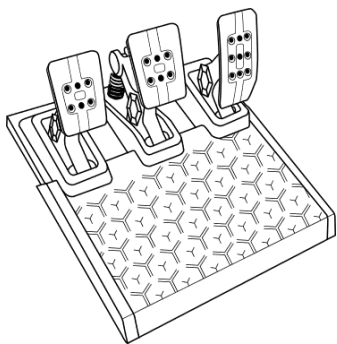
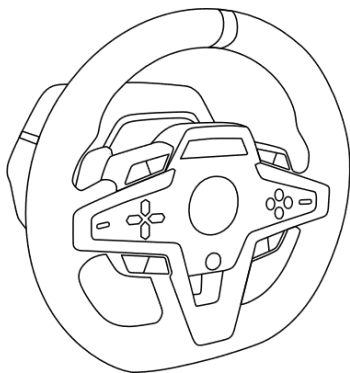


T248

Manuel de l'utilisateur



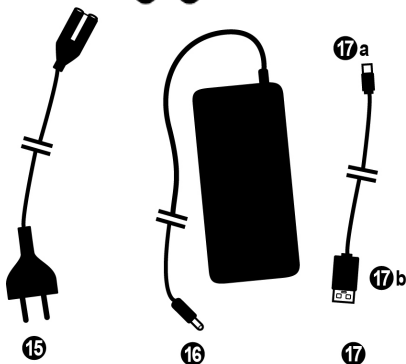
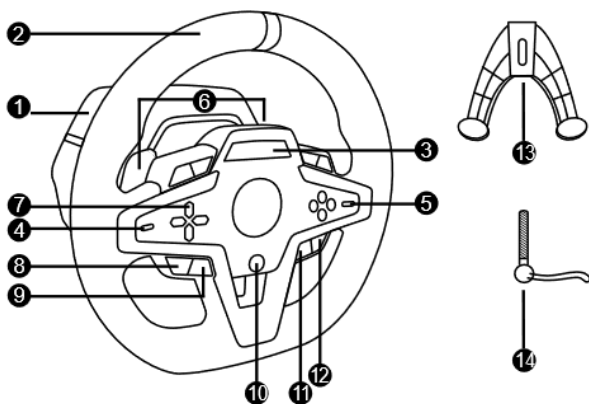
ENGLISH

FRANÇAIS

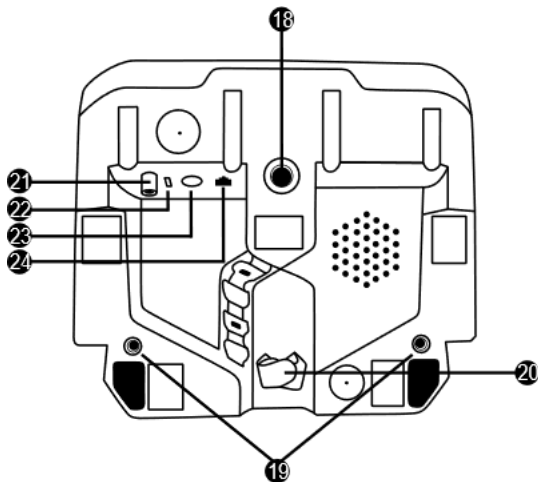
ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES



- | | |
|---|--|
| 1 Base T248 | 10 Bouton PS |
| 2 Roue du volant | 11 Bouton DISPLAY |
| 3 Ecran T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) | 12 Bouton OPTIONS sur consoles PS4™ et consoles PS5™ |
| 4 Sélecteur encodeur et fonction encodeur push | 13 Système de fixation |
| 5 Encodeur + et - | 14 Vis de serrage métallique |
| 6 2 palettes de vitesses magnétiques (Up et Down) | 15 Câble d'alimentation (EU/US ou UK...) |
| 7 Boutons directionnels | 16 Adaptateur secteur |
| 8 Bouton SHARE sur consoles PS4™
Bouton CREATE sur consoles PS5™ | 17 Câble USB-C (17a) – USB-A (17b) |
| 9 Bouton MODE | |



- | | |
|---|---|
| 18 Gros pas de vis (pour le système de fixation et la vis de serrage) | 22 Connecteur USB-C du volant |
| 19 Pas de vis pour fixation cockpit (<i>non inclus</i>) | 23 Connecteur mini-DIN pour la boîte de vitesses, le frein à main ou le hub Thrustmaster (<i>vendus séparément</i>) |
| 20 Serre-câble auto-agrippant | 24 Connecteur RJ12 pour le pédalier |
| 21 Connecteur pour l'adaptateur secteur | |

AVERTISSEMENTS

Avant d'utiliser ce produit, lisez attentivement cette documentation et conservez-la pour pouvoir la consulter ultérieurement.



Avertissement – Choc électrique

- * Conservez le produit dans un endroit sec et ne l'exposez ni à la poussière ni au soleil.
- * Ne tordez pas et ne tirez pas sur les connecteurs et câbles.
- * Ne renversez pas de liquide sur le produit et ses connecteurs.
- * Ne mettez pas le produit en court-circuit.
- * Ne démontez jamais le produit, ne le jetez pas au feu et ne l'exposez pas à des températures élevées.
- * N'utilisez pas de câble d'alimentation autre que celui fourni avec votre volant.
- * N'utilisez pas le câble d'alimentation secteur si celui-ci où ses connecteurs sont endommagés, fendus ou cassés.
- * Assurez-vous que le câble d'alimentation secteur est parfaitement inséré dans la prise murale et dans son connecteur situé à l'arrière de la base du volant.
- * N'ouvrez pas l'appareil. L'appareil ne contient pas de pièces réparables par l'utilisateur. Confiez toute réparation au fabricant, à une agence spécifiée ou un technicien qualifié.
- * Utilisez uniquement les systèmes de fixation /accessoires spécifiés par le fabricant.
- * Si le volant fonctionne de manière anormale (s'il émet des sons, de la chaleur ou des odeurs anormales), arrêtez immédiatement de l'utiliser, débranchez le câble d'alimentation de la prise électrique et déconnectez les autres câbles.
- * Lorsque vous n'utilisez pas le volant pendant une période prolongée, débranchez le câble d'alimentation secteur de la prise électrique.
- * La prise électrique doit être située à proximité de l'équipement et doit être facilement accessible.



Utilisez uniquement le bloc d'alimentation listé dans le manuel de l'utilisateur.

Information relative au bloc d'alimentation

Informations publiées	Valeur	Unité
Nom ou marque du fabricant	GUILLEMOT CORPORATION S.A.	
Numéro d'entreprise	414 196 758 Rennes	
Adresse	Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex France	
Identifiant du modèle	A481-1852590D	
Tension d'entrée	100 - 240	V
Fréquence AC d'entrée	50 - 60	Hz
Tension de sortie	18,5	V CC
Courant de sortie	2,6	A
Puissance de sortie	47,9	W
Efficacité active moyenne	87,8	%
Efficacité en charge faible (10 %)	87,8	%
Consommation électrique sans charge	0,10	W



Grilles d'aération

Veillez à n'obstruer aucune grille d'aération de la base du volant. Pour assurer une ventilation optimale, respectez les points ci-après :

- * Placez la base à 10 cm au moins d'une surface murale.
- * Ne placez pas la base dans un endroit exigü.
- * Ne couvrez pas la base.
- * Ne laissez pas la poussière s'accumuler sur les grilles d'aération.



Pour des raisons de sécurité, ne jouez pas pieds nus ou en chaussettes lorsque vous utilisez le pédalier.

THRUSTMASTER® DECLINE TOUTE RESPONSABILITE EN CAS DE BLESSURE SUITE A UNE UTILISATION DU PEDALIER SANS CHAUSSURES.



Avertissement – Blessures dues au retour de force et aux mouvements répétitifs

Jouer avec un volant à retour de force peut causer des douleurs aux muscles et aux articulations. Afin d'éviter tout problème :

- * Evitez les périodes trop longues de jeu.
- * Faites une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu.
- * Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras, des pieds ou des jambes, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de recommencer à jouer.
- * Si les symptômes ou les douleurs indiqués ci-dessus persistent lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.
- * Laissez hors de portée des enfants.
- * Lors des phases de jeu, laissez toujours vos deux mains correctement positionnées sur le volant sans jamais le lâcher complètement.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos mains ou vos doigts sous les pédales ou à proximité du pédalier.
- * Lors des phases de calibration et de jeu, ne jamais introduire une main ou un bras à l'intérieur de la roue du volant.
- * Vérifiez que la base du volant est correctement fixée, conformément aux instructions du manuel.



Produit à manipuler uniquement par des personnes âgées de 14 ans ou plus

PRODUIT LOURD



Ne pas laisser tomber le produit sur vous ou une autre personne

TOUJOURS



JAMAIS



JAMAIS



Avertissement – Risque de pincement au niveau du pédalier lors des phases de jeu

- * Laissez le pédalier hors de portée des enfants.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité des côtés des pédales.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité de la base arrière des pédales.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité de la base avant des pédales.

JAMAIS



JAMAIS



JAMAIS



Avertissement – Risque de pincement au niveau du pédalier lorsque vous n'utilisez pas le pédalier

- * Placez le pédalier dans un endroit sûr et hors de portée des enfants.

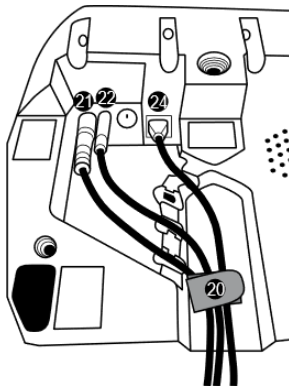
FIXATION DU VOLANT

Fixer le volant sur une table ou un bureau

Commencez par connecter sous le volant :

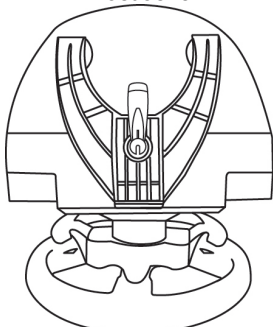
- l'adaptateur secteur (21),
- le câble USB-C (17a) dans le connecteur USB C (22),
- le pédalier T3PM (24).

Veillez à suivre les chemins de câbles et à attacher les câbles à l'aide du serre-câbles (20) prévu à cet effet.

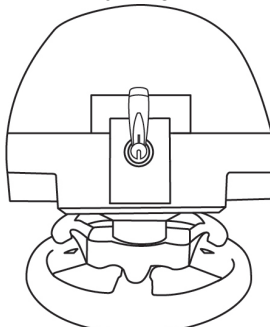


1. Placez le volant sur une table ou autre surface plane.
2. Placez la vis de serrage (14) dans le système de fixation (13), puis vissez l'ensemble (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) dans le gros pas de vis (18) situé sous le volant, jusqu'à ce que ce dernier soit parfaitement stable.

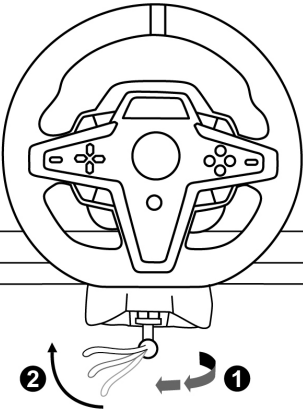
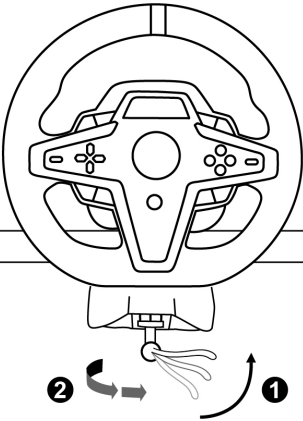
TOUJOURS



JAMAIS



ATTENTION : Ne jamais visser la vis de serrage seule sans le système de fixation !
(au risque de détériorer le volant).

MONTAGE / DEMONTAGE	SENS
<u>Pour serrer :</u> <i>Vissez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre</i>	
<u>Pour desserrer :</u> <i>Dévissez dans le sens des aiguilles d'une montre</i>	

Fixer le volant sur un cockpit (non inclus)

1. Placez la base du volant sur la tablette du cockpit.
2. Vissez 2 vis M6 (non fournies) dans la tablette du cockpit et dans les 2 pas de vis situés sous le volant **(19)**.



Important

La longueur des vis M6 ne doit pas dépasser l'épaisseur de votre support +12 mm afin de ne pas endommager les composants internes de la base.

3. Si nécessaire, vissez en plus le système de fixation classique **(13, 14)** dans le gros pas de vis **(18)**.

Le plan d'implantation du T248 pour les supports est disponible sur <https://support.thrustmaster.com> : cliquez sur Volants / T248, puis sur Template - Cockpit Setup.

INSTALLATION

CALIBRAGE AUTOMATIQUE DU VOLANT

La roue du volant s'autocalibre de manière automatique une fois le volant relié au secteur et le connecteur USB connecté à la console PlayStation®5 ou la console PlayStation®4.

Cette opération entraîne des mouvements rapides du volant de gauche à droite sur 900° avant de s'immobiliser au centre.



ATTENTION :

**Lors des phases d'autocalibration de la roue du volant, ne jamais toucher au volant
(au risque de fausser la calibration ou de se blesser).**

CALIBRAGE AUTOMATIQUE DES PEDALES

Ne jamais débrancher ou brancher le pédalier de la base du volant lorsque celui-ci est connecté à la console ni en cours de jeu (pour ne pas fausser la calibration)

= le pédalier doit toujours être branché avant de relier le volant à la console.

Une fois le volant autocalibré et le jeu lancé, les pédales se calibrent automatiquement après quelques pressions.



ATTENTION :

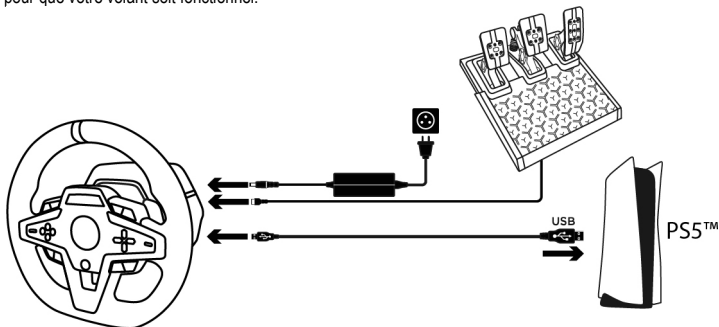
**Lors des phases d'autocalibration de la roue du volant et lorsque votre jeu se lance,
ne jamais appuyer sur les pédales
(au risque de fausser la calibration)**

Si votre volant et vos pédales ne fonctionnent pas correctement ou semblent mal calibrés :

Eteignez votre console, déconnectez entièrement votre volant, reconnectez tous les câbles (avec le câble d'alimentation secteur et le pédalier), redémarrez et relancez votre jeu.

INSTALLATION SUR CONSOLES PLAYSTATION®4 OU SUR CONSOLES PLAYSTATION®5

1. Branchez l'adaptateur secteur sur une prise de courant.
2. Branchez le câble USB A (**17b**) sur un port USB A de la console PS4™ ou de la console PS5™. Une fois votre console allumée, votre volant s'autocalibre de manière automatique.
3. Appuyez sur le bouton PS (**10**) du volant, puis connectez-vous à votre compte PlayStation™Network pour que votre volant soit fonctionnel.



Vous êtes maintenant prêt à jouer !

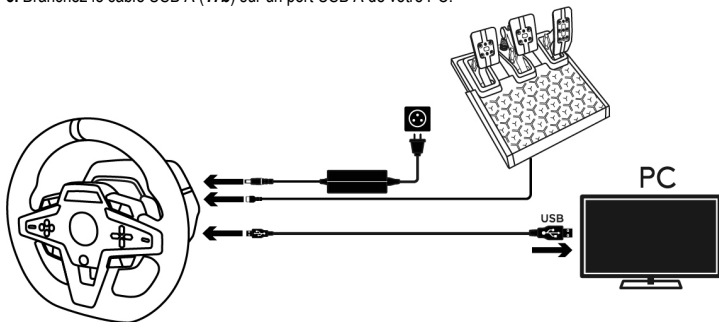
Remarques :

- La liste des jeux compatibles avec la console PlayStation®4 et la console PlayStation®5 et le T248 est disponible ici : <https://support.thrustmaster.com> (dans la rubrique **Volants / T248 / Paramètres de jeux**). Cette liste est régulièrement mise à jour.
- Le volant est reconnu dans les jeux comme un volant Thrustmaster T-GT.

INSTALLATION SUR PC*

**Fonctionnalité PC non endossée par Sony Interactive Entertainment Europe et Sony Interactive Entertainment LLC.*

1. Allez sur <https://support.thrustmaster.com> pour télécharger les pilotes et le logiciel Force Feedback pour PC. Cliquez sur **Volants / T248** puis **Pilotes**.
2. Branchez l'adaptateur secteur sur une prise de courant.
3. Branchez le câble USB A (**17b**) sur un port USB A de votre PC.



Vous êtes maintenant prêt à jouer !

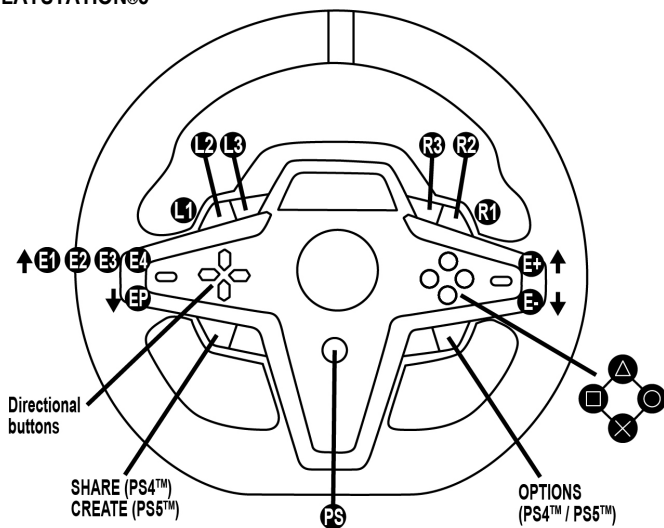
Remarque :

- Dans le Panneau de configuration et dans les jeux, le volant est connu sous le nom **Thrustmaster Advanced Racer**.

METTRE A JOUR LE FIRMWARE DU VOLANT

Aller sur <https://support.thrustmaster.com>.

Cliquez sur **Volants / T248 / Firmware** puis suivez les instructions.



E1P ↓	E2P ↓	E3P ↓	E4P ↓
E1+ ↑	E2+ ↑	E3+ ↑	E4+ ↑
E1- ↓	E2- ↓	E3- ↓	E4- ↓

UTILISATION DES ENCODEURS E1 / E2 / E3 / E4

Vous pouvez choisir l'encodeur actif en actionnant le sélecteur encodeur (4) vers le haut. L'encodeur actif s'affiche à l'écran : successivement E1, E2, E3, E4, puis de nouveau E1...

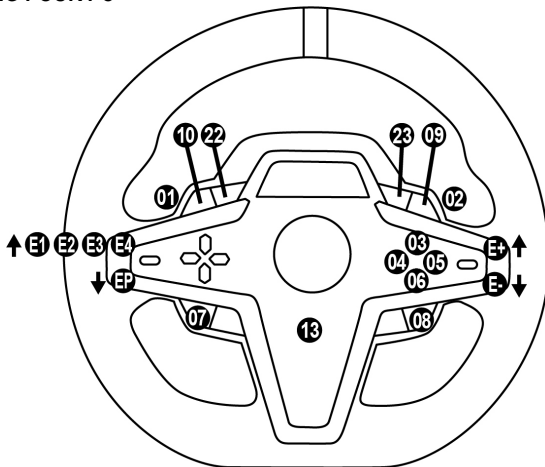
Lorsque l'encodeur (E1, E2, E3 ou E4) est sélectionné, les fonctions associées sont les suivantes :

- Push (P) en actionnant le sélecteur encodeur (4) vers le bas.
- + en actionnant l'encodeur droit (5) vers le haut.
- - en actionnant l'encodeur droit (5) vers le bas.

L'action correspondante s'affiche à l'écran.

Remarques :

- Les encodeurs E1, E2, E3, E4 fonctionnent dans les jeux compatibles avec les encodeurs Thrustmaster (F1 2020, Gran Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione et d'autres jeux bientôt disponibles).
- L'écran affichant les informations de télémétrie fonctionne dans les jeux compatibles avec le SDK Thrustmaster. La liste des jeux compatibles est disponible ici : <https://support.thrustmaster.com> (dans la rubrique **Volants / T248 / Paramètres de jeux**). Cette liste est régulièrement mise à jour.



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

UTILISATION DES ENCODEURS E1 / E2 / E3 / E4

Vous pouvez choisir l'encodeur actif en actionnant le sélecteur encodeur (4) vers le haut. L'encodeur actif s'affiche à l'écran : successivement E1, E2, E3, E4, puis de nouveau E1...

Lorsque l'encodeur (E1, E2, E3 ou E4) est sélectionné, les fonctions associées sont les suivantes :

- Push (P) en actionnant le sélecteur encodeur (4) vers le bas.
- + en actionnant l'encodeur droit (5) vers le haut.
- - en actionnant l'encodeur droit (5) vers le bas.

L'action correspondante s'affiche à l'écran.

Remarques :

- Les encodeurs E1, E2, E3, E4 fonctionnent dans la plupart des jeux.
- L'écran affichant les informations de télémétrie fonctionne dans les jeux compatibles avec le SDK Thrustmaster. La liste des jeux compatibles est disponible ici : <https://support.thrustmaster.com> (dans la rubrique **Volants / T248 / Paramètres de jeux**). Cette liste est régulièrement mise à jour.

BOUTON MODE

AFFICHAGE DES INFORMATIONS SUR LE VOLANT ET CONFIGURATION DU VOLANT ET DU PÉDALIER

Un appui sur le bouton MODE (9) permet d'entrer dans le menu MODE.

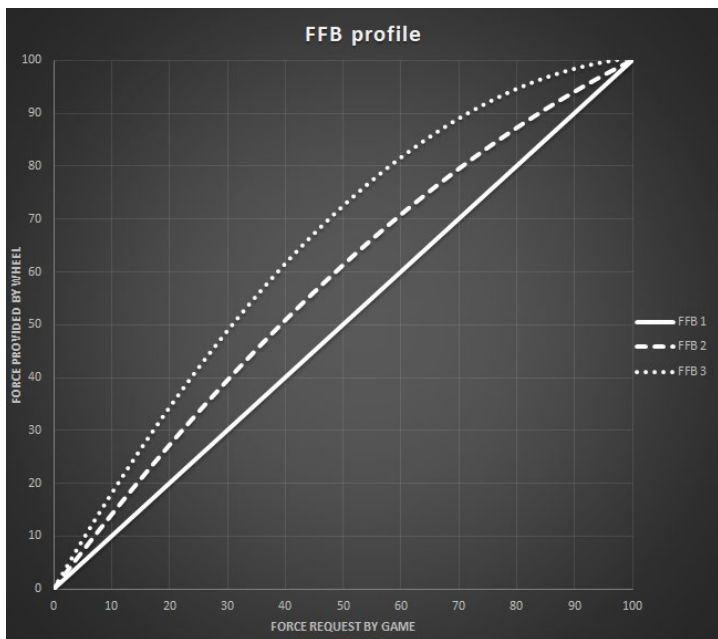
Seuls les 2 premiers segments sont affichés tant que vous vous trouvez dans ce menu.



Utilisez les boutons directionnels (7) comme suit dans ce menu :

Navigation		Ecran	Informations / Options
5 niveaux  	 3 options	PS/PC Choix du système : console PS5™, console PS4™ ou PC	- Choix de la console PS5™ - Choix de la console PS4™ - Choix du PC Remarque : Pour valider votre choix de système, appuyez sur le bouton MODE (9). Le choix est enregistré lorsque vous quittez l'écran.
	 3 affichages	ABOUT Informations générales	- Version du firmware de la base - Nom du périphérique connecté au port mini-DIN (23) - Type du pédalier connecté au port RJ12 (24)
	 3 options	FFB Choix du profil de retour de force (cf. COURBES FFB)	- FFB 1 - FFB 2 (par défaut) - FFB 3
	 5 options	ROT° Choix de l'angle de rotation. <i>(uniquement pour les jeux dans lesquels l'angle de rotation n'est pas automatique)</i>	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900°
	 2 options	PEDAL Choix de la configuration du pédalier	- FLOOR : position plancher - INV. : position suspendue <i>(les pédales d'accélérateur et d'embrayage sont inversées)</i>

COURBES FFB



FFB 1

L'effet FFB 1 fournit un retour de force linéaire. La force ressentie est 100% proportionnelle à la force demandée dans le jeu.

FFB 2 et FFB 3

Les effets FFB 2 et FFB 3 boostent le retour de force pour accentuer la force ressentie par rapport à la force demandée dans le jeu.

Remarques :

- Validez vos choix par un appui sur le bouton MODE (9), EXIT s'affiche avant de revenir sur votre écran par défaut.
- Les boutons directionnels (7) sont désactivés dans les jeux et dans l'interface de la console lorsque le menu MODE est actif.

BOUTON DISPLAY

CONFIGURATION DE L’AFFICHAGE DES PARAMETRES DE TELEMETRIE

(dans les jeux compatibles)

Remarques :

- La liste des jeux compatibles avec l’écran T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) est disponible ici : <https://support.thrustmaster.com> (dans la rubrique **Volants / T248 / Paramètres de jeux**). Cette liste est régulièrement mise à jour.
- Le bouton DISPLAY n’est fonctionnel que dans ces jeux.

Un appui sur le bouton DISPLAY (**11**) permet d’entrer dans le menu DISPLAY.
Seuls les 2 derniers segments sont affichés tant que vous vous trouvez dans ce menu.



Utilisez les boutons directionnels (**7**) comme suit dans ce menu :

Navigation		Ecran	Informations / Options
  5 niveaux	Non	 Boîte de vitesses	
	Non	SPEED  Vitesse	
	 5 options pour l'affichage sur les segments	RPM  RPM et choix de visualisation sur les 9 segments	- REV >> : gauche vers droite - REV << : droite vers gauche - REV >< : extérieur vers centre - REV <> : centre vers extérieur - REV -- : pas d'affichage sur les segments
	 2 options	POS  Position	- DRI : position en course - LAP : nombre de tours
	 3 options	TIME  Temps	- PBL : meilleur temps personnel au tour - C L : temps du tour actuel - L L : temps du dernier tour

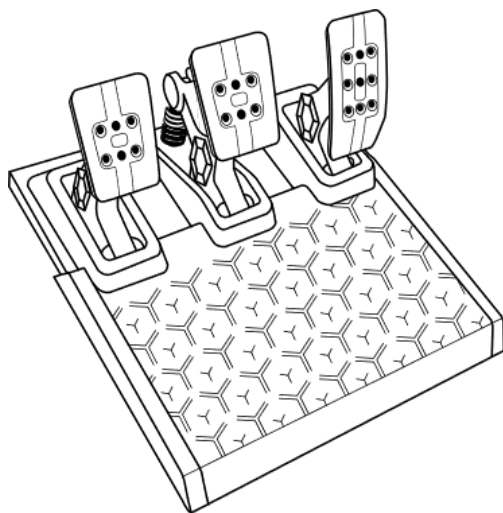
Remarques :

- Validez vos choix par un appui sur le bouton DISPLAY (11).
- Les boutons directionnels (7) sont désactivés dans les jeux et dans l'interface de la console lorsque le menu DISPLAY est actif.

AIDES & FAQ DIVERSES

Allez sur <https://support.thrustmaster.com>. Cliquez sur **Volants / T248** puis **Manuel utilisateur** ou **FAQ**.

Pédalier T3PM



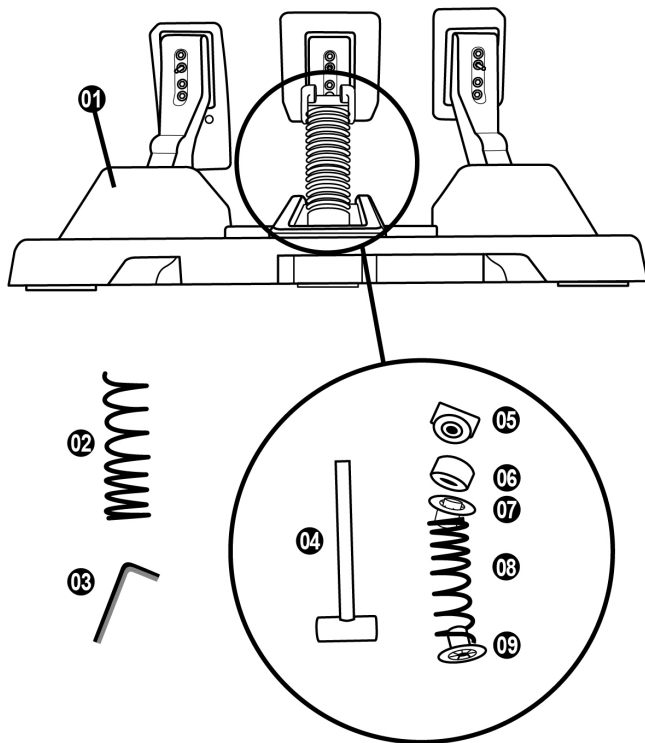
ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES



- 1 Pédalier
- 2 Ressort dur supplémentaire (noir)
- 3 Clé Allen 2,5 mm
- 4 Tige de maintien du ressort
- 5 Tête de maintien supérieure avec rondelle

- 6 Tampon élastomère (blanc – Shore 70)
- 7 Entretoise plastique supérieure (rouge)
- 8 Ressort souple (argent – monté par défaut)
- 9 Entretoise plastique inférieure (rouge)

AVERTISSEMENT

Avant d'utiliser ce produit, lisez attentivement cette documentation et conservez-la pour pouvoir la consulter ultérieurement.



Pour des raisons de sécurité, ne jouez pas pieds nus ou en chaussettes lorsque vous utilisez le pédalier.

THRUSTMASTER® DECLINE TOUTE RESPONSABILITE EN CAS DE BLESSURE SUITE A UNE UTILISATION DU PEDALIER SANS CHAUSSURES.



Avertissement – Risque de pincement au niveau du pédalier lors des phases de jeu

- * Laissez le pédalier hors de portée des enfants.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité des côtés des pédales.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité de la base arrière des pédales.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité de la base avant des pédales.

JAMAIS



JAMAIS



JAMAIS



CALIBRAGE AUTOMATIQUE DES PÉDALES



IMPORTANT

- Ne branchez ou débranchez jamais le pédalier de la base du volant lorsque celui-ci est connecté à la console PS4™ ou la console PS5™, ou en cours de jeu, pour ne pas fausser la calibration. Branchez toujours le pédalier avant de relier le volant à la console.
- Une fois le volant autocalibré et le jeu lancé, les pédales se calibrent automatiquement après quelques pressions.
- Lors des phases d'autocalibration de la roue du volant et lorsque votre jeu se lance, n'appuyez jamais sur les pédales, au risque de fausser la calibration.

Si vos pédales ne fonctionnent pas correctement ou semblent mal calibrées

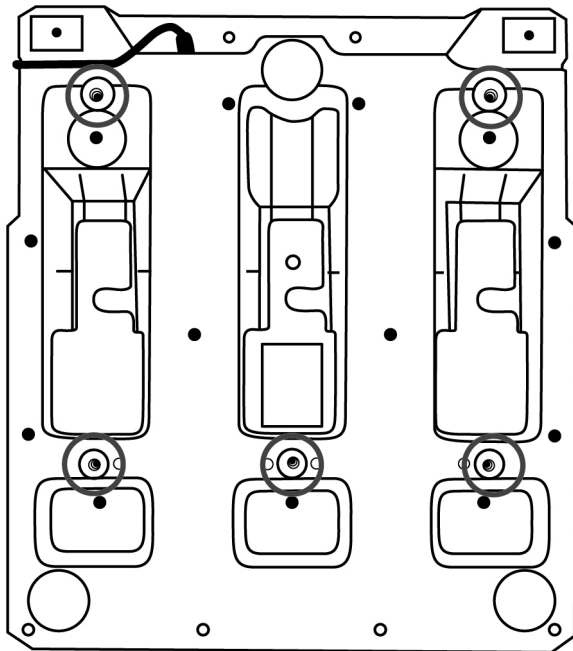
Éteignez votre console, déconnectez entièrement votre volant, reconnectez tous les câbles (y compris le câble d'alimentation secteur et le câble du pédalier), redémarrez la console et relancez votre jeu.

FIXATION DU PÉDALIER SUR UN SUPPORT OU UN COCKPIT

Le pédalier peut être fixé sur divers supports compatibles (vendus séparément) via cinq pas de vis type M6 situés sous sa base. Pour ce faire : vissez au minimum deux vis M6 (non fournies) dans la tablette du support et dans les pas de vis du pédalier.



La longueur des vis M6 ne doit pas dépasser l'épaisseur de votre support +12 mm afin de ne pas endommager les composants internes du pédalier.

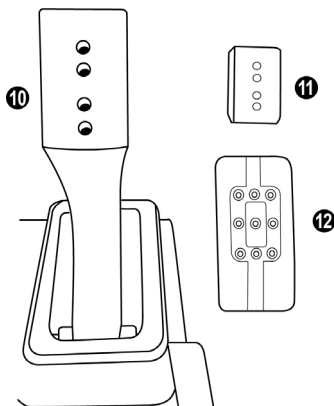


Le plan d'implantation du pédalier pour les supports est disponible sur <https://support.thrustmaster.com> : cliquez sur Volants / T3PM, puis sur Template - Cockpit Setup.

REGLAGES DU PEDALIER

Chacune des 3 pédales comprend :

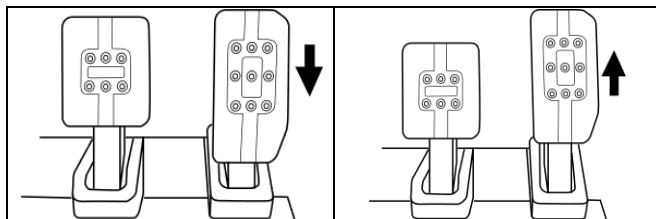
- Un bras de pédale (10) avec 2 perforations.
- Un support de tête plastique (11) (placé entre la tête et le bras) avec 4 perforations.
- Une tête métallique (12) avec plusieurs perforations (9 pour l'accélérateur – 6 pour le frein – 6 pour l'embrayage).



ATTENTION : Pour éviter tout problème de calibration, débranchez toujours le câble USB de votre volant avant d'effectuer des réglages sur votre pédalier.

Ajuster la HAUTEUR de la pédale d'accélérateur

- A l'aide de la clé Allen 2,5 mm fournie (3), dévissez les 2 vis maintenant la tête métallique (12) et son support (11).
- Choisissez ensuite votre position en hauteur, puis revissez le tout.



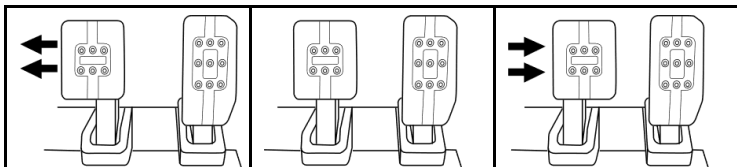
Position basse

Position haute (par défaut)

Ajuster l'ECARTEMENT des 3 pédales

- A l'aide de la clé Allen 2,5 mm fournie (3), dévissez les 2 vis maintenant la tête métallique (12) et son support (11).
- Choisissez ensuite votre position (à gauche, au centre ou à droite), puis revissez le tout.

Exemples ici avec la pédale de frein :



Position à gauche

Position au centre
(par défaut)

Position à droite

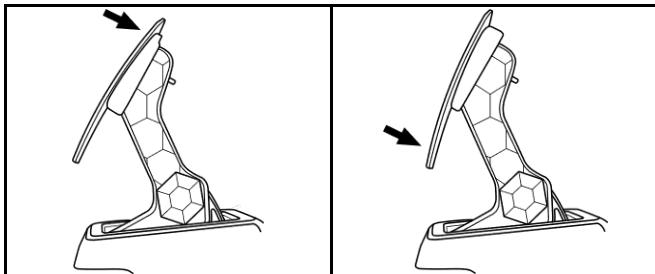
Nombre de positions en écartement possibles par pédale :

- 3 pour la pédale d'accélérateur
- 3 pour la pédale de frein
- 3 pour la pédale d'embrayage

Ajuster l'INCLINAISON des pédales

- A l'aide de la clé Allen 2,5 mm fournie (3), dévissez les 2 vis maintenant la tête métallique (12) et son support (11).
- Retournez ensuite le support de tête plastique (11) de 180°, puis revissez le tout.

Exemples ici avec la pédale d'accélérateur :



Position moins inclinée (par défaut)

Position plus inclinée

Nombre de positions d'inclinaison possibles par pédale :

- 2 pour la pédale d'accélérateur
- 2 pour la pédale de frein
- 2 pour la pédale d'embrayage

KIT de ressort de frein inclus.

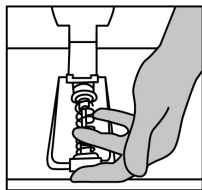
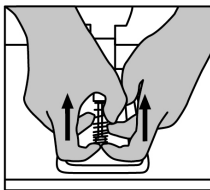
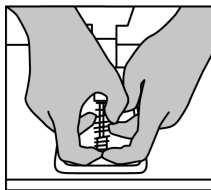
4 configurations et réglages possibles pour la force de pression du frein.

Ce MOD permet d'apporter un feeling et une résistance différents lors des freinages.
Il appartiendra à chacun de l'installer ou non en fonction de ses préférences.

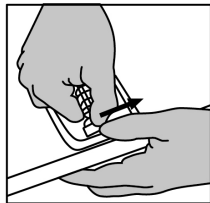
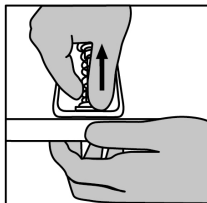
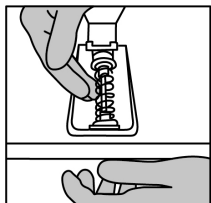
Resistance Frein	Souple	Medium (par défaut)	Dur	Ultra Dur
Utilisation recommandée	Bureau	Bureau	Support de pédalier	Cockpit
Ressort souple argent (8)	x	x		
Tampon élastomère blanc (6)		x		x
Ressort dur noir (2)			x	x

1. Tirez fortement sous l'entretoise inférieure (9) pour compresser le ressort et sortir la tige de maintien du ressort (4) de son emplacement.

Méthode 1 :



Méthode 2 :



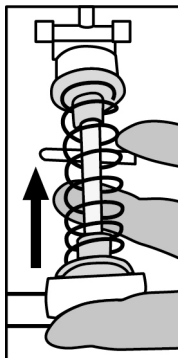
2. Repositionnez les différents éléments sur la tige de maintien (4).

Commencez par l'entretoise plastique inférieure (9), le ressort de votre choix (2) ou (8), puis l'entretoise plastique supérieure (7).

3. Suivant votre configuration choisie, installez le tampon élastomère (6).

4. Ajoutez la tête de maintien supérieure avec rondelle (5) et positionnez-la dans son emplacement.

5. Compressez fortement le ressort pour remettre en place la tige de maintien du ressort (4) dans son emplacement.



Une vidéo de montage du ressort est disponible sur <https://support.thrustmaster.com> : cliquez sur **Volants / T3PM**.

INFORMATIONS RELATIVES A LA GARANTIE AUX CONSOMMATEURS

Dans le monde entier, Guillemot Corporation S.A., ayant son siège social Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (ci-après « Guillemot ») garantit au consommateur que le présent produit Thrustmaster est exempt de défaut matériel et de vice de fabrication, et ce, pour une période de garantie qui correspond au délai pour intenter une action en conformité de ce produit. Dans les pays de l'Union Européenne, ce délai est de deux (2) ans à compter de la délivrance du produit Thrustmaster. Dans les autres pays, la durée de la période de garantie correspond au délai pour intenter une action en conformité du produit Thrustmaster selon la législation en vigueur dans le pays où le consommateur avait son domicile lors de l'achat du produit Thrustmaster (si une telle action en conformité n'existe pas dans ce pays alors la période de garantie est de un (1) an à compter de la date d'achat d'origine du produit Thrustmaster).

Si, au cours de la période de garantie, le produit semble défectueux, contactez immédiatement le Support Technique qui vous indiquera la procédure à suivre. Si le défaut est confirmé, le produit devra être retourné à son lieu d'achat (ou tout autre lieu indiqué par le Support Technique).

Dans le cadre de la garantie, le consommateur bénéficiera, au choix du Support Technique, d'un remplacement ou d'une remise en état de marche du produit défectueux. Si, pendant la période de garantie, le produit Thrustmaster fait l'objet d'une telle remise en état, toute période d'immobilisation d'au moins sept jours vient s'ajouter à la durée de la garantie qui restait à courir (cette période court à compter de la demande d'intervention du consommateur ou de la mise à disposition pour remise en état du produit en cause, si cette mise à disposition est postérieure à la demande d'intervention). Lorsque la loi applicable l'autorise, toute responsabilité de Guillemot et ses filiales (y compris pour les dommages indirects) se limite à la remise en état de marche ou au remplacement du produit Thrustmaster. Lorsque la loi applicable l'autorise, Guillemot exclut toutes garanties de qualité marchande ou d'adaptation à un usage particulier.

Cette garantie ne s'appliquera pas : (1) si le produit a été modifié, ouvert, altéré, ou a subi des dommages résultant d'une utilisation inappropriée ou abusive, d'une négligence, d'un accident, de l'usure normale, ou de toute autre cause non liée à un défaut matériel ou à un vice de fabrication (y compris, mais non limitativement, une combinaison du produit Thrustmaster avec tout élément inadapté, notamment alimentations électriques, batteries, chargeurs, ou tous autres éléments non-fournis par Guillemot pour ce produit) ; (2) si le produit a été utilisé en dehors du cadre privé, à des fins professionnelles ou commerciales (salles de jeu, formations, compétitions, par exemple) ; (3) en cas de non respect des instructions du Support Technique ; (4) aux logiciels, lesdits logiciels faisant l'objet d'une garantie spécifique ; (5) aux consommables (éléments à remplacer pendant la durée de vie du produit : piles, coussinets de casque audio, par exemple) ; (6) aux accessoires (câbles, étuis, housses, sacs, dragonnes, par exemple) ; (7) si le produit a été vendu aux enchères publiques.

Cette garantie n'est pas transférable.

Les droits légaux du consommateur au titre de la législation applicable dans son pays à la vente de biens de consommation ne sont pas affectés par la présente garantie.

Par exemple, en France, indépendamment de la présente garantie, le vendeur reste tenu de la garantie légale de conformité mentionnée aux articles L. 217-4 à L.217-12 du code de la consommation et de celle relative aux défauts (vices cachés) de la chose vendue, dans les conditions prévues aux articles 1641 à 1648 et 2232 du code civil. La loi applicable (c'est-à-dire la loi française) impose de reproduire les extraits de la loi française suivants :

Article L. 217-4 du code de la consommation :

Le vendeur livre un bien conforme au contrat et répond des défauts de conformité existant lors de la délivrance.

Il répond également des défauts de conformité résultant de l'emballage, des instructions de montage ou de l'installation lorsque celle-ci a été mise à sa charge par le contrat ou a été réalisée sous sa responsabilité.

Article L. 217-5 du code de la consommation :

Le bien est conforme au contrat :

1° S'il est propre à l'usage habituellement attendu d'un bien semblable et, le cas échéant :

- s'il correspond à la description donnée par le vendeur et possède les qualités que celui-ci a présentées à l'acheteur sous forme d'échantillon ou de modèle ;

- s'il présente les qualités qu'un acheteur peut légitimement attendre eu égard aux déclarations publiques faites par le vendeur, par le producteur ou par son représentant, notamment dans la publicité ou l'étiquetage ;

2° Ou s'il présente les caractéristiques définies d'un commun accord par les parties ou est propre à tout usage spécial recherché par l'acheteur, porté à la connaissance du vendeur et que ce dernier a accepté.

Article L. 217-12 du code de la consommation :

L'action résultant du défaut de conformité se prescrit par deux ans à compter de la délivrance du bien.

Article L. 217-16 du code de la consommation :

Lorsque l'acheteur demande au vendeur, pendant le cours de la garantie commerciale qui lui a été consentie lors de l'acquisition ou de la réparation d'un bien meuble, une remise en état couverte par la garantie, toute période d'immobilisation d'au moins sept jours vient s'ajouter à la durée de la garantie qui restait à courir.

Cette période court à compter de la demande d'intervention de l'acheteur ou de la mise à disposition pour réparation du bien en cause, si cette mise à disposition est postérieure à la demande d'intervention.

Article L. 1641 du code civil:

Le vendeur est tenu de la garantie à raison des défauts cachés de la chose vendue qui la rendent impropre à l'usage auquel on la destine, ou qui diminuent tellement cet usage que l'acheteur ne l'aurait pas acquise, ou n'en aurait donné qu'un moindre prix, s'il les avait connus.

Article L. 1648 alinéa 1^{er} du code civil:

L'action résultant des vices rédhibitoires doit être intentée par l'acquéreur dans un délai de deux ans à compter de la découverte du vice.

Stipulations additionnelles à la garantie

Pendant la période de garantie, Guillemot ne fournira, en principe, pas de pièce détachée car le Support Technique est seul habilité tant à ouvrir qu'à remettre en état tout produit Thrustmaster (à l'exception des remises en état que le Support Technique demanderait, par instructions écrites, au consommateur d'effectuer -par exemple en raison de la simplicité et de l'absence de confidentialité du processus de remise en état-, en lui fournissant, le cas échéant, la ou les pièces détachées nécessaires).

Compte tenu de ses cycles d'innovation et pour préserver ses savoir-faire et secrets, Guillemot ne fournira, en principe, ni notice de remise en état, ni pièce détachée pour tout produit Thrustmaster dont la période de garantie est expirée.

Aux États-Unis d'Amérique et au Canada, la présente garantie est limitée au mécanisme interne et au boîtier externe du produit. En aucun cas, Guillemot ou ses sociétés affiliées ne sauraient être tenues responsables envers qui que ce soit de tous dommages indirects ou dommages accessoires résultant du non respect des garanties expresses ou implicites. Certains États/Provinces n'autorisent pas la limitation sur la durée d'une garantie implicite, ou l'exclusion ou la limitation de responsabilité pour les dommages indirects ou accessoires, de sorte que les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent ne pas vous être applicables. Cette garantie vous confère des droits spécifiques ; vous pouvez également bénéficier d'autres droits qui peuvent différer d'un État/Province à l'autre.

Responsabilité

Lorsque la loi applicable l'autorise, Guillemot Corporation S.A. (ci-après « Guillemot ») et ses filiales excluent toute responsabilité pour tous dommages causés par un ou plusieurs des faits suivants: (1) le produit a été modifié, ouvert, altéré, (2) l'irrespect des instructions de montage, (3) l'utilisation inappropriée ou abusive, la négligence, l'accident (un choc, par exemple), (4) l'usure normale du produit, (5) l'utilisation du produit en dehors du cadre privé, à des fins professionnelles ou commerciales (salles de jeu, formations, compétitions, par exemple). Lorsque la loi applicable l'autorise, Guillemot et ses filiales excluent toute responsabilité pour tout dommage dont la cause n'est pas liée à un défaut matériel ou à un vice de fabrication du produit (y compris, mais non limitativement, tout dommage causé directement ou indirectement par tout logiciel, ou par une combinaison du produit Thrustmaster avec tout élément inadapté, notamment alimentations électriques, batteries, chargeurs, ou tous autres éléments non-fournis par Guillemot pour ce produit).

Déclaration de conformité**UTILISATEURS CANADIENS :**

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

THRUSTMASTER®**SUPPORT TECHNIQUE****<https://support.thrustmaster.com>**

COPYRIGHT

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. Fabriqué et distribué par Guillemot Corporation S.A. Toutes les autres marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays. Photos et illustrations non contractuelles. Conçu en Amérique du Nord et en Europe, fabriqué en Chine.

À utiliser exclusivement avec les consoles PlayStation®5 et les consoles PlayStation®4.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" et "PlayStation Shapes Logo" sont des marques déposées ou des marques de Sony Interactive Entertainment Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Fabriqué et distribué sous licence de Sony Interactive Entertainment LLC.

RECOMMANDATION RELATIVE A LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT



* Dans l'Union Européenne, au Royaume-Uni et en Turquie : En fin de vie, ce produit ne doit pas être éliminé avec les déchets ménagers normaux mais déposé à un point de collecte des déchets d'équipements électriques et électroniques en vue de son recyclage.

Ceci est confirmé par le symbole figurant sur le produit, le manuel utilisateur ou l'emballage.

En fonction de leurs caractéristiques, les matériaux peuvent être recyclés. Par le recyclage et par les autres formes de valorisation des déchets d'équipements électriques et électroniques, vous contribuez de manière significative à la protection de l'environnement. Veuillez consulter les autorités locales qui vous indiqueront le point de collecte concerné.

Dans les autres pays : Veuillez-vous reporter aux législations locales relatives au recyclage des équipements électriques et électroniques.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

Il est recommandé de retirer les attaches en plastique et les adhésifs avant d'utiliser le produit.

www.thrustmaster.com

**Applicable à l'UE, au RU et à la Turquie uniquement*

