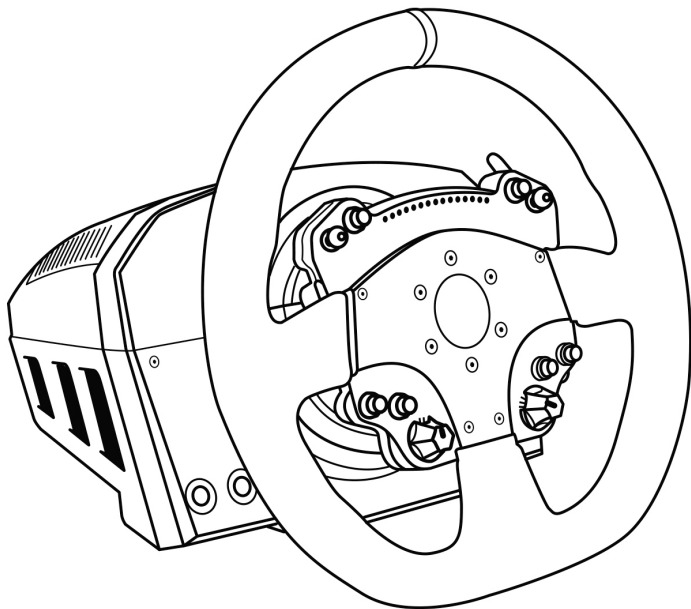


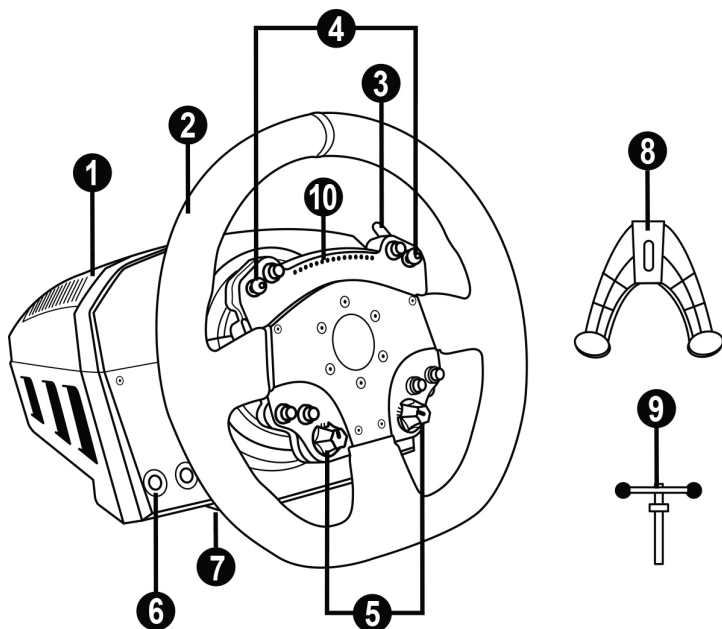
# TS-PC RACER

## Ferrari 488 Challenge Edition

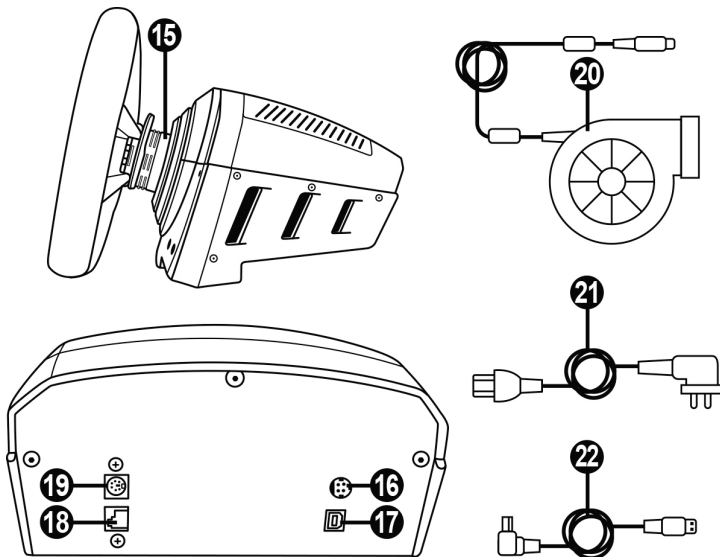
Manuel de l'utilisateur



## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES



- |                                                              |                                                                      |
|--------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| 1 Base                                                       | 6 Bouton MODE + voyant lumineux rouge/vert                           |
| 2 Roue                                                       | 7 Gros pas de vis (pour le système de fixation et la vis de serrage) |
| 3 2 leviers séquentiels de changement de vitesse (up & down) | 8 Système de fixation                                                |
| 4 2 croix multidirectionnelles (D-Pad) avec fonction push    | 9 Vis de serrage métallique                                          |
| 5 2 sélecteurs rotatifs avec fonction push                   | 10 15 LEDs RPM                                                       |



- |                                                          |                                                                                       |
|----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 15 Thrustmaster Quick Release                            | 19 Connecteur pour la boîte de vitesses TH8A<br>(boîte de vitesses vendue séparément) |
| 16 Connecteur pour le bloc d'alimentation<br>TURBO POWER | 20 Bloc d'alimentation TURBO POWER                                                    |
| 17 Connecteur pour le câble USB amovible                 | 21 Câble d'alimentation secteur                                                       |
| 18 Connecteur de pédalier (pédalier vendu<br>séparément) | 22 Câble USB amovible                                                                 |

### RELIER LE VOLANT AU SECTEUR = A LIRE IMPERATIVEMENT!



**Ne reliez jamais le bloc d'alimentation TURBO POWER à une prise de courant dont le voltage est différent !** Le voltage du TURBO POWER est indiqué sur l'étiquette située au-dessus du connecteur femelle du câble d'alimentation.



**Ne branchez jamais un bloc d'alimentation autre que le TURBO POWER sur la base du TS-PC RACER, même si le connecteur est compatible !** Par exemple, ne branchez jamais l'adaptateur secteur du volant T500 RS sur la base du TS-PC RACER.

## 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.



### **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.



**Avertissement – Blessures dues au retour de force et aux mouvements répétitifs (suite)**

- \* 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 LOURD**

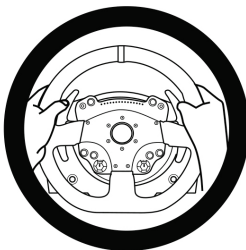


Produit à manipuler uniquement par des personnes âgées de 16 ans ou plus



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

**TOUJOURS**



## INSTALLATION DE LA ROUE SUR SA BASE

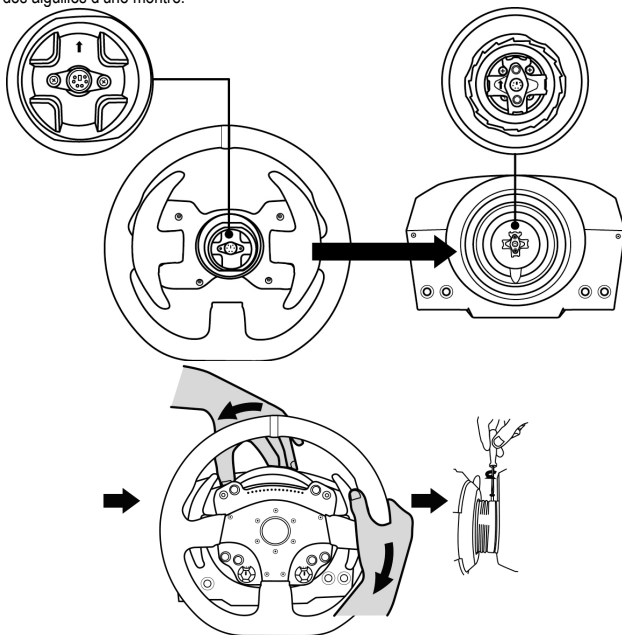
Alignez la position des connecteurs en vous aidant des flèches :

**Connecteur de la base (1):** Flèche vers le haut

**Connecteur de la roue (2):** Flèche vers le haut

Une fois les connecteurs mis en place, il vous suffit de tourner la bague du Thrustmaster Quick Release (15) dans le sens inverse des aiguilles d'une montre tout en maintenant la roue (2) fixe.

Puis serrez fortement (et au maximum) la bague en la maintenant fixe et en tournant le volant dans le sens des aiguilles d'une montre.



Lorsque la roue est installée, tournez-la de 180° (vu de face, le Logo Ferrari doit être à l'envers) afin d'accéder à la petite vis de fixation située sur la bague du Thrustmaster Quick Release (15). A l'aide d'un gros tournevis cruciforme, vissez sans forcer la petite vis de fixation dans le sens des aiguilles d'une montre.



**Lorsque vous revissez la petite vis de fixation à l'aide d'un tournevis cruciforme,  
NE FORCEZ PAS.**

**Arrêtez de visser dès que vous sentez une résistance.**

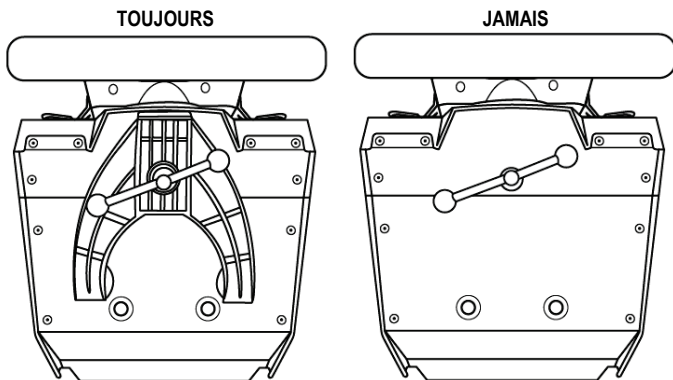
## FIXATION DU VOLANT

### Fixer la base du volant sur un cockpit

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 petits pas de vis situés sous le volant.  
*Important : La longueur de ces 2 vis M6 ne doit pas dépasser l'épaisseur de votre support +12 mm pour ne pas endommager les composants internes à la base.*
3. Si nécessaire, vissez en plus le système de fixation classique (dans le gros pas de vis).

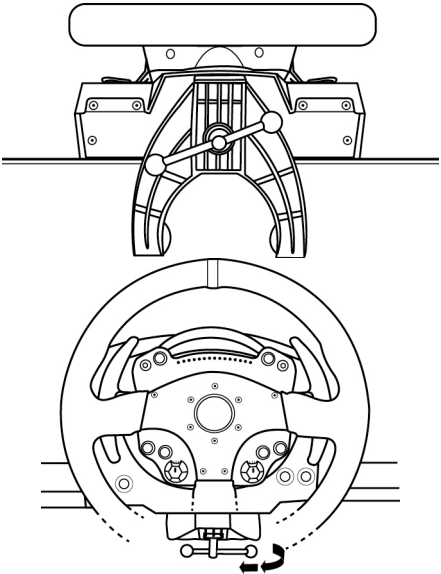
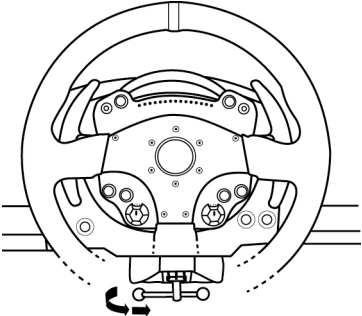
### Fixer le volant sur une table ou un bureau

1. Placez le volant sur une table ou autre surface plane.
2. Placez la vis de serrage (9) dans le système de fixation (8), puis vissez l'ensemble (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) dans le gros pas de vis (7) situé sous le volant, jusqu'à ce que ce dernier soit parfaitement stable.



#### ATTENTION :

- Ne vissez jamais la vis de serrage seule sans le système de fixation (cela risque de détériorer le volant).

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

## INSTALLATION SUR PC

1. Allez sur <http://support.thrustmaster.com> pour télécharger les pilotes et le logiciel Force Feedback pour PC. Cliquez sur PC / Volants / TS-PC RACER puis Pilotes.

2. Une fois le téléchargement terminé, lancez l'installation, puis suivez les instructions affichées à l'écran pour brancher le connecteur USB du volant sur votre PC et pour terminer l'installation.

3. Une fois l'installation terminée, cliquez sur Terminer et redémarrez votre ordinateur.

4. Sélectionnez Démarrer / Tous les programmes / Thrustmaster / FFB Racing Wheel / Panneau de configuration pour ouvrir la fenêtre Contrôleurs de jeu.

La fenêtre Contrôleurs de jeu affiche le nom du volant **TS-PC RACER** (en mode Normal) avec l'état OK, ou avec le nom **THRUSTMASTER ADVANCED MODE RACER** (en mode Avancé) avec l'état OK.

5. Cliquez sur Propriétés pour configurer votre volant dans le panneau de configuration du TS-PC RACER :

- Onglet Test du périphérique :
  - Permet de tester et visualiser les boutons, les 2 croix multidirectionnelles (D-Pad), les 2 sélecteurs rotatifs, les axes du volant et du pédalier.
  - Permet d'ajuster l'angle de rotation du volant dans vos jeux PC.
  - Permet de tester et d'ajuster l'intensité des 15 LEDs RPM
  - Permet de changer l'identité et le mapping du volant en basculant du mode NORMAL au mode AVANCÉ (ou inversement).
- Onglet Tester les forces : permet de tester 12 effets de retour de force.
- Onglet Ajuster les forces : permet d'ajuster la puissance des effets de retour de force dans vos jeux PC.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

### Remarques générales :

- Sur PC, pensez à toujours fermer complètement la fenêtre Contrôleurs de jeu en cliquant sur OK avant de lancer votre jeu.
- La version du firmware de votre volant apparaît en haut à droite dans les onglets du panneau de configuration.

## METTRE A JOUR LE FIRMWARE DU VOLANT

Le firmware inclus dans la base du volant peut être mis à jour (ce qui signifie qu'il peut être mis à jour par des versions plus récentes comportant des améliorations produits).

Pour afficher la version de firmware de votre volant et le mettre à jour si nécessaire : sur PC, allez sur <http://support.thrustmaster.com>, cliquez sur **Volants / TS-PC RACER** puis **Firmware** et suivez les instructions et la procédure de téléchargement et d'installation.

## 15 LEDS RPM (10)

Les LEDs RPM du volant ne fonctionnent pas dans tous les jeux PC et peuvent nécessiter l'utilisation d'un logiciel séparé spécifique.

Pour plus d'informations sur leur fonctionnement et les jeux compatibles : sur PC, allez sur <http://support.thrustmaster.com>, puis cliquez sur **Volants / TS-PC RACER**.

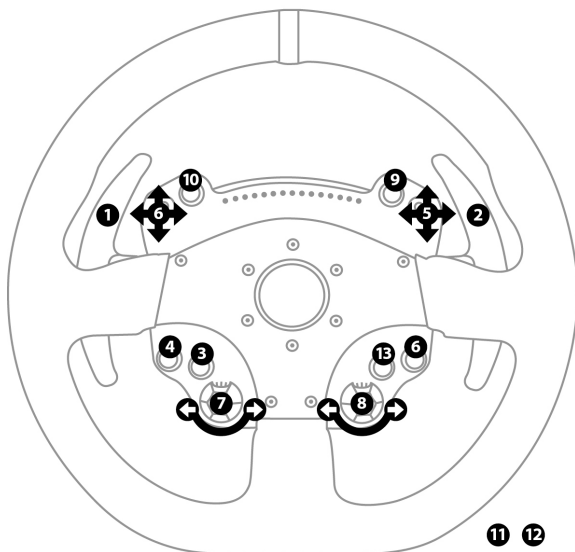
## MAPPING PC

### Mode Normal

Sur PC, dans la fenêtre Contrôleurs de jeu, le volant est reconnu sous le nom **TS-PC Racer**. Le mode Normal comprend 13 boutons d'action au total + 1 D-Pad (ici, les 2 D-Pads sont combinés).

**Remarque :** Dans ce mode, les 2 sélecteurs rotatifs émulent les 4 directions principales du D-pad. Elles pourront ainsi être utilisées pour modifier directement en course les réglages de votre voiture (moteur, pneus, aileron, etc.). Pour les utiliser, accédez aux options Contrôles de votre jeu.

### PC "NORMAL MODE" MAPPING (17 programmable functions)



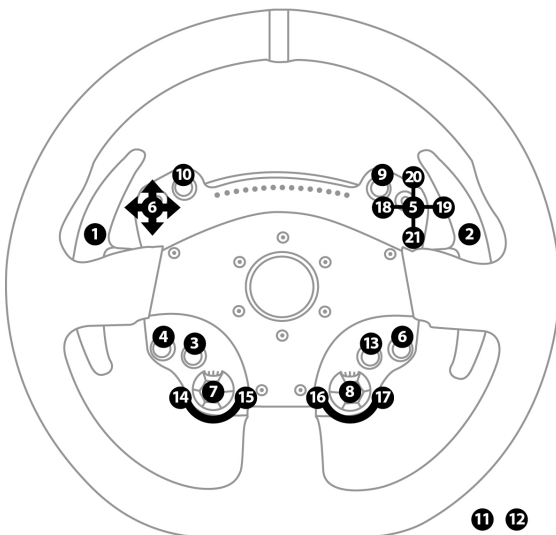
## Mode Avancé

Sur PC (uniquement), votre volant peut être configuré en mode Avancé avec 21 boutons d'action au total + 2 D-Pad + 2 sélecteurs rotatifs (ici, les 2 D-Pads et les 2 sélecteurs rotatifs sont séparés).

Pour ce faire, dans la fenêtre Contrôleurs de jeu, cliquez sur l'option Mode Avancé.

Votre volant est alors reconnu sous le nom **Thrustmaster Advanced Mode Racer**.

### PC "ADVANCED MODE" MAPPING (26 programmable functions)



## 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.

Cette opération entraîne des mouvements rapides du volant de gauche à droite sur 1080° 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).

**Si votre volant ne fonctionne pas correctement ou semble mal calibré :**

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

## SYSTEME DE REFROIDISSEMENT INTERNE DE LA BASE

Le système de refroidissement interne de la base :

- se met en marche dès que le volant est allumé.
- s'éteint après quelques minutes d'inactivité lorsque la température interne est redescendue à un faible niveau.
- se remet en marche dès que vous bougez le volant.

## BOUTON MODE ET SON VOYANT LUMINEUX (6)

### Bouton MODE pour le pédalier

Vous pouvez inverser électroniquement la pédale d'accélérateur et d'embrayage si vous utilisez un pédalier Thrustmaster T3PA ou T3PA-PRO qui est relié au connecteur du pédalier (18).

Pour ce faire, appuyez simplement sur le bouton MODE (6) pendant 2 secondes.

L'inversion ou non des pédales est alors instantanément enregistrée dans la mémoire interne du volant.

| PEDALE D'ACCELERATEUR ET D'EMBRAYAGE | Couleur du voyant lumineux MODE (6) |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| NORMALE                              | ROUGE                               |
| INVERSEE                             | VERT                                |

### Autres astuces pour le bouton MODE

Pour profiter d'autres astuces concernant le bouton MODE et son voyant lumineux, allez sur <http://support.thrustmaster.com>. Cliquez sur **Volants / TS-PC RACER** puis **Manuel utilisateur** ou **FAQ**.

### AIDES & FAQ DIVERSES (non notifiées dans ce manuel)

Allez sur <http://support.thrustmaster.com>. Cliquez sur **Volants / TS-PC RACER** puis **Manuel utilisateur** ou **FAQ**.

# COMPATIBILITE AVEC L'ECOSYSTEME THRUSTMASTER

## Pédaliers

La base du TS-PC RACER est compatible avec :

- les pédaliers **Thrustmaster T3PA** et **T3PA-PRO** qui se branchent directement sur le connecteur de pédalier **(18)** de la base.
- l'adaptateur Thrustmaster **DB9 PEDALS T.RJ12 ADAPTER** qui permet aux pédaliers non-Thrustmaster équipés d'un connecteur DB9 de se brancher directement sur le connecteur de pédalier **(18)** de la base.
- **tous les pédaliers USB du marché** (dans les jeux acceptant le multi-USB et les pédaliers USB).

## Roues

La base du TS-PC RACER est compatible avec toutes les roues détachables Thrustmaster, par exemple :

- Ferrari 250 GTO Wheel Add-On
- Ferrari 488 Challenge Wheel (\*)
- Ferrari 599XX EVO 30 Wheel Add-On Alcantara Edition
- Ferrari F1 Wheel Add-On
- Ferrari GTE Wheel Add-On Ferrari 458 Challenge Edition
- TM Leather 28 GT Wheel Add-On
- TM Open Wheel Add-On
- TM Rally Wheel Add-On Sparco® R383 Mod (\*)
- TM Competition Wheel Sparco® P310 Mod (\*)
- etc.

*(\*) Nécessite une mise à jour firmware de la base du TS-PC RACER pour fonctionner correctement.*

## Boîtes de vitesses

La base du TS-PC RACER est compatible avec :

- la boîte de vitesses Thrustmaster **TH8A Shifter Add-On** qui se branche directement sur le connecteur de boîte de vitesses **(19)** de la base pour le mode « Séquentiel (+/-) » ou en USB pour le mode « H (7+1) » et le mode ANALOG / FREIN A MAIN.
- **toutes les boîtes de vitesses USB du marché** (dans les jeux acceptant le multi-USB et les boîtes de vitesses USB).

## INFORMATIONS RELATIVES À 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<sup>er</sup> 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).

# **THRUSTMASTER®**

## **SUPPORT TECHNIQUE**

<https://support.thrustmaster.com>



## Déclaration de conformité

### UTILISATEURS CANADIENS :

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

## COPYRIGHT

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. Ferrari® est une marque déposée de Ferrari S.p.A. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays. Fabriqué en Chine.

## RECOMMANDATION RELATIVE A LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT



\* Dans l'Union Européenne : 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](http://www.thrustmaster.com)**

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

