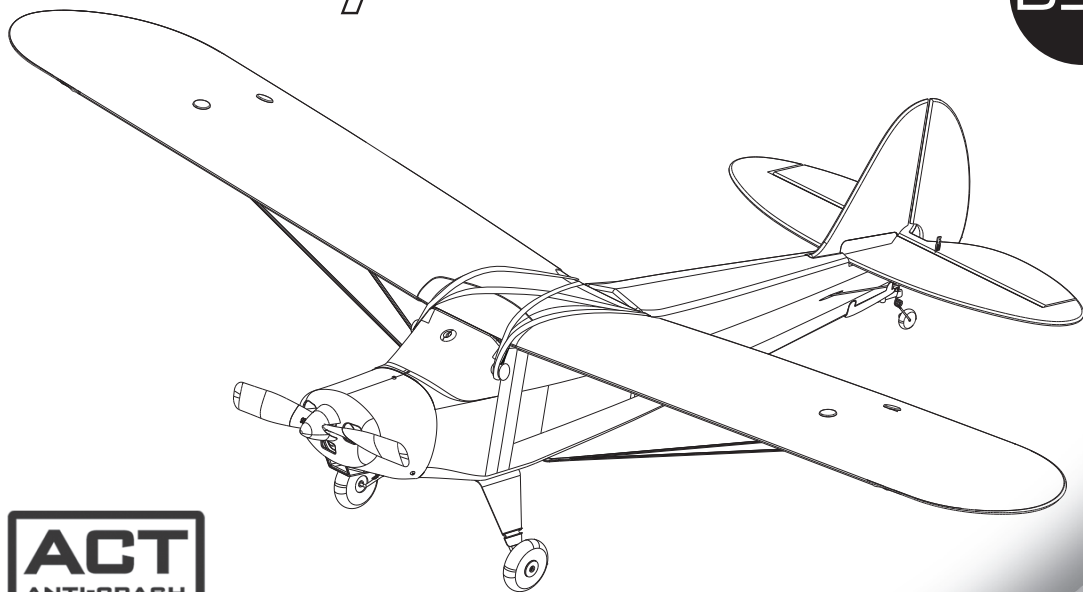


Super Cub

DSM



Instruction Manual
Bedienungsanleitung
Manuel d'utilisation
Manuale di istruzioni

REMARQUE

La totalité des instructions, garanties et autres documents est sujette à modification à la seule discrétion d'Horizon Hobby, Inc. Pour obtenir la documentation à jour, rendez-vous sur le site horizonhobby.com et cliquez sur l'onglet de support de ce produit.

Meaning of Special Language

Les termes suivants sont utilisés dans l'ensemble du manuel pour indiquer différents niveaux de danger lors de l'utilisation de ce produit :

REMARQUE : procédures qui, si elles ne sont pas suivies correctement, peuvent entraîner des dégâts matériels ET éventuellement un faible risque de blessures.

ATTENTION : procédures qui, si elles ne sont pas suivies correctement, peuvent entraîner des dégâts matériels ET des blessures graves.

AVERTISSEMENT : procédures qui, si elles ne sont pas suivies correctement, peuvent entraîner des dégâts matériels et des blessures graves OU engendrer une probabilité élevée de blessure superficielle.



AVERTISSEMENT : Lisez la TOTALITE du manuel d'utilisation afin de vous familiariser avec les caractéristiques du produit avant de le faire fonctionner. Une utilisation incorrecte du produit peut avoir comme résultat un endommagement du produit lui-même, celui de propriétés personnelles voire entraîner des blessures graves.

Ceci est un produit de loisirs perfectionné. Il doit être manipulé avec prudence et bon sens et requiert quelques aptitudes de base à la mécanique. L'incapacité à manipuler ce produit de manière sûre et responsable peut provoquer des blessures ou des dommages au produit ou à d'autres biens. Ce produit n'est pas destiné à être utilisé par des enfants sans la surveillance directe d'un adulte. Ne pas essayer de démonter le produit, de l'utiliser avec des composants incompatibles ou d'en améliorer les performances sans l'approbation de Horizon Hobby, Inc. Ce manuel comporte des instructions de sécurité, de mise en oeuvre et d'entretien. Il est capital de lire et de respecter toutes les instructions et avertissements du manuel avant l'assemblage, le réglage ou l'utilisation afin de le manipuler correctement et d'éviter les dommages ou les blessures graves.

Précautions et avertissements supplémentaires liés à la sécurité

Recommandation relative à l'âge : ce produit n'est pas adapté aux enfants de moins de 14 ans. Il ne s'agit pas d'un jouet.

- Maintenez toujours une distance de sécurité adéquate dans toutes les directions autour de votre modèle afin d'éviter les collisions et blessures. Ce modèle est contrôlé par un signal radio, qui peut être soumis à des interférences provenant de nombreuses sources que vous ne maîtrisez pas. Les interférences sont susceptibles d'entraîner une perte de contrôle momentanée.
- Faites toujours fonctionner votre modèle dans des espaces dégagés, à l'écart des véhicules, de la circulation et des personnes.
- Respectez toujours scrupuleusement les instructions et avertissements relatifs à votre modèle et à tous les équipements complémentaires optionnels utilisés (chargeurs, packs de batteries rechargeables, etc.).
- Tenez toujours tous les produits chimiques, les petites pièces et les composants électriques hors de portée des enfants.
- Évitez toujours d'exposer à l'eau tout équipement non conçu et protégé à cet effet. L'humidité endommage les composants électroniques.
- Ne mettez jamais aucune partie du modèle dans votre bouche. Vous vous exposeriez à un risque de blessure grave, voire mortelle.
- Ne faites jamais fonctionner votre modèle lorsque les batteries de l'émetteur sont faibles.

Nous vous remercions d'avoir acheté le Super Cub DSM HobbyZone®. Veuillez charger l'accu, lire ce manuel et fixer l'aile, l'empennage et le train d'atterrissage. Durant la charge de l'accu, nous vous recommandons de regarder le DVD inclus qui vous expliquera comment faire voler votre appareil dans de bonnes conditions.

Ce Super Cub DSM vous permet d'apprendre à voler tout seul grâce à sa technologie innovante anti-crash (ACT), qui utilise deux capteurs. Les capteurs sont reliés à la platine de réception et mesurent la différence de lumière entre le sol et le ciel définissant ainsi la position de l'horizon. Quand le modèle chute l'ACT corrige la trajectoire et vous laisse le temps de reprendre le contrôle. Quand vous maîtriserez votre appareil vous pourrez désactiver l'ACT afin d'augmenter l'amusement à piloter.

Visitez le site www.horizonhobby.com pour plus d'informations sur le Super Cub DSM et les autres produits.

Table des Matieres

Charger la batterie de l'avion	5	Lancement à la main.....	16
Installer les piles de l'émetteur.....	5	Décollage sur piste	16
Débattement HI/LO	7	Technologie anti-crash (ACT)	17
Écolage	7	Vol	18
Fonctions de l'émetteur.....	8	Atterrissage.....	19
Préparation au premier vol.....	9	Réparation de dommages mineurs.....	20
Maintenance après vol	9	Ajustement de la manette des gaz	20
Montage de l'empennage.....	10	Vol acrobatique.....	20
Installation des chapes et		Maintenance des composants d'alimentation.....	21
centrage des commandes	10	Démontage.....	21
Installation du train d'atterrissage	11	Montage.....	21
Fixation de l'aile	11	Guide de dépannage	22
Utilisation de la gouverne de profondeur		Pièces de rechange.....	25
(contrôle du tangage)	12	Optional Parts.....	25
Test des commandes de l'empennage.....	13	Garantie et Réparations	26
Essai de portée.....	14	Coordonnées de Garantie et réparations.....	27
Choisir un terrain de vol.....	15	Informations de contact pour les pièces.....	27
Conditions de vol	15	Informations de conformité pour	
Utilisation d'un simulateur	15	l'Union européenne	27

Spécifications	
Envergure	1200mm
Longueur	825mm
Poids	715 g
Propeller Size	9 x 6

Components	
Moteur	480 Brushed (monté)
Batterie	Li-Po 11,1 V 1 300 mAh
Chargeur	Chargeur de batterie Li-Po 3S
Émetteur	Spektrum DX4e Émetteur DSM 4 voies 2,4 GHz
Receiver/ESC	2.4GHz DSM récepteur/ESC

Avertissements et check-list de sécurité

- Tenez toujours les parties du corps, vêtements, bijoux et cheveux hors de portée de l'hélice.
- Ne faites jamais voler votre modèle avec un vent de plus de 11 km/h, car il pourrait être entraîné hors de portée de l'émetteur.
- N'essayez jamais d'attraper un modèle en mouvement.
- Pour charger votre batterie Li-Po, n'utilisez que le chargeur fourni.
- Lorsque vous portez le modèle, veillez à toujours laisser toutes les parties du corps à l'écart de l'hélice. Lorsque la batterie est connectée, sachez que l'hélice peut se mettre en marche à tout moment.

Avertissements relatifs à la batterie

Le chargeur de batterie fourni avec votre avion a été conçu pour charger la batterie Li-Po en toute sécurité.



ATTENTION: Les instructions et avertissements doivent être scrupuleusement suivis. Toute manipulation non appropriée des batteries Li-Po peut provoquer un incendie, des blessures corporelles et/ou des dégâts matériels.

- En manipulant, en chargeant et en utilisant la batterie Li-Po incluse, vous assumez tous les risques associés aux batteries au lithium.
- Si la batterie commence à gonfler ou à se dilater, cessez immédiatement de l'utiliser. Si vous étiez en train de la charger ou de la décharger, interrompez la procédure et déconnectez-la. Le fait de continuer à utiliser, charger ou décharger une batterie qui gonfle ou se dilate peut provoquer un incendie.

- Après un vol ou à chaque fois que l'émetteur est allumé, déconnectez SYSTÉMATIQUEMENT le modèle de la batterie avant d'éteindre l'émetteur.
- Allumez SYSTÉMATIQUEMENT l'émetteur avant de connecter le modèle à la batterie.
- Ne faites jamais voler votre modèle si quelqu'un utilise la même fréquence que votre émetteur. Toute tentative de contrôle de plusieurs modèles utilisant une même fréquence peut entraîner des blessures, des dommages ou une perte de contrôle.

- Pour obtenir les meilleurs résultats, entreposez toujours la batterie à température ambiante, dans un endroit sec.
- Lorsque vous transportez la batterie ou que vous la stockez temporairement, la température doit toujours être comprise entre 4 et 48 °C. N'entreposez pas la batterie ou le modèle dans une voiture ou à un endroit directement exposé à la lumière du soleil. Stockée dans une voiture surchauffée, la batterie peut être endommagée ou même prendre feu.
- N'UTILISEZ JAMAIS DE CHARGEUR Ni-Cd OU Ni-MH. Le fait de charger la batterie avec un chargeur non compatible peut être à l'origine d'un incendie provoquant des blessures corporelles et/ou des dégâts matériels.
- Ne déchargez jamais les cellules Li-Po en dessous de 3 V.
- Ne couvrez jamais les étiquettes d'avertissement avec des bandes Velcro.
- N'utilisez jamais le câble d'équilibrage blanc du pack de batterie ailleurs qu'avec le chargeur fourni.
- NE LE BRANCHEZ PAS dans la prise X-Port du fuselage.

Charger la batterie de l'avion

Le chargeur du Super Cub LP charge correctement chaque élément tout en protégeant la batterie Li-Po des risques d'une surcharge. Il surveille la charge de la batterie et l'interrompt dès que celle-ci est complètement chargée.



ATTENTION: Ne laissez jamais la batterie et le chargeur sans surveillance pendant la charge. Lors du processus de charge, assurez-vous que la batterie repose sur une surface résistante à la chaleur. Le non-respect de ces instructions peut provoquer un incendie.

1. Le chargeur d'équilibrage 3S Li-Po 12 Vcc utilise un courant de charge d'environ 1,3 A. Cela signifie que la batterie Li-Po 11,1 V 1 300 mAh fournie se charge en environ 1 heure.
2. Connectez le pack de batterie au chargeur à l'aide du petit connecteur blanc d'équilibrage de charge.

REMARQUE: Ne branchez pas le connecteur d'alimentation bleu EC3 lorsque la batterie est en charge.

3. Branchez le chargeur à une prise de courant par l'intermédiaire de l'adaptateur secteur (fourni avec votre modèle), ou encore à une prise 12 V de véhicule en utilisant l'adaptateur correspondant. Lorsque le chargeur est branché à une source d'alimentation et qu'il charge une batterie Li-Po, sa DEL clignote.

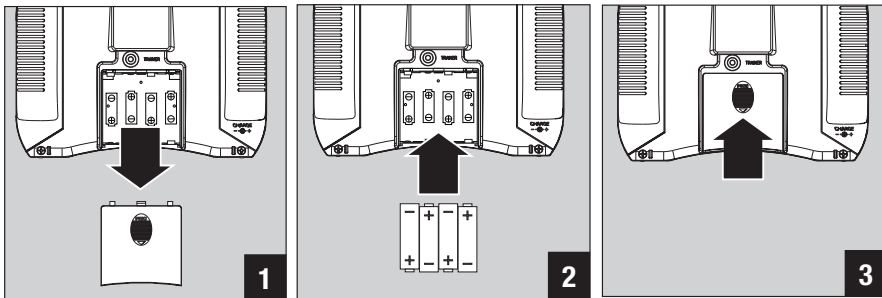
REMARQUE: Veuillez consulter la notice de votre véhicule avant de brancher le chargeur : sur certains véhicules, les prises ne fonctionnent que lorsque le moteur est en marche. Ne chargez pas la batterie Li-Po quand vous conduisez votre véhicule.

4. Lorsque la batterie est complètement chargée, la DEL du chargeur devient fixe.

Installer les piles de l'émetteur

Cet émetteur utilise 4 piles AA.

1. Retirez le couvercle des piles de l'arrière de l'émetteur.
2. Installez les piles dans la bonne position conformément aux illustrations.
3. Remplacez le couvercle des piles.



Installer la batterie sur le modèle

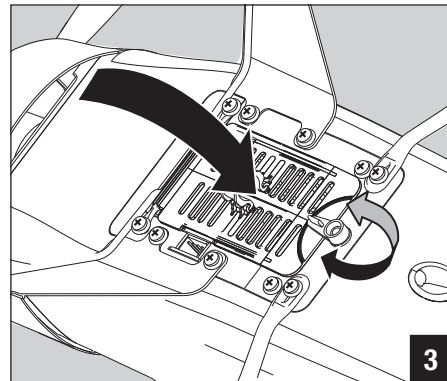
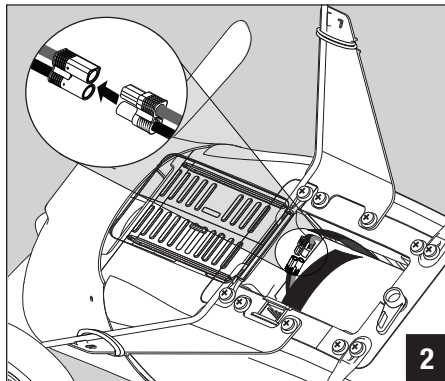
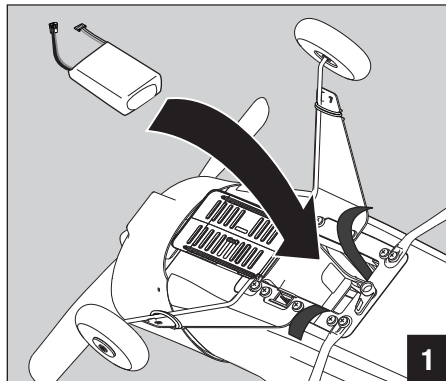
La batterie de votre Super Cub LP est munie d'un connecteur d'alimentation EC3™ et d'un petit connecteur blanc pour l'équilibrage de charge. Seul le connecteur bleu doit être branché à votre modèle.



AVERTISSEMENT : Le connecteur blanc d'équilibrage de charge est uniquement destiné à être branché au chargeur de la batterie. NE LE BRANCHEZ JAMAIS à la prise X-PORT de la partie inférieure du fuselage, au risque d'endommager votre modèle.

Laissez la prise X-Port couverte, à moins qu'elle ne soit en cours d'utilisation avec des accessoires approuvés. Pour de plus amples informations sur les accessoires disponibles, consultez l'information de ce manuel sur l'X-Port.

1. Sous le fuselage, tournez le verrou retenant le couvercle de la batterie et ouvrez le compartiment.
2. Placez soigneusement la batterie dans son logement.
3. Serrez la bande Velcro autour de la batterie.
4. Lorsque vous êtes prêt à affecter ou faire fonctionner le modèle, branchez les connecteurs bleus EC3 de la batterie au modèle.
5. Rabattez le couvercle de la batterie et replacez le verrou pour fermer le compartiment.

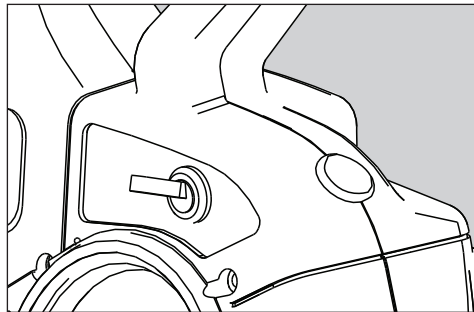


Débattement HI/LO

Le DX4e offre une fonction de débattement faible/fort pour les voies d'aileron, de gouverne de profondeur et de gouverne de direction. Lorsque l'interrupteur de débattement HI/LO est en position haute (« HI »), la course est de 100 % sur ces voies. Lorsqu'il est en position basse (« LO »), la course descend à 70 % sur ces voies. Cet interrupteur vous permet de changer rapidement les débattements entre position haute pour des manœuvres brusques et position basse pour des manœuvres précises et en douceur.

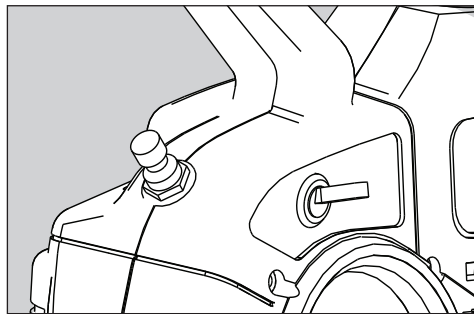
Lorsque vous apprenez à faire voler le Super Cub pour la première fois, nous vous recommandons de le régler sur un débattement faible (70 %).

Lorsque vous modifiez le débattement, il peut se produire un léger mouvement de position de l'aileron et de la gouverne de direction (attribuée à la voie d'aileron) du Super Cub, qui est dû aux interrupteurs de trim du DX4e et au trim que vous avez réglé sur chaque voie. Pour réduire ce mouvement, ajustez mécaniquement les tringleries au niveau de votre avion de façon à ce que les trims soient le plus près possible du centre (neutre).



Écolage

Le DX4e offre une fonction d'écolage qui permet à l'émetteur de fonctionner comme moniteur ou élève. Pour de plus amples informations, reportez-vous au manuel de l'émetteur. L'utilisation de la fonction d'écolage est utile pour les nouveaux pilotes cherchant l'assistance d'un pilote expérimenté lorsqu'ils apprennent à faire voler le Super Cub.



Fonctions de l'émetteur

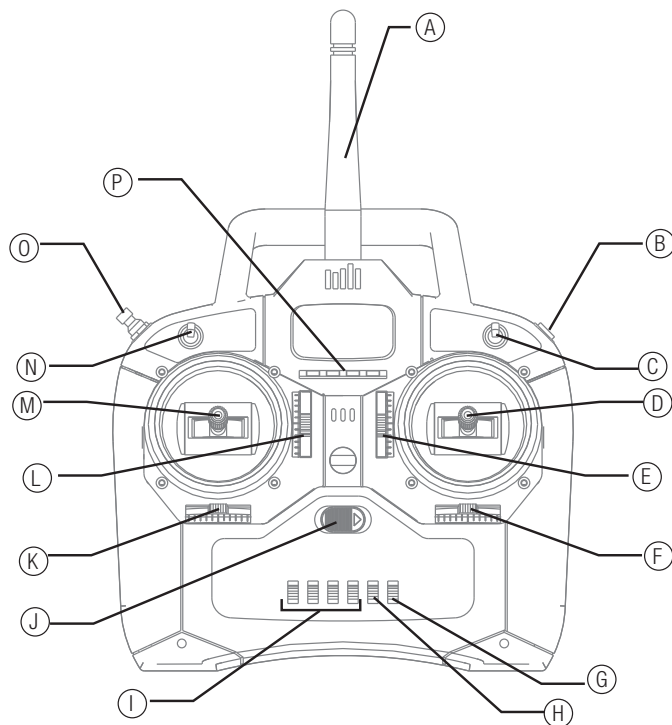
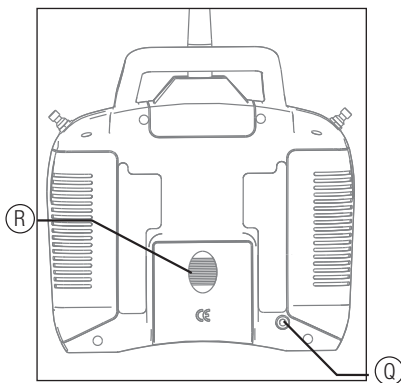
Fonction	
(A)	Antenne
(B)	Écolage/Affectation (<i>Mode 1</i>)
(C)	Interrupteur de débattement HI/LO
(D)	Manette Aileron/Profondeur (<i>Mode 2</i>) Manette Aileron/Gaz (<i>Mode 1</i>)
(E)	Trim de profondeur (<i>Mode 2</i>) Trim des gaz (<i>Mode 1</i>)
(F)	Trim d'aileron
(G)	Sélecteur de mode
(H)	Interrupteur de mixage
(I)	Interrupteurs inverseurs
(J)	Interrupteur M/A
(K)	Trim de direction
(L)	Trim des gaz (<i>Mode 2</i>) Trim de profondeur (<i>Mode 1</i>)
(M)	Manette Gaz/Direction (<i>Mode 2</i>) Manette Profondeur/Direction (<i>Mode 1</i>)
(N)	Interrupteur ACT/AUX
(O)	Écolage/Affectation (<i>Mode 2</i>)
(P)	DEL
(Q)	Port d'écolage
(R)	Couvercle des piles

Antenne

Ne dirigez pas l'extrémité de l'antenne vers le modèle : les signaux les plus puissants sont transmis par le mât, non par l'extrémité.



AVERTISSEMENT : Ne saisissez pas l'émetteur par l'antenne. Ne modifiez pas l'antenne et ne lui ajoutez aucun poids. Tout dommage sur des parties de l'antenne peut réduire la puissance du signal de l'émetteur et entraîner une perte de contrôle du modèle, des blessures ou des dégâts matériels.



Affectation de l'émetteur et du récepteur

L'affectation est le processus qui consiste à programmer le récepteur afin qu'il reconnaisse le code GUID (code unique d'affectation) d'un émetteur spécifique. Votre émetteur DX4e est livré affecté à l'avion et ne devrait donc pas nécessiter d'affectation. Si à l'avenir, vous avez besoin d'affecter l'avion à l'émetteur, procédez de la manière suivante

Procédure de bindage

1. Assurez-vous que l'émetteur DX4e est éteint.
2. Insérez une prise de bindage dans le port du récepteur prévu à cet effet.
3. Connectez la batterie de vol au contrôleur électronique de vitesse (ESC). La DEL du récepteur commence à clignoter rapidement.
4. Placez les commandes de l'émetteur en position neutre (commandes de vol : gouverne de direction, gouverne de profondeur et ailerons) ou en position basse (gaz, trim des gaz et trims des commandes de vol).*
5. Allumez l'émetteur tout en appuyant sur le bouton bind de l'émetteur DX4e. Relâchez le bouton bind une fois que les DEL situées sur la face avant de l'émetteur clignent.
6. Une fois que le récepteur est affecté à l'émetteur, la DEL du récepteur clignote très rapidement. Lorsque le processus de bindage est terminé, le clignotement devient plus lent.
7. Débranchez la prise de bindage du récepteur dans le logement de la batterie. Rangez la prise d'affectation dans un endroit sûr (certains utilisateurs la fixent à leur émetteur à l'aide de clips et d'attaches en deux parties).
8. Déconnectez la batterie de vol de l'ESC, puis éteignez l'émetteur.
9. Allumez l'émetteur, puis connectez la batterie de vol à l'ESC. La DEL du récepteur s'allume en rouge (fixe).

* La commande des gaz ne s'arme pas si la commande correspondante de l'émetteur n'est pas dans sa position la plus basse.

Préparation au premier vol

- Sortez le contenu de la boîte et inspectez-le.
- Chargez la batterie de vol.
- Lisez attentivement ce manuel d'utilisation.
- Installez la batterie de vol dans l'avion (une fois qu'elle est complètement chargée).
- Affectez l'avion à votre émetteur.
- Montez le modèle entièrement.
- Vérifiez le libre mouvement des couplages.
- Procédez au test de contrôle de la direction avec l'émetteur.
- Réglez les commandes de vol et l'émetteur.
- Contrôlez la portée de votre système radio.
- Choisissez un espace dégagé et sûr.
- Planifiez le vol en fonction des conditions du terrain.

Maintenance après vol

- Déconnectez la batterie de vol du modèle (impératif pour des raisons de sécurité).
- Éteignez l'émetteur.
- Retirez la batterie de vol de l'avion.
- Rechargez la batterie de vol.
- Réparez ou remplacez toutes les pièces endommagées.
- Stockez la batterie de vol et l'avion séparément et surveillez la charge de la batterie.
- Notez les conditions de vol et les résultats du plan de vol, en vue de la planification de vos prochains vols.

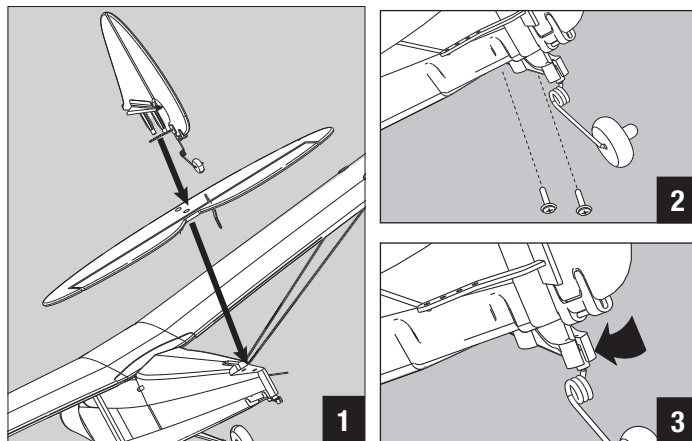
Montage de l'empennage

1. Introduisez les broches de la dérive dans les orifices de la partie supérieure du plan stabilisateur horizontal.
2. Introduisez les broches de la dérive dans les 2 orifices de la partie supérieure de la queue du fuselage.
3. Fixez les broches de la dérive sous le fuselage à l'aide des 2 longues vis fournies dans le petit sachet portant l'étiquette « C ».

Remarque : Pour éviter tout dommage à l'extrémité du fuselage, saisissez l'avion par la queue tandis que vous montez la roulette de queue.

4. Tirez légèrement la roulette de queue vers le bas tout en appuyant sur le logement circulaire en plastique jusqu'à ce que la tige de la roue s'engage dans la rainure du logement.
5. Enfoncez la petite bague blanche de la tige de la roulette de queue dans le logement circulaire.
6. Connectez la clavette de couplage à l'orifice le plus externe du guignol de commande de la gouverne de direction.
7. Connectez la clavette de couplage à l'orifice le plus externe du guignol de commande de la gouverne de profondeur.

Remarque : Pour de plus amples informations, consultez la vidéo d'instruction contenue dans le DVD.

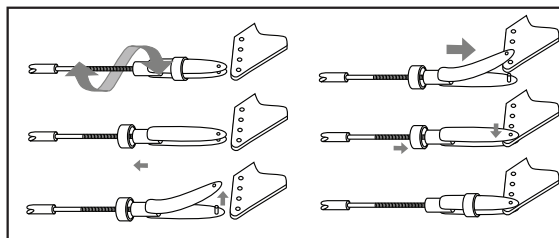


Installation des chapes et centrage des commandes

Faites tourner la chape dans le sens horaire ou antihoraire sur la tringlerie.

- Tirez l'anneau de la chape vers la tringlerie.
- Écartez soigneusement la chape et insérez l'ergot dans l'orifice choisi du guignol de commande.
- Déplacez l'anneau pour maintenir la chape sur le guignol de commande.

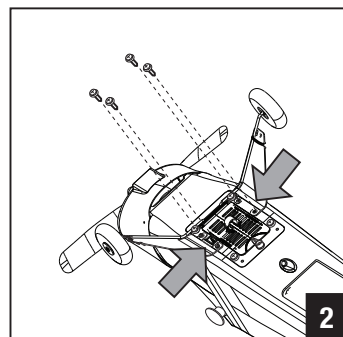
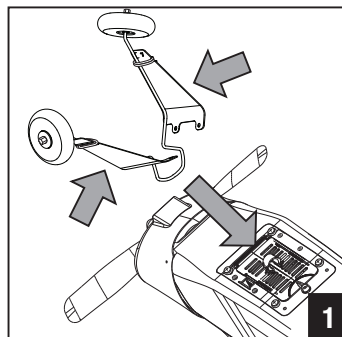
Après l'affectation d'un émetteur au récepteur du modèle, réglez les trims sur 0, puis ajustez les chapes pour centrer les gouvernes.



Installation du train d'atterrissage

1. Retournez le fuselage et repérez la fente située dans sa partie inférieure.
2. Tenez le train d'atterrissage près des roues et exercez à la main une pression sur ses pattes.
3. Introduisez la languette dans la fente de la partie inférieure du fuselage. Relâchez les pattes du train d'atterrissage.
4. Tirez légèrement sur le train d'atterrissage pour vous assurer qu'il est correctement installé.
5. Fixez 2 couvercles blancs au fuselage en utilisant 4 vis. Les couvercles sont marqués L (gauche) et R (droit) pour faciliter leur pose sur le fuselage. Les 4 vis sont celles contenues dans le sachet portant l'étiquette « A ».

REMARQUE : De petits élastiques maintiennent les couvercles sur le train d'atterrissage.



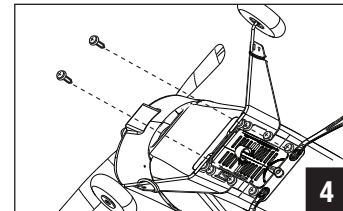
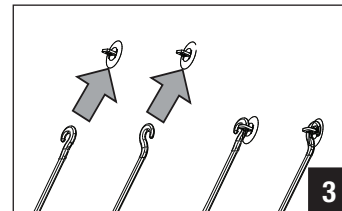
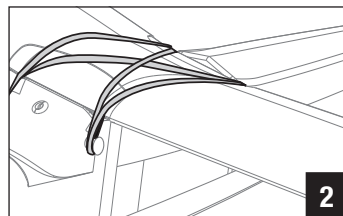
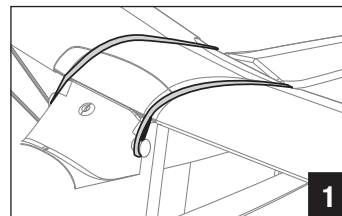
Fixation de l'aile

1. Alignez le centre de l'aile avec la partie supérieure du fuselage.
2. Placez un élastique sur le dessus de l'aile, entre les ergots avant et arrière (illustration 1), de part et d'autre du fuselage.
3. Placez deux autres élastiques croisés sur le dessus de l'aile, entre les ergots avant et les ergots arrière des côtés opposés du fuselage (illustration 2).
4. Retournez l'aile et le fuselage pour attacher les jambes gauche et droite (marquées L pour gauche, et R pour droite) sous l'aile et le fuselage.
5. Introduisez les crochets des jambes dans les anneaux situés sous l'aile.

Remarque : La rondelle fendue qui retient l'anneau de fixation des jambes sur l'aile peut se détacher de l'aile.

6. Afixez les jambes au fuselage à l'aide des 2 vis fournies dans le sachet portant l'étiquette « B ».

Avant chaque vol, assurez-vous que l'aile est correctement attachée au fuselage.



Utilisation de la gouverne de profondeur (contrôle du tangage)

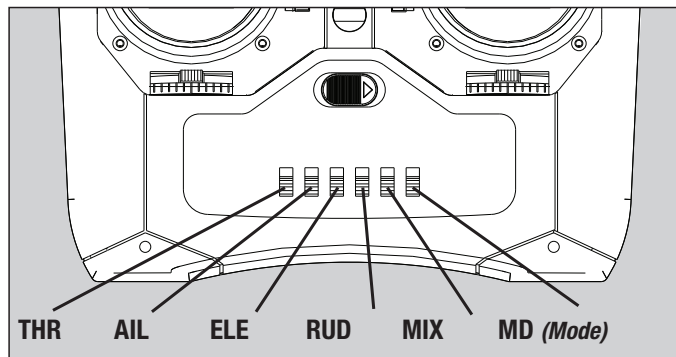
Votre Super Cub LP possède une commande de gouverne de profondeur utilisant une troisième voie de l'émetteur. Utilisez la manette de profondeur de l'émetteur pour déplacer la gouverne de profondeur du modèle (gouverne du plan stabilisateur horizontal de queue). Les gouvernes de profondeur modifient l'écoulement d'air, et produisent ainsi la montée ou la descente du nez du modèle (tangage). Les gouvernes de profondeur permettent des virages plus serrés, des manœuvres acrobatiques (loopings et décrochages), des décollages plus courts, des ascensions plus rapides et des arrondis à l'atterrissage.

Les arrondis sont similaires aux atterrissages des oiseaux qui inclinent leurs ailes contre l'écoulement d'air pour réduire davantage la vitesse et limiter la chute au niveau du sol.

L'utilisation de l'arrondi à l'atterrissage est moins utile en vol. Une gouverne de profondeur trop relevée (manette trop en arrière) réduit la portance des ailes et provoque le décrochage du modèle. Le nez s'incline en avant et le modèle tombe en piqué. Pour reprendre le contrôle, tirez légèrement la manette de profondeur en arrière de façon à ce que le nez du modèle se relève jusqu'à acquérir un mouvement droit et horizontal. En cas de besoin, poussez légèrement les gaz.

Inversion de servo sur l'émetteur DX4e

L'émetteur DX4e permet une inversion de servo sur les voies 1-4. Les interrupteurs sont situés au bas de la partie frontale de l'émetteur. Ils sont utilisés pour sélectionner la direction du servo de chaque voie. Avec l'ongle ou un petit tournevis, vous pouvez changer la position de l'interrupteur entre normal (NOR) et inverse (REV) en fonction des besoins, afin que les commandes de l'émetteur agissent sur le modèle de la manière souhaitée.



Test des commandes de l'empennage

ATTENTION: En usine, le servo de la gouverne de direction est connecté au port de l'aileron du récepteur. Il est habituel, sur un modèle 3 voies, de placer la commande de rotation primaire sur la manette de l'aileron.

Allumez l'émetteur. Vérifiez que les gaz sont à 0 % et que le trim des gaz est au minimum sur l'émetteur. Allumez le modèle.

Remarque : Assurez-vous que les gouvernes de direction et de profondeur sont en position neutre ou 0 degrés. Dans l'idéal, lorsque le trim est au centre, les gouvernes doivent être centrées. Pour ajuster les gouvernes, reportez-vous aux instructions relatives au centrage des commandes.

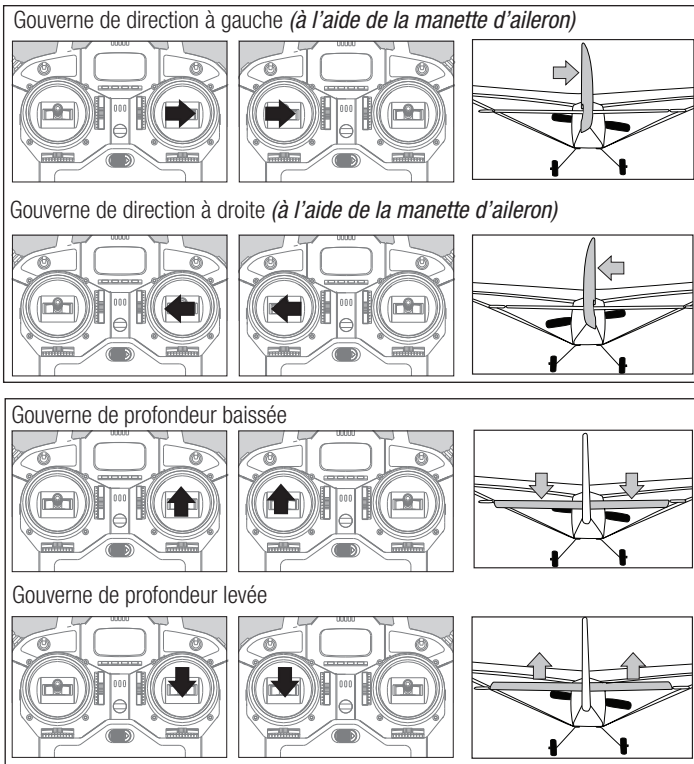
Actionnez les manettes de commande de l'émetteur de façon à ce que les gouvernes de direction et de profondeur du modèle se déplacent comme le montre la figure.

Si votre modèle ne répond pas correctement, **NE LE FAITES PAS VOLER !** Pour de plus amples informations, reportez-vous au guide de dépannage de ce manuel. Si vous avez besoin d'une aide supplémentaire, contactez le service d'assistance produit Horizon corres-pondant.

Le mode 2 est le mode de contrôle le plus couramment utilisé dans le monde. L'émetteur fourni ne peut pas commuter entre les mo-des 2 et 1.

Mode 2

Mode 1



Essai de portée

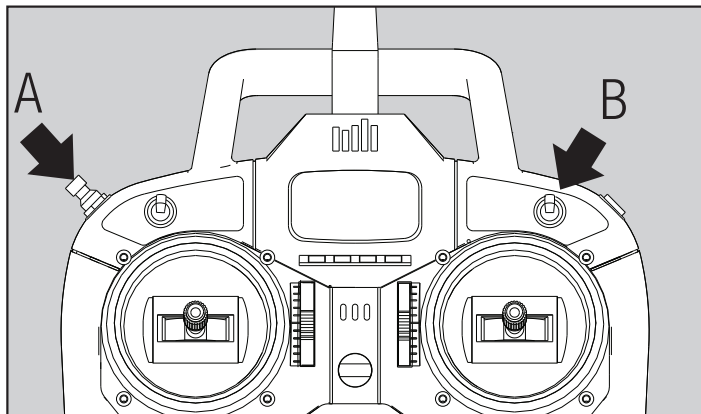
Avant chaque séance de vol, effectuez un essai de portée. Le DX4e inclut un mode d'essai de portée qui réduit la puissance de sortie de l'émetteur afin de tester les commandes. Réalisez toujours un test de portée avant de faire voler votre avion.

Remarque : Avant de réaliser l'essai de portée, assurez-vous que la manette des gaz de l'émetteur est sur 0 % et que le trim des gaz est ajusté sur sa valeur la plus basse.

1. Allumez l'émetteur et le modèle.
2. Assurez-vous que le modèle est retenu au sol, à au moins 28 mètres de l'émetteur.
3. Mettez-vous face au modèle en tenant l'émetteur comme vous le feriez pour un vol normal. Sur l'émetteur, appuyez et maintenez enfoncé le bouton d'écolage (A) tout en basculant l'interrupteur de débattement HI/LO (B) 4 fois. La DEL clignote et il se produit une alarme acoustique pour indiquer que le système est en mode d'essai de portée.

Remarque : Vous devez maintenir enfoncé le bouton d'écolage pendant toute la durée de l'essai de portée. Si vous relâchez le bouton, vous sortez du mode d'essai de portée.

4. Vous devez avoir un contrôle absolu sur le modèle à 28 mètres avec le bouton d'écolage enfoncé. Actionnez les commandes et assurez-vous que le modèle réagit en réponse à ces changements.
5. En cas de problèmes de contrôle, reportez-vous au guide de dépannage. Si vous avez besoin d'une aide supplémentaire, contactez le service d'assistance produit correspondant. Pour de plus amples informations sur le fonctionnement de l'émetteur, reportez-vous au manuel du Spektrum DX4e.



Choisir un terrain de vol

Consultez les lois et règlements locaux avant de choisir un emplacement pour faire voler votre avion. Prévoyez de le faire dans des endroits vous offrant davantage d'espace que celui dont vous pensez avoir besoin, tout particulièrement lors de vos premiers vols. Choisissez toujours une zone vaste et dégagée pour faire voler votre HobbyZone Super Cub LP. Dans l'idéal, optez pour un terrain d'aéromodélisme approuvé. Dans le cas contraire, évitez les zones résidentielles ou arborées, ainsi que les espaces situés à proximité de câbles ou de bâtiments. De même, évitez de faire voler votre avion dans des zones très fréquentées, notamment des jardins publics, des cours d'écoles ou des terrains de football. Choisissez un terrain de vol ayant les caractéristiques suivantes :

- Dans l'idéal, un espace dégagé de 183 mètres dans TOUTES les directions.
- Aucune personne ni animal sauvage ou de compagnie ne doit se trouver dans la zone de vol.
- Évitez les arbres, immeubles, véhicules, lignes électriques ou toute autre chose susceptible de faire obstacle à votre modèle ou de vous empêcher de le voir.

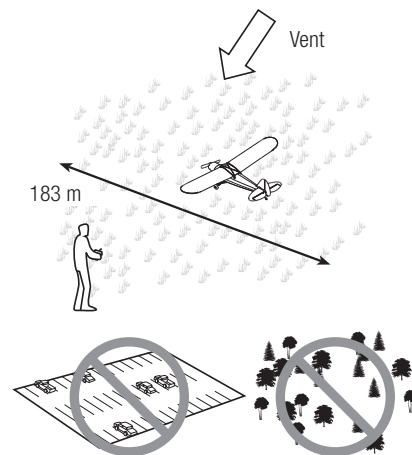
Votre Super Cub peut voler à une vitesse maximale de 48 km/h, soyez donc conscient qu'il peut s'éloigner de vous très rapidement.

Conditions de vol

L'idéal est de voler un jour calme, avec des vents de moins de 8–11 km/h. En cas de vent plus fort, le vol devient difficile et un crash peut se produire. Pour vérifier la vitesse du vent, utilisez un ruban de tissu léger attaché à l'antenne de votre émetteur. Pour ce faire, tenez l'émetteur de façon à ce que l'antenne soit parallèle au sol, en laissant pendre le ruban. Si le vent laisse le ruban pendre librement, la vitesse est suffisamment faible pour que vous puissiez faire voler votre modèle.

Si le vent entraîne la formation d'un angle de moins de 20 degrés entre le ruban et l'antenne, reportez vos projets de vol à un jour plus calme.

Remarque : Près du sol, le vent peut être inférieur à celui qui souffle plus haut, là où votre modèle va voler



Utilisation d'un simulateur

Nous vous recommandons d'utiliser votre émetteur DX4e avec le simulateur de vol Phoenix R/C Pro Flight Simulator 3.0 (RTM3000). Ce logiciel de simulation inclut un Super Cub LP. L'utilisation de votre émetteur avec le simulateur vous permettra de vous entraîner sans endommager votre modèle. *PhoenixRC et le logo de PhoenixRC sont des marques déposées de Runtime Games Ltd.*

Lancement à la main

Pour les premiers vols, lancez votre modèle à la main, afin de vous concentrer sur l'utilisation de l'émetteur. Pour lancer le modèle à la main, demandez à quelqu'un de vous aider.

1. Assurez-vous que la batterie est complètement chargée.
2. Allumez l'émetteur.
3. Installez la batterie de vol dans votre modèle et branchez les connecteurs d'alimentation bleus E3C entre la batterie et le modèle.

Remarque : Lorsque vous lancez votre modèle à la main et que vous êtes tout seul, prenez le modèle avec votre main la plus forte, et l'émetteur avec la plus faible.

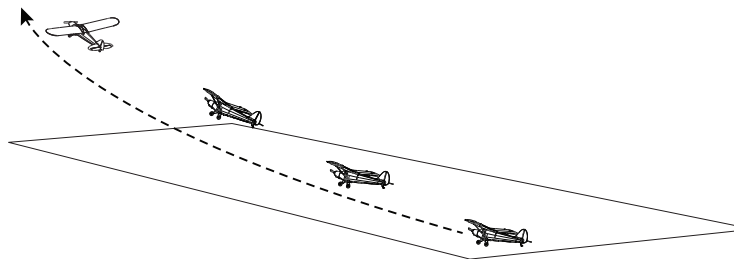
4. Augmentez progressivement le contrôle des gaz de l'émetteur à fond (100 %).
5. Lancez le modèle dans le vent (moins de 8–11 km/h) tout en maintenant ses ailes parallèles au sol.
6. Laissez le modèle s'élever plein gaz, dans le vent, jusqu'à ce qu'il se trouve à 61 mètres au-dessus du sol. Baissez alors la manette des gaz à la moitié (50 %). La conception même des ailes fait qu'à plein gaz, votre modèle grimpe sans avoir à utiliser les gouvernes de profondeur.

Décollage sur piste

Si vous êtes prêt à relever le défi, lancez votre Super Cub après lui avoir fait parcourir une distance de roulage au sol (ROG, Rise Off Ground) sur une piste de décollage. Pour décoller à partir d'une piste :

1. Installez correctement le train d'atterrissage sur votre modèle.
2. Placez le modèle reposant sur son train d'atterrissage sur une vaste surface goudronnée ou bétonnée, nez au vent (moins de 8-11 km/h).
3. Placez-vous derrière votre modèle, de façon à voir les gouvernes de direction et de profondeur, ainsi que les roues.
4. Déplacez lentement la manette des gaz jusqu'à plein gaz (100 %) tout en tirant légèrement en arrière la manette de profondeur. Faites bouger la gouverne de direction de façon à ce que le modèle ait toujours le nez au vent.

Remarque : L'utilisation de la manette de profondeur aide à maintenir la roulette de queue au sol, ce qui fait qu'en actionnant la gouverne de direction, le modèle se place face au vent.



5. Lorsque la batterie est complètement chargée, votre modèle décolle au bout d'environ 9 mètres. Le fait de positionner la gouverne de profondeur légèrement vers le haut en tirant la manette de profondeur en arrière permet de raccourcir la distance de décollage. N'utilisez cependant pas trop la gouverne de profondeur en position haute pendant le décollage, au risque de diminuer la portance de l'avion et de provoquer un décrochage. À faible altitude, un décrochage peut entraîner un crash.

Technologie anti-crash (ACT)

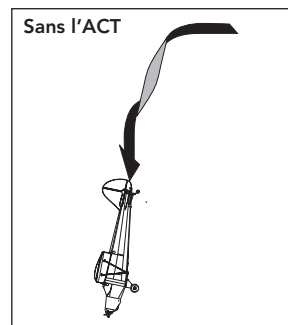
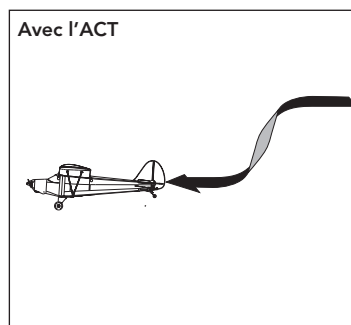
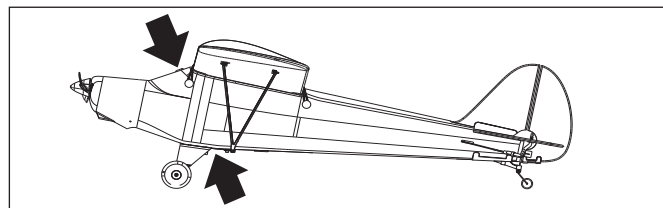
Pendant le vol, vous pouvez activer et désactiver l'ACT. Une fois que vous aurez acquis davantage d'expérience, désactivez l'ACT pour gagner en liberté de contrôle.

Sur votre émetteur DX4e, activez et désactivez l'ACT en positionnant l'interrupteur correspondant de l'émetteur sur ON ou OFF.

L'ACT installé sur votre Super Cub LP est conçu pour contribuer à éviter les crashes dus à une perte de contrôle. Des capteurs détectent l'horizon et dirigent le vol du modèle. L'un de ces capteurs est situé en haut du pare-brise et le second au-dessous du fuselage, devant le train d'atterrissage (voir illustration). L'ACT utilise les données transmises par les capteurs pour ressaisir le modèle lorsqu'il tombe en piqué et en vrille. L'ACT conserve le contrôle du modèle jusqu'à ce que son vol redevienne droit et horizontal. Le pilote peut réduire les gaz et libérer les manettes des autres commandes du neutre pour prendre le contrôle sur l'ACT. Lorsque l'ACT est activé et que le modèle tombe en piqué, les gaz sont réduits (la vitesse du modèle est ralentie pour réduire les risques de crash) et la gouverne de profondeur est déplacée pour tirer le nez vers le haut. Lorsque le vol s'effectue avec l'ACT activé, observez les instructions suivantes :

- Actionnez les manettes de commande de vol au milieu de leur course, en évitant les mouvements extrêmes. Faites voler l'avion sans à-coups afin d'éviter l'intervention de l'ACT. Déplacez les manettes de commande légèrement. Le contrôle de l'émetteur est proportionnel, et le modèle est sensible au moindre mouvement des commandes.
- L'ACT fonctionne mieux lorsque l'avion vole à plus de 61 mètres.
- Faites voler votre modèle de façon à éviter les chutes en piqué ou pertes de contrôle. Lorsque le nez de l'avion penche en avant, réduisez les gaz et libérez l'aileron (associé à la commande de la gouverne de direction) et les manettes de profondeur. Relevez légèrement la gouverne de profondeur (tirez la manette de profondeur légèrement en arrière) pour prendre le contrôle du modèle.

- Les capteurs de l'ACT détectent la lumière. L'ACT peut perdre le contrôle en cas de vol par temps neigeux, sur l'eau ou sur des terrains aux couleurs claires, ou encore lorsque le soleil est bas à l'horizon. Évitez de voler dans de telles conditions.
- Ne faites jamais voler l'avion dans des zones où il peut y avoir des obstacles : l'ACT n'est pas conçu pour éviter les collisions.
- Lors de vos premiers vols, faites-vous aider par un pilote expérimenté et familiarisé avec un système radio à 3 voies.
- Effectuez plusieurs vols réussis (y compris plusieurs atterrissages en douceur) avant d'entreprendre un vol avec l'ACT désactivé.



Vol

1. Une fois que votre modèle a décollé, faites-le grimper plein gaz. La conception même des ailes fait qu'à plein gaz, il grimpera sans avoir à utiliser la gouverne de profondeur.
2. Ajustez les manettes des gaz et de direction pour faire en sorte que le modèle soit face au vent. Ne faites pas tourner le modèle tant qu'il n'a pas atteint une altitude de 15,25 à 30,5 mètres au-dessus du sol, soit environ la hauteur d'un immeuble de 4 étages.
3. Ne quittez pas votre modèle des yeux pour pouvoir en garder le contrôle. Si vous ne pouvez pas voir votre modèle, vous ne pouvez pas le contrôler en toute sécurité.
4. Ne laissez pas le vent emporter votre modèle loin de vous. Maintenez le modèle vent face à vous. Faites-le voler prudemment et surveillez le vent qui pousse votre modèle. Le vent est plus fort là où se trouve le modèle. S'il vole haut, placez la manette des gaz au milieu (50 %). Cette position économise de la batterie et permet un vol plus en douceur, et plus facile.
5. Une fois en l'air, déplacez la manette de profondeur doucement. De légers actionnements de la manette de profondeur entraînent la montée ou descente du modèle.
6. Volez en décrivant de larges cercles (voir illustration) à une altitude suffisante pour apprendre à piloter le modèle avec le nez pointé vers vous. Voler avec le nez de l'avion pointé vers soi est l'une des choses les plus difficiles à réaliser lorsqu'on apprend à piloter.
7. Vous pouvez faire tourner le modèle plus serré en déplaçant la gouverne de direction dans le sens où vous voulez tourner et en tirant légèrement la manette de profondeur en arrière vers vous. Lorsque le vol est réalisé avec la manette des gaz à 50 % ou moins, l'espace nécessaire pour les virages est plus important.

8. Ne faites jamais subir au modèle de longs piqués verticaux, que le moteur soit allumé ou éteint. Les piqués peuvent endommager le modèle et se terminer par un crash à grande vitesse.
9. Surveillez le temps de vol de votre modèle afin d'éviter qu'il ne se trouve à une trop grande altitude lorsque la batterie est déchargée. Faites atterrir votre modèle dès que vous observez qu'il faut augmenter les gaz pour maintenir la même altitude.

Trim de direction : Lorsque le modèle dérive à gauche ou à droite alors que la manette d'aileron (utilisée pour contrôler la gouverne de direction) est en position neutre (centrée), ajustez légèrement le trim de la manette de contrôle dans la direction OPPOSÉE à celle de la dérive. Ajustez le trim de façon à ce que le modèle vole tout droit lorsque la manette de contrôle est en position neutre.

Trim de profondeur : Lorsque le nez du modèle dérive vers le haut ou vers le bas alors que la manette de profondeur est en position neutre (centrée), ajustez légèrement le levier du trim de profondeur (à gauche de la manette de profondeur) dans la direction OPPOSÉE à celle de la dérive. Ajustez le trim de façon à ce que le modèle vole tout droit et à l'horizontale lorsque la manette de profondeur est en position neutre. Lorsqu'il est correctement réglé, votre Super Cub grimpe de façon régulière à plein gaz.

REMARQUE : Un servo soumis à une trop forte charge émet un bruit. La raison en est parfois un réglage du servo trop décalé dans une direction. Lorsqu'un servo fait du bruit, placez rapidement le trim de l'émetteur sur la position neutre et assurez-vous que le servo fonctionne correctement lorsque la commande de l'émetteur est actionnée

LVC

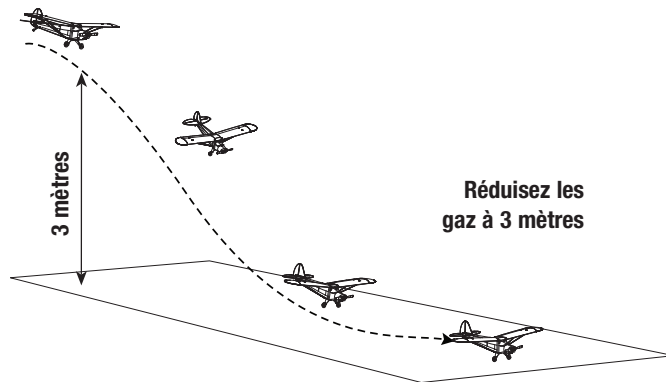
Quand une batterie Li-Po se décharge au-dessous de 3 V par cellule, elle ne peut pas maintenir sa charge. Le contrôleur électronique de vitesse (ESC) protège la batterie de vol contre une décharge excessive grâce au dispositif de coupure par tension faible (LVC). Avant que la charge de la batterie ne devienne trop faible, ce dispositif supprime l'alimentation du moteur. L'alimentation du moteur est interrompue, pour indiquer que la batterie est déchargée et que le moment est venu d'atterrir.

Lorsque le moteur s'arrête, faites immédiatement atterrir l'avion et rechargez la batterie de vol. Il est alors possible de baisser la manette des gaz et de réarmer le contrôleur de vitesse si vous avez besoin d'un peu de gaz pour atterrir. Déconnectez la batterie Li-Po de l'avion et retirez-la après utilisation pour éviter sa décharge lente. Chargez complètement votre batterie Li-Po avant de l'entreposer. Au cours du stockage, assurez-vous que la charge de la batterie ne descend pas au-dessous de 3 V par cellule.

Atterrissage

1. Le Super Cub peut voler pendant environ 10 à 12 minutes avec une batterie en pleine charge. Lorsque le modèle grimpe plus lentement à plein gaz, posez-le et rechargez la batterie.
2. Réduisez les gaz et dirigez le modèle vers le bas, nez au vent, en l'alignant dans le sens de la longueur avec la piste d'atterrissage que vous avez choisie.
3. Lorsque le modèle est à environ 3 à 4,5 mètres au-dessus du sol, réduisez lentement les gaz jusqu'à ce qu'ils soient complètement coupés.
4. Faites prudemment planer votre modèle pour atterrir, en utilisant éventuellement de légers mouvements des gouvernes de profondeur et de direction.
5. N'intervenez que très légèrement sur les gaz en cas de besoin pour conserver le contrôle.
6. Réduisez complètement les gaz à l'atterrissage pour éviter d'endommager l'aile et l'hélice.

REMARQUE : Lorsque vous aurez davantage d'expérience de vol, vous pourrez utiliser une légère élévation de la gouverne de profondeur (en tirant en arrière sur la manette de profondeur) pour réaliser un « arrondi ». L'utilisation de l'arrondi à l'atterrissage permet de poser le modèle plus doucement dans une zone d'atterrissage réduite



AVERTISSEMENT : N'attrapez pas le modèle en vol avec les mains, au risque de vous blesser et/ou d'endommager l'avion.

Réparation de dommages mineurs

En cas de dommage mineur à la suite d'un crash :

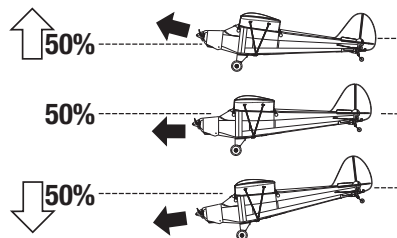
- Utilisez du ruban adhésif pour recouvrir les petits trous.
- Réparez les parties en mousse avec de la colle cyanoacrylate compatible mousse.

Ajustement de la manette des gaz

1. Poussez les gaz à fond (100 %) pour lancer votre modèle.
2. Poussez les gaz à plus de la moitié (50 %) pour faire monter le modèle.

Remarque : Un vent fort peut augmenter la portance de l'aile et accroître la difficulté à faire tourner le modèle.

3. Lorsque le modèle est au-dessus du terrain où vous souhaitez voler, réduisez les gaz à la moitié pour une vitesse de croisière. Dans cette position, le modèle peut voler plus longtemps qu'à plein gaz.
4. Réduisez les gaz à moins de la moitié pour faire descendre le modèle.



Vol acrobatique

Un pilote expérimenté peut réaliser des manœuvres acrobatiques en toute sécurité avec le Super Cub (loopings et décrochages). Les étapes ci-dessous décrivent la procédure d'ajustement du modèle pour ces manœuvres acrobatiques.

1. Assurez-vous de désactiver l'ACT.
2. Retirez les chapes des orifices les plus à l'extérieur des guignols de commande.
3. Installez les chapes dans les orifices les plus à l'intérieur des guignols de commande

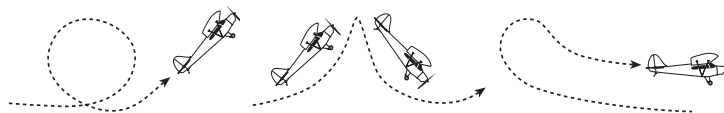
Remarque : Le changement des points d'ancrage des chapes augmente la course des commandes (ou le débattement) des gouvernes. Le modèle devi-

- Remplacez les ailes, le fuselage et l'empennage avant de voler à nouveau s'ils ont été pliés ou cassés.
- Pour l'achat des pièces de rechange, utilisez la liste des *pièces de rechange* à la fin de ce manuel.

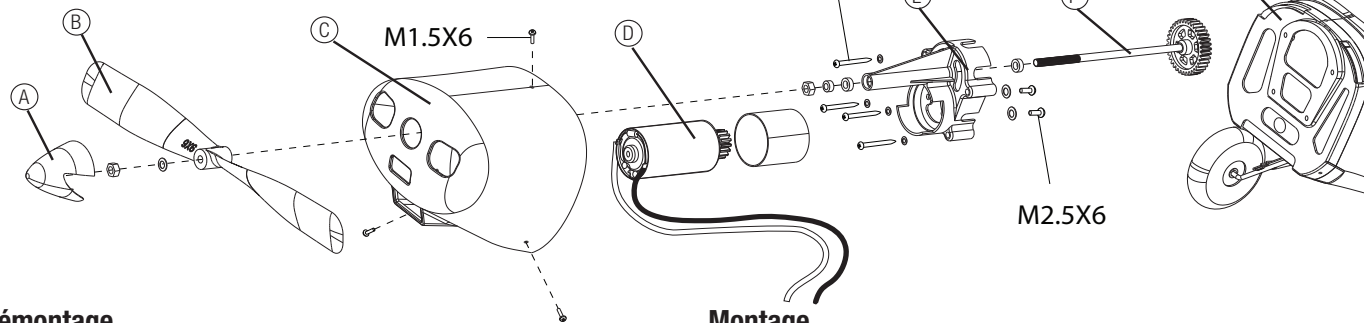
ent ainsi plus sensible au mouvement de l'aileron (associé à la commande de direction) et de la manette de profondeur, ce qui permet d'effectuer plus facilement un décrochage.

4. Après avoir déplacé chaque chape, effectuez un test de commande, centrez la gouverne et réglez le trim.

Remarque : Les dégâts dus à un crash (écrasement au sol) ne sont pas couverts par la garantie.



Maintenance des composants d'alimentation



Démontage

1. Retirez le cône de l'hélice et de l'écrou hexagonal (le cône est serré sur l'écrou hexagonal).
2. Retirez l'écrou hexagonal, la rondelle et l'hélice de l'arbre.
3. Retirez les 3 vis et le capot du fuselage.
4. Retirez les 4 vis, les 4 rondelles et le train d'engrenages de la cloison pare-feu.
5. Sur le fuselage, débranchez les 2 connecteurs bananes du moteur des connecteurs du contrôleur électronique de vitesse (ESC) (les couleurs des câbles entre le moteur et l'ESC correspondent entre elles), et retirez les câbles du moteur du fuselage.
6. Débranchez l'unité récepteur/ESC et retirez-la de son dispositif de retenue dans le fuselage.
7. Retirez l'écrou hexagonal, la rondelle, l'entretoise et le roulement avant de l'arbre.
8. Retirez l'arbre et le roulement arrière du train d'engrenages.
9. Retirez les 2 vis, les 2 rondelles en caoutchouc et le moteur du train d'engrenages.

Montage

1. Pour monter le modèle, procédez à l'inverse des instructions de démontage.
2. Assurez-vous que les chiffres indiquant la taille de l'hélice (9 X 6) soient bien tournés vers l'avant. L'hélice se monte sur l'écrou hexagonal de l'arbre.
3. Veillez à aligner correctement l'arbre avec le pignon conique sur le moteur.
4. Assurez-vous de ne pas coincer ou endommager les câbles pendant le montage du modèle.
5. Utilisez un ruban adhésif transparent pour fixer les antennes du récepteur au fuselage, de façon à ce que les 2 antennes forment un angle droit entre elles pour garantir le bon fonctionnement du récepteur.

Remarque : L'application de frein filet peut être nécessaire sur les 2 vis qui fixent le moteur au réducteur afin d'éviter leur desserrage sous l'effet des vibrations.



ATTENTION: NE MANIPULEZ PAS le cône, l'hélice, le moteur ni l'unité récepteur/ESC tant que la batterie de vol est connectée au récepteur/ESC. Vous pourriez vous blesser.

Guide de dépannage

Problème	Cause possible	Solution
L'émetteur ne fait pas fonctionner le modèle.	Piles de l'émetteur déchargées	Remplacez les piles de l'émetteur.
	Pas de connexion électrique	Vérifiez que la batterie de vol est bien branchée au modèle.
	Batterie de vol déchargée	Installez une batterie de vol complètement chargée.
	Antenne ou récepteur endommagé	Réparez ou remplacez le récepteur.
	Le récepteur n'est pas affecté à l'émetteur.	Affectez le récepteur à l'émetteur.
Le modèle a tendance à tourner dans une direction.	Le réglage du trim de direction ou de la gouverne de direction est incorrect.	Ajustez le trim de direction de l'émetteur ou la gouverne de direction du modèle.
	L'aile n'est pas centrée sur le fuselage.	Centrez l'aile et serrez les connexions de l'aile au fuselage.
Le modèle est difficile à contrôler.	Le vent est trop fort pour voler en toute sécurité.	Reportez le vol jusqu'à ce que le vent se calme.
	Modèle endommagé	Réparez ou remplacez les pièces endommagées (hélice, aile, servos, etc.).
	La charge des piles de l'émetteur ou de la batterie de vol est trop faible.	
Le modèle tangue (le nez dirigé vers le haut) par à-coups.	Le vent est trop fort pour voler en toute sécurité.	Remplacez les piles et/ou la batterie.
	La gouverne de profondeur est trop relevée.	Reportez le vol jusqu'à ce que le vent se calme.
La vitesse du moteur augmente et diminue.	L'ACT est activé.	Diminuez le trim de commande haute de la gouverne de profondeur sur l'émetteur.
	L'ACT est activé, et de la lumière se reflète sur les capteurs.	Désactivez l'ACT.
	L'ACT est activé et le soleil est bas sur l'horizon.	Désactivez l'ACT ou faites voler l'avion dans d'autres conditions (évituez la neige, le sable, etc.).
	Coupage par tension faible (LVC) due à une trop faible charge de la batterie de vol	Désactivez l'ACT et attendez que le soleil soit plus haut dans le ciel pour l'utiliser.

Guide de dépannage, suite

Problème	Cause possible	Solution
Le modèle ne grimpe pas comme souhaité.	Batterie de vol déchargée	Installez une batterie de vol complètement chargée.
	La gouverne de profondeur est trop baissée.	Installez une batterie de vol complètement chargée.
	L'hélice est installée à l'envers.	Diminuez le trim de la commande basse de la gouverne de profondeur sur l'émetteur.
	Modèle endommagé	Installez l'hélice avec les chiffres tournés vers l'avant.
	Le vent est trop fort pour voler en toute sécurité.	Réparez ou remplacez les pièces endommagées (hélice, aile, etc.).
	Il fait peut-être trop froid pour voler.	Reportez le vol jusqu'à ce que le vent se calme.
L'avion ne répond pas à la commande des gaz mais répond aux autres commandes.	La commande des gaz n'est pas en position ralentie et/ou le trim des gaz est trop élevé.	Assurez-vous que la batterie est chaude avant de l'utiliser.
	La voie des gaz est inversée.	Réinitialisez les commandes en plaçant la manette des gaz et le trim des gaz à leur position la plus basse.
Vibration ou bruit excessif au niveau de l'hélice	Cône d'hélice, hélice, arbre ou moteur endommagé	Inversez la voie des gaz sur l'émetteur.
	L'hélice est déséquilibrée.	Remplacez les pièces endommagées.
Temps de vol réduit ou manque de puissance de l'avion	La charge de la batterie de vol est faible.	Équilibrez l'hélice ou remplacez-la.
	L'hélice est installée à l'envers.	Rechargez complètement la batterie de vol.
	La batterie de vol est endommagée.	Installez l'hélice avec les chiffres tournés vers l'avant.
	Il fait peut-être trop froid pour voler.	Remplacez la batterie de vol et suivez les instructions correspondantes.
	La capacité de la batterie est peut-être trop faible pour les conditions de vol.	Assurez-vous que la batterie est chaude avant de l'utiliser.

Guide de dépannage, suite

Problème	Cause possible	Solution
Échec de la liaison entre l'avion et l'émetteur	L'émetteur est trop proche de l'avion au cours du processus d'affectation.	Changez la batterie ou utilisez une batterie dont la capacité est plus importante.
	L'avion n'est pas affecté à l'émetteur.	Éloignez l'émetteur allumé à quelques mètres de l'avion, déconnectez la batterie de vol, puis reconnectez-la.
	L'avion est affecté à une autre mémoire	Affectez l'émetteur au récepteur de l'avion.
	de modèle (radios ModelMatch uniquement).	Choisissez la bonne mémoire de modèle sur l'émetteur.
La gouverne ne bouge pas	La charge de la batterie de vol ou de l'émetteur est trop faible.	Remplacez ou rechargez les batteries.
	Gouverne, guignol de commande, chape ou servo endommagé	Réparez ou remplacez les pièces endommagées et réglez les commandes.
	Câbles endommagés ou mal connectés	Contrôlez les câbles et les connexions, puis connectez ou remplacez selon les cas.
	L'émetteur n'est pas correctement affecté.	Affectez l'émetteur au récepteur de l'avion.
Les commandes sont inversées.	Le trim de commande est mal réglé.	Réglez les trims pour restaurer le contrôle.
Le moteur perd de la puissance.	Les réglages de l'émetteur sont inversés.	Procédez au test de contrôle de la direction et réglez correctement les commandes sur l'émetteur.
	Le moteur, l'arbre d'hélice ou les composants d'alimentation sont endommagés.	Vérifiez que les batteries, l'émetteur, le récepteur, le moteur et le câblage ne présentent aucun dommage (remplacez au besoin).
L'alimentation du moteur fait entendre des impulsions, puis le moteur perd en puissance.	L'ESC utilise la coupure par tension faible (LVC) par défaut.	Rechargez ou remplacez la batterie de vol qui ne fonctionne plus.

Pièces de rechange

Référence	Description
HBZ1002	Hélice 9 x 6
HBZ1003	Chargeur d'équilibrage à courant continu Li-Po
HBZ1004	Alimentation 1,5 A courant alternatif
HBZ7357	Unité récepteur/ESC DSM2
PKZ1033	Batterie Li-Po 1 300 mAh 11,1 V avec connecteur EC3
HBZ7104	Arbre d'hélice
HBZ7106	Train d'atterrissage avec pneus
HBZ7107	Cône d'hélice
HBZ7112	Couvercle des piles avec verrou
HBZ7114	Cloison pare-feu avec vis
HBZ7117	Roulette de queue
HBZ7120	Aile standard avec jambes
HBZ7121	Guignols de commande (4)
HBZ7122	Jambes d'aile avec vis
HBZ7124	2 tiges de fixation des ailes
HBZ7125	Queue avec accessoires
HBZ7126	Capot
HBZ7127	Élastiques blancs
HBZ7128	Ensemble de biellettes mécaniques et clavettes
HBZ7129	Train d'engrenage avec cloison pare-feu
HBZ7134	Moteur avec pignon
PKZ1536	Vis moteur (2) : M 2,5 x 6
HBZ7135	Pignon métallique (2)

Référence	Description
HBZ7185	Fuselage nu (sans récepteur)
HBZ7310	Planche de décalcomanies : Super Cub LP
PKZ1130	Mini Servo (5 W) avec bras
PKZ1131	Jeu d'engrenages de servo
PKZ1132	Jeu de bras de servo
SPMR4400	Émetteur longue portée 4 voies DX4e seulement (Mode 2)
SPMR4401	Émetteur longue portée 4 voies DX4e seulement (Mode 1)

Pièces optionnelles

Référence	Description
HBZ4020	Module Sonic Combat
HBZ3510	Module Aerial Drop
HBZ7390	Flotteurs Super Cub LP
PKZ1005	Hélice 10 x 8 haute puissance (à utiliser avec les flotteurs en option)
EFLAEC312	Câble de charge EC3 avec fil et jacks 12", 16AWG
SPMR5500	Émetteur longue portée 5 voies DX5e seulement (Mode 2)
SPMR5501	Émetteur longue portée 5 voies DX5e seulement (Mode 1)
SPMR6600	Émetteur longue portée 6 voies DX6i seulement (Mode 2)
SPMR6601	Émetteur longue portée 6 voies DX6i seulement (Mode 1)
SPMR8800	Émetteur longue portée 8 voies DX8 seulement (Mode 2)
SPMR8801	Émetteur longue portée 8 voies DX8 seulement (Mode 1)
RTM25R5500	Phoenix R/C Pro Flight Simulator 2.5 avec DX5e
RTM2500	Phoenix R/C Pro Flight Simulator 2.5

Garantie et Réparations

Durée de la garantie

Garantie exclusive - Horizon Hobby, Inc. (Horizon) garantit que le Produit acheté (le « Produit ») sera exempt de défauts matériels et de fabrication à sa date d'achat par l'Acheteur. La durée de garantie correspond aux dispositions légales du pays dans lequel le produit a été acquis. La durée de garantie est de 6 mois et la durée d'obligation de garantie de 18 mois à l'expiration de la période de garantie.

Limitations de la garantie

- (a) La garantie est donnée à l'acheteur initial (« Acheteur ») et n'est pas transférable. Le recours de l'acheteur consiste en la réparation ou en l'échange dans le cadre de cette garantie. La garantie s'applique uniquement aux produits achetés chez un revendeur Horizon agréé. Les ventes faites à des tiers ne sont pas couvertes par cette garantie. Les revendications en garantie seront acceptées sur fourniture d'une preuve d'achat valide uniquement. Horizon se réserve le droit de modifier les dispositions de la présente garantie sans avis préalable et révoque alors les dispositions de garantie existantes.
- (b) Horizon n'endosse aucune garantie quant à la vendabilité du produit ou aux capacités et à la forme physique de l'utilisateur pour une utilisation donnée du produit. Il est de la seule responsabilité de l'acheteur de vérifier si le produit correspond à ses capacités et à l'utilisation prévue.
- (c) Recours de l'acheteur – Il est de la seule discrétion d'Horizon de déterminer si un produit présentant un cas de garantie sera réparé ou échangé. Ce sont là les recours exclusifs de l'acheteur lorsqu'un défaut est constaté.

Horizon se réserve la possibilité de vérifier tous les éléments utilisés et susceptibles d'être intégrés dans le cas de garantie. La décision de réparer ou de remplacer le produit est du seul ressort d'Horizon. La garantie exclut les défauts esthétiques ou les défauts provoqués par des cas de force majeure, une manipulation incorrecte du produit, une utilisation incorrecte ou commerciale de ce dernier ou encore des modifications de quelque nature qu'elles soient.

La garantie ne couvre pas les dégâts résultant d'un montage ou d'une manipulation erronés, d'accidents ou encore du fonctionnement ainsi que des tentatives d'entretien ou de réparation non effectuées par Horizon. Les retours effectués par le fait de l'acheteur directement à Horizon ou à l'une de ses représentations nationales requièrent une confirmation écrite.

Limitation des dégâts

Horizon ne saurait être tenu pour responsable de dommages conséquents directs ou indirects, de pertes de revenus ou de pertes commerciales, liés de quelque manière que ce

soit au produit et ce, indépendamment du fait qu'un recours puisse être formulé en relation avec un contrat, la garantie ou l'obligation de garantie. Par ailleurs, Horizon n'acceptera pas de recours issus d'un cas de garantie lorsque ces recours dépassent la valeur unitaire du produit. Horizon n'exerce aucune influence sur le montage, l'utilisation ou la maintenance du produit ou sur d'éventuelles combinaisons de produits choisis par l'acheteur. Horizon ne prend en compte aucune garantie et n'accepte aucun recours pour les blessures ou les dommages pouvant en résulter. En utilisant et en montant le produit, l'acheteur accepte sans restriction ni réserve toutes les dispositions relatives à la garantie figurant dans le présent document.

Si vous n'êtes pas prêt, en tant qu'acheteur, à accepter ces dispositions en relation avec l'utilisation du produit, nous vous demandons de restituer au vendeur le produit complet, non utilisé et dans son emballage d'origine.

Indications relatives à la sécurité

Ceci est un produit de loisirs perfectionné et non un jouet. Il doit être utilisé avec précaution et bon sens et nécessite quelques aptitudes mécaniques ainsi que mentales. L'incapacité à utiliser le produit de manière sûre et raisonnable peut provoquer des blessures et des dégâts matériels conséquents. Ce produit n'est pas destiné à être utilisé par des enfants sans la surveillance par un tuteur. La notice d'utilisation contient des indications relatives à la sécurité ainsi que des indications concernant la maintenance et le fonctionnement du produit. Il est absolument indispensable de lire et de comprendre ces indications avant la première mise en service. C'est uniquement ainsi qu'il sera possible d'éviter une manipulation erronée et des accidents entraînant des blessures et des dégâts.

Questions, assistance et réparations

Votre revendeur spécialisé local et le point de vente ne peuvent effectuer une estimation d'éligibilité à l'application de la garantie sans avoir consulté Horizon. Cela vaut également pour les réparations sous garantie. Vous voudrez bien, dans un tel cas, contacter le revendeur qui conviendra avec Horizon d'une décision appropriée, destinée à vous aider le plus rapidement possible.

Maintenance et réparation

Si votre produit doit faire l'objet d'une maintenance ou d'une réparation, adressez-vous soit à votre revendeur spécialisé, soit directement à Horizon. Emballez le produit soigneusement. Veuillez noter que le carton d'emballage d'origine ne suffit pas, en règle générale, à protéger le produit des dégâts pouvant survenir pendant le transport. Faites appel à un service de messagerie proposant une fonction de suivi et une assurance, puisque Horizon ne prend aucune responsabilité pour l'expédition du produit jusqu'à sa réception acceptée. Veuillez joindre une preuve d'achat, une description détaillée des défauts ainsi qu'une liste de tous les éléments distincts envoyés. Nous avons de plus besoin d'une adresse complète, d'un numéro de téléphone (pour demander des renseignements) et d'une adresse de courriel.

Garantie et réparations

Les demandes en garantie seront uniquement traitées en présence d'une preuve d'achat originale émanant d'un revendeur spécialisé agréé, sur laquelle figurent le nom de l'acheteur ainsi que la date d'achat. Si le cas de garantie est confirmé, le produit sera réparé. Cette décision relève uniquement de Horizon Hobby.

Réparations payantes

En cas de réparation payante, nous établissons un devis que nous transmettons à votre revendeur. La réparation sera seulement effectuée après que nous ayons reçu la confirmation du revendeur. Le prix de la réparation devra être acquitté au revendeur. Pour les réparations payantes, nous facturons au minimum 30 minutes de travail en atelier ainsi que les frais de réexpédition. En l'absence d'un accord pour la réparation dans un délai de 90 jours, nous nous réservons la possibilité de détruire le produit ou de l'utiliser autrement.

Attention : nous n'effectuons de réparations payantes que pour les composants électroniques et les moteurs. Les réparations touchant à la mécanique, en particulier celles des hélicoptères et des voitures radiocommandées, sont extrêmement coûteuses et doivent par conséquent être effectuées par l'acheteur lui-même.

Coordonnées de Garantie et réparations

Country of Purchase	Horizon Hobby	Address	Phone Number / Email Address
France	Horizon Hobby SAS	14 Rue Gustave Eiffel Zone d'Activité du Réveil Matin 91230 Montgeron	+33 (0) 1 60 47 44 70 infofrance@horizonhobby.com

Informations de contact pour les pièces

Country of Purchase	Horizon Hobby	Address	Phone Number / Email Address
France	Horizon Hobby SAS	14 Rue Gustave Eiffel Zone d'Activité du Réveil Matin 91230 Montgeron	+33 (0) 1 60 47 44 70 infofrance@horizonhobby.com

Informations de conformité pour l'Union européenne

Déclaration de conformité

(conformément à la norme ISO/IEC 17050-1)

No. HH2011031502



Produit(s): HBZ Super Cub DSM RTF
Numéro(s) d'article: HBZ7400EU, HBZ7400EUM1,
HBZ7400UK, HBZ7400UK1
Catégorie d'équipement: 2

AT	BG	CZ	CY	DE
DK	ES	FI	FR	GR
HU	IE	IT	LT	LU
LV	MT	NL	PL	PT
RO	SE	SI	SK	UK

L'objet de la déclaration décrit ci-dessus est en conformité avec les exigences des spécifications énumérées ci-après, suivant les conditions de la directive ETRT 1999/5/CE et EMC Directive 2004/108/EC:

EN 300-328 V1.7.1
EN 301 489-1 V1.7.1: 2006
EN 301 489-17 V1.3.2: 2008
EN 60950-1:2006+A11
EN55022: 2006,
EN55024: 1998+A1: 2001+A2: 2003
(EN61000-4-2: 2001, EN61000-4-3:
2006, EN61000-4-8: 2001)

Steven A. Hall
Vice-président

Signé en nom et pour le compte de:
Horizon Hobby, Inc.
Champaign, IL USA
15 mars 2011

Gestion Internationale des Activités et des Risques
Horizon Hobby, Inc.



Élimination dans l'Union Européenne

Ce produit ne doit pas être éliminé avec les ordures ménagères. Il est de la responsabilité de l'utilisateur de remettre le produit à un point de collecte officiel des déchets d'équipements électriques. Cette procédure permet de garantir le respect de l'environnement et l'absence de sollicitation excessive des ressources naturelles. Elle protège de plus le bien-être de la communauté humaine. Pour plus d'informations quant aux lieux d'éliminations des déchets d'équipements électriques, vous pouvez contacter votre mairie ou le service local de traitement des ordures ménagères.



©2011 Horizon Hobby, Inc.
US 7,515,070; PRC ZL 200510028326.6; US 7,391,320
Other patents pending.
HBZ7300 31209 Printed 2/11