

TROUBLESHOOTING		
PROBLEM	CAUSE	SOLUTION
Propeller won't move.	- ON/OFF Switch is OFF. - Weak Battery.	- Set switch to ON. - Re-charge the battery pack.
The jet turns around and descends after taking off.	- Trimmer is not tuned properly.	- Adjust the trimmer
Jet won't take off or climb.	- Jet doesn't run to the wind before taking off. - Weak power. - Flying at the wrong elevator angle or speed.	- Let the jet run to the wind before taking off. - Re-charge the battery pack. - Play for more skills, such as tuning the Throttle Trimmer for precise power control or stroke (not hold) the left control lever on controller/charger.
Jet climbs dramatically, stalls and drops.	- Weak power. - Elevator is pulled back for too long.	- Re-charge the battery pack. - Pulse or shorten amount of elevator use.
The jet does not react, or reacts poorly to operation by controller/charger.	- High-frequency interference occurred near to high-voltage lines, transformers and some types of building.	- Avoid these if possible, or choose another place to operate the jet.
Loss of control.	- Another radio-controlled R/C Jet using the same frequency and channel is operating near your jet.	- Move to another location where there is no interference from another device. - Ensure the antenna is fully extended. The jet flies up to 50 m (164') in an open area.

For further questions and problems, please visit our website www.airhogs.com.

Safety Precautions:

Warning: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

- Keep hands, hair and loose clothing away from the propeller when power switch is turned ON.
- Turn off controller/charger and Rolling Fury™ when not in use.
- Remove battery from controller/charger when not in use.
- Parental guidance is recommended for the flight.
- Keep your jet in your sight so that you can supervise it at all times.

- New and alkaline batteries are recommended for use in controller/charger to obtain best and maximum performance.

- You are advised to replace with new batteries as soon as the function becomes impaired.
- Users should keep and retain this information for future reference.
- Users should keep strict accordance with the instruction manual while operating the product.
- Your controller/charger is tailor-made for the Li-Poly rechargeable battery used in the jet. Do not use it to charge any battery other than that in the jet.

FCC Statements

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.

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.

RSS-310 of Industry Canada

VALID FOR CANADA ONLY – This Category II radio communication device complies with Industry Canada Standard RSS-310. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference. (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation of the device.

Battery Cautions:

- Non-rechargeable batteries are not to be recharged
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged (controller/charger only).
- Rechargeable batteries are only to be charged by an adult

Your jet is equipped with a Li-Poly battery, please also pay attention to the following cautions for safety use:

- Do not dispose of the battery in fire.
- Do not use or leave the battery near a heat source such as fire or heater.
- Do not strike or throw the battery against a hard surface.
- Do not immerse the battery in water, and keep the battery in a cool dry environment.
- When recharging, only use the battery charger specifically for that purpose.
- Do not over-discharge the battery.

Care and Maintenance:

- Always remove batteries from the toy when it is not being used for a long period of time. (For controller/charger only)

Note:

- Parental guidance is recommended when installing or replacing batteries.
- Under the environment with electrostatic discharge, the sample may malfunction and require user to reset the sample.

Special Note to Adults:

- Regularly examine for damage to the plug, enclosure and other parts. In the event of any damage, the toy must not be used with the controller/charger until the damage has been repaired.
- This toy is not intended for children under 3 years old.
- This toy must only be used with the recommended charger
- Do not try to charge other batteries with controller/charger.

- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed (controller/charger only).

- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the toy (controller/charger only).
- The supply terminals are not to be short-circuited.

- Do not connect the battery to an electrical outlet.
- Do not directly solder the battery and pierce the battery with a nail or other sharp object.
- Do not transport or store the battery together with metal objects such as necklaces, hairpins etc.
- Do not disassemble or alter the battery.
- Charge the battery every 6 months.
- Turn off your equipment power switch after use.
- As for a used battery, please recycle after covering the battery terminals with insulation tape or inserting it to an individual poly-bag.

- Wipe the toy gently with a clean damp cloth.
- Keep the toy away from direct heat.
- Do not submerge the toy into water that can damage the electronic assemblies.

Battery requirement for Rolling Fury™:

Power Supply : ---
Rating : DC 3.7 V, 3.8 Wh
Batteries : 1 x 3.7 V Li-Poly Rechargeable Battery Pack
Requires 1 x 3.7 V Li-Poly Rechargeable Battery Pack (included)

Battery requirement for Controller/Charger:

Power Supply : ---
Rating : DC 9 V, 3.6 Wh
Batteries : 6 x 1.5 V "AA"/LR6/AM3
Requires 6 x 1.5 V "AA" size batteries (not included)

Carrier frequency: 27.145MHz, Field strength: 69.6 dBuV/m at 3m

Spin Master Ltd., 450 Front Street West, Toronto, ON M5V 1B6 Canada
Spin Master Inc., PMB #10053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221, USA
Spin Master Toys Far East Limited, Rm #1113, 11/F, Chiuachem Golden Plaza, 77 Mody Rd., Tsimshatsui E., Kowloon, HK
Spin Master Toys UK Ltd., Meadowbank, Furlong Road, Bourne End, Bucks, SL8 5AJ, United Kingdom
Spin Master France - 36 rue de Sully - 92100 Boulogne Billancourt - France

North American Consumer Information
Phone: 1-800-622-8339
www.spinmaster.com

#20009880, #20009897 NTL English REV 0
T44299_0001 20009880_NTL_IS_R2



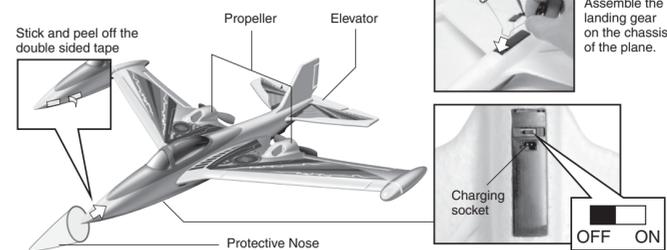
Problems flying?
Do not return your Air Hogs® to the store. Call the Air Hogs® flight training centre at
1-800-622-8339

CONTENTS LIST AND PARTS IDENTIFICATION

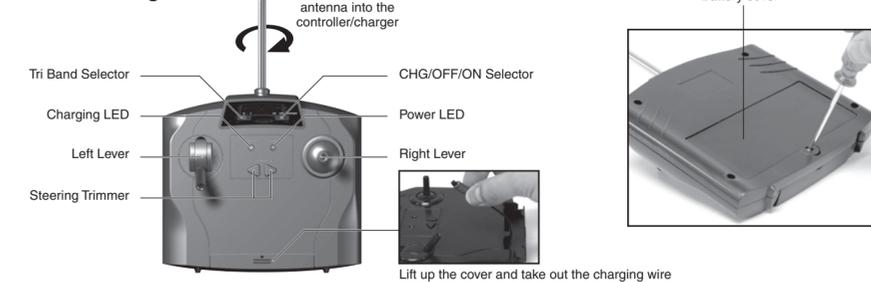
Rolling Fury™

Contents:

- 1 Rolling Fury™ Jet
- 1 Controller/Charger
- 1 Landing Gear
- 2 Spare Propellers
- 1 Protective Nose
- 1 Instruction Manual
- 1 Double sided tape



Controller/Charger



Do not touch the running propeller!
Do not play above someone's head!
Adult supervision is required!

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

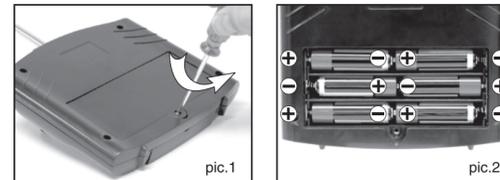
DANGER!
DO NOT PUNCTURE THE STYROFOAM!
THE BATTERY WILL BE DAMAGED.

HOW TO INSTALL YOUR BATTERIES

BATTERY INSTALLATION - CONTROLLER/CHARGER

Make sure the power switch is in the OFF position.

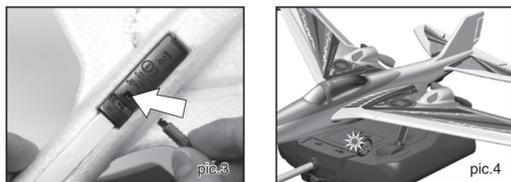
1. Use a screwdriver to loosen the screw (counterclockwise) on the battery case. (pic.1)
2. Put 6 AA size batteries in the battery compartment as per the polarity shown inside. (pic.2)
3. Tighten the screw clockwise.



HOW TO CHARGE YOUR ROLLING FURY™

BATTERY CHARGING

- Turn the power OFF for both jet and controller/charger.
1. Connect the plug on the controller/charger to the socket on the jet. (pic.3)
 2. Set the CHG/OFF/ON selector to CHG position. The green LED will light up. (pic.4)
 3. The green LED will turn off when the battery is fully charged.
 4. The charging times may vary as to the battery status because your charger has intelligent charging control.



The green LED will light up when the jet is being charged.

PLAYGROUND AND WEATHER SELECTION

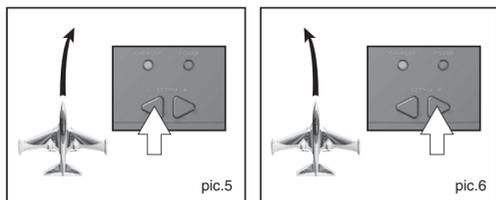
OUTDOORS

1. It's better to fly on a sunny day, and in a calm wind or slight breeze.
- WARNING:** Because of the jets light weight, it may be blown away in a strong wind.
2. We suggest you play in a grassy area to protect your plane when it lands on the ground.
3. Do not fly your plane when it is raining, snowing, or near high power cables.

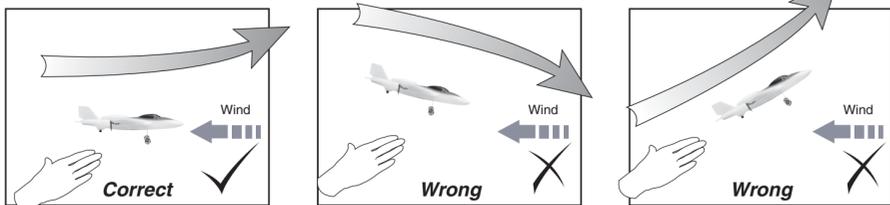


FLYING YOUR JET

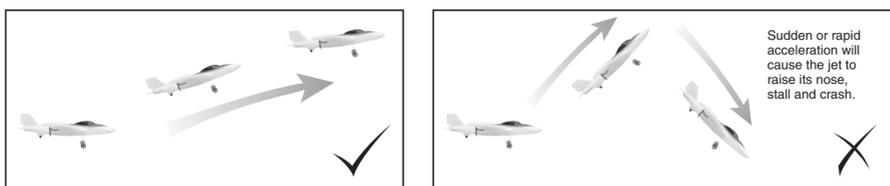
1. Screw in the antenna on the controller/charger.
2. Set the band on the controller/charger to the same band that's on the jet. (Check the underside of the jet for the band selection A, B, or C).
3. Assemble the landing gear on the chassis of the jet.
4. Always turn on the jet before turning on the controller/charger.
5. Increase the left throttle to start the jets' engines. Toss the jet straight in front of you into the wind, to see if it is flying straight.
6. If the jet keeps turning clockwise, push and release the left side of trim repeatedly until the turning stops and the jet flies straight (pic.5). If the jet keeps turning counterclockwise, push and release the right side of the trim repeatedly till the turning stops and the jet flies straight. (pic.6). Repeat the above steps several times to make your jet flies straight.



7. Be sure to let the jet face into the wind when you throw it. Also it's important that you should throw it horizontally.



8. Push the throttle to MAXIMUM to drive the jet and hand throw the jet out in front of you to launch.



a) The correct flight pattern would be:

b) If the jet raises its nose very quickly, it may reduce speed and drop. You should pull the left lever down (throttle down) to straighten out.

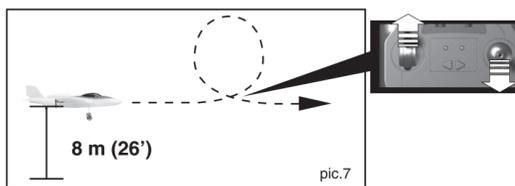
FLYING YOUR JET Cont'd

9. When your jet can fly steadily, you can move the right lever to the left or right so that it can turn to left or right. You may need to pulse but not hold the right lever for easy adjustment. **NOTE:** The turning function depends on the running speed variation between the left and right propeller. Please note that if the jet responds slowly to your command, you should throttle up for better performance.
10. Landing: Turn your jet into the wind, then throttle down to land.
11. You can operate your jet to do different actions. The table on the right gives you a rough idea of the relationship between the controller/charger operation and the jets response.
12. If your jet has minor damage, you can fix it with pressure sensitive tape.

Left Lever	Right Lever	Elevator	Action
Up	None	None	Take off and go up
None	Left	None	Turn anticlockwise
None	Right	None	Turn clockwise
None	None	Down	Turn a somersault
None	None	Up	Go down
None	None	Down	Go down and land

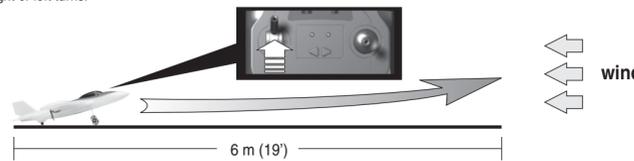
FLYING TIPS

1. You can push the throttle to keep the jet in a slow steady flight pattern.
2. Always fly your jet as if you were the pilot sitting in the jet. **NOTE:** When you fly the jet towards you and command it to turn right or left, it will turn in the opposite direction you command.
3. In order to avoid damage while landing in this high speed jet, push the throttle to minimum while the jet is about 4 m (13') to 5 m (16') above the ground. This will help the jet to achieve a soft landing to minimize a hard crash.
4. To prevent other kinds of damage to the jet, always find a wide-open and grassy area to fly.
5. Properly trimming your jet should make your jet fly straight out in a slight climb.
6. Following the steps below, you can perform the wonderful 3D stunt action.



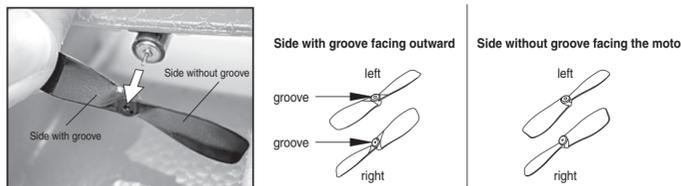
Fly your jet at about 8 m (26') above the ground, pushing the left lever stick upward and pushing the right lever stick downward in a very fast action which will make the jet perform the above 3D stunt action.

7. To take off from the ground you may need to set the jet on a minimum 6 m (19') long runway. Face the jet into the wind and push the left lever (Throttle) to the top. The jet will take off from the ground after 3-5 m (10'-16'). Then, push the left lever back to the middle position and control the right lever to make right or left turns.



REPLACING THE PROPELLERS

1. Remove the broken or spoiled propeller as shown in the photo below.
2. Check the direction of the propeller before inserting a new one.



CAUTION:
Sharp point on the motor shaft, the propeller must be replaced by an adult!

REPARATION DES PANNES		
PROBLEME	CAUSE	SOLUTION
L'hélice ne bouge pas.	- L'interrupteur marche - arrêt est sur OFF (arrêt). - La pile est faible.	- Mettez l'interrupteur sur ON. - Rechargez le lot de piles.
Après le décollage, l'avion fait demi-tour et perd de l'altitude.	- Le centrage pas bien réglé.	- Réglez le dispositif de centrage.
L'avion ne décolle pas. L'avion ne monte pas.	- L'avion ne résiste pas au vent avant de décoller. - Peu de puissance. - Vole au mauvais angle de profondeur ou à la mauvaise vitesse.	- Laissez l'avion voler dans le vent avant le décollage. - Rechargez le lot de piles. - Faites des jeux qui vous permettront de mieux commander l'avion (comme celui où vous apprenez à équilibrer les gaz) ; sinon, poussez doucement – sans tenir – la commande de gauche du chargeur commande.
L'avion monte très haut, cale et tombe.	- Piles faibles. - Élevateur tiré vers l'arrière trop longtemps.	- Rechargez le lot de piles. - Employez l'élevateur par pulsation. Sinon, écoutez votre emploi de l'élevateur.
L'avion ne réagit pas au chargeur commande, ou réagit peu.	- Interférences haute fréquence près de lignes à haute tension, de transformateurs et de certaines espèces d'immeubles.	- Évitez-les autant que possible. Sinon, choisissez un autre endroit.
Perte de contrôle.	- Un autre appareil à radiocommande, se servant de la même fréquence, est en activité près de vous.	- Rendez-vous dans un autre endroit, sans interférences d'un autre appareil. - L'antenne doit être complètement dépliée. L'avion s'élève jusqu'à 50 m (164') dans un endroit sans obstacles.

Si vous avez d'autres questions ou problèmes, rendez-vous sur notre site internet www.airhogs.com.

Précautions pour votre sûreté :

Mise en garde : Tous les changements et toutes les modifications apportés à cet appareil, si l'entité responsable de la conformité aux normes électriques ne les permet pas expressément, peuvent annuler le droit de l'utilisateur d'employer cet équipement.

- Éloignez vos mains, vos cheveux et vos vêtements amples de l'hélice quand l'appareil est allumé.
- Éteignez le chargeur commande et le Rolling Fury™ quand vous ne vous en servez pas.
- Retirez la pile du chargeur commande quand vous ne vous en servez pas.
- La présence d'un parent est conseillée pendant le vol.

- Afin de pouvoir surveiller l'avion, ne le quittez jamais des yeux.
- Des piles alcalines neuves sont conseillées dans le chargeur commande pour optimiser le vol.
- Il est conseillé d'installer des piles neuves dès que le fonctionnement labit.
- L'utilisateur doit conserver ces renseignements pour pouvoir les consulter ultérieurement.
- L'utilisateur doit strictement respecter la notice quand il active ce produit.
- Votre chargeur commande est étiqueté pour la pile rechargeable de cet avion. Ne vous en servez pas pour d'autres piles que celle de l'avion.

Impératifs FCC Américains :

Cet appareil respecte le paragraphe 15 des règles FCC américaines. L'utilisation de cet appareil est soumise aux deux conditions suivantes :

- 1) Cet appareil ne doit pas provoquer d'interférences nuisibles.
- 2) Cet appareil doit accepter les interférences reçues, y compris celles qui peuvent provoquer un mauvais fonctionnement.

NOTA : Après des tests, on a constaté que cet équipement est conforme aux limites d'un dispositif numérique de Classe B, aux termes de la Partie 15 des règlements FCC américains. Ces limites visent à donner une protection raisonnable contre les interférences nocives dans une installation résidentielle. Cet équipement produit, utilise et peut émettre une énergie de fréquence radio. S'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il peut provoquer des interférences nocives aux communications radio. Toutefois, il n'est pas garanti que des interférences se produiront dans une installation particulière. Si cet équipement provoque des interférences nocives à la réception radio ou télévision, ce qui peut être détecté en allumant et en éteignant l'équipement, l'utilisateur doit essayer de remédier aux interférences à l'aide de l'une ou de plusieurs des mesures suivantes :

- Réorienter l'antenne de réception ou en changer l'emplacement.
- Augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur.
- Relier l'équipement à une prise d'un circuit différent de celui où le récepteur est nécessaire.
- Consulter son vendeur ou un technicien radio ou télévision compétent pour se faire aider.

CNR-310 d'Industrie Canada

VALABLE AU CANADA SEULEMENT – Ce dispositif de radiocommunication de catégorie II respecte la norme CNR-310 d'Industrie Canada. Le fonctionnement du contrôleur est sujet aux deux conditions suivantes :

- 1) Il ne pas produire de brouillage et 2) Cet appareil doit accepter toutes les interférences reçues, y compris celles qui peuvent provoquer le fonctionnement inopiné de l'appareil.

Les piles et votre sécurité :

- Ne faites pas recharger les piles non rechargeables.
- Ne retirez les piles rechargeables du jouet avant de les charger (chargeur commande uniquement).
- Seul un adulte peut recharger les piles rechargeables.
- Ne faites pas mélanger des piles de genres différents, ni des piles neuves et des piles usées

Votre avion est équipé d'une pile lithium polymère :

- Doit être chargé dans un chargeur.
- Ne jetez pas la pile au feu.
- Ne vous servez pas de la pile près d'une source de chaleur (feu, chauffage), et ne la laissez pas près de ces éléments.
- Ne cognez pas la pile et ne la lancez pas sur une surface dure.
- Ne plongez pas la pile dans l'eau et conservez-la au frais et au sec.
- Servez-vous uniquement du chargeur pour recharger la pile.
- Évitez de trop décharger la pile.

- Ne branchez pas la pile sur une prise électrique.
- Ne soudez pas la pile, ne la percez pas avec un clou ou un objet pointu.
- Ne transportez pas la pile avec des objets métalliques (colliers, pinces à cheveux...) et ne la rangez pas avec ces objets.
- Ne démontez pas la pile, ne la modifiez pas.
- Changez la pile tous les six mois.
- Éteignez l'appareil quand vous avez terminé de vous en servir.
- Pour recycler la pile, recouvrez les bornes avec du chafferton, ou mettez-la séparément dans un sachet plastique.

Entretien :

- Retirez toujours les piles du jouet quand il ne servira pas pendant un certain temps (pour le chargeur commande uniquement).

Nota :

- Un adulte doit s'occuper d'installer les piles et de les changer.
- Dans un milieu chargé d'électricité statique, l'échantillon risque de ne mal fonctionner et devra alors être remis à zéro.

Note destinée aux adultes :

- A intervalles réguliers, inspectez l'appareil pour repérer les dégâts éventuels sur la prise et les autres pièces. En cas de dégâts, ne vous servez pas du chargeur commande jusqu'à réparation complète des dégâts.
- Ce jouet ne doit pas être remis à des enfants de moins de trois ans.
- Seul le chargeur commande fourni peut être employé avec ce jouet.
- Ne tentez pas de charger d'autres genres de piles avec le chargeur commande.

Fréquence porteuse : 27.145 MHz. Force de champ : 69.6dBuV/m à 3m.

Spin Master Ltd., 450 Front Street West, Toronto, ON M5V 1B6 Canada
Spin Master Inc., PMB #1053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221, USA
Spin Master Toys Far East Limited, Rm #1113, 11/F, Chiuachem Golden Plaza, 77 Mody Rd., Tsimshatsui E., Kowloon, HK
Spin Master Toys UK Ltd., Meadowbank, Furlong Road, Bourne End, Bucks, SL8 5AJ, United Kingdom
Spin Master France – 36 rue de Silly – 92100 Boulogne Billancourt – France

Renseignements consommateurs – Amérique du Nord
Téléphone : 1-800-622-8339
www.spinmaster.com

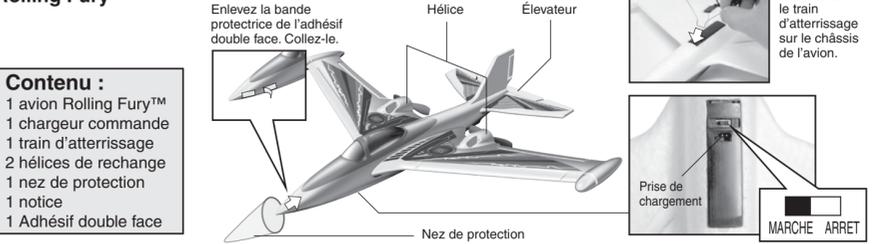
TM et © 2007 Spin Master Ltd. Air Hogs® est une marque déposée de Spin Master Ltd. Tous droits réservés.
Conforme aux normes de sécurité des produits ASTM F963.
Le produit et les coloris peuvent varier. Conservez ces renseignements pour pouvoir vous en servir ultérieurement.
Brevet en instance.
FABRIQUE EN CHINE.

#20009880, #20009897 NTL French REV 0
T44299_0001 20009880_NTL_IS_R2

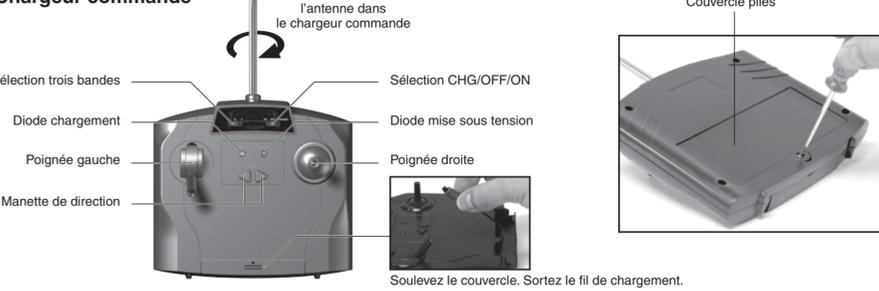


LISTE DU CONTENU ET IDENTIFICATION DES PIÈCES

Rolling Fury™



Chargeur commande



Ne pas toucher l'hélice en mouvement !
Ne pas faire voler au-dessus des personnes !
La surveillance d'un adulte est nécessaire !

AVERTISSEMENT :
RISQUE D'ETOUFFEMENT – Petites pièces.
Déconseillé aux enfants de moins de 3 ans.

DANGER !
NE PAS PERCER LA MOUSSE DE POLYSTYRÈNE.
LA BATTERIE SERA ENDOMMAGÉE.

INSTALLATION DES PILES

INSTALLATION DES PILES – CHARGEUR COMMANDE

L'interrupteur marche – arrêt doit absolument être sur arrêt (OFF).

1. À l'aide d'un tournevis, desserrez le vis du compartiment des piles en la tournant à gauche (fig. 1).
2. Insérez 4 piles AA dans le compartiment, en respectant la polarité indiquée à l'intérieur du compartiment (fig. 2).
3. Remettez les vis en les tournant à droite.



CHARGEMENT DE VOTRE ROLLING FURY™

CHARGEMENT DE LA PILE

Éteignez l'avion et le chargeur commande.

1. Branchez la prise du chargeur commande sur la prise de l'avion (fig. 3).
2. Mettez le commutateur CHG/ON/OFF sur CHG. La diode verte s'allume (fig. 4).
3. La diode verte s'éteint dès que la pile est entièrement chargée.
4. Les délais de chargement varient selon l'état de la pile, car le chargeur dispose d'une commande de chargement intelligente.



SELECTION DU LIEU DE PILOTAGE ET DES CONDITIONS METEOROLOGIQUES

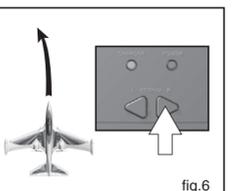
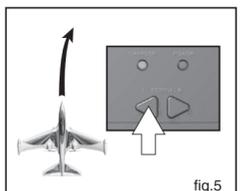
A L'EXTERIEUR

1. Il vaut mieux piloter votre avion pendant une journée ensoleillée, durant laquelle le vent est calme, ou une petite brise soufflée.
2. Jouez dans un lieu recouvert de gazon afin que votre avion atterrisse sur un sol moelleux.
3. Ne pilotez pas votre avion s'il pleut ou s'il neige. Éloignez-vous des câbles électriques.

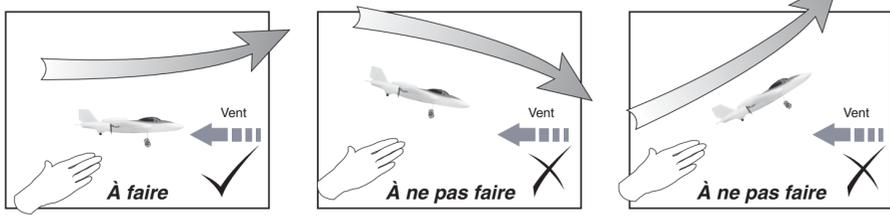


COMMENT PILOTER VOTRE AVION

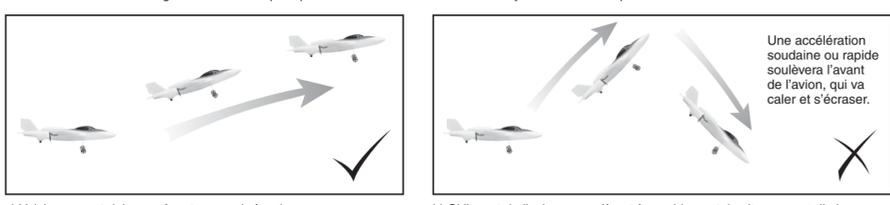
1. Vissez l'antenne du chargeur commande.
2. Réglez la bande du chargeur commande sur celle qui figure sur l'avion (regardez le dessous de l'avion : la bande sélectionnée est A, B ou C).
3. Assemblez le train d'atterrissage sur le châssis de l'avion.
4. Allumez toujours l'avion avant d'allumer le chargeur commande.
5. Montez les gaz à gauche pour démarrer le moteur de l'avion. Jetez l'avion tout droit devant vous, dans le vent, pour voir s'il vole bien droit.
6. Si l'avion tourne continuellement vers la droite, poussez et relâchez le bouton d'équilibrage de gauche plusieurs fois jusqu'à ce que l'avion cesse de tourner et se redresse (fig. 5). Si l'avion tourne continuellement vers la gauche, poussez le bouton d'équilibrage de droite plusieurs fois jusqu'à ce que l'avion cesse de tourner et se redresse (fig. 6). Refaites les manœuvres ci-dessus plusieurs fois pour que votre avion vole tout droit.



7. Il faut absolument que l'avion soit face au vent quand vous le lancez. Il est tout aussi impératif de le lancer à l'horizontale.



8. Poussez la manette des gaz sur maximum pour piloter l'avion. Jetez l'avion à la main juste devant vous pour le lancer.



COMMENT PILOTER VOTRE AVION (suite)

Manette gauche	Manette droite	Élevateur	Action
[Up arrow]	[Up arrow]	[Up arrow]	Décoller et monter
[Left arrow]	[Left arrow]	[Up arrow]	Tourner à gauche
[Right arrow]	[Right arrow]	[Up arrow]	Tourner à droite
[Up arrow]	[Up arrow]	[Down arrow]	Faire une voltige
[Up arrow]	[Up arrow]	[Up arrow]	Descendre
[Up arrow]	[Up arrow]	[Down arrow]	Descendre et atterrir

9. Quand votre avion vole de manière stable, vous pouvez déplacer la poignée droite vers la gauche ou la droite, afin de le faire virer à gauche ou à droite. Il faudra peut-être donner de petites impulsions, sans tenir la poignée, pour que le réglage soit facile. **NOTA :** La fonction des virages dépend de la variation de la vitesse entre l'hélice gauche et l'hélice droite. Si l'avion réagit lentement à votre commande, vous devrez augmenter les gaz pour avoir une meilleure performance.

10. Atterrisage : Positionnez votre avion face au vent, puis baissez les gaz.

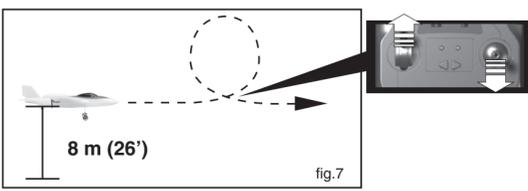
11. Vous pouvez faire effectuer diverses manœuvres à votre avion. Le tableau de droite vous donne une idée générale du rapport entre le fonctionnement du chargeur commande et la réaction de l'avion.

12. Vous pouvez réparer les dégâts peu importants avec du ruban adhésif (voyez l'illustration).

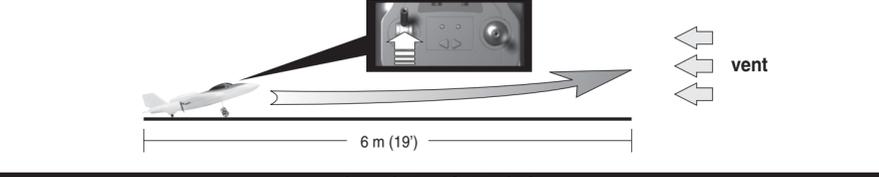
ASTUCES ET CONSEILS DE PILOTAGE

1. Vous pouvez pousser les gaz pour que l'avion reste stable et vole lentement.
2. Pilotez toujours comme si vous étiez dans l'avion même. **NOTA :** Quand vous pilotez l'avion vers vous et lui commandez de virer à droite ou à gauche, il tournera dans le sens opposé à celui que vous commandez.
3. Pour éviter d'endommager l'avion pendant l'atterrissage, mettez les gaz au minimum quand l'avion est à 4 m (13') ou 5 m (16') du sol. Ainsi, l'avion pourra atterrir tout en douceur et éviter de s'écraser.
4. Pour empêcher d'endommager l'avion, pilotez-le toujours dans un endroit sans obstacles, recouvert de gazon.
5. Un bon équilibre des gaz doit permettre à l'avion de s'élever tout droit et de monter tout droit.
6. Suivez les indications ci-dessous pour que votre avion effectue cette voltige.

Faites-le voler à 8 m (26') du sol, en poussant la manette de gauche vers le haut et en poussant celle de droite vers le bas, très vite. L'avion effectuera la voltige ci-dessus.



7. Pour décoller, il vous faudra peut-être installer l'avion sur une piste d'au moins 6 m. Mettez-le face au vent. Poussez la manette de gauche (gaz) tout en haut. L'avion décolle après 3 ou 5 m. Poussez ensuite le levier de gauche vers le milieu. Commandez la manette de droite pour faire des virages à droite ou à gauche.



CHANGER LES HELICES

1. Retirez l'hélice cassée comme le montre la photo ci-dessus.
2. Avant d'installer une nouvelle hélice, vérifiez la direction de l'hélice.

Côté avec rainure tournée vers l'extérieur
rainure gauche
rainure droite

Côté sans rainure face au moteur
gauche
droite

ATTENTION :
Une pointe acérée se trouve sur l'arbre du moteur. Seul un adulte peut changer l'hélice.