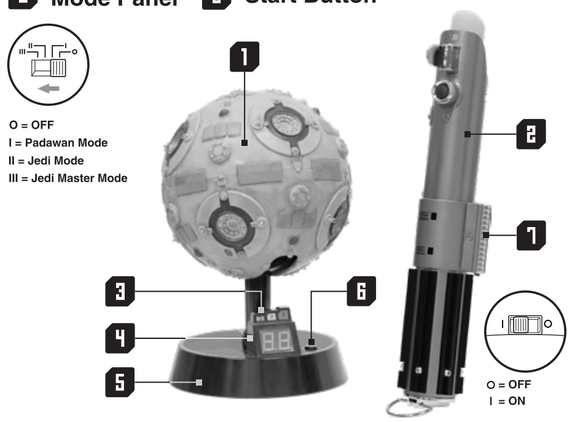
Jedi Training Remote and Hilt

Sphère d'entraînement Jedi et poignée
Mando de entrenamiento y empuñadura Jedi

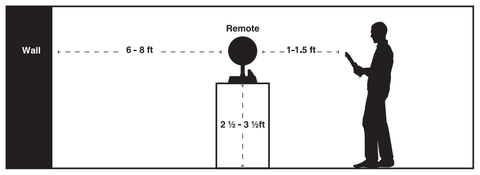
INSTRUCTIONS • ANVISNINGER • TALİMATLAR • GEBRUIKSAANWIJZING • INSTRUCTIONS • 说明
INSTRUCCIONES • INSTRUZIONI • ANVISNINGER • INSTRUÇÕES • ANLEITUNG • INSTRUKSJONER • OHEET

3+

1 Remote
2 Hilt
3 Mode Panel
4 Scoreboard
5 Remote Base
6 Start Button
7 Switch



O = OFF
I = Padawan Mode
II = Jedi Mode
III = Jedi Master Mode



Remote should be placed between the user and the wall.
User should be facing the scoreboard.
Recommended distance from user to Remote is 1-1.5 feet.
Recommended distance from Remote to wall is 6 to 8 feet.
Recommended height from the Remote to the floor is 2 ½ to 3 ½ feet.
For optimal training, the wall should be flat and not contain any objects.
For optimal training, objects should not be blocking light projection or placed between Remote and wall. Space between Remote and wall should remain unobstructed.

I = Mode 1 "Padawan Mode"

Slide ON/OFF switch on the Hilt to the "ON" position.
Slide mode switch on the back of the Remote Base to the "I" position. On Mode Panel, "1" will illuminate green.
Press Start Button to begin mode.
Press down on Switch button to begin mode.
The Remote will move and randomly project blue or red light against the wall.
Initiate "Strike" motion when blue light is projected against the wall (reference diagram below for the "Strike" movement).
Hilt will vibrate and illuminate **yellow** to indicate successful "Strike" activation.
Initiate "Block" motion when red light is projected against the wall (reference diagram below for "Block" movement).
Hilt will vibrate and illuminate **red** to indicate successful "Block" activation.
After each successful "Strike" or "Block" activation, the scoreboard will display points.
Points continue to increase until reaching a maximum of 99 points.
This mode has no time limit.

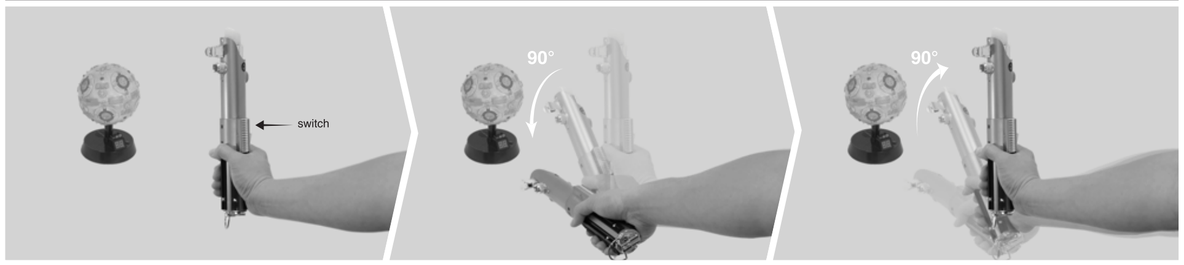
II = Mode 2 "Jedi Mode"

Slide ON/OFF switch on the Hilt to the "ON" position.
Slide mode switch on the back of the Remote Base to the "II" position. On Mode Panel, "2" will illuminate yellow.
Press Start Button to begin mode.
Press down on Switch button to begin mode.
The Remote will move and randomly project blue or red light against the wall.
Initiate "Strike" motion when blue light is projected against the wall (reference diagram below for "Strike" movement).
Hilt will vibrate and illuminate **yellow** to indicate successful "Strike" activation.
Initiate "Block" motion when red light is projected against the wall (reference diagram below for "Block" movement).
Hilt will vibrate and illuminate **red** to indicate successful "Block" activation.
This mode has a 60-second time limit.
Points will increase after each successful "Strike" or "Block" activation.
After the 60-second time limit is complete, the scoreboard will display the number of hits for 3 seconds and then the number of misses will blink for 3 seconds.

III = Mode 3 "Jedi Master Mode"

Slide ON/OFF switch on the Hilt to the "ON" position.
Slide mode switch on the back of the Remote Base to the "III" position. On Mode Panel, "3" will illuminate red.
Press Start Button to begin mode.
Press down on Switch button to begin mode.
The Remote will move and randomly project blue or red light against the wall.
Initiate "Strike" motion when blue light is projected against the wall (reference diagram below for "Strike" movement).
Hilt will vibrate and illuminate **yellow** to indicate successful "Strike" activation.
Initiate "Block" motion when red light is projected against the wall (reference diagram below for "Block" movement).
Hilt will vibrate and illuminate **red** to indicate successful "Block" activation.
This mode has 2 levels (L1 & L2) with a 60-second time limit for each level.
Points will increase after each successful "Strike" or "Block" activation.
After the first 60-second time limit is complete for L1, the timer will reset for L2.
After the second 60-second time limit is complete for L2, the scoreboard will display the number of hits for 3 seconds and then the number of misses will blink for 3 seconds.

Strike

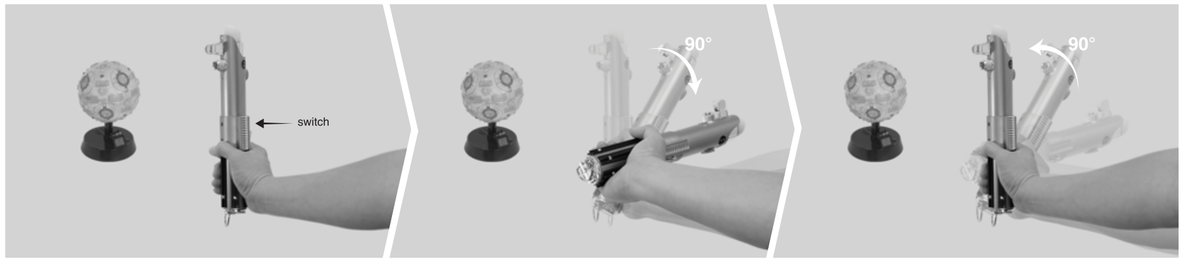


START position = Hold the Hilt vertically in front of you for default position.
NOTE: The switch on the Hilt should always be facing upward.

When **BLUE** light is emitted from the Remote, move the Hilt 90 degrees **FORWARD** toward the Remote to activate strike.
If strike is **SUCCESSFUL**, the light on Hilt will flash **YELLOW** and vibrate.
If strike is **UNSUCCESSFUL**, the light on Hilt will remain **BLUE**.

END position = Move the Hilt upward 90 degrees back to default position until it is vertical in front of you.

Block (Right)

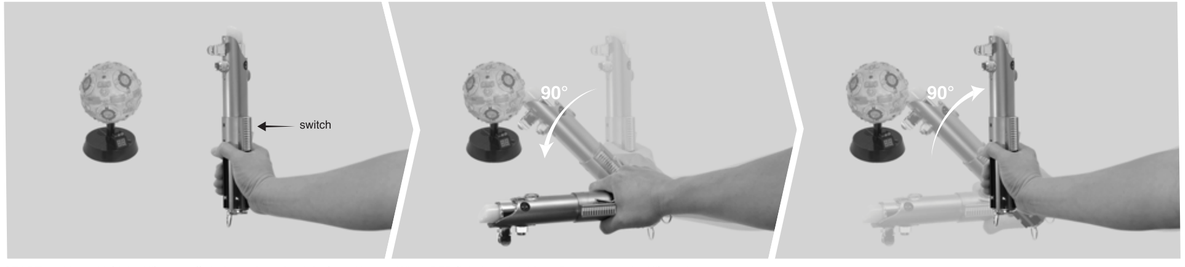


START position = Hold the hilt vertically in front of you for default position.
NOTE: The switch on the Hilt should always be facing upward.

When **RED** light is emitted from Remote, turn the Hilt 90 degrees **RIGHT** or **LEFT** to activate block.
If block is **SUCCESSFUL**, the light on Hilt will flash **RED** and vibrate.
If block is **UNSUCCESSFUL**, the light on Hilt will remain **BLUE**.

END position = Move the Hilt upward 90 degrees back to default position until it is vertical in front of you.

Block (Left)

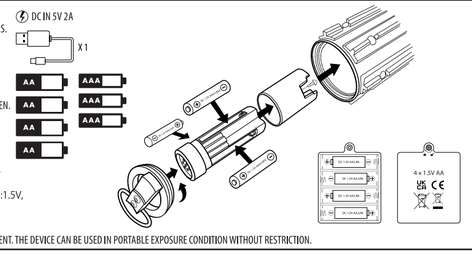


START position = Hold the Hilt vertically in front of you for default position.
NOTE: The switch on the Hilt should always be facing upward.

When **RED** light is emitted from Remote, turn the Hilt 90 degrees **RIGHT** or **LEFT** to activate block.
If block is **SUCCESSFUL**, the light on Hilt will flash **RED** and vibrate.
If block is **UNSUCCESSFUL**, the light on Hilt will remain **BLUE**.

END position = Move the Hilt upward 90 degrees back to default position until it is vertical in front of you.

REQUIRES (4) (AA) (1.5V), (3) (AAA) (1.5V) BATTERIES, NOT INCLUDED.
FONCTIONNE AVEC (4) PILES (AA)(1.5V), (3) PILES (AAA)(1.5V), NON INCLUSES.
NECESITA (4) PILAS (AA) (1.5V), (3) PILAS (AAA) (1.5V), NO INCLUIDAS.
SONO NECESSARIE (4) (AA) (1.5V), (3) (AAA) (1.5V) BATTERIE, NON INCLUSE.
REQUER (4) PILHAS (AA) DE (1.5V), (3) PILHAS (AAA) DE (1.5V), NÃO INCLUÍDAS.
VEREIST (4) (AA) (1.5V), (3) (AAA) (1.5V) BATTERIJEN, NIET INBEGREPEN.
BENÖTIGT (4) (AA) (1.5V), (3) (AAA) (1.5V) BATTERIEN, SIND NICHT ENTHALTEN.
KRÆVER (4) (AA) (1.5V), (3) (AAA) (1.5V) BATTERIER, IKKE INKLUDERET.
(4) (AA) (1.5V), (3) (AAA) (1.5V) PIL GEREKTİRİR, BİRLİKTE VERİLMEMİŞTİR.
KRÄVER (4) (AA) (1.5V), (3) (AAA) (1.5V) BATTERIER, EJ INKLUDERADE.
KREVER (4) (AA) (1.5V), (3) (AAA) (1.5V) BATTERIER, IKKE INKLUDERT.
VAATII (4) (AA) (1.5V), (3) (AAA) (1.5V) PARISTOA, EI SISÄLLY PAKKAUKSEEN.
需要 (4) (AA) (1.5V), (3) (AAA) (1.5V) 電池,不包含.
電池 (数量):4, (種別):AA, (電圧):1.5V, (数量):3, (種別):AAA, (電圧):1.5V, 使用,別売.
مواصفات البطاريات (4) (AA) (1.5V) ,(3) (AAA) (1.5V)، غير مضمنة.



THE DEVICE HAS BEEN EVALUATED TO MEET GENERAL RF EXPOSURE REQUIREMENT. THE DEVICE CAN BE USED IN PORTABLE EXPOSURE CONDITION WITHOUT RESTRICTION.

MADE IN CHINA
FABRIQUÉ EN CHINE
HECHO EN CHINA
中国製
صنع في الصين

Distributed By:
Disney Theme Park Merchandise
Lake Buena Vista, FL 32830
© Disney © & TM Lucasfilm Ltd.
starwars.com

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.

French (Français)

1 Télécommande
2 Poignée
3 Panneau de modes
4 Écran de score
5 Base de la télécommande
6 Bouton Démarrer
7 Interrupteur

O = ÉTEINT
I = Mode padawan
II = Mode Jedi
III = Mode maître Jedi

O = ÉTEINT
I = ALLUMÉ

- La télécommande doit être placée entre le mur et l'utilisateur.
- L'utilisateur doit faire face à l'écran de score.
- La distance recommandée entre l'utilisateur et la télécommande est de 30 à 45 cm.
- La distance recommandée entre la télécommande et le mur est de 1,8 à 2,4 m.
- La hauteur recommandée entre la télécommande et le sol est de 75 cm à 1 m.
- Pour un entraînement optimal, le mur doit être plat sans objets décoratifs.
- Pour un entraînement optimal, aucun objet ne doit bloquer les projections lumineuses ou être placé entre la télécommande et le mur. L'espace entre la télécommande et le mur doit rester dégagé.

Frappe

Position de DÉPART = Maintenez la poignée à la verticale devant vous en position par défaut.
REMARQUE : l'interrupteur sur la poignée doit toujours être dirigé vers le haut.

Lorsqu'une lumière BLEUE est émise par la télécommande, déplacez la poignée de 90 degrés vers l'AVANT en direction de la télécommande pour activer la frappe.
Si la frappe est RÉUSSIE, la poignée émet une lumière JAUNE et vibre.
En cas d'ÉCHEC de la frappe, la lumière de la poignée reste BLEUE.

Position de FIN = Déplacez la poignée de 90 degrés vers le haut pour revenir en position par défaut jusqu'à ce qu'elle soit verticale face à vous.

Blocage (droite) Blocage (gauche)

Position de DÉPART = Maintenez la poignée à la verticale devant vous en position par défaut.
REMARQUE : l'interrupteur sur la poignée doit toujours être dirigé vers le haut.

Lorsqu'une lumière ROUGE est émise par la télécommande, déplacez la poignée de 90 degrés vers la DROITE ou la GAUCHE pour activer le blocage.
Si le blocage est RÉUSSI, la poignée émet une lumière ROUGE et vibre.
En cas d'ÉCHEC du blocage, la lumière de la poignée reste BLEUE.

Position de FIN = Déplacez la poignée de 90 degrés vers le haut pour revenir en position par défaut jusqu'à ce qu'elle soit verticale face à vous.

I = Mode 1 « Mode padawan »

- Mettez l'interrupteur de la poignée en position « ALLUMÉ »
- Mettez l'interrupteur de changement de mode à l'arrière de la base de la télécommande en position « I ». Sur le panneau de modes, « 1 » est illuminé en vert.
- Appuyez sur le bouton Démarrer pour débuter le mode.
- Enfoncez le bouton de l'interrupteur pour débuter le mode.
- La télécommande se mettra en mouvement et projettera aléatoirement des lumières rouges ou bleues sur le mur.
- Exécutez le mouvement de « Frappe » lorsqu'une lumière bleue est projetée sur le mur (voir le diagramme ci-dessous pour le mouvement de « Frappe »).
- La poignée vibre et émet une lumière jaune pour indiquer une « Frappe » réussie.
- Exécutez le mouvement de « Blocage » lorsqu'une lumière rouge est projetée sur le mur (voir le diagramme ci-dessous pour le mouvement de « Blocage »).
- La poignée vibre et émet une lumière rouge pour indiquer un « Blocage » réussi.
- Après chaque « Frappe » ou « Blocage » réussi, les points seront affichés sur l'écran de score.
- Les points continuent d'augmenter jusqu'à un maximum de 99.
- Ce mode n'est pas limité en temps.

II = Mode 2 « Mode Jedi »

- Mettez l'interrupteur de la poignée en position « ALLUMÉ »
- Mettez l'interrupteur de changement de mode à l'arrière de la base de la télécommande en position « II ». Sur le panneau de modes, « 2 » est illuminé en jaune.
- Appuyez sur le bouton Démarrer pour débuter le mode.
- Enfoncez le bouton de l'interrupteur pour débuter le mode.
- La télécommande se mettra en mouvement et projettera aléatoirement des lumières rouges ou bleues sur le mur.
- Exécutez le mouvement de « Frappe » lorsqu'une lumière bleue est projetée sur le mur (voir le diagramme ci-dessous pour le mouvement de « Frappe »).
- La poignée vibre et émet une lumière jaune pour indiquer une « Frappe » réussie.
- Exécutez le mouvement de « Blocage » lorsqu'une lumière rouge est projetée sur le mur (voir le diagramme ci-dessous pour le mouvement de « Blocage »).
- La poignée vibre et émet une lumière rouge pour indiquer un « Blocage » réussi.
- Ce mode est limité à 60 secondes.
- Les points augmentent à chaque « Frappe » ou « Blocage » réussi.
- Une fois les 60 secondes écoulées, l'écran de score affiche le nombre de mouvements réussis pendant 3 secondes puis le nombre de mouvements manqués clignote pendant 3 secondes.

III = Mode 3 « Mode maître Jedi »

- Mettez l'interrupteur de la poignée en position « ALLUMÉ »
- Mettez l'interrupteur de changement de mode à l'arrière de la base de la télécommande en position « III ». Sur le panneau de modes, « 3 » est illuminé en rouge.
- Appuyez sur le bouton Démarrer pour débuter le mode.
- Enfoncez le bouton de l'interrupteur pour débuter le mode.
- La télécommande se mettra en mouvement et projettera aléatoirement des lumières rouges ou bleues sur le mur.
- Exécutez le mouvement de « Frappe » lorsqu'une lumière bleue est projetée sur le mur (voir le diagramme ci-dessous pour le mouvement de « Frappe »).
- La poignée vibre et émet une lumière jaune pour indiquer une « Frappe » réussie.
- Exécutez le mouvement de « Blocage » lorsqu'une lumière rouge est projetée sur le mur (voir le diagramme ci-dessous pour le mouvement de « Blocage »).
- La poignée vibre et émet une lumière rouge pour indiquer un « Blocage » réussi.
- Ce mode se déroule en 2 niveaux (N1 et N2), chacun limité à 60 secondes.
- Les points augmentent à chaque « Frappe » ou « Blocage » réussi.
- Une fois le délai de 60 secondes écoulé pour N1, le chronomètre est réinitialisé pour N2.
- Une fois les 60 secondes écoulées pour N2, l'écran de score affiche le nombre de mouvements réussis pendant 3 secondes puis le nombre de mouvements manqués clignote pendant 3 secondes.

Spanish (Español)

1 Mando
2 Empuñadura
3 Panel de modos
4 Marcador
5 Base del mando
6 Botón de inicio
7 Interruptor

O = APAGADO
I = Padawan
II = Jedi
III = Maestro Jedi

O = APAGADO
I = ENCENDIDO

- El mando debe situarse entre la persona y la pared.
- La persona debe colocarse de cara al marcador.
- Se recomienda una distancia de entre 30 y 45 cm entre la persona y el mando.
- Se recomienda una distancia de entre 1,8 y 2,4 m entre la pared y el mando.
- Se recomienda una distancia de entre 76 cm y 1 m entre el suelo y el mando.
- Para un entrenamiento óptimo, la pared debe ser plana y estar libre de objetos.
- No debería haber objetos que bloqueen la proyección de luz o que estén entre el mando y la pared. El espacio entre el mando y la pared debe estar despejado.

Atacar

Posición de INICIO = Sujeta la empuñadura verticalmente delante de ti para colocarlo en la posición por defecto.
NOTA: El interruptor de la empuñadura siempre deberá estar orientado hacia arriba.

Cuando se proyecte una luz AZUL desde el mando, mueve la empuñadura 90 grados HACIA DELANTE y hacia el mando para activar el ataque.
Si ACIERTAS, la empuñadura vibrará y parpadeará una luz AMARILLA.
Si NO ACIERTAS, la luz dela empuñadura seguirá siendo AZUL.

Posición de FIN = Mueve la empuñadura hacia arriba 90 grados para devolverla a la posición por defecto de modo que esté en posición vertical ante ti.

Bloquear (derecha) Bloquear (izquierda)

Posición de INICIO = Sujeta la empuñadura verticalmente delante de ti para colocarlo en la posición por defecto.
NOTA: El interruptor de la empuñadura siempre deberá estar orientado hacia arriba.

Cuando se proyecte una luz ROJA desde el mando, mueve la empuñadura 90 grados HACIA LA DERECHA o LA IZQUIERDA para activar el bloqueo.
Si ACIERTAS, la empuñadura vibrará y parpadeará una luz ROJA.
Si NO ACIERTAS, la luz de la empuñadura seguirá siendo AZUL.

Posición de FIN = Mueve la empuñadura hacia arriba 90 grados para devolverla a la posición por defecto de modo que esté en posición vertical ante ti.

I = Modo 1: Padawan

- Desliza el interruptor de encendido/apagado de la empuñadura a la posición de encendido.
- Desliza el interruptor de modos de la parte trasera de la base del mando a la posición «I». El «1» se iluminará en verde en el panel de modos.
- Pulsa el botón de inicio para activar el modo.
- Pulsa el botón del interruptor hacia abajo para activar el modo.
- El mando se moverá y proyectará al azar una luz azul o roja contra la pared.
- Inicia el movimiento «Atacar» cuando se proyecte la luz azul contra la pared (consulta el diagrama de referencia de abajo para ver el movimiento «Atacar»).
- La empuñadura vibrará y se iluminará en amarillo para indicar que «Atacar» se ha activado.
- Inicia el movimiento «Bloquear» cuando se proyecte la luz roja contra la pared (consulta el diagrama de referencia de abajo para ver el movimiento «Bloquear»).
- La empuñadura vibrará y se iluminará en rojo para indicar que «Bloquear» se ha activado.
- Después de que se active «Atacar» o «Bloquear», el marcador mostrará una puntuación.
- Los puntos seguirán aumentando hasta llegar al máximo de 99.
- Este modo no tiene límite de tiempo.

II = Modo 2: Jedi

- Desliza el interruptor de encendido/apagado de la empuñadura a la posición de encendido.
- Desliza el interruptor de modos de la parte trasera de la base del mando a la posición «II». El «2» se iluminará en amarillo en el panel de modos.
- Pulsa el botón de inicio para activar el modo.
- Pulsa el botón del interruptor hacia abajo para activar el modo.
- El mando se moverá y proyectará al azar una luz azul o roja contra la pared.
- Inicia el movimiento «Atacar» cuando se proyecte la luz azul contra la pared (consulta el diagrama de referencia de abajo para ver el movimiento «Atacar»).
- La empuñadura vibrará y se iluminará en amarillo para indicar que «Atacar» se ha activado.
- Inicia el movimiento «Bloquear» cuando se proyecte la luz roja contra la pared (consulta el diagrama de referencia de abajo para ver el movimiento «Bloquear»).
- La empuñadura vibrará y se iluminará en rojo para indicar que «Bloquear» se ha activado.
- Este modo tiene un límite de tiempo de 60 segundos.
- La puntuación aumentará tras cada activación de «Atacar» o «Bloquear».
- Tras terminarse el límite de tiempo de 60 segundos, el marcador mostrará el número de aciertos durante 3 segundos, y luego el número de fallos parpadeará durante 3 segundos.

III = Modo 3: Maestro Jedi

- Desliza el interruptor de encendido/apagado de la empuñadura a la posición de encendido.
- Desliza el interruptor de modos de la parte trasera de la base del mando a la posición «III». El «3» se iluminará en rojo en el panel de modos.
- Pulsa el botón de inicio para activar el modo.
- Pulsa el botón del interruptor hacia abajo para activar el modo.
- El mando se moverá y proyectará al azar una luz azul o roja contra la pared.
- Inicia el movimiento «Atacar» cuando se proyecte la luz azul contra la pared (consulta el diagrama de referencia de abajo para ver el movimiento «Atacar»).
- La empuñadura vibrará y se iluminará en amarillo para indicar que «Atacar» se ha activado.
- Inicia el movimiento «Bloquear» cuando se proyecte la luz roja contra la pared (consulta el diagrama de referencia de abajo para ver el movimiento «Bloquear»).
- La empuñadura vibrará y se iluminará en rojo para indicar que «Bloquear» se ha activado.
- Este modo tiene 2 niveles (1 y 2), cada uno con un límite de tiempo de 60 segundos.
- La puntuación aumentará tras cada activación de «Atacar» o «Bloquear».
- Tras terminarse los 60 segundos del nivel 1, el tiempo se reiniciará para el nivel 2.
- Tras terminarse los 60 segundos del nivel 2, el marcador mostrará el número de aciertos durante 3 segundos, y luego el número de fallos parpadeará durante 3 segundos.

THIS DEVICE COMPLIES WITH PART 15 OF THE FCC RULES. OPERATION IS SUBJECT TO THE FOLLOWING TWO CONDITIONS: (1) THIS DEVICE MAY NOT CAUSE HARMFUL INTERFERENCE, AND (2) THIS DEVICE MUST ACCEPT ANY INTERFERENCE RECEIVED, INCLUDING INTERFERENCE THAT MAY CAUSE UNDESIRED OPERATION.

CAUTION: CHANGES OR MODIFICATIONS NOT EXPRESSLY APPROVED BY THE PARTY RESPONSIBLE FOR COMPLIANCE COULD VOID THE USER'S AUTHORITY TO OPERATE THE EQUIPMENT.
NOTE: THIS EQUIPMENT HAS BEEN TESTED AND FOUND TO COMPLY WITH THE LIMITS FOR A CLASS B DIGITAL DEVICE, PURSUANT TO PART 15 OF THE FCC RULES. THESE LIMITS ARE DESIGNED TO PROVIDE REASONABLE PROTECTION AGAINST HARMFUL INTERFERENCE IN A RESIDENTIAL INSTALLATION. THIS EQUIPMENT GENERATES, USES AND CAN RADIATE RADIO FREQUENCY ENERGY AND, IF NOT INSTALLED AND USED IN ACCORDANCE WITH THE INSTRUCTIONS, MAY CAUSE HARMFUL INTERFERENCE TO RADIO COMMUNICATIONS. HOWEVER, THERE IS NO GUARANTEE THAT INTERFERENCE WILL NOT OCCUR IN A PARTICULAR INSTALLATION. IF THIS EQUIPMENT DOES CAUSE HARMFUL INTERFERENCE TO RADIO OR TELEVISION RECEPTION, WHICH CAN BE DETERMINED BY TURNING THE EQUIPMENT OFF AND ON, THE USER IS ENCOURAGED TO TRY TO CORRECT THE INTERFERENCE BY ONE OR MORE OF THE FOLLOWING MEASURES:
- REORIENT OR RELOCATE THE RECEIVING ANTENNA.
- INCREASE THE SEPARATION BETWEEN THE EQUIPMENT AND RECEIVER.
- CONNECT THE EQUIPMENT INTO AN OUTLET ON A CIRCUIT DIFFERENT FROM THAT TO WHICH THE RECEIVER IS CONNECTED.
- CONSULT THE DEALER OR AN EXPERIENCED RADIO/TV TECHNICIAN FOR HELP.

FCC ID REMOTE: 2ACU8INT124
FCC ID HILT: 2ACU8INT125

WARNING! CHOKING HAZARD – SMALL PARTS. NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS.
ATTENZIONE! RISCHIO DI SOFFOCAMENTO – PRESENZA DI PICCOLE PARTI. NON ADATTO PER BAMBINI DI ETÀ INFERIORE A 3 ANNI.
¡ADVERTENCIA! PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO – PIEZAS PEQUEÑAS. NO ES ADECUADO PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS.
ATTENTION! DANGER D'ÉTOUFFEMENT – PETITS ÉLÉMENTS. NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.
CUIDADO! PERIGO DE ENGASGAMENTO – PEÇAS PEQUENAS. NÃO ADEQUADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 3 ANOS.
WAARSCHUWING! VERSTIKKINGSGEVAAR – KLEINE ONDERDELEN. NIET GESCHIKT VOOR KINDEREN ONDER DE 3 JAAR.
ACHTUNG! ERSTICKUNGSGEFAHR – KLEINTEILE. NICHT GEEIGNET FÜR KINDER UNTER 3 JAHREN.
ADVARSEL! RISIKO FOR KVELNING PGA. SMÅDEL. UEGNET TIL BØRN UNDER 3 ÅR.
UYARI! BOĞULMA TEHLİKESİ – KÜÇÜK PARÇALAR. 3 YAŞ ALTINDAKİ ÇOCUKLAR İÇİN UYGUN DEĞİLDİR.
VARNING! KVÄVNINGSRISK – SMÅDELAR. LÄMPAR SIG INTE FÖR BARN UNDER 3 ÅR.
ADVARSEL! KVELNINGSFARE – SMÅ DELER. IKKE EGNET FOR BARN UNDER 3 ÅR.
VAROITUS! TUKEHTUMISVAARA – PIENIÄ OSIA. EI SOVELLU ALLE 3-VUOTIAILLE LAPSILLE.
警告! 窒息危険 - 不適合三歳以下兒童 - 小零件.
警告 : 小部品 — 誤飲による窒息。 3 歳未満のお子様にはお使えいただけません。
تنبيه! خطر التعرض للاختناق — أجزاء صغيرة. لا تناسب الأطفال الأصغر من ٣ سنوات.

CET APPAREIL EST CONFORME À LA PARTIE 15 DU RÈGLEMENT DE LA FCC. SON FONCTIONNEMENT EST SOUMIS AUX DEUX CONDITIONS SUIVANTES : 1) CET APPAREIL NE DOIT PAS CAUSER D'INTERFÉRENCES NUISIBLES ; ET 2) CET APPAREIL DOIT ACCEPTER TOUTE AUTRE INTERFÉRENCE REÇUE, Y COMPRIS LES INTERFÉRENCES POUVANT ENTRAÎNER UN FONCTIONNEMENT INDÉSIRABLE.

AVERTISSEMENT : LES CHANGEMENTS OU MODIFICATIONS NON EXPRESSÉMENT APPROUVÉS PAR LA PARTIE RESPONSABLE DE LA CONFORMITÉ SONT SUSCEPTIBLES D'ENTRAÎNER LA RÉVOCATION DE L'AUTORISATION D'UTILISATION DE L'ÉQUIPEMENT.
REMARQUE : CET ÉQUIPEMENT A ÉTÉ TESTÉ ET DÉCLARÉ CONFORME AUX LIMITES POUR APPAREILS NUMÉRIQUES DE CLASSE B EN VERTU DE LA SECTION 15 DU RÈGLEMENT DE LA FCC. CES LIMITES SONT DESTINÉES À ASSURER UNE PROTECTION RAISONNABLE CONTRE LES INTERFÉRENCES NUISIBLES DANS UNE INSTALLATION RÉSIDENTIELLE. CET ÉQUIPEMENT PRODUIT, UTILISE ET PEUT ÉMETTRE DE L'ÉNERGIE RADIOÉLECTRIQUE ET, S'IL N'EST PAS INSTALLÉ ET UTILISÉ CONFORMÉMENT AUX PRÉSENTES INSTRUCTIONS, PEUT CAUSER DES INTERFÉRENCES NUISIBLES AUX COMMUNICATIONS RADIO. TOUTEFOIS, RIEN NE GARANTIT QU'AUCUNE INTERFÉRENCE NE SE PRODUIRA DANS UNE INSTALLATION PARTICULIÈRE. EN CAS D'INTERFÉRENCES AVEC LA RÉCEPTION RADIOPHONIQUE OU TÉLÉVISUELLE, LESQUELLES PEUVENT ÊTRE VÉRIFIÉES EN METTANT L'ÉQUIPEMENT HORS TENSION PUIS SOUS TENSION, L'UTILISATEUR PEUT TENTER DE RÉSOUDRE LE PROBLÈME DE L'UNE DES FAÇONS SUIVANTES :
- RÉORIENTEZ OU REPOSITIONNEZ L'ANTENNE DE RÉCEPTION.
- AUGMENTEZ LA DISTANCE SÉPARANT L'ÉQUIPEMENT DU RÉCEPTEUR.
- BRANCHEZ L'ÉQUIPEMENT SUR UN CIRCUIT ÉLECTRIQUE DIFFÉRENT DE CELUI SUR LEQUEL LE RÉCEPTEUR EST CONNECTÉ.
- CONTACTEZ VOTRE REVENDEUR OU UN TECHNICIEN RADIO/TV QUALIFIÉ POUR OBTENIR DE L'AIDE.