

Carrera[®]
DIGITAL 124

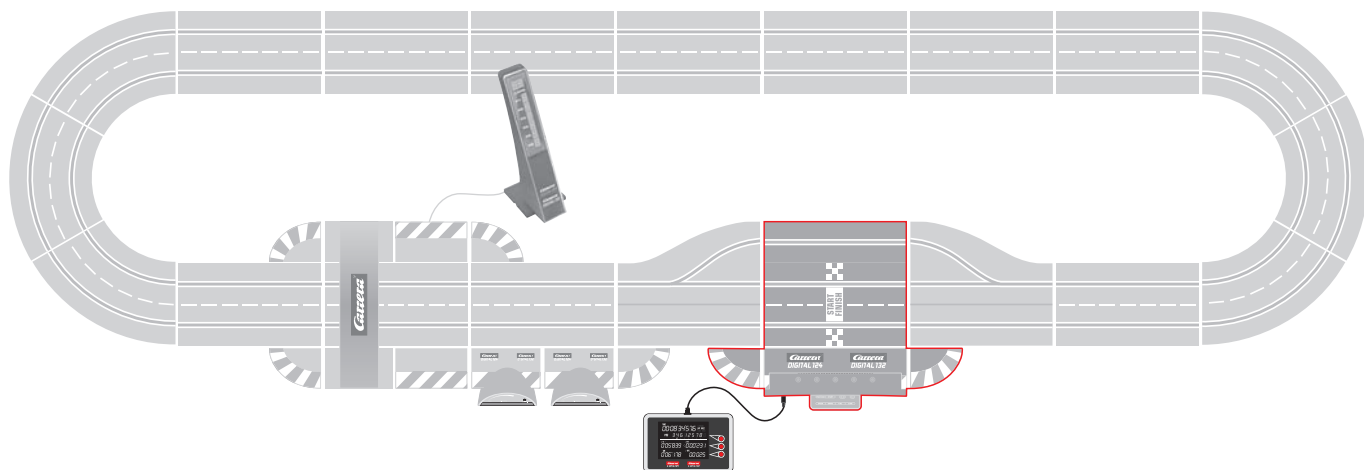
Carrera[®]
DIGITAL 132

30355 LAP COUNTER



Montage- und Betriebsanleitung

Aufbauvorschlag · Assembly proposal · Suggestion de montage · Propuesta de montaje
Sugestão de montagem · Suggerimento per il montaggio · Opbouwvoorstel · Monteringsförslag
Kokoamisehdotus · Oppbygningsforslag · Felépítési javaslat · Propozycja montażu
Návrh postavenia · Návrh na uspořádání · Предложение за монтаж · Πρόταση σύνδεσης
Propunere de asamblare · Oppbygningsforslag · 建造指南 · 組立方法 · 조립방법
إرشادات البناء والتركيب · Kurma önerisi · Предложение по монтажу



Inhaltsverzeichnis

Sicherheitshinweise	4
Wichtiger Hinweis	4
Verpackungsinhalt	4
Beschreibung	4
Funktionen	4
Anschluss	4
Aufstellen des Lap Counter	4
Übersicht Display	4
Startvorbereitung	5
Fehlstart	5
Trainingsmodus	5
Rundenrennen	5
Anzeige Rundenrennen Position Tower	5
Zeitrennen	5
Anzeige Zeitrennen Position Tower	6
Einstellungen Display	6
Reset Funktion	6
Wartung und Pflege	6
Fehlerbeseitigung/Fahrtechnik	6
Technische Daten	6

Willkommen

Herzlich Willkommen im Team Carrera!

Die Bedienungsanleitung enthält wichtige Informationen zum Aufbau und Bedienung Ihres elektronischen Lap Counters Carrera DIGITAL 124/132. Lesen Sie bitte diese sorgfältig durch und bewahren Sie sie anschließend auf.

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

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

Bitte beachten Sie, dass der elektronische Lap Counter nur in Verbindung mit der 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit funktionsfähig ist. Der Lap Counter kann für Carrera DIGITAL 124/132 Fahrzeuge verwendet werden.

Sollten Sie Informationen zur Bedienung der 30352 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit benötigen, entnehmen Sie diese bitte der Bedienungsanleitung der Control Unit.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem neuen elektronischen Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132.

Sicherheitshinweise

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

• Die Bahn und Fahrzeuge sind regelmäßig auf Schäden an Leitungen, Steckern und Gehäusen zu überprüfen! Defekte Teile auswechseln.

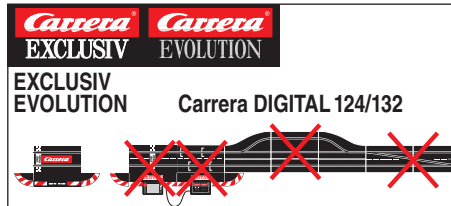
• Die Autorennbahn ist nicht für den Betrieb im Freien oder in Nassräumen geeignet! Flüssigkeiten fernhalten.

• Keine Metallteile auf die Bahn legen, um Kurzschlüsse zu vermeiden. Die Bahn nicht in unmittelbarer Nähe empfindlicher Gegenstände aufstellen, da aus der Piste geschleuderte Fahrzeuge Beschädigungen verursachen können.

• Vor der Reinigung den Netzstecker ziehen! Für die Reinigung ein feuchtes Tuch benutzen, keine Lösungsmittel oder Chemikalien. Bei Nichtgebrauch die Bahn staubgeschützt und trocken aufbewahren, am besten im Originalkarton.

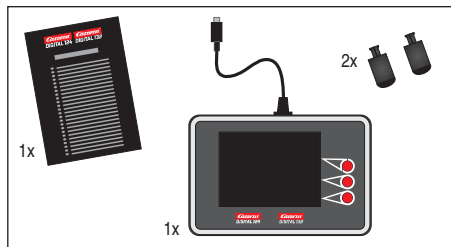
• Autorennbahn nicht in Gesichts- oder Augenhöhe betreiben, da Verletzungsgefahr durch herausgeschleuderte Fahrzeuge besteht.

Wichtiger Hinweis



Bitte beachten Sie, dass es sich bei Exclusiv/Evolution (analoges System) und Carrera DIGITAL 124/132 (digitales System) um zwei separate und komplett eigenständige Systeme handelt. Wir weisen ausdrücklich darauf hin, beide Systeme beim Aufbau der Bahn zu trennen, d.h. es darf sich keine Anschlussschiene von Exclusiv/Evolution mit der Anschlussschiene inkl. Black Box von Carrera DIGITAL 124/132 in einer Strecke befinden. Auch dann nicht, wenn nur eine der beiden Anschlussschienen (Exclusiv/Evolution Anschlussschiene oder Carrera DIGITAL 124/132 Anschlussschiene inkl. Black Box) an die Stromversorgung angeschlossen ist. Desweiteren dürfen auch alle weiteren Komponenten von Carrera DIGITAL 124/132 (Weichen, Elektronischer Rundenzähler, Pit Stop) nicht in eine Exclusiv/Evolution Bahn eingebaut werden, d.h. analog bespielt werden. Bei Nichtbeachtung obiger Angaben ist es nicht auszuschließen, dass die Carrera DIGITAL 124/132 Komponenten zerstört werden. In diesem Fall kann kein Garantieanspruch geltend gemacht werden.

Verpackungsinhalt



- 1 Carrera DIGITAL 124/132 Lap Counter inkl. Anschlusskabel
- 2 Standfüße
- 1 Bedienungsanleitung

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

Beschreibung

Der Lap Counter 30355 ist ausschließlich mit der Control Unit 30352 einsetzbar und ermöglicht die Rundenzählung und Zeitmessung für bis zu 8 Fahrzeuge wobei davon 6 Fahrzeuge aktivgesteuert sein dürfen. Zusätzlich können Autonomous Car und Pace Car angezeigt werden.

Hinweis: Wenn gleichzeitig mehrere Autonomous Cars fahren, werden diese zusammen auf Position 7 und alle Pace Cars zusammen auf Position 8 gezählt.

Bei Verwendung der Pit Lane 30356 kann auch eine Rundenzählung bzw. Zeitmessung in der Pit Lane erfolgen. Für weitere Informationen hierzu siehe auch Betriebsanleitung der Control Unit 30352.

Werkseinstellungen:

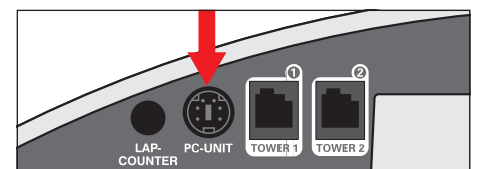
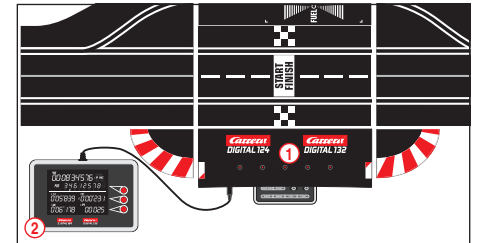
- Rundenrennen = 50
- Zeitrennen = 5 Minuten
- Kontrast = 20
- Helligkeit = 20

Funktionen

- Trainingsmodus
- Rundenrennen max. 9999
- Zeitrennen max. 49:59'59"
- F1- oder Slot-Modus für Rennende wählbar
- Positionsanzeige auf dem Display

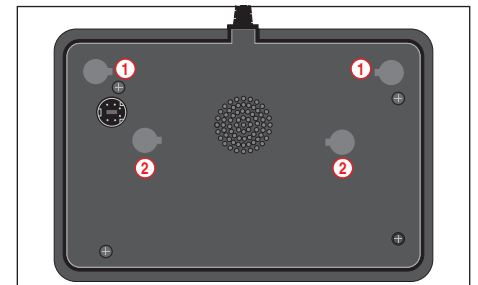
Der Lap Counter verfügt über eine Memory-Funktion. Sobald die Werte der Werkseinstellung verändert werden, bleiben die geänderten Werte erhalten, bis diese wieder neu eingestellt werden.

Anschluss



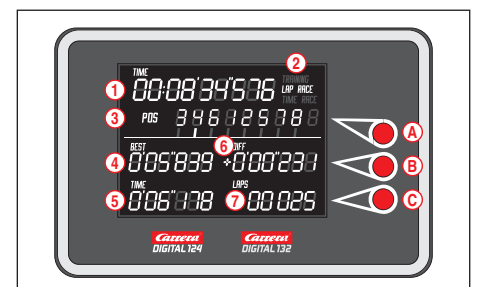
Für den Lap Counter ② wird keine gesonderte Schiene benötigt. Das Gerät wird direkt mit der Anschlussbuchse „PC UNIT“ der Control Unit ① verbunden und ist sofort betriebsbereit.

Aufstellen des Lap Counter



Auf der Rückseite des Gehäuses befinden sich die Aufnahmen für die Standfüße. Je nach gewünschter Neigung können die Standfüße in die Position ① oder ② gesteckt werden. Zur Montage der Füße diese ganz in die Aufnahmen stecken bis sie einrasten. Zur Demontage die Standfüße aus der Aufnahme ziehen.

Übersicht Display



- ① Gesamtzeitanzeige
- ② Rennmodus
- ③ Positionsanzeige
- ④ Beste Rundenzeit
- ⑤ Letzte Rundenzeit
- ⑥ Rückstand zum Führenden
- ⑦ Anzahl der gefahrenen Runden
- A - C Bedientasten

Startvorbereitung

Vor der Verwendung des Lap Counters müssen alle Fahrzeuge codiert werden. Zur Codierung der einzelnen Fahrzeuge siehe Bedienungsanleitung der Control Unit.

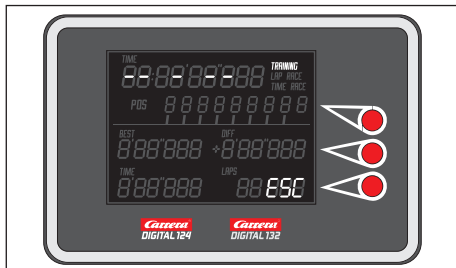
Fehlstart

Wird während der Startampelphase der Handregler eines Fahrzeuges betätigt, so wird dies als Fehlstart gewertet. Das Fahrzeug, das den Fehlstart verursacht hat, fährt kurz an und die LED des betreffenden Fahrzeuges/Handreglers blinkt. Das Rennen bzw. Training wird nicht freigegeben und muss neu gestartet werden.

Trainingsmodus

Der Trainingsmodus dient dem Training und der Startplatzierung des Rennens und kann ohne Runden- oder Zeiteinstellung gestartet werden. Für die Einstellung des Trainingsmodus gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Schalten Sie die Control Unit ein (ON/OFF-Schalter).
2. Mittlere LED der Control Unit leuchtet nach ca. 1 Sekunde permanent und ein kurzes akustisches Signal ertönt.
3. Der elektronische Lap Counter Carrera DIGITAL 124/132 schaltet sich automatisch im Trainingsmodus ein.



4. Drücken Sie den Startknopf der Control Unit einmal – alle LED's leuchten permanent.
5. Stellen Sie das/die vorcodierte/n Fahrzeug/e auf die Anschluss-schiene.
6. Anschließend Startknopf erneut drücken – die Startsequenz wird eingeleitet, LED's leuchten und akustische Signale ertönen.
7. Der Trainingslauf beginnt nach Ablauf der Startsequenz und die Gesamtzeit („TIME“) beginnt zu zählen.

Während und nach einem Training kann über die **Taste A** zu den einzelnen Fahrzeugen geschaltet werden. Hierbei wird in der Positionsanzeige unter dem ausgewählten Fahrzeug ein vertikaler Strich angezeigt. Für das jeweilige Fahrzeug werden auf dem Display folgende Daten angezeigt:

- Beste Rundenzeit
- Letzte Rundenzeit
- Rückstand zum führenden Fahrzeug als Zeitrückstand bzw. Rundenrückstand
- Anzahl der gefahrenen Runden

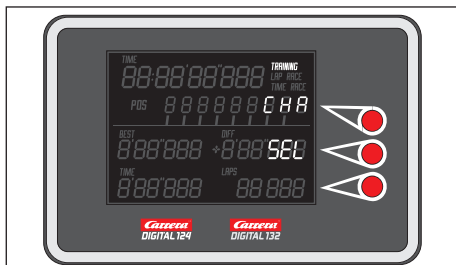
Um den Trainingslauf zu beenden drücken Sie während des Laufes einmal die **Taste C („ESC“)**. Um ins Hauptmenü zurück zu gelangen muss erneut die **Taste C („ESC“)** gedrückt werden.

Hinweis:

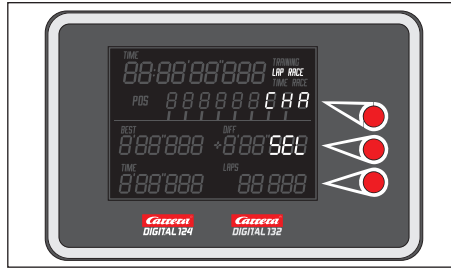
Nach dem Beenden des Trainingsmodus gehen alle Daten verloren. Einzelne Rundenzeiten über 09:59:999 können im Display nicht angezeigt werden.

Rundenrennen

Um ein Rundenrennen einzurichten drücken Sie im Hauptmenü die **Taste C („ESC“)**. Die Anzeige wechselt nun in den Auswahlmodus.

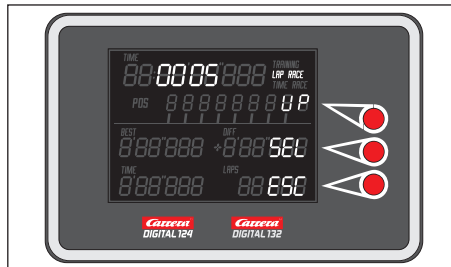


Das Wort „TRAINING“ blinkt und auf dem Display werden die Buchstaben „CHA“ für Change (Wechseln) und „SEL“ für Select (Auswählen) angezeigt. Über die **Taste A („CHA“)** wird der Modus gewechselt bis „LAP RACE“ blinkt.

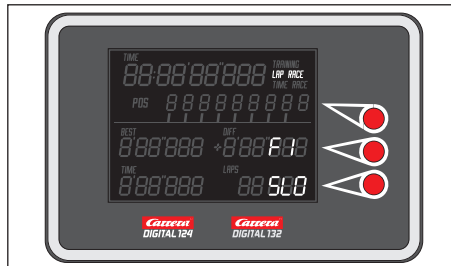


Über die **Taste B („SEL“)** wird die Auswahl bestätigt und man gelangt zur nächsten Eingabe.

Im nächsten Schritt wird die Anzahl der Runden festgelegt. Grundsätzlich erfolgt erst die Einstellung der 1-er-Stelle, danach 10-er-Stelle und 100-er-Stelle, als letztes die 1000-er-Stelle (die entsprechende Zahl im Display blinkt). Durch Drücken der **Taste A („UP“)** erhöhen Sie die Zahl. Um zu den nächsten Stellen zu wechseln, drücken Sie **Taste B („SEL“)** und stellen den Wert wie beschrieben ein. Soll die voreingestellte Rundenzahl nicht geändert werden, dann bestätigen Sie diese durch Drücken der **Taste B („SEL“)** bis die Rundenanzeige verschwindet.



Nach erfolgter Eingabe der Runden muss als nächstes der Modus für das Rennende festgelegt werden. Über die entsprechenden Tasten kann „F1“ oder „SLOT“ gewählt werden.



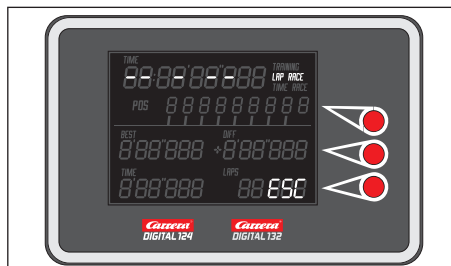
F1-Modus:

Nach dem das führende Fahrzeug die Sollrunden absolviert hat, wird bei den nachfolgenden Fahrzeugen nur noch die aktuelle Runde gemessen.

Slot-Modus:

Alle Fahrzeuge müssen die gesamten Sollrunden absolvieren bis das Rennen zu Ende ist.

Nach Auswahl des Modus schaltet die Anzeige um auf den Bereitschaftsmodus und wartet auf das Startsignal.



Drücken Sie einmal die Taste „START“ an der Control Unit und platzieren Sie die Fahrzeuge auf der Anschlussschiene. Drücken Sie danach erneut die Starttaste. Die Startsequenz läuft ab und die Zeit am Lap Counter beginnt zu laufen.

Während und nach einem Rundenrennen kann über die **Taste A** zu den einzelnen Fahrzeugen geschaltet werden. Hierbei wird in der Positionsanzeige unter dem ausgewählten Fahrzeug ein vertikaler Strich angezeigt. Für das jeweilige Fahrzeug werden auf dem Display folgende Daten angezeigt:

- Beste Rundenzeit
- Letzte Rundenzeit
- Rückstand zum führenden Fahrzeug als Zeitrückstand bzw. Rundenrückstand
- Anzahl der gefahrenen Runden

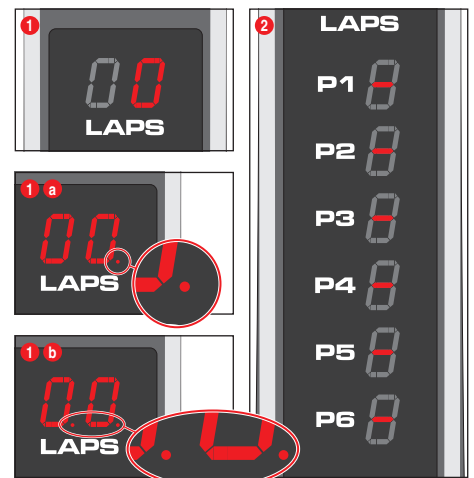
Hat ein Fahrzeug das Rennen beendet wird dies an der entsprechenden Position durch Blinken auf dem Display angezeigt. Bei Rennende ertönt ein akustisches Signal und die Displayanzeige beginnt zu blinken.

Um ein laufendes Rundenrennen abzubrechen drücken Sie während des Laufes einmal die **Taste C („ESC“)**.

Anzeige Rundenrennen Position Tower

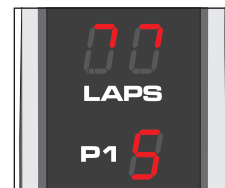
Bei Verwendung des Lap Counter in Verbindung mit dem Position Tower 30357 wird in der obersten Segmentanzeige die eingestellte Rundenanzahl angezeigt. Während des Rennens läuft diese rückwärts auf Null bis das Rennen durch das führende Fahrzeug beendet ist.

Die zweistellige Rundenanzeige kann über die Segmentanzeige maximal 250 Runden darstellen. Die Hunderter Stellen werden dabei durch die Punkte unten rechts in dem jeweiligen Segment dargestellt.



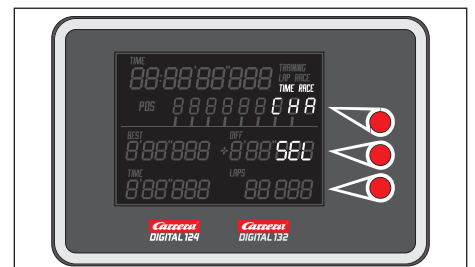
- 1 2-stellige LED-Segmentanzeige für die Anzeige der Rundenanzahl
 - a Anzeige 100 Runden
 - b Anzeige 200 Runden
- 2 Jeweils 1-stellige LED-Segmentanzeige für Anzeige der Rennposition von maximal 6 Fahrzeugen

Bei einer eingestellten Rundenzahl über 250 werden in der oberen Segmentanzeige zwei Häkchen angezeigt. Erst ab noch 250 zu fahrenden Runden zählt die Anzeige auf Null herunter.

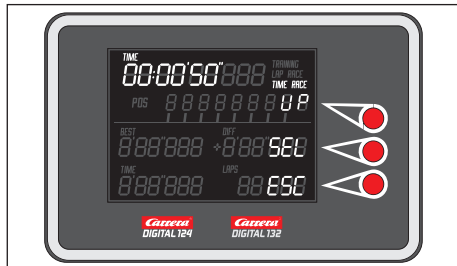


Zeitrennen

Um ein Zeitrennen einzurichten drücken Sie im Hauptmenü die **Taste C („ESC“)**. Die Anzeige wechselt nun in den Auswahlmodus. Drücken Sie die **Taste A („CHA“)** bis in der Anzeige das Wort „TIME RACE“ blinkt.

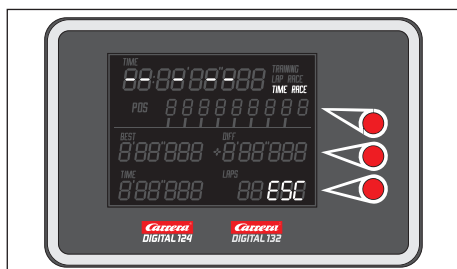


Bestätigen Sie die Auswahl durch Drücken der **Taste B** („SEL“) um zur Zeiteingabe zu gelangen.



Nach der Auswahl blinkt die Sekundenstelle. Grundsätzlich erfolgt erst die Einstellung der Sekunden, danach der Minuten und als letztes der Stunden (der Display-Cursor blinkt bei jeweiliger Stelle). Durch Drücken der **Taste A** („UP“) erhöhen Sie die Zahl. Um zu den nächsten Stellen zu wechseln, drücken Sie die **Taste B** („SEL“) und stellen die gewünschte Zeit wie beschrieben ein. Soll die voreingestellte Rennzeit nicht geändert werden, dann bestätigen Sie diese mit dem mehrmaligen Drücken der **Taste B** („SEL“) bis Zeitanzeige verschwindet.

Nach Eingabe der Zeit schaltet die Anzeige um auf den Bereitschaftsmodus und wartet auf den Startsignal.



Drücken Sie einmal die Taste „START“ an der Control Unit und platzieren Sie die Fahrzeuge auf der Anschlussschiene. Drücken Sie danach erneut die Starttaste. Die Startsequenz läuft ab und die Gesamtzeitanzeige am Lap Counter beginnt rückwärts zu laufen.

Während und nach einem Zeitrennen kann über die **Taste A** zu den einzelnen Fahrzeugen geschaltet werden. Hierbei wird in der Positionsanzeige unter dem ausgewählten Fahrzeug ein vertikaler Strich angezeigt. Für das jeweilige Fahrzeug werden auf dem Display folgende Daten angezeigt:

- Beste Rundenzeit
- Letzte Rundenzeit
- Rückstand zum führenden Fahrzeug als Zeitrückstand bzw. Rundenrückstand
- Anzahl der gefahrenen Runden

Ist die Gesamtzeit abgelaufen ist das Rennen beendet, es ertönt ein akustisches Signal und die Positionen aller Fahrzeuge blinken auf dem Display. In der obersten Zeile „TIME“ wird dann die Gesamtzeit des führenden Fahrzeugs angezeigt.

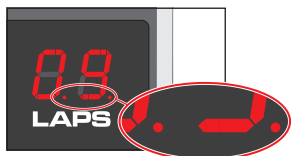
Um ein laufendes Zeitrennen abzubrechen drücken Sie während des Laufes einmal die **Taste C** („ESC“).

Anzeige Zeitrennen Position Tower

Bei Verwendung des Lap Counter in Verbindung mit dem Position Tower 30357 wird in der obersten Segmentanzeige die noch zu fahrende Zeit angezeigt. Während des Rennens läuft diese rückwärts auf Null bis das Rennen beendet ist.

Bei einem Zeitrennen kann eine maximale Zeit von 49:59:59 eingestellt werden. Hierbei werden die Stunden durch zwei Punkte in den Segmentanzeige signalisiert. Nach Ablauf der Stunden werden die noch verbleibenden Minuten durch den Punkt in der rechten Segmentanzeige dargestellt. Bei Anbruch der letzten Minute des Rennens zählt die Anzeige im Sekundentakt ohne Punkt auf Null herunter.

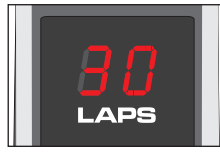
Stundenanzeige



Minutenanzeige

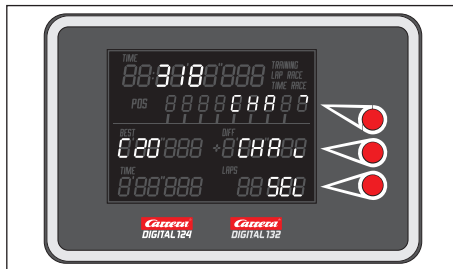


Sekundenanzeige



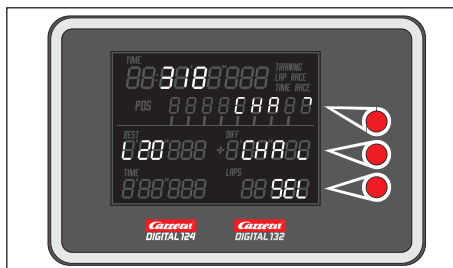
Einstellungen Display

Zur Anpassung der Ablesbarkeit kann der **Kontrast** des Displays in 20 Stufen eingestellt werden. Hierzu die Control Unit ausschalten. **Taste A** während des Einschaltens der Control Unit gedrückt halten, bis sich die Displayanzeige entsprechend Abb. ändert. Die oberste Zeile zeigt die entsprechende Software Version an. Mit „CHA 7“ und „CHA L“ kann die Kontraststärke (max. 20) des Displays geändert werden. Um den gewählten Wert zu übernehmen drücken Sie die **Taste C** („SEL“).



Zur Anpassung der Ablesbarkeit kann die **Helligkeit** der Hintergrundbeleuchtung in 20 Stufen eingestellt werden. Hierzu die Control Unit ausschalten. **Taste C** („ESC“) während des Einschaltens der Control Unit gedrückt halten, bis sich die Displayanzeige entsprechend Abb. ändert. Die oberste Zeile zeigt die entsprechende Software Version an.

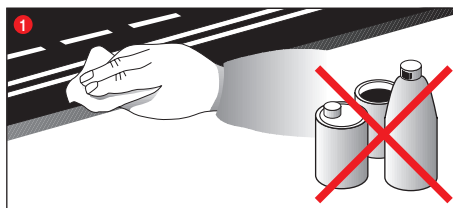
Mit „CHA 7“ und „CHA L“ kann die Helligkeit (max. 20) der Hintergrundbeleuchtung geändert werden. Um den gewählten Wert zu übernehmen drücken Sie die **Taste C** („SEL“).



Reset Funktion

Um sämtliche Einstellungen des Lap Counter zurück zu setzen, halten Sie während des Einschaltens der Control Unit die **Taste B** am Lap Counter gedrückt. Halten Sie die Taste so lange gedrückt bis die Trainingsanzeige wieder erscheint. Alle Daten werden dabei auf Werkseinstellung zurück gesetzt. (siehe Beschreibung)

Wartung und Pflege



Um eine einwandfreie Funktion der Autorennbahn zu gewährleisten, sollten alle Teile der Rennbahn regelmäßig gereinigt werden. Vor der Reinigung den Netzstecker ziehen.

1 **Rennstrecke:** Fahrbahnoberfläche und Spurrillen mit einem trockenen Lappen sauberhalten. Keine Lösungsmittel oder Chemikalien zur Reinigung verwenden. Bei Nichtgebrauch die Bahn staubgeschützt und trocken aufbewahren, am besten im Originalkarton.

Fehlerbeseitigung Fahrtechnik

Fehlerbeseitigung:

Bei Störungen überprüfen Sie bitte folgendes:

- Sind die Stromanschlüsse korrekt?
- Transformator und Handregler korrekt angeschlossen?
- Sind die Bahnverbindungen einwandfrei?
- Sind die Rennbahn und Spurrillen sauber und frei von Fremdkörpern?
- Sind die Schleifer in Ordnung und haben Kontakt zur Stromführungsschiene?
- Sind die Fahrzeuge korrekt auf den entsprechenden Handregler codiert?
- Bei elektrischem Kurzschluss wird die Stromzufuhr der Bahn automatisch für ca. 5 Sekunden abgeschaltet und durch akustische und optische Signale angezeigt.
- Stehen die Fahrzeuge in Fahrtrichtung auf der Bahn? Bei Nichtfunktion Fahrtrichtungsschalter auf der Fahrzeugunterseite umschalten.

Hinweis:

Im Spielbetrieb können sich Fahrzeugkleinteile, wie Spoiler oder Spiegel, welche aufgrund der Originaltreue so nachgebildet werden müssen, eventuell lösen oder brechen. Um dies zu vermeiden, haben Sie die Möglichkeit diese durch Entfernen vor dem Spielbetrieb zu schützen.

Fahrtechnik:

- Auf den Geraden kann schnell gefahren, vor der Kurve sollte abgebremst, am Kurvenausgang kann wieder beschleunigt werden.
- Fahrzeuge nicht bei laufendem Motor festhalten oder blockieren, dadurch kann es zu Überhitzung und Motorschäden kommen.

Hinweis: Beim Einsatz auf Schienensystemen, die nicht von Carrera hergestellt sind, muss der bestehende Leitkiel durch den Spezialleitkiel (#85309) ersetzt werden. Leichte Fahrgeräusche beim Einsatz der Carrera Überfahrt (#20587) oder Steilkurve 1/30° (#20574) sind durch die maßstäbliche Originalität bedingt und für den einwandfreien Spielbetrieb unerheblich.

Alle Carrera Ersatzteile im Web Shop erhältlich:

carrera-toys.com

Lieferung erfolgt ausschließlich nach Deutschland, Österreich, Niederlande, Belgien und Luxemburg.

Technische Daten

Ausgangsspannung · Spielzeugtransformator

	18 V	==	54 VA (Carrera DIGITAL 124)
	14,8 V	==	51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Strommodi

- 1.) Spielbetrieb = Fahrzeuge werden über Handregler betätigt
- 2.) Ruhebetrieb = Handregler werden nicht betätigt, kein Spiel
- 3.) Stand-by Betrieb = nach ca. 20 Minuten Ruhebetrieb schaltet die Anschlussschiene in den Stand-by Modus.
Die mittlere LED blinkt in langen Abständen.
STROMVERBRAUCH < 1 Watt/1W
Durch Betätigung des Handreglers wird der Stand-by Modus beendet, die Bahn befindet sich wieder im Ruhebetrieb.
- 4.) Aus-Zustand = Netzgerät vom Stromnetz getrennt



Dieses Produkt ist mit dem Symbol für die selektive Entsorgung von elektrischer Ausrüstung versehen (WEEE). Das heißt, dass dieses Produkt der EU Direktive 2002/96/EC entsprechend entsorgt werden muss, um die entstehenden Umweltschäden zu minimieren.

Weitere Informationen erhalten Sie bei Ihrer lokalen oder regionalen Behörde.

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



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

carrera-toys.com · carreraclub.com