

Renseignements de sécurité sur les piles :

- Assurez-vous que la polarité des piles est correcte.
- N'utilisez que des piles du type recommandé (ou un équivalent).
- Ne mélangez pas des piles usées avec des neuves.
- Ne mélangez pas les piles alcalines, standards (carbone-zinc) et rechargeables (nickel-cadmium).
- Il faut retirer les piles rechargeables du produit avant de les recharger.
- Seuls des adultes devraient recharger les piles rechargeables.
- Retirez les piles mortes immédiatement.
- Ne rechargez pas les piles non rechargeables.
- Ne court-circuitiez pas les bornes.
- Jetez les piles de manière sécuritaire. Ne jetez pas les piles (ou tout produit contenant des piles non rechargeables) au feu, car elles pourraient exploser ou fuir.

Cet appareil est conforme à la norme RSS 210 exempte de licence d'Industrie Canada. Le fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes: (1) cet appareil ne doit pas causer d'interférences, et (2) cet appareil doit accepter toute interférence, y compris les interférences pouvant provoquer un fonctionnement indésirable de l'appareil.

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.

⚠ AVERTISSEMENT

Ce jouet contient de petites pièces qui représentent un danger d'étouffement. C'est pourquoi il ne convient pas aux enfants de 3 ans et moins. La supervision d'un adulte est requise pendant l'utilisation du produit. Les présentes instructions contiennent d'importants renseignements. Ne pas les jeter. Les conserver adéquatement pour consultation ultérieure.



Cet appareil est conforme à l'article 15 des règlements de la FCC. Son utilisation est assujettie aux deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne peut provoquer d'interférence nuisible et (2) cet appareil doit accueillir les interférences reçues, y compris celles pouvant nuire à son fonctionnement.

Avertissement : Toutes transformations ou modifications non expressément autorisées par l'autorité responsable de la conformité peuvent annuler l'autorisation accordée à l'utilisateur de faire fonctionner cet équipement.

REMARQUE: Cet appareil a été testé et classé dans la catégorie des appareils numériques de classe B, conformément à l'article 15 des règlements de la FCC. Ces limites sont destinées à assurer une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet appareil génère, utilise et émet de l'énergie de fréquences radio et peut, en cas d'installation ou d'utilisation non conforme aux instructions, engendrer des interférences nuisibles aux communications radio. Toutefois, rien ne garantit l'absence d'interférences dans certaines installations. Si cet appareil produit une interférence nuisible à la réception de la radio ou de la télévision, mise en évidence en l'éteignant et en le rallumant, il est conseillé à l'utilisateur d'essayer de corriger cette interférence grâce à l'une ou plusieurs des mesures suivantes : Réorienter ou repositionner l'antenne réceptrice. Éloigner l'appareil du récepteur. Brancher l'appareil dans une prise de courant d'un circuit autre que celui utilisé pour le récepteur. Demandez conseil à votre détaillant ou à un technicien qualifié en radio/télévision pour obtenir de l'aide.



Fait en Chine

DRIFT CLIMBING KING

BC



DÉRAPAGE



PROGRAMME



SON



MONTÉE
ET
DESCENTE



DANSE



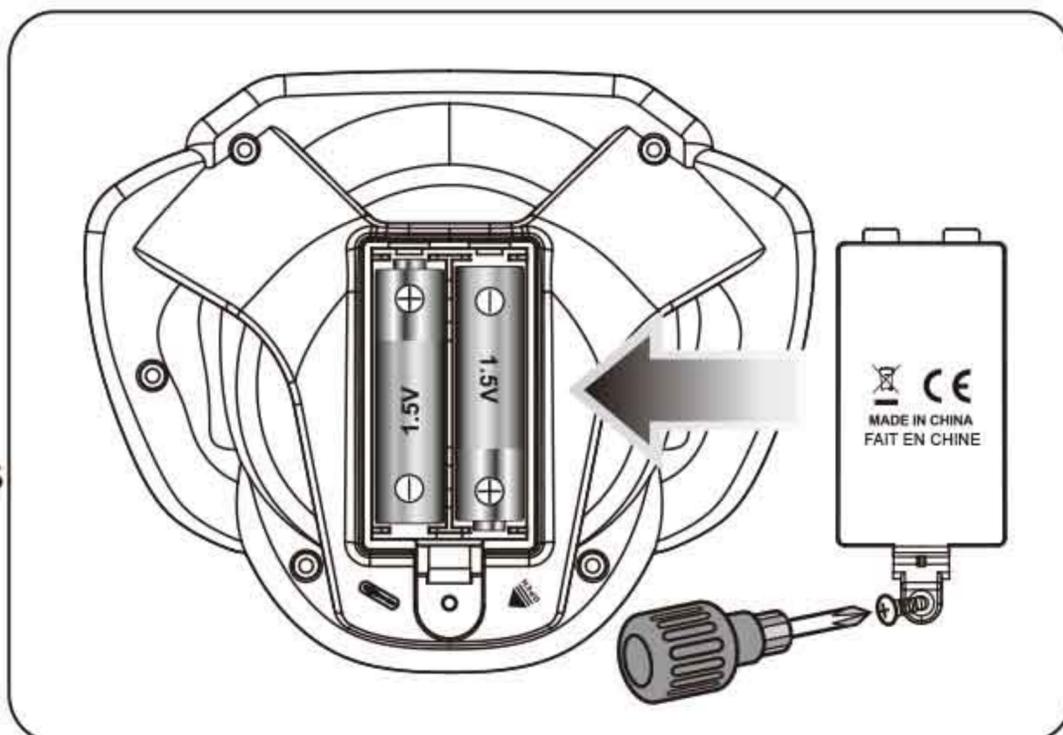
LUMIÈRE

1 Piles et instructions de chargement

(1) La télécommande comprend deux piles AA 1,5 V non rechargeables (toute autre pile doit être achetée séparément).

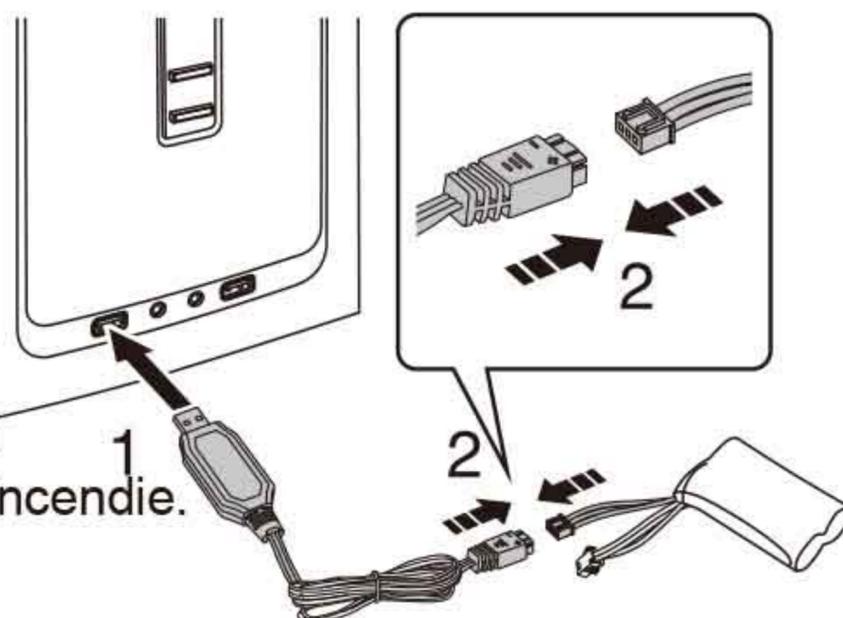
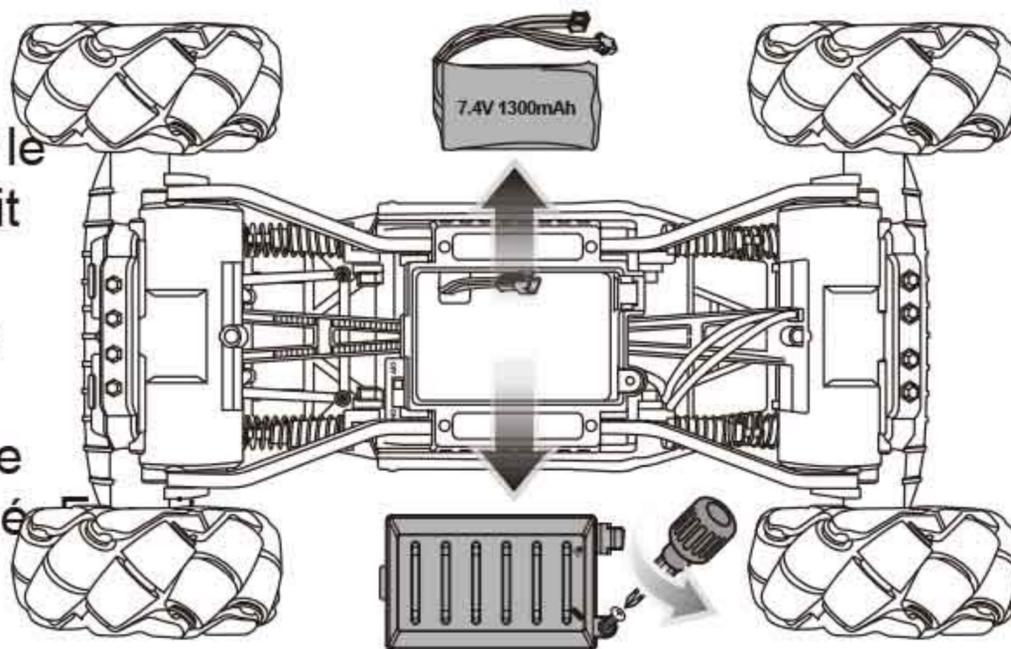
Insertion des piles :

- Dévissez le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis cruciforme. (Le tournevis cruciforme doit être acheté séparément.)
- Placez les nouvelles piles AA 1,5 V en respectant les symboles « + » et « - » du compartiment.
- Réinstallez le couvercle du compartiment à piles et vissez-le en place



(2) Chargement par câble USB

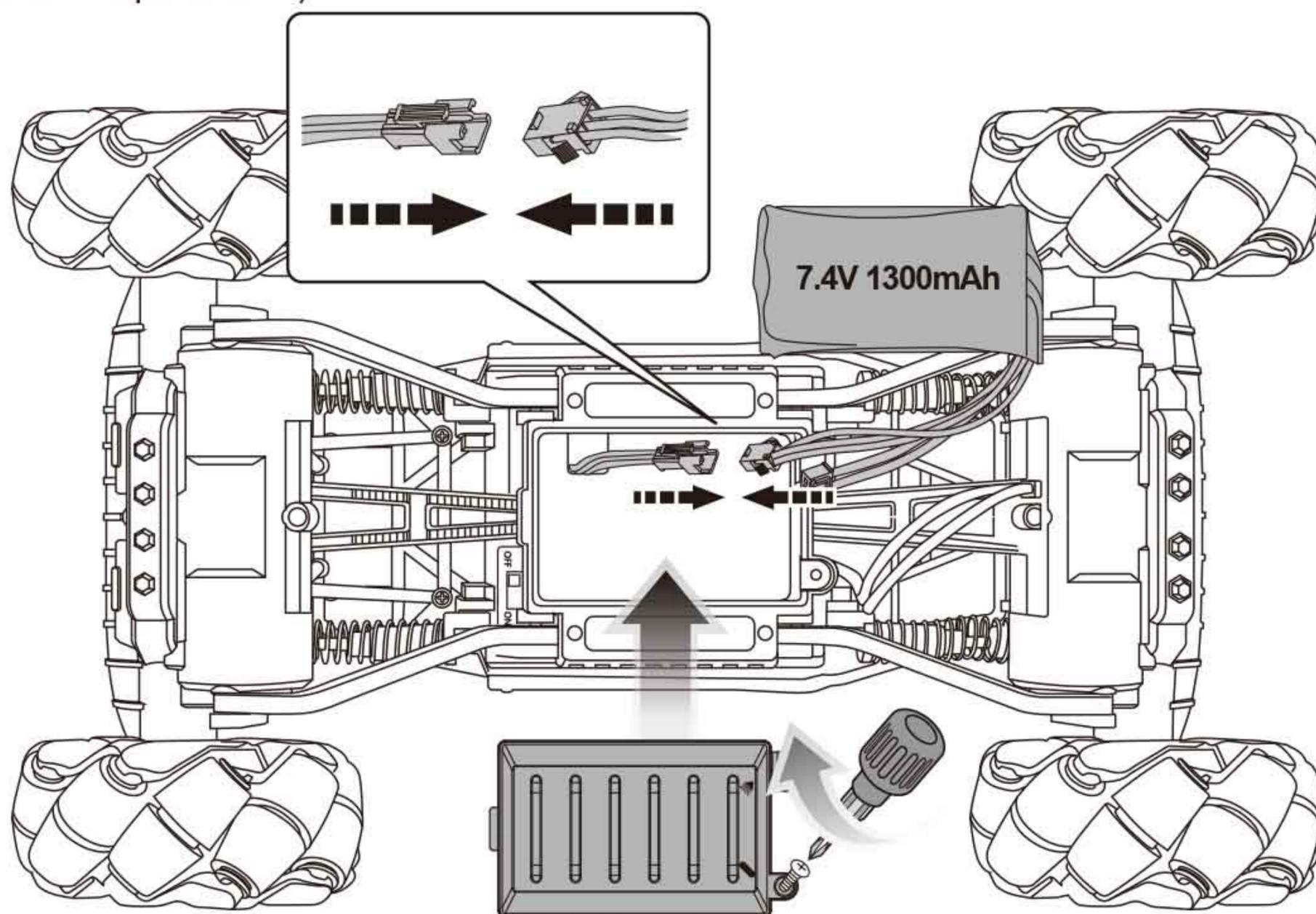
- Retirez la batterie rechargeable du produit en suivant les indications sur le schéma. (Le tournevis cruciforme doit être acheté séparément.)
- Branchez le câble USB dans la prise USB de l'ordinateur. Le témoin lumineux rouge de chargement qui se trouve près du câble USB sera allumé. Insérez la fiche de la batterie au lithium dans la prise de chargement USB. Le témoin lumineux vert de chargement près du câble USB clignotera. Une fois le chargement terminé, soit après environ 180 minutes, le témoin lumineux vert de chargement restera allumé en continu, indiquant que le produit est entièrement chargé et qu'il fonctionnera dans 5 minutes. Surcharger la batterie peut causer des dommages, des brûlures et un incendie.



! Avis :

Lorsque le produit est inutilisé, veuillez mettre le bouton d'alimentation en position « ARRÊT », et retirer les piles afin de préserver leur durée de vie.

c) Placez la batterie dans son compartiment en suivant correctement les indications de polarité, puis refermez le couvercle du compartiment. (Le tournevis cruciforme doit être acheté séparément.)



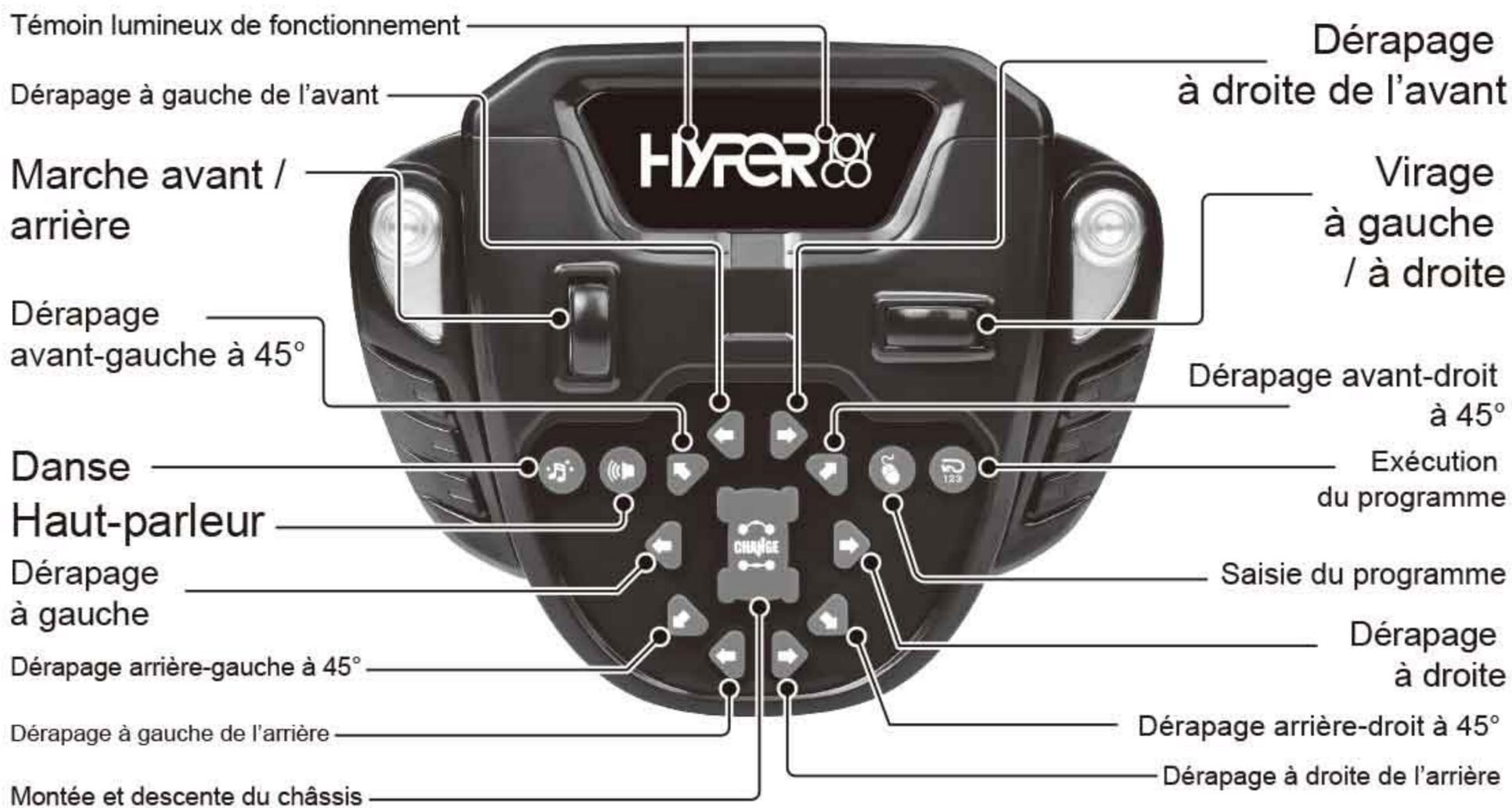
2. Avertissements concernant les piles

- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Ne pas mélanger des piles de différents types, ni des piles usées avec des neuves.
- S'assurer de respecter les indications de polarité lors de l'installation des piles.
- Il faut retirer les piles épuisées de la télécommande.
- Ne pas court-circuiter les bornes.
- Recharger uniquement sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas utiliser de piles rechargeables.

Avertissement concernant les petites pièces : danger d'étouffement, petites pièces. Non destiné aux enfants de moins de 3 ans.

Conserver l'emballage, car il contient des renseignements importants.

3 Description des fonctions de la télécommande

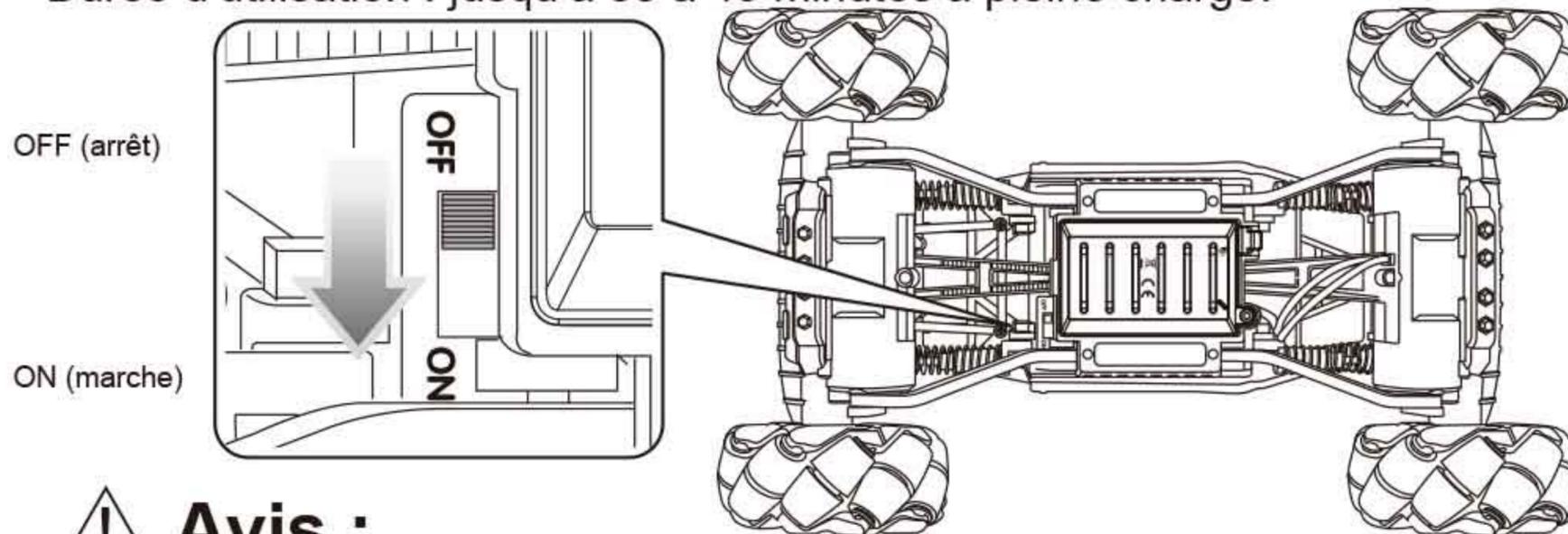


4 Démonstration et description des fonctions

Allumer : Mettez l'interrupteur d'alimentation de la télécommande de la voiture télécommandée à la position « marche » pour activer le jouet. Le témoin lumineux de fonctionnement de la télécommande sera éteint, ce qui indique que les fréquences ont bien été synchronisées.

Distance de téléguidage : maximum 30 m.

Durée d'utilisation : jusqu'à 30 à 45 minutes à pleine charge.

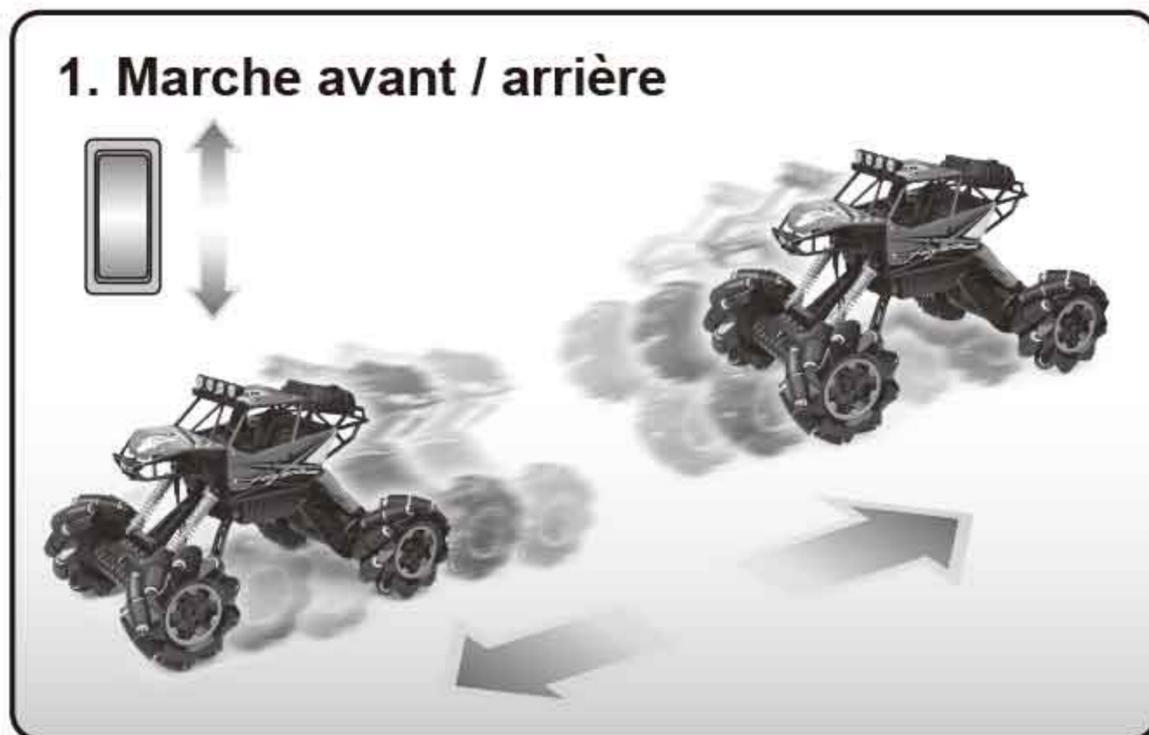


⚠ Avis :

Si la voiture télécommandée ne répond pas aux commandes, enlevez les piles et remettez-les en place. Ensuite, éteignez et rallumez la voiture télécommandée. Enfin, tirez sur le levier de commande afin de synchroniser de nouveau les fréquences.

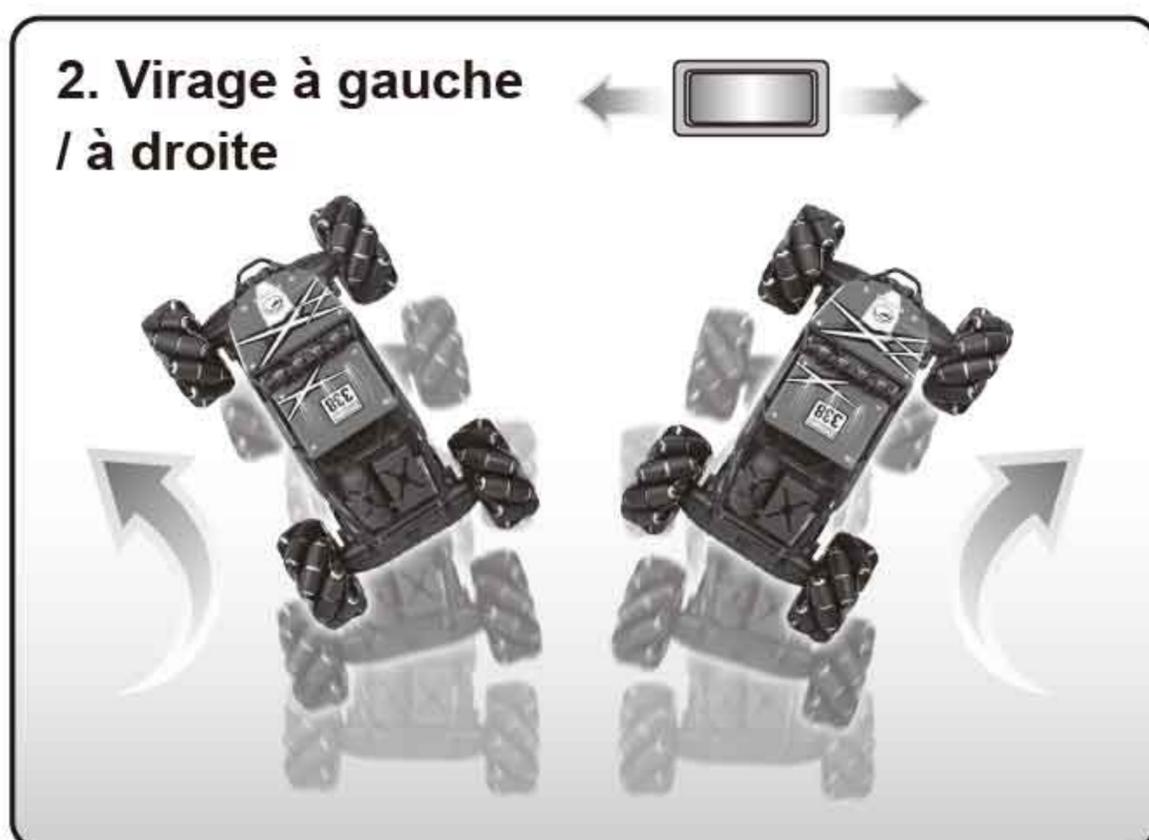
1. Marche avant / arrière

Lorsque l'utilisateur pousse le levier de commande vers le haut ou le bas, la voiture télécommandée avance ou recule, et continue d'accélérer dans la même direction tant que l'utilisateur maintient la pression sur le levier.



2. Virage à gauche / à droite

Lorsque l'utilisateur pousse le levier de commande vers la gauche ou la droite, la voiture télécommandée tourne à gauche ou à droite, et continue son virage tant que l'utilisateur maintient la pression sur le levier.



3. Montée et descente du châssis

Lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton de montée et descente du châssis, le châssis de la voiture télécommandée descend; lorsque l'utilisateur appuie une deuxième fois, le châssis revient à sa position initiale.



4. Dérapage à gauche de l'avant

Lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton « Dérapage à gauche de l'avant », l'avant de la voiture télécommandée dérape vers la gauche, et continue son dérapage tant que l'utilisateur maintient le bouton enfoncé.



5. Dérapage à droite de l'avant

Lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton « Dérapage à gauche de l'avant », l'avant de la voiture télécommandée dérape vers la droite, et continue son dérapage tant que l'utilisateur maintient le bouton enfoncé.



6. Dérapage à gauche de l'arrière

Lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton « Dérapage à gauche de l'arrière », l'arrière de la voiture télécommandée dérape vers la gauche, et continue son dérapage tant que l'utilisateur maintient le bouton enfoncé.



7. Dérapage à droite de l'arrière

Lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton « Dérapage à droite de l'arrière », l'arrière de la voiture télécommandée dérape vers la droite, et continue son dérapage tant que l'utilisateur maintient le bouton enfoncé.

7. Dérapage à droite de l'arrière



8. Dérapage avant-gauche à 45°

Lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton « Dérapage avant-gauche à 45° », la voiture télécommandée dérape à un angle de 45° vers l'avant-gauche, et continue son dérapage tant que l'utilisateur maintient le bouton enfoncé.

8. Dérapage avant-gauche à 45°



9. Dérapage avant-droit à 45°

Lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton « Dérapage avant-droit à 45° », la voiture télécommandée dérape à un angle de 45° vers l'avant-droit, et continue son dérapage tant que l'utilisateur maintient le bouton enfoncé.

9. Dérapage avant-droit à 45°



10. Dérapage arrière-gauche à 45°

Lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton « Dérapage arrière-gauche à 45° », la voiture télécommandée dérape à un angle de 45° vers l'arrière-gauche, et continue son dérapage tant que l'utilisateur maintient le bouton enfoncé.

10. Dérapage arrière-gauche à 45°



11. Dérapage arrière-droit à 45°

Lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton « Dérapage arrière-droit à 45° », la voiture télécommandée dérape à un angle de 45° vers l'arrière-droite, et continue son dérapage tant que l'utilisateur maintient le bouton enfoncé.

11. Dérapage arrière-droit à 45°



12. Dérapage à gauche

Lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton « Dérapage à gauche », la voiture télécommandée dérape vers la gauche, et continue son dérapage tant que l'utilisateur maintient le bouton enfoncé.

12. Dérapage à gauche



13. Dérapage à droite

Lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton « Dérapage à droite », la voiture télécommandée dérape vers la droite, et continue son dérapage tant que l'utilisateur maintient le bouton enfoncé.

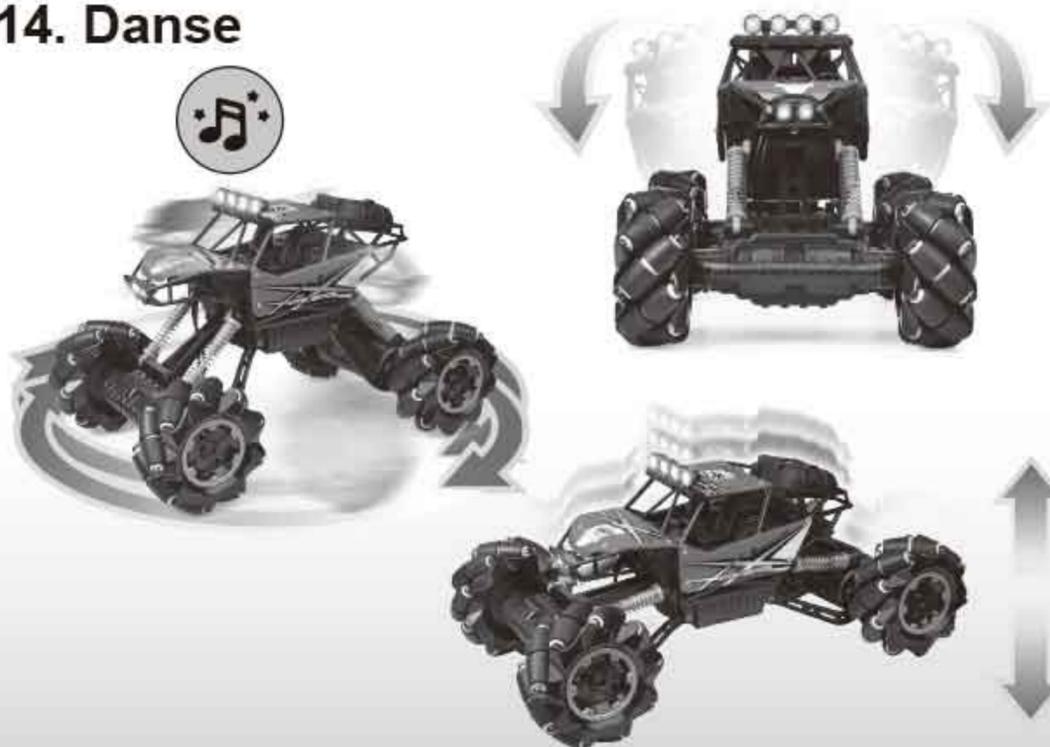
13. Dérapage à droite



14. Danse

Lorsque l'utilisateur appuie une fois sur le bouton « Danse », la voiture télécommandée fait jouer une pièce de musique et se met à danser automatiquement. Lorsque l'utilisateur appuie de nouveau sur le bouton, la pièce de musique change automatiquement.

14. Danse



15. Haut-parleur

(1). Lorsque l'utilisateur appuie une fois sur le bouton « Haut-parleur », la voiture télécommandée klaxonne.

(2). Lorsque l'utilisateur continue d'appuyer sur le bouton « Haut-parleur », le volume du klaxon passe de fort à faible, puis de faible à fort et ainsi de suite. (La situation réelle devrait s'appuyer sur l'objet physique.)

16. Saisie du programme

Lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton « Programme » une fois, la voiture télécommandée émet un bref son, puis l'utilisateur peut saisir les commandes du programme en appuyant sur les boutons d'action, soit : marche avant, marche arrière, virage à gauche, virage à droite, dérapage à gauche de l'avant, dérapage à droite de l'avant, dérapage avant-gauche à 45°, dérapage avant-droit à 45°, dérapage à gauche, dérapage à droite, dérapage arrière-gauche à 45°, dérapage arrière-droit à 45°, dérapage à gauche de l'arrière, dérapage à droite de l'arrière, montée et descente du châssis. Lorsque l'utilisateur appuie de nouveau sur le bouton « Programme », la voiture télécommandée exécute les actions saisies. (Il est possible de saisir jusqu'à 16 actions. Une fois le nombre maximum d'actions atteint, le programme s'exécute automatiquement.)

17. Exécution du programme

Lorsque l'utilisateur appuie de nouveau sur le bouton « Programme », la voiture télécommandée exécute les actions saisies.

5 Dépannage

| Problème | Cause | Solution |
|---|---|---|
| La télécommande ne fonctionne pas. | 1. Les piles ne sont pas placées dans le bon sens (la polarité est inversée). | 1. Vérifiez que les piles ont été placées conformément aux symboles de polarité du compartiment à piles. |
| | 2. Piles faibles. | 2. Remplacez les piles. |
| | 3. La voiture est hors de la portée de la télécommande. | 3. Gardez la télécommande à moins de 30 mètres de la voiture et pointez dans sa direction. |
| | 4. Les fréquences de la télécommande et de la voiture télécommandée n'ont pas été synchronisées. | 4. Enlevez les piles et remettez-les en place. Ensuite, éteignez et rallumez la voiture télécommandée. Enfin, tirez sur le levier de commande afin de synchroniser de nouveau les fréquences. |
| La voiture télécommandée ne répond pas aux commandes. | 1. Le bouton de marche/arrêt demeure à la position « ARRÊT ». | 1. Assurez-vous que le bouton de marche/arrêt demeure à la position « MARCHE ». |
| | 2. La batterie rechargeable n'a pas été installée correctement dans la voiture télécommandée, selon la polarité des électrodes. | 2. Vérifiez que la batterie est installée adéquatement dans la voiture télécommandée, c'est-à-dire que les indications de polarité ont été respectées. |
| | 3. Piles faibles. | 3. Rechargez ou remplacez la batterie lorsqu'elle est faible. |
| | 4. Les sons de la voiture télécommandée ne sont pas clairs et sa lumière est faible. | 4. Rechargez ou remplacez la batterie lorsqu'elle est faible. |
| | 5. Les fréquences de la télécommande et de la voiture télécommandée n'ont pas été synchronisées. | 5. Enlevez les piles et remettez-les en place. Ensuite, éteignez et rallumez la voiture télécommandée. Enfin, tirez sur le levier de commande afin de synchroniser de nouveau les fréquences. |

AVERTISSEMENT

Le chargeur de batterie utilisé avec le jouet doit être examiné régulièrement pour tout dommage au cordon, à la fiche, au boîtier ou à d'autres composants. En cas de dommage, les jouets ne doivent pas être utilisés avec ce chargeur de batterie tant que le dommage n'a pas été réparé. .