Carrera®

DIGITAL 132

20030011 GT RACE BATTLE

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

Montage- und Betriebsanleitung • Technische und designbedingte Änderungen vorbehalten 4

Assembly and operating instructions • Subject to technical and design-related changes 10

Instructions de montage et d'utilisation • Sous réserve de modifications techniques ou de design 16

Instrucciones de uso y montaje • Se reserva el derecho de efectuar modificaciones técnicas y relacionadas con el diseño 22

Instruções de montagem e modo de utilização • Reservados os direitos de alterações técnicas e no design 28

Istruzioni per il montaggio e l'uso • Con riserva di modifiche tecniche e di design 34

Montage- en gebruiksaanwijzing • Technische en designgeboden afwijkingen voorbehouden 40

Monterings- och bruksanvisning • Med reservation för tekniska och designrelaterade ändringar 46

Asennus- ja käyttöohjeet • Oikeus tekniikan ja muotoilun aiheuttamiin muutoksiin pidätetään 52

Montajse- og bruksanvisning • **Det tas forbehold om endringer i teknikk og design** 58

Összeszerelési és használati útmutató • Műszaki és konstrukciós változások előfordulhatnak 64

Instrukcja obsługi i montażu • Zastrzegamy sobie możliwość zmian 70

Návod na montáž a pre prevádzkuo • **Technické zmeny a zmeny podmienené dizajnom sú vyhradené** 76

Návod na montáž a pro provoz • **Technické změny a změny podmíněné designem jsou vyhrazeny** 82

Ръководство за монтаж и експлоатация • **Запазваме си правото на технически промени и промени, наложени от дизайна** 88

Οδηγίες συναρμολόγησης και λειτουργίας • Επιφύλαξη τεχνικών - σχεδιαστικών τροποποιής 94

Instrucțiuni de montaj şi de utilizare • **Sub rezerva modificărilor tehnice şi de design** 100

Monterings- og driftsvejledning • **Tekniske og designmæssige ændringer forbeholdes** 106

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 112

조립과 작동 방법 • 기술과 디자인상 변동 소지 있음 119

إرشادات التركيب و الأستخدام • يبقى حق التغيرات التقنية والتصميمة محفوظا 124

Montaj ve işletme kılavuzu • **Teknik ve dizayna bağlı değişiklikler mahfuz tutulur** 130

Инструкция по монтажу и эксплуатации • Возможны технические и обусловленные дизайном изменения 136

D

Inhaltsverzeichnis

Sicherheitshinweise ... 4
Verpackungsinhalt ... 4
Technischer Hinweis zum Aufbau ... 4
Wichtiger Hinweis ... 5
Aufbauanleitung ... 5
Leitplanken und Stützen ... 5
Elektrischer Anschluss ... 5
Fahrzeugbauteile ... 5
Anschlüsse ... 6
Bedienelemente ... 6
Startvorbereitung ... 6
Codierung/Decodierung der Fahrzeuge auf entsprechenden Handregler ... 6
Weichenfunktion ... 6
Lichtfunktion an/aus ... 7
Spielbetrieb mit bis zu 6 Fahrzeugen ... 7
Codierung/Programmierung Autonomous Car ... 7
Codierung/Programmierung Pace Car ... 7
Einstellung der Grundgeschwindigkeit der Fahrzeuge ... 7
Einstellung des Bremsverhaltens der Fahrzeuge ... 7
Einstellung Tankinhalt ... 8
Tastensperre für Einstellungen ... 8
Erweiterte Pit Lane Funktion ... 8
Sound ON/OFF ... 8
Reset Funktion ... 8
Strom-Spar Funktion ... 9
Fahrzeugprogrammierung von DIGITAL 132 auf Evolution (analog) ... 9
Austausch von Doppelschleifern und Leitkiel ... 9
Wechsel Vorder-/Hinterachse ... 9
Wartung und Pflege ... 9
Fehlerbeseitigung/Fahrtechnik ... 9
Technische Daten ... 9

Willkommen

Herzlich Willkommen im Team Carrera!
Die Bedienungsanleitung enthält wichtige Informationen zum Aufbau und zur Bedienung Ihrer Carrera DIGITAL 132 Rennbahn. Lesen Sie bitte diese sorgfältig durch und bewahren Sie sie anschließend auf.
Bei Fragen wenden Sie sich bitte an einen Fachhändler oder die Carrera Service Hotline Ihres Landes oder besuchen Sie unsere Website: **carrera-toys.com**

Bitte überprüfen Sie den Inhalt auf Vollständigkeit und eventuelle Transportschäden. Die Verpackung enthält wichtige Informationen und sollte ebenfalls aufbewahrt werden.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrer neuen Carrera DIGITAL 132 Bahn.

Sicherheitshinweise

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

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

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

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

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

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

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

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

• Autorennbahn nicht in Gesichts- oder Augenhöhe betreiben, da Verletzungsgefahr durch herausschleudernde Fahrzeuge besteht.

• Unsachgemäßer Gebrauch des Transformators kann einen elektrischen Schlag verursachen.

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



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

• Nicht mit regelbaren Transformatoren verwenden!

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

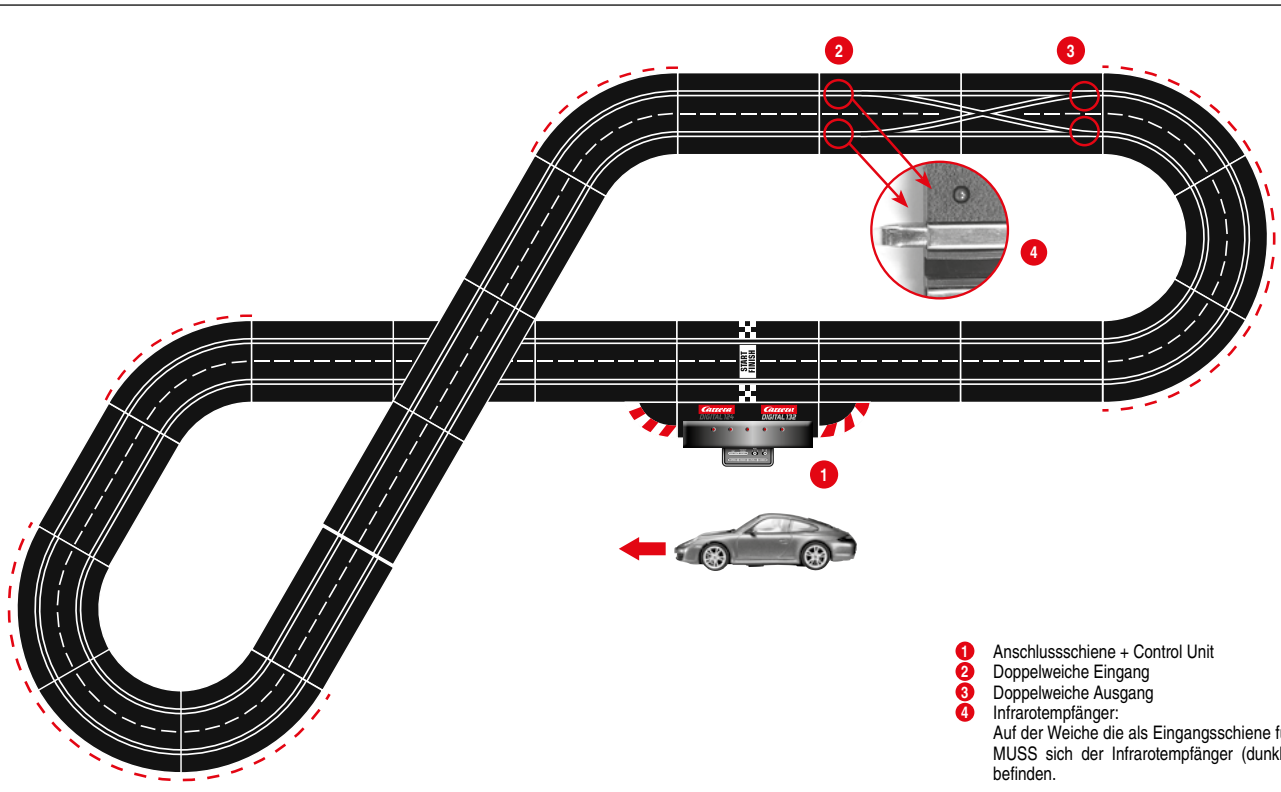
Hinweis:
Die Fahrzeuge und die Control Unit dürfen nur im komplett zusammengebauten Zustand wieder in Betrieb genommen werden. Der Zusammenbau darf nur von Erwachsenen vorgenommen werden. Dieses Gerät kann von Kindern ab 8 Jahren und darüber, sowie von Personen mit verringerten physischen, sensorischen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

Verpackungsinhalt

2 Ferrari LaFerrari"
3 Standardgeraden
2 1/3 Gerade
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 Doppelweiche (2 Schienenteile)
10 Kurven 1/60°
1 Transformator
Leitplanken
Randstreifenabschlussstücke
Ersatzschleifer
Bedienungsanleitung
Bahnstückverriegelungen

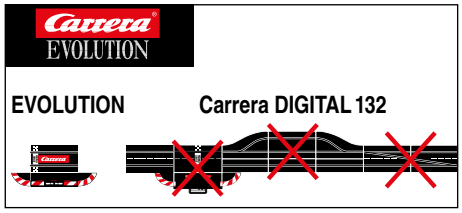
Streckenlänge: 5,7 m
Aufbaumaße: 220 x 110 cm

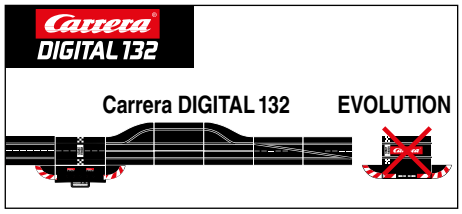
Technischer Hinweis zum Aufbau



1 Anschlussschiene + Control Unit
2 Doppelweiche Eingang
3 Doppelweiche Ausgang
4 Infrarotempfänger:
Auf der Weiche die als Eingangsschiene fungiert MUSS sich der Infrarotempfänger (dunkle Diode) befinden.

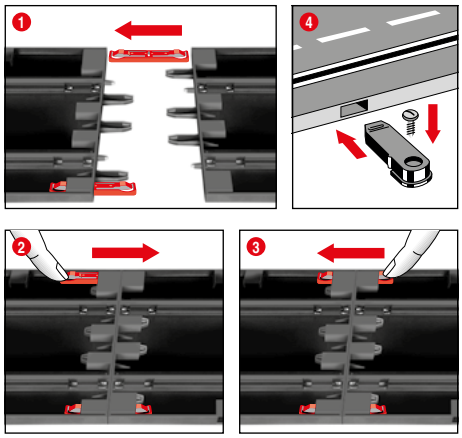
Wichtiger Hinweis





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

Aufbauanleitung

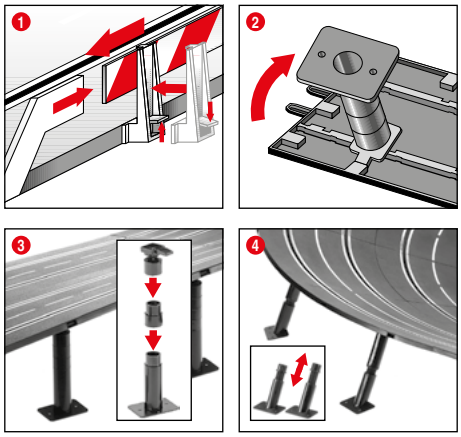


1 + 2 + 3 Vor dem Aufbau Verbindungsclips wie in Abb. 1 beschrieben in die Schiene stecken. Schienen auf einer ebenen Unterlage zusammenstecken. Verbindungsclips gem. Abb. 2 bis zum hörbaren Einrasten in Pfeilrichtung bewegen. Verbindungsclip kann auch nachträglich eingesteckt werden. Das Lösen der Verbindungsclips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

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

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

Leitplanken und Stützen

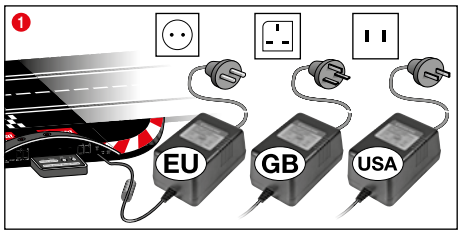


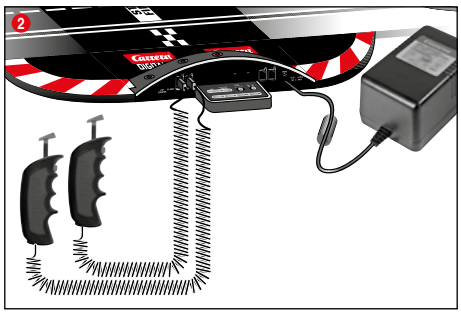
1 **Leitplanken:** Das Anbringen der Leitplanken-Halterungen erfolgt durch Hochkippen auf die Fahrbahnkante.

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

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

Elektrischer Anschluss



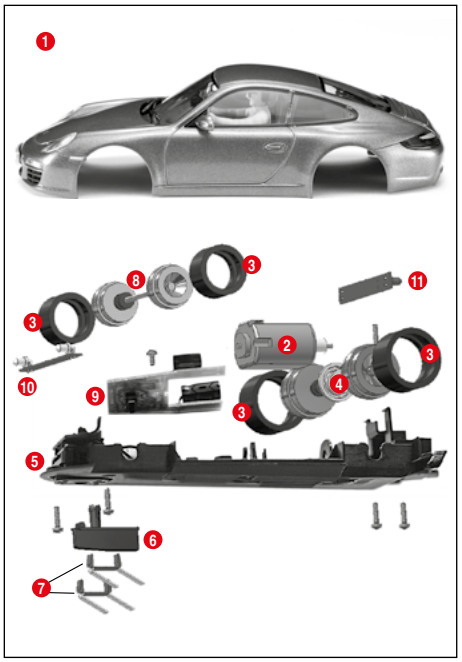


1 Schließen Sie den Trafostecker an die Control Unit an.
2 Schließen Sie die mitgelieferten Handregler an die Control Unit an.

Hinweis: Zur Vermeidung von Kurzschlüssen und Stromschlägen darf das Spielzeug nicht mit fremden elektrischen Geräten, Steckern, Kabeln oder sonstigen spielzeugfremden Gegenständen verbunden werden. Die Carrera DIGITAL 132 Autorennbahn funktioniert nur einwandfrei mit einem original Carrera DIGITAL 132 Transformator.

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

Fahrzeugbauteile

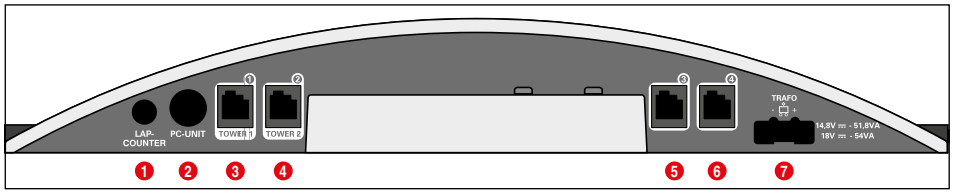


1 Karosserie, Spoiler
2 Motor
3 Reifen
4 Hinterachse
5 Chassis
6 Leitkiel
7 Doppelschleifer
8 Vorderachse
9 Fahrzeugplatine mit Umschalter
10 Vordere Lichtplatine
11 Hintere Lichtplatine

Hinweis: Fahrzeugaufbau ist modelabhängig.

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

Anschlüsse



Anschlüsse (von links nach rechts):
1. Anschluss für Rundenzähler 20030342
2. Anschluss für PC-Unit oder Lap Counter 20030355 oder App Connect 20030369
3. Anschlussbuchse 1 für Handregler, Handreglererweiterungsbox oder WIRELESS+-Empfänger
4. Anschlussbuchse 2 für WIRELESS-Tower 20010108
5. Anschlussbuchse 3 für Handregler
6. Anschlussbuchse 4 für Handregler
7. Anschluss für DIGITAL 124 / DIGITAL 132 Netzteil

Allgemeine Hinweise zu den Anschlussbuchsen 1-4:
Sofern ein WIRELESS+ Empfänger verwendet wird, ist dieser mit der Anschlussbuchse 1 zu verbinden. Wahlweise kann ein Wireless Tower 20010108 mit Anschlussbuchse 2 verbunden werden. Wird nur der WIRELESS+ Empfänger verwendet, ist die Anschlussbuchse 2 nicht zu belegen.

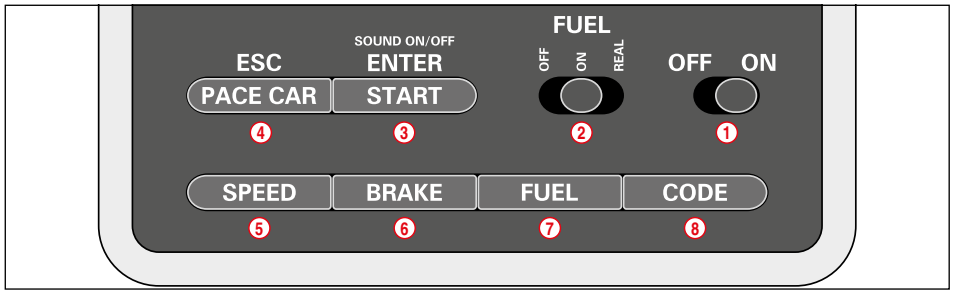
An den Anschlussbuchsen 3 und 4 können dann zusätzlich kabelgebundene Handregler verwendet werden. Bitte beachten Sie, dass diese dann die Adressen 5 und 6 nutzen.

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

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

Hinweis:
Eine Kombination von WIRELESS und Handreglererweiterungsbox ist nicht möglich!

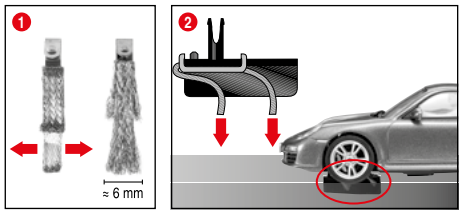
Bedienelemente



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

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

Startvorbereitung



Dieses Carrera DIGITAL 132 Fahrzeug ist optimal auf das Carrera Schienensystem 1:24 abgestimmt.

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

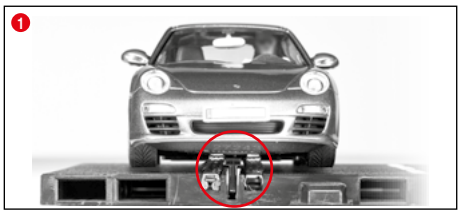
Im Spielbetrieb können sich Fahrzeugkleinteile, wie Spoiler oder Spiegel, welche aufgrund der Originaltreue so nachgebildet werden müssen, eventuell lösen oder brechen. Um dies zu vermeiden, haben Sie die Möglichkeit diese durch Entfernen vor dem Spielbetrieb zu schützen.

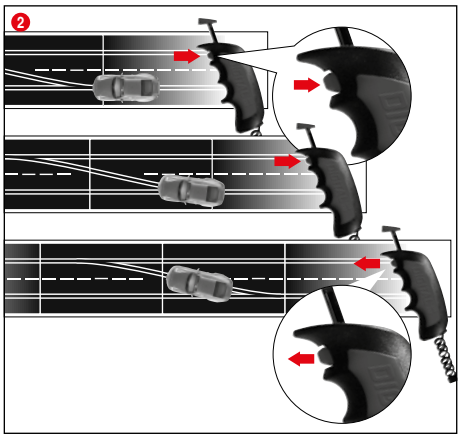
Codierung/Programmierung der Fahrzeuge auf die entsprechenden Handregler



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

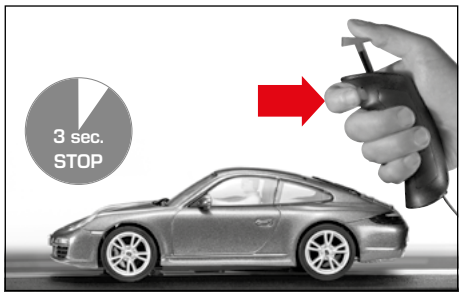
Weichenfunktion





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

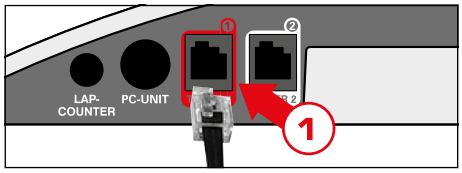
Lichtfunktion an/aus



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

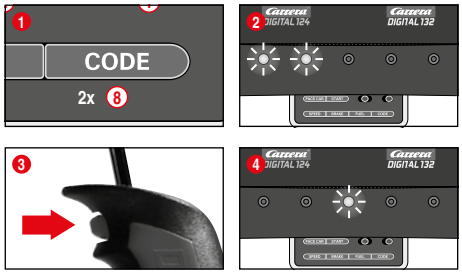
Hinweis:
Gilt nur für Modelle mit Fahrzeugbeleuchtung.

Spielbetrieb mit 6 Fahrzeugen



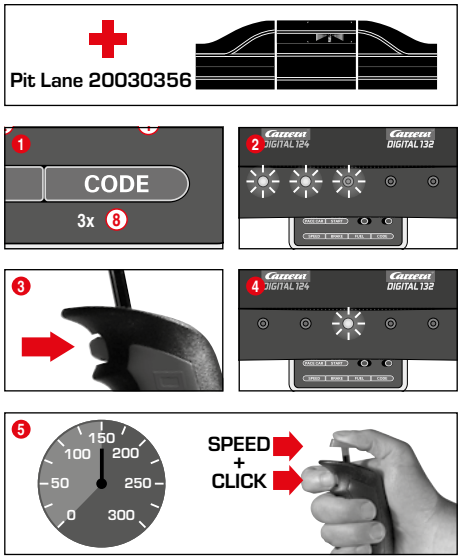
Handreglererweiterungsbox (Art.-Nr. 20030348) an Buchse 1 der Control Unit anschließen. Weitere Vorgehensweise siehe Abschnitt "Codierung der Fahrzeuge auf entsprechenden Handregler".

Codierung/Programmierung Autonomous Car



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

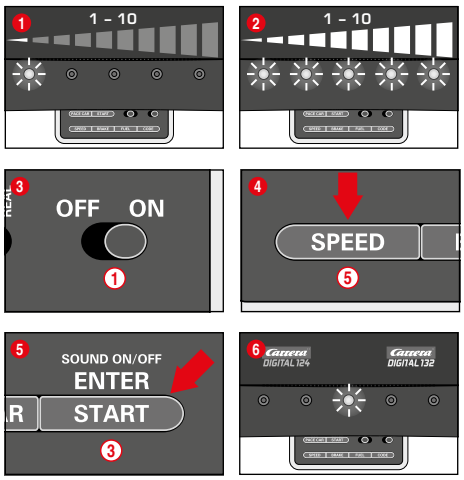
Codierung/Programmierung Pace Car



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

Erweiterte Pace Car Funktion
Nach erfolgter Codierung des Pace Car fährt dieses innerhalb der ersten Runden automatisch in die Pit Lane. Um das Pace Car zu starten drücken Sie einmal die Taste „Pace Car" (4). Die LEDs 2 und 3 an der Control Unit leuchten und das Pace Car verlässt die Pit Lane. Das Pace Car fährt nun so lange bis erneut die „Pace Car"-Taste gedrückt wird. Dabei erlischt die LED 2 und das Fahrzeug fährt innerhalb der aktuellen Runde automatisch in die Pit Lane.

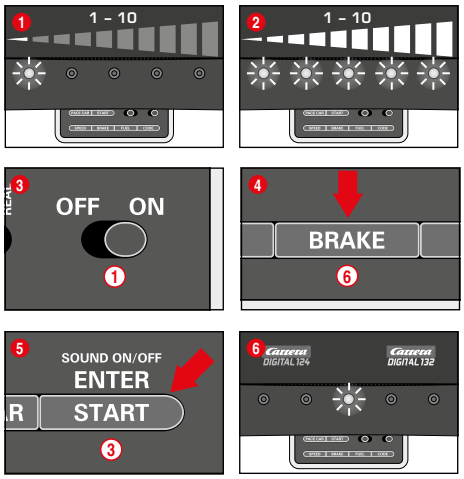
Einstellung der Grundgeschwindigkeit der Fahrzeuge



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

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

Einstellung des Bremsverhaltens der Fahrzeuge

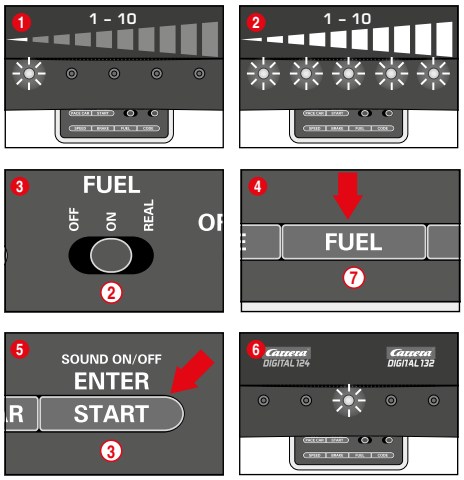


(nur für handreglerbediente Fahrzeuge)
Die Einstellung des Bremsverhaltens kann individuell für ein und/oder mehrere Fahrzeuge erfolgen. Die einzustellenden Fahrzeuge müssen sich dabei auf der Bahn befinden. Die Einstellung kann in 10 Stufen erfolgen wobei die 5 LEDs durch Blinken bzw. stetiges Leuchten die unterschiedlichen Stufen signalisieren.
1 1 LED leuchtet = schwache Bremswirkung
2 5 LEDs leuchten = starke Bremswirkung

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

D

Einstellung des Tankinhalts



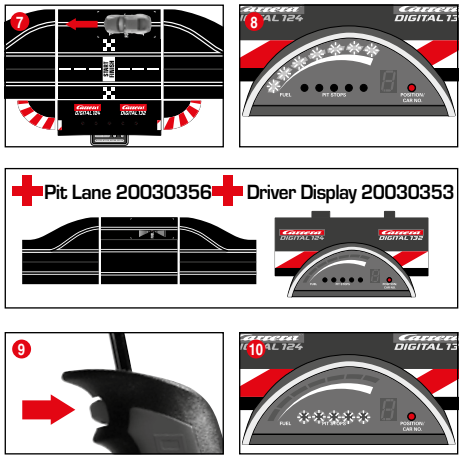
(nur für handreglerbediente Fahrzeuge)
Die Einstellung des Tankinhalts in Verbindung mit der Pit Lane (20030356) erfolgt für alle Fahrzeuge gleichzeitig. Die Einstellung kann in 10 Stufen erfolgen wobei die 5 LEDs durch Blinken bzw. stetiges Leuchten die unterschiedlichen Stufen signalisieren.
1 1 LED leuchtet = geringer Tankinhalt
2 5 LEDs leuchten = voller Tankinhalt.

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

Erweiterte Tankfunktion
Über den Schiebeschalter (2) können 3 Modi gewählt werden, Abb. 3:
- OFF = Fahrzeuge verbrauchen kein „Benzin“
- ON = Fahrzeuge verbrauchen „Benzin“
- REAL = maximal Geschwindigkeit abhängig vom Tankinhalt / Fahrzeuge verbrauchen „Benzin“ (nur in Verbindung mit Pit Lane 20030356 bzw. Pit Stop Lane 20030346 und Pit Stop Adapter Unit 20030361)

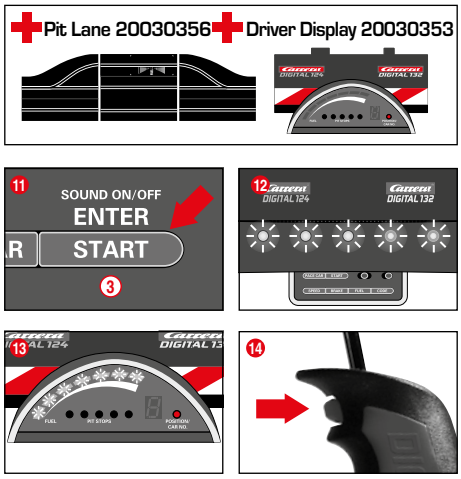
Im „REAL-Mode“ ist das Fahrzeug mit vollem Tank „schwerer“, fährt langsamer und hat eine geringere Bremswirkung; Fahrzeug mit leerem Tank ist „leichter“, fährt schneller und hat eine höhere Bremswirkung. Eine Anzeige des aktuellen Tankinhalts und „Benzinverbrauchs“ kann nur in Verbindung mit dem Driver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

Auftanken der Fahrzeuge mit Pit Lane 20030356 und Driver Display 20030353



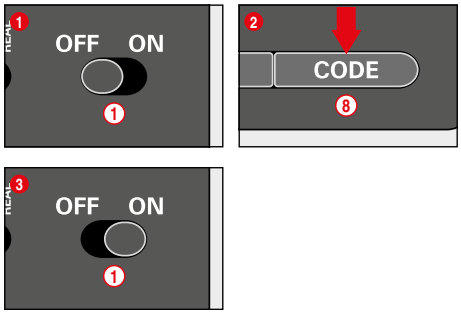
Der aktuelle Tankinhalt des Fahrzeuges kann über die Balkenanzeige mit 5 grünen und 2 roten LEDs des Driver Displays abgelesen werden. Zum Auftanken mit dem Fahrzeug in die Pit Lane über den Tanksensor fahren Abb. 7. Die Balkenanzeige beginnt nun zu blinken, Abb. 8, und das Fahrzeug kann über das Festhalten der Weichentaste aufgetankt werden Abb. 9. Die Anzahl der Tankvorgänge wird durch Blinken bzw. Leuchten der gelben LEDs angezeigt, Abb. 10 (siehe auch Driver Display).
Hinweis: Fahrzeuge mit leerem Tank werden nicht bei der Rundenzählung in Verbindung mit dem Position Tower 20030357 berücksichtigt.

Einstellen des Tankinhalts bei Rennstart



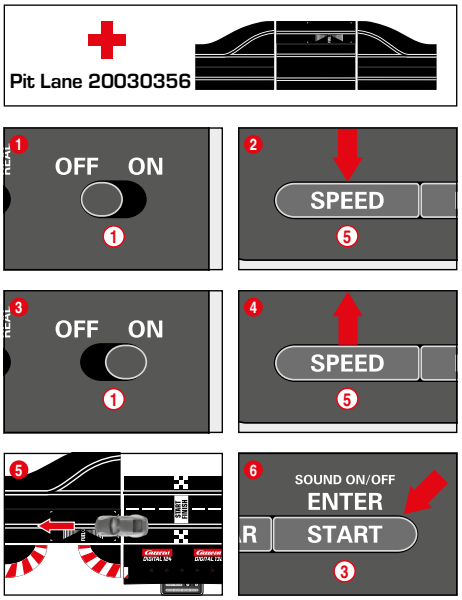
(nur in Verbindung mit Pit Lane 20030356 und Driver Display 20030353)
Unabhängig von der Grundeinstellung des Tankinhalts kann individuell für ein und/oder mehrere Fahrzeuge der Tankinhalt bei Start eines Rennens für die Runden bis zum ersten Tankstop eingestellt werden. Drücken Sie einmal die „START/ENTER“ Taste (3); die 5 LEDs an der Control Unit leuchten permanent, Abb. 12, und die Balkenanzeige des/der Driver Displays blinken, Abb. 13. Durch Klicken des Weichentasters an dem entsprechenden Handregler kann der Tankfüllstand verändert werden, Abb. 14.

Tastensperre für Einstellungen



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

Erweiterte Pit Lane Funktion

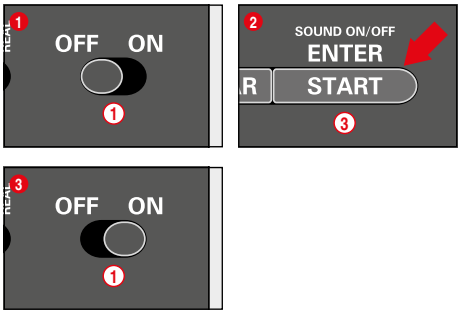


nur in Verbindung mit Pit Lane 20030356)
Es besteht die Möglichkeit die Rundenzählfunktion in der Pit Lane 20030356 bzw. Pit Stop Lane 20030346 mit Pit Stop Adapter Unit 20030361 zu-/abzuschalten. Hierzu bei ausgeschalteter Control Unit „SPEED“ Taste (5) gedrückt halten, Control Unit einschalten und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

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

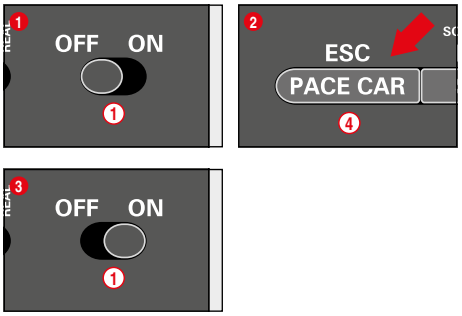
Wählen Sie die gewünschte Einstellung und schieben oder fahren Sie mit einem Fahrzeug über den Pit Lane Sensor Abb. 5. Die Einstellungen werden beim Überfahren übernommen. Um die Einstellungen wieder zu verlassen drücken Sie die „START/ENTER“ Taste (3).

Sound ON/OFF



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

Reset Funktion



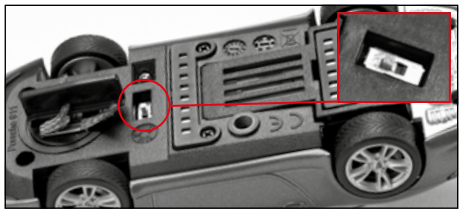
Zur Wiederherstellung der Werkseinstellungen verfügt die Control Unit über eine Reset Funktion.
Halten Sie hierzu die Taste „ESC/PACE CAR“ (4) bei ausgeschalteter Control Unit gedrückt; schalten Sie die Bahn ein und lassen die die Taste wieder los. Alle bisherigen Einstellungen für Geschwindigkeit, Bremsverhalten,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

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

Strom-Spar Funktion

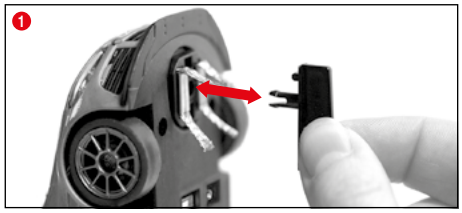
Die Control Unit schaltet nach 20 Minuten des Nichtgebrauchs in den Strom-Spar-Modus und schaltet alle Anzeigen wie Position Tower, Driver Displays und Startlight ab. Zum Reaktivieren die Control Unit für ca. 2-3 Sekunden ausschalten und erneut einschalten. Alle Einstellungen bleiben erhalten.

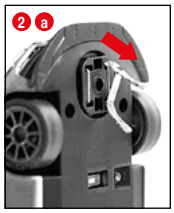
Fahrzeugprogrammierung von DIGITAL 132 auf Evolution (analog)

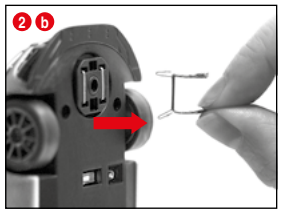


Fahrtrichtungswechselschalter gem. Abb. 1 umschalten. Fahrzeug auf Evolution Bahn setzen und Stössel 3x drücken. Für Carrera DIGITAL 132 Spielbetrieb Schalter wieder zurückstellen.

Austausch von Doppelschleifern und Leitkiel





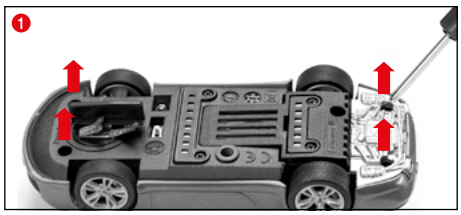


Hinweise:
• Es empfiehlt sich, immer nur einen Schleifer herauszunehmen und zu wechseln.
• Fahrzeug nie rückwärts ziehen, da sonst die Schleifer beschädigt werden.

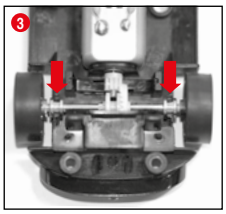
1 Leitkiel vorsichtig gemäß Abb. 1 aus der Halterung herausziehen.

2 Beim Wechsel des Doppelschleifers muss darauf geachtet werden, dass zuerst der obere Schleifer Abb. 2 a nur teilweise herausgezogen wird und dann mit Schleifer Abb. 2 b der Doppelschleifer komplett herausgezogen werden kann.
Bitte beim Einsetzen ebenso vorgehen.

Wechsel Vorder-/Hinterachse

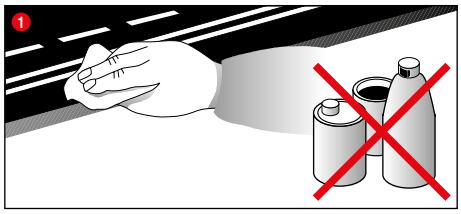


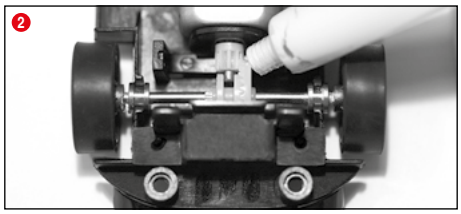




Fahrzeugoberteil von Chassis gem. Abb 1 lösen. Achsen mit Druck aus den Lagerstellen herauslösen Abb. 2. Neue Achse einlegen. Auf korrekte Position der Achslager achten, Abb. 3.

Wartung und Pflege





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

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

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

Fehlerbeseitigung Fahrtechnik

Fehlerbeseitigung:
Bei Störungen überprüfen Sie bitte folgendes:
• Sind die Stromanschlüsse korrekt?
• Transformator und Handregler korrekt angeschlossen?
• Sind die Bahnverbindungen einwandfrei?
• Sind die Rennbahn und Spurrillen sauber und frei von Fremdkörpern?
• Sind die Schleifer in Ordnung und haben Kontakt zur Stromführungsschiene?
• Sind die Fahrzeuge korrekt auf den entsprechenden Handregler codiert?
• Bei elektrischem Kurzschluss wird die Stromzufuhr der Bahn automatisch für ca. 5 Sekunden abgeschaltet und durch akustische und optische Signale angezeigt.
• Stehen die Fahrzeuge in Fahrtrichtung auf der Bahn? Bei Nichtfunktion Fahrtrichtungsschalter auf der Fahrzeugunterseite umschalten.

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

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

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

Technische Daten

Ausgangsspannung · Spielzeugtransformator

14,8 V ⎓ 51,8 W

Name oder Handelsmarke des Herstellers, Handelsregisternummer und Anschrift	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Modellkennung	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Eingangsspannung	100-240 V~
Eingangswechselstromfrequenz	50/60 Hz
Ausgangsspannung	DC 14.8 V
Ausgangsstrom	3.5 A
Ausgangsleistung	51.8 W
Durchschnittliche Effizienz im Betrieb	88.11 %
Effizienz bei geringer Last (10 %)	83.46 %
Leistungsaufnahme bei Nulllast	0.14 W

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

CE 0-3

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.

GB USA

Table of contents

Safety instructions 10
Contents of package 10
Technical advice for assembly 10
Important Information 11
Assembly instructions 11
Guard Rails and Supports 11
Electrical connection 11
Car components 11
Connections 12
Control elements 12
Preparation of start 12
Encoding/programming of cars to the according speed controllers 12
Points function 12
Light function on/off 13
Operating 6 cars 13
Encoding/programming of Autonomous Car 13
Encoding/programming Pace Car 13
Setting of the cars´ basic speed 13
Setting of cars´ braking performance 14
Setting fuel tank capacity 14
Deactivating Settings Keys 14
Extended Pit Lane function 14
Sound ON/OFF 14
Reset function 14
Energy-saving mode 15
Car programming from DIGITAL 132 to Evolution (analogue) 15
Replacement of double sliding contact and guide keel 15
Changing the rear axle 15
Maintenance and care 15
Troubleshooting/Driving tips 15
Technical specifications 15

Welcome

Welcome to the Team Carrera!
These operating instructions contain important information regarding the assembly and operation of your Carrera DIGITAL 132 racetrack. Please read them carefully and keep them in a safe place afterwards. If you have any queries, please do not hesitate to contact our distributor or visit our website:
carrera-toys.com

Please check the contents for completeness and possible transport damage. The packaging contains important information and should also be retained.
We hope you will derive a lot of pleasure from your new Carrera DIGITAL 132 track.

Safety instructions

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

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

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

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

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

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

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

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

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

• Misuse of transformer can cause electrical shock.

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

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

• Not to be used with controllable transformers.

• If the supply cord is damaged, it must be replaced by the manufacturer, its service agent or similary qualified persons in order to avoid danger.

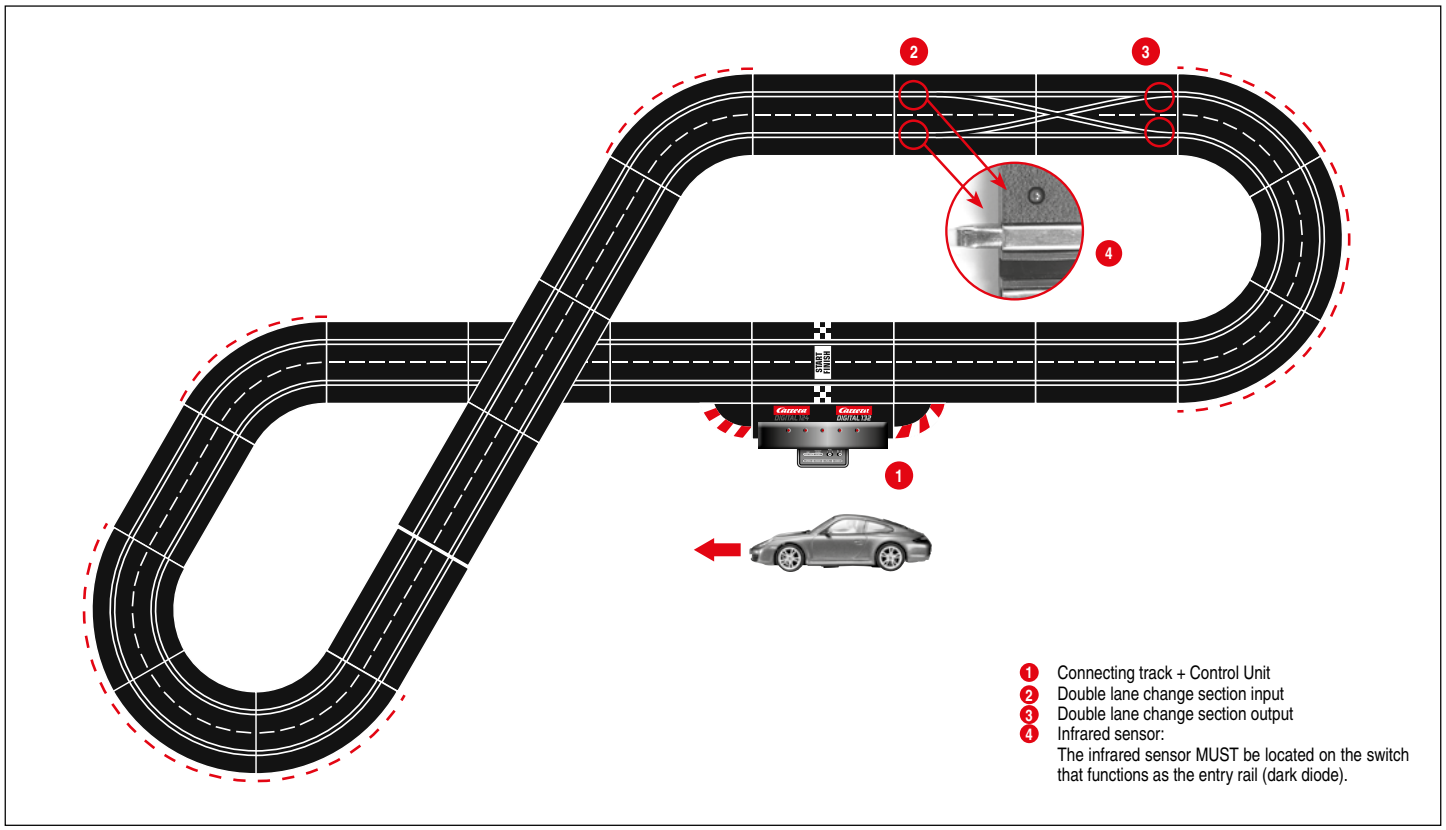
Note:
The vehicles and the Control Unit may only be operated again in a completely assembled condition. Assembly may only be carried out by an adult. Children of 8 years and above, or persons with reduced physical, sensory or mental capacity, or lack of experience and knowledge may use this appliance under the condition that they are supervised or instructed concerning the use of the appliance and understand the associated risks. Children must not play with the appliance. Cleaning and user maintenance must not be performed by children without supervision. Instruct the child not to try and recharge non-rechargeable batteries because of the danger of explosion.

Contents of package

1 BMW M6 GT3 "Molitor Racing, No.14"
1 Mercedes-AMG GT3 "MANN-FILTER Team HTP, No.47"
11 Standard straights
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 double lane change section (2 track parts)
8 Curves 1/60°
1 Transformer
Guard rails
Replacement contacts
Shoulder end sections
Instructions
Track section bolts

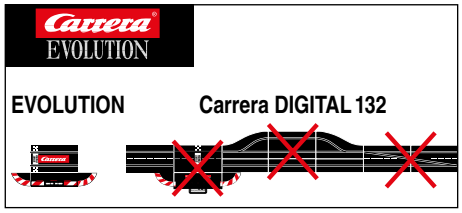
Track length: 23.95 ft./ 7,3 m
Dimensions when assembled: 10.01 x 5.58 ft./ 305 x 170 cm

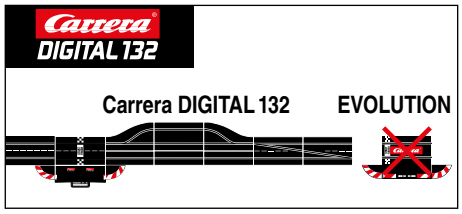
Technical advice for assembly



1 Connecting track + Control Unit
2 Double lane change section input
3 Double lane change section output
4 Infrared sensor:
The infrared sensor MUST be located on the switch that functions as the entry rail (dark diode).

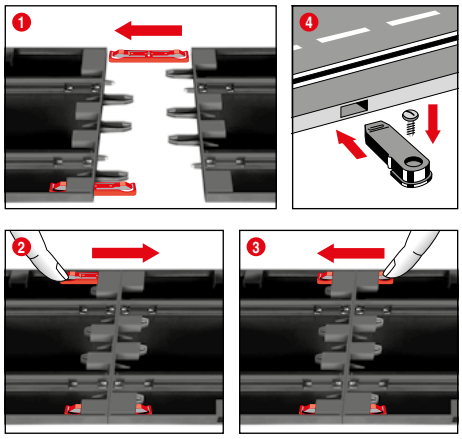
Important Information





Please note that Evolution (analog system) and Carrera DIGITAL 132 (digital system) involve two separate and completely independent systems. We hereby expressly indicate that both systems must be kept separate when setting up the track, i.e. no connecting rail from Evolution may be used together with the connecting rail and Black Box of the Carrera DIGITAL 132, even if only one of the two connecting rails (Evolution connecting rail or Carrera DIGITAL 132 connecting rail and Black Box) is attached to the current supply. Furthermore, no other Carrera DIGITAL 132 components (switches, electronic lap counter, Pit Lane) may be built into an Evolution course, i.e. via analog operation.
Non-compliance with the above information may result in damage or destruction of the respective Carrera DIGITAL 132 components. In this case no warranty may be claimed.

Assembly instructions

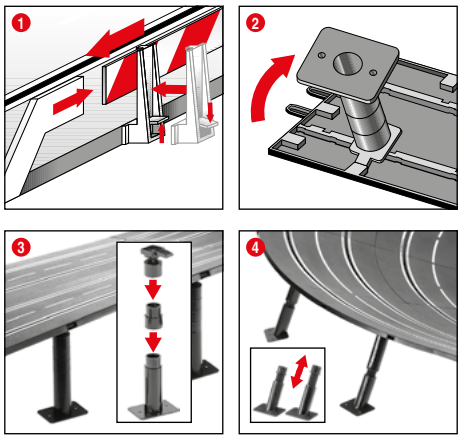


1 + 2 + 3 Before assembling please insert the connecting clips in the track as shown in figure 1. Stick tracks together on a flat base. Move the connecting clips according to figure 2 in direction of the arrow until they audibly snap in. The connecting clip may also be inserted later. The connecting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

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

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

Guard Rails and Supports

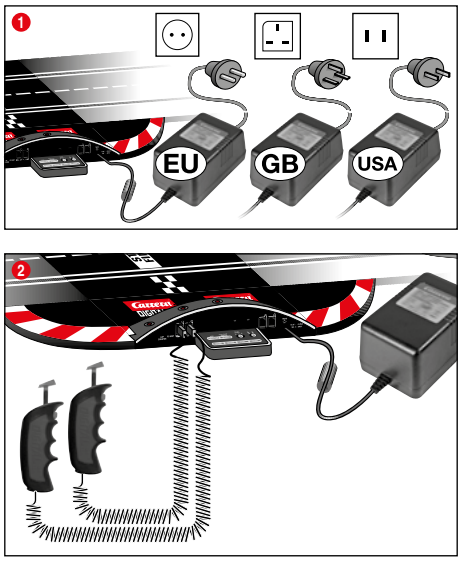


1 **Guard rails:** Guard rail mounts are fitted by tilting them upwards onto the verge of the track.

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

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

Electrical connection

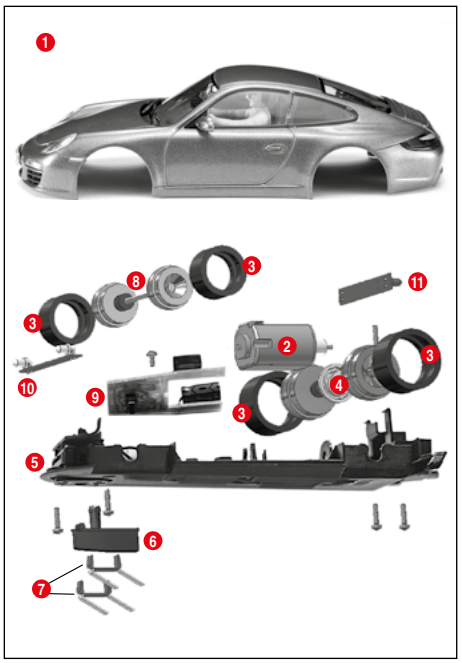


1 Connect the transformer plug with the Control Unit.
2 Connect the enclosed speed controllers to the Control Unit.

Note: To avoid short-circuits and electrocution, the toy may not be connected using foreign devices, plugs, cables or other objects foreign to this toy. The Carrera DIGITAL 132 car racetrack only works properly with an original Carrera DIGITAL 132 transformer.

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

Car components



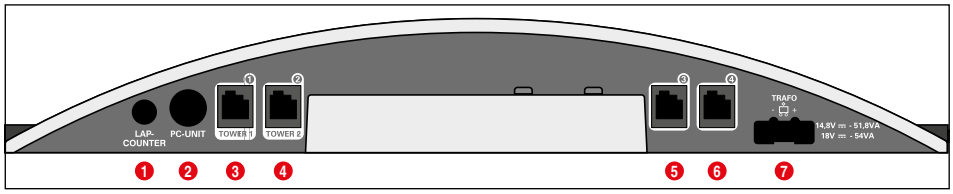
1 Body, spoiler
2 Engine
3 Tyres
4 Rear axle
5 Chassis
6 Guide keel
7 Double sliding contact
8 Front axle
9 Car board with reversing switch
10 Front light board
11 Rear light board

Note: vehicle construction depends on the model.

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

GB USA

Connections



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

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

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

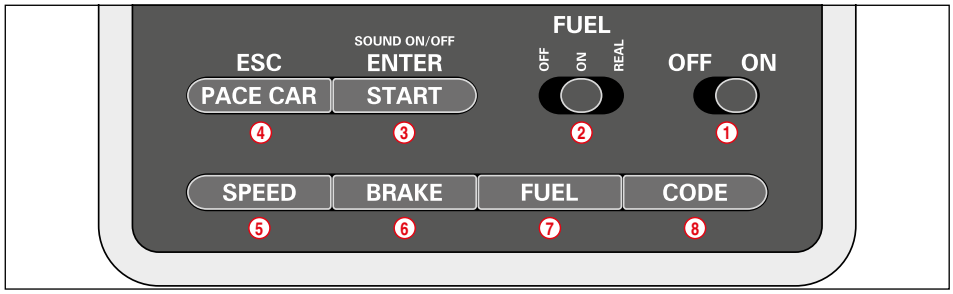
Using the speed controller extension set 20030348 it has to be plugged into connector 1. The cars´ addresses will be allocated as follows:

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

Note:
a combination of WIRELESS and speed controller extension set is not possible!

Control el

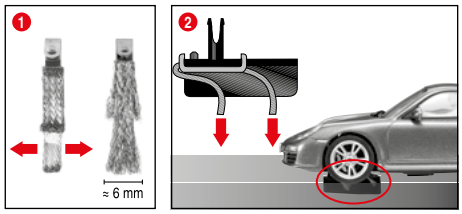
Encoding/programming of cars to the according speed controllers



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

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

Preparation of start



This Carrera DIGITAL 132 vehicle ideally matches the Carrera track system scale 1:24.

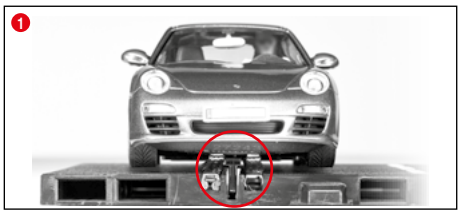
1 + 2 Optimally setting up the grinders:
To ensure proper and continuous driving, slightly fan out the ends of the contact brushes 1 and bend them towards the track as per fig. 2. Only the end of the contact brush should have contact to the track and may be cut off slightly in case of wear. Dust and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

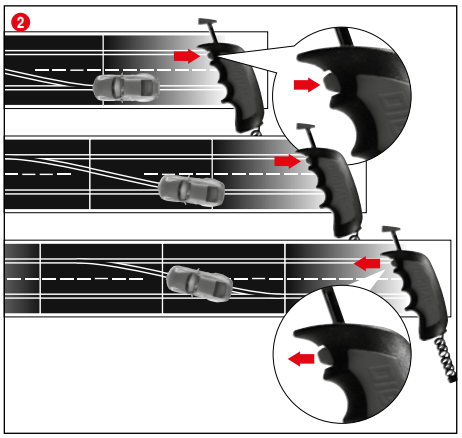
During operation small car parts as spoilers or mirrors may get off or brake due to being original detailed parts of the car model. To avoid this it is possible to remove them before operation.



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

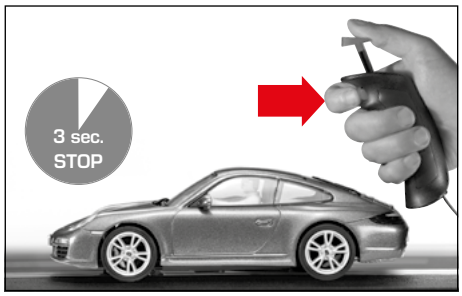
Points function





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

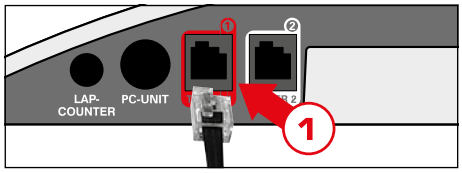
Light function on/off



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

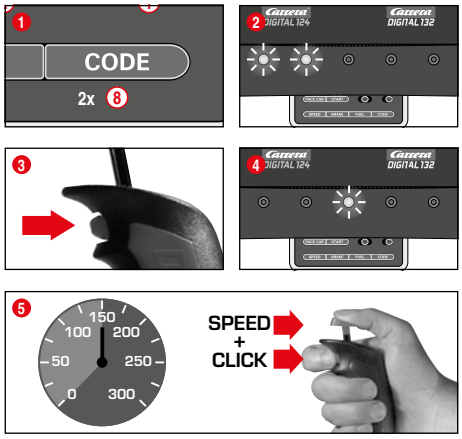
Note:
applies only to models fitted with lighting

Operating 6 cars



Plug speed controller extension set (item no. 20030348) in connector 1 of the Control Unit. For next steps see section "Coding of cars to the according speed controller".

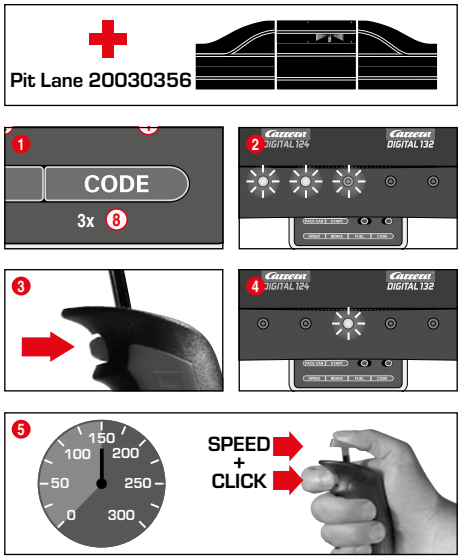
Encoding/programming of Autonomous Car



Switch on the Control Unit, place the car to be encoded on the track and press „Code" (8) twice, fig. 1. The first two LEDs at the Control Unit start to light, fig. 2. Now push the lane-change button at the speed controller, fig. 3; LEDs 3-5 will light successively. Wait until the middle LED lights again, fig. 4. Activate the speed controller´s tappet until the car has reached the desired speed. Now push lane-change button again, fig. 5.
Autonomous Car´s encoding is completed now.

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

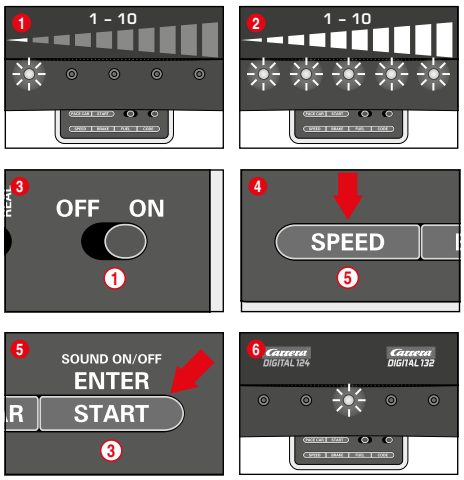
Encoding/programming Pace Car



(only in combination with Pit Stop Lane #20030356)
Switch on the Control Unit, place the car to be encoded on the track and press "Code" (8) three times, fig. 1. The first three LEDs at the Control Unit start to light, fig. 2. Now push the lane-change button at the speed controller, fig. 3; LEDs 2-5 will light successively. Wait until the middle LED lights again, fig. 4. Activate the speed controller´s tappet until the car has reached the desired speed. Now push lane-change button again, fig. 5. The Pace Car´s encoding is completed now and the car enters the Pit Stop Lane.
Note: This kind of encoding requires having **only the car** on the track **which is to be encoded**. The programming of the Pace Car will be maintained unless the car is not being recoded. The Pace Car is always displayed with address 8 in combination with the Position Tower.

Extended Pace Car function
After the Pace Car´s encoding has been completed it will automatically enter the Pit Lane during the first laps. In order to start the Pace Car please push the button "Pace Car" (4) once. The LEDs 2 and 3 at the Control Unit will light and the Pace Car will leave the Pit Lane. The Pace Car will now drive as long as the button „Pace Car" is pushed again. LED 2 stops lighting and the car automatically enters the Pit Lane within the current lap.

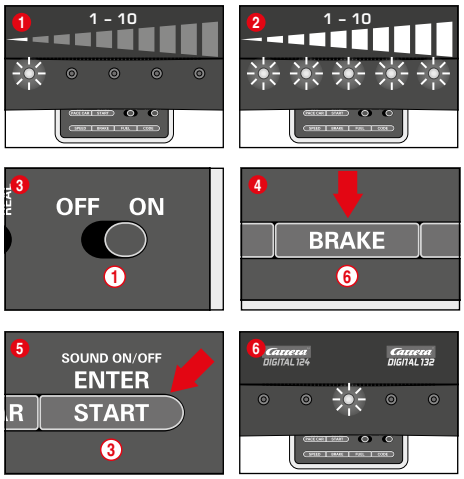
Setting of the cars´ basic speed



The setting of the basic speed can be effected individually for one and/or several cars. The cars which are to be adjusted have to be positioned on the track. The setting can be carried out on 10 levels with the 5 LEDs indicating the different levels by flashing or permanent lighting.
1 1 LED lights = low speed
2 5 LEDs light = high speed

Switch on the Control Unit, place the cars to be adjusted on the track and press "SPEED" (5) once. A certain number of LEDs will now light, showing the speed level last used. Push the "SPEED" button (5) as many times until you have reached the speed desired. Confirm by pressing "ENTER/START" (3). A short running light and the lighting of the middle LED confirms completion of the setting, fig. 6.

Setting of cars´ braking performance

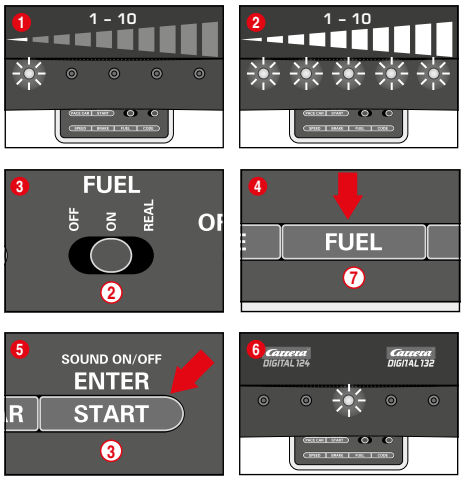


(only for cars operated with speed controllers)
The setting of the braking performance can be effected individually for one and/or several cars. The cars which are to be adjusted have to be positioned on the track. The setting can be carried out on 10 levels with the 5 LEDs indicating the different levels by flashing or permanent lighting.
1 1 LED lights = low braking effect
2 5 LEDs light = high braking effect

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

GB USA

Setting fuel tank capacity



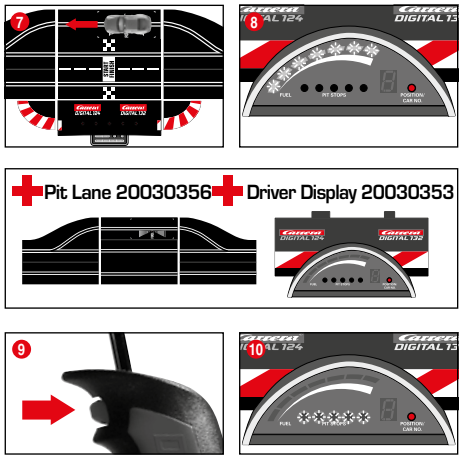
(only for cars operated with speed controllers)
The setting of the fuel tank capacity in combination with the Pit Lane (20030356) is effected for all cars simultaneously. The setting can be carried out on 10 levels with the 5 LEDs indicating the different levels by flashing or permanent lighting.
1 1 LED lights = low fuel capacity
2 5 LEDs light = full tank

Switch on the Control Unit, place the cars to be adjusted on the track and activate the fuelling function by means of the slide switch (2), fig. 3. Press the "FUEL" button (7) once. A certain number of LEDs will now light, showing the fuel capacity last used. Push the "FUEL" button (7) as many times until you have reached the fuel capacity desired. Confirm by pressing "ENTER/START" (3). A short running light and the lighting of the middle LED confirms completion of the setting, fig 6.

Extended fuelling function
You can choose between 3 modes via the sliding switch (2), fig. 3:
- OFF = cars don´t consume any "petrol"
- ON = cars consume "petrol"
- REAL = maximum speed depending on fuel tank capacity / cars consume "petrol") (only in combination with Pit Lane 20030356 or Pit Stop Lane 20030346 and Pit Stop Adapter Unit 20030361)

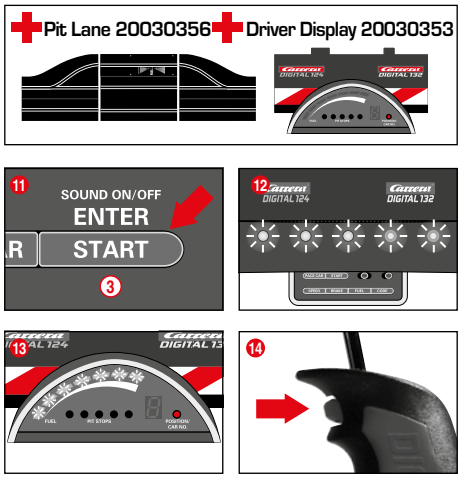
When driving in "REAL-mode" the car with a full tank is "heavier", drives slowlier and shows a lower braking effect; a car with an empty tank is "lighter", drives faster and shows a higher braking effect. The current fuel tank capacity and the "fuel consumption" can only be displayed in combination with the Driver Display 20030353 and Pit Stop 20030356.

Refuelling of cars with Pit Lane 20030356 and Driver Display 20030353



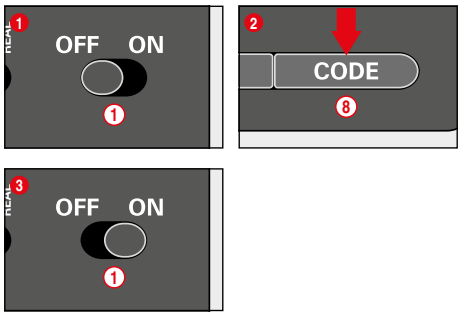
The car´s present tank capacity can be read via the bar display with 5 green and 2 red LEDs at the Driver Display. For refuelling drive your car into the Pit Lane across the refuelling sensor fig. 7. The bar display now starts to flash, fig. 8, and the car can be refuelled by keeping the lane-change button pushed. fig. 9. The number of refuellings are indicated by flashing or lighting of the yellow LEDs, fig. 10 (also see Driver Display).
Note: cars with an empty tank are disregarded for lap-counting in combination with Position Tower 20030357.

Setting of tank capacity at the start of the race



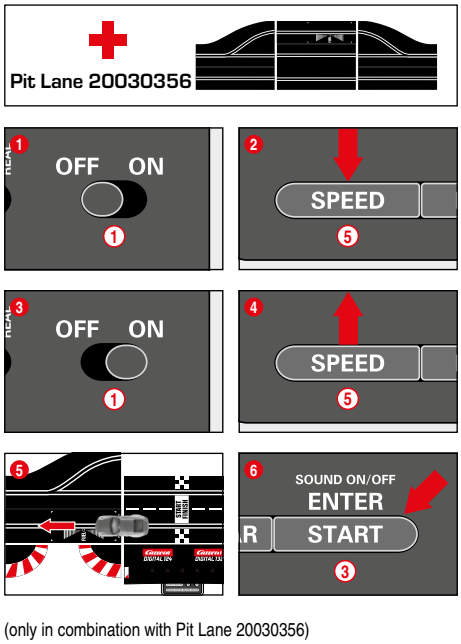
(only in combination with Pit Lane 20030356 and Driver Display 20030353) Irrespective of the basic setting of the tank capacity it is possible to individually set the tank capacity for one or several cars at the race´s start for the number of laps till the first pit stop. Push "START/ENTER" once (3); the 5 LEDs at the Control Unit will light permanently, fig. 12, and the Driver Display´s bar display will flash, fig. 13. Clicking the lane-change button at the corresponding speed controller enables you to change the fill level, fig. 14.

Deactivating Settings Keys



To deactivate the keys for setting Speed, Brake and Fuel, proceed as follows: Hold down the Code Key (8).
While holding down the Code Key (8), turn on the Control Unit and then release the Code Key. To reactivate the above keys, repeat the procedure just described.

Extended Pit Lane function



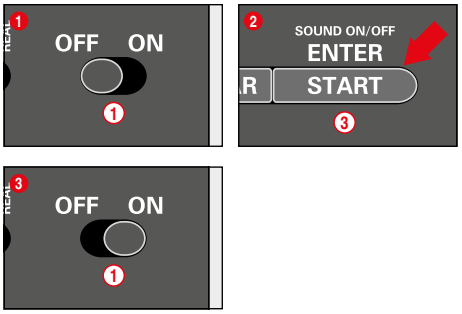
(only in combination with Pit Lane 20030356)

It is possible to activate/deactivate the lap counting function in the Pit Lane 20030356 or Pit Stop Lane 20030346 with the Pit Stop Adapter Unit 20030361. Switch off the Control Unit, keep "SPEED" button (5) pushed, switch on Control Unit and release "SPEED" button (5). By pushing the button again, 1 or 2 LEDs will light depending on the setting.

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

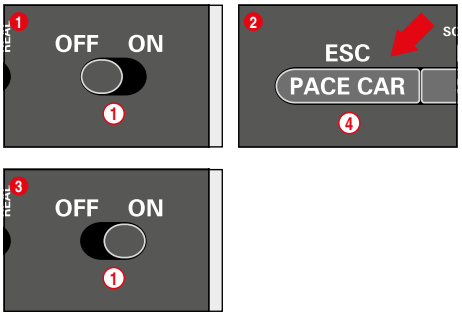
Select the desired setting and push or drive a car across the Pit Lane Sensor, fig. 5. The settings will now be adopted. Push "START/ENTER" (3) for leaving the settings again.

Sound ON/OFF



The confirmation sound when crossing the sensors and the key sound can be switched off. Switch off the Control Unit and keep the "START/ENTER" button (3) pushed, switch on the racetrack and release "START/ENTER" (3) again. The acknowledgement sound for switching on the Control Unit cannot be switched off however.

Reset function



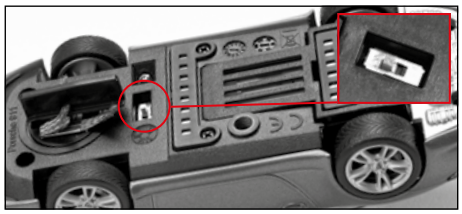
To restore the Control Unit to factory settings the Control Unit offers a reset function.
Switch off the Control Unit and keep the "ESC/PACE CAR" (4) button pushed; switch on the ractrack and release the button again. All previous settings for speed, braking performance, tank fuel capacity, sound and lap counting will be restored to factory settings. The cars´ settings will remain unaffected by this measure unless they are placed on the racetrack.

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

Energy-saving mode

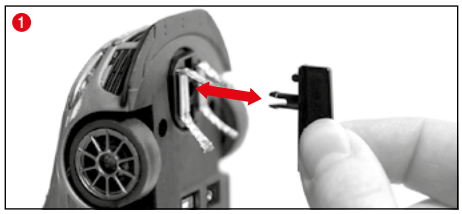
After 20 minutes of non-usage the Control Unit switches to energy-saving mode and all displays such as Position Tower, Driver Displays and Startlight are turned off. To reactivate the controller, switch it off for 2 or 3 seconds, then switch it on again. All settings will be kept.

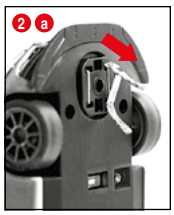
Car programming from DIGITAL 132 to Evolution (analogue)

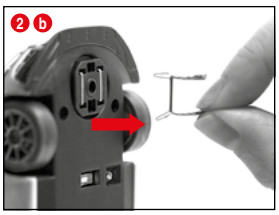


Push the switch for changing the running direction acc. fig. 1. Place car on the Evolution track and push speed controller´s tappet three times (thumb). For Carrera DIGITAL 132 operation mode return the switch to original position.

Replacement of double sliding contact and guide keel





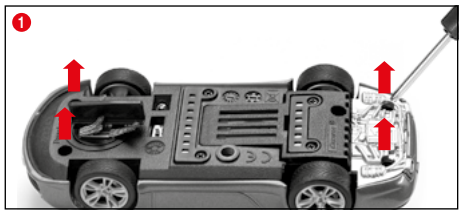


Advice:
• It is recommended to always take out and change only one grinder.
• Never pull the vehicle backwards, because the grinders could be damaged otherwise.

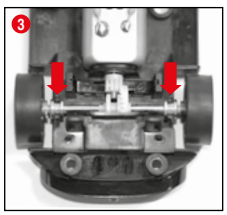
1 Please carefully pull out the guide keel according to fig. 1.

2 When changing the double contact brushes please take care that in stage one the upper contact brush 2 a is only pulled out partly and that in stage two the double contact brush can be pulled out completely with the contact brush 2 b. For inserting please proceed the same way.

Changing the rear axle

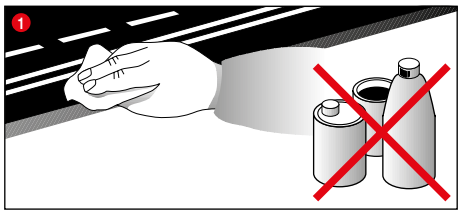


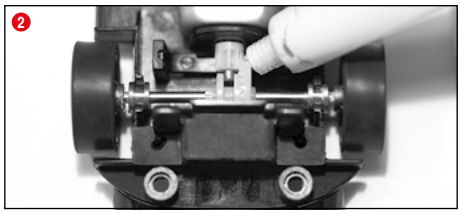




Take off the vehicle´s upper part from the chassis as per fig. 1. Remove the axles from the bearings positions with pressure (2). Insert new axle. Pay attention to the correct position of the axle bearings (3).

Maintenance and care





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

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

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

Troubleshooting Driving tips

Troubleshooting:
In case of any malfunctions, please check the following:
• Has the connection to the power supply been established correctly?
• Have transformer and speed controllers been connected correctly?
• Are the track connections faultless?
• Are the racetrack and track slots clean and free of any foreign objects?
• Are the sliding contacts in order and do they make contact with the track slot?
• Are the cars correctly coded to the according speed controller?
• The track's current feed will be switched off automatically for 5 seconds, if there is an electrical short circuit: this will be notified by audible and visual signals.
• Are the cars placed on the track in running direction? In case of non-functioning push the running direction switch which is on the car´s bottom.

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

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

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

Technical specifications

GB

Output voltage: Toy transformer

14,8 V ⎓ 51,8 W

Manufacturer's name or trade mark, commercial registration number and address	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Model	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Input voltage	100-240 V~
Input AC frequency	50/60 Hz
Output voltage	DC 14.8 V
Output current	3.5 A
Output power	51.8 W
Average active efficiency	88.11 %
Efficiency at low load (10 %)	83.46 %
No-load power consumption	0.14 W

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

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

USA

Output voltage: Toy transformer

14,8 V ⎓ 42,9 W

Electricity modes:
1.) Operating mode = cars are operated via speed controllers
2.) Idle mode = speed controllers not activated, no game
3.) Stand-by mode = after approx. 20 minutes idle mode the connecting section switches to stand-by mode.
The LED is no longer lit.
CURRENT CONSUMPTION < 0,21 W
By switching it off and on again, the racetrack returns to 'Play' mode.
4.) Off-state = power supply unit disconnected from mains supply

Conforms to the safety requirements of ASTM F963.

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

F

Table des matières

Instructions de sécurité 16
Contenu du carton 16
Indication technique pour le montage 16
Important 17
Instructions d'assemblage 17
Barrières de sécurité et supports 17
Raccordement électrique 17
Composantes des voitures 17
Raccords 18
Éléments de commande 18
Préparation pour le départ 18
Codage/programmation des véhicules
sur le régulateur de vitesse correspondant 18
Fonctionnement du changement de voie 18
Marche /Arrêt de la fonction d'éclairage 19
Mode de jeu à 6 voitures 19
Codage/programmation Autonomous Car 19
Codage/programmation Pace Car 19
Réglage de la vitesse de base des véhicules 19
Réglage du comportement des véhicules au freinage 19
Réglage du contenu du réservoir 19
Verrouillage des touches pour effectuer les réglages 20
Fonction Pit Lane élargie 20
Son ON/OFF 20
Fonction Reset 20
Mode économie de courant 20
Programmation
de la voiture de DIGITAL 132 à Evolution (analogique) 20
Remplacement
de la tresse double et de la quille de guidage 21
Remplacement de l'essieu arrière 21
Maintenance et entretien 21
Élimination des défauts mode de conduite 21
Caractéristiques techniques 21

Bienvenue

Soyez les bienvenus au sein de l'équipe Carrera!
Ce mode d'emploi contient des informations importantes concernant l'assemblage et l'emploi de votre piste Carrera DIGITAL 132. Veuillez le lire attentivement et le conserver ensuite précieusement. Si vous avez des questions, adressez-vous à notre distributeur ou visitez notre site Internet : **carrera-toys.com**
Veuillez vérifier si la livraison est complè-te et s'il y a d'éventuelles détériorations dues au transport. L'emballage contient des informations importantes et doit également être conservé.
Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec votre nouveau circuit électrique Carrera DIGITAL 132.

Instructions de sécurité

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

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

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

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

• Il faut vérifier régulièrement si le circuit et les voitures présentent des dommages sur les câbles, les prises et les boîtiers! Remplacer les pièces défectueuses.

• Le circuit de course n'est pas approprié à l'emploi à l'air libre ou dans des pièces humides! Éloigner des liquides.

• Ne poser aucune pièce métallique sur le circuit pour éviter les courts-circuits. Ne pas poser le circuit à proximité immédiate d'objets fragiles, car les voitures qui seraient projetées hors de la piste, pourraient causer des dégâts.

• Retirer la fiche avant tout nettoyage ou entretien ! Pour le nettoyage, utiliser un torchon humide, pas de solvant ou de produits chimiques! Si le circuit n'est pas utilisé, conserver le circuit en le protégeant de la poussière et de l'humidité, de préférence dans son carton original.

• Ne pas faire de courses de voitures à hauteur du visage ou des yeux, car il y a risque de blessures en cas de projection des voitures hors du circuit.

• L'utilisation non conforme du transformateur peut causer un choc électrique.

• Le jouet doit être raccordé uniquement à des appareils de la classe de protection II.

• Le jouet doit être utilisé uniquement avec un transformateur pour jouets.

• Ne pas utiliser avec des transformateurs réglables !

• Si le câble d'alimentation sur secteur de cet appareil est endommagé, il doit être envoyé au service client de l'entreprise Carrera ou remplacé par une personne qualifiée afin d'éviter toute mise en danger.

Remarque :
Les véhicules et l'unité de commande ne doivent être remis en marche que s'ils sont entièrement assemblés. L'assemblage ne doit être effectué que par un adulte.

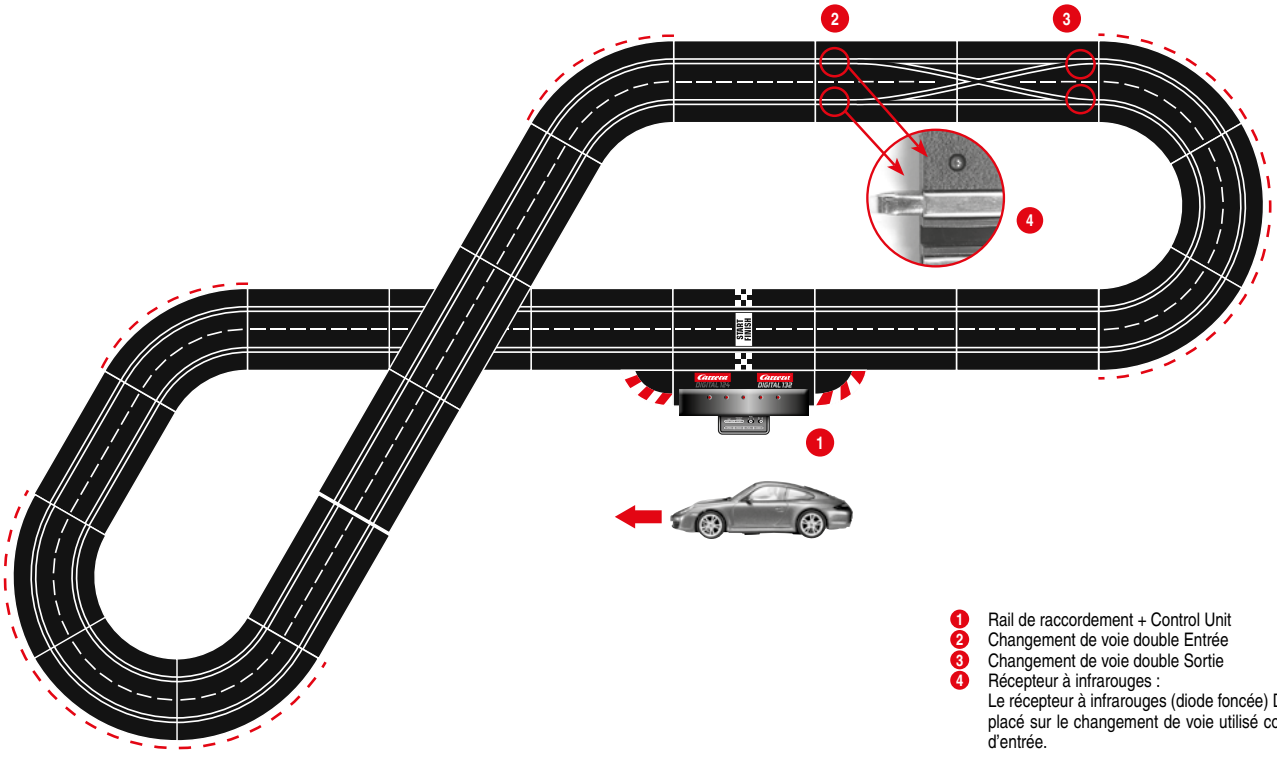
Cet appareil peut être utilisé par des enfants à partir de 8 ans et plus, ainsi que de personnes dont les capacités physiques, sensorielles ou mentales sont réduites ou qui manquent d'expérience et de connaissance, à conditions qu'ils soient sous surveillance ou qu'on leur ait expliqué comment utiliser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

Contenu du carton

1 BMW M6 GT3 "Molitor Racing, No.14"
1 Mercedes-AMG GT3 "MANN-FILTER Team HTP, No.47"
11 Droites standard
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 changement de voie double (2 pièces de rail)
8 Virages 1/60°
1 Transformateur
Glissières de sécurité
Tresses de rechange
Pièces de fermeture d'accotement
Mode d'emploi
Verrouillages de pièces du parcours

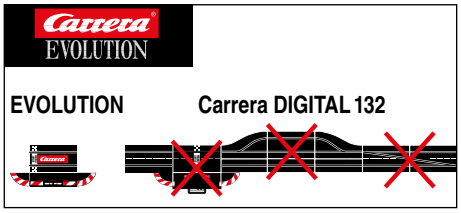
Longueur de parcours: 7,3 m
Encombrement: 305 x 170 cm

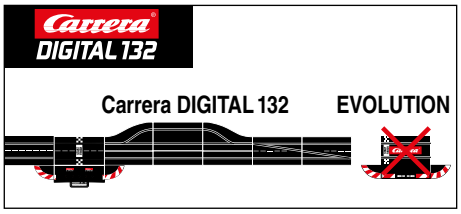
Indication technique pour le montage



1 Rail de raccordement + Control Unit
2 Changement de voie double Entrée
3 Changement de voie double Sortie
4 Récepteur à infrarouges :
Le récepteur à infrarouges (diode foncée) DOIT être placé sur le changement de voie utilisé comme rail d'entrée.

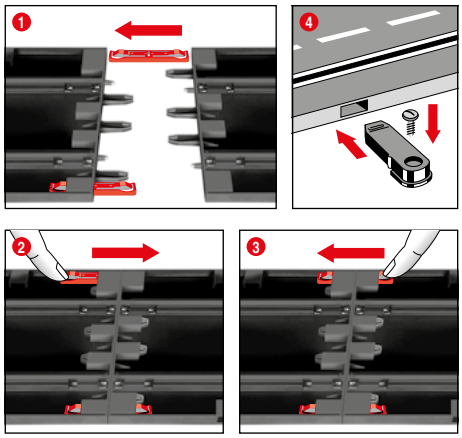
Important





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

Instructions d'assemblage

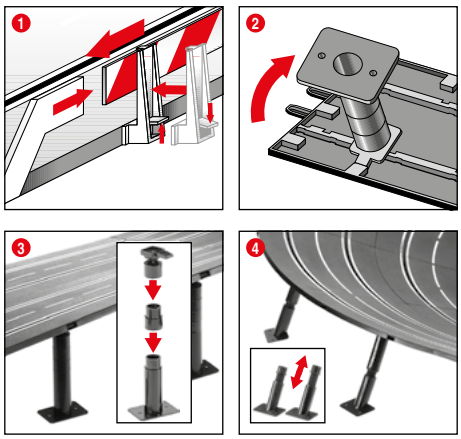


1 + 2 + 3 Avant l'assemblage, insérez les clips de raccordement dans les rails, comme indiqué à la Figure 1.
Assemblez les rails sur une surface d'appui bien plane. Déplacez les clips de raccordement dans le sens de la flèche, comme indiqué à la Figure 2, jusqu'à ce que vous entendiez le clic de fixation.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

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

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

Barrières de sécurité et supports

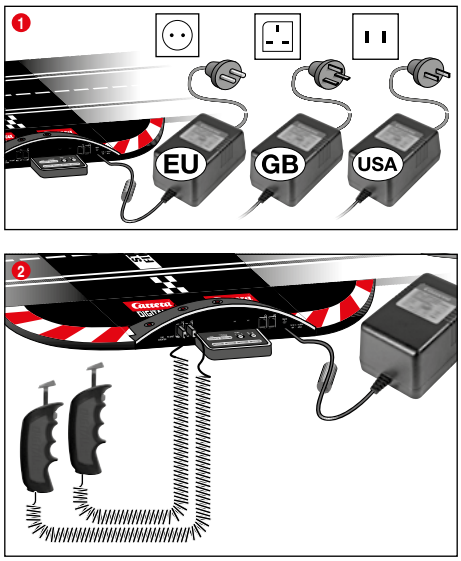


1 **Glissières de sécurité:** les supports des glissières de sécurité seront installés en les montant par bascule sur les bords de la piste.

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

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

Raccordement électrique

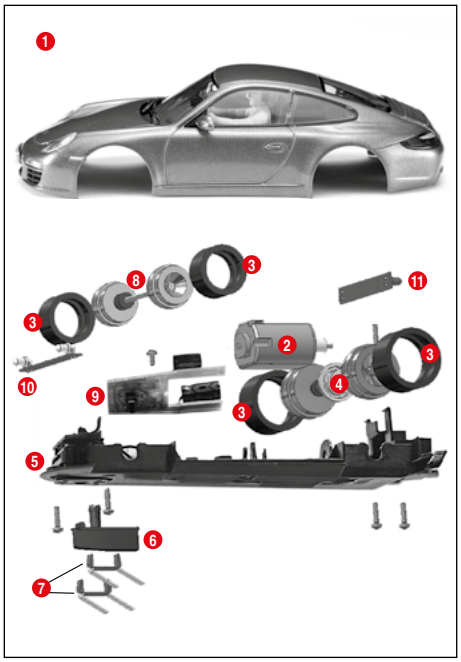


1 Raccordez la fiche du transformateur à la Control Unit.
2 Raccorder le régulateur manuel fourni avec le circuit à la Control Unit.

Remarque: Afin d'éviter les courtscircuits et les électrocutions, le jouet ne doit pas être raccordé à des appareils électriques externes, des fiches, des câbles ou autres objets n'ayant pas rapport avec le jouet. Le circuit Carrera DIGITAL 132 ne fonctionnera parfaitement qu'avec un transformateur Carrera DIGITAL 132 original.

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

Composantes des voitures

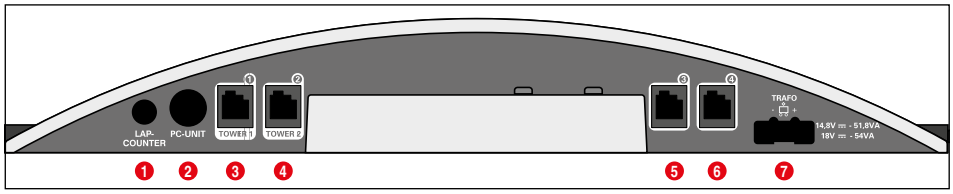


1 Carrosserie, spoiler
2 Moteur
3 Pneus
4 Essieu arrière
5 Châssis
6 Quille de guidage
7 Tresse double
8 Essieu avant
9 Platine véhicule avec inverseur
10 Platine d'éclairage avant
11 Platine d'éclairage arrière

Remarque : Le montage des véhicules dépend du modèle.
La caractérisation des différentes pièces ne peut pas être utilisée comme référence de commande.

F

Raccords



Raccords (de gauche à droite) :
1. Raccord pour compteur de tours 20030342
2. Raccord pour unité PC ou compte-tours 20030355 ou App Connect 20030369
3. Douille de raccord 1 pour régulateur de vitesse, boîtier d'extension du régulateur de vitesse ou récepteur WIRELESS+
4. Douille de raccord 2 pour tour WIRELESS 20010108
5. Douille de raccord 3 pour régulateur de vitesse
6. Douille de raccord 4 pour régulateur de vitesse
7. Raccord pour bloc d'alimentation DIGITAL 124 / DIGITAL 132

Indications générales sur les douilles de raccord 1-4 :
Dans la mesure où un récepteur WIRELESS+ est utilisé, il faut le connecter avec la douille de raccord 1. Au choix, une tour Wireless 20010108 peut être connectée avec la douille de raccord 2. Si vous n'utilisez que le récepteur WIRELESS+, la douille de raccord 2 ne doit pas être occupée.

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

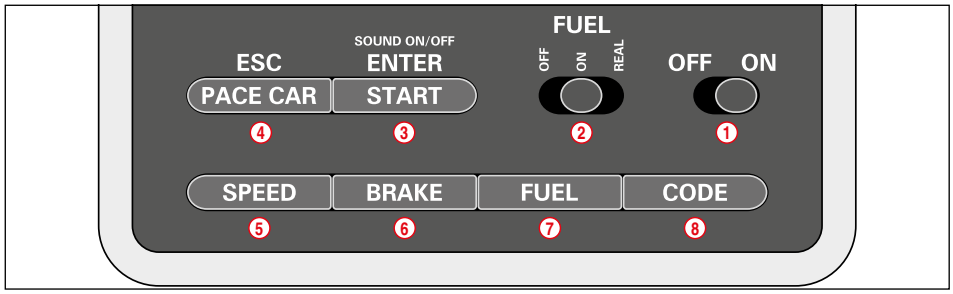
Pour utiliser le boîtier d'extension du régulateur de vitesse 20030348, il faut le relier avec la douille de raccord 1. L'affectation des adresses des véhicules se fera alors comme indiqué dans ce qui suit:

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

Remarque :
la combinaison de WIRELESS et d'un boîtier d'extension du régulateur de vitesse n'est pas possible !

Éléments de

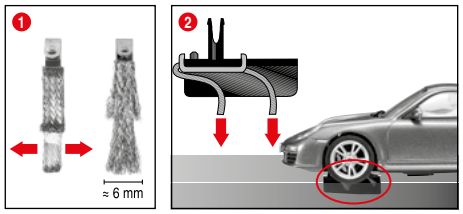
Codage/programmation des véhicules sur le régulateur de vitesse correspondant



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

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

Préparation pour le départ



Ce véhicule Carrera DIGITAL 132 est parfaitement adapté au système de rails Carrera 1:24.

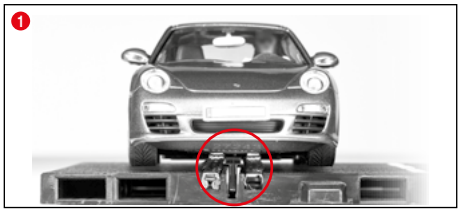
1 + 2 É Position optimale de la tresse double:
Pour rouler aisément et continuellement, écarter légèrement l'extrémité de la tresse 1 et la plier en direction du rail conformément à la fig. 2. Seule l'extrémité de la tresse devrait avoir contact avec le rail et elle peut être un peu raccourcie en cas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

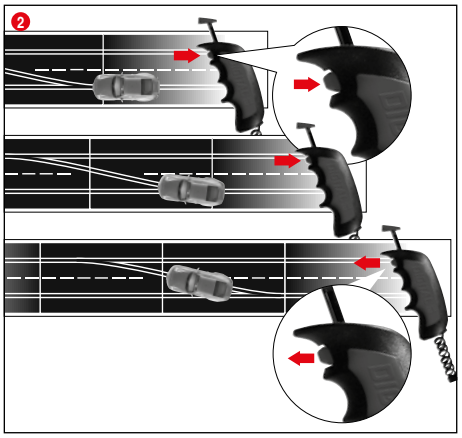
En mode de jeu, des petits éléments de la voiture, comme le becquet ou le rétroviseur qui doivent être reproduits comme tels pour rester fidèles aux originaux, risquent de se détacher voire de se briser. Pour éviter ces désagréments, vous avez la possibilité de les protéger en les enlevant avant d'activer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



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

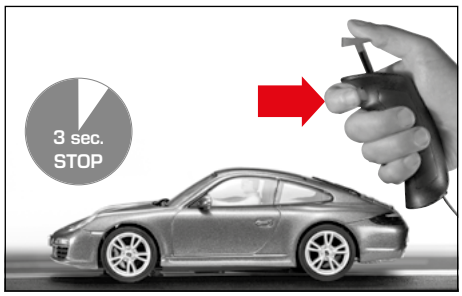
Fonctionnement du changement de voie





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

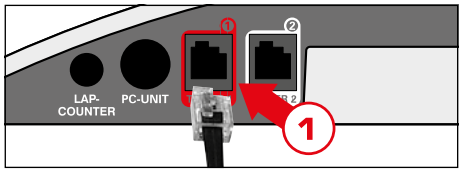
Marche /Arrêt de la fonction d'éclairage



La voiture programmée sur le régulateur manuel doit se trouver à l'arrêt depuis au moins 3 s sur le circuit avant que vous puissiez activer ou désactiver la fonction d'éclairage en appuyant sur le bouton d'aiguillage.

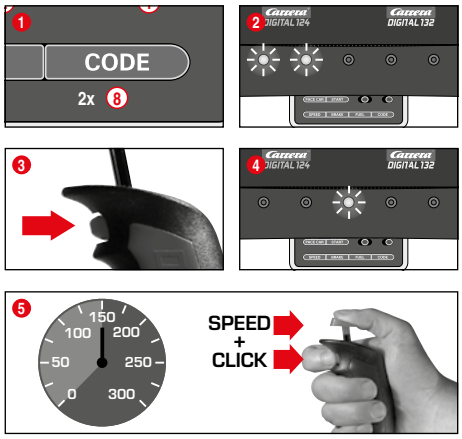
Remarque :
n'est valable que pour les modèles avec feux de véhicule

Mode de jeu à 6 voitures



Raccordez le boîtier d'extension des régulateurs manuels (Réf. n° 20030348) á la prise 1 de la Control Unit. Ensuite, reportez-vous au chapitre « Codage des voitures sur le régulateur manuel correspondant ».

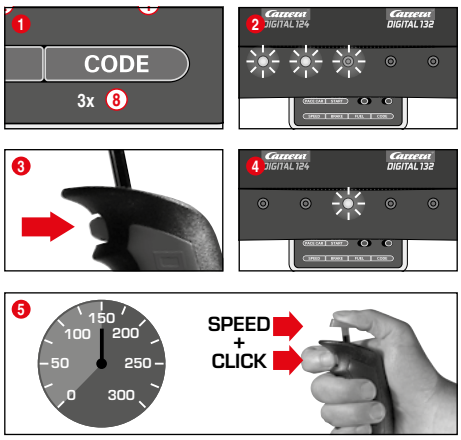
Codage/programmation Autonomous Car



Placez le véhicule à codifier sur le parcours alors que la Control Unit est branchée et appuyez 2 fois sur la touche «Code» (8), fig. 1. Les deux premières DEL sont allumées sur la Control Unit, fig. 2. Appuyez à présent sur la touche de changement de voie du régulateur de vitesse, fig. 3; les DEL 3-5 s'allument à présent l'une après l'autre. Attendez jusqu'à ce que la DEL du milieu se rallume, fig. 4. Actionnez la tige du régulateur de vitesse et amenez le véhicule à la vitesse souhaitée. Appuyez à nouveau sur la touche de changement de voie après avoir atteint la vitesse, fig. 5.
Le codage de l'Autonomous Car est ainsi achevé.
Remarque: Pour ce genre de codage, **seul le véhicule à codifier** doit se trouver sur le circuit. La programmation de l'Autonomous Car est conservée jusqu'à ce que le véhicule soit codifié une nouvelle fois. L'Autonomous Car est affiché dans la connexion avec la tour de position toujours avec l'adresse 7.

Codage/programmation Pace Car

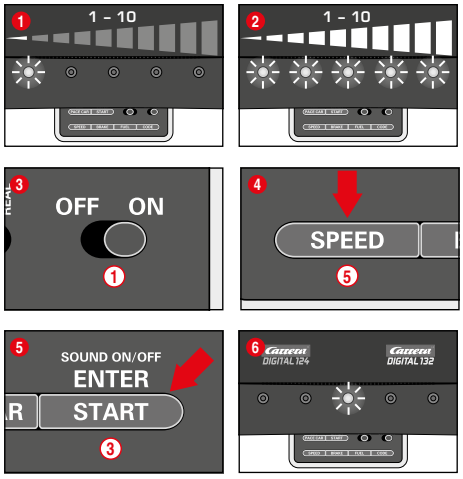




(uniquement en liaison avec Pit Stop Lane #20030356)
Placez le véhicule à codifier sur le parcours alors que la Control Unit est branchée et appuyez 3 fois sur la touche „Code" (8), fig. 1. Les trois premières DEL sont allumées sur la Control Unit, fig. 2. Appuyez à présent sur la touche de changement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

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

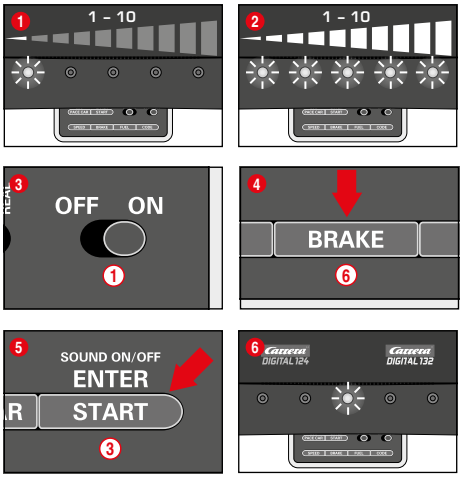
Réglage de la vitesse de base des véhicules



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

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

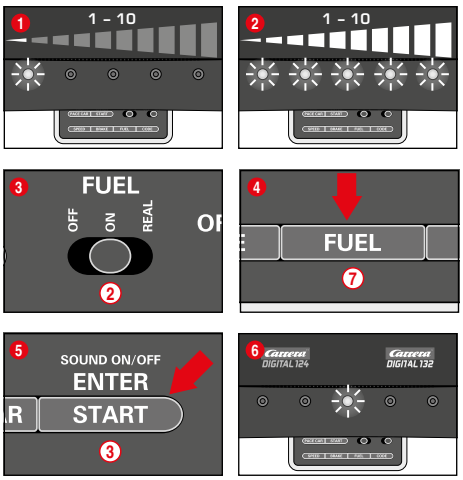
Réglage du comportement des véhicules au freinage



(uniquement pour les véhicules commandées par régulateur manuel)
Le réglage du comportement au freinage peut se faire individuellement pour un et/ou plusieurs véhicules. Les véhicules à régler doivent se trouver sur le circuit à ce moment-là. Le réglage peut se faire en 10 étapes, les 5 DEL signalant les différentes étapes en clignotant voire en étant allumées en permanence.
1 1 DEL s'allume = freinage faible
2 5 DEL s'allument = freinage puissant

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

Réglage du contenu du réservoir



(uniquement pour les véhicules commandées par régulateur manuel)
Le réglage du contenu du réservoir en liaison avec la Pit Lane (20030356) se fait simultanément pour tous les véhicules. Le réglage peut se faire en 10 étapes, les 5 DEL signalant les différentes étapes en clignotant voire en étant allumées en permanence.
1 1 DEL s'allume = contenu du réservoir réduit
2 5 DEL s'allument = le réservoir est plein.

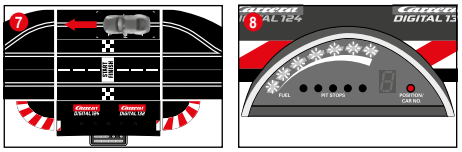
Placez les véhicules à régler sur le circuit alors que la Control Unit est branchée et branchez la fonction réservoir via l'interrupteur à coulisse (2) fig. 3. Appuyez une fois encore sur la touche «FUEL» (7). Un certain nombre de DEL s'allument alors. Elles signalent le contenu du réservoir utilisé en dernier. Appuyez sur la touche «FUEL» (7) jusqu'à ce que le contenu du réservoir souhaité soit

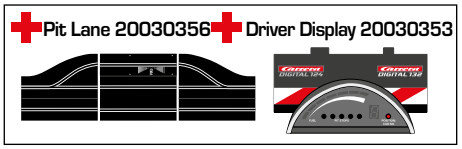
sélectionné. Validez la sélection avec la touche «ENTER/START» (3). Une brève lumière balayante et l'allumage de la DEL du milieu confirment que le réglage est achevé, fig. 6.

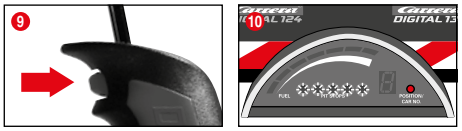
Fonction réservoir élargie
Via l'interrupteur à coulisse (2), 3 modes peut être sélectionnés, fig. 3:
- OFF = les véhicules ne consomment pas «d'essence»
- ON = les véhicules consomment de «l'essence»
- REAL = vitesse maximale en fonction du contenu du réservoir / les véhicules consomment de «l'essence» (uniquement en liaison avec la Pit Lane 20030356 voire la Pit Stop Lane 20030346 et Pit Stop Adapter Unit 20030361)

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

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

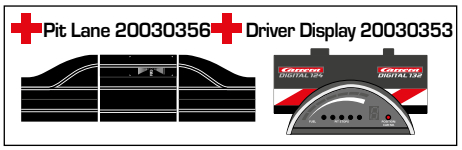


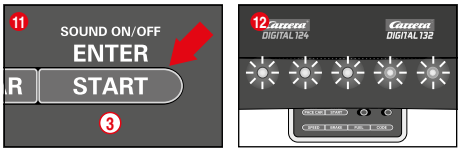


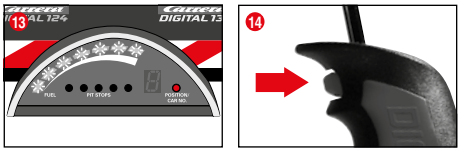


Le contenu actuel du réservoir du véhicule peut être lu via l'affichage à barres avec les 5 DEL verts et les 2 DEL rouges du Driver Display. Pour faire le plein d'essence avec le véhicule, se rendre dans la Pit Lane via le capteur de réservoir, fig. 7. L'affichage à barres commence alors à clignoter,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

Réglage du contenu du réservoir lors du départ de la course

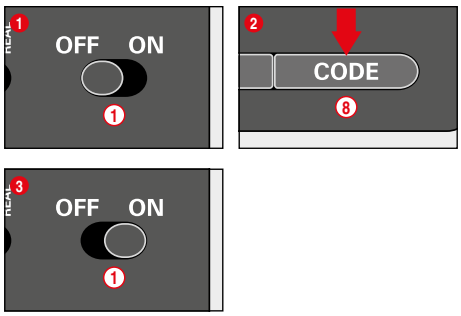






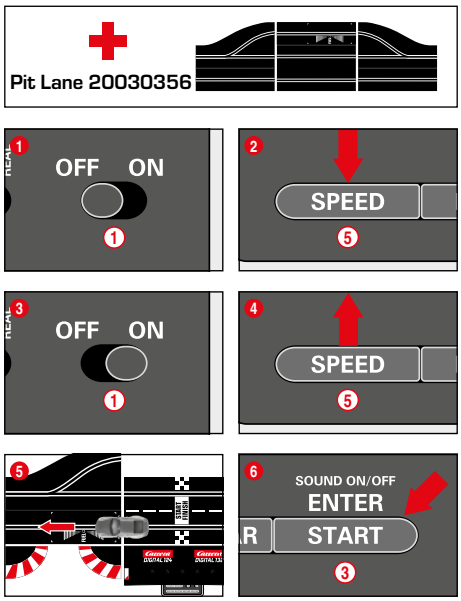
(uniquement en liaison avec Pit Lane 20030356 et Driver Display 20030353)
Indépendamment du réglage de base du contenu du réservoir, le contenu du temps pour un et/ou plusieurs véhicules peut être réglé individuellement lors du départ d'une course pour les tours jusqu'au premier arrêt pour refaire le plein. Appuyez une fois sur la touche «START/ENTER» (3); les 5 DEL restent allumées en permanence sur la Control Unit, fig. 12, et l'affichage en barres du/des Driver Display clignotent, fig. 13.. En cliquant sur la touche de changement de voie sur le régulateur manuel correspondant, il est possible de modifier le niveau de remplissage du réservoir, fig. 14.

Verrouillage des touches pour effectuer les réglages



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

Fonction Pit Lane élargie

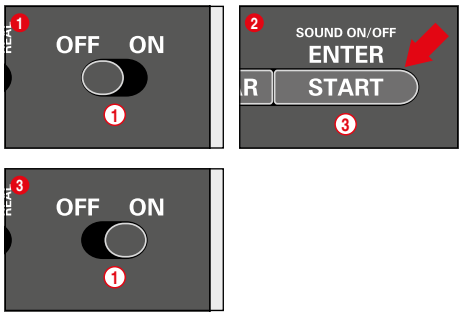


(uniquement en liaison avec Pit Lane 20030356)
Il est possible de brancher/débrancher la fonction de comptage de tour dans la Pit Lane 20030356 voire Pit Stop Lane 20030346 avec la Pit Stop Adapter Unit 20030361. Pour ce, appuyez sur la touche «SPEED» (5) alors que la Control Unit est débranchée, branchez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

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

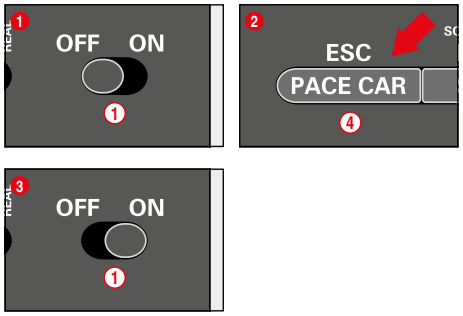
Sélectionnez le réglage souhaité et glissez ou roulez avec un véhicule au-dessus du capteur Pit Lane, fig. 5. Les réglages sont repris lors du passage. Pour à nouveau quitter le mode des réglages, appuyez sur la touche «START/ENTER» (3).

Son ON/OFF



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

Fonction Reset



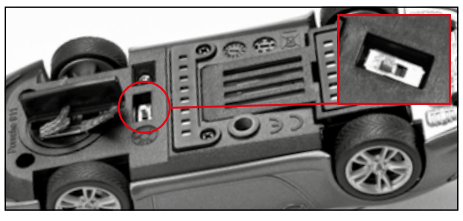
Pour restituer les réglages d'usine, la Control Unit dispose d'une fonction reset.
Pour ce, maintenez la touche „ESC/PACE CAR" (4) enfoncée alors que la Control Unit est débranchée ; branchez le circuit et relâchez la touche. Tous les réglages effectués jusqu'ici pour la vitesse, le comportement au freinage,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

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

Mode économie de courant

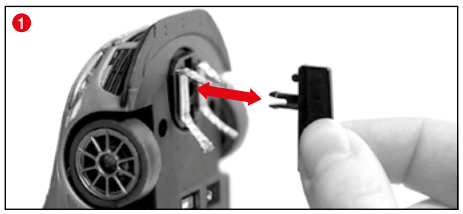
La Control Unit se met après 20 minutes de non-emploi en mode économie de courant et déconnecte tous les affichages tels que la tour de position, les Driver Display et la Startlight. Pour la réactivation, éteindre le Control Unit pendant 2 à 3 secondes et le rallumer. Tous les réglages sont conservés.

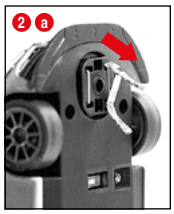
Programmation de la voiture de DIGITAL 132 à Evolution (analogique)

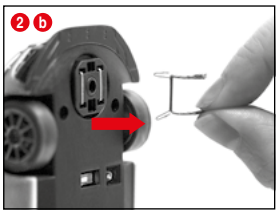


Commuter l'inverseur de sens de course comme indiqué à la Fig. 1. Placez la voiture sur le circuit Evolution puis appuyez trois fois sur le poussoir. Pour le mode de jeu Carrera DIGITAL 132, ramenez l'inverseur en position initiale.

Remplacement de la tresse double et de la quille de guidage





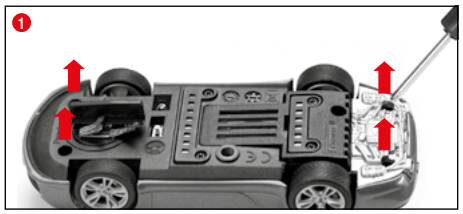


Observations:
• Il est recommandé d'enlever et de remplacer une seule tresse à la fois.
• Ne jamais tirer le véhicule en arrière afin de ne pas endommager la tresse double.

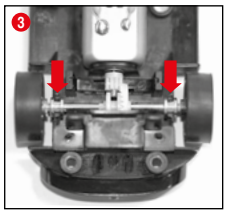
1 Retirer avec précaution la quille de guidage (Fig. 1) de son support.

2 Lors du remplacement de la tresse double, veiller à retirer d'abord le frotteur supérieur 2 a partiellement avant de pouvoir retirer complètement la tresse double avec le frotteur 2 b. Procéder de la même façon pour le montage.

Remplacement de l'essieu arrière

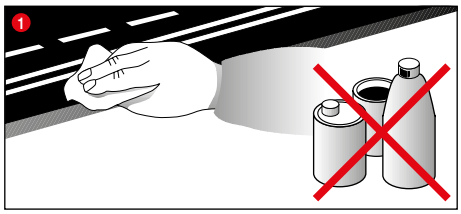


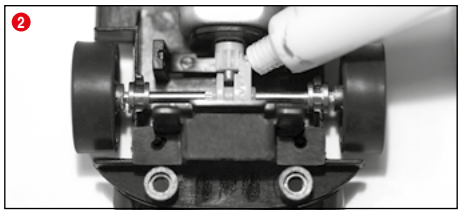




Détacher la partie supérieure du véhicule du châssis selon Fig. 1. Extraire les axes des points d'appui en exerçant une pression (2). Insérer de nouveaux axes. Veiller à ce que les paliers soient dans la position correcte (3).

Maintenance et entretien





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

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

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

Élimination des défauts mode de conduite

Élimination des défauts:
En cas de pannes, veuillez vérifier les fonctions suivantes:
• Les raccords électriques sont-ils corrects?
• Le transformateur et la commande manuelle sont-ils correctement raccordés?
• Les jonctions des voies sont-elles en parfait état?
• La piste et les ornières sont-elles propres et sans corps étrangers?
• Les tresses sont-elles en bon état et sont-elles contact avec l'ornière?
• Les voitures sont-elles correctement codées sur le régulateur manuel correspondant ?
• En cas de court-circuit électrique, l'alimentation en courant du circuit sera automatiquement déconnectée durant 5 secondes, ce qui sera signalé par des signaux acoustiques et optiques.
• Les voitures sont-elles placées dans le sens de course du circuit ? Si l'inverseur du sens de course ne fonctionne pas, commuter le sens de course au-dessous de la voiture.

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

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

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

Caractéristiques techniques

Tension de sortie · Transformateur pour jouet

14,8 V ⎓ 51,8 W

Raison sociale ou marque déposée, numéro d'enregistrement au registre du commerce et adresse du fabricant	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Référence du modèle	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Tension d'entrée	100-240 V~
Fréquence du CA d'entrée	50/60 Hz
Tension de sortie	DC 14.8 V
Courant de sortie	3.5 A
Puissance de sortie	51.8 W
Rendement moyen en mode actif	88.11 %
Rendement à faible charge (10 %)	83.46 %
Consommation électrique hors charge	0.14 W

Modes de courant
1.) Mode Jeu = Les véhicules sont actionnés par le régulateur manuel
2.) Mode Pause = Les régulateurs manuels ne sont pas actionnés, pas de jeu
3.) Mode Veille = Après 20 minutes env. de pause, le rail de raccordement commute au mode Veille.
La LED ne brille plus.
CONSOMMATION DE COURANT < 0,21 W
Pour la réactivation, éteindre le Control Unit pendant 2 à 3 secondes et le rallumer. Le circuit se trouve alors à nouveau en mode repos.
4.) État à l'arrêt = Adaptateur secteur séparé du réseau

0-3

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

Conforme aux exigences de sécurité de la norme ASTM F963.

Cet appareil est marqué du symbole du tri sélectif relatif aux déchets d'équipe-ments électriques et électroniques. Cela signifie que ce produit doit être pris en charge par un système de collecte sélectif conformément à la directive européenne 2012/19/UE afin de pouvoir soit être recyclé soit démantelé afin de réduire tout impact sur l'environnement.
Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter votre administration locale ou régionale.
Les produits électroniques n'ayant pas fait l'objet d'un tri sélectif sont potentielle-ment dangereux pour l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses.

E

Contenido

Advertencias de seguridad 22
Contenido de la caja 22
Aviso técnico relativo al montaje 22
Aviso importante 23
Instrucciones de montaje 23
Vallas protectoras y soportes 23
Conexión eléctrica 23
Piezas de construcción de los vehículos 23
Conexiones 24
Elementos de control 24
Preparación de la salida 24
Codificación / programación de los vehículos en el respectivo regulador manual 24
Funcionamiento de las agujas 24
Función luminosa Con/Des 25
Modo de carrera con 6 vehículos 25
Codificación / Programación Autonomous Car 25
Codificación / programación del Pace Car 25
Ajuste de la velocidad básica de los vehículos 25
Ajuste del frenado de los vehículos 25
Ajuste del contenido del depósito 25
Bloqueo de teclas para ajustes 26
Función Pit Lane ampliada 26
Sonido ON/OFF 26
Función Reset 26
Función ahorro de energía 26
Programación de coche de Digital 132 a Evolution (análogo) 26
Cambio del cursor doble y la quilla de conducción 27
Cambio de eje trasero 27
Mantenimiento 27
Solución de fallos/Consejos sobre la conducción 27
Datos técnicos 27

¡Bienvenido!

¡Bienvenido al equipo Carrera!
Las presentes instrucciones contienen datos importantes para el montaje y el manejo de su circuito Carrera DIGITAL 132. Lea las instrucciones atentamente y guárdelas para consultas posteriores. En caso de tener alguna duda, diríjase al departamento de ventas o visite nuestra página web: **carrera-toys.com**

Verifique el contenido de la caja y asegúrese de que el producto no tenga desperfectos debidos al transporte. Le recomendamos guardar la caja, porque contiene información importante.
Deseamos que disfrute al máximo con su nuevo circuito de Carrera DIGITAL 132.

Advertencias de seguridad

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

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

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

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

• Asegúrese con regularidad de que el circuito y los vehículos no muestran desperfecto alguno en las conexiones, los enchufes o las cajas!

• El circuito de carreras no está apto para su uso al aire libre ni en espacios húmedos! Manténgalo alejado de cualquier líquido.

• No coloque piezas de metal encima de las vías, con el fin de evitar un cortocircuito en el sistema eléctrico. No coloque el circuito de carreras cerca de objetos frágiles, porque los vehículos, que salen lanzados de las pistas, podrían estropearlos.

• Saque el enchufe de la toma de corriente, antes de limpiar o someter el circuito a mantenimiento. Utilice un trapo húmedo sin disolventes ni productos químicos. Si no utiliza el circuito, guárdelo en un lugar seco y libre de polvo, preferentemente en su caja original.

• No utilizar la pista de carreras a nivel de la cara o de los ojos ya que existe peligro de lastimarse por coches expulsados.

• El mal uso del transformador puede provocar un choque eléctrico.

• El juguete solo debe conectarse a un equipo de la Clase II que tenga el siguiente símbolo. 

• El juguete solo debe utilizarse con un transformador para juguetes.

• ¡No utilizar con transformadores regulables!

• Si el cable de conexión a la red de este aparato está dañado, debe enviarse a Atención al Cliente de la empresa Carrera o una persona cualificada debe sustituirlo para evitar peligros.

Indicación:
Los vehículos y la unidad de control solo pueden volver a ponerse en funcionamiento cuando estén completamente montados.

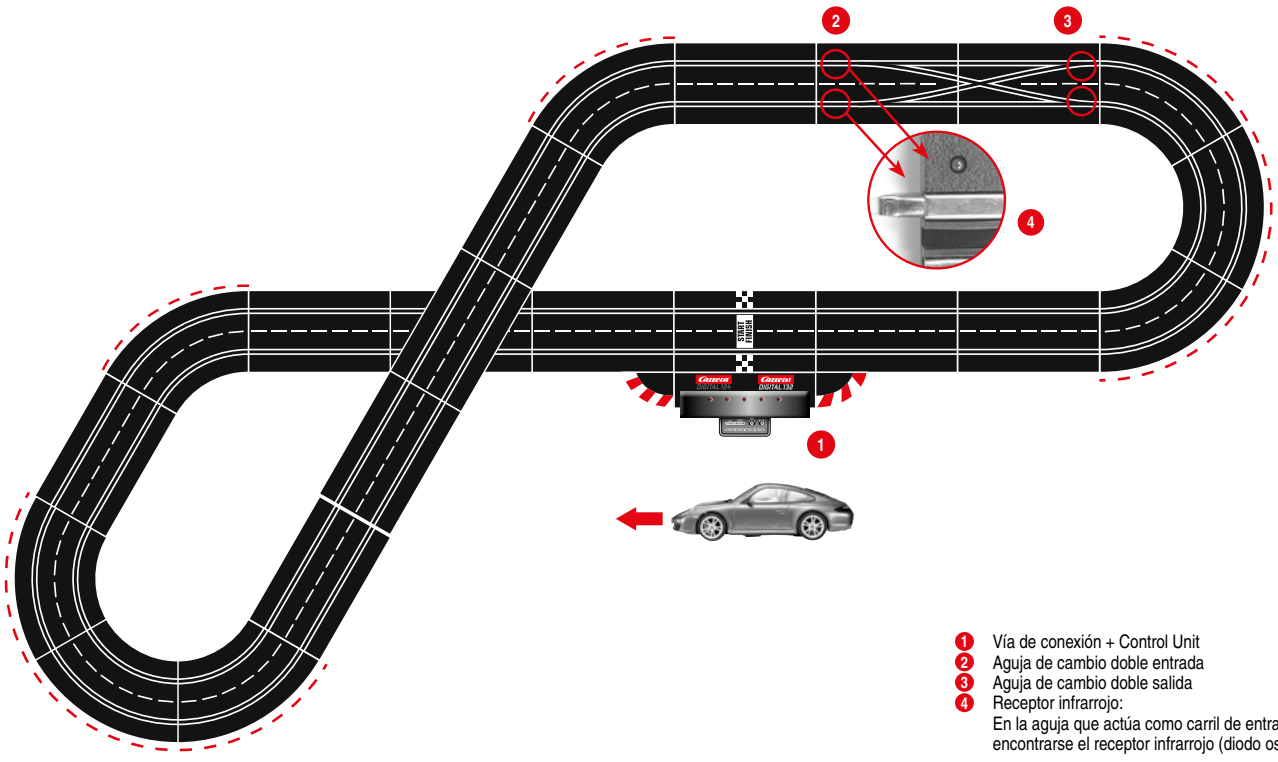
El montaje solo debe ser realizado por adultos. Este aparato puede ser utilizado por niños de a partir 8 años, y por personas con capacidades físicas, sensoriales o mentales reducidas o con falta de experiencia y conocimientos, siempre que se les supervise o se les instruya en el uso seguro del aparato y que comprendan los peligros que conlleva. Los niños no pueden jugar con el aparato. La limpieza y el mantenimiento del usuario no deben ser realizados por niños sin supervisión. Se debe instruir al niño para que no cargue las baterías no recargables debido al peligro de explosión y para que no intente hacerlo.

Contenido de la caja

1 BMW M6 GT3 “Molitor Racing, No.14”
1 Mercedes-AMG GT3 “MANN-FILTER Team HTP, No.47”
11 Rectas estándar
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 aguja doble (2 piezas de carril)
8 Curvas de 1/60°
1 Transformador
Vallas protectoras
Piezas de fricción de recambio
Piezas terminales de la tira lateral
Instrucciones de servicio
Cierres de unidades de vías

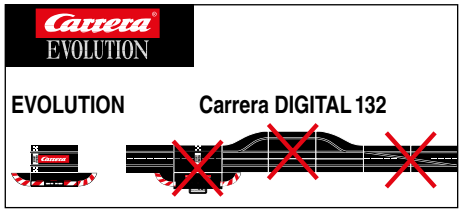
Longitud de la pista: 7,3 m
Dimensiones: 305 x 170 cm

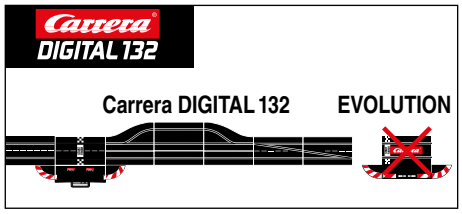
Aviso técnico relativo al montaje



1 Vía de conexión + Control Unit
2 Aguja de cambio doble entrada
3 Aguja de cambio doble salida
4 Receptor infrarrojo:
En la aguja que actúa como carril de entrada DEBE encontrarse el receptor infrarrojo (diodo oscuro).

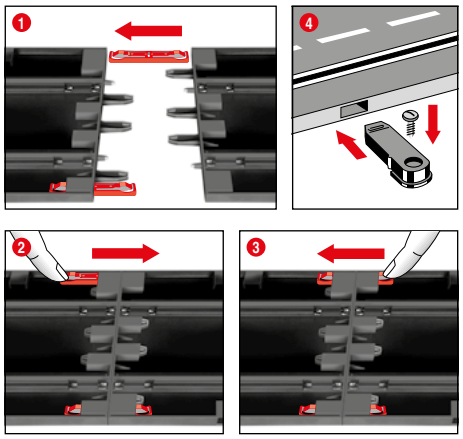
Aviso importante





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

Instrucciones de montaje

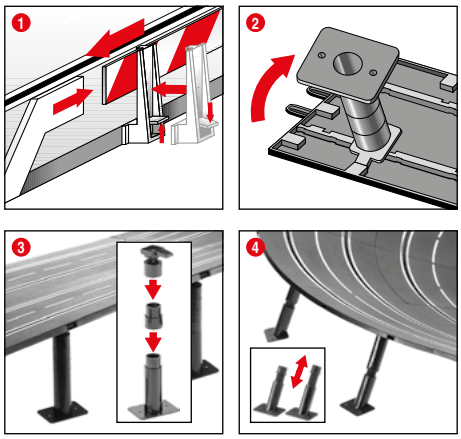


1 + 2 + 3 Antes del montaje, los clips de unión deben insertarse en el carril tal como se muestra en la figura 1. Unir los carriles sobre una base plana. Desplazar los clips de unión, tal como se muestra en la figura 2, en dirección de la flecha hasta que encajen audiblemente. El clip de unión también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

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

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

Vallas protectoras y soportes

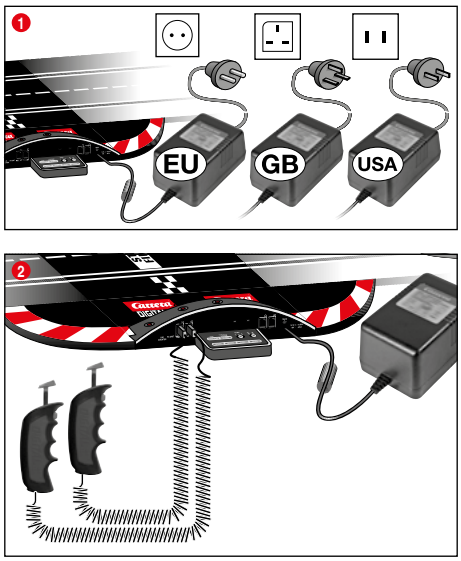


1 **Vallas de protección:** Los soportes de las vallas de protección se colocarán, inclinándolos hacia el borde de la vía.

2 + 3 **Apoyo de secciones elevadas:** Hacer encajar las cabezas de rótula con los pivotes en los dispositivos receptores angulares de la parte inferior de la pista. Se puede aumentar la altura poniendo piezas intermedias. Los pies apoyo son fijables en una plataforma. (Los tornillos para esto non están incluidos.)

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

Conexión eléctrica

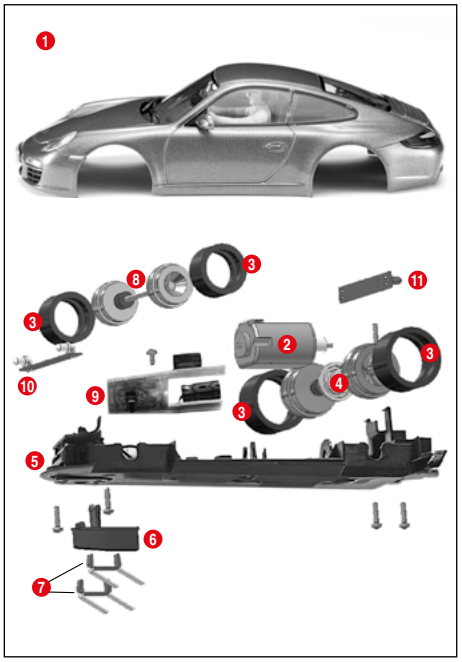


1 Conecte el conector del transformador a la Control Unit.
2 Conecte los reguladores manuales a la Control Unit.

Nota: Para evitar cortocircuitos o descargas eléctricas, el juguete no se conectará nunca con aparatos eléctricos, enchufes, cables u otras piezas de terceros fabricantes. El circuito Carrera DIGITAL 132 sólo funcionará correctamente con el transformador original Carrera DIGITAL 132.

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

Piezas de construcción de los vehículos

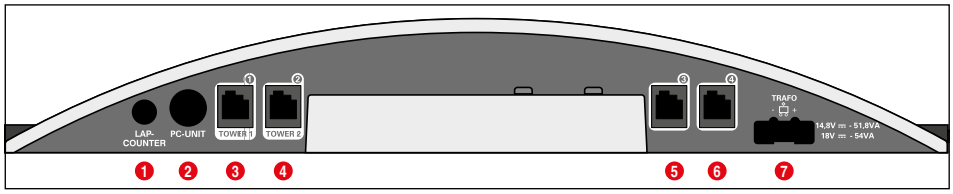


1 Carrocería, interceptor
2 Motor
3 Ruedas
4 Eje trasero
5 Chasis
6 Quilla de conducción
7 Cursor doble
8 Eje delantero
9 Placa de vehículo con conmutador
10 Placa de luz delantera
11 Placa de luz trasera

Aviso: La superestructura del vehículo depende del modelo.

La designación de las piezas individuales no puede utilizarse como número de pedido.

Conexiones



Conexiones (de izquierda a derecha):
1. Conexión para el cuentavueltas 20030342
2. Conexión de la unidad de PC o el contador de vueltas 20030355 o App Connect 20030369
3. Clavija de conexión 1 para el regulador manual, la caja de ampliación de reguladores manuales o el receptor WIRELESS+
4. Clavija de conexión 2 para Torre WIRELESS 20010108
5. Clavija de conexión 3 para el regulador manual
6. Clavija de conexión 4 para el regulador manual
7. Conexión para la fuente de alimentación DIGITAL 124 / DIGITAL 132

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

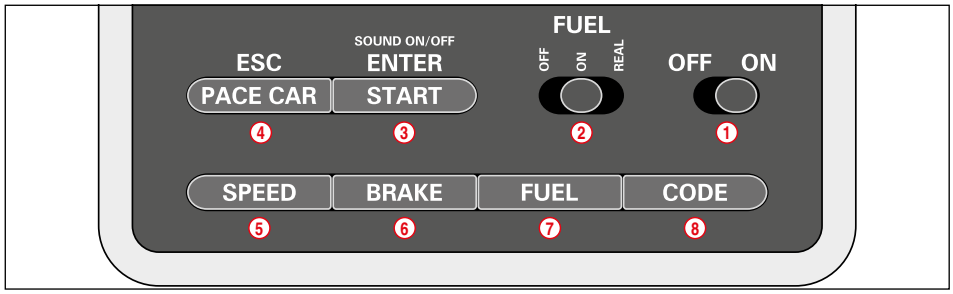
En las clavijas de conexión 3 y 4 pueden utilizarse reguladores manuales adicionales, conectados mediante cable. En dicho caso, los reguladores utilizarán las direcciones 5 y 6.

En caso de utilizar la caja de ampliación de reguladores manuales 20030348, ésta deberá conectarse a la clavija de conexión 1. La asignación de las direcciones de los vehículos es la que se indica a continuación:
- Caja de ampliación de reguladores manuales = direcciones 1, 3 y 4
- Clavija de conexión 2 = Dirección 2
- Clavija de conexión 3 = Dirección 5
- Clavija de conexión 4 = Dirección 6

Nota: ¡No es posible la combinación del sistema WIRELESS y la caja de ampliación de reguladores manuales!

Elementos d

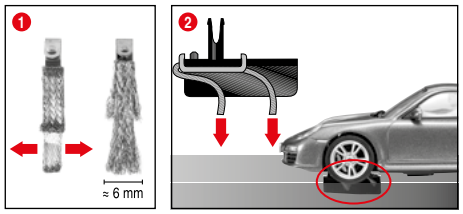
Codificación / programación de los vehículos en el respectivo regulador manual



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

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

Preparación de la salida



Este vehículo Carrera DIGITAL 132 está adaptado óptimamente al sistema de carriles Carrera 1:24.

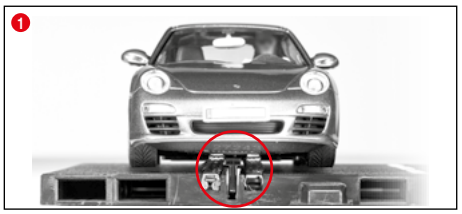
1 + 2 Regulación óptima del cursor:
Para una conducción buena y continua, extender ligeramente el extremo de las escobillas 1 y torcerlas según la fig. 2 hacia el carril. Sólo el extremo de la escobilla debería tener contacto con el carril y puede recortarse ligeramente si está desgastado. Los carriles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

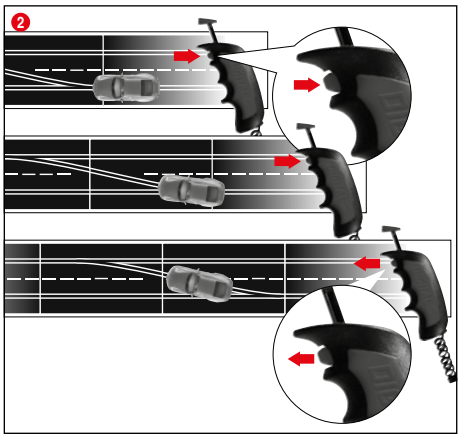
En las carreras, las piezas pequeñas del coche, como spoilers o retrovisores exteriores, montadas en el vehículo por tratarse de una copia fiel del original, podrían desprenderse o incluso romperse. Para evitarlo es posible quitarlas antes de la carrera.



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

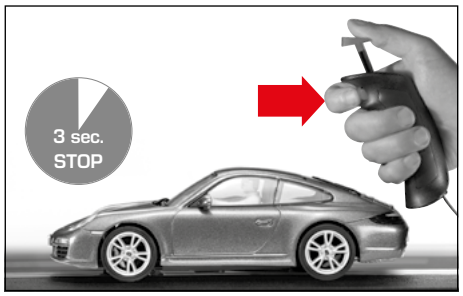
Funcionamiento de las agujas





1 Asegúrese de que la quilla de conducción del vehículo se encuentre dentro de la ranura de la vía y que los cursores dobles estén en contacto con la vía bajo corriente. Coloque los vehículos en la vía de conexión.
2 Al cambiar de vía, mantenga apretado el botón, situado en el regulador manual, hasta que el vehí-culo haya pasado.

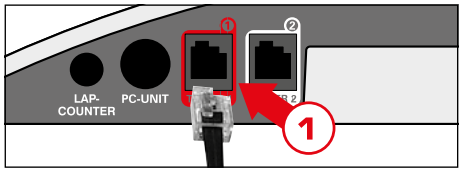
Función luminosa Con/Des



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

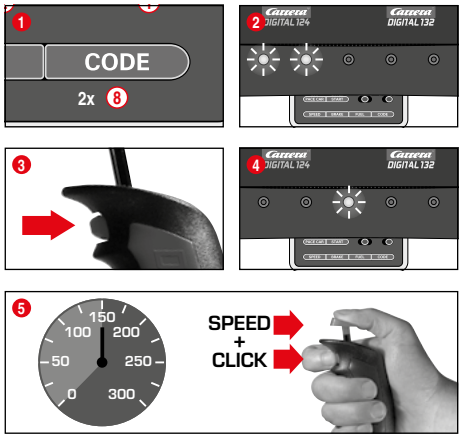
Aviso: Sólo aplicable a modelos de vehículos con iluminación.

Modo de carrera con 6 vehículos



Conectar la caja de ampliación del regulador manual (art. no. 20030348) a la hembrilla 1 del Control Unit. Para el procedimiento ulterior, véase el apartado "Codificación de los vehículos en el regulador manual correspondiente".

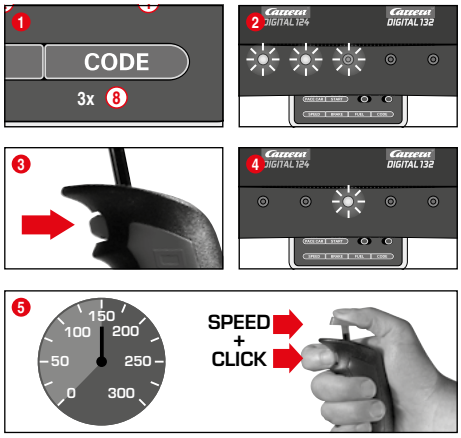
Codificación / Programación Autonomous Car



Coloque el vehículo a codificar sobre la pista con la Control Unit activada, y pulse 2 veces la tecla „Code" (8), fig. 1. Los dos primeros LEDs de la Control Unit están encendidos, fig. 2.
A continuación, pulse la tecla de las agujas de cambio de vía del regulador manual, fig. 3; posteriormente se encenderán de forma consecutiva los LEDs 3 - 5. Espere hasta que el LED central vuelva a brillar, fig. 4. Accione el gatillo del regulador manual y lleve el vehículo a la velocidad deseada. Al alcanzar la velocidad deseada vuelva a pulsar la tecla de las agujas de cambio de vía, fig. 5.
Con ello ha finalizado la codificación del Autonomous Car.
Indicación: En este tipo de codificación sólo puede haber sobre la pista el vehículo **que se desea codificar.** La programación del Autonomous Car se mantiene hasta que el vehículo vuelva a ser codificado. El Autonomous Car en combinación con la Torre de posición, siempre se mostrará en la dirección 7.

Codificación / programación del Pace Car

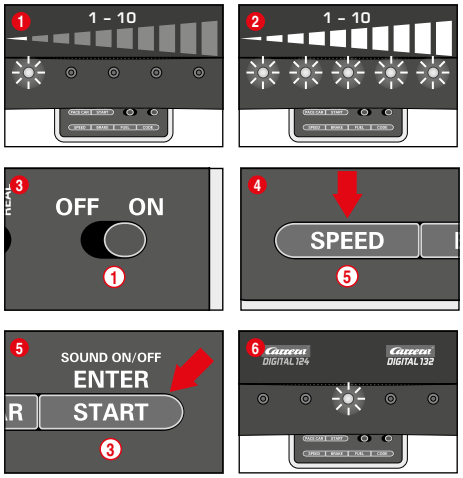




(sólo en combinación con el Pit Stop Lane #20030356)
Coloque el vehículo a codificar sobre la pista con la Control Unit activada y pulse 3 veces la tecla „Code" (8), fig. 1. Los tres primeros LEDs de la Control Unit están encendidos, fig. 2.
A continuación, pulse la tecla de las agujas de cambio de vía del regulador manual, fig. 3, posteriormente se encenderán de forma consecutiva los LEDs 2 - 5. Espere hasta que el LED central vuelva a brillar, fig. 4. Accione el gatillo del regulador manual y lleve el vehículo a la velocidad deseada. Al alcanzar la velocidad deseada, vuelva a pulsar la tecla de las agujas de cambio de vía, fig. 5. Con ello queda finalizada la codificación del Pace Car, y el vehículo se dirige a la Pit Stop Lane.
Indicación: En este tipo de codificación sólo puede haber sobre la pista el vehículo **que se desea codificar.** La programación del Pace Car se mantiene hasta que el vehículo vuelva a ser codificado. El Pace Car en combinación con la Torre de posición, siempre se mostrará en la dirección 8.

Función Pace Car ampliada
Una vez efectuada la codificación del Pace Car, en la primera vuelta éste se desplaza automáticamente hasta el Pit Lane. Para arrancar el Pace Car pulse una vez la tecla „Pace Car" (4). Los LEDs 2 y 3 de la Control Unit se encienden y el Pace Car abandona el Pit Lane. A continuación, el Pace Car continuará circulando hasta que vuelva a pulsarse la tecla „Pace Car". Al hacerlo se apaga el LED 2 y el vehículo vuelve de forma automática en la misma vuelta al Pit Lane.

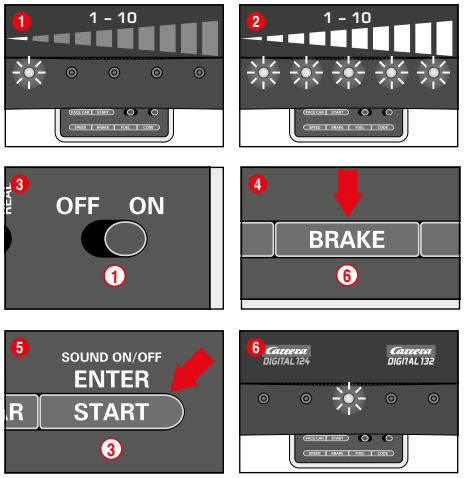
Ajuste de la velocidad básica de los vehículos



El ajuste de la velocidad básica puede realizarse de forma individual para uno o varios vehículos. Para ello, los vehículos a configurar se deben encontrar en la pista. El ajuste puede realizarse en 10 niveles, señalizando los 5 LEDs los diferentes niveles con un parpadeo o con un encendido permanente.
1 1 LED encendido = baja velocidad
2 5 LEDs encendidos = alta velocidad

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

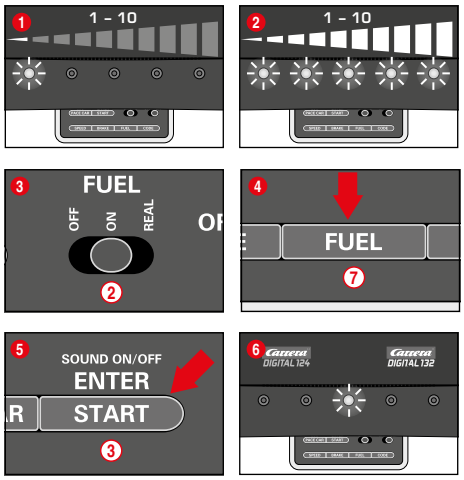
Ajuste del frenado de los vehículos



(sólo para vehículos manejados con regulador manual)
El ajuste del frenado puede realizarse de forma individual para uno o varios vehículos. Para ello, los vehículos a configurar se deben encontrar en la pista. El ajuste puede realizarse en 10 niveles, señalizando los 5 LEDs los diferentes niveles con un parpadeo o con un encendido permanente.
1 1 LED encendido = frenado suave
2 5 LEDs encendidos = frenado fuerte

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

Ajuste del contenido del depósito



(sólo para vehículos manejados con regulador manual)
El ajuste del contenido del depósito en combinación con el Pit Lane (20030356) tiene lugar para todos los vehículos simultáneamente. El ajuste puede realizarse en 10 niveles, señalizando los 5 LEDs los diferentes niveles con un parpadeo o con un encendido permanente.
1 1 LED encendido = depósito con poca carga
2 5 LEDs encendidos = depósito lleno

Con la Control Unit activada, coloque los vehículos a configurar en la pista y active la función de repostaje con ayuda del interruptor deslizante (2), fig. 3. Pulse una vez la tecla „FUEL" (7). A continuación se encenderán algunos de los LEDs. Dichos LEDs indicarán el último contenido del depósito utilizado. Pulse la tecla „FUEL" (7) tantas veces como sea necesario hasta alcanzar el contenido del depósito deseado. Confirme la selección con la tecla „ENTER/START" (3).

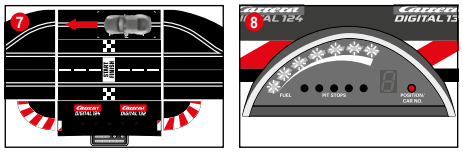
Una corta luz de marcha y el encendido del LED central confirman que el ajuste ha finalizado, fig 6.

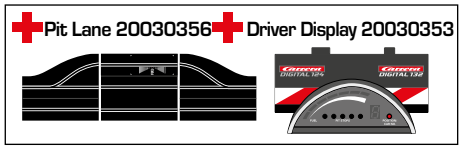
Función de repostaje ampliada
Mediante el interruptor deslizante (2) pueden seleccionarse 3 modos operativos, fig. 3:

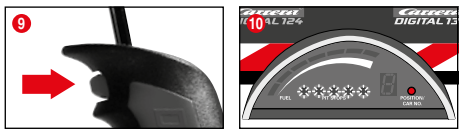
- OFF = Los vehículos no consumen „gasolina“
- ON = Los vehículos consumen „gasolina“
- REAL = velocidad máxima en función del contenido del depósito / los vehículos consumen „gasolina“ (sólo en combinación con el Pit Lane 20030356 o Pit Stop Lane 20030346 y la Unidad adaptadora Pit Stop 20030361)

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

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



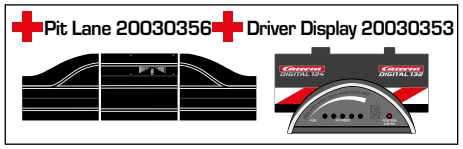


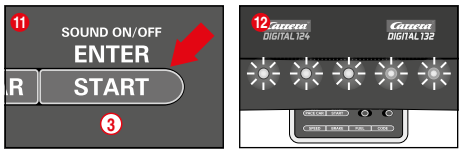


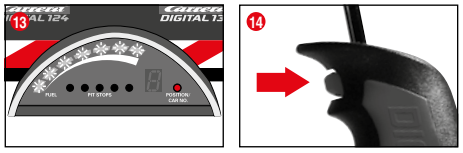
El contenido actual del depósito del vehículo puede verse en el indicador en forma de barra equipado con 5 LEDs verdes y 2 LEDs rojos del Driver Display. Para repostar con el vehículo en el Pit Lane, pase por el sensor de repostaje, fig. 7. El indicador en forma de barra empieza a parpadear, fig. 8,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

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

Ajuste del contenido del depósito al iniciarse la carrera

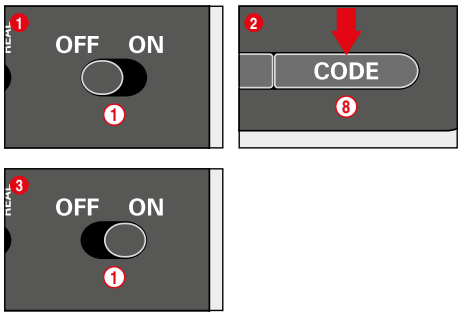






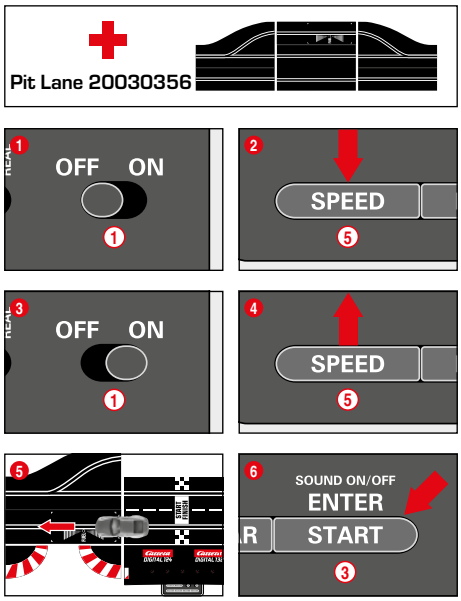
(sólo en combinación con el Pit Lane 20030356 y el Driver Display 20030353)
Independientemente de la configuración básica del contenido del depósito, es posible configurar de forma individualizada para uno o varios vehículos el contenido del depósito al inicio de la carrera para las primeras vueltas hasta el primer repostaje. Para ello pulse una vez la tecla „START/ENTER“ (3); los 5 LEDs en la Control Unit estarán permanentemente encendidos, fig. 12, y los indicadores en forma de barra del Driver Display parpadean, fig. 13. Con un clic de la tecla de las agujas de cambio de vía en el respectivo regulador manual, es posible modificar el nivel de llenado, fig. 14.

Bloqueo de teclas para ajustes



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

Función Pit Lane ampliada

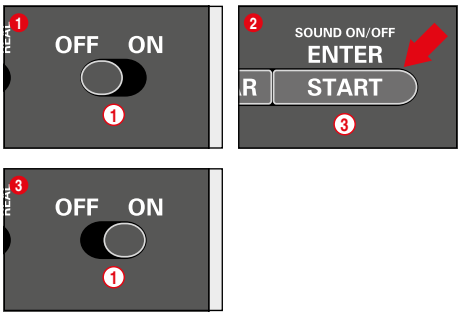


(sólo en combinación con el Pit Lane 20030356)
Existe la posibilidad de activar / desactivar la función cuentavueltas en el Pit Lane 20030356 o en el Pit Stop Lane 20030346 con la Unidad adaptadora Pit Stop 20030361. Para ello, con la Control Unit desactivada, mantenga pulsada la tecla „SPEED“ (5) , conecte la Control Unit y suelte de nuevo la tecla „SPEED“ (5). Al volver a pulsar la tecla se encenderán 1 0 2 LEDs según la configuración existente.

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

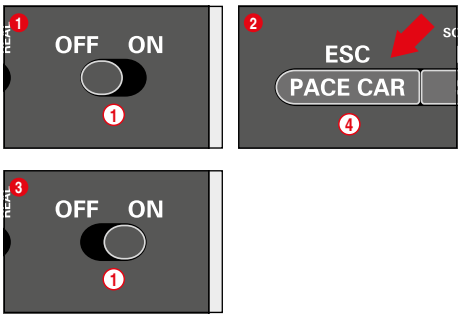
Seleccione la configuración deseada y desplace con la mano o conduzca un vehículo, de manera que éste pase por el sensor del Pit Lane, fig. 5. La configuración será adoptada al pasar. Para volver a salir de dicha configuración pulse la tecla „START/ENTER“ (3).

Sonido ON/OFF



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

Función Reset



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

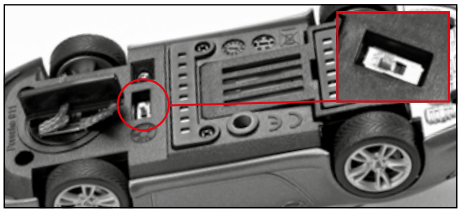
Configuraciones de fábrica:

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

Función ahorro de energía

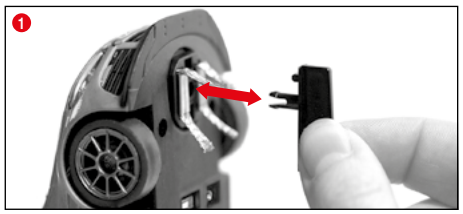
Al cabo de 20 minutos sin actividad la Control Unit cambia a modo ahorro de energía y desactiva todas las indicaciones tipo Torre de posición, Driver Display Startlight. Para reactivar, apague la unidad de control durante unos 2-3 segundos.
Se conservan todas las configuraciones.

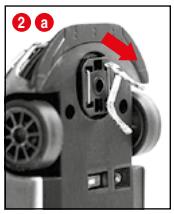
Programación de coche de DIGITAL 132 a Evolution (análogo)

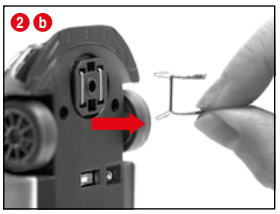


Conmutar el selector de cambio dirección de marcha según la figura 1. Colocar el coche en la pista Evolution y apretar 3 veces el empujador. Para el modo Carrera DIGITAL 132 levar atrás nuevamente el conmutador.

Cambio del cursor doble y la quilla de conducción



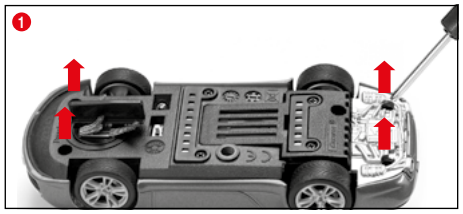




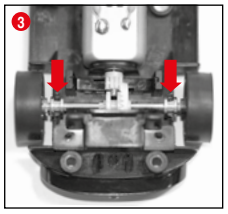
Advertencia:
• Se recomienda siempre sacar sólo un cursor y cambiarlo.
• Nunca tirar el vehículo hacia atrás, puesto que sino, pueden ser dañados los cursores.
1 Extraer la quilla cuidadosamente, según la fig. 1, del soporte.

2 Al cambiar el cursor doble debe prestar atención a que la quilla superior 2 a sólo sea extraída parcialmente, pudiendo luego extraerse completamente el cursor doble con la quilla 2 b. Proceder análogamente en la inserción.

Cambio de eje trasero

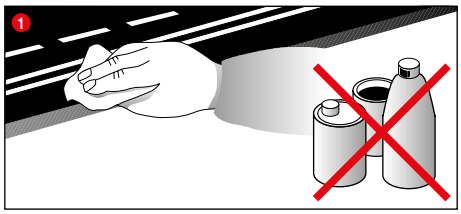


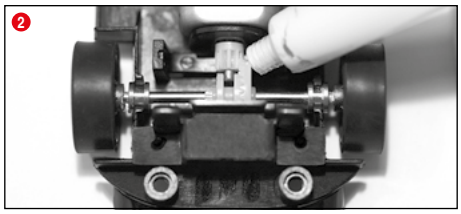




Soltar la parte superior del vehículo del chasis según la fig. 1. Desprender los ejes a presión de los soportes (2). Colocar el eje nuevo. Procurar que los cojinetes del eje estén en la posición correcta (3).

Mantenimiento





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

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

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

Solución de fallos Consejos sobre la conducción

Solución de fallos:
En caso de fallo, compruebe lo siguiente:
• ¿Están todas las conexiones eléctricas en correcto estado?
• ¿Están los reguladores manuales y el transformador correctamente conectados?
• ¿Están todas las conexiones de la vía correctas?
• ¿Están las vías y los carriles libres de polvo y objetos ajenos?
• ¿Están los cursores en buen estado y en contacto con la ranura de la vía?
• ¿Lo vehículos están codificados correctamente con respecto al regulador manual correspondiente?
• En caso de cortocircuito eléctrico, será desconectada automáticamente la alimentación de corriente de la pista por 5 segundos y avisada por medio de señales acústicas y ópticas.
• ¿Los vehículos se encuentran en dirección de marcha en la pista? En caso de una función desactivada, conmutar el selector de dirección de marcha en el lado inferior del coche.

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

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

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

Datos técnicos

Tensión de salida · Transformador de juguete

14,8 V ⎓ 51,8 W

Nombre o marca, número del registro mercantil y dirección del fabricante	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Identificador del modelo	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Tensión de entrada	100-240 V~
Frecuencia de la CA de entrada	50/60 Hz
Tensión de salida	DC 14.8 V
Intensidad de salida	3.5 A
Potencia de salida	51.8 W
Eficiencia media en activo	88.11 %
Eficiencia a baja carga (10 %)	83.46 %
Consumo eléctrico en vacío	0.14 W

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

CE 0-3

Este producto lleva el símbolo de clasifi-cación 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.

P

Índice

Avisos de segurança 28
Conteúdo da embalagem 28
Informação técnica para a montagem 28
Nota importante 29
Instrução de montagem 29
Guarda lateral e apoios 29
Conexão eléctrica 29
Componentes dos veículos 29
Conexões 30
Elementos de comando 30
Preparação da arrancada 30
Codificação/Programação dos veículos para os respectivos reguladores manuais 30
Função de desvio 30
Ligar/desligar a função de luz 31
Utilização de 6 veículos 31
Codificação/Programação Autonomous Car 31
Codificação/Programação Pace Car 31
Definição da velocidade básica dos veículos 31
Definição do comportamentode travagem dos veículos 31
Definição do conteúdo do depósito 31
Bloqueio dos botões de definições 32
Função avançada Pit Lane 32
Ligar/desligar o som 32
Função reset 32
Função de poupança de electricidade 32
Programação de veículos de DIGITAL 132 para Evolution (analógico) 32
Troca da escova dupla na quilha mestra 33
Mudança Eixo traseiro 33
Manutenção e conservação 33
Eliminação de falhas Técnica de condução 33
Dados técnicos 33

Bem-vindo

Cordialmente bem-vindo à equipe Carrera!
O manual de instruções contém importantes informações para a montagem e manejo da sua pista de corrida Carrera DIGITAL 132. Leia-o cuidadosamente, sff., 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, sff., o conteúdo quanto à integralidade e eventuais avarias de transporte. A embalagem contém importantes informações e deverá ser guardada da mesma forma.
Desejamos muito divertimento com a sua nova pista Carrera DIGITAL 132.

Avisos de segurança

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

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

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

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

• A pista e os veículos devem ser verificados regularmente quanto a avarias nos condutores, fichas e carcaças! Trocar as peças defeituosas.

• A pista de corrida de carros não é adequada para o funcionamento ao ar livre ou em locais molhados! Manter líquidos afastados.

• Não colocar nenhuma peça metálica sobre a pista, para evitar curto-circuitos. Não instalar a pista nas proximidades de objectos sensíveis, pois os veículos ejectados da pista poderão causar danos.

• Antes da limpeza ou da manutenção, retirar a ficha da rede elétrica! Para a limpeza, utilizar um pano humedecido, nenhum solvente ou produtos químicos. Guardar a pista protegida contra poeira e num local seco quando esta não for utilizada, o melhor dentro da caixa de papelão original.

• Não colocar a pista de carros à altura da cara ou da vista, dado que isso poderá causar perigo de ferimento devido aos carros que se possam despistar.

• O uso incorreto do transformador pode provocar choque elétrico.

• O brinquedo deve ser ligado unicamente a aparelhos da classe de proteção II.

• O brinquedo deve ser utilizado somente com um transformador próprio para brinquedos.

• Não utilizar com transformadores reguláveis!

• Quando o cabo de ligação à rede elétrica deste aparelho estiver danificado, deverá ser enviado ao serviço de assistência da empresa Carrera ou devidamente reparado por uma pessoa com qualificação similar para evitar perigos.

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

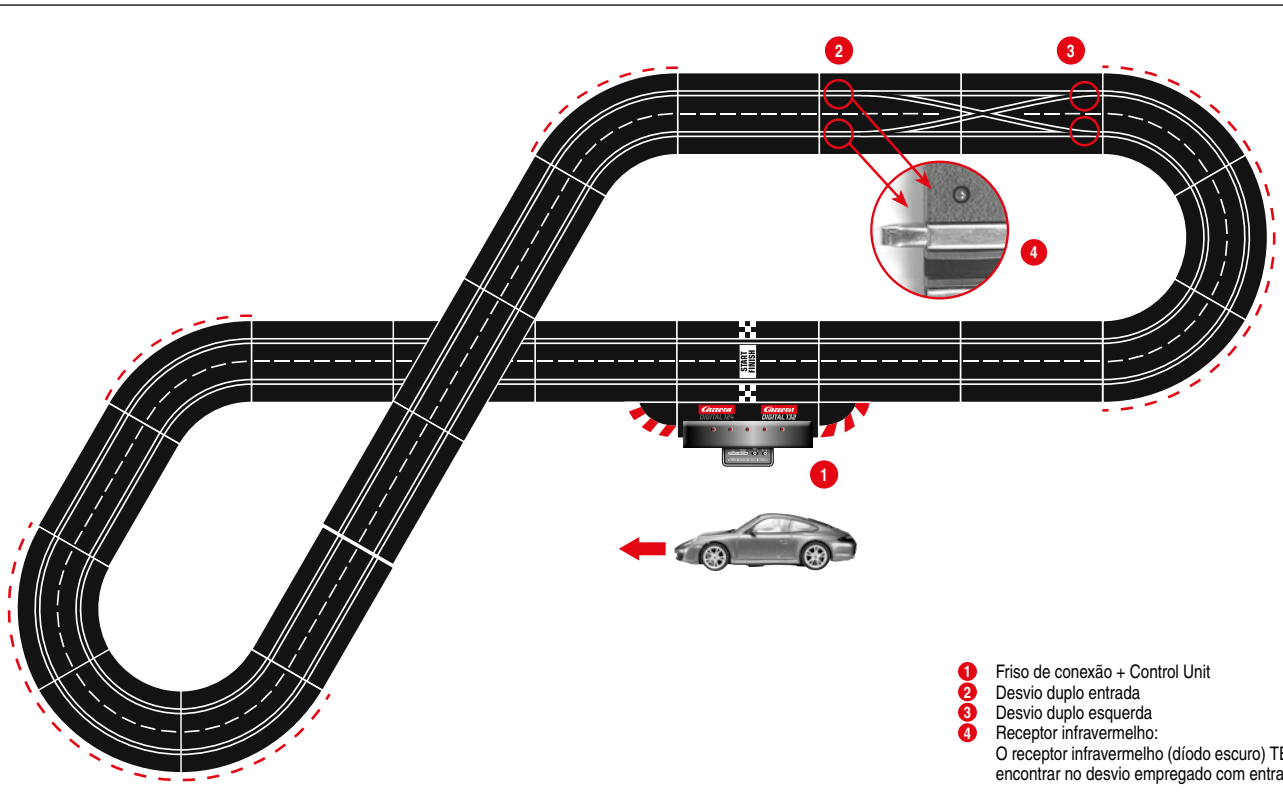
A montagem apenas pode ser realizada por adultos. Este aparelho pode ser utilizado por crianças com 8 anos ou mais, assim como por pessoas com capacidades físicas, sensoriais ou mentais reduzidas ou com falta de experiência e conhecimentos, desde que sejam supervisionadas ou instruídas relativamente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

Conteúdo da embalagem

1 BMW M6 GT3 “Molitor Racing, No.14”
1 Mercedes-AMG GT3 “MANN-FILTER Team HTP, No.47”
11 Rectas padrão
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 desvio duplo (2 segmentos de carril)
8 Curvas 1/60°
1 Transformador
Railes
Escovas de substituição
Peças de remate da berma
Instruções de uso
Bloqueios de segmentos da pista

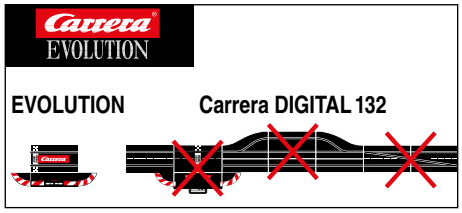
Comprimento do percurso: 7,3 m
Dimensões de montagem: 305 x 170 cm

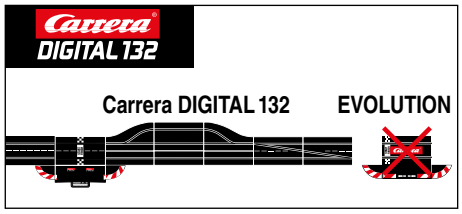
Informação técnica para a montagem



1 Friso de conexão + Control Unit
2 Desvio duplo entrada
3 Desvio duplo esquerda
4 Receptor infravermelho:
O receptor infravermelho (díodo escuro) TEM DE se encontrar no desvio empregado com entrada.

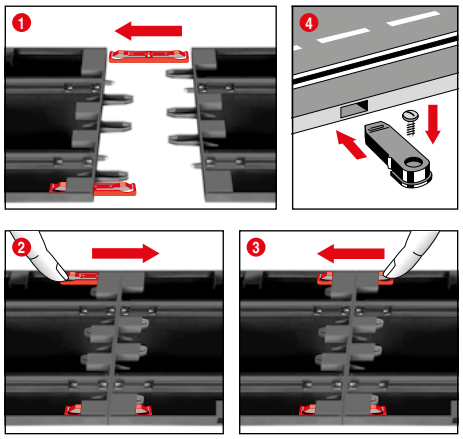
Nota importante





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

Instrução de montagem

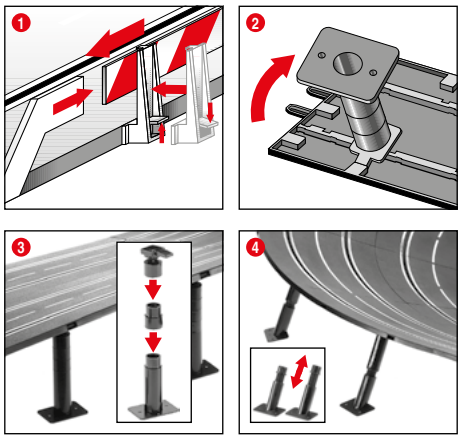


1 + 2 + 3 Antes da montagem, en-caixar os clips de junção como mostrado na fig. 1. Encaixar os carris sobre uma superfície plana. Mover os clips de junção no sentido da seta, até que se escute o encaixe, conforme mostrado na fig. 2. O clip de junção pode ser encaixado também posteriormente. É possível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

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

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

Guarda lateral e apoios

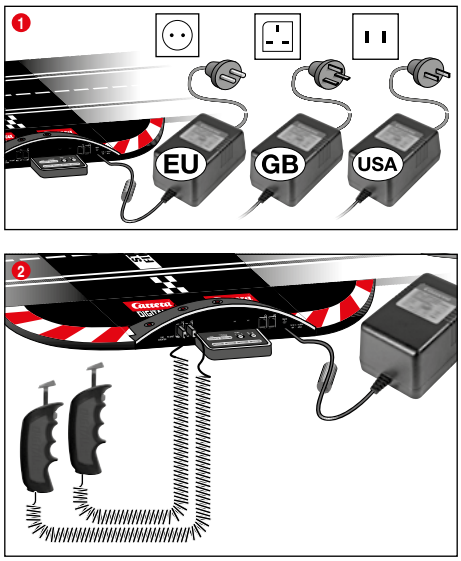


1 **Guardas de segurança:** A colocação dos suportes das guardas de segurança ocorre por basculamento para cima sobre o canto da pista.

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

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

Conexão eléctrica

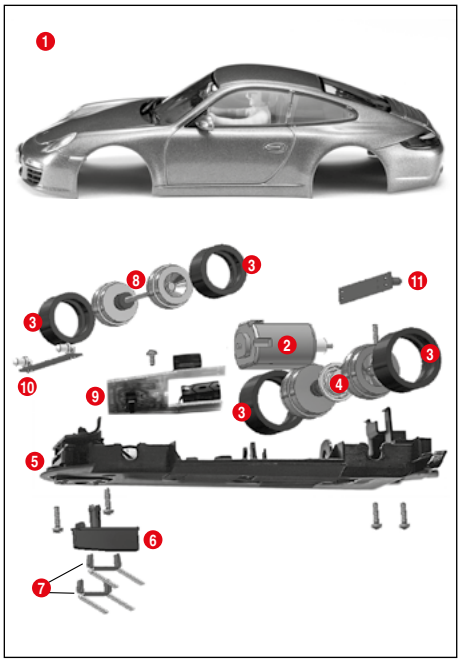


1 Ligue a ficha do transformador à Control Unit..
2 Conecte o regulador manual juntamente fornecido no Control Unit.

Aviso: Para evitar curto-circuitos e choques de corrente, o brinquedo não deverá ser conectado com aparelhos eléctricos estranhos, fichas, cabos ou demais objectos estranhos ao brinquedo. A pista de corrida Carrera DIGITAL 132 somente funciona sem problemas com um transformador original Carrera DIGITAL 132.

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

Componentes dos veículos



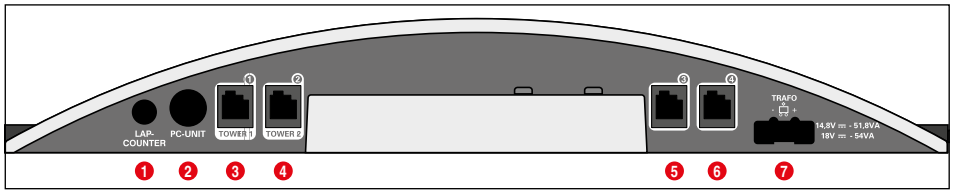
1 Carroçaria, sabotador
2 Motor
3 Pneus
4 Eixo traseiro
5 Chassi
6 Quilha mestra
7 Escova dupla
8 Eixo dianteiro
9 Placa electrónica do veículo com interruptor de comutação
10 Placa de luz dianteira
11 Placa de luz traseira

Nota: a carroçaria depende do modelo.

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

P

Conexões



Conexões (da esquerda para a direita):
1. Conexão para o contador de voltas 20030342
2. Conexão para o computador ou para o Lap Counter 20030355 o App Connect 20030369
3. Tomada 1 para o regulador manual, caixa de ampliação do regulador manual ou do receptor WIRELESS+
4. Tomada 2 para a torre WIRELESS-Tower 20010108
5. Tomada 3 para o regulador manual
6. Tomada 4 para o regulador manual
7. Conexão para a fonte de alimentação eléctrica DIGITAL 124 / DIGITAL 132

Informações gerais relativas às tomadas 1-4:
Desde que se utilize um receptor WIRELESS+, este deve ser ligado à tomada 1. Opcionalmente, pode ligar-se uma torre WIRELESS 20010108 à tomada 2. Utilizando-se só o receptor WIRELESS+, não se deve ligá-lo à tomada 2.

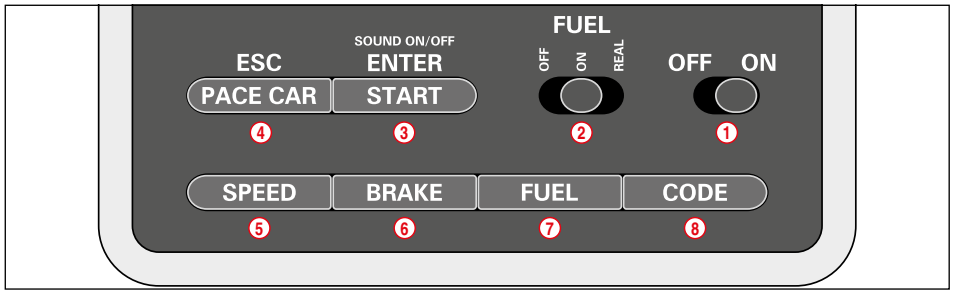
Nas tomadas 3 e 4 podem ser utilizados, adicionalmente, reguladores manuais ligados por fio. Observe que estes, neste caso, utilizam os endereços 5 e 6.

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

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

Nota:
A combinação de WIRELESS com a caixa de ampliação do regulador não é possível!

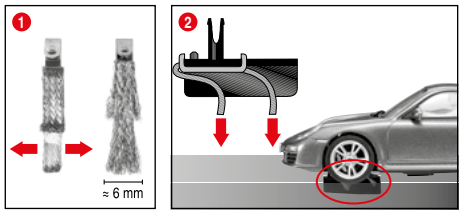
Elementos de Codificação/Programação dos veículos para os respectivos reguladores manuais



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

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

Preparação da arrancada



Este automóvel Carrera DIGITAL 132 está idealmente adaptado ao sistema de carris Carrera 1:24.

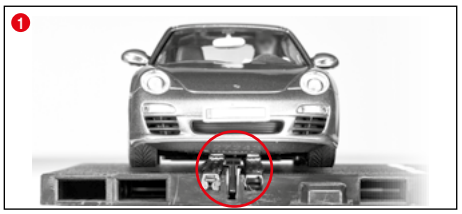
1 + 2 Posicionamento óptimo das escovas:
Para o automóvel poder circular bem e continuamente, abra ligeiramente a extremidade das escovas (1) e vire-a para o carril como se demonstra na figura 2. Unicamente a extremidade da escova deveria estar em contacto com o carril e, se for necessário, poderá ser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

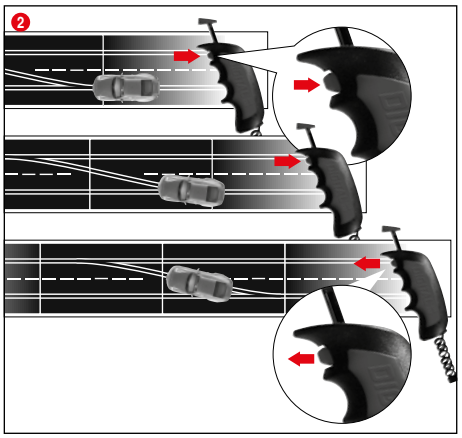
Numa corrida, pequenas peças do veículo, como spoiler e espelhos, necessárias para que o carro corresponda ao modelo original, podem soltar-se ou quebrar. Para que isso seja evitado, essas peças podem ser removidas antes da corrida.



Coloque o veículo a codificar na pista e ligue a Control Unit. Pressione uma vez a tecla „Code" (8), fig. 1; o primeiro LED acende-se, fig. 2. Em seguida, pressione uma vez a tecla da agulha no respectivo regulador manual, fig. 3.
Nos veículos com iluminação, as luzes começam a intermitir e os LEDs 2-4 da Control Unit acendem-se uns a seguir aos outros. Quando a codificação estiver concluída, o LED central permanece aceso (fig. 4) e o veículo está atribuído ao regulador manual.
Nota: neste género de codificação, **só** pode estar na pista **o veículo a codificar.**

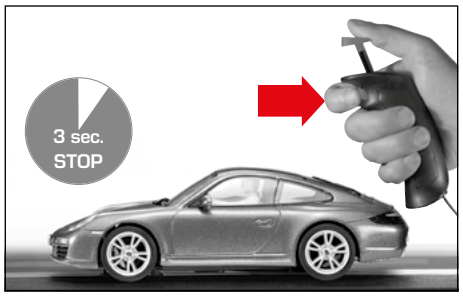
Função de desvio





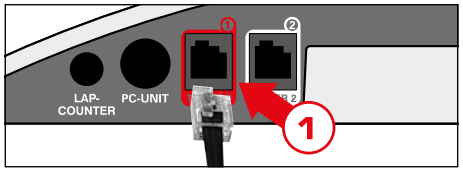
1 Preste atenção para que a quilha mestra do veículo encontre-se na ranhu-ra da pista e a escova dupla contacto com o friso de alimentação de corrente eléctrica. Coloque os veículos sobre o friso de conexão.
2 Quando de troca de pista, o botão no regulador manual deverá ser mantido premido até que o veículo tenha se movimentado sobre o desvio.

Ligar/desligar a função de luz



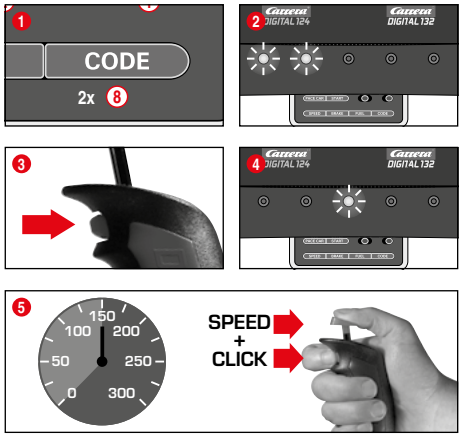
A viatura programada no regulador manual tem de se encontrar parada na pista de corrida por pelo menos 3 segundos antes da luz poder ser ligada ou desligada pela tecla de desvio.
Nota: aplica-se somente às miniaturas com iluminação

Utilização de 6 veículos



Ligar a caixa de ampliação do regulador manual (artigo 20030348) na tomada 1 da Control Unit. Outros procedimentos: vide ponto "Codificação dos veículos no respectivo regulador manual".

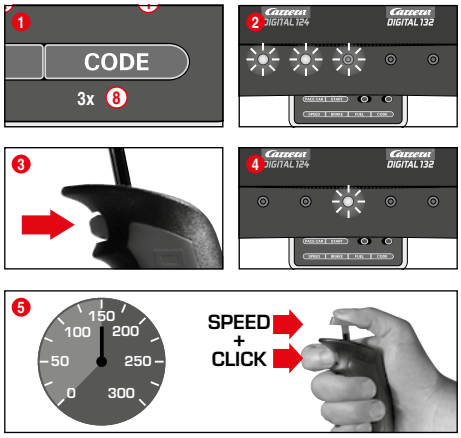
Codificação/Programação Autonomous Car



Coloque o veículo a codificar na pista com a Control Unit ligada e pressione 2 vezes a tecla „Code (8), fig. 1. Os primeiros dois LEDs da Control Unit acendem-se, fig. 2. Pressione agora a tecla da agulha do regulador manual, fig. 3; os LEDs 3-5 acendem-se uns a seguir aos outros. Aguarde até o LED central se acender novamente, fig. 4.
Actue o manípulo do regulador manual e acelere o veículo à velocidade desejada. Quando atingir a velocidade, pressione novamente a tecla da agulha, fig. 5.
A codificação Autonomous Car está concluída.
Nota: neste género de codificação, **só** pode estar na pista **o veículo a codificar**. A programação Autonomous Car permanece programada até se codificar o veículo novamente. Em conjunto com a Position Tower, a função Autonomous Car é indicada sempre com o endereço 7.

Codificação/Programação Pace Car

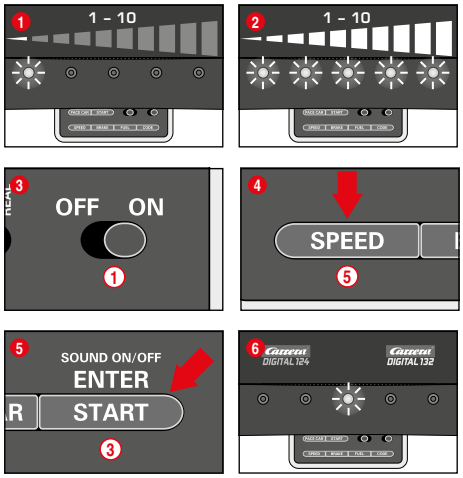




(somente em conjunto com Pit Stop Lane #20030356)
Coloque o veículo a codificar na pista com a Control Unit ligada e pressione 3 vezes a tecla „Code" (8), fig. 1. Os primeiros três LEDs da Control Unit acendem-se, fig. 2.
Pressione agora a tecla da agulha do regulador manual, fig. 3; os LEDs 2-5 acendem-se uns a seguir aos outros. Aguarde até o LED central se acender novamente, fig. 4. Actue o manípulo do regulador manual e acelere o veículo à velocidade desejada. Quando atingir a velocidade, pressione novamente a tecla da agulha, fig. 5.
A codificação da função Pace Car está concluída e o veículo segue para a Pit Stop Lane.
Nota: neste género de codificação, **só** pode estar na pista **o veículo a codificar.** A programação Pace Car permanece programada até se codificar o veículo novamente. Em conjunto com a Position Tower, a função Pace Car é indicada sempre com o endereço 8.

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

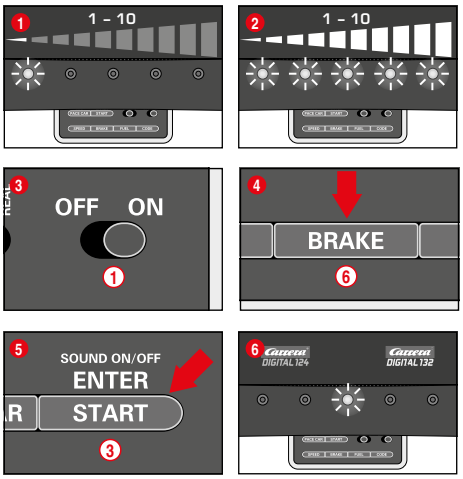
Definição da velocidade básica dos veículos



A definição da velocidade básica pode ser efectuada individualmente para um e/ou mais veículos. Os veículos para os quais se pretende definir a velocidade têm que se encontrar na pista. A definição pode ser efectuada em 10 níveis sendo estes vários níveis assinalados pelos 5 LEDs em estado intermitente ou permanentemente acesos.
1 1 LED aceso = baixa velocidade
2 5 LEDs acesos = alta velocidade

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

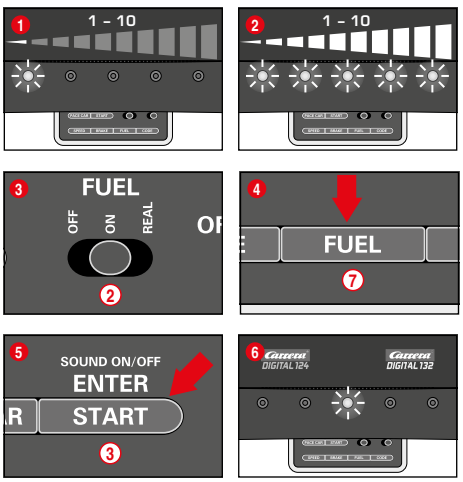
Definição do comportamento de travagem dos veículos



(só para os veículos comandados com o regulador manual)
A definição do comportamento de travagem pode ser efectuada individualmente para um e/ou mais veículos. Os veículos para os quais se pretende definir o comportamento de travagem têm que se encontrar na pista. A definição pode ser efectuada em 10 níveis sendo estes vários níveis assinalados pelos 5 LEDs em estado intermitente ou permanentemente acesos.
1 1 LED aceso = efeito de travagem frouxo
2 5 LEDs acesos = efeito de travagem forte

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

Definição do conteúdo do depósito



(só para os veículos comandados com o regulador manual)
A definição do conteúdo do depósito em conjunto com a Pit Lane (20030356) efectua-se simultaneamente para todos os veículos. A definição pode ser efectuada em 10 níveis sendo estes vários níveis assinalados pelos 5 LEDs em estado intermitente ou permanentemente acesos.
1 1 LED aceso = depósito com pouco conteúdo
2 5 LEDs aceso = depósito cheio.

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

que a definição está concluída, fig. 6.

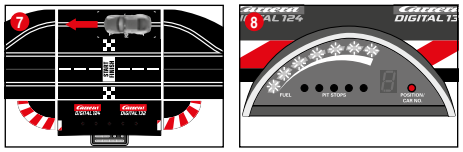
Função avançada do depósito

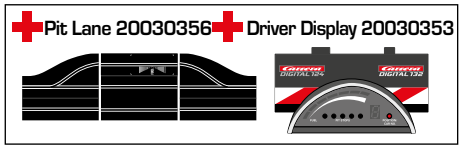
Mediante o interruptor corrediço (2), é possível seleccionar 3 modos, fig. 3:

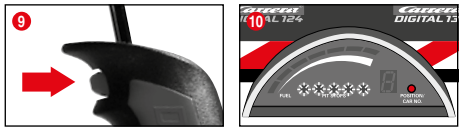
- OFF = Os veículos não consomem „gasolina“
- ON = Os veículos consomem „gasolina“
- REAL = A velocidade máxima depende do conteúdo do depósito / os veículos consomem „gasolina“ (só em conjunto com a Pit Lane 20030356 e/ou Pit Stop Lane 20030346 e o adaptador Pit Stop 20030361)

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

Abastecimento dos veículos com Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353



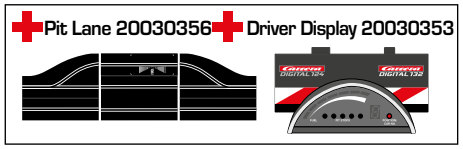


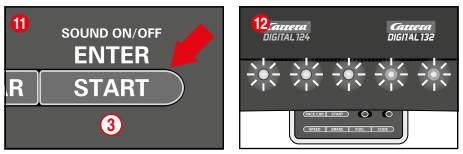


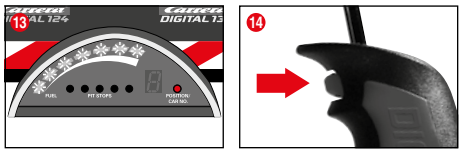
O conteúdo actual do tanque pode ser lido na barra de indicação do Driver Display composta de 5 LEDs verdes e 2 vermelhos. Para abastecer, seguir com o veículo para a Pit Lane pelo sensor de abastecimento fig. 7. A barra de indicação começa a imtermitir, fig. 8 e o veículo pode ser abastecido, mantendo-se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

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

Definir o conteúdo do depósito no início da corrida

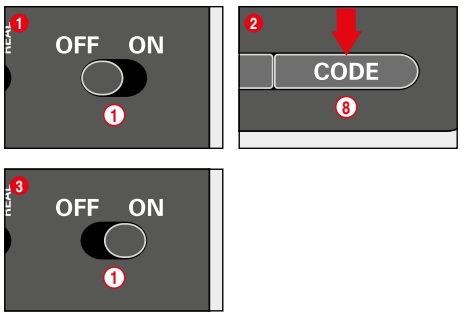






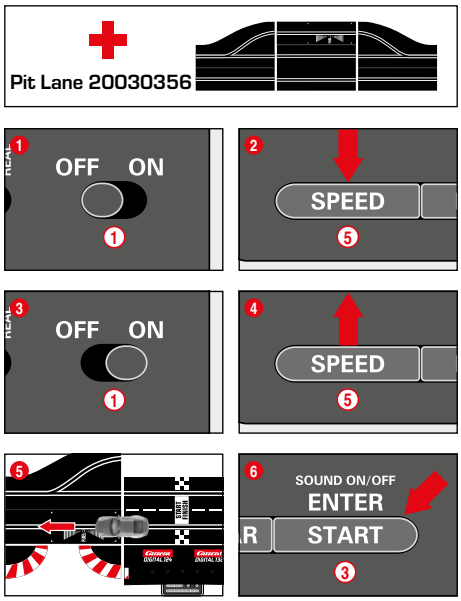
(só em conjunto com Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353)
Independentemente da definição básica, o conteúdo do depósito pode ser definido individualmente no início da corrida para as voltas de um e/ou mais veículos até à primeira paragem na gasolineira. Pressione uma vez a tecla „START/ENTER“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

Bloqueio dos botões de definições



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

Função avançada Pit Lane

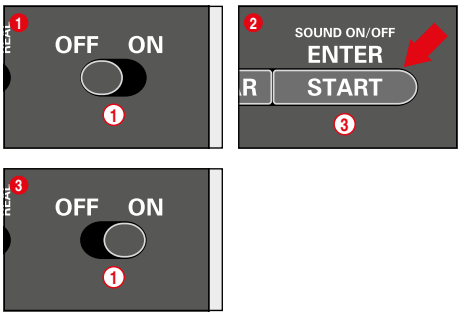


(só em conjunto com Pit Lane 20030356)
Há a possibilidade de ligar/desligar a função de contagem das voltas na Pit Lane 20030356 e/ou na Pit Stop Lane 20030346 com o adaptador 20030361. Para isso, manter a tecla „SPEED“ (5) pressionada com a Control Unit desligada, depois ligar a Control Unit e soltar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

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

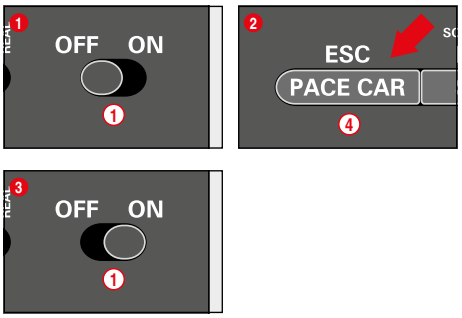
Seleccione a definição desejada e empurre ou circule com um veículo por cima do sensor da Pit Lane fig. 5. As definições são assumidas quando o veículo passar por cima do sensor. Para sair das definições, pressione a tecla „START/ENTER“ (3).

Ligar/desligar o som



O som de confirmação da passagem por cima dos sensores e de operação das teclas, pode ser desligado. Para isso, mantenha a tecla „START/ENTER“ (3) pressionada com a Control Unit desligada, depois ligue a pista e volte a soltar a tecla „START/ENTER“ (3). O som de confirmação emitido ao ligar a Control Unit no entanto, não pode ser desligado.

Função reset



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

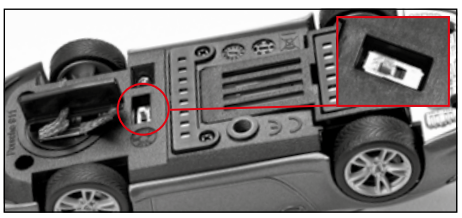
Definições de fábrica:

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

Função de poupança de electricidade

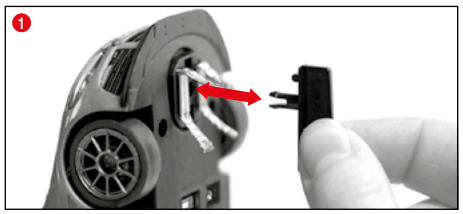
Depois de 20 minutos sem ser utilizada, a Control Unit muda para o modo de poupança de electricidade e desliga todos os displays tais como Position Tower, Driver Display e Startlight. Para reativar, desligar a unidade de comando ca. de 2-3 segundos e ligá-la novamente.
Todas as definições permanecem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

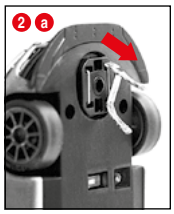
Programação de veículos de DIGITAL 132 para Evolution (analógico)

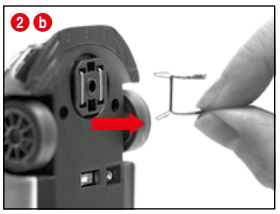


Comutar o interruptor de mudança de direcção conforme a fig 1. Colocar o veículo na pista Evolution e premir o manípulo 3x. Para Carrera DIGITAL 132, comutar novamente o interruptor do modo.

Troca da escova dupla na quilha mestra





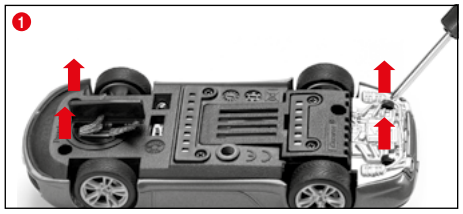


Avisos:
• Recomenda-se sempre, somente retirar e trocar uma escova.
• Jamais puxar o veículo para trás, pois a escova poderá ser danificada.

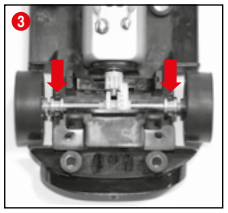
1 Retirar quilha mestra cuidadosamente segundo Fig. 1 do suporte.

2 Fazer atenção na mudança da escova dupla que a escova superior 2 a é retirada parcialmente e para depois retirar completamente a escova dupla com a escova 2 b.
Proceder da mesma maneira na montagem.

Mudança Eixo traseiro

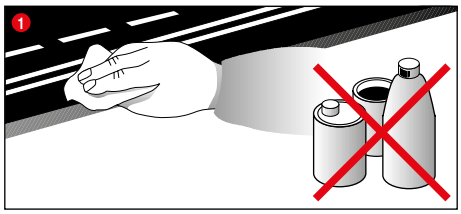


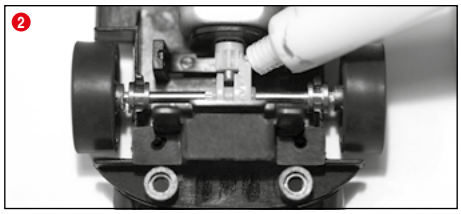




Desmonte a carroçaria do chassi como se demonstra na fig. 1. Retire os eixos dos apoios com alguma pressão (2). Monte o eixo novo. Preste atenção ao posicionamento correcto dos apoios do eixo (3).

Manutenção e conservação





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

1 **Percurso de corrida:** Manter as superfícies da pista de rolamento e as ranhuras da pista limpas com um pano seco. Não utilizar quaisquer solventes ou produtos químicos para a limpeza. Guardar a pista protegida contra poeira e num local seco quando esta não for utilizada, o melhor dentro da caixa de papelão original.

2 **Verificação dos veículos:** Limpar os rolamentos do eixo e das rodas, pinhão do motor, rodas dentadas da transmissão e mancais e lubrificar com graxa livre de resinas e ácidos. Utilize, como agente auxiliar, p.ex., um palito para os dentes. Verifique regularmente o estado das escovas e dos pneus.

Eliminação de falhas Técnica de condução

Eliminação de falhas:
No caso de falhas, verifique, sff., o seguinte:
• Estão correctas as conexões eléctricas?
• Transformador e regulador manual correctamente conectados?
• Estão as junções da pista impecáveis?
• Estão a pista de corrida e as ranhuras da pista limpas e livres de corpos estranhos?
• Estão as escovas em ordem e mantém contacto com as ranhuras da pista?
• Os veículos estão codificados correctamente para os respectivos reguladores manuais?
• No caso de curto-circuito eléctrico, a alimentação de corrente para a pista será desligada automaticamente por 5 segundos e isto será indicado por sinais acústico e óptico.
• Os veículos estão na pista no sentido correcto? Caso não funcione, comutar o interruptor de sentido de marcha no lado de baixo do veículo.

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

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

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

Dados técnicos

Tensão de saída · Transformador do brinquedo

14,8 V ⎓ 51,8 W

Marca comercial ou nome, número de registo comercial e endereço do fabricante	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Identificador do modelo	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Tensão de entrada	100-240 V~
Frequência da alimentação de CA	50/60 Hz
Tensão de saída	DC 14.8 V
Corrente de saída	3.5 A
Potência de saída	51.8 W
Eficiência média no modo ativo	88.11 %
Eficiência a carga baixa (10%)	83.46 %
Consumo energético em vazio	0.14 W

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

CE 0-3

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.

I

Sommario

Indicazioni per la sicurezza 34
Contenuto della confezione 34
Indicazione tecnica per il montaggio 34
Avviso importante 35
Istruzioni di montaggio 35
Guardarail e appoggi 35
Allacciamento elettrico 35
Componenti degli autoveicoli 35
Connessioni 36
Elementi di comando 36
Preparazione per lo start 36
Codifica / programmazione delle vetture sui relativi comandi manuali 36
Funzione di scambio corsia 36
Funzione luce On/Off 37
Funzionamento del gioco con 6 auto 37
Codifica/programmazione Autonomous Car 37
Codifica/programmazione Pace Car 37
Impostazione della velocità base delle vetture 37
Impostazione del comportamento in frenata delle vetture 38
Impostazione del livello del carburante 38
Blocco dei tasti per impostazioni 38
Funzione Pit Lane estesa 38
Sound ON/OFF 38
Funzione reset 38
Funzione risparmio corrente 39
Programmazione auto da DIGITAL 132 a Evolution (analogico) 39
Sostituzione di contatti striscianti e linguetta guida 39
Sostituzione dell'asse posteriore 39
Manutenzione e cura 39
Rimozione dei disturbi/Tecnica di guida 39
Dati tecnici 39

Benvenuti

Benvenuti nel team Carrera!
Le istruzioni per l'uso contengono delle informazioni importanti relative al montaggio e l'impiego del vostro autodromo Carrera DIGITAL 132. Leggere quindi queste istruzioni per l'uso accuratamente e custodirle per una successiva consultazione. In caso di domande di chiarimento contattate la nostra distribuzione o visitate il nostro sito Web: **carrera-toys.com**

Controllare la completezza del contenuto e l'eventuale presenza di danni dovuti al trasporto. La confezione contiene anche delle informazioni importanti e quindi deve essere anche conservata.
Vi auguriamo buon divertimento con il vostro autodromo Carrera DIGITAL 132.

Indicazioni per la sicurezza

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

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

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

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

• Controllare regolarmente la pista e gli autoveicoli per la presenza di eventuali danni dei conduttori, spine e contenitori! Sostituire i componenti difettosi.

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

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

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

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

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

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

• Il giocattolo può essere usato solo con un trasformatore per giocattoli.

• Non usare con trasformatori regolabili!

• Se il cavo di connessione allarete di questo apparecchio è danneggiato, per evitare pericoli deve essere inviato al servizio assistenza della ditta Carrera o sostituito da una persona opportunamente qualificata.

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

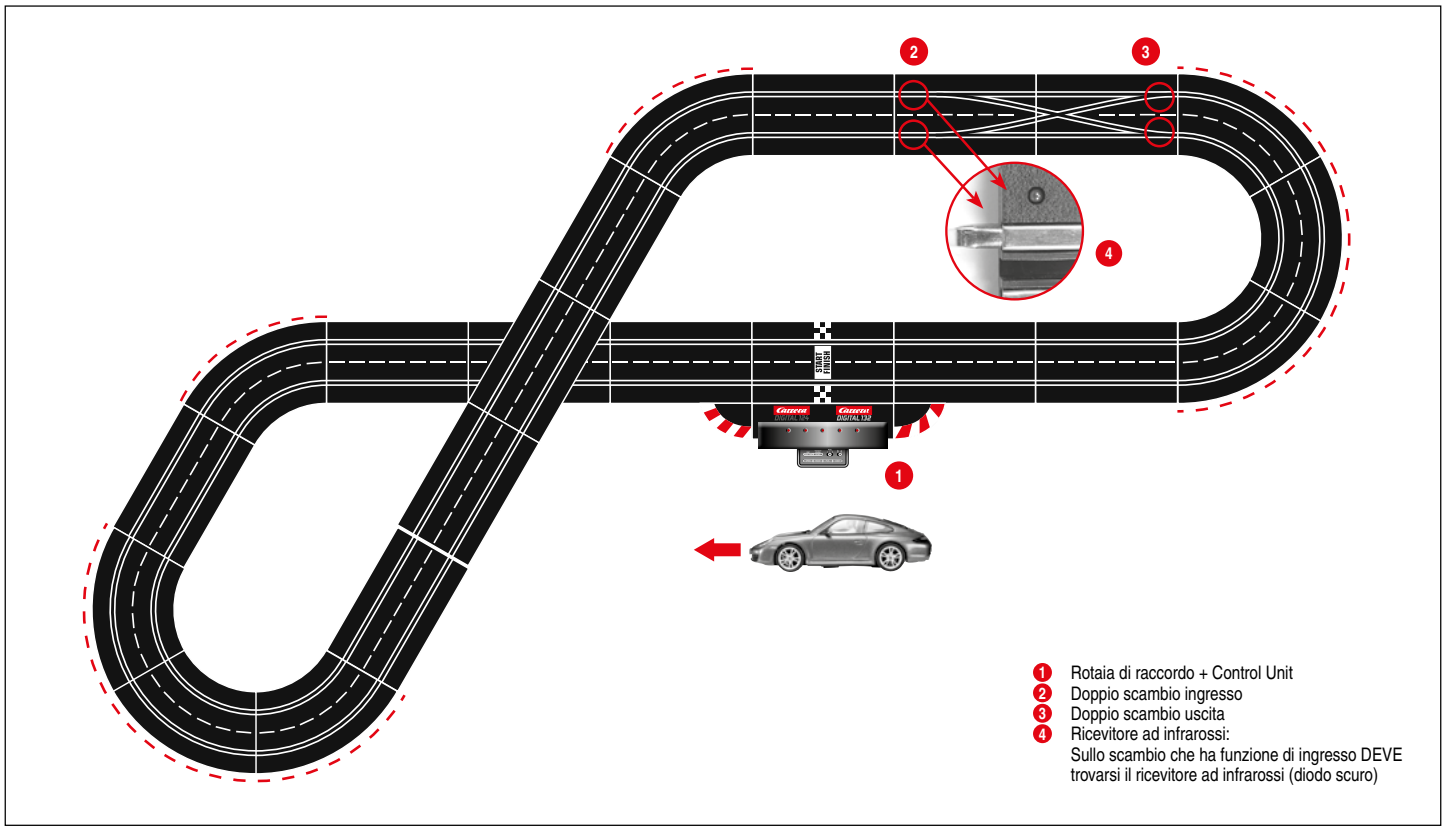
Il montaggio può essere eseguito solo da persone adulte. Questo apparecchio può essere utilizzato da bambini dagli 8 anni in su e da persone con ridotte capacità fisiche, sensoriali o mentali o con scarsa esperienza e conoscenza, a condizione che siano sorvegliate o istruite sull'uso in sicurezza dell'apparecchio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

Contenuto della confezione

1 BMW M6 GT3 "Molitor Racing, No.14"
1 Mercedes-AMG GT3 "MANN-FILTER Team HTP, No.47"
11 Rettilinei standard
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 scambio doppio (2 pezzi di rotaia)
8 Curve 1/60°
1 Trasformatore
Guardrail
Contatti striscianti di ricambio
Terminali di bordi pista
Istruzioni per l'uso
Bloccaggio di tratti della pista

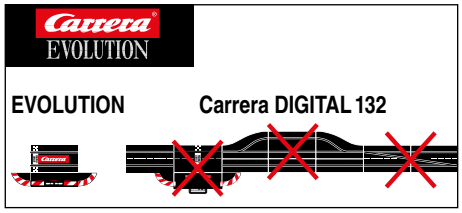
Lunghezza percorso: 7,3 m
Dimensioni: 305 x 170 cm

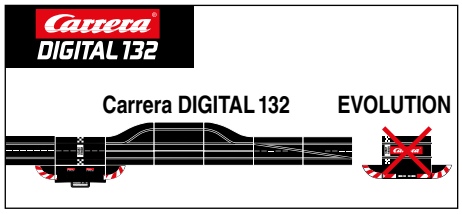
Indicazione tecnica per il montaggio



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

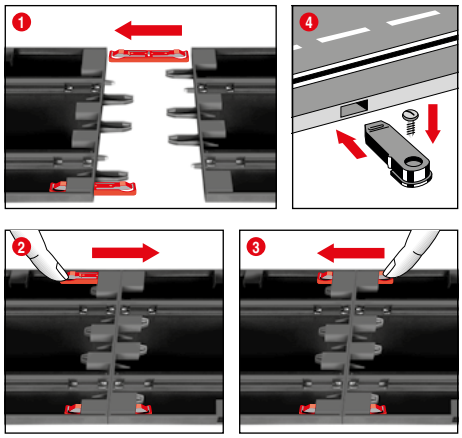
Avviso importante





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

Istruzioni di montaggio

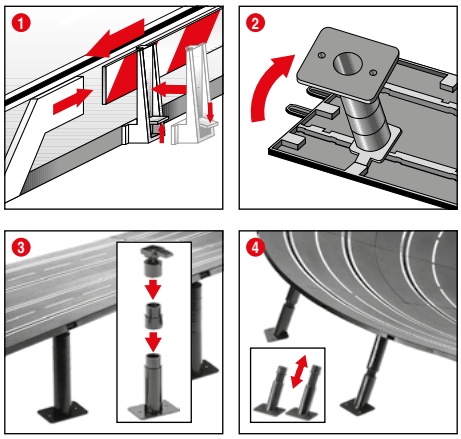


1 + 2 + 3 Prima del montaggio inserire le clip di collegamento nella rotaia come illustrato nella fig. 1. Unire le rotaie su una base piana. Muovere le clip di collegamento come nella fig. 2 in direzione della freccia fino a che si sente lo scatto d'incastro. La clip di collegamento può essere inserita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

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

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

Guardarail e appoggi

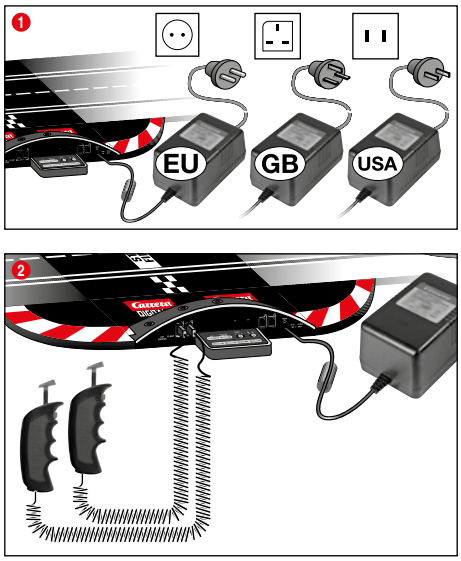


1 **Guardrail:** L'applicazione dei supporti per i guardrail viene eseguita sollevando il bordo della pista.

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

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

Allacciamento elettrico

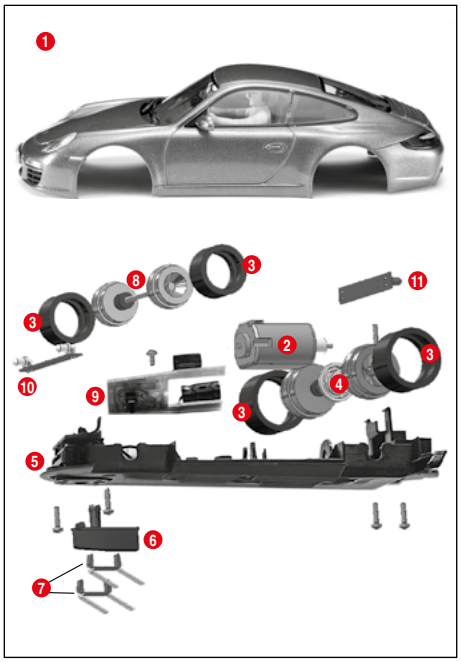


1 Collegare la spina del trasformatore alla Control Unit.
2 Collegare il comando manuale, fornito a corredo, al Control Unit.

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

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

Componenti degli autoveicoli

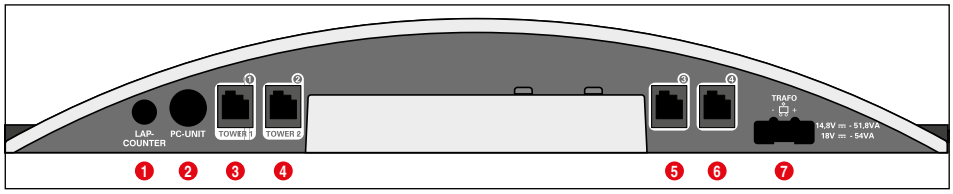


1 Carrozzeria, spoiler
2 Motore
3 Pneumatici
4 Asse posteriore
5 Chassis
6 Linguetta guida
7 Doppio contatto strisciante
8 Asse anteriore
9 Placca del veicolo con commutatore
10 Placca di luce anteriore
11 Placca di luce posteriore

Avvertenza: la struttura delle vetture dipende dal modello.

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

Connessioni



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

Indicazioni generali sui connettori 1-4:
Se si usa un ricevitore WIRELESS+, questo deve essere collegato al connettore 1. A scelta può essere collegata una seconda torre WIRELESS 20010108 al connettore 2. Se si usa solo il ricevitore WIRELESS+, il connettore 2 non deve essere occupato.

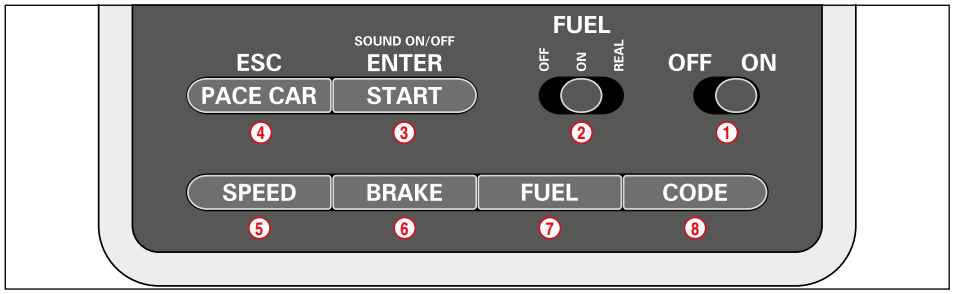
Sui connettori 3 e 4 possono poi essere usati comandi manuali collegati via cavo. Assicurarsi che questi utilizzino gli indirizzi 5 e 6.

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

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

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

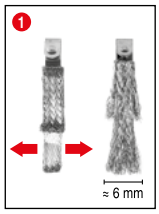
Elementi di comando

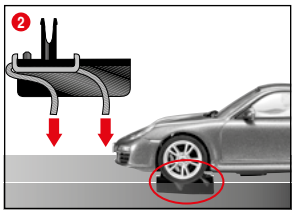


① Interruttore ON/OFF
② Interruttore per la funzione rifornimento
③ Tasto avvio per l'inizio della gara / tasto di conferma per la programmazione
④ Tasto per pace Car / interruzione della programmazione
⑤ Tasto per l'impostazione della velocità base
⑥ Tasto per l'impostazione del comportamento in frenata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

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

Preparazione per lo start



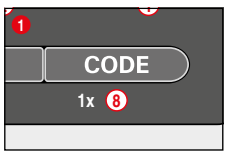


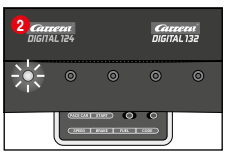
Questa vettura Carrera DIGITAL 132 è armonizzata in modo ottimale ai sistemi di piste Carrera 1:24.

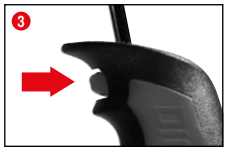
1 + 2 Posizione ottimale del contatto strisciante:
Per una corsa ottimale e continua, aprire leggermente a ventaglio l'estremità del contatto strisciante 1 e piegarla verso la rotaia, come da ill. 2. Solo l'estremità del contatto strisciante dovrebbe essere in contatto con la rotaia e può essere tagliata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

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

Codifica / programmazione delle vetture sui relativi comandi manuali



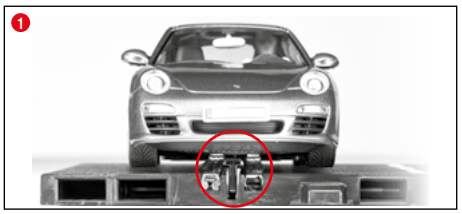


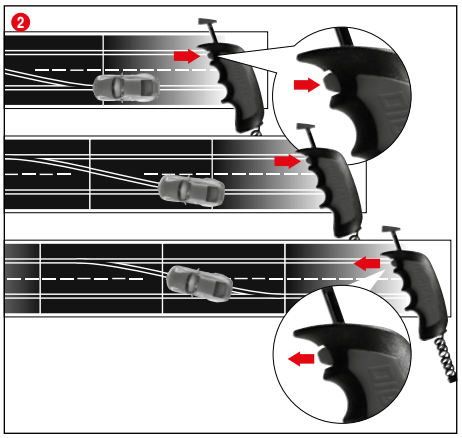




Mettere la vettura da codificare sulla pista e attivare la Control Unit. Premere una volta il tasto „Code" ⑧, ill. 1; il primo LED si illumina, ill. 2. Premere poi una volta il tasto scambio sul relativo comando manuale, ill. 3.
In caso di vetture con luci, esse iniziano a lampeggiare e sulla Control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

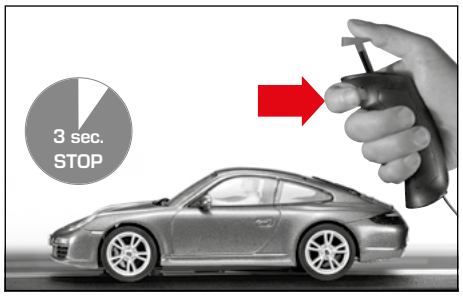
Funzione di scambio corsia





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

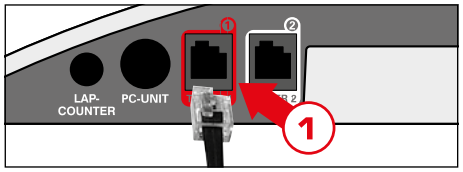
Funzione luce On/Off



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

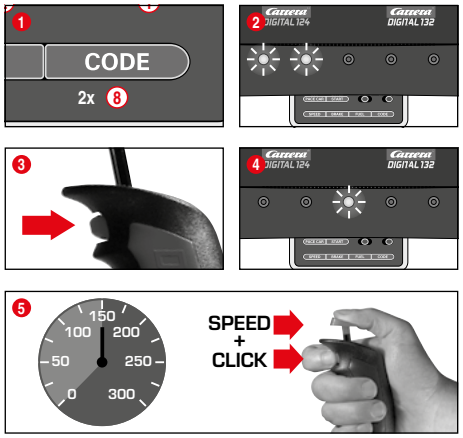
Nota:
vale solo per modelli con illuminazione della vettura

Funzionamento del gioco con 6 auto



Collegare la scatola di ampliamento del comando manuale (n. art. 20030348) alla presa 1della Control Unit. Per i passaggi successivi della procedura vedi sezione "Codificazione delle auto sul relativo comando manuale".

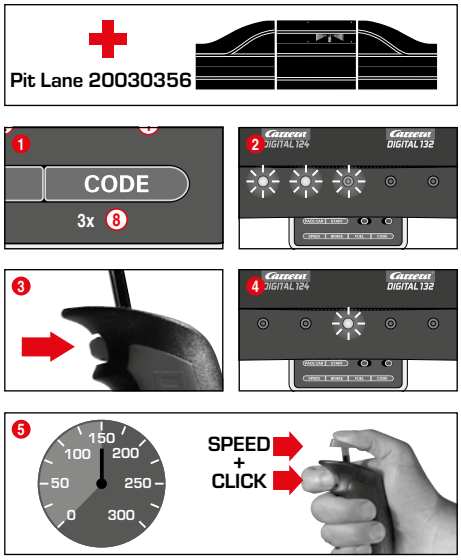
Codifica/programmazione Autonomous Car



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

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

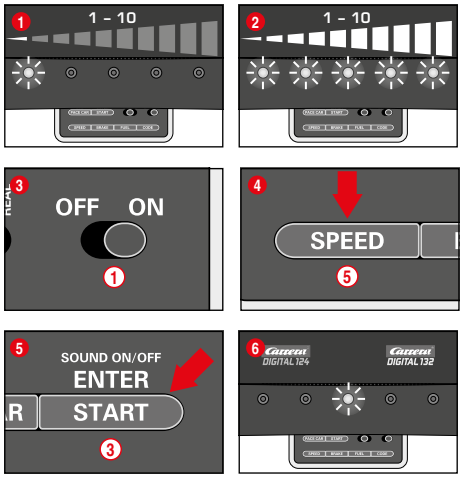
Codifica/programmazione Pace Car



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

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

Impostazione della velocità base delle vetture

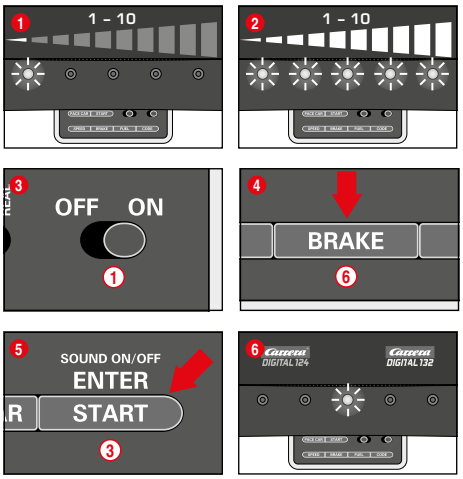


L'impostazione della velocità base può essere eseguita individualmente o per più vetture. Quelle da impostare devono trovarsi sulla pista. L'impostazione può essere eseguita in 10 livelli. I 5 LED segnalano i diversi livelli lampeggiando o illuminandosi permanentemente.
1 1 LED illuminato = bassa velocità
2 5 LEDs illuminati = alta velocità

A Control Unit attivata, mettere le vetture da impostare sulla pista e premere una volta il tasto „SPEED" (5). Si illumina un determinato numero di LED che indicano il livello di velocità utilizzato per ultimo. Premere il tasto „SPEED" (5) finché viene selezionata la velocità base desiderata. Confermare la scelta con il tasto „ENTER/START" (3).

Una breve accensione della luce a scorrimento e l'illuminarsi del LED centrale confermano la conclusione dell'impostazione, ill. 6.

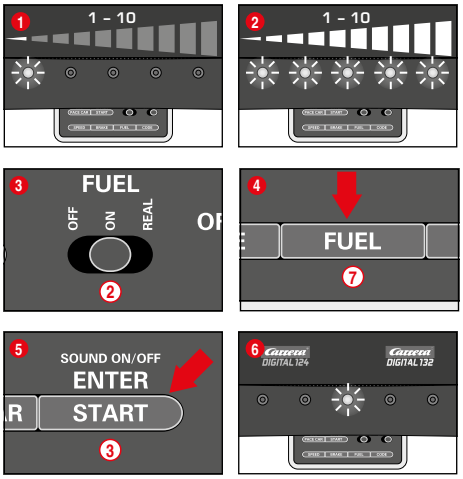
Impostazione del comportamento in frenata delle vetture



(solo per vetture controllate con comando manuale)
L'impostazione del comportamento in frenata può avvenire individualmente per una e/o più vetture. Quelle da impostare devono trovarsi sulla pista. L'impostazione può avvenire in 10 livelli. Lampeggiando o illuminandosi permanentemente, i 5 LED segnalano i diversi livelli.
1 1 LED illuminato = debole effetto frenante
2 5 LEDs illuminati = forte effetto frenante

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

Impostazione del livello del carburante



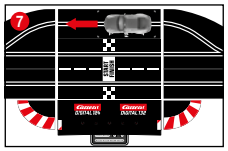
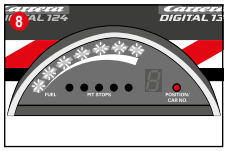
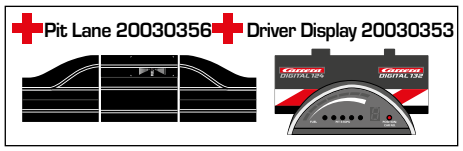
(solo per vetture controllate con comando manuale)
L'impostazione del livello del carburante in collegamento con la Pit Lane (20030356) avviene contemporaneamente per tutte le vetture. Può avvenire in 10 stadi. Lampeggiando o illuminandosi permanentemente, i 5 LED segnalano i diversi stadi.
1 1 LED illuminato = basso livello del carburante
2 5 LEDs illuminati = serbatoio pieno

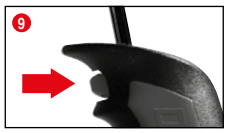
A Control Unit attivata, mettere le vetture da impostare sulla pista e con l'interruttore a scorrimento (2) attivare la funzione di rifornimento, ill. 3. Premere una volta il tasto „FUEL" (7). Si illumina un determinato numero di LED che indicano il livello del carburante utilizzato per ultimo. Premere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

Funzione di rifornimento estesa
Con l'interruttore a scorrimento (2) si possono selezionare 3 modi, ill. (3):
- OFF = le vetture non consumano „benzina"
- ON = le vetture consumano „benzina"
- REAL = velocità massima dipendente dal livello del carburante / le vetture consumano „benzina" (solo in collegamento con Pit Lane 20030356 o Pit Stop Lane 20030346 e Pit Stop Adapter Unit 20030361)

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

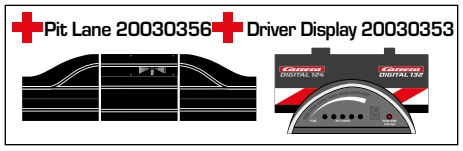
Rifornimento delle vetture con Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353

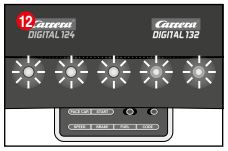
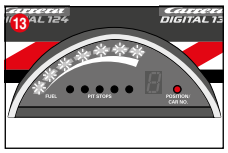
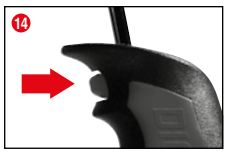



Il livello attuale del carburante della vettura può essere letto mediante l'indicatore a barre con 5 LED verdi e 2 rossi del Driver Display. Per il rifornimento transitare con la vettura nella Pit Lane sopra l'apposito sensore ill. (7). L'indicatore a barre inizia a lampeggiare, ill. (8) e la vettura può essere rifornita tenendo premuto il tasto scambio ill. (9). Il numero dei processi di rifornimento viene indicato dal lampeggiare o illuminarsi dei LED gialli, ill. (10) (vedi anche Driver Display).
Nota: le vetture con il serbatoio vuoto non vengono considerate nel conteggio dei giri in collegamento con la Position Tower 20030357.

Impostazione del livello del carburante all'avvio della gara

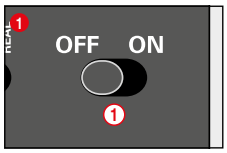


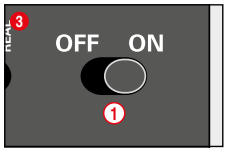


(solo in collegamento con Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353)
Indipendentemente dall'impostazione base del livello del carburante, all'inizio di una gara si può impostare il livello del carburante individualmente per una e/o più vetture per i giri fino al primo rifornimento. Premere una volta il tasto „START/ENTER" (3); i 5 LED sulla Control Unit si illuminano permanentemente, ill. (12) e l'indicatore a barre del/dei Driver Display lampeggia, ill. (13). Cliccando il tasto scambio sul relativo comando manuale, si può modificare il livello del carburante nel serbatoio, ill. (14).

Blocco dei tasti per impostazioni

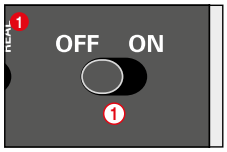


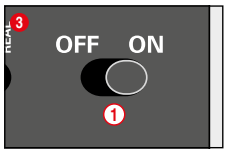


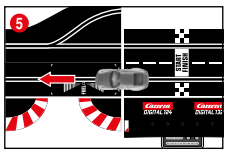
Per bloccare i tasti per le impostazioni di Speed, Brake e Fuel, procedere come segue:
A Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto Code (8), attivare poi la Control Unit e rilasciare il tasto. Per annullare il blocco, ripetere il procedimento.

Funzione Pit Lane estesa







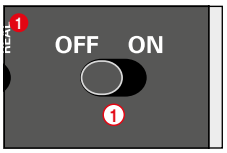


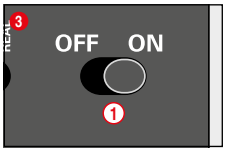

(solo in collegamento con Pit Lane 20030356)
Esiste la possibilità di attivare/disattivare la funzione conteggio giri nella Pit Lane 20030356 o Pit Stop Lane 20030346 con la Pit Stop Adapter Unit 20030361. A Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „SPEED" (5), attivare la Control Unit e rilasciare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

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

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

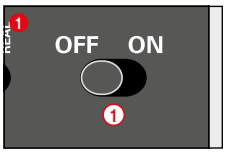
Sound ON/OFF

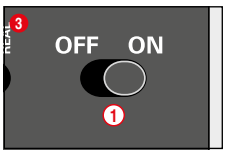




Il segnale acustico di conferma durante il transito sui sensori e dell'azionamento dei tasti può essere disattivato. Per questo, a Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „START/ENTER" (3), accendere la pista e rilasciare il tasto „START/ENTER" (3). Il segnale acustico di conferma all'attivazione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

Funzione reset





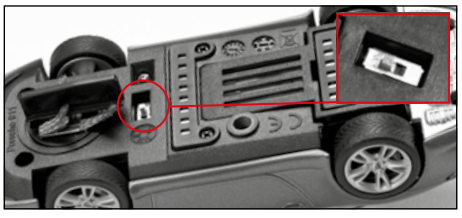
Per ripristinare le impostazioni della fabbrica, la Control Unit dispone di una funzione reset.
Per questo, a Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „ESC/PACE CAR" (4), accendere la pista e rilasciare il tasto. Tutte le impostazioni effettuate per velocità, comportamento in frenata, livello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

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

Funzione risparmio corrente

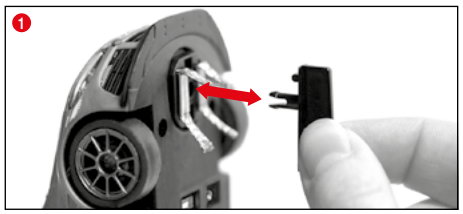
Se inutilizzata per 20 minuti, la Control Unit commuta nel modo risparmio corrente e disattiva tutte le indicazioni come Position Tower, Driver Display e Startlight. Per riattivare, spegnere la Control Unit per ca. 2-3 secondi e riaccendere.
Tutte le impostazioni vengono mantenute.

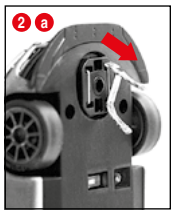
Programmazione auto da DIGITAL 132 a Evolution (analogico)

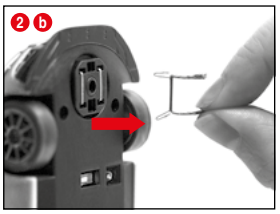


Effettuare il cambio direzione di corsa con l'interruttore come in fig. (1). Collocare l'auto sulla pista Evolution e premere 3 volte il pulsante. Per il funzionamento con Carrera DIGITAL 132 rimettere l'interruttore nella posizione iniziale.

Sostituzione di contatti striscianti e linguetta guida





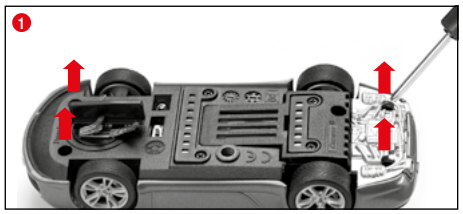


Note:
• Si consiglia di togliere e sostituire sempre solo un contatto strisciante
• Non spingere mai la vettura all'indietro poiché altrimenti i contatti striscianti vengono danneggiati.

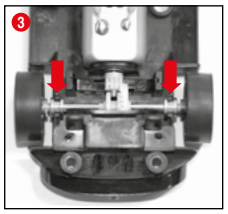
1 Sfilare con cautela la linguetta guida dal supporto come nella fig. 1.

2 Quando si sostituiscono i doppi contatti striscianti è necessario fare attenzione ad estrarre prima e solo in parte il cursore superiore 2 a e poi con il cursore 2 b può essere estratto il doppio contatto completo. Seguire gli stessi passaggi quando si sinserisce.

Sostituzione dell'asse posteriore

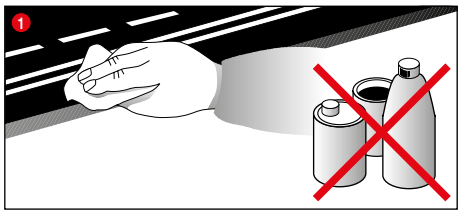


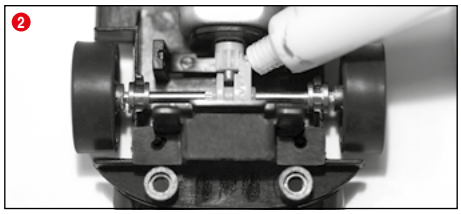




Staccare la parte superiore della vettura dallo chassis come da ill. 1. Premendo, togliere gli assi dagli alloggiamenti (2). Inserire l'asse nuovo, assicurandosi che la posizione dei cuscinetti sia corretta (3).

Manutenzione e cura





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

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

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

Rimozione dei disturbi Tecnica di guida

Rimozione dei disturbi:
In caso di disturbi controllare i seguenti punti:
• Allacciamenti elettrici corretti?
• Trasformatore e comando manuale sono collegati correttamente?
• Il collegamento degli elementi ad innesto della pista è in ordine?
• La pista e le gole della rotaia sono pulite ed esenti da corpi estranei?
• I contatti striscianti sono in ordine e hanno il contatto con la rotaia della corrente?
• Le auto sono codificate correttamente sul comando manuale corrispondente?
• In caso di cortocircuito elettrico, l'alimentazione di corrente della pista viene interrotta automaticamente per 5 secondi e vengono emessi segnali acustici e ottici.
• Le auto sono in direzione di corsa sulla pista? Se l'interruttore per la direzione della corsa non funziona cambiare sul lato inferiore dell'auto.

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

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

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

Dati tecnici

Tensione d'uscita · Trasformatore per giocattoli

14,8 V ⎓ 51,8 W

Nome o marchio del fabbricante, numero di iscrizione nel registro delle imprese e indirizzo del fabbricante	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Identificativo del modello	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Tensione di ingresso	100-240 V~
Frequenza di ingresso CA	50/60 Hz
Tensione di uscita	DC 14.8 V
Corrente di uscita	3.5 A
Potenza di uscita	51.8 W
Rendimento medio in modo attivo	88.11 %
Rendimento a basso carico (10 %)	83.46 %
Potenza assorbita nella condizione a vuoto	0.14 W

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

CE 0-3

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

NL

Inhoudsopgave

Veiligheidsinstructies 40
Verpakkingsinhoud 40
Technische instructie voor de opbouw 40
Belangrijk advies 41
Opbouwhandleiding 41
Vangrail en stutten 41
Elektrische aansluiting 41
Voertuigbouwdelen 41
Aansluitingen 42
Bedieningselementen 42
Startvoorbereiding 42
Codering/Programmering van de voertuigen op de overeenkomstige handregelaars 42
Wisselfunctie 42
Lichtfunctie aan/uit 43
Speelmodus met 6 voertuigen 43
Codering/Programmering Autonomous Car 43
Codering/Programmering Pace Car 43
Instelling van de basissnelheid van de voertuigen 43
Instelling van het remgedrag van de voertuigen 43
Instelling van de tankinhoud 43
Toetsenvergrendeling voor instellingen 44
Uitgebreide Pit Lane functie 44
Sound ON/OFF 44
Reset-functie 44
Stroombesparingsfunctie 44
Voertuigprogrammering van DIGITAL 132 op Evolution (analoog) 44
Vervanging van slepers en geleidepenl 45
Vervanging achteras 45
Onderhoud en verzorging 45
Oplossen van fouten/Rijtechniek 45
Technische gegevens 45

Welkom

Hartelijk welkom in het team Carrera!
De bedieningshandleiding bevat belangrijke informatie over de opbouw en bediening van uw Carrera DIGITAL 132 Racebaan.Gelieve deze zorgvuldig te lezen en aansluitend te bewaren.
Met eventuele vragen kunt u terecht bij onze verkoopafdeling; of bezoek onze website: **carrera-toys.com**

Gelieve de inhoud op volledigheid en eventuele transportschade te controleren. De verpakking bevat belangrijke informatie en dient eveneens te worden bewaard.
Wij wensen u veel pret met uw nieuwe Carrera DIGITAL 132 Racebaan.

Veiligheidsinstructies

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

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

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

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

• De baan en de voertuigen dienen regelmatig op schade aan leidingen, stekkers en behuizingen te worden gecontroleerd! Defecte delen uitwisselen.

• De autoracebaan is niet geschikt voor het gebruik in open lucht of in vochtige ruimtes! Houd vloeistoffen uit de buurt van de baan.

• Leg geen metalen delen op de baan, om kortsluiting te vermijden. De baan niet opstellen in de buurt van gevoelige voorwerpen, omdat uit het circuit geslingerde voertuigen beschadigingen kunnen veroorzaken.

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

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

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

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

• Het speelgoed mag uitsluitend met een transformator voor speelgoed worden gebruikt.

• Niet met regelbare transformatoren gebruiken!

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

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

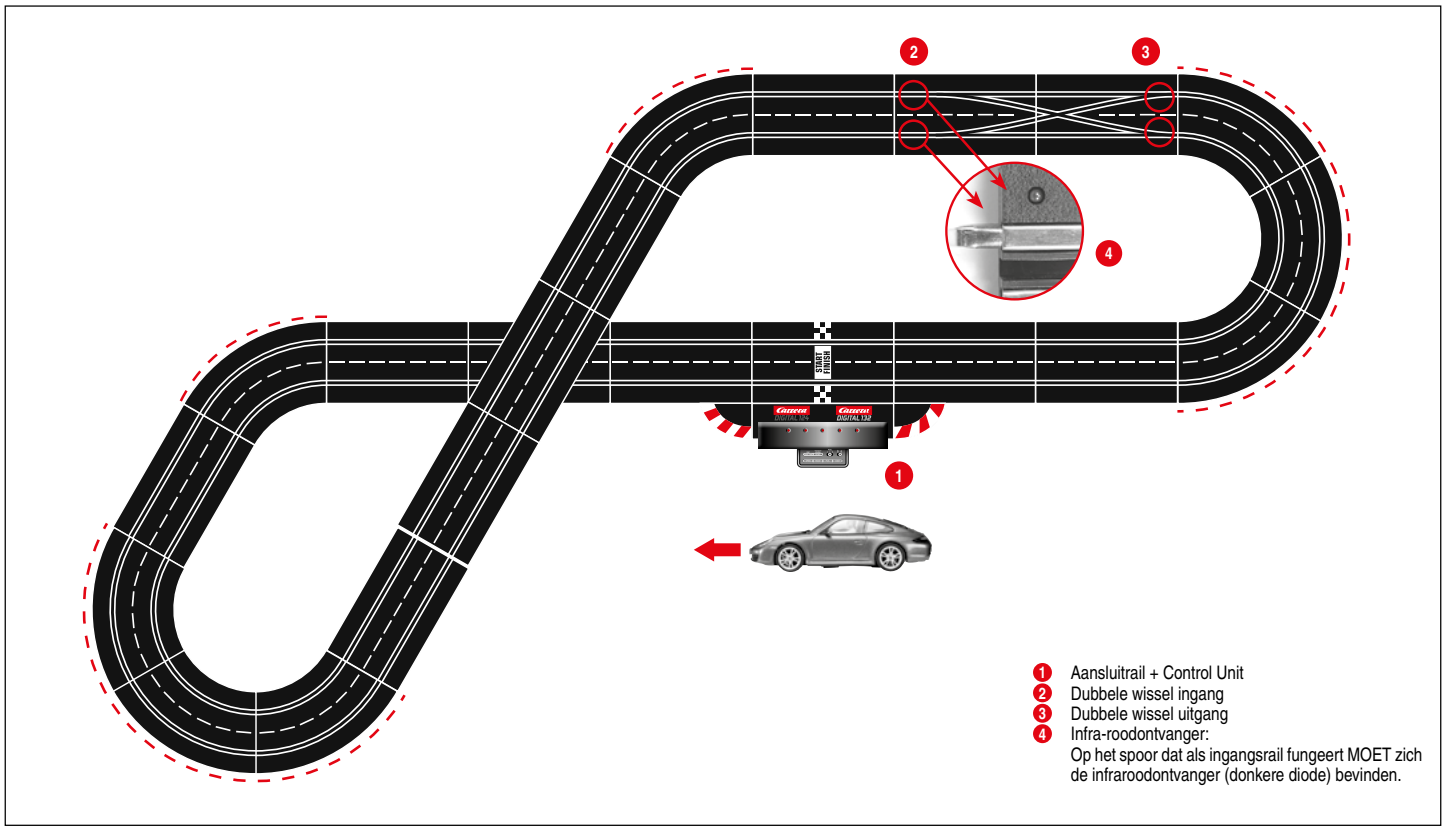
De montage mag enkel door volwassenen worden uitgevoerd. Dit apparaat kan door kinderen vanaf 8 jaar en ouder, alsook door personen met verminderde fysieke, sensorische of mentale vaardigheden of gebrek aan ervaring en kennis, worden gebruikt als ze onder toezicht staan of werden onderricht betreffende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

Verpakkingsinhoud

1 BMW M6 GT3 "Molitor Racing, No.14"
1 Mercedes-AMG GT3 "MANN-FILTER Team HTP, No.47"
11 Standaard rechte stukken
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 dubbele wissel (2 spoordelen)
8 Bochten 1/60°
1 Transformator
Vangrails
Reserveslepers
Randstrookbegrenzingdelen
Bedieningshandleiding
Baanstukvergrendelingen

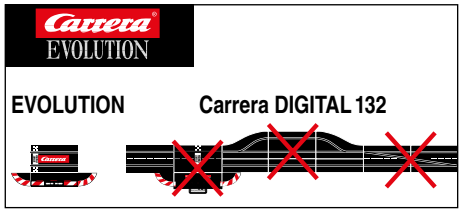
Trajectlengte: 7,3 m
Opbouwmaten: 305 x 170 cm

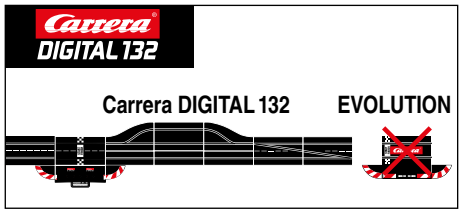
Technische instructie voor de opbouw



1 Aansluitrail + Control Unit
2 Dubbele wissel ingang
3 Dubbele wissel uitgang
4 Infra-roodontvanger:
Op het spoor dat als ingangsrail fungeert MOET zich de infraroodontvanger (donkere diode) bevinden.

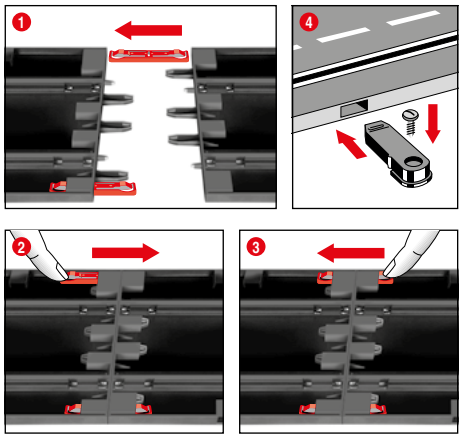
Belangrijk advies





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

Opbouwhandleiding

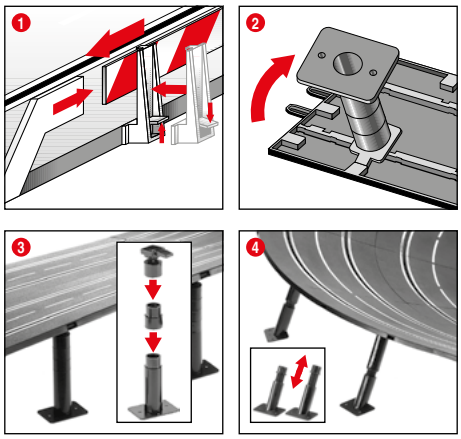


1 + 2 + 3 Voor de constructie verbindingsclips zoals in afb. 1 beschreven in de rail steken. Rails op een vlakke ondergrond in elkaar steken. Verbindingsclips zoals in afb. 2 in de richting van de pijl bewegen tot ze hoorbaar in elkaar klikken. Verbindingsclip kan er ook later worden ingestoken. Het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

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

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

Vangrail en stutten

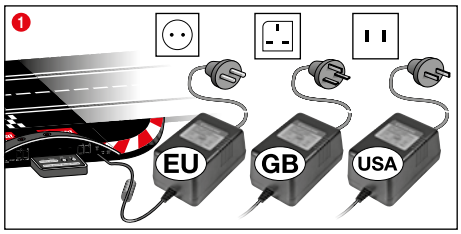


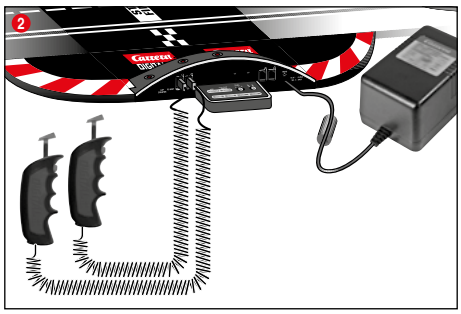
1 **Vangrails:** Het aanbrengen van de vangrailhouders gebeurt door het omhoog kantelen aan de rijbaanrand.

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

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

Elektrische aansluiting



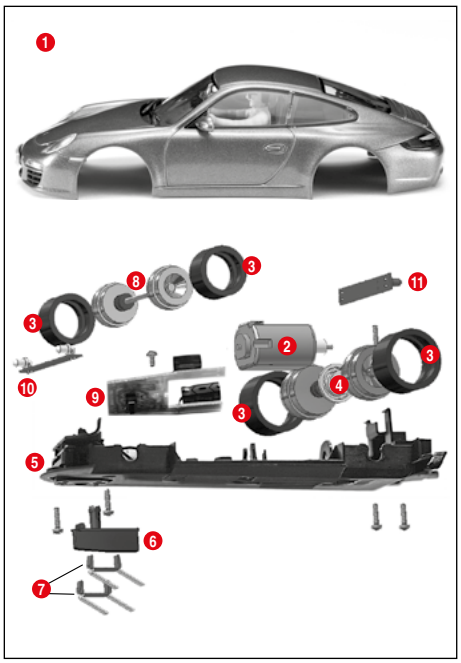


1 Sluit de stekker van de transformator aan op de Control Unit.
2 Sluit de meegeleverde handregelaars aan op de Control Unit.

Instructie: Om kortsluitingen en stroomschokken te vermijden mag het speelgoed niet worden verbonden met vreemde elektrische toestellen, stekkers, kabels of andere niet bij het speelgoed horende voorwerpen.
De Carrera DIGITAL 132 Autoracebaan functioneert alleen correct met een originele Carrera DIGITAL 132 transformator.

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

Voertuigbouwdelen



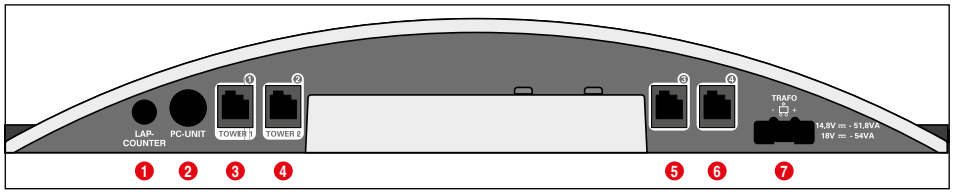
1 Carosserie, spoiler
2 Motor
3 Banden
4 Achteras
5 Chassis
6 Leikop
7 Dubbele sleper
8 Vooras
9 Voertuigprintplaat met keuzeschakelaar
10 Voorste lichtprintplaat
11 Achterste lichtprintplaat

Instructie: Voertuigopbouw is afhankelijk van het model.

De aanduiding van de afzonderlijke onderdelen kan niet als bestelnummer worden gebruikt.

NL

Aansluitingen



Aansluitingen (van links naar rechts):
1. Aansluiting voor rondeteller 20030342
2. Aansluiting voor PC-unit of Lap Counter 20030355 of App Connect 20030369
3. Aansluitbus 1 voor handregelaar, uitbreidingsbox voor handregelaars of WIRELESS+ ontvanger
4. Aansluitbus 2 voor WIRELESS Tower 20010108
5. Aansluitbus 3 voor handregelaar
6. Aansluitbus 4 voor handregelaar
7. Aansluiting voor DIGITAL 124 / DIGITAL 132 netvoeding

Algemene instructies over de aansluitbussen 1-4:
Als een WIRELESS+ ontvanger wordt gebruikt, dient deze met aansluitbus 1 te worden verbonden. Naar keuze kan een WIRELESS Tower 20010108 met aansluitbus 2 worden verbonden. Als alleen de WIRELESS+ ontvanger wordt gebruikt, blijft aansluitbus 2 buiten gebruik.

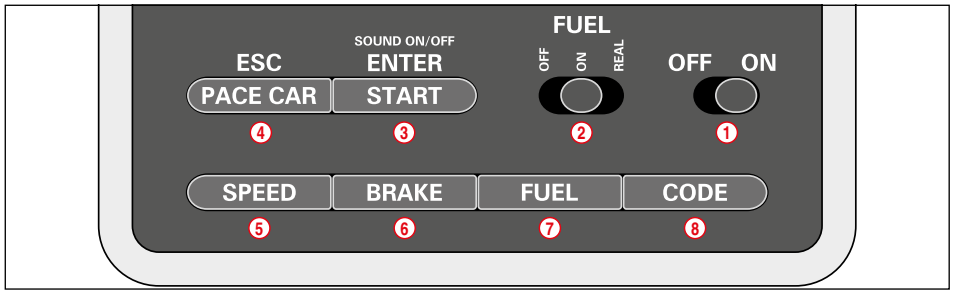
Op aansluitbussen 3 en 4 kunnen dan extra, snoergebonden handregelaars worden gebruikt. Neem in acht, dat deze dan adressen 5 en 6 gebruiken.

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

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

Opmerking:
WIRELESS kan niet worden gecombineerd met een uitbreidingsbox voor handregelaars.

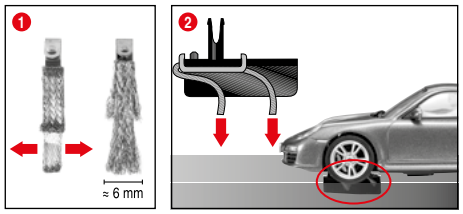
Bedieningselementen



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

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

Startvoorbereiding



Dit Carrera DIGITAL 132 voertuig is optimaal afgestemd op het Carrera railsysteem 1:24.

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

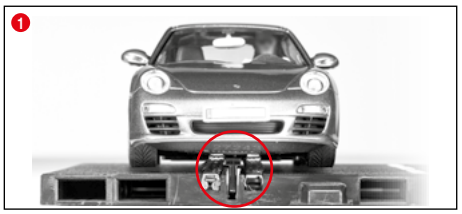
Tijdens het spelen kunnen kleine voertuigonderdelen zoals spoilers of spiegels, die door hun zo waarheidsgetrouw mogelijke uitvoering zo gevormd moeten worden, mogelijk losraken of breken. Om dit te voorkomen, heeft u de mogelijkheid om ze te beschermen door ze voor het spelen te verwijderen.

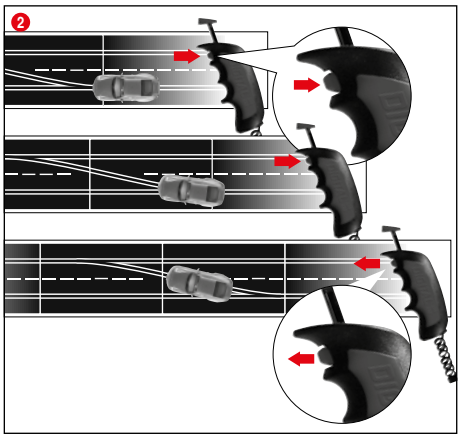
Codering/Programmering van de voertuigen op de overeenkomstige handregelaars



Plaats het te coderen voertuig op de baan en schakel de Control Unit in.
Druk eenmaal op toets „Code" ⑧, afb. ❶; de eerste LED licht op, afb. ❷. Druk aansluitend eenmaal op de wisseltoets op de overeenkomstige handregelaar, afb. ❸. Bij voertuigen met verlichting beginnen de lampen te knipperen en op de Control Unit lichten de LED's 2-4 na elkaar op. Na uitgevoerde codering licht de middelste LED continu op (afb. ❹) en het voertuig werd aan de handregelaar toegewezen.
Instructie: Bij deze wijze van codering mag zich altijd **alleen het te coderen voertuig** op de baan bevinden.

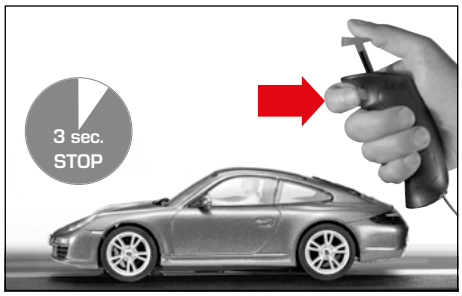
Wisselfunctie





❶ Let er op, dat de leikop van het voertuig zich in de spoorsleuf bevindt en de dubbele sleepplaten contact met de stroomaansluitingrail bezitten. Plaats de voertuigen op de aansluitrail.
❷ Bij spoorwisseling dient de knop op de handregelaar zolang ingedrukt te blijven, tot het voertuig over de wissel is gereden.

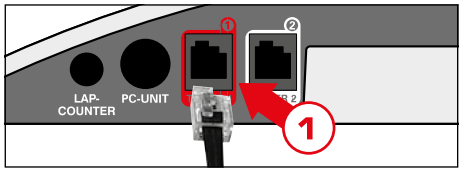
Lichtfunctie aan/uit



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

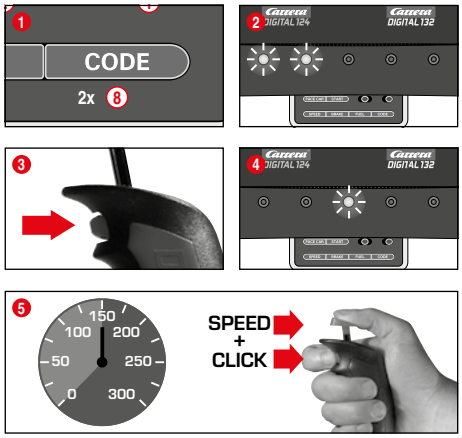
Opmerking:
geldt alleen voor modellen met voertuigverlichting

Speelmodus met 6 voertuigen



Uitbreidingsbox (art.-nr. 20030348) voor de handregelaar op contactvoetje 1 van de Control Unit aansluiten. Voor de verdere werkwijze verwijzen wij naar de paragraaf "Codering van de voertuigen op corresponderende handregelaar".

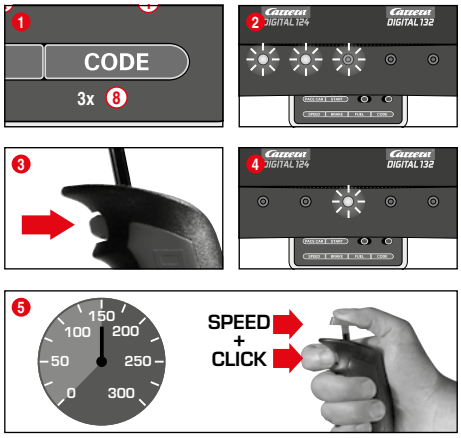
Codering/Programmering Autonomous Car



Plaats het te coderen voertuig bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk 2 maal op toets „Code" (8) , afb. 1. De eerste beide LED's op de Control Unit lichten op, afb. 2. Druk nu op de wisselschakelaar van de handregelaar, afb. 3; de LED's 3-5 lichten nu na elkaar op. Wacht tot de middelste LED weer oplicht, afb. 4. Druk op de drukschakelaar van de handregelaar en breng het voertuig op de gewenste snelheid. Druk bij het bereiken van de snelheid opnieuw op de wisselschakelaar, afb. 5.
De codering van de Autonomous Car is daarmee beëindigd.
Instructie: Bij deze wijze van codering mag zich altijd **alleen het te coderen voertuig** op de baan bevinden. De Programmering van de Autonomous Car blijft zo lang behouden, tot het voertuig opnieuw wordt gecodeerd. De Autonomous Car wordt in verbinding met de Position Tower altijd met adres 7 aangetoond.

Codering/Programmering Pace Car

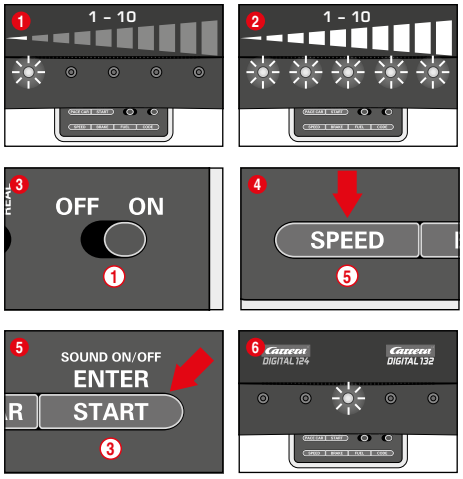




(alleen in verbinding met Pitsstop Lane #20030356)
Plaats het te coderen voertuig bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk 3 maal op toets „Code" (8), afb. 1. De eerste drie LED's op de Control Unit lichten op, afb. 2. Druk nu op de wisselschakelaar van de handregelaar, afb. 3; de LED's 2-5 lichten nu na elkaar op. Wacht tot de middelste LED opnieuw oplicht, afb. 4. Druk op de drukschakelaar van de handregelaar en breng het voertuig op de gewenste snelheid. Druk bij het bereiken van de snelheid opnieuw op de wisseltoets, afb. 5. De codering van de Pace Car is daarmee beëindigd en het voertuig rijdt in de Pitsstop Lane.
Instructie: Bij deze wijze van codering mag zich altijd **alleen het te coderen voertuig** op de baan bevinden. De programmering van de Pace Car blijft zo lang behouden, tot het voertuig opnieuw wordt gecodeerd. De Pace Car wordt in verbinding met de Position Tower altijd met adres 8 aangetoond.

Uitgebreide Pace Car-functie
Na uitvoering van de codering van de Pace Car rijdt dit voertuig tijdens de eerste rondes automatisch in de Pit Lane. Om de Pace Car te starten drukt u eenmaal op toets „Pace Car" (4). De LED's 2 en 3 op de Control Unit lichten op en de Pace Car verlaat de Pit Lane. De Pace Car rijdt nu zo lang, tot er opnieuw op toets „Pace Car" wordt gedrukt. Daarbij dooft LED 2 uit en het voertuig rijdt binnen de actuele ronde automatisch in de Pit Lane.

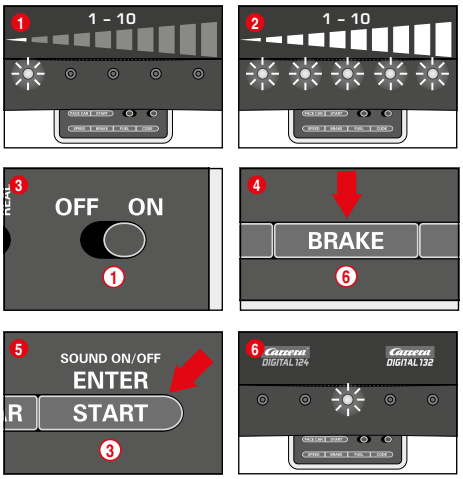
Instelling van de basissnelheid van de voertuigen



De instelling van de basissnelheid kan individueel voor één en/of meerdere voertuigen gebeuren. De in te stellen voertuigen moeten zich daarbij op de baan bevinden. De instelling kan in 10 trappen gebeuren, waarbij de 5 LED's door knipperen resp. continu oplichten de verschillende trappen signaleren.
1 1 LED licht op = lage snelheid
2 5 LED's lichten op = hoge snelheid

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

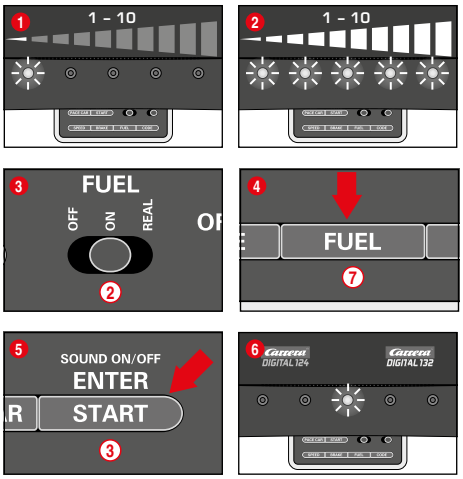
Instelling van het remgedrag van de voertuigen



(alleen voor met de handregelaar bediende voertuigen)
De instelling van het remgedrag kan individueel voor één en/of meerdere voertuigen gebeuren. De in te stellen voertuigen moeten zich daarbij op de baan bevinden. De instelling kan in 10 trappen gebeuren, waarbij de 5 LED's door knipperen resp. continu oplichten de verschillende trappen signaleren.
1 1 LED licht op = zwakke remwerking
2 5 LED's lichten op = sterke remwerking

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

Instelling van de tankinhoud



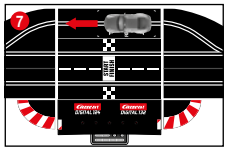
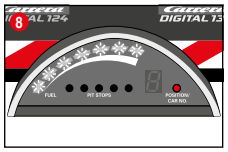
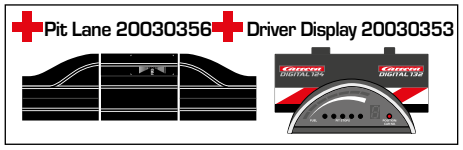
(alleen voor met handregelaar bediende voertuigen)
De instelling van de tankinhoud in verbinding met de Pit Lane (20030356) gebeurt gelijktijdig voor alle voertuigen. De instelling kan in 10 trappen gebeuren, waarbij de 5 LED's door knipperen of continu oplichten de verschillende trappen signaleren.
1 1 LED licht op = geringe tankinhoud
2 5 LED's lichten op = volle tankinhoud

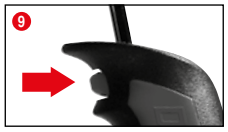
Plaats de in te stellen voertuigen bij ingeschakelde Control Unit op de baan en schakel de tankfunctie in met de schuifschakelaar (2) afb. 3. Druk eenmaal op toets „FUEL" (7). Er licht nu een bepaald aantal LED's op. Deze tonen de laatst gebruikte tankinhoud aan. Druk zo vaak op toets „FUEL" (7) tot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

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

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

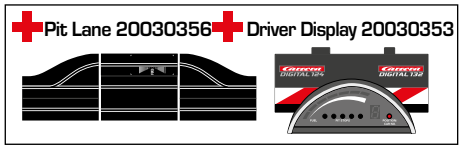
Tanken van de voertuigen met Pit Lane 20030356 en Driver Display 20030353

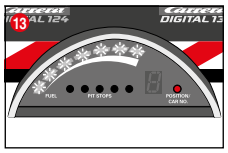
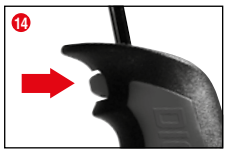



De actuele tankinhoud kan op het staafdisplay met 5 groene en 2 rode LED's van het Driver Display worden afgelezen. Rijd om te tanken met het voertuig in de Pit Lane via de tanksensor, afb. (7). De staafindicatie begint nu te knipperen, afb. (8), en het voertuig kan nu door de wisseltoets ingedrukt te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

Instellen van de tankinhoud bij de racestart

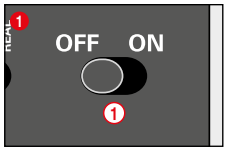


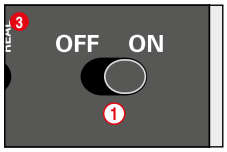


(alleen in verbinding met Pit Lane 20030356 en Driver Display 20030353)
Onafhankelijk van de basisinstelling van de tankinhoud kan individueel voor één en/of meerdere voertuigen de tankinhoud bij de start van een race voor de rondes tot bij de eerste tankstop worden ingesteld. Druk eenmaal op toets „START/ENTER“ (3); de 5 LED' op de Control Unit lichten continu op, afb. (12), en de staafindicatie(s) van het/de Driver Display(s) knipperen, afb. (13). Door op de wisselschakelaar van de overeenkomstige handregelaar te drukken, kan het tankniveau worden gewijzigd, afb. (14).

Toetsenvergrendeling voor instellingen

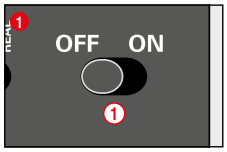


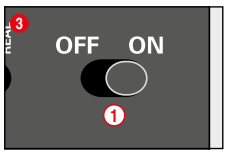


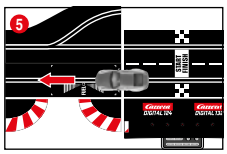
Ga als volgt te werk, om de toetsen voor de instellingen van Speed, Brake en Fuel te blokkeren:
Houd de Code-toets (8) ingedrukt als de Control Unit is uitgeschakeld. Schakel vervolgens de Control Unit aan en laat de Code-toets weer los. Om de blokkering weer ongedaan te maken, voert u dit proces nogmaals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

Uitgebreide Pit Lane functie







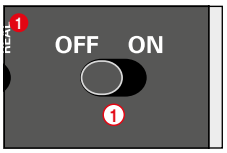



(alleen in verbinding met Pit Lane 20030356)
Er bestaat een mogelijkheid om de rondetelfunctie in de Pit Lane 20030356 resp. Pitsstop Lane 20030346 met Pitsstop Adapter Unit 20030361 in/uit te schakelen. Druk hiervoor bij uitgeschakelde Control Unit op toets „SPEED“ (5), schakel de Control Unit in en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

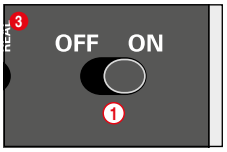
- LED 1 = Rondetelfunctie uit
- LED 1 + 2 = Rondetelfunctie aan

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

Sound ON/OFF

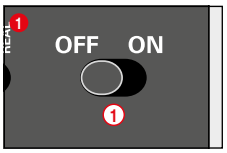




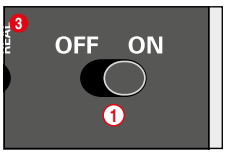


De bevestigingstoon bij het overrijden van de sensoren en de toetsenbediening kan worden uitgeschakeld. Houd hiervoor de toets „START/ENTER“ (3) bij uitgeschakelde Control Unit ingedrukt, schakel de baan in en laat toets „START/ENTER“ (3) weer los. De bevestigingstoon bij het inschakelen van de Control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

Reset-functie







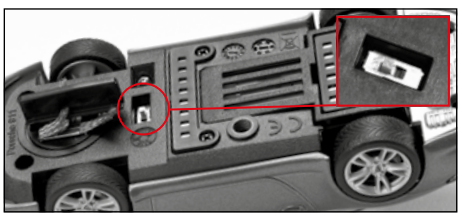
Om de fabrieksinstellingen opnieuw tot stand te brengen beschikt de Control Unit over een reset-functie.
Houd hiervoor toets „ESC/PACE CAR“ (4) bij uitgeschakelde Control Unit ingedrukt; schakel de baan in en laat de toets weer los. Alle tot nu toe uitgevoerde instellingen voor snelheid, remgedrag, tankinhoud,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

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

Stroombesparingsfunctie

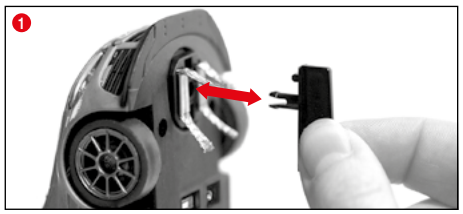
De Control Unit wordt na 20 minuten niet-gebruik naar de stroombesparingsmodus omgeschakeld en schakelt alle indicaties zoals Position Tower, Driver Displays en Startlight uit. Om te reactiveren, dient u de Control Unit ca. 2-3 seconden uit te schakelen en vervolgens opnieuw in te schakelen. Alle instellingen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

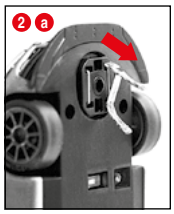
Voertuigprogrammering van DIGITAL 132 op Evolution (analoog)

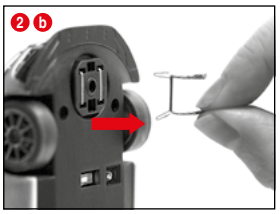


Rijrichtingwisselende schakelaar in overeenstemming met afbeelding (1) omschakelen. Voertuig op Evolution op piste zetten en klepstoter 3x indrukken. Voor Carrera DIGITAL 132 speelmodusschakelaar opnieuw terugstellen.

Vervanging van slepers en geleidepen







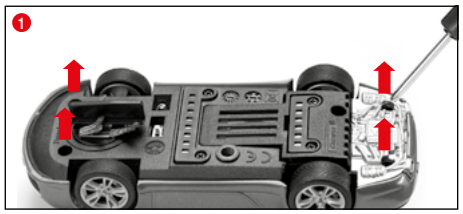
Instructies:
• Het is steeds aanbevolen slechts één sleper uit te nemen en te wisselen.

• Trek het voertuig nooit achteruit, omdat anders de slepers beschadigd worden.

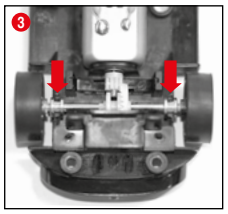
1 Leikop voorzichtig volgens afbeelding 1 uit de houder trekken.

2 Bij het vervangen van de dubbele sleper moet erop gelet worden dat eerst de bovenste sleper 2 a slechts gedeeltelijk eruit wordt getrokken en vervolgens met sleper 2 b de dubbele sleper compleet eruit kan worden getrokken.
Ga bij het erin zetten op dezelfde manier te werk.

Vervanging achteras

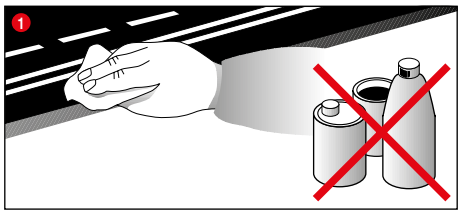


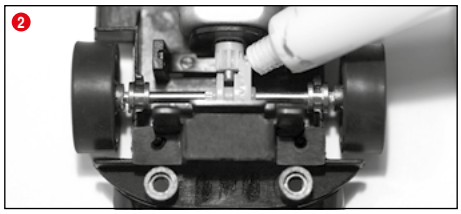




Het bovendeel van het voertuig overeenkomstig afb. 1 van het chassis losmaken. De assen met druk uit de lagerpunten losmaken (2). Nieuwe as inleggen. Op correcte positie van de aslagers letten (3).

Onderhoud en verzorging





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

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

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

Oplossen van fouten Rijtechniek

Oplossen van fouten:
Gelieve bij storingen het volgende te controleren:
• Zijn de stroomaansluitingen correct?
• Transformator en handregelaars correct aangesloten?
• Zijn de baanverbindingen correct in elkaar?
• Zijn de racebaan en de spoorsleuven zuiver en vrij van vreemde voorwerpen?
• Zijn de slepers in orde en hebben zij contact met de spoorsleuf?
• Zijn de voertuigen correct op de overeenkomstige handregelaar gecodeerd?
• Bij elektrische kortsluiting wordt de stroomtoevoer van de baan automatisch gedurende 5 seconden uitgeschakeld en wordt dit door akoestische en optische signalen aangetoond.
• Staan de voertuigen in rijrichting op de piste? Indien dit niet functioneert, rijrichtingschakelaar aan de onderzijde van het voertuig overschakelen.

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

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

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

Technische gegevens

Uitgangsspanning · Speelgoedtransformator

14,8 V ⎓ 51,8 W

Naam of handelsmerk van de fabrikant, handelsregisternummer en adres	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Typeaanduiding	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Voedingsspanning	100-240 V~
Voedingsfrequentie	50/60 Hz
Uitgangsspanning	DC 14.8 V
Uitgangsstroom	3.5 A
Uitgangsvermogen	51.8 W
Gemiddelde actieve efficiëntie	88.11 %
Efficiëntie bij lage belasting (10 %)	83.46 %
Energieverbruik in niet-belaste toestand	0.14 W

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

CE 0-3

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.

S

Innehåll

Säkerhetshänvisningar 46
Innehållet i förpackningen 46
Teknisk hänvisning avs. uppbyggnaden 46
Viktig upplysning 47
Monteringsanvisningar 47
Ledplankor och stöd 47
Elektrisk anslutning 47
Fordonskomponenter 47
Anslutningar 48
Manöverelement 48
Förberedelse för start 48
Kodning/programmering av bilarna till respektive handkontroll 48
Växelfunktion 48
Belysning på/av 49
Spel med 6 bilar 49
Kodning/programmering av Autonomous Car 49
Kodning/programmering Pace Car 49
Inställning av bilarnas grundhastighet 49
Inställning av bilarnas bromsverkan 49
Inställning av tankens innehåll 49
Knappspärr för inställningar 50
Utökad Pit Lane funktion 50
Sound ON/OFF 50
Resetfunktion 50
Energisparfunktion 50
Programmering av bilen från DIGITAL 132 till Evolution (analogt) 50
Byta ut slipskor och styrköl 51
Byte av bakaxel 51
Underhåll och skötsel 51
Åtgärdande av fel/Körteknik 51
Tekniska data 51

Välkommen

Hjärtligt välkommen till Team Carrera!
Den här bruksanvisningen innehåller viktiga informationer för montering av Din Carrera DIGITAL 132 bilbana. Var vänlig och läs igenom den noggrant och förvara den därefter.
Om Du har frågor: kontakta vår distributör, eller besök vår hemsida: **carrera-toys.com**

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

Vi önskar Dig mycket nöje med Din nya Carrera DIGITAL 132 bana.

Säkerhetshänvisningar

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

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

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

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

• Kontrollera regelbundet eventuella skador på ledningar, stickkontakter och kåpor på banan och fordonen! Byt ut defekta delar.

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

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

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

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

• Felaktig användning av transformatorn kan orsaka elektriska stötar.

• Leksaken får anslutas endast till produkter i kapslingsklass II.



• Leksaken får användas endast med en transformator för leksaker.

• Får ej användas med reglerbara transformatorer!

• Om nätanslutningskabeln till denna enhet skadas, måste den skickas in till företaget Carrera kundtjänst, eller bytas ut av en person med motsvarande kvalifikationer, så att faror undviks.

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

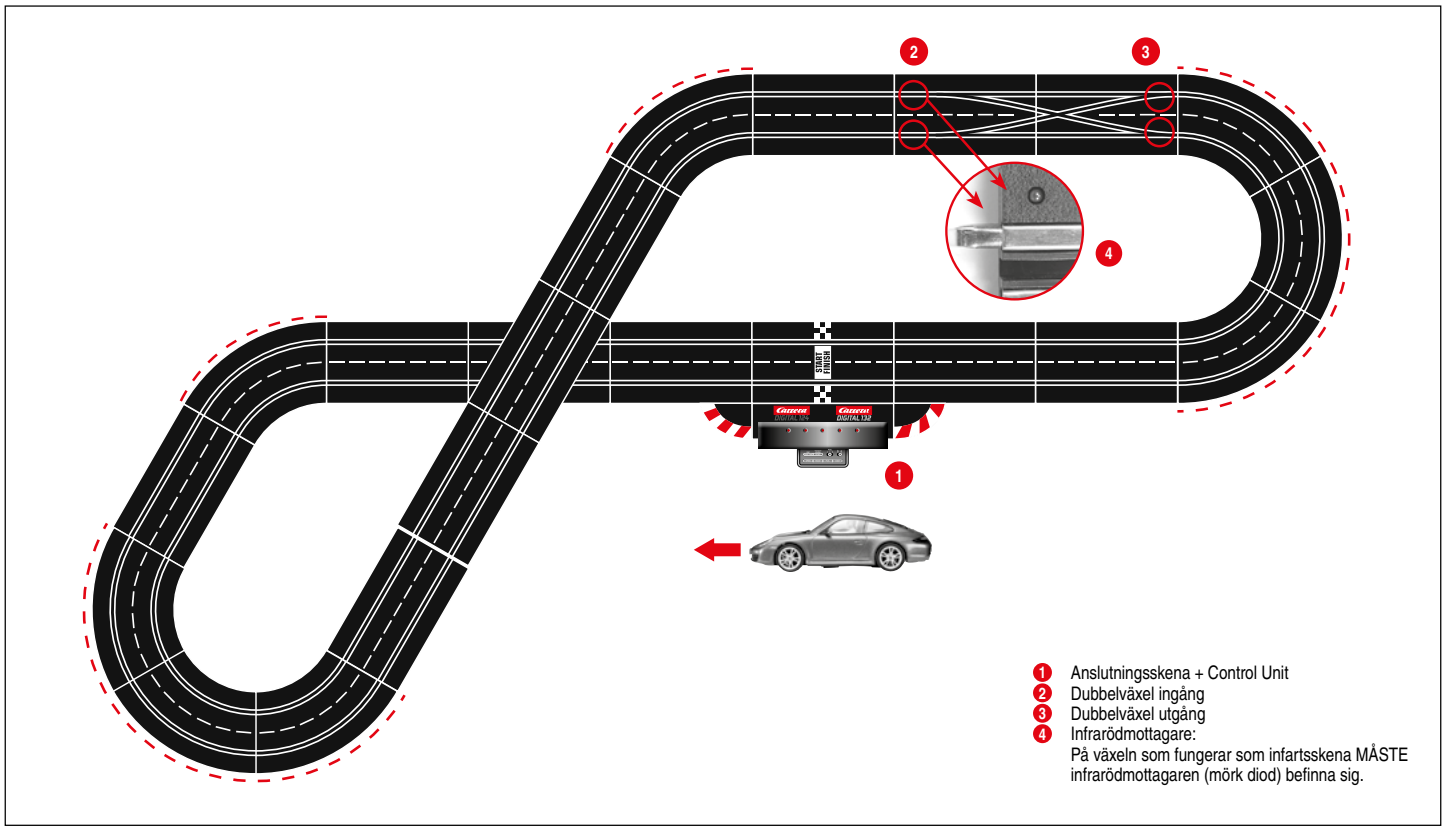
Endast vuxna får utföra monteringen. Den här apparaten får användas av barn från 8 års ålder och personer med fysiologiska, sensoriska eller kognitiva begränsningar eller bristande erfarenhet och kunskaper om de överses eller fått instruktioner om hur apparaten används på ett säkert sätt och därmed har förstått de risker som kommer därav. Barn får inte leka med apparaten. Rengöring och underhåll av användare får inte utföras av barn utan uppsikt. Du ska förklara för barnet att ej laddbara batterier inte får laddas upp och att barnet inte ska försöka det p.g.a. explosionsrisken.

Innehållet i förpackningen

1 BMW M6 GT3 “Molitor Racing, No.14”
1 Mercedes-AMG GT3 “MANN-FILTER Team HTP, No.47”
11 Standardraksträckor
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 dubbelväxel (2 skendelar)
8 Kurvor 1/60°
1 Transformator
Skyddsräcken
Reservsläpskor
Avslutningsbitar till sladdzoner
Bruksanvisning
Clips

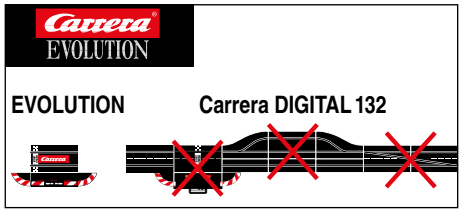
Banans längd: 7,3 m
Banans mått fullt monterad: 305 x 170 cm

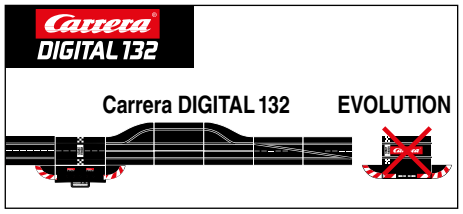
Teknisk hänvisning avs. uppbyggnaden



1 Anslutningsskena + Control Unit
2 Dubbelväxel ingång
3 Dubbelväxel utgång
4 Infrarödmottagare:
På växeln som fungerar som infartsskena MÅSTE infrarödmottagaren (mörk diod) befinna sig.

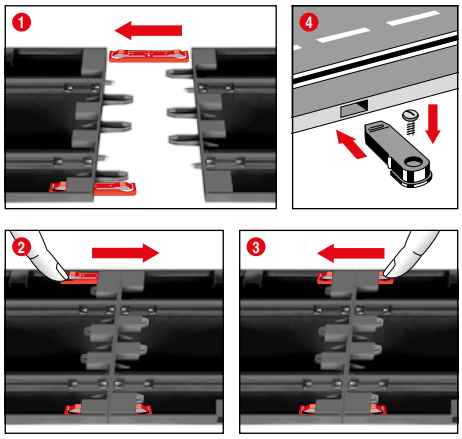
Viktig upplysning





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

Monteringsanvisningar

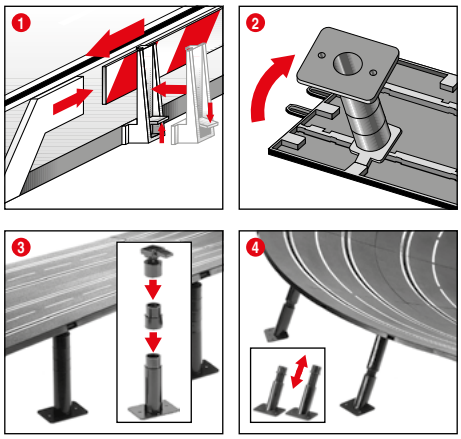


1 + 2 + 3 Stick före montering in anslutningsclips i skenan, som beskrivs i bild 1. Stick ihop skenorna på ett jämnt underlag. Rör anslutningsclips enligt bild 2 i pilriktningen, tills det hakar i hörbart. Anslutningsklämman kan även stickas in i efterhand. Det är möjligt att lossa anslutningsklämman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

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

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

Ledplankor och stöd

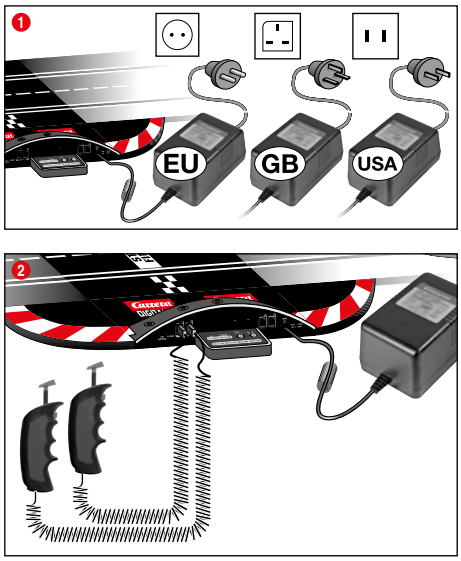


1 **Skyddsräcken:** Skyddsräcken monteras genom att fälla upp dem på banans kant.

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

4 **Stöd för doserade kurvor:**
Till de doserade kurvorna medföljer snedställda stöd av avpassad längd. Banstöden som ej kan höjdregleras ska användas för kurvin- och utgång. Stödhuvudena skall tryckas in i de därför avsedda runda fördjupningarna på körbanans undersida.

Elektrisk anslutning

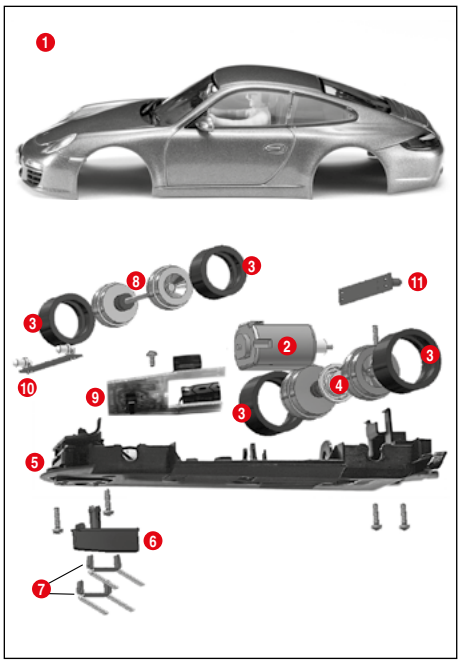


1 Anslut transformatorns stickkontakt till Control Unit.
2 Anslut de medlevererade handreglagen till Control Unit.

Hänvisning: För att undvika kortslutningar och elektriska stötar är det inte tillåtet att ansluta leksaken till andra elektriska apparater, stickkontakter, kablar eller andra föremål som inte hör till leksaken. Bilbanan Carrera DIGITAL 132 fungerar endast felfritt med en original Carrera DIGITAL 132 transformator.

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

Fordonskomponenter



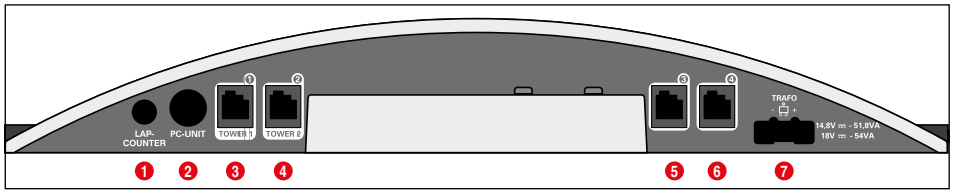
1 Kaross, spoiler
2 Motor
3 Däck
4 Bakaxel
5 Chassi
6 Styrköl
7 Dubbelsläpsko
8 Framaxel
9 Fordonskretskort med omkopplare
10 Främre ljuskretskort
11 Bakre ljuskretskort

OBS: Uppbyggnaden är avhängig av modell.

De enskilda delarnas beteckning kan inte användas som beställningsnummer.

S

Anslutningar



Anslutningar (från vänster till höger):
1. Anslutning för varvräknare 20030342
2. Anslutning för PC-Unit eller Lap Counter 20030355 eller App Connect 20030369
3. Uttag 1 för handkontroll, utökningsbox för handkontroller eller WIRELESS+-mottagare
4. Uttag 2 för WIRELESS-Tower 20010108
5. Uttag 3 för handkontroll
6. Uttag 4 för handkontroll
7. Anslutning för DIGITAL 124 / DIGITAL 132 nätdel

Allmänna upplysningar om uttagen 1-4:
Om en WIRELESS+ mottagare används, ska den anslutas till uttag 1. Om så önskas, kan ett WIRELESS Tower 20010108 anslutas till uttag 2. Om endast WIRELESS+ mottagare används, skall uttag 2 inte användas.

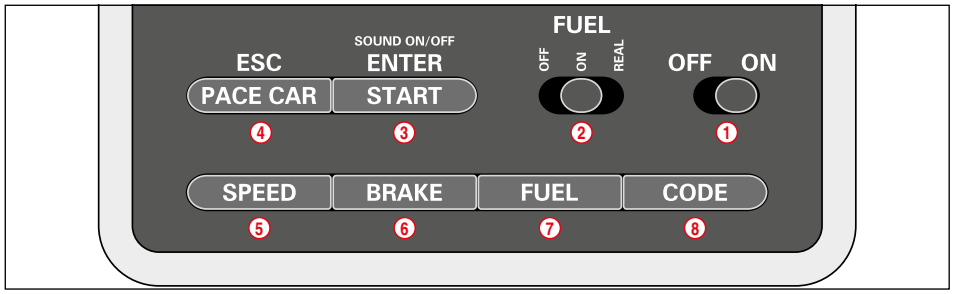
Till uttagen 3 och 4 kan i så fall dessutom handkontroller med sladd användas. Beakta att dessa då använder adresserna 5 och 6.

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

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

OBS:
WIRELESS och utökningsbox för handkontroll kan inte kombineras!

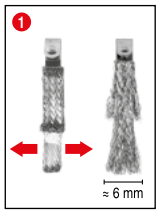
Manöverelement

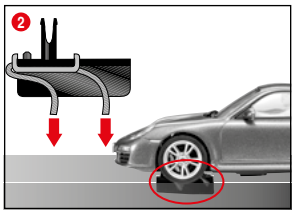


① PÅ-/AV-brytare
② Brytare för tankfunktion
③ Startknapp för tävlingsstart/bekräftelseknapp för programmering
④ Knapp för Pace Car / Avbryt programmeringen
⑤ Knapp för inställning av grundhastigheten
⑥ Knapp för inställning av bromsverkan
⑦ Knapp för inställning av tankinnehållet
⑧ Programmeringsknapp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

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

Förberedelse för start



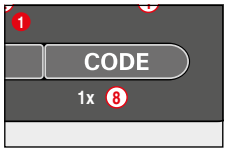


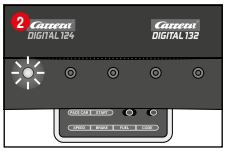
Detta Carrera DIGITAL 132-fordon är optimalt avstämt till Carrera rälssystem 1:24.

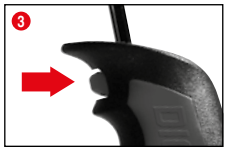
1 + 2 Optimalt slipskoläge:
För en god och kontinuerlig körning skall man sprida änden på släpskon lätt 1 och böja den mot rälsen enligt bild 2. Det är bara släpskons ände som skall ha kontakt med rälsen. Vid slitage kan man skära av änden något. Rälsen och släpskon bör då och då rensas från damm och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

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

Kodning/programmering av bilarna till respektive handkontroll



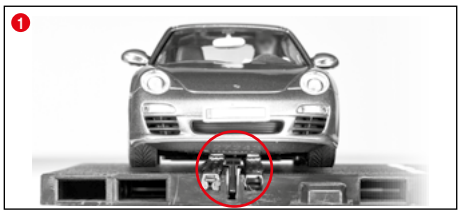


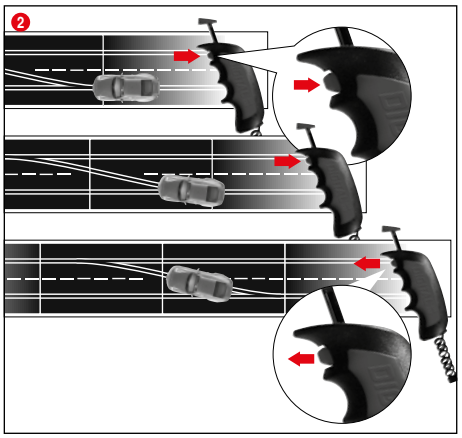




Ställ bilen som ska kodas på bilbanan och koppla på Control Unit. Tryck på knappen "Code" ⑧, en gång, bild 1; den första lysdioden tänds, bild 2. Tryck därefter en gång på växelknappen på motsvarande handkontroll, bild 3.
Vid bilar med belysning börjar lamporna blinka och på Control Unit tänds lysdioderna 2-4 efter vartannat. När kodningen är klar lyser lysdioden i mitten permanent (bild 4). Nu har bilen programmerats till handkontrollen.
Upplysning: Vid denna typ av kodning får **bara bilen som ska kodas** befinna sig på banan.

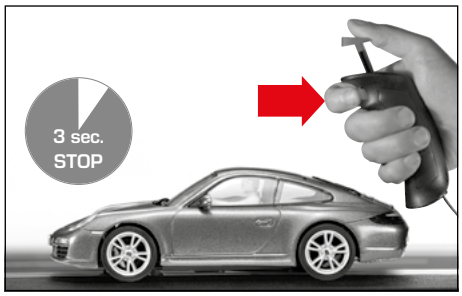
Växelfunktion





1 Se till att fordonets styrköl sitter i spåret och att dubbels släpskorna har kontakt med den strömförande skenan. Ställ fordonen på anslutningsskenan.
2 Vid byte av fil måste man hålla knappen på handreglaget tryckt så länge tills fordonet har kört över växeln.

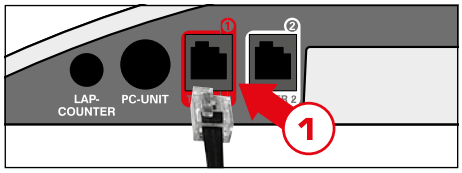
Belysning på/av



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

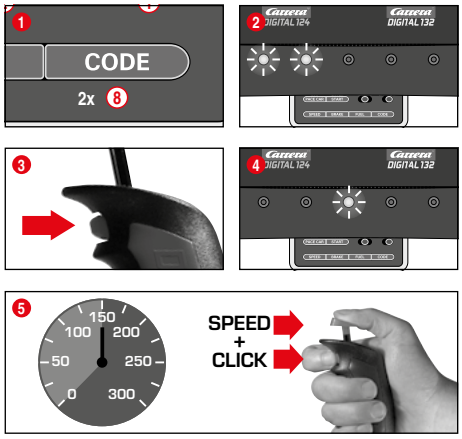
OBS:
Gäller endast för modeller med fordonsbelysning

Spel med 6 bilar



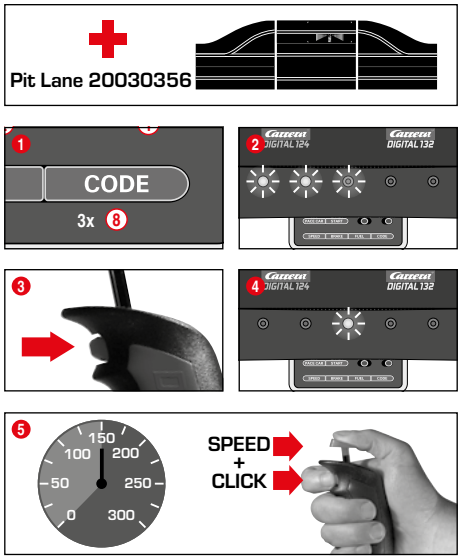
Anslut expansionboxen för handdosan (art.-nr. 20030348) till uttag 1 på Control Unit. Vidare handhavande se avsnitt "Kodering av fordon mot motsvarande handdosa".

Kodning/programmering av Autonomous Car



Ställ bilen som ska kodas på banan vid påkopplad Control Unit och tryck på knappen "Code" (8) 2 gånger, bild 1. De första två lysdioderna på Control Unit lyser, bild 2. Tryck nu på växelknappen på handkontrollen, bild 3; lysdioderna 3-5 tänds nu efter vartannat. Vänta tills lysdioden i mitten lyser igen, bild 4. Betätigen Sie den Handreglerstößel und bringen Sie das Fahrzeug auf die gewünschte Geschwindigkeit. Aktivera spaken på handkontrollen och accelerera bilen till önskad hastighet. Tryck på växelknappen, bild 5, igen när önskad hastighet är nådd.
Kodningen av Autonomous Car är nu avslutad.
Upplysning: Vid denna typ av kodning får **bara bilen som ska kodas** befinna sig på banan. Programmeringen av Autonomous Car bibehålls ända tills bilen kodas på nytt. Tillsammans med Position Tower visas Autonomous Car alltid med adress 7.

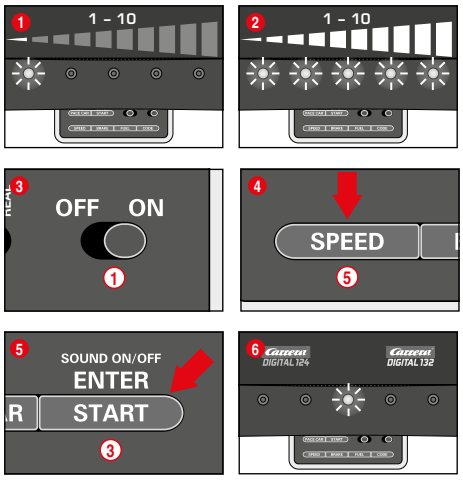
Kodning/programmering Pace Car



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

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

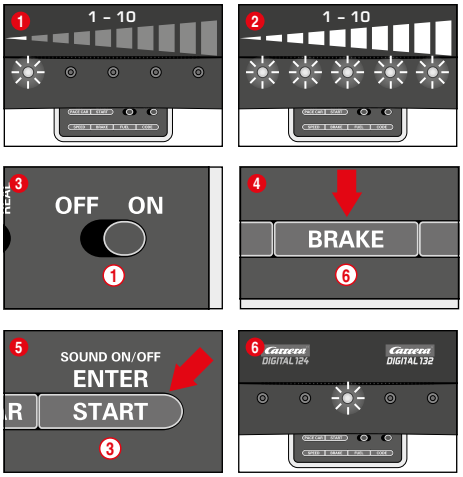
Inställning av bilarnas grundhastighet



Grundhastigheten kan ställas in individuellt för en och/eller flera bilar. Bilarna som ska ställas in måste stå på banan. Inställningen kan göras i 10 steg, varvid de 5 lysdioderna visar de olika stegen genom att blinka resp. lysa permanent.
1 1 lysdiod lyser = låg hastighet
2 5 lysdioder lyser = hög hastighet

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

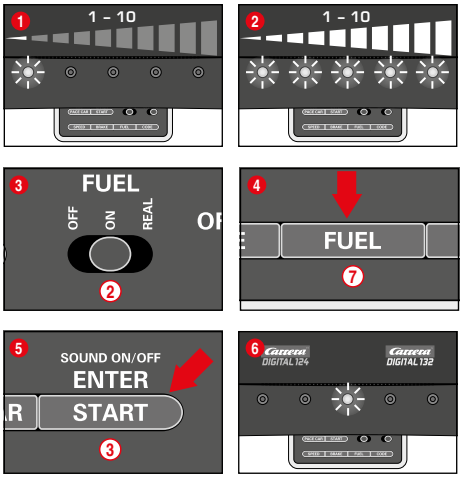
Inställning av bilarnas bromsverkan



(endast för bilar som körs med handkontroll)
Bromsverkan kan ställas in individuellt för en och/eller flera bilar. Bilarna som ska ställas in måste stå på banan. Inställningen kan göras i 10 steg, varvid de 5 lysdioderna visar de olika stegen genom att blinka resp. lysa permanent.
1 1 lysdiod lyser = svag bromsverkan
2 5 lysdioder lyser = stark bromsverkan

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

Inställning av tankens innehåll



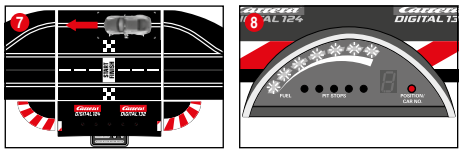
(endast för bilar som körs med handkontroll)
Inställningen av tankinnehållet tillsammans med Pit Lane (20030356) görs för alla bilar samtidigt. Inställningen kan göras i 10 steg, varvid de 5 lysdioderna visar de olika stegen genom att blinka resp. lysa permanent.
1 1 lysdiod lyser = litet tankinnehåll
2 5 lysdioder lyser = fullt tankinnehåll

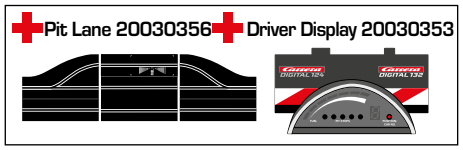
Ställ bilarna som ska ställas in på banan vid påkopplad Control Unit och koppla på tankfunktionen via skjutknappen (2), bild 3. Tryck på knappen "FUEL" (7) en gång. Ett visst antal lysdioder tänds. Dessa visar det senast använda tankinnehållet. Tryck på knappen "FUEL" (7) upprepade gånger, ända tills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

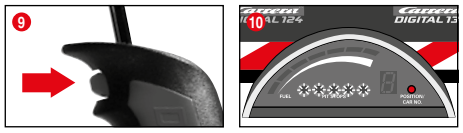
Utökad tankfunktion
Med skjutknappen (2) kan 3 lägen väljas, bild 3:
- OFF = bilarna förbrukar ingen "bensin"
- ON = bilarna förbrukar "bensin"
- REAL = maximal hastighet avhängig av tankens innehåll / fordonen förbrukar "bensin" (endast tillsammans med Pit Lane 20030356 resp. Pit Stop Lane 20030346 och Pit Stop Adapter Unit 20030361). I "REAL-läge" är bilen "tyngre" med full tank, kör långsammare och har en sämre bromsverkan; bilar med tom tank är "lättare", kör snabbare och har en bättre bromsverkan. Det aktuella tankinne-

hållet och ”bensinförbrukningen” kan bara visas tillsammans med Driver Display 20030353 och Pit Stop 20030356.

Tankning av bilarna med Pit Lane 20030356 och Driver Display 20030353

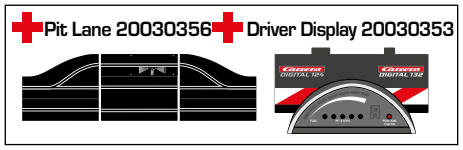


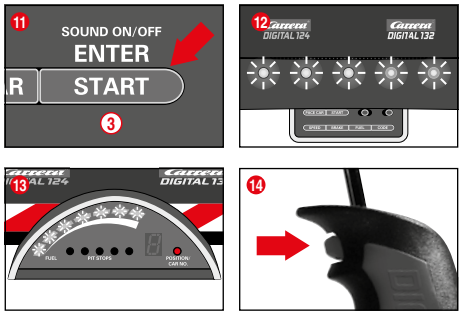




Bilens aktuella tankinnehåll kan avläsas på Driver Displayens förloppsindikator med 5 gröna och 2 röda lysdioder. För att tanka kör du in bilen i Pit Lane över tanksensorn, bild 7. Förloppsindikatorn börjar nu blinka, bild 8, och bilen kan tankas genom att man trycker in växelknappen, bild 9. Antalet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

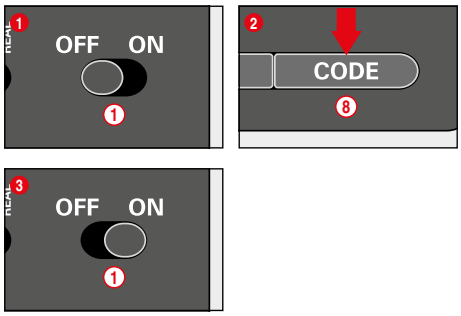
Inställning av tankinnehållet vid loppets början





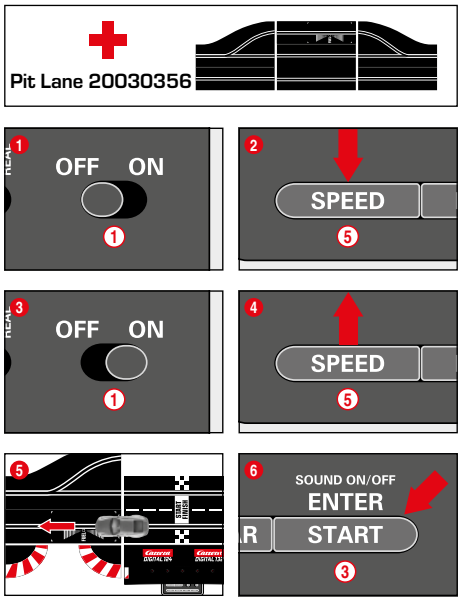
(endast tillsammans med Pit Lane 20030356 och Driver Display 20030353)
Oberoende av tankinnehållets grundinställning kan man vid loppets början ställa in tankinnehållet individuellt för en och/eller flera bilar för varven fram till det första tankstoppet. Tryck på knappen ”START/ENTER” (3) en gång; de 5 lysdioderna på Control Unit lyser permanent, bild 12, och Driver Displays förloppsindikator blinkar, bild 13. Genom att klicka på växelknappen på respektive handkontroll kan tanknivån förändras, bild 14.

Knappspärr för inställningar



Gör så här för att spärra knapparna för inställning av Speed, Brake och Fuel:
Håll kodknappen (8) intryckt vid avstängd kontrollenhet, knäpp sedan på kontrollenheten och släpp upp kodknappen. För att häva spärren: utför momentet en gång till.

Utökad Pit Lane funktion

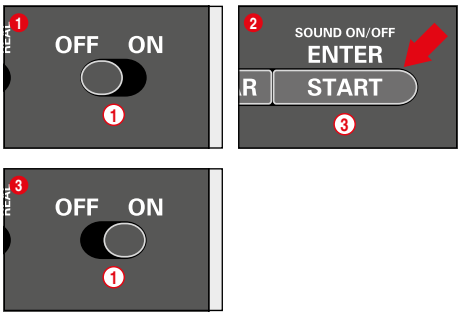


(endast tillsammans med Pit Lane 20030356)
Man har möjlighet att koppla in/bort varvräknarfunktionen i Pit Lane 20030356 resp. Pit Stop Lane 20030346 med Pit Stop Adapter Unit 20030361. Gör så här: Håll knappen ”SPEED” (5) intryckt vid avstängd Control Unit, koppla på Control Unit och släpp knappen ”SPEED”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

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

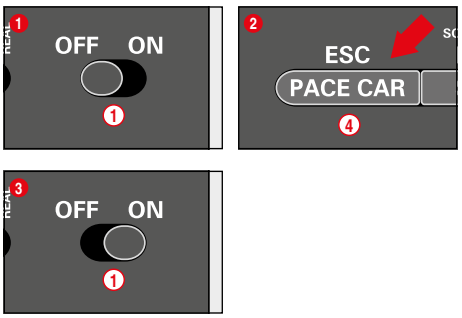
Välj önskad inställning och skjut eller kör en bil över Pit Lane sensorn, bild 5. Inställningarna aktiveras när bilen kör över sensorn. För att lämna inställningarna, trycker du på knappen ”START/ENTER” (3).

Sound ON/OFF



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

Resetfunktion



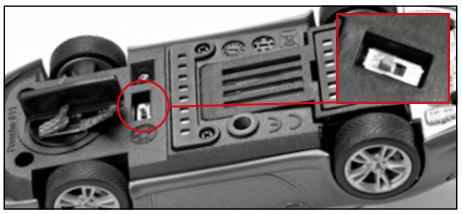
För återställning av fabriksinställningarna har Control Unit en resetfunktion.
Håll knappen ”ESC/PACE CAR” (4) intryckt vid avstängd Control Unit; koppla på banan och släpp knappen igen. Alla inställningar för hastighet, bromsverkan, tankinnehåll, ljud och varvräkning återgår till fabriksinställningarna. Bilarnas inställningar påverkas inte, såvida de inte står på banan.

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

Energisparfunktion

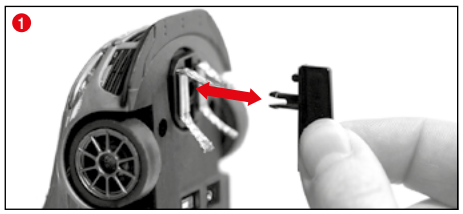
Om Control Unit inte används under 20 minuter, går den i energisparläge och stänger av alla indikeringar som t.ex. Position Tower, Driver Displays och Startlight. För att återaktivera: stäng av kontrollenheten i ca 2-3 sekunder och sätt igång den igen.
Alla inställningar bibehålls.

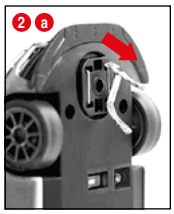
Programmering av bilen från DIGITAL 132 till Evolution (analogt)

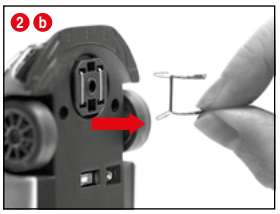


Koppla om körriktningsväxelbrytare enl. bild 1. Placera bilen på Evolution-banan och tryck sticken 3x. Ställ om brytaren igen för att återgå till Carrera DIGITAL 132 spel.

Byta ut slipskor och styrköl





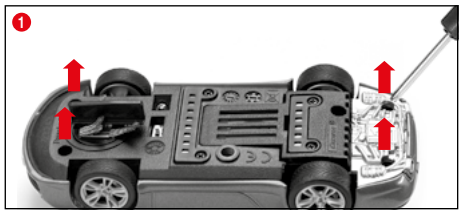


OBS:
• Det rekommenderas att endast ta ut en släkpsko åt gången för att byta ut den.
• Dra en bil aldrig bakåt, eftersom slipskon annars skulle kunna ta skada.

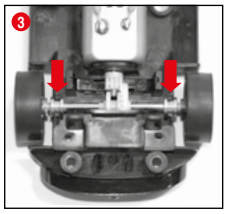
1 Dra försiktigt ut styrkölen ur hållaren enl. fig. 1.

2 Se vid byte av dubbelsläpskon till att först den övre släpskon 2 a dras ut endast delvis och sedan kan dubbelsläpskon med släpskon 2 b dras ut fullständigt.
Gå tillväga på samma sätt vid isättning.

Byte av bakaxel

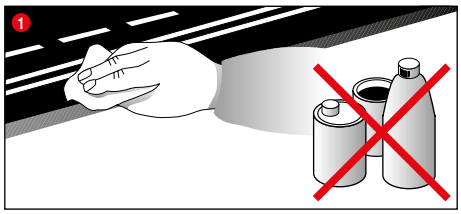


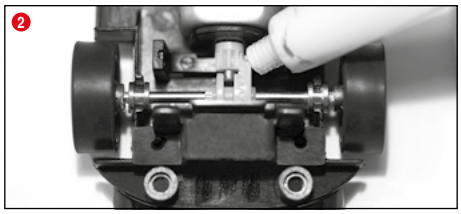




Lossa fordonets överdel från chassit enligt bild 1. Lossa axlarna med tryck från lagerställena (2). Lägg i en ny axel. Kontrollera att axellagren hamnar i rätt position (3).

Underhåll och skötsel





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

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

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

Åtgärdande av fel Körteknik

Åtgärdande av fel:
Kontrollera vänligen följande vid stör-ningar:
• Är de elektriska anslutningarna riktiga?
• Är transformatorn och handreglagen anslutna korrekt?
• Sitter bansegmenten ihop felfritt?
• Är bilbanan och spåren rena och utan främmande föremål?
• Är släpskorna i ordning och har kontakt till spåret?
• Är bilarna riktigt kodade mot motsva rande handdosa?
• Vid en elektrisk kortslutning frånkopplas sträckans strömtillförsel automatiskt i 5 sekunder. Detta signaleras medels optiska och akustiska signaler.
• Står bilarna i körriktningen på banan? Om det inte fungerar koppla om körriktningsbrytaren på bilens undersida.

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

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

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

Tekniska data

Utgångsspänning · Leksakstransformator

14,8 V ⎓ 51,8 W

Tillverkarens namn eller varumärke, organisationsnummer och adress	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Modellbeteckning	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Ingående spänning	100-240 V~
Ingående frekvens (växelström)	50/60 Hz
Utgående spänning	DC 14.8 V
Utgående ström	3.5 A
Utgående effekt	51.8 W
Genomsnittlig verkningsgrad i aktivt läge	88.11 %
Verkningsgrad vid låg last (10 %)	83.46 %
Elförbrukning vid noll-last	0.14 W

Strömlägen
1.) Körningsläge = bilarna körs via handregulator
2.) Viloläge = handregulatorerna ej aktiverade, ingen körning
3.) Standby-läge = efter ca 20 minuters viloläge går anslutningsskenan över i standby-läge.
LED lyser inte längre.
STRÖMFÖRBRUKNING < 0,21 W
För att återaktivera: stäng av kontrollenheten i ca 2-3 sekunder och sätt igång den igen. Nu är banan i viloläge igen.
4.) Från-läge = nätenheten frånskiljd från elnätet

CE 0-3

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 utesluts från denna selektiva kasseringsprocess utgör på grund av närvaron av farliga substanser en fara för miljö och hälsa.

FIN

Sisällysluettelo

Turvallisuusohjeita 52
Pakkauksen sisältö 52
Tekninen kokoamisohje 52
Tärkeä huomautus 53
Asennusohje 53
Kaiteet ja tuet 53
Sähköliitäntä 53
Auton rakenneosat 53
Liitännät 54
Käyttöelementit 54
Starttivalmistelut 54
Autojen käsiohjaimen koodaus/ohjelmointi 54
Vaihdetoiminto 54
Valotoiminto päälle/pois 55
Käyttö 6 auton kanssa 55
Autonomous Carin koodaus/ohjelmointi 55
Pace Carin koodaus/ohjelmointi 55
Autojen perusnopeuden asetus 55
Autojen jarrutuksen asetus 55
Tankin sisällön asetus 55
Asetuksien näppäinlukitus 56
Laajennettu Pit Lane -toiminto 56
Ääni PÄÄLLE/POIS 56
Nollaustoiminto 56
Virransäästötoiminto 56
Auton ohjelmointi
DIGITAL 132 -tilasta Evolution-tilaan (analoginen) 56
Kaksoiskontaktien ja ohjaimen vaihto 57
Etu-/taka-akselin vaihto 57
Huolto ja hoito 57
Häiriöiden poisto/Ajotekniikka 57
Tekniset tiedot 57

Tervetuloa

Tervetuloa Carreran tiimiin!
Käyttöohje sisältää tärkeitä tietoja DIGITAL 132-radan kokoamisesta ja käytöstä. Lue ne huolellisesti ja säilytä ne sen jälkeen.
Jos sinulla on kysyttävää, käänny myyntiosastomme puoleen tai käy verkkosivullamme: **carrera-toys.com**

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

Toivotamme sinulle paljon iloa uuden Carrera DIGITAL 132-radan kanssa!

Turvallisuusohjeita

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

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

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

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

• On tarkastettava jatkuvasti, onko radan ja autojen johdoissa, pistokkeessa ja kotelossa vikoja! Vialliset osat on vaihdettava.

• Autorataa ei saa käyttää ulkona tai märkätiloissa! Nesteet on pidettävä pois radan lähettyviltä.

• Radalle ei saa laittaa metalliosia oikosulkujen vuoksi. Rataa ei saa rakentaa arkojen esineiden lähelle, koska radalta sinkoutuvat autot voivat vahingoittaa niitä.

• Irrota virtapistoke ennen puhdistusta ja huoltoa! Puhdistukseen käytetään nihkeää liinaa, ei liuottimia tai kemikaaleja. Kun rataa ei käytetä, sitä säilytetään pölyltä suojattuna ja kuivassa, parhaiten alkuperäispakkauksessa.

• Autorataa ei saa käyttää kasvojen tai silmien korkeudella, koska ulossinkoutuvat autot voivat aiheuttaa tapaturmia.

• Muuntajan epäasianmukainen käyttö voi aiheuttaa sähköiskun.

• Leikkikalun saa liittää vain suojaluokan II laitteisiin. ⧈

• Leikkikalua saa käyttää vain leikkikaluille tarkoitetun muuntajan kanssa.

• Ei saa käyttää säädettävien muuntajien kanssa!

• Jos tämän laitteen virtajohto vaurioituu, on se vaaratilanteiden välttämiseksi lähetettävä Carrera-yhtiön asiakaspalveluun, tai yhtä pätevän henkilön on vaihdettava se.

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

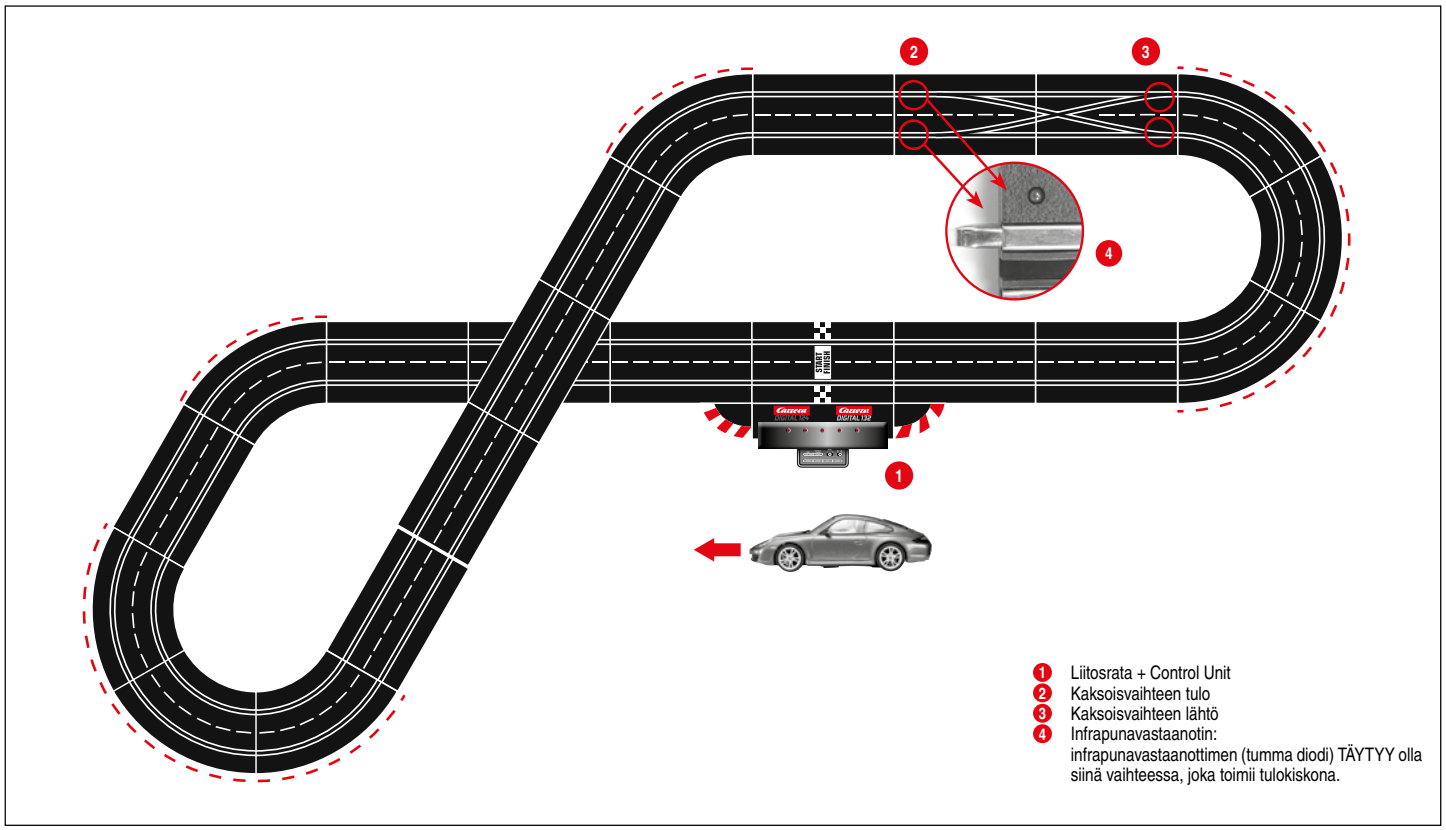
Vain aikuinen saa koota tuotteen. Tätä laitetta saavat käyttää vähintään 8-vuotiaat lapset sekä henkilöt, joiden fyysisissä, sensorisissa tai henkisissä kyvyissä on vajavaisuuksia tai joilla ei ole kokemusta ja tietoa laitteen käytöstä siinä tapauksessa, että heitä valvotaan tai että heitä on opastettu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

Pakkauksen sisältö

1 BMW M6 GT3 “Molitor Racing, No.14”
1 Mercedes-AMG GT3 “MANN-FILTER Team HTP, No.47”
11 Vakiosuoraa
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 kaksoisvaihde (2 rataosaa)
8 Mutkaa 1/60°
1 Muuntaja
Kaiteet
Varakontaktit
Reunojen päätekappaleet
Käyttöohje
Rataosuuksien lukitukset

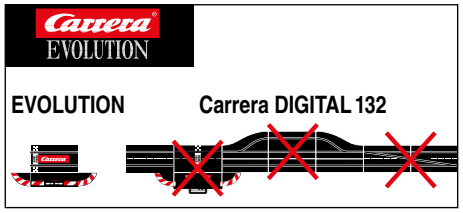
Radan pituus: 7,3 m
Asennusmitat: 305 x 170 cm

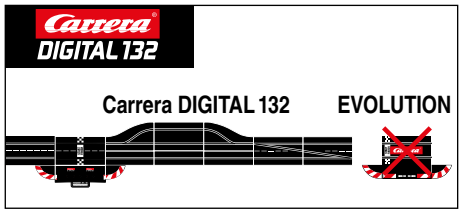
Tekninen kokoamisohje



1 Liitosrata + Control Unit
2 Kaksoisvaihteen tulo
3 Kaksoisvaihteen lähtö
4 Infrapunavastaanotin:
infrapunavastaanottimen (tumma diodi) TÄYTYY olla siinä vaihteessa, joka toimii tulokiskona.

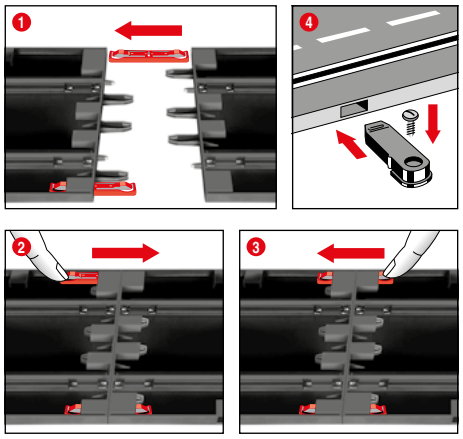
Tärkeä huomautus





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

Asennusohje

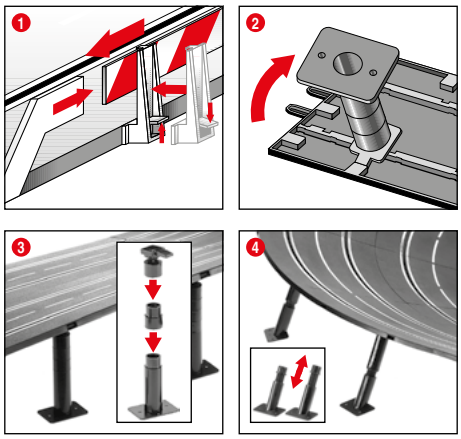


1 + 2 + 3 Liittimet laitetaan rataan ennen kokoamista kuvan 1 mukaisesti. Rata liitetään yhteen tasaiselle alustalle. Liittimiä liikutetaan kuvan 2 mukaisesti nuolen suuntaan, kunnes ne lukkiutuvat kuuluvasti. Liittimen voi panna paikoilleen myös jälkikäteen. Liittimet voidaan irrottaa molempiin suuntiin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

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

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

Kaiteet ja tuet

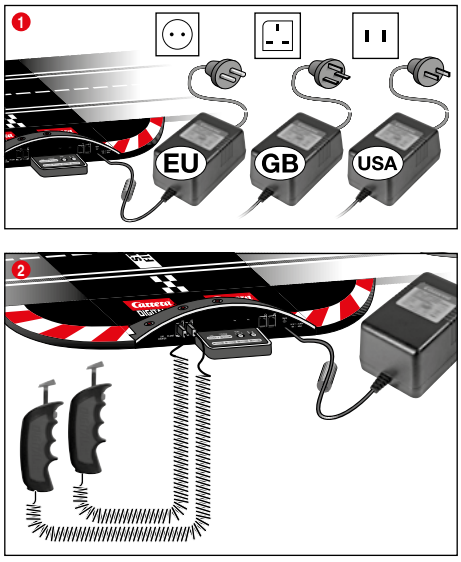


1 **Kaiteet:** kaiteiden pidikkeet laitetaan paikoilleen kääntämällä ne ylös radan reunaan.

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

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

Sähköliitäntä

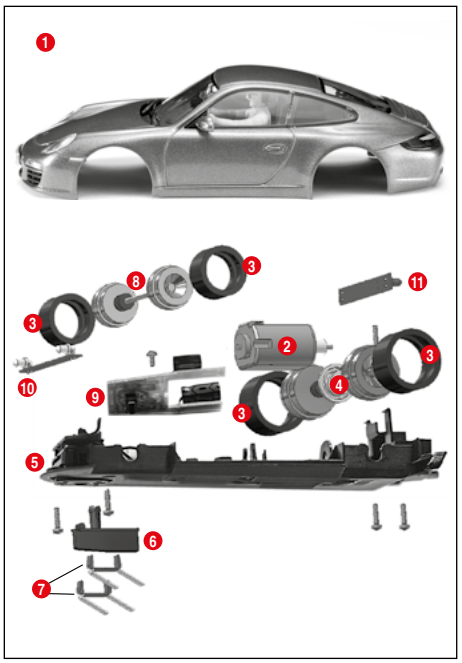


1 Liitä muuntajan pistoke Control Unit.
2 Yhdistä mukana toimitettu käsiohjain Control Unit.

Huomautus: oikosulkujen ja sähköiskujen välttämiseksi laitetta ei saa liittää käyttäen vieraan valmistajan sähkölaitteita, pistokkeita, johtoja tai muita tuotteeseen kuulumattomia osia. Carrera DIGITAL 132 -rata toimii moitteettomasti ainoastaan Carrera DIGITAL 132 -järjestelmän alkuperäisellä muuntajalla.

Tietokoneliitäntää (PC Unit) saa käyttää vain yhdessä Carreran alkuperäisen PC Unitin kanssa.

Auton rakenneosat

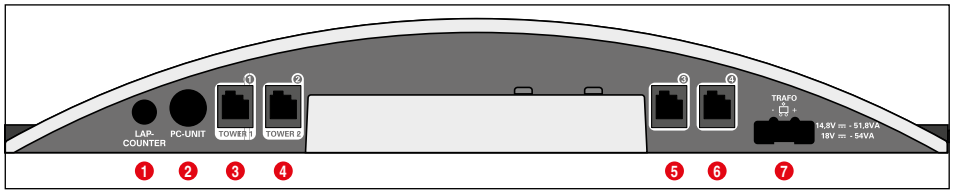


1 Kori, spoiler
2 Moottori
3 Renkaat
4 Taka-akseli
5 Runko
6 Ohjain
7 Kaksoiskontakti
8 Etuakseli
9 Levy, jossa vaihtokytkin
10 Etummainen valolevy
11 Takimmainen valolevy

Huomautus: auton rakenne riippuu mallista.

Yksittäisten osien merkintää ei voi käyttää tilausnumerona.

Liitännät



Liitännät (vasemmalta oikealle)
1 Kierroslaskurin 20030342 liitäntä
2 PC-yksikön tai kierroslaskurin 20030355 liitäntä
tai App Connect 20030369
3 Liitin 1 käsiohjaimelle, käsiohjaimen laajennusrasialle
tai WIRELESS+-vastaanottimelle
4 Liitin 2 on tarkoitettu WIRELESS-Tower 20010108:lle
5 Käsiohjaimen liitin 3
6 Käsiohjaimen liitin 4
7 DIGITAL 124 / DIGITAL 132 -laitteiden verkkopistokkeen liitäntä

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

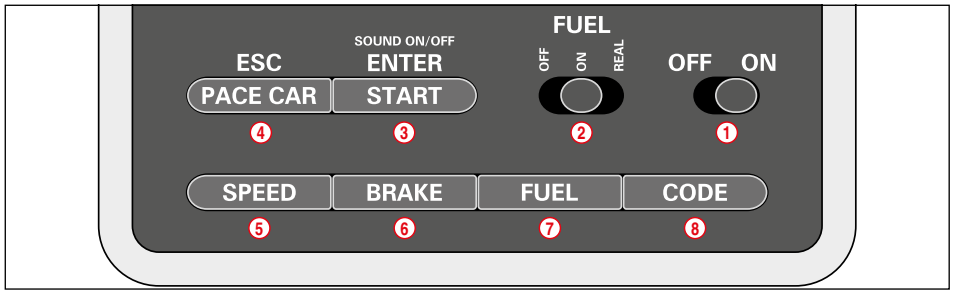
Liittimissä 3 ja 4 voi lisäksi käyttää johdoilla liitettyjä käsiohjaimia. Varmista, että ne käyttävät osoitteita 5 ja 6.

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

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

Ohje:
WIRELESS ei ole yhdistettävissä käsiohjaimen laajennusrasiaan!

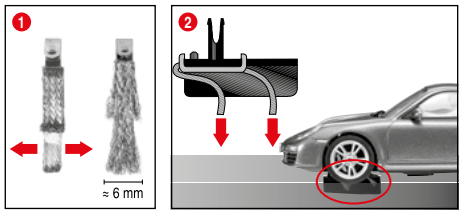
Käyttöelementit



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

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

Starttivalmistelut



Tämä Carrera DIGITAL 132 -auto on sovitettu optimaalisesti Carreran 1:24-ratajärjestelmään.

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

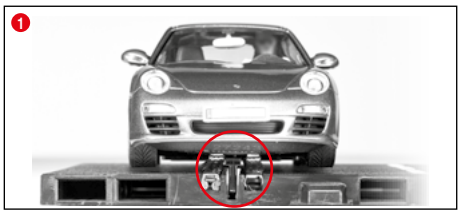
Käytön aikana autosta voi irrota pikkuosia, kuten spoilereita tai peilejä, jotka on alkuperäisen mallin mukaisesti oltava mukana. Sen estämiseksi ne voi irrottaa ennen käyttöä.

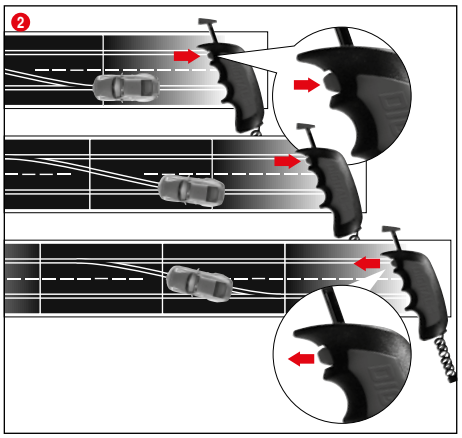
Autojen käsiohjaimen koodaus/ohjelmointi



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

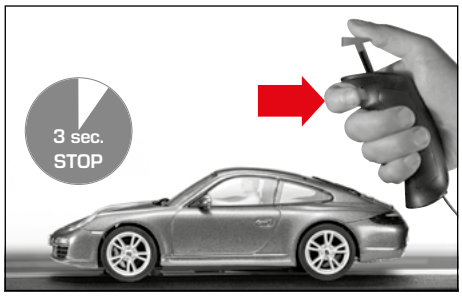
Vaihdetoiminto





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

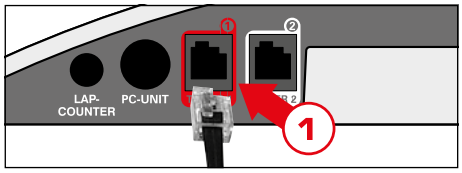
Valotoiminto päälle/pois



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

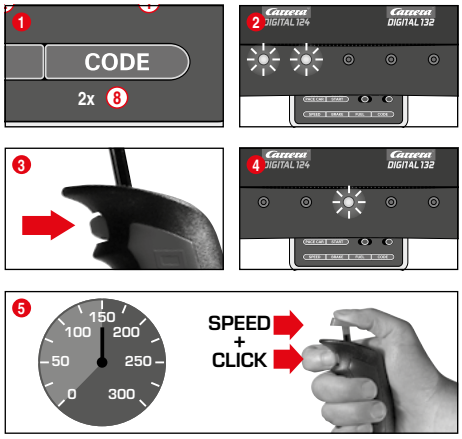
Ohje:
Koskee vain malleja, joissa on ajoneuvovalot

Käyttö 6 auton kanssa



Käsiohjaimen laajannuslaatikko (art.nro 20030348) liitetään Control Unit liittimeen 1. Muut toiminnot katso kappale “Autojen koodaus käsiohjaimeen“.

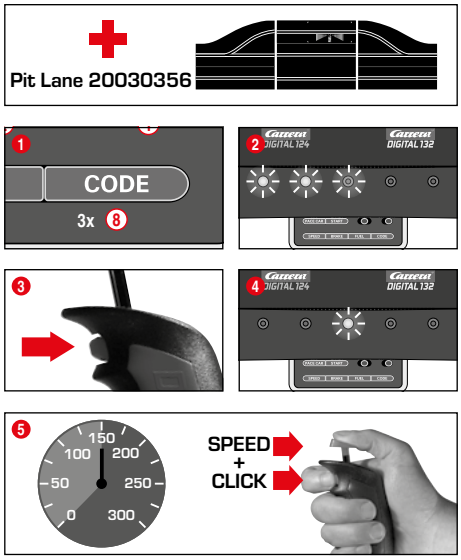
Autonomous Carin koodaus/ohjelmointi



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

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

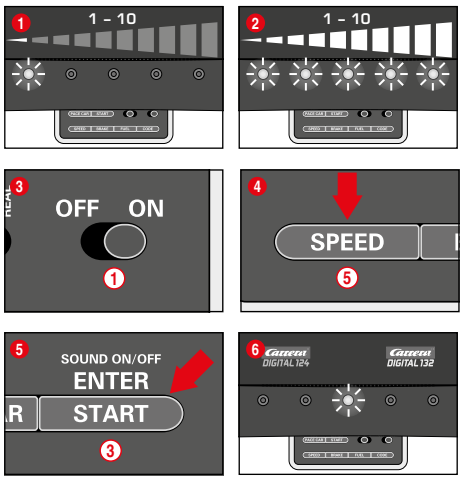
Pace Carin koodaus/ohjelmointi



(vain käytettäessä Pit Stop Lanea #20030356)
Aseta koodattava auto radalle Control Unitin ollessa päällä ja paina 3 kertaa näppäintä ”Code” (8), kuva 1. Control Unitin kolme ensimmäistä LEDiä palaa, kuva 2. Paina käsiohjaimen vaihdenäppäintä, kuva 3, LEDit 2 - 5 syttyvät vuoron perään. Odota, kunnes keskimmäinen LED palaa taas, kuva 4. Paina käsiohjaimen painninta ja vie auto haluamaasi nopeuteen. Paina nopeuden saavutettuasi uudelleen vaihdenäppäintä, kuva 5. Pace Carin koodaus on valmis, ja auto ajaa Pit Stop Laneen.
Huomautus: näin koodattaessa radalla saa olla **vain koodattava** auto. Pace Carin koodaus säilyy, kunnes auto koodataan uudelleen. Pace Car näytetään yhdessä Position Towerin kanssa aina osoitteella 8.

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

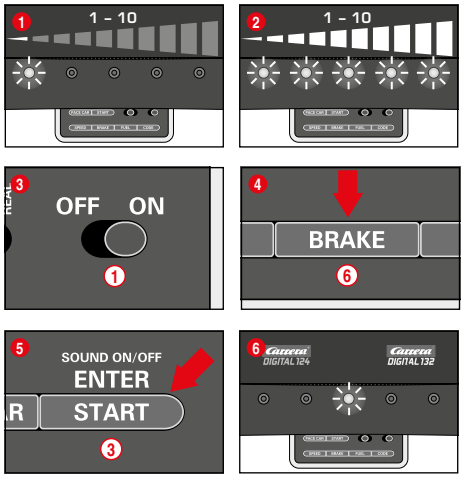
Autojen perusnopeuden asetus



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

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

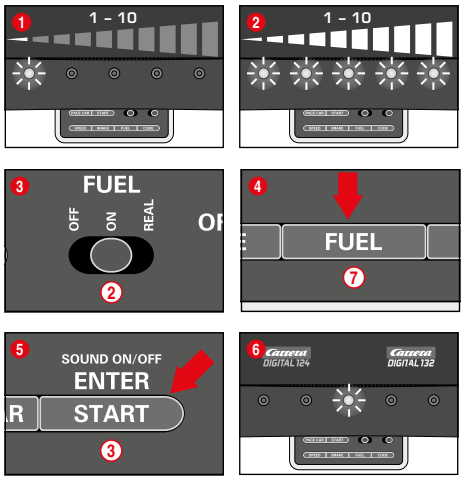
Autojen jarrutuksen asetus



(vain käsiohjaimella ohjatuille autoille)
Jarrutuksen voi asettaa yksilöllisesti yhdelle ja/tai useammalle autolle. Asetettavien autojen täytyy olla radalla. Asetuksen voi tehdä 10 vaiheessa, samalla kun 5 LEDiä näyttävät eri vaiheet vilkkumalla tai palamalla jatkuvasti.
1 1 LED loistaa = heikko jarruteho
2 5 LEDiä loistaa = voimakas jarruteho

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

Tankin sisällön asetus



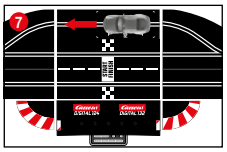
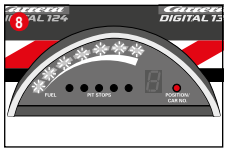
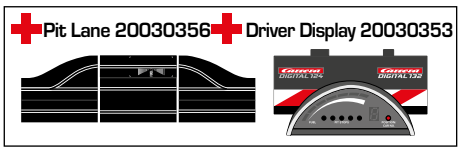
(vain käsiohjaimella ohjatuille autoille)
Tankin sisältö asetetaan yhdessä Pit Lanen (20030356) kaikille autoille yhtäaikaisesti. Asetuksen voi tehdä 10 vaiheessa, samalla kun 5 LEDiä näyttävät eri vaiheet vilkkumalla tai palamalla jatkuvasti.
1 1 LED loistaa = tankin sisältö vähäinen
2 5 LEDiä loistaa = tankin sisältö täysi

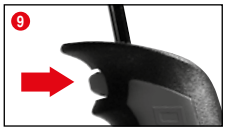
Laita asetettavat autot radalle Control Unitin ollessa päällä ja kytke tankkitoiminto päälle liukupainikkeesta (2), kuva 3. Paina kerran näppäintä ”FUEL” (7). Nyt palaa tietty määrä LEDejä. Ne näyttävät tankin viimeksi käytössä olleen sisällön. Paina näppäintä ”FUEL” (7), kunnes olet valinnut haluamasi tankin sisällön. Vahvista valinta ”START/ENTER”-näppäimellä (3).
Lyhyesti peräjälkeen loistava valoketju ja palava keskimmäinen LED vahvistavat, että asetus on tehty, kuva 6.

Laajennettu tankkitoiminto
liukukytkimestä (2) voi valita 3 tilaa, kuva 3:
- OFF = autot eivät kuluta ”bensiiniä”
- ON = autot kuluttavat ”bensiiniä”
- REAL = tankin sisällöstä riippuvainen maksimaalinen nopeus / autot kuluttavat ”bensiiniä” (vain yhdessä Pit Lanen 20030356 tai Pit Stop Lanen 20030346 ja Pit Stop Adapter Unitin 20030361 kanssa)

”REAL-tilassa” auto on täyden tankin kanssa ”painavampi”, ajaa hitaammin ja sillä on pienempi jarruteho; auto, jonka tankki on tyhjä, on ”kevyempi”, ajaa nopeammin ja sillä on suurempi jarruteho. Tankin sisällön ja ”bensiinin kulutuksen” voi näyttää vain yhdessä Driver Displayn 20030353 ja Pit Stop 20030356 kanssa.

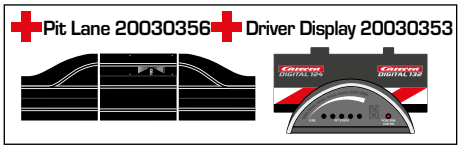
Autojen tankkaus käyttäen Pit Lanea 20030356 ja Driver Displaytä 20030353

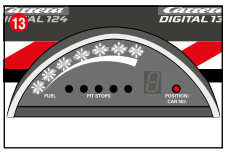
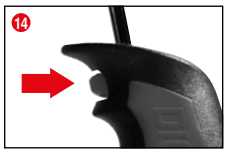



Auton tankin sisällön voi nähdä Driver Displayn palkkinäytöstä, jossa on 5 vihreää ja 2 punaista LEDiä. Aja auto tankkausta varten Pit Laneen tankkianturin yli, kuva 7. Palkkinäyttö alkaa vilkkua, kuva 8, ja auton voi tankata pitämällä kiinni vaihdepainiketta, kuva 9. Tankkausmäärät näyttää keltaisten LEDien vilkkuminen tai palaminen, kuva 10 (katso myös Driver Display).
Huomautus: autoja, joiden tankki on tyhjä, ei oteta huomioon kierroksia laskettaessa yhdessä Position Towerin 20030357 kanssa.

Tankin sisällön asetus kilpa-ajon alussa

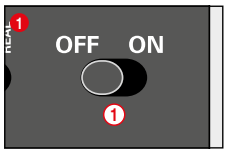


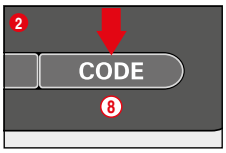


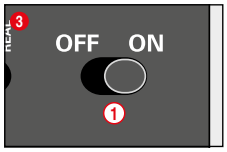




(vain yhdessä laitteiden Pit Lane 20030356 ja Driver Display 20030353 kanssa)
Riippumatta tankin sisällön perusasetuksista voi yhden ja/tai useamman auton tankin sisällön asettaa yksilöllisesti kilpa-ajon alussa kierroksille, jotka ajetaan ennen ensimmäistä tankkausta. Paina kerran ”START/ENTER”-painiketta (3), Control Unitin 5 LEDiä palavat jatkuvasti, kuva 12, ja Driver Displayn palkkinäyttö vilkkuu, kuva 13. Tankin täyttömäärän voi muuttaa painamalla käsiohjaimen vaihdenäppäintä, kuva 14.

Asetuksien näppäinlukitus



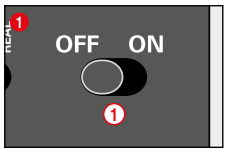


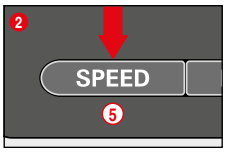


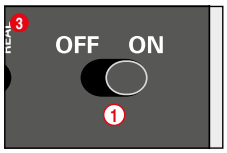
Lukitaksesi Speed, Brake ja Fuel -asetuksien näppäimet toimi seuraavasti:
Pidä Code-näppäintä (8) painettuna ohjausyksikön ollessa kytketty pois päältä, kytke sitten ohjausyksikkö päälle ja päästä jälleen Code-näppäimestä. Poistaaksesi jälleen lukituksen suorita tämä toimenpide uudelleen.

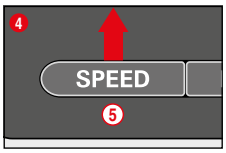
Laajennettu Pit Lane -toiminto

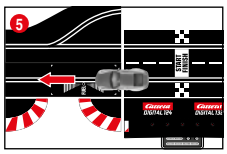










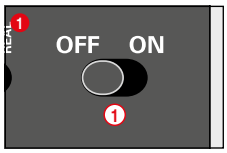



(vain yhdessä Pit Lanen 20030356 kanssa)
Kierroslukutoiminto on mahdollista kytkeä päälle/pois laitteissa Pit Lane 20030356 tai Pit Stop Lane 20030346 yhdessä Pit Stop Adapter Unitin 20030361 kanssa. Paina poiskytketyn Control Unitin ”SPEED”-painiketta (5), kytke Control Unit päälle ja päästä irti ”SPEED”-painikkeesta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

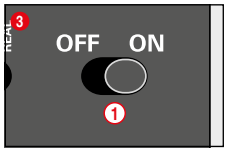
- LED 1 = kierroslaskuri pois
- LED 1 + 2 = kierroslaskuri päällä

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

Ääni PÄÄLLE/POIS

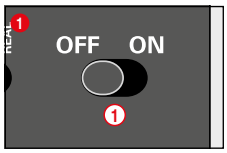




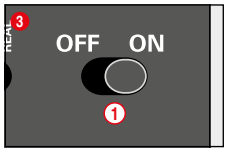


Anturien yliajon ja näppäinten äänen voi kytkeä pois. Paina poiskytketyssä Control Unitissa ”START/ENTER”-näppäintä (3), kytke rata päälle ja päästä irti ”START/ENTER”-näppäimestä (3). Control Unitin kuittausääntä sitä päällekytkettäessä ei voi kytkeä pois.

Nollaustoiminto







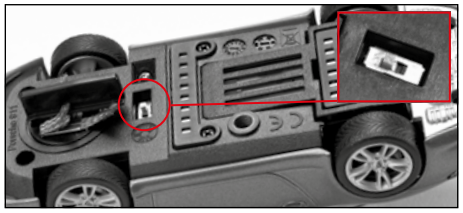
Control Unitissa on nollaustoiminto tehdasasetusten palauttamiseksi.
Paina poiskytketyssä Control Unitissa ”ESC / PACE CAR” -näppäintä (4), kytke rata päälle ja päästä irti näppäimestä. Kaikki nopeus-, jarru, tankki-, ääni- ja kierroslaskuriasetukset palautuvat tehdasasetuksiin. Se ei vaikuta autojen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

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

Virransäästötoiminto

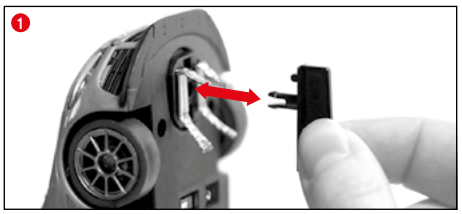
Kun Control Unitia ei ole käytetty 20 minuuttiin, se kytkeytyy automaattisesti virransäästötilaan ja sammuttaa kaikki näytöt sekä Position Towerin, Driver Displayn ja Startligtin. Aktivoidaksesi uudelleen kytke ohjainyksikkö noin 2-3 sekunniksi pois päältä ja jälleen päälle. Kaikki asetukset säilyvät.

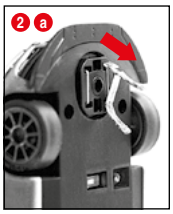
Auton ohjelmointi DIGITAL 132 -tilasta Evolution-tilaan (analoginen)

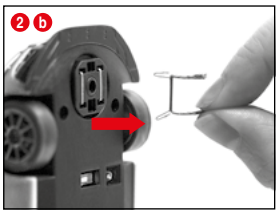


Ajosuunnan vaihtokytkin laitetaan toiseen asentoon kuvan 1 mukaan. Auto laitetaan Evolution-radalle ja painina painetaan 3 kertaa. Kytkin asetetaan takaisin, kun ajoa halutaan jatkaa Carrera DIGITAL 132 -tilassa.

Kaksoiskontaktien ja ohjaimen vaihto





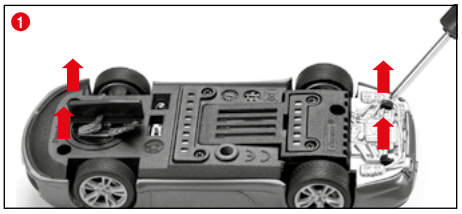


Huomautuksia:
• On suositeltavaa, että vain yksi kontakti otetaan ulos ja vaihdetaan kerrallaan.
• Autoa ei saa vetää taaksepäin, koska kontaktit voivat vioittua.

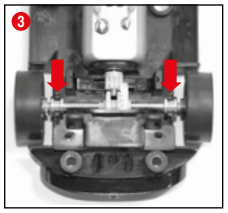
1 Ohjain vedetään varovasti pidikkeestä kuvan 1 mukaan.

2 Kaksoiskontaktia vaihdettaessa on varmistettava, että ensin ylempi kontakti kuva 2 a vedetään ulos vain osittain, minkä jälkeen kaksoiskontaktin voi vetää kokonaan ulos yhdessä kontaktin kuva 2 b kanssa. Uutta asettaessa toimitaan samoin.

Etu-/taka-akselin vaihto

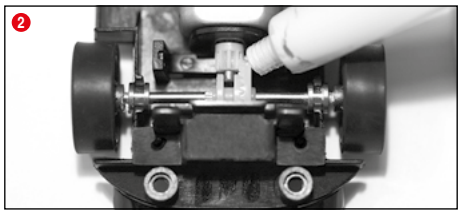






Auton yläosa irrotetaan rungosta kuvan 1 mukaan. Akselit painetaan ulos kiinnityskohdista (2). Uusi akseli pannaan paikoilleen. Varmista, että akselilaakeri on oikeassa asennossa (3).

Huolto ja hoito



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

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

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

Häiriöiden poisto Ajotekniikka

Häiriöiden poisto:
Häiriöiden esiintyessä tarkasta seuraava:
• Onko sähköliitännät tehty oikein?
• Onko muuntaja ja käsiohjain liitetty oiken?
• Ovatko rataliitokset kunnossa?
• Ovatko rata ja urat puhtaita ja ilman roskaa?
• Ovatko kontaktit kunnossa ja yhteydessä virtakiskoon?
• Onko autot koodattu oikeaan käsiohjaimeen?
• Oikosulun kohdalla radan virransaanti keskeytyy automaattisesti noin 5 sekunniksi, ja siitä ilmoitetaan akustisilla ja optisilla signaaleilla.
• Ovatko autot radalla ajosuuntaan?
Toimintahäiriön kohdalla auton alapuolella oleva ajosuuntakytkin laitetaan toiseen asentoon.

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

Ajotekniikka:
• Suorilla osuuksilla voi ajaa nopeasti, ennen mutkaa täytyy jarruttaa, mutkan päässä voi kiihdyttää taas.
• Autoja ei saa pitää kiinni tai estää moottorin käydessä. Se voi aiheuttaa ylikuumenemista ja moottorivikoja.

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

Tekniset tiedot

Muuntajan · lähtöjännite

14,8 V ⎓ 51,8 W

Valmistajan nimi tai tavaramerkki, kaupparekisterinumero ja osoite	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Mallitunniste	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Ottojännite	100-240 V~
Tuloverkkotaajuus	50/60 Hz
Antojännite	DC 14.8 V
Antovirta	3.5 A
Antoteho	51.8 W
Aktiivitilan keskimääräinen hyötysuhde	88.11 %
Hyötysuhde alhaisella kuormituksella (10 %)	83.46 %
Kuormittamattoman tilan tehonkulutus	0.14 W

Virtatilat
1) Ajo = ajoneuvoja ohjataan käsiohjaimista
2) Lepotila = käsiohjaimia ei käytetä, ei ajoa
3) Valmiustila = noin 20 minuutin lepotilan jälkeen liitäntäkisko kytkeytyy valmiustilaan.
   LED ei enää pala.
   VIRRANKULUTUS < 0,21 W
   Aktivoidaksesi uudelleen kytke ohjainyksikkö noin 2-3 sekunniksi pois päältä ja jälleen päälle. Rata on silloin jälleen lepokäytössä.
4) Poiskytketty tila = verkkolaite irrotettu verkkovirrasta

CE 0-3

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.

N

Innholdsfortegnelse

Sikkerhetshenvisninger 58
Innholdet i pakningen 58
Teknisk montasjeanvisning 58
Viktig anvisning 59
Montasjeanvisning 59
Autovern og støtter 59
Elektrisk tilkobling 59
Bildelene 59
Tilkoblinger 60
Betjeningselementer 60
Startforberedelse 60
Koding/programmering
av bilene på den tilhørende håndstyringen 60
Skinnebytte 60
Lys på/av 61
Kjøring med 6 biler 61
Koding/programmering Autonomous Car 61
Koding/programmering Pace Car 61
Innstilling av grunnhastigheten på bilene 61
Innstilling av bremseatferden til bilene 61
Innstilling av tankinnholdet 61
Tastesperre for innstillinger 62
Utvidet Pit Lane-funksjon 62
Lyd PÅ/AV 62
Reset-funksjon 62
Strømsparingsmodus 62
Auton ohjelmointi
DIGITAL 132 -tilasta Evolution-tilaan (analoginen) 62
Kaksoiskontaktien ja ohjaimen vaihto 63
Etu-/taka-akselin vaihto 63
Huolto ja hoito 63
Häiriöiden poisto/Ajotekniikka 63
Tekniset tiedot 63

Velkommen

Hjertelig velkommen til Team Carrera!
Bruksanvisningen inneholder viktige opplysninger om hvordan du setter opp og bruker DIGITAL 132 bilbane. Les nøye gjennom bruksanvisningen og oppbevar den for senere referanse.
Hvis du har spørsmål ber vi deg ta kontakt med salgsavdelingen vår eller gå på hjemmesiden vår: **carrera-toys.com**

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

Vi ønsker deg mye moro med den nye Carrera DIGITAL 132 bilbanen.

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.

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

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

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

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

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

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

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

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

• Uriktig bruk av transformatoren kan føre til elektrisk strømstøt.

• Leketøyet må kun forbindes med apparater i verneklasse II.

• Må ikke brukes med regulerbare transformatorer!

• Leketøyet må kun brukes med en transformator for leketøy.

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

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

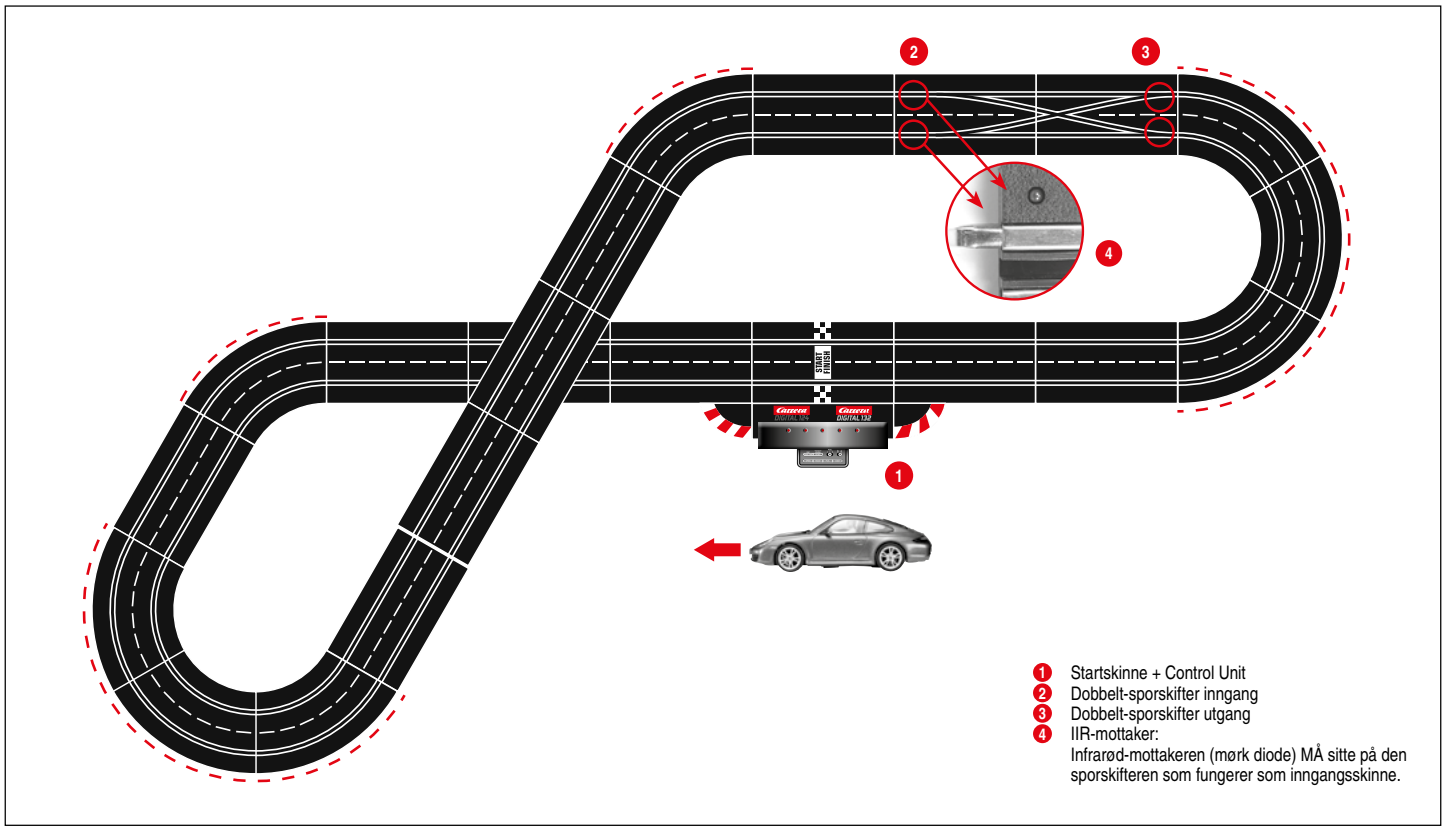
Monteringen må kun gjøres av en voksen person. Denne enheten kan brukes av barn fra og med 8 år og eldre, samt av personer med nedsatte fysiske, sensoriske eller mentale evner eller mangel på erfaring og kunnskap, dersom de er under tilsyn eller har fått opplæring i sikker bruk av apparatet og har forstått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

Innholdet i pakningen

1 BMW M6 GT3 “Molitor Racing, No.14”
1 Mercedes-AMG GT3 “MANN-FILTER Team HTP, No.47”
11 Standard rette stykker
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 Dobbel sporskifter (2 skinnestykker)
8 Svinger 1/60°
1 Transformator
Autovern
Reservebørster
Kantstripeavslutning
Bruksanvisning
Låsestykker

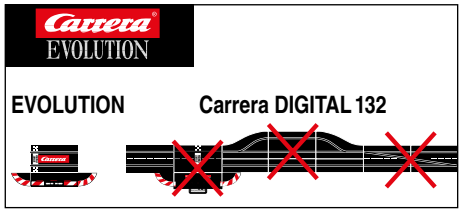
Banelengde: 7,3 m
Monteringsmål: 305 x 170 cm

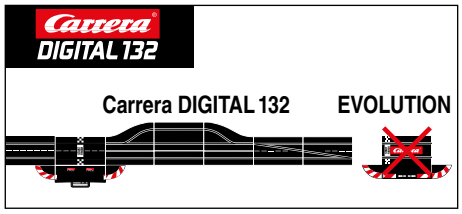
Teknisk montasjeanvisning



1 Startskinne + Control Unit
2 Dobbelt-sporskifter inngang
3 Dobbelt-sporskifter utgang
4 IIR-mottaker:
Infrarød-mottakeren (mørk diode) MÅ sitte på den sporskifteren som fungerer som inngangsskinne.

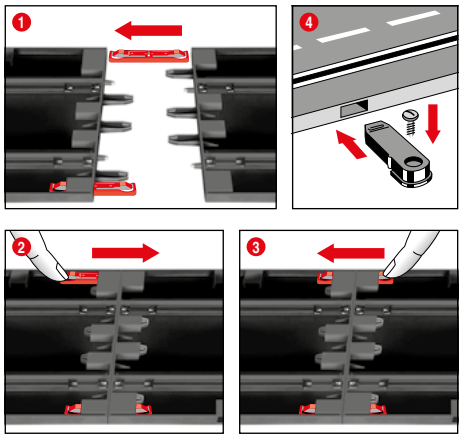
Viktig anvisning





Legg merke til at Evolution (analogt system) og Carrera DIGITAL 132 (digitalt system) er to helt forskjellige systemer som ikke har noe med hverandre å gjøre. Vi ber brukerne innstendig om å holde systemene fra hverandre når bilbanen monteres, dvs. at det ikke må settes startskinner fra Evolution & Black Box sammen med Carrera DIGITAL 132-startskinne i én banestrekning. Heller ikke dersom bare en av de to startskinnene (Evolution eller Carrera DIGITAL 132) er koblet til strømnettet. Heller ingen andre Carrera DIGITAL 132-komponenter (sporskiftere, elektronisk rundeteller, pitstopp) skal bygges inn i en Evolution-bane, dvs. kjøres analogt. Hvis dette ikke tas hensyn til kan det ikke utelukkes at Carrera 132 komponentene ødelegges. Slike tilfeller dekkes ikke av garantien.

Montasjeanvisning

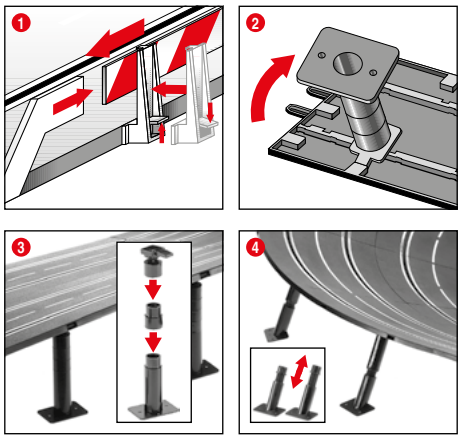


❶ + ❷ + ❸ Før montering stikkes forbindelsesstykkene inn i skinnene slik fig. ❶ viser. Sett sammen skinnene på et jevnt underlag. Forbindelsesstykkene skyves i pilens retning til det høres at de er på plass, fig. ❷. Forbindelsesstykkene kan evt. også settes på i ettertid. Forbindelsesstykkene kan enkelt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

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

Bemerk:
Teppegulv er uegnet som monteringsunderlag pga. statisk oppladning, støvdannelse og lett antennelighet.

Autovern og støtter

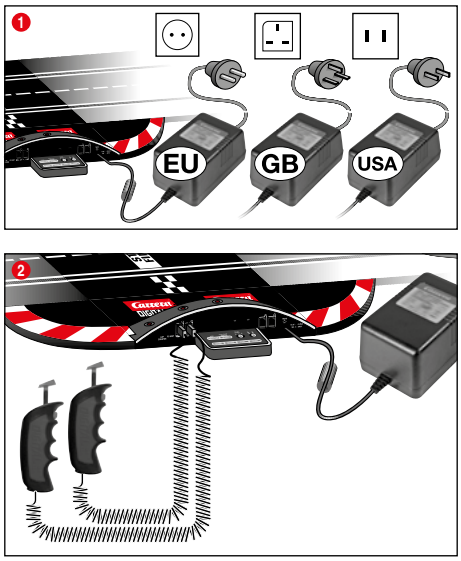


❶ **Autovern:** Holderne for autovernet festes til kanten av kjørebanen ved å vippe dem opp.

❷ + ❸ **Støtter for opphøyede strekninger:**
Skyv kuleleddhodene med tappene inn i de passende firkantede fikseringspunktene på undersiden av banen. Støttene gjøres høyere med ekstra mellomstykker. Føttene på støttene kan evt. skrus fast (skruer følger ikke med).

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

Elektrisk tilkobling

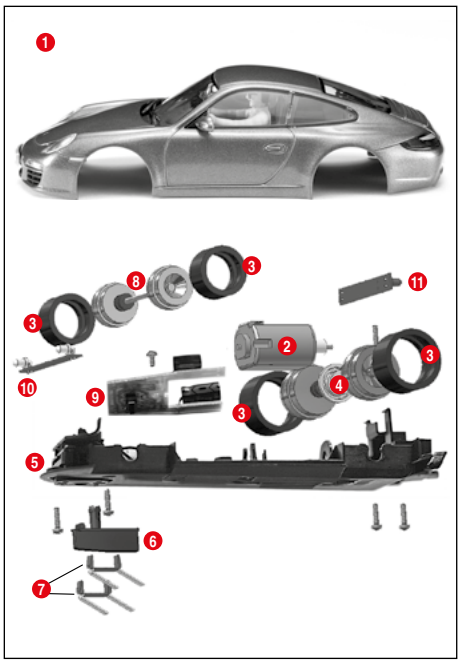


❶ Kople trafostøpselet til Control Unit.
❷ Sett håndkontrollene som følger med inn i Control Unit.

Bemerk: For å unngå kortslutning og elektrisk støt skal ingen deler av banen kobles til andre elektriske apparater, kontakter, ledninger eller andre fremmede elementer. Carrera DIGITAL 132 bilbane fungerer kun med en original Carrera DIGITAL 132 transformator.

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

Bildelene

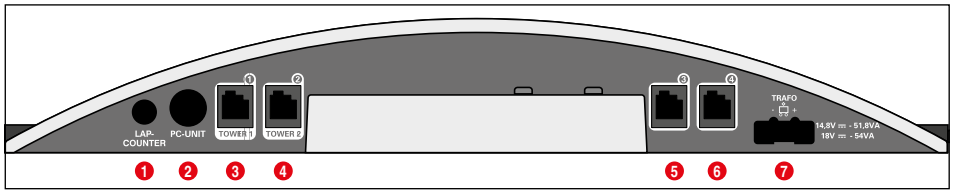


❶ Karosseri, spoiler
❷ Motor
❸ Dekk
❹ Bakaksel
❺ Chassis
❻ Styrepinne
❼ Dobbeltbørster
❽ Framaksel
❾ Bil-kretskort med bryter
❿ Fremre lyskretskort
⓫ Bakre lyskretskort

Bemerk: Sammensetningen av bilen er modellavhengig.

Betegnelsen på delen kan ikke brukes som bestillingsnummer.

Tilkoblinger



Tilkoblinger (fra venstre til høyre):
1. Tilkobling for rundeteller 20030342
2. Tilkobling for PC-enhet eller Lap Counter 20030355 eller App Connect 20030369
3. Uttak 1 for håndstyring, håndstyringsutvidelsesboks eller WIRELESS+-mottaker
4. Uttak 2 for WIRELESS-Tower 20010108
5. Uttak 3 til håndstyring
6. Uttak 4 til håndstyring
7. Tilkobling for DIGITAL 124 / DIGITAL 132 strømadapter

Generelle anvisninger for uttakene 1-4:
Så fremt det benyttes en WIRELESS+-mottaker, skal denne tilkobles uttak 1. Alternativt kan det kobles et WIRELESS Tower 20010108 til uttak 2. Hvis kun WIRELESS+-mottakeren brukes, skal uttak 2 ikke brukes.

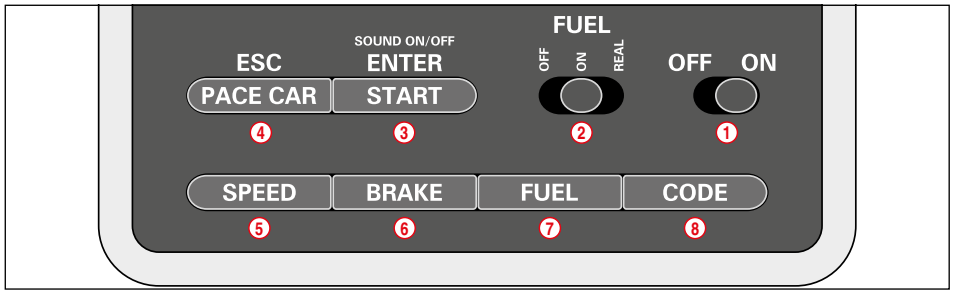
På uttak 3 og 4 kan det i tillegg brukes håndstyringer med kabler. Vennligst vær oppmerksom på at disse i så fall bruker adresse 5 og 6.

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

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

Merk:
En kombinasjon av WIRELESS og håndstyringsutvidelsesboks er ikke mulig!

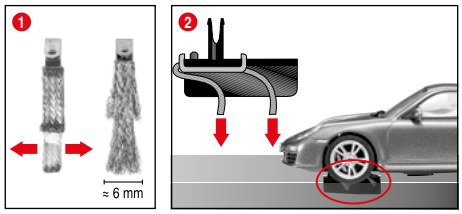
Betjeningselementer



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

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

Startforberedelse



Denne Carrera DIGITAL 132-bilen er optimert for bruk på Carrera skinnesystem 1:24.

1 + 2 Riktig stilling på børstene:
For god og kontinuerlig bruk bør enden av børsten spres ut litt 1 og bøyes ned mot skinnen slik fig. 2 viser. Det er bare enden ab børsten som skal ha kontakt med skinnen; ved tegn på slitasje kan den evt. kuttes noe. Skinner og børster bør av og til renses for støv.

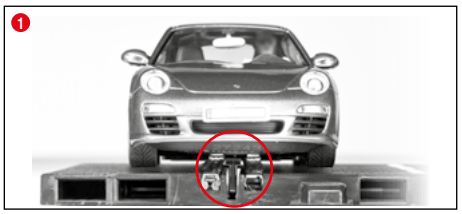
På bilene finnes små originale detaljer – f.eks. spoilere eller speil – som lett kan løsne eller brekke av når bilene lekes med. For å unngå at disse delene ødelegges, er det mulig å fjerne dem før bilene settes på banen.

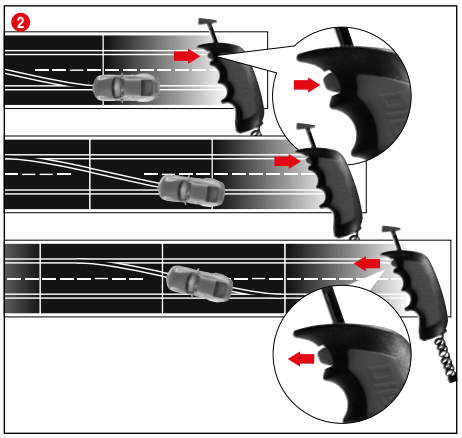
Koding/programmering av bilene på den tilhørende håndstyringen



Still inn den bilen som skal kodes på banen og slå på Control Unit. Trykk én gang på tasten „Code" (8), fig. 1; den første LED-en begynner å lyse, fig. 2. Trykk deretter én gang på sportasten på tilhørende håndstyring, fig. 3.
På biler med belysning begynner lysene å blinke, og på Control Unit lyser LED-ene 2-4 etter hverandre. Etter vellykket koding lyser den midterste LED-en permanent (fig. 4), og bilen ble tilordnet håndstyringen.
Merk: Ved denne typen koding skal alltid **kun den bilen som skal kodes** befinne seg på banen.

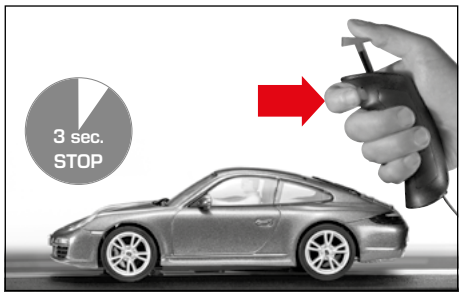
Skinnebytte





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

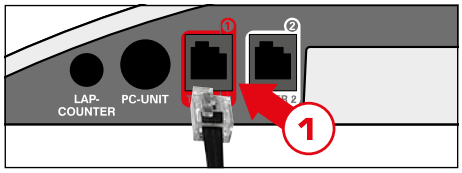
Lys på/av



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

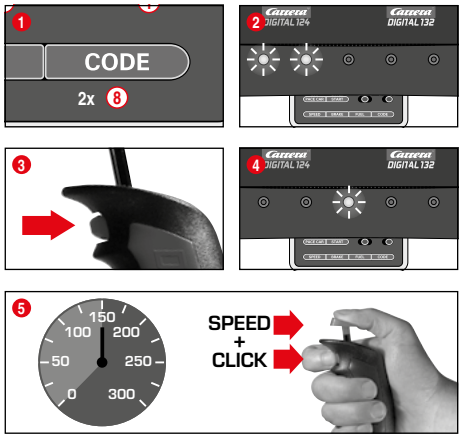
Henvisning:
Gjelder kun for modeller med belysning

Kjøring med 6 biler



Utvidelsesboksen for håndkontrollen (art.nr. 20030348) kobles til kontakt 1 på Control Unit. Mer info i avsnittet "Programmering av bil til riktig håndkontroll".

Koding/programmering Autonomous Car

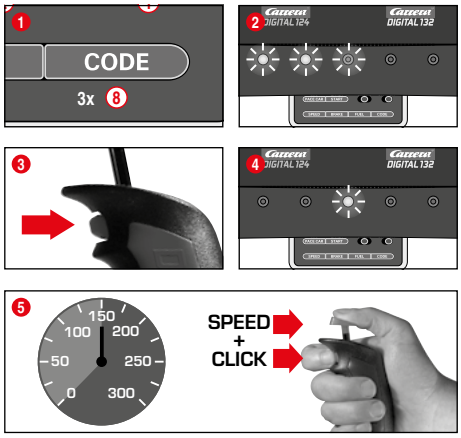


Still inn den bilen som skal kodes på banen ved innkoblet Control Unit og trykk 2 ganger på tasten „Code" (8), fig. 1. Begge de første LED-ene på Control Unit lyser, fig. 2. Trykk nå på sportasten på håndstyringen, fig. 3; LED 3-5 tennes nå etter hverandre. Vent til den midterste LED-en lyser på nytt,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

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

Koding/programmering Pace Car

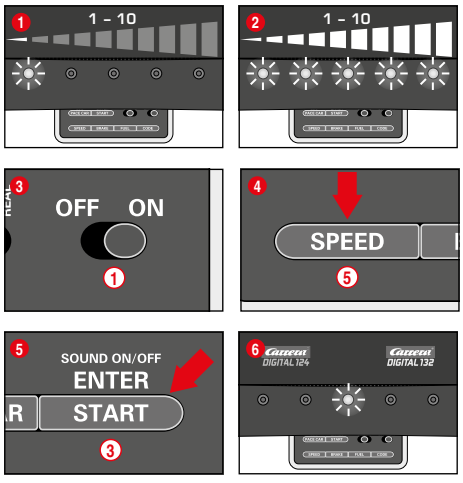




(bare i forbindelse med Pit Stop Lane nr. 20030356)
Still inn den bilen som skal kodes på banen ved innkoblet Control Unit og trykk 3 ganger på tasten „Code" (8), fig. 1. Alle de tre LED-ene på Control Unit lyser, fig. 2. Trykk nå på sportasten på håndstyringen, fig. 3; LED 2-5 tennes nå etter hverandre. Vent til den midterste LED-en lyser på nytt, fig. 4. Betjen håndstyringsstangen og bring bilen til ønsket hastighet. Når du oppnår hastigheten, trykk igjen på sportasten, fig. 5. Kodingen av Pace Car er dermed av avsluttet, og bilen kjører til Pit Stop Lane.
Merk: Ved denne typen koding skal alltid **kun den bilen som skal kodes** befinne seg på banen. Programmeringen av Pace Car beholdes inntil bilen koderes på nytt. Pace Car blir alltid vist med adresse 8 i forbindelse med Position Tower.

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

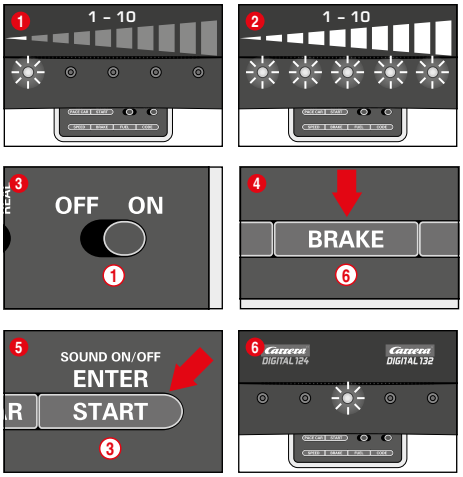
Innstilling av grunnhastigheten på bilene



Innstillingen av grunnhastigheten kan skje enkeltvis for én og/eller flere biler. Bilene som skal stilles inn må befinne seg på banen. Innstillingen kan skje i 10 trinn der de 5 LED-ene blinker hhv. lyser permanent og signaliserer de forskjelige trinnene.
1 1 LED lyser = lav hastighet
2 5 LED-er lyser = høy hastighet

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

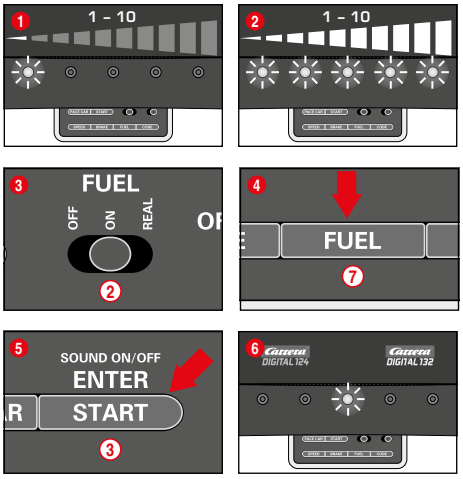
Innstilling av bremseatferden til bilene



(kun for håndstyrte biler)
Innstillingen av bremseatferden kan skje enkeltvis for én og/eller flere biler. Bilene som skal stilles inn må befinne seg på banen. Innstillingen kan skje i 10 trinn der de 5 LED-ene blinker hhv. lyser permanent og signaliserer de forskjelige trinnene.
1 1 LED lyser = svak bremsevirkning
2 5 LED-er lyser = sterk bremsevirkning

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

Innstilling av tankinnholdet



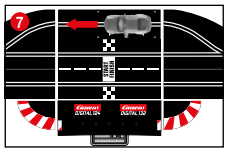
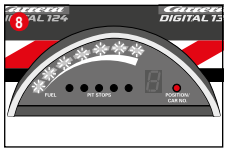
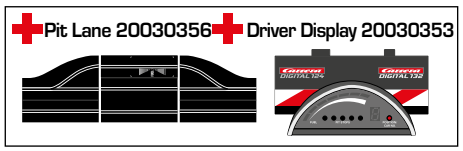
(kun for håndstyrte biler)
Innstillingen av tankinnholdet i forbindelse med Pit Lane (20030356) skjer samtidig for alle biler. Innstillingen kan skje i 10 trinn der de 5 LED-ene blinker hhv. lyser permanent og signaliserer de forskjelige trinnene.
1 1 LED lyser = lite tankinnhold
2 5 LED-er lyser = fullt tankinnhold

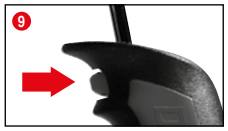
Still de bilene som skal stilles inn på banen ved innkoblet Control Unit og slå på tankfunksjonen via skyvebryteren (2), fig. 3. Trykk én gang på tasten "FUEL" (7). Nå lyser et visst antal LED-er. Disse viser det sist brukte tankinnholdet. Trykk på tasten "FUEL" (7) inntil det ønskede tankinnholdet er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

Utvidet tankfunksjon
Via skyvebryteren (2) kan 3 moduser velges, fig. 3:
- OFF = Bilene bruker ingen "bensin"
- ON = Bilene bruker "bensin"
- REAL = maksimal hastighet er avhengig av tankinnhold / Bilene bruker "bensin" (kun i forbindelse med Pit Lane 20030356 hhv. Pit Stop Lane 20030346 og Pit Stop Adapter Unit 20030361)

I "REAL"-modus er bilen "tyngre" med full tank, kjører langsommere og har mindre bremsevirkning. Biler med tom tank er "lettere", kjører fortere og har en høyere bremsevirkning. En visning av det aktuelle tankinnholdet og "bensinforbruket" kan kun skje i forbindelse med Driver Display 20030353 og Pit Stop 20030356.

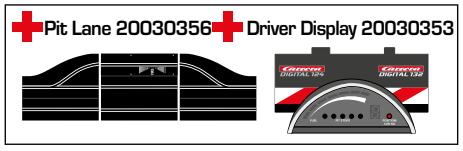
Opptanking av bilene med Pit Lane 20030356 og Driver Display 20030353

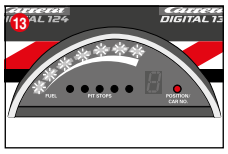
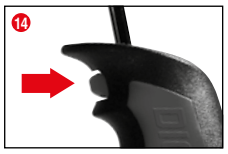



Det aktuelle tankinnholdet til bildene kan avleses via søylevisningen med 5 grønne og 2 røde LED-er for Driver Display. Kjør til opptanking av bilen til Pit Lane via tanksensoren, fig. 7. Søylevisningen begynner nå å blinke, fig. 8, og bilen kan tankes opp ved å holde fast sportasten, fig. 9. Antallet tankinger vises gjennom blinking hhv. lys av de gule LED-ene, fig. 10 (se også Driver Display).
Merk: Biler med tom tank vil ikke bli vurdert ved rundetellingen i forbindelse med Posistion Tower 20030357.

Innstilling av tankinnholdet ved racestart

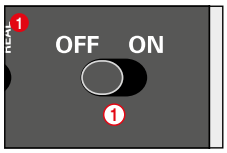


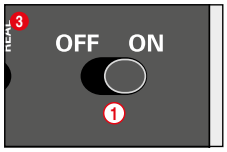


(kun i forbindelse med Pit Lane 20030356 og Driver Display 20030353)
Uavhengig av grunninnstillingen for tankinnholdet kan tankinnholdet stilles inn enkeltvis for én og/eller flere biler ved start av et race for rundene inntil første tankstopp. Trykk én gang på tasten "START/ENTER" (3), de 5 LED-ene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

Tastesperre for innstillinger

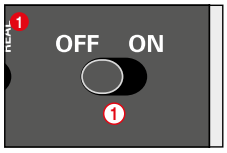


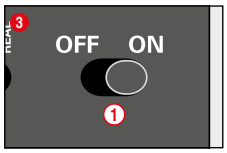


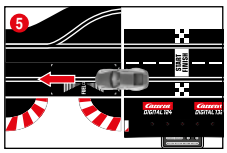
For å sperre tastene for innstillingene av Speed, Brake og Fuel går du frem på følgende måte:
Hold Code-tasten (8) trykket når Control Unit er slått av, slå så på Control Unit og slipp Code-tasten igjen. For å oppheve sperren gjennomfører du forløpet på nytt.

Utvidet Pit Lane-funksjon







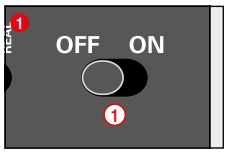


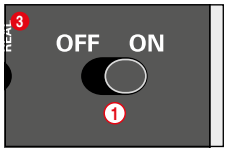
(bare i forbindelse med Pit Lane 20030356)
Det er mulighet for å slå rundetellingsfunksjonen på/av i Pit Lane 20030356 hhv. Pit Stop Lane 20030346 med Pit Stop Adapter Unit 20030361. For å gjøre dette holdes tasten "SPEED" (5) trykket med Control Unit avslått, deretter slås Control Unit på, og tasten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

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

Velg den ønskede innstillingen og skyv eller kjør en bil over Pit Lane-sensoren, fig. 5. Innstillingene overtas ved overkjøring. For å gå ut av innstillingene igjen, trykk på tasten "START/ENTER" (3).

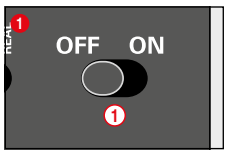
Lyd PÅ/AV

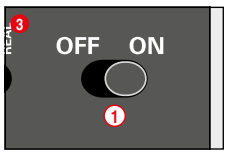




Bekreftelsestonen ved overkjøring av sensorene og tastebetjeningen kan slås av. Hold ved avslått Control Unit tasten "START/ENTER" (3) trykket, slå på banen og slipp tasten "START/ENTER" (3). Kvitteringstonen ved innkobling av Control Unit kan likevel ikke slås av.

Reset-funksjon





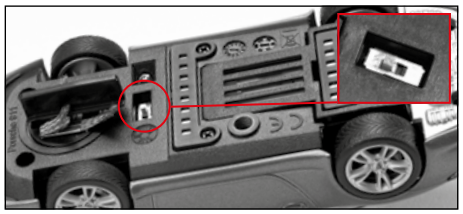
For å gjenopprette fabrikkinnstillingene har Control Unit en resetfunksjon.
Hold ved avslått Control Unit tasten "ESC/PACE CAR" (4) trykket, slå på banen og slipp tasten igjen. Alle de foretatte innstillingene for hastighet, bremseatferd, tankinnhold, lyd og rundetelling tilbakestilles til fabrikkinnstillingen. Innstillingen til bilene blir uberørt av disse, så lenge de ikke befinner seg på banen.

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

Strømsparingsmodus

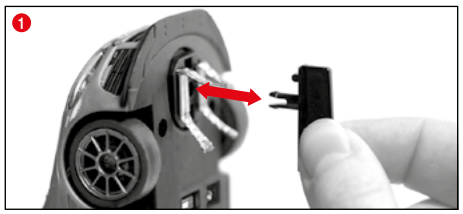
Control Unit går etter 20 minutter uten bruk over i strømsparingsmodusen og slår av alle visninger, slik som f.eks. Position Tower, Driver Display og Startlight. For reaktivering slås kontrollenheten av i ca. 2-3 sekunder og deretter på igjen.
Alle innstillingene blir beholdt.

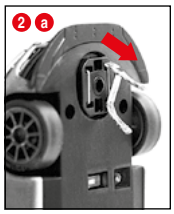
Programmering av bilen fra DIGITAL 132 til Evolution (analog)

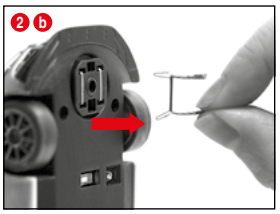


Legg om kjøreretningsbryteren slik fig. 1 viser. Sett bilen på Evolution banen og trykk stempelet 3x. For kjøring i Carrera DIGITAL 132, settes bryteren tilbake.

Bytte av dobbeltbørster og styrepinne





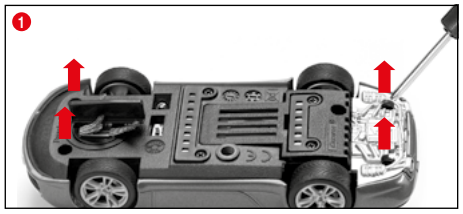


Bemerk:
• Vi anbefaler å ta ut og bytte én børste av gangen.
• Trekk aldri bilen bakover, dette kan skade børstene.

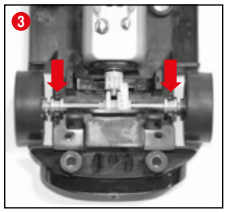
1 Ta styrepinne forsiktig ut av holderen slik fig. 1 viser.

2 Når de doble børstene byttes er det viktig å passe på at den øvre børsten, 2 a bare trekkes delvis ut slik at dobbeltbørsten kan trekkes helt ut med børsten i fig. 2 b.
Gjør tilsvarende når de settes inn.

Bytte av fram-/bakaksel

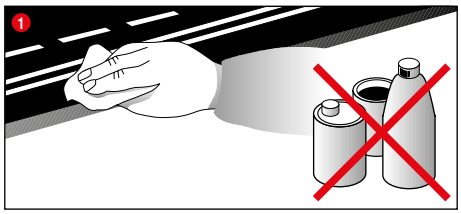


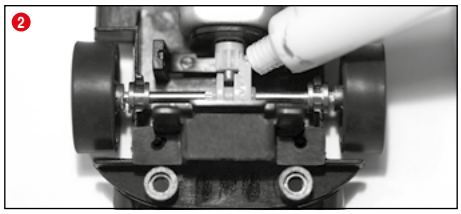




Løsne karosseriet fra chassiset, slik fig. 1 viser. Akslene løsnes med trykk fra holderen (2). Sett i nye aksler. Vær nøye med at aksellagrene sitter riktig (3).

Vedlikehold og pleie





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

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

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

Feilretting Kjøreteknikk

Feilretting:
Hvis noe ikke fungerer som det skal, skal du først sjekke dette:
• Sitte strømkoblingene ordentlig?
• Er transformator og håndkontroller koblet riktig til?
• Er bane-sammenkoblingene som de skal?
• Ligger det fremmedlegemer på banen eller i sporene?
Er de rene?
• Er børstene ok og har god kontakt med strømskinnen?
• Er bilen riktig programmert på riktig håndkontroll?
• Ved kortslutning kuttes strømtilførselen til banen automatisk i ca. 5 sekunder og meldt med akustiske og optiske signaler.
• Står bilene i riktig retning på banen? Ved manglende funksjon Legg om kjøreretningsbryteren på undersiden av bilen.

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

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

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

Tekniske data

Utgangspenning · Banetransformator

14,8 V ⎓ 51,8 W

Navn eller varemerke for produsenten, handelsregisternummer og adresse	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Modellidentifikator	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Inngangsspenning	100-240 V~
Inngangsvekselstrømfrekvens	50/60 Hz
Utgangsspenning	DC 14.8 V
Utgangsstrøm	3.5 A
Utgangseffekt	51.8 W
Gjennomsnittlig effektivitet under drift	88.11 %
Effektivitet ved lav last (10 %)	83.46 %
Strømforbruk ved lav belastning	0.14 W

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

CE 0-3