

TECNI TOYS®



the  
digital system



**SCX®**

- Instrucciones de Circuito Básico Digital System
- Digital System Basic Circuit Instructions



DISEÑADO EN EUROPA.  
DESIGNED IN EUROPE.  
FABRICADO EN CHINA.  
MADE IN CHINA.

# Setting up the Circuit


English

Welcome to the new digital era of competition  
Digital technology makes all this possible:

- Race up to 6 cars at a time on a 2-lane track.
- Actual overtaking by changing to/from any lane.
- Constant information about the progress of the race, showing the leader, the lap count and more...
- Power Line technology allows connecting several accessories without the cars losing any power.

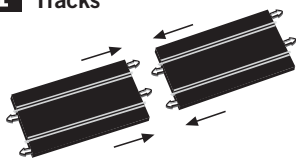
Important: The circuit you have just purchased may not include all the accessories described in this instruction manual.



**Note:** For this equipment to work properly, a transformer marked with the Tecnitoy's  and the phrase "This transformer should only be used with Digital System" must be used.

Important: When you wish to connect or disconnect any component of the circuit (except for speed controls) you must first disconnect the transformer from the primary central unit.

## 1 Tracks



For Digital System circuits to work properly, all tracks must be correctly put together.

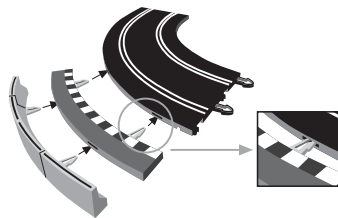
### CLEANING THE TRACKS

SCX Digital System track slots are impregnated with a special oil which protects them during manufacture and subsequent storage. Remove this protection by rubbing all slots with a clean cloth, slightly moistened with alcohol (never with water or oil). **It is very important that the tracks are clean. Use the Track Cleaner (ref. 88580, sold separately) for this.**

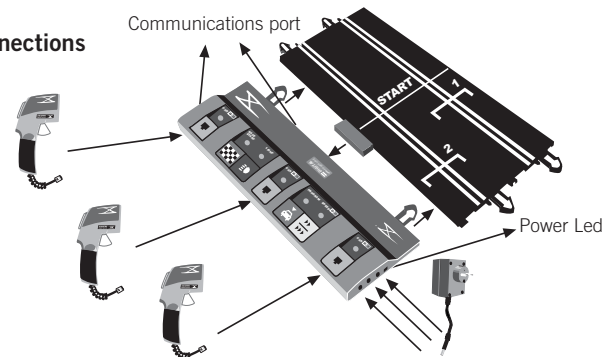
### DISMANTLING AND STORAGE

Once the circuit has been dismantled, it is recommended that you keep it in its original box, in a dry place safe from high temperatures.

## 2 Barriers and borders (in circuits which include them)



## 3 Connections



When the transformer is connected to the digital central unit, the lights at the controller connections will flash. As the controllers are plugged in, these lights will stop flashing and stay on. Transformers may be connected to any of the three connections on the side of the primary central unit.

**Power LED:** The power LED (a red light next to the transformer connections) shows whether the circuit requires more power. If the LED is flashing rapidly or slowly, this means that another transformer needs to be added to the circuit. The circuit you have just purchased includes the transformer needed for it to work properly. Should you require further transformers, these are sold separately as ref. 20070.

## 4 Testing the car

- Remember to clean the slots in the circuit before testing the operation of the car.
- Place the car on the track, programme it (see the section "Programming the Car") and operate the corresponding controller. If the car does not respond to the controller or does not work properly:
  - Check that the track sections are properly fitted together.
  - Check that the transformer is properly plugged in and connected to the circuit.
  - Check the connection between the controllers and the central unit.
  - Check the car is properly programmed through the central unit.

Unplug the transformer and make sure there is no metallic object on the track which could cause a short circuit (a screw, pin, screwdriver, etc.) and no bent sections of the metal slot are touching each other and causing a short circuit.

# Maintaining the Car

## 1 Changing the pick-up braid (Ref.86140)



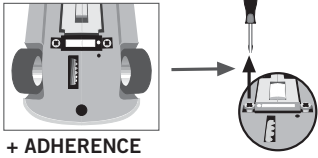
## 2 Replacing the guide and braids (Ref.20080)



## 3 Setting the magnet

### A Standard position

This is the standard position with which the car is supplied. In this position the magnet may only be lowered (never raised) in order to give the car better road holding.

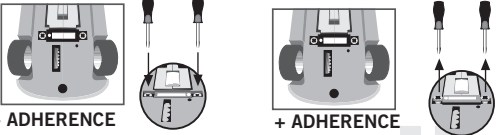


### B Adjustable position

If you wish to adjust the position of the magnet on your car, you should follow the steps below:

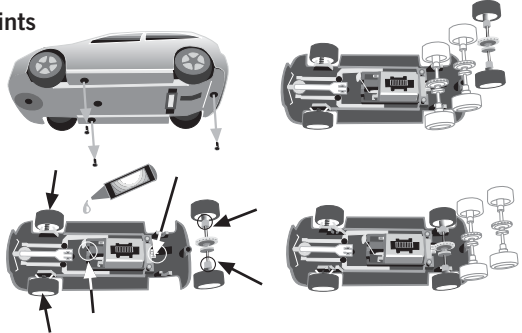


1- Remove the screws 2- Turn de magnet 180° 3- Fit the screws



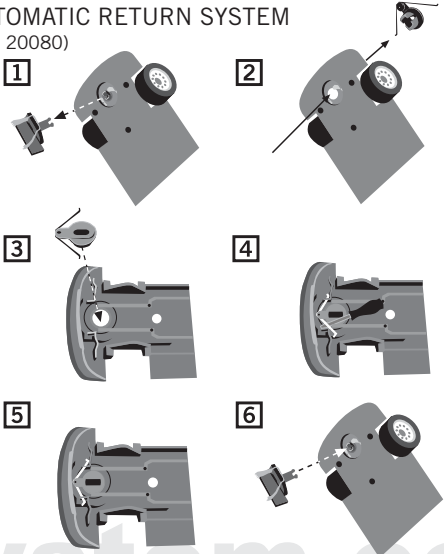
## 4 Lubrication points

Pro Synthetic Oil (Ref. 50230) (Sold separately)



## 5 A.R.S. Guide

AUTOMATIC RETURN SYSTEM (Ref. 20080)



# Programming the Car

## PROGRAMMING THE CAR

Before programming:

Put the numbers on the cars in order from left to right:

- 1 - The first controller controls the car with number 1.
- 2 - The second controller controls the car with number 2.
- 3 - The third controller controls the car with number 3.

This avoids confusion in determining which controller controls which car and over the position of each car during the race. This circuit is supplied with a sheet with all the numbers.

To programme the cars, follow these steps **ALWAYS** from the primary digital central unit:

1. Cars must always be programmed one at a time, **NEVER** all at once.
2. Select the car and controller with which to race.
3. Place the car on the track. There must not be any other cars in either of the two slots on the circuit, otherwise all the cars on the track would be programmed with the same controller and connection.

4. Press the red button down until the red light come on (see illustration 4).

5. Press the change button at the back of the controller (see illustration 5).

6. The car's lights will automatically come on, showing that the car has been programmed. Then take the car off the track, replace it and the car will be ready to race. (see illustration 6).

If the connection of the controller is changed, the car will still be programmed for the old connection.

It is very important to remember that the car is programmed for the connection, not the controller.



1



2

3



4



5



6

## SETTING THE SPEED

Speed modes:

1. Expert: For experienced drivers (default speed programmed into the circuit)
2. Junior: For novice drivers.

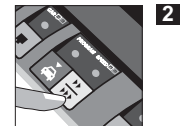
To set the speed to Junior, do the following:

1. Put the car on the track (see illustration 1). Remember that the car must first have been programmed (see previous section).



1

2. Press the yellow button down for 4 seconds until the red light comes on (see illustration 2).



2

3. Press the change button at the back of the controller and the green controller connection light will change to orange. The car is now set to Junior speed (see illustration 3).



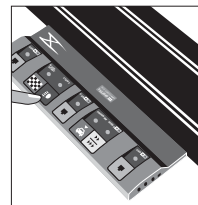
3

4. To return to Expert speed, follow the same steps and the orange controller connection light will change to green.

If you wish to set the other two cars to Junior speed, you must repeat the same steps with each of them.

## XENON EFFECT LIGHTS ON THE CARS

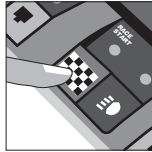
The cars can race with the xenon effect lights on or off. For this all you have to do is to press the blue button and the lights of all the cars on the track will come on. From this moment any car placed on the track will have its lights on. To switch all the cars' lights off just press the same button again.



# Connection Between Two Power Line Digital Central Units

English

**Race Start Button:** This button sets the system and all accessories connected to it to zero. Before starting a race you **MUST** press this button down for 3 seconds to prepare all the accessories for starting. The only exception to this is when no accessories are connected, in which case you need not press the button. You will see that the system is ready when the Lap Counter markers flash (this accessory is not included with all circuits).



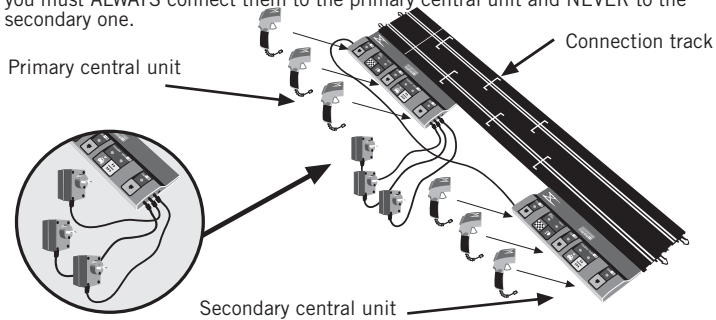
## CONNECTING TWO POWER LINE DIGITAL CENTRAL UNITS

This system enables you to race up to 6 cars. In order to race with more than three cars you must have 2 digital central units (sold separately with the connection cable included, ref. 25000).

**VERY IMPORTANT:** When you connect two central units, one (whichever you choose) will be the primary unit, and this one should be connected to the connection track.

The other unit will be the secondary one, and should **ALWAYS** be connected to the primary unit with a cable and **NEVER** to the connection track, though it could be coupled to a standard straight.

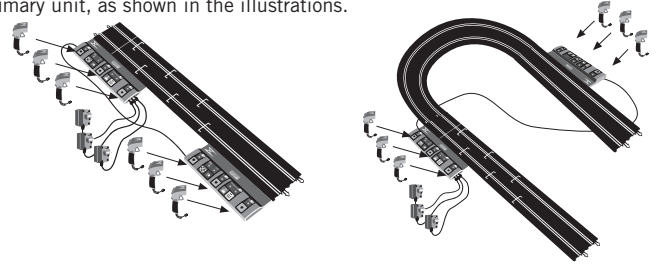
The cars, speed and lights must **ALWAYS** be programmed from the primary central unit and **NEVER** from the secondary one. When you have to use several transformers, you must **ALWAYS** connect them to the primary central unit and **NEVER** to the secondary one.



The two central units must be connected by plugging the central unit connection cable (also sold separately, ref. 20090) into the side of each of them. If the connection is correct the light next to the connection in each unit will go green, and if it is not correct the light will go red.

You must be aware that either of the two central units may be chosen as the primary unit. The only difference between them is that the unit chosen to be the primary one is connected to the connection track and the secondary **one is not**.

You can put the secondary central unit wherever you want providing it is connected to the primary one. For example, you can place it on the same side or the opposite side to the primary unit, as shown in the illustrations.



To programme car no. 4, for example, you must do the following:

- Connect the controller to connection 4 on the secondary central unit.
- Place the car on the track (remember that there must not be any other cars on either lane).
- Press down the red button on the primary unit for 4 seconds until the red light comes on (remember that the secondary unit is only used for connecting the controllers for cars 4, 5 and 6).
- Press the change button at the back of the controller in position 4.
- The car's lights will automatically come on. This means that the car is set to the connection of the controller connected to the secondary unit (connection no. 4). You should then lift the car off the track and then replace it; it is then ready to race. Follow the same steps for cars no. 5 and 6.

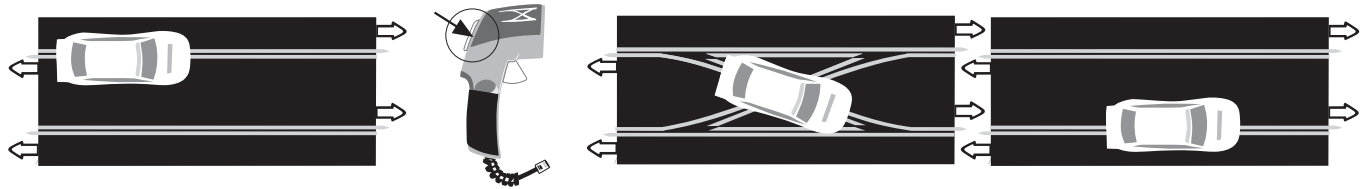
To set the speed mode (expert or junior) for car no. 4, 5 or 6, do the following:

- Place the car on the track. Remember that the car must have been programmed (see section on programming cars).
- Press down the yellow button on the primary central unit for 4 seconds until the red light comes on (remember that the secondary unit is only used to connect the controllers for cars 4, 5 and 6).
- Press the change button at the back of the controller in position 4 and the green light will change to orange. The car is now set to Junior mode.
- To return to Expert mode follow the same steps and the orange light will turn green.

Programming the xenon lights when there are 4 or more cars is exactly the same as for 3 or less. All you need to do is press the blue button on the primary central unit and all the cars on the track will race with their xenon lights on (remember that the secondary unit is only used to connect the controllers for cars 4, 5 and 6).

## CHANGING LANES

Changing lanes is very simple. As you are coming to a lane change track, simply hold down the rear button on the controller and the car will change lanes. This track is also sold separately (ref. 20030) and you can fit as many lane change tracks as you wish.



The following SCX references are compatible with SCX Power Line Digital System

Ref. 88580 Track cleaner  
 Ref. 86140 Braids  
 Ref. 88150 Type 1 rear axle  
 Ref. 88160 Type 2 rear axle  
 Ref. 88170 Type 3 rear axle  
 Ref. 88360 Type 6 rear axle

Ref. 87670 Type 1 tyres  
 Ref. 87680 Type 2 tyres  
 Ref. 87690 Type 3 tyres  
 Ref. 87700 Type 4 tyres  
 Ref. 87710 Type 5 tyres  
 Ref. 88370 Type 7 tyres

Ref. 88340 Type 8 tyres  
 Ref. 50020 Pro special braids  
 Ref. 50030 Pro tyres 1  
 Ref. 50040 Pro tyres 2  
 Ref. 50050 Pro competition axle kit  
 Ref. 50230 Pro synthetic oil

## ADVICE

- If the system loses the power supply this may be due to some metal object in contact with the track. Once it has been removed and the track is clean, you can continue racing with all the information stored in the memory of the central unit.
- It is important to keep the rails on the tracks and the prick up braids on the cars clean and in good condition at all times. You can use the Track Cleaner (sold separately, ref. 88580) to clean the rails.
- If a car moves a few centimetres without pressing the trigger after coming off the track and being replaced, this is normal, not a problem.
- You can only use one START track on a circuit.
- A lane change track must not be placed immediately after the START track.
- Ensure that nothing is plugged into the mains supply before setting up, changing, dismantling and connecting any part of the circuit.
- In the event of any malfunction in the Lap Counter, disconnect the transformer from the primary central unit and then connect it again.
- Violent collisions between cars should be avoided.

Extend your set and achieve greater realism

English

## **Pit Box** MULTI-FUNCTION

**Decide the best strategy  
to win the race!**

**Plan the number of pit stops  
to refuel and preset the car  
to your driving style.**

*(Not included in this set)*



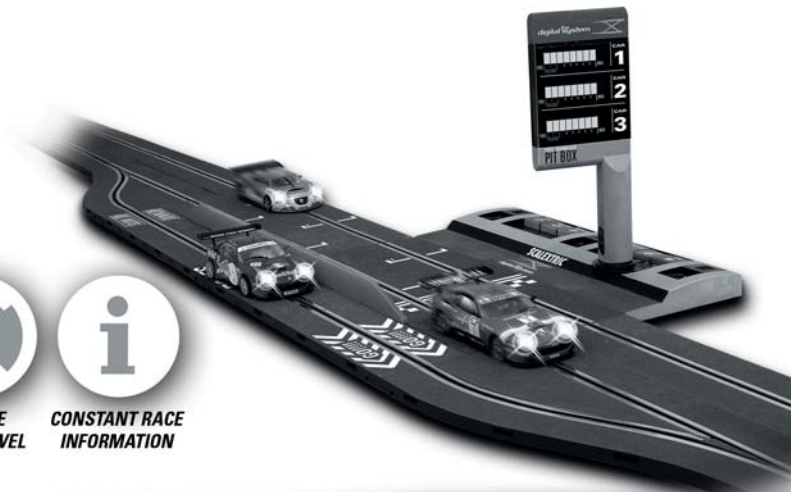
**STOP AND  
REFUEL**



**SET THE  
BRAKE LEVEL**



**CONSTANT RACE  
INFORMATION**



## **Chronometer**

- **Constant information on race times.**
- **Total race time.**
- **Fastest Lap.**

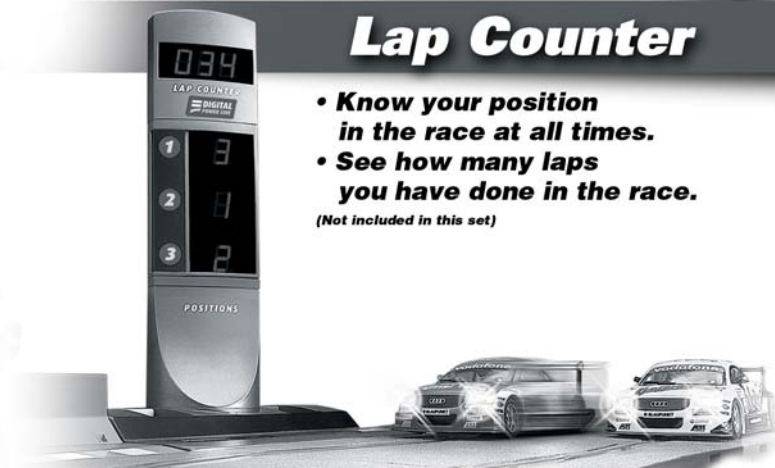
*(Not included in this set)*



## **Lap Counter**

- **Know your position in the race at all times.**
- **See how many laps you have done in the race.**

*(Not included in this set)*



**IMPORTANT NOTICES**

- Disconnect the transformer from the mains power supply whenever the product is to be handled, its configuration is to be changed or extended, peripherals or other accessories or components are to be connected or disconnected and whenever the product is not in use.
- Do not use a transformer or cables other than those supplied in the box. Do not use extensions or make changes to the supplied cables.
- Do not use this product close to electric or electronic devices.
- Other electric or electronic equipment may affect the proper operation of this product.
- This product may affect the proper operation of other electric or electronic equipment.
- The transformer's tracks and connector are parts that are sensitive to static electricity discharges for operational reasons. Avoid direct contact with the rails and handle the transformer's connector by its protective plastic sheath.
- In the event of a drop in the power supply for any reason, the product may completely reboot.
- Do not modify or alter the product. Tecnitoys Juguetes S.A. accepts no responsibility for the consequences of any alteration, modification or improper use of the product.
- Use only SCX components, accessories and/or spare parts of the appropriate type. Tecnitoys Juguetes S.A. accepts no responsibility for the consequences of any use of components, accessories and/or spare parts which are not SCX and/or improper use of such items.
- If cars stop or their speed fluctuates under the influence of magnetic fields, this is considered to be acceptable functioning of the product.
- Not recommended for children under three years old as it contains small pieces which could be swallowed or inhaled.
- Contact with people or objects with a static charge can cause the system to restart.
- PRO motors may not be used.

**CE COMPLIANCE STATEMENT**

TecniToys Juguetes, S.A., Avda. Diagonal 545 7ª, 08029 Barcelona, por el presente declara que:

The Digital System Basic Set Ref.: 1003 / 10030

Complies with European Directives:

- 73/23/EEC amended by 92/59/EEC and 93/68/EEC. Low Tension Directive.
- 88/378/EEC amended by 92/59/EEC and 93/68/EEC. Toy Safety Directive.
- 89/336/EEC amended by 92/31/EEC, 92/59/EEC and 93/68/EEC. Electromagnetic Compatibility.

This statement is issued based on compliance with the following European Standards:


- EN 71
- EN 50088:1996 + A1: 1996 + A2: 1997 + A3: 2002
- EN 55014 - 1: 2002 + A1: 2002
- EN 55014 - 2: 1998 + A1: 2002
- EN 61000 - 3 - 2: 2001
- EN 61000 - 3 - 3: 1997 + CORR: 1999 + A1: 2002
- EN 61558
- EN 61558-2-7
- EN 61558-2-17

Any non-specified use of the instruction manual and/or the use of the product for any task or purpose other than that it was designed and manufactured for, will void this statement and be the user's entire responsibility.



**Power Line:** El "Power Line" es un revolucionario sistema de suministro eléctrico que permite acoplar todos los accesorios que uno quiera sin que ello haga disminuir la potencia de los coches y permitiendo un flujo de comunicación digital perfecto.

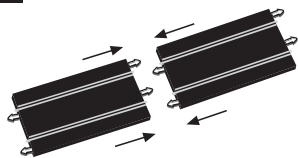
**Importante:** este circuito que acaba de adquirir puede que no incluya todos los accesorios descritos en este manual de instrucciones.

**Atención:** Para el buen funcionamiento de este aparato, es imprescindible utilizar un transformador que vaya marcado con el logo Tecnitoy's,  y la frase: Usar este transformador exclusivamente para el Digital System.



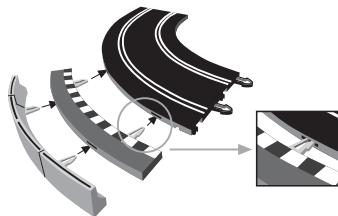
**Importante:** Cuando quiera conectar o desconectar cualquier elemento del circuito (a excepción de los mandos de velocidad) debe previamente desconectar el transformador de la central primaria.

## 1 Pistas



Para el correcto funcionamiento de los circuitos Digital System todas las pistas deben estar perfectamente ensambladas

## 2 Vallas y bordes (en el circuito que los incluya)



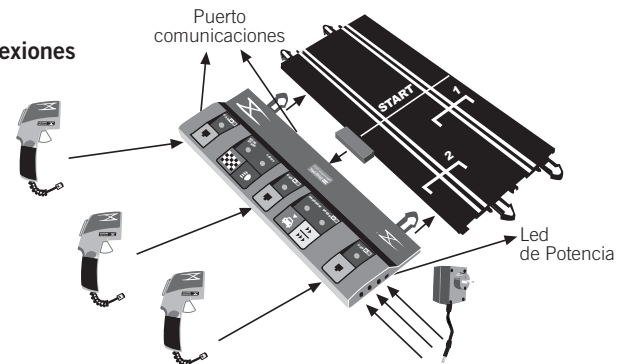
### LIMPIEZA DE LAS VÍAS

Las vías de las pistas Salextric Digital System están impregnadas con un aceite especial que las protege durante su fabricación y posterior almacenaje. Eliminar esta protección frotando todas las vías con un trapo limpio, ligeramente humedecido en alcohol (nunca con agua o aceite). **Es muy importante que las pistas estén limpias. Para ello puede utilizar el "Limpiapistas" (ref. 88580, se vende por separado)**

### DESMONTAJE Y ALMACENAMIENTO

Se recomienda, una vez desmontado el circuito, guardarlo en su caja original y mantenerlo en un lugar seco y sin altas temperaturas.

## 3 Conexiones



Cuando conecte el transformador a la central digital, las luces de las conexiones de los mandos se encenderán de forma intermitente. A medida que vaya conectando los mandos estas luces se irán quedando fijas. Puede conectar los transformadores en cualquiera de las tres conexiones del lateral de la central primaria.

**Led de potencia:** El led de potencia ( una luz roja al lado de las conexiones de los transformadores ) le indica si el circuito necesita más alimentación eléctrica. Si el led parpadea frecuentemente o efectúa parpadeos largos significa que debe añadir un transformador adicional al circuito.

El circuito que acaba de adquirir incluye el transformador necesario para su correcto funcionamiento. En caso que necesite más transformadores, se venden por separado con ref. 20070.

## 4 Prueba del coche

• **Recordar limpiar las vías del circuito antes de probar el funcionamiento del coche.**

• Colocar el coche en la pista, programarlo (ver apartado "Programación del coche") y accionar el mando correspondiente. Si el coche no funciona al accionar el mando o no funciona correctamente:

- Comprobar el correcto encaje de todos los tramos de la pista.
- Comprobar la conexión de transformador a la red y a la central.
- Comprobar la conexión de los mandos a la central.
- Comprobar la correcta programación del coche con la central.
- Desconectar el transformador y verificar que no exista ningún objeto metálico en la pista que pueda provocar cortocircuito (tornillo, alfiler, destornillador, etc) o que algún tramo deformado de la guía metálica haga contacto entre sí, lo que provocaría un cortocircuito.

# Mantenimiento del coche

## 1 Cambio de trencillas (Ref.86140)



Posición correcta

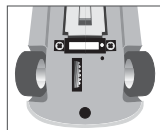
## 2 Cambio de la guía con trencillas (Ref.20080)



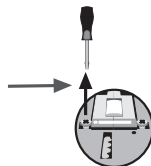
## 3 Regulación del imán

### A Posición standard

Esta es la posición standard de fabricación con la que viene el imán del coche. En esta posición solo podrá bajar el imán (nunca subirlo), con lo que su coche tendrá mayor agarre a la pista.



+ ADHERENCIA



### B Posición regulable

Si quieres regular la posición del imán de tu coche, debes seguir los siguientes pasos:



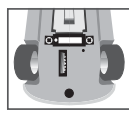
1- Sacar los tornillos



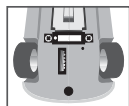
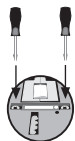
2- Rotar el imán 180°



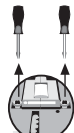
3- Colocar los tornillos



- ADHERENCIA

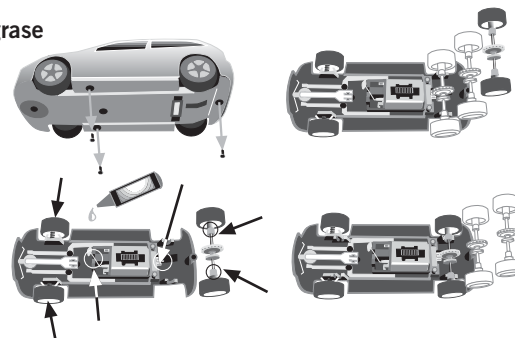


+ ADHERENCIA

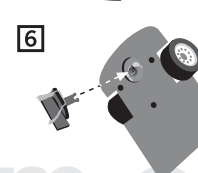
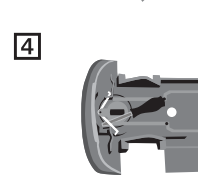
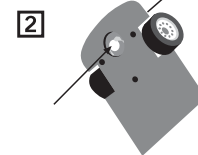
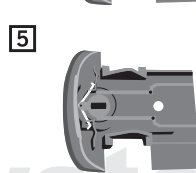
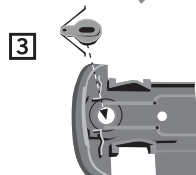
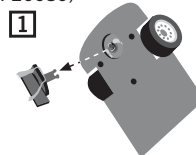


## 4 Puntos de engrase

Aceite Sintético Pro (Ref. 50230) (Se vende por separado)



## 5 A.R.S. AUTOMATIC RETURN SYSTEM (Ref. 20080)



# Programación del coche

## PROGRAMACIÓN DEL COCHE

Pasos previos a la programación:

Colocar los dorsales a los coches respetando el siguiente orden de izquierda a derecha:

- 1 - el primer mando controla el coche con el dorsal nº1
- 2 - el segundo mando controla el coche con el dorsal nº2
- 3 - el tercer mando (en el circuito que lo incluya) controla el coche con el dorsal nº3

De esta forma evitaremos confusiones para determinar que mando controla que coche y en que posición se encuentra cada coche durante la carrera. Hay una hoja con todos los dorsales incluida en este circuito.

Para programar los coches se han de seguir los siguientes pasos **SIEMPRE desde la central digital primaria (recuerde que la central secundaria solo sirve para conectar los mandos de los coches 4, 5 y 6):**

1. La programación de los coches SIEMPRE se debe hacer uno a uno, NUNCA todos a la vez.
2. Seleccionar el coche y el mando con los que queremos competir.
3. Colocar el coche en la pista. Es importante que no haya otro coche en ninguno de los dos railes del circuito. De lo contrario, todos los coches que estuvieran en la pista quedarían programados con el mismo mando y conexión.
4. Pulsar el botón rojo hasta que se encienda la luz roja (ver ilustración **4**).



**1**  
**2**  
**3**



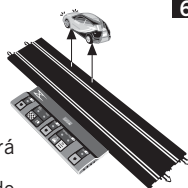
**4**

5. Pulsar el botón posterior de cambio del mando (ver ilustración **5**).



**5**

6. Se encenderán automáticamente las luces del coche, esto nos indicará que el coche ha quedado programado. Entonces debe levantar el coche de la pista, volverlo a colocar en ella, y el coche ya estará listo para competir. (ver ilustración **6**).



**6**

Si cambiamos el mando de conexión el coche seguirá programado en la conexión anterior. Es muy importante recordar que el coche queda programado en la conexión, no en el mando.

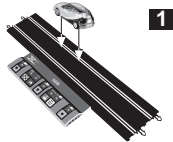
## PROGRAMACIÓN DE LA VELOCIDAD

Tipos de velocidad:

1. Expert: Para pilotos con experiencia (velocidad programada en el circuito por defecto)
2. Junior: Para pilotos que se inician.

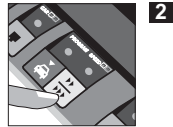
Para programar la velocidad Junior se debe seguir los siguientes pasos:

1. Colocar el coche en la pista (ver ilustración **1**). Recuerde que el coche debe de estar previamente programado, (ver apartado de programación del coche)



**1**

2. Pulsar el botón amarillo durante 4 segundos hasta que se encienda la luz roja (ver ilustración **2**).



**2**

3. Apretar el botón posterior de cambio del mando y la luz verde de la conexión del mando, se cambiará a naranja. En este momento el coche tendrá programada la velocidad Junior (ver ilustración **3**).



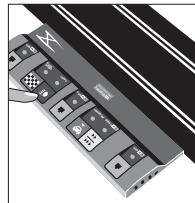
**3**

4. Para volver a la velocidad Expert se deben repetir los mismos pasos, y la luz naranja de la conexión del mando se cambiará a verde.

En el caso de querer programar los otros dos coches con la velocidad junior, se deben repetir los mismos pasos con cada uno de ellos.

## LUCES EFECTO XENÓN DE LOS COCHES

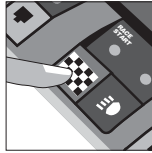
Los coches pueden competir con las luces efecto xenón encendidas o apagadas. Para ello únicamente deben pulsar el botón azul y las luces de todos los coches que haya en la pista se encenderán. A partir de este momento cualquier coche que se coloque en la pista tendrá las luces encendidas. Para apagarlas en todos los coches solo debe volver a pulsar el mismo botón.



# Conexión entre dos Centrales Digitales Power Line

Español

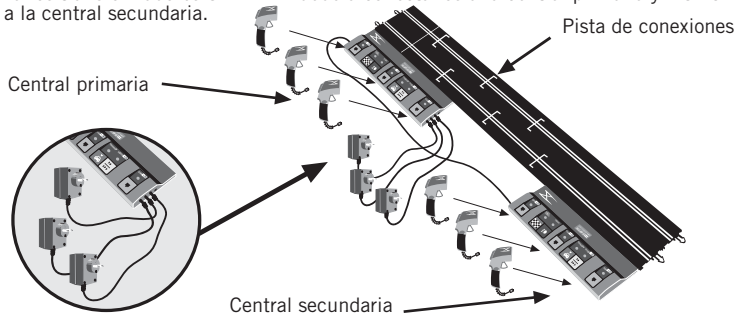
**Botón Inicio Carrera ( Race start ) :** Este botón pone a cero el sistema y todos los accesorios conectados. Es **IMPRESINDIBLE** que antes de empezar la carrera pulse este botón durante 3 segundos para que todos los accesorios queden preparados para empezar, con la única excepción que si no hay ningún accesorio conectado no es necesario que pulse este botón. Usted comprobará que el sistema está preparado cuando vea el parpadeo de los marcadores del Cuenta Vueltas (accesorio no incluido en todos los circuitos).



## CONEXIÓN ENTRE DOS CENTRALES DIGITALES POWER LINE

Esta modalidad le permite jugar hasta con 6 coches. En el momento que decida jugar con más de tres coches, será imprescindible disponer de 2 centrales digitales (se venden por separado con el cable conexión centrales incluido, ref. 25000).

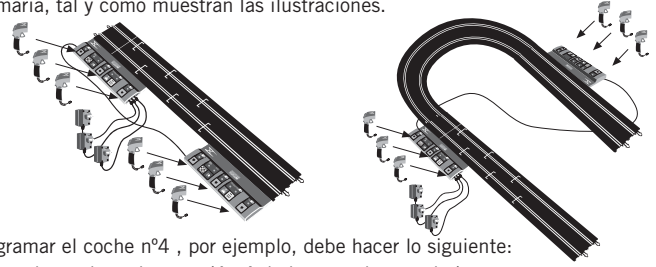
**MUY IMPORTANTE:** En el momento que tenga dos centrales, una será la primaria (la que usted decida) que será la que conectará a la pista de conexiones y otra la secundaria, que SIEMPRE irá conectada a la central primaria mediante un cable y NUNCA a una pista de conexiones, aunque si podrá ir acoplada a una recta standard. La programación de los coches, de la velocidad y de las Luces SIEMPRE se realizará desde la central primaria y NUNCA desde la secundaria. Cuando tenga que utilizar varios transformadores SIEMPRE deberá conectarlos a la central primaria y NUNCA a la central secundaria.



La conexión de las dos centrales se realizará mediante el cable conexión centrales (también se vende por separado, ref. 20090) conectado en el lateral de cada una de ellas. Si la conexión es correcta la luz que hay al lado de la conexión de cada central se pondrá de color verde, y si no es correcta se pondrá de color rojo.

Es importante que sea consciente de que en el momento de elegir cual será la central primaria cualquiera de las dos centrales puede hacer esa función. La única diferencia entre las dos es que la que hace de primaria se conecta a la pista de conexiones, y la secundaria no.

Puede colocar la central secundaria donde usted quiera, siempre y cuando esté conectada con la primaria. Por ejemplo, puede colocarla en el mismo lateral o en el lateral contrario de la primaria, tal y como muestran las ilustraciones.



Para programar el coche nº4 , por ejemplo, debe hacer lo siguiente:

- Conectar el mando en la conexión 4 de la central secundaria.
- Colocar el coche en el carril (recuerde que no debe haber ningún otro coche en cualquiera de los dos carriles).
- Pulsar el botón rojo de la central primaria durante 4 segundos hasta que se encienda la luz roja (recuerde que la secundaria solo sirve para conectar los mandos de los coches 4, 5 y 6).
- Pulsar el botón posterior de cambio del mando de la posición 4.
- Se encenderán automáticamente las luces del coche. Esto significa que el coche está programado en la conexión del mando conectado a la central secundaria (conexión nº 4). Entonces debe levantar el coche, volverlo a colocar en el carril, y a partir de ese instante estará listo para competir.

Con los coches nº 5 y nº 6 deberá seguir los mismos pasos.

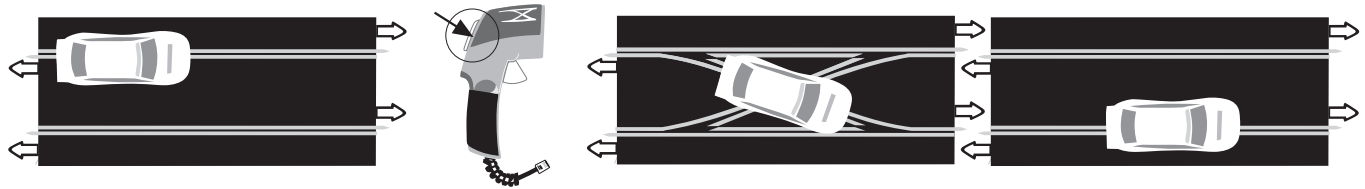
Para programar el tipo de velocidad (expert o junior) del coche nº 4, 5 o 6 debe hacer lo siguiente:

- Colocar el coche en el carril, recuerde que el coche debe de estar programado (ver apartado de programación del coche).
- Pulsar el botón amarillo de la central primaria durante 4 segundos hasta que se encienda la luz roja (recuerde que la secundaria solo sirve para conectar los mandos de los coches 4, 5 y 6).
- Apretar el botón posterior de cambio del mando nº 4 y la luz verde se cambiará a naranja. En este momento el coche tendrá programada la velocidad Junior.
- Para volver a la velocidad Expert se deben repetir los mismos pasos, y la luz naranja se cambiará a verde.

Para programar las Luces efecto xenón cuando hay 4 o más coches es exactamente igual que cuando hay 3 o menos. Solo tiene que apretar el botón azul de la central primaria y todos los coches que estén en la pista correrán con las luces de xenón encendidas (recuerde que la secundaria solo sirve para conectar los mandos de los coches 4, 5 y 6).

## CAMBIO DE CARRIL

El cambio de carril se efectúa de una forma muy simple. Cuando esté llegando a una pista de cambio de carril únicamente debe mantener apretado el botón posterior del mando y el coche efectuará el cambio de carril. Esta pista también se vende por separado (ref.20030) y puede poner todas las pistas de cambio de carril que desee.



Las siguientes referencias Scx son compatibles con Scx Digital System Power Line:

Ref. 88580 Limpiapistas  
 Ref. 86140 Trencillas  
 Ref. 88150 Tren de ruedas posterior tipo 1  
 Ref. 88160 Tren de ruedas posterior tipo 2  
 Ref. 88170 Tren de ruedas posterior tipo 3  
 Ref. 88360 Tren de ruedas posterior tipo 6

Ref. 87670 Neumáticos tipo 1  
 Ref. 87680 Neumaticos tipo 2  
 Ref. 87690 Neumaticos tipo 3  
 Ref. 87700 Neumaticos tipo 4  
 Ref. 87710 Neumaticos tipo 5  
 Ref. 88370 Neumáticos tipo 7

Ref. 88340 Neumaticos tipo 8  
 Ref. 50020 Trencillas especiales Pro  
 Ref. 50030 Neumáticos Pro 1  
 Ref. 50040 Neumaticos Pro 2  
 Ref. 50050 Kit ejes competición Pro  
 Ref. 50230 Aceite Sintetico Pro

## CONSEJOS

- Si el sistema se queda sin corriente puede ser debido a algún objeto metálico en contacto con la pista. Una vez retirado y con la pista limpia, puede continuar la carrera con toda la información almacenada en la memoria de la Central.
- Es muy importante que tenga siempre limpios y en buen estado los railes de las pistas y las trencillas de los coches. Para limpiar los railes de las pistas puede utilizar el "Limpiapistas" (se vende por separado ref. 88580).
- Después de una salida en pista, que el coche se mueva unos centímetros al ponerlo en la pista otra vez sin apretar el gatillo, es normal, no es ningún problema.
- Sólo se puede utilizar una pista de conexiones "START" en un mismo circuito.
- Después de la pista de salida "START" no se debe situar una pista de cambio de carril.
- Asegúrese que nada está conectado a la red eléctrica antes de montar, cambiar, desmontar y conectar todos los elementos del circuito.
- En caso de que haya alguna disfunción en el Cuentavueltas Digital, debe desconectar el transformador de la central primaria y volverlo a conectar otra vez.
- Debe evitar las colisiones violentas entre los coches.

Amplia tu circuito y consigue mayor realismo

Español

## **Pit Box** MULTIFUNCIÓN

**¡Decidirás la mejor estrategia para ganar la carrera!**

**Planificarás las paradas a realizar en boxes para cargar combustible, y adaptarás las características del coche a tu tipo de conducción.**

*(No incluido en este circuito)*



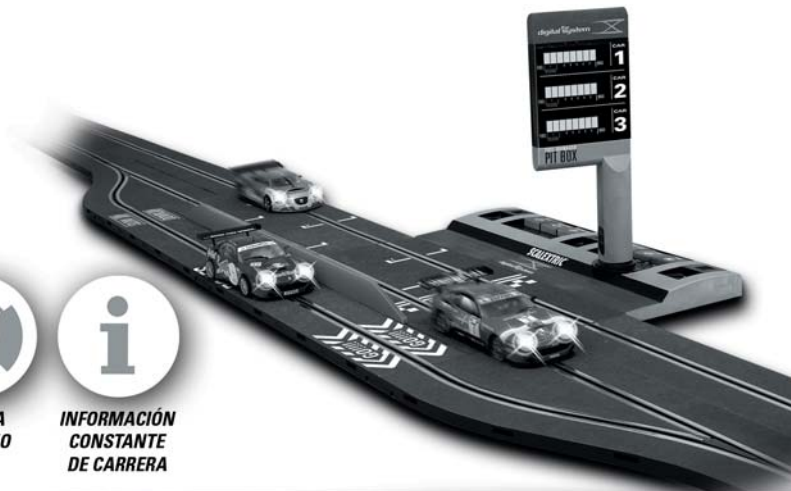
**PARA Y CARGA COMBUSTIBLE**



**REGULA EL FRENO**



**INFORMACIÓN CONSTANTE DE CARRERA**



## **Cronómetro**

- **Información constante de los tiempos en carrera.**
- **Tiempo total de carrera.**
- **Vuelta rápida.**

*(No incluido en este circuito)*



## **Cuentavueltas**

- **Conocerás en todo momento tu posición en carrera.**
- **Conocerás las vueltas que llevas en carrera.**

*(No incluido en este circuito)*



**ADVERTENCIAS IMPORTANTES**

- Desconecte el transformador de red siempre que vaya a manipular el producto, cambiar o ampliar su configuración, conectar o desconectar periféricos u otros accesorios o componentes y siempre que no utilice el producto.
- No utilice un transformador ni cables diferentes de los suministrados en la caja. No utilice alargos ni manipule o modifique los cables suministrados.
- No utilice este producto cerca de aparatos eléctricos o electrónicos.
- Otros equipos eléctricos o electrónicos pueden afectar el correcto funcionamiento de este producto.
- Este producto puede afectarelcorrecto funcionamiento de otros equipos eléctricos o electrónicos.
- Las pistas y el conector del transformador son partes sensibles a descargas electroestáticas debido a razones funcionales. Evite el contacto directo con los raíles y coja el conector del transformador por su protector plástico.
- En caso de una disminución en la alimentación por cualquier causa, el producto puede inicializarse completamente.
- No modifique ni altere el producto. TecniToys Juguetes S.A. no responde de las consecuencias producidas por una alteración, modificación o uso incorrecto del producto.
- Utilice solamente componentes, accesorios y/o recambios SCX de la forma adecuada. TecniToys Juguetes S.A. no responde de las consecuencias producidas por el uso de componentes, accesorios y/o recambios que no sean SCX y/o de su uso incorrecto.
- Se considera funcionamiento aceptable del producto si bajo campos electromagnéticos los coches se detienen o su velocidad fluctúa.
- No recomendable a niños menores de 3 años debido a que contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas o inhaladas.
- Al contacto con personas u objetos cargados electroestáticamente, se puede producir el reinicio del sistema.
- No se pueden utilizar los motores PRO.

**DECLARACION DE CONFORMIDAD CE**

TecniToys Juguetes, S.A., Avda. Diagonal 545 7ª, 08029 Barcelona, por el presente declara que:

The Digital System Basic Set Ref.: 1003 / 10030

Cumple con las Directivas Europeas:

- 73/23/EEC enmendada por la 92/59/EEC y la 93/68/EEC. Directiva de Baja Tensión.
- 88/378/EEC enmendada por la 92/59/EEC y la 93/68/EEC. Directiva de Seguridad en los juguetes.
- 89/336/EEC enmendada por la 92/31/EEC, 92/59/EEC y la 93/68/EEC. Compatibilidad Electromagnética.

Esta declaración está emitida en base a la conformidad con las siguientes Normas Europeas:

- EN 71
- EN 50088:1996 + A1: 1996 + A2: 1997 + A3: 2002
- EN 55014 - 1: 2002 + A1: 2002
- EN 55014 - 2: 1998 + A1: 2002
- EN 61000 - 3 - 2: 2001
- EN 61000 - 3 - 3: 1997 + CORR: 1999 + A1: 2002
- EN 61558
- EN 61558-2-7
- EN 61558-2-17

Cualquier uso no especificado en el manual de instrucciones y/o utilizar el producto para cualquier otro cometido o propósito que no sea para el que ha sido diseñado y fabricado puede invalidar la presente declaración bajo la total responsabilidad del usuario.

Bienvenue à la nouvelle ère digitale de la compétition.

La technologie digitale rend tout ce qui suit possible :


- Organiser des courses avec un maximum de six voitures et un circuit à deux pistes.

- Dépassement réel en changeant de rail.

- Information constante sur le déroulement de la course, avec l'indication de la voiture de tête, le comptage des tours, etc.

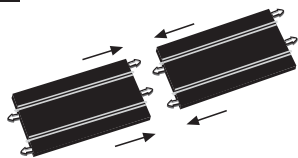
- La technologie Power Line permet de connecter plusieurs accessoires sans diminuer la puissance des voitures.

Important: Le circuit que vous venez d'acquérir peut ne pas inclure tous les accessoires décrits dans ce manuel d'instructions.

**Atención:** pour le bon fonctionnement de ce produit, il est nécessaire d'utiliser un transformateur sur lequel sont apposés le logo Tecnitoy's  et la phrase suivante : « Utiliser ce transformateur exclusivement pour Digital System ».

Important: : avant de brancher ou débrancher n'importe quel élément du circuit (à l'exception des télécommandes de vitesse), débrancher au préalable le transformateur de la centrale primaire.

## 1 Pistes



Pour un fonctionnement correct des circuits Digital System, tous les tronçons doivent être parfaitement assemblés.

### NETTOYAGE DES VOIES

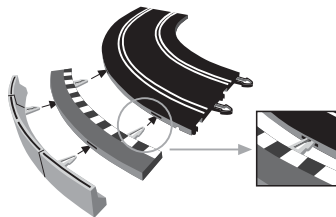
Les voies de la piste SCX Digital System sont imprégnées d'une huile spéciale qui les protège pendant leur processus de fabrication et au cours de leur stockage ultérieur. Il convient de retirer cette protection en frottant toutes les voies à l'aide d'un chiffon propre, légèrement humidifié avec de l'alcool (jamais avec de l'eau ou de l'huile). **Il est très important que les pistes soient bien propres. Vous pouvez utiliser à cette fin le produit « lave-pistes » (réf. 88580, vendu séparément).**

### DÉMONTAGE ET STOCKAGE

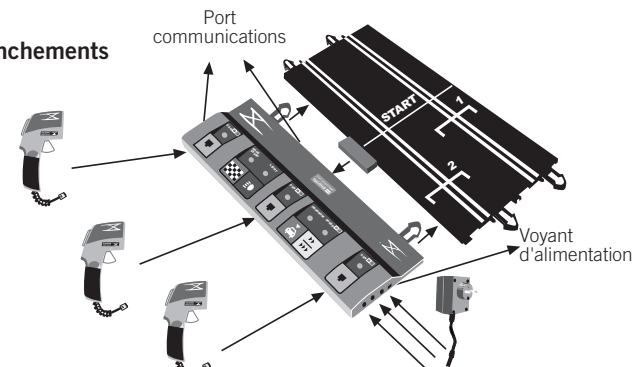
Après avoir démonté le circuit, nous recommandons de le conserver dans son emballage d'origine, dans un endroit sec et en évitant de l'exposer à de hautes températures.

## 2 Rampes et bordures

(ne sont pas incluses avec tous les modèles de circuits)



## 3 Branchements



En branchant le transformateur à la centrale digitale, les voyants des connexions des télécommandes clignoteront. Au fur et à mesure que les télécommandes seront branchées, ces voyants s'arrêteront de clignoter. Vous pouvez brancher les transformateurs à n'importe lequel des trois branchements latéraux de la centrale primaire.

**Voyant d'alimentation:** le voyant l'alimentation (une lumière rouge à côté des branchements des transformateurs) vous indique si le circuit a besoin d'une alimentation électrique supérieure. Si le voyant clignote rapidement ou longuement, vous devrez ajouter un transformateur additionnel sur le circuit.

Le circuit que vous venez d'acquérir inclut le transformateur nécessaire à son bon fonctionnement. Si vous avez besoin de transformateurs additionnels, ces derniers se vendent séparément sous la référence 20070.

## 4 Test de la voiture

• **Ne pas oublier de bien nettoyer les voies du circuit avant de tester le fonctionnement d'une voiture.**

• Placer la voiture sur la piste, la programmer (voir le paragraphe « Programmation de la voiture ») et actionner la télécommande correspondante. Si la voiture ne fonctionne pas en actionnant la télécommande, ou si elle ne fonctionne pas correctement :

- Vérifier l'emboîtement de tous les tronçons du circuit.

- Vérifier le branchement du transformateur au courant électrique et à la centrale digitale.

- Vérifier le branchement des télécommandes à la centrale digitale.

- Vérifier la programmation de la voiture avec la centrale digitale.

Débrancher le transformateur et vérifier l'absence de tout objet métallique sur la piste et pouvant provoquer un court-circuit (vis, épingle, tournevis, etc.) ou la déformation éventuelle du rail métallique pouvant faire contact avec lui-même et provoquer ainsi un court-circuit.



## 1 Substitution de la voiture

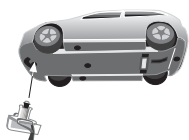
(Ref.86140)



Position correcte

## 2 Substitution du guide des filaments

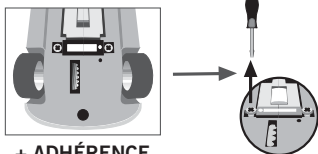
(Ref.20080)



## 3 Réglage de l'aimant

### A Position standard

Il s'agit de la position standard de fabrication dans laquelle l'aimant de la voiture est livré. Dans cette position, l'aimant peut uniquement être abaissé, ce qui permet de mieux adhérer à la piste.



+ ADHÉRENCE

### B Position réglable

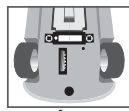
Si vous souhaitez régler la position de l'aimant de votre voiture, procédez de la manière suivante :



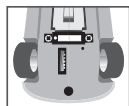
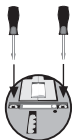
1- Retirer les vis

2- Faire pivoter l'aimant sur 180°

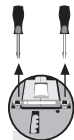
3- Replacer les vis



- ADHÉRENCE

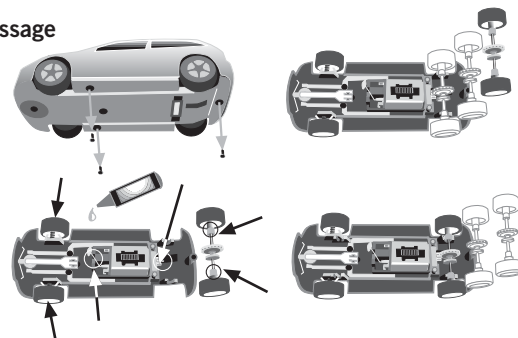


+ ADHÉRENCE



## 4 Points de graissage

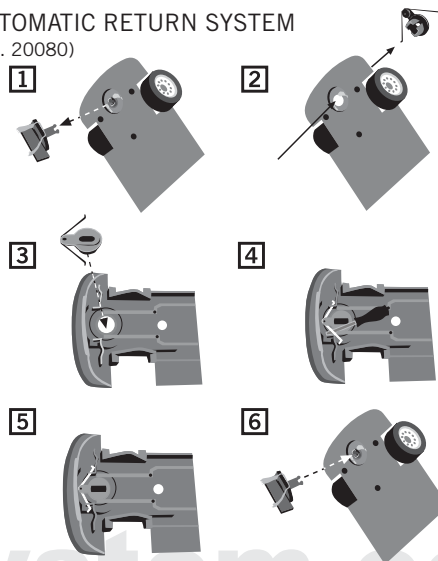
Huile synthétique Pro  
(Ref. 50230)  
(Vendue séparément)



## 5 A.R.S. AUTOMATIC RETURN SYSTEM

### Guide

(Ref. 20080)



# Programmation de la voiture

## PROGRAMMATION DE LA VOITURE

Opérations préalables à la programmation:

Attribuer les numéros aux voitures en respectant l'ordre de gauche à droite :

- 1 – la première télécommande correspond à la voiture n°1.
- 2 – la deuxième télécommande correspond à la voiture n°2.
- 3 – la troisième télécommande (si votre circuit l'inclut) correspond à la voiture n°3.

De cette manière, vous éviterez des confusions entre les télécommandes et les voitures et leurs positions respectives pendant la course. Une fiche est incluse avec tous les numéros nécessaires à ce circuit.

Pour programmer les voitures, vous devez effectuer les opérations suivantes **TOUJOURS** depuis la centrale digitale primaire :

1. La programmation des voitures doit **TOUJOURS** être faite l'une après l'autre, **JAMAIS** toutes à la fois.
2. Choisir la voiture et la télécommande avec lesquelles vous allez courir.
3. Placer la voiture sur la piste. Il est important qu'aucune autre voiture ne se trouve sur aucun des autres rails de la piste. Sinon, toutes les voitures alors en contact avec la piste seront programmées avec la même télécommande et le même branchement.
4. Appuyer sur la touche rouge jusqu'à ce que la lumière rouge s'allume (voir l'illustration 4).
5. Appuyer sur la gâchette arrière de modulation de vitesse (voir l'illustration 5).

6. Les phares de la voiture s'allumeront alors automatiquement pour indiquer que la voiture a été correctement programmée. Retirez alors la voiture de la piste puis reposez-la dessus : la voiture est alors prête pour la course (voir illustration 6).

Même si vous changez de télécommande ou la branchez à un autre emplacement, la voiture restera programmée en fonction de la connexion d'origine. Souvenez-vous que la voiture est programmée en fonction de la connexion, non en fonction de la télécommande.



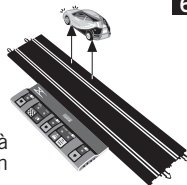
1  
2  
3



4



5



6

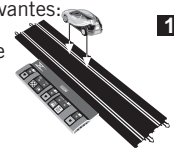
## PROGRAMMATION DE LA VITESSE

Types de vitesse:

1. Expert: pour des pilotes expérimentés (vitesse programmée par défaut sur le circuit).
2. Junior: pour les pilotes débutants.

Pour programmer la vitesse Junior, procéder aux opérations suivantes:

1. Placer la voiture sur la piste (voir illustration 1).
2. Souvenez-vous que la voiture doit avoir été programmée au préalable (voir le paragraphe « Programmation de la voiture »).



1

2. Appuyer sur la touche jaune pendant 4 secondes jusqu'à ce que la lumière rouge s'allume (voir illustration 2).



2

3. Appuyer sur la gâchette arrière de modulation de vitesse et le voyant vert de branchement de la télécommande passera à l'orange. La voiture est alors programmée avec la vitesse Junior (voir illustration 3).

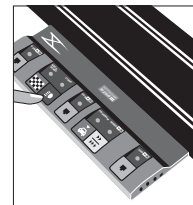


3

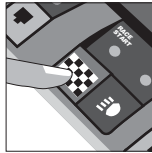
4. Pour revenir à la vitesse Expert, répéter les mêmes opérations et le voyant orange de branchement de la télécommande repassera au vert. Si vous souhaitez programmer les deux autres voitures avec la vitesse Junior, effectuez les mêmes opérations pour chacune des voitures.

## PHARES AU XÉNON

Les voitures peuvent fonctionner avec les phares au xénon allumés ou éteints. Il suffit d'appuyer sur la touche bleue et les phares de toutes les voitures alors présentes sur la piste s'allumeront. À partir de cet instant, chaque voiture qui sera placée sur la piste aura les phares allumés. Pour tous les éteindre, il suffit d'appuyer à nouveau sur la touche bleue.



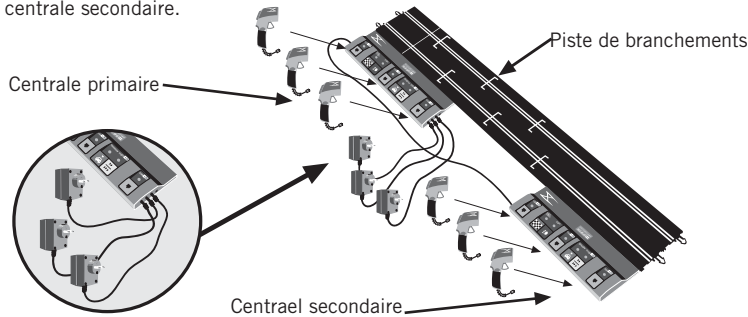
**Touche Début de Course (Race Start) :** cette touche remet à zéro le système et tous les accessoires branchés au circuit. Avant toute course, et sauf si aucun accessoire n'est branché, il est **INDISPENSABLE** d'appuyer sur cette touche pendant 3 secondes afin que tous les accessoires soient reconfigurés pour commencer à fonctionner. Le système est prêt lorsque le compte-tours clignote (accessoire non inclus avec tous les modèles de circuits).



## CONEXIÓN ENTRE DEUX CENTRALES DIGITALES POWER LINE

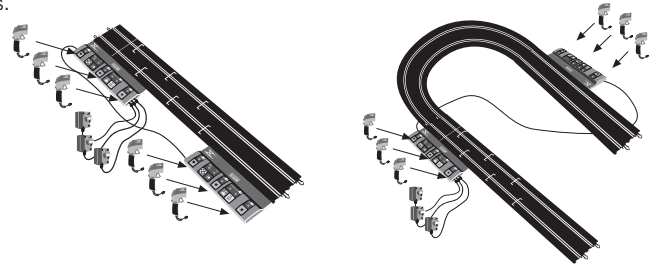
Cette modalité vous permet de jouer avec un maximum de 6 voitures. Si vous souhaitez jouer avec plus de 3 voitures, vous devrez disposer de 2 centrales digitales (vendues séparément avec le câble de branchement inclus, réf. 25000).

**TRÈS IMPORTANT :** lorsque deux centrales sont installées, l'une sera la centrale primaire (celle de votre choix et qui se connectera à la piste de branchements) et l'autre sera la centrale secondaire ; cette dernière sera **TOUJOURS** branchée à la centrale primaire à l'aide d'un câble, mais **JAMAIS** à une piste de branchements ; par contre, elle pourra être fixée à un tronçon droit du circuit. La programmation des voitures, de la vitesse et des phares doit **TOUJOURS** se faire depuis la centrale primaire, **JAMAIS** depuis la secondaire. Si vous devez utiliser plusieurs transformateurs, ces derniers devront **TOUJOURS** être branchés à la centrale primaire, **JAMAIS** à la centrale secondaire.



Le branchement des deux centrales se fait à l'aide d'un câble de branchement pour centrales (vendu séparément sous la réf. 20090) qui se connecte sur le côté des ces dernières. Si le branchement est correct, la lumière se trouvant à côté de la connexion de chaque centrale sera verte ; dans le cas contraire, elle sera rouge. Il est important de ne jamais oublier que lors du choix de la centrale primaire, les deux centrales peuvent jouer cette fonction. La seule différence entre les deux est que la centrale primaire sera celle branchée à la piste de branchements, et **non la secondaire.**

Vous pouvez placer la centrale secondaire où vous le souhaitez ; la seule obligation est de la connecter à la centrale primaire. Par exemple, vous pouvez la placer du même côté que la centrale primaire, ou du côté opposé comme le montrent les illustrations suivantes.



Pour programmer la voiture n°4, par exemple, procéder de la manière suivante :

- Brancher la télécommande à la connexion n°4 de la centrale secondaire.
  - Placer la voiture sur le rail (souvenez-vous qu'aucune autre voiture ne doit être en contact avec la piste).
  - Appuyer sur la touche rouge de la centrale primaire pendant 4 secondes jusqu'à ce que la lumière rouge s'allume (souvenez-vous que la centrale secondaire ne sert qu'à brancher les télécommandes des voitures n°4, 5 et 6).
  - Appuyer sur la gâchette arrière de modulation de vitesse correspondant à la position 4.
  - Les phares de la voiture s'allumeront alors automatiquement. Cela signifie que la voiture est programmée par rapport à la connexion de la télécommande branchée à la centrale secondaire (connexion n°4). Retirer alors la voiture et la reposer sur le rail ; à partir de cet instant, la voiture sera prête pour la course.
- Procéder de la même manière pour les voitures n°5 et 6.

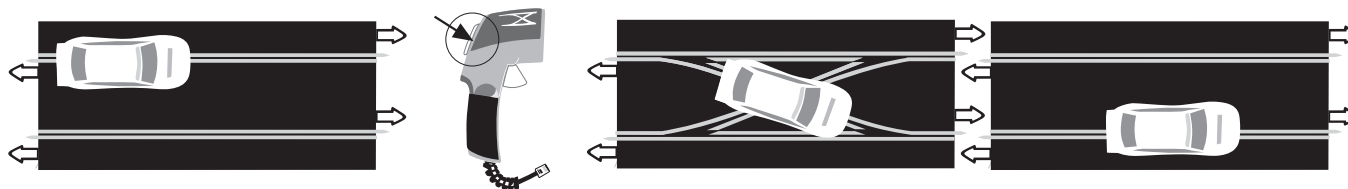
Pour programmer le type de vitesse (Expert ou Junior) de la voiture n°4, 5 ou 6, procéder comme suit :

- Placer la voiture correspondante sur le rail ; souvenez-vous que la voiture doit déjà être programmée (voir le paragraphe « Programmation de la voiture »).
  - Appuyer sur la touche jaune de la centrale primaire pendant 4 secondes jusqu'à ce que la lumière rouge s'allume (souvenez-vous que la centrale secondaire ne sert que pour brancher les télécommandes des voitures n°4, 5 et 6).
  - Appuyer sur la gâchette arrière de modulation de vitesse de la télécommande n°4 et le voyant deviendra orange. La voiture est alors programmée à la vitesse Junior.
- Pour revenir à la vitesse Expert, procéder de la même manière et le voyant repassera de l'orange au vert.

Pour programmer les phares au xénon avec 4 voitures ou plus, les opérations sont exactement les mêmes que pour 3 voitures ou moins. Il suffit d'appuyer sur la touche bleue de la centrale primaire ce qui allumera les phares au xénon de toutes les voitures alors présentes sur le circuit (souvenez-vous que la centrale secondaire ne sert que pour le branchement des télécommandes correspondant aux voitures n°4, 5 et 6).

## CHANGEMENT DE RAIL

Le changement de rail se fait de manière très simple. Lorsqu'une voiture s'approche du tronçon de changement de rail, il suffit de maintenir enfoncée la gâchette arrière de la télécommande, et la voiture changera de rail. Vous pouvez installer sur votre circuit autant de tronçons de changement de rail que vous le souhaitez. Ce tronçon de changement de rail est vendu séparément (réf. 20030).



Les références suivantes SCX sont compatibles avec SCX Digital System Power Line

Ref. 88580 Lave-pistes  
 Ref. 86140 Filaments  
 Ref. 88150 Essieu de roues postérieur type 1  
 Ref. 88160 Essieu de roues postérieur type 2  
 Ref. 88170 Essieu de roues postérieur type 3  
 Ref. 88360 Essieu de roues postérieur type 6

Ref. 87670 Pneus type 1  
 Ref. 87680 Pneus type 2  
 Ref. 87690 Pneus type 3  
 Ref. 87700 Pneus type 4  
 Ref. 87710 Pneus type 5  
 Ref. 88370 Pneus type 7

Ref. 88340 Pneus type 8  
 Ref. 50020 Filaments spéciaux Pro  
 Ref. 50030 Pneus Pro 1  
 Ref. 50040 Pneus Pro 2  
 Ref. 50050 Kit axes compétition Pro  
 Ref. 50230 Huile synthétique Pro

## CONSEILS

- En cas d'absence d'alimentation électrique, cela peut être dû à un objet métallique se trouvant sur la piste. Une fois ce dernier retiré, et après avoir lavé la piste, vous pouvez continuer la course avec toutes les informations mémorisées dans la centrale.
- Très important : les rails de la piste et les filaments des voitures doivent toujours être bien propres et en bon état. Pour nettoyer les rails de la piste, vous pouvez utiliser notre produit lave-pistes (vendu séparément sous la réf. 88580).
- Après une sortie de piste, en reposant la voiture sur le rail, il est normal que cette dernière avance de quelques centimètres, même sans actionner la télécommande.
- Un même circuit ne peut inclure qu'un seul tronçon possédant des branchements « START ».
- Ne placer aucun tronçon de changement de rail juste après le tronçon de départ « START ».
- Bien vérifier que tout est bien débranché du courant électrique avant de procéder au montage, à la substitution, au démontage ou à la connexion de tout élément du circuit.
- Si le compte-tours ne fonctionne pas correctement, débrancher le transformateur de la centrale primaire et le rebrancher à nouveau.
- Évitez toute collision violente entre les voitures.

**REMARQUES IMPORTANTES**

- Débranchez le transformateur du secteur chaque fois que vous allez manipuler le produit, changer ou élargir sa configuration, connecter ou déconnecter des périphériques ou autres accessoires ou composants et chaque fois que vous n'utiliserez pas le produit.
- N'utilisez pas un transformateur ni des câbles autres que ceux fournis dans la boîte. N'utilisez pas de rallonges et ne manipulez ni ne modifiez pas les câbles fournis.
- N'utilisez pas ce produit près d'appareils électriques ou électroniques.
- D'autres équipements électriques ou électroniques peuvent affecter le fonctionnement correct de ce produit.
- Ce produit peut affecter le fonctionnement correct des autres équipements électriques ou électroniques.
- Les pistes et le connecteur du transformateur sont des parties sensibles aux décharges électrostatiques pour des raisons fonctionnelles. Évitez le contact direct avec les rails et saisissez le connecteur du transformateur par son protecteur en plastique.
- Dans le cas d'une diminution dans l'alimentation pour une cause quelconque, le produit peut être complètement initialisé.
- Ne modifiez et ne manipulez pas le produit. Tecnitoys Juguetes S.A. décline toute responsabilité en cas de modification, de manipulation ou d'utilisation incorrecte du produit.
- Utilisez uniquement les composants, les accessoires et/ou les pièces détachées SCX en en faisant bon usage. Tecnitoys Juguetes S.A. décline toute responsabilité en cas d'utilisation de composants, d'accessoires et/ou de pièces détachées n'appartenant pas à la marque SCX et/ou utilisés de manière incorrecte.
- Le fonctionnement du produit est considéré acceptable si, sous des champs électromagnétiques, les voitures s'arrêtent ou leur vitesse fluctue
- Non recommandable pour les enfants de moins de 3 ans, du fait qu'il contient des pièces petites pouvant être avalées ou inhalées.
- En entrant en contact avec des personnes ou des objets chargés d'électricité statique, un redémarrage du système peut se produire.
- Les moteurs PRO ne peuvent pas être utilisés.

**DÉCLARATION DE CONFORMITÉ CE**

TecniToys Juguetes, S.A., Avda. Diagonal 545 7<sup>a</sup>, 08029 Barcelona, déclare par les présentes que:

The Digital System Basic Set Ref.: 1003 / 10030

Est conforme aux Directives Européennes:

- 73/23/EEC amendée par la 92/59/EEC et la 93/68/EEC. Directive sur la Basse Tension.
- 88/378/EEC amendée par la 92/59/EEC et la 93/68/EEC. Directive sur la Sécurité dans les jouets.
- 89/336/EEC amendée par la 92/31/EEC, 92/59/EEC et la 93/68/EEC. Compatibilité Electromagnétique.

Cette déclaration est émise sur la base de la conformité aux Normes Européennes suivantes:

- EN 71
- EN 50088:1996 + A1: 1996 + A2: 1997 + A3: 2002
- EN 55014 - 1: 2002 + A1: 2002
- EN 55014 - 2: 1998 + A1: 2002
- EN 61000 - 3 - 2: 2001
- EN 61000 - 3 - 3: 1997 + CORR: 1999 + A1: 2002
- EN 61558
- EN 61558-2-7
- EN 61558-2-17

Toute utilisation non spécifiée dans le manuel des instructions et/ou l'utilisation du produit à toute autre fin ou dans tout autre but qui ne seraient pas ceux pour lesquels il a été conçu et fabriqué peut invalider la présente déclaration sous la totale responsabilité de l'utilisateur.

## FOR YOUR SAFETY

### NOTICE TO PARENTS

The transformers used with the toy should be regularly examined, and in the event of the detection of any signs of wear in the electrical components of the toy (wire, plug, etc.), it should not be used until they have been correctly repaired.  
Some pieces have sharp points and can be dangerous if used improperly.

### ELECTRIC TOY

Not recommended for children under 8.  
Use only the transformer provided.  
Use only under adult supervision and disconnect when it is not in use.  
The transformer is not a toy. As with all electric toys the necessary precautions should be taken to avoid electric shock.  
The transformer should be disconnected when cleaning the toy.

### GUARANTEE

#### SCX DIGITAL SYSTEM 2 YEARS' GUARANTEE

Every SCX DIGITAL SYSTEM product is guaranteed for a period of 2 years from the date of purchase (certified by proof of payment). TechniToys Juguets, S.A. will repair or exchange the product if any defect appears in it during the guarantee period.  
The guarantee does not cover damage due to causes unrelated to the product or due to improper installation (particularly not using an original SCX DIGITAL SYSTEM transformer) or to any alterations done by the user.  
**IMPORTANT:** It is advisable to keep the packing in which the product came, in case it is necessary to return it to after-sales service, as well as proof of purchase, during the guarantee period.



## PARA A SUA SEGURANÇA

### AVISO AOS PAIS

Os transformadores utilizados com o brinquedo devem ser examinados regularmente e caso se detecte alguma deterioração dos componentes eléctricos do brinquedo (cabo, tomada de corrente, etc.), este não deve ser utilizado até ser devidamente reparado.  
Algumas peças têm pontas aguçadas e podem ser perigosas se utilizadas inadequadamente.

### BRINQUEDO ELÉCTRICO

Não recomendado para crianças menores de 8 anos.  
Utilizar unicamente o transformador fornecido.  
Utilizar apenas sob supervisão de um adulto e desligar quando não estiver a ser utilizado.  
O transformador não é um brinquedo. Como todos os brinquedos eléctricos, devem ser tomadas as medidas de precaução necessárias para evitar descargas eléctricas.  
Caso se deseje limpar o brinquedo, há que desligar o transformador.

### GARANTIA

#### SCX DIGITAL SYSTEM GARANTIA DE 2 ANOS

Todos os produtos SCX DIGITAL SYSTEM têm uma garantia de 2 anos a partir da data de compra (certificada pelo comprovativo da compra). A TechniToys Juguets, S.A. reparará ou trocará o produto se aparecer algum defeito no mesmo durante o período de garantia.  
A garantia não cobre deficiências originadas por uma causa alheia ao produto ou por uma instalação incorrecta (especialmente por não utilizar um transformador original SCX DIGITAL SYSTEM) ou por qualquer modificação efetuada pelo utilizador.

**IMPORTANTE:** É conveniente conservar a embalagem do produto no caso de ser necessário devolvê-lo ao serviço de pós-venda, bem como o comprovativo da compra, durante o período de garantia.



## POR SU SEGURIDAD

### AVISO A LOS PADRES

Los transformadores utilizados con el juguete deben ser examinados regularmente y en caso de detectarse algún deterioro en los componentes eléctricos del juguete (cable, toma de corriente, etc.) no debe ser utilizado hasta que hayan sido debidamente reparados.  
Algunas piezas tienen puntas afiladas y pueden ser peligrosas si se utilizan inadecuadamente.

### JUGUETE ELÉCTRICO

No recomendado para niños menores de 8 años.  
Utilizar únicamente el transformador suministrado.  
Utilizarlo sólo bajo la supervisión de un adulto y desconectarlo cuando no esté en uso.  
El transformador no es un juguete. Como todos los juguetes eléctricos, deben tomarse las medidas de precaución necesarias para evitar descargas eléctricas.  
En caso de limpiar el juguete hay que desconectar el transformador.

### GARANTÍA

#### SCX DIGITAL SYSTEM GARANTÍA DE 2 AÑOS

Todo producto SCX DIGITAL SYSTEM tiene una garantía por un período de 2 AÑOS desde la fecha de compra (certificada por el comprobante de compra). TechniToys Juguets, S.A. reparará o cambiará el producto si aparece algún defecto en el mismo durante el período de garantía.  
La garantía no cubre desperfectos originados por una causa ajena al producto o por una instalación incorrecta (especialmente por no utilizar un transformador original SCX DIGITAL SYSTEM) o por cualquier modificación realizada por el usuario.  
**IMPORTANTE:** Es conveniente conservar el embalaje del producto por si fuera necesario devolverlo al servicio post-venta, así como el comprobante de compra, durante el período de garantía.



**Servicio de Atención Técnica al Consumidor:**  
Telf: 902 10 27 27 - e-mail: [atencionconsumidor@technitoys.com](mailto:atencionconsumidor@technitoys.com)  
(SERVICIO SOLO PARA ESPAÑA)



Este producto ha sido fabricado por una empresa que cumple con la Directiva Europea 2002/96/EC relativa a los aparatos eléctricos y electrónicos y la gestión de sus residuos. Este producto puede contener sustancias perjudiciales para el medio ambiente si su manipulación es inapropiada o no es conforme a la legislación en vigor. El contenedor tachado es un símbolo que indica la recogida selectiva de aparatos eléctricos o electrónicos para incentivar siempre que sea posible el reciclaje.  
Por favor, actúe de forma responsable con el medio ambiente y recicle este producto al final de su vida útil.

## PER LA VOSTRA SICUREZZA

### AVVERTENZA AI GENITORI

I trasformatori utilizzati per questo giocattolo devono essere controllati regolarmente. Qualora si osservi deterioramento nei componenti elettrici (fili, presa di corrente), il giocattolo non deve essere più usato finché i guasti osservati non saranno debitamente riparati. Alcuni pezzi hanno punte affilate e possono essere pericolosi se utilizzati in modo improprio.

### GIOCATTOLO ELETTRICO

Non raccomandato per bambini di età inferiore a 8 anni. Usare esclusivamente il trasformatore fornito insieme al giocattolo. Usare il giocattolo esclusivamente con la supervisione di un adulto e staccarlo dalla presa di corrente quando non è in uso. Il trasformatore non è un giocattolo. Come con tutti i giocattoli elettrici, si devono prendere le misure di precauzione necessarie per evitare scariche elettriche. Quando si pulisce il giocattolo, staccare il trasformatore dalla corrente.

### GARANZIA

#### SCX DIGITAL SYSTEM GARANZIA DI 2 ANNI

Tutti i prodotti SCX DIGITAL SYSTEM hanno una garanzia di 2 anni dalla data di acquisto (certificata dallo scontrino). Se nel periodo di garanzia dovesse apparire qualche difetto nel prodotto, la TecniToys Juguetes, S.A. provvederà a ripararlo o a cambiarlo. La garanzia non copre i guasti provocati da causa esterna al prodotto, da un'installazione inappropriata (in particolare per il mancato uso di un trasformatore originale SCX DIGITAL SYSTEM) o da qualsiasi altra modifica effettuata dall'acquirente.

**IMPORTANTE:** Si consiglia di conservare la confezione del prodotto e lo scontrino per tutto il periodo della garanzia. Questo agevolerà la devoluzione al servizio post-vendita nel caso fosse necessario. Fabbricato in base alle norme europee EN 71.

TUTTI I PRODOTTI SCX DIGITAL SYSTEM SONO MARCATI CON QUESTO SIMBOLO PER LA LORO IDENTIFICAZIONE E DIFFERENZIAZIONE DA QUELLI DI SCX



I PRODOTTI SCX DIGITAL SYSTEM NON SONO COMPATIBILI CON QUELLI SCX

## ZU IHRER SICHERHEIT

### HINWEIS FÜR DIE ELTERN

Die zusammen mit dem Spiel verwendeten Transformatoren müssen regelmäßig überprüft werden. Sollten Sie einen Fehler oder Verschleiß an den elektrischen Komponenten des Spielzeugs feststellen (Kabel, Stromaufnahme, usw.), dürfen diese nicht weiter benutzt werden und müssen repariert werden. Einige Teile haben Spitzen, die bei falschem Gebrauch gefährlich sein können.

### ELEKTRISCHES SPIELZEUG

Nicht für Kinder unter 8 Jahren geeignet. Nur den mitgelieferten Transformator verwenden. Nur unter Aufsicht eines Erwachsenen verwenden. Abschalten, wenn außer Gebrauch. Der Transformator ist kein Spielzeug. Wie bei jedem elektrischen Spielzeug müssen auch hier die notwendigen Sicherheitsmaßnahmen getroffen werden, um elektrische Entladungen zu verhindern. Zum Reinigen des Spielzeugs den Transformator abschalten.

### GARANTIE

#### SCX DIGITAL SYSTEM-GARANTIE ÜBER 2 JAHERE

Alle SCX DIGITAL SYSTEM-Produkte haben eine Garantie, über 2 Jahre gerechnet ab dem Kaufdatum (durch die Kaufquittung belegt). TecniToys Juguetes, S.A. repariert oder tauscht das Produkt um, wenn während der Garantiezeit ein Fehler auftritt. Die Garantie umfasst keine Defekte, die durch äußeren Einfluss oder durch eine falsche Installation (wenn z. B. kein original SCX DIGITAL SYSTEM-Transformator verwendet wird) oder durch vom Benutzer verursachte Veränderungen hervorgerufen werden.

**WICHTIG:** Es empfiehlt sich, während der Garantiezeit die Verpackung des Produkts und die Kaufquittung aufzubewahren, falls Sie es umtauschen wollen. Hergestellt gemäß den europäischen Normen EN 71.

ALLE DIGITAL SYSTEM SCX-PRODUKTE SIND MIT DIESEM SYMBOL VERSEHEN. UM SIE ZU IDENTIFIZIEREN UND VON DEN SCX-PRODUKTEN ZU UNTERSCHIEDEN



DIE DIGITAL SYSTEM SCX-PRODUKTE SIND MIT DEN SCX-PRODUKTEN NICHT KOMPATIBEL

## POUR VOTRE SECURITE

### AVERTISSEMENT AUX PARENTS

Les transformateurs utilisés avec le jouet doivent être examinés régulièrement et si un défaut est détecté sur les composants électriques du jouet (câble, prise de courant, etc.) il ne doit pas être utilisé jusqu'à ce qu'il n'ait pas été correctement réparé. Quelques pièces ont des pointes effilées et peuvent être dangereuses si elles sont utilisées de manière incorrecte.

### JOUET ELECTRIQUE

Non recommandé aux enfants de moins de 8 ans. N'utiliser que le transformateur fourni. Ne l'utiliser que sous la supervision d'un adulte et le débrancher lorsqu'il n'est pas utilisé. Le transformateur n'est pas un jouet. Comme tous les jouets électriques, il faut prendre les mesures de précaution nécessaires pour éviter des décharges électriques. Si vous nettoyez le jouet, il faut débrancher le transformateur.

### GARANTIE

#### SCX GARANTIE DE 2 ANS

Tous les produits SCX DIGITAL SYSTEM ont une garantie d'une période de 2 ans à partir de la date d'achat (certifiée par le justificatif d'achat). TecniToys Juguetes, S.A. réparera ou changera le produit s'il y apparaît un défaut au cours de la période de garantie. La garantie ne couvre pas les défauts provoqués par une cause étrangère au produit ou par une installation incorrecte (spécialement pour ne pas utiliser un transformateur original SCX DIGITAL SYSTEM) ou par toute modification réalisée par l'utilisateur.

**IMPORTANT :** Il est préférable de conserver l'emballage du produit au cas où il serait nécessaire de le rendre au service après-vente, ainsi que le justificatif d'achat, pendant la période de garantie. Fabriqué en respectant les normes européennes EN 71.

TOUS LES PRODITS SCX DIGITAL SYSTEM POSSÈDENT CE SYMBOLE POUR LES IDENTIFIER ET DIFFÉRENCIER DES PRODITS SCX DIGITAL SYSTEM



LES PRODITS SCX DIGITAL SYSTEM NE SONT PAS COMPATIBLES AVEC LES PRODITS SCX

**Technischer Verbraucherkundendienst**

Telefon: 04 604 98 75 110