

Carrera[®]

EVOLUTION

Carrera[®]

GO!!!

20071590 ELECTRONIC LAP COUNTER

- | | | | |
|----------------------|---|---------------|--|
| D | Montage- und Betriebsanleitung | SK | Návod na montáž a pre prevádzku |
| GB USA | Assembly and instructions | CZ | Návod na montáž a pro provoz |
| F | Instructions de montage et d'utilisation | BG | Ръководство за монтаж и експлоатация |
| E | Instrucciones de uso y montaje | GR | Οδηγίες συναρμολόγησης και λειτουργίας |
| P | Instruções de montagem e modo de utilização | RO | Instrucțiuni de montaj și de utilizare |
| I | Istruzioni per il montaggio e l'uso | DK | Monterings- og driftsvejledning |
| NL | Montage- en gebruiksaanwijzing | RC | 安裝和使用說明 |
| S | Monterings- och bruksanvisning | J | 取扱説明書取扱説明書の内容は予 |
| FIN | Asennus- ja käyttöohjeet | ROK | 조립과 작동 방법 |
| N | Montajse- og bruksanvisning | Arabic | إرشادات التركيب و الأستخدام |
| H | Ősszeszerelési és használati útmutató | TR | Montaj ve işletme kılavuzu |
| PL | Instrukcja obsługi i montażu | RUS | Инструкция по монтажу и эксплуатации |

Inhaltsverzeichnis

Sicherheitshinweise	4
Verpackungsinhalt	4
Stromversorgung	4
Aufbau	5
Fahrzeugaufstellung	5
Funktionsweise	5
Einstellungen	5
Einschalten	5
Rennmodi	5
Rennen wird gestartet	6
Rennverlauf	7
Automatische Abschaltung	7
Technische Hinweise / Fehlerbeseitigung	7
Technische Daten	7

Willkommen

Herzlich Willkommen im Team Carrera!

Die Bedienungsanleitung enthält wichtige Informationen zum Aufbau und zur Bedienung Ihres Carrera Evolution / GO!!! elektronischen Rundenzählers.

Lesen Sie bitte diese sorgfältig durch und bewahren Sie sie anschließend auf.

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an einen Fachhändler oder die Carrera Service Hotline +49 911 7099 -145 oder besuchen Sie unsere Webseite: carrera-toys.com

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

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem neuen Carrera Evolution / GO!!! elektronischen Rundenzähler.

Sicherheitshinweise

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

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

• Gehäuse vom Rundenzähler nicht öffnen!

• Das Spielzeug darf nur mit den angegebenen Batterien betrieben werden.

• Batterien mit der richtigen Polarität einlegen.

• Ungleiche Batterietypen oder/und neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.

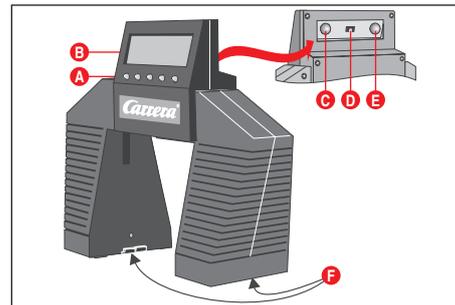
• Verbrauchte Batterien aus dem Spielzeug herausnehmen.

• Nicht aufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.

• Aufladbare Batterien dürfen nicht verwendet werden.

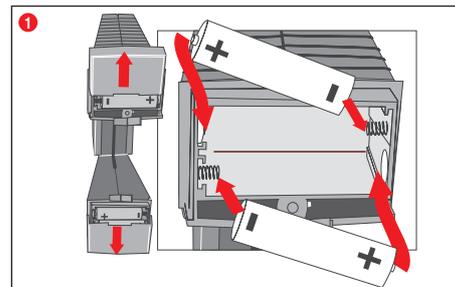
ACHTUNG! Verbrauchte Batterien dürfen nicht in den Hausmüll. Entsorgung durch Sondermüll.

Verpackungsinhalt



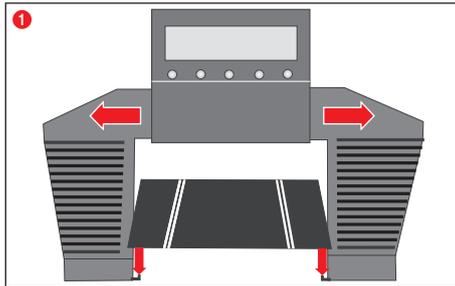
1 Elektronischer Rundenzähler

Stromversorgung F



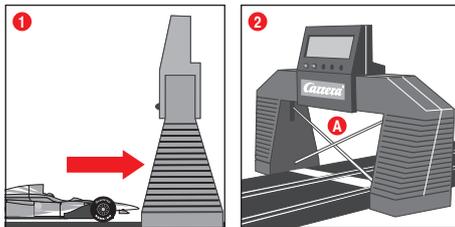
Legen Sie zwei Batterien AA (R6) wie in Abb. 1 gezeigt, in das Batteriefach eines jeden der Füße des Rundenzählers ein F (Batterien nicht enthalten). Schließen Sie die Fächer.

Aufbau



Ziehen Sie den Rundenzähler auf die Breite der verwendeten Schiene (Abb. 1). Legen Sie die seitlichen Kanten der Schiene in die Nasen am Fuß des Rundenzählers.

Fahrzeugaufstellung



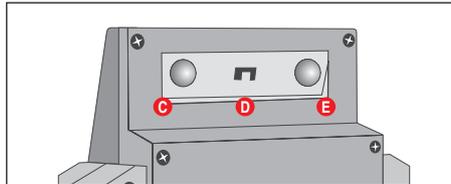
Fahrzeugaufstellung (Abb. 1)
Stellen Sie die Fahrzeuge so auf, dass sie in Fahrtrichtung dicht vor der Lichtschranke (Abb. 2) des Rundenzählers stehen.

Funktionsweise



Der Rundenzähler erkennt ein Fahrzeug beim Durchfahren der Lichtschranke. Sie können **Rundenrennen** (z. B. Formel 1, Abb. 1) oder **Zeitrennen** (z. B. 24 Stunden, Abb. 2) einstellen.

Einstellungen



Einstellungen (Auswahl des Rennmodus) werden über zwei Tasten (C und E) vorgenommen und im Display des Rundenzählers angezeigt, ebenso wie der Verlauf des Rennens.

Einschalten



Schieben Sie den Ein-/Aus-Schalter D auf ON. Das Display zeigt den Eingabemodus Rundenrennen (Abb. 1, blinkend).

Rennmodi



Rundenrennen einstellen

Drücken Sie eine der Eingabetasten (C oder E) solange, bis die Anzeige nicht mehr blinkt (> 2 Sek.). Die Voreinstellung beträgt 100 Runden. Halten Sie die Taste (C oder E) für die Spur, die Sie einstellen möchten, erneut so lange gedrückt, bis die Runden automatisch runter gezählt werden.

Die Einstellung beginnt mit der 1er Stelle, anschließend die 10er Stelle und danach die 100er Stelle. Durch Loslassen der Taste und kurzes Drücken können die Rundenstellen manuell eingestellt werden. Durch erneutes, langes Drücken beginnt die Einstellung wieder mit der 1er Stelle. Maximale Runden 999.

Anzahl Runden für zweite Spur

Wie für erste Spur, jedoch die andere Taste.

D**Zeitrennen einstellen**

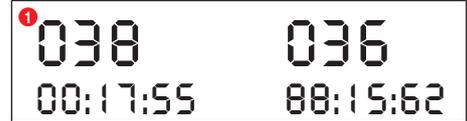
Drücken Sie nach dem Einschalten (blinkendes Display) eine der Eingabetasten (C oder E) kurz, bis das Display den Eingabemodus Zeitrennen (Abb. 3) zeigt. Drücken Sie dann eine der Tasten (C oder E) so lange, bis die Anzeige nicht mehr blinkt (> 3 Sek.).

Renndauer für beide Spureneinstellen

Drücken Sie eine der Eingabetasten (C oder E) so lange, bis die Anzeige nicht mehr blinkt (> 2 Sek.). Die Voreinstellung beträgt 1 Sek.

Halten Sie eine der beiden Tasten (C oder E) gedrückt, bis die Displayanzeige bei der Sekundenstelle automatisch anfängt nach oben zu zählen. Nach Durchlauf springt die Anzeige auf die Minutenstelle um. Auch hier kann durch Loslassen der Taste und erneutes, kurzes Drücken die jeweilige Stelle manuell eingestellt werden.

Durch erneutes, langes Drücken beginnt die Einstellung wieder mit der 1er Stelle. Maximale Renndauer 99:59:00 Minuten.

Rennen wird gestartet

10 Sekunden nach dem letzten Betätigen einer Eingabetaste wird die Startphase für den gewählten Rennmodus eingeleitet. Im Abstand von 1,5 Sek. werden die roten LED an der Startampel A eingeschaltet, begleitet von einem heller werdenden Ton, bis alle LED leuchten.

Nach weiteren 2 Sekunden erklingt ein langer Ton und alle LED gehen aus. Das Rennen ist freigegeben.

Fehlstart: Fährt ein Fahrzeug vor Freigabe los, wird für diese Spur die Runde nicht gewertet. Das Zählen setzt erst nach dem zweiten Durchfahren der Lichtschranke ein.

Rennverlauf

1 038 036
00:17:55 00:15:62

2 004 2.PLACE 000 WINNER
F0:01:32 00:17:26

Verlauf Rundenrennen

Bei jedem Durchfahren der Lichtschranke erklingt ein Ton und es wird 1 von der eingestellten Anzahl Runden für diese Spur abgezogen. Abb. 1. Die für diese Runde auf dieser Spur benötigte Zeit wird angezeigt.

Das **Rennende** ist erreicht, wenn für eine der beiden Spuren 000 angezeigt wird (Abb. 2). Der Rundenzähler reagiert nicht mehr auf durchfahrende Fahrzeuge.

Befinden sich zwei Fahrzeuge in der letzten Runde, wird der Zeitrückstand des Zweitplatzierten am Rundenzähler angezeigt. Nach Ertönen der Rennende-Melodie kann durch kurzes Betätigen der Eingabetaste die schnellste Runde F auf dem Display angezeigt werden.

3 032 029
54:48:27 54:48:27

4 363 WINNER 359 2.PLACE
00:00:00 00:00:00

Verlauf Zeitrennen

Während des Rennens wird der Zeitverlauf rückwärts angezeigt (Abb. 3), bis die verbleibende Zeit 00:00:00 beträgt. Der Rundenzähler reagiert nicht mehr auf durchfahrende Fahrzeuge. Bei jedem Durchfahren der Lichtschranke erklingt ein Ton und es wird eine Runde in der Anzeige für die entsprechende Spur hinzugezählt.

Das **Rennende** ist erreicht, wenn die Zeit 00:00:00 beträgt (Abb. 4). Die maximal anzeigbare Rundenzahl beträgt 999. Wird diese Anzahl während des Rennens erreicht, wird der Zähler auf 0 gestellt und beginnt von vorn zu zählen.

Rennen abbrechen oder weiteres Rennen

Drücken Sie die C oder E Taste länger als 2 Sek. Im Display erscheint die blinkende Standardanzeige. Sie können wieder den Rennmodus wählen und einstellen.

Automatische Abschaltung

Erfolgt 3 Minuten lang keine Rundendurchfahrt oder Tastendruck, wird der Rundenzähler automatisch abgeschaltet, um Energie zu sparen. Durch Betätigung des ON/OFF-Schalters gelangen Sie wieder in den Eingabemodus.

Technische Hinweise Fehlerbeseitigung

- Durch kurzes Drücken der Tasten C oder E kann man zwischen Rundenrennen und Zeitrennen wählen.
- Sender und Empfänger dürfen nicht von Schienenmaterial oder sonstigen Gegenständen verdeckt werden. Eine Störung der Lichtschranke verursacht eine Fehlfunktion des Rundenzählers.
- Nur über geraden, plan aufliegenden Schienen aufstellen.
- Im Falle von Fehlfunktionen müssen alle 4 Batterien unbedingt erneuert werden.

Technische Daten

Stromquelle:

4 x 1,2 V oder 1,5 V Mignon-Batterien (AA/R6)
Batterien nicht im Lieferumfang enthalten.
Verwendung von aufladbaren Batterien nicht möglich.



Dieses Produkt ist mit dem Symbol für die selektive Entsorgung von elektrischer Ausrüstung versehen (WEEE). Das heißt, dass dieses Produkt der EU Direktive 2012/19/EC entsprechend entsorgt werden muss, um die entstehenden Umweltschäden zu minimieren.

Weitere Informationen erhalten Sie bei Ihrer lokalen oder regionalen Behörde.

Aus diesem selektiven Entsorgungsprozess ausgeschlossene elektronische Produkte stellen wegen der Präsenz gefährlicher Substanzen eine Gefahr für die Umwelt und die Gesundheit dar.



Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH · Rennbahn Allee 1 · 5412 Puch/Salzburg · Austria

carrera-toys.com