

HELICOPTER FLYBALL

www.revell-control.de

© 2014 Revell GmbH,
Henschelstr. 20-30, D-32257 Bünde.
A subsidiary of Hobbico, Inc. REVELL IS
THE REGISTERED TRADEMARK OF REVELL
GMBH, GERMANY. Made in China.



V.02.01



INHALT



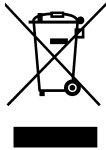
Fernsteuerung



Schablone



FlyBall



Li-Ion



Niemals den
laufenden Rotor
berühren! Das
Modell niemals
fahren und Stellen meiden, an
denen Kollisionen mit Menschen,
Tieren oder sonstigen Gegen-
ständen drohen!

Elektroschrottgesetz: Nach Gebrauchsende bitte alle Batterien entnehmen und separat entsorgen. Alte elektrisch betriebene Geräte bei den Sammelstellen der Gemeinden für Elektroschrott abgeben. Die übrigen Teile gehören in den Hausmüll. Danke für die Mithilfe!

Hiermit erklärt die Revell GmbH, dass sich dieses Produkt in Übereinstimmung mit den grundlegenden Anforderungen und den übrigen einschlägigen Bestimmungen der Richtlinie 1999/5/EC befindet. Die Konformitätserklärung ist unter www.revell-control.de zu finden.

SICHERHEITSHINWEISE

- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Es dürfen nur die empfohlenen Batterien oder die eines gleichwertigen Typs verwendet werden.
- Leere Batterien müssen aus der Fernsteuerung herausgenommen werden.
- Die Batterien niemals anzünden oder einem Feuer aussetzen, sie laufen aus. Es besteht Explosionsgefahr!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität (+ und -) eingelegt werden.
- Nicht aufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden.
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.
- Aufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus der Fernsteuerung herausgenommen werden.

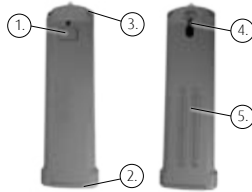
SICHERHEITSHINWEISE

- Batterien aus der Fernsteuerung nehmen, wenn sie nicht im Einsatz ist.
- Diese Bedienungsanleitung bitte aufbewahren

Produkteigenschaften: Flugzeit: ca. 9-10 Minuten (Batterien/Akkus sind besonders leistungsstark nach mehreren Lade- und Entladevorgängen). Reichweite der Fernsteuerung: ca. 3 Meter. Stromversorgung Modell: DC 3,7 V / 0,37Wh / 1x3,7V aufladbarer Li-Ion-Akku (integriert) Kapazität: 90mAh. Fernsteuerung: DC DC 6V / 2x1,5V "AA" (Batterie nicht mitgeliefert)

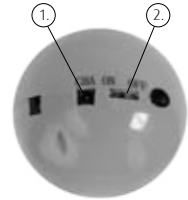
FERNSTEUERUNG

1. On/Off-Schalter
2. Batterieabdeckung
3. Schablonen Halterung
4. Ladekabel
5. Polaritätsanzeige

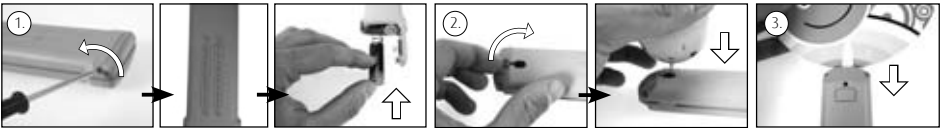


FLYBALL

1. Ladekabelanschluss
2. On / Off-Schalter

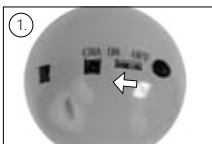


VORBEREITUNG



1. Die Batterieabdeckung der Fernsteuerung aufschrauben und öffnen. Vier Batterien mit der richtigen Polarität einlegen. Die Batterieabdeckung wieder schließen.
2. Das Ladekabel vorsichtig herausnehmen. Das Ladekabel mit dem Ladekabelanschluss auf der Unterseite des FlyBalls verbinden. Der Stecker muss sich leicht in die Ladebuchse stecken lassen. KEINE GEWALT ANWENDEN. Wird der Stecker nicht richtig in die Ladebuchse gesteckt, kann der FlyBall beschädigt werden und unter Umständen Verletzungsgefahr bestehen. Sobald der Ladevorgang läuft, leuchtet die LED des Balls rot. Nach ca. 35-45 Minuten ist der FlyBall aufgeladen. Die Ladeanzeige erlischt, wenn der Ladevorgang beendet ist. Nach dem Laden das Ladekabel vorsichtig vom Ball trennen. Der Ball hat nun Power für ca. 6-8 Minuten.
3. Schiebe Sie die Schablone vorsichtig in die dafür bestimmte Halterung am Sender rein. Diese dient sehr gut dazu, um den Ball zu steuern.

BEDIENUNG



1. Den On/ Off- Schalter des FlyBalls auf "On" stellen.
2. Jetzt halten Sie den Ball in der Hand, sodass der Ball mit den Rotorblättern nach oben steht. Danach drücken Sie einmal den On/Off-Schalter der Fernsteuerung (Abb. 2). Die Rotorblätter starten sofort und Sie können den Ball loslassen. Unten am Ball befindet sich ein Näherungssensor. Dieser erkennt den Abstand zum Untergrund und schaltet automatisch in den zweiten Gang, das Model steigt selbständig ca. einen Meter und fällt danach leicht ab, bis der Näherungssensor den Untergrund wieder erkennt und automatisch ca. einen Meter aufsteigt.
3. Sobald das Model nicht mehr richtig aufsteigt, ist der Akku schwach und sollte aufgeladen werden.

Achtung: Bitte versuchen Sie niemals den FlyBall in der Luft zu greifen. Sobald Sie den Ball nicht mehr unter Kontrolle haben oder diesen ausschalten möchten, drücken Sie ein zweites mal den On/Off- Schalter an der Fernsteuerung und die Rotorblätter schalten sich sofort aus. Nun auch den ON / Off- Schalter des FlyBalls auf "Off" schalten.

HELICOPTER FLYBALL



www.revell-control.de

© 2014 Revell GmbH,
Henschelstr. 20-30, D-32257 Bünde.
A subsidiary of Hobbico, Inc. REVELL IS
THE REGISTERED TRADEMARK OF REVELL
GMBH, GERMANY. Made in China.



CONTENTS



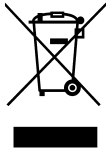
Remote control



Template



FlyBall



Li-Ion

Electrical and electronic waste ordinance: After the end of use, remove all batteries and separately dispose of all electrically operated devices at the communal collection centres for electrical and electronic waste. Dispose of the remaining parts with household waste. Thank you for your cooperation!



Never touch the running propeller!
Never operate the model in the presence of swimmers and avoid places where there is the potential of collision with people, animals and other objects!

Revell GmbH hereby declares that this product conforms with the basic requirements and the additional applicable provisions of Directive 1999/5/EC. The Declaration of Conformity can be found at www.revell-control.de.

SAFETY GUIDELINES

- Different types of battery or new and used batteries must not be used together.
- You may only use recommended batteries or those which are of a similar type.
- Empty batteries must be removed from the remote control.
- Never light batteries or expose to fire – they leak. There is danger of explosion!
- Do not short-circuit the connectors.
- Batteries must be inserted in the correct polarity (+ und -).
- Batteries which cannot be recharged must not be charged.
- Chargeable batteries may only be charged under adult supervision.
- Chargeable batteries must be taken out of the remote control before recharging.
- Remove batteries from the remote control when not in use.
- Please keep these operating instructions.

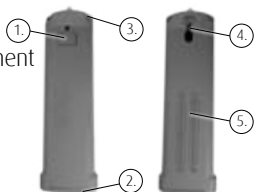
SAFETY GUIDELINES

Warning ! Not suitable for children under 36 month. Small parts. Choking hazard ! The packaging must be saved, because it contains important information. Changes to the colour and technical modifications reserved.

Product Features: Flight time: ca. 9-10 minutes (batteries/accumulators are especially efficient after several charge and de-charge cycles) .Reach of remote control: ca. 3 m. Model power supply: DC 3.7 V / 0.37Wh / 1 x 3.7 V rechargeable Li-Ion battery (integrated) capacity: 90mAh: Transmitter: DC DC V / 2 x 1.5V "AA" (batteries not included)

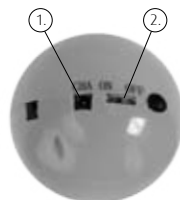
REMOTE CONTROL

1. ON/OFF switch
2. Battery compartment cover
3. Template holder
4. Charging cable
5. Polarity diagram

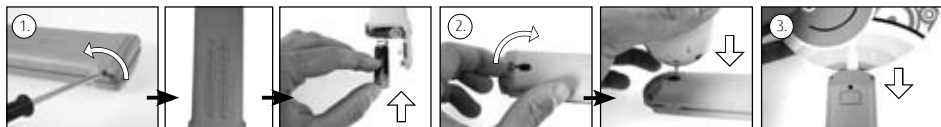


FLYBALL

1. Charging cable connection
2. ON/OFF switch

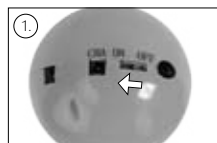


PREPARATION



1. Unscrew and open the battery compartment cover on the remote control. Insert four batteries with the correct polarity. Close the battery compartment cover.
2. Carefully take out the charging cable. Plug in the charging cable on the underside of the FlyBall. The plug must be gently inserted into the charging socket - DO NOT USE FORCE. If the plug is not correctly inserted into the charging socket, the FlyBall may become damaged and, under certain circumstances, cause injury. The LED on the ball turns red as soon as charging begins. The FlyBall is charged after approx. 35-45 minutes. The charging light goes out once charging is complete. Carefully separate the charging cable from the ball after charging. The ball now has power for approx. 6-8 minutes.
3. Carefully slide the template onto the designated holder on the transmitter. This really helps to control the ball.

OPERATION



1. Set the ON/OFF switch on the FlyBall to the "ON" position.
2. Now hold the ball in your hand so that the rotor blades are pointing upwards. Then press the ON/OFF switch on the remote control once (fig. 2.) The rotor blades will start immediately and you can let the ball go. There is a proximity sensor located on the underside of the ball. This detects the distance to the ground and automatically changes into second gear. The model will climb approx. one metre on its own and then drop slightly until the proximity sensor detects the ground again and automatically climbs approx. one metre.
3. As soon as the model no longer really climbs, the battery is weak and should be charged.

Attention: Never try to grab the FlyBall while it is in the air. As soon as you no longer have the ball under control or wish to switch it off, press the ON/OFF switch on the remote control for a second time and the rotor blades will switch off immediately. Now set the ON/OFF switch on the FlyBall to the "OFF" position.

HELICOPTER FLYBALL



www.revell-control.de

© 2014 Revell GmbH,
Henschelstr. 20-30, D-32257 Bünde.
A subsidiary of Hobbico, Inc. REVELL IS
THE REGISTERED TRADEMARK OF REVELL
GMBH, GERMANY. Made in China.



CONTENU



Télécommande



Pochoir



FlyBall



Li-Ion



Réglementation sur les déchets d'équipement électrique et électronique : A la fin de leur utilisation, retirer toutes les piles et les éliminer séparément. Remettre les vieux appareils électriques aux centres de collecte des déchets d'équipement électrique et électronique de votre commune. Le reste peut être jeté dans les ordures ménagères. Merci pour votre collaboration !



Ne jamais toucher la lorsque le moteur est en mouvement !
Ne pilotez jamais la maquette en présence de nageurs et évitez les endroits présentant des risques de collision avec des personnes, des animaux ou d'autres objets !

Revell GmbH déclare par la présente que ce produit est conforme aux exigences et autres dispositions de la directive 1999/5/CE. La déclaration de conformité est consultable sur le site www.revell-control.de.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- Des types de piles non similaires ou des piles nouvelles ou usagées ne doivent pas être utilisées ensemble.
- Uniquement les piles recommandées ou de type similaire doivent être utilisées.
- Les piles vides doivent être retirées de la télécommande.
- Ne jamais enflammer des piles ou les mettre au feu, elles coulent. Il y a risque d'explosion !
- Les bornes de raccordement ne doivent pas être court-circuitées.
- Les piles doivent être insérées avec la bonne polarité (+ et -).
- Les piles non rechargeables ne doivent pas être chargées.
- Les piles rechargeables doivent être chargées uniquement sous la surveillance des adultes.
- Les piles rechargeables doivent être retirées avant le chargement de la télécommande.
- Les piles de la télécommande doivent être retirées si elles ne sont pas utilisées.
- Conserver cette notice d'utilisation.

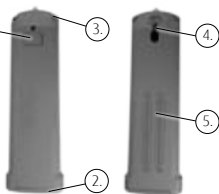
CONSIGNES DE SÉCURITÉ

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petites pièces. Danger d'étouffement. Conservez l'emballage car il contient des informations importantes.

Caractéristiques du produit : Temps de vol : env. 9-10 minutes (les piles/accus sont puissants après plusieurs processus de charge et de décharge). Portée de la télécommande : environ 3 mètres. Alimentation électrique du modèle : DC 3,7 V/0,37 Wh/1 batterie Li-Ion rechargeable de 3,7 V (intégrée). Capacité : 90 mAh. Télécommande : DC 6 V/2 x 1,5 V « AA » (piles non fournies)

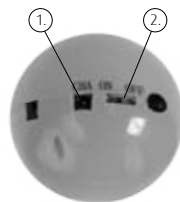
TÉLÉCOMMANDE

1. Interrupteur On/Off
2. Couvercle du compartiment à piles
3. Support du pochoir
4. Câble de chargement
5. Indication de la polarité

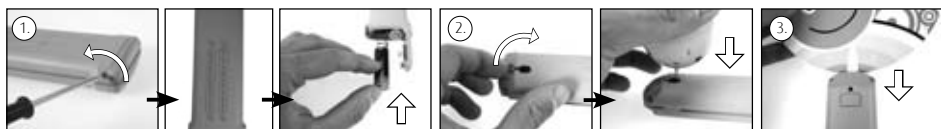


FLYBALL

1. Prise pour câble de chargement
2. Interrupteur On/Off

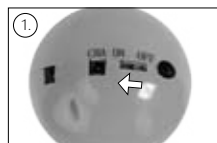


PRÉPARATION



1. Dévisser et ouvrir le couvercle du compartiment à piles de la radiocommande. Insérer quatre piles en respectant la polarité. Refermer le couvercle du compartiment à piles.
2. Enlevez le câble de chargement avec précaution. Branchez le câble de chargement sur la prise prévue à cet effet sur la partie inférieure du FlyBall. La fiche doit s'enfoncer facilement dans la prise de chargement - NE PAS FORCER. Si la fiche n'est pas enfoncée correctement dans la prise de chargement, cela pourrait endommager le FlyBall et représenter un risque de blessure. Dès que le processus de charge est en cours, le DEL de la balle s'allume en rouge. Le FlyBall se recharge en 35 à 45 minutes. Le témoin de charge s'éteint lorsque le processus de charge est terminé. Après la phase de charge, déconnectez le câble de chargement de la balle avec précaution. La balle a à présent suffisamment d'énergie pour 6 à 8 minutes de vol.
3. Insérez le pochoir prudemment dans le support de l'émetteur prévu à cet effet. Il est tout à fait approprié pour piloter la balle.

MANIPULATION



1. Placez l'interrupteur On/Off du FlyBall sur la position « On ».
2. À présent, maintenez la balle en main de sorte que les pales de la balle soient dirigées vers le haut. Ensuite, appuyez une fois sur l'interrupteur On/Off de la télécommande (Fig. 2). Les pales démarrent immédiatement et vous pouvez lâcher la balle. Sous la balle se trouve un capteur de proximité. Le capteur calcule la distance au sol et passe automatiquement au second rapport, le modèle s'élève d'environ un mètre de façon autonome puis redescend légèrement jusqu'à ce que le capteur détecte la proximité du sol et s'élève de nouveau automatiquement d'environ un mètre.
3. Dès que le modèle ne s'élève plus correctement, la batterie est trop faible et doit être rechargée.

Attention : N'essayez jamais de saisir le FlyBall en vol. Dès que vous n'avez plus le contrôle de la balle ou que vous souhaitez l'arrêter, appuyez une deuxième fois sur l'interrupteur On/Off de la télécommande et le rotor s'arrête instantanément. À présent, commutuez également l'interrupteur On/Off du FlyBall sur la position « Off ».

HELICOPTER FLYBALL



www.revell-control.de

© 2014 Revell GmbH,
Henschelstr. 20-30, D-32257 Bünde.
A subsidiary of Hobbico, Inc. REVELL IS
THE REGISTERED TRADEMARK OF REVELL
GMBH, GERMANY. Made in China.



INHOUD



Zender



Sjabloon



FlyBall



Li-Ion

Wetgeving voor inzameling van afgedankte elektrische en elektronische apparatuur: Verwijder alle verbruikte batterijen afzonderlijk. Lever oude elektrische apparaten in bij uw gemeentelijke inzamelpunt voor afgedankte elektrische en elektronische apparatuur. De overige onderdelen horen bij het huisvuil. Dank voor uw medewerking!



Raak de draaiende rotor in geen geval aan! Laat het model nooit in aanwezigheid van zwimmers vliegen en vermijd plaatsen, waar een risico bestaat van botsingen met mensen, dieren en andere objecten!

Hiermee verklaart Revell GmbH & Co. KG, dat dit product in overeenstemming is met de fundamentele eisen en de overige toepasselijke bepalingen van de richtlijn 1999/5/EC. Op www.revell-control.de vindt u de conformiteitsverklaring.

VEILIGHEIDSAANWIJZINGEN

- Gebruik geen batterijen van verschillende typen of nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik uitsluitend de aanbevolen batterijen of batterijen van een gelijkwaardig type.
- Verwijder lege batterijen uit de zender.
- Probeer batterijen in geen geval aan te steken en stel ze nooit bloot aan open vuur: hierdoor kunnen ze gaan lekken. Er bestaat ontploffingsgevaar!
- De aansluitklemmen/polen mogen niet worden kortgesloten.
- Plaats batterijen altijd met de polen (+ en -) in de juiste richting.
- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van volwassenen worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen moeten voor het laden uit de zender worden verwijderd.
- Verwijder de batterijen uit de zender wanneer deze niet wordt gebruikt.
- Bewaar deze handleiding goed.

VEILIGHEIDSAANWIJZINGEN

Producteigenschappen: Vliegtijd: ca. 9-10 minuten (batterijen/accu's bereiken een optimaal vermogen na meerder malen opladen en ontladen). Bereik van de zender ca. 3 meter. Stroomvoorziening model: DC 3,7 V / 0,37 Wh / 1 x 3,7 V oplaadbare Li-Ion-accu (geïntegreerd). Capaciteit: 90 mAh Zender: DC 6V / 2 x 1,5V "AA" (batterijen niet meegeleverd)

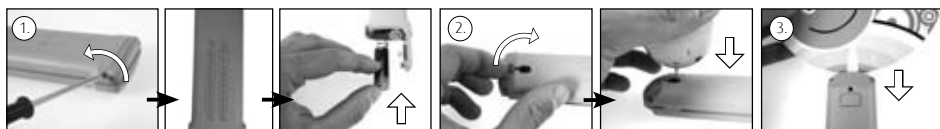
ZENDER ZENDER

1. On/Off-schakelaar
 2. Afdekking batterijvak
 3. Sjabloonhouder
 4. Laadkabel
 5. Polariteitsaanduiding
- 

FLYBALL

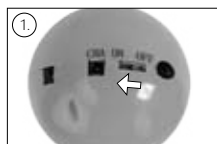
1. Laadsnoeraansluiting
 2. On/Off-schakelaar
- 

VOORBEREIDING



1. Schroef de afdekking van het batterijvak van de zender los en open het. Plaats vier batterijen met de polen in de juiste richting. Sluit de afdekking van het batterijvak weer.
2. Trek het laadsnoer voorzichtig naar buiten. Sluit het laadsnoer met de laadsnoeraansluiting aan op de onderkant van de FlyBall. De stekker moet gemakkelijk in de laadaansluiting kunnen worden gestoken - FORCEER HEM NIET. Als de stekker niet op de juiste wijze in de laadaansluiting wordt gestoken, kan de FlyBall beschadigd raken en kan in sommige gevallen gevaar van letsel ontstaan. Tijdens het laden brandt de led op de bal rood. Na ca. 35-45 minuten is de FlyBall opgeladen. Wanneer het laden voltooid is, gaat de laadindicator uit. Trek het laadsnoer na het laden voorzichtig uit de bal. De bal heeft nu voldoende stroom om 6 à 8 minuten te kunnen vliegen.
3. Schuif de sjabloon voorzichtig in de daarvoor bedoelde opening in de zender. Hiermee kan de bal goed in de juiste richting worden gestuurd.

BEDIENING



1. Zet de On/Off-schakelaar van de FlyBall op "On".
2. Houd nu de bal in de hand met de rotorbladen naar boven. Druk eenmaal op de On/Off-schakelaar van de zender (afb. 2). De rotorbladen gaan direct draaien en u kunt de bal loslaten. Onderin de bal bevindt zich een nabijheidssensor. Deze herkent de afstand tot de grond en laat de rotoren automatisch met een hogere snelheid draaien als de bal teveel daalt. Het model stijgt vanzelf ca. een meter en zakt daarna langzaam weer naar beneden tot de nabijheidssensor de ondergrond weer "ziet" en de bal weer automatisch ca. een meter stijgt.
3. Wanneer het model niet goed meer stijgt, is de accu zwak en moet deze worden opgeladen.

Let op: Probeer nooit om de FlyBall uit de lucht te grijpen. Wanneer u de bal niet meer onder controle hebt of deze wilt uitschakelen, drukt u nogmaals op de On/Off-schakelaar op de zender. De rotoren worden onmiddellijk uitgeschakeld. Zet nu ook de On/Off-schakelaar van de FlyBall op "Off".