



www.boatmanboat.com



Manuel d'utilisation du bateau amorceur Boatman ACTOR

Shenzhen Boatman Technology Co.,Ltd

Contact Distributeur/Agent :



Nous contacter

Shenzhen Boatman Technology Co.,Ltd

Adresse : Room201 2nd Floor, No.5 Longxi Road,
Longgang Street,Longgang District, Shenzhen,
Guangdong Chine.

Liste de colisage du canotier ACTEUR



Bateau ACTEUR*1Unité



Télécommande de base*1pcs



Télécommande GPS*1pcs



Télécommande version Pro*1pcs



Hélice*1paire



Batterie*1pcs



Serviette*1pcs



Pièces de la trémie arrière*1 jeu



Chargeur*1pcs



Câble de charge USB*1pcs

Accessoire	Actor	Actor-gps	Actor-sonar	Actor-pro	Accessoire	Actor	Actor-gps	Actor-sonar	Actor-pro
Bateau d'appât	●	●	●	●	Batterie	●	●	●	●
Télécommande	●	●	●	●	Serviette	●	●	●	●
Écran			●	●	Chargeur	●	●	●	●
Sac	Exclus dans le paquet standard				Câble de charge USB	●	●	●	●
Hélice	●	●	●	●	Pièces de la trémie arrière	●	●	●	●

I. Structure du bateau

1. Structure du bateau ACTOR



2. ACTOR Boat Télécommande

Présentation de la télécommande (uniquement pour la version de **base/sonar**)



Introduction de la télécommande (uniquement pour la version **GPS/Pro**)



3. Paramètre du bateau ACTOR

Paramètres de la version de base/sonar

Taille : 506*267*188mm

Poids net : 1.6KG

Chargement de la trémie : 1.5KG

Batterie : 7.4V-5AH/10 AH

Fonctionnement : 2.5/5H

Vitesse : 70m/min

Distance : 500m

Tension de charge : 9V-1A

Temps de charge : environ 5/10H

Parameters for GPS/Pro Version

Paramètres pour la version GPS/Pro

Taille : 506*267*188mm

Poids net : 1.6KG

Chargement de la trémie : 1.5KG

Batterie : 7.4V-5AH/10 AH

Fonctionnement : 2.5/5H

Vitesse : 70m/min

Distance : 500m

Tension de charge : 9V-1A

Temps de chargement : environ 5/10H

Temps de chargement de la télécommande : 3H

Précision du positionnement GPS : 2m

GPS Autopilote : 16 Waypoint

II. remarques

Afin de permettre aux utilisateurs d'utiliser correctement le bateau amorceur, de prolonger la durée de vie du bateau amorceur et d'éviter que des opérations erronées ne causent des dommages, veuillez lire attentivement les attentions.

1. Veuillez connecter la batterie du bateau correctement. Si elle est mal connectée, le PCB du bateau sera brûlé.
2. Vérifiez que le bateau n'est pas fissuré ou que l'étanchéité n'est pas nulle, afin d'éviter que le bateau ne coule ou que les pièces internes ne soient endommagées par des fuites.
3. Vérifiez l'alimentation du bateau et du contrôleur pour éviter de perdre le bateau en raison d'une protection contre la batterie faible.
4. confirmez la connexion entre le contrôleur et le bateau, le contrôleur est normal ou non, évitez de perdre le bateau.
5. Veuillez noter l'environnement d'exploitation et les conditions météorologiques, évitez d'utiliser le bateau dans des eaux de tempête de classe 4, évitez les naufrages.
6. 20 centimètres sous l'eau, en cas de présence de mauvaises herbes, de filets de pêche, de pierres de taille, etc. ou de particules, n'utilisez pas le bateau. Évitez d'endommager les hélices avec ces marchandises.
7. Lorsque le bateau est sous tension, veuillez noter si le bateau présente des bruits anormaux, une odeur particulière, des étincelles ou des brûlures, si oui, veuillez couper le courant, retirer la batterie et demander un service après-vente afin d'éviter des pertes plus importantes.
8. après que le bateau et le contrôleur aient été connectés, il y aura un "bip, bip, bip" pour noter s'il y a des conditions anormales.
9. attention à l'utilisation de la batterie :
 - (1) Veuillez utiliser le chargeur de batterie de la société Boatman ; n'utilisez pas de chargeur tiers. Sinon, la batterie risque de brûler ou de prendre feu par court-circuit.
 - (2) Coupez l'alimentation lorsque la batterie est complètement chargée, car une surcharge entraînera une augmentation de la solubilité des cellules de la batterie et affectera sa durée de vie.
 - (3) Lors du chargement, ne laissez pas les enfants toucher le chargeur et la batterie afin d'éviter tout accident de choc électrique.
 - (4) Ne laissez pas la batterie à proximité d'une température élevée, de matières inflammables, d'explosifs et de feu pour éviter les explosions et le feu.
 - (5) Ne percez pas la peau de la batterie, évitez qu'elle ne tombe et ne se déforme, protégez-la et évitez les courts-circuits.

III. Introduction au fonctionnement

1. connecter la batterie



- 1) Ouvrir le boîtier de la batterie à l'avant
- 2) Connectez la batterie à la prise d'alimentation de la carte PCB.
- 3) Assurez-vous que les deux fiches sont bien connectées

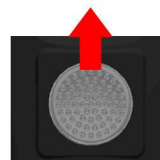


Après la mise sous tension, l'indicateur de batterie indique la capacité de la batterie.

- 4) Allumez l'interrupteur d'alimentation
- 5) Couvrez fermement le boîtier de la batterie

2. fonctionnement de la conduite

En avant : Pousser le joystick vers le haut. L'icône de direction se lève, la boussole du bateau corrige automatiquement la direction.



Tourner à gauche : Pousser le joystick vers la gauche. Icône de direction vers la gauche.



Vers l'arrière : Pousser le joystick vers le bas. Icône de direction vers le bas.



Tournez à droite : Pousser le joystick vers la droite, icône de direction vers la droite.



Une touche d'avance : Appuyez brièvement sur la touche "One Key Forward", le bateau commence à naviguer automatiquement vers l'avant pendant une minute (vous pouvez contrôler le bateau vers la gauche ou la droite) et le compas corrige automatiquement la navigation vers l'avant. Pour arrêter la navigation automatique, appuyez sur n'importe quelle touche ou poussez le joystick vers l'arrière.



Ouvrez la trémie du milieu : Appuyez sur la touche "Middle Hopper", l'icône de la trémie gauche s'affiche et le contrôleur émet un "BEEP", la lampe de nuit et le feu arrière clignotent deux fois. La trémie du milieu a été libérée avec succès.



Ouvrir la trémie arrière : Appuyez sur la touche "trémie arrière", l'icône de la trémie droite s'affiche et le contrôleur émet un "BIP", la lampe de nuit et le feu arrière clignotent quatre fois. La trémie arrière est libérée avec succès.



Allumer le contrôleur : Appuyez sur la touche d'alimentation pendant 3 secondes, l'écran s'allume et entre dans l'interface de contrôle.

Appuyez pendant 3 secondes



Calibrage de la boussole : Veuillez calibrer la boussole avant chaque utilisation. En conduisant le bateau à 5 mètres de la côte, appuyez longuement sur la touche "One Key Forward", le contrôleur émet un "BEEP", le bateau commence à se calibrer automatiquement jusqu'à la fin.

Appuyez pendant 3 secondes



Une touche Retour : Appuyez une fois sur la touche "Retour", l'icône du point d'attache "H" devient rouge, le bateau retourne automatiquement au point d'attache dans la limite de la distance de contrôle. Le contrôleur émet un "BIP" lorsque le bateau arrive au point de départ. Poussez le joystick vers l'arrière pour annuler la commande de retour automatique.



Sauvegarde du point d'origine : N'oubliez pas de sauvegarder le point de départ avant de l'utiliser. En conduisant le bateau à 5 mètres de la côte, appuyez longuement sur la touche "Home Point" pendant 3 secondes. Si vous réussissez, l'icône "H" devient verte. Le contrôleur émet toujours une alarme avant que le point d'origine ne soit enregistré.



Sauvegarde de la mémoire : Il est possible de choisir 16 points de destination. Vous pouvez utiliser les touches "Gauche" ou "Droite" pour choisir le numéro de point dont vous avez besoin. Appuyez une fois sur la touche "Save Waypoint", la couleur du numéro devient verte. Appuyez longuement sur la touche "Save Waypoint" pendant 3 secondes pour supprimer le point. La couleur du numéro devient grise.



Navigation automatique vers le point de destination :

(1) Pilote automatique et relâcher l'amorce automatique : Choisissez le point de destination, appuyez sur la "touche de navigation", puis choisissez la trémie à libérer. puis choisissez la trémie que vous devez libérer. L'icône de la trémie à l'écran passe de "N" à "Y" après avoir choisi de libérer l'appât. "Y" après que vous ayez choisi de le libérer. Appuyez ensuite à nouveau sur la touche de navigation. Le numéro du point de destination passe au rouge, puis le pilote automatique commence.



(2) Mémoire intelligente - Lorsque le bateau se rend à nouveau au point de destination précédent, il répète la dernière commande de libération de l'appât. Vous pouvez appuyer à nouveau sur la touche "hopper" pour faire d'autres choix. "Y" pour oui, relâchez l'appât. "N" pour Non, ne pas libérer l'appât.

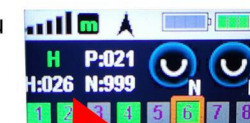
(3) Pilote automatique sans appât : Choisissez le point de destination, appuyez deux fois sur la "touche de navigation", le numéro du point de destination devient rouge, puis le pilote automatique commence.

Alarme de faible puissance : Lorsque la puissance de la batterie est inférieure à 30 %, les feux arrière et la lampe de nuit du bateau continuent de clignoter et le contrôleur émet un bip. Le bateau peut être utilisé pendant environ 10 minutes lorsque la batterie est faible. Veuillez reconduire votre bateau dès que possible.



Retour après avoir dépassé 500 mètres : Lorsque le bateau s'éloigne de 500 mètres, le contrôleur émet une alarme et le symbole de distance du point d'attache "H:500" clignote. Veuillez conduire le bateau pour éviter de le perdre. Le bateau revient au point d'attache après avoir perdu le signal avec le contrôleur pendant plus de 35 secondes.

(Attention : Le bateau ne peut revenir automatiquement au point de départ que lorsque celui-ci est défini, sinon il perd sa direction. direction).



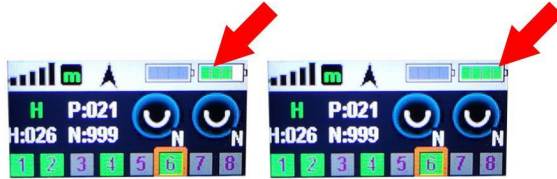
Clignotant

3. démonstration de chargement

Chargement de la batterie : L'adaptateur affiche des couleurs verte et rouge lors de la charge. Lorsque l'indicateur rouge est allumé, cela signifie que la batterie est en cours de chargement. Lorsque l'indicateur vert est allumé, cela signifie que la batterie est complètement chargée.



Chargement du contrôleur : Veuillez utiliser un chargeur qui ne dépasse pas 5V2A. Le câble de chargement est inclus dans nos accessoires. Lors de la charge, la puissance continuera d'augmenter et affichera "full" lorsque la charge sera complète.



IV. entretien

- (1) Après avoir utilisé le bateau, veuillez le nettoyer avec une serviette de nettoyage pour éviter d'endommager la surface.
- (2) Après avoir utilisé le bateau, veuillez vérifier si des corps étrangers se trouvent dans les hélices.
- (3) Si vous n'utilisez pas le bateau à long terme, nettoyez-le, enlevez la batterie et l'antenne, mettez le bateau dans une boîte d'emballage et placez-le dans un endroit frais et sec pour éviter que l'humidité ne l'endommage.
- (4) Si vous n'utilisez pas le bateau à long terme, chargez complètement la batterie et placez-la dans un endroit frais et sec. Chargez la batterie tous les 3 mois pour éviter qu'elle ne soit endommagée et ne perde de la puissance.
- (5) Si vous utilisez le bateau en mer, ne laissez pas l'eau de mer pénétrer dans le boîtier de la batterie, l'eau de mer très salée corroderait gravement l'appareil (il n'est pas conseillé d'utiliser le bateau en mer ! !).
- (6) Si vous utilisez le bateau en mer, veuillez laver le bateau pour éviter la cristallisation du sel dans le bateau et la corrosion des pièces du bateau.

V. Problème commun

(1) Pourquoi la distance Rc devient-elle plus courte ?

Il y a trois raisons : La première raison est que la batterie de la télécommande est faible et que la puissance de transmission est réduite. Elle peut être restaurée tant que la télécommande est complètement chargée. La deuxième raison est que l'environnement d'utilisation a de fortes interférences électromagnétiques, ce qui interfère avec le bateau pour recevoir les signaux. La puissance peut être rétablie en changeant

l'environnement d'utilisation ou en éteignant la source de fortes interférences électromagnétiques. Troisièmement, le bateau ne peut pas recevoir le signal parce que l'antenne n'est pas bien installée ou a été endommagée. Il est possible de rétablir la situation en réinstallant l'antenne ou en la remplaçant.

(2) Pourquoi la télécommande ou la batterie ne peuvent-elles pas être chargées ?

Il y a deux raisons : L'une est que le chargeur ou le câble de charge est endommagé avec une mauvaise connexion. La deuxième raison est que la batterie est endommagée. Dans ce cas, la batterie doit être remplacée pour pouvoir récupérer. Remarque : les cellules de batterie usagées ont un certain impact sur l'environnement. Ne la jetez pas à n'importe quel prix. Vous devez jeter la batterie usagée dans un centre de recyclage spécial pour la recycler.

(3) Pourquoi le bruit du propulseur est-il anormal ?

Il y a deux raisons : Premièrement, parce que des corps étrangers s'emmêlent dans l'hélice, tant que les corps étrangers dans l'hélice sont éliminés, le bruit anormal peut être éliminé. Deuxièmement, parce que le moteur du propulseur est endommagé par une force externe, le bruit anormal causé par le centre de l'arbre déséquilibré peut être récupéré en remplaçant le moteur du propulseur.

(4) Pourquoi le bateau s'arrête-t-il soudainement et ne répond-il pas ?

Le bateau s'arrête soudainement pendant la conduite parce que l'utilisateur n'a pas fait attention à l'alimentation du bateau, et utilise le bateau sans être protégé. La protection contre la faible puissance de la batterie ne se rétablit pas automatiquement, l'utilisateur doit donc prêter attention à l'indicateur lumineux ou à la barre de puissance sur l'écran. Lorsque la protection contre la faible puissance de la batterie, tant que la batterie est retirée et chargée, elle peut être automatiquement restaurée.

(5) Pourquoi l'itinéraire de navigation automatique GPS est-il soudainement anormal ?

Il y a deux raisons : Premièrement, ne faites pas de calibration pour le GPS. Re-calibrez le GPS une fois que le GPS est anormal. Deuxièmement, en raison de l'environnement d'utilisation, le signal GPS sera influencé par la montagne, le temps pluvieux, le temps brumeux ou un fort champ électromagnétique. Veuillez donc utiliser le bateau dans un bon environnement.

VI. Relâcher l'appât et l'hameçon

Chargement de l'appât

Le bateau d'appât d'acteur avec 2 trémies, la trémie du milieu charge 1 KG d'appât, la trémie arrière charge 0.5 KG d'appât.

l'arrière charge 0,5 KG d'appât, comme indiqué ci-dessous :



Trémie

Remise à zéro de la chicane de la trémie inférieure

Mettez le crochet ou le crochet explosif au fond de la trémie, il faut fermer la chicane de la trémie manuellement.



1) Mise en place de la trémie inférieure



2) Fermer le déflecteur de la trémie



3) Tournez le moteur de direction vers la droite pour revenir en arrière.

VII. garantie

Suivez le manuel pour utiliser le produit, mais si vous avez un problème de qualité, la garantie est basée sur l'explication ci-dessous : Sous garantie, la société Boatman ou les distributeurs assurent la réparation ou le remplacement des composants gratuitement ; hors garantie, Boatman ou les distributeurs assurent la réparation ou le remplacement des composants à un coût raisonnable.

1. Veuillez fournir un bon de vente valide et une carte de service après-vente.
2. garantie des pièces.

Item	Nom	des pièces Garantie
1	PCB Master Control Board	Garantie d'un an
2	Carte maîtresse du contrôleur	
3	Moteur électrique	
4	Chargeur de batterie au lithium	Garantie de 6 mois
5	Moteur de direction de la trémie	
6	Batterie au lithium	

3. ci-dessous les situations hors garantie.

- (1) Dépassement du temps de garantie.
- (2) Bon de vente et carte de service après-vente non valides.
- (3) Les pièces qui ne sont pas couvertes par la garantie.
- (4) Ne pas utiliser et protéger le produit en se basant sur le manuel ou les dommages causés par une utilisation incorrecte.
- (5) Les dommages artificiels, tels que l'impact, l'extrusion, le flottement, la perforation, la prise d'eau, le court-circuit, etc.
- (6) Dommages dus à une catastrophe naturelle, comme un incendie, une inondation, la foudre, etc.
- (7) Démontage du bateau par l'utilisateur, connexion des circuits dans le sens inverse, remontage du bateau, etc.
- (8) Produit gratuit de l'entreprise Boatman.

VIII. carte de garantie

Nom du produit	Boatman	Modèle du produit	Actor / Actor-GPS / Actor Sonar / Actor-Pro
Couleur du produit	Noir Carbone Camo	Numéro de série du produit :	
Date de la commande			
Nom du client			
Où acheter			
Numéro de contact			
Adresse complète			