

# SCALEXTRIC<sup>®</sup> DIGITAL

## ADVANCED 6 CAR POWERBASE

*instruction manual*





# **ADVANCED 6 CAR POWERBASE**

*instruction manual*

Hornby Hobbies Limited  
Westwood  
MARGATE  
Kent CT9 4JX  
United Kingdom

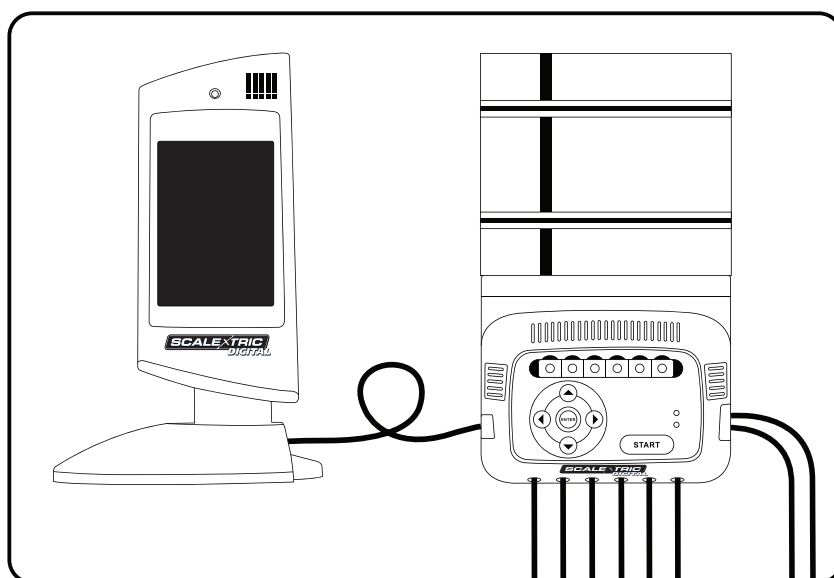
Tel. +44 (0) 1843 233525  
customer@hornby.com

<b>English</b> .....	<b>01</b>
<b>Français</b> .....	<b>16</b>
<b>Deutsch</b> .....	<b>32</b>
<b>Italiano</b> .....	<b>48</b>
<b>España</b> .....	<b>64</b>

**[www.scalextric.com](http://www.scalextric.com)**

## SAFETY NOTES

- This product is not suitable for children under 3 years of age because of small parts which can present a choking hazard. Some components have functional sharp points and edges - handle with care.
- This product is intended for indoor use only.
- Do not use standard power bases or power supplies in a Scalextric Digital layout as this will seriously damage the Scalextric Digital equipment.
- The power supply transformer is not a toy. It is a "Transformer for Toys". Before use, check that the transformer is the correct voltage for your mains electricity supply. The set is only to be used with the recommended transformer. The transformer should be examined regularly for damage to the casing, plug pins and cables. **In the event of such damage, the set should not be used until the transformer is replaced with a new Hornby recommended unit. Never attempt to open the transformer.**
- The set must not be connected to more than the recommended number of power supplies. The output terminals of the transformer must not be connected directly, or indirectly, to the output of any other circuit derived from a transformer or mains power supply.
- If the electric motor in the car becomes jammed, remove the car from the track and let it cool down. Do not touch the motor casing.
- Before cleaning any part, disconnect the transformer from the mains electricity supply.
- Please retain these details and address for future reference.



## CONTENTS

<b>Overview</b> .....	<b>02</b>
<b>Starting Up</b> .....	<b>02</b>
<b>Basic Mode</b> .....	<b>03</b>
<b>Professional Mode</b> .....	<b>04</b>
<b>1.0 Race</b> .....	<b>04</b>
<b>2.0 Yellow Flag</b> .....	<b>04</b>
<b>3.0 Handset Calibration</b> .....	<b>05</b>
<b>4.0. Start or End Game</b> .....	<b>06</b>
<b>5.0 Car ID programming</b> .....	<b>08</b>
<b>6.0 Car Set Up</b> .....	<b>09</b>
<b>7.0 Driving Platform</b> .....	<b>11</b>
<b>Safe Mode</b> .....	<b>12</b>
<b>Base Unit only</b> .....	<b>13</b>
<b>Reset Default Settings</b> .....	<b>13</b>
<b>Factory Default Settings</b> .....	<b>14</b>
<b>Français</b> .....	<b>16</b>
<b>Deutsch</b> .....	<b>32</b>
<b>Italiano</b> .....	<b>48</b>
<b>España</b> .....	<b>64</b>



## OVERVIEW

This document is a User's Guide to help users navigate through the available features. It consists of a 6-car digital power base unit which is connected to the track, and can be powered by one or two Hornby standard 15V 4A DC power supply units. Two transformer operation allows for fully independent power and control to each lane.

An optional LCD panel, which connects to the auxiliary port of the 6-car digital power base unit, can be used to unlock many features such as driving analogue cars, four racing games, hand-controller calibration, quick digital car programming, pacer cars with "PrPit" timer, "free-to-pit" timer, yellow-flag effect, brake behaviours and false start.



Many non-volatile user programmable features are available through the LCD panel such as false start penalty time, throttle limits, throttle scales, minimum lap time, yellow-flag delay time, pacer car "PrPit" timer.

Built-in overload and short circuit protection with single button release and resume game play.

The 6 car power base firmware is compatible with the Microchip AN1094 bootloader. After power-up of the 6 car power base, the bootloader waits for a few seconds for any valid firmware update requests activity at the AUX port before running the 6 car power base firmware.

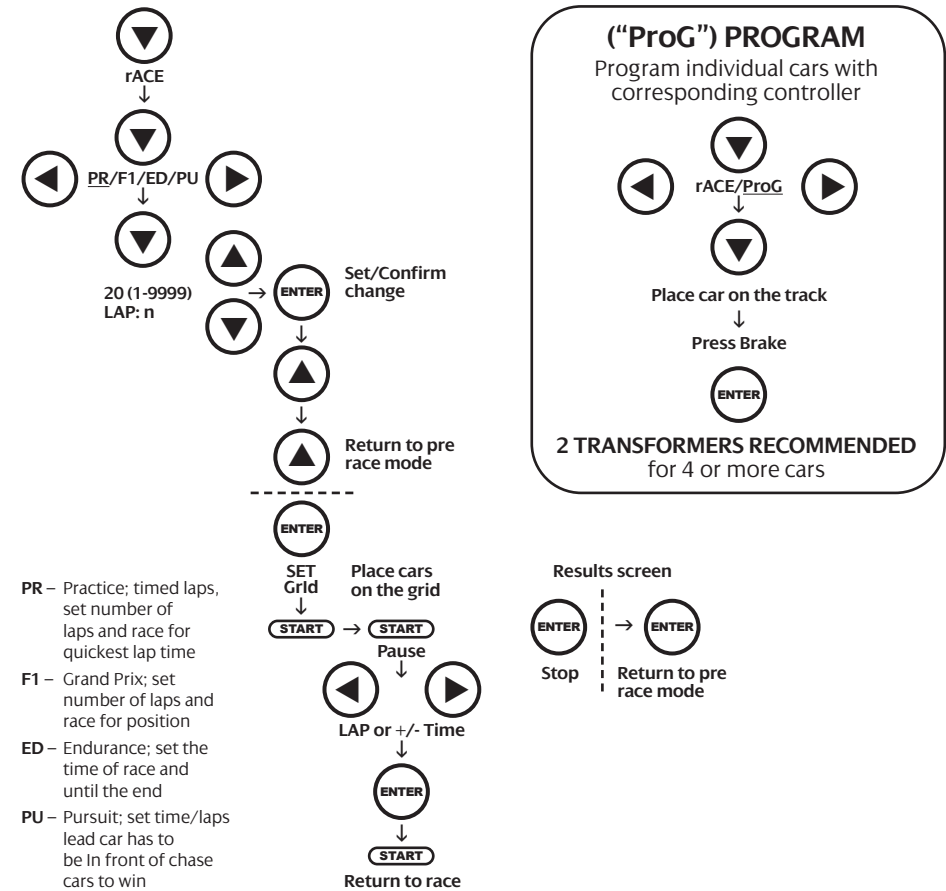
## STARTING UP

When installing C7042 please remove all other power bases.

- Plug in
- Auto Start up  
- On start up choose **BASIC** ("bASIC") or **PROFESSIONAL** ("Prof") mode
- Screen shows '**PULL throt trIGr to GO**' (Pre Race Mode) and **MODE - PR**
- Pull trigger and LCD screen displays lap times

## BASIC MODE

### Set Race - PRE RACE MODE ("PULL throt trIGr to GO")



### Race Summary Screen

After every Race Mode Summary screen shows race positions and statistics.

Press  to scroll

Press and hold  to pause

## PROFESSIONAL MODE

### ("ProF") PROFESSIONAL MODE (Turn off/on)

Select "ProF" on start up ◀ ▶

#### 7 Features

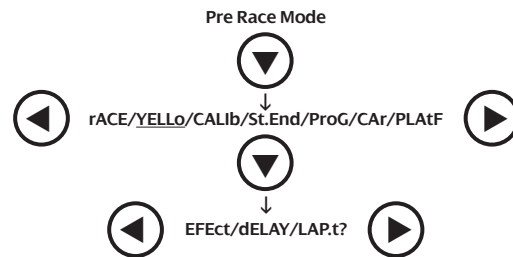
- |                                  |                                  |                               |
|----------------------------------|----------------------------------|-------------------------------|
| 1. Race ("rACE")                 | 4. Start or End game ("St.End")  | 6. Car Set Up ("CAR")         |
| 2. Yellow Flag ("YELo.F")        | 5. Car I.D. Programming ("ProG") | 7. Driving Platform ("PLATF") |
| 3. Handset Calibration ("CALib") |                                  |                               |

### Screen shows Pre Race Mode

1.0 ("rACE") RACE - The same as bASIC mode (See Page 03)

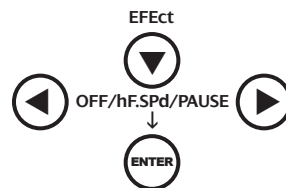
#### 2.0 ("YELLO") YELLOW FLAG

Allows any driver to set a 'yellow flag' feature by pressing the BRAKE button during a race



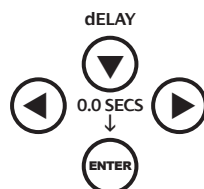
#### 2.1 ("EFEct") Effect

Chose between 2 power options 0% ("PAUSE") & 50% ("hF.SPd")



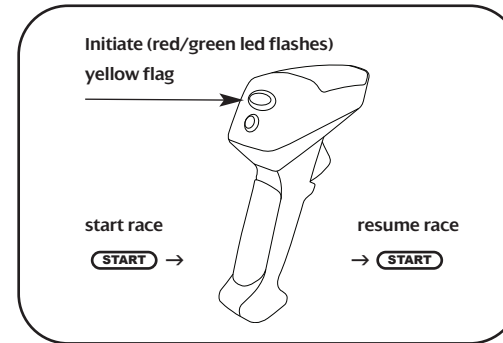
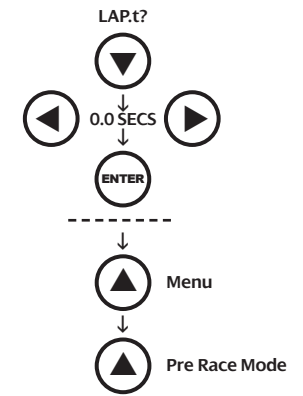
#### 2.2 ("dELAY") Delay

Set the desired yellow flag delay time (0-25 seconds)



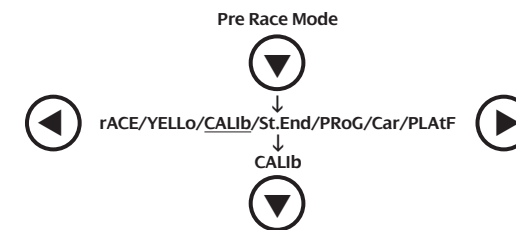
#### 2.3 ("LAP.t?") Minimum Lap-Time

Set a desired minimum lap time for the layout (0-25 seconds)



#### 3.0 ("CALib") HANDSET CALIBRATION

Equalise each hand controller to maximise their power settings



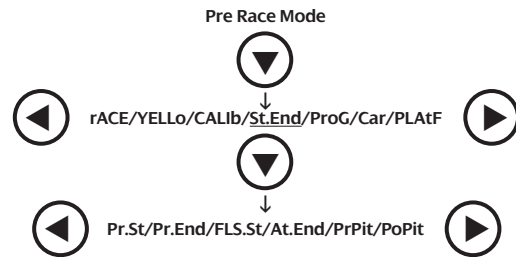
- 1.PrS.th
- 2.PrS.th
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....

press/release trigger x3  
press/release trigger x3

- 1.CAL'd Red LED of corresponding controller is on
2. CAL'd
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....

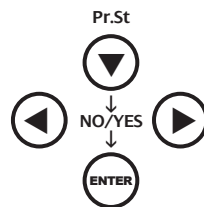


#### 4.0 ("St.End") START OR END GAME – Set 4 start/end game features;



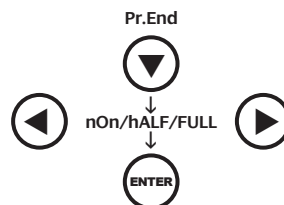
#### 4.1 ("Pr.St") Power before race commences

Power options during the race start sequence



#### 4.2 ("Pr.End") Power after race end

3 Power settings at end of the race



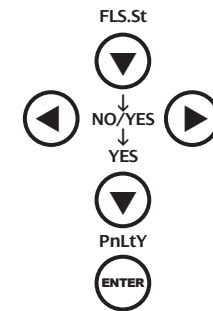
#### 4.3 ("FLS.St") False Start Detection

Enable or disable  
'false start detection'

A false start is detected and a penalty added to the driver who pulls the trigger before the end of the 5-4-3-2-1 countdown.

#### ("PnLTY") Penalty Time

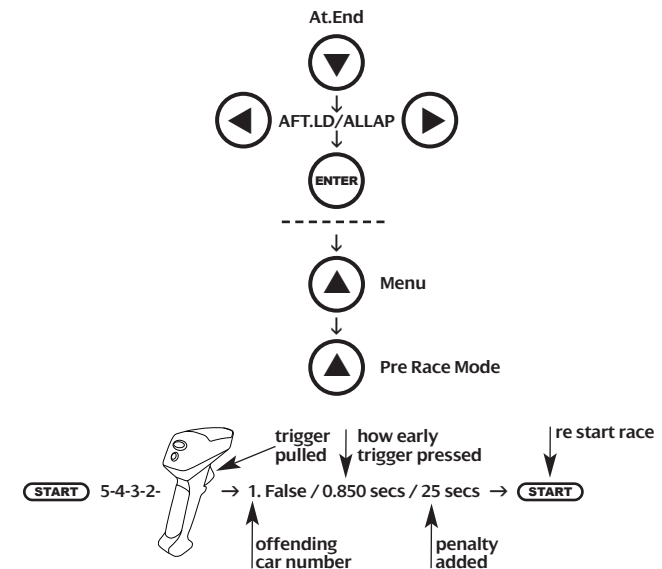
Set the false start penalty  
(0-25 seconds)



#### 4.4 ("At.END") Race end types

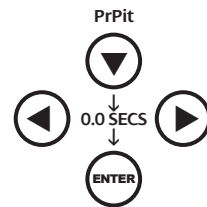
2 types of race end for lap counting races;

1. AFT.LD – When every car has crossed the Start/Finish line after the lead car has completed the race distance
2. ALLAP – Every car must complete all laps to end their race



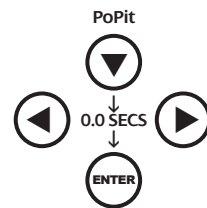
#### 4.5 ("PrPit") Pacer Cars No-Pit Skip Time

Set a 'PrPit' skip time for pacer cars, disables lane changing before the desired time past the Start/Finish line (0-50 seconds)



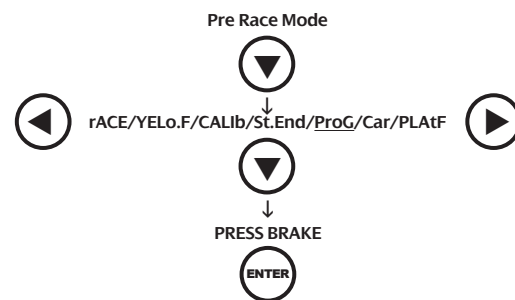
#### 4.6 ("PoPit") Pacer Cars Free To Pit Time

Set a 'free to pit' time for pacer cars, disables lane changing after the desired time past the Start/Finish line (0-254 seconds)

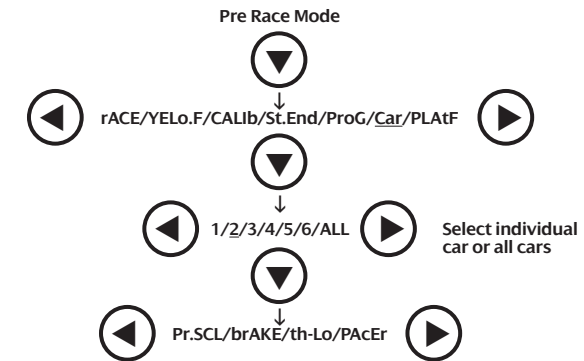


#### 5.0 ("ProG") CAR ID PROGRAMMING

Programmes individual car to corresponding controller

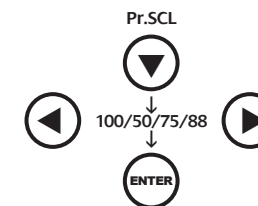


#### 6.0 ("CAR") CAR SET UP - Features to set the Hand controller brake behaviour, throttle controls, car ID, programming and pacer car for individual cars/controllers



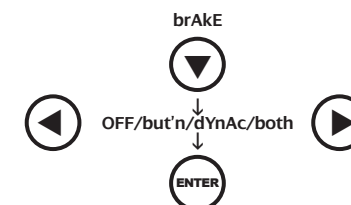
#### 6.1 ("Pr.SCL") Power Scale percentage

Set individual cars power options (%)



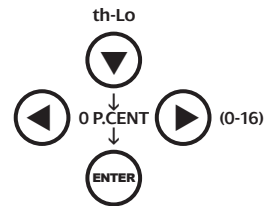
#### 6.2 ("bRAKE") Brake Behaviour - Set the brake characteristics

1. Braking is not active ("OFF") [1-4]
2. Braking is applied when brake button is held down ("but'n") [2-4]
3. Braking is automatically applied when the throttle is fully released ("dYnAc") [3-4]
4. Options '2.' and '3.' are both active ("both") [4-4]



### 6.3 (“th-Lo”) Throttle minimum control percentage

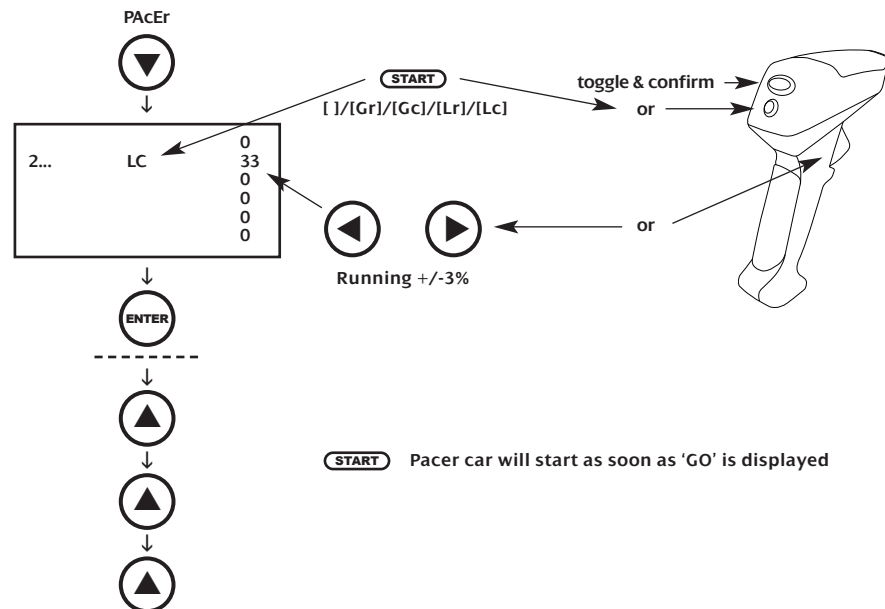
Overcomes throttle delay on the trigger



**6.4 (“PACer”) Pacer Car** - After a hand controller is removed from the corresponding hand controller channel, the corresponding car I.D. can be used as a pacer car. A pacer car can travel around the track by itself at a user programmable speed.

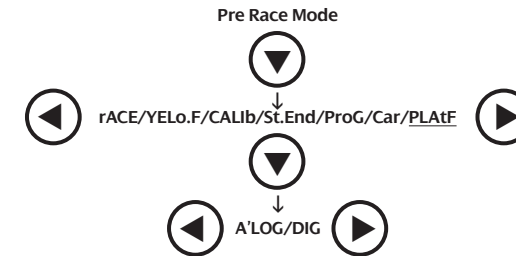
A pacer car can be programmed to follow these behaviours via the powerbase buttons or the hand controller

Action Code	Count lap	Change lane
[ ]	No	Never
[Gr]	No	Random
[Gc]	No	Constant
[Ln]	Yes	Never
[Lr]	Yes	Random
[Lc]	Yes	Constant

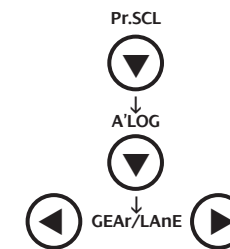


### 7.0 (“PLAtF”) DRIVING PLATFORM

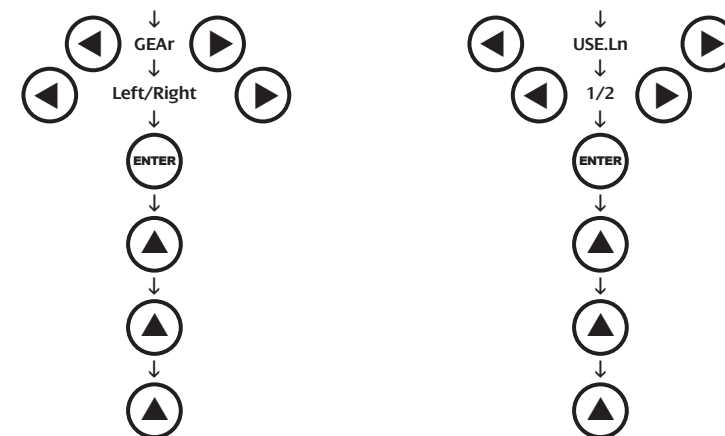
Switch between Analogue and digital



### 7.1 (“A'LOG”) Analogue – race analogue cars

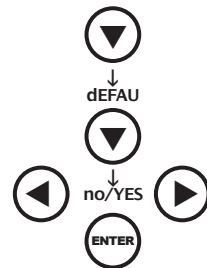


1. GEAr – adjust the running direction left/right
2. USE.Ln – chose which lane to be powered if 1 power supply connected, if 2 power supplies connected both lanes will be powered
3. Connect to transformer to use both lanes





## 7.2 ("dEFAU") Reset Default Settings



## 7.3 ("DIG'L") Digital Select digital mode



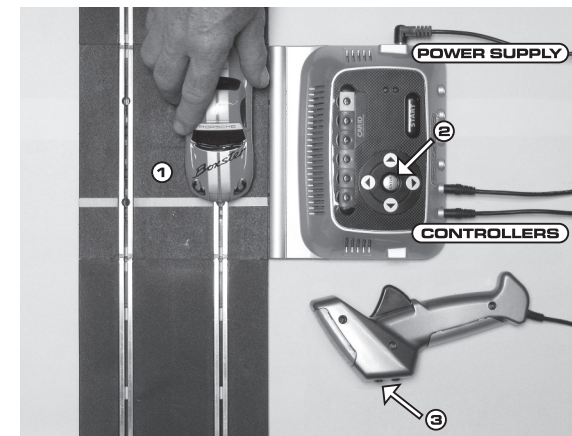
## Safe Mode

Upon track overload or short circuit, the power base is protected with an automatic power cut-off within the power base circuitry. This is indicated by flashing lights on the power base and 'SAFE' displayed on the screen.

After the track overload or short circuit condition is cleared, press and release the ENTER button to release the system from SAFE mode and return to the previous operation screen.

## BASE UNIT ONLY

To use base unit without LCD allows you to race 6 cars

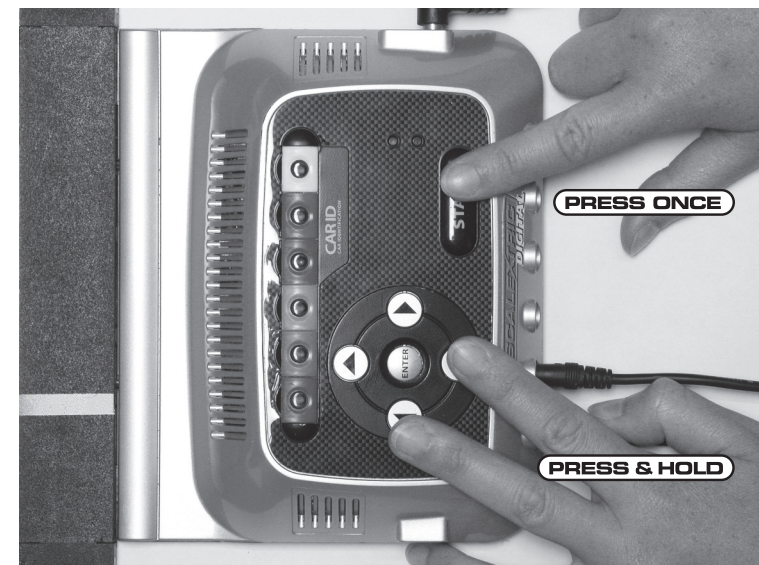


## Set Car ID

- ① Place car on the track
- ② Press/hold Enter – Green LED flashes
- ③ Push brake button – Red & Green LED flash

Repeat process one car on track at a time per controller

## RESET DEFAULT SETTINGS



DESCRIPTION	VALUE
Number of laps	20
Selected game	Practice 'PA'
Yellow flag delay	0.0 seconds
Minimum lap time	0.0 seconds
No-skip time	0.0 seconds
Penalty	0.0 seconds
Power start	Off
False start detection	Off
Power at end of race	Off
Complete all laps before race end	("ALL.LP")
Power scale	100%
Brake	Applied when brake button held down or throttle released
Minimum throttle control	0%
Pacer	0%
PLATF	"DIG"

## HORNBY PRODUCT GUARANTEE

Hornby products are guaranteed against defects in materials or workmanship for a period of six months from purchase. To qualify for the guarantee, the product must have been used and maintained according to the manufacturers instructions. If any such defect occurs during the period of guarantee then return to the address below or contact via [www.hornby.com](http://www.hornby.com) or [www.scalextric.com](http://www.scalextric.com) or phone **01843-233525**.

Alternatively, the product (or component), may be forwarded to Hornby Hobbies Limited, carefully packed, with a covering letter enclosed giving full details to: **Repairs Department, Hornby Hobbies Limited, Westwood, MARGATE, Kent CT9 4JX, United Kingdom**. Please obtain a Certificate of Posting at the time of dispatch. Subject to the exclusions below, the product will be repaired or replaced free of charge.

**Exclusions:** The fault has been caused or is attributed to misuse, negligent use or used contrary to the manufacturers recommendations. Accidental physical damage.

This guarantee is valid for products purchased in the United Kingdom and is in addition to, and does not diminish, your statutory rights. For further information about your statutory rights contact your local authority Trading Standards Department or Citizen's Advice Bureau.

## CUSTOMER CARE

Please contact Hornby Customer Care using any of the following methods:

Phone us      Hornby Helpline: +44 (0) 1843 233525

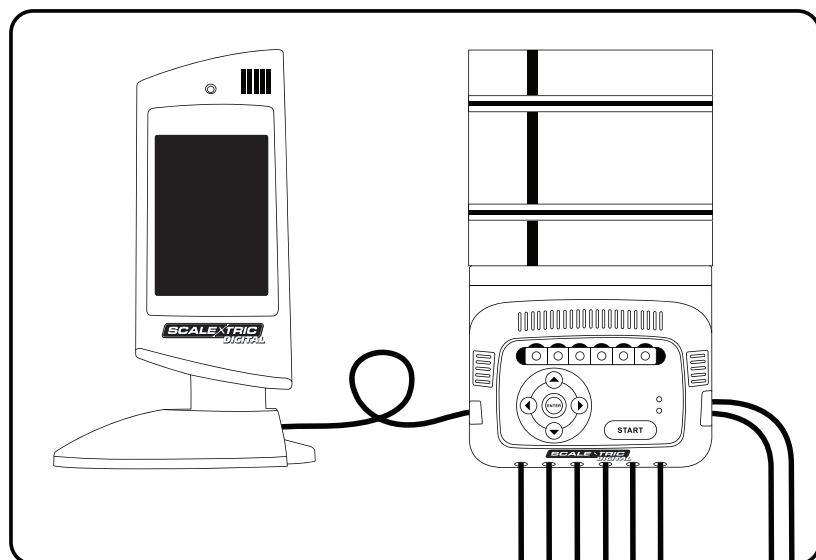
Write to us    **Hornby Hobbies Limited**  
**Westwood**  
**MARGATE**  
**Kent CT9 4JX**  
**United Kingdom**

Email us      [customercare@hornby.com](mailto:customercare@hornby.com)  
[customercare@hornby-usa.com](mailto:customercare@hornby-usa.com)

Internet        Alternatively, please check the Scalextric website for updates and frequently asked questions about Scalextric Digital: [www.scalextric.com](http://www.scalextric.com)  
[www.scalextric-usa.com](http://www.scalextric-usa.com)

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- Ce produit ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans à cause de petites pièces qui peuvent provoquer une suffocation. Certains composants ont des bords et points coupants – manipulez avec précaution!
- Ce produit ne doit pas être utilisé à l'extérieur.
- N'utilisez pas les Powerbase ou sources d'alimentation standard avec un circuit Scalextric Digital car cela provoquera des dégâts graves sur le circuit Digital.
- Le transformateur d'alimentation n'est pas un jouet mais un "transformateur pour jouets". Avant de l'utiliser, vérifiez que la tension du transformateur est adaptée à votre alimentation en électricité. Le circuit doit seulement être utilisé avec le transformateur recommandé. Examinez le transformateur périodiquement pour vérifier que le boîtier, les fiches de la prise et les câbles sont en bon état. **S'ils étaient endommagés, n'utilisez pas le circuit avant d'avoir remplacé le transformateur par une nouvelle unité selon la recommandation de Hornby. N'essayez jamais d'ouvrir le transformateur.**
- Le circuit ne doit être connecté qu'au nombre d'alimentations électriques recommandé. Les bornes de sortie du transformateur ne doivent pas être raccordées, directement ou indirectement, sur les bornes d'un autre circuit provenant d'un transformateur ou d'une alimentation secteur.
- Si le moteur électrique d'une voiture est bloqué, retirez la voiture de la piste et laissez-la refroidir. Ne touchez pas au carter du moteur.
- Avant de nettoyer n'importe quelle pièce, débranchez le transformateur de l'alimentation électrique.
- Veuillez conserver ces consignes et coordonnées pour pouvoir vous y référer ultérieurement.



## SOMMAIRE

<b>Présentation</b> .....	<b>18</b>
<b>Prise en main</b> .....	<b>18</b>
<b>Mode de base</b> .....	<b>19</b>
<b>Mode professionnel</b> .....	<b>20</b>
<b>1.0 Course</b> .....	<b>20</b>
<b>2.0 Drapeau jaune</b> .....	<b>20</b>
<b>3.0 Etalonnage</b> .....	<b>21</b>
<b>4.0 Commencer ou terminer</b> .....	<b>22</b>
<b>une partie</b> .....	<b>22</b>
<b>5.0 Programmation de l'identité</b> .....	<b>24</b>
<b>des voitures</b> .....	<b>24</b>
<b>6.0 Configuration des voitures</b> .....	<b>25</b>
<b>7.0 Plate-forme de pilotage</b> .....	<b>27</b>
<b>Mode sécurisé</b> .....	<b>28</b>
<b>Unité de base seulement</b> .....	<b>29</b>
<b>Retour aux paramètres par défaut</b> .....	<b>29</b>
<b>Paramètres par défaut d'usine</b> .....	<b>30</b>
<b>English</b> .....	<b>01</b>
<b>Deutsch</b> .....	<b>32</b>
<b>Italiano</b> .....	<b>48</b>
<b>Español</b> .....	<b>64</b>

## PRÉSENTATION

Ce document est un manuel qui aidera les utilisateurs à découvrir les fonctionnalités disponibles. L'unité d'alimentation numérique Digital Powerbase pour 6 voitures est reliée à la piste et peut être alimentée par une ou deux sources d'alimentation Hornby standard 15 V 4A c.c. L'utilisation avec deux transformateurs permet d'obtenir une alimentation et une commande entièrement indépendantes de chaque voie.

Un écran cristaux liquides optionnel connecté au port auxiliaire du Digital Powerbase pour 6 voitures peut permettre de bénéficier de nombreuses fonctionnalités comme le pilotage de voitures analogique, quatre jeux de courses, l'étalonnage des manettes, la programmation rapide des voitures numériques, des voitures Pacer avec minutage "PrPit", un minutage "arrêt aux stands", un effet drapeau jaune, le comportement des freins et les faux départs.


De nombreuses fonctionnalités programmables par l'utilisateur et permanentes sont disponibles par l'intermédiaire de l'écran cristaux liquides, telles que les pénalités pour faux départ, les limites de gâchette, les temps de tour minimum, les durées de délai pour drapeau jaune, le minutage "PrPit" de la voiture Pacer.

Protection intégrée contre les surcharges et les courts-circuits, avec désactivation et reprise du jeu par un seul bouton.

Le micrologiciel du Powerbase pour 6 voitures est compatible avec la puce AN1094 bootloader. Après mise sous tension de la Powerbase pour 6 voitures, le bootloader fait une pause de quelques secondes pour autoriser les demandes de mise à niveau valides du micrologiciel au port AUX avant de lancer le micrologiciel du Powerbase pour 6 voitures.

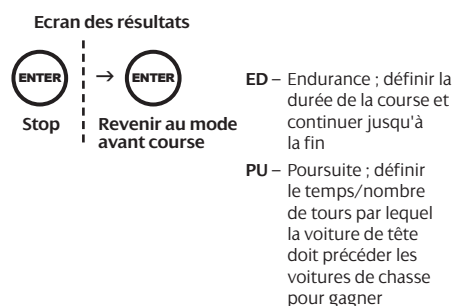
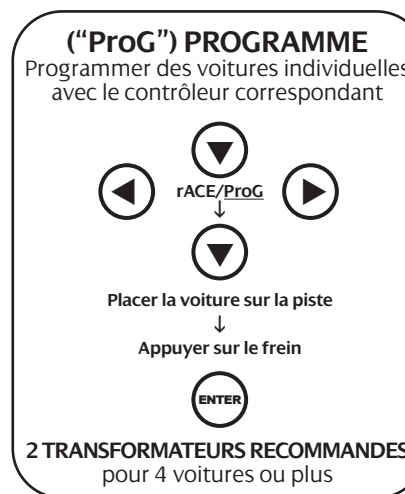
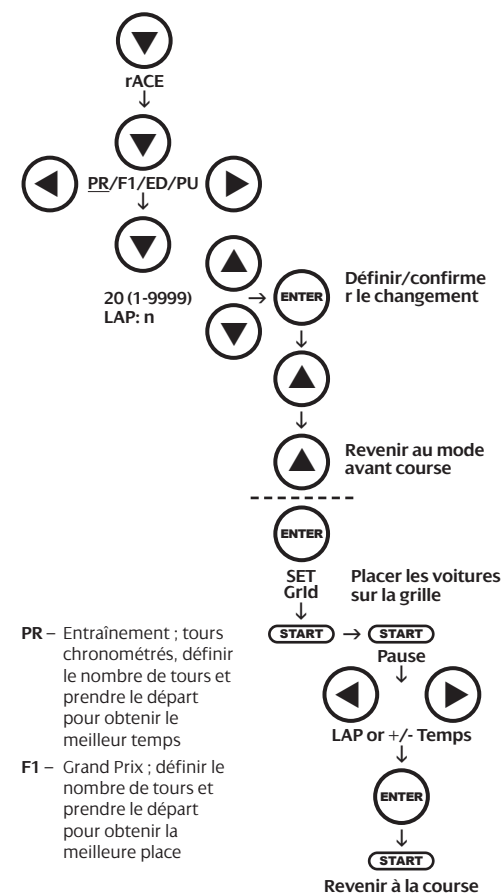
## PRISE EN MAIN

Avant d'installer le C7042, il faut supprimer tous les autres sources d'alimentation.

- Brancher
- Démarrage automatique  
- Au démarrage, choisir le mode **DE BASE** ("bASIC") ou **PROFESSIONEL** ("Prof")
- L'écran affiche '**PULL throt triGr to GO**' (Mode avant course) et **MODE – PR**
- Tirez sur la gâchette et l'écran affiche les temps de tour

## MODE DE BASE

### Définir la course - MODE AVANT COURSE ("PULL throt triGr to GO")



### Ecran récapitulatif de la course

Après chaque course, l'écran récapitulatif indique les positions et les statistiques.

- Appuyer sur  pour faire défiler      Appuyer longuement sur  pour faire une pause

## MODE PROFESSIONNEL

### ("ProF") MODE PROFESSIONNEL (Désactiver/activer)

Sélectionner "ProF" au démarrage ◀ ▶

### 7 Fonctionnalités

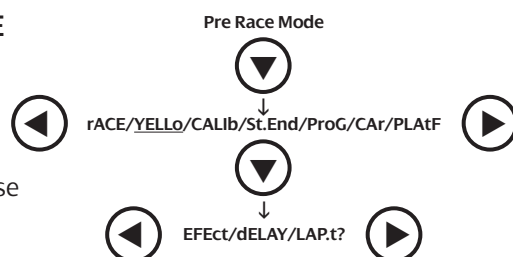
- |                                      |  |                                       |
|--------------------------------------|--|---------------------------------------|
| 1. Course ("rACE")                   | 4. Commencer ou terminer une partie ("St.End")       | 6. Configuration des voitures ("CAR") |
| 2. Drapeau jaune ("YELo.F")          | 5. Programmation de l'identité des voitures ("ProG") | 7. Plate-forme de pilotage ("PLAtF")  |
| 3. Etalonnage des manettes ("CALib") |  |                                       |

## L'écran affiche le Mode avant course

1.0 ("rACE") COURSE - Même chose que pour le mode de base bASIC (voir page 03)

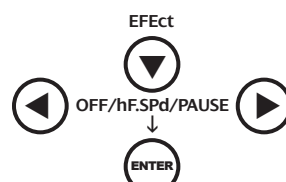
### 2.0 ("YELLo") DRAPEAU JAUNE

Permet à n'importe quel pilote de configurer une fonctionnalité 'drapeau jaune' en appuyant sur le bouton BRAKE (Frein) pendant une course



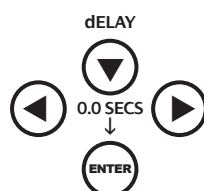
### 2.1 ("EFect") Effet

Choisir entre 2 options de puissance 0% ("PAUSE") ou 50 % ("hF.SPd")



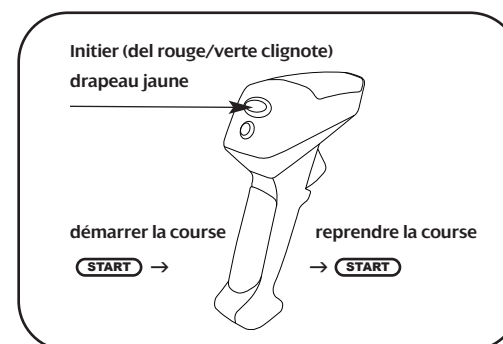
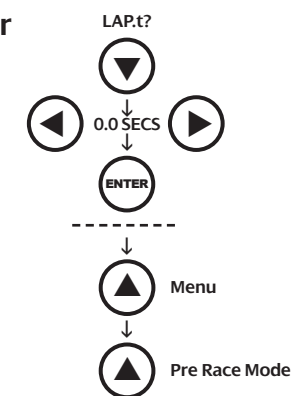
### 2.2 ("dELAY") Retard

Définir le temps de retard souhaité pour le drapeau jaune (0 à 25 secondes)



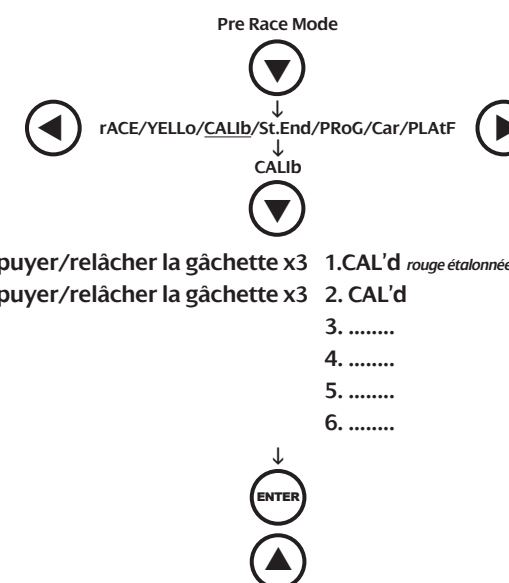
### 2.3 ("LAP.t?") Temps minimum pour un tour

Définir un temps de tour minimum souhaité pour le circuit (de 0 à 25 secondes)



### 3.0 ("CALib") ETALONNAGE DES MANETTES

Egaliser toutes les manettes pour maximiser leur configuration de puissance

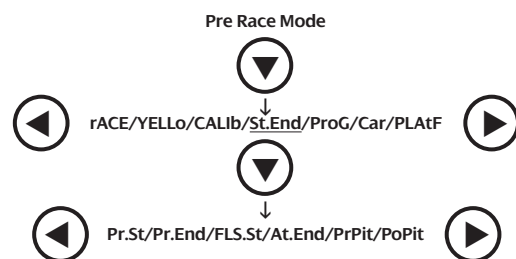


- |          |                                 |
|----------|---------------------------------|
| 1.PrS.th | appuyer/relâcher la gâchette x3 |
| 2.PrS.th | appuyer/relâcher la gâchette x3 |
| 3. ....  |                                 |
| 4. ....  |                                 |
| 5. ....  |                                 |
| 6. ....  |                                 |

- |          |  |
|----------|--|
| 1.CAL'd  | rouge étalonnée de la manette correspondante est allumée |
| 2. CAL'd |  |
| 3. ....  |  |
| 4. ....  |  |
| 5. ....  |  |
| 6. ....  |  |

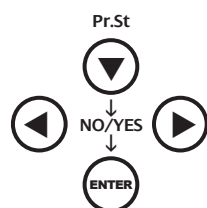


#### 4.0 ("St.End") DEMARRER OU TERMINER UNE PARTIE – Définir les caractéristiques de début/fin des 4 jeux ;



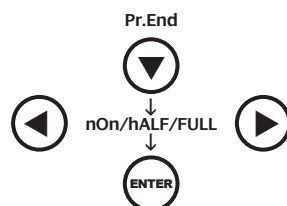
#### 4.1 ("Pr.St") Puissance avant le début de la course

Options de puissance pendant la séquence de démarrage de la courses



#### 4.2 ("Pr.End") Puissance après la fin de la course

3 réglages de puissance à la fin de la course



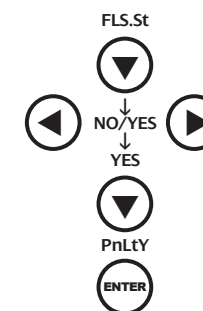
#### 4.3 ("FLS.St") Détection des faux départs

Activer ou désactiver la détection des faux départs

Si un pilote appuie sur la gâchette avant la fin du compte à rebours 5-4-3-2-1, un faux départ est détecté et une pénalité est attribuée à ce pilote.

#### ("PnLty") Temps de pénalité

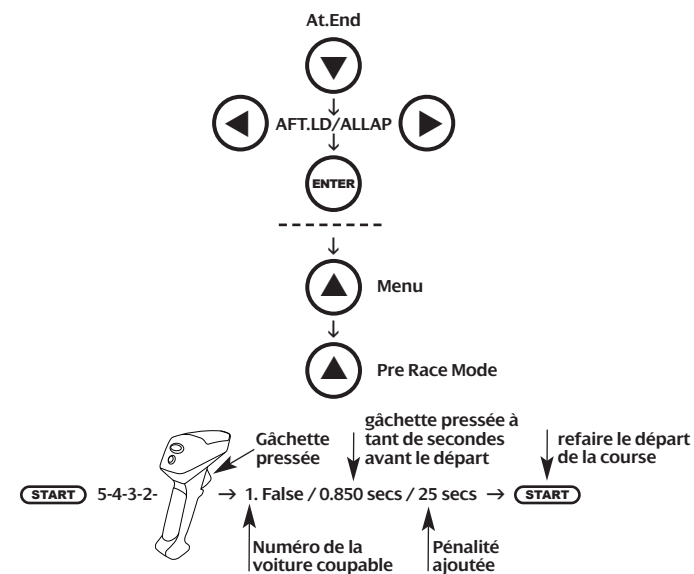
Définir la pénalité pour faux départ (de 0 à 25 secondes)



#### 4.4 ("At.END") Types de fin de course

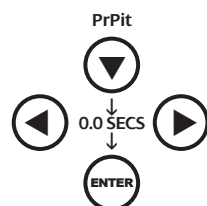
2 types de fin de course pour les courses où les tours sont comptés;

1. AFT.LD – Quand chaque voiture a franchi la ligne de départ/arrivée une fois que la voiture de tête a parcouru la distance de la course
2. ALLAP – Chaque voiture doit parcourir le nombre total de tours pour terminer la course



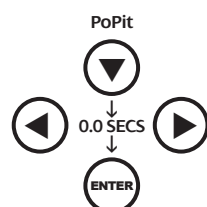
#### 4.5 ("PrPit") Temps de dispense de stands pour les voitures Pacer

Définissez un temps de dispense 'PrPit' pour les voitures Pacer, qui désactive le changement de voie avant le temps souhaité, après la ligne de départ/arrivée (0-50 secondes)



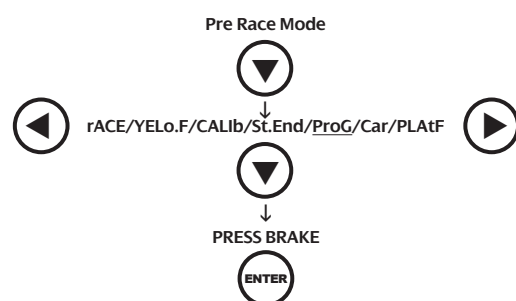
#### 4.6 ("PoPit") Temps d'utilisation des stands pour les voitures Pacer

Définissez un temps d'utilisation des pits pour les voitures Pacer, qui désactive le changement de voie après le temps souhaité, après la ligne de départ/arrivée (0-254 secondes)



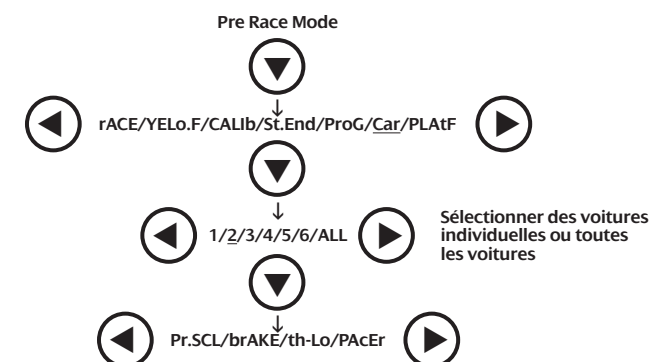
#### 5.0 ("ProG") PROGRAMMATION DE L'IDENTITÉ DES VOITURES

Programme des voitures individuelles pour les associer au contrôleur correspondant



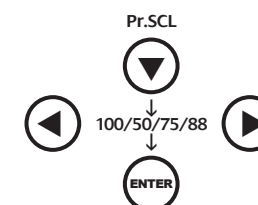
#### 6.0 ("CAR") CONFIGURATION DES VOITURES

Fonctionnalités permettant de régler le comportement du frein de la manette, les commandes de la gâchette, l'identité de la voiture, la programmation et la voiture Pacer pour des voitures/contrôleurs individuels



#### 6.1 ("Pr.SCL") Pourcentage de l'échelle de puissance

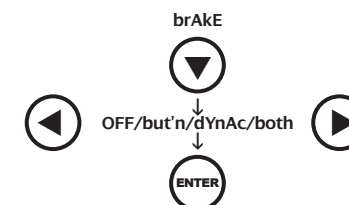
Pour régler les options de la puissance individuelle des voitures (%)



#### 6.2 ("brAKE") Comportement du frein

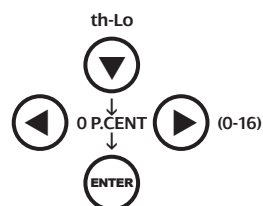
Pour régler les caractéristiques du frein

1. Le freinage n'est pas activ ("OFF") [1-4]
2. Le freinage est appliqué lorsque le bouton de freinage est maintenu enfoncé ("but'n") [2-4]
3. Le freinage est appliqué automatiquement lorsque la gâchette est entièrement relâchée ("dYnAc") [3-4]
4. Les options '2.' et '3' sont activés toutes les deux ("both") [4-4]



### 6.3 ("th-Lo") Pourcentage minimum de contrôle de la gâchette

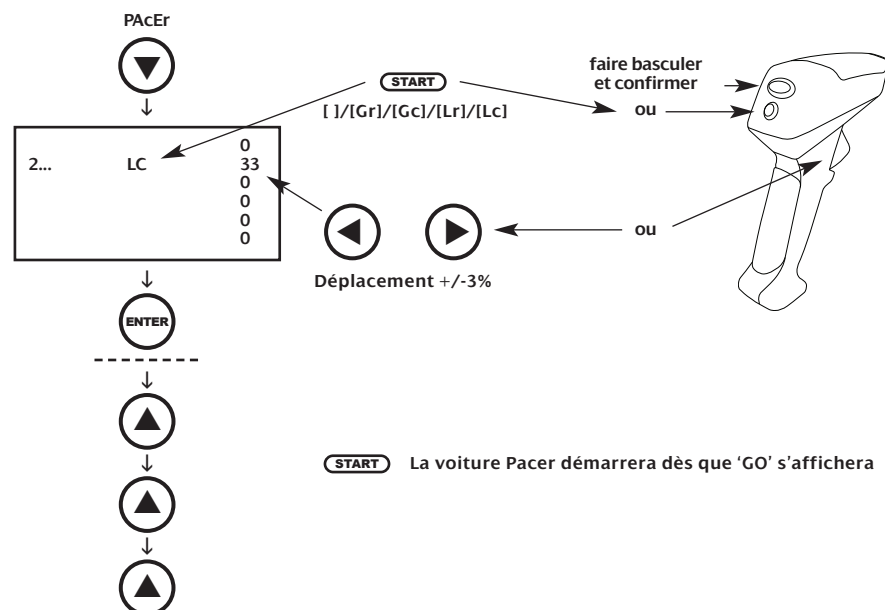
Supprime le délai de la gâchette



**6.4 ("PacEr") Voiture Pacer** - Lorsqu'un contrôleur est supprimé du canal correspondant, l'identité de la voiture correspondante peut être utilisée comme une voiture Pacer. Une voiture Pacer peut se déplacer sur le circuit de manière autonome, à une vitesse programmable par l'utilisateur.

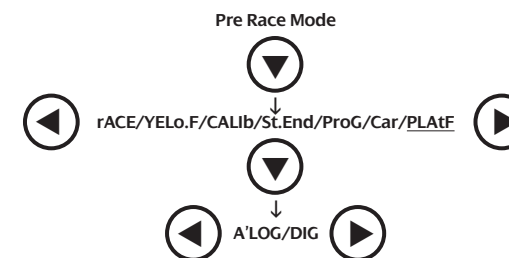
Une voiture Pacer peut être programmée pour qu'elle adopte ce comportement, soit au moyen des boutons du Powerbase soit au moyen du contrôleur.

Code action	Compteur de tours	Changement de voie
[ ]	No	Never
[Gr]	No	Random
[Gc]	No	Constant
[Ln]	Yes	Never
[Lr]	Yes	Random
[Lc]	Yes	Constant



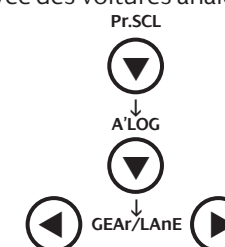
### 7.0 ("PLAtF") PLATE-FORME DE PILOTAGE

Pour passer du mode analogique au mode digital

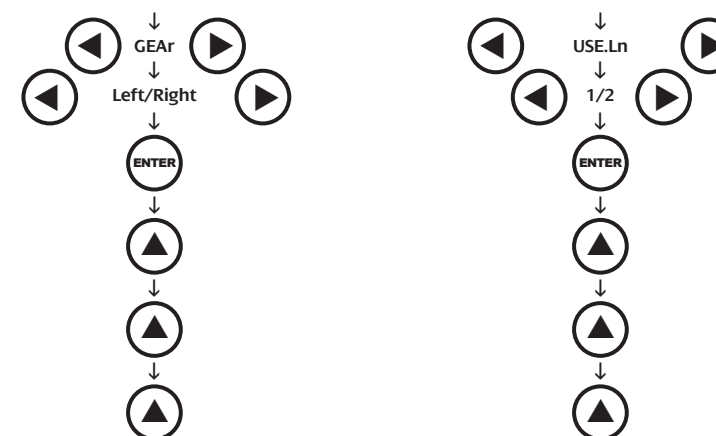


### 7.1 ("A'LOG") Analogique

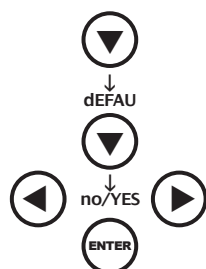
Pour faire des courses avec des voitures analogiques



1. GEAr – pour régler la direction de déplacement vers la gauche/vers la droite
2. USE.Ln – pour choisir la voie à alimenter si 1 bloc d'alimentation connecté.  
Si 2 blocs d'alimentation sont connectés, les deux voies seront alimentées
3. Connecter au transformateur pour utiliser les deux voies



## 7.2 ("dEFAU") Retour aux valeurs par défaut



## 7.3 ("DIG'L") Digital

Pour sélectionner le mode Digital



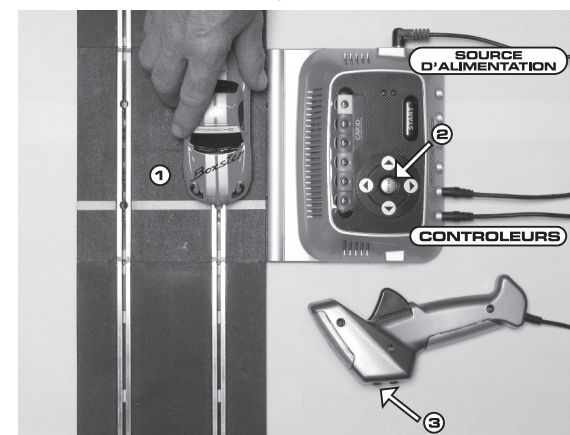
## Mode sécurisé

En cas de surcharge de la piste ou de court-circuit, le Powerbase est protégé par un coupe-circuit automatique dans l'ensemble de circuits du Powerbase. Lorsque cela se produit, c'est indiqué par des voyants clignotants sur le Powerbase et le message 'SAFE' s'affiche à l'écran.

Une fois le problème de surcharge ou de court-circuit résolu, appuyer et relâcher le bouton ENTER pour désactiver le mode SAFE et revenir à l'écran précédent.

## UNITE DE BASE SEULE

L'utilisation de l'unité de base seule, sans écran à cristaux liquides, permet de mettre 6 voitures au départ

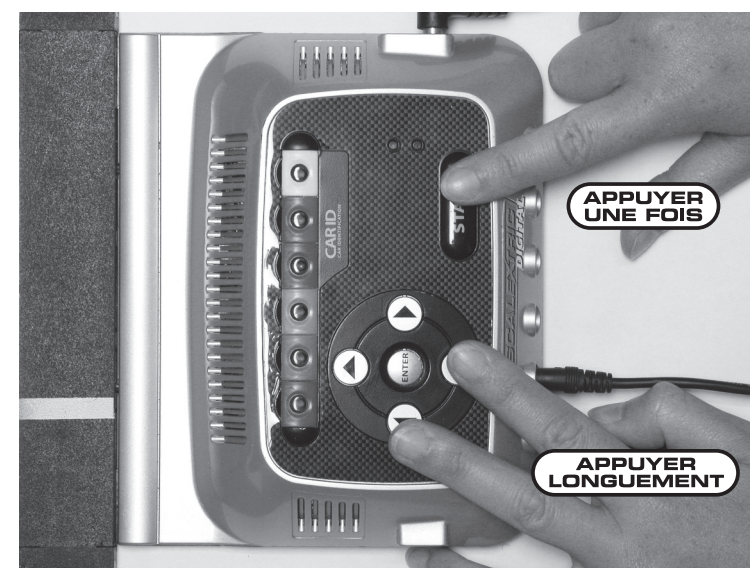


### Configuration de l'identité des voitures

- 1 Place car on the track
- 2 Press/hold Enter – Green LED flashes
- 3 Push brake button – Red & Green LED flash

Repeat process one car on track at a time per controller

## RETOUR AUX PARAMETRES PAR DEFAUT



DESCRIPTION	VALEUR
Nombre de tours	20
Jeu sélectionné	Practice 'PA'
Retard drapeau jaune	0.0 secondes
Temps de tour minimum	0.0 secondes
Temps de dispense	0.0 secondes
Pénalité	0.0 secondes
Puissance au démarrage	Off
Détection des faux départs	Off
Puissance à la fin de la course	Off
Effectuer tous les tours avant la fin de la course	("ALL.LP")
Echelle de puissance	100%
Frein	Appliqué lorsque le bouton de freinage est enfoncé ou que la gâchette est relâchée
Contrôle minimum gâchette	0%
Pacer	0%
PLATF	"DIG"

## ASSISTANCE A LA CLIENTELE

Veillez contacter Hornby Customer Care par l'un des moyens suivants :

Par téléphone Numéro d'assistance Hornby: +44 (0) 1843 233525

Par courrier **Hornby Hobbies Limited**  
**Westwood**  
**MARGATE**  
**Kent CT9 4JX**  
**United Kingdom**

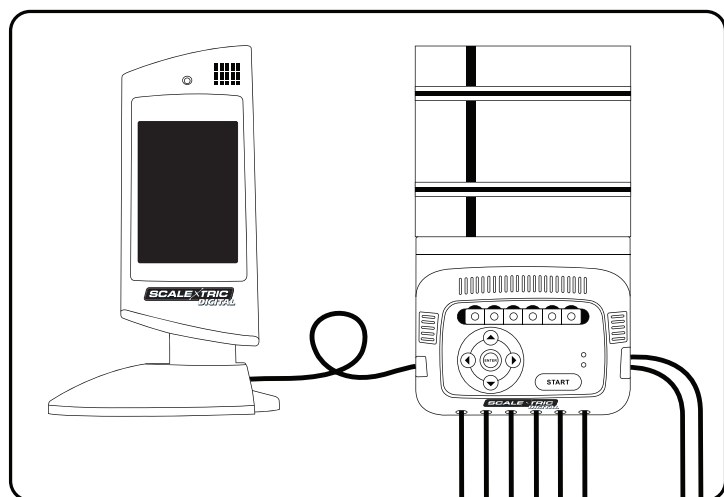
Par e-mail [customercare@hornby.com](mailto:customercare@hornby.com)  
[customercare@hornby-usa.com](mailto:customercare@hornby-usa.com)

Sur Internet Vous pouvez également consulter le site web de Scalextric, où vous trouverez des mises à jour et la solution aux problèmes les plus souvent rencontrés avec:  
[www.scalextric.com](http://www.scalextric.com)  
[www.scalextric-usa.com](http://www.scalextric-usa.com)



## SICHERHEITSHINWEISE

- Dieses Produkt ist nicht für Kinder unter 3 Jahre geeignet, da es kleine Teile enthält, welche Erstickungsrisiken bilden können. Manche Komponenten weisen funktionsbedingt scharfe Spitzen und Kanten auf – mit Vorsicht handhaben!
- Dieses Produkt ist ausschließlich zur Verwendung in Innenräumen bestimmt.
- In einem Scalextric Digital-Layout dürfen niemals Standard-Netzteile oder -Netzanschlüsse bzw. -Grundgeräte verwendet werden, weil damit Scalextric Digital-Geräte beträchtlich beschädigt werden.
- Der Netztrafo ist kein Spielzeug, sondern ein Transformator für Spielzeuge. Vor seiner Verwendung muss sichergestellt werden, dass er die richtige Spannung für das Stromnetz aufweist, an das er angeschlossen werden soll. Das Set darf nur mit dem empfohlenen Trafo verwendet werden. Der Trafo muss regelmäßig hinsichtlich Schäden am Gehäuse, am Stecker und an den Kabeln überprüft werden. **Im Falle von derartigen Schäden darf das Set nicht verwendet werden, bis der Trafo durch ein neues, von Hornby empfohlenes Gerät ersetzt ist. Versuchen Sie niemals, den Trafo selbst zu öffnen.**
- Das Set darf nie an mehr als die empfohlene Anzahl von Netzteilen angeschlossen werden. Die Trafo-Ausgänge dürfen weder direkt noch indirekt an Ausgänge irgendeines anderen Stromkreises angeschlossen werden, der von einem Trafo oder Netzteil bzw. Grundgerät stammt.
- Falls der Motor im Fahrzeug blockieren sollte, muss das Fahrzeug zum Abkühlen aus der Spur genommen werden. Das Motorgehäuse darf nicht berührt werden!
- Bevor irgendeine Komponente gereinigt wird, muss der Trafo stets durch Herausziehen des Netzsteckers von der Stromzufuhr getrennt werden.
- Diese Anweisungen sollen zur zukünftigen Verwendung sicher und leicht zugänglich aufbewahrt werden.



## INHALT

<b>Überblick .....</b>	<b>34</b>
<b>Inbetriebnahme .....</b>	<b>34</b>
<b>Grundmodus .....</b>	<b>35</b>
<b>Profi-Modus .....</b>	<b>36</b>
<b>1.0 Rennen .....</b>	<b>36</b>
<b>2.0 Gelbe Flagge .....</b>	<b>36</b>
<b>3.0 Handregler-Kalibrierung .....</b>	<b>37</b>
<b>4.0 Spiel starten oder beenden ...</b>	<b>38</b>
<b>5.0 Programmierung der Fahrzeug-ID</b>	
.....	<b>40</b>
<b>6.0 Fahrzeug-Konfigurierung .....</b>	<b>41</b>
<b>7.0 Steuerplattform .....</b>	<b>43</b>
<b>Sicherheitsmodus .....</b>	<b>44</b>
<b>Nur für Grundgerät .....</b>	<b>45</b>
<b>Rücksetzen auf Standard-Einstellungen</b>	
.....	<b>45</b>
<b>Werksseitige Standard-Einstellungen</b>	
.....	<b>46</b>
<b>English .....</b>	<b>01</b>
<b>Français .....</b>	<b>16</b>
<b>Italiano .....</b>	<b>48</b>
<b>España .....</b>	<b>64</b>

## ÜBERBLICK

Dieses Dokument ist ein Benutzerleitfaden, der Benutzern helfen soll, die verfügbaren Funktionen entsprechend anwenden zu können. Es handelt sich hier um ein Digital-Grundgerät für 6 Fahrzeuge, das an die Schienen angeschlossen wird und das mit einem oder zwei Hornby Standard-Netzteilen mit 15V 4A Gleichstrom gespeist werden kann. Bei Betrieb mit zwei Trafos wird die völlig unabhängige Stromversorgung und Steuerung jeder Fahrspur ermöglicht.

Als Option kann auch eine LCD-Konsole verwendet werden, die an den Hilfsport des Digital-Grundgeräts für 6 Fahrzeuge angeschlossen wird. Damit werden viele weitere Funktionen verfügbar gemacht, wie etwa die Benutzung von analogen Fahrzeugen, vier Rennspiele, die Kalibrierung von Handreglern, die Schnellprogrammierung von Digitalfahrzeugen, Schrittmacher-Fahrzeuge mit dem „PrPit“-Timer, „Frei-zur-Box“-Timer, „Gelbe-Flagge“-Effekt, Abbremsverhalten und Frühstart.



Viele nichtflüchtige benutzerprogrammierbare Funktionen können über die LCD-Konsole aufgerufen werden, wie etwa Frühstart-Strafzeiten, eingeschränkte Drückerbetätigung, skalierte Drückerbetätigung, Mindestrundenzeiten, Verzögerungszeiten für Gelbe Flagge, Schrittmacher-Fahrzeug-„PrPit“-Timer.

Eingebauter Überlastungs- und Kurzschlusschutz mit Eintasten-Freigabe und Spielwiederaufnahme.

Die Firmware des Grundgeräts für 6 Fahrzeuge ist mit dem Microchip AN1094 Bootloader kompatibel. Nach dem Einschalten des Grundgeräts für 6 Fahrzeuge wartet der Bootloader einige Sekunden lang, um festzustellen, ob irgendwelche gültigen Aufforderungen zur Aktualisierung von Firmware-Aktivitäten am AUX-Port vorliegen, bevor die Firmware für das Grundgerät für 6 Fahrzeuge ausgeführt wird.

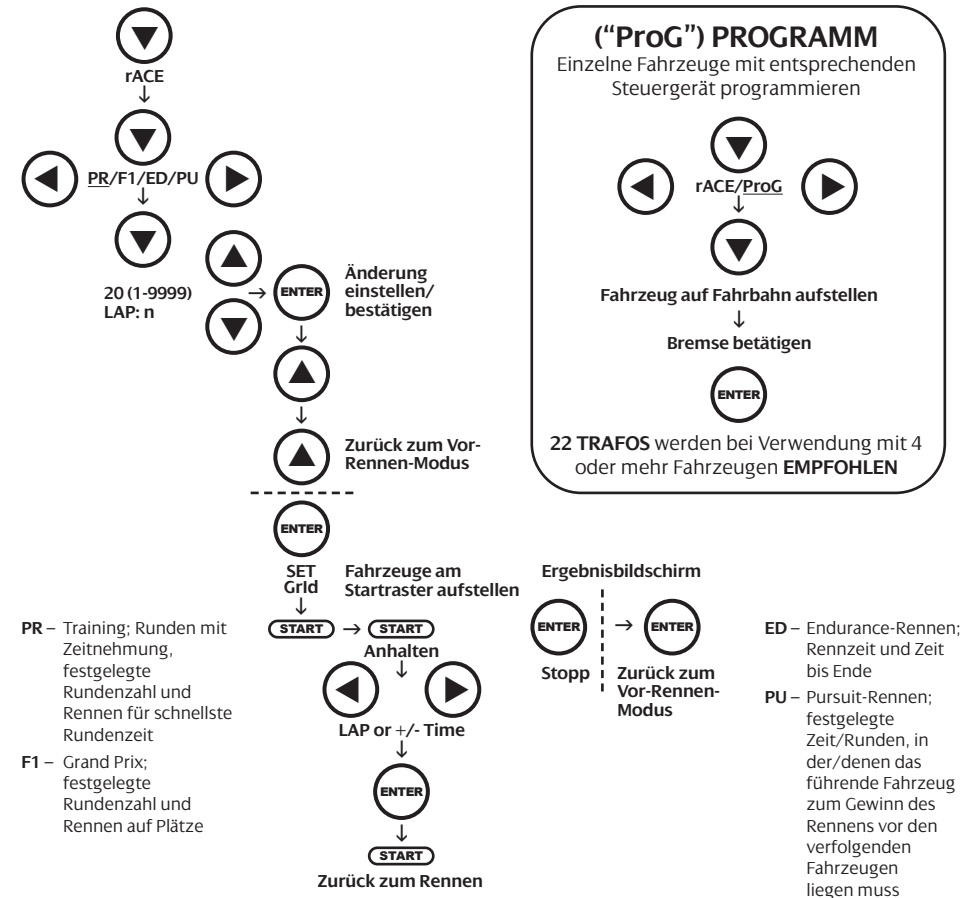
## INBETRIEBNAHME

Wenn Sie C7042 installieren, müssen alle anderen Grundgeräte entfernt werden.

- Anschließen
- Auto-Starten  
- Beim Starten den Modus **BASIC** ("bASIC") oder **PROFI** ("Prof") wählen
- Display zeigt 'PULL throT trIGr to GO' (Vor-Rennen-Modus) und **MODUS – PR** an
- Drücker betätigen – LCD-Display zeigt Rundenzeiten an

## GRUNDMODUS

### Rennen einstellen - VOR-RENNEN-MODUS ("PULL throT trIGr to GO")



### Rennergebnis-Bildschirm

Nach jedem Rennen zeigt ein Modus-Rennergebnis-Bildschirm die erreichten Rennpositionen und -statistiken.

Zum Scrollen  betätigen

Zum Unterbrechen  betätigen und gedrückt halten

## PROFI-MODUS

### ("ProF") PROFI-MODUS (Einschalten/ausschalten)

Beim Starten ◀ ▶ "ProF" wählen

#### 7 Funktionen

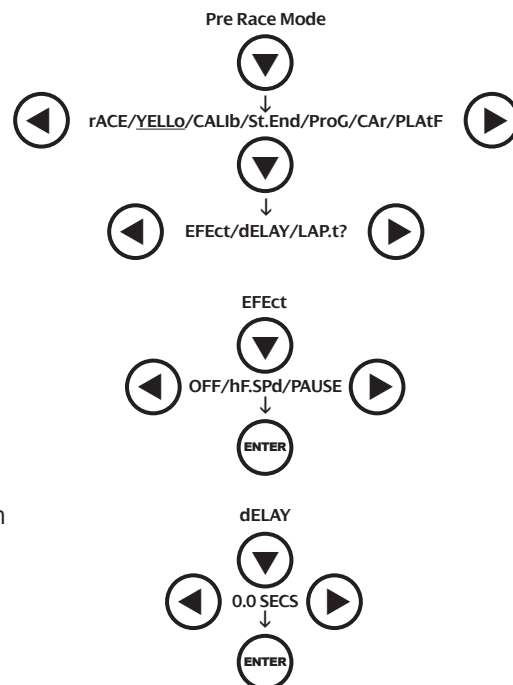
- |                                      |  |                                   |
|--------------------------------------|--|-----------------------------------|
| 1. Rennen ("rACE")                   | 4. Spiel starten oder beenden ("St.End") | 6. Fahrzeug-Konfiguration ("Car") |
| 2. Gelbe Flagge ("YELo.F")           | 5. Fahrzeug-ID-Programmierung ("ProG")   | 7. Steuerplattform ("PLAtF")      |
| 3. Handregler-Kalibrierung ("CALib") |  |                                   |

### Display zeigt Vor-Rennen-Modus

1.0 ("rACE") RENNEN - entspricht dem Modus bASIC (siehe Seite 03)

### 2.0 ("YELLo") GELBE FLAGGE

Gestattet jedem Fahrer während eines Rennens durch Betätigen der BRAKE-(BREMS)TASTE das Setzen einer Gelben Flagge



### 2.1 ("EFEct") Effekt

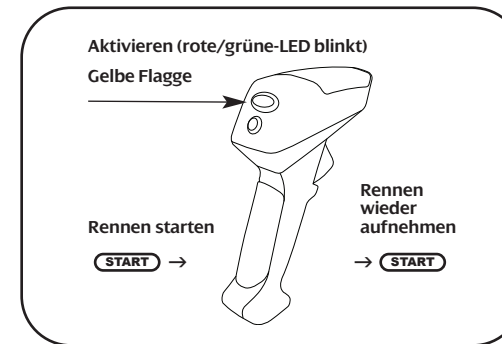
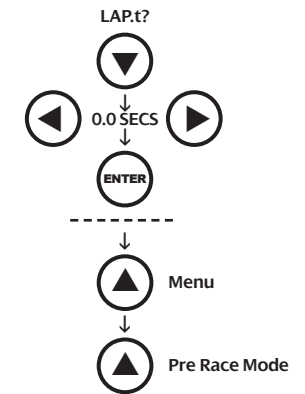
Wahlmöglichkeit zwischen 2 Leistungsoptionen 0 % ("PAUSE") & 50% ("hF.SPd")

### 2.2 ("dELAY") Verzögerung

Zum Einstellen der gewünschten Verzögerungszeit für die Gelbe Flagge (0 – 25 Sekunden)

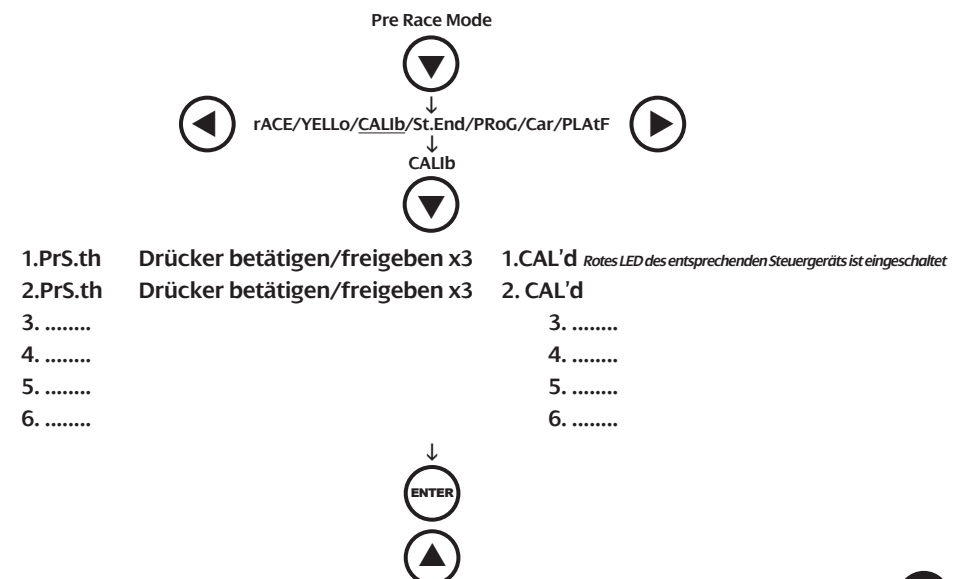
### 2.3 ("LAP.t?") Mindestrundenzeit

Zum Einstellen der gewünschten Rundenzeit für die Anlage (0 – 25 Sekunden)



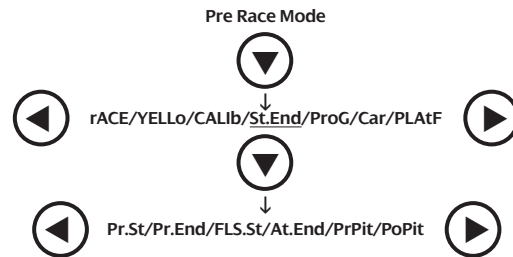
### 3.0 ("CALib") HANDREGLER-KALIBRIERUNG

Jeden Handregler auf maximale Leistungseinstellung abgleichen



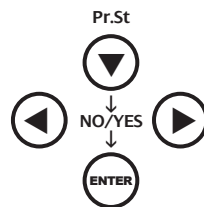
#### 4.0 ("St.End") SPIEL STARTEN ODER BEENDEN

4 Funktionen für Spiel starten/beenden einstellen;



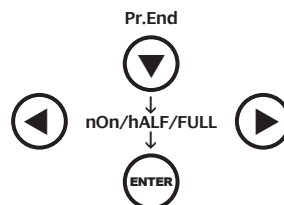
#### 4.1 ("Pr.St") Leistung vor Rennstart

Optionen zur Motorleistung während der Startsequenz des Rennens



#### 4.2 ("Pr.End") Leistung nach Rennende

3 Leistungseinstellungen am Ende des Rennens



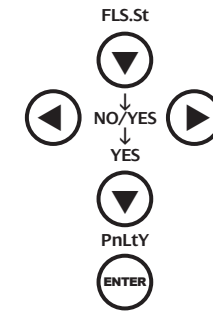
#### 4.3 ("FLS.St") Frühstart-Erkennung

Frühstart-Erkennung aktivieren/deaktivieren

Ein Frühstart wird erkannt, wobei einem Fahrer, der den Drücker vor dem Ende des Herunterzählens 5-4-3-2-1 betätigt, eine Strafe zugeteilt wird.

#### ("PnLty") Strafzeit

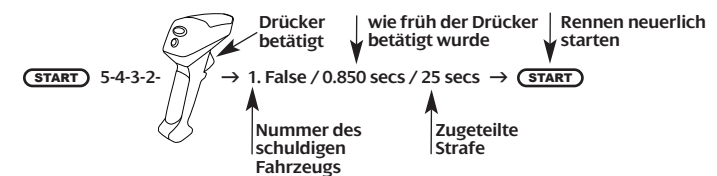
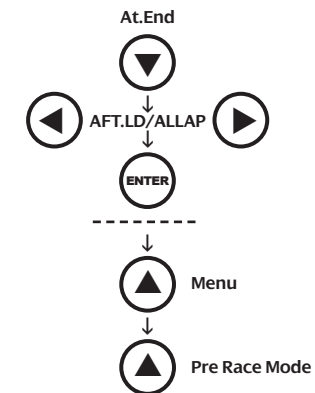
Zum Einstellen der Strafe für einen Frühstart (0 – 25 Sekunden)



#### 4.4 ("At.END") Arten des Rennendes

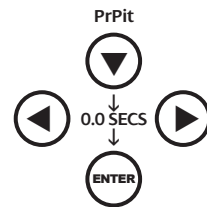
2 Arten des Rennendes für Rennen nach Rundenanzahl;

1. AFT.LD – Wenn jedes Fahrzeug die Start-/Ziellinie überquert hat, nachdem das führende Fahrzeug die Renndistanz bewältigt hat
2. ALLAP – Jedes Fahrzeug muss zur Beendigung seines Rennens alle Runden bewältigt haben



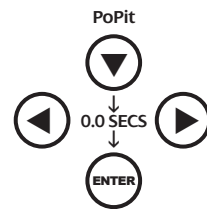
#### 4.5 ("PrPit") Boxen-Nichteinfahrzeit für Schrittmacher-Fahrzeuge

Zur Einstellung einer 'PrPit'-Nichteinfahrzeit für Schrittmacher-Fahrzeuge; damit wird der Fahrspurwechsel vor der gewünschten Zeit der Überquerung der Start-/Ziellinie deaktiviert (0 – 50 Sekunden)



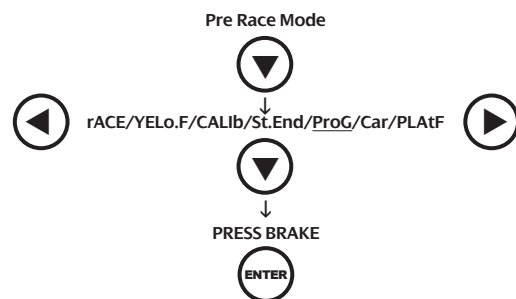
#### 4.6 ("PoPit") Frei-zur-Box-Zeit für Schrittmacher-Fahrzeuge

Zur Einstellung einer Frei-zur-Box-Zeit für Schrittmacher-Fahrzeuge; damit wird der Fahrspurwechsel nach der gewünschten Zeit der Überquerung der Start-/Ziellinie deaktiviert (0 – 254 Sekunden)



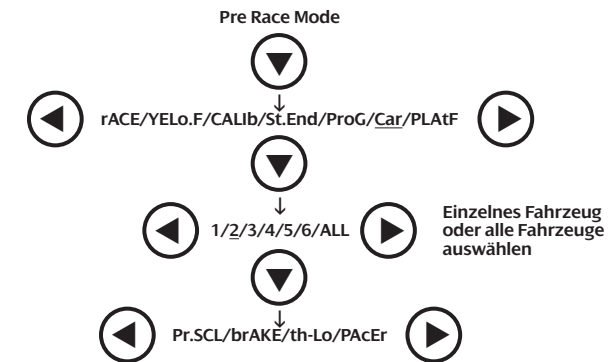
#### 5.0 ("ProG") FAHRZEUG-ID-PROGRAMMIERUNG

Damit werden einzelne Fahrzeuge mit dem entsprechenden Steuergerät programmiert



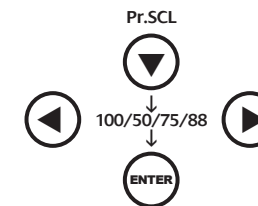
#### 6.0 ("CAR") FAHRZEUG-KONFIGURIERUNG

Funktionen zur Einstellung des Handreglers für Bremsverhalten, Ansprechweise des Drückers, Fahrzeug-ID, Programmierung und Schrittmacher-Fahrzeug für einzelne Fahrzeuge/Steuergeräte



#### 6.1 ("Pr.SCL") Leistungsskala-Prozentsatz

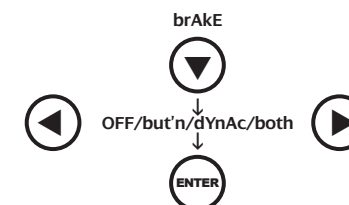
Zur Einstellung der Leistungsoptionen einzelner Fahrzeuge (%)



#### 6.2 ("bRAKE") Bremsverhalten

Zur Einstellung von Bremsmerkmalen

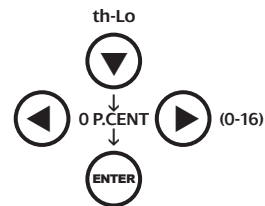
1. Bremsen ist nicht aktiviert ("OFF") [1-4]
2. Bremsen setzt ein, wenn die Bremstaste niedergehalten wird ("but'n") [2-4]
3. Bremsen setzt automatisch ein, wenn der Drücker gänzlich freigegeben wird ("dYnAc") [3-4]
4. Optionen '2.' und '3' sind beide aktiviert ("both") [4-4]





### 6.3 ("th-Lo") Minimaler Prozentsatz für Drückerbetätigung

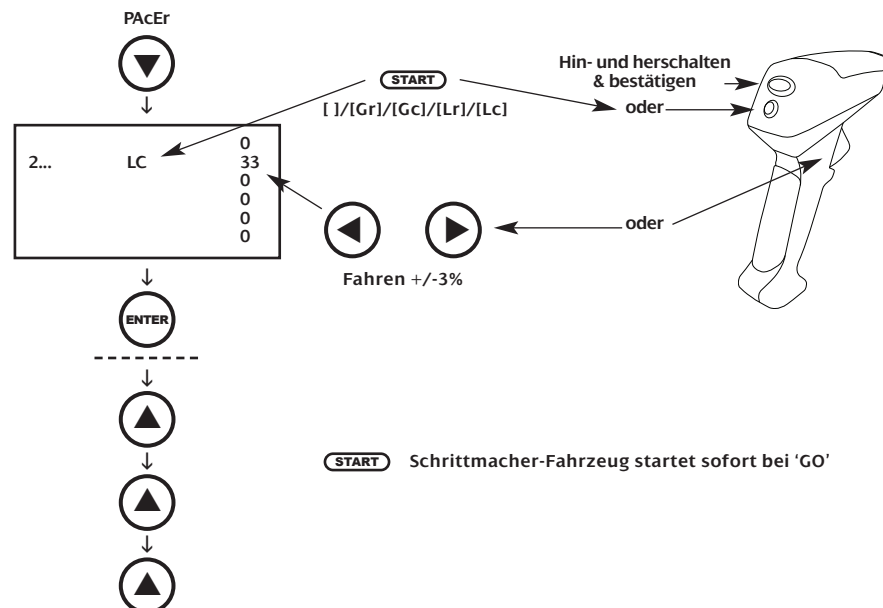
Zur Übersteuerung der Drückerverzögerung



**6.4 ("PacEr") Schrittmacher-Fahrzeug** - Nach Entfernung eines Handreglers von seinem entsprechenden Kanal kann die entsprechende Fahrzeug-ID als Schrittmacher-Fahrzeug verwendet werden. Ein Schrittmacher-Fahrzeug kann die Strecke selbsttätig mit einer benutzerprogrammierbaren Geschwindigkeit befahren.

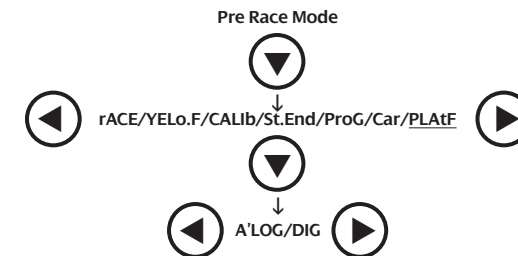
Ein Schrittmacher-Fahrzeug kann so programmiert werden, dass es damit seine Verhaltensweisen nach den Steuerelementen des Grundgeräts oder des Handreglers richtet.

Aktion Code	Zählrunde	Spurwechsel
[ ]	Nein	NIE
[Gr]	Nein	In Zufallsfolge
[Gc]	Nein	Konstant
[Ln]	Ja	Nie
[Lr]	Ja	In Zufallsfolge
[Lc]	Ja	Konstant

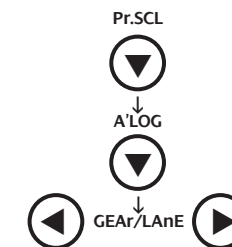


### 7.0 ("PLAtF") STEUERPLATTFORM

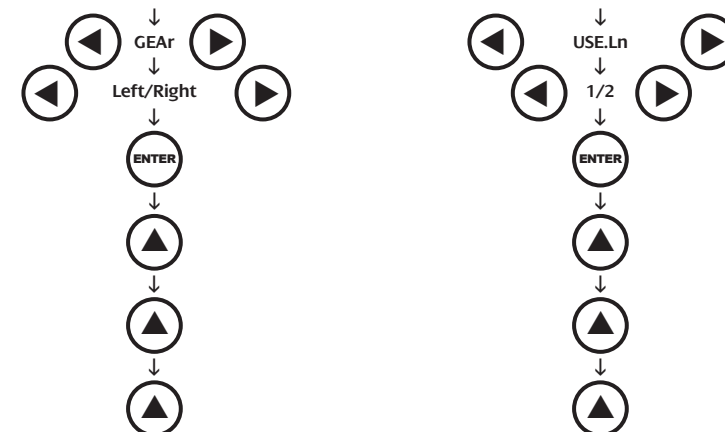
Zum Umschalten zwischen analog und digital



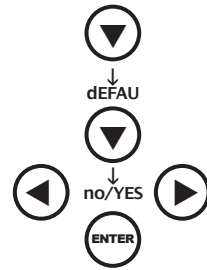
### 7.1 ("A'LOG") Analog - zum Rennfahren mit analogen Fahrzeugen



1. GEAr – zum Einstellen der Fahrtrichtung links/rechts
2. USE.Ln – zum Auswählen, welche Fahrspur bestromt wird, wenn 1 Stromanschluss angelegt ist; wenn 2 Stromanschlüsse angelegt sind, werden beide Fahrspuren bestromt
3. Zur Verwendung beider Fahrspuren an den Trafo anschließen



## 7.2 ("dEFAU") Standard-Einstellungen zurücksetzen



## 7.3 ("DIG'L") Digital Zum Auswählen des digitalen Modus



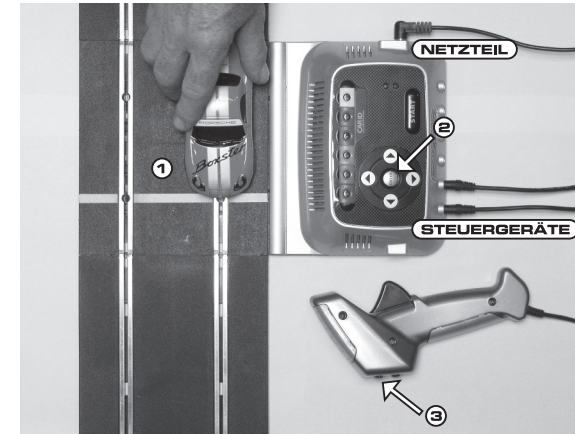
## Mode sécurisé

Bei Überlastung der Strecke oder einem Kurzschluss wird das Netzteil durch automatische Abschaltung der Stromversorgung in der Netzteilsschaltung geschützt. Dies wird durch Blinken am Netzteil angezeigt, wobei im Display auch 'SAFE' aufscheint.

Nach Behebung der Streckenüberlastung oder des Kurzschlusses auf die Taste 'ENTER' (EINGABE) drücken, womit das System wieder aus dem SAFE (SICHERHEITSMODUS) austritt und zur früheren Betriebsanzeige zurückkehrt.

## NUR FÜR GRUNDGERÄT

Ohne Verwendung der LCD-Konsole können 6 Fahrzeuge rennfahren

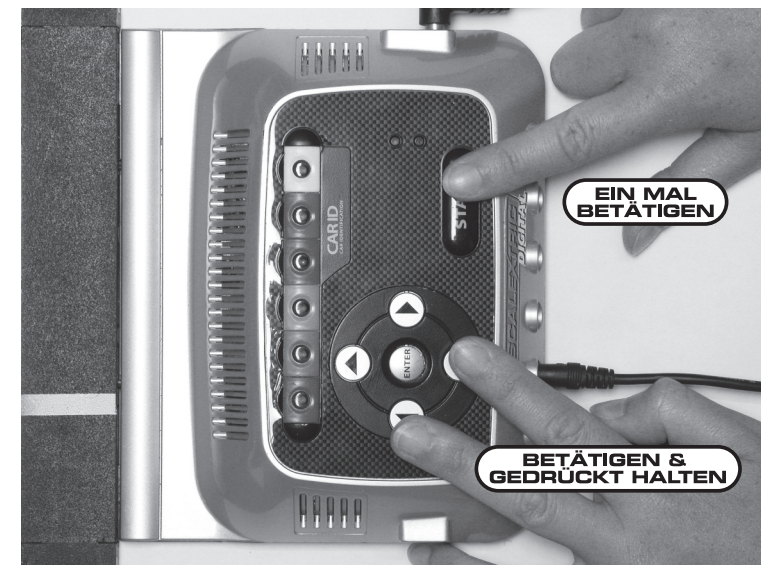


### Fahrzeug-ID einstellen

- 1 Fahrzeug auf Fahrbahn stellen
- 2 Eingabefunktion (Enter) betätigen/gedrückt halten – grünes LED blinkt
- 3 Bremsstaste betätigen – rotes & grünes LED blinken

Diesen Vorgang wiederholen, wobei jeweils pro Regler ein Fahrzeug auf der Fahrspur platziert ist.

## RÜCKSETZEN AUF STANDARD-EINSTELLUNGEN



DESCRIPTION	VALEUR
Anzahl der Runden	20
Ausgewähltes Spiel	Training 'PA'
Verzögerung für Gelbe Flagge	0,0 Sekunden
Mindestrundenzeit	0,0 Sekunden
Nichteinfahrtszeit	0,0 Sekunden
Strafe	0,0 Sekunden
Power-Start	Off (Aus)
Frühstart-Erkennung	Off (Aus)
Leistung am Rennende	Off (Aus)
Alle Runden vor Rennende fahren	("ALL.LP")
Leistungsskala	100%
Bremse	Setzt ein, wenn die Bremstaste niedergehalten oder der Drücker freigegeben wird
Mindestbetätigung des Drückers	0%
Schrittmacher	0%
PLATF	"DIG"

## KUNDENDIENST

Wenden Sie sich bitte auf eine der folgenden Weisen an unseren Kundendienst, Hornby Customer Care:

Rufen Sie uns an   Hornby Helpline: +44 (0) 1843 233525

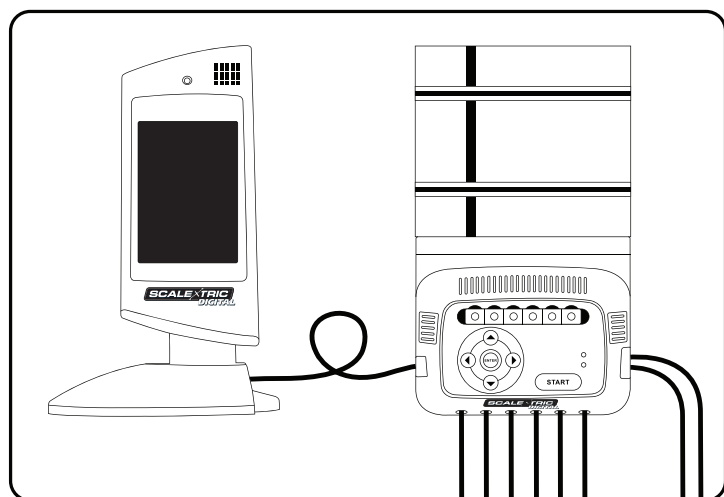
Schreiben Sie uns   **Hornby Hobbies Limited**  
**Westwood**  
**MARGATE**  
**Kent CT9 4JX**  
**Großbritannien**

Emailen Sie uns   customercare@hornby.com  
customercare@hornby-usa.com

Internet           Besuchen Sie die Scalextric Website, wo Sie Aktuelles und Antworten zu häufig gestellten Fragen (FAQ) über Scalextric Digital finden können.  
[www.scalextric.com](http://www.scalextric.com)  
[www.scalextric-usa.com](http://www.scalextric-usa.com)

## NOTE DI SICUREZZA

- Questo prodotto non è adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni per la presenza di piccoli componenti che possono comportare il pericolo di soffocamento. Alcuni componenti presentano bordi e punte funzionali taglienti – maneggiare con prudenza.
- Questo prodotto è inteso solo per ambienti interni.
- Per evitare di danneggiare seriamente le apparecchiature Sport Digital, si raccomanda di non usare la Power Base o le alimentazioni normali (non digitali) con il circuito Sport Digital.
- Il trasformatore non è un giocattolo, ma un “trasformatore per giocattoli”. Prima dell'uso, controllare che la tensione del trasformatore sia quella corretta per l'alimentazione di rete. Questo set deve essere usato esclusivamente con il trasformatore raccomandato. Il trasformatore deve essere controllato periodicamente per accertare che non si siano verificati danni all'involucro esterno, ai poli della spina e ai cavi. **In caso di danneggiamento, sospendere l'uso del set e sostituire il trasformatore con un ricambio raccomandato da Hornby. Non tentare mai di aprire il trasformatore.**
- Questo set non deve essere collegato ad un numero di alimentatori superiore a quello raccomandato. I terminali in uscita del trasformatore non devono essere direttamente o indirettamente collegati all'uscita di qualsiasi altro circuito in c.a. derivato da un trasformatore o dall'alimentazione di rete.
- In caso di grippaggio del motore elettrico della macchina, togliere la macchina dalla pista e lasciarla raffreddare. Non toccare la camicia del motore.
- Prima di procedere alla pulizia di qualsiasi componente, scollegare il trasformatore dall'alimentazione di rete.
- Conservare queste istruzioni per consultazioni successive.



## SOMMARIO

<b>Presentazione generale .....</b>	<b>50</b>
<b>Messa in funzione .....</b>	<b>50</b>
<b>Modalità base .....</b>	<b>51</b>
<b>Modalità professionale .....</b>	<b>52</b>
<b>1.0 Gara .....</b>	<b>52</b>
<b>2.0 Bandiera gialla .....</b>	<b>52</b>
<b>3.0 Calibrazione dei comandi .....</b>	<b>53</b>
<b>4.0 Inizio e fine gara .....</b>	<b>54</b>
<b>5.0 Programmazione ID macchina</b>	<b>56</b>
<b>6.0 Impostazione della macchina...</b>	<b>57</b>
<b>7.0 Piattaforma di guida .....</b>	<b>59</b>
<b>Modalità di sicurezza .....</b>	<b>60</b>
<b>Solo unità base .....</b>	<b>61</b>
<b>Ripristino delle impostazioni di fabbrica .....</b>	<b>61</b>
<b>Impostazioni di fabbrica .....</b>	<b>62</b>
<b>English .....</b>	<b>01</b>
<b>Français .....</b>	<b>16</b>
<b>Deutsch .....</b>	<b>32</b>
<b>España .....</b>	<b>64</b>

## PRESENTAZIONE GENERALE

Il presente documento è una guida intesa ad aiutare gli utilizzatori a navigare tra le funzioni disponibili. Il gioco comprende una centralina digitale a 6 macchine collegata alla pista e alimentabile mediante uno o due alimentatori standard Hornby da 15V 4A DC. Il funzionamento con due trasformatori consente l'alimentazione e il controllo indipendente delle due corsie.

L'utilizzo di un pannello LCD opzionale, collegato alla porta ausiliaria della centralina a 6 macchine, consente di accedere a svariate funzioni, tra cui la guida di macchine analogiche, quattro gare di guida, calibrazione dei controller manuali, programmazione rapida delle macchine digitali, timer "PrPit" per le pace car, timer di accesso consentito ai box, effetto bandiera gialla, comportamento dei freni e falsa partenza.



Il pannello LCD consente di accedere a molte funzioni non-volatili programmabili dagli utenti, tra cui tempi di penalità per falsa partenza, limiti di accelerazione, scale di accelerazione, tempo minimo sul giro, tempo di ritardo della bandiera gialla, timer "PrPit" della pace car.

La centralina è dotata di un interruttore di protezione incorporato contro sovraccarichi e cortocircuiti, disattivabile rilasciando un solo pulsante per riprendere la gara.

Il firmware della centralina a 6 macchine è compatibile con il bootloader della Microchip AN1094. Dopo l'accensione della centralina a 6 macchine, il bootloader attende alcuni secondi per consentire eventuali richieste di aggiornamenti firmware valide in corrispondenza della porta AUX prima di eseguire il firmware della centralina a 6 macchine.

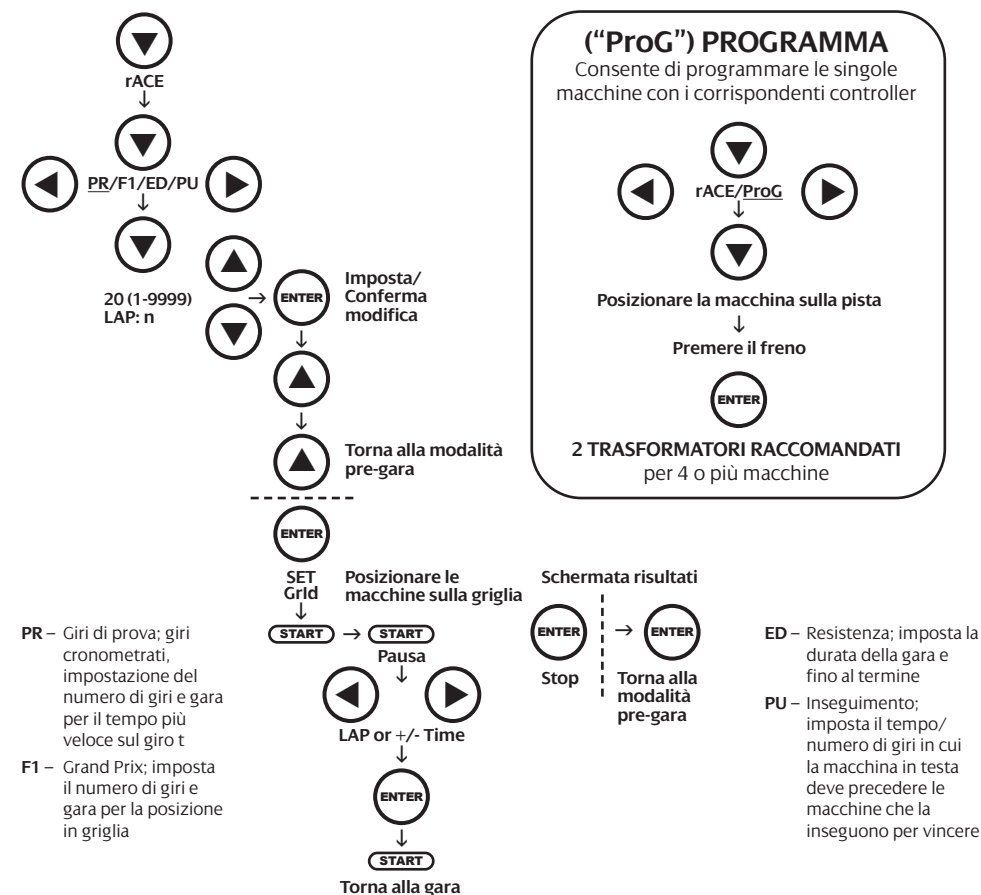
## MESSA IN FUNZIONE

Prima di installare la centralina C7042, rimuovere tutte le altre centraline.

- Inserire la spina
- Avvio automatico  
- All'avvio scegliere la modalità **BASE** ("bASIC") o **PROFESSIONALE** ("Prof") wählen
- Lo schermo visualizza 'PULL throt trIGr to GO' (Modalità pre-gara) e **MODUS – PR** an
- Premere la levetta; sullo schermo a cristalli liquidi appaiono i tempi sui giri

## MODALITÀ BASE



### Impostazione Gara - MODALITÀ PRE-GARA ("PULL throt trIGr to GO") ("Premere la levetta della velocità per partire")





## MODALITÀ PROFESSIONALE

### ("ProF") MODALITÀ PROFESSIONALE (Disattivazione/Attivazione)

Selezionare "ProF" all'avvio  

#### 7 Funzioni

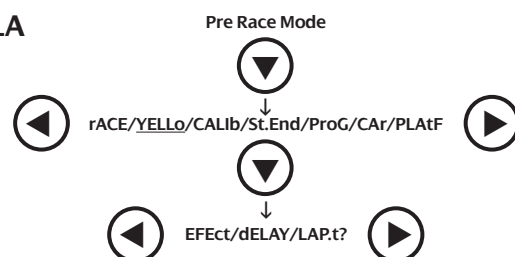
- |                                       |                                       |                                   |
|---------------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Gara ("rACE")                      | 4. Inizio o fine gioco ("St.End")     | 6. Impostazione macchina ("CAR")  |
| 2. Bandiera gialla ("YELo.F")         | 5. Programmazione - macchina ("ProG") | 7. Piattaforma di guida ("PLATF") |
| 3. Calibrazione dei comandi ("CALib") |                                       |                                   |

### Lo schermo mostra la modalità pre-gara

#### 1.0 ("rACE") GARA - Uguale alla modalità base (V. pagina 03)

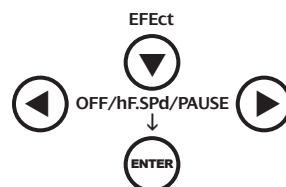
#### 2.0 ("YELLo") BANDIERA GIALLA

Consente a qualunque pilota di impostare la funzione di 'bandiera gialla' premendo il pulsante dei BRAKE (freni) durante una gara



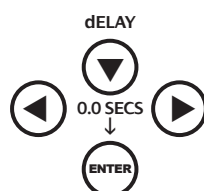
#### 2.1 ("EFECt") Effetto

Consente di scegliere tra 2 opzioni di potenza 0% ("PAUSE") e 50% ("hF.SPd")



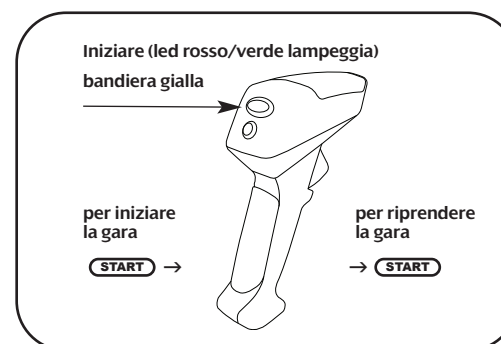
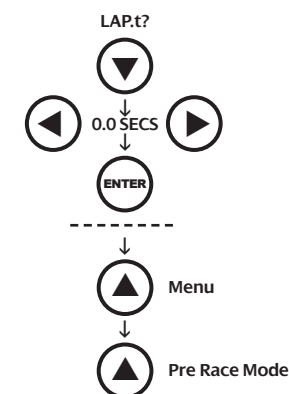
#### 2.2 ("dELAY") Ritardo

Consente di impostare il ritardo desiderato per la bandiera gialla (0-25 secondi)

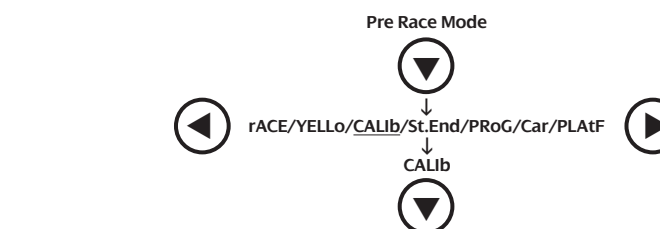


#### 2.3 ("LAP.t?") Tempo minimo sul giro

Consente di impostare il tempo minimo desiderato sul giro in base alla disposizione della pista (0-25 secondi)



#### 3.0 ("CALib") CALIBRAZIONE DEI COMANDI - Consente di equalizzare ciascun comando manuale per massimizzarne le impostazioni di potenza



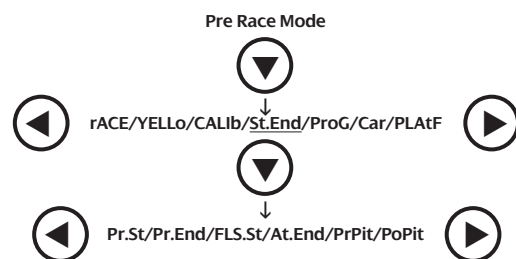
- |          |                                  |
|----------|----------------------------------|
| 1.PrS.th | premere/rilasciare la levetta x3 |
| 2.PrS.th | premere/rilasciare la levetta x3 |
| 3. ....  |                                  |
| 4. ....  |                                  |
| 5. ....  |                                  |
| 6. ....  |                                  |

- |          |   |
|----------|---|
| 1.CAL'd  | Il LED rosso del controller corrispondente è acceso |
| 2. CAL'd |   |
| 3. ....  |   |
| 4. ....  |   |
| 5. ....  |   |
| 6. ....  |   |



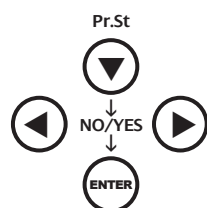
#### 4.0 ("St.End") INIZIA O TERMINA GIOCO

Imposta 4 funzioni di inizio/fine gioco;



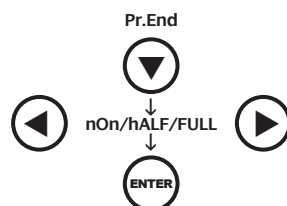
#### 4.1 ("Pr.St") Potenza prima dell'inizio della gara

Opzioni di potenza durante la sequenza di inizio della gara



#### 4.2 ("Pr.End") Potenza dopo la fine della gara

3 Impostazioni di potenza al termine della gara



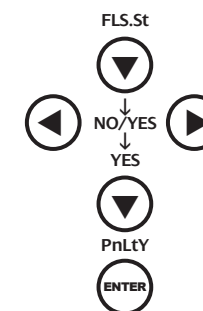
#### 4.3 ("FLS.St") Rilevazione falsa partenza

Abilita o disabilita la funzione di 'rilevazione falsa partenza'

Se un pilota preme la levetta prima della fine del conto alla rovescia 5-4-3-2-1, il sistema rileva una falsa partenza e aggiunge una penalità.

#### ("PnLTY") Tempo di penalità

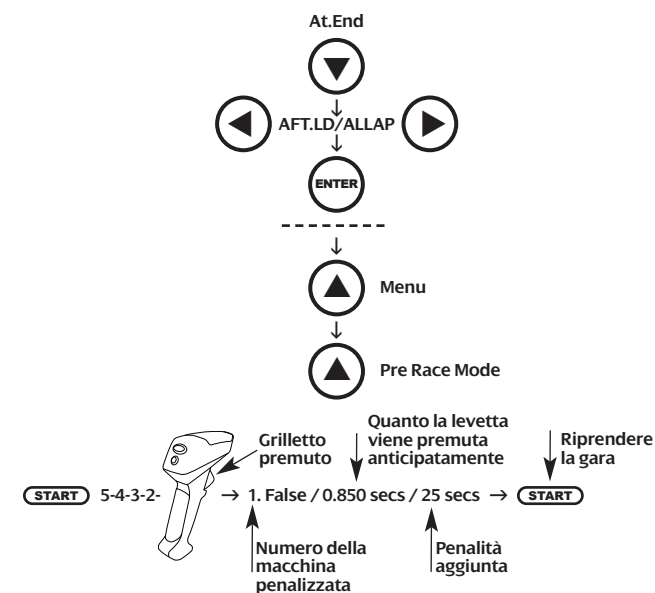
Impostare la penalità per la falsa partenza (0-25 secondi)



#### 4.4 ("At.END") Tipi di fine gara

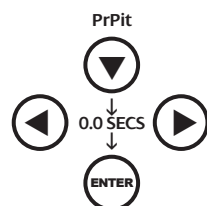
2 tipi di fine gara per le gare a conteggio dei giri

1. AFT.LD – Quando ogni macchina ha superato la linea di partenza/arrivo dopo che la macchina in testa ha completato la distanza di gara
2. ALLAP – Ogni macchina deve completare tutti i giri per terminare la gara



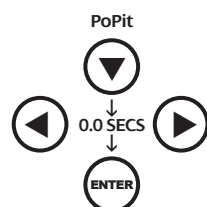
#### 4.5 ("PrPit") Intervallo di interdizione ai box delle pace car

Imposta un intervallo di tempo 'PrPit' che impedisce l'ingresso ai box per le pace car, disabilita il cambio corsia prima dell'intervallo di tempo desiderato oltre la linea di partenza/arrivo (0-50 secondi)



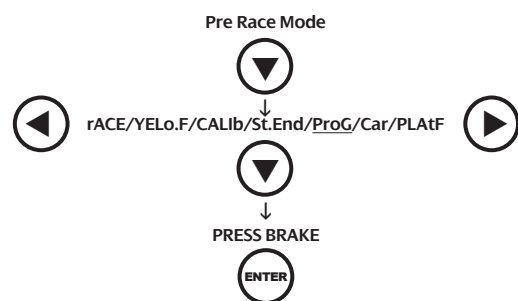
#### 4.6 ("PoPit") Intervallo di ingresso consentito ai box per le pace car

Imposta un intervallo di tempo per il libero ingresso ai box delle pace car, disabilita il cambio corsia dopo l'intervallo di tempo desiderato oltre la linea di partenza/arrivo (0-254 secondi)



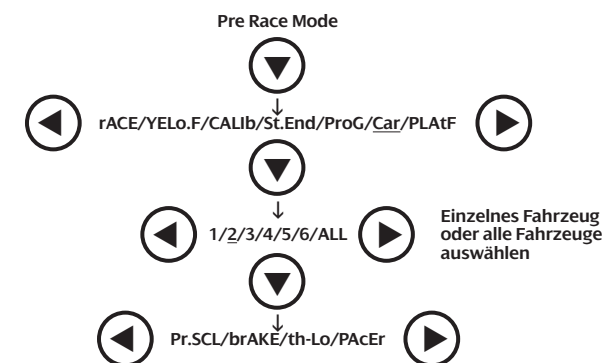
#### 5.0 ("ProG") PROGRAMMAZIONE ID MACCHINA

Programma la singola macchina in base al controller corrispondente



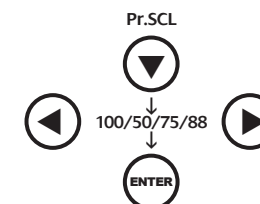
#### 6.0 ("CAR") IMPOSTAZIONE MACCHINA

Consente di impostare il comportamento del comando freni manuale, i comandi dell'acceleratore, l'ID macchina, la programmazione e la pace car per le singole macchine/controller



#### 6.1 ("Pr.SCL") Percentuale scala di potenza

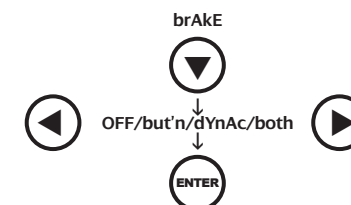
Imposta le opzioni di potenza delle singole macchine (%)



#### 6.2 ("brAKE") Comportamento freni

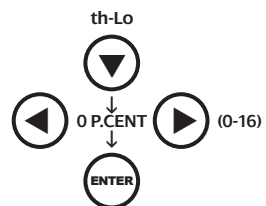
Imposta le caratteristiche dei freni

1. Frenata non attiva ("OFF") [1-4]
2. Frenata applicata quando viene premuto il pulsante dei freni ("but'n") [2-4]
3. Frenata applicata automaticamente quando si rilascia completamente l'acceleratore ("dYnAc") [3-4]
4. Le opzioni '2.' e '3.' sono entrambe attive ("both") [4-4]



### 6.3 (“th-Lo”) Percentuale controllo minimo accelerazione

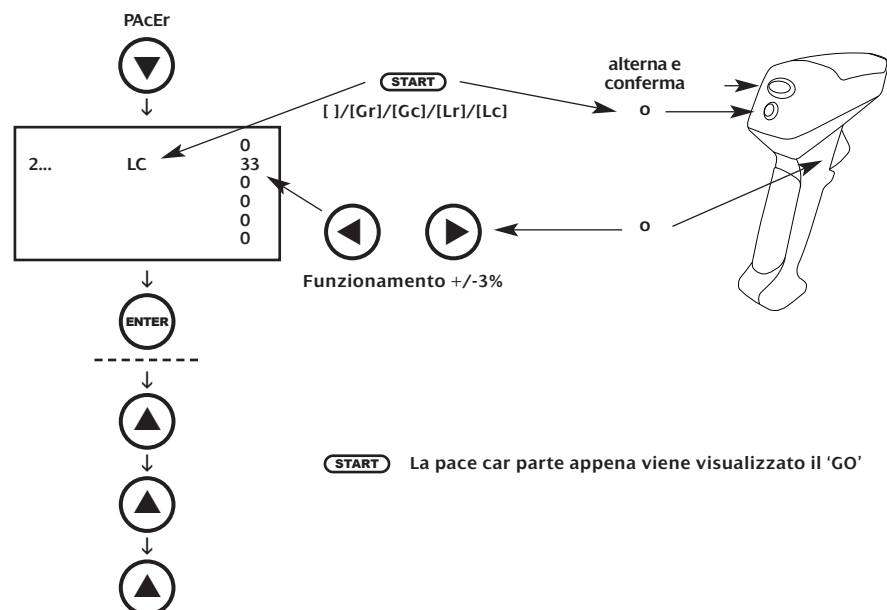
Esclude il limitatore di velocità sulla levetta



**6.4 (“PACEr”) Pace car** - Dopo avere rimosso un comando manuale dal corrispondente canale, la relativa – macchina può essere usata come pace car. Una pace car può girare su la pista da sola alla velocità programmata dall'utente.

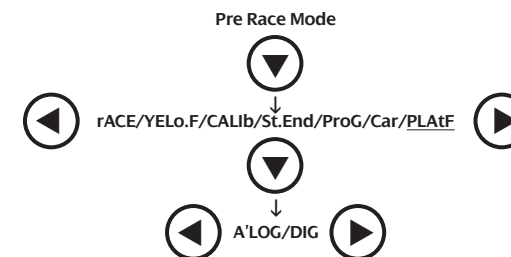
La pace car può essere programmata per seguire questi comportamenti usando i pulsanti della centralina o il comando manuale.

Azione codice	Contagiri	Cambio corsia
[ ]	No	Mai
[Gr]	No	Casuale
[Gc]	No	Costante
[Ln]	Si	Mai
[Lr]	Si	Casuale
[Lc]	Si	Costante

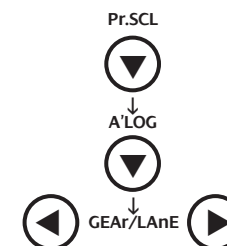


### 7.0 (“PLAtF”) PIATTAFORMA DI GUIDA

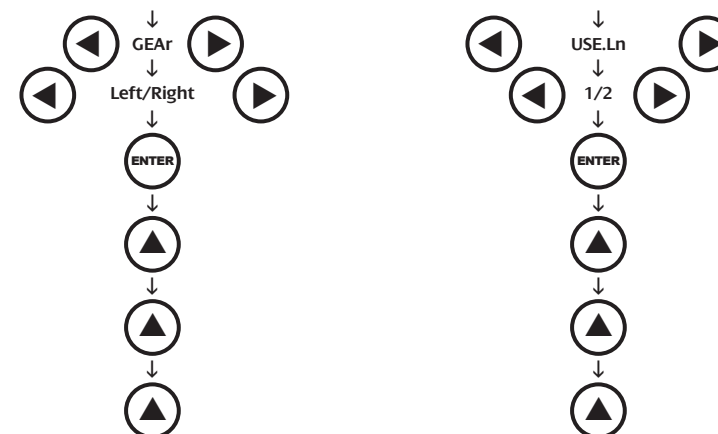
Consente di selezionare analogico o digitale



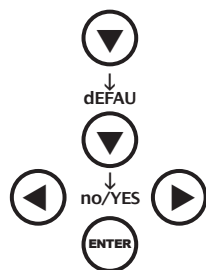
### 7.1 (“A'LOG”) Analogica - macchine per gare analogiche



1. GEAr – regola la direzione della corsa sinistra/destra
2. USE.Ln – consente di scegliere quale corsia alimentare se è collegato 1 alimentatore. Se sono collegati 2 alimentatori possono essere alimentate entrambe le corsie
3. Collegare al trasformatore per usare entrambe le corsie



## 7.2 ("dEFAU") Reset Impostazioni di fabbrica



## 7.3 ("DIG'L") Digital

Seleziona la modalità digitale



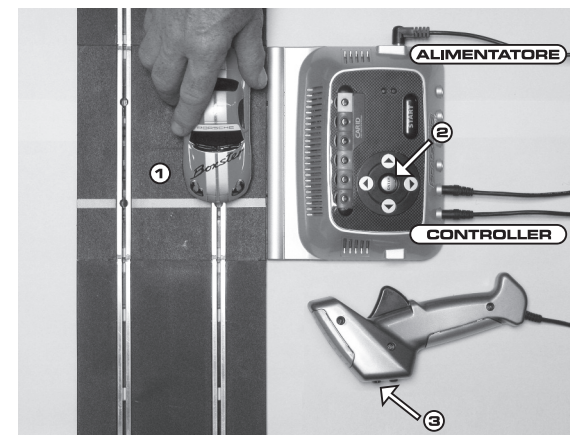
## Modalità di sicurezza

In caso di sovraccarico o cortocircuito della pista, la centralina è protetta da un interruttore di sicurezza automatico integrato nel circuito. L'entrata in funzione dell'interruttore di sicurezza è indicato da luci lampeggianti sulla centralina e dalla parola 'SAFE' visualizzata sullo schermo.

Una volta eliminata la condizione di sovraccarico o cortocircuito della pista, premere e rilasciare il pulsante ENTER per disattivare la modalità SAFE e tornare alla schermata operativa precedente.

## SOLO UNITÀ BASE

Usando l'unità base senza LCD è possibile gareggiare con 6 macchine

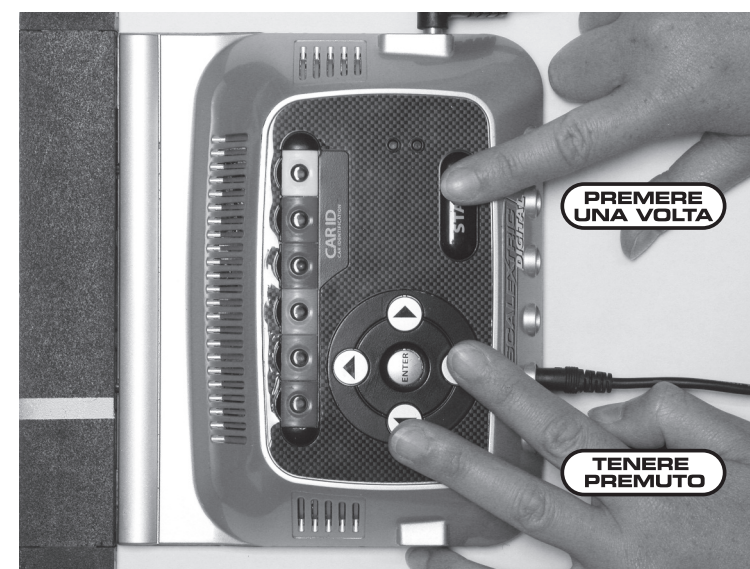


### Impostazione ID macchina

- 1 Posizionare la macchina sulla pista
- 2 Tenere premuto Enter – Il LED verde lampeggia
- 3 Spingere il pulsante dei freni – I LED rosso e verde lampeggiano

Ripetere la procedura per ciascun controller mettendo una macchina per volta sulla pista

## RITORNARE ALLE IMPOSTAZIONI DI FABBRICA



DESCRIZIONE	VALORE
Numero di giri	20
Gioco selezionato	Giri di prova 'PA'
Ritardo bandiera gialla	0.0 secondi
Tempo minimo sul giro	0.0 secondi
Intervallo no-skip	0.0 secondi
Penalità	0.0 secondi
Potenza all'avvio	Off (Aus)
Rilevazione falsa partenza	Off (Aus)
Potenza al termine della gara	Off (Aus)
Completare tutti i giri prima della fine della gara	("ALL.LP")
Scala di potenza	100%
Freni	Applicati quando si tiene premuto il pulsante dei freni o si rilascia l'acceleratore
Minimo controllo accelerazione	0%
Apripista	0%
PLATF	"DIG"

## ASSISTENZA CLIENTI

L'Assistenza Clienti Hornby può essere contattata come segue:

Telefono      Hornby Helpline: +44 (0) 1843 233525

Posta            **Hornby Hobbies Limited**  
**Westwood**  
**MARGATE**  
**Kent CT9 4JX**  
**Regno Unito**

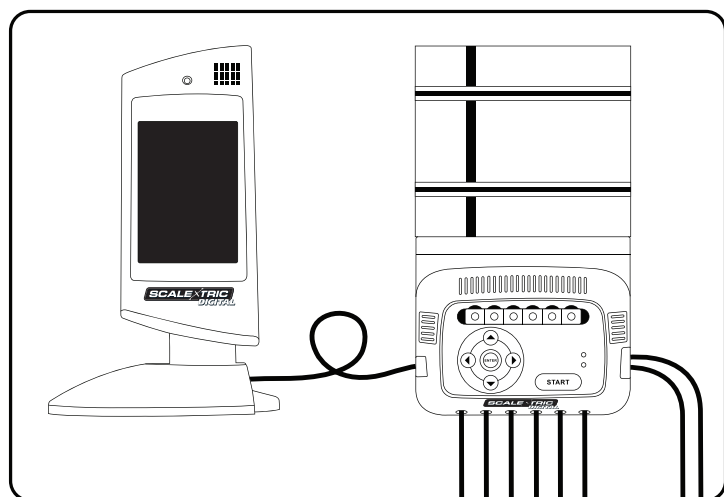
E-mail          customercare@hornby.com  
customercare@hornby-usa.com

Internet        In alternativa, è possibile consultare il sito web Scalextric per visualizzare aggiornamenti e domande frequenti sui prodotti Scalextric  
[www.scalextric.com](http://www.scalextric.com)  
[www.scalextric-usa.com](http://www.scalextric-usa.com)



## NOTAS DE SEGURIDAD

- Este producto no es adecuado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas que pueden constituir peligro de asfixia. Por motivos funcionales, algunos de los componentes tienen aristas vivas, que deben manipularse con cuidado.
- Este producto sólo debe usarse en interiores.
- No utilice bases ni fuentes de alimentación estándar con circuitos de Scalextric Digital, pues ello dañaría gravemente el equipo.
- El transformador no es un juguete. Es un "transformador para juguetes". Antes de usarlo, compruebe que el transformador tiene la tensión correcta para el suministro de electricidad de su red. Este juego sólo deberá ser usado con el transformador recomendado. El transformador deberá ser examinado con regularidad para detectar si existen señales de daño a la caja, los elementos enchufables y los cables. **En caso de daño, no utilice el juego hasta haber sustituido el transformador por una nueva unidad recomendada por Hornby. No intente nunca abrir el transformador.**
- Este juego no deberá conectarse a un número de fuentes de alimentación superior al recomendado. Los terminales de salida del transformador no deben conectarse directa ni indirectamente a la salida de ningún otro circuito procedente de un transformador o enchufe de la red eléctrica.
- Si el motor eléctrico del coche se bloquea, aparte el coche de la pista y deje que se enfríe. No toque la caja del motor.
- Antes de limpiar cualquier pieza, desconecte el transformador del enchufe de alimentación de la red eléctrica.
- Por favor, conserve estas notas para consultarlas en el futuro.



## ÍNDICE

<b>Información general</b> .....	<b>66</b>
<b>Arranque</b> .....	<b>66</b>
<b>Modo básico</b> .....	<b>67</b>
<b>Modo profesional</b> .....	<b>68</b>
<b>1.0 Carrera</b> .....	<b>68</b>
<b>2.0 Bandera amarilla</b> .....	<b>68</b>
<b>3.0 Calibración del mando</b> .....	<b>69</b>
<b>4.0 Comenzar o finalizar juego</b> .....	<b>70</b>
<b>5.0 Programación de la ID del coche</b> .....	<b>72</b>
<b>6.0 Configuración del coche</b> .....	<b>73</b>
<b>7.0 Plataforma de conducción</b> .....	<b>75</b>
<b>Modo seguro</b> .....	<b>76</b>
<b>Unidad base sólo</b> .....	<b>77</b>
<b>Restablecer parámetros por defecto</b> .....	<b>77</b>
<b>Parámetros por defecto establecidos de fábrica</b> .....	<b>78</b>
<b>English</b> .....	<b>01</b>
<b>Français</b> .....	<b>16</b>
<b>Deutsch</b> .....	<b>32</b>
<b>Italiano</b> .....	<b>48</b>

## INFORMACIÓN GENERAL

Este documento es una Guía que pretende ayudar al usuario a consultar las características disponibles. El juego está compuesto por una base digital para 6 coches, que se conecta a la pista y puede alimentarse por una o dos fuentes de alimentación Hornby estándar DC de 15V 4A. Los dos transformadores permiten alimentar y controlar independientemente cada carril.

Puede utilizarse un panel LCD opcional, que se conecta al puerto auxiliar de la base digital para 6 coches, para acceder a distintas funciones, como pilotar coches analógicos, cuatro juegos de carreras, calibración de controladores, programación rápida de coches digitales, coches guía con temporizador "PrPit", temporizador del tiempo libre hasta boxes, efecto bandera amarilla, comportamiento de los frenos y salida falsa.



Desde el panel LCD están disponibles muchas funciones no volátiles programables por el usuario, como la penalización por salida falsa, límites de aceleración, escalas de aceleración, tiempo mínimo para la vuelta, tiempo de retardo para la bandera amarilla y temporizador "PrPit" del coche guía.

Protección integrada para sobrecargas y cortocircuito con liberación mediante un único botón y reanudación del juego.

El firmware de la base para 6 coches es compatible con el cargador de arranque con microchip AN1094. Al entrar en funcionamiento la base para 6 coches, el cargador de arranque espera unos segundos para comprobar si existen solicitudes válidas de actualización del firmware en el puerto AUX antes de ejecutar el firmware de la base para 6 coches.

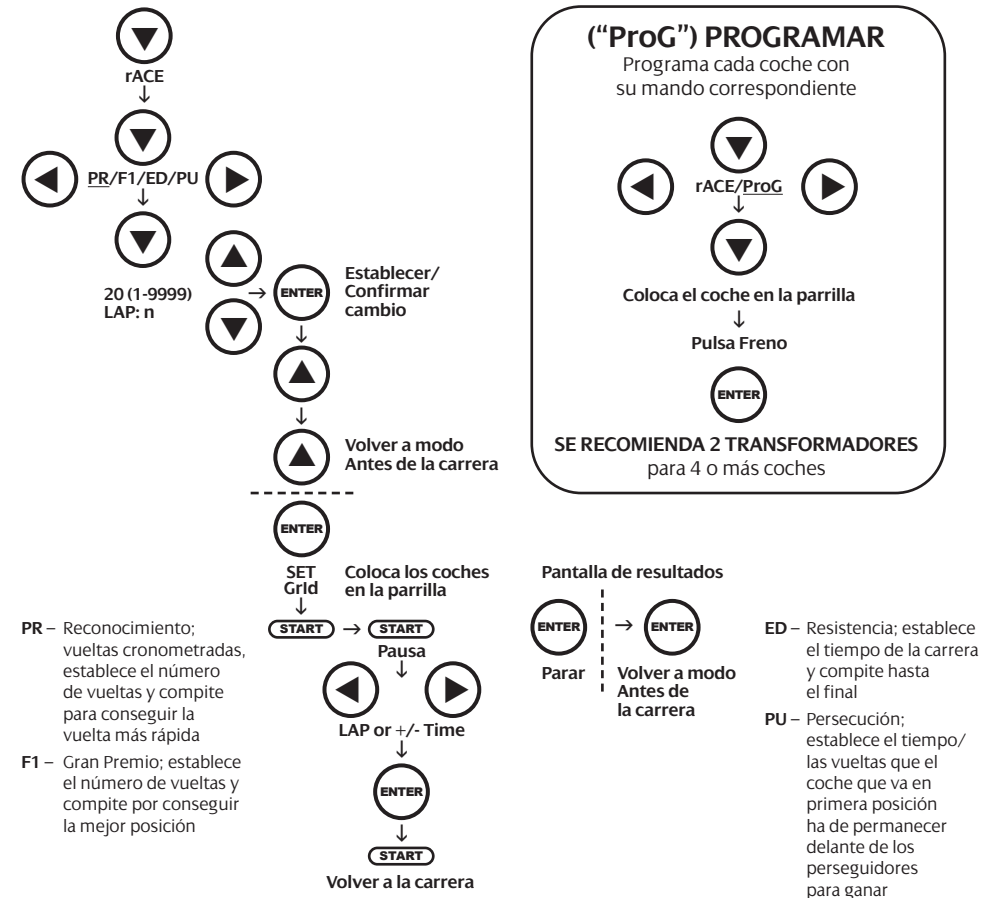
## ARRANQUE

Desconecta cualquier otra base de alimentación antes de instalar el C7042.

- Conexión
- Autoarranque  
- Durante el arranque elige el modo **BÁSICO** ("bASIC") o **PROFESIONAL** ("Prof")
- En la pantalla aparece 'PULL throt triGr to GO' (Modo Antes de la carrera) y **MODUS - PR**
- Aprieta el gatillo y la pantalla LCD mostrará los tiempos de la vuelta



## MODO BÁSICO

### Configurar carrera - PRE RACE MODE ("PULL throt triGr to GO") ("Premere la levetta della velocità per partire")



## MODO PROFESIONAL

### ("ProF") MODO PROFESIONAL (Activar/Desactivar)

Selecciona "ProF" al arrancar  

### 7 Características

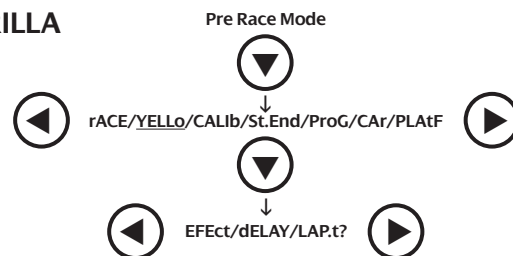
- |                                    |   |                                       |
|------------------------------------|---|---------------------------------------|
| 1. Carrera ("rACE")                | 4. Comenzar o finalizar juego ("St.End")    | 6. Configuración del coche ("Car")    |
| 2. Bandera amarilla ("YELo.F")     | 5. Programación de la ID del coche ("ProG") | 7. Plataforma de conducción ("PLAtF") |
| 3. Calibración del mando ("CALib") |   |                                       |

### La pantalla muestra el Modo Antes de la Carrera

**1.0 ("rACE") CARRERA** - Igual que el modo bASIC (Ver página 03)

### 2.0 ("YELLo") BANDERA AMARILLA

Permite a cualquier piloto establecer la "bandera amarilla" pulsando el botón BRAKE (FRENAR) durante una carrera

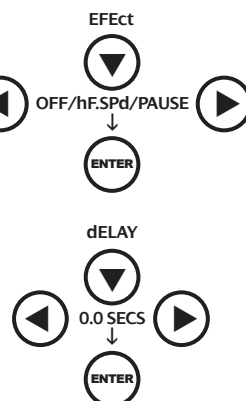


### 2.1 ("EFEct") Efecto

Elige entre 2 opciones de potencia 0% ("PAUSE") y 50% ("hF.SPd")

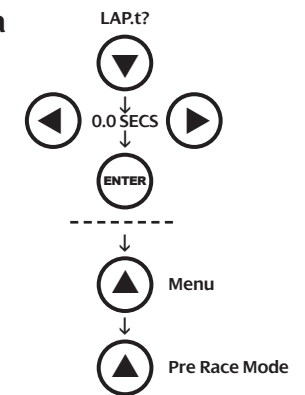
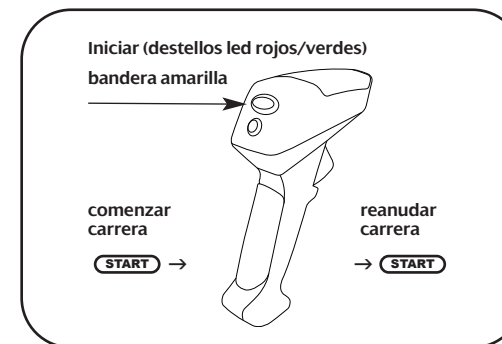
### 2.2 ("dELAY") Retardo

Establece el tiempo de retardo deseado para la bandera amarilla (0-25 segundos)



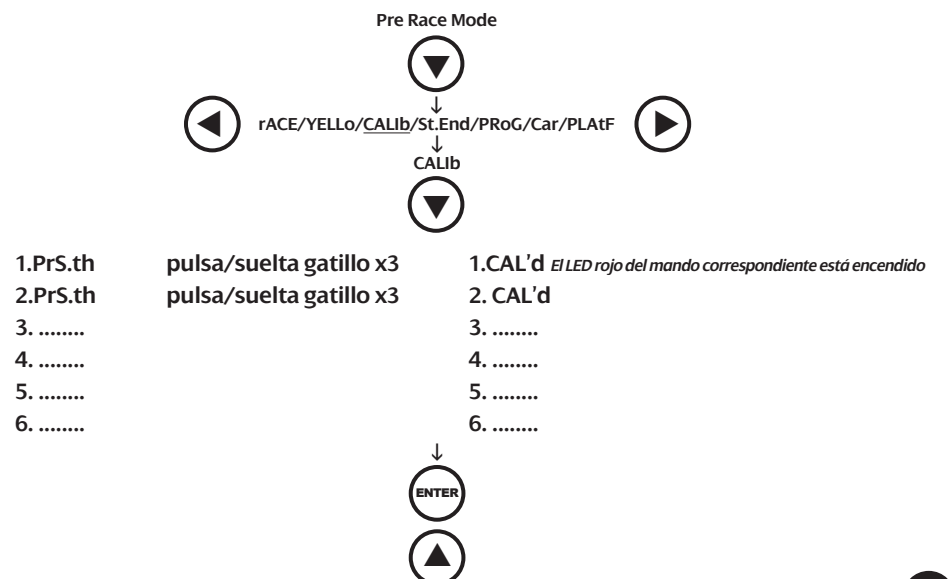
### 2.3 ("LAP.t?") Tiempo mínimo para la vuelta

Establece el tiempo mínimo deseado para la vuelta en el circuito (0-25 segundos)



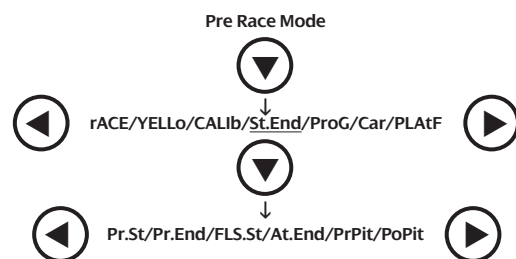
### 3.0 ("CALib") CALIBRACIÓN DEL MANDO

Iguala cada mando para maximizar las potencias



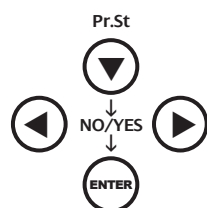
#### 4.0 ("St.End") COMENZAR O FINALIZAR JUEGO

Establece 4 características de comienzo/final de juego;



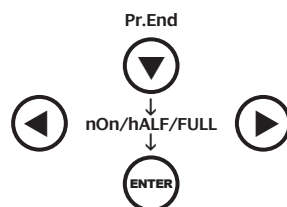
#### 4.1 ("Pr.St") Potencia antes del comienzo de la carrera

Opciones de potencia durante la secuencia de inicio de la carrera



#### 4.2 ("Pr.End") Potencia después del final de la carrera

3 Parámetros de potencia al final de la carrera



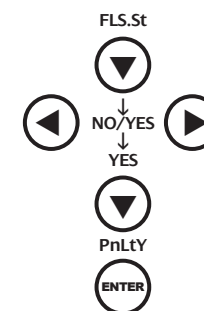
#### 4.3 ("FLS.St") Detección de salida falsa

Activar o desactivar "detección de salida falsa"

Se detecta la salida falsa y se aplica una penalización al piloto que aprieta el gatillo antes de que finalice la cuenta atrás 5-4-3-2-1.

#### ("PnLTY") Tiempo de penalización

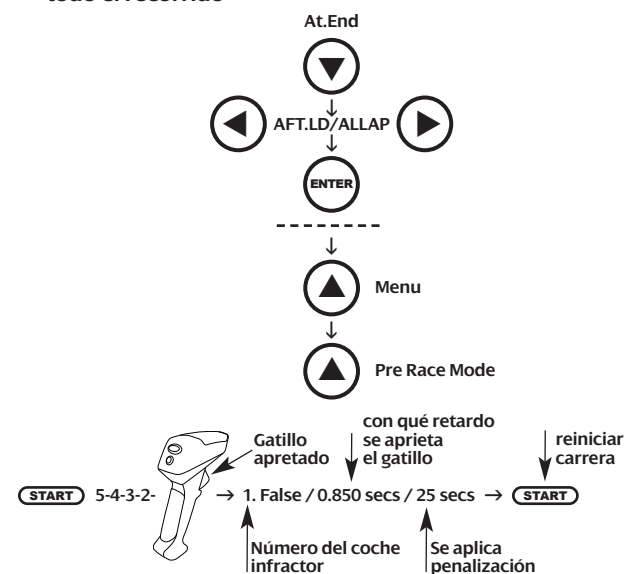
Establece la penalización por salida falsa (0-25 segundos)



#### 4.4 ("At.END") Tipos de final de carrera

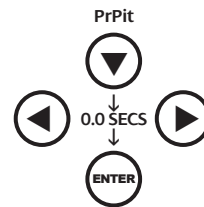
2 tipos de final de carrera para carreras con recuento de vueltas;

1. AFT.LD – Cuando todos los coches han cruzado la línea de Salida/Llegada una vez que el coche que va en primera posición haya completado el recorrido de la carrera
2. ALLAP – Todos los coches han de completar todas las vueltas hasta finalizar todo el recorrido



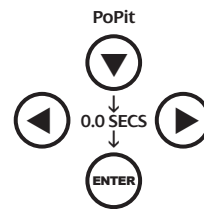
#### 4.5 ("PrPit") Tiempo de salida de coches guía sin entrada en boxes

Establece un tiempo de salida "PrPit" para los coches guía, desactiva el cambio de carril antes del tiempo deseado después de la línea de Salida/Llegada (0-50 segundos)



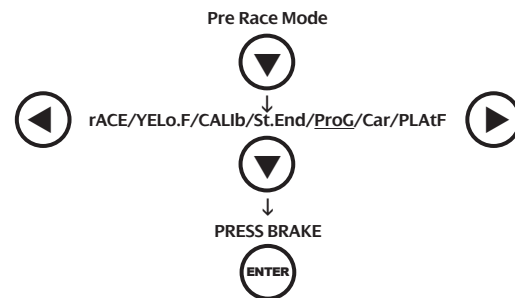
#### 4.6 ("PoPit") Tiempo libre de entrada en boxes de coches guía

Establece un tiempo "libre de entrada en boxes" para los coches guía, desactiva el cambio de carril después del tiempo deseado después de la línea de Salida/Llegada (0-254 segundos)



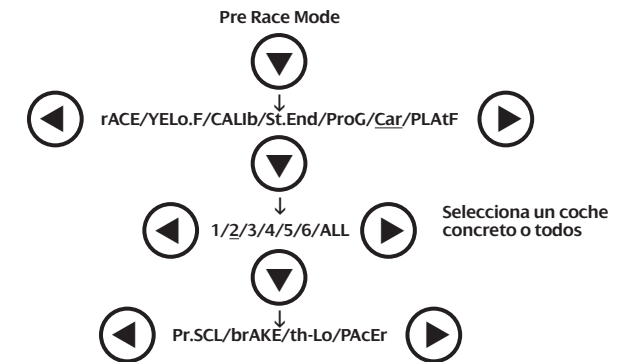
#### 5.0 ("ProG") PROGRAMACIÓN DE LA ID DEL COCHE

Programa cada coche con su mando correspondiente



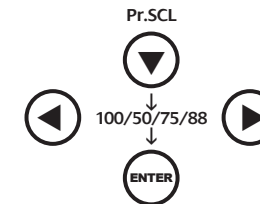
#### 6.0 ("CAR") CONFIGURACIÓN DEL COCHE

Configuraciones del comportamiento del freno del mando, controles de aceleración, ID del coche, programación y coche guía para coches/mandos individuales



#### 6.1 ("Pr.SCL") Porcentaje de escala de potencia

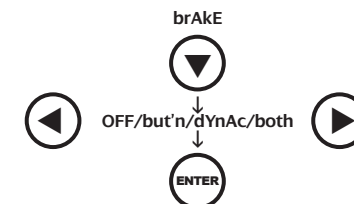
Establece las opciones de potencia de cada coche (%)



#### 6.2 ("brAKE") Comportamiento del freno

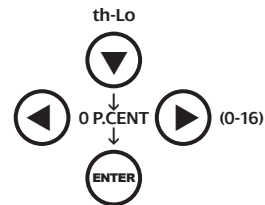
Establece las características del freno

1. Freno inactivo ("OFF") [1-4]
2. La frenada se aplica al mantener apretado el botón de freno ("but'n") [2-4]
3. La frenada se aplica automáticamente al soltar por completo el acelerador ("dYnAc") [3-4]
4. Las dos opciones "2" Y "3" están activas ("both") [4-4]



### 6.3 ("th-Lo") Porcentaje control mínimo acelerador

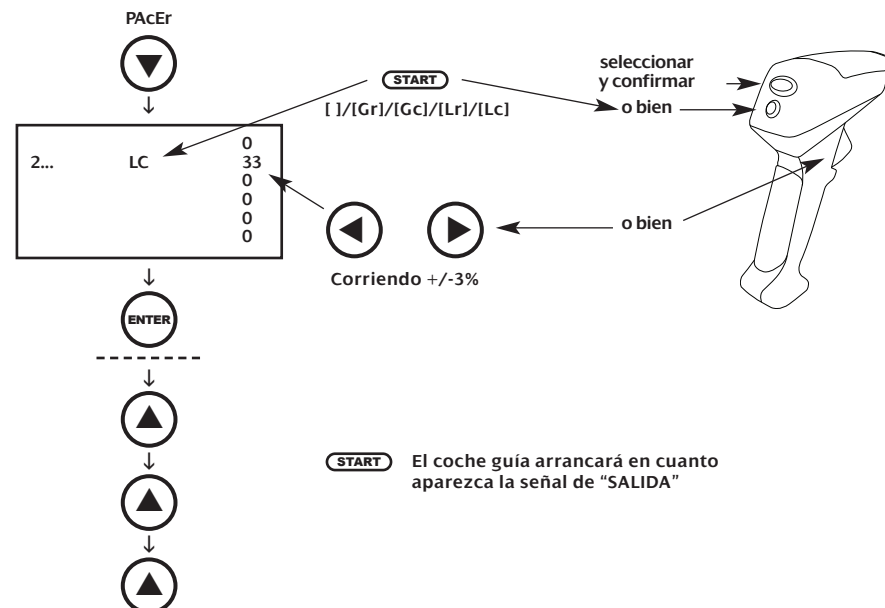
Ignora el retardo del acelerador en el gatillo



**6.4 ("PACEr") Coche guía** - Una vez retirado un mando del correspondiente canal de controladores, la ID del coche correspondiente puede utilizarse como coche guía. El coche guía recorre el circuito sin piloto a una velocidad programable por el usuario.

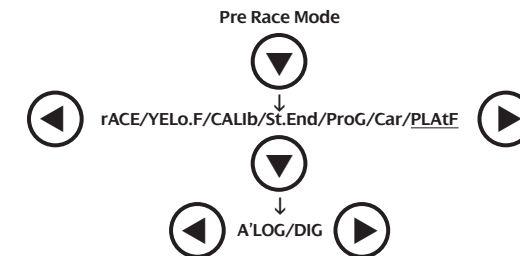
Es posible programar un coche guía para que adopte estos comportamientos mediante los botones de la base o mediante el mando.

Acción Código	Recuento de vueltas	Cambio de carril
[ ]	No	Nunca
[Gr]	No	Aleatorio
[Gc]	No	Constante
[Ln]	Si	Nunca
[Lr]	Si	Aleatorio
[Lc]	Si	Constante

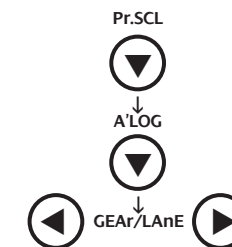


### 7.0 ("PLAtF") PLATAFORMA DE CONDUCCIÓN

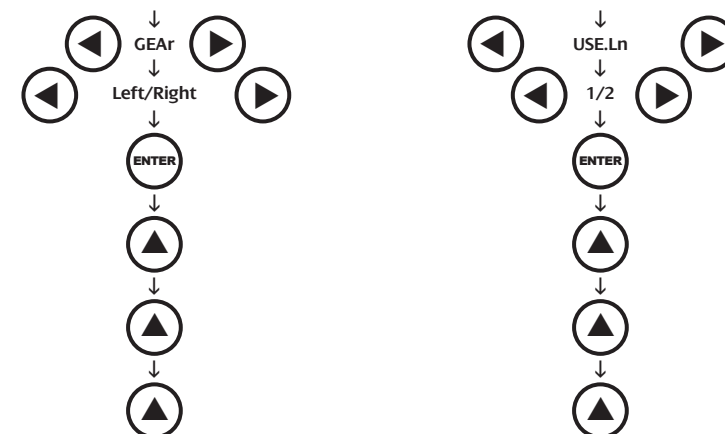
Cambia entre analógica y digital



### 7.1 ("A'LOG") Analógica - compite contra coches analógicos

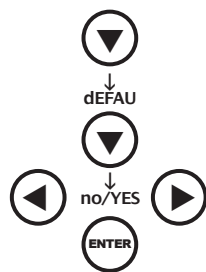


1. GEAr – ajusta la dirección a izquierda/derecha
2. USE.Ln –escoge qué carril deseas alimentar si hay 1 alimentador conectado; si hay 2 alimentadores conectados, se alimentarán ambos carriles
3. Conecta el transformador para utilizar ambos carriles





## 7.2 ("dEFAU") Resetear Parámetros por defecto



## 7.3 ("DIG'L") Digital

Selecciona modo digital



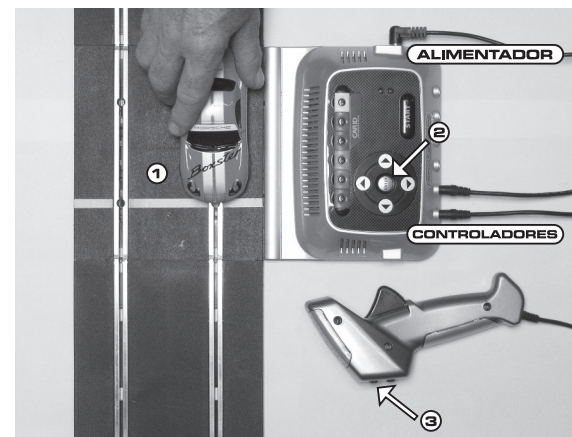
## Modo seguro

Si se produce una sobrecarga o un cortocircuito en la pista, la base está protegida con un desconectador automático en los circuitos de la base. Esto se indica mediante luces parpadeantes en la base y la palabra "SAFE" en la pantalla.

Una vez solucionada la sobrecarga o el cortocircuito, pulsa y suelta el botón ENTER para desactivar el modo SAFE del sistema y volver a la pantalla de operación anterior.

## SÓLO UNIDAD BASE

Utilizando la unidad base sin LCD puedes hacer competir 6 coches

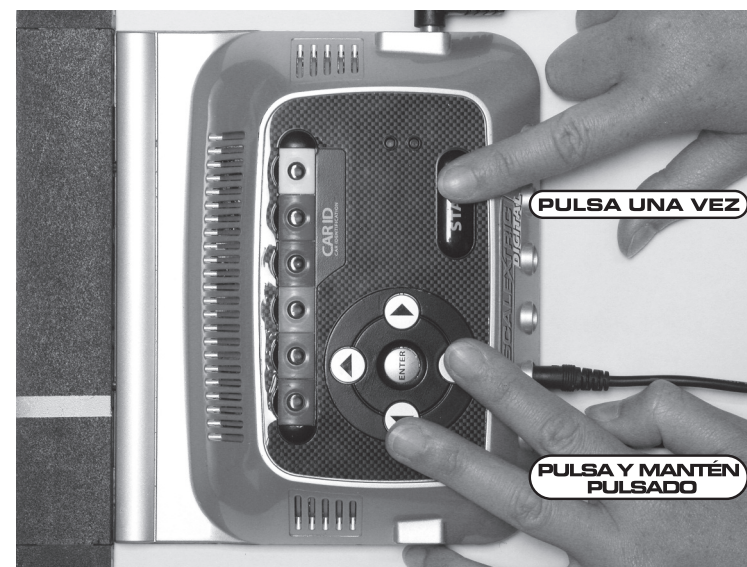


## Establecer ID del coche

- 1 Coloca el coche sobre la pista
- 2 Pulsa/mantén pulsado Enter – parpadea el LED verde
- 3 Pulsa el botón de freno – Parpadean los LED rojo y verde

Repite el proceso colocando un coche sobre la pista cada vez por cada controlador

## RESTABLECER PARÁMETROS POR DEFECTO



DESCRIPCIÓN	VALOR
Número de vueltas	20
Juego seleccionado	Reconocimiento "PA"
Retardo de la bandera amarilla	0,0 segundos
Tiempo mínimo para la vuelta	0,0 segundos
Tiempo sin salto	0,0 segundos
Penalización	0,0 segundos
Potencia en el arranque	Off (Apagado)
Detección de salida falsa	Off (Apagado)
Potencia al final de la carrera	Off (Apagado)
Completa todas las vueltas antes del final de la carrera	("ALL.LP")
Escala de potencia	100%
Freno	Se aplica al mantener apretado el botón de freno o soltar el acelerador
Control de aceleración mínimo	0%
Coche guía	0%
PLATF	"DIG"

## ATENCIÓN AL CLIENTE

Ponte en contacto con el Servicio de Atención al Cliente de Hornby mediante uno de los métodos siguientes:

Por teléfono Teléfono de ayuda Hornby: +44 (0) 1843 233525

Por carta  
**Hornby Hobbies Limited**  
**Westwood**  
**MARGATE**  
**Kent CT9 4JX**  
**Reino Unido**

Por correo electrónico customercare@hornby.com  
customercare@hornby-usa.com

Por Internet O bien, visita el sitio web de Scalextric para comprobar si existen actualizaciones y consultar las preguntas  
[www.scalextric.com](http://www.scalextric.com)  
[www.scalextric-usa.com](http://www.scalextric-usa.com)