

## CIRCUIT 24 - INTERPISTE

### PISTE

Les éléments de route sont les mêmes que ceux du "CIRCUIT 24", à l'exception de l'élément de route câblé qui est remplacé par un élément appelé "CHANGEMENT DE PISTE ELECTRIFIE" sur lequel est indiqué un "sens de marche" qu'il est nécessaire de respecter.

### VOITURES

Les voitures "INTERPISTE", dotées d'un moteur continu, sont silencieuses. La durée de fonctionnement du moteur est exceptionnellement longue.

Les voitures "INTERPISTE" se différencient des voitures "CIRCUIT 24" classiques, par la couleur grise du châssis. Les voitures "INTERPISTE" peuvent également fonctionner sur le "CIRCUIT 24" classique.

### PRINCIPE

Le "CIRCUIT 24 INTERPISTE" basé sur le principe de la "mono-alternance" permet en partant d'un courant alternatif d'utiliser pour l'une des deux voitures l'alternance positive et pour l'autre l'alternance négative.

On obtient pour une voiture, un courant continu positif, et pour l'autre, un courant continu négatif.

La commande d'une voiture au niveau d'un accélérateur est obtenue à l'aide d'un redresseur situé dans l'élément "CHANGEMENT DE PISTE" et d'une diode située dans la voiture.

### MONTAGE

L'utilisateur dispose :

- soit d'un coffret complet "CIRCUIT 24 INTERPISTE" dont le montage est en tous points semblable à celui décrit dans les pages précédentes.
- soit d'un "CIRCUIT 24" classique qu'il souhaite transformer à l'aide du coffret complémentaire "CIRCUIT 24 INTERPISTE". Dans ce dernier cas, il devra simplement remplacer l'élément de route câblé du "CIRCUIT 24" par l'élément "CHANGEMENT DE PISTE ELECTRIFIE" et procéder à la substitution des voitures.

Tous les autres éléments de piste, les accélérateurs et le transformateur seront réutilisés.

## FONCTIONNEMENT

Lorsque le circuit est en état de marche, l'utilisateur commande sa voiture à l'aide de l'un des deux accélérateurs quelle que soit la piste utilisée.

Avant que la voiture n'atteigne l'élément "CHANGEMENT DE PISTE", il est nécessaire d'accélérer si l'on souhaite continuer en ligne droite, de ralentir si l'on souhaite changer de piste.

## EXTENSION DE L'INTERPISTE

L'utilisateur a la possibilité de placer plusieurs "CHANGEMENT DE PISTE" sur son circuit afin de multiplier l'intérêt du jeu. Il ajoutera autant de "CHANGEMENT DE PISTE" non câblés (ou neutres) qu'il désire, sous réserve qu'il y ait au moins deux droites entre les 2 éléments de "CHANGEMENT DE PISTE" successifs.

## REMPLACEMENT D'UNE VOITURE INTERPISTE

Dans chaque coffret "INTERPISTE", une voiture est branchée sur l'alternance positive l'autre sur l'alternance négative.

Si l'on souhaite remplacer l'une des deux voitures, il faudra vérifier le branchement de la nouvelle voiture et éventuellement le modifier. Dans ce cas, il suffit d'intervenir les fils de câblage de couleur différente fixés sous les frotteurs.

## CAS PARTICULIERS

- I - Il est possible d'utiliser les voitures "INTERPISTE" dans le sens opposé à la flèche, mais l'utilisateur se retrouve alors dans le cas d'un "CIRCUIT 24" classique où chaque voiture ne peut quitter sa piste.
- II - Lorsque 2 voitures "INTERPISTE" tournent en sens inverse (l'une par rapport à l'autre), un accélérateur seul fait marcher les 2 voitures ce qui est normal et ne doit pas être considéré comme une panne.

## A T T E N T I O N

Ne jamais mettre une voiture "CIRCUIT 24" ambiance course (vibreux) sur un "CIRCUIT INTERPISTE" car le redresseur situé sous le "CHANGEMENT DE PISTE" serait rapidement hors d'usage.