

Akun lataus

- 2** Ladattavat akut on poistettava luvasta ennen niiden lataamista. Varmista, että lataat mukana tulleen LiFePO₄-akun vain mukana tulleella LiFePO₄-laturilla (USB-latausajointi). Jos yrittät ladata akkua jollakin toisella LiFePO₄-akujen laturilla tai jollakin muulla laturilla, voi se johtaa vakaviin vaurioihin. **Huolellisesti!** edesllevä luvut, jotka sisältävät ladatavien akkujen käyttöön liittyviä varoituksia ja ohjeita, ennen kuin siiryt eteenpäin. Voit ladata akun siihen kuuluvalla USB-latausajohdolla tietokoneen USB-liitäntästä tai USB-virtalähteestä, jonka vähimmäisjännite on 1 A.
- Yhdistä USB-latausajointi tietokoneen USB-liitäntään **1**. USB-latausajonhdon ledi syttyä vihreänä ja osoittaa, että latausyksikkö on yhdistetty oikein tietokoneeseen. Kun litität tyhjän akun, USB-latauskaapelin LED-valo ei enää syty, mikä osoittaa, että akkua ladataan.
 - 2** USB-latausajointi on valmistettu niin, että navat eivät voi tulla väärinpäin.
 - Tyhjän akun (ei syväpurkautuneen) lataaminen jälkeen täyteen kestää suunnilleen 80 minuuttia. Kun akku on täynnä, USB-latausajonhdon ledi syttyy jälleen vihreänä.

Lataa akku ehdottomasti aina käytön jälkeen täyteen välttääksesi akun purkautumisen täysin tyhjäksi. Akun on käytön jälkeen jäädyttävä väh. 20 minuuttia, ennen kuin sen voi ladata taas täyteen. Lataa akku aina jotta noin 2–3 kuukauden välein). Laturitella tai verkkoalitteilla ei saa oikosulkea. Akku voi vahingoittua, mikäli yltää mainittuja ohjeita akun käsittelyssä ei noudateta. Älä jätä akkua valvomatta latauksen aikana.

Akun asetus

- 3** Carrera RC-auton akkukoteloon kansi poistetaan ruuveissaesillä. Carrera RC-auton johdon pää liitetään akkuun. Akku laitetaan sisään, Kansi ruuvataan kiinni ruuveissaesillä.
- Paristojen paikoilleen asettaminen**
- 4** Aava akkulokero ruuveissaesillä ja laita akut ohjaimeen. Varmista, että navat ovat oikein päin. Älä koskaan käytä uusia ja vanhoja tai eri valmistajien paristoja yhdessä. Kun olet sulkenut lokeron, voit tarkastaa ohjaimen toiminnan etupudella olevasta virtakytkimestä. Kun virtakytkin on asennossa ON, ylhäällä ohjaimen keskiosassa olevan LEDin tulisi palaa punaisena.

Nyt ajo voi alkaa

Carrera RC-ajoneuvo ja ohjainlaite on yhdistetty tehtaalla.

- 5** 1. Kytke ajoneuvo päälle ON/OFF-kytkimestä.
- 6** 2. Kytke ohjainlaite päälle. Ohjainlaitteen LED vilkkuu rytmissä. Muutaman sekunnin kuluttua ajoneuvon ja ohjainlaitteen LED-valot pa lavat keskeytykseltä. Yhtyeys on saatu aikaan.

Nyt harjoitellaan!

- 7** **Ota huomioon, että tämä auto saavuttaa 9 tuntikiilometrin nopeuden.** Harjoittele vapaalla alueella, jonka koko on vähintään 4 x 5 metriä. **Paina kaasus ensimmäisellä kerralla erittäin varovasti.**
- 8** Rakenna kulmarajoittimia tai tyhjiä purkella jne. Carrera RC-auton kilparata isoon ja vapaaseen tilaan. Carrera RC-auton ajon perusohjeistekniikka on, että suorilla ajetaan luja ja mutkissa jarrutetaan.
- Vaihdettaessa ensimmäistä akkua toiseen on pidettävä vähintään 10 minuutin ajatouko. Seuraavan vaihdon aikana on ehdottomasti pidettävä vähintään 20 minuutin tauko.**
 - Moottorin jatkuvaa käyntiä on vältettävä.**
 - Jos auto sammuu itsestään monta kertaa peräjäälkeen, akku on tyhjä. Lataa akku.**
 - Noin 15 minuutin seisoikin jälkeen ohjain ja ajoneuvo kytkeytyvät itsestään pois päältä. Uusi käyttö on mahdollista kytkeällä ohjaimen ja auton ON/OFF-kytkin kerran asentoon OFF ja sen jälkeen takaisin asentoon ON.**
 - Auto sammutetaan ajon jälkeen käynnistykseen nähdn päinvastaisessa järjestyksessä.**
 - Ajon jälkeen akku otetaan pois tai liitetään irti. Lataa akku ehdottomasti aina käytön jälkeen täyteen välttääksesi akun purkautumisen täysin tyhjäksi. Akun on käytön jälkeen jäädyttävä väh. 20 minuuttia, ennen kuin sen voi ladata taas täyteen.**
 - Säilytä akku aina ajoneuvon ukopuolella.**
 - Carrera RC-auto pidetään ajon jälkeen.**

Ohjaintoiminnot

- 9** **Differentiaaliohjaus**
Ohjaussauvalla voit tehdä tarkkoja ohjauks- ja ajoilikeittä.
- Ohjaussauva vasemmalla ja oikealla:** ajo eteenpäin ja peruutus vasemman ja oikean ohjaussauvan tasaisella ja samanaikaisella ohjauksella. Saat aikaan ohjausliikkeen vasemmalle, kun liikutat oikeanpuoleista ohjaussauvaa eteenpäin ja päästät sitten siltä. Saat aikaan ohjausliikkeen oikealle, kun liikutat vasenta ohjaussauvaa eteenpäin ja päästät sitten siltä.
- 10** **360° pyöritys**
Liikutettaessa molempia ohjaussauvoja hitaasti vastakkaisiin suuntiin ja tasaisesti ylös ja alas, pyöri ajoneuvo 360° paikallaan.
- 11** **2-n1-ajoneuvo -pyöräkäytöstä ketjukäyttöön napin painalluksella**
Vahtaaksesi pyörä- ja telaketjuitten välillä paina oikean- tai vasemmanpuoleista oklapainiketta.

- 12** **Pöyrän/klapin asennus**
Suojuksen irtotus
Suojuksen kiinnitys

- 13** 2.4 GHz teknologian ansiosta ajoradalla voi ajaa samanaikaisesti 16 ajoneuvoa. Se on mahdollista ilman tajuuden sovittua ajajien kesken.

Ongelmaratkaisut

Ongelma: Auto ei kulje.

Syy: Lähettimen jät/tai auton kytkin on kohdassa „OFF”.
Ratkaisu: Kytkeätään päälle.

Syy: Autossa heikko akku tai ei ollenkaan akkua.
Ratkaisu: Ladattu akku laitetaan sisään.

Syy: Lähettimessä tai autossa heikko akku/paristo.
Ratkaisu: Ladattu akku tai paristo laitetaan sisään.

Syy: Ohjainlaitetta ei ehkä ole yhdistetty oikein radio-ohjattavan vastaanottoimeen.
Ratkaisu: Muodosta nyt kuten kohdassa ”Nyt ajo voi alkaa” on kuvattu yhteys radio-ohjattavan ja ohjainlaitteen välillä.

Syy: Noin 15 minuutin seisoikin jälkeen ohjain ja ajoneuvo kytkeytyvät itsestään pois päältä.

Ratkaisu: Uusi käyttö on mahdollista kytkeällä ohjaimen ja auton ON/OFF-kytkin kerran asentoon OFF ja sen jälkeen takaisin asentoon ON.

Syy: Auto on hyvin kuumaa.

Ratkaisu: Kytke auto ja ohjain pois ja anna jäähtyä noin 30 minuuttia.

Syy: Ylikuumenemissuoja on pysäyttänyt auton liiallisen kuumuuden takia.

Ratkaisu: Vastaanotin kytkeyttään pois. RC-auton annetaan jäähtyä noin 30 minuuttia.

Ongelma: Ei kontrolia.

Syy: Auto lähtee liikkeelle tahattomasti.

Ratkaisu: Kytke ensin auto päälle, vasta sen jälkeen lähetin. **5 6**

Oikeudet erehdyksiin ja muutoksiin pidätetään - Oikeudet värien / lopullisen muotoilun muutoksiin pidätetään Oikeudet teknisiiin ja muotoilun muutoksiin pidätetään - Piktogrammit = symbolivalokuvat

PL Szanowny kliencie!

Gratulujemy zakupu modelu samochodu RC Carrera, który został wykonany zgodnie z aktualnym stanem techniki. Ponieważ ciągle staramy się rozwijać i ulepszać nasze produkty, w każdym momencie zastrzegamy sobie prawo do wprowadzania zmian technicznych, zmian oznaczeń oraz do wyposażenia, materiałów i wzornictwa bez wcześniejszej zapowiedzi wprowadzenia takiej zmiany. Z tytułu nieznacznych odchyłen produktu zakupionego przez Państwa w stosunku do danych i rysunków przedstawionych w niniejszej instrukcji nie można wnosć żadnych roszczeń. Niniejsza instrukcja obsługi i montażu jest elementem składowym produktu. Nieprzestrzeganie wskazówek podanych w instrukcji obsługi i zawartych w niej zasad bezpieczeństwa powoduje wygaśnięcie praw z tytułu roszczeń gwarancyjnych. **Ważne!** Proszę dokładnie przeczytać niniejszą instrukcję obsługi i **zachować na później** oraz na wypadek przekazania produktu innej osobie.

Najnowsza wersję niniejszej instrukcji obsługi i informacje dotyczące dostępnych części zamiennych znajdaj Państwo w dziale serwisu pod [carrera-rc.com](#).

Deklaracja zgodności

Firma Carrera Toys GmbH deklaruje niniejszym, że model wraz z kontrolerem zgodny jest z podstawowymi wymaganiami następujących wytycznych WE. Znajduje się w Dyrektywach Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/48/EC i innych odpowiednich przepisach zawartych w Dyrektywie 2014/53/EU (RED). Oryginalną deklarację zgodności można znaleźć na stronie internetowej [carrera-rc.com](#).



Najwyższa częstotliwość fal radiowych <10dBm - Zakres częstotliwości: 2400—2483.5 MHz

Ostrzeżenia!

Niewłaściwe użytkowanie może spowodować ciężkie obrażenia ciała i/lub uszkodzenie rzeczy. Niewłaściwe użytkowanie może spowodować ciężkie obrażenia ciała i/lub uszkodzenie rzeczy. Sterowanie musi przebiegać przy zachowaniu ostrożności i rozwagi, i wymaga pewnych mechanicznych i mentalnych zdolności. Instrukcja obsługi zawiera wskazówki dotyczące bezpieczeństwa i przepisy, jak również informacje dotyczące konserwacji i funkcjonowania produktu.

OSTRZEŻENIE! Ta zabawka nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 3 roku życia, gdyż zawiera drobne elementy, które mogą zostać połknięte przez małe dzieci. **OSTRZEŻENIE!** Niebezpieczeństwo zakłócenia warunkowane funkcjonowaniem. Przed przekazaniem zabawki dziecku usunąć wszystkie elementy opakowania i elementy mocujące. Aby mieć w przyszłości wgląd w informacje i móc rozstrzygnąć wątpliwości, zalecamy zachowanie opakowania i adresu. Montaż i zabawa mogą odbywać się tylko pod nadzorem osoby dorosłej.



Pokazany tutaj symbol przedstawiający przekreślone pojemniki na odpady ma zwrócić uwagę, że rozładowane baterie, akumulatory, baterie guzikowe, zestawy baterii, baterie urządzeń, elektryczne urządzenia zużyte itp. nie mogą być traktowane jak odpady domowe, ponieważ stanowią zagrożenie dla środowiska i zdrowia.

Nie wolno stosować jednocześnie różnych typów baterii, ani łączyć baterii nowych z bateriami już użytymi.Proces ładowania akumulatorów może być prowadzony tylko i wyłącznie przez osoby dorosłe. Zużyte baterie należy usunąć z zabawki. Baterie nie przeznaczone do ponownego ładowania nie mogą być doładowywane ze względu na niebezpieczeństwo wybuchu. Nie używać uszkodzonych baterii. Wymagj baterie, jeżeli się wyczerpały lub jeżeli produkt nie będzie używany przez dłuższy czas. Zawsze wymieniać wszystkie baterie w tym samym czasie, uważając, aby nie łączyć starych baterii z nowymi ani baterii różnych typów.

Przed ładowaniem akumulatora należy go wyjąć z modelu. Zwrócić uwagę na prawidłowe ułożenie biegunów. Nie powodować zwarc na ładoware i zasilacz. Do ładowania można używać wyłącznie dostarczonej ładowarki. Zastosowanie innej ładowarki może doprowadzić do trwałego uszkodzenia akumulatora, sąsiadujących części i obwarci ciała! **OSTRZEŻENIE: w celu ładowania akumulatora używać wyłącznie dedykowanego zasilacza dostarczonego razem z zabawką.** Przy regularnym użytkowaniu Chargersa należy kontrolować kabel, łączą, okładziny i inne części. Zewnętrzny giętki kabel ładowarki nie może zostać wymieniony. W przypadku uszkodzenia Chargersa wolno go ponownie użytkować po uprzednim dokonaniu naprawy. Zabawka może być przyłączana wyłącznie do urządzeń drugiej klasy ochronności.



Zasady bezpieczeństwa

- A** Pojazd Carrera RC jest modelem samochodu zdalnie sterowanym, wyposażonym w specjalny akumulator do jazdy. Wolno stosować tylko oryginalne baterie LiFePO₄ Carrera RC. Przed ładowaniem akumulatora należy go wyjąć z pojazdu.
- B** Samochód Carrera RC jest dostosowany wyłącznie do zabawy (hobby) i może jeździć tylko na torach i w miejscach do tego przewidzianych. **OSTRZEŻENIE!** Nie stosować samochodu Carrera RC w ruchu drogowym.
- C** Nie jeździć pod przewodami wysokiego napięcia lub masztami radiowymi ani podczas burzy. Rozładowania atmosferyczne mogą powodować zakłócenia działania. W przypadku dużych różnic temperatur między miejscem, w którym pojazd jest przechowywany i miejscem, w którym pojazd się porusza, prosimy o odczekanie do momentu zaaklimatyzowania się pojazdu, w celu uniknięcia zakłóceń funkcjonowania wskutek tworzenia się wody kondensacyjnej.
- D** Nigdy nie wjeżdżaj pojazdem na trawę. Trawa owijająca się wokół osi pojazdu może uniemożliwić ich obracanie i powodować jednocześnie rozgrzewanie silnika. W samochodzie Carrera RC nie wolno transportować żadnych towarów, osób ani zwierząt.
- E** Podczas opadów deszczu lub śniegu nigdy nie jeździć samochodem Carrera RC na zewnątrz pomieszczeń. Pojazd nie może być użytkowany do jazdy po wodzie, kałużach lub na śniegu i musi być przechowywany w suchym miejscu. Mokre podłożie bez kaluź nie powoduje utrudnienia prowadzenia pojazdu, ponieważ elektronika jest zabezpieczona przed bryzgiami wody.
- F** Nie użytkować samochodu w pobliżu rzek, jezior lub stawów, aby samochód nie wpadł do wody. Unikaj

cie Państwo jazdy po wyłącznie piaszczystych odninkach.

G Nie narażać samochodu Carrera RC na bezpośrednie oddziaływanie promieni słonecznych. W celu uniknięcia przegrzania elektroniki pojazdu przy temperaturze ponad 35 ° C istnieje konieczność robienia regularnych krótkich przerw.

H Nigdy nie narażajcie Państwo pojazdu Carrera RC na zmiany obciążenia, to znaczy na ciągłą jazę do przodu i do tyłu.

I Zawsze stawiajcie Państwo pojazd na podłogę ręcznie. Nigdy nie rzucajcie Państwo pojazdu z góry na podłogę.

K Unikajcie Państwo skoków ze skoczni lub ramp, których wysokość wynosi ponad 5 cm.

L Do czyszczenia modelu samochodu nie stosować agresywnych rozpuszczalników.

M Aby zapobiec zakłóceniom systemu sterowania pojazdem Carrera RC i jednocześnie niekontrolowanej jeździe, należy od czasu do czasu sprawdzać baterie kontrolera i akumulatory w samochodzie pod kątem prawidłowego stanu naładowania. Nie zwracać przewodów ładowarek z zasilaczami sieciowymi.

N Przed i po każdej jeździe sprawdzać prawidłowy montaż samochodu Carrera RC, w razie konieczności dokręcić śruby i nakrętki.

Wskazówki dotyczące obsługi

Zakres dostawy

- 1** 1x Carrera RC Pojazd
1x Kontroler
1x Kabel do ładowania USB
1x LiFePO₄ Akumulator
1x Zestaw baterii (nie przeznaczone do ponownego ładowania)

Ładowanie akumulatora

2 W celu naładowania akumulatora należy wyjąć z zabawki. Zwracając Państwo uwagę, aby ładowanie dostarczonego akumulatora LiFePO₄ odbywało się przy pomocy dostarczonej ładowarki baterii LiFePO₄ (kabel do ładowania USB). Próby ładowania dostarczonego akumulatora przy pomocy innej ładowarki baterii LiFePO₄ lub innej ładowarki mogą doprowadzić do powstania znacznych uszkodzeń. **1. Przed rozpoczęciem użytkowania należy uważnie przeczytać poprzedni rozdział zawierający ostrzeżenia i wskazówki dotyczące używania akumulatorów.** Akumulator można ładować za pomocą dedykowanego kabla do ładowania USB z gniazda USB komputera lub zasilacza USB o wyjściowym natężeniu prądu co najmniej 1 A.

Podłączając Państwo kabel do ładowania USB do portu USB komputera **1**. Dioda LED znajdująca się przy kablu do ładowania USB świeci się na zielono i wskazuje, że połączenie kabla do ładowania z komputerem zostało wykonane prawidłowo. Po podłączeniu wyczerpanego akumulatora dioda LED w kablu ładowania USB przestaje się świecić i sygnalizuje ładowanie akumulatora. **2** Konstrukcja kabla do ładowania USB wyklucza nieprawidłowe biegunowości.

Ponowne ładowanie wydładowanego (nie całkowicie rozładowanego) akumulatora trwa około 80 minut. Jeżeli i akumulator jest całkowicie naładowany, wtedy dioda LED znajdująca się przy kablu do ładowania USB ponownie świeci się na zielono.

Po użytkowaniu prosimy bezwarunkowo ponownie naładować akumulator w celu uniknięcia tzw. głębokiego rozładowania akumulatora. Po użytkowaniu akumulator musi 20 minut stygnąć zanim może zostać w pełni naładowany. Prosimy o łożowanie akumulatora co pewien czas (raz na około 2–3 miesiące). Nie zwracać przewodów ładowarek z zasilaczami sieciowymi. Nieprzestrzeganie powyżej podanych zasad obsługi może doprowadzić do uszkodzenia akumulatora. Nigdy nie pozostawiać akumulatora bez nadzoru w trakcie ładowania.

Wkładanie akumulatora

3 Za pomocą wkrętaka usunąć pokrywę komory na akumulator, która umieszczona jest w samochodzie Carrera RC. Połączyć koniec przewodu samochodu Carrera RC z przewodem akumulatora. Włożyć akumulator. Dokręcić pokrywę za pomocą wkrętaka.

Wzrobie baterii

4 Otwórzcie Państwo komorę baterii przy pomocy śrubokrętu i umieśćcie Państwo baterie w kontrolerze. Zwróćcie Państwo uwagę na prawidłową biegunowość. Nigdy nie używajcie Państwo jednocześnie nowych i starych baterii lub baterii pochodzących od różnych producentów. Po zamknięciu komory baterii mogą Państwo sprawdzić działanie kontrolera przy pomocy przycisku Power znajdującego się na przedniej stronie. Jeżeli przycisk Power znajduje się w pozoieniu ON i kontroler działa prawidłowo, wtedy powinien załączyć na czerwono wskaźnik LED znajdujący się u góry na środku kontrolera.

Można rozpocząć jazę

Pojazd Carrera RC i kontroler są fabrycznie dostosowane do współpracy.

- 5** 1. Włączcie Państwo pojazd naciskając przycisk ON/OFF.
- 6** 2. Włączcie Państwo kontroler. Lampa LED znajdująca się przy kontrolerze miga rytmicznie. Po upływie kilku sekund lampa LED znajduje się przy pojeździe i przy kontrolerze świeci nieprzerwanie. Połączenie jest zakończone.

Poćwiczmy!

7 Ostrzeżenie, ten pojazd osiąga prędkości do 9 km/h. Prosimy Państwa o oćwiczanie na pustych powierzchniach o wymiarach wynoszących przynajmniej 4 x 5 m. **Przy pierwszym użytkowaniu porażajcie Państwo bardzo ostrożnie dźwięgny gazu.**

8 Za pomocą ograniczników lub pustych puszek zbudować na dużej i wolnej przestrzeni tor wyścigowy. Szybka jazda na prostych odninkach trasy i hamowanie na zakrętach to podstawowa technika sterowania podczas jazdy samochodem Carrera RC.

- Przy wymianie pierwszego akumulatora na drugi musi zostać zachowana przerwa w jeździe trwająca co najmniej 10 minut. Przy następnym wymianie musi koniecznie zostać zachowana przerwa trwająca co najmniej 20 minut.**
- Unikać ciągłego używania silnika.**
- Jeżeli pojazd kilkakrotnie sam się włącza, oznacza to, że akumulator jest pusty. Prosimy o naładowanie akumulatora.**
- W ciągu postouju trwającego 15 minut kontroler i pojazd same się wyłączają. W celu ponownego użytkowania prosimy Państwa o przedstawienie przełącznika ON/OFF znajdującego się przy kontrolerze i pojeździe najpierw do pozycji OFF i następnie ponownie do pozycji ON.**
- Celem włączenia samochodu po zakończeniu jazdy postępować w odwrotnej kolejności.**
- Po wykonaniu jeździe wyjąc akumulatorów lub odłączyc go. Po użytkowaniu prosimy bezwarunkowo ponownie naładować akumulator w celu uniknięcia tzw. głębokiego rozładowania akumulatora. Po użytkowaniu akumulator musi 20 minut stygnąć zanim może zostać w pełni naładowany.**
- Akumulator zawsze należy przechowywać poza pojazdem.**
- Oczyszczyć samochód Carrera RC po zakończeniu jazdy.**

Funkcje kontrolera

- 9** **Sterowanie różnicowe**
Przy pomocy dżojstika mogą Państwo przeprowadzać precyzyjne manewry sterowania i jazdy. **Joystick lewy i prawy:** jazda do przodu i do tyłu przy równomiernym naciskaniu lewego i prawego joysticka. Kierownicy w lewo powodują przechylenie prawego joysticka do przodu i następnie zwolnienie nasku. Przechylić lewy joystick do przodu i następnie zwolnić nask.
- 10** **Obrót o 360°**
Poprzez wolne i równomierne przechylenie obu joysticków w przeciwe kierunku pojazd obraca się w miejscu o 360°.
- 11** **2 w 1 - przemiana pojazdu kołowego w gąsienicowy za naciśnięciem przycisku**
W celu przełączenia między trybem kołowym a gąsienicowym nacisnąć prawy lub lewy górny przycisk.
- 12** Zamontuj koła/łancuchy
Zdejmij pokrywę
Zdejmij pokrywę
- 13** Dzięki technologii 2.4 GHz po torze może jeździć do 16 pojazdów jednocześnie. Ta możliwość istnieje bez konieczności uzgodnienia częstotliwości między kierowcami pojazdów.

Usuwanie problemów (usterek)

Problem: Model samochodu nie jeździ.
Przyczyna: Przełącznik(!) na nadajniku lub/i modelu jest/są w pozycji „OFF”.
Sposób usunięcia usterki: Włączyć.
Przyczyna: Slaby akumulator w samochodzie lub brak akumulatora.
Sposób usunięcia usterki: Zamontować naładowany akumulator (baterie).
Przyczyna: Slaby akumulator/bateria w nadajniku lub w modelu samochodu.
Sposób usunięcia usterki: Zamontować naładowany akumulator lub baterie.
Przyczyna: Kontroler jest ewentualnie nieprawidłowo połączony z odbiornikiem znajdującym się w modelu.
Sposób usunięcia usterki: Połączyć Państwo model z kontrolerem w sposób opisany w punkcie ”Można rozpocząć jazę”.
Przyczyna: W ciągu postouju trwającego 15 minut kontroler i pojazd same się wyłączają.
Sposób usunięcia usterki: W celu ponownego użytkowania prosimy o przedstawienie przełącznika ON/OFF znajdującego się przy kontrolerze i pojeździe najpierw do pozycji OFF i następnie ponownie do pozycji ON.
Przyczyna: Pojazd jest bardzo ciepły.
Sposób usunięcia usterki: Włączyć pojazd i kontroler i pozostawić pojazd przez około 30 minut do ostygnięcia.
Przyczyna: System zabezpieczania przed przegrzaniem spowodował zatrzymanie auta ze względu na zbyt duże rozgrzanie.
Sposób usunięcia usterki: Włączyć odbiornik. Pozostawić samochód RC przez około 30 minut do ochłodzenia.

Problem: Brak kontroli.

Przyczyna: Pojazd porusza się mimowolnie.
Sposób usunięcia usterki: Najpierw włączyć pojazd, dopiero potem nadajnik. **5 6**

Błąd i zmiany zastrzeżone - Kolory / ostateczny wzoreczek – zmiany zastrzeżone
Techniczne i uwarunkowane wzorem zmiany zastrzeżone - Piktogramy = symbole

H Igen tisztelt Vevőnk!

Gratulálunk Önnek a Carrera RC-modellauto megvásárlásához, melynek gyártása a technika mai állásának megfelelően történt. Mivel folyamatosan fázódunk termékek fejlesztésében és tökéletesítésében, a műszaki, valamint a felszerelési, az anyagokat és a formatervezést érintő módosítások jogát mindenkor és előzetes értesítés nélkül fenntartjuk. Az Ön rendelkezésére álló termék jelen útmutató adataitól és ábráitól való csekély eltéréseiből ezért semmiféle igény nem származhat. Jelen összességében és használati útmutató a termék részét képezi. A használati útmutató és az abban feltüntetett biztonsági tudnivalók figyelman kívül hagyása esetén a garanciajog megszűnik. **Fontos!** Kérjük, olvassa el figyelmesen ezt a kézikönyvet, és későbbi használatra, valamint arra az esetre, ha a terméket harmadik félnek adná át, **örízze meg ezeket az utasításokat**.

Jelen használati utasítás legaktuálisabb verzióját, valamint a rendelkezésre álló pótalkatrészekkel kapcsolatos információkat a [carrera-rc.com](#) címen a szervíz-területen találhat.

Megfelelősegi nyilatkozat

A Carrera Toys GmbH ezennel kijelenti, hogy ez a modell a vezetvélye együt összhangban van a következő Tanácsi (EK) irányelvvel alapuló követelményeivel: 2009/48/EC és az 2014/53/EU (RED) irányelv egyéb vonatkozó rendelkezéseivel. Az eredeti megfelelési nyilatkozat a [carrera-rc.com](#) címen kérhető.

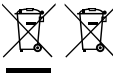


Maximális rádiófrekvenciás teljesítmény <10dBm - Frekvenciataromány: 2400—2483.5 MHz

Figyelmeztető utasítások!

Szakszerűlen használat esetén súlyos sérülések és vagy egyéb károk keletkezhethetnek. A vezérlés óvatosságot és körültekintést, valamint nemcsak mechanikus és mentális képességet követel meg. Az útmutató biztonsági tudnivalókat és előírásokat, valamint a termék karbantartásának és működtetésére vonatkozó tudnivalókat tartalmaz.

FIGYELMEZTETÉS! A játék a lenyelhető apró alkatrészek miatt nem adható 3 év fiatalabb gyermekeknek. **FIGYELMEZTETÉS!** Működésből eredő becsípődésveszély! A játék gyermekeknek történő átadását előtt távolítsa el minden csomagolóanyagot és rögzítő drótot. További információk és esetleges kérdések esetére kérjük, **örízze meg a csomagolást és a címet.** Az összeszerelés és a játék csak felnőtt felügyelete mellett végezhető.



Az itt látható, ábrázolt személtárfolyok ábrázoló szimbólum arra hivatott felhívni az Ön figyelmét, hogy a lemerült elemek, akkumulátor, gombaleme, akkusomag, készülékelemek, használt elektronos készülék, stb. nem tartoznak a háztartási hulladékok közé, mivel kár okoznak a környezetben és ártalmasak az egészségre. Különböző típusú elemek, vagy új és használt elemek nem használhatók együtt. Az újratöltött akkukat csak felnőttek tölthetik fel. A lemerült elemeket ki kell venni a játékból. A