

QUAD V2
Notice d'utilisation



1. Le pack QUAD V2 contient :

Le Quad V2 est livré avec les pièces suivantes :

1. 1 Bait Boat
2. 1 télécommande 4 canaux
3. 1 batterie rechargeable 12V 7.0Ah
4. 8 piles rechargeables Ni-MH AA 1500mAh 1.2V pour la télécommande
5. 1 chargeur AC-DC 12V pour le Bait Boat
6. 1 chargeur AC-DC 12V pour la télécommande
7. 1 sac à dos de transport camouflage pour le bateau, pour la télécommande, batteries et chargeurs

Options pour le bateau (non incluses)

1. Chargeur voiture pour le Bait Boat
2. Chargeur voiture pour la télécommande
3. Chargeur panneau solaire et connectique
4. Batterie supplémentaire
5. Sondeur sans fil (en préparation)
6. Sac pour panneau solaire

2. Spécifications techniques :

Dimensions (L x l x H) : 540mm * 380mm * 220mm

Poids : 4,0 kg – batteries et télécommande incluses

Trappe : 1

Capacité: 1,5 kg approx.

Système électrique: 12V DC

Distance : +/- 500 mètres en fonction du temps et de l'environnement.

Lumières : 2 avants, 2 arrières, 3 indicateurs de batteries, 1 ouverture trappe, 1 largage ligne.

Télécommande : 4 canaux, 40 Mhz

Propulsion : 2 moteurs indépendants

Batteries : 12V/10AH pour le Bait Boat, Ni-MH AA 1500mAh 1.2V rechargeable pour la télécommande

Autonomie : 1h30 (vitesse maximum)

3. Spécifications et caractéristiques

Le Quad possède les caractéristiques suivantes:

1. une coque ABS conçue par ordinateur lui conférant un hydrodynamisme parfait, une excellente stabilité et une flottabilité accrue. Le pont et les parties immergées sont fixés par des vis inox qui facilitent la maintenance. Le joint silicone entre le pont et la partie basse du bateau assurent une étanchéité complète de la coque. La poignée permet un transport aisé.
2. Le système radio 40 Mhz FM 4 canaux offre une portée importante et réduit fortement les possibilités d'interférences. La portée du bateau est de +/- 500m en fonction du temps et de l'environnement. Utilisez les piles AA rechargeables et le chargeur de télécommande fourni.
3. Un microprocesseur contrôle la variation de la vitesse en marche avant et arrière. La puissance des moteurs est contrôlée par ce microprocesseur. Cela assure une très grande manœuvrabilité, une excellente agilité et grande précision.
4. Un brevet international protège le système de trappes indépendantes qui vous permettra d'amorcer avec toutes les tailles d'appâts, même les plus petits.
5. Un brevet international protège le système de largage de ligne qui vous permet une utilisation indépendante.
6. Les deux moteurs à hélices vous assureront une propulsion puissante à faible consommation d'énergie.
7. Une protection anti-herbe protégera vos hélices.
8. Le bouton marche/arrêt, ainsi sur toutes les prises de connexion sont étanches.
9. Quatre Leds haute visibilité - blanche, bleue, - visibles en plein jour. Lumières de navigation (blanche), arrière (bleue).
10. Un Led bleu situé au centre de la rangée arrière, clignote 6 fois pour vous avertir de la bonne ouverture de la trappe
11. Un Led blanc situé au centre de la rangée arrière, clignote 6 fois pour vous avertir du bon largage de la ligne
12. Indicateur de charge de batterie lumineux à l'arrière. (3)
13. Toutes les lumières sont contrôlables avec la télécommande (marche/arrêt)
14. Des "bips" et une lumière clignotante vous informe de la charge de la batterie sur la télécommande.
15. Le capot central étanche vous facilite grandement le changement rapide de la batterie.
16. Sac de transport et de protection

1. Maintenance chargeurs et batteries

Notes:

- i) Nous vous conseillons d'utiliser les chargeurs livrés avec le bateau.
- ii) Vérifiez que le bateau et la télécommande soient éteints avant la charge.
- iii) La première charge de la batterie du bateau prendra environ 8 h (pour une charge complète).
- iv) La première charge de la télécommande prendra environ 8 h (pour une charge complète).
- v) Vous pouvez utiliser des piles standard pour la télécommande.

Chargez les batteries de la télécommande :

A. Charge avec le chargeur fourni



1. Placez les 8 accus dans le compartiment arrière de la télécommande et refermez la trappe.
2. Connectez le chargeur à une prise et connectez le à votre télécommande. Une lumière rouge s'allumera. Si la lumière sur le chargeur est verte, cela signifie que vos accus sont totalement chargés.

B. Charge avec le chargeur voiture (option) :



1. Placez les 8 accus dans le compartiment arrière de la télécommande et refermez la trappe.
2. Connectez le chargeur de votre télécommande à votre prise allume-cigare. Une lumière rouge s'allumera. Si la lumière sur le chargeur est verte, cela signifie que vos accus sont totalement chargés.

C. Charge avec le panneau solaire (option) :



1. Placez les 8 accus dans le compartiment arrière de la télécommande et refermez la trappe.
2. Connectez le panneau solaire à votre télécommande.
3. Essayez d'orienter votre panneau à 90° par rapport au soleil pour une efficacité optimale. Contrôlez qu'il ne soit pas à l'ombre.

Note : un mauvais angle réduira fortement la capacité de charge.

Chargez la batterie du bateau :

B. Charge avec le chargeur fourni:



1. Connectez la batterie au chargeur avec le connecteur fourni, puis branchez le chargeur sur une prise. Une lumière rouge s'allumera.
2. La lumière verte du chargeur indiquera que le chargement de la batterie est terminé.

B. Charge avec le panneau solaire (option) :



1. Connectez la batterie au panneau solaire
2. Essayez d'orienter votre panneau à 90° par rapport au soleil pour une efficacité optimale. Contrôlez qu'il ne soit pas à l'ombre.

Note : un mauvais angle réduira fortement la capacité de charge.

2. Utilisation:

A. Télécommande

- a. Marche avant : poussez le Joystick droit vers l'avant.
- b. Marche arrière : poussez le Joystick droit vers l'arrière.
- c. Tourner à gauche : poussez le Joystick droit à gauche
- d. Tourner à droite : poussez le Joystick droit à droite.
- e. Ouvrir la trappe : poussez le Joystick gauche à gauche.
- f. Lâcher la ligne: poussez le Joystick gauche en haut ou en bas.
- g. Réglage moteur: "balance" de réglage de la puissance des moteurs pour avancer le plus droit possible.
- h. Lights on/off: allumage/extinction des lumières.

B. Chargement et largage de l'amorce.

- a. Fermez la trappe à la main en les repoussant vers le haut.
- b. Remplissez avec vos appâts favoris.
- c. Bougez le Joystick gauche vers la gauche ou la droite pour ouvrir la trappe.
La lumière bleu clignotera 6 fois pour vous confirmez l'ouverture.

C. Accrocher et libérer les lignes.

- a. Accrochez votre hameçon sur les accroches prévues à l'arrière du bateau.
- b. Bougez le Joystick gauche en haut ou en bas pour libérer la ligne. La lumière blanche clignotera 6 fois pour vous confirmez le largage.

D. Faire naviguer le bateau.

- a. Allumez la télécommande.
- b. Allumez le bateau en appuyant sur le bouton étanche de mise en route.
- c. Mettre le bateau à l'eau et naviguer dans la direction désirée.

NOTE :

- Pour démarrer, allumez toujours la télécommande en premier et ensuite le bateau. Pour éteindre, éteignez toujours le bateau en premier puis la télécommande. Ceci vous assurera de toujours conserver le contrôle du bateau. La télécommande est le cerveau du bateau, si les batteries deviennent faibles vous risquez de perdre son contrôle.
- Le bateau est dirigé en utilisant le Joystick droit. Pousser trop rapidement le Joystick droit peu endommager les composants électroniques. À pleine vitesse le bateau à une autonomie d'environ 1h30. En réduisant la vitesse au Joystick, le bateau continuera à aller vite, mais vous pourrez augmenter sensiblement l'autonomie.

E. Réglage du moteur

Il est possible que votre bateau n'aille pas totalement droit, en raison du vent, du mouvement de l'eau ou de la répartition de la charge. Le réglage moteur (trim) situé en haut à gauche de votre télécommande permettra de corriger ce problème. Il est nécessaire de faire ce réglage avant d'avancer à pleine puissance.

- a. Tournez le bouton vers la gauche, le bateau ira plus à gauche.
- b. Tournez le bouton vers la droite, le bateau ira plus à droite.

F. Allumage/extinction des lumières

- a. Pour allumer/éteindre utilisez le bouton à droite de votre télécommande (light).
- b. Les 2 lumières avant ne fonctionnent que lorsque le bateau avance.

G. Remettre le bateau sur la berge

- a. Utilisez toujours la poignée pour ne pas endommager le bateau.
- b. Eteignez le bateau puis la télécommande.

Notes additionnelles:

- i) Il est très important d'éteindre le bateau avant la télécommande.
- ii) Une utilisation intempestive de la marche avant, des arrêts et des marches arrière consomme beaucoup d'énergie. Sachez piloter doucement votre bateau pour garantir une autonomie maximale.
- iii) Toutes les parties du bateau sont étanches, de la condensation peu apparaître à l'intérieure de la coque pendant l'utilisation. Il est recommandé de nettoyer le bateau après chaque utilisation avec un chiffon sec. Il est important de stocker votre bateau et sa télécommande dans un endroit sec et aéré lorsque vous ne les utilisez pas afin de prévenir l'apparition de condensation.
- iv) Assurez-vous que toutes les batteries soient chargées avant de ranger votre bateau pour une prochaine utilisation. Tous les 2 mois, chargez les batteries une nuit complète pour prolonger leur durée de vie. Les batteries du bateau et de la télécommande doivent être stockées à l'extérieure du bateau ou de la télécommande si vous ne l'utilisez pas pendant une période prolongée.
- v) La télécommande doit toujours être protégée de l'eau.
- vi) Il est préférable de ne pas laisser le bateau exposé trop longtemps au soleil. En effet, le bateau étant noir, il absorbe l'énergie du soleil et par conséquent il peut chauffer et générer de la condensation à l'intérieur la nuit.
- vii) Pour tout transport, assurez-vous d'avoir enlevé la batterie du logement central du bateau afin de ne pas causer de dommage à la coque.

Garantie

Le Quad est garanti 24 mois à partir de la date d'achat. Cette garantie couvre tous les défauts de fabrication, de moteur, d'électricité ou d'électronique. En aucun cas cette garantie ne couvre les batteries, les dommages dus à une mauvaise utilisation, les casses ou l'usure normale du bateau ou de ses composants et accessoires. La garantie prend fin si une modification ou une réparation a été effectuée sur le bateau par une personne autre qu'une personne autorisée par le fabricant.