SKARP S60 BAIT BOAT
Notice d’utilisation

SKARP

Le pack contient :

Le Skarp S60 Bait Boat est livré avec les éléments suivants :

- 1 x bateau amorceur
- 1 x télécommande digitale 2.4gHz 4 canaux
- 2 x batterie rechargeable 6V 7.2Amp
- 8 x piles rechargeables Ni-MH AA 1500mAh 1.2V pour la télécommande
- 1 x chargeur secteur pour le bateau
- 1 x chargeur secteur pour la télécommande
- 1 x sac transport pour le bateau

Spécifications techniques :

- Dimensions (L x l x H) : 58cm x 38cm x 26cm
- Poids : 7.5 kg avec batterie et télécommande
- Trappes : 2 indépendantes
- Capacité: environ 3kg (2 x 1.5kg par trappe).
- Vitesse maximum : 100m/minute (sans les protections hélices anti-algues) - 60m/minute (avec les protections hélices anti-algues)
- Intensité électrique: 12V
- Distance : 400 – 600 mètres variable selon les conditions
- Éclairage : 3 avants (incluant le projecteur central), 2 arrières et 3 indicateurs de batteries
- Télécommande : 2.4gHz 4 canaux
- Propulsion : 2 moteurs indépendants
- Batteries : 6V 7.2Amp + 8 piles rechargeables Ni-MH AA 1500mAh 1.2V pour la télécommande
- Autonomie : environ 2 heures à pleine puissance

Spécifications et caractéristiques

Le Skarp S60 possède les caractéristiques suivantes :

- Coque ABS de type « catamaran » conçue pour lui garantir une stabilité sur l'eau exceptionnelle. Les éléments de la coque sont fixés par des vis inox qui offrent une durabilité accrue. Le joint silicone qui relie la partie basse de la partie haute du bateau assure une étanchéité parfaite de la coque. Pour vous permettre de facilement manipuler le bateau, ce dernier possède une poignée de transport.
- La télécommande digitale bénéficie d'un système d'émission 2.4gHz 4 canaux pour vous offrir une portée optimale et réduire fortement les possibilités d'interférences. La portée du bateau est variable entre 400m et 600m en fonction des conditions météorologiques et environnementales. Il est préconisé d'utiliser les piles rechargeables et le chargeur de télécommande fournis avec le bateau.
- La vitesse en marche avant et arrière est contrôlée par un microprocesseur afin de vous assurer une grande maniabilité pour vous permettre des déposes de ligne d'une grande précision.
- Un système de sécurité vous permettra de récupérer votre bateau en cas de perte de signal ou de batteries faibles de celui-ci.
- Pour plus de polyvalence, chaque trappe est indépendante afin de vous permettre d'amorcer de façon plus large autour de votre montage.
- Le système de largage des lignes situé sur l'arrière du bateau, vous permettra de déposer deux lignes indépendamment en limitant les risques d'emmêlement lors du largage.
- Les deux moteurs à faible consommation d'énergie vous garantiront une propulsion puissante grâce aux hélices 3 pales qui équipent chaque moteur.
- Le bouton marche/arrêt ainsi sur toutes les prises de connexion sont étanches.
- Pour une visibilité optimale de jour comme de nuit, le bateau est équipé de 5 lumières (1 phare de navigation à l'avant, 2 diodes haute visibilité à l'avant et 2 phares arrières rouge à l'arrière).
- L'indicateur du niveau de charge de la batterie est représenté par 3 diodes sur l'arrière du bateau.
- Le phare de navigation à l'avant peut être contrôlé à partir de la télécommande.
- Les capots latéraux magnétiques étanches vous faciliteront le remplacement rapide des batteries.

Maintenance chargeurs et batteries

- Nous vous recommandons d'utiliser les chargeurs livrés avec le bateau.
- Vérifiez que le bateau et la télécommande soient bien éteints avant la charge.
- La première charge de la batterie du bateau prendra environ 8 h (pour une charge complète).
- La première charge des piles de la télécommande prendra environ 8 h (pour une charge complète).
- Pour ceux qui le souhaitent, il est possible utiliser des piles standard de type AA pour la télécommande.

Chargez les batteries de la télécommande :

Placez les 8 accus dans le compartiment arrière de la télécommande et refermez la trappe. Connectez le chargeur à une prise et connectez le à votre télécommande. Une lumière rouge s'allumera.
Lorsque la lumière du chargeur passera au vert, cela vous indiquera que vos accus sont totalement chargées.

Chargez la batterie du bateau :

Connectez la batterie au chargeur avec le connecteur fourni, puis branchez le chargeur sur une prise. Une lumière rouge s'allumera. Lorsque la lumière du chargeur passera au vert, cela vous indiquera que le chargement de la batterie est terminé.

Vous pouvez aussi charger votre batterie directement dans le bateau en connectant votre chargeur sur la prise ci-dessus. Toutefois, il est primordial de vérifier que votre bateau est bien arrêté.

Utilisation :

Télécommande

1. Marche avant : poussez le Joystick droit vers l'avant.
2. Marche arrière : poussez le Joystick droit vers l'arrière.
3. Tourner à gauche : poussez le Joystick droit à gauche
4. Tourner à droite : poussez le Joystick droit à droite.
5. Ouvrir la trappe gauche : poussez le Joystick gauche à gauche.
6. Ouvrir la trappe droite : poussez le Joystick gauche à droite.
7. Lâcher la ligne : poussez le Joystick gauche en bas.
8. Phare de navigation ON/OFF : allumage/extinction du phare avant.
9. Réglage moteur : "balance" de réglage de la puissance des moteurs pour avancer le plus droit possible.

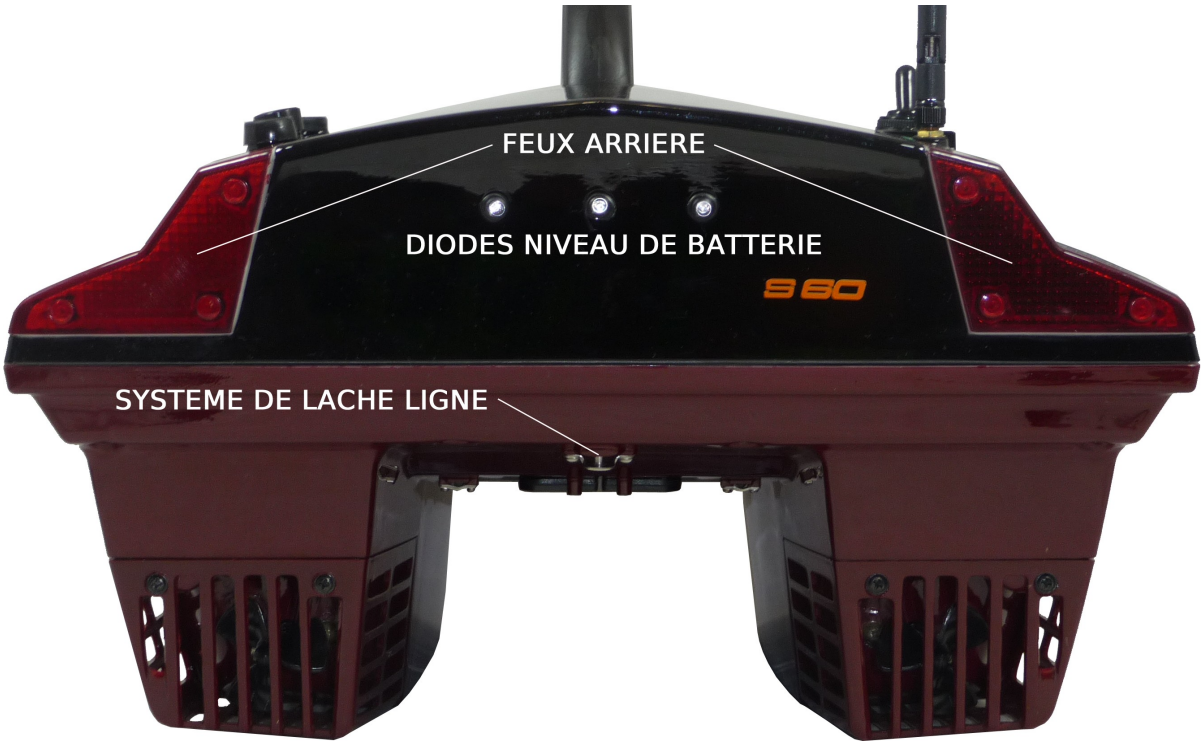
Bateau

Chargement et largage de l’amorce

1. Fermez les trappes à la main en les refermant vers le haut.
2. Remplissez avec l'amorce de votre choix.
3. Bougez le Joystick gauche vers la gauche pour ouvrir la trappe gauche.
4. Bougez le Joystick gauche vers la droite pour ouvrir la trappe droite.

Accrocher et libérer les lignes

1. Accrochez votre hameçon sur le système d'accroche-ligne prévu à l’arrière du bateau.
2. Bougez le Joystick gauche en bas pour libérer la ligne.



Faire naviguer le bateau

1. Allumez la télécommande.
2. Allumez le bateau en appuyant sur le bouton de mise en route.
3. Mettre le bateau à l'eau et naviguer dans la direction souhaitée.

NOTE :

- Pour démarrer, allumez toujours la télécommande en premier et ensuite le bateau. Pour éteindre, inversez le procéder et éteignez d'abord le bateau puis la télécommande. Ceci vous permettra de toujours conserver le contrôle du bateau. Gardez à l'esprit que la télécommande est le cerveau du bateau et que si les batteries de la télécommande deviennent faibles, vous risquez de perdre le contrôle du bateau.
- Le bateau est dirigé en utilisant le Joystick droit. Poussé de manière trop brutale le Joystick droit peut endommager les composants électroniques. À pleine vitesse le bateau a une autonomie d'environ 2 heures. En réduisant la vitesse grâce au Joystick, vous pourrez sensiblement augmenter l'autonomie.

Réglage du moteur

Il est possible que votre bateau n'aille pas totalement droit, en raison du vent, du courant ou de la répartition de la charge. Le réglage moteur situé en haut à gauche de votre télécommande permettra de corriger ce problème. Il est nécessaire de faire ce réglage avant de lancer le bateau à pleine puissance.
En tournant le bouton vers la gauche, le bateau ira plus à gauche et inversement.

Allumage/extinction des lumières

1. Pour allumer/éteindre le phare de navigation, bougez le Joystick gauche vers le haut.
2. Les 2 diodes avant haute visibilité ne fonctionnent que lorsque le bateau avance.

Remettre le bateau sur la berge

1. Utilisez toujours la poignée de transport pour ne pas endommager le bateau.
2. Comme précédemment indiqué, éteignez le bateau puis la télécommande.

Sécurité: la portée du bateau comprise entre 400m et 600m en fonction des conditions météorologiques et environnementales. Dans le cas d'une perte de contrôle, le bateau effectuera de grands cercles pour vous permettre de récupérer le contrôle afin de la ramener vers vous à une distance correcte.

Notes additionnelles

- Une utilisation intempestive de la marche avant et de la marche arrière consomme beaucoup d’énergie. Sachez manipuler avec souplesse votre bateau afin de vous permettre d'optimiser son autonomie.
- Toutes les parties du bateau sont étanches mais il est possible de voir apparaître un peu de condensation à l’intérieur de la coque pendant l’utilisation. Il est recommandé de nettoyer le bateau après chaque utilisation avec un chiffon sec ou une éponge douce.
- Il est important d'entreposer votre bateau et sa télécommande dans un endroit sec et aéré lorsque vous ne les utilisez pas.
- 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 êtres stockées à l’extérieur du bateau ou de la télécommande si vous ne l’utilisez pas pendant une période prolongée.
- La télécommande n'est pas étanche et doit toujours être protégée de l’eau. Pour les utilisations par temps de pluie, nous vous recommandons d'utiliser une housse étanche pour télécommande (vendue séparément).
- Afin de conserver les couleurs du bateau et pour éviter tout problème de condensation durant la nuit, nous vous conseillons de ne pas laisser le bateau exposé trop longtemps au soleil.
- Pour ne pas abîmer l'intérieur du bateau et la coque, il est conseillé d'enlever la batterie des logements latéraux du bateau.

Garantie

Le Skarp S60 est garanti 12 mois à compter 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. Le client se devra de conserver l'emballage d'origine tout au long de la période de garantie pour la protection du bateau dans le cadre d'un éventuel retour. La garantie ne sera applicable qu'avec l'emballage d'origine complet. En cas d'un quelconque retour, les batteries devront impérativement être enlevées du bateau et disposées dans leurs emplacements d'origine (dans le Polystyrène).