

UNIVERSAL PRODUCT SAFETY LEAFLET

Multilingual – EN, FR, DE, GA, IT, PL, ES, SV, NL

ENGLISH (EN)

Safety Warnings:

- Use this product only as intended.
- Keep out of reach of children and pets.
- Do not use if damaged or incomplete.
- Avoid contact with heat, fire or moisture.

FRENCH (FR)

Avertissements de Sécurité:

- Utiliser uniquement conformément à l'usage prévu.
- Tenir hors de portée des enfants et des animaux.
- Ne pas utiliser si endommagé ou incomplet.
- Éviter chaleur, feu ou humidité.

GERMAN (DE)

Sicherheitshinweise:

- Produkt nur bestimmungsgemäß verwenden.
- Von Kindern und Haustieren fernhalten.
- Nicht verwenden, wenn beschädigt.
- Hitze, Feuer und Feuchtigkeit vermeiden.

IRISH (GA)

Rabhaidh Sábháilteachta:

- Úsáid mar a ceapadh é amháin.
- Coinnigh ó leanaí agus peataí é.
- Ná húsáid má tá sé damáistithe.

- Seachain teas agus taise.

ITALIAN (IT)

Avvertenze di Sicurezza:

- Usare solo per lo scopo previsto.
- Tenere lontano da bambini e animali.
- Non utilizzare se danneggiato.
- Evitare fuoco, calore e umidità.

POLISH (PL)

Ostrzeżenia Bezpieczeństwa:

- Używać zgodnie z przeznaczeniem.
- Trzymać z dala od dzieci i zwierząt.
- Nie używać, jeżeli uszkodzony.
- Unikać ognia i wilgoci.

SPANISH (ES)

Advertencias de Seguridad:

- Usar solo según lo previsto.
- Mantener fuera del alcance de niños y mascotas.
- No usar si está dañado.
- Evitar calor, fuego y humedad.

SWEDISH (SV)

Säkerhetsvarningar:

- Använd endast enligt syfte.
- Förvara utom räckhåll för barn.
- Använd ej om skadad.

- Undvik värme och fukt.

DUTCH (NL)

Veiligheidswaarschuwingen:

- Gebruik alleen zoals bedoeld.
- Buiten bereik van kinderen houden.
- Niet gebruiken indien beschadigd.
- Vermijd vuur, hitte en vocht.



Informazioni Sicurezza – Persona Responsabile

B2bires srl – Via Vittoria, 45
Cessalto (TV) 31040
info@b2bires.com

ATTENZIONE

Collo Termoretrato con Film Personalizzato

AWLS *Advanced Web Logistic Service*

Nome aziendale
B2BIRES SRL

**Numero di iscrizione al registro
delle imprese**
03565640249
CESSALTO 31040
Treviso IT

T248

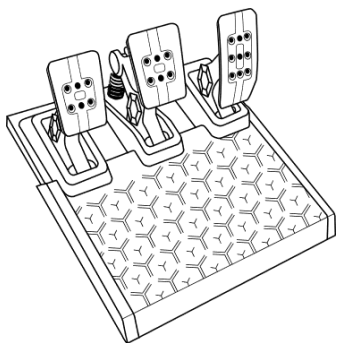
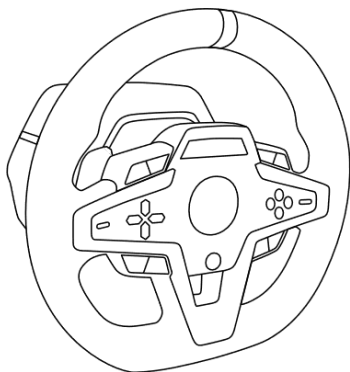
Manuale d'uso

ITALIANO

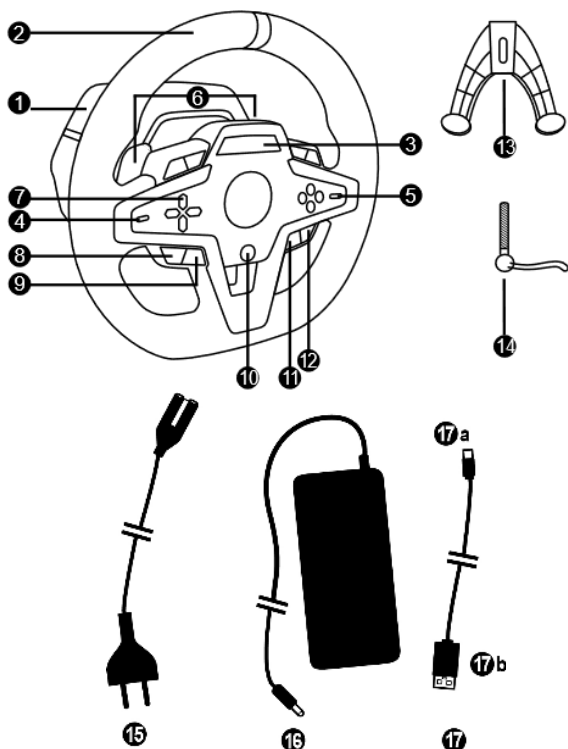
DEUTSCH

NEDERLANDS

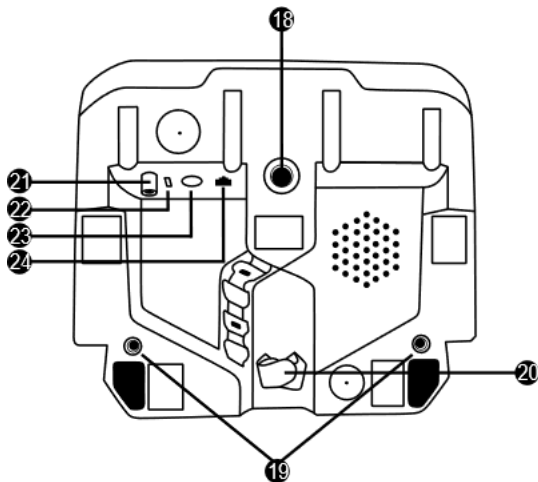
TÜRKÇE



CARATTERISTICHE TECNICHE



- | | |
|---|--|
| 1 Base T248 | 10 Pulsante PS |
| 2 Corona del volante | 11 Pulsante DISPLAY |
| 3 Display T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) | 12 Pulsante OPTIONS su console PS4™ e console PS5™ |
| 4 Selettore codificatori e funzione a pressione codificatore | 13 Sistema di fissaggio |
| 5 Selettore codificatori + e - | 14 Vite metallica di serraggio |
| 6 2 leve del cambio magnetiche (Up e Down) | 15 Cavo di alimentazione (UE/USA o UK...) |
| 7 Pulsanti direzionali | 16 Alimentatore |
| 8 Pulsante SHARE su console PS4™
Pulsante CREATE su console PS5™ | 17 Cavo USB-C (17a) – USB-A (17b) |
| 9 Pulsante MODE | |



- 18** Foro grande filettato (per sistema di fissaggio e vite di serraggio)
19 Fori filettati per il montaggio in un abitacolo (non incluso)
20 Passacavi con chiusura a strappo
21 Connettore alimentatore

- 22** Connettore USB-C del volante
23 Connettore mini-DIN per cambio, freno a mano o hub Thrustmaster (tutti venduti separatamente)
24 Connettore RJ12 per pedaliera

ATTENZIONE

Prima di utilizzare questo prodotto, leggi con attenzione il presente manuale, conservandolo per una futura consultazione.



Attenzione – Shock elettrico

- * Conserva questo prodotto in un luogo asciutto e non esporlo alla polvere o alla luce del sole.
- * Non torcere e non tirare i connettori e i cavi.
- * Non versare alcun liquido sul prodotto o sui relativi connettori.
- * Non cortocircuitare il prodotto.
- * Non smontare questo prodotto; non gettarlo nel fuoco e non esporlo alle alte temperature.
- * Non usare un altro cavo di alimentazione oltre a quello fornito assieme al tuo volante.
- * Non utilizzare il cavo di alimentazione qualora quest'ultimo o i connettori dovessero risultare danneggiati, divisi o rotti.
- * Assicurati che il cavo di alimentazione si ben inserito in una presa di corrente e correttamente connesso al connettore presente nella parte posteriore della base del volante.
- * Non aprire il volante: all'interno non vi sono componenti utili all'utente. Qualunque riparazione dovrà essere effettuata dal produttore, da un suo rappresentante autorizzato o da un tecnico qualificato.
- * Usa unicamente sistemi di fissaggio/ accessori indicati dal produttore.
- * Qualora il volante non dovesse funzionare correttamente (se dovesse generare un qualunque suono inusuale, calore o odori), smetti immediatamente di utilizzarlo, scollega il cavo di alimentazione dal relativo connettore e scollega tutti gli altri cavi.
- * Se pensi di non dover utilizzare il volante per un lungo periodo di tempo, scollega l'alimentatore dalla presa di corrente.
- * La presa elettrica deve trovarsi nei pressi delle apparecchiature e deve risultare facilmente accessibile.



Utilizza esclusivamente l'alimentazione indicata nelle istruzioni.

Informazioni per l'alimentatore

Informazione pubblicata	Valore	Unità
Nome o marchio del produttore, numero di registrazione commerciale e indirizzo	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex Francia	
Identificativo modello	A481-1852590D	
Voltaggio in ingresso	100 - 240	V
Frequenza AC in ingresso	50 - 60	Hz
Voltaggio in uscita	18,5	V DC
Corrente in uscita	2,6	A
Potenza in uscita	47,9	W
Efficienza attiva media	87,8	%
Efficienza a basso carico (10%)	87,8	%
Consumo energetico in assenza di carico	0,10	W

**Prese d'aria**

Accertati di non ostruire nessuna delle prese d'aria presenti nella base del volante. Per una ventilazione ottimale, attieniti alle seguenti indicazioni:

- * Colloca la base ad almeno 10cm di distanza dal muro.
- * Non collocare la base in uno spazio angusto.
- * Non coprire la base.
- * Non lasciare che la polvere si accumuli sulle prese d'aria.



Per motivi di sicurezza, non utilizzare mai la pedaliera a piedi nudi o indossando solamente i calzini.

THRUSTMASTER® DECLINA OGNI RESPONSABILITÀ IN CASO DI INFORTUNI DERIVANTI DALL'USO DELLA PEDALIERA SENZA SCARPE.

**Attenzione – Infortuni derivanti dal force feedback e dai movimenti ripetuti**

Giocare con un volante force-feedback potrebbe causare dolori muscolari o articolari. Per evitare qualsiasi problema:

- * Evita di giocare per lunghi periodi di tempo.
- * Prenditi 10-15 minuti di pausa per ogni ora di gioco.
- * Qualora dovessi avvertire fatica o dolore a mani, polsi, braccia, piedi o gambe, smetti di giocare e riposati per alcune ore prima di ricominciare a giocare.
- * Qualora i sintomi o il dolore sopradescritti dovessero persistere anche quando ricominci a giocare, smetti di giocare e consulta il tuo medico.
- * Tenere lontano dalla portata dei bambini.
- * Mentre giochi, mantieni sempre le mani sul volante in posizione corretta, senza mai lasciarlo andare completamente.
- * Mentre giochi, non infilare mai le tue mani o le tue dita sotto ai pedali o in una qualsiasi posizione nei pressi della pedaliera.
- * Durante la calibrazione e mentre giochi, non infilare mai la tua mano o il tuo braccio attraverso le aperture del volante.
- * Assicurati che la base del volante sia ben fissata, così come indicato dalle istruzioni nel presente manuale.



Prodotto maneggiabile solo da utenti con un'età minima di 14 anni

PRODOTTO PESANTE

Fai attenzione a non far cadere il prodotto addosso a te o a chiunque altro!

SEMPRE



MAI



MAI



Attenzione – Rischio di schiacciamento da pedaliera mentre giochi

- * Tieni la pedaliera lontana dai bambini.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi dei lati dei pedali.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi della base posteriore dei pedali.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi della base anteriore dei pedali.

MAI



MAI



MAI



Attenzione – Rischio di schiacciamento da pedaliera quando non giochi

- * Conserva la pedaliera in un posto sicuro e tienila lontana dalla portata dei bambini.

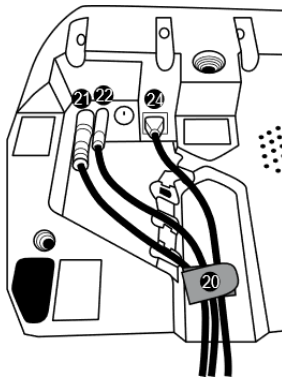
FISSAGGIO DEL VOLANTE

Fissaggio del volante su un tavolo o su una scrivania

Inizia collegando, nella parte inferiore del volante:

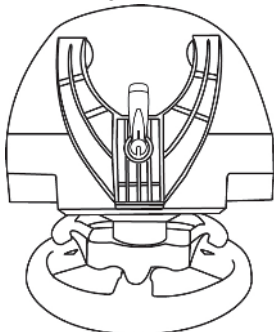
- l'alimentatore (21);
- il cavo USB-C (17a) al connettore USB-C (22);
- la pedaliera T3PM (24).

Assicurati di far seguire ai vari cavi la relativa traccia e uniscili tra loro utilizzando l'apposito passacavi a strappo (20).

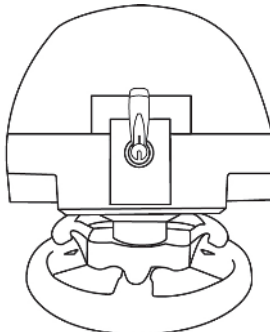


1. Colloca il volante su un tavolo o su una qualsiasi altra superficie orizzontale, piana e stabile.
2. Inserisci la vite di serraggio (14) nel sistema di fissaggio (13), dopodiché fissa la periferica girando la vite in senso antiorario, in modo tale che penetri nel foro grande filettato (18) presente sotto al volante, sino a quando il volante non risulti perfettamente stabile.

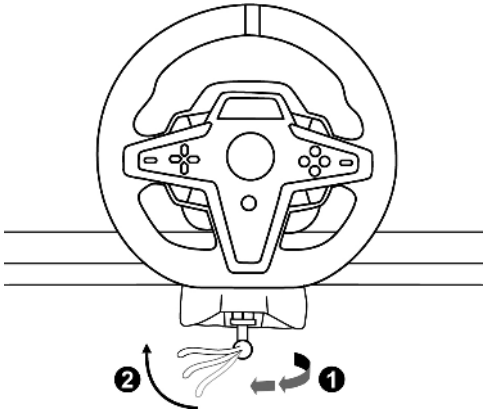
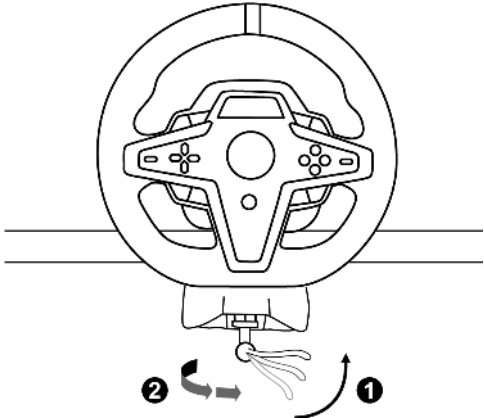
SEMPRE



MAI



ATTENZIONE: Non stringere mai la vite senza aver posizionato il sistema di fissaggio!
(Potresti danneggiare il volante)

FISSAGGIO / RIMOZIONE	DIREZIONE
<u>Per stringere:</u> <i>Gira la vite in senso antiorario</i>	
<u>Per allentare:</u> <i>Gira la vite in senso orario</i>	

Montaggio del volante in un abitacolo (non incluso)

1. Colloca la base del volante sul piano dell'abitacolo.
2. Inserisci due viti M6 (non incluse) nel piano dell'abitacolo e nei due fori filettati presenti nella parte inferiore del volante **(19)**.

Importante

La lunghezza delle due viti M6 non deve superare di oltre 12mm lo spessore del piano: viti più lunghe potrebbero danneggiare i componenti interni presenti nella base del volante.

3. Se necessario, nel foro grande filettato **(18)** puoi anche avvitare il sistema di fissaggio standard **(13, 14)**.

Gli schemi di montaggio del volante T248, su abitacoli e altri supporti, sono disponibili sul sito <https://support.thrustmaster.com>: clicca su Volanti / T248, quindi scegli Template - Cockpit Setup (Schemi – Montaggio su abitacoli).

INSTALLAZIONE

CALIBRAZIONE AUTOMATICA DEL VOLANTE

Il volante si calibra automaticamente nel momento in cui colleghi il volante ad una presa elettrica e inserisci il connettore USB del volante nella console PlayStation®5 o nella console PlayStation®4. Durante questa fase, il volante si muoverà rapidamente a destra e a sinistra, coprendo un angolo di 900 gradi, prima di fermarsi in posizione centrale.



ATTENZIONE:

Non toccare mai il volante durante la fase di auto-calibrazione!
(Ciò potrebbe causare un'errata calibrazione e/o infortuni personali)

CALIBRAZIONE AUTOMATICA DELLA PEDALIERA

Non collegare mai la pedaliera alla base del volante (né scollegarla mai dalla base) mentre il volante è collegato al sistema o mentre stai giocando (ciò potrebbe causare un'errata calibrazione).

Collega sempre la pedaliera prima di collegare il volante al sistema.

Una volta completata la calibrazione del volante e avviato il gioco, i pedali si auto-calibreranno dopo averli premuti alcune volte.



ATTENZIONE:

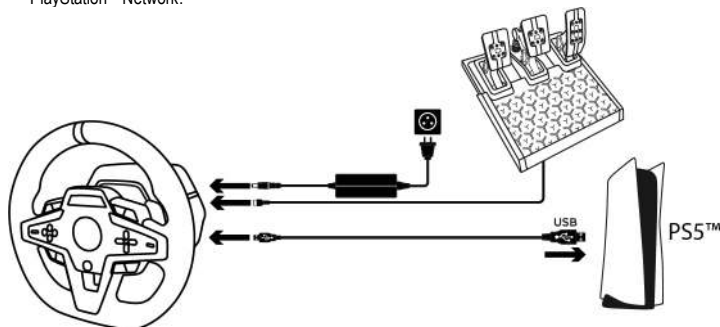
Non premere mai i pedali durante la fase di auto-calibrazione del volante o durante il caricamento di un gioco!
(Ciò potrebbe causare un'errata calibrazione)

Se il tuo volante e/o la tua pedaliera non funzionassero correttamente, o dovessero sembrarti mal calibrati:

Spegni la tua console e scollega completamente il volante. Ricollega quindi tutti i cavi (compresi i cavi di alimentazione e della pedaliera) e riavvia la tua console e il tuo gioco.

INSTALLAZIONE SU CONSOLE PLAYSTATION®4 O CONSOLE PLAYSTATION®5

1. Collega il cavo di alimentazione e l'alimentatore ad una presa di corrente.
2. Collega il cavo USB-A (**17b**) ad una porta USB-A della console PS4™ o della console PS5™. Dopo aver acceso la console, il tuo volante si calibrerà automaticamente.
3. Per rendere operativo il tuo volante, premi il pulsante PS (**10**) sul volante e accedi al tuo account PlayStation™Network.



Ora sei pronto/a per giocare!

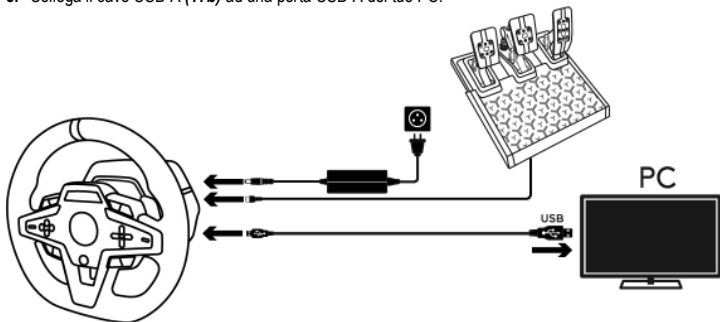
Nota bene:

- L'elenco dei giochi compatibili con il volante T248 e con la console PlayStation®4 e la console PlayStation®5, è disponibile qui: <https://support.thrustmaster.com> (nella sezione **Volanti / T248 / Impostazioni giochi**). Questo elenco viene costantemente aggiornato.
- Nei giochi, il volante viene riconosciuto come un volante Thrustmaster T-GT.

INSTALLAZIONE SU PC*

* La funzionalità su PC non viene avallata da Sony Interactive Entertainment Europe e Sony Interactive Entertainment LLC.

1. Visita il sito <https://support.thrustmaster.com> per scaricare i driver e il software Force Feedback per PC. Clicca su **Volanti / T248 / Driver**.
2. Collega il cavo di alimentazione e l'alimentatore ad una presa di corrente.
3. Collega il cavo USB-A (**17b**) ad una porta USB-A del tuo PC.



Ora sei pronto/a per giocare!

Nota bene:

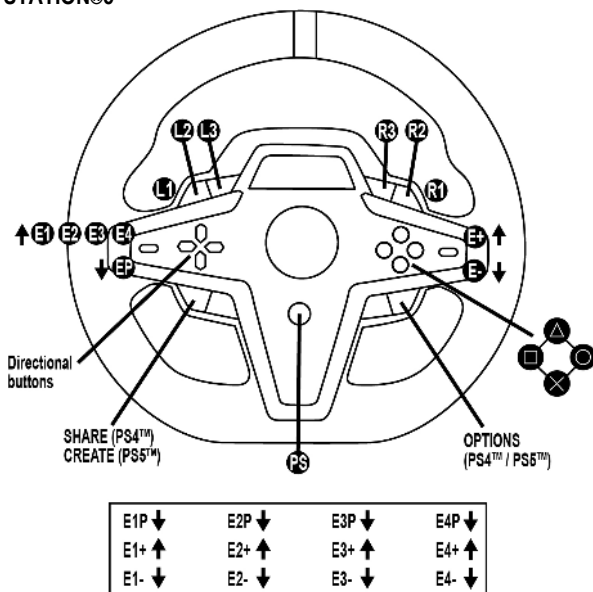
- Nel Pannello di controllo e nei giochi, il volante viene riconosciuto con il nome di **Thrustmaster Advanced Racer**.

AGGIORNARE IL FIRMWARE DEL VOLANTE

Visita il sito <https://support.thrustmaster.com>.

Clicca su **Volanti / T248 / Firmware** e segui le istruzioni.

MAPPATURA PER CONSOLE PLAYSTATION®4 O CONSOLE PLAYSTATION®5



UTILIZZANDO I CODIFICATORI E1 / E2 / E3 / E4

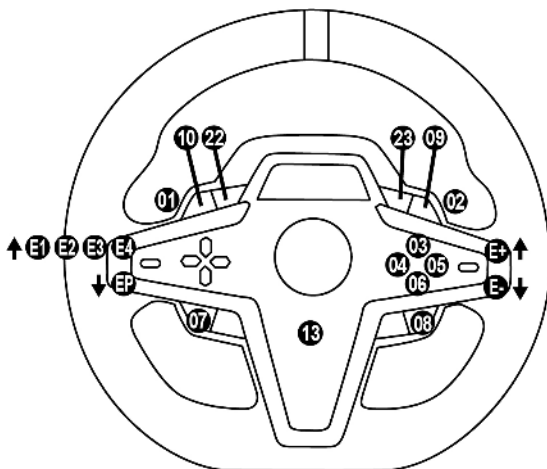
Puoi selezionare il codificatore attivo spostando verso l'alto il selettore codificatori (4). Il codificatore attivo verrà visualizzato sul display: E1, E2, E3, E4 in successione, poi ancora E1... e via di seguito. Una volta selezionato il codificatore (E1, E2, E3 o E4), le funzioni ad esso associate sono le seguenti:

- **Push (P)** spostando verso il basso il selettore codificatori (4).
- **+** spostando verso l'alto il selettore codificatori di destra (5).
- **-** spostando verso il basso il selettore codificatori di destra (5).

L'azione corrispondente verrà visualizzata sul display.

Nota bene:

- I codificatori E1, E2, E3 ed E4 funzionano nei giochi compatibili con i codificatori Thrustmaster (F1 2020, Gran Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione e altri giochi di prossima uscita — non inclusi).
- Il display con i dati della telemetria funziona nei giochi compatibili con l'SDK (software development kit) Thrustmaster. L'elenco dei giochi compatibili è disponibile qui: <https://support.thrustmaster.com> (nella sezione Volanti / T248 / Impostazioni giochi). Questo elenco viene aggiornato regolarmente.



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

UTILIZZANDO I CODIFICATORI E1 / E2 / E3 / E4

Puoi selezionare il codificatore attivo spostando verso l'alto il selettore codificatori (4). Il codificatore attivo verrà visualizzato sul display: E1, E2, E3, E4 in successione, poi ancora E1... e via di seguito. Una volta selezionato il codificatore (E1, E2, E3 o E4), le funzioni ad esso associate sono le seguenti:

- **Push (P)** spostando verso il basso il selettore codificatori (4).
- **+** spostando verso l'alto il selettore codificatori di destra (5).
- **-** spostando verso il basso il selettore codificatori di destra (5).

L'azione corrispondente verrà visualizzata sul display.

Nota bene:

- I codificatori E1, E2, E3 ed E4 funzionano nella maggior parte dei giochi.
- Il display con i dati della telemetria funziona nei giochi compatibili con l'SDK (software development kit) Thrustmaster). L'elenco dei giochi compatibili è disponibile qui: <https://support.thrustmaster.com> (nella sezione **Volanti / T248 / Impostazioni giochi**). Questo elenco viene aggiornato regolarmente.

PULSANTE MODE

VISUALIZZAZIONE DATI SUL VOLANTE E CONFIGURAZIONE DI VOLANTE E PEDALIERA

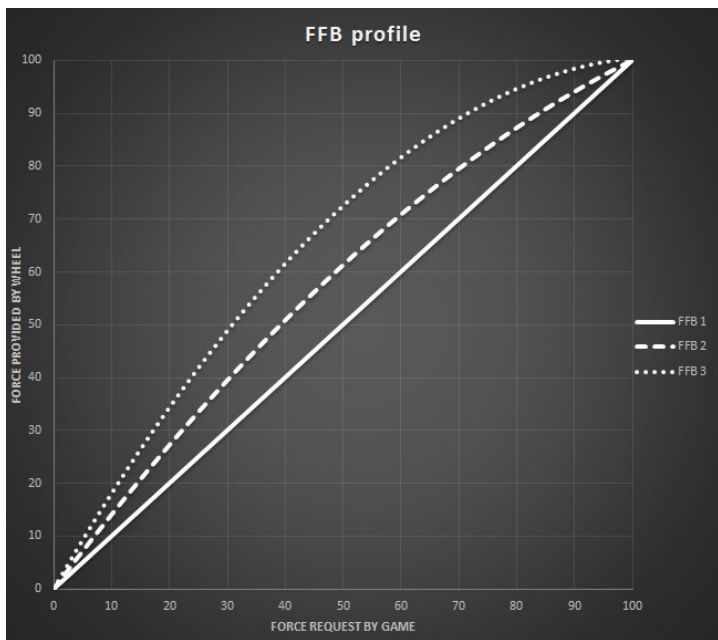
Premi il pulsante MODE **(9)** per entrare nel menu MODE (MODALITÀ).
Quando ti trovi in questo menu, vengono visualizzati i primi due segmenti.



In questo menu, puoi utilizzare i pulsanti direzionali **(7)** in questo modo:

Navigazione		Display	Informazioni / Opzioni
  5 livelli	 3 opzioni	PS/PC Seleziona il tuo sistema: console PS5™, console PS4™ o PC	- Scelta console PS5™ - Scelta console PS4™ - Scelta sistema PC Nota: per confermare la scelta del tuo sistema, premi il pulsante MODE (9) . La scelta verrà salvata al momento dell'uscita.
	 3 visualizzazioni	ABOUT Informazioni generali	- Versione del firmware della base del volante - Nome della periferica collegata al connettore mini-DIN (23) - Tipo di pedaliera collegata al connettore RJ12 (24)
	 3 opzioni	FFB Scelta del profilo Force Feedback (vedi il capitolo <i>DIAGRAMMA PROFILO FFB</i>)	- FFB 1 - FFB 2 (predefinito) - FFB 3
	 5 opzioni	ROT° Scelta dell'angolo di rotazione <i>(solo per i giochi in cui l'angolo di rotazione non è automatico)</i>	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900°
	 2 opzioni	PEDAL Scelta della configurazione della pedaliera	- FLOOR: sul pavimento - INV.: sospesa <i>(i pedali di acceleratore e frizione sono invertiti)</i>

DIAGRAMMA PROFILO FFB



FFB 1

L'effetto FFB 1 genera un Force Feedback lineare. La forza da te percepita è totalmente proporzionale alla forza richiesta dal gioco.

FFB 2 e FFB 3

Gli effetti FFB 2 e FFB 3 amplificano il Force Feedback, per accentuare la forza da te percepita rispetto alla forza richiesta dal gioco.

Nota bene:

- Conferma le tue scelte premendo il pulsante **MODE (9)**: prima di ritornare alla tua schermata predefinita, compare la scritta EXIT (ESCI).
- Quando viene attivato il pulsante **MODE**, nei giochi e nell'interfaccia della console, i pulsanti direzionali **(7)** risulteranno disattivati.

PULSANTE DISPLAY

CONFIGURAZIONE DELLA VISUALIZZAZIONE DEI PARAMETRI DELLA TELEMETRIA

(nei giochi compatibili)

Nota bene:

- L'elenco dei giochi compatibili con il display T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) è disponibile qui: <https://support.thrustmaster.com> (nella sezione **Volanti / T248 / Impostazioni giochi**). Questo elenco viene aggiornato regolarmente.
- Il pulsante DISPLAY funziona solo in questi giochi.

Premi il pulsante DISPLAY **(11)** per entrare nel menu DISPLAY (DISPLAY).
Quando ti trovi in questo menu, vengono visualizzati soltanto gli ultimi due segmenti.



In questo menu, utilizza i pulsanti direzionali **(7)** in questo modo:

Navigazione		Display	Informazioni / Opzioni
  5 levels	No	 Cambio marcia	
	No	SPEED  Velocità	
	  5 opzioni di visualizzazione tramite i segmenti	RPM  Giri/min. e scelta di visualizzazione tramite i 9 segmenti	- REV >>: da sinistra a destra - REV <<: da destra a sinistra - REV ><: dall'esterno al centro - REV <>: dal centro all'esterno - REV --: nessuna visualizzazione dei segmenti
	  2 opzioni	POS  Posizione	- DRI: posizione in gara - LAP: numero di giri
	  3 opzioni	TIME  Tempo	- PBL: miglior tempo sul giro personale - C L: tempo giro attuale - L L: tempo ultimo giro

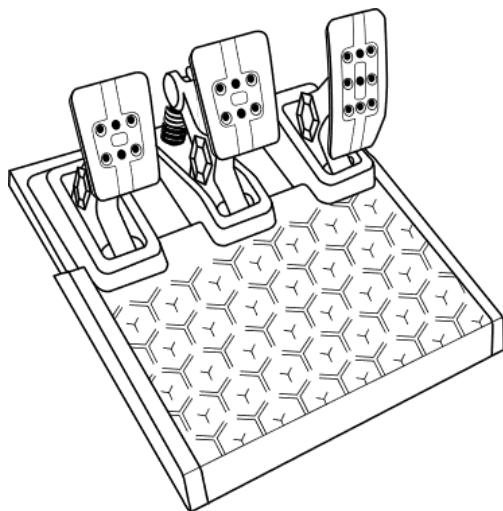
Nota bene:

- Conferma le tue scelte premendo il pulsante DISPLAY (11).
- Quando viene attivato il pulsante MODE, nei giochi e nell'interfaccia della console, i pulsanti direzionali (7) risulteranno disattivati.

CONSIGLI VARI E RISPOSTE ALLE DOMANDE PIÙ FREQUENTI

Visita il sito <https://support.thrustmaster.com>. Clicca su **Volanti / T248** e quindi su **Manuale o FAQ** (Risposte alle domande più frequenti).

PEDALIERA T3PM



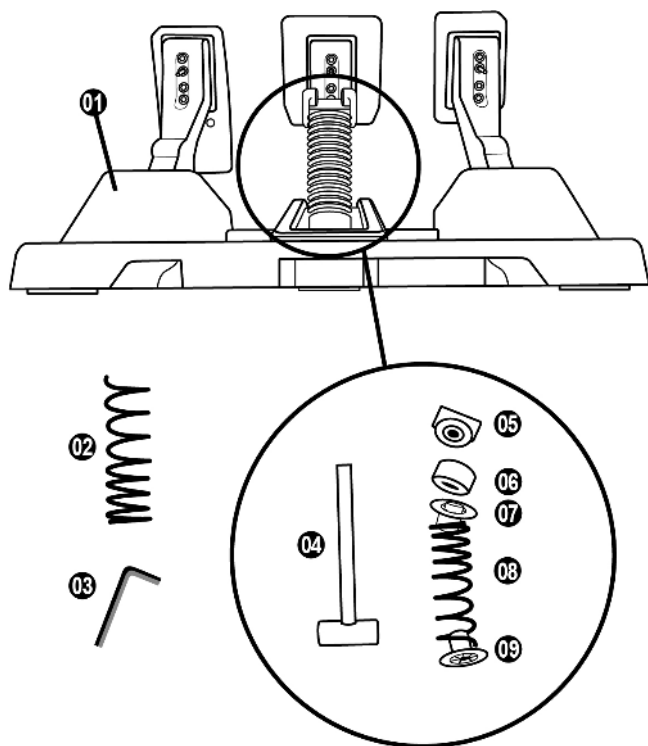
ITALIANO

DEUTSCH

NEDERLANDS

TÜRKÇE

CARATTERISTICHE TECNICHE



- 1 Pedaliera
- 2 Molla dura aggiuntiva (nera)
- 3 Chiave a brugola da 2,5 mm
- 4 Barra di trazione della molla
- 5 Testa di fissaggio con rondella

- 6 Anello ammortizzante in elastomero (bianco – Shore 70)
- 7 Distanziatore superiore in plastica (rosso)
- 8 Molla morbida (argentata – preinstallata)
- 9 Distanziatore inferiore in plastica (rosso)

ATTENZIONE

Prima di utilizzare questo prodotto, leggi con attenzione il presente manuale, conservandolo per una futura consultazione.



Per ragioni di sicurezza, non utilizzare mai la pedaliera a piedi nudi o indossando unicamente dei calzini.

THRUSTMASTER® DECLINA OGNI RESPONSABILITÀ IN CASO DI INFORTUNIO DERIVANTE DALL'USO DELLA PEDALIERA SENZA SCARPE.



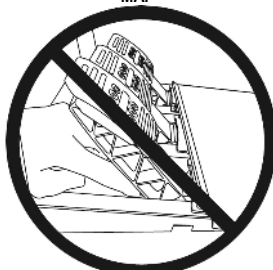
Attenzione – Rischio di schiacciamento durante le sessioni di gioco con la pedaliera

- * Tieni la pedaliera lontana dai bambini.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi dei lati dei pedali.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi della base posteriore dei pedali.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi della base anteriore dei pedali.

MAI



MAI



MAI



CALIBRAZIONE AUTOMATICA DELLA PEDALIERA



IMPORTANTE

- Non collegare mai la pedaliera alla base del volante (né scollegarla mai dalla base) mentre il volante è collegato alla console PS4™ o alla console PS5™ console o mentre stai giocando (ciò potrebbe causare un'errata calibrazione).
Collega sempre la pedaliera prima di collegare il volante alla console.
- Una volta completata la calibrazione del volante e avviato il gioco, i pedali si auto-calibreranno dopo averli premuti alcune volte.
- Non premere mai i pedali durante la fase di auto-calibrazione del volante o durante il caricamento di un gioco! Ciò potrebbe causare un'errata calibrazione.

Se il tuo volante e/o la tua pedaliera non funzionassero correttamente, o dovessero sembrarti mal calibrati:

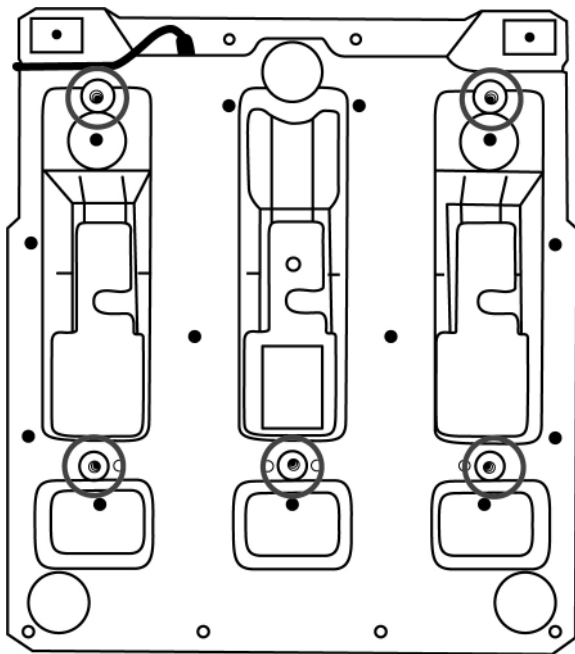
Spegni la tua console e scollega completamente il volante. Ricollega quindi tutti i cavi (compresi i cavi di alimentazione e della pedaliera) e riavvia la tua console e il tuo gioco.

FISSARE LA PEDALIERA A UN SUPPORTO O A UN ABITACOLO

La pedaliera può essere fissata a svariati supporti compatibili (venduti separatamente), sfruttando i 5 fori filettati, tipo M6, presenti sotto la base. Per far questo, stringi almeno due viti M6 (non incluse) attraverso la superficie di supporto e i fori filettati presenti solo la base della pedaliera.



Importante: la lunghezza delle viti M6 non deve superare di oltre 12mm lo spessore del tuo supporto; altrimenti rischiaresti di danneggiare i componenti interni della pedaliera.

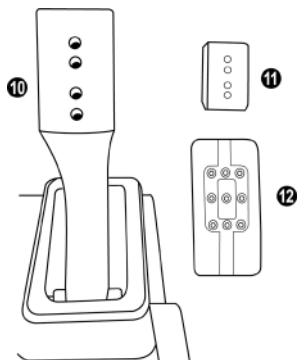


Gli schemi di installazione della pedaliera per abitacoli e altri supporti, sono disponibili sul sito <https://support.thrustmaster.com>: clicca su Volanti / T3PM e quindi su Template - Cockpit setup (Schemi - Montaggio su abitacoli).

REGOLAZIONE DELLA PEDALIERA

Ciascuno dei tre pedali include:

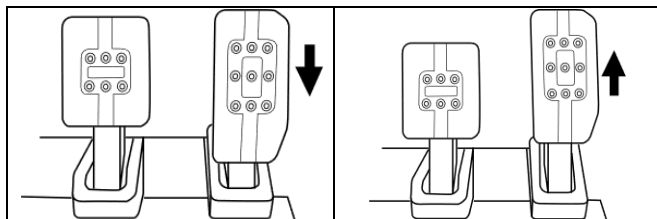
- Un braccio del pedale (**10**) con due perforazioni.
- Un supporto in plastica per la testa (**11**) (collocato tra la testa e il braccio) con quattro perforazioni.
- Una testa in metallo (**12**) con svariate perforazioni (nove per l'acceleratore – sei per il freno – sei per la frizione).



ATTENZIONE: per evitare problemi di calibrazione, prima di effettuare qualsiasi regolazione alla tua pedaliera, assicurati sempre di aver scollegato, dalla console o dal PC, il cavo USB del tuo volante.

Regolazione dell'ALTEZZA del pedale dell'acceleratore

- Utilizzando l'acclusa chiave a brugola da 2,5 mm (**3**), estrai le due viti che tengono assieme la testa in metallo (**12**) e il relativo supporto (**11**).
- Scegli il livello di altezza che preferisci, dopodiché reinserisci le viti e stringile finché la testa in metallo (**12**) e il relativo supporto (**11**) non risultino ben fissati.



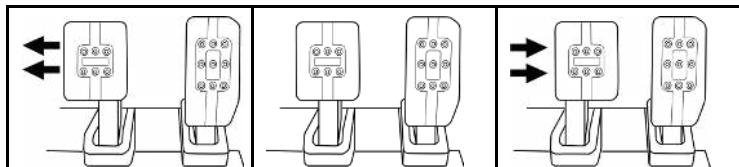
Posizione bassa

Posizione alta (predefinita)

Regolazione della SPAZIATURA per i tre pedali

- Utilizzando l'acclusa chiave a brugola da 2,5 mm (3), estrai le due viti che tengono assieme la testa in metallo (12) e il relativo supporto (11).
- Scegli la tua posizione preferita (a sinistra, al centro o a destra), dopodiché reinserisci le viti e stringile finché la testa in metallo (12) e il relativo supporto (11) non risultino ben fissati.

Illustrazioni di esempio per il pedale del freno:



Posizione a sinistra

Posizione centrale
(predefinita)

Posizione a destra

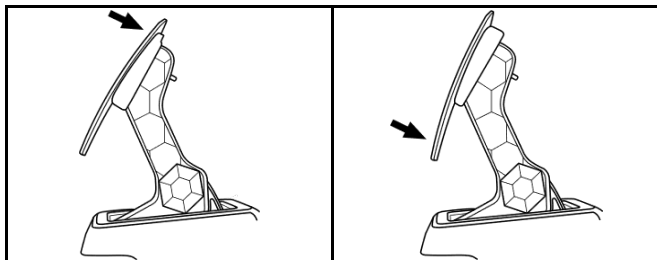
Numero delle possibili posizioni di spaziatura per i vari pedali:

- Tre per il pedale dell'acceleratore
- Tre per il pedale del freno
- Tre per il pedale della frizione

Regolazione dell'INCLINAZIONE dei pedali

- Utilizzando l'acclusa chiave a brugola da 2,5 mm (3), estrai le due viti che tengono assieme la testa in metallo (12) e il relativo supporto (11).
- Ruota di 180° il supporto in plastica della testa (11), dopodiché reinserisci le viti e stringile finché la testa in metallo (12) e il relativo supporto (11) non risultino ben fissati.

Illustrazioni di esempio per il pedale dell'acceleratore:



Posizione a minor inclinazione (predefinita)

Posizione a inclinazione maggiore

Numero delle possibili posizioni di inclinazione per i vari pedali:

- Due per il pedale dell'acceleratore
- Due per il pedale del freno
- Due per il pedale della frizione

ACCLUSO SET DI MOLLE PER IL FRENO

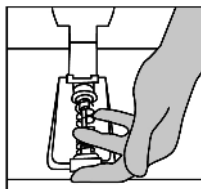
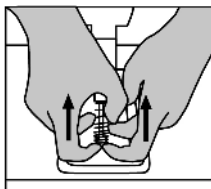
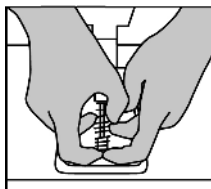
4 possibili configurazioni e impostazioni per la forza sul pedale del freno

*Questo modulo ti consente di cambiare la percezione e la resistenza durante le frenate.
Puoi decidere di installarlo o meno, in base alle tue preferenze.*

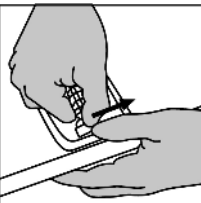
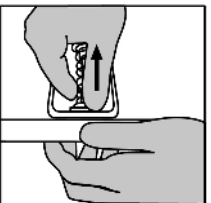
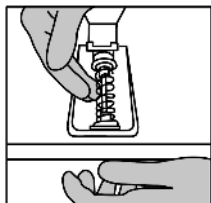
Resistenza del freno	Morbida	Media (predefinita)	Dura	Durissima
Uso consigliato	Scrivania	Scrivania	Supporto per pedaliera	Abitacolo
Molla morbida argentata (8)	x	x		
Anello ammortizzante in elastomero bianco (6)		x		x
Molla dura nera (2)			x	x

1. Tira con forza il distanziatore inferiore in plastica (9) per comprimere la molla ed estrai la barra di trazione della molla (4) dalla relativa sede.

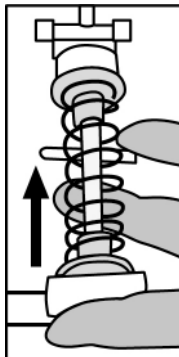
Metodo 1:



Metodo 2:



2. Riposiziona i vari elementi lungo la barra di trazione della molla (4).
Inizia con il distanziatore inferiore in plastica (9), poi la molla da te scelta (2) o (8), infine il distanziatore superiore in plastica (7).
3. Dopo aver scelto la configurazione, inserisci l'anello ammortizzante in elastomero (6).
4. Regola la testa di fissaggio con rondella (5) e inseriscila nella relativa posizione.
5. Comprimi con forza la molla per poter inserire la barra di trazione della molla (4) nella relativa posizione.



Sul sito <https://support.thrustmaster.com> è disponibile un video su come cambiare le molla: clicca su **Volanti / T3PM**.

Informazioni sulla garanzia al consumatore

A livello mondiale, Guillemot Corporation S.A., avente sede legale in Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Francia (d'ora in avanti "Guillemot") garantisce al consumatore che il presente prodotto Thrustmaster sarà privo di difetti relativi ai materiali e alla fabbricazione, per un periodo di garanzia corrispondente al limite temporale stabilito per la presentazione di un reclamo riguardante la conformità del prodotto in questione. Nei paesi della Comunità Europea, tale periodo equivale a due (2) anni a partire dalla consegna del prodotto Thrustmaster. In altri paesi, la durata della garanzia corrisponde al limite temporale stabilito per la presentazione di un reclamo riguardante la conformità del prodotto Thrustmaster in base alle leggi applicabili nel paese in cui il consumatore risiedeva alla data di acquisto del prodotto Thrustmaster (qualora nel paese in questione non esistesse alcuna norma a riguardo, il periodo di garanzia corrisponderà a un (1) anno a partire dalla data originale di acquisto del prodotto Thrustmaster).

Qualora, durante il periodo di garanzia, il prodotto dovesse apparire difettoso, contatti immediatamente l'Assistenza Tecnica, che le indicherà la procedura da seguire. Qualora il difetto dovesse essere confermato, il prodotto dovrà essere riportato al luogo di acquisto (o qualsiasi altro luogo indicato dall'Assistenza Tecnica).

Nel contesto della presente garanzia, il prodotto difettoso di proprietà del consumatore potrà essere sostituito o reso nuovamente funzionante, a discrezione dell'Assistenza Tecnica. Se, durante il periodo coperto dalla garanzia, il prodotto Thrustmaster fosse oggetto di tale rimessa in operatività, alla rimanente durata della garanzia dovrà essere aggiunto un periodo di almeno sette (7) giorni, durante il quale il prodotto risulta non utilizzabile (tale periodo intercorre dalla data della richiesta di intervento da parte del consumatore o dalla data in cui il prodotto in questione è reso disponibile per la rimessa in operatività, questo nel caso in cui tale data sia successiva alla data di richiesta di intervento). Qualora le leggi applicabili in materia lo consentano, la totale responsabilità di Guillemot e delle sue controllate (compresi i danni conseguenti) si limita alla rimessa in operatività o alla sostituzione del prodotto Thrustmaster. Qualora le leggi applicabili in materia lo consentano, Guillemot declina ogni garanzia sulla commerciabilità o la conformità a finalità particolari.

La presente garanzia non potrà essere applicata: (1) se il prodotto è stato modificato, aperto, alterato o ha subito danni derivanti da un uso inappropriato o non autorizzato, da negligenza, da un incidente, dalla semplice usura, o da qualsiasi altra causa non riconducibile a difetti nei materiali o nell'assemblaggio (compresi, ma non i soli, prodotti Thrustmaster combinati con elementi inadatti, tra cui, in particolare, batterie ricaricabili, caricatori o qualsiasi altro elemento non fornito da Guillemot per questo prodotto); (2) nel caso in cui il prodotto sia stato utilizzato per qualsiasi altro scopo al di fuori dell'uso domestico, comprese finalità professionali o commerciali (esempio: sale giochi, allenamenti, concorsi); (3) in caso di mancato rispetto delle istruzioni fornite dall'Assistenza Tecnica; (4) in caso di software, ovvero software soggetto a una specifica garanzia; (5) ai materiali di consumo (elementi che richiedono la loro sostituzione al termine della loro durata di esercizio come, ad esempio, batterie di tipo convenzionale o cuscinetti protettivi per auricolari o cuffie); (6) agli accessori (ad esempio, cavi, custodie, borsette, borse, cinturini); (7) se il prodotto è stato venduto ad un'asta pubblica.

La presente garanzia non è trasferibile.

I diritti legali del consumatore, stabiliti dalle leggi vigenti in materia di vendita di beni di consumo nel relativo paese, non vengono intaccati dalla presente garanzia.

Disposizioni aggiuntive sulla garanzia

Per tutta la durata della garanzia, in linea di principio, Guillemot non fornirà alcuna parte di ricambio, in quanto la sola Assistenza Tecnica è la parte autorizzata ad aprire e/o rimettere in funzionamento tutti i prodotti Thrustmaster (fatta eccezione per eventuali procedure di rimessa in operatività che l'Assistenza Tecnica potrebbe richiedere al consumatore, attraverso istruzioni scritte – viste, ad esempio, la semplicità e la mancanza di riservatezza della procedura di rimessa in operatività – e fornendo al consumatore le necessarie parti di ricambio, se ve ne fosse l'esigenza).

Considerando i propri cicli di innovazione e per proteggere il proprio know-how e i propri segreti commerciali, in linea di principio, Guillemot non fornirà alcuna notifica o parte di ricambio finalizzata alla rimessa in attività di un qualunque prodotto Thrustmaster il cui periodo di garanzia risultasse scaduto.

Responsabilità

Qualora le leggi applicabili in materia lo consentano, Guillemot Corporation S.A. (d'ora in avanti "Guillemot") e le sue controllate declinano ogni responsabilità per qualsiasi danno derivante da almeno una delle seguenti condizioni: (1) il prodotto è stato modificato, aperto o alterato; (2) mancato rispetto delle istruzioni di installazione; (3) uso inappropriato o non permesso, negligenza, incidente (come, ad esempio, un impatto); (4) semplice usura; (5) utilizzo del prodotto per qualsiasi altro scopo al di fuori dell'uso domestico, comprese finalità professionali o commerciali (esempio: sale giochi, allenamenti, concorsi). Qualora le leggi applicabili in materia lo consentano, Guillemot e le sue controllate declinano ogni responsabilità per qualsiasi danno non riconducibile a difetti nei materiali o nella fabbricazione del prodotto (compresi, ma non i soli, potenziali danni causati direttamente o indirettamente da un qualunque software, oppure dall'uso del prodotto Thrustmaster in combinazione con elementi inadatti, tra cui, in particolare, batterie ricaricabili, caricatori o qualsiasi altro elemento non fornito da Guillemot per questo prodotto).

THRUSTMASTER®**ASSISTENZA TECNICA**<https://support.thrustmaster.com>

COPYRIGHT

©2021 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato di proprietà di Guillemot Corporation S.A. Fabbriato e distribuito da Guillemot Corporation S.A. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali vengono qui citati previa autorizzazione e appartengono ai legittimi proprietari. Contenuti, design e caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e potrebbero variare da una nazione all'altra. Foto e illustrazioni puramente indicative. Progettato in Europa e Nord America, fabbricato in Cina.

Utilizzabile esclusivamente con console PlayStation®5 e console PlayStation®4.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" e "PlayStation Shapes Logo" sono marchi o marchi registrati di proprietà di Sony Interactive Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi appartengono ai legittimi proprietari. Prodotto e distribuito su licenza di Sony Interactive Entertainment LLC.

RACCOMANDAZIONI SULLA TUTELA DELL'AMBIENTE



- * Nell'Unione Europea, Regno Unito e Turchia: Al termine della sua vita operativa, questo prodotto non dovrebbe essere gettato assieme ai comuni rifiuti, ma dovrebbe essere portato ad un apposito punto di raccolta destinato al riciclaggio del Materiale Elettrico ed Elettronico.

Ciò è confermato dal simbolo riportato sul prodotto, nel manuale d'uso o sulla confezione.



A seconda delle proprie caratteristiche, i materiali potrebbero essere riciclati.

Tramite il riciclaggio ed altre forme di trattamento del Materiale Elettrico ed

Elettronico, è possibile fornire un importante contributo per la salvaguardia dell'ambiente.

Per conoscere i punti di raccolta più vicini a te, contatta le autorità locali competenti.

In tutti gli altri Paesi: per favore, rispetta le leggi locali sul riciclo dei materiali elettrici ed elettronici.

Informazioni da conservare. I colori e le decorazioni possono variare.

I ganci di plastica e gli adesivi dovrebbero essere rimossi dal prodotto prima che quest'ultimo venga utilizzato.

www.thrustmaster.com

**Valido solo in UE, Regno Unito e Turchia*

