



NOTICE DE MONTAGE DU BANDIT 3.5 II T5210-O / T5210-Y

CARACTERISTIQUES :

Longueur : 848mm
Largeur : 293mm
Poids total : 1950g

GARANTIE

Ce kit est garanti sans défaut de matière ou de fabrication à la date de l'achat. Cette garantie ne couvre pas les dommages d'usage ni les modifications. La garantie couvre exclusivement le produit lui-même et est limitée à la valeur d'origine du kit. Le fait pour l'utilisateur d'assembler les éléments de ce kit implique l'acceptation de la responsabilité de tous dommages pouvant être causés par le produit tel qu'il aura été achevé. Dans le cas où l'acheteur n'accepterait pas cette responsabilité, il peut rapporter le produit neuf et inutilisé à son détaillant pour en obtenir le remboursement.

NOTIFICATION : ACCOMPAGNEMENT D'UN ADULTE REQUIS

Cette superbe réplique de bateau de course inshore n'est pas un jouet. Le montage et le pilotage de ce produit nécessitent la supervision d'un adulte.

Veuillez lire la totalité de ce manuel pour vous familiariser avec le montage et le pilotage de ce voilier. Avant de commencer le montage, vérifiez que l'ensemble des pièces détachées fournies dans ce kit correspondent à la liste descriptive de la notice et aux photos afin de vous assurer qu'aucune pièce ne soit manquante ou endommagée. Veuillez contacter Model Racing Car pour tout renseignement.

Page 2

INTRODUCTION

Nous vous remercions pour l'achat de ce hors bord Bandit 3.5 II Thunder Tiger ! Ce modèle de formule 1 nautique a été testé et approuvé par Jorgen Andersson, Champion du Monde de la catégorie, ce qui signifie que vous allez très prochainement connaître les fabuleuses sensations de la course nautique. Que vous ayez porté votre choix sur un kit, un ensemble incluant la motorisation, ou un ensemble prêt à naviguer, lisez la totalité de ce manuel afin de vous familiariser avec votre bateau, son assemblage et les consignes de sécurité.

TABLE DES MATIERES

Introduction	2
Consignes de sécurité	2
Autres éléments requis	3
Accessoires nécessaires	3
Liste des pièces	4
Dessins des pièces	5
Assemblage	6-9
Vérifications de la radiocommande	10
Réglages	11
Quelques astuces	11
Entretien	11

CONSIGNES DE SECURITE

- Eloignez l'hélice de tout objet qui pourrait se transformer en projectile et provoquer de graves blessures.
- Ne faites JAMAIS naviguer ce bateau sur un plan d'eau dans lequel se trouvent des baigneurs, des animaux

ou n'importe quel obstacle. Vous pourriez dans le cas contraire provoquer de graves blessures et/ou de sérieux dégâts matériels.

- Référez-vous toujours au manuel de votre radiocommande, et vérifiez la fréquence et la portée de votre émetteur afin d'éviter toute possibilité d'interférence. Ne prenez JAMAIS le risque de faire naviguer votre bateau sans ces précautions.
- Le carburant utilisé est hautement inflammable. Stockez-le dans un endroit frais (mais pas humide), loin de toute source de chaleur ou d'étincelles.
- Avant de naviguer, vérifiez toujours la qualité et la fixation des durites, vérifiez qu'il n'y a pas de fuite de carburant.
- Faites démarrer votre moteur dans un endroit aéré, du fait qu'il dégage lors de son fonctionnement du monoxyde de carbone (gaz mortel dans un endroit peu ventilé).
- Après avoir fait naviguer votre BANDIT 3.5 II, ne touchez pas le moteur avant un refroidissement total, tout spécialement lorsque vous sortez votre bateau hors de l'eau, vous risquez de graves brûlures.
- Portez toujours des lunettes de protection, l'hélice pouvant projeter du sable ou de petits débris.

Page 3

AUTRES ELEMENTS REQUIS

Equipement radio

Une radiocommande 2 voies ainsi que 2 servos standard sont requis. Vous pouvez utiliser toute radiocommande 2 voies. Cependant, nous vous recommandons l'utilisation d'une radiocommande à volant.

Moteur marine hors-bord

Nous vous recommandons vivement l'utilisation du moteur Thunder Tiger Pro-21M-OB 3.5cc (Réf. T9567).

Colles

Vous aurez besoin de deux types de colles pour l'assemblage de votre BANDIT 3.5 II. De la colle époxy, et de la colle cyanoacrylate.

Outils

L'assemblage de votre modèle sera facilité par l'utilisation d'outils adéquats. Nous avons complété la liste ci-dessus par une liste d'outils nécessaires à l'assemblage du BANDIT 3.5 II, tels que des tournevis, pinces, cutter, crayon et règle.

ACCESSOIRES NECESSAIRES

Caisse de terrain

La caisse de terrain Thunder Tiger (réf. T1264) contient tous les accessoires nécessaires au démarrage du Bandit 3.5 II.

Carburant

Carburant 15-30% de nitro

Chauffe-bougie

Nous vous recommandons d'utiliser le chauffe-bougie Thunder Tiger (réf. T2157)

Démarrreur

Utilisez un démarrreur disposant d'un couple suffisant pour démarrer votre moteur

Batterie Plomb

7Ah 12V (réf. T2624)

Piles

12 piles alcalines de type AA sont nécessaires

Clé à bougie

Afin de faciliter les manipulations sur les bougies, la clé à bougie Thunder Tiger (réf. T1102) est recommandée.

Pompe à carburant

Une pompe à carburant (réf. T1645) est recommandée pour faciliter les pleins de carburant.

Notice provenant du site www.mrcmodelisme.com

LISTE D'ACCESSOIRES COMPLEMENTAIRES

- Radiocommande 2 voies
- Colle époxy 5mn
- Colle cyanoacrylate épaisse
- Couteau et lames de modélisme
- Scotch de masquage
- Alcool à 90°
- Papier de verre
- Règle
- Petit outillage de modélisme
- Plombs de centrage (100 à 130g)
- Forets : 3mm et 7 mm

Page 4

LISTE DES PIECES

Coque (1)	Rondelles M2 (2)	Tringlerie de direction (2)
Ber de présentation (1)	Scotch double face A (1)	Capot (1)
Embout de vidange en plastique (1)	Scotch double face B (1)	Plots de protection (gauche/1, droit/1)
Interrupteur de démarrage (1)	Vis à vis 3x20mm (4)	Scotch double face B (1)
Platine d'interrupteur (1)	Joint de réservoir (1)	Autocollants numéros de course (1)
Joints d'étanchéité (2)	Coude à 90° (1)	Câble d'accélérateur (1)
Ballons (2)	Réservoir 180cc (1)	Guide de câble d'accélérateur (2)
Attaches rapides de tringlerie (2)	Bouchon de réservoir (1)	Chapes (2)
Vis HC 3x3mm (2)	Plongeur (1)	Tube d'antenne (1)
Clef Hex (1)	Tube silicone (1)	Support de servo (1)
Ecrous M2 (2)		

Description du Bandit 3.5 II

HULL	=	Cockpit
STARBOARD	=	Coque
DECK	=	Capot Arrière
STERN	=	Arrière
SPONSON	=	Quille de flotteur
PORT	=	Flotteur
BOW	=	Nez

Page 5

DESSINS DES PIECES

PJ62120 Coque Bandit 3.5 II (Orange)

PJ6212Y Coque Bandit 3.5 II (Jaune)

Coque (1)

PJ6213 Ber de présentation

Ber (1)

PJ62140 FRP Capot supérieur (Orange)

PJ6214Y FRP Capot supérieur (Jaune)

Capot (1)

PJ6215 Boîte radio

Boîte radio (1) Vis à bois (2,3x12mm (4)

PJ6079 Pièces d'étanchéité

Platine d'interrupteur (1)
Bouchon de vidange (2)
Interrupteur étanche (1)
Joints d'étanchéité (2) Ballons (2)

T3169 Attaches rapides de tringlerie

Attaches rapides (2)
Vis HC 3x3mm (2) Clef Hex (1)
Ecrous M2 (2) Rondelles M2 (2)

PJ6219 Matériel

Scotch double face A (1)
Scotch double face B (1)
Vis à bois (3x20mm (4)

T3261 Réservoir

Joint de réservoir (1) Coude à 90° (1) Réservoir 180cc (1)
Bouchon (1) Plongeur (1) Durite silicone (1)

PJ6082 Plots de protection

Plots de protection (gauche/1, droit/1)
Scotch double face (2)

PJ6216 Ensemble d'aimant

Fixation d'aimant A (6) Rondelle (8) Vis à bois (2x5mm (4)
Fixation d'aimant B (2) Aimants (8) Vis à bois (2x8mm (4)

PJ6217 Numéros de course autocollants

Numéros de course autocollants (1)

PJ6218 Tringlerie

Chapes (2) Câble d'accélérateur (1)
Tringlerie de direction (2) Guide de câble d'accélérateur (2)
Tube d'antenne (1)

Page 6

1. Retirez avec précautions le BANDIT 3.5 II et son ber de présentation de leur carton d'emballage. Repérez toutes les pièces détachées. Vous pouvez momentanément placer toutes les petites pièces à l'intérieur du ber.
2. Insérez les joints d'étanchéité dans leurs emplacements respectifs, et consolidez le montage en appliquant de la colle cyanoacrylate au niveau du point de contact entre la boîte radio et le joint.
3. Repérez toutes les pièces nécessaires au montage du réservoir de carburant, et assemblez-le.
4. Utilisez de l'alcool à 90° pour nettoyer la surface de contact du réservoir, puis fixez-le sur la coque à l'aide de scotch double face.
5. Les trous de fixation de moteur sont déjà pré percés en usine de façon à accueillir le moteur hors-bord Thunder Tiger (réf. T9567). Appliquez de la colle époxy dans ces trous, et fixez le moteur à l'aide de 4 vis auto taraudeuses 3x20mm.
6. Installez des servos standard à l'aide des patins élastiques et des œillets métalliques comme indiqué sur la photo ci-dessus. Du fait que la boîte radio est relativement petite, il est recommandé de placer les servos sur leur support, puis de coller ce support dans la boîte radio. Attention ! La marque placée sur le support de servos doit se trouver sur la face supérieure.

Page 7

7. Tirez la tringlerie de direction depuis l'intérieur de la boîte radio en la faisant passer au travers des joints d'étanchéité. Veillez à ce que le côté en Z de la tringlerie soit fixé sur le palonnier. Puis vissez le palonnier sur le servo après avoir vérifié que celui-ci est au neutre.
8. Vissez les chapes sur la tringlerie et fixez les sur les palonniers de direction du moteur. Ajustez les chapes et vérifiez le centrage du moteur. Découpez un petit morceau de durite afin de sécuriser les chapes comme indiqué sur la photo ci-dessus.
9. Repérez le câble d'accélérateur et son tube de guidage. Insérez le tube de guidage dans la boîte radio en le laissant dépasser à l'extérieur de 27cm, et en le faisant rentrer à l'intérieur de la boîte d'approximativement 5cm. Faites glisser le câble de commande d'accélérateur jusqu'au palonnier d'accélérateur du moteur. Vous serez peut-être amené à affiner le câble pour le faire passer dans le palonnier.
10. Installez ensuite les attaches rapides sur le palonnier d'accélérateur du moteur, et sur le palonnier de servo. Vous serez peut-être amené à élargir le passage des attaches sur le palonnier d'accélérateur.
11. Faites passer le câble d'accélérateur dans les attaches rapides, et fixez-le fermement à l'aide des vis 3x3mm fournies. Ajustez la longueur du câble d'accélérateur, et veillez à ce qu'il soit courbé comme sur les photos ci-dessus. Note : Le moteur dirige le bateau en pivotant d'un côté à l'autre. Veillez à ce que

la commande des gaz soit souple. Coupez l'excédent de câble d'accélérateur.

Page 8

12. Installez l'interrupteur étanche de réception sur son support.
13. Connectez toutes les prises de servos et d'alimentation sur le récepteur, puis placez ce dernier à l'intérieur d'un des ballons fournis. Utilisez une fine bande de scotch pour sceller le ballon. Ceci permettra de protéger le récepteur en cas de retournement du bateau. Procédez de la même façon pour protéger l'accu de réception.
14. Etanchéifiez la boîte radio à l'aide de scotch de masquage comme indiqué sur la photo ci-dessus.
15. Référez-vous au mode d'emploi de votre moteur afin de brancher les durites d'alimentation en carburant. Veillez à ce que les durites disposent d'une longueur suffisante afin que le moteur pivote librement.
16. Faites glisser l'antenne dans le tube de protection. Insérez le tube dans le couvercle de la boîte radio et fixez-le à l'aide de colle cyanoacrylate.

Page 9

17. Utilisez un couteau de modéliste pour découper du cockpit un emplacement pour y loger un morceau de mousse (dimension : LxlxH : 150x50x10mm). A l'aide du scotch double faces fourni, fixez la mousse l'intérieur du cockpit comme illustré ci-dessus. Cette mousse permettra d'assurer la flottaison du bateau.
18. Passez l'antenne travers le cockpit et fixez-la la coque. L'aimant vous aidera la positionner parfaitement.
19. Attachez le plot en caoutchouc à l'arrière du flotteur droit. Veillez à ce qu'il soit bien ajusté.
20. Choisissez et appliquez les numéros de course.
21. Coupez les plots de protection comme indiqué sur la photo ci-dessus. Il faut supprimer la portion arrière afin que l'eau ne reste pas dans le plot. Le plot de protection n'est pas nécessaire, sauf en cas d'accrochage. Un des flotteurs peut (ce n'est qu'un exemple) s'enfoncer dans l'eau, y rencontrer un obstacle qui le brise, et venir endommager l'arrière du bateau, voire endommager le moteur. Ces stabilisateurs ne vous seront pas nécessaires si vous faites évoluer votre bateau sur un plan d'eau peu agité. Essayez-les et voyez si il apporte votre bateau une meilleure directivité selon votre façon de piloter.
22. Fixez fermement les plots de protection à l'aide de scotch double face.

Page 10

Vérifications de la radiocommande

Consultez le mode d'emploi de votre radiocommande afin de vous familiariser avec les différents contrôles et réglages.

Sur le dessin ci-dessus, vous pouvez voir que lorsque la gâchette est poussée vers l'extérieur du manche, la commande des gaz est fermée (le bateau va ralentir), alors que lorsque la gâchette est tirée contre le manche, la commande des gaz est ouverte, ce qui signifie que le bateau va accélérer. Si tel n'est pas le cas, vous devrez inverser le sens des servos. Consultez le mode d'emploi de votre radiocommande pour effectuer cette manipulation (si nécessaire).

Veillez à ce que la commande de direction soit correcte lorsque vous tournez le volant de la radiocommande. Lorsque vous ferez naviguer votre bateau, vous pourrez par la suite ajuster les trims de façon à ce que le bateau navigue droit lorsque le volant est au neutre.

Vous pouvez maintenant procéder au rodage de votre moteur. Référez-vous au mode d'emploi de ce dernier afin de réaliser cette procédure. Un carburant contenant 15% de nitrométhane est suffisant pour une activité de loisir. Bien sûr, plus le pourcentage de nitrométhane sera élevé, plus les performances de votre Bandit 3.5 seront élevées. Cependant, le prix de ce carburant sera lui aussi plus élevé et peut en cas d'une utilisation inadéquate raccourcir la durée de vie de votre moteur.

Quelques astuces pour accroître les performances

Réglage de l'hélice

Afin d'accroître les performances, un équilibrage de l'hélice est fortement recommandé. Retirez tout d'abord tout revêtement se trouvant sur l'hélice lorsque vous allez l'équilibrer. Il n'est cependant pas nécessaire de la polir du fait que cela ne modifie que son apparence.

Félicitations !

Vous êtes maintenant en mesure de tester votre Bandit 3.5 II !

L'angle de poussée du moteur et la profondeur à laquelle se trouve l'hélice sont les deux facteurs les plus importants que vous pouvez être amené à modifier. Le Bandit 3.5 est conçu pour naviguer sur un plan d'eau calme. Tous les réglages doivent être effectués pour ce type de plan d'eau.

Page 11

Angle de poussée

L'angle de poussée du moteur est réglé par défaut en position neutre. Il peut être nécessaire de l'ajuster dans les deux cas suivants :

Le nez du Bandit 3.5 II est trop dirigé vers le haut – Ajustez l'angle de poussée en négatif de façon à faire descendre le nez du bateau.

Le nez du Bandit 3.5 II est trop dirigé vers le bas – Ajustez l'angle de poussée en positif de façon à faire monter le nez du bateau.

Profondeur de l'hélice

Le paramétrage par défaut permet de placer l'hélice à une profondeur de 3mm sous la partie la plus basse des flotteurs. Si vous utilisez une motorisation autre que celle préconisée, vous serez amené à re-percer des trous de fixations vous permettant d'obtenir ce positionnement de l'hélice.

Veillez vous référer au mode d'emploi de votre moteur pour ajuster la profondeur à laquelle vous devez placer l'hélice afin d'obtenir des performances optimales.

Si le Bandit 3.5 II a tendance à plonger - Augmentez la profondeur à laquelle se trouve l'hélice.

Si le Bandit 3.5 II a tendance à décoller - Diminuez la profondeur à laquelle se trouve l'hélice.

Veillez à ajuster la profondeur de l'hélice et l'angle de poussée de façon à trouver des réglages optimaux adaptés à votre style de pilotage.

Le fait de changer d'hélice peut modifier le comportement du bateau. Prenez tout votre temps pour ajuster ce paramétrage.

UTILISATION DU BANDIT 3.5 II

Procédure de démarrage

1. Référez-vous au mode d'emploi de votre radiocommande, et allumez TOUJOURS l'émetteur en premier, puis le récepteur.
2. Démarrez le moteur (référez-vous au mode d'emploi du moteur). Restez TOUJOURS suffisamment éloigné de l'hélice (des débris pouvant être projetés lorsqu'elle tourne).
3. Placez le Bandit 3.5 II sur l'eau, et veillez à ce qu'aucun obstacle n'entrave son utilisation.
4. Après utilisation, arrêtez le moteur, éteignez TOUJOURS le récepteur en premier, puis l'émetteur.

QUELQUES ASTUCES SUPPLEMENTAIRES !

Parallèlement aux précautions d'utilisation citées au début de ce mode d'emploi, nous vous recommandons de prendre connaissance des quelques astuces supplémentaires qui vous permettront de profiter pleinement, et en toute sécurité de votre Bandit 3.5 II.

- Veillez à ce que le système de refroidissement du moteur fonctionne correctement sous peine d'engendrer une surchauffe (voire une casse) moteur.
 - Référez-vous au mode d'emploi de votre moteur afin de procéder à une lubrification et un entretien régulier.
 - Choisissez un temps calme (sans vent) pour faire évoluer votre Bandit 3.5 II, le vent pouvant créer des vagues ayant une incidence sur les performances de votre bateau.
 - La durée d'utilisation du Bandit est d'approximativement 7 à 9 minutes avec un plein de carburant. Ayez TOUJOURS en tête la durée d'utilisation et ramenez toujours le Bandit à votre portée avant que le réservoir ne soit totalement vide.
 - Faites un repérage du plan d'eau, et choisissez l'endroit le plus approprié pour y faire évoluer le Bandit. Le vent (s'il y en a) pouvant être un allié pour ramener le Bandit vers la berge en cas de calage du moteur. Vous pouvez rattraper un modèle réduit de bateau à l'aide d'une canne à pêche (modifiée). Vous pouvez pour cela accrocher une balle de tennis à la place du traditionnel hameçon.
 - Ne faites JAMAIS évoluer le Bandit 3.5 II en eaux vives telles que les criques ou les rivières. De même, n'essayez JAMAIS d'aller chercher à la nage un bateau calé ou renversé !
 - Faites TOUJOURS évoluer votre Bandit 3.5 II loin de toute faune ou flore !
- Nous vous souhaitons de longs moments de plaisir à l'utilisation de votre BANDIT 3.5 II !

ENTRETIEN

BOITE RADIO

Contrôlez la boîte radio après TOUT retournement du bateau ! Ouvrez la boîte radio après TOUTE utilisation et laissez-la ouverte afin d'éviter toute trace d'humidité.

Veillez avant TOUTE utilisation à ce que le récepteur et le pack d'alimentation de réception soient tous les deux placés à l'intérieur des ballons de protection.

Retirez TOUJOURS le récepteur et le pack d'accus des ballons de protection après une utilisation.

Pour étanchéifier le couvercle de la boîte radio, utilisez un scotch résistant à l'eau.

Utilisez un sèche-cheveux (ou tout autre moyen) pour sécher la boîte radio, les connecteurs, interrupteurs et autres composants se trouvant à l'intérieur de la boîte radio.

COQUE

1. Nettoyez TOUJOURS la coque après chaque utilisation, et tout particulièrement les endroits où se trouvent des résidus de carburant ou d'échappement.
2. Retirez le bouchon plastique situé à l'arrière du flotteur de façon à retirer l'eau pouvant s'être infiltrée à l'intérieur de la coque. Remplacez ce bouchon et fixez-le fermement avant toute nouvelle utilisation.
3. Retirez le bouchon plastique si vous devez entreposer votre Bandit 3.5 II durant une longue période afin d'éviter que l'humidité n'endommage la coque.

MOTEUR

Retirez tout le carburant se trouvant encore dans le réservoir après utilisation. Retirez la bougie, et injectez un peu d'huile WD-40 dans le carburateur, puis utilisez le démarreur afin qu'une pellicule d'huile de protection recouvre les pièces mobiles du moteur.

COURSE

Il est toujours excitant de se confronter à d'autres bateaux pendant une course. Veillez à respecter les suggestions de course suivantes afin de concourir en toute sécurité.

1. Effectuez un réglage pointilleux de votre bateau et de votre moteur. Vérifiez que le moteur est fermement fixé à la coque.
2. Surveillez tous les paramètres environnementaux, et tous les paramètres de course.
3. Surveillez également les remous pouvant être créés par les autres concurrents.
4. Restez à distance des autres bateaux afin d'éviter les chocs ou les crashes.

Nous vous recommandons de vous rapprocher de la Fédération Française de Modélisme Naval afin d'obtenir de plus amples informations sur les courses régionales ou nationales.

www.ffmn.fr

Vous pouvez organiser un circuit de course nautique très simple de la façon suivante :

Réalisez trois bouées avec des ballons de plage, de la ficelle et un poids, en vous référant au dessin ci-dessous. Les distances peuvent être modifiées.

Notice provenant du site www.mrcmodelisme.com

Importé en France par :



Model Racing Car
 ZAC, 15bis Avenue De La Sablière
 94370 Sucy En Brie
 Tel. : 01.49.62.09.60
 Fax : 01.49.62.09.73
www.mrcmodelisme.com
 Made in China
 Contribution DEE (No.M823)