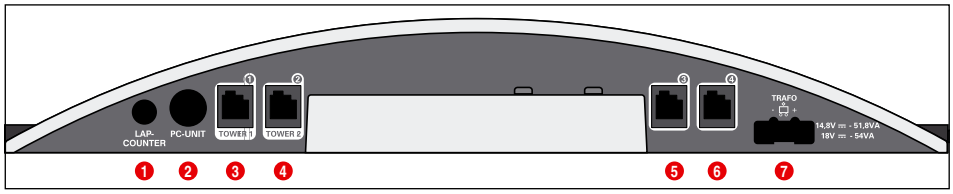
RUS

## Гнезда Control Unit




Гнезда (слева направо):
1. Гнездо для счетчика кругов 20030342
2. Гнездо для компьютера или счетчика кругов 20030355 или App Connect 20030369
3. Гнездо 1 для ручного пульта управления, дополнительного блока ручного пульта управления или приемника WIRELESS+
4. Гнездо 2 для башни WIRELESS 20010108
5. Гнездо 3 для ручного пульта управления
6. Гнездо 4 для ручного пульта управления
7. Гнездо для источника питания DIGITAL 124 / DIGITAL 132

**Общие указания к гнездам 1-4:**
При использовании приемника WIRELESS+ его необходимо подключить к гнезду 1. На выбор можно подсоединить башню WIRELESS 20010108 к гнезду 2. При использовании только приемника WIRELESS+ гнездо 2 должно оставаться свободным.

В гнездах 3 и 4 можно дополнительно использовать соединенные кабелем ручные пульты управления. Обратите внимание на то, что они обращаются в таком случае к адресам 5 и 6.

При использовании дополнительного блока ручного пульта управления 20030348 его необходимо подключить к гнезду 1. Адреса автомобилей распределяются тогда следующим образом:
- дополнительный блок ручного пульта управления = адреса 1, 3 и 4
- гнездо 2 = адрес 2
- гнездо 3 = адрес 5
- гнездо 4 = адреса 6

**Примечание:** Комбинация WIRELESS и дополнительного блока ручного пульта управления не допускается!

## Использование Carrera Race App/ Carrera AppConnect

**Указание:**
Наличие App Connect опционально, см. содержимое пакета в Разделе A. App Connect также можно получить отдельно по номеру 20030369.



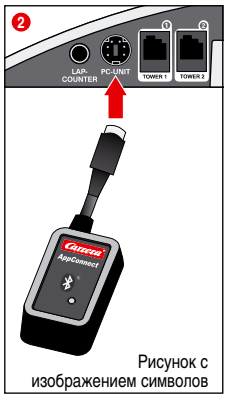
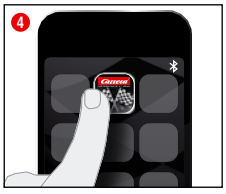




Рисунок с изображением символов







1. Загрузите Carrera Race App на мобильное устройство (1).
2. Вставьте адаптер Bluetooth в гнездо PC Unit, следуя изображенным символам..
3. Убедитесь в том, что на Вашем мобильном устройстве активирована функция Bluetooth. Carrera AppConnect мигает до те пор, пока не будет установлена связь.
4. Запустите Carrera Race App.
5. Постоянное свечение голубого диода указывает на то, что связь через Bluetooth установлена.

## Подключение ресивера

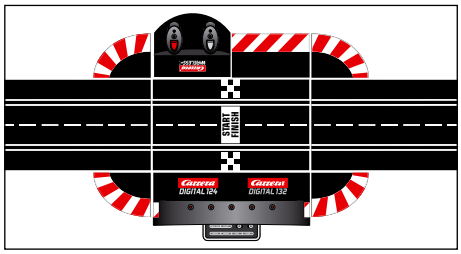
Подключите ресивер к одному из двух гнезд Control Unit, обозначенных символами «Башня 2» и «Башня 2», в соответствии с рисунком с изображением символов. Для эксплуатации 6 ручных пультов управления WIRELESS+ необходим ресивер только на 2,4 ГГц.

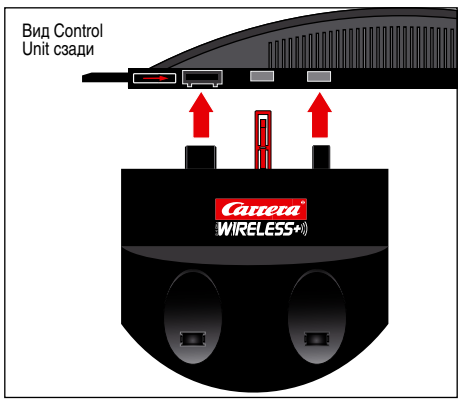



Рисунок с изображением символов

## Подключение зарядной станции

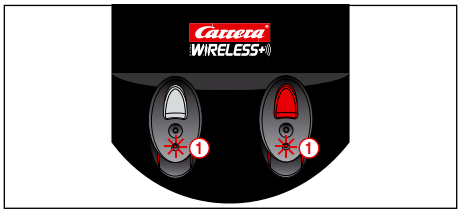
Зарядная станция подключается с тыльной стороны блока управления Control Unit. Для размещения зарядной станции на другом участке трассы необходимо использовать переходное устройство 30360.



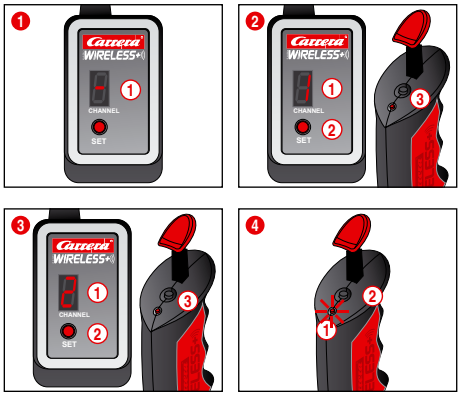




## Зарядка ручного пульта управления

Перед первым применением необходимо полностью зарядить ручные пульты управления WIRELESS+. Для этого ручные пульты управления необходимо установить в зарядное устройство и включить трассу. В процессе зарядки мигают светодиоды (1) ручных пультов управления. По завершении процесса зарядки светодиоды (1) светятся постоянно. Благодаря использованию литиево-полимерного аккумулятора подзарядка ручного пульта управления возможна в любое время.




## Процесс привязки




Для использования ручных пультов управления для управления автомобилями их необходимо один раз «привязать» к ресиверу. Включите для этого трассу.

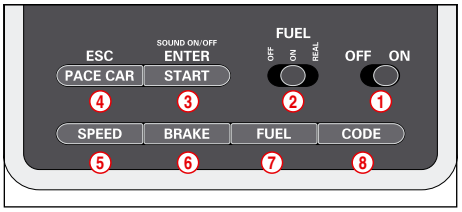
1. Ресивер сигнализирует о готовности к работе вращающимся свечением сегментного индикатора (1).
2. Нажмите кнопку SET (2) один раз, чтобы в сегментном индикаторе (1) появилась цифра 1. Отображаемая цифра будет позже обозначать адрес автомобиля. При последующем нажатии кнопки Вы можете перейти к следующему адресу.

Нажмите теперь один раз кнопку привязки (3) с верхней стороны ручного пульта управления. Ручной пульт управления сигнализирует об успешном выполнении процесса привязки миганием светодиода, в то время как ресивер отображает успешное выполнение процесса вращающимся свечением сегментов. Этим процесс привязки завершается. Вы можете пользоваться ручным пультом управления.

3. Для привязки второго ручного пульта управления действуйте аналогичным способом. Нажмите дважды кнопку SET (2) на приемнике, чтобы появилась цифра 2 (1). После этого нажмите кнопку привязки (3) второго ручного пульта управления.
4. Чтобы отобразить на индикаторе настроенный адрес ручного пульта управления, нажмите один раз кнопку привязки (2) с верхней стороны ручного пульта управления. Светодиод (1) мигает в соответствии с настроенным адресом.

При неиспользовании ручного пульта управления он самостоятельно переключается в режим экономии энергии. Ручной пульт управления можно снова активировать нажатием толкателя или кнопки перевода стрелок.

## Элементы управления Control Unit



① Выключатель
② Выключатель функции заправки
③ Кнопка пуска для начала гонки/кнопка подтверждения программирования
④ Кнопка пейс-кар / прерывание программирования
⑤ Кнопка настройки базовой скорости
⑥ Кнопка настройки поведения автомобилей при торможении
⑦ Кнопка настройки объема заливаемого топлива
⑧ Кнопка программирования автомобилей

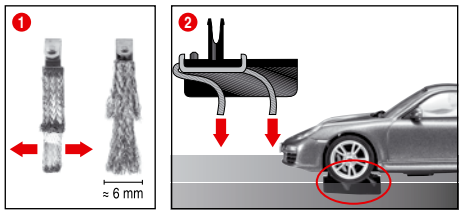
**Общие указания по эксплуатации**
Некоторые кнопки выполняют несколько функций. Некоторые функции настраиваются комбинацией кнопок. Все процессы программирования можно прервать с помощью кнопки ④ „ESC/PACE CAR". Подробную информацию Вы найдете ниже.

## Кодирование/программирование автомобилей на соответствующих ручных пультах управления




Установите автомобиль, который необходимо закодировать, на трассу и включите блок управления.
Нажмите один раз кнопку „Code" ⑧, рис. ❶; загорается первый светодиод, рис. ❷. Затем нажмите один раз стрелочную кнопку на соответствующем ручном пульте управления, рис. ❸. На автомобилях с подсветкой начинает мигать свет, а на блоке управления Control Unit загораются друг за другом светодиоды 2-4. После завершения кодирования постоянно горит средний светодиод (рис. ❹). Автомобиль привязан теперь к соответствующему ручному пульту управления.
**Указание:** при этом способе кодирования на трассе должен всегда находиться **только автомобиль, который необходимо закодировать.**

## Подготовка к пуску

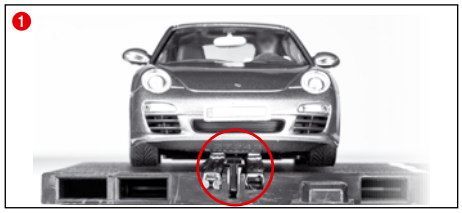


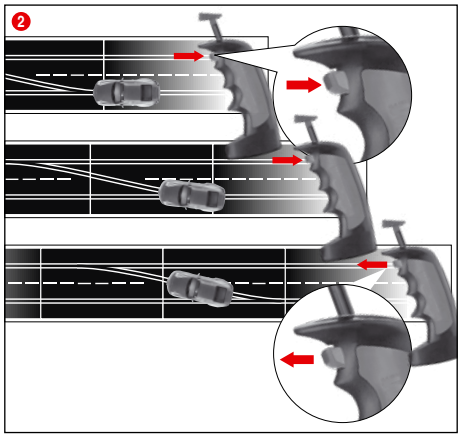

Эта машина Carrera DIGITAL 132 оптимально согласована с рельсовой системой 1:24 производства компании Carrera.

❶ + ❷ **Оптимальное положение электрода**
Для хорошей и бесперебойной езды немного разверните ползушки ❶ и отогните согласно рис. ❷ в направление рельс. Контакт с рельсами должен установиться только лишь концом ползушки; при износе можно немного его обрезать. Рельсы и ползушки следует время от времени очищать от пыли и продуктов истирания.

В игровом режиме мелкие детали автомобиля, как, например, обтекатель или зеркало, которые должны быть смоделированы таким образом для соответствия оригиналу, возможно, могут расшататься или поломаться. Чтобы избежать этого, у Вас есть возможность защитить их, сняв их перед игрой.

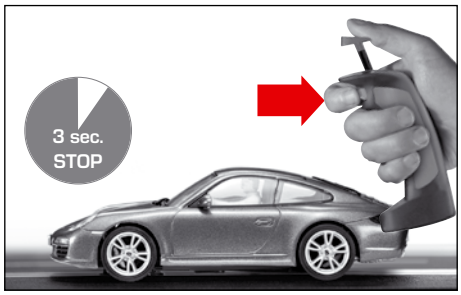
## Функции стрелок




❶ Следите за тем, чтобы ведущий киль автомобиля находился в колее, а двойной скользящий контакт был соединён с проводящим ток рельсом.
Поставьте автомобили на соединительный рельс..
❷ **При изменении колеи кнопку на ручке управления нужно нажимать до тех пор, пока автомобиль не переедет стрелку.**

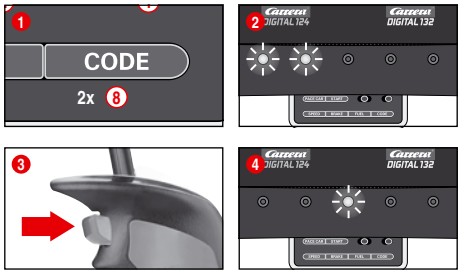
## Включить/выключить световую функцию

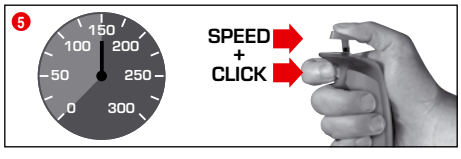



Машина, запрограммированная на ручной регулятор, должна находиться в неподвижном состоянии не менее 3 секунд, перед тем как станет возможно включение или выключение света нажатием на стрелочную кнопку.

**Указание:** Действительно только для моделей со светом

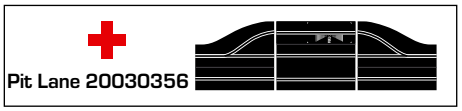
## Кодирование/программирование автономного автомобиля

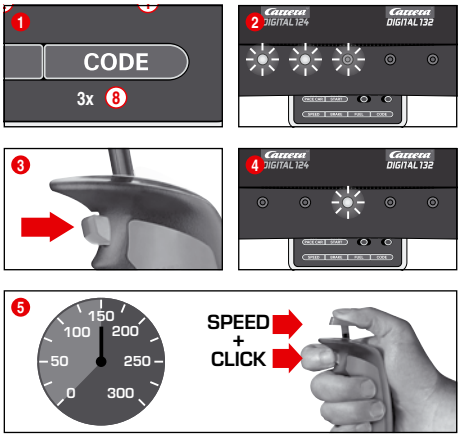



Включите блок управления Control Unit, поставьте автомобиль, который необходимо закодировать, на трассу, и нажмите два раза кнопку „Code" ⑧, рис. ❶. На блоке управления Control Unit загораются первые два светодиода, рис. ❷. Теперь нажмите стрелочную кнопку ручного пульта управления, рис. ❸; светодиоды 3-5 загораются друг за другом. Подождите, пока снова не загорится средний светодиод, рис. ❹. Нажмите рычажок на ручном пульте управления и задайте необходимую скорость автомобиля. При достижении необходимой скорости снова нажмите стрелочную кнопку, рис. ❺. Кодирование автономного автомобиля завершено.
**Указание:** при этом способе кодирования на трассе должен всегда находиться только тот автомобиль, который необходимо закодировать. Программирование автономного автомобиля сохраняется до тех пор, пока не будет осуществлено новое кодирование. Автономный автомобиль в сочетании с позиционной башней всегда отображается на дисплее под адресом 7.

## Кодирование/программирование пейс-кар



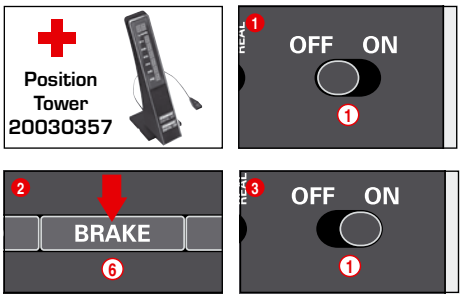




(только в сочетании с Pit Stop Lane #20030356)
Включите блок управления Control Unit, поставьте автомобиль, который необходимо закодировать, на трассу, и нажмите три раза кнопку „Code" ⑧, рис. ❶. На блоке управления Control Unit загораются первые три светодиода, рис. ❷. Теперь нажмите стрелочную кнопку ручного пульта управления, рис. ❸; светодиоды 2-5 загораются друг за другом. Подождите, пока не загорится средний светодиод, рис. ❹. Нажмите рычажок на ручном пульте управления и задайте необходимую скорость автомобиля. При достижении необходимой скорости снова нажмите стрелочную кнопку, рис. ❺. Кодирование пейс-кар завершено. Автомобиль заезжает на пит-лейн.
**Указание:** при этом способе кодирования на трассе должен всегда находиться **только автомобиль, который необходимо закодировать.** Программирование пейс-кар сохраняется до тех пор, пока не будет осуществлено новое кодирование. Пейс-кар в сочетании с позиционной башней всегда отображается на дисплее под адресом 8.

**Дополнительная функция пейс-кар**
После завершения кодирования пейс-кар автоматически заезжает на первых кругах на пит-лейн. Чтобы завести пейс-кар, нажмите один раз кнопку „Pace Car" ④. На блоке управления Control Unit загораются светодиоды 2 и 3, и пейс-кар выезжает из пит-лейна. Пейс-кар ездит до тех пор, пока снова не будет нажата кнопка „Pace Car". При этом светодиод 2 гаснет, и автомобиль автоматически заезжает на актуальном круге на пит-лейн.

## Отображение позиции автономного автомобиля и пейс-кар



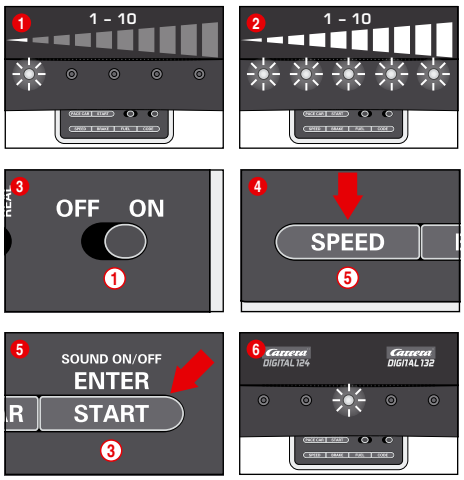

(только в сочетании с позиционной башней #20030357)
Позиция автономного автомобиля (адрес 7) и пейс-кар (адрес 8) может отображаться на позиционной башне. Эту функцию можно активировать на блоке управления Control Unit. Удерживайте при выключенном блоке управления Control Unit кнопку „BRAKE" ⑥ нажатой, рис. ❷, включите трассу и отпустите кнопку „BRAKE". Повторным нажатием кнопки можно переключить функцию:

1 светодиод горит = отображения не происходит
2 светодиода горят = отображение на позиционной башне

Настройте нужную функцию и подтвердите настройку с помощью кнопки „START/ENTER".

RUS

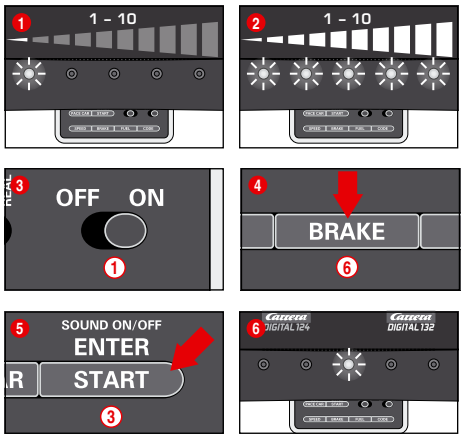
## Настройка базовой скорости автомобилей




Настройку базовой скорости можно осуществлять отдельно для каждого автомобиля и/или сразу для нескольких автомобилей. Автомобили, для которых осуществляется настройка, должны находиться при этом на трассе. Возможно 10 ступеней настройки, при этом 5 светодиодов сигнализируют миганием или постоянным свечением о различных настройках скорости.
❶ 1 светодиод горит = низкая скорость
❷ 5 светодиодов горят = высокая скорость

Установите автомобили, для которых необходимо осуществить настройку, при включенном блоке управления Control Unit на трассу и нажмите один раз кнопку „SPEED“ ⑤. Теперь загорается определенное количество светодиодов. Этим отображается настройка скорости, которая использовалась в последний раз. Нажимайте кнопку „SPEED“ ⑤ до тех пор, пока не будет выбрана необходимая настройка базовой скорости. Подтвердите настройку нажатием кнопки „ENTER/START“ ③.
Короткий бегущий свет и свечение среднего светодиода свидетельствуют о том, что настройка завершена, рис. ❻.

## Настройка поведения автомобилей при торможении

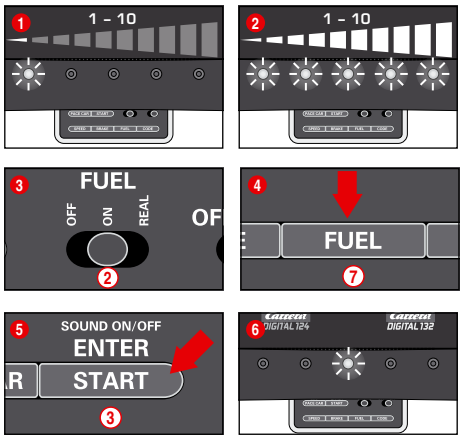



(только для автомобилей, управляемых от ручного пульта управления)
Настройку поведения автомобилей при торможении можно осуществлять отдельно для каждого автомобиля и/или сразу для нескольких автомобилей. Автомобили, для которых осуществляется настройка, должны находиться при этом на трассе. Возможно 10 ступеней настройки, при этом 5 светодиодов сигнализируют миганием или постоянным свечением о различных настройках силы торможения.

❶ 1 светодиод горит = слабое торможение
❷ 5 светодиодов горят = сильное торможение

Установите автомобили, для которых необходимо осуществить настройку, при включенном блоке управления Control Unit на трассу и нажмите один раз кнопку „BRAKE“ ⑥. Теперь загорается определенное количество светодиодов. Этим отображается настройка силы торможения, которая использовалась в последний раз. Нажимайте кнопку „BRAKE“ ⑥ до тех пор, пока не будет выбрана необходимая настройка силы торможения. Подтвердите настройку нажатием кнопки „ENTER/START“ ③.
Короткий бегущий свет и свечение среднего светодиода свидетельствуют о том, что настройка завершена, рис. ❻.

## Настройка объема заливаемого топлива



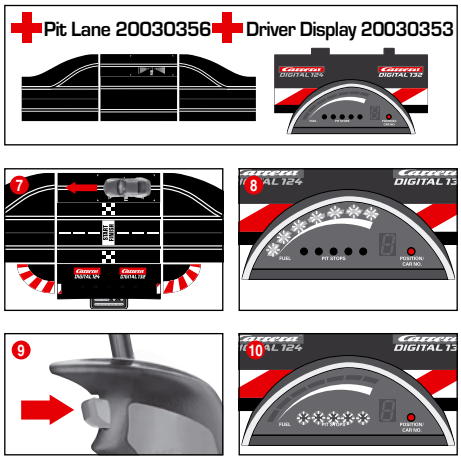

(только для автомобилей, управляемых от ручного пульта управления)
Настройка объема заливаемого топлива в сочетании с пит-лейн (20030356) осуществляется для всех автомобилей одновременно. Возможно 10 ступеней настройки, при этом 5 светодиодов сигнализируют миганием или постоянным свечением о различных настройках.
❶ 1 светодиод горит = небольшой объем топлива
❷ 5 светодиодов горят = полный бак

Установите автомобили, для которых необходимо осуществить настройку, при включенном блоке управления Control Unit на трассу и активируйте функцию заправки с помощью рычажка ②, рис. ❸. Нажмите один раз кнопку „FUEL“ ⑦. Теперь загорается определенное количество светодиодов. Этим отображается настройка объема заливаемого топлива, которая использовалась в последний раз. Нажимайте кнопку „FUEL“ ⑦ до тех пор, пока не будет выбрана необходимая настройка для объема заливаемого топлива. Подтвердите настройку нажатием кнопки „ENTER/START“ ③. Короткий бегущий свет и свечение среднего светодиода свидетельствуют о том, что настройка завершена, рис. ❻.

**Дополнительная функция заправки**
С помощью рычажка ② можно выбрать 3 режима, рис. ❸:
- OFF = автомобили не потребляют «бензина»
- ON = автомобили потребляют «бензин»
- REAL = максимальная скорость в зависимости от объема топлива / автомобили потребляют «бензин» (только в сочетании с Pit Lane 20030356 или Pit Stop Lane 20030346 и переходным устройством пит-лейн Pit Stop Adapter Unit 20030361)

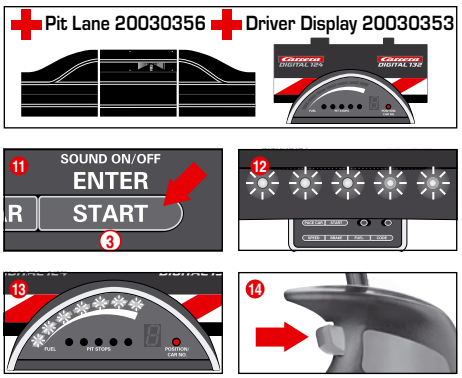
В режиме REAL автомобиль с полным топливным баком «тяжелее», едет медленнее и имеет низкую силу торможения; автомобиль с пустым топливным баком «легче», едет быстрее и имеет большую силу торможения. Отображение актуального объема топлива и «расхода бензина» может осуществляться только в сочетании с дисплеем водителя Driver Display 20030353 и Pit Stop 20030356.

**Заправка автомобилей с Pit Lane 20030356 и Driver Display 20030353**



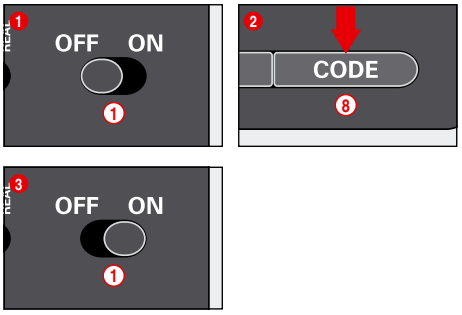

Актуальный объем топлива можно определить по штриховому индикатору, состоящему из 5 зеленых и 2 красных светодиодов, на диплее водителя Driver Display. Для заправки автомобиль должен заехать в пит-лейн через заправочный датчик, рис. ❼. Штриховой индикатор начинает мигать, рис. ❽. Придерживая стрелочную кнопку, Вы можете заправить автомобиль, рис. ❾. Количество операций заправки отображается миганием/свечением желтого светодиода, рис. ❿. (см. также Driver Display)
**Указание: автомобили с пустым топливным баком не принимаются во внимание при подсчетов кругов с позиционной башней 20030357.**

**Настройка объема топлива в начале гонки**



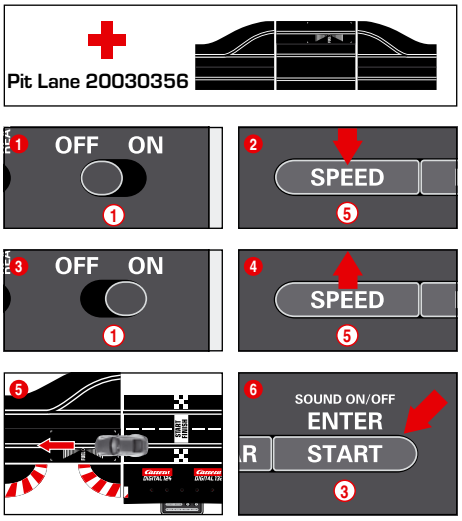

(только в сочетании с Pit Lane 20030356 и Driver Display 20030353)
Независимо от базовой настройки объема топлива объем топлива можно настраивать в начале гонки для кругов до первой остановки на заправку индивидуально для каждого автомобиля в отдельности и/или для нескольких автомобилей сразу. Нажмите один раз кнопку „START/ENTER“ ③; 5 светодиодов блока управления Control Unit светятся постоянно, рис. ⓬, и мигает штриховой индикатор одного или нескольких дисплеев водителя, рис. ⓭. Нажав стрелочную кнопку на соответствующем ручном пульте управления, можно изменить уровень

## Блокировка кнопок для настроек




Чтобы заблокировать кнопки для настроек скорости, тормозов и горючего, действуйте следующим образом:
Нажмите и удерживайте нажатой кодовую кнопку ⑧ при выключенном Control Unit, включите Control Unit и отпустите кодовую кнопку. Чтобы снять блокировку, выполните вышеуказанные действия еще раз.

## Дополнительная функция пит-лейн



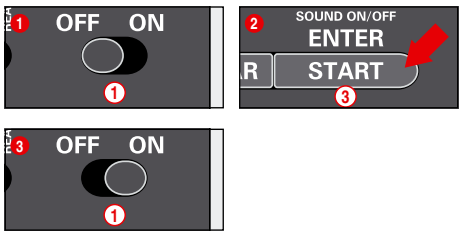

(только в сочетании с Pit Lane 20030356)
Существует возможность активации/деактивации функции счетчика кругов в Pit Lane 20030356 или Pit Stop Lane 20030346 через Pit Stop Adapter Unit 20030361. Для этого удерживайте при выключенном блоке управления Control Unit кнопку „SPEED“

⑤ нажатой, включите Control Unit и отпустите кнопку „SPEED“ Taste ⑤. При повторном нажатии кнопки в зависимости от настройки загорается 1 или 2 светодиода.

- светодиод 1 = функция счетчика кругов деактивирована
- светодиоды 1 + 2 = функция счетчика кругов активирована

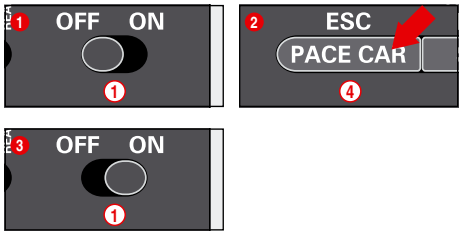
Выберите необходимую настройку и пересеките автомобилем датчик пит-лейн, рис. ❺. При пересечении датчика настройки перенимаются. Чтобы снова выйти из меню настроек, нажмите кнопку „START/ENTER“ ③.

## ВКЛ./ВЫКЛ. Звука




Звуковой сигнал подтверждения при пересечении датчиков и управлении кнопками можно отключить. Для этого удерживайте кнопку „START/ENTER“ ③ при выключенном блоке управления Control Unit нажатой, включите трассу и снова отпустите кнопку „START/ENTER“ ③. Сигнал квитирования при включении Control Unit отключить, однако, нельзя.

## Функция сброса



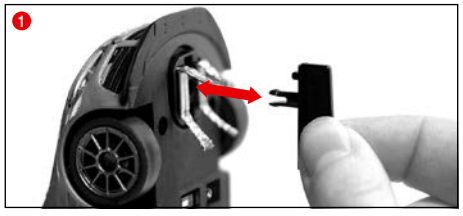

В целях возврата заводских настроек блок управления Control Unit оснащен функцией сброса.
Для этого удерживайте кнопку „ESC/PACE CAR“ ④ при выключенном блоке управления Control Unit нажатой; включите трассу и снова отпустите кнопку. Все предыдущие настройки скорости, поведения при торможении, объема топлива, звука и подсчета кругов сбрасываются до значений заводских настроек. Настройки автомобилей при этом не изменяются при условии, что автомобили не находятся на трассе.

Заводские настройки:
- скорость = 10
- поведение при торможении = 10
- объем топлива = 7
- звук = ВКЛ.
- индикатор позиции автономного автомобиля и пейс-кар = ВЫКЛ.

## Функция экономии электроэнергии

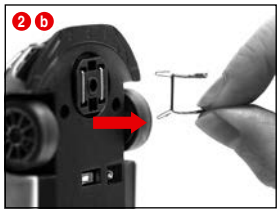
Если блок управления Control Unit не используется, то через 20 минут он переключается в режим экономии электроэнергии, при этом отключаются все индикаторы, такие, как позиционная башня, дисплей водителя Driver Display и устройство стартового сигнала Startlight. Для реактивации выключите Control Unit на прибл. 2-3 секунды и снова включите.
Все настройки сохраняются.

## Смена двойного скользящего контакта и направляющего киля



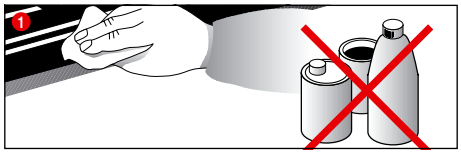







**Указания:**
• Рекомендуется вынимать и заменять только один скользящий контакт.
• Никогда не следует тянуть автомобиль назад, иначе повреждаются скользящие контакты.
❶ Осторожно вытянуть направляющий киль из держателя в соответствии с рис. ❶.
❷ При замене двойного скользящего контакта необходимо следить за тем, чтобы вначале верхний контакт ❷ ⓐ был вытянут только частично и затем с контактом ❷ ⓑ вытягивался весь скользящий контакт в комплекте.
При вставке киля надо поступать аналогично.

## Техобслуживание и ремонт







Для обеспечения безупречной работы гоночной автодороги следует регулярно чистить все детали гоночной трассы. Перед очисткой выдерните штепсельную вилку из сети.

❶ **Гоночная трасса:** поверхность полотна дороги и выточенную бороздку следует очищать сухой тряпкой. Не используйте для чистки растворители или химикаты. При неиспользовании дорогу следует хранить в защищенном от пыли сухом месте, лучше всего в оригинальной картонной упаковке.
❷ **Проверка автомобиля:** очистите опоры подшипников осей и колес, малое зубчатое колесо двигателя, приводные зубчатые колеса и подшипники и смажьте их консистентной смазкой, не содержащей смолы и кислоты. Используйте в качестве вспомогательного средства, например, зубочистку. Регулярно проверяйте состояние скользящего контакта и шин.

## Устранение неисправностей и техника езды

**Устранение неисправностей:**
При возникновении неисправностей проверьте, пожалуйста, следующее:
• Правильно ли произведено электрическое подключение?
• Правильно ли подключены трансформатор и ручной регулятор?
• Правильно ли произведено соединение деталей полотна?
• Чисты ли гоночная трасса и выточенная бороздка, и нет ли на них посторонних предметов?
• В порядке ли скользящие контакты, и имеют ли они контакт с питающей шиной?
• Правильно ли закодированы автомобили на ручном регуляторе?
• При коротком замыкании подача тока на дорогу будет автоматически на 5 секунд прервана и показана путём акустического и оптического сигнала.
• Стоят ли автомобили по направлению движения? Если игра не включается, то нужно переключить регулятор направления движения на нижней части автомобиля.
• Правильно ли монтировано переходное устройство по направлению движения?
• Правильно ли подключен ручной пульт управления?
• Заряжен ли аккумулятор?
• Мигает ли светодиод ручного пульта управления во время зарядки?
• Привязан ли ручной пульт управления к ресиверу?
• Ручные пульты управления имеют двойной адрес?
**Внимание:**
IB игровом режиме мелкие детали автомобиля, как, например, обтекатель или зеркало, которые должны быть смоделированы таким образом для соответствия оригиналу, возможно, могут расшататься или поломаться. Чтобы избежать этого, у Вас есть возможность защитить их, сняв их перед игрой.
**Техника вождения:**
• На прямых участках можно ехать быстро, на поворотах следует притормаживать, при выходе из поворота можно производить разгон.
• Не удерживайте и не блокируйте автомобили с работающими двигателями, это может привести к перегреву и поломке двигателя.
**Внимание:** при использовании машины на рельсовой системе, производителем которой является не компания Carrera, необходимо заменить настоящий направляющий киль специальным направляющим килем (#20020085309). При использовании элементов Переезд (#20020020587) или Крутой вираж 1/30° (#20020020574) от Carrera небольшой шум от движения происходит из-за конструкции по оригинальному масштабу и не имеют влияния на безупречную эксплуатацию в игре.

## Технические данные

Напряжение на выходе · Трансформатор игрушки

14,8 V ⎓ 51,8 W

литиево-полимерный аккумулятор:
3,7 V ⎓ 180 mAh · 0,7 Wh

Максимальное время зарядки: 2 часа

Частота: 2,4 ГГц
Частотный диапазон: 2400-2483,5 МГц
Мощность передатчика: макс. 10 мВт

**Режимы сетевого питания**
1.) Режим игры = автомобили приводятся в действие с помощью ручных регуляторов
2.) Режим покоя = ручные регуляторы не приводятся в действие, игра невозможна,
3.) Режим ожидания = приблизительно через 20 минут режима покоя присоединительная шина переключает прибор в режим ожидания. Светодиод больше не горит.
**ПОТРЕБЛЕНИЕ ЭЛЕКТРОЭНЕРГИИ < 0,21 W**
Для реактивации выключите Control Unit на прибл. 2-3 секунды и снова включите. Трек снова переходит в режим ожидания.
4.) Режим выключения = прибор отсоединен от сети питания

0-3

## Предупредительные указания

**Директивы и предупредительные указания по использованию литиево-полимерного аккумулятора / литиево-полимерных аккумуляторов:**
Литиево-полимерные аккумуляторы более чувствительны, чем обычные щелочные или никель-металл-гидридные аккумуляторы. Поэтому необходимо строго соблюдать все правила и предупредительные указания. При неправильном обращении с литиево-полимерными аккумуляторами существует опасность пожара. При манипуляциях с прилагаемым литиево-полимерным аккумулятором, его зарядке или использовании Вы берете на себя все риски, связанные с литиевым аккумулятором.

• Не заряжаемые батарейки нельзя заряжать. Используйте для зарядки только входящее в комплект поставки зарядное устройство. При несоблюдении этих указаний существует опасность пожара и рис нанесения вреда здоровью и/или материального ущерба. НИКОГДА не используйте другое зарядное устройство!
• Перезаряжаемые батарейки необходимо заряжать только под присмотром взрослых. Никогда не оставляйте аккумулятор без присмотра во время зарядки. При зарядке аккумулятора Вы должны всегда находиться поблизости, чтобы следить за процессом зарядки и при необходимости отреагировать на возможные проблемы.
• Если в процессе разрядки или зарядки аккумулятор раздуется или деформируется, немедленно прекратите зарядку или разрядку. Как можно быстрее и осторожнее извлеките аккумулятор, положите его в безопасное, открытое место вдали от воспламеняемых материалов, и понаблюдайте за ним на протяжении минимум 15 минут. При зарядке или разрядке раздувшегося или деформированного аккумулятора существует опасность пожара! Даже при незначительной деформации или раздувании аккумулятора его необходимо вывести из эксплуатации.
• Заряжайте входящий в комплект поставки аккумулятор в безопасном месте вдали от воспламеняемых материалов.
• Разряженные аккумуляторы следует удалить из игрушки.
• Храните аккумулятор при комнатной температуре (16° - 18°C) в сухом месте. Не подвергайте аккумулятор воздействию прямых солнечных лучей или других источников тепла. Избегайте температур, превышающих 50°C.
• Обязательно заряжайте аккумулятор после использования, чтобы избежать так называемой глубокой разрядки аккумулятора. При неиспользовании аккумулятора время от времени заряжайте его (прибл. через каждые 2-3 месяца). Несоблюдение вышеуказанного обращения с аккумулятором может привести к его повреждению.
• При замене аккумулятора не используйте острых предметов.
Ни в коем случае не наносите повреждения защитной пленке аккумулятора.
• При замене поврежденных аккумуляторов используйте только рекомендованные типы аккумуляторов. Поврежденные или пришедшие в негодность аккумуляторы являются специальными отходами, их необходимо утилизировать соответствующим способом.
• Не бросайте аккумуляторы/батарейки в огонь и не подвергайте их воздействию высоких температур. Существует опасность пожара и взрыва.
• Содержащиеся в литиево-полимерных аккумуляторах электролиты и пары электролитов вредны для здоровья. В любом случае избегайте прямого контакта с электролитами.При попадании электролитов на кожу, глаза или другие участки тела необходимо немедленно промыть пораженные участки обильным количеством свежей воды. После этого необходимо обратиться к врачу.
• Аккумуляторы – не игрушка. Они не должны попасть в руки детей. Храните аккумуляторы вне зоны досягаемости детей.
• Соединительные клеммы / аккумуляторные клеммы не разрешается замыкать накоротко!
• Игрушку можно использовать только с трансформатором / блоком питания для игрушек!
• Трансформатор / блок питания не является игрушкой!

Carrera Toys GmbH · Rennbahn Allee 1 · 5412 Puch / Salzburg · Austria
Carrera Revell of Americas Inc. · Suite 307N · 197 Route 18 South · East Brunswick, NJ 08816 · USA
Carrera Revell UK Ltd. · Old Airfield Industrial Estate · Cheddington Lane · Tring HP23 4QR · United Kingdom
carrera-toys.com