

Installing the rechargeable battery

3 Using a screwdriver, remove the cover of the battery compartment in the Carrera RC car. Connect the end of the cable from the Carrera RC vehicle with the charged battery. Put the battery in place. Replace the compartment cover using a screwdriver.

Inserting the batteries

4 Open the battery compartment with a screwdriver and insert the batteries in the remote control. Please keep in mind the correct polarity. Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. After having closed the compartment you can check all functions of the remote control with the help of the power-switch on the front. With the power-switch turned ON and proper functioning, the top center LED on the remote control will light up red.

Now you can drive the car

The Carrera RC car and the remote control are bound as a factory setting.

- 5 1. Switch the car ON at the ON/OFF switch.
- 6 2. Switch on the controller. The LED on top of the controller will flash rhythmically. After a few seconds, the LEDs on the car and on the controller will light continuously, meaning the bind has been made.

Let's practise!

- 7 **Warning! This vehicle reaches speeds up to 9 km/h (5.6 mph).** Practice on an empty surface at least 4 x 5 metres (13'12" x 16'4"). **When first starting, be very careful when operating the gas pedal.**
- 8 Now it's time to practise! Set up a Carrera RC vehicle racing track in a large empty area, using corner-posts, empty cans, or similar objects. The basic technique to adopt when operating a Carrera RC is to drive fast on the straight sections and to slow down in the curves.
- **When changing from the first battery to the second battery, you must stop running for at least ten minutes. At the next change, a pause of at least 20 minutes is absolutely essential.**
- **Avoid constant motor operation.**
- **If the car switches itself off several times one after another, the battery is dead. Please recharge the battery.**
- **Within approx. 15 minutes of inactivity, the controller and vehicle switch off automatically. To re-start, switch the ON/OFF switch on the controller & the car to OFF and then back to ON.**
- **To switch off after use, follow the steps in the reverse order.**
- **After use, remove or disconnect the battery. Always recharge the battery after use to prevent its becoming deep discharged. After use, the battery must be allowed to cool down for at least 20 minutes before it can be fully recharged.**
- **Always keep the rechargeable battery stored outside the vehicle.**
- **Clean the Carrera RC car after use.**

Controller functions

- 9 **Differential Steering**
You can use the joysticks to carry out precise steering and driving manoeuvres.
Joystick left and right: Forwards and backwards with steady movement of left and right joysticks at the same time. Steer the car to the left by pushing the right-hand joystick forwards and releasing it again. Steer the car to the right by pushing the left-hand joystick forwards and releasing it again.
- 10 **360° turn**
By moving both joysticks slowly and steadily up and down in opposite directions the vehicle can be made to rotate 360° on the spot.
- 11 **2 in 1 - Wheeled vehicle convertible into a tracked vehicle at the push of a button**
To switch between wheel and chain mode, press the right or left shoulder button..

- 12 Mount wheel(chain)
Remove cover
Attach cover

- 13 Thanks to 2.4 GHz technology, up to 16 cars can be run together on one race-track. This is possible even without harmonising frequencies between the racing drivers.

Troubleshooting

- Problem:** Car does not move.
Cause: Either the switch on the controller or the car is set to OFF.
Solution: Switch on.
Cause: There is no rechargeable battery in the car or the battery is too weak.
Solution: Insert charged battery.
- Cause:** The battery or rechargeable battery in the transmitter or model is too weak.
Solution: Insert new battery or recharged battery.
- Cause:** The remote control is possibly not correctly frequency bound with the receiver on the model.
Solution: Carry out a frequency bind between the model and the remote control as described in "Now you can drive the car".
- Cause:** Within approx. 15 minutes of inactivity, the controller and vehicle switch off automatically.
Solution: To restart, switch the ON/OFF switch on both controller & vehicle to OFF and then back to ON.
- Cause:** The vehicle is very warm.
Solution: Switch both car and controller off and allow the car to cool down for about 30 minutes.
- Cause:** The overheat protection has caused the car's motor to cut out due to excess temperature.
Solution: Switch off the receiver. Leave the RC car to cool down for approx. 30 minutes.

- Problem:** Car cannot be controlled.
Cause: Vehicle starts moving unintentionally.
Solution: First turn on the vehicle, only then the transmitter. 5 6

Errors and changes excepted - Colours / final design – changes excepted
Technical changes and design-related changes excepted - Pictograms – symbolic photos

Chère cliente ! Cher client !

Félicitations pour l'achat de votre véhicule radiocommandé Carrera RC fabriqué selon des critères récents des plus exigeants. Nous avons toujours pour ambition d'améliorer et de perfectionner nos produits et nous réservons la possibilité de réaliser des modifications techniques relatives à la présentation et design de nos produits. Les divergences de faible importance du produit, que vous avez acheté, par rapport aux données et illustrations de ces instructions de montage et d'utilisation ne sauraient donner lieu à des réclamations de ce

fait. Ces instructions de montage et d'utilisation forment partie intégrale du produit. Le fabricant décline toute responsabilité en cas d'observation des instructions de montage et d'utilisation et des consignes de sécurité y figurant. **Important !** Veuillez lire attentivement ce manuel et **conserver ces instructions afin de pouvoir les consulter ultérieurement** et dans le cas où le produit serait cédé à un tiers.

Vous trouverez la version la plus actuelle de ce mode d'emploi et les informations sur les pièces de rechange disponibles sur [carrera-rc.com](#) dans la zone de service.
Déclaration de conformité

Par la présente la société Carrera Toys GmbH déclare que ce modèle y compris le contrôleur est conforme aux exigences essentielles des directives européennes suivantes : Directives européennes 2009/48/EC et aux autres prescriptions importantes de la Directive 2014/53/EU (RED). L'original de la déclaration de conformité est à votre disposition sur le site internet [carrera-rc.com](#).



Puissance de fréquence radio maximale <10 dBm - Gamme de fréquences: 2400–2483.5 MHz

Avvertissements !

Un emploi non conforme peut entraîner de graves blessures et/ou des dommages matériels. Il doit être piloté avec prudence et circonspection et exige certaines facultés mécaniques et mentales. Le mode d'emploi contient des consignes de sécurité et des prescriptions ainsi que des indications sur l'entretien et l'emploi du produit. Il faut impérativement avoir lu complètement et compris ce mode d'emploi avant la première mise en service. C'est la seule manière d'éviter les accidents accompagnés de blessures et de dommages.

- ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Danger d'étouffement – Présence de petits éléments pouvant être avalés. ATTENTION ! Danger d'écrasement en cours de fonctionnement ! Supprimez tous les matériaux d'emballage et fils de fixation avant de remettre ce jouet à l'enfant. Veuillez conserver le conditionnement et l'adresse pour votre information et d'éventuelles questions. L'assemblage et le jeu ne doivent être effectués que sous la surveillance d'un adulte.**

- Le pictogramme ci-contre des poubelles sur roues barrées est destiné à attirer votre attention sur le fait qu'il est interdit de jeter les piles, batteries, appareils électriques usagés, etc. dans les ordures ménagères, étant donné que ces produits nuisent à l'environnement et à la santé. Il est interdit de jeter les piles, batteries, appareils électriques usagés, etc. Les accumulateurs doivent être chargés uniquement sous le contrôle d'un adulte. Lorsque les piles et les batteries sont vides, veuillez les retirer du jouet. En raison du risque d'explosion, il est interdit de recharger des piles non rechargeables. N'utilisez pas de piles endommagées. Retirez les piles si elles sont usagées ou si le produit doit rester inutilisé pendant une période prolongée. Toujours remplacer le lot entier de piles en même temps, en prenant soin de ne pas mélanger des anciennes piles et des piles neuves, ou bien des piles de type différent.
Retirez la batterie du modèle réduit avant de la charger. Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les bornes d'une pile ou accumulateur ne doivent pas être mis en court-circuit. L'appareil doit être utilisé uniquement avec l'alimentation fournie avec l'appareil. L'utilisation d'un autre chargeur peut provoquer un endommagement irréversible de la batterie ainsi que des pièces adjacentes et causer des dommages physiques ! **ATTENTION : Pour recharger la batterie, utilisez uniquement le bloc d'alimentation détachable fourni avec ce jouet.** Chargeurs de batterie utilisés avec le jouet doivent être examinés régulièrement pour déceler les détériorations du câble, de la fiche de prise de courant, de l'enveloppe et d'autres parties, et qu'en cas de telles détériorations ils ne doivent pas être utilisés jusqu'à ce qu'ils aient été réparés. Le jouet doit uniquement être connecté au matériel de classe II portant le symbole suivant.



L'émetteur/récepteur exempt de licence contenu dans le présent appareil est conforme aux CNR d'Innovation, Sciences et Développement économique Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes :

- 1. L'appareil ne doit pas produire de brouillage;
- 2. L'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.

CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

Consignes de sécurité

- A** Votre véhicule radiocommandé Carrera RC a été conçu pour ne fonctionner qu'avec les batteries LiFePO₄ livrées avec le véhicule. Ne pas utiliser d'autres types de batterie. Retirez la batterie du véhicule avant de la charger.
- B** Le véhicule Carrera RC est exclusivement destiné à un usage loisir et son utilisation est limitée aux voies et lieux prévus à cet usage. **ATTENTION !!!** Il est strictement interdit d'utiliser un véhicule Carrera RC sur une voie destinée à la circulation routière.
- C** Ne vous servez pas du véhicule sous des lignes à haute tension ou des pylônes-antennes ou lors d'un orage ! Les perturbations atmosphériques risquent de provoquer des dysfonctionnements. Si les différences de température entre l'intérieur et le lieu de fonctionnement sont grandes, attendez jusqu'à ce que le véhicule se soit acclimaté afin d'éviter la formation d'eau de condensation et les dysfonctions en résultant.
- D** L'utilisation du véhicule est interdite sur pelouse et gazon. L'herbe pouvant s'enrouler autour des axes des roues empêchant leur bon fonctionnement et entraînant une surchauffe du moteur. Il est interdit de transporter des marchandises, personnes ou des animaux avec un véhicule Carrera RC.
- E** Ne vous servez jamais du véhicule Carrera RC en plein air en cas de pluie ou de neige. Le véhicule ne doit pas rouler dans de l'eau, des flaques d'eau ou de la neige et doit être entreposé au sec. Un support humide sans flaques n'endommage pas le véhicule, car les éléments électroniques sont protégés contre les projections d'eau.
- F** Ne vous servez jamais du véhicule à proximité directe des rivières, fleuves, étangs ou lacs afin que le Carrera RC ne risque pas de tomber dans l'eau. Évitez de rouler sur des parcours qui sont exclusivement en sable.
- G** N'exposez pas le véhicule Carrera RC directement aux rayons du soleil. Pour éviter la surchauffe de l'électronique dans le véhicule, il faut intercaler régulièrement de courtes pauses lorsque la température extérieure est supérieure à 35°C.
- H** Ne soumettez jamais la voiture Carrera RC à des changements de charge répétés, c.-à-d. à des inversions permanentes.
- I** Déposez toujours le véhicule sur le sol avec les mains. Ne jetez jamais le véhicule au pied levé sur le sol.
- K** Évitez les sauts de tremplins ou de rampes à des hauteurs supérieures à 5 cm.
- L** Ne vous servez jamais de solvants agressifs pour le nettoyage de votre maquette.

- M** Contrôlez la charge de la batterie du véhicule et des piles de la la télécommande afin d'éviter tout dysfonctionnement pouvant entraîner des déplacements incontrôlés du véhicule. Ne mettez jamais les chargeurs et les blocs d'alimentation en court-circuit.

- N** Contrôlez le montage correct du véhicule Carrera RC avant et après chaque course et resserrez les vis et écrous si besoin est.

Instructions d'utilisation

Fournitures

- 1 1x Carrera RC Véhicule
- 1 Contrôleur
- 1x Câble de charge USB
- 1x Batterie LiFePO₄
- 1x Jeu de piles (non rechargeables)

Chargement de la batterie

- 2 Les batteries rechargeables doivent être retirées du jouet pour être rechargées. Veillez à ce que la batterie LiFePO₄ fournie soit chargée uniquement avec l'appareil de charge LiFePO₄ fourni (câble USB). Le chargement de la batterie avec l'appareil de charge d'une autre batterie LiFePO₄ ou un autre appareil de charge peut causer des endommagements sévères. **Veillez lire avec attention le chapitre précédent avec les mises en garde et les directives sur l'utilisation de batteries rechargeables avant de commencer.** Vous pouvez charger la batterie avec le câble USB de chargement correspondant via le port USB d'un ordinateur ou un bloc d'alimentation USB disposant d'une tension de sortie d'au moins 1 A :
 - Branchez le câble de charge USB au port USB d'un ordinateur. 1. La DEL sur le câble de charge USB s'allume en vert et indique que l'unité de charge est correctement reliée à l'ordinateur. Lorsque vous branchez une batterie vide, la DEL du câble USB cesse de clignoter et indique que la batterie est en cours de chargement. 2. Le câble de charge USB est équipé de sorte qu'il n'est pas possible d'inverser la polarité.
 - La recharge d'une batterie déchargée (non fortement déchargée) dure environ 80 minutes. Lorsque la batterie est pleine, la DEL du câble de charge USB se rallume en vert.

Rechargez votre batterie après utilisation afin d'éviter une décharge profonde de celle-ci. La batterie doit se refroidir après emploi durant 20 minutes au moins avant de pouvoir être rechargé complètement. Chargez votre batterie de temps en temps (environ tous les 2 à 3 mois). Ne mettez jamais les chargeurs et les blocs d'alimentation en court-circuit. La non-observation de l'utilisation mentionnée précédemment peut provoquer une détérioration de l'accu. Vous ne devez jamais laisser la batterie sans surveillance pendant la charge.

Insertion de la batterie

- 3 Servez-vous d'un tournevis pour retirer le couvercle du compartiment de la batterie du véhicule Carrera RC. Branchez le câble du véhicule à la batterie. Insérez la batterie dans son compartiment avant de remettre le couvercle et de la visser à l'aide d'un tournevis.

Insertion des piles

- 4 Ouvrir le compartiment des piles avec un tournevis et insérer les piles dans le contrôleur. Respecter la bonne polarité. N'utilisez jamais de piles de différents fabricants ou de piles usagées et neuves ensemble. Après la fermeture du compartiment, vous pouvez vérifier la fonctionnalité du contrôleur à l'aide du commutateur puissance sur le devant. En position ON du commutateur puissance et si le fonctionnement est correct, la DEL devrait s'allumer en rouge en haut au milieu du contrôleur.

La course peut démarrer maintenant

Le véhicule Carrera RC et le contrôleur sont reliés en usine.

- 5 1. Allumez le véhicule sur le commutateur ON/OFF.
- 6 2. Allumez le contrôleur. La DEL du contrôleur clignote régulièrement. Après quelques secondes, les DEL du véhicule et du contrôleur restent allumées. La liaison est établie.

Entraînons-nous !

- 7 **Attention, ce véhicule atteint des vitesses de 9 km/h maximum.** Veuillez vous exercer sur une surface vide d'une superficie minimale de 4 x 5 mètres. **Lors du premier essai, manipulez le levier d'accélération avec grande prudence.**
- 8 Construisez un circuit pour votre véhicule Carrera RC sur un grand espace libre en vous servant d'objets de délimitation des virages ou de boîtes vides etc. La technique fondamentale pour conduire un véhicule Carrera RC consiste à accélérer sur les droites et à freiner dans les virages.
- **Lors du changement de la première à la deuxième batterie, observer un arrêt de conduite d'au moins 10 minutes. Lors du changement suivant, observer impérativement un arrêt de conduite d'au moins 20 minutes.**
- **Évitez toute mise en action interrompue du moteur.**
- **Si le véhicule se débranche plusieurs fois à brefs intervalles de soi-même, ceci signifie que la batterie est vide. Chargez-la.**
- **Le contrôleur et le véhicule s'éteignent d'eux-mêmes après un temps d'arrêt de 15 minutes. Pour les utiliser à nouveau, brancher le commutateur ON/OFF sur le contrôleur et le véhicule une fois sur OFF et ensuite à nouveau sur ON.**
- **Mettez le véhicule hors circuit dans le sens inverse de la mise en circuit après la course.**
- **Retirez la batterie après la course ou déconnectez-la. Rechargez votre batterie après utilisation afin d'éviter une décharge profonde de celle-ci. La batterie doit se refroidir après emploi durant 20 minutes au moins avant de pouvoir être rechargée complètement.**
- **Veillez toujours conserver la batterie à l'extérieur du véhicule.**
- **Nettoyez le véhicule Carrera RC après la course.**

Fonctions de la télécommande

- 9 **Direction différentielle**
Avec les leviers de commande, vous pouvez effectuer des manœuvres de direction et de conduite précises.
Manette gauche et droite : Marche avant et marche arrière avec l'actionnement simultané et constant de la manette gauche et droite. Vous effectuez un mouvement de direction vers la gauche en déplaçant la manette droite vers l'avant et en la relâchant. Pour effectuer un mouvement de direction vers la droite, déplacez la manette gauche vers l'avant puis relâchez-la..
- 10 **Rotation à 360°**
Grâce à un lent mouvement simultané et opposé vers le haut et vers le bas des deux manettes, le véhicule tourne sur place à 360°.
- 11 **2 en 1 - du véhicule à roues au véhicule à chenilles par simple pression d'un bouton.**
Pour passer du mode roue au mode chaîne, appuyez sur l'épaule bouton droite ou gauche.

- 12 Monter la roue/chaîne
Retirer le couvercle
Placer le couvercle

- 13 Grâce à la technologie 2.4 GHz, jusqu'à 16 véhicules peuvent être pilotés sur un même circuit. Cela est possible sans aucun réglage de fréquence entre les pilotes.

Soluciones aux problèmes

Problème: Le véhicule ne roule pas.

- Cause :** L'interrupteur de la télécommande ou du véhicule sont en position « OFF ».
Remède : Mettre en position « ON ».
- Cause :** Batterie faible ou absence de batterie dans le véhicule.
Remède : Insérer une batterie chargée.
- Cause :** Batterie ou piles trop faibles dans le véhicule ou la télécommande.
Remède : Insérez une batterie ou des piles neuves.
- Cause :** Le contrôleur n'est éventuellement pas relié correctement au récepteur du modèle.
- Remède :** Établissez une liaison, tel qu'il est décrit sous « La course peut démarrer maintenant » entre le modèle et le contrôleur.
- Cause :** Le contrôleur et le véhicule s'éteignent d'eux-mêmes après un temps d'arrêt de 15 minutes.
Remède : Pour l'utiliser à nouveau, brancher le commutateur ON/OFF sur le contrôleur et le véhicule une fois sur OFF et ensuite à nouveau sur ON.
- Cause :** Le véhicule est très chaud.
Remède : Débrancher le véhicule et le contrôleur et laisser refroidir le véhicule durant 30 minutes env.
- Cause :** Le système de sécurité lié à une surchauffe c'est enclenché.
Remède : Mettre en position « OFF » Laissez refroidir le véhicule 30 minutes environ.

Problème: Contrôle du véhicule.

- Cause :** Le véhicule démarre intempestivement.
Remède : Enclencher tout d'abord le véhicule puis l'émetteur. 5 6

Sous réserve d'erreurs et de modifications - Couleurs / design final – sous réserve de modifications
Sous réserve de modifications techniques et relatives au design - icogrammes = photos symboliques

Estimado cliente

Le felicitamos por la compra de su modelo de vehículo Carrera RC que ha sido fabricado conforme a la tecnología más avanzada. Constantemente nos esforzamos por perfeccionar y mejorar nuestros productos, por lo que nos reservamos el derecho de realizar modificaciones en el aspecto técnico y en relación al equipamiento, material y diseño en cualquier momento y sin previo aviso. Por ello, no podrá derivarse ningún derecho por pequeñas diferencias entre este producto y los datos y las figuras de estas instrucciones. Estas instrucciones de uso y de montaje son parte integrante del producto. En caso de que no se cumplan las instrucciones de uso y las indicaciones de seguridad contenidas en ellas, se extinguirá el derecho de garantía. **¡Importante!** Por favor, le atentamente este manual y **guarde las instrucciones para futuras consultas** o en caso de que este producto sea cedido a una tercera persona.

La versión más actual de este manual de servicio e información acerca de los recambios disponibles la encontrará en [carrera-rc.com](#) en el área de Servicio.

Declaración de conformidad

Por la presente, Carrera Toys GmbH declara la conformidad de este modelo, inclusive el controlador, con los requisitos básicos de las siguientes directrices CE: Directrices CE 2009/48/EC y las demás normas relevantes de la directriz 2014/53/EU (RED).

Puede solicitar la declaración de conformidad original bajo: [carrera-rc.com](#).



Potencia de radiofrecuencia máxima <10 dBm - Rango de frecuencia: 2400–2483.5 MHz

¡Advertencias!

Un uso inadecuado puede conllevar lesiones graves o daños materiales. Debe ser dirigido con precaución y requiere ciertas habilidades mecánicas y mentales. El manual incluye instrucciones de seguridad y normas, así como indicaciones relativas al mantenimiento y el manejo del producto. Es imprescindible haber leído y comprendido el presente manual, antes de la primera puesta en marcha del aparato. Sólo así pueden evitarse accidentes con lesiones y daños.

- ¡ADVERTENCIA! Este juguete no es adecuado para niños menores de 3 años, ya que contiene piezas pequeñas que se podrían ingerir. ¡ADVERTENCIA! Existe peligro de quedar atrapado por motivos funcionales. Retire todo el material de embalaje y los alambres de fijación antes de entregar este juguete al niño. Guarde el embalaje y la dirección para su información y para eventuales preguntas. El montaje y el juego deben realizarse bajo la supervisión de un adulto.**



El símbolo aquí representado, con los cubos de basura tachados, indica que las pilas gastadas, las baterías recargables, las pilas de botón, los paquetes de baterías, las pilas de los aparatos, los aparatos eléctricos usados, etc., no deben tirarse a la basura doméstica, ya que pueden dañar al medio ambiente y a la salud. No deben utilizarse juntas pilas de diferente tipo, ni pilas nuevas y usadas. Únicamente los adultos deben cargar los acumuladores. Extraiga las pilas gastadas del juguete. No deben recargarse las pilas no recargables debido al riesgo de explosión. No utilice baterías dañadas. Retire las pilas cuando se gasten o si el producto no se va a utilizar durante mucho tiempo. Sustituya siempre todo el conjunto de pilas simultáneamente, evite mezclar pilas viejas y nuevas, o pilas de distinto tipo. Retire la batería del modelo antes de cargarla. Asegúrese de que la polaridad sea la correcta. No cortocircuite los cargadores ni los cables de red. El dispositivo solamente debe utilizarse con la unidad de suministro eléctrico suministrada con el mismo.
[El uso de una unidad de suministro eléctrico diferente puede provocar daño permanente en la batería y piezas adyacentes, así como lesiones físicas] **ADVERTENCIA: Para recargar la batería, utilice exclusivamente la unidad de alimentación desmontable que se suministra con este juguete.** Si se utiliza el cargador de forma regularmente, comprobar el cable, el conector, las tapas y otros componentes de este cargador. En caso de avería, el cargador primero debe ser reparado, antes de volverlo a poner en marcha. El juguete solo debe conectarse a un equipo de la Clase II que tenga el siguiente símbolo. or