få hos dine lokale eller regionale myndigheder. Elektroniske produkter, der er udelukket fra denne selektive bortskaffelsesproces, udgør en fare for miljøet og helbredet pga. forekomsten af farlige substanser.

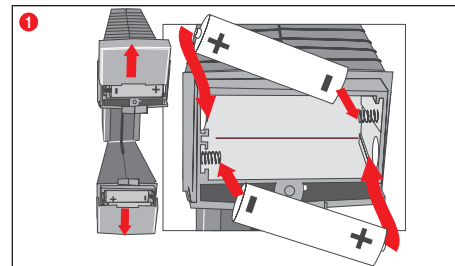


Emballageindhold



- 1 Elektronisk omgangstæller
- 1 Betjeningsvejledning

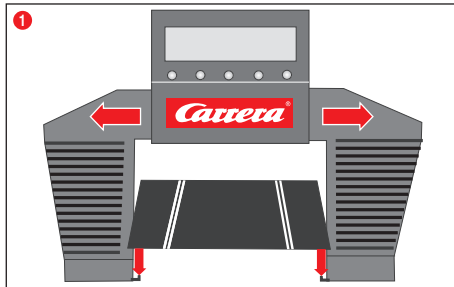
Strømforsyning



Til ilægning af batterierne trækker du dækslet ud til siden og tager det af. Læg to batterier AA (R6/LR6) som vist i Fig. 1, med korrekt polaritet (korrekt polaritet, se mærkning i batterirummet) i batterirummet på hver af rundetællerenes fødder. Luk rummene ved at skubbe dækslerne ind, til de klikker helt fast.

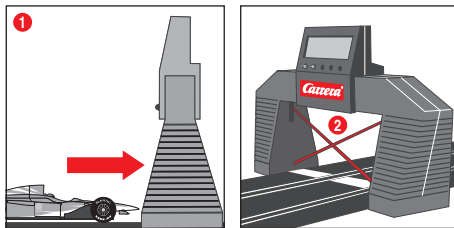
OBS: Batterierne er ikke med i leveringsomfanget!

Opbygning



Træk omgangstælleren ud på bredden af de anvendte skinner (Fig. 1). Læg skinnernes kanter i næserne på omgangstælleren's fødder.

Køretøjsopstilling



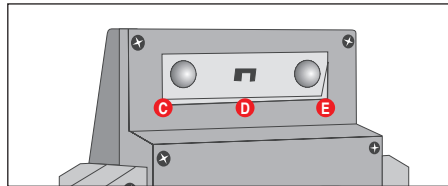
Køretøjsopstilling (Fig. 1)
Stil køretøjerne således, at de står i køreretning tæt foran omgangstælleren's fotocelle (Fig. 2).

Funktionsmåde



Omgangstælleren genkender et køretøj når det kører igennem fotocellen. Der kan køres rundeløb 1 eller tidsløb 2. Derved kan der maksimalt indstilles 999 runder eller 59 minutter og 59 sekunder.

Indstillinger



Alle indstillinger og visninger foretages med de to knapper C og E. Under og efter løbet kan der med knappen E hentes forskellige informationer om løbet.

Tænd



Stil On-/Off-kontakten D på ON. Displayet viser inputmodus Rundeløb (Fig. 1, blinker).

Indstilling af løbsmodus



Når rundetælleren tændes befinder denne sig automatisk rundemodus (Fig. 1). Ved første ibrugtagning er rundeantallet forudindstillet på 50. Rundetælleren gemmer det sidst indstillede rundeantal og viser det igen ved næste åbning. For at skifte til tidsmodus (Fig. 2) trykker du én gang på knappen E. Nu blinker tidsvisningen. Ved første ibrugtagning er tiden forudindstillet på 5 minutter. Rundetælleren gemmer den sidst indstillede tid og viser den igen ved næste åbning.

OBS: Sker der ingen indtastning i ca. 10 minutter, slukker rundetælleren automatisk.

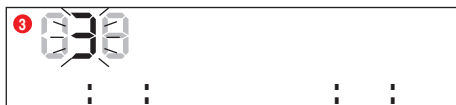
Indstilling af rundeløb



Skal det forudindstillede rundeantal ændres, gør du som følger: Tryk ved blinkende visning én gang på knappen **C**. Nu blinker det første ciffer i rundeantallet. Ved at trykke på knappen **E** kan dette ciffer ændres. (Fig. 2)



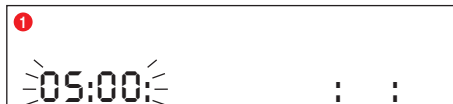
Ved et nyt tryk på knappen **C** springer visningen til det andet ciffer (Fig. 3). Via knappen **E** kan det andet ciffer nu indstilles.



Til sidst springer, igen ved tryk på knappen **C**, visningen til det sidste ciffer. Via knappen **E** kan det andet ciffer nu indstilles (Fig. 4).



Indstilling af tidsløb



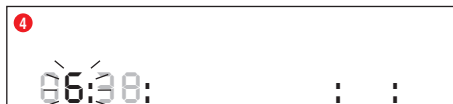
For at indstille et tidsløb, skifter du først til tidsmodus ved tryk på knappen **E**. Der vises den sidst indstillede tid og visningen blinker (Fig. 1). Ved tryk på knappen **C** blinker nu det første ciffer i tidsvisningen (Fig. 2) og det første ciffer i sekunderne kan indstilles med knappen **E**.



Ved et nyt tryk på knappen **C** springer visningen til det andet ciffer (Fig. 3). Via knappen **E** kan det andet ciffer i sekunderne nu indstilles.



I det næste skridt indstilles det første ciffer i minutterne. Tryk dertil igen på knappen **C** til det første ciffer i minutterne blinker. Indstil så med knappen **E** den ønskede tid (Fig. 4).



Derefter indstilles det andet ciffer i minutterne. Tryk på knappen **C** til det andet ciffer blinker. Indstil så med knappen **E** de ønskede minutter (Fig. 5).



Startfase

Når alle indstillingerne er foretaget, indledes startfasen ved tryk på knappen **C**. Visningen på displayet blinker (Fig. 1)



Et nyt tryk på knappen **C** starter nedtællingen. De 5 røde LED'er lyser en efter en og visningen tæller ned (Fig. 2).



Når alle 5 LED'er er slukket og visningen har talt ned, er løbet frigivet.

Fejlstartfunktion

Kører et køretøj gennem fortocellen inden frigivelsen vises der en fejlstart for det tilsvarende spor (Fig. 1). Nedtællingen skal startes igen ved tryk på knappen C.

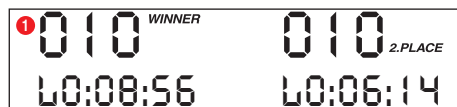


Løbsafbrud

Et kørende løb kan til enhver tid afbrydes ved tryk på knappen C. Er der allerede kørt runder, gælder den sidste gennemkørsel af et køretøj, inden løbet afbrydes, som afslutning på løbet. Er der allerede kørt runder, gælder den sidste gennemkørsel af et køretøj, inden løbet afbrydes, som afslutning på løbet.

Løbsende

Løbet er slut når begge køretøjer har kørt det indstillede antal runder eller når løbstiden er udløbet. Når løbet er slut spilles målfanfare og visningen blinker. På displayet vises der informationer (Fig. 1) om løbet.



Hentning af løbsinformationer

Efter og under løbet kan der hentes forskellige løbsinformationer. Ved tryk på knappen E kan der skiftes mellem visningerne.

Tiden for den sidst kørte runde – Last Lap (Fig. 1)



Total køretid – Total Time (Fig. 2)



Hurtigste kørte runde – Fastest Lap (Fig. 3)



Afstand til det førende køretøj (Fig. 4)



Køretøjernes placeringer (Fig. 5)



Visning af rundeantal større end 999



Skulle der ved et tidsløb blive overskredet et rundeantal på 999, vises dette med tre pile (Fig. 6). Den interne tælling af runderne og evalueringen af resultatet sker i baggrunden.

Automatisk afbrydelse

Foregår der ingen gennemkørsel eller tastetryk i 10 minutter, slukker omgangstælleren automatisk for at spare energi. Ved at trykke på ON/OFF-kontakten kommer du igen til inputmodusen.

Tekniske informationer

I tilfælde af fejlfunktioner skal man først kontrollere alle 4 batterier og om nødvendigt udskifte disse.

Rundetælleren må kun stilles op over lige, plant liggende skinner. Sender mod modtager må ikke tildækkes af skinnematerialet eller andre genstande.

Direkte sollys på sensorerne kan forårsage forstyrrelser og fejlfunktioner på rundetælleren.

Tekniske data

Strømkilde: 4 x 1,5 V Mignon-batterier (type AA/R6/LR6)

Skinnebredde: min. 110 mm – maks. 210 mm

目录

安全提示	76
包装内容	76
电源供应	76
搭建	77
车位	77
操作原理	77
设置	77
开机	77
设置比赛模式	77
设置比赛圈数	78
设置比赛时间	78
预备阶段	78
抢跑功能	79
中止比赛	79
比赛结束	79
调阅比赛信息	79
自动关机	79
技术说明	79
技术数据	79

欢迎

欢迎加入Carrera团队

使用说明书包含关于建造和运行Carrera Evolution / GO!!! 电子计圈器的重要信息。仔细阅读本说明并将之好好保存。

如有问题，请您同我们的销售部门联系，或访问我们的网页 carrera-toys.com

请检查包装内容是否完整，是否存在运输破损。外包装上有重要信息，因此也应好好保存。

我们希望您能尽情享受崭新的

Carrera Evolution / GO!!! 电子计圈所带来的欢乐。

安全提示

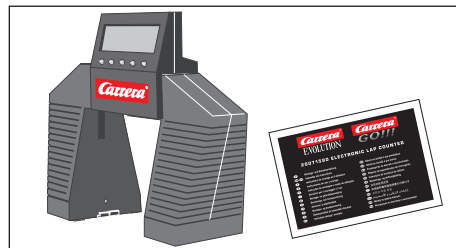
• 警告！不适用于小于36个月的儿童。内含小块部件，不慎吞咽可导致窒息危险。请注意：产品功能性质决定，有卡住的危险。

该设备需要4节“AA”电池（不包含在包装内）。

- 不可对非充电电池进行充电。
- 只可在有成人监护的情况下对充电电池进行充电。
- 请在充电前将充电电池从玩具中取出。
- 不同电池型号的电池和不同电量的电池不可同时使用
- 必须按照正确的极性放入电池。
- 一旦电池用尽，必须马上从玩具中取出。
- 不可将接线端子短路。

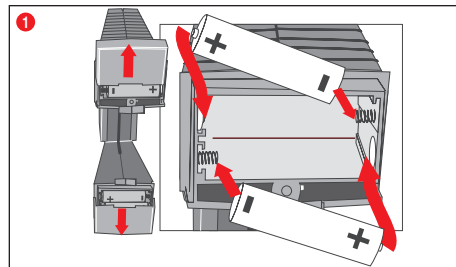


包装内容



- 1 电子计圈器
- 1 份说明书

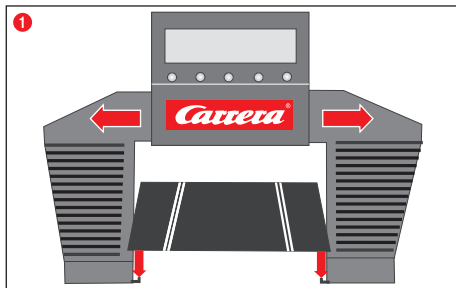
电源供应



装入电池时，请将电池盖从侧面拉出并取下。如图 ① 所示，将两节AA电池（R6/LR6），按照正确的极性（请参考电池盒中的标签了解正确的极性），放入计圈器两脚的电池盒中。推动电池盖，直至完全关闭。

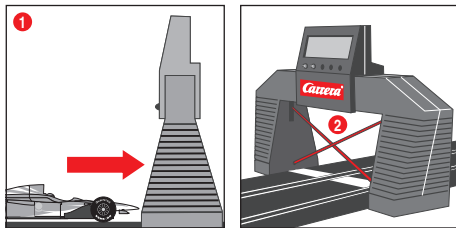
提示：包装中不包含电池！

搭建



将计圈器横跨于跑道上（图①）。跑道边缘固定于计圈器双足的固定点上。

车位



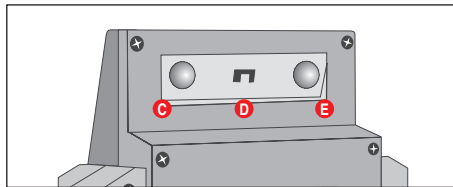
车位（图①）
请将车辆近距离面向计圈器的光栅（图②）放置。

操作原理



计圈器在车辆驶过光栅的时候会进行识别。有计圈赛①和计时赛②可供选择。可设置的最大圈数为999圈，最长时间为59分59秒。

设置



所有设置和显示都可通过按钮C和按钮E完成。在比赛期间和赛后，可以通过按钮E调取比赛的相关信息。

开机



请将开关D推至ON。显示器显示比赛的输入模式（图①，闪烁）。

设置比赛模式



计圈器开启后会自动处于计圈模式（图①）。第一次开始运行时，圈数预设为50。计圈器会自动储存最后一次设定的圈数，下次启动时自动显示。如需切换至计时模式（图②），请按一下按钮E。时间显示开始闪烁。第一次开始运行时，时间预设为5分钟。计圈器会自动储存最后一次设定的时间，下次启动时自动显示。

提示：如果约在10分钟之内没有任何操作，那么计圈器会自动关机。

设置比赛圈数



如果需要更改预设的圈数。请按以下步骤操作：显示闪烁时，请按一下按钮 **C**。显示闪烁时，请按一下按钮。通过按钮 **E** 可以开始设置个位数（图 2）。



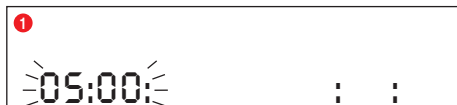
再次按下按钮 **C**，十位数开始闪烁（图 3）。通过按钮 **E** 可以开始设置十位数。



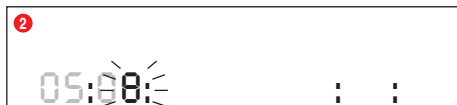
最后，按下按钮 **C**，百位数开始闪烁。通过按钮 **E** 可以开始设置百位数（图 4）。



设置比赛时间



如需更改比赛时间，请先按下按钮 **E** 切换至计时赛模式。屏幕现在显示最后一次比赛的时间并开始闪烁（图 1）。按下按钮 **C**，个位数开始闪烁（图 2）。通过按钮 **E** 可以开始设置秒数的个位数。



再次按下按钮 **C**，十位数开始闪烁（图 3）。通过按钮 **E** 可以开始设置秒数的十位数。



下一步是设置分钟的个位数。同样是按下按钮 **C**，直至分钟的个位数开始闪烁。通过按钮 **E** 可以开始设置分钟的个位数（图 4）。



最后开始设置分钟的十位数。按下按钮 **C**，直至分钟的十位数开始闪烁。通过按钮 **E** 可以开始设置分钟的十位数（图 5）。

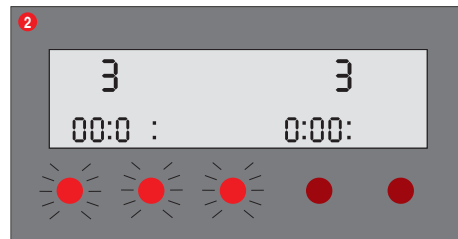


预备阶段

完成所有设置后，按下按钮 **C** 进入预备阶段。屏幕显示开始闪烁（图 1）。



再次按下按钮 **C** 开始倒数。5 个 LED 依次亮起，显示屏开始倒数（图 2）。



所有 5 个 LED 熄灭时，倒数完毕，比赛开始。

抢跑功能

如果有车辆在开始前驶过光栅，相应的跑道信号灯亮起显示有抢跑犯规（图 1）。再次按下按钮 C 重新开始倒数。



中止比赛

按下按钮 C 可以随时中止进行中的比赛。如果已跑完整圈，那么中止前最后一圈完成时作为此次比赛结束。

比赛结束

只有两辆赛车都完成比赛预设的圈数和时限，比赛才算完成。比赛结束时，完成提示音响起，显示屏开始闪烁。屏幕上显示比赛的相关信息（图 1）。



调阅比赛信息

在比赛期间和赛后，可随时调取比赛的相关信息。通过按下按钮 E 可切换显示。

最后一圈的用时 - Last Lap (图 1)



比赛总用时 - Total Time (图 2)



最快圈用时 - Fastest Lap (图 3)



落后领先车辆的时间 (图 4)



车辆的名次 (图 5)



圈数大于999时的显示



如果在计时赛时超出999圈，则显示屏上以三个箭头显示（图 6）。圈数的记录和成绩的评估将在后台进行。

自动关机

如连续10分钟没有车辆驶过或没有操纵按钮，计圈器会节省电量自动关机。重新按下ON/OFF开关会进入输入模式。

技术说明

如果发生故障，请先检查4节电池是否正常，如有必要，请更换电池。

仅在平直的轨道上搭载计圈器。

发射器和接收器的二极管不可被轨道或任何其它物体遮挡。光线直接照射传感器时有导致计圈器故障的可能。

技术数据

电源: 4 x 1.5 V Mignon 电池(型 AA/R6/LR6)

轨道宽度: 最少110mm, 最宽210mm

梱包内容

安全上の注意事項	80
梱包内容	80
電池のセット	80
取り付け	81
マシンのセット	81
機能	81
設定	81
スイッチを入れる	81
レースモードの設定	81
ラップレースの設定	82
タイムレースの設定	82
スタートに際して	82
フライングスタートに際して	83
レース中断	83
レース終了	83
レース情報の表示	83
オートオフ	83
技術上の注意 / トラブルシューティング	83
テクニカルデータ	83

ようこそ

カレラ・チームへようこそ！

この取扱説明書にはお使いのカレラ Evolution / GO!!! 電子式ラップカウンターの組立と操作に関する重要な情報が記されています。

取扱説明書をよくお読みのうえ、大切に保管してください。

ご不明な点がありましたら販売店までお問い合わせいただくか、弊社ホームページwww.carrera-toys.comをご覧ください。

製品不良でないか、あるいは運搬時の損害があるかどうかを確認してください。なお、包装箱は重要な製品情報が記載されていますので、大切に保管してください。

カレラ Evolution / GO!!! 電子式ラップカウンターでお楽しみください。

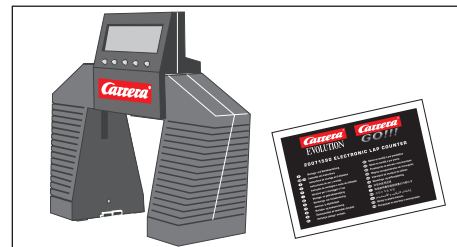
安全上の注意事項

●警告！
36ヶ月未満のお子様には適しません！ 誤って飲み込みかねない小さな部品による窒息の危険あり。注意：機能上挟まれる危険あり。

この製品の使用には、単三電池4個が必要です（電池未同梱）。
●非充電式電池を充電しないでください。
●充電式電池は、大人の注意のもとに充電してください。
●充電式電池は、玩具から取り出して充電してください。
●異なる種類の電池や、新品と古い電池を混在して使用しないでください。
●電池は正しく電極が当てはまるようにセットしてください。
●使用済み電池は、かならず玩具から取り出してください。
●端子を短絡させないでください

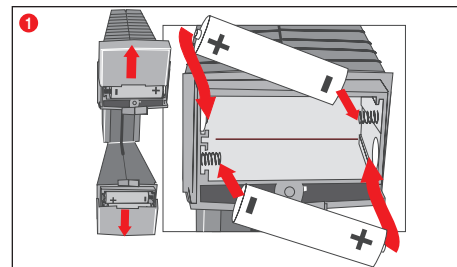


梱包内容



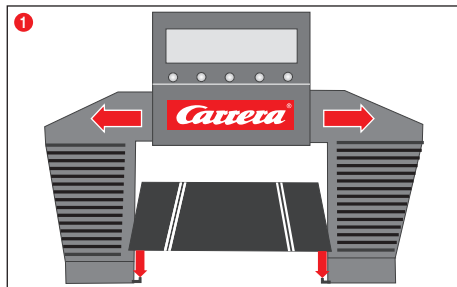
- 1 電子制御式ラップカウンター
- 1 取扱説明書

電池のセット



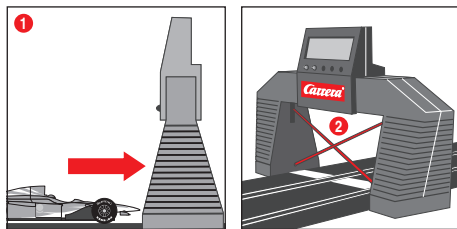
電池収納部のフタをサイドにスライドさせて取り外し、電池を入れます。各2個の単三電池（R6または、LR6）を、図①のようにラップカウンターの橋脚裏にある収納部へ正しい電極（電池収納部の端子表示）に合わせて入れてください。フタをカチッと言うまで完全に差し込み、収納部を閉じてください。ご注意：電池は出荷時に同梱されていません。

取り付け



ご使用になるレーンの幅にラップカウンターを伸ばします(図①)。ラップカウンターの底の側面にある溝にレーンをはめめます。

マシンのセット



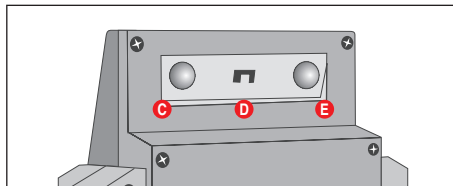
マシンのセット(図①)
マシンをラップカウンターのセンサー(図②)の真下になるようにセットします。

機能



ラップカウンターはマシンがセンサーの下を通過する毎にそれを感じます。ラップレース①または、タイムレース②のプレイができます。その際、最高999周あるいは、59分59秒までの設定が可能です。

設定



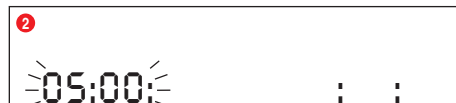
すべての設定と表示は、CとEの2つボタンで操作します。レースの途中、また終了後にEボタンを押すと、各種のレース情報を呼び出すことができます。

スイッチを入れる



ON/OFFスイッチDをONにします。ディスプレイがラップレースの入力モード(図①、点滅)になります。

レースモードの設定



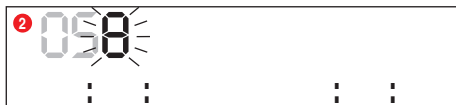
ラップカウンターのスイッチを入れると、自動的にラップモード(図①)に設定されます。初めての起動時には、周回数が50周に初期設定されています。ラップカウンターは最後に設定した周回数を保存して、次の起動時に同じ数値を表示します。タイムモード(図②)に切り替える場合は、Eボタンを一回押します。タイム表示が点滅を始めます。初めての起動時には、タイムが5分に初期設定されています。ラップカウンターは最後に設定したタイムを保存して、次回の起動時には同じ数値を表示します。

ご注意：約10分間設定が行われなかった場合は、ラップカウンターは自動的にオフになります。

ラップレースの設定



設定されている周回数を変える場合は、以下の様に行ってください。表示の点滅中にボタンCを一押しします。その後、周回数の一の位が点滅します。ボタンEを押すと一の位の数値を変更できます。(図2)



さらに再びボタンCを押すと、つぎの位に移動します。(図3) そこで、ボタンEを押すと十の位の数値が設定できます。



さらにボタンCを押すと最後の百の位の表示に移動します。そこで、ボタンEを押すと百の位の数値が設定できます(図4)。



タイムレースの設定



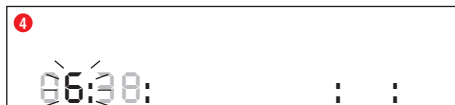
タイムレースを設定する場合は、タイムモードに変えるためにボタンEを一押しします。最後に設定されたタイムが表示され、点滅を始めます(図1)。ボタンCを押すとタイム表示の最初の位が点滅し(図2)、秒数の一の位の数値をボタンEで設定できます。



さらに再びボタンCを押すと、つぎの位に移動します(図3)。そこで、ボタンEを押すと秒の十の位の数値が設定できます。



次のステップでは、分に相当する一の位を設定できます。分の一の位が点滅するまで再度ボタンCを押します。それから、希望のタイムをボタンEで入力します(図4)。



最後に分の十の位の設定をします。ボタンCを押して十の位を点滅させます。希望する分の数値をボタンEで入力します(図5)。



スタートに際して

すべての設定が完了したら、ボタンCを押してスタート時のセットを行います。ディスプレイの表示が点滅します(図1)。



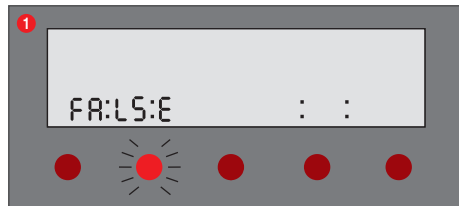
さらにボタンCを押すことで、カウントダウンが始まります。5つのLEDランプが次々に点灯し、その上で表示されているカウントがダウンします。(図2)



5つのLEDランプがすべて消えて、カウントがゼロになるとレースが始まります。

フライングスタートに際して

クルマが正しいスタートタイミングより早くセンサーラインを超えた場合、それはフライングスタートと見なされ、該当するレーンに警告が鳴ります(図①)。その場合、ボタンCを押して、改めてカウントダウンをしてください。

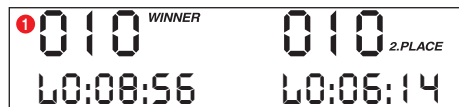


レース中断

レースの途中でもボタンCを押すことで、いつでも中断ができます。複数周を走行した場合、レースはクルマが最後の一周を完走する前に中断されます。

レース終了

レースの終了とは両方のクルマが、設定した周回数を完走、あるいはレース時間が経過したときです。レースが終了するとファンファーレが鳴り、表示が点滅します。ディスプレイにはレースの情報(図①)が表示されます。



レース情報の表示

レース終了後、またはその途中でも各種のレース情報を見ることができます。ボタンEを押すとそれが表示されます。

前の1周の所要時間 - ラストラップ(図①)



総所要時間 - トータルタイム(図②)



最速の周 - ファステストラップ(図③)



トップとの着差(図④)



順位(図⑤)



周回数999以上の表示



タイムレースの際に周回数が999を超える場合には、3つのカッコで表示されます(図①)。周回数のカウントと成績結果はその横に出ます。

オートオフ

10分以上ラップ走行やボタン操作がない場合、節電のためにラップカウンターは自動的に電源を落とします。再び設定モードに戻すためにはON/OFFスイッチで電源を入れてください。

技術上の注意

もし作動しない場合は、まず全ての4個の電池を点検し、場合によってはそれを交換してください。ラップカウンターは、水平な平面に置かれたレーンの上に設置してください。レーンやその他のアイテムが、送信および受信ダイオードを遮蔽しないようにしてください。センサー部分に光が直射すると、ラップカウンターの故障や作動ミスの原因となることがあります。

テクニカルデータ

電源：1.5V ミグノン電池(型 AA/R6/LR6) 4個

レーンの幅：最小110mmから最大210mmまで

목차

안전주의사항	84
포장내용물	84
전력 공급	84
조립	85
차량 울리기	85
기능 방식	85
설정	85
켜기	85
경주 모드 설정	85
바퀴수 경주 설정	86
시간 경주 설정	86
출발 단계	86
출발 오류 기능	87
경주 중단	87
경주 종료	87
경주 정보 가져오기	87
자동 정지	87
기술 지원	87
기술제원	87

반갑습니다

카레라 팀에서 만나게 되어 반갑습니다!
사용 설명서는 카레라 에블루션 / 고우!!! 전자 바퀴수 계산기를 조립하고 조작하는데 필요한 중요한 정보를 담고 있습니다.
설명서를 자세히 읽으신후 잘 보관하십시오.

의문나는 사항이 있으면 저희 판매처에 문의하시거나 다음 웹사이트를 방문하십시오: www.carrera-toys.com.

제품에 이상이 있거나 배송중 손상이 있는지 확인하십시오.
포장 상자는 상품 정보가 표기되어 있으니 꼭 보관하십시오.

새로 구입하신 카레라 에블루션 / 고우!!! 전자 바퀴수 계산기와 즐거운 시간 가지시기 바랍니다.

안전주의사항

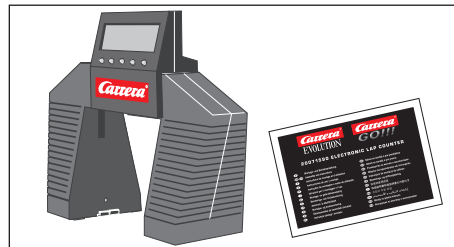
• 경고: 36개월 미만의 어린이에게는 적합하지 않습니다. 삼킬 수 있는 작은 부품으로 인해 질식할 위험이 있습니다. 주의: 제품의 기능상 놀리거나 끼워져 다칠 위험이 있습니다.

이 제품에는 "AA" 형 배터리 4개가 필요합니다(동봉되지 않음).

- 재충전 할 수 없는 전지는 충전해서는 안됩니다.
- 충전할 수 있는 전지는 반드시 성인의 감독하에 충전해야 합니다.
- 재충전 할 수 있는 전지는 충전시 장난감에서 분리해야 합니다.
- 동일하지 않은 전지 유형과/이나 새 전지와 현 전지는 함께 사용해서는 안됩니다.
- 배터리는 양극 단자에 정확하게 삽입되어야 합니다.
- 빈 배터리는 장난감에서 분리해야 합니다.
- 단 자가 단락되어 있지 않을 수 있음.

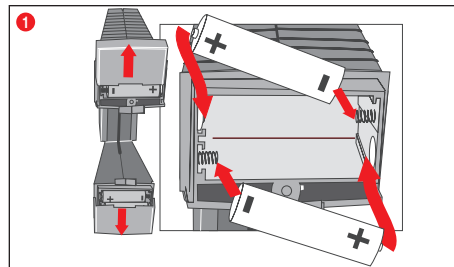


포장내용물



- 1 전자 바퀴수 계산기
- 1 사용 설명서

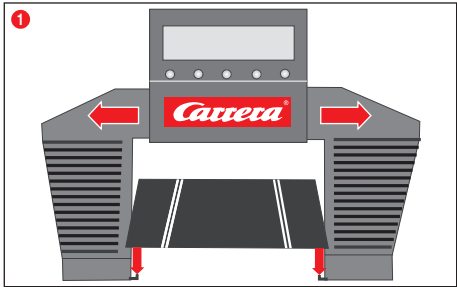
전력 공급



배터리를 장착하려면 덮개를 열어서 바깥쪽으로 닫겨 벗겨 내십시오. 그림 ①에서 보시는 바와 같이, AA 배터리(R6/LR6) 2개를 양극에 맞게(올바른 양극은 배터리의 표식 참조) 회전수 측정기의 각 다리축에 있는 배터리함에 장착하십시오. 덮개가 완전히 끼워질 때까지 밀어 배터리함을 닫습니다.

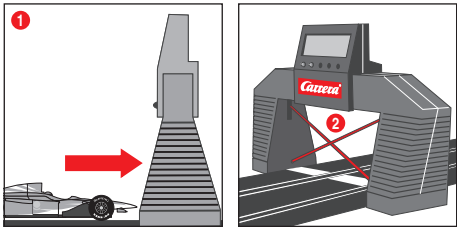
참고: 배터리는 동봉되어 있지 않습니다!

조립



사용한 선로의 넓이만큼 바퀴수 계산기를 늘리십시오 (그림 1). 선로 측면의 가장자리를 바퀴수 계산기 하단의 코 앞에 놓으십시오.

차량 올리기



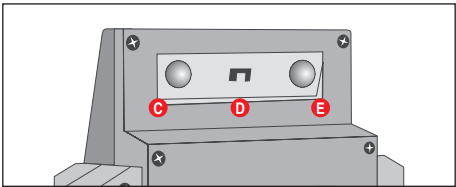
차량 올리기(그림 1)
차량을 주행 방향으로 바퀴수 계산기의 전광 차단기(그림 2) 바로 앞에 올려놓으십시오.

기능 방식



바퀴수 계산기는 전광 차단기를 통과하는 차량을 인식합니다. 바퀴수 경주 1나 시간 경주 2를 할 수 있습니다. 최대 999바퀴나 59분 59초를 설정할 수 있습니다.

설정



모든 설정과 표시는 두 개의 단추 C와 E를 통해 할 수 있습니다. 경주 중간과 경주 종료 후, E 단추를 눌러 경주에 대한 각종 정보를 불러올 수 있습니다.

켜기



켜고/끄는 스위치 1을 ON으로 밀어 켜십시오. 화면에 설정한 바퀴수 경주 모드가 표시됩니다(사진 1, 꺾박임)

경주 모드 설정



바퀴수 측정기를 켜면 측정기는 자동으로 바퀴수 모드 상태가 됩니다(그림 1). 최초 작동시에는 바퀴수가 50회로 설정되어 있습니다. 바퀴수 측정기는 마지막으로 설정한 바퀴수를 저장하고 다음에 불러올 때 이 바퀴수를 표시합니다. 시간 경주(그림 2) 모드로 전환하려면 E 단추를 한 번 누르십시오. 그러면 시간 표시가 꺾박입니다. 최초 작동시에는 시간이 5분으로 설정되어 있습니다. 바퀴수 측정기는 마지막으로 설정한 시간을 저장하고 다음에 불러올 때 이 시간을 표시합니다.

참고: 약 10분가량 입력을 하지 않으면 바퀴수 측정기는 자동으로 꺼집니다.

바퀴수 경주 설정



미리 설정된 바퀴수를 변경하려면 다음과 같이 진행하십시오: 표시판이 깜박일 때 **C** 단추를 한 번 누르십시오. 그러면 바퀴수의 첫자리 숫자가 깜박입니다. **E** 단추를 눌러 첫 자리의 숫자를 변경할 수 있습니다(그림 **2**).



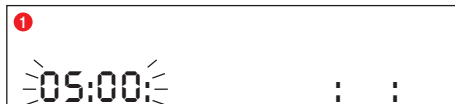
C 단추를 다시 누르면 표시판의 둘째 자리 숫자로 이동합니다(그림 **3**). **E** 단추를 눌러 이제 10단위 숫자를 설정할 수 있습니다.



C 단추를 다시 눌러 마지막으로 표시판의 100단위로 이동합니다. **E** 단추를 눌러 이제 100단위 숫자를 설정할 수 있습니다(그림 **4**).



시간 경주 설정



시간 경주를 설정하려면 우선 **E** 단추를 눌러 시간 경주 모드로 전환하십시오. 마지막으로 설정한 시간이 표시되고 표시판이 깜박입니다(그림 **1**). **C** 단추를 누르면 이제 시간 표시의 첫번째 단위가 깜박이고(그림 **2**), **E** 단추를 눌러 초의 1단위를 설정할 수 있습니다.



C 단추를 다시 누르면 둘째 단위로 넘어갑니다(그림 **3**). **E** 단추를 눌러 초의 이제 10단위를 설정할 수 있습니다.



다음 단계에서 분의 첫단위를 설정합니다. 이를 위해 다시 **C** 단추를 분의 1단위가 깜박일 때까지 누릅니다. **E** 단추를 사용하여 원하는 시간을 설정하십시오(그림 **4**).



이제 분의 10단위를 설정합니다. **C** 단추를 10단위가 깜박일 때까지 누르십시오. **E** 단추를 사용하여 원하는 분을 설정하십시오(그림 **5**).

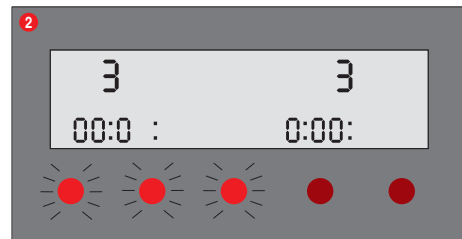


출발 단계

모든 설정이 완료되었으면 **C** 단추를 눌러 출발 단계를 시작하십시오. 화면의 표시판이 깜박입니다(그림 **1**).



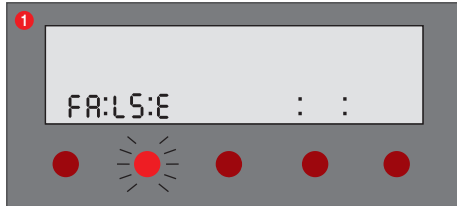
C 단추를 다시 누르면 카운트다운이 시작합니다. 빨간색 LED 등 5개가 차례대로 켜지고 표시판에 추가로 내려세기가 표시됩니다(그림 **2**).



LED 등 5개가 모두 꺼지고 표시판에 내려세기가 끝나면 경주 개시가 시작됩니다.

출발 오류 기능

경주 개시가 시작되기 전에 출발선을 통과하여 출발한 차량에 대해서는 해당 선로에 출발 오류 신호가 납니다(그림 1). 이 경우 C 단추를 눌러 카운트다운을 다시 시작해야 합니다.

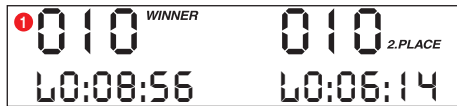


경주 중단

진행중인 경주는 C 단추를 눌러 언제든지 중단할 수 있습니다. 출발점을 이미 통과하여 한 바퀴를 주행한 경우, 중단 전 마지막으로 통과한 출발점이 경주 종료로 간주됩니다.

경주 종료

경주 종료는 두 차량이 설정된 바퀴수를 종료하였거나 경주 시간이 지났을 때입니다. 경주가 종료되면 팡파레가 울리고 표시판이 깜박입니다. 화면에는 경주에 대한 정보(그림 1)가 표시됩니다.



경주 정보 가져오기

경주 중간과 후에 경주에 대한 각종 정보를 불러올 수 있습니다. E 단추를 눌러 표시할 수 있습니다.

최종 경주 바퀴 시간 - Last Lap(그림 1)



총 경주 시간 - Total Time(그림 2)



가장 빠른 바퀴 - Fastest Lap(그림 3)



선두 차량과의 간격(그림 4)



차량의 위치 등수(그림 5)



바퀴수 표시가 999보다 큼



시간 경주 중 바퀴수가 999를 넘는 경우, 화살표 3개로 표시됩니다(그림 6). 바퀴수 세기와 결과에 대한 평가는 내부에서 이루어지고 있습니다.

자동 정지

10분간 바퀴수 계산기를 통과하지 않거나 단추를 누르지 않으면, 에너지를 절약하기 위해 바퀴수 계산기가 저절로 꺼집니다. ON/OFF 스위치를 작동하여 다시 입력 모드에 이를 수 있습니다.

기술 제원

기능장애가 생긴 경우 우선 배터리 4개를 모두 점검하시고, 필요한 경우 교체하십시오. 바퀴수 측정기는 평면 직선 선로에만 세워야 합니다. 송신 및 수신 다이오드는 선로나 다른 물체에 의해 가려져서는 않습니다. 센서가 광선에 직접 노출되면 바퀴수 계산기의 장애와 기능 오류를 유발할 수 있습니다.

기술제원

전원: 1,5 V 미용 건전지(형 AA/R6/LR6) 4개

선로 너비: 최소 110mm - 최대 210mm

تايوت حملها تسرهف

88	إرشادات الأمان
88	محتويات الصندوق
88	وحدة الإمداد بالطاقة
89	التركيب
89	وضع المركبات
89	طريقة العمل
89	الإعدادات
89	التشغيل
89	ضبط وضع السباق
90	ضبط السباق الدائري
90	ضبط السباق حسب الوقت
90	مرحلة البدء
91	وظيفة البداية الخاطئة
91	وقف السباق
91	المتسابق
91	استدعاء معلومات السباق
91	إيقاف التشغيل تلقائي
91	إرشادات تقنية
91	البيانات التقنية

مكب الهأ

أهلا وسهلا بكم في فريق كاريرا! Carrera Team:
يحتوي دليل الاستخدام على معلومات هامة حول تركيب واستخدام عداد اللغات الإلكتروني من طراز Carrera Evolution / GO!!!.

يرجى قراءتها بعناية فائقة ومن ثم الاحتفاظ بها.

في حالة أي استفسارات يرجى التوجه إلى مركز التوزيع لدينا أو زيارة موقعنا الإلكتروني: carrera-toys.com

يرجى الفحص والتأكد من اكتمال محتويات الكارتون وفيما إذا كانت قد تعرضت لأضرار بسبب الشحن.

مع تمنياتنا بالاستمتاع بعدد اللغات الإلكتروني الجديد الخاص بك من طراز Carrera Evolution / GO!!!.

إرشادات الأمان

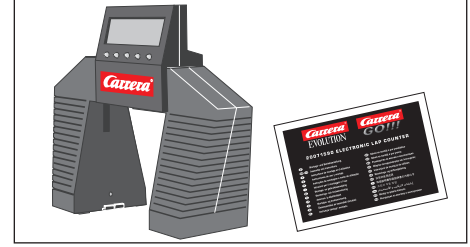
• تحذيرا غير مخصصة للأطفال تحت سن 36 شهرا ، خطر الاختناق بسبب وجود أجزاء صغيرة قابلة للبلع. انتباها: وجود خطر الإنحسار بسبب طبيعة العمل.

يحتاج هذا المنتج الى عدد 4 بطارية من نوع «AA» (غير موجودة في العبوة)

- لا يجوز شحن البطاريات الغير القابلة لإعادة الشحن.
- ويتم شحن البطاريات القابلة للشحن فقط تحت إشراف الكبار.
- يجب نزع البطاريات القابلة للشحن من اللعبة قبل أن يتم شحنها.
- لا يُسمح باستخدام أنواع مختلفة من البطاريات و/ أو استخدام بطاريات جديدة مع أخرى مستهلكة.
- يجب إدخال البطاريات بالوضع القطبي الصحيح.
- يجب نزع البطاريات الفارغة من اللعبة.
- لا يمكن لأطراف التوصيل أن تكون ذات دارة مقصورة.

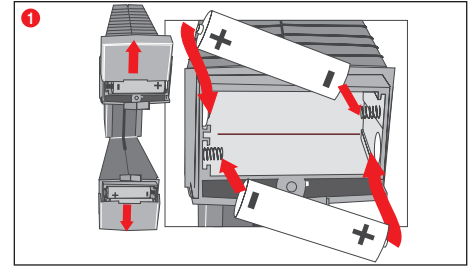


محتويات الصندوق



1 عداد دورات إلكتروني
1 تعليمات التشغيل

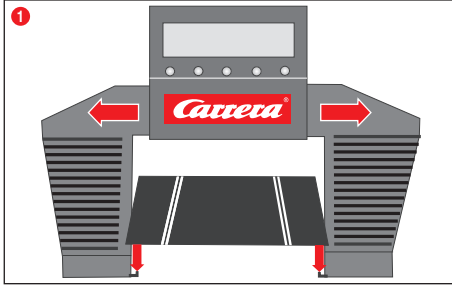
التركيب



أدخل بطاريتين مفا س AA (R6/LR6) كما هو موضح في الشكل 1 في اتجاه القطب الصحيح (لمعرفة اتجاه القطب الصحيح أنظر الرسم في مكان البطارية). في المكان المخصص للبطارية لكل قدم من أقدام العداد المستدير.

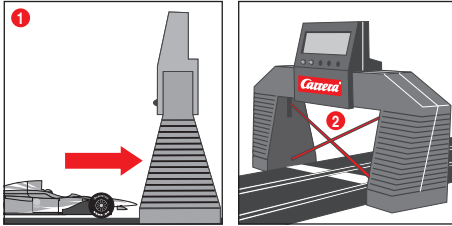
ألق العلب المخصصة للبطاريات وذلك بأن تسحب الأغشية حتى تغلق بشكل كامل. ملحوظة: البطاريات غير مدرجة في العبوة.

وضع المركبات



ضع عدّاد اللغات على عرض القضيب المستخدم (الشكل 1)، ثم ضع الحواف الجانبية للقضيب في بروز قدم عدّاد اللغات.

طريقة العمل



وضع المركبات (الشكل 1)
ضع المركبات بحيث تقف في اتجاه السير أمام الحاجز الضوئي (الشكل 2)
مباشرة لعداد اللغات.

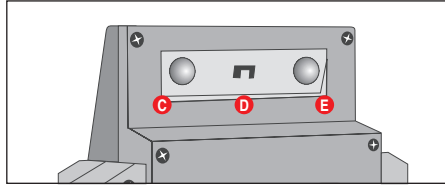
طريقة العمل

1 039 037
00:44:28 00:41:32

2 012 014
57:36:48 57:36:48

يقوم عدّاد اللغات بالتعرف على المركبة عند اجتياز الحاجز الضوئي.
يمكن إنهاء السباق الدائري 1 أو السباق حسب الوقت 2. يمكن فقط الضبط على 999 لفة أو 59 دقيقة و 59 ثانية بعد أقصى.

الإعدادات



يتم تنفيذ كافة إمكانيات الضبط وإظهار المؤشرات من خلال المفاتيح C و E
. يمكنك إستدعاء معلومات مختلفة خاصة بالسباق أثناء وبعد كل سباق من خلال الضغط على زر E.

التشغيل

1 050
: : : :

حرك مفتاح التشغيل/الإيقاف (D) إلى الوضع تشغيل (ON)، فنتظهر الشاشة النمط الافتراضي سباق اللغات (الشكل 1، وامض).

ضبط وضع السباق

1 050
: : : :

2 05:00: : :
: : : :

عند تشغيل العداد الجولات فسيصبح هذا تلقائياً في وضع الجولات (أنظر الشكل 1). عند التشغيل للمرة الأولى يكون عدد الجولات مضبوط على ٥٠. عداد الجولات يقوم بتخزين عدد الجولات الذي تم ضبطه مؤخراً ويظهر ذلك العدد عند الإستدعاء التالي. لكن يتم التغيير إلى الوضع حسب الوقت (رسم 2) قم بالضغط مرة واحدة على الزر E. الآن تضيء لمبة الوقت. عند التشغيل لأول مرة يجب ضبط الوقت على ٥ دقائق. عداد الجولات يقوم بتخزين عدد الجولات الذي تم ضبطه مؤخراً

عداد اللغات للمسار الثاني:
كما في المسار الأول ولكن بالزر الثاني

ضبط السباق الدائري



في حالة ما إذا هناك رغبة في تغيير عدد الجولات المصبوط مسبقاً فيجب إتباع الخطوات التالية: اضغط على الزر **C** مرة واحدة أثناء إضاءة المؤشر. والآن يضيء المكان الأول لعدد الجولات، يمكن تغيير الرقم في المكان الأول عند الضغط على الزر **E**. (أنظر الرسم 2).



سيظهر مؤشر المكان الثاني عند الضغط مرة ثانية على الزر **C**. (أنظر الرسم 3).
يكون ضبط المكان العاشر فقط من خلال الزر **E**.



ويظهر مؤخرًا مؤشر المكان رقم ١٠٠ من خلال الضغط على الزر **C**. سيتم الآن ضبط المكان رقم ١٠٠ من خلال الزر **E**. (أنظر الرسم 4).



ضبط السباق حسب الوقت



لضبط وقت السباق قم بالتغيير أولم على وضع الوقت من خلال الضغط على الزر **E**. يتم عرض آخر وقت تم ضبطه وبعدها يضيء المؤشر (أنظر الشكل 1).
عند الضغط على الزر **C** يضيء المكان الأول لمؤشر الوقت (أنظر الرسم 2).
وبعدها يتم ضبط مكان الثواني الأول بواسطة الزر **E**.



يظهر مؤشر المكان الثاني (أنظر الرسم 3) من خلال معاودة الضغط على الزر **C**.
يمكن ضبط المكان رقم ١٠ للثواني من خلال الزر **E**.



في الخطوة التالية سيتم ضبط المكان الأول للدقائق. اضغط الزر **C** حتى يضيء مؤشر المكان الأول للدقائق. اضغط الوقت المطلوب من خلال الزر **E**. (أنظر الرسم 4).



وبعدها سيتم ضبط المكان العاشر للدقائق. اضغط على الزر **C** حتى يضيء مؤشر المكان العاشر. اضغط الوقت المطلوب من خلال الزر **E**. (أنظر الرسم 5).

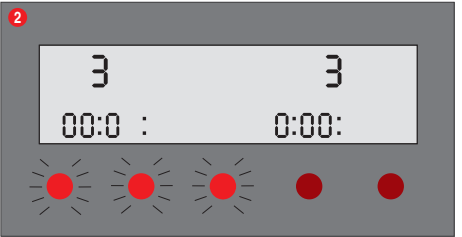


مرحلة البدء

بعد اجراء الضبط بالكامل فسيتم التحويل الى مرحلة البداية من خلال الضغط على الزر **C**. المؤشر على الشاشة يضيء (أنظر الرسم 1).



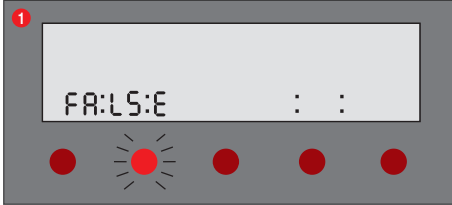
عند الضغط مرة أخرى على الزر **C** يبدأ العد التنازلي. سوف يضيء الخمس لمبات الصغيرة الحمراء الواحدة تلو الأخرى ويعد المؤشر إضيافاً تنازلي (أنظر الرسم 2).



بعد انطفاء الخمس لمبات الصغيرة الحمراء وإنتهاء المؤشر من العد التنازلي، سيبدأ السباق.

وظيفة البداية الخاطئة

إذا بدأت المركبة في السير قبل الإنطلاق خلال الحواجز الضوئية فسيعطى إشارة بدء خاطئ في الحارة المطلوبة (أنظر الرسم 1). يجب إعادة تشغيل العد التنازلي بالضغط على زر C.

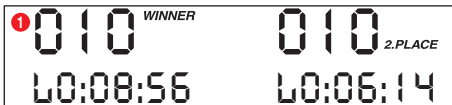


وقف السباق

يمكن إنهاء السباق في أي وقت من خلال الضغط على الزر C. في حالة ما إذا تم إنهاء عدد من الجولات فتسري الجولة الأخيرة لكل مركبة، وذلك قبل توقف السباق لكل مركبة.

المتسابق

يكون المتسابق قد وصل إذا انتهت المركبتان عدد الجولات المضبوط بالكامل أو إنتهى وقت السباق المحدد. في نهاية السباق يصدر صوت الوصول للهدف وتضئ الشاشة. ستظهر المعلومات الخاصة بالسباق على الشاشة (أنظر الرسم 1).



إستدعاء معلومات السباق

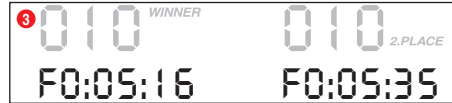
من الممكن إستدعاء معلومات مختلفة خاصة بالسباق بعد وأثناء السباق. يمكن التحويل إلى شاشات العرض من خلال الضغط على الزر E. (1) مسرلا رظنا) Last Lap - قريخال تلوجلا تحو



(2) مسرلا رظنا) Total Time - قابسرلل يللمجإلا تحو



(3) مسرلا رظنا) Fastest Lap - تلوج عرسأ



(4) مسرلا رظنا) قريخال قريسرلل قيسرلاب رخألا



(5) مسرلا رظنا) شابنرلمل نلامأ



شاشة العرض لعدد الجولات أكبر من 999.



في حالة ما إذا تعدى عدد الجولات رقم 999 أثناء السباق حسب الوقت فسوف يظهر هذا في شكل ثلاثة أسهم (أنظر الرسم 6). يتم إجراء العد الداخلي للجولات وتقييم النتائج في الخلفية.

إيقاف التشغيل تلقائي

إذا لم يحدث خلال 3 دقائق اختيار اللغة أو لم يتم الضغط على أي زر فسيتم إغلاق عدّاد الفات تلقائياً لتوفير الطاقة، ومن خلال الضغط على زر التشغيل/الإغلاق ON/OFF، ستصل مرة أخرى إلى النمط الافتراضي.

إرشادات تقنية

في حالة الأعطال، تحقق أولاً من البطاريات الأربع وإذا لزم الأمر جدها. يجب فقط وضع عداد الجولات على قطبان مستقيمة ومسطحة. يجب عدم تغطية دايدو المرسل والمستقبل بالمادة الخاصة بالقطبان أو أي أشياء أخرى. قد يؤدي تسليط الضوء المباشر على المستشعرات إلى حدوث العطل أو الخلل في عدد الجولات.

البيانات التقنية

رايتال رديصم
تلوف 1.5 وأ تلوف قريغض نايرطاب 4
(AA/R6/LR6)أنوع

عرض السكك الحديدية: دقيقة. 110 ملم - كحد أقصى 210 ملم

İçindekiler

Emniyet bilgileri	92
Ambalaj içeriği	92
Elektrik akım beslemesi	92
Kuruluşu	93
Araçların yerleştirilmesi	93
Fonksiyon şekli	93
Ayarlar	93
Çalıştırmak	93
Yarış moduna ayarlama	93
Turlu yarış moduna ayarlama	94
Zamana karşı yarış moduna ayarlama	94
Start aşaması	94
Hatalı start fonksiyonu	95
Yarışı iptal etme	95
Yarış sonu	95
Yarış bilgilerini gösterme	95
Otomatik kapanma	95
Teknik bilgiler	95
Teknik bilgiler	95

Hoş geldiniz

Carrera ekibine candan hoş geldiniz!

Kumanda talimatı Carrera Evolution / GO!!! elektronik tur sayacının / sayarının kurulması ve kumandası ile ilgili önemli bilgiler içermektedir.

Lütfen bu kullanım kılavuzunu itinalı bir şekilde okuyunuz ve daha sonra saklayınız.

Sorularınız olduğunda lütfen pazarlama bölümümüze başvurunuz veya Web sitemizi ziyaret ediniz: carrera-toys.com

Lütfen ambalaj içeriğinin tam olup olmadığını ve muhtemelen nakliyat hasarları olup olmadığını kontrol ediniz. Ambalaj önemli bilgiler içermektedir ve aynı şekilde saklanmalıdır.

Yeni Carrera Evolution / GO!!! elektronik tur sayacınız ile neşeli zaman geçirmenizi dileriz.

Emniyet bilgileri

• **DİKKAT!** 36 aylıktan daha küçük çocuklar için uygun değildir. Yutulabilir küçük parçalardan dolayı boğulma tehlikesi vardır. Dikkat: Fonksiyona dayalı sıkışma tehlikesi.

- Bu ürün için 4 tane 'AA' tipi pil gerekmektedir (ürüne dahil değildir).
- Tekrar şarj edilemeyen pillerin şarj edilmesi yasaktır.
- Şarj edilebilir piller sadece yetişkinlerin gözetimi altında şarj edilebilir.
- Şarj edilmeden önce, şarj edilebilir pillerin oyuncuktan çıkartılması gerekmektedir.
- Modelleri aynı olmayan pillerin ve/veya yeni ve kullanılmış pillerin birlikte kullanılması yasaktır.
- Piller doğru kutupsallık ile yerleştirilmelidir.
- Boş piller oyuncuğun içinden çıkarılmalıdır.
- Bağlantı terminallerinde kısa devre olmamalıdır.



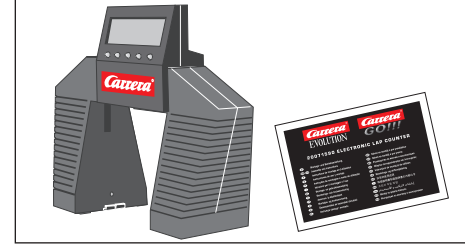
Bu ürün, atılan elektrikli ve elektronik ekipman (WEEE) için seçici sıralama sembolü içerir.

Bu da çevreye verdiği olumsuz etkiyi en aza indirmek için ürünün sökülmesi veya yeniden işlenmesi sırasında 2012/19/EU no'lu Avrupa Yönergesine uygun davranılması gerektiği anlamına gelir.

Ayrıntılı bilgi için lütfen bölgesel veya yerel yetkililer ile görüşünüz. Seçici sıralama sürecine dahil edilmeyen elektronik ürünlerde tehlikeli maddeler bulunduğundan, çevre ve insan sağlığı için potansiyel tehlike taşımaktadır.

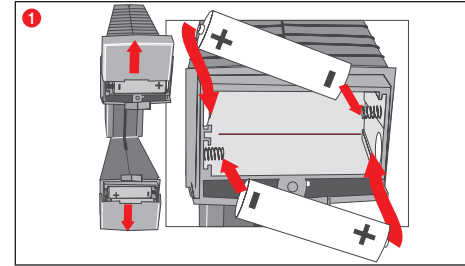


Ambalaj içeriği



- 1 Elektronik tur sayacı
- 1 Kullanım kılavuzu

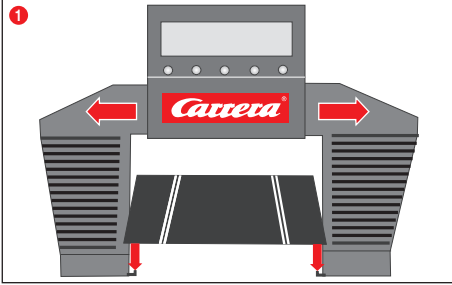
Elektrik akım beslemesi



Pilleri yerleştirmek için kapağı dışa doğru çekin ve çıkarın. Şekilde 1 gösterildiği gibi pil bölmesinin içindeki her bir tur sayıcısı bölümüne AA (R6/LR6) pilini kutupları doğru olacak şekilde (doğru kutupları bulmak için pil bölümündeki işaretlere bakın) yerleştirin. Bölmeleri kapatmak için kapağı tamamen oturana kadar itin.

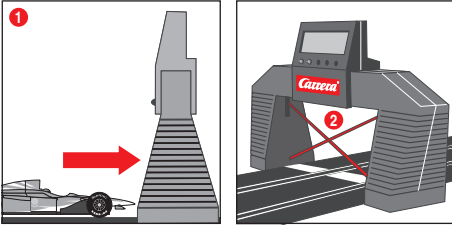
BİLGİ: Piller ürüne dahil değildir!

Kuruluşu



Tur sayacını kullanılan rayın genişliğine çekiniz (Şekil 1). Rayın yan tarafındaki kenarları tur sayacının ayağındaki çıkıntılara oturtunuz.

Araçların yerleştirilmesi



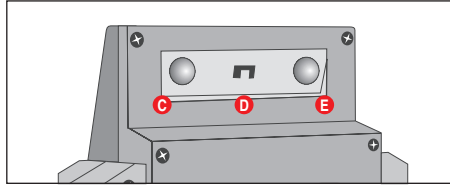
Araçların yerleştirilmesi (Şekil 1)
Araçları, sürüş istikametinde tur sayacının ışık baryerinin (Şekil 2) hemen önünde duracak şekilde yerleştiriniz.

Fonksiyon şekli



Tur sayacı bir aracı ışık baryerini geçtiğinde tanır. Tur yarışları 1 veya zamana karşı yarışlar 2 yapabilirsiniz. Bunlar maks. 999 tur veya 59 dakika ve 59 saniyeye ayarlanabilir.

Ayarlar



Bütün ayarlar ve göstergeler C ve E tuşlarıyla yapılır. Bir yarış sırasında veya sonrasında E tuşu üzerinden yarış hakkında çeşitli bilgilere erişilebilir.

Çalıştırmak



Açık / Kapalı (Ein / Aus) şalterini D ON pozisyonuna getiriniz. Display, tur yarışı veri modüsünü (Şekil 1, yanıp söner) gösterir.

Yarış moduna ayarlama



Tur sayıcısı açıldığında otomatik olarak yarış moduna geçer (Şekil 1). İlk kullanımda tur sayısı önceden 50'ye ayarlıdır. Tur sayıcısı son ayarlanan tur sayısını kaydeder ve tekrar açıldığında onu gösterir. Zaman moduna (Şekil 2) geçmek için bir sefer E tuşuna basın. Zaman göstergesi yanıp söner. İlk kullanımda zaman önceden 5 dakikaya ayarlıdır. Tur sayıcısı son ayarlanan zamanı kaydeder ve tekrar açıldığında onu gösterir.

BİLGİ: Yakl. 10 dakika boyunca bir girdi yapılmazsa tur sayıcısı kendini otomatik olarak kapatır.

Turlu yarış moduna ayarlama



Önceden ayarlı olan tur sayısını değiştirmek isterseniz şu şekilde ilerleyin: Gösterge yanıp sönerken bir sefer **C** tuşuna basın. Tur sayısının ilk kısmı yanıp sönmekte. **E** tuşuna basarak 1'ler basamağındaki rakam ayarlanabilir. (Şekil 2)



C tuşuna tekrar basıldığında gösterge ikinci kısma geçer (Şekil 3). **E** tuşuyla 10'lar basamağındaki rakam ayarlanabilir.



C tuşuna tekrar basıldığında gösterge son olarak 100'ler basamağına geçer. **E** tuşu üzerinden 100'ler basamağındaki rakam ayarlanabilir (Şekil 4).



Zamana karşı yarış moduna ayarlama



Zamana karşı yarış moduna ayarlamak için önce **E** tuşuna basarak zaman moduna geçin. Son ayarlanan zaman gösterilir ve gösterge yanıp söner (Şekil 1). **C** tuşuna basıldığında zaman göstergesinin ilk kısmı yanıp söner (Şekil 2) ve saniyelerin 1'ler basamağı **E** tuşuyla ayarlanabilir.



C tuşuna tekrar basıldığında gösterge ikinci kısma geçer (Şekil 3). **E** tuşu üzerinden 10'lar basamağındaki saniyeler ayarlanabilir.



Bir sonraki adımda dakikaların 1'ler basamağı ayarlanabilir. Bunun için dakikaların 1'ler basamağı yanıp söne kadar tekrar **C** tuşuna basın. Ardından **E** tuşuyla dilediğiniz zamana ayarlayın (Şekil 4).



Son olarak dakikaların 10'lar basamağı ayarlanır. 10'lar basamağı yanıp söne kadar **C** tuşuna basın. **E** tuşuyla dilediğiniz dakikalari ayarlayın (Şekil 5).

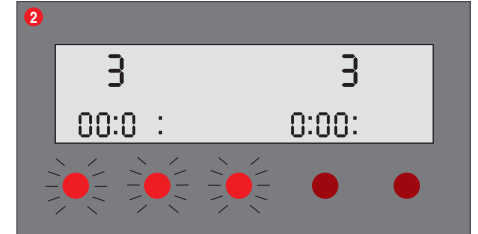


Start aşaması

Bütün ayarlar yapıldıysa **C** tuşuna basarak başlama aşamasına geçilir. Ekrandaki gösterge yanıp söner (Şekil 1).



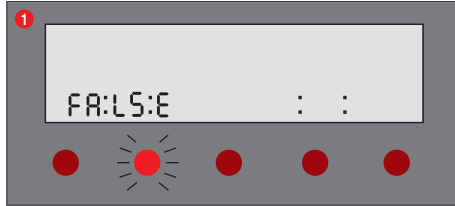
C tuşuna bir daha basıldığında geri sayım başlar. 5 kırmızı LED ışık tek tek yanar ve gösterge de ek olarak geri sayım yapar (Şekil 2).



Her 5 LED ışık söndükten ve göstergedeki geri sayım bittikten sonra yarış başlar.

Hatalı start fonksiyonu

Bir araç start verilmeden önce ışık algılayıcısının önünden geçerse ilgili alanda hatalı start sinyali verilir. Geri sayım **1** tuşuna basılarak tekrar başlatılmadığı (Şekil **1**).

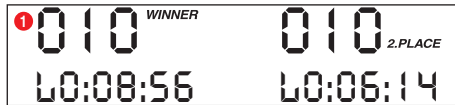


Yarış iptal etme

Yarış ortasında **C** tuşuna basılarak yarış her zaman iptal edilebilir. Eğer turlar tamamlandıysa ve yarış henüz bitmediyse bir aracın yarış iptal edilmeden önce tamamladığı tur sayılır.

Yarış sonu

Yarış şu şartlarda tamamlanır: Her iki araç ayarlanan tur sayısını bitirdi veya yarış süresi bitti. Yarış bitiminde bitiş sesi duyulur ve ekran yanıp söner. Ekranda yarış hakkındaki bilgiler (Şekil **1**) gösterilir.



Yarış bilgilerini gösterme

Bir yarış sonrasında ve sırasında yarış hakkında çeşitli bilgiler görüntülenebilir. **E** tuşuna basılarak göstergeler arasında geçiş yapılabilir.

Son turun süresi – Last Lap (Şekil **1**)



Toplam süre – Total Time (Şekil **2**)



En hızlı tamamlanan tur – Fastest Lap (Şekil **3**)



Önde olan araçla olan fark (Şekil **4**)



Araçların pozisyonları (Şekil **5**)



999'dan büyük tur sayısının göstergesi



Zaman yarışında tur sayısı 999'u geçerse devamı üç ok şeklinde gösterilir (Şekil **6**). Sonucun tur ve değerlendirme dahili sayımı arka planda gerçekleşir.

Otomatik kapanma

Eğer 10 dakika boyunca tur tamamlanmayacak olursa veya tuşa basılmayacak olursa, enerjiden tasarruf etmek için tur sayacı otomatik olarak kapatılır. ON/OFF şalterine basılarak tekrar veri modüsüne girebilirsiniz.

Teknik bilgiler

Hatalı çalışma durumunda ilk önce her 4 pil kontrol edilmeli ve gerektiğinde yenilenmelidir.

Tur sayıcısını sadece düz şekilde ve düz konumlandırılmış rayların üstüne koyun.

Gönderici ve alıcı, ray malzemesi veya başka nesnelere tarafından engellenmemelidir.

Sensörlere doğrudan gelen bir ışık tur sayıcısında bir arıza ve hatalı çalışmaya sebep olabilir.

Teknik bilgiler

Elektrik akım kaynağı: 4 x 1,5 V Mignon pilleri (tipi AA/R6/LR6)

Ray genişliği: min. 110 mm – maks. 210 mm

Оглавление

Указания по технике безопасности	96
Содержимое упаковки	96
Электропитание	96
Монтаж	97
Установка автомобиля	97
Принцип действия	97
Настройки	97
Включение	97
Настроить гоночный режим	97
Настроить гонки по кругу	98
Настроить гонки на время	98
Стартовый этап	98
Функция фальстарта	99
Прерывание гонки	99
Завершение гонки	99
Вызвать информацию о гонке	99
Автоматическое отключение	99
Технические указания	99
Технические данные	99

Добро пожаловать

Добро пожаловать в команду Carrera!

Руководство по эксплуатации содержит важную информацию относительно монтажа электронного счетчика кругов Carrera Evolution / GO!!! и управления им.

Пожалуйста, прочитайте ее внимательно, а затем сохраните.

Если возникнут вопросы, обращайтесь, пожалуйста, к нашему обслуживанию или зайдите на нашу страничку в Интернете: carrera-toys.com

Пожалуйста, проверьте содержимое на комплектность и наличие возможных транспортных повреждений. Упаковка содержит важную информацию, поэтому ее также следует сохранить.

Мы желаем Вам удовольствия от игры с Вашим новым электронным счетчиком кругов Carrera Evolution / GO!!!.

Указания по технике безопасности

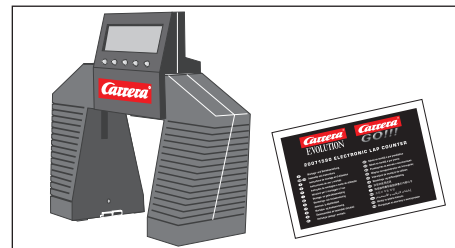
• **ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!** Не годится для детей младше 36 месяцев. Опасность удушья вследствие проглатывания мелких деталей. Внимание: Опасность защемления вследствие функций игрушки

Для этого товара требуются 4 пальчиковые батарейки «AA» (не входят в комплект поставки).

- Не заряжайте одноразовые батарейки. Заряжаемые батарейки должны заряжаться
- только под присмотром взрослых.
- Извлекайте заряжаемые батарейки из изделия перед зарядкой.
- Нельзя использовать вместе разные типы батареек или/и новые и использованные батарейки.
- При установке батареек соблюдайте полярность.
- Разряженные батарейки следует вынуть из игрушки.
- Запрещается закорачивать клеммы.

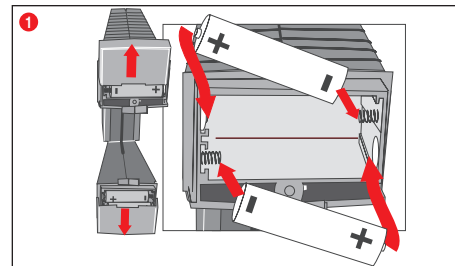


Содержимое упаковки



- 1 Электронный счетчик кругов
- 1 руководство по эксплуатации

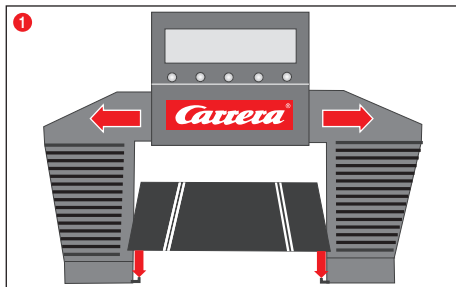
Электропитание



Для установки батареек, взявшись за крышку сбоку, сместите её наружу и снимите. Соблюдая полярность (правильная полярность указана на надписи в гнезде для батареек), вставьте по две пальчиковые батарейки AA (R6/LR6), как показано на рис. 1, в гнездо для батареек на каждой опоре счётчика кругов. Закройте гнездо для батареек, нагнув крышки до их полной фиксации.

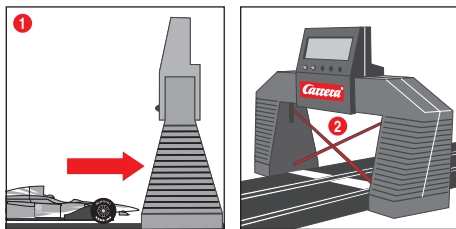
УКАЗАНИЕ: Батарейки не входят в комплект поставки!

Монтаж



Раздвиньте счетчик кругов на ширину используемых шин (рис. 1). Вставьте шину боковыми кромками в выступы на ножке счетчика кругов.

Установка автомобиля



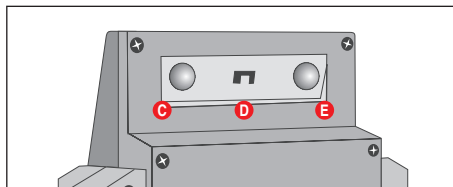
Установка автомобиля (рис. 1). Установите автомобили таким образом, чтобы они стали в направлении движения вплотную перед фоторелейным барьером счетчика кругов (рис. 2).

Принцип действия



Счетчик кругов распознает автомобиль, когда он проезжает через фоторелейный барьер. Можно устроить гонки по кругу 1 или гонки на время 2. При этом можно настроить максимум 999 кругов или 59 минут и 59 секунд.

Настройки



Для управления всеми настройками и показаниями используют две кнопки C и E. Во время гонки и по её окончании с помощью кнопки E можно вызвать различную информацию о гонке.

Включение



Передвиньте выключатель D в положение «ON». На дисплее отображается режим ввода настроек для гонки по кругу (рис. 1, мигание).

Настроить гоночный режим



После включения счётчик кругов автоматически переходит в гоночный режим (рис. 1). При первом включении число кругов предустановлено на 50. Счётчик кругов сохраняет в памяти число кругов, настроенное в последний раз, и при последующем вызове вновь его показывает. Для перехода во временной режим (рис. 2) нажмите один раз кнопку E. После этого начинает мигать показание времени. При первом включении время предустановлено на 5 минут. Счётчик кругов сохраняет в памяти время, настроенное в последний раз, и при последующем вызове вновь его показывает.

УКАЗАНИЕ: если в течение прибл. 10-ти минут ввода данных не происходит, счётчик кругов автоматически отключается.

Настроить гонки по кругу



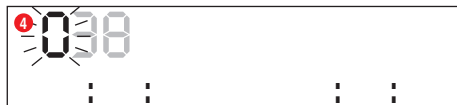
Если необходимо изменить предустановленное число кругов, действуйте следующим образом: Пока показание мигает, нажмите один раз на кнопку **C**. Начинает мигать первая цифра числа кругов. Нажимая кнопку **E**, можно изменить цифру, показывающую единицы (рис. 2).



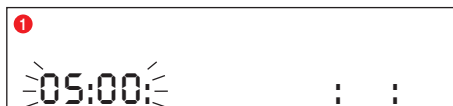
Ещё раз нажав кнопку **C**, можно перейти ко второй цифре (рис. 3). Теперь, нажимая кнопку **E**, можно настроить цифру, показывающую десятки.



Затем переходят, опять нажав кнопку **C**, к следующей цифре, показывающей сотни. Теперь, нажимая кнопку **E**, настраивают цифру, показывающую сотни (рис. 4).



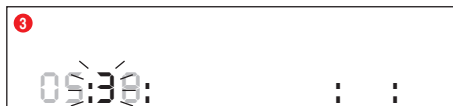
Настроить гонки на время



Для настройки гонки на время сначала перейдите во временной режим, нажав кнопку **E**. Появляется время, настроенное в последний раз, при этом показание мигает (рис. 1). После нажатия на кнопку **C** начинает мигать первая цифра в показании времени (рис. 2), после чего кнопкой **E** можно настроить цифру, показывающую разряд единиц для секунд.



Вновь нажав кнопку **C**, можно перейти ко второй цифре (рис. 3). Теперь, нажимая кнопку **E**, можно настроить цифру, показывающую разряд десятков для секунд.



Следующим шагом настраивают разряд единиц для минут. Для этого вновь нажмите кнопку **C**, чтобы начала мигать цифра, показывающая разряд единиц для минут. После этого кнопкой **E** настройте нужное время (рис. 4).



Затем настраивают цифру, показывающую разряд десятков для минут. Нажмите на кнопку **C**, чтобы начала мигать цифра, показывающая разряд десятков для минут. После этого кнопкой **E** настройте нужное время в минутах (рис. 5).



Стартовый этап

После того как все настройки выполнены, нажав на кнопку **C**, переходят к стартовому этапу. Показание на дисплее мигает (рис. 1).



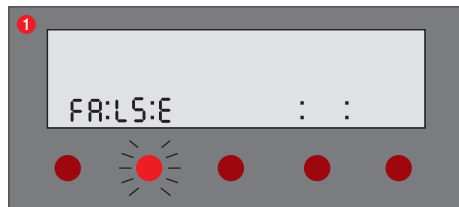
После нового нажатия на кнопку **C** запускается обратный отсчёт. Один за другим загораются 5 красных светодиодов, дополнительно обратный отсчёт происходит на дисплее (рис. 2).



После того как все 5 светодиодов погаснут, а обратный отсчёт на дисплее закончится, гонка может стартовать.

Функция фальстарта

Если один из автомобилей проезжает через фоторелейный барьер до этого, даётся сигнал фальстарта на соответствующей дорожке (рис. 1). После этого необходимо вновь запустить обратный отсчёт, нажав кнопку C.

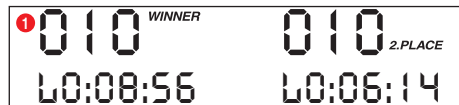


Прерывание гонки

Начавшуюся гонку можно в любое время прервать, нажав кнопку C. Если уже было пройдено несколько кругов, то завершением гонки считается последний проезд, выполненный перед прерыванием гонки.

Завершение гонки

Гонка завершается, когда оба автомобиля прошли настроенное число кругов или когда истекло гоночное время. При завершении гонки звучат финишные фанфары, а показание на дисплее начинает мигать. На дисплее появляется информация (рис. 1) о гонке.



Вызвать информацию о гонке

После и во время гонки можно вызывать различную информацию о гонке. Нажимая кнопку C, можно переключать показания.

Время пройденного последним кругом – Last Lap (рис. 1)



Общее время в движении – Total Time (рис. 2)



Круг с наилучшим временем – Fastest Lap (рис. 3)



Отставание от лидирующего автомобиля (рис. 4)



Положение автомобилей (рис. 5)



Показание числа кругов свыше 999



Если во время гонки на время число кругов превысит 999, это будет показано в виде трёх стрелок (рис. 6). Внутренний счёт кругов и анализ результатов выполняются в фоновом режиме.

Автоматическое отключение

Если на протяжении 10 минут не будет пройден ни один круг или не будет нажата ни одна кнопка, счётчик кругов автоматически отключается с целью экономии электроэнергии. При нажатии выключателя «ON/OFF» Вы снова переходите в режим ввода настроек.

Технические указания

В случае нарушения нормальной работы сначала необходимо проверить все 4 батарейки и при необходимости заменить их. Устанавливать счётчик кругов только над прямыми, ровно прилегающими треками. Диоды передатчика и приёмника не должны перекрываться треками или другими объектами. Прямое попадание света на датчики может привести к нарушению нормальной работы счётчика кругов и выводу его из строя.

Технические данные

Источник тока: 4 батарейки по 1,5 В типа Mignon (типа AA/R6/LR6)

Ширина трека: мин. 110 мм – макс. 210 мм



Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH · Rennbahn Allee 1 · 5412 Puch/Salzburg · Austria

carrera-toys.com