



FARO RCD AND TRADE DRESS
ARE USED UNDER LICENCE



OFFICIAL LICENSED PRODUCT



IGRÁČEK

Stavebnice SUPERKART a IGRÁČEK závodník

Návod k sestavení autodráhového modelu - pro modeláře 14+, pro SRC kluby a kroužky

Předlohou jsou motokáry českého týmu MS Kart. Jeho jezdec, Adam Kout, je mistrem Evropy. Superkart jezdí rychlostí až 250 km/hod, závodní pole čítá až 40 závodníků. Jde o nejrychlejší kategorii motokár. Modelovou hračku, cca v měřítku 1:18, vyrábí FAROfactory s.r.o. na základě licence z nejkvalitnějších materiálů a při použití nejmodernějších technologií - počínaje 3D konstrukcí a digitálním rapid prototypingem (3D print), přes CNC obrábění vstříkovacích forem, až po digitální potisk LED UV - díky sdílení dat je dosaženo maximální přesnosti a kvality dílů. To vše má vliv na výborné jízdní vlastnosti a na odolnost výrobku. Ten je určen jak pro všechny komerční autodráhy dostatečné šířky, tak i pro klubové, "dřevěné" autodráhy nebo pro modelářské kroužky.

- Stavebnice pro začátečníky má sestavený převod na zadní ose a motor s vodítkem. Části návodu popisující montáž těchto celků proto můžete přeskočit.
- Standardní stavebnice, tzv. rozsyp dílů, je určena pro zkušenější modeláře, pro kluby a kroužky, kde je předpokladem odborná pomoc nebo rada instruktora nebo vedoucího.

Na webu výrobce, www.autodraha-faro.cz, budou postupně zveřejňovány také videonávody a pdf. Přesto si prostudujte stavební návod, popis a názvy dílů, zkontrolujte jejich vzhled, tvar a také kompletnost stavebnice (...před expedicí je ale vždy kontrolována hmotnost zabalené stavebnice). U jednotlivých výlisků začistěte zbytky vtoků, nejlépe ostrým zlamovacím nožem.

Sestavení podvozku:

Obujte pneumatiky na disky. Na jednu hřídel nalisujte převodové kolo a k němu opěrný kroužek (odstupem 0,4 mm = 4 listy papíru), volný konec hřídele = 7,5 mm. Obuté kolo položte na tvrdou podložku a malým kladívkem opatrně naklepejte (více úderů) kratší volný konec hřídele tak, aby se náboj disku dotýkal opěrného kroužku. Sestavenou hřídel (viz obr.) provlékněte Z ložisky a na druhý volný konec nalisujte nebo naklepněte druhé zadní kolo tak, aby vůle mezi ložiskem a nábojem kola byla 0,2 mm (2 x kancelářský papír gr.80). Obdobně nalisujte kola na přední hřídel, zde však ponechte vůli 0,4 mm. Hřídele se musí zcela volně protáčet v ložiskách, přední náprava pak musí také volně "kývat" v třmenech ložisek (cca + - 2 mm). Ložiska jsou samomazná, mat. polyamid PA6 + 4%GFK (skleněných vláken). Nyní sestavte motor s vodítkem - do vodítka založte a provlékněte kartáčky, do zámečků kabely, které se dutinkou dotýkají kartáčků, zajistíte je opatrným zacvaknutím zámečků za háčky ve vodítku. Kabely překřížíte a připájte k motoru. Nyní motor - s ohledem na převod - velmi opatrně založte do podvozku až zaklapete do vybrání. Na přední ložisko motoru nasadte upínku a přes upínku zahněte kondenzátor (při montáži s karoserií bude upínka přišroubována). Pomocí zadního kola protočte motor s převodem zadní osy, vše musí bez velkých odporů "tikat" (pokud tomu tak není, hledejte příčinu váznutí nebo velké vůle - nemá smysl pokračovat v montáži, pokud není sestava motor - převod - ložiska v naprostém pořádku). Kvalitní vazelínou - přiměřeně - namažte talířové kolo a pastorek. Provlékněte vodítko jeho šachtou a přišroubujte jej k podvozku. Šroub dotáhněte a povolte o 1 ot.. Vodítko několikrát silou v šachtě zkřížte, tím zcela eliminujete vliv dělicí roviny formy na krček vodítka. Podvozek si v dlaní otočte a "brkněte" do kýlu vodítka - vždy se musí vrátit do středu a kýl musí být rovnoběžný s podélnou osou. Nyní založte kabely do "L" drážky v podvozku, vpředu nad šachtou vodítka ponechte z kabelů cca 10 až 12 mm vysoké obloučky - to umožní jak volný pohyb vodítka, tak jeho centrování (to je důležité při nasazování auta, kýl je vždy ve stejné poloze). Podle preferencí a podle použité autodráhy zatlačte dva FeNdB magnety do šachet a obdobně zvolte pozice kartáčků - pro FARO přední dvojici mírně roztáhněte (cca 6 mm od kýlu), pro CAR., NIN., SCA. naopak kartáčky složte směrem ke středu, ke kýlu (cca na 2 až 3 mm). Do podvozku zamáčkněte opěradlo sedačky a do otvoru v místě nádrže vlepďte vteřinovým lepidlem sloupek volantu (POZOR - použijte min množství a to pouze na hranol držáku, nikdy nekapejte lepidlo do otvoru, hrozí jeho vystříknutí!). Posledním úkonem je nalepení krytu volantu, opět naneste min množství na hranol sloupku a opatrně nalisujte kryt volantu - současně hned kontrolujte jeho polohu - pohledem shora zjistíte, zda jsou zadní rohy souměrně vůči konci sedačky.





Sestavení karosérie:

Jako první úkon doporučujeme nalepit černé oválky, které znázorňují vstupy vzduchu k brzdám. Zevnitř karoserie nasadíte kryt interiéru na dva čepy a ty buď zalepte nebo zatavte. Stejným způsobem upevníte dva malé "L" díly, které vymezují správnou polohu bočnic křídla (viz obr.). Zadní spoiler, "křídlo", nasadíte do otvorů (pozor na správnou polohu výřezů pro kola) a opatrně, postupně, vtačíte svíslé nosníky do jejich šachet. V tomto místě spojení je možné díly zatavit nebo slepit, není to však nutné, křídla drží velmi pevně a ani po 24 hod testovací jízdě se neuvolní. Pečlivě začistíte zadní "kolečko" - je to místo pro zadní startovní číslo. Položte si karoserii do dlaně tak, abyste se dívali na zadní výřez mezi šachtami pro křídlo. Pod výřez dejte malou kapku lepidla a do výřezu vložte a zasuňte kolečko (viz obr.). Karoserii odložte k podvozku a nechte lepidlo vyžrát.

Polepení karosérie:

Prohlédněte si obrázek polepeného auta a přiložený aršík - zjistíte, "kam co přijde". Samolepky jsou velice tenké, pružné a jsou opatřeny silným permanentním lepidlem. POZOR - všechny symboly jsou již oříznuty a stopa po plotru je takřka neviditelná! Jsou tři způsoby polepu.

a) Buď si jednotlivé symboly či obrazce "podeberete" nožem v místě ořezu, tak je oddělíte od nosného papíru a přenesete je na místo kam patří.

b) Nebo si napřed stáhnete veškerou přebytečnou folii tak, aby na nosném papíru zůstaly pouze jednotlivé samolepky (při stahování okrajů je vhodné např. špejlí nebo párátkem přidržet symbol poblíž ořezu, aby nedošlo k jeho "zašmodrchání" do odpadu).

c) Je evolucí b) - připravíte si přenášecí folii, cca 20 x 20 mm a tu přitisknete na samolepku k lepení. Odlepením přenášecí folie od nosného papíru dojde i k sejmutí symbolu, samolepky. Ta však zůstává na přenášecí folii a je možné ji v klidu polohovat nad výliskem karoserie - až když je poloha správná, zlehka ji přitlačíte (a definitivně zkontrolujete). Potom samolepku přitisknete a uhladíte - a následně již můžete přenášecí folii odstranit. Bod c) je v zásadě popisem polepu skutečných aut.

Montáž karosérie na podvozek:

Polepenou karoserii nasadíte na podvozek - kontrolujete, zda kryt volantu prochází kokpitem, zda boční výstupky na podvozku karoserie překrývá a zda nevadí kabeláž motoru upevňovacímu sloupku v karoserii. Po nasazení karoserie auto otočíte v dlani a kontrolujete, zda kondenzátor a kabely nejsou přimáčknuté ke karoserii a zda se karoserie vzadu opírá uprostřed rámu o výstupek kolečka, na obou stranách by měla být stejná mezera mezi rámem a karoserií (cca 0,5 mm). Je-li vše v pořádku můžete karoserie k podvozku přišroubovat (2 ks parker x). Tuto přípravu auta zakončíte nasazením volantu na bajonetový zámek, oblouk volantu patří nahoru, stopy po vyhazovačích jsou na zadní ploše, u sloupku (nebo: malé osazení na ústí otvoru náboje volantu musí být u Igráčka).

SUPERKART a IGRÁČEK závodník:

Koncept autodráhového auta SUPERKART umožňuje zcela nový formát hry. Závodník již není malý anonymní kousek plastu ve tvaru torza závodníka. Igráček je schopný do auta usednout, drží se volantu a nepustí se ho ani při karambolech nebo kotrmelcích. Po závodech může Igráček závodník z auta vystoupit a může se, společně s mechaniky, věnovat údržbě nebo přípravě na další závod. Dochází tak k personifikaci, nejde už o pouhé kroužení auta po dráze, závodí Igráček...Figurka Igráčka závodníka je vždy dodávána sestavená a připravená k usednutí (Igráček předpaží ruce a postaví se do kokpitu, pokrčí nohy a současně se zasune pod volant, usedne do sedačky, uchopí volant, napřed jedním a pak druhým zápěstím - ta se přitom bez vůle dotýkají povrchu karoserie). Výrobce figurky Igráček je společnost EFKO, montáž závodníka provádí FARO.

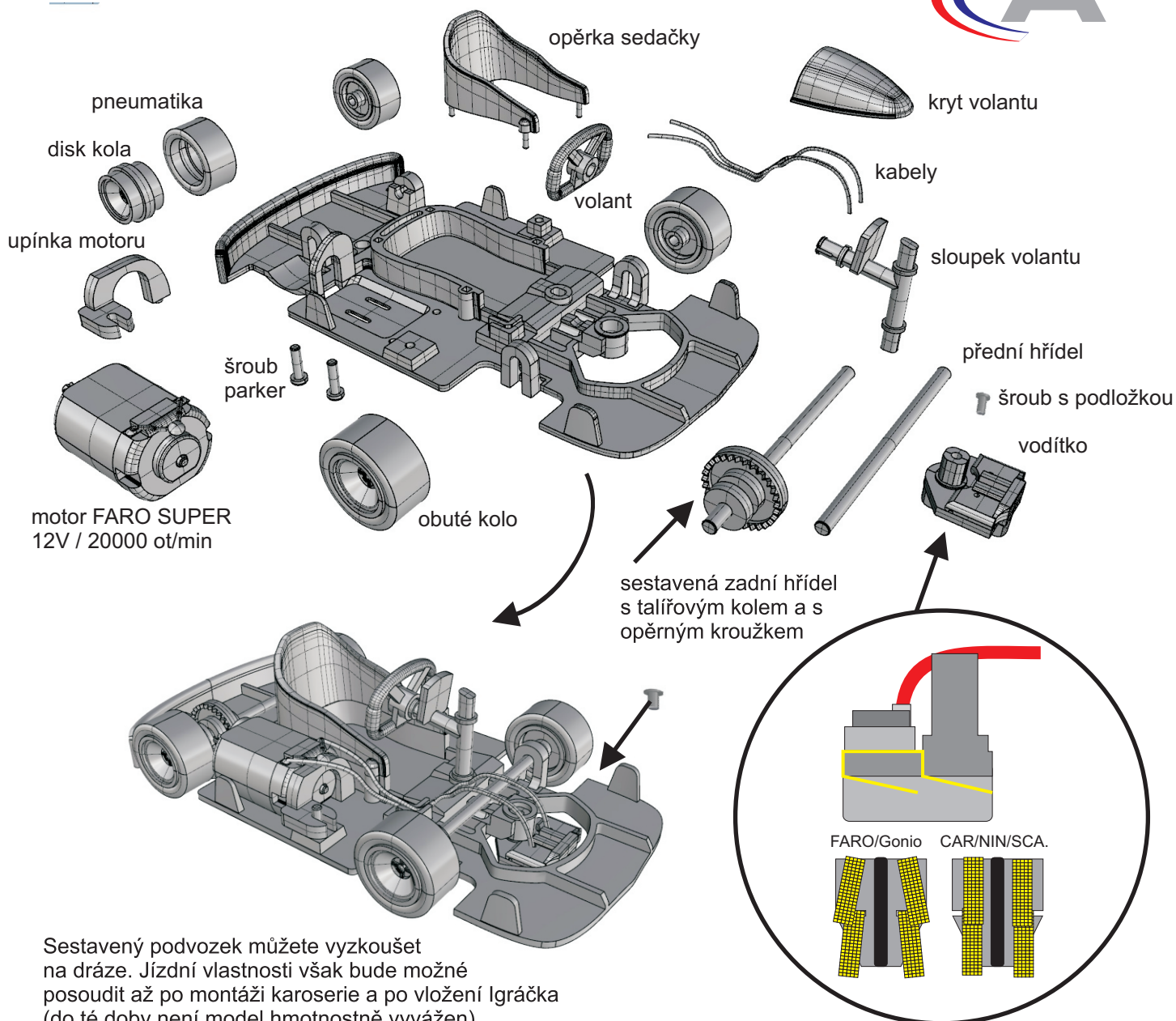
Jízda se SUPERKART:

Autodráhové auto je umístěním motoru a figurky hmotnostně vyvážené. Neodymové magnety mají hlavně podpůrnou funkci, na dřevěné dráze je možné je nahradit závažím, dovážením auta. Na plastové, domácí dráze, má největší vliv na jízdní vlastnosti čistota dráhy a pneumatik, souměrné nastavení kartáčků a minimální pasivní odpory v převodech, v ložiskách. Je vhodné "orovnat" před první jízdou pneu: auto postavte na dráhu a zadní kola přizdvihněte, stiskněte ovladač rychlosti a zkontrolujte házivost - je-li přijatelná, dejte "plný plyn" a auto zlehka přiblížte k dráze. Přenosem vibrací snadno posoudíte, zda pneu či disk trochu hází. Je-li tomu tak, vezměte na pomoc smirkový papír (cca 120) a gumičku - tou stiskněte spoušť ovladače, máte nyní obě ruce volné. Jedna přidrží smírek a druhá citlivě dávkuje "obrus" pneumatiky (není účelem ojet gumu o milimetr, spíše jde o eliminaci nejrůznějších výrobních tolerancí, přetoků na gumě i plastu). Na suché a čisté dráze a s novými pneumatikami má Superkart slušnou akcelaraci - díky čtvercové motokárové koncepci podvozku má i vrozenou stabilitu. Přesto doporučujeme zpočátku na okamžik úplně ubrat před zatáčkou, nechat brzdit motor a přidávat až na výjezdu v poslední čtvrtině zatáčky. Tréninkem lze pak posouvat brzdny bod u jednotlivých zatáček a naopak zkracovat čas odstavení motoru. Záleží samozřejmě na tvaru autodráhy, záleží na poloměru zatáčky, na délce rovinek. Takto velký autodráhový model ukáže "co umí" především na delší / větší autodráze. Vzhledem k tvaru karoserie nehrozí zahákování dvou aut (jako u formulí) a díky použitým materiálům vůbec nehrozí poškození modelu nebo ulomení některého dílu. Vaše rady a připomínky lze zveřejnit na FARO (DISKUZE).

Přejeme vám napínavé závody a mnoho zábavy s Igráčkem závodníkem za volantem SUPERKART.

Stavebnice SUPERKART a IGRÁČEK závodníků

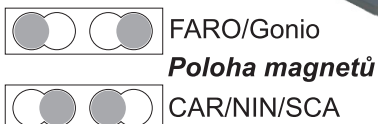
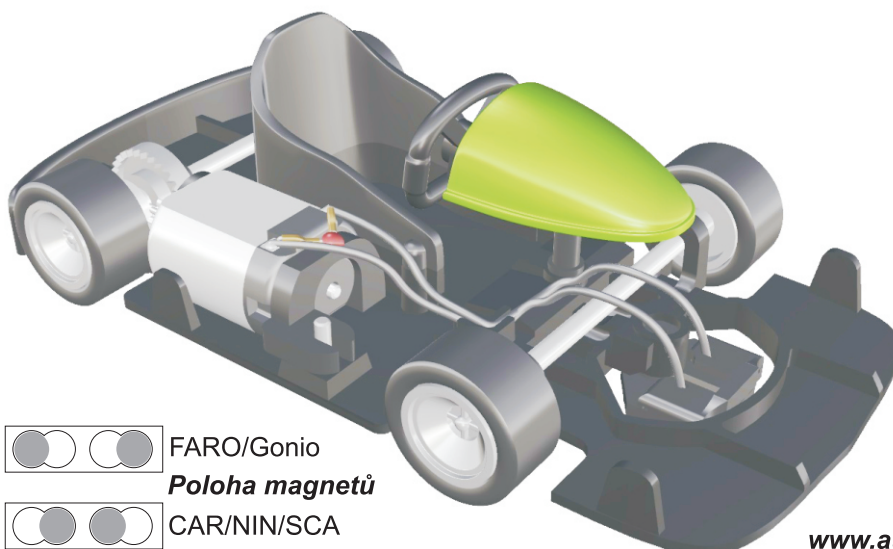
Návod k sestavení autodráhového modelu - kompletní podvozek



Sestavený podvozek můžete vyzkoušet na dráze. Jízdní vlastnosti však bude možné posoudit až po montáži karoserie a po vložení Igráčka (do té doby není model hmotnostně vyvážen).

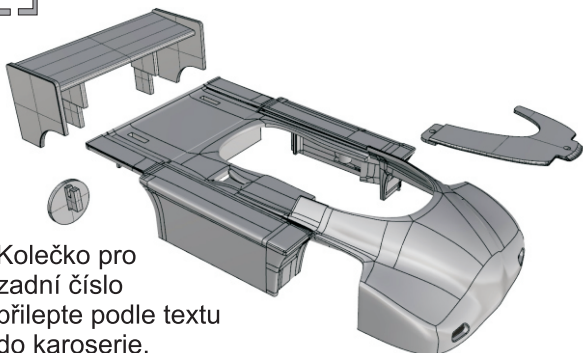
Při montáži vodítka se řiďte textem. Vodítko je z polyamidu a zámečky jsou pružné. Potřebujete budete pájku, ploché kleště a křížový šroubovák. Polohu kartáčků upravte podle použité dráhy (viz také magnety).

Obrázek sestaveného podvozku ukazuje polohu a tvar obou kabelů, ty musí být zkrřížené a pečlivě připájené ke kontaktům motoru (SUPER 12V/20000ot/min).

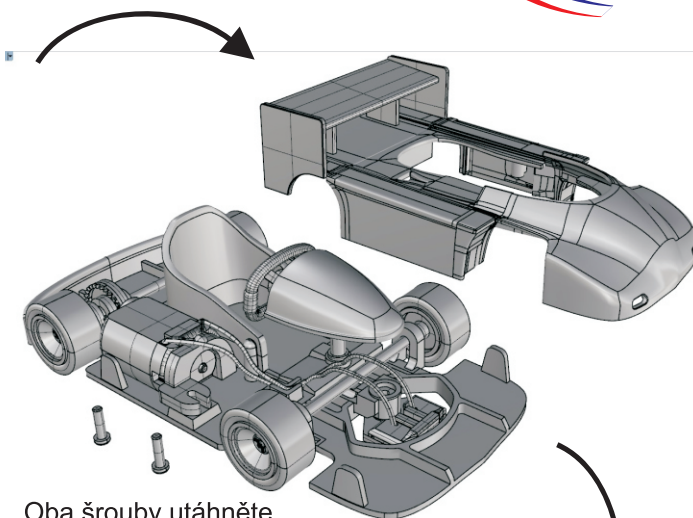


Stavebnice SUPERKART a IGRÁČEK závodník

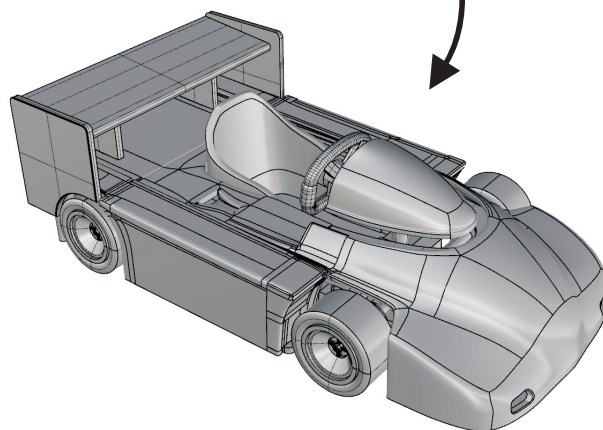
Návod k sestavení autodráhového modelu - karoserie a kompletace motokáry



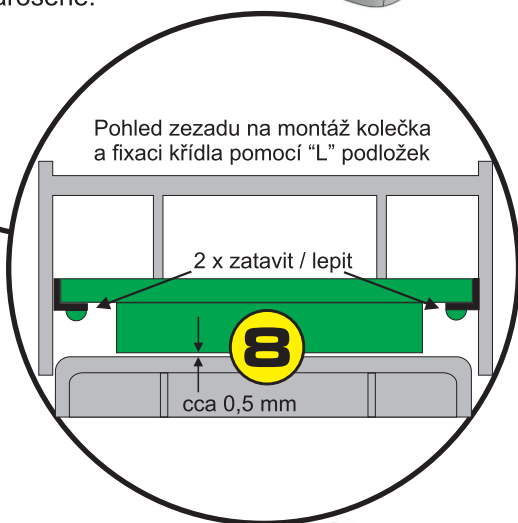
Kolečko pro
zadní číslo
přilepte podle textu
do karoserie.



Oba šrouby utáhněte
a potom o 1/2 otáčky povolte.



Karoserii polepte
podle obrázku na obalu
a všechny polepy
důkladně přitiskněte.

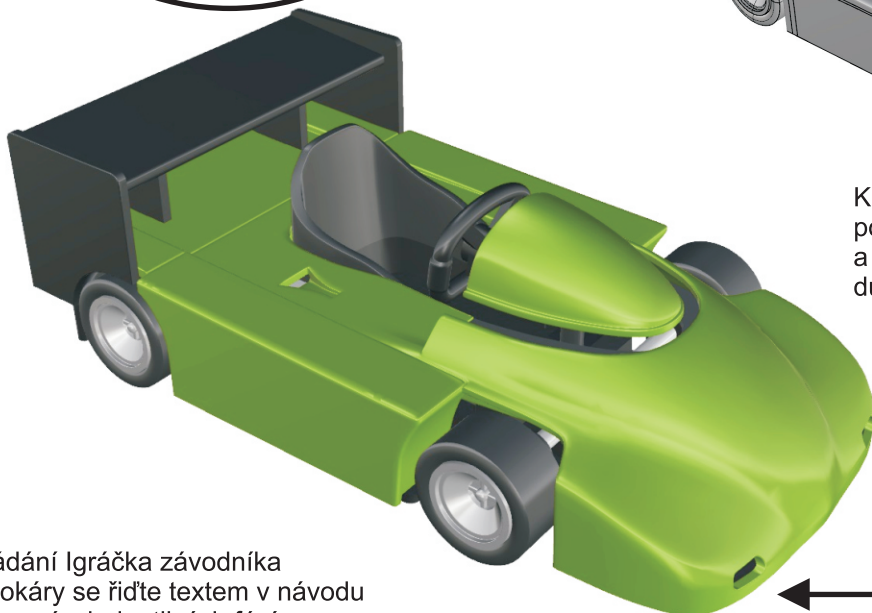


Pohled zezadu na montáž kolečka
a fixaci křídla pomocí "L" podložek

2 x zatavit / lepit

8

cca 0,5 mm



Při vkládání Igráčka závodníka
do motokáry se řiďte textem v návodu
a zobrazením jednotlivých fází.

Vstupy vzduchu
k brzdám (samolepky).

