

Adventure A10
Instructions d'utilisation

F

Adventure A10
Istruzioni per l'uso

I

ADVENTURE

Neu!
New!
Nouveau!
Nuovo!

2

Auflage
Edition
Edition
Edizione



Vue d'ensemble des principaux éléments	4
Consigne de sécurité importante, à respecter impérativement	5
Dimensions de l' adventure	6

1 Etendue des fournitures de série

1.1 Pièces en option	8
1.2 Données techniques	9
1.3 Informations générales sur les batteries utilisées	11

2 Fonctions individuelles disponibles sur l'**adventure**

2.1 Enlèvement des batteries	12
2.2 Mise en place des batteries	13
2.3 Enlèvement des roues motrices	14
2.4 Mise en place des roues motrices	15
2.5 Enlèvement des roues directionnelles	17
2.6 Mise en place des roues directionnelles	17
2.7 Enlèvement de l'appuie-jambe	18
2.8 Fixation de l'appuie-jambe	19
2.9 Basculer les repose-pieds vers le haut	20
2.10 Brancher ou débrancher l'unité de commande	20
2.11 Charger les batteries	21
2.12 Changer l'ampoule du feu avant	22
2.13 Changer l'ampoule du clignotant	22
2.14 Changer l'ampoule du feu arrière	23
2.15 Changer le fusible de la batterie	24
2.16 Changer le fusible du train roulant	24
2.17 Remarque sur l'interface équipant le train roulant	25
2.18 Basculer l'unité-siège en avant ou la retirer complètement (siège fonctionnel ou siège standard)	26
2.19 Fixer l'unité-siège (siège fonctionnel ou siège standard)	27
2.20 Basculer ou retirer l'accoudoirs	
2.20.1 - Sur le siège fonctionnel	28
2.20.2 - Sur le siège standard	28
2.21 Fixer les accoudoirs	
2.21.1 - Sur le siège fonctionnel	29
2.21.2 - Sur le siège standard	30
2.22 Enlèvement du dossier	
2.22.1 - Sur le siège fonctionnel	30
2.22.2 - Sur le siège standard	31
2.23 Fixer le dossier	
2.23.1 - Sur le siège fonctionnel	32
2.23.2 - Sur le siège standard	32
2.24 Basculer le dossier en avant (sur le siège fonctionnel uniquement)	33
2.25 Enlèvement du capitonnage du dossier (sur le siège fonctionnel uniquement)	
Capitonnages confort et standard	33
2.26 Fixation du capitonnage du dossier (siège fonctionnel uniquement)	
Capitonnages confort et standard	34
2.27 Enlèvement du capitonnage du siège (siège fonctionnel uniquement)	
Capitonnages confort et standard	35
2.28 Fixation du capitonnage du siège (siège fonctionnel uniquement)	
Capitonnages confort et standard	35

2.29	Enlèvement de l'unité de commande	36
2.30	Fixation de l'unité de commande	37
3	Mode Conduite	
3.1	Commutation Conduite motorisée / Conduite poussée	38
3.2	Ceinture au bassin	39
3.3	Prendre place et quitter le siège	40
3.3.1	Siège fonctionnel	40
3.3.2	Siège standard	41
3.4	Remarque concernant les repose-pieds	41
4	Mise en service	
4.1	Éléments individuels sur l'unité de commande (vue d'ensemble)	42
4.2	Touche Marche / Arrêt	42
4.3	Symboles s'affichant au moment de l'enclenchement	42
4.4	Réglage par menu	43
4.5	Présélection de la vitesse maximale	43
4.6	Antivol électronique	44
4.6.1	Activer l'antivol électronique	44
4.6.2	Désactiver l'antivol électronique	44
4.7	Éclairage	44
4.8	Avertisseur sonore	44
4.9	Modes de service	45
4.9.1	Réglages réalisés à la fabrication	45
4.9.2	Sélection du mode de conduite voulue	46
4.10	Clignotants et circuit de feux de détresse	47
4.11	Messages de défauts sur l'écran	47
4.12	Pilotage par joystick	56
5	Remarques concernant le mode Conduite motorisée	
5.1	Sécurité du conducteur	60
5.2	Premiers essais de conduite	60
5.3	Remarques concernant les déplacements avec l' adventure	60
5.4	Zones dangereuses	62
5.5	Autonomie	63
5.6	Stockage, transport, expédition	64
5.6.1	Stockage	64
5.6.2	Transport	64
5.6.3	Expédition	64
6	Nettoyage, maintenance et mise au rebut	
6.1	Nettoyage	65
6.2	Maintenance	65
6.3	Mise au rebut	65
7	Garantie et responsabilité	
7.1	Garantie	66
7.2	Responsabilité	66
8	Répertoire des mots-clés	67

Vue d'ensemble des principaux éléments

Pour les voir, veuillez s.v.p. déplier le plan d'ensemble situé en annexe

4

1	Déverrouillage de la batterie	36	Verrouillage du dossier arrière
2	Batterie	37	Renfort du dossier
3	Coiffe	38	Dossier
4	Boîtier à contacts	39	Poignée étoile du dossier
5	Barre de retenue de la batterie	40	Logement du dossier
6	Tôle d'appui	41	Roulettes du dossier
7	Appui anti-renversement	42	Rail de guidage
8	Ejecteur	43	Guidage du dossier
9	Roue motrice	44	Capitonnage du dossier, avec fixation auto-agrippante
10	Logement de la roue motrice	45	Capitonnage du dossier
11	Repère de roue	46	Partie moulée du dos
12	Repère de logement de roue	47	Fixation auto-agrippante du capitonnage de siège
13	Verrouillage de roue directionnelle	48	Capitonnage de siège
14	Roue directionnelle	49	Partie moulée du siège
15	Logement de roue directionnelle	50	Fixation de l'unité de commande
16	Verrouillage de l'appuie-jambe	51	Agrafes à câble
17	Appuie-jambe	52	Verrouillage de l'unité de commande
18	Logement de l'appuie-jambe	53	Unité de commande
19	Guide de l'appuie-jambe	54	Logement de l'unité de commande
20	Prise de branchement de l'unité de commande	55	Pivot de l'unité de commande
21	Fiche de branchement de l'unité de commande	56	Levier (activation du frein)
22	Bandeau de la prise de recharge	57	Ecran de l'unité de commande
23	Connecteur du chargeur	58	Touche Marche / Arrêt de l' adventure
24	Prise de recharge	59	Commande par menu
25	Fusible de batterie	60	Molette de présélection de vitesse
26	Trappe de protection du boîtier à fusible	61	Circuit antivol
27	Coiffe protectrice de l'interface	62	Joystick
28	Tige de sécurisation du siège	63	Touche Allumage / Coupure de l'éclairage
29	Logement de l'unité-siège	64	Avertisseur sonore
30	Renfort logement du train roulant	65	Touche des modes de fonctionnement
31	Verrouillage de l'accoudoir	66	Touche du clignotant gauche
32	Accoudoirs	67	Touche du clignotant droit
33	Logement de l'accoudoir, siège fonctionnel	68	Indicateur, sur l'écran, de l'état de charge
34	Poignée étoile de l'accoudoir	69	Indicateur, sur l'écran, du mode de fonctionnement
35	Logement de l'accoudoir, siège standard	70	Clé magnétique
		71	Ceinture au bassin
		72	Fixation de la ceinture au bassin
		73	Appuie-pied

Consigne de sécurité importante, respectez-la impérativement.

5

Pour des raisons de sécurité, l'**adventure** ne pourra être piloté que des personnes

- A qui l'on en a enseigné le maniement,
- Qui physiquement et mentalement sont en mesure de piloter l'**adventure** dans toutes les situations de service qu'elles sont susceptibles de rencontrer.

La formation à l'emploi de l'appareil est une prestation comprise dans les fournitures. Cette formation sera assurée sur rendez-vous par votre revendeur spécialisée ou par un directeur régional **alber**. Cette prestation n'engendre aucun frais supplémentaire que ce soit.

Si vous ne vous sentez pas encore suffisant sûr(e) dans l'emploi de l'appareil, veuillez, en Allemagne, vous adresser à notre Centre de Service (numéro vert 0800-9096-250), ou à votre revendeur spécialisé.

Veuillez également tenir compte des puissances maximales en montée que nous avons indiquées. Ne les dépassez en aucun cas.

Les champs électromagnétiques émis par les téléphones portables et autres appareils générateurs de tels champs peuvent influencer sur les performances en conduite de l'**adventure**. En outre, l'**adventure** lui-même peut perturber des champs électromagnétiques.



Si vous voulez mettre un téléphone portable ou appareil assimilé en service, commencez par amener l'adventure sur un terrain sûr puis éteignez-le. De même, évitez de rouler à proximité de puissants champs électriques perturbateurs.



Ce produit vous a été fourni par, un fabricant qui respecte l'environnement.

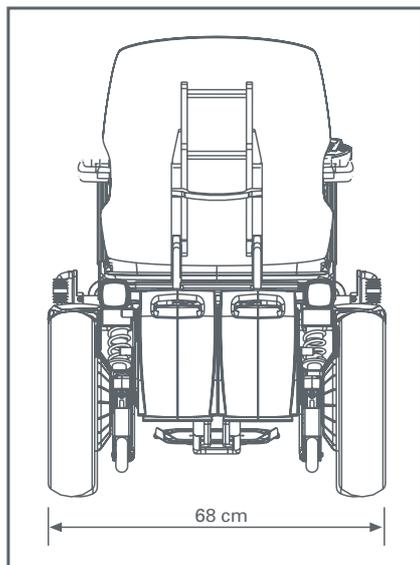
Il est conforme à la directive 2002/96/CE sur la gestion des déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE). Ce produit peut contenir des substances qui pourraient être nocives à l'environnement si elles sont déposées dans des endroits inappropriés (remblais par exemple) et non conformes à la législation en vigueur.

Le symbole "poubelle barrée" est apposé sur ce produit pour vous encourager à le recycler dans les structures de collecte sélective (veuillez contacter votre Mairie).

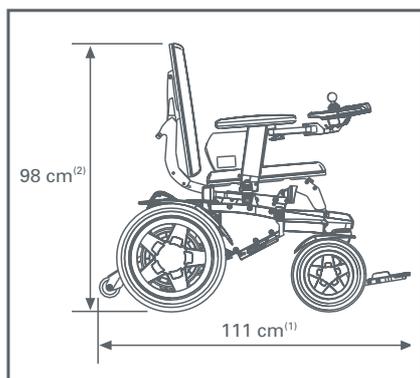
Soyez écologiquement responsable et recyclez ce produit à la fin de sa durée de vie.

Dimensions de l'aventure

6

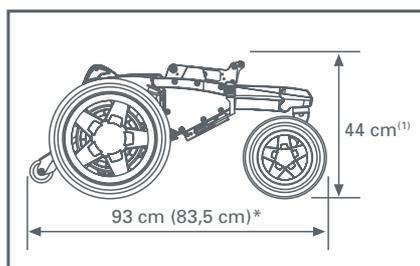


Largeur hors tout de l'appareil prêt à rouler



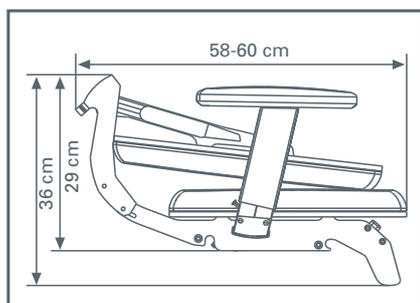
Longueur et hauteur hors tout, de l'appareil prêt à rouler

- 1) Selon l'angle d'inclinaison des appuie-jambes
- 2) Selon la hauteur sur laquelle le dossier a été réglé



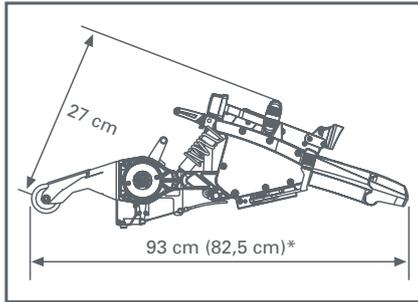
Dimensions du train roulant (sans l'unité-siège)

- 1) Bord supérieur de la jonction du siège



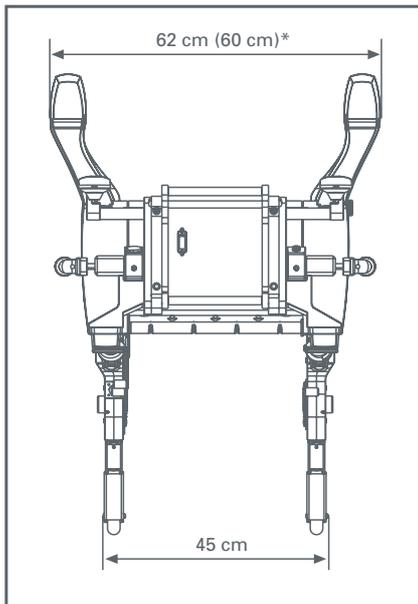
Gabarit d'encombrement du siège, vu du haut (largeur)

* Les mesures indiqués entre parenthèses se referent aux fauteuil roulants Adventure avec des bras genouillères courts.



Gabarit d'encombrement du train roulant
(sans les roues, avec les appui anti-renversement)

7



* Les mesures indiqués entre parenthèses se referent aux fauteuil roulants Adventure avec des bras genouillères courts.

1 Entendue des fournitures de série

1.1 Pièces en option

Pour en savoir plus sur les accessoires, rendez-vous sur la page d'accueil de l'**adventure** à l'adresse www.adventure-news.de

- Accroche-taxi
- Adaptation pour des repos arrières spéciaux
- Adaptateur de charge
- Appuie-tête avec maintiens latéraux, réglable en hauteur
- Boule mousse
- Bouton de commande externe marche/arrêt
- Cale tronc
- Ceinture au bassin
- Commande centrale
- Dispositif monte trottoirs
- Etrier protégeant l'unité de commande
- Garde-boue
- Kit éclairage complet
- Mécanisme pour bascule d'assise
- Poignée en T
- Poignées de poussée
- Porte-bagages
- Porte-cannes
- Rallonge pour charge batterie
- Rehausse d'assise
- Repose main pour unité de commande
- Repose-jambes
- Rétroviseur
- Sac de bagage
- Sangle de pieds
- Support pivotant pour unité de commande
- Supports latéraux
- Table de thérapie
- Unité de commande pour personnes accompagnantes

1.2 Données techniques

Version	6 km/h	10 km/h	12 km/h	Remarque
Taille des roues directionnelles	75 / 70 – 6 (diamètre 26 cm, largeur 7,5 cm)			Pression max. pneus: 3,5 BARS (50 PSI), pression recommandée: 2,5 BARS (36 PSI)
Taille des roues motrices	90 / 70 – 10 (diamètre 37 cm, largeur 10 cm)			
Vitesse maximale	6 km/h	10 km/h	12 km/h	
Système de freinage	Frein à courant de Foucault avec récupération de l'énergie, frein électromagnétique à ressort (frein de stationnement)			
Garde au sol	17 cm			
Rayon de braquage	88 cm (64 cm sans les appuie-pieds)			
Montée franchissable avec une charge de 140 kg ajoutée				
Empattement long	18 %	18 %	18 %	
Empattement court	10 %	10 %	10 %	
Type de moteur	Moteurs à courant continu sans balais de charbon, intégrés dans le moyeu de roue			
Type de réducteur	Réducteur planétaire bi-étagé, sans entretien			
Couple aux roues	50 Nm	40 Nm	40 Nm	Couple maxi. aux roues
Puissance nominale, par moteur	110 watts	183 watts	220 watts	
Crête de puissance, par moteur	475 watts	620 watts	750 watts	
Tension de service	24 volts			
Packs de batteries	Au gel de plomb, sans entretien, sans risque de couler, 24 volts / 44 A			Autorisées par IATA et DOT pour le transport en tant que fret aérien
Chargeur automatique de batterie	Intensité de recharge 6 ampères, coupure automatique et entretien automatique de la recharge			
Autonomie (si 22 Ah)	env. 20 km	Fonctionnement impossible		Fonctionnement impossible
Autonomie (si 44 Ah)	env. 45 km*	env. 45 km*	env. 45 km*	
Charge ajoutée max.	140 kg			
Poids total (à vide, siège standard)				
Empattement long	96,7 kg			
Empattement court	96,4 kg			
Hauteur maximale des obstacles				
Empattement long	Sans monte trottoirs: 7 cm avec ce dispositif: 12 cm			Le monte trottoirs est disponible comme accessoire
Empattement court	maximale 5 cm			Un monte trottoir peut pas être fixé

Poids des différents composants

Version	6 km/h	10 km/h	12 km/h	Remarque
Pack de batteries		14,6 kg		
Roue motrice		11,2 kg		
Roues directionnelles avec leur fourche		2,3 kg		
Train roulant		26,2 kg		
Unité-siège		14,3 kg		
Chargeur		1,1 kg		
Poids total en charge admissible		255 kg		

Dimensions

Longueur totale de l'appareil prêt à rouler (avec appuis anti-renversement)	111 cm	Cela dépend de l'angle d'inclinaison sur lequel ont été réglés les appuie-jambes
Largeur totale de l'appareil prêt à rouler	68 cm	
Power-Base (sans le siège) Empattement long	93 cm	Mesuré depuis le bord extérieur des appuis anti-renversement et des roues avant
Empattement court	83,5 cm	
Gabarit d'encombrement de l'unité-siège (h x l x p)	36 cm x 50 cm x 60 cm	Démontée, mesurée avec siège standard, largeur standard 44 cm
Gabarit d'encombrement du train roulant (h x l x p) Empattement long	27 cm x 62 cm x 93 cm	Sans les roues avant et arrière, avec les appuis anti-renversement
Empattement court	27 cm x 60 cm x 82,5 cm	
Température de service	Plage de températures ambiantes (entre env. -25 °C et +50 °C)	
Garantie du fabricant	2 ans sur l'ensemble du véhicule (sauf les pièces d'usure), 6 mois sur les batteries	

*L'autonomie du fauteuil roulant varie en fonction du terrain sur lequel vous roulez et des conditions de route prévalantes. Dans des conditions de conduite optimales (terrain plat, batteries tout juste finies de recharger, température ambiante de 20 °C, conduite régulière, etc.), le fauteuil roulant permet d'atteindre les autonomies indiquées.



L'**adventure** est conforme à la directive communautaire 93/42/CEE applicable aux produits médicaux, ainsi qu'à la directive 89/366/CEE sur la compatibilité électromagnétique.

Sous réserve de modifications techniques et du design en raison de perfectionnements permanents.

Chargeur de batterie

Pour connaître les conseils techniques et instructions qui l'accompagnent, veuillez s.v.p. consulter la notice d'utilisation jointe à ce chargeur.

1.3 Informations générales sur les batteries utilisées

Les batteries de votre **adventure** ne demandent pas d'entretien et sont rechargeables. Leur durée de vie dépend essentiellement des cycles de charge/décharge. Un entretien approprié des batteries (leur recharge) accroîtra leur durée de vie. Les circuits électroniques intégrés dans l'**adventure** surveillent en permanence l'état de charge des batteries et empêchent, à condition de les utiliser correctement, qu'elles n'entrent en état de décharge profonde.

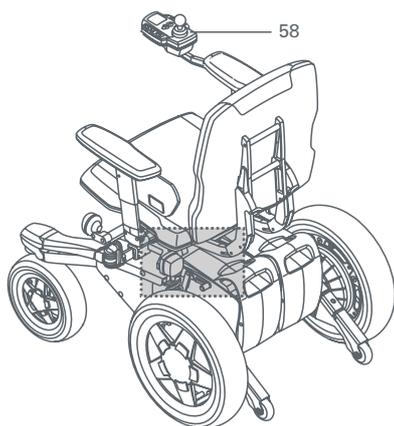
- Evitez que les batteries ne se déchargent complètement. Pour cette raison, rechargez les batteries de l'**adventure** après chaque décharge partielle, c'est-à-dire après chaque utilisation.
- Les batteries au plomb sont soumises à une auto-décharge. Pour cette raison, nous vous conseillons, chaque fois que vous le pouvez, de maintenir les batteries de l'**adventure** constamment reliées au chargeur **alber** lui-même raccordé au secteur. Une surcharge des batteries reste impossible car le circuit de charge automatique commute sur la charge de maintien une fois les batteries rechargées.
- Si vous stockez des batteries au plomb pendant une période prolongée (sans les recharger), elles subiront une perte de capacité. Toutefois, au bout de quelques cycles charge/décharge, leur pleine capacité redeviendra disponible.
- Une mauvaise manipulation de la batterie peut entraîner un écoulement de l'électrolyte et provoquer des lésions de la peau ou endommager les vêtements.
- Si l'électrolyte est entré en contact avec la peau ou les yeux, rincez-les immédiatement avec de l'eau pure puis consultez immédiatement un médecin.
- N'exposez jamais une batterie à des flammes et ne l'incinerez jamais. Vous risqueriez de la faire exploser.
- Ne court-circuitez jamais les pôles d'une batterie. Un court-circuit engendre de très fortes intensités qui pourraient endommager la batterie ou l'**adventure**. Après expiration de sa durée de vie, **alber** ou les revendeurs spécialisés **alber** reprendront la batterie en vue de son élimination professionnelle.

Les batteries de votre adventure peuvent se charger et décharger dans une position quelconque. Elles ont été classées d'une sûreté égale à celle des piles sèches et sont homologuées pour le transport aérien selon les réglementations DOT et IATA.

2 Fonctions individuelles disponibles sur l'adventure

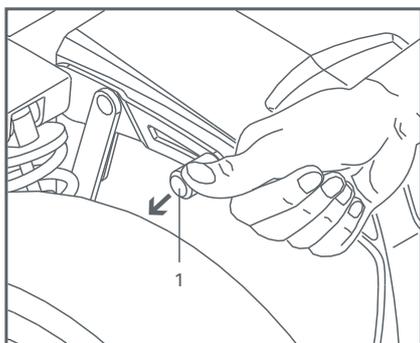
12

Votre fauteuil roulant **adventure** est un véhicule de construction compacte. Les fonctions individuelles et les fonctions de service s'exécutent en quelques gestes et pratiquement sans outil. Les éléments de commande reproduits ci-après dans les figures peuvent différer de ceux équipant votre **adventure**, vu que nous proposons ce fauteuil roulant aux droitiers mais aussi aux gauchers, avec pour effet que certains éléments de commande peuvent paraître reproduits du mauvais côté sur les figures.

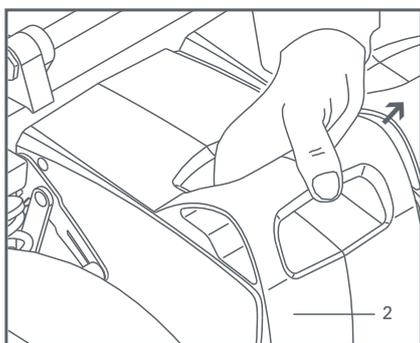


2.1 Enlèvement des batteries

Les consignes qui suivent valent pour le fonctionnement aussi bien avec une qu'avec deux batteries.

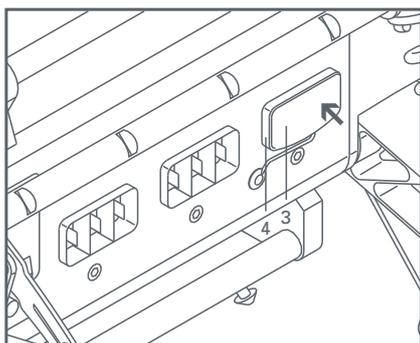
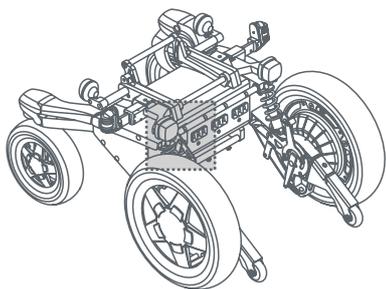


- Eteignez l'**adventure** : appuyez sur la touche Marche / Arrêt [58] située sur l'unité de commande (voir section 4.2)
- Faites basculer le siège en avant (voir section 2.18).
- Appuyez sur le dispositif latéral [1] de déverrouillage de chaque batterie.
- Retirez les batteries [2].

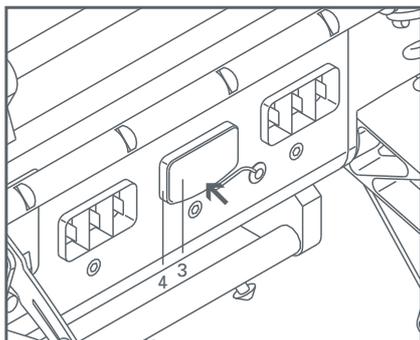


2.2 Mise en place des batteries

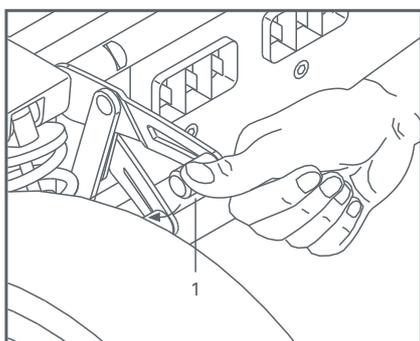
Les consignes qui suivent valent pour le fonctionnement aussi bien avec une qu'avec deux batteries.



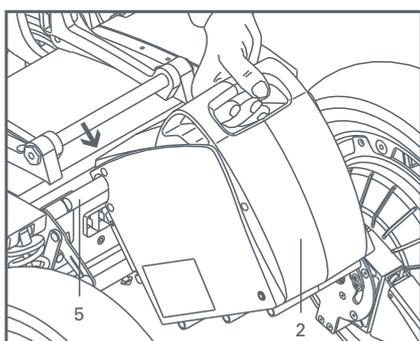
- Faites basculer le siège en avant (voir section 2.18)
- Fixez la coiffe [3] contre les boîtiers à contacts [4].
- **En cas de marche seulement avec une batterie:** appliquez la coiffe [3] sur le boîtier à contacts de **droite** [4].
- Positionnez la batterie au milieu de l'**adventure**.



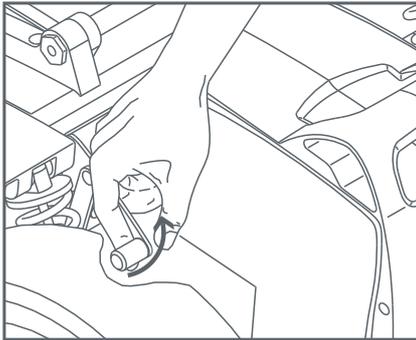
- **En cas de marche avec 2 batteries :** Positionnez la coiffe [3] sur le boîtier à contacts **médian** [4].



- Poussez vers le bas le levier latéral [1] de déverrouillage de la batterie.
- Posez une batterie [2] sur le côté gauche de la barre de retenue [5], et l'autre batterie [2] sur le côté droit de cette barre.
- Si à titre d'alternative vous ne faites marcher l'appareil que sur une batterie [2], placez-la au milieu de la barre de retenue.



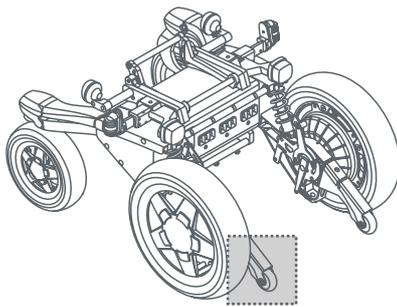
- Si chaque batterie a été correctement positionnée, elle s'engage automatiquement dans le boîtier à contacts qui lui correspond. Si ce devait ne pas être le cas, veuillez déplacer les batteries vers la gauche ou la droite sur la barre de retenue [5].



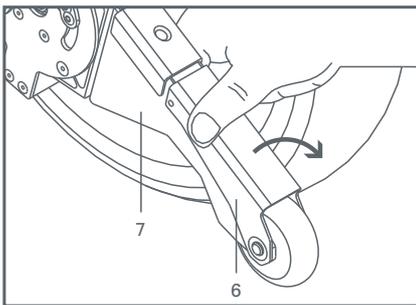
- Tirez le levier de déverrouillage [1] vers le haut.
- Sur l'unité de commande, appuyez sur la touche Marche / Arrêt [58] pour réenclencher l'**adventure**.



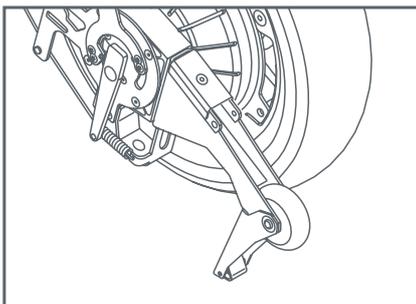
La coiffe empêche la pénétration d'humidité dans le boîtier à contacts correspondant. Pour cette raison, ne mettez jamais l'**adventure** en service sans avoir préalablement fixé la coiffe sur la position correcte.



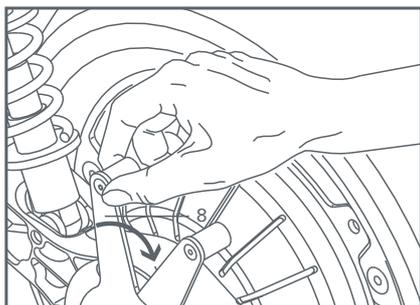
2.3 Enlèvement des roues motrices



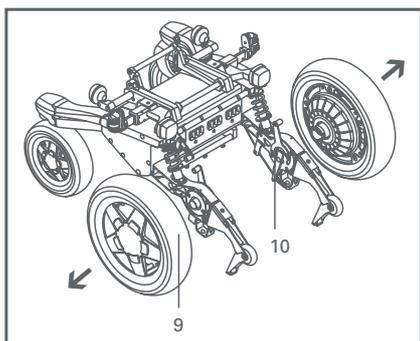
- Pour éteindre l'**adventure**, appuyez sur la touche Marche / Arrêt [58] située sur l'unité de commande.
- Sur les deux appuis anti-renversement [17], rabattez les deux tôles d'appui [6] vers le bas.
- Placez-vous avec un pied contre la tôle d'appui [6] située du côté droit (ceci empêche l'appareil de s'éloigner en glissant).
- Avec les deux mains, saisissez la roue puis tirez l'**adventure** simultanément vers l'arrière et le haut.



- Le côté droit du train roulant repose maintenant sur la tôle d'appui [6]. La roue se retrouve libre.
- Répétez cette opération sur la côté gauche.

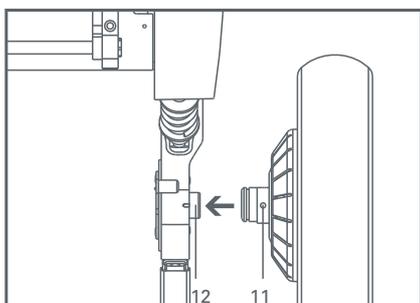
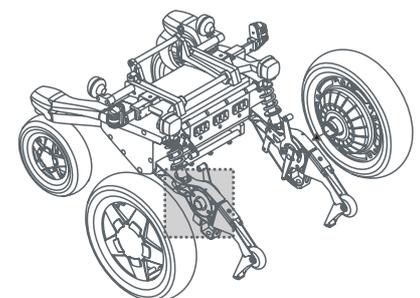


- Avec une main, tirez l'éjecteur [8] vers l'arrière et de l'autre main, soulevez simultanément et légèrement la roue par sa jante. Ce geste chasse les roues motrices [9] de leur logement respectif [10].
- Extrayez les roues complètement [9] de leur logement respectif [10] puis mettez-les de côté.



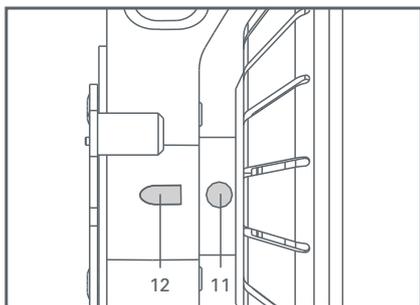
! Ne faites jamais reposer les roues sur leurs axes enfichables. Une fois les roues déposées, ne les mouillez jamais pour les nettoyer étant donné que de l'humidité peut, par le biais des connecteurs, pénétrer dans leurs circuits électroniques.

2.4 Mise en place des roues motrices

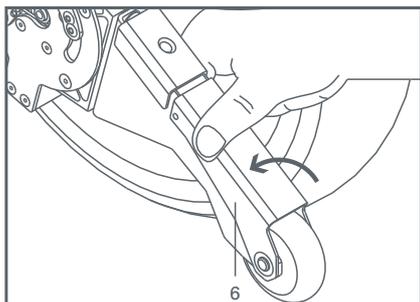
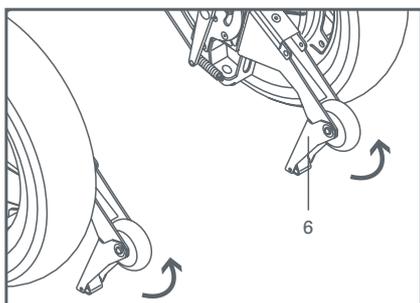


- Assurez-vous que le levier de frein applique bien contre le train roulant (voir section 3.1), faute de quoi vous ne pourrez pas enficher les roues.
- Si ce n'est déjà fait, faites reposer l'**adventure** sur ses deux tôles d'appui [6] (voir section 2.3).

16



- Aligned le repère de la roue [11] sur celui que comporte le logement de roue [12].
- Insérez les roues motrices [9] entièrement dans leur logement respectif [10].
- Rabattez les tôles d'appui [6] dans leur position d'origine.
- Veillez bien, une fois les tôles d'appui [6] rabattues, à ce qu'elles soient ancrées en place de manière sûre.



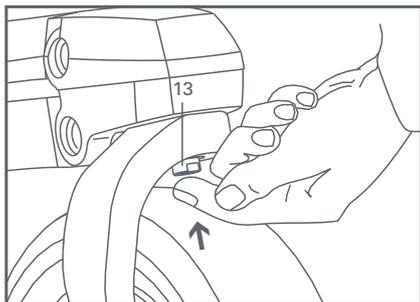
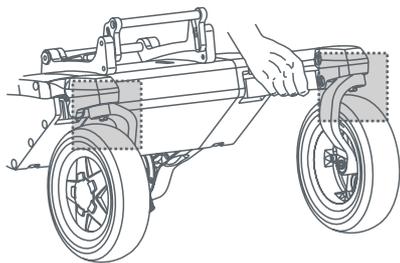
!

Si les roues motrices [9] n'ont pas complètement encranté dans leur logement respectif [10], une mention optique d'alarme s'affiche sur l'écran de l'unité de commande. Un signal sonore d'avertissement retentit parallèlement.

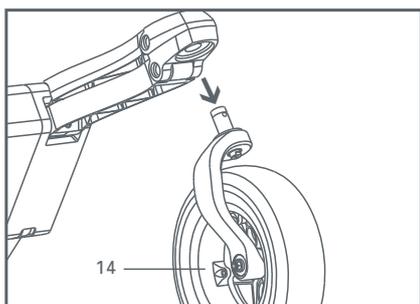
!

Avant de procéder à tout enfichage des roues, vérifiez toujours si leurs axes enfichables ainsi que les logements de roue équipant le train roulant comportent des salissures éventuelles. Des axes enfichables encrassés risquent de provoquer un coincement de la jonction enfichable.

2.5 Enlèvement des roues directionnelles



- Amenez les roues en position de conduite rectiligne.
- Soulevez l'**adventure** du côté où vous voulez retirer un ensemble fourche-roue directionnelle.
- De l'autre main, appuyez sur le bouton de verrouillage [13] situé à l'intérieur de la fourche.
- Tandis que vous appuyez sur le bouton de verrouillage [13], tirez avec l'autre main la roue directionnelle [14] vers le bas pour sortir la fourche de son logement.

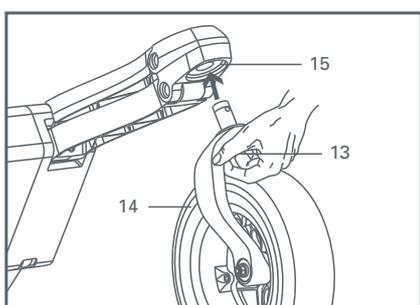
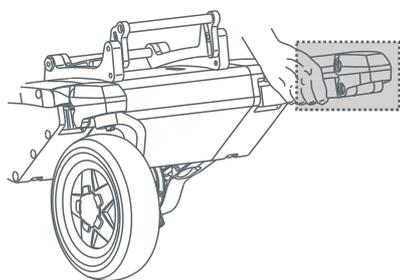


- Mettez l'ensemble fourche - roue directionnelle [14] de côté.
- Pour détacher l'ensemble fourche - roue directionnelle situé de l'autre côté du fauteuil, répétez les étapes précédemment décrites.



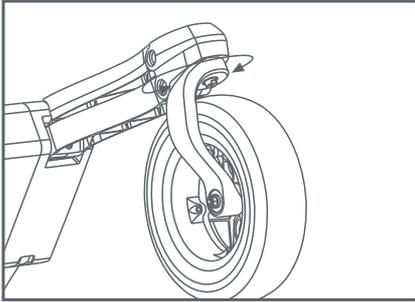
Veillez toujours bien, lorsque vous retirez les ensemble fourche - roue directionnelle, à ne pas endommager les axes enfichables.

2.6 Mise en place des roues directionnelle



- Soulevez l'**adventure** du côté où vous voulez mettre une roue directionnelle en place.
- Avec l'autre main, saisissez la fourche de la roue directionnelle [14], appuyez sur le bouton de verrouillage [13] puis introduisez l'axe dans le logement [15].

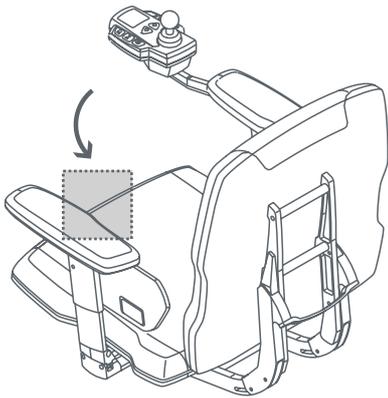
18



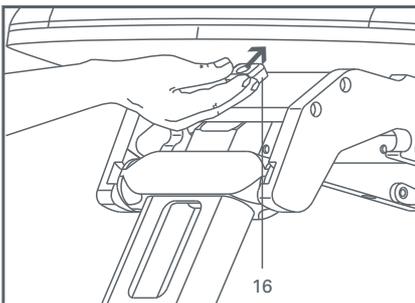
- Faites tourner plusieurs fois la fourche de la roue directionnelle [14] pour vérifier qu'elle est bien fixée dans le logement [15], et qu'elle ne chutera pas toute seule.
- Répétez ces mêmes étapes avec l'ensemble fourche - roue directionnelle situé de l'autre côté.



Chaque fois que vous allez enficher un axe de fourche dans son logement sur le train roulant, vérifiez la présence de salissures éventuelles tant sur l'axe que dans et sur le logement. Les axes enfichables encrassés peuvent provoquer un coincement de la jonction enfichée.

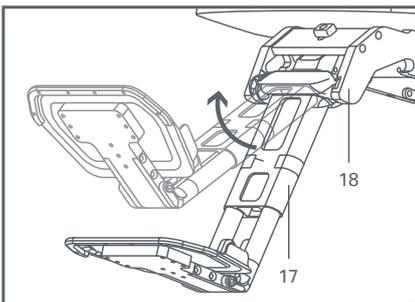


2.7 Enlèvement de l'appuie-jambe



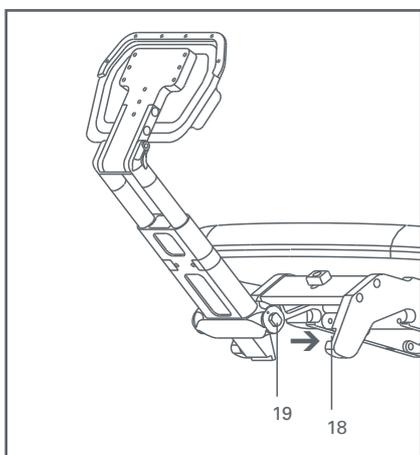
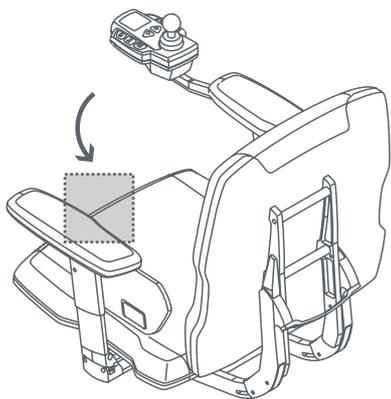
- Poussez le verrouillage [16] vers le haut puis faites en même temps pivoter l'appuie-jambe [17] d'env. 90 degrés vers le haut.

- Extrayez l'appuie-jambe [17] hors de son logement [18].

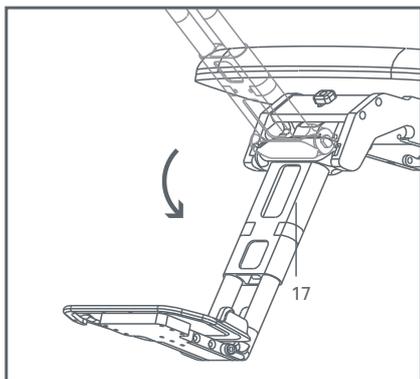


2.8 Fixation de l'appuie-jambe

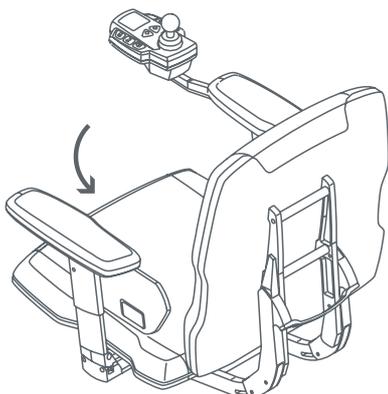
19



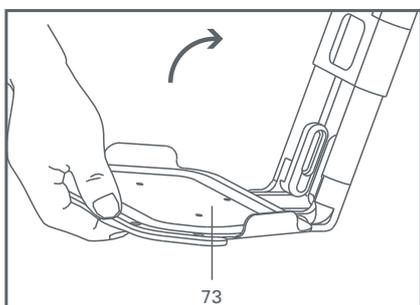
- Insérez le guide [19] de l'appuie-jambe dans le logement [18].
- Rabattez l'appuie-jambe [17] vers le bas; le verrouillage a lieu automatiquement.



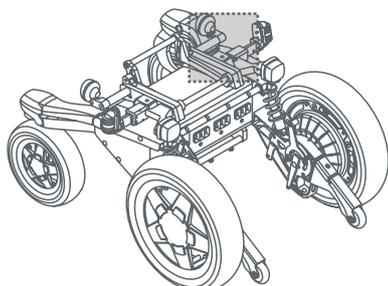
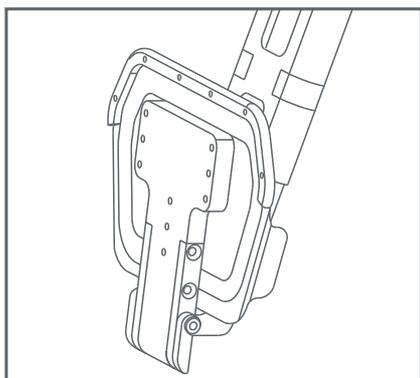
20



2.9 Basculer l'appuie-jambe vers le haut

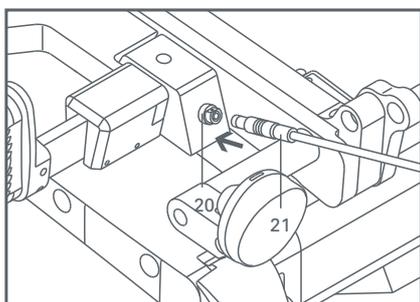


- La partie avant de l'appuie-jambe [73] peut, comme l'illustre le dessin, se rabattre vers le haut suivant besoins.

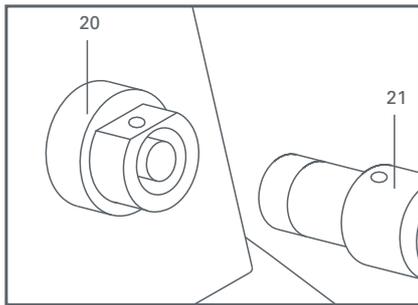


2.10 Brancher ou débrancher l'unité de commande

Suivant la version de l'**adventure** en votre possession, la prise de branchement [20] de l'unité de commande se trouve sur le côté avant gauche **ou** droit, en-dessous du siège.



- Insérez doucement, avec doigté, la fiche mâle [21] de l'unité de commande dans la prise de branchement femelle [20] équipant l'**adventure**.
- La jonction avec l'unité de commande s'établit automatiquement.

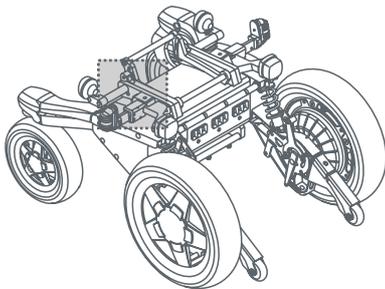


- Lorsque vous voulez débrancher l'unité de commande de l'**adventure**, il vous suffit, avec le même doigté prudent, de débrancher la fiche mâle [21] de la prise femelle [20].

21

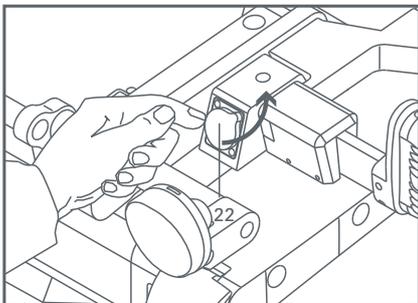


Veillez bien à ce que les repères apposés sur la prise de branchement femelle [20] et sur la fiche mâle [21] soient alignés l'un sur l'autre.

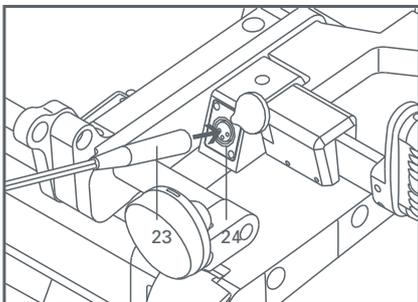


2.11 Charger les batteries

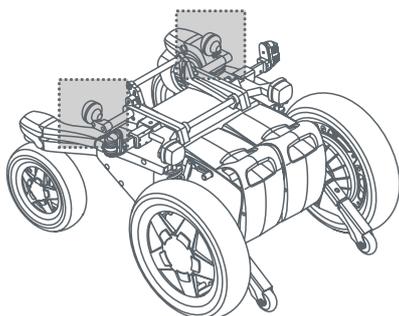
La prise femelle de recharge se trouve, suivant la version de l'**adventure** que vous possédez, sur le côté avant gauche ou droit, en-dessous du siège.



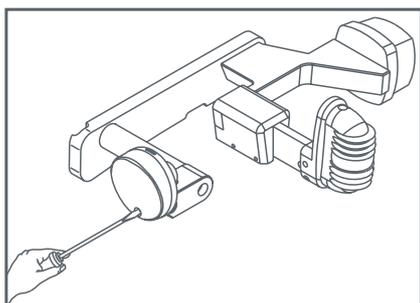
- Faites basculer de côté le bandeau [22] protégeant la prise de recharge.
- Branchez - doucement - la fiche mâle [23] du chargeur dans la prise de recharge [24].
- Branchez la fiche mâle secteur du chargeur dans une prise de secteur.



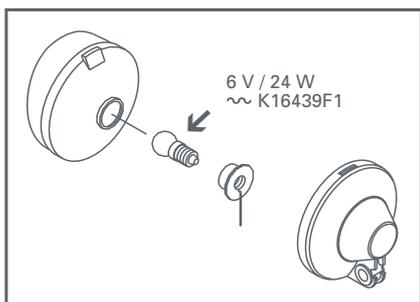
Veillez respecter les consignes énoncées dans la notice d'utilisation accompagnant le chargeur.



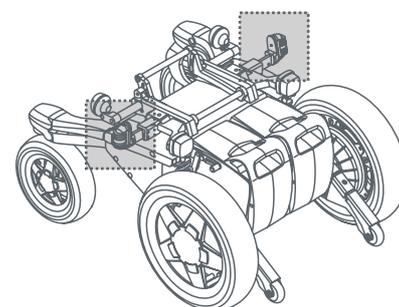
2.12 Changer l'ampoule du feu avant



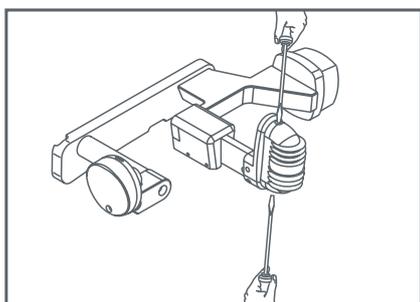
- Eteignez l'**adventure** par le biais de son appareil de commande.
- Desserrez puis enlevez la vis située sur le côté avant du boîtier.
- Remplacez l'ampoule défectueuse par une neuve.
- Revissez ensemble les deux moitiés de boîtier.



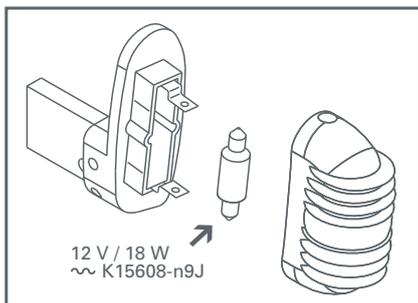
Pendant que vous remontez le boîtier, veillez bien à ne pas coincer de fils.



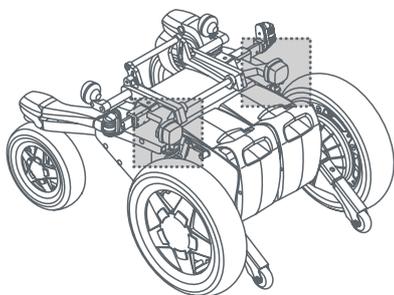
2.13 Changer l'ampoule du clignotant



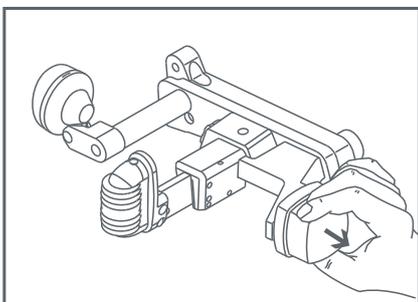
- Eteignez l'**adventure** par le biais de son appareil de commande.
- Desserrez puis enlevez les deux vis situées respectivement sur le côté inférieur et supérieur du boîtier.
- Remplacez l'ampoule défectueuse par une neuve.
- Revissez ensuite le boîtier contre sa fixation.



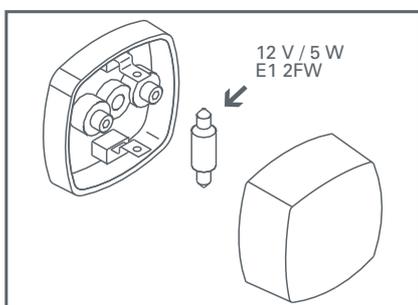
Pendant que vous remontez le boîtier, veillez bien à ne pas coincer de fils.



2.14 Changer l'ampoule du feu arrière

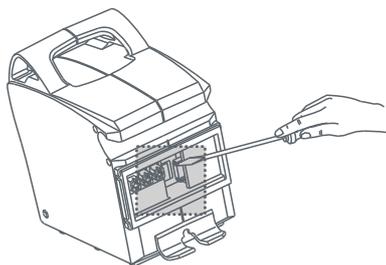


- Eteignez l'**adventure** par le biais de son appareil de commande.
- Détachez les deux moitiés de boîtier l'une de l'autre.
- Remplacez l'ampoule défectueuse par une neuve.
- Remboîtez le boîtier en plastique rouge sur sa fixation en plastique.

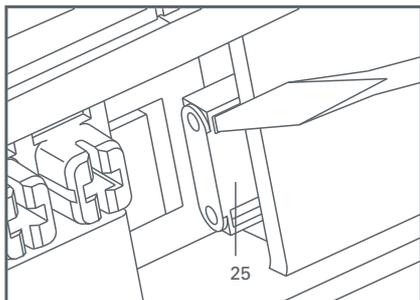


Pendant le montage du boîtier, veillez bien à ne coincer aucun fil.

24

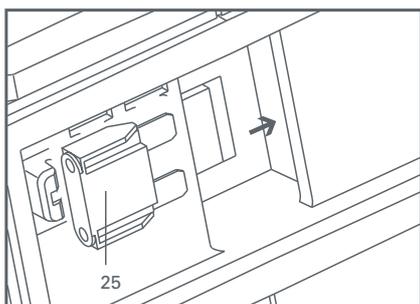


2.15 Changer le fusible de la batteries

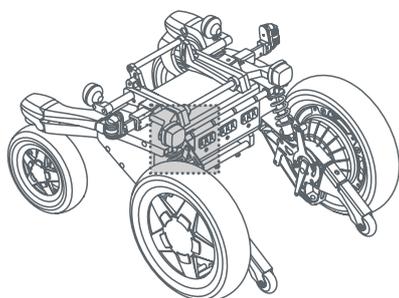


– Extrayez le fusible [25] situé sur la façade avant du boîtier de la batterie.

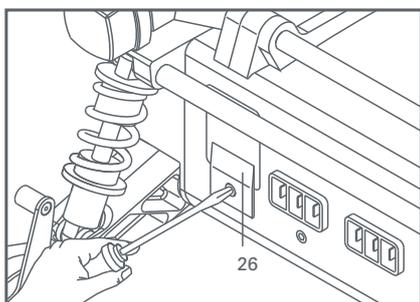
– Prenez un fusible neuf [25] du même type puis insérez-le.



N'ouvrez jamais le boîtier des batteries.
Si le fusible devait griller à intervalles rapprochés et vous obliger ainsi à le remplacer plusieurs fois, veuillez s.v.p. contacter le Centre de Service Alber.



2.16 Changement de fusible sur le train roulant

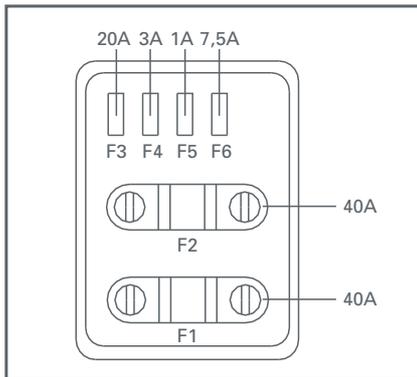


– Si ce n'est déjà fait, retirez les deux batteries du train roulant (voir section 2.1).

– Ouvrez la trappe de protection [26] située au dos du train roulant. Servez-vous pour ce faire d'un tournevis.

– Enlevez le fusible défectueux.

– Mettez en place un fusible neuf du même type.



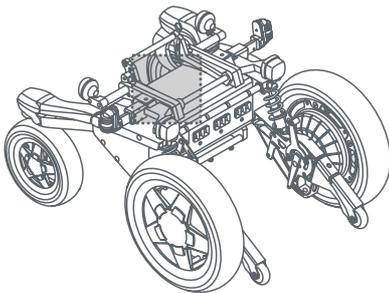
- Refermez la trappe de protection [26] puis serrez la vis à fond.
- Remettez les batteries sur le train roulant (voir section „Mise en place des batteries“).

25

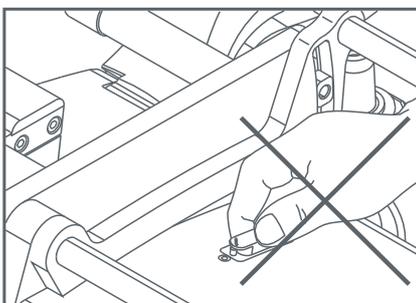
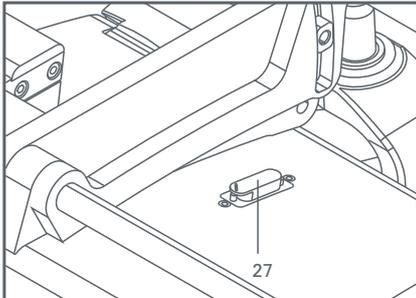


Avant de changer chaque fusible, retirez les deux batteries du train roulant.

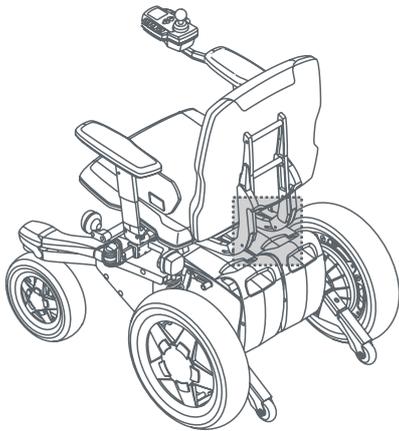
Si le fusible devait griller à intervalles rapprochés et vous obliger ainsi à le remplacer plusieurs fois, veuillez s.v.p. contacter le Centre de Service Alber.



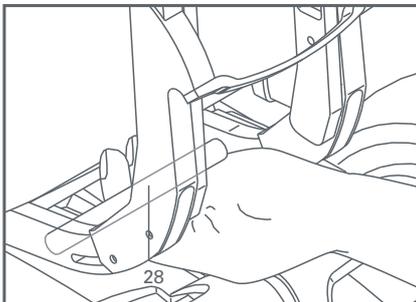
2.17 Remarque sur l'interface équipant le train roulant



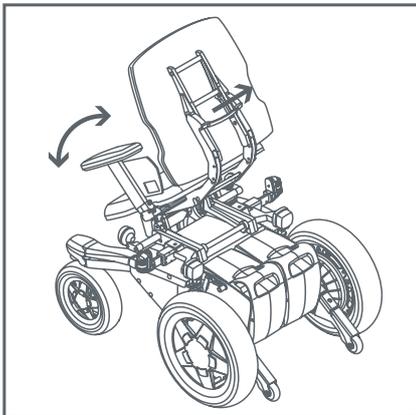
Sur le train roulant de l'aventure se trouve une interface à l'aide de laquelle il est possible de raccorder différents équipements d'appoint tels qu'un dispositif électrique de réglage du siège et assimilé (l'opération de raccordement incombe à votre revendeur d'équipements orthopédiques). N'enlevez en aucun cas la coiffe de protection [27] située sur cette interface. Vous exposeriez sinon les contacts, situés en dessous, à un risque d'endommagement.



2.18 Basculer l'unité-siège en avant ou la retirer complètement (siège fonctionnel et siège standard)

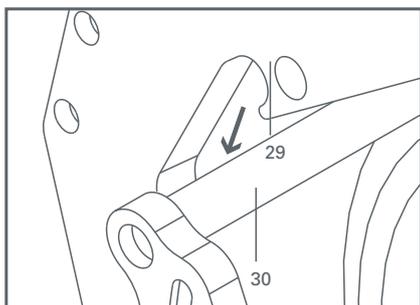
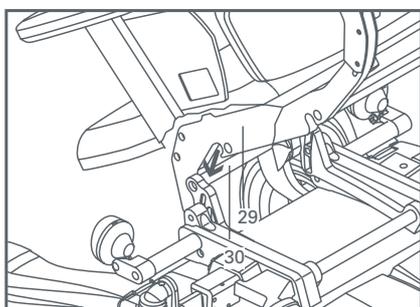
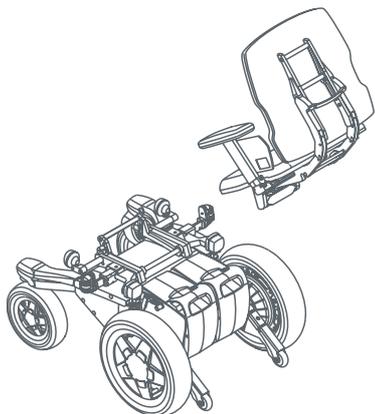


- Tirez vers le haut la barre de sécurisation [28] située au-dessus des batteries, contre le châssis.
- Faites basculer l'ensemble de l'unité-siège vers l'avant.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi enlever l'unité-siège au complet.

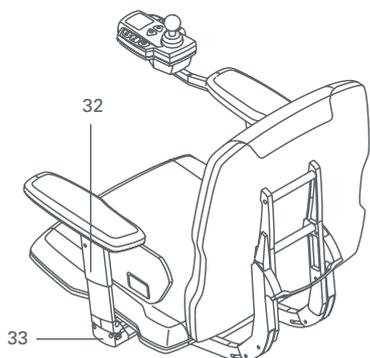


Si vous voulez retirer l'unité-siège au complet, pensez à débrancher d'abord la fiche mâle [21] de l'appareil commande (voir aussi section 2.10).

2.19 Fixer l'unité-siège (Siège fonctionnel ou siège standard)

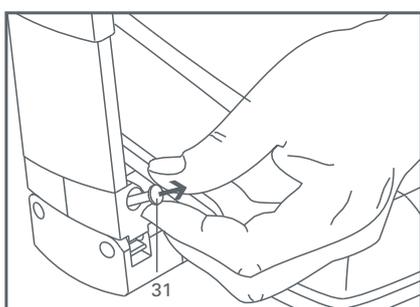


- Présentez l'unité-siège au-dessus du train roulant, inclinée selon un angle de 45 degrés environ.
- Insérez le logement [29], équipant l'unité-siège, sur le renfort [30] du train roulant.
- Faites pivoter l'ensemble de l'unité-siège vers le bas. Elle se verrouille automatiquement sur le train roulant.
- Vérifiez que le verrouillage a correctement eu lieu. L'unité-siège ne doit plus se détacher du train roulant sans avoir effectué la procédure de déverrouillage (voir section 2.18).
- Rebranchez à nouveau l'unité de commande (voir section 2.10)

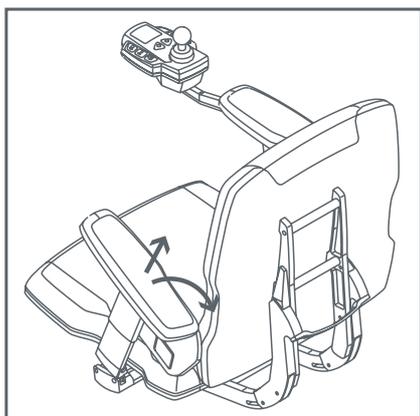


2.20 Basculer ou retirer les accoudoirs

2.20.1 Sur le siège fonctionnel

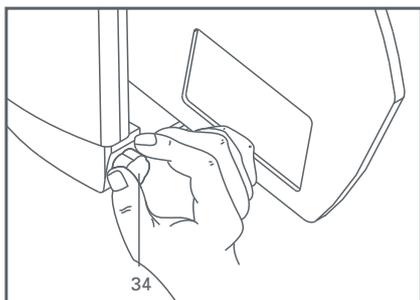


- Tirez le verrouillage [31] situé à l'extrémité inférieure de l'accoudoir.
- Rabattez simultanément l'accoudoir [32] vers l'arrière.
- L'accoudoir peut rester (rabattu) contre l'**adventure**, ou vous pouvez l'en retirer complètement.
- Si vous ramenez l'accoudoir en position de départ, il enclenche automatiquement dans le logement [33].

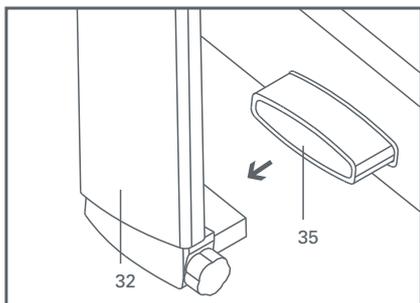


Avant d'enlever l'accoudoir [32] équipé de l'unité de commande, pensez à débrancher d'abord la fiche mâle [21] de cet unité (voir section 2.10).

2.20.2 Sur le siège standard



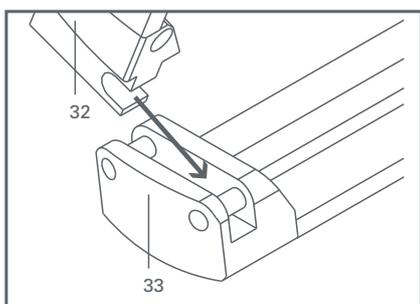
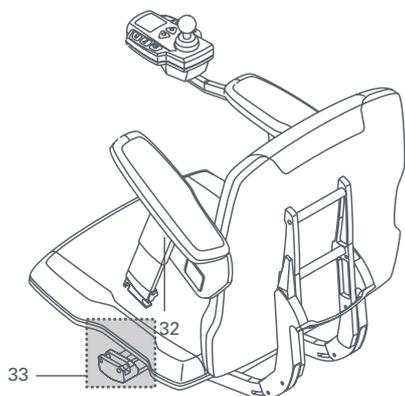
- Sur le siège standard, l'accoudoir ne se laisse pas basculer. Il est possible uniquement de l'enlever.
- Dévissez la poignée-étoile [34] située contre l'accoudoir [32].
- Extrayez l'accoudoir [32] hors du logement [35] puis mettez-le de côté.



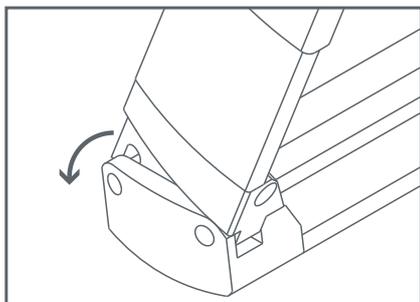
Avant d'enlever l'accoudoir [32] équipé de l'unité de commande, pensez à débrancher d'abord la fiche mâle [21] de cet unité (voir section 2.10).

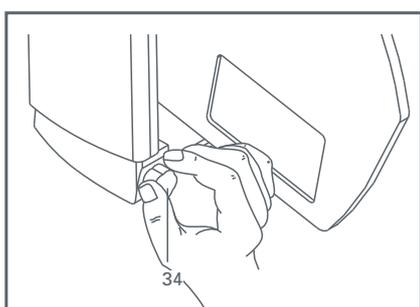
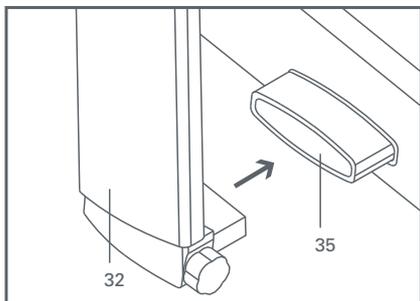
2.21 Fixer les accoudoirs

2.21.1 Sur le siège fonctionnel



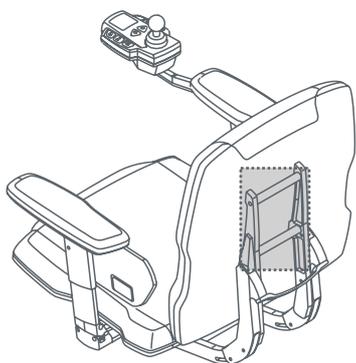
- Enfilez l'accoudoir [32] dans son logement [33].
- Faites pivoter en avant l'accoudoir [32] enfiché, jusqu'à ce qu'il encrante dans le logement [33].
- Si cet accoudoir est celui équipé de l'unité de commande, rebranchez ce dernier (voir section 2.10).





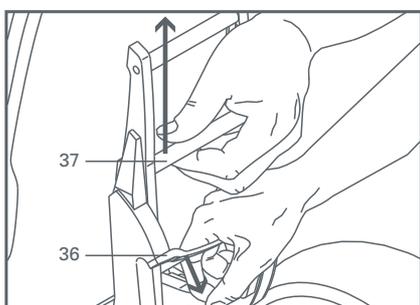
2.21.2 Sur le siège standard

- Enfilez l'accoudoir [32] dans son logement [35].
- Vissez la poignée-étoile [34] à fond.
- Si cet accoudoir est celui équipé de l'unité de commande, rebranchez ce dernier voir section 2.10)

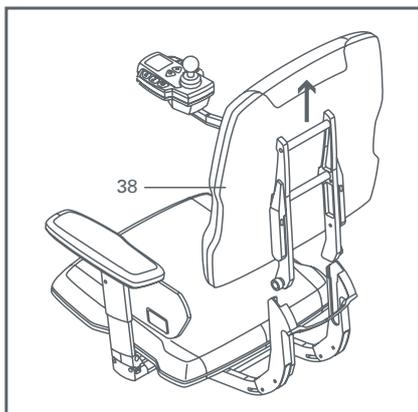


2.22 Enlèvement du dossier

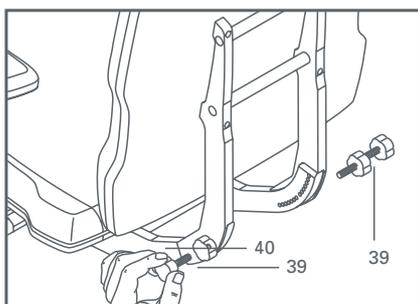
2.22.1 Sur le siège fonctionnel



- Avec une main, poussez vers le bas le moyen de verrouillage [36] du dossier.
- Avec l'autre main saisissant le renfort [37], tirez simultanément l'ensemble du dossier vers le haut.
- Mettez le dossier [38] de côté.

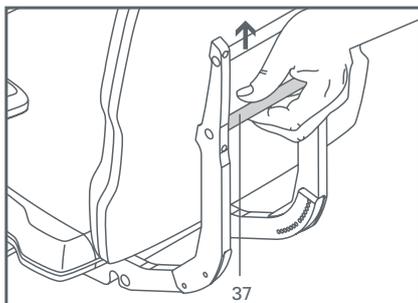


Veillez toujours à ce que les roulettes de guidage ne soient ni encrassées ni endommagées.



2.22.2 Sur le siège standard

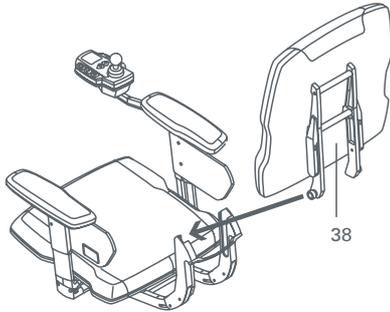
- Desserrez puis retirez les quatre poignées-étoiles [39].
- Par le renfort [37], tirez l'ensemble du dossier [38] vers le haut.
- Mettez le dossier [38] de côté.
- Pour qu'elles se retrouvent rangées en lieu sûr, revissez les quatre poignées-étoiles contre le logement [40].



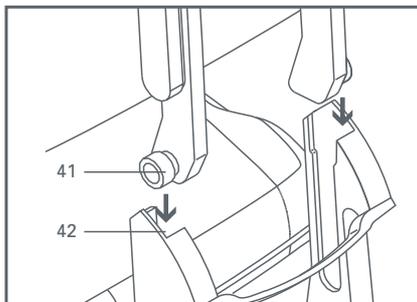
Lorsque vous enlevez le dossier, souvenez-vous bien des positions des trous dans lesquels les poignées-étoiles étaient vissées. Lorsque vous remonterez le dossier, il faudra revisser les poignées-étoiles dans les mêmes trous, sinon vous modifieriez la position du dossier.

2.23 Fixer le dossier

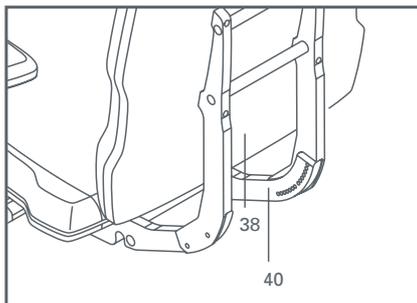
2.23.1 Sur le siège fonctionnel



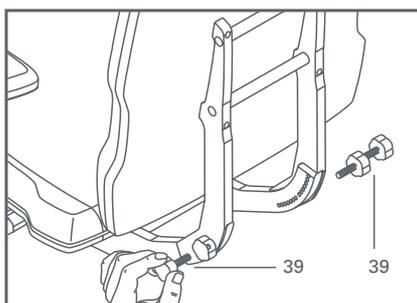
- Insérez les roulettes [41] du dossier dans les rails de guidage [42].
- Laissez le dossier [38] glisser entièrement dans les rails de guidage [42].
- Le dossier [38] rencrante automatiquement une fois arrivé en position finale.



2.23.2 Sur le siège standard

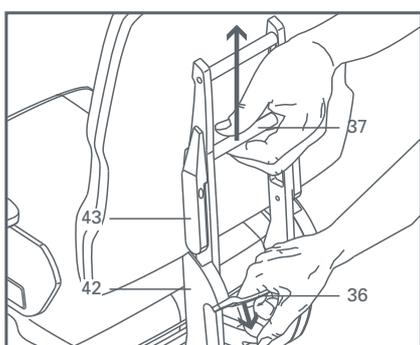
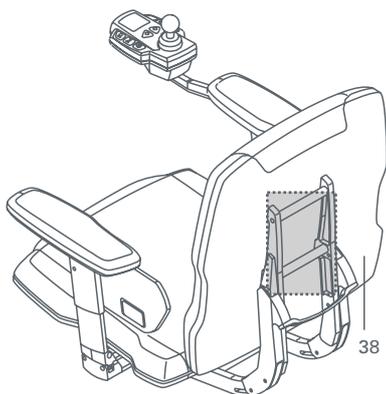


- Insérez le dossier [38] dans le logement [40].
- A l'aide des poignées-étoiles [39], vissez le dossier [38] dans le logement [40].

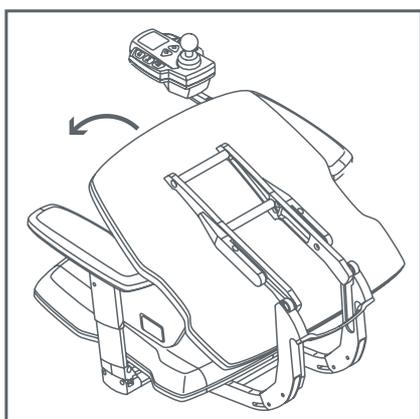


Revissez les poignées-étoiles du dossier dans les trous (souvenez-vous de leur position) dont vous les aviez dévissés.

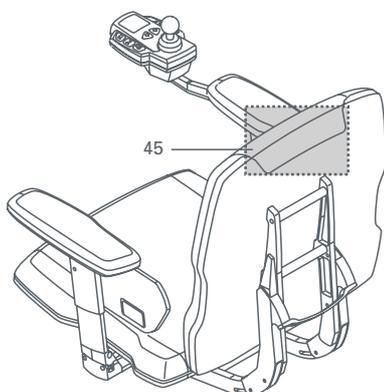
2.24 Basculer le dossier en avant (sur le siège fonctionnel uniquement)

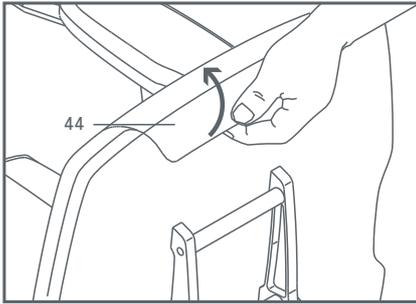


- Avec une main, poussez le moyen de verrouillage [36] du dossier vers le bas.
- De l'autre main, tirez simultanément le renfort [37] donc l'ensemble du dossier vers le haut jusqu'à que la glissière [43] sorte du rail de guidage [42].
- Rabattez le dossier [38] en avant.
- Pour ramener le dossier [38] dans sa position de départ, insérez-le à nouveau dans le rail de guidage [42]. Le dossier encrante automatiquement.

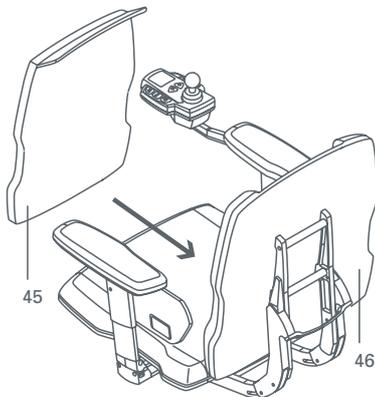
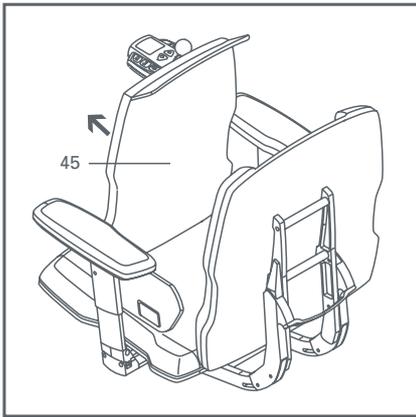


2.25 Enlèvement du capitonnage du dossier (siège fonctionnel uniquement) Capitonnages confort et standard

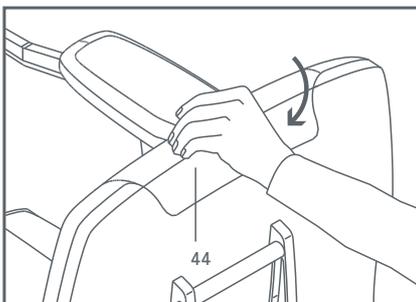




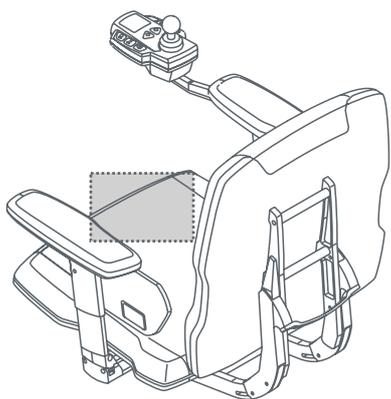
- Défaites la fixation auto-agrippante [44] située sur le bord supérieur de capitonnage de dossier.
- Retirez le capitonnage [45] du dossier.



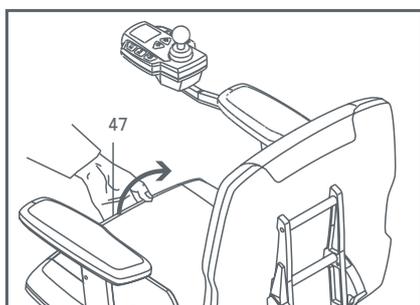
2.26 Fixation du capitonnage du dossier (siège fonctionnel uniquement) Capitonnages confort et standard



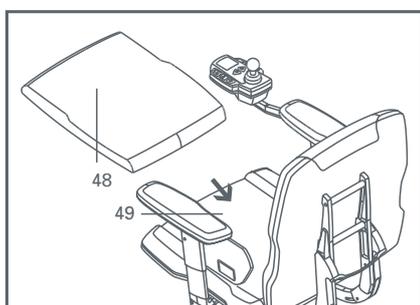
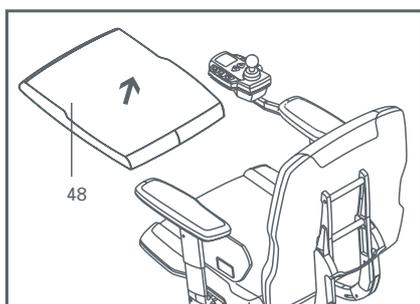
- Enfilez le capitonnage [45] sur le dossier, de sorte que sa forme épouse correctement celles du dossier [46].
- Appuyez le capitonnage [45] contre le dossier [46] tandis que les fixations auto-agrippantes le retiennent déjà.
- Faites passer la fixation auto-agrippante [44], située contre le bord supérieur du capitonnage, par-dessus le bord supérieur du dossier.
- Appuyez la fixation auto-agrippante [44] contre le dossier.



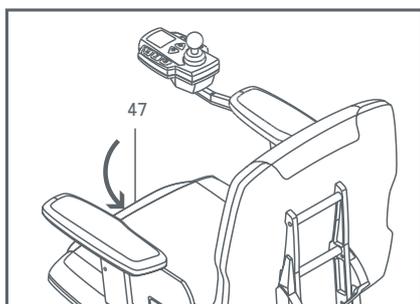
2.27 Enlèvement du capitonnage du siège (siège fonctionnel uniquement) Capitonnages confort et standard



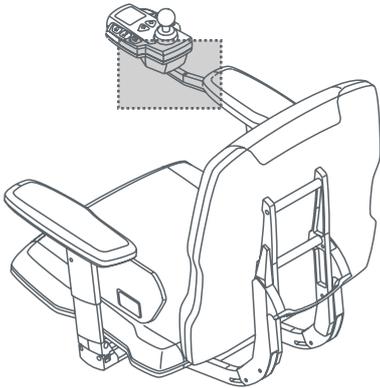
- Défaites la fixation auto-agrippante [47] située contre la bordure inférieure avant du capitonnage de siège.
- Détachez le capitonnage de siège [48].



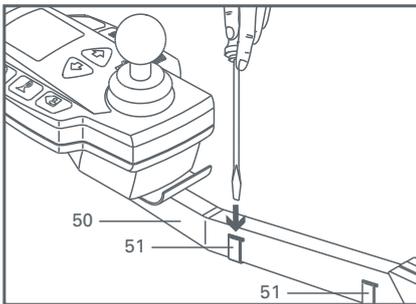
2.28 Fixation du capitonnage du siège (siège fonctionnel uniquement) Capitonnages confort et standard



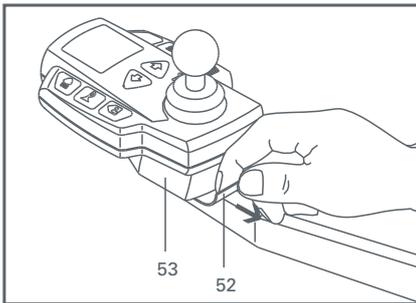
- Posez le capitonnage de siège [48] correctement aligné sur la forme du siège [49].
- Appuyez le capitonnage [48] contre le siège [49], tandis que les fixations auto-agrippantes le retiennent déjà.
- Faites passer la fixation auto-agrippante [47], située contre le bord avant du capitonnage, par-dessus le bord avant du siège.
- Appuyez la fermeture auto-agrippante [47] contre la face inférieure du siège.



2.29 Enlèvement de l'unité de commande

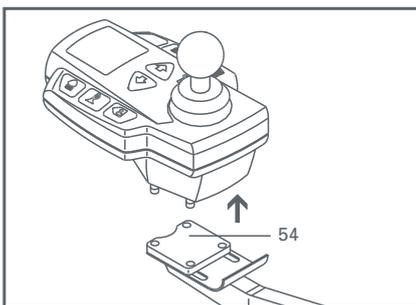


- Si ce n'est déjà fait, commencez par débrancher la fiche mâle, équipant l'unité de commande, de la prise située contre le train roulant (voir section 2.10).
- Détachez puis enlevez les deux agrafes [51] latérales situées contre la fixation [50]. Ce geste rend accessible le câble de l'unité de commande circulant à l'intérieur de la fixation [50].

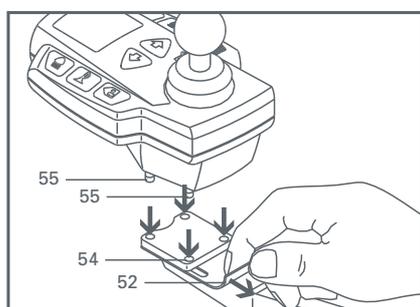
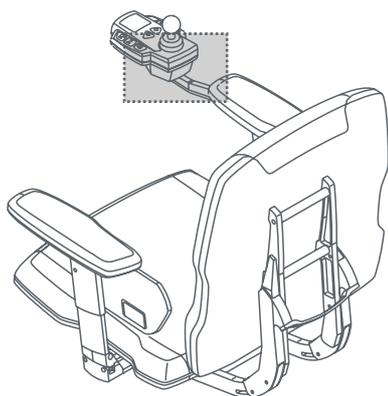


- Tirez le verrouillage [52] vers l'arrière (il se situe en-dessous de l'unité de commande [53]) .

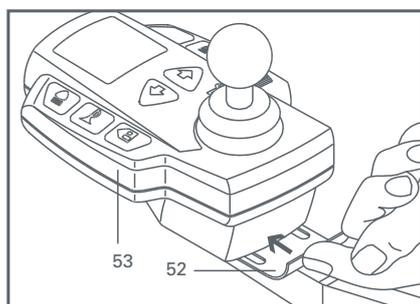
- Sortez l'unité de commande [53] de son logement [54] puis mettez-le de côté.



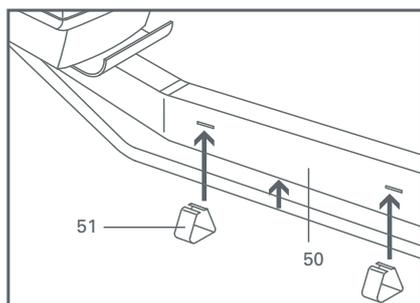
2.30 Fixation de l'unité de commande



- Tirez le verrouillage [52] vers l'arrière.
- Introduisez les tiges [55], équipant l'unité de commande, dans les logements [54] ménagés dans le bras.
- Poussez le verrouillage [52] en avant. Maintenant, l'unité de commande [53] doit se retrouver solidaire de la fixation [50].
- Posez le câble de l'unité de commande dans la rainure formée par la face inférieure de la fixation [50].

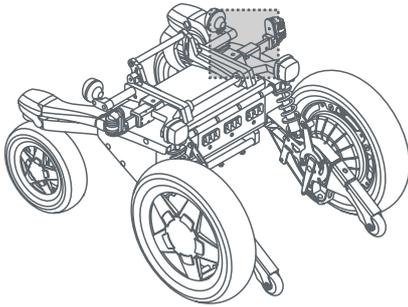


- Insérez les agrafes [51] dans leurs logements ménagés dans la fixation [50].
- Raccordez l'unité de commande au train roulant (voir section 2.10).



3. Mode Conduite

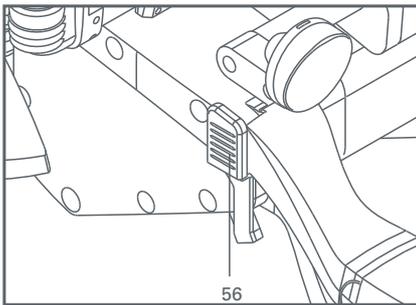
38



3.1 Commutation Conduite motorisée / Conduite poussée

Le levier [56] servant à l'activation / désactivation mécanique du frein électromécanique se trouve, suivant la version de votre **adventure**, sur le côté avant gauche **ou** avant droit du train roulant.

Lorsque l'entraînement électrique se trouve désactivé, il est possible de commuter l'**adventure** sur la conduite poussée : il suffit de désactiver le frein.

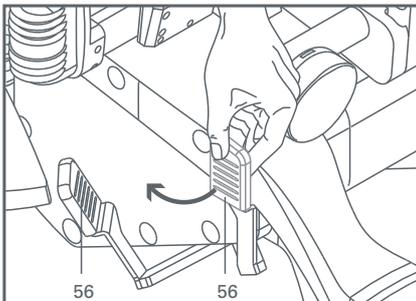


Conduite motorisée

- Si le levier [56] équipant le train roulant se trouve en applique, cela signifie que le mode Conduite motorisée est actif. Dans ce mode, l'unité de commande vous permet de piloter les deux roues motrices.



Lorsque l'entraînement électrique a été activé, vous pouvez faire stationner l'**adventure** sur des pentes ne dépassant pas 18 %. Les roues motrices sont autobloquantes, ce qui dispense de fixer un frein supplémentaire.



Conduite poussée

- Pour activer la conduite poussée, éteignez l'**adventure** puis éloignez le levier [56] du train roulant.
- Dans cette position, les freins sont désactivés, de sorte que la personne accompagnant le handicapé puisse pousser le fauteuil.



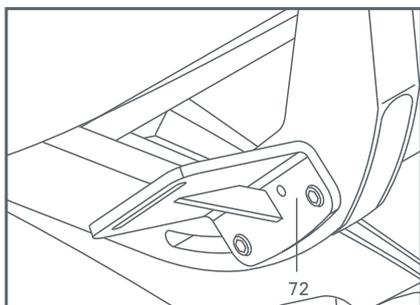
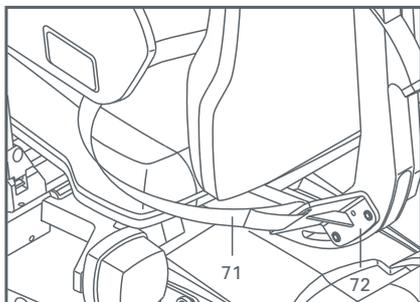
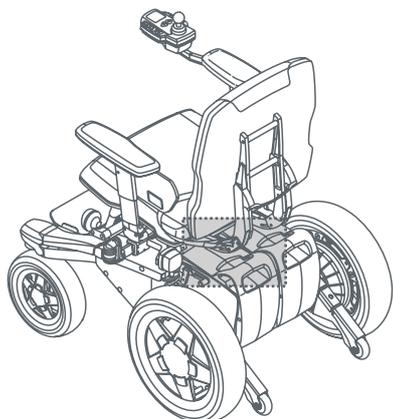
En conduite poussée, ne faites stationner l'**adventure** que sur terrain plat vu que le frein électromécanique est inactif. En cas d'urgence, il est possible de pousser le levier [56] en avant (en lui imprimant une légère poussée). Cette action fait que le frein s'enclenche et immobilise l'**adventure** en quelques secondes.



Lorsque l'entraînement électrique est actif et que le frein a été désactivé (levier [56] tiré en arrière), une alarme sonore retentit. De même, le symbole du frein clignote sur l'écran de l'unité de commande. Dans cette position, l'entraînement électrique freine l'**adventure** et la conduite du fauteuil par ses moteurs électriques est impossible.

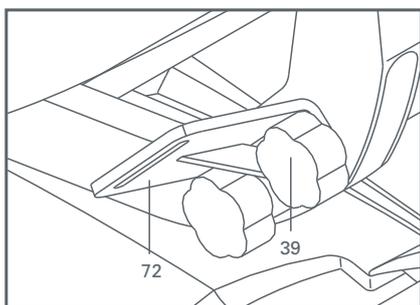
3.2 Ceinture au bassin (fournie en option)

A titre d'accessoire en option, **alber** fournit une ceinture au bassin [71] que votre revendeur spécialisé pourra, ultérieurement aussi, fixer contre l'**adventure**.



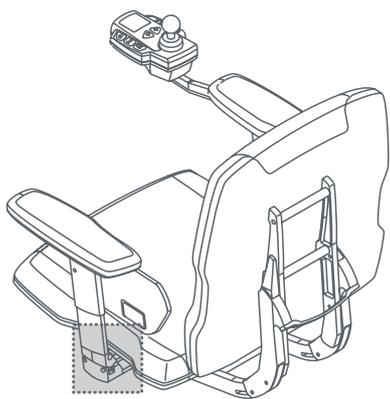
Siège fonctionnel

La fixation [72] de la ceinture au bassin a été définitivement montée contre le siège fonctionnel.



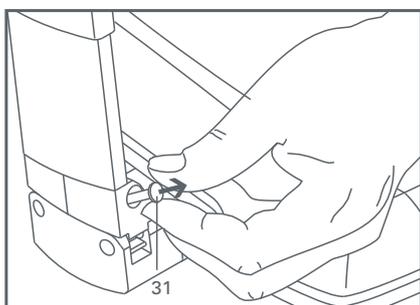
Siège standard

La fixation [72] de la ceinture au bassin se visse contre le dossier au moyen des poignées-étoiles [39]. Lorsque vous retirez le dossier (voir section 2.22.2) et le refixez ensuite (voir section 2.23.2), il faut respectivement retirer puis remettre la fixation [72] en place.



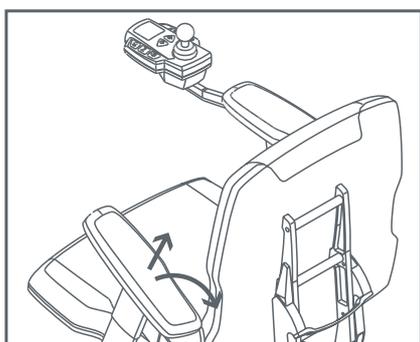
3.3 Prendre place et quitter le siège

3.3.1 Siège fonctionnel



Prendre place dans l'**adventure**

- Positionnez l'**adventure** le plus près possible de votre siège (faites-vous si nécessaire aider par une personne vous accompagnant).
- Assurez-vous que l'**adventure** se trouve en position éteinte.
- Assurez-vous que l'**adventure** se trouve en mode conduite motorisée (voir section 3.1).
- A l'extrémité inférieure de l'accoudoir, tirez le verrouillage [31].
- Simultanément, faites basculer l'accoudoir [32] en arrière (cet accoudoir peut demeurer [ainsi basculé] sur l'**adventure**, ou vous pouvez l'enlever complètement).
- Glissez de votre siège sur celui de l'**adventure**.
- Rabattez l'accoudoir [32] jusqu'en position de départ (il encrante automatiquement).



Si vous retirez l'accoudoir [32] complètement avec l'unité de commande, commencez d'abord par débrancher le connecteur [21] de l'unité de commande (voir section 2.10). Si vous ne disposez pas d'une force musculaire suffisante, faites-vous aider, pour changer de siège, par une personne accompagnante. Utilisez si possible une planche pour vous aider à glisser.

Quitter l'**adventure**

- Positionnez l'**adventure** le plus près possible de votre siège.
- Eteignez l'**adventure**.
- Commutez l'**adventure** sur le mode conduite motorisée (voir section 3.1).
- Tirez le verrouillage [31] situé à l'extrémité inférieure de l'accoudoir.
- Faites simultanément basculer l'accoudoir [32] en arrière (cet accoudoir peut demeurer [ainsi basculé] sur l'**adventure**, ou vous pouvez l'enlever complètement).

- Quittez l'**adventure**.
- Rabattez l'accoudoirs [32] jusqu'en position de départ (il encrante automatiquement).



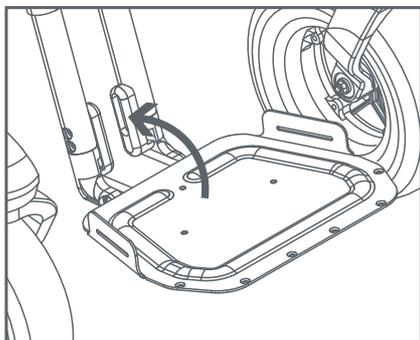
Si vous retirez l'accoudoirs [32] complètement avec l'unité de commande, commencez d'abord par débrancher le connecteur [21] de l'unité de commande (voir section 2.10). Si vous ne disposez pas d'une force musculaire suffisante, faites-vous aider, pour changer de siège, par une personne accompagnante. Utilisez si possible une planche pour vous aider à glisser.

3.3.2 Siège standard

La procédure pour prendre place sur le siège de votre **adventure** et pour le quitter se déroule fondamentalement de manière identique à celle décrite à la section 3.3.1. Toutefois vous ne pouvez pas, sur le siège standard, faire basculer l'accoudoir, vous devez le retirer complètement. Veuillez lire à ce sujet le contenu des sections 2.20.2 et 2.21.2.

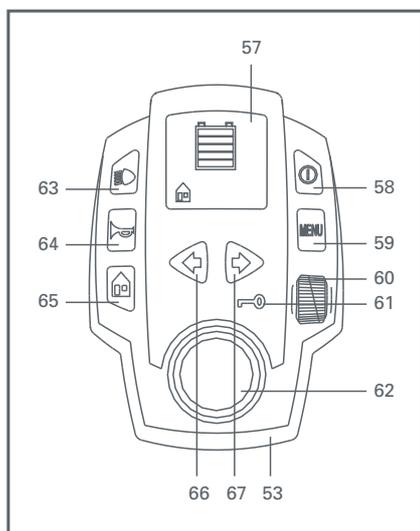
3.4 Remarque concernant les repose-pieds

Si l'**adventure** est poussé vide, vous devez basculer les repose-pieds vers le haut de façon que les roues et les garde-boue n'y frôlent pas.



4 Mise en service

42



4.1 Eléments individuels sur l'unité de commande (vue d'ensemble)

Toutes les fonctions servant à piloter votre fauteuil **adventure** ont été centralisées sur l'unité de commande [53]. Cet appareil réunit les éléments de commande suivants :

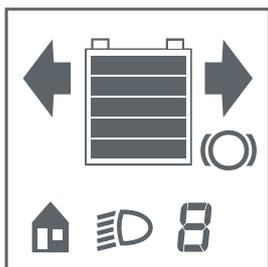
- [57] Ecran d'affichage
- [58] Touche Marche / Arrêt
- [59] Commande par menu
- [60] Molette servant à présélectionner la vitesse maximale
- [61] Antivol
- [62] Joystick
- [63] Touche d'allumage / coupure des feux du fauteuil
- [64] Avertisseur sonore
- [65] Touche d'activation des modes de service
- [66] Touche d'activation du clignotant (côté gauche)
- [67] Touche d'activation du clignotant (côté droit)

4.2 Touche Marche / Arrêt

Le fait d'appuyer sur la touche Marche / Arrêt [58] met votre **adventure** en service, ou l'éteint.

4.3 Mentions s'affichant au moment de l'enclenchement

Lorsque vous allumez l'**adventure**, l'écran [57] s'allume lui aussi automatiquement: les deux séries de symboles standard suivantes s'affichent successivement:



Symboles standard 1



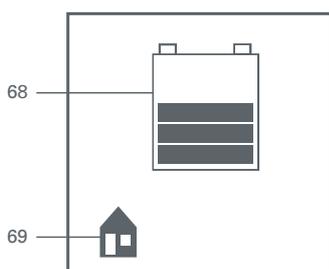
Symboles standard 2

Simultanément, le système effectue un auto-diagnostic pour détecter d'éventuels défauts, qu'il signale par des messages optiques et acoustiques (voir section 4.11).

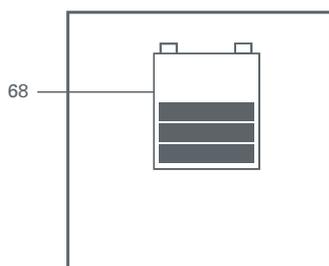
Si votre fauteuil **adventure** est prêt à servir, l'écran affiche les symboles de service. Ces symboles indiquent en permanence l'état de charge des batteries [68] et le mode de service choisi (Domicile / Hors domicile) [69].

Les barres superposées dans le symbole de la batterie [68] ont la signification suivante:

- 5 barres noires: Capacité de la batterie > 95 %
- 4 barres noires: Capacité de la batterie > 80 %
- 3 barres noires: Capacité de la batterie > 60 %
- 2 barres noires: Capacité de la batterie > 40 %
- 1 barre noire: Capacité de la batterie > 20 %
(il faut remettre d'urgence les batteries à la recharge)
- Pas de barre noire: Le système éteint l'**adventure** au bout d'un temps bref car il n'y a plus de courant disponible.
Le code de défaut n° 2 s'affiche.



Symbole de service en mode Domicile



Symbole de service en mode Hors domicile

Le rétro-éclairage de l'écran s'éteint 30 secondes après avoir enclenché l'**adventure**. Toutefois, les états actuels de service continuent de figurer sur l'écran.

4.4 Réglage par menu

La touche de menu [59] sert à exciter et activer les moteurs électriques, éventuellement installés, chargés de modifier le réglage du siège. Si aucun moteur électrique n'a été raccordé, cette touche reste inopérante.

4.5 Présélection de la vitesse maximale

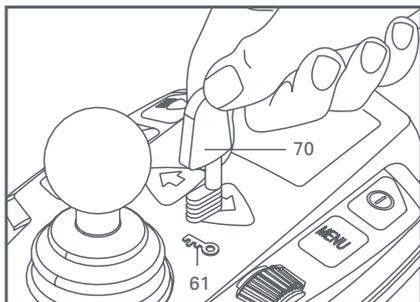
La molette [60] vous permet de présélectionner en continu la vitesse maximale que votre **adventure** doit atteindre une fois le joystick incliné à fond.

Lors de vos premiers essais de conduite avec l'**adventure**, nous vous recommandons de régler la molette sur une vitesse réduite, pour vous permettre de découvrir le système.

4.6 Antivol électronique

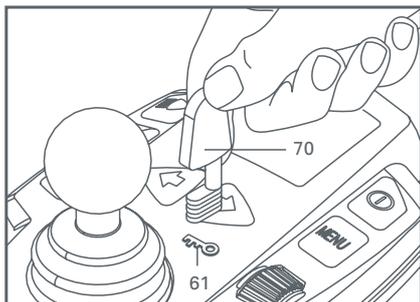
L'antivol [61] empêche une mise en service involontaire de l'**adventure** et sert à empêcher que des personnes non autorisées ne l'utilisent. Une clé magnétique sert à l'activer et le désactiver.

4.6.1 Activer l'antivol électronique



- Enclenchez l'**adventure**.
- Amenez et maintenez la clé magnétique [70] sur le symbole [61] situé sur l'unité de commande.
- Ce geste active le circuit antivol, l'**adventure** s'éteint automatiquement.
- Lorsque vous réenclenchez l'**adventure**, son unité de commande est inopérant. Une mention d'avertissement s'affiche sur l'écran (voir section 4.11).
- Circuit antivol actif, le fauteuil ne se laisse plus utiliser qu'en mode Conduite poussée uniquement.

4.6.2 Désactiver l'antivol électronique



- Enclenchez l'**adventure**.
- Amenez et maintenez la clé magnétique [70] sur le symbole [61] situé sur l'unité de commande.
- Ce geste désactive le circuit antivol, vous pouvez piloter l'**adventure** dès maintenant par son unité de commande.

4.7 Eclairage

La touche [63] sert à allumer et éteindre les feux avant et arrière. Pendant que ces feux de position brillent, un symbole reste affiché sur l'écran.

4.8 Avertisseur sonore

Le fait d'appuyer sur la touche à cet effet [64] enclenche l'avertisseur sonore. L'avertisseur s'éteint lorsque vous relâchez la touche.

4.9 Modes de service

4.9.1 Réglages réalisés à la fabrication

45

Votre **adventure** dispose de deux modes de service: le mode Domicile et le mode Hors domicile. Par ces modes, il faut entendre des états de service différents qui sont mémorisés comme suit :

Fonction	Mode Domicile	Mode Hors domicile
Vitesse maximale en marche avant	60 % de la vitesse maximale possible	100 % de la vitesse maximale possible
Vitesse maximale en marche arrière	3,0 km/h	3,0 km/h
Temps d'accélération		
Version à 6 km/h	2,3 secondes	1,8 secondes
Version à 10 km/h	5,7 secondes	4,6 secondes
Version à 12 km/h	6,3 secondes	5,1 secondes
Temps de ralentissement		
Version à 6 km/h	2,8 secondes	2,3 secondes
Version à 10 km/h	6,9 secondes	5,7 secondes
Version à 12 km/h	7,6 secondes	6,3 secondes
Vitesse en virage		
Version à 6 km/h	31 % de la vitesse maximale	28 % de la vitesse maximale
Version à 10 km/h	20 % de la vitesse maximale	28 % de la vitesse maximale
Version à 12 km/h	16 % de la vitesse maximale	15 % de la vitesse maximale
Accélération - Ralentissement en virage		
Version à 6 km/h	0,05 secondes	0,09 secondes
Version à 10 km/h	0,04 secondes	0,09 secondes
Version à 12 km/h	0,04 secondes	0,07 secondes
Avertisseur sonore	actif	actif
Activation des freins	Temporisée de 30 secondes	Temporisée de 30 secondes
Délai d'auto-désactivation	1 heure	1 heure
Course du joystick, signal de conduite	100 %	100 %
Inversion de sens au joystick	Pas d'inversion	Pas d'inversion

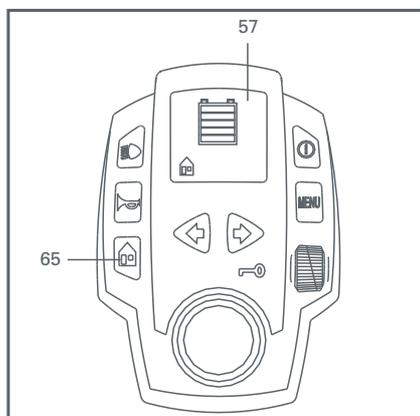
Signification de ces paramètres :

- Vitesse maximale en marche avant: vitesse maximale que l'appareil permet d'atteindre lorsque le joystick est incliné au maximum.
- Vitesse maximale en marche arrière: vitesse maximale que l'appareil permet d'atteindre lorsque le joystick est incliné au maximum.
- Temps d'accélération: durée de l'accélération depuis la position immobile ou entre la vitesse de conduite et la vitesse maximale pré réglée.
- Temps de ralentissement: durée de la séquence de freinage depuis la vitesse maximale, jusqu'à ce que la vitesse de conduite voulue ou l'immobilité soit atteinte.

- Vitesse en virage: vitesse maximale à laquelle l'appareil permet de décrire un cercle ou de franchir un virage.
- Accélération / Ralentissement en virage: durée d'une accélération ou d'un ralentissement pendant un déplacement en virage.
- Avertisseur sonore: activation ou désactivation du signal sonore.
- Activation des freins: temps écoulé entre le dernier ordre de conduite donné et l'activation des freins électromagnétiques.
- Délai d'auto-désactivation: durée pendant laquelle l'**adventure** reste prêt à fonctionner sans se désactiver automatiquement (la désactivation automatique sert à économiser de l'énergie).
- Course d'obtention du signal de conduite: inclinaison maximale du joystick nécessaire pour exécuter un ordre de conduite.
- Inversion de sens au joystick: permutation des sens de conduite en mémoire sur le joystick.

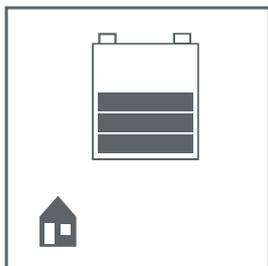


Tous les paramètres de conduite se laissent adapter à vos besoins individuels. Pour ce faire, veuillez contacter votre revendeur spécialisé. Celui-ci vous conseillera volontiers et programmera pour vous les réglages que vous souhaitez.

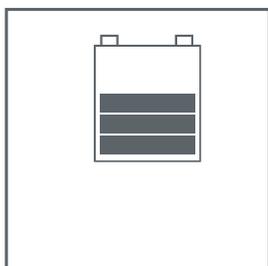


4.9.2 Sélection du mode de conduite voulue

Pour activer le mode Domicile ou le mode Hors domicile, il suffit d'appuyer sur la touche [65]; un symbole de contrôle s'affiche sur l'écran [57].



Symboles sur l'écran
Mode Domicile activé
(Symbole de la petite maison visible)



Mode Hors domicile activé
(Symbole de la petite maison invisible)

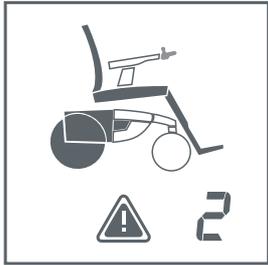
4.10 Clignotants et circuit de feux de détresse

Le fait d'appuyer sur la touche [66] enclenche le clignotant gauche, et le fait d'appuyer sur la touche [67] enclenche le clignotant droit. Si vous appuyez à nouveau sur la touche correspondante, le clignotant s'éteint à nouveau. Si vous appuyez simultanément sur les deux touches ([66] et [67]), vous activez le circuit des feux de détresse. Pour désactiver ce circuit, appuyez sur l'une des deux touches [66] ou [67]. Les clignotants ponctuellement actifs s'affichent sur l'écran.

4.11 Messages de défaut sur l'écran

Avant de conduire l'**adventure**, il faudra le soumettre à un contrôle fonctionnel. Sur une surface plane, vérifiez le verrouillage correct de tous les composants, l'absence de résistance mécanique dans les roues directionnelles et le fonctionnement des freins. Veillez également à ce que les batteries aient été entièrement rechargées.

Les défauts survenant éventuellement sur votre **adventure** s'affichent sur l'écran de l'unité de commande. Les messages suivants sont possibles :

Mention affichée (les lettres clignotent)	Description du défaut	Remède
 <p>Le symbole de l'unité de commande clignote</p> <p>Point d'exclamation allumé</p> <p>Code 0</p>	Défaut de matériel dans l'unité de commande	Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service alber
 <p>Le symbole de l'unité de commande clignote</p> <p>Point d'exclamation clignotant</p> <p>Code 1</p>	EEPROM défectueuse ou mal codée	Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service alber
 <p>Le symbole de l'unité de commande clignote</p> <p>Point d'exclamation allumé</p> <p>Code 2</p>	Défaut dans la plage de tension de la batterie	<ol style="list-style-type: none"> 1. Batterie défectueuse. En présence de 2 batteries, vérifiez en les accrochant séparément en position médiane; si la batterie est défectueuse, vérifiez/remplacez ses fusibles ou changez la batterie complète! 2. Batterie chargée à fond; apparition d'une surtension (=défaut) en descente; remède: empruntez une montée de 0,5 km env. 3. Batterie vide - recharger les batteries!



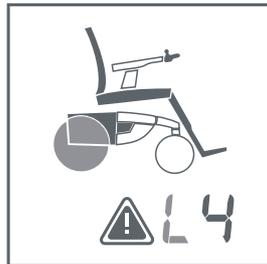
Le symbole de l'entraînement clignote

Point d'exclamation allumé

Code 3

Les codages des moteurs d'entraînement ne sont pas identiques

Des deux côtés, montez des roues d'entraînement développant des vitesses identiques



Le symbole de l'entraînement clignote

Point d'exclamation allumé

La lettre »L« clignote

Code L4

Pas de communication avec le moteur d'entraînement gauche

Changez les roues.

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber** si le code d'erreur continue de s'afficher



Le symbole de l'entraînement clignote

Point d'exclamation allumé

La lettre »R« clignote

Code R4

Pas de communication avec le moteur d'entraînement droit

Changez les roues

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber** si le code d'erreur continue de s'afficher



Le symbole d'interface clignote

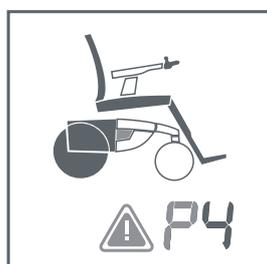
Point d'exclamation allumé

La lettre »S« clignote

Code S4

Pas de communication avec l'interface

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole d'interface clignote

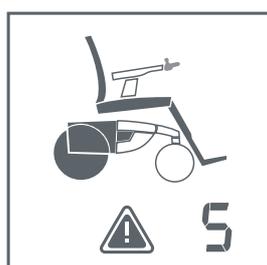
Point d'exclamation clignote

La lettre »P« clignote

Code P4

Pas de communication avec le module des périphéries

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole de l'unité de commande clignote

Point d'exclamation allumé

Code 5

Défaut de joystick dans l'unité de commande

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole de batterie clignote
Point d'exclamation clignotant
Code 6

Dotation batterie erronée ou détection défectueuse (L6 = module batterie gauche, R6 = module batterie droite)

1. Si fauteuil équipé d'un module batterie: il ne se trouve pas en position médiane !
2. Si fauteuil équipé de 2 modules batterie :
- Un module batterie est défectueux
- Fusible (40 A) de la batterie défectueux
- Dans l'interface, détection du module batterie défectueuse
Pour un diagnostic rapide du défaut: accrochez les batteries (successivement) en position médiane !

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber** si le code d'erreur continue de s'afficher



Le symbole de l'unité de commande clignote
Le symbole d'interface clignote
Point d'exclamation allumé
Code 7

Absence de communication avec la commande spéciale

Après un nouvel enclenchement sur l'unité de commande, la conduite via cette unité est possible
Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber** si le code d'erreur continue de s'afficher



Le symbole de l'unité de commande clignote.
Le symbole d'entraînement clignote
Point d'exclamation allumé
Code 8

L'unité d'entraînement n'est pas compatible avec l'unité de commande

Montez les roues d'entraînement admises du point de vue de la vitesse maximale.



Le symbole de l'unité de commande clignote
Point d'exclamation allumé
Code 9

Défaut UTC, unité de commande

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole de l'unité de commande clignote
Point d'exclamation allumé
Code 10

Défaut de la RAM, unité de commande

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole de l'unité de commande clignote
Point d'exclamation allumé
Code 11

Défaut dans la somme des chiffres d'un nombre (ROM) unité de commande

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole d'entraînement clignote

Point d'exclamation allumé

La lettre »L« clignote

Code L0

Défaut de matériel /
Défaut système du
moteur d'entraînement
gauche

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service alber



Le symbole d'entraînement clignote

La lettre »R« clignote

Point d'exclamation allumé

Code R0

Défaut de matériel /
Défaut système du
moteur d'entraînement
droit

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service alber



Le symbole d'entraînement clignote

Le symbole de température est allumé

Point d'exclamation allumé

La lettre »L« clignote

Code L1

Disjonction car
surcharge du moteur
d'entraînement gauche

Disjonction thermique due à une surcharge de courte durée! Éteignez puis rallumez le système et il redevient prêt à fonctionner



Le symbole d'entraînement clignote

Le symbole de température est allumé

Point d'exclamation allumé

La lettre »R« clignote

Code R1

Disjonction car
surcharge du moteur
d'entraînement droit

Disjonction thermique due à une surcharge de courte durée! Éteignez puis rallumez le système et il redevient prêt à fonctionner



Le symbole d'entraînement clignote

Point d'exclamation allumé

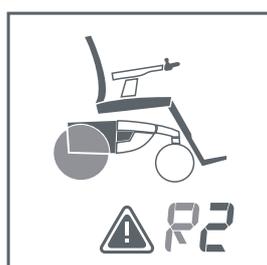
La lettre »L« clignote

Code L2

Défaut de plage de
tension batterie pour le
moteur d'entraînement
gauche

Changez les roues.

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber** si le code d'erreur continue de s'afficher.



Le symbole d'entraînement clignote

Point d'exclamation allumé

La lettre »R« clignote

Code R2

Défaut de plage de
tension batterie pour le
moteur d'entraînement
droit

Changez les roues.

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber** si le code d'erreur continue de s'afficher.



Le symbole d'entraînement clignote

Le symbole de température est allumé

Point d'exclamation allumé

La lettre »L« clignote

Code L3

Disjonction thermique du moteur d'entraînement gauche (dépassement de la température de service)

Disjonction thermique due à une surchauffe des moteurs d'entraînement ! Laissez au système le temps de refroidir! (la durée de refroidissement dépend de la température ambiante !)



Le symbole d'entraînement clignote

Le symbole de température est allumé

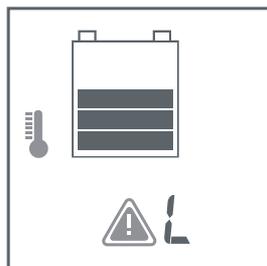
Point d'exclamation allumé

La lettre »R« clignote

Code R3

Disjonction thermique du moteur d'entraînement droit (dépassement de la température de service)

Disjonction thermique due à une surchauffe des moteurs d'entraînement ! Laissez au système le temps de refroidir! (la durée de refroidissement dépend de la température ambiante !)



Le symbole de température clignote

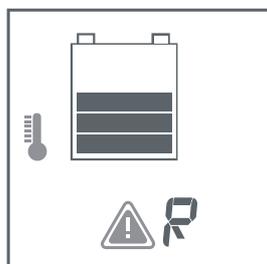
Point d'exclamation clignotant

Le voyant de capacité de batterie est allumé

Code L

Alarme d'une surchauffe en service du moteur gauche

Alarme prévenant d'une surchauffe des moteurs d'entraînement ! Réduisez l'effort que doivent accomplir les moteurs sinon le système va s'immobiliser temporairement et émettre le défaut L3/R3 !



Le symbole de température clignote

Point d'exclamation clignotant

Le voyant de capacité de batterie est allumé

Code R

Alarme d'une surchauffe en service du moteur droit

Alarme prévenant d'une surchauffe des moteurs d'entraînement ! Réduisez l'effort que doivent accomplir les moteurs sinon le système va s'immobiliser temporairement et émettre le défaut L3/R3 !



Le symbole de moteur d'entraînement clignote

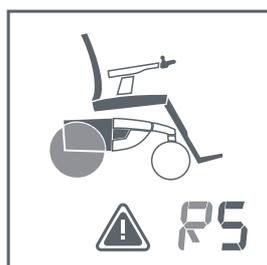
Point d'exclamation allumé

La lettre »L« clignote

Code L5

Défaut dans le codage de la roue / le circuit électronique du moteur d'entraînement gauche

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole de moteur d'entraînement clignote

Point d'exclamation allumé

La lettre »R« clignote

Code R5

Défaut dans le codage de la roue / le circuit électronique du moteur d'entraînement droit

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole d'interface clignote

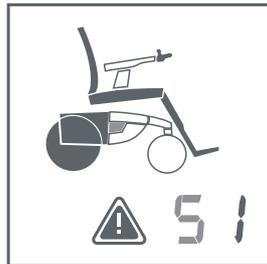
Point d'exclamation allumé

La lettre »S« clignote

Code S0

Défaut matériel dans l'interface

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole d'interface clignote

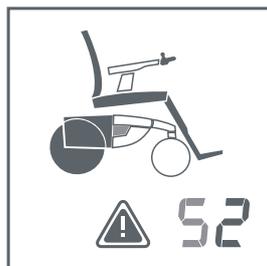
Point d'exclamation allumé

La lettre »S« clignote

Code S1

Défaut de l'UTC dans l'interface

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole d'interface clignote

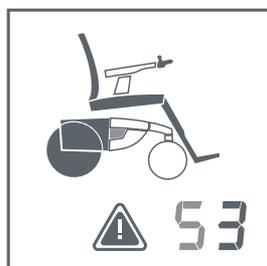
Point d'exclamation allumé

La lettre »S« clignote

Code S2

Défaut de la RAM dans l'interface

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole d'interface clignote

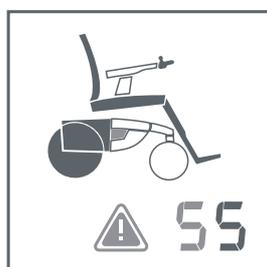
Point d'exclamation allumé

La lettre »S« clignote

Code S3

Défaut dans la somme des chiffres d'un nombre (ROM) interface

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole d'interface clignote

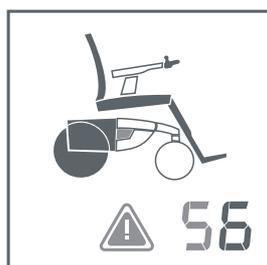
Point d'exclamation clignote

La lettre »S« clignote

Code S5

Clignotant gauche défectueux

Ampoule du clignotant défectueuse, changez-la
Si le défaut demeure affiché: prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole d'interface clignote

Le point d'exclamation clignote

La lettre »S« clignote

Code S6

Clignotant droit défectueux

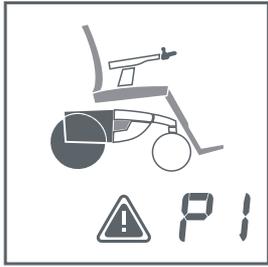
Ampoule du clignotant défectueuse, changez-la
Si le défaut demeure affiché: prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



L'ensemble de l'unité d'assise* clignote
 le symbole d'interface clignote
 Point d'exclamation allumé
 La lettre »P« clignote
 Code P0

Défaut de matériel dans le module des périphéries (moteur d'entraînements et / ou excitation relais différent(e)(s))

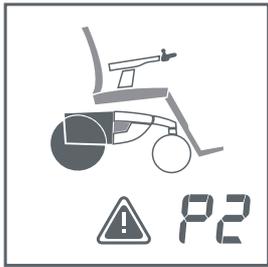
Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service alber



L'ensemble de l'unité d'assise* clignote
 Le symbole d'interface clignote
 Point d'exclamation allumé
 Code P1

Défaut de l'UTC dans le module des périphéries

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service alber



L'ensemble de l'unité d'assise* clignote
 Le symbole d'interface clignote
 Point d'exclamation allumé
 Code P2

Défaut de la RAM dans le module des périphéries

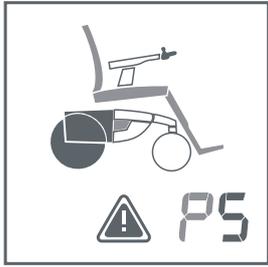
Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service alber



L'ensemble de l'unité d'assise* clignote
 Le symbole d'interface clignote
 Point d'exclamation allumé
 Code P3

Défaut dans la somme des chiffres d'un nombre (ROM) module périphérique

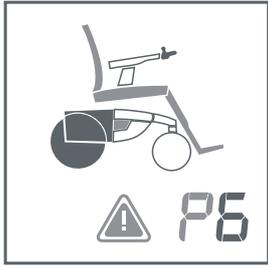
Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service alber



l'ensemble de l'unité d'assise* clignote
 Le symbole d'interface clignote
 Point d'exclamation allumé
 La lettre »P« clignote
 Code P5

Rétrosignalisation erronée de la position
 Potentiomètre (seulement sur les moteur d'entraînements dotés de la rétrosignalisation)

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service alber



L'ensemble de l'unité d'assise* clignote
 Le symbole d'interface clignote
 Point d'exclamation clignote
 La lettre »P« clignote
 Code P6

La touche du clignotant gauche et/ou du clignotant droit assume par erreur plusieurs fonctions à la fois

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service alber



L'ensemble de l'unité d'assise* clignote

Le symbole d'interface clignote

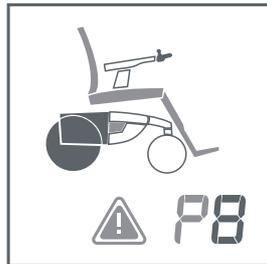
Point d'exclamation clignote

La lettre »P« clignote

Code P7

La touche »Réduire la vitesse« et/ou »Hausser la vitesse« assume par erreur plusieurs fonctions à la fois

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



L'ensemble de l'unité d'assise* clignote

Le symbole d'interface clignote

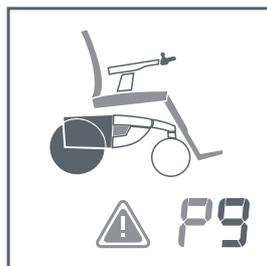
Point d'exclamation clignote

La lettre »P« clignote

Code P8

Absence de fonction antagoniste à la fonction de la touche clignotant gauche ou du clignotant droit.

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



L'ensemble de l'unité d'assise* clignote

Le symbole d'interface clignote

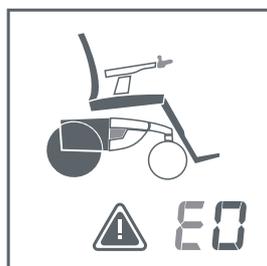
Point d'exclamation clignote

La lettre »P« clignote

Code P9

Absence de fonction antagoniste à la fonction de la touche »Réduire la vitesse« ou »Hausser la vitesse«.

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole de l'unité de commande clignote

Le symbole d'interface clignote

Point d'exclamation allumé

La lettre »E« clignote

Code E0

Défaut de matériel dans la commande spéciale

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole de l'unité de commande clignote

Le symbole d'interface clignote

Point d'exclamation allumé

La lettre »E« clignote

Code E1

Défaut de l'UTC dans la commande spéciale

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole de l'unité de commande clignote

Le symbole d'interface clignote

Point d'exclamation allumé

La lettre »E« clignote

Code E2

Défaut de la RAM dans la commande spéciale

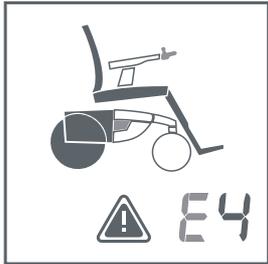
Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole de l'unité de commande clignote
 Le symbole d'interface clignote
 Point d'exclamation allumé
 La lettre »E« clignote
 Code E3

Défaut dans la somme des chiffres d'un nombre (ROM) commande spéciale

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole de l'unité de commande clignote
 Le symbole d'interface clignote
 Point d'exclamation allumé
 La lettre »E« clignote
 Code E4

Défaut du joystick de la commande spéciale

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole de l'unité de commande clignote
 Le symbole d'interface clignote
 Point d'exclamation allumé
 La lettre »E« clignote
 Code E5

Défaut défini interne de la commande spéciale

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole de l'unité de commande clignote
 Le symbole d'interface clignote
 Point d'exclamation allumé
 La lettre »E« clignote
 Code E6

Alarme définie interne (1) de la commande spéciale

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



Le symbole de l'unité de commande clignote
 Le symbole d'interface clignote
 Point d'exclamation allumé
 La lettre »E« clignote
 Code E7

Alarme définie interne (2) de la commande spéciale

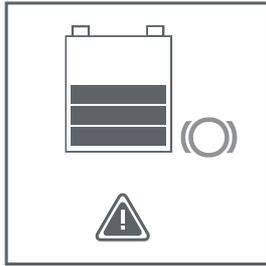
Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



La lettre »E« clignote
 Point d'exclamation clignote
 Code E

Commande spéciale hors fonction

Prévenez votre revendeur spécialisé ou le Centre de Service **alber**



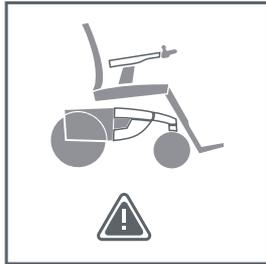
Le symbole de freinage clignote

Le voyant de capacité des batteries allumé

Point d'exclamation allumé

Vous avez desserré les frein gauche et droit manuellement (L= frein gauche uniquement, R frein droit uniquement)

Amenez le levier de frein en position de conduite! Si la mention L ou R s'affiche, ceci signifie que la tige d'actionnement est coincée dans l'éjecteur de roue ou dans le moteur d'entraînement.
1. Retirez les roues, vérifiez la tige et le câble gainé dans l'éjecteur de roue.
2. Remplacez les roues de la gauche vers la droite pour voir quelle tige est restée coincée dans le moteur)



Le symbole complet du fauteuil roulant clignote

Point d'exclamation allumé

Circuit antivol actif

Amenez la clé magnétique contre le symbole de la clé sur l'unité de commande et désactivez le circuit antivol.



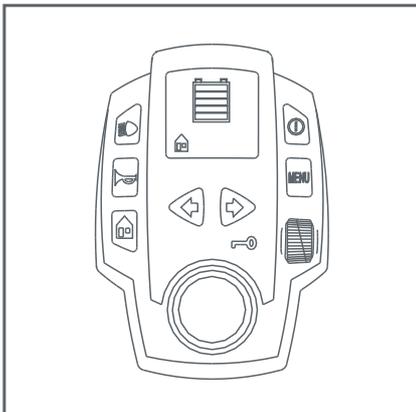
La colonne „**Symboles affichés**” se réfère à l'ensemble de l'unité d'assise que se compose du **dossier**, de la **surface d'assise** et des **appui-jambes**. Si des défauts repérés par la lettre de code „P” se manifestent, ces trois symboles doivent clignoter ensemble.

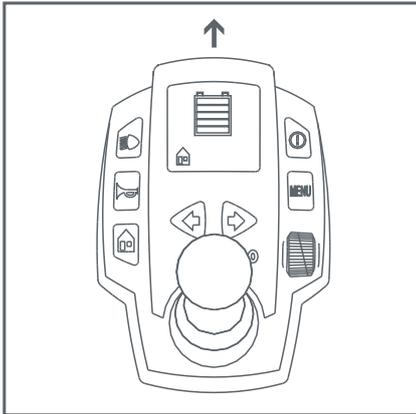
4.12 Pilotage par joystick

Le joystick équipant votre **adventure** réunit en lui seul les fonctions qui, sur une voiture automobile, seraient normalement assurées par le volant, le levier de vitesses et la pédale d'accélérateur. Cela signifie donc que le conducteur communique tous les ordres de commande aux deux roues motrices de l'**adventure** par le biais du joystick. Dans cette mesure, la conduite de l'**adventure** demande donc une certaine accoutumance, raison pour laquelle, au cours des premières heures de conduite, il ne faudra piloter le fauteuil qu'à la plus basse vitesse seulement et sur terrain dégagé.

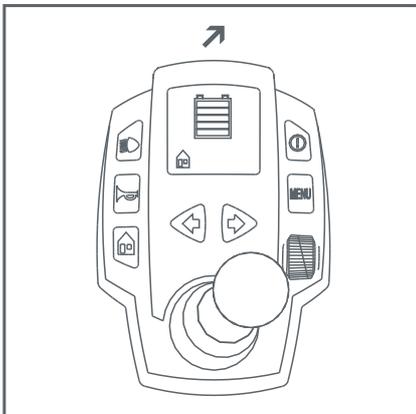
Comportement de l'**adventure** selon la position du joystick (ce dernier vu depuis la position du conducteur)

Fauteuil immobile

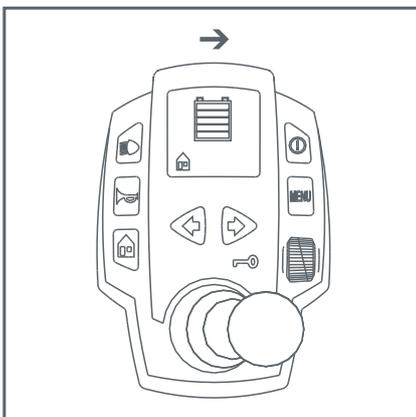




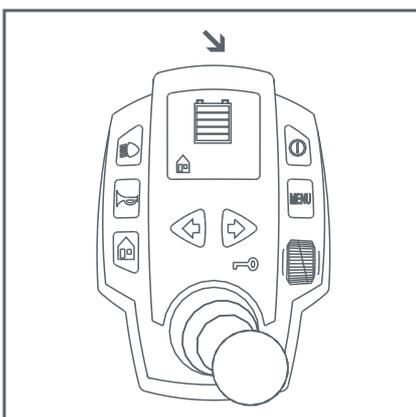
L'**adventure** part en avant, tout droit



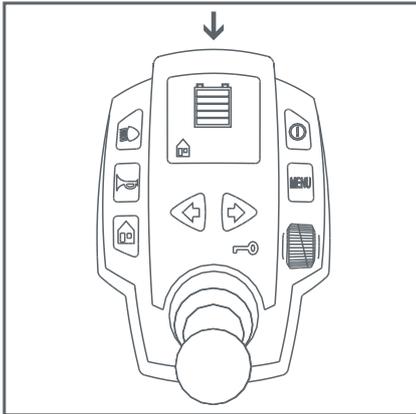
L'**adventure** part en avant et vire en même temps à droite. Le rayon de la courbe dépend du braquage du joystick.



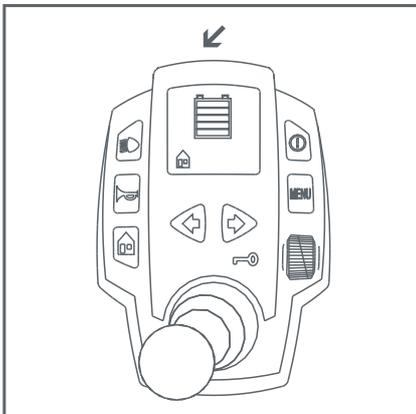
L'**adventure** vire sur place à droite.



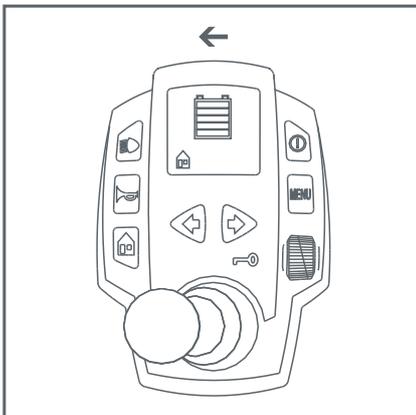
L'**adventure** part en arrière et vire en même temps à gauche. Le rayon de la courbe dépend du braquage du joystick.



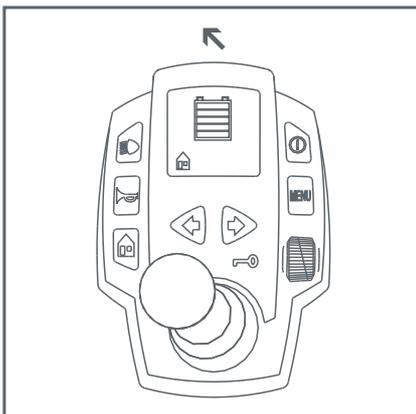
L'**adventure** part tout droit en arrière.



L'**adventure** part en arrière et vire en même temps à droite.
Le rayon de la courbe dépend du braquage du joystick.



L'**adventure** vire sur place à gauche.



L'**adventure** part en avant et vire en même temps à gauche.
Le rayon de la courbe dépend du braquage du joystick.

En position médiane, le joystick est inopérant, c'est-à-dire que les roues sont immobiles et que simultanément les freins intégrés les bloquent. Toutefois, n'immobilisez pas l'**adventure** sur des montées ou descentes dont la déclivité dépasse 18 %.

59

Le degré d'inclinaison du joystick produit le même effet que, sur une voiture, le degré d'enfoncement d'une pédale d'accélérateur. Le conducteur peut moduler personnellement la vitesse entre la position de départ du joystick (fauteuil immobile) et son inclinaison maximale (vitesse maximale).



Lors de vos premiers essais de conduite, veuillez tenir compte des remarques énoncées à ce sujet dans les sections suivantes.

5 Remarques concernant le mode Conduite motorisée

60

5.1 Sécurité du conducteur

La sécurité et le confort du conducteur passent avant tout le reste. A ces fins, il lui faut absolument prendre connaissance des caractéristiques de conduite de l'**adventure**.

Votre revendeur d'équipements orthopédiques ou le directeur régional **alber** vous aideront à les découvrir par le biais d'une initiation gratuite au maniement de l'appareil.

5.2 Premiers essais de conduite

Ces essais devront, si possible, ne pas avoir lieu sur un espace restreint vu que le conducteur encore inexpérimenté tend très facilement à percuter des meubles ou d'autres éléments du mobilier. Pour cette raison, exercez-vous en plein air, par exemple dans une cour, sur un parking ou une surface assimilée.

Faites démarrer l'**adventure** à sa plus basse vitesse (réglage de cette dernière : voir section 4.5) et apprenez ainsi à maîtriser son comportement en conduite.

Définissez vos propres tâches, réduites, de conduite et exécutez-les dans le cadre d'un programme d'entraînement que vous aurez vous-même défini.

Une bonne conduite ne s'obtient pas par la contrainte, elle apparaît automatiquement, au terme d'une certaine phase d'entraînement.

Votre entraînement en tant que conducteur portera ses fruits au terme d'une période brève. Vos gestes de pilotage avec le joystick deviendront plus sûrs, votre comportement en conduite plus précis.

N'accroissez la vitesse que progressivement. Lorsque vous conduisez le fauteuil roulant à l'intérieur de votre domicile, choisissez toujours une vitesse réduite.

5.3 Remarques concernant les déplacements avec l'**adventure**

Lorsque vous démarrez, n'inclinez jamais le joystick jusqu'à la butée. Notamment dans le cas où la plus haute vitesse a été préréglée, cette manœuvre pourrait provoquer des mouvements intempestifs du fauteuil, et une perte de contrôle par le conducteur.

Déplacez le joystick doucement, sans à-coups.

Évitez d'incliner le joystick brutalement et jusqu'à la butée, notamment pour contourner des situations dangereuses éventuelles. Par prudence, freinez l'**adventure** jusqu'à l'immobiliser.

Lorsque vous relâchez le joystick, l'**adventure** freine. Si un freinage brutal (immobilisation immédiate) s'impose, inclinez le joystick dans le sens opposé à celui de la conduite actuelle, puis relâchez-le d'un coup.

Ne roulez jamais parallèlement à des pentes de collines ou assimilées. Un déplacement involontaire du centre de gravité pourrait provoquer le renversement latéral de l'**adventure**. Redressez légèrement lorsque vous roulez sur des bordures de trottoir inclinées ou assimilées.

Ne franchissez jamais en biais les obstacles mineurs comme les bordures de trottoir. Abordez-les toujours perpendiculairement. Cela signifie que les deux roues doivent passer en même temps par-dessus l'obstacle, et non pas l'une après l'autre.

Vérifiez à intervalles réguliers la pression des pneumatiques. Ces deux paramètres influent sur le comportement en conduite et sur l'autonomie de l'**adventure**.

Lors du franchissement d'obstacles assez importants, vous devrez, vu le risque accru de renversement, vous faire aider par une personne accompagnante.

Lorsque vous empruntez la voie publique, vous devrez respecter la réglementation contenue dans le code de la route. Votre **adventure** a été doté des équipements techniques prescrits dans ce but.

Remplacez le plus rapidement possible les pneus usés ou endommagés. Votre revendeur d'équipements orthopédiques ou l'une des succursales **alber** se tient dans ce but en permanence à votre disposition.

Le transfert dans ou depuis un fauteuil roulant requiert une force physique importante. Faites-vous le cas échéant aider par une personne assistante. Avant de vous asseoir dans / de quitter l'**adventure**, éteignez-le. Vous éviterez ainsi qu'il ne se déplace intempestivement au cas où vous auriez touché l'unité de commande sans le vouloir. De même, vérifiez que les freins de stationnement se sont activés (voir section 3.1 „Commutation Conduite motorisée / Conduite poussée“).

Lorsque vous roulez dans des espaces exigus, faites attention à vos avant-bras. Risque de blessure si les zones de circulation sont étroites.

Lorsque vous décrivez une courbe, réduisez votre vitesse. Évitez de virer serré à la plus haute vitesse, sur terrain en pente notamment. Ici, vous risquez de faire renverser l'**adventure**.

Évitez de rouler sur des surfaces très lisses et rues/routes verglacées. Risque accru d'accident.

Pour éviter tout risque d'écrasement, abstenez-vous, lorsque vous actionnez les équipements réglables, d'introduire les doigts dans l'aire de basculement/pivotement de ces composants (poignées, appuie-jambes, etc.).

Si vous emportez des objets avec vous, veillez à ce qu'ils ne pénètrent pas dans les zones fonctionnelles de l'**adventure**. Pour cette raison, ne suspendez pas des sacs aux pièces latérales de l'**adventure** (ils pourraient, sans que vous le vouliez, être happés par les roues), ni à la commande par joystick (risque posé par une accélération / un freinage intempestif).

Adaptez votre vitesse à vos forces. Un freinage brutal ou le franchissement de courbes à grande vitesse demande au conducteur d'accomplir un certain effort physique pour s'appuyer.

Si possible, ne conduisez pas seul ou dans une zone déserte, ceci pour pouvoir à tout moment faire venir de l'aide en cas de dérangement du fauteuil ou d'urgence médicale.

En mode Conduite poussée, pratiqué par la personne accompagnante (frein électromagnétique désactivé et fauteuil éteint), vous ne disposez dans un premier temps d'aucun frein à main. Dans ce mode, vous ne pourrez immobiliser l'**adventure** que sur terrain horizontal. Activez le mode électrique (inversez le levier [56] sur le train roulant; voir section 3.1) sans enclencher l'**adventure**. Dans ce mode de service ainsi activé, les roues motrices autobloquantes lorsque hors tension empêchent le fauteuil de partir tout seul.

Dans des situations de conduite spécifiques, par ex. lorsqu'il s'agit de franchir des montées, descentes, obstacles ou en présence d'une chaussée en mauvais état, demandez de l'aide à la personne qui vous accompagne.

Ne surchargez jamais l'**adventure** (poids total admissible en charge et charge ajoutée).

En montées ou en descentes, freinez l'**adventure** en douceur et non pas par à-coups. Risque accru d'accident dans ces situations.

Évitez de partir en marche arrière dans des montées/descentes. Vous risquez le renversement surtout si vous freinez par à-coups.

Veillez bien à ce que vos vêtements, sacs ou objets assimilés ne recouvrent jamais les feux clignotants et feux de position

Lorsque vous passez commande de l'**adventure**, nous adaptons ses amortisseurs au poids corporel que vous nous avez indiqué.

Si vous prenez ou perdez beaucoup de poids, il vous faudra par conséquent faire vérifier les amortisseurs du train roulant par votre revendeur spécialisé.

Si un réajustage n'a pas lieu, vous risquez, en cas d'augmentation assez importante de votre poids, d'endommager le train roulant; inversement, si vous perdez assez fortement du poids, l'absence de réajustage pénaliserait votre confort de conduite.

5.4 Zones et situations dangereuses

Le conducteur de l'**adventure** décide seul des parcours qu'il souhaite emprunter, sur la base de ses connaissances de la conduite et de ses capacités physiques.

Avant d'entamer le déplacement, il devra vérifier si les pneus de l'**adventure** sont usés ou endommagés, vérifier également l'état de charge des batteries et le bon fonctionnement des équipements de signalisation. Ces vérifications de sécurité ainsi que les connaissances personnelles que détient le handicapé en matière de conduite revêtent de l'importance en particulier dans les zones dangereuses suivantes dont le franchissement est laissé à son appréciation :

- Murs de quai, débarcadères, embarcadères, chemins et places en bordure de cours et nappes d'eau, ponts et digues sans parapet
- Chemins étroits, parcours en pente (par ex. rampes et montées d'accès), chemins étroits à flanc de colline, parcours en montagne
- Chemins étroits et/ou en pente/dévers, au bord de voies de circulation principales ou à proximité de précipices

- Parcours recouverts de feuilles mortes, de neige ou de verglas
- Rampes d'accès et dispositifs de levage équipant des véhicules.



L'adventure peut franchir les montées ou descentes jusqu'à 18 % de déclivité sans l'aide d'une personne accompagnante. Conditions préalables : sculptures des pneus en parfait état, pneus gonflés à la pression correcte, nature du sol non suspecte et chargement du fauteuil ne dépassant pas 140 kg.

Les montées et descentes dépassant 18 % de déclivité ne pourront être franchies avec l'adventure qu'en la présence d'une personne accompagnante. Ici aussi, les pneus du fauteuil doivent être en parfait état, gonflés à la pression correcte, la nature du sol ne doit pas être suspecte et le chargement du fauteuil ne doit pas dépasser 140 kg. Une personne accompagnante devra également être présente pour franchir

- **Les bordures de trottoir générant une pente de plus de 15 %**
- **Les obstacles de toute sorte en montée, ceci en raison du risque de renversement accru.**

Lors de la traversée de rues et routes à forte/grande circulation, de carrefours, passages à niveau, il faudra faire preuve d'une vigilance accrue. Ne franchissez jamais en parallèle/biais les rails intégrés dans les rues ou aux passages à niveau car les roues pourraient se coincer dedans. Faites si possible appel à une personne accompagnante qui, en cas d'immobilisation subite (due par ex. à des batteries épuisées) vous aidera à traverser la rue ou le passage à niveau.

Soyez particulièrement prudent pendant le franchissement des rampes d'accès à des véhicules. Pendant la séquence de levage et d'abaissement, éteignez l'adventure et désactivez le mode Conduite poussée. Ceci empêche le fauteuil de partir tout seul, en raison par ex. d'ordres de conduite donnés involontairement ; il faudra le cas échéant faire appel à une personne accompagnante.

Si la surface sur laquelle vous roulez est humide, l'adhérence des pneus diminue ; risque accru de dérapage. Adaptez votre comportement de conduite en conséquence.

5.5 Autonomie

L'une des questions qui intéresse le plus chaque utilisateur de l'**adventure**, c'est celle de l'autonomie du fauteuil roulant. D'une manière générale, nous pouvons dire que, lorsque celui-ci fonctionne sur ses deux batteries, elle s'élève à environ 45 km, et à 20 km seulement en cas d'emploi avec une seule batterie.

Il s'agit ici de kilométrages idéaux, se référant à un terrain plat et compacté. Les déviations par rapport à ces valeurs résultent des impératifs topographiques locaux, de la température ambiante, du sol sur lequel roule le fauteuil, de la pression des pneumatiques et du poids du conducteur.

5.6 Stockage, transport, expédition

5.6.1 Stockage

Si votre **adventure** doit rester assez longtemps sans servir, veuillez ranger le fauteuil roulant et en particulier les batteries dans un environnement sec, de préférence à une température ambiante comprise entre +15 °C et +25 °C.

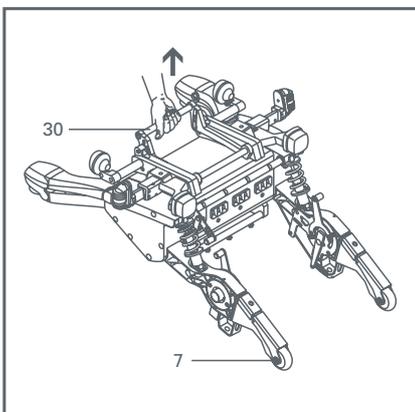
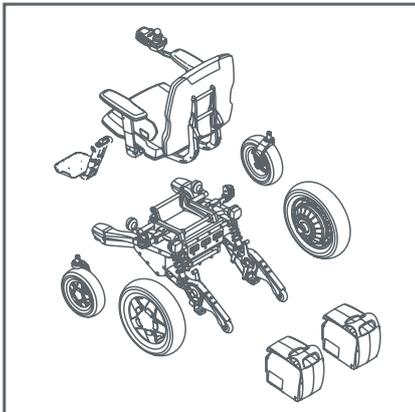
S'il s'agit exclusivement d'un stockage sans mise en service, il faudra, tous les 2 mois, raccorder les batteries au chargeur automatique **alber** compris dans les fournitures, et les recharger complètement. Cette précaution garantit que l'**adventure** demeure opérationnel même après une longue durée de stockage.

Les batteries sont des batteries sèches qui, à condition d'être manipulées correctement, ne risquent pas de couler et qui, excepté la recharge de maintien décrite ci-dessus, ne demandent aucun entretien. Les batteries devront être stockées de préférence verticales (c.-à-d. dans la même position qu'une fois en place sur l'**adventure**).

La section 1.3 contient d'autres consignes relatives aux batteries.

5.6.2 Transport

Comme nous l'avons indiqué aux sections précédentes, votre **adventure** se laisse démonter en différents modules. Cette opération ne requiert aucun outil spécial.



Pour transporter le train roulant, vous pouvez le soulever par son renfort [30] et vous servir des roues équipant les appuis anti-reversement [7] pour pousser ou tirer le train roulant.

5.6.3 Expédition

Si vous envisagez d'expédier votre **adventure**, veuillez s.v.p. également le démonter en ses différents modules. Pour connaître les cotes d'emballage et les dimensions, veuillez s.v.p. vous reporter aux pages de couverture de la présente notice d'utilisation.

6 Nettoyage, maintenance et mise au rebut

6.1 Nettoyage

- Vous pouvez mouiller tous les capitonnages de l'**adventure** pour les nettoyer.
- Vous pouvez nettoyer les pièces en plastique avec des détergents non agressifs en vente habituelle dans le commerce.
- Le train roulant et les roues assemblés peuvent se nettoyer à l'aide d'un flexible à eau de jardin.
- Une fois les roues démontées, ne les nettoyez qu'avec un chiffon humide (pas mouillé).
- Les axes enfichables des roues motrices et des fourches des roues directionnelles doivent toujours rester exempts de salissures. Leur nettoyage aura lieu exclusivement avec un chiffon sec.
- L'emploi de nettoyeurs à vapeur ou nettoyeurs haute pression est proscrit.
- Utilisez exclusivement des produits de nettoyage ménagers habituels, dilués dans de l'eau. N'utilisez en aucun cas d'essence de lavage ou assimilée.

6.2 Maintenance

Utilisé normalement, votre **adventure** est un appareil qui demande extrêmement peu d'entretien.

Pour des raisons de sécurité, il faudrait soumettre l'**adventure** tous les deux ans à une séance de maintenance, ceci même en l'absence de dégâts ou dysfonctionnements apparents. Pour que ces travaux de maintenance aient lieu, veuillez s.v.p. vous adresser à votre revendeur spécialisé ou à votre directeur régional **alber**.

6.3 Mise au rebut

Votre fauteuil **adventure** est un appareil d'une grande longévité. Une fois l'appareil arrivé au terme de sa durée de vie, **alber** ou le directeur régional **alber** le reprendra en vue d'une mise au rebut professionnelle.

7 Garantie et responsabilité

7.1 Garantie

La garantie protégeant l'**adventure** est de 24 mois (de 12 mois pour les batteries). La garantie commence le jour de la remise de l'appareil à l'acheteur.

Sont exclus de la garantie:

- Les pièces d'usure ou consommables.
- Les travaux de maintenance conditionnés par l'usage quotidien de l'appareil.
- Les vices dus à l'usure naturelle, aux erreurs de manipulation et notamment au non respect de la notice d'utilisation.
- Les accidents, dégâts dus à la négligence, la pénétration du feu et de l'eau, la force majeure et d'autres causes sur lesquelles **alber** ne peut exercer aucune influence.
- Une vérification de l'appareil sans constat de défaut.
- Les appareils dont le numéro de série a été modifié, rendu illisible ou enlevé.

Les conditions générales d'affaires de la société Ulrich Alber GmbH s'appliquent dans chaque cas.

7.2 Responsabilité

La société Ulrich Alber GmbH, fabricant du fauteuil roulant **adventure**, décline toute responsabilité quant à la sécurité de cet appareil dans les cas suivants :

- Manipulations inexpertes de l'**adventure**.
- Si vous ne soumettez pas l'**adventure**, tous les 2 ans, à une séance de maintenance réalisée par un revendeur spécialisé agréé ou par la société Ulrich Alber GmbH.
- Si vous mettez l'**adventure** en service sans respecter les consignes contenues dans la notice d'utilisation.
- Si des personnes non autorisées réalisent dessus des réparations ou travaux divers.
- En cas de montage rapporté contre l'**adventure**, ou de raccordement à celui-ci, de pièces autres que d'origine.
- En cas de démontage et ou de transformation de l'**adventure**.
- En cas de montage rapporté contre l'**adventure**, ou de raccordement à celui-ci, de pièces autres que d'origine.
- En cas de démontage et ou de transformation de l'**adventure**.

8 Répertoire des mots-clés

A		
	Accoudoirs, basculer ou retirer	28
	Accoudoirs, fixer	29
	Antivol électronique	44
	Appuie-jambe, basculer vers le haut	20
	Appuie-jambe, enlèvement	18
	Appuie-jambe, fixation	19
	Autonomie	63
	Avertisseur sonore	44
B		
	Batteries, charger	21
	Batteries, enlèvement	12
	Batteries, informations générales	11
	Batteries, mise en place	13
C		
	Capitonnage du dossier, enlèvement	33
	Capitonnage du dossier, fixation	34
	Capitonnage du siège, enlèvement	35
	Capitonnage du siège, fixation	35
	Ceinture au bassin	39
	Chargeur de batterie	10
	Clignotant, changer l'ampoule	22
	Clignotants	47
	Conducteur, sécurité	60
	Conduite motorisée	38
	Conduite motorisée, remarques	60
	Conduite poussée	38
	Consigne de sécurité	5
D		
	Dimensions adventure	6, 10
	Données techniques	9
	Dossier, basculer en avant	33
	Dossier, enlèvement	30
	Dossier, fixer	32
E		
	Eclairage	44
	Ecran, message de défaut	47
	Expédition	64
F		
	Feu arrière, changer l'ampoule	23
	Feu avant, changer l'ampoule	22
	Feux de détresse	47
	Fonctions individuelles disponibles	12
	Fourniture de série	8
	Fusible de la batterie, changer	24
	Fusible sur le train roulant, changer	24
G		
	Gabarit d'encombrement	6, 7, 10
	Garantie	66
I		
	Interface	25

J		
	Joystick	51
M		
	Maintenance	65
	Mentions s'affichant au moment de l'enclenchement	42
	Mise au rebut	65
	Mise en service	42
	Mode de conduite	38
	Mode de conduite, sélection	46
	Mode Domicile	46
	Mode Hors domicile	46
	Modes de service	45
N		
	Nettoyage	65
P		
	Pièces en option	8
	Pilotage par joystick	56
	Poids des différentes composants	10
	Premiers essais de conduite	60
	Prendre place et quitter le siège	40
R		
	Réglage par menu	43
	Réglages réalisés à la fabrication	45
	Remarques concernant les déplacements avec l'adventure	60
	Responsabilité	66
	Roues directionnelles, enlèvement	17
	Roues directionnelles, mise en place	17
	Roues motrices, enlèvement	14
	Roues motrices, mise en place	15
S		
	Sécurité du conducteur	60
	Stockage	64
T		
	Touche Marche / Arrêt	42
	Transport	64
U		
	Unité de commande, brancher ou débrancher	20
	Unité de commande, éléments individuels	42
	Unité de commande enlèvement	36
	Unité de commande, fixation	37
	Unité-siège, basculer en avant ou retirer	26
	Unité-siège, fixer	27
V		
	Vitesse maximale, préselection	43
Z		
	Zones dangereuses	62



Ulrich Alber GmbH
Vor dem Weißen Stein 21
72461 Albstadt

Telefon 07432 2006-0
Telefax 07432 2006-299
www.alber.de

50.0001.4.99.03