

Europe, Middle East

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

РУССКИЙ

ČESTINA

TÜRKÇE

POLSKI

SVENSKA

SUOMI

SLOVENCINA

MAGYAR NYELV

עברית

العربية

North America/

Norteamérica

ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

Latin America/

América Latina

ENGLISH

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

Asia Pacific

日本語

简体中文

繁體中文

한국어

ENGLISH

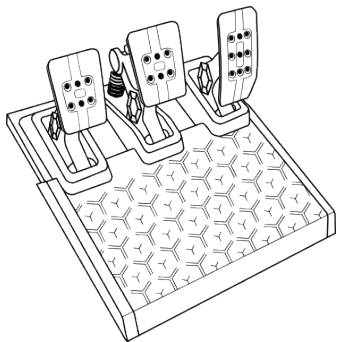
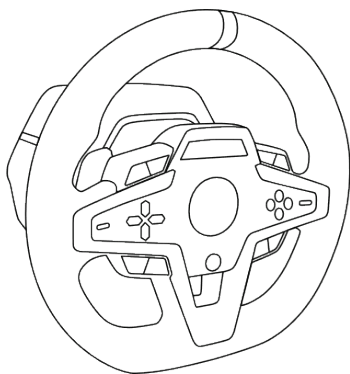
THRUSTMASTER®

T248

T248

FOR XBOX ONE, XBOX SERIES X|S AND PC

User Manual



WARNING:

To ensure that your T248 racing wheel functions correctly with Xbox One, Xbox Series X|S and PC games, you may be required to install the game's automatic updates (available when your console or PC is connected to the Internet).

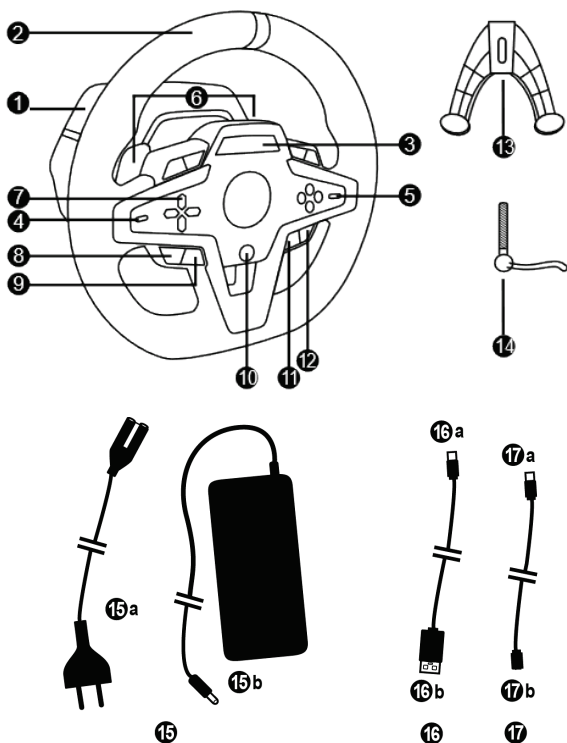
ENGLISH

FRANÇAIS

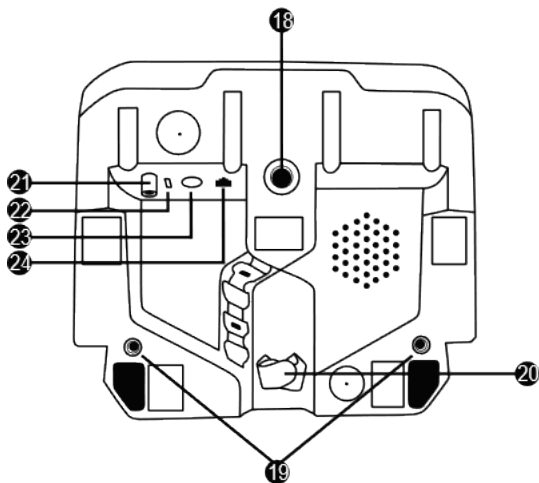
ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

TECHNICAL FEATURES



- | | | | |
|---|---|----|--|
| 1 | T248 base | 10 | Xbox button |
| 2 | Wheel rim | 11 | DISPLAY button |
| 3 | T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) screen | 12 | MENU button on Xbox consoles |
| 4 | Encoder selector switch and encoder push function | 13 | Attachment system |
| 5 | + and - encoder selector switch | 14 | Metal fastening screw |
| 6 | 2 magnetic paddle shifters (Up and Down) | 15 | Power cable (EU/US or UK...) (15a) and power adapter (15b) |
| 7 | Directional buttons | 16 | USB-C (16a) – USB-A (16b) cable |
| 8 | VIEW button on Xbox consoles | 17 | Quick release USB-C cable – male (17a) to female (17b) |
| 9 | MODE button | | |



- 18 Large threaded hole (for attachment system and fastening screw)
- 19 Threaded holes for attachment to a racing cockpit (*not included*)
- 20 Hook-and-loop fastener cable holder
- 21 Power adapter connector
- 22 Racing wheel's USB-C connector
- 23 Mini-DIN connector for Thrustmaster shifter, handbrake or hub (*sold separately*)
- 24 RJ12 connector for pedal set

WARNING

Before using this product, please read this manual carefully and save it for later reference.



Warning – Electrical shock

- * Keep the product in a dry location and do not expose it to dust or sunlight.
- * Do not twist or pull on the connectors and cables.
- * Do not spill any liquid on the product or its connectors.
- * Do not short-circuit the product.
- * Never dismantle the product; do not throw it onto a fire and do not expose it to high temperatures.
- * Do not use a power supply cable other than the one provided with your racing wheel.
- * Do not use the power supply cable if the cable or its connectors are damaged, split or broken.
- * Make sure that the power supply cable is properly plugged into an electrical outlet, and properly connected to the connector at the rear of the racing wheel's base.
- * Do not open up the racing wheel: there are no user-serviceable parts inside. Any repairs must be carried out by the manufacturer, its authorized representative or a qualified technician.
- * Only use attachment systems/accessories specified by the manufacturer.
- * If the racing wheel is operating abnormally (if it is emitting any abnormal sounds, heat or odors), stop using it immediately, unplug the power supply cable from the electrical outlet and disconnect the other cables.
- * If you will not be using the racing wheel for an extended period of time, unplug its power supply cable from the electrical outlet.
- * The electrical outlet must be located near the equipment and must be easily accessible.



Use only the power supply listed in the user instructions.

Information for power supply adapter

Information published	Value	Unit
Manufacturer's name or trademark, commercial registration number and address	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex France	
Model identifier	A481-1852590D	
Input voltage	100 - 240	V
Input AC frequency	50 - 60	Hz
Output voltage	18.5	V DC
Output current	2.6	A
Output power	47.9	W
Average active efficiency	87.8	%
Efficiency at low load (10%)	87.8	%
No-load power consumption	0.10	W



Air vents

Make sure not to block any of the air vents on the racing wheel's base. For optimal ventilation, make sure to do the following:

- * Position the wheel's base at least 10 cm away from any wall surfaces.
- * Do not place the base in any tight spaces.
- * Do not cover the base.
- * Do not let any dust build up on the air vents.



For safety reasons, never use the pedal set with bare feet or while wearing only socks on your feet.

THRUSTMASTER® DISCLAIMS ALL RESPONSIBILITY IN THE EVENT OF INJURY RESULTING FROM USE OF THE PEDAL SET WITHOUT SHOES.



Warning – Injuries due to Force Feedback and repeated movements

Playing with a Force Feedback racing wheel may cause muscle or joint pain. To avoid any problems:

- * Avoid lengthy gaming periods.
- * Take 10 to 15-minute breaks after each hour of play.
- * If you feel any fatigue or pain in your hands, wrists, arms, feet or legs, stop playing and rest for a few hours before you start playing again.
- * If the symptoms or pain indicated persist when you start playing again, stop playing and consult your doctor.
- * Keep out of children's reach.
- * During gameplay, always leave both hands correctly positioned on the wheel without completely letting go.
- * During gameplay, never place your hands or your fingers under the pedals or anywhere near the pedal set.
- * During calibration and gameplay, never place your hand or your arm through the openings in the racing wheel.
- * Make sure that the racing wheel's base is properly secured, as per this manual's instructions.



Product to be handled only by users
14 years of age or older

HEAVY PRODUCT



Be careful not to drop the product on
yourself or on anyone else!

ALWAYS



NEVER



NEVER



Warning – Pedal set pinch hazard when playing

- * Keep the pedal set out of children's reach.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the sides of the pedals.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the pedal's rear base.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the pedal's front base.

NEVER



NEVER



NEVER



Warning – Pedal set pinch hazard when not playing

- * Store the pedal set in a safe place, and keep it out of children's reach.

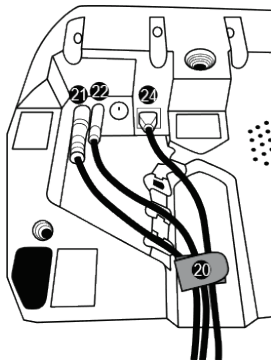
ATTACHING THE RACING WHEEL

Attaching the racing wheel to a table or a desktop

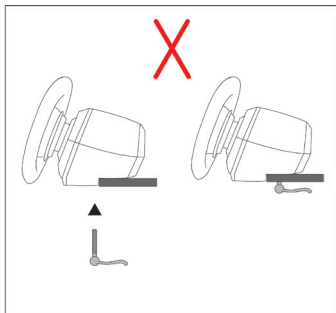
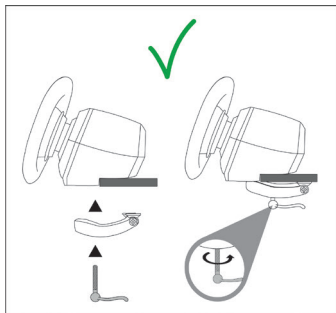
Start by connecting on the underside of the wheel:

- the power adapter (21);
- the quick release USB-C cable (17a) to the USB-C connector (22);
- the T3PM pedal set (24).

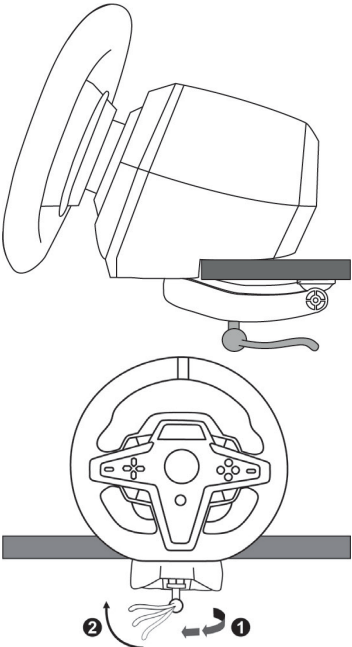
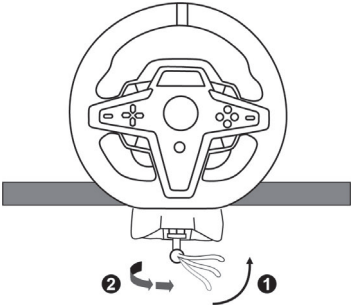
Make sure to follow the paths for the different cables, and attach the cables using the hook-and-loop fastener cable holder (20).



1. Place the racing wheel on a table or any other horizontal, flat and stable surface.
2. Insert the fastening screw (14) in the attachment system (13), then tighten the device by turning the screw counterclockwise, so that it feeds into the large threaded hole (18) located beneath the racing wheel, until the wheel is perfectly stable.



WARNING: Never tighten the screw alone without the attachment system in place!
This could damage the racing wheel.

ATTACHMENT / REMOVAL	DIRECTION
<u>To tighten:</u> <i>Turn the screw counterclockwise</i>	
<u>To release:</u> <i>Turn the screw clockwise</i>	

Attaching the racing wheel to a racing cockpit (not included)

1. Place the base of the racing wheel on the cockpit's shelf.
2. Screw two M6 screws (not included) into the cockpit's shelf and into the two threaded holes on the underside of the racing wheel **(19)**.

Important

The length of the two M6 screws must not exceed the thickness of the shelf by more than 0.47 inches/12 mm; longer screws could cause damage to internal components located in the racing wheel's base.

3. If necessary, you can also screw the standard attachment system **(13, 14)** into the large threaded hole **(18)**.

The T248 racing wheel's setup diagrams for cockpits and other supports are available at <https://support.thrustmaster.com>; click **Racing Wheels / T248**, and then **Template - Cockpit Setup**.

INSTALLATION

AUTOMATIC RACING WHEEL AND PEDAL SET CALIBRATION

The wheel automatically self-calibrates when you plug the racing wheel into an electrical outlet and connect the racing wheel's USB connector to the Xbox console or to the PC.

During this phase, the racing wheel will rotate quickly towards the left and the right, covering a 900-degree angle, before stopping at the center.



WARNING:

Never touch the racing wheel during the self-calibration phase!
(This could result in improper calibration and/or personal injuries.)

Never connect the pedal set to the racing wheel's base (or disconnect it from the base) when it is connected to the system or during gameplay (this could result in improper calibration).

Always connect the pedal set before connecting the racing wheel to the system.

Once the racing wheel's calibration is complete and the game has been started, the pedals are automatically calibrated after a few presses.



WARNING:

Never press the pedals during the racing wheel's self-calibration phase or while a game is loading!
(This could result in improper calibration.)

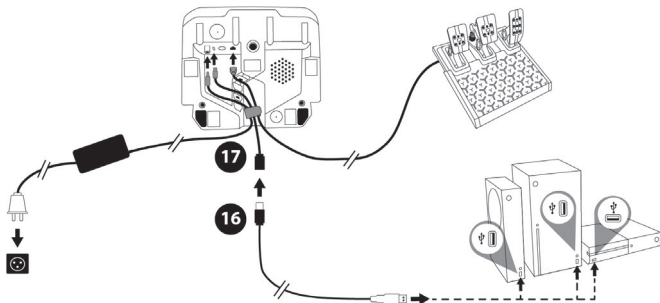
If your racing wheel and/or pedal set do not function correctly, or if they seem to be improperly calibrated:

Power off your console or PC and completely disconnect the racing wheel. Then reconnect all cables (including the power supply cable and the pedal set), and restart your console (or PC) and your game.

INSTALLATION ON XBOX CONSOLES

1. Connect the T3PM pedal set to the RJ12 connector (24) of the base.
2. Plug the power cable and power adapter into an electrical outlet.
3. Connect the USB-C cable (17) to the USB-C port (22) of the base.
4. Connect the USB-C/USB-A cable (16) to the USB-C cable (17) and to a USB-A port on the Xbox console.

Once the console is powered on, your racing wheel will self-calibrate automatically.



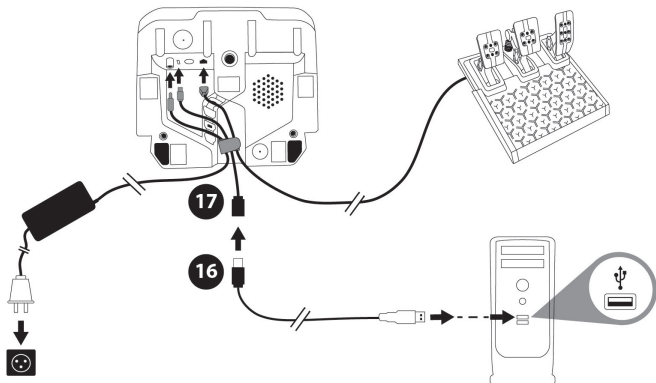
You are now ready to play!

Please note:

- The list of games compatible with the Xbox console and the T248 racing wheel is available here: <https://support.thrustmaster.com> (in the Racing Wheels / T248 / Games Settings section). This list is updated regularly.

INSTALLATION ON PC

1. Visit <https://support.thrustmaster.com> to download the drivers and Force Feedback software for PC. Click **Racing Wheels / T248 / Drivers**.
2. Connect the T3PM pedal set to the RJ12 connector (24) of the base.
3. Plug the power cable and power adapter into an electrical outlet.
4. Connect the USB-C cable (17) to the USB-C port (22) of the base.
5. Connect the USB-C/USB-A cable (16) to the USB-C cable (17) and to a USB-A port on your PC.



You are now ready to play!

Please note:

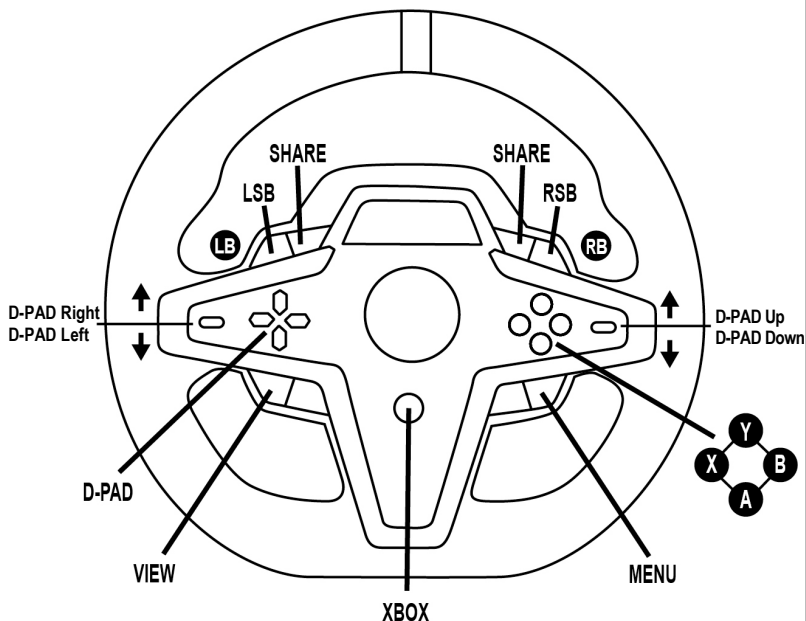
- In the Control Panel and in games, the racing wheel is recognized under the name **Thrustmaster Advanced Racer**.

UPDATING THE RACING WHEEL'S FIRMWARE

Visit <https://support.thrustmaster.com>.

Click **Racing Wheels / T248 / Firmware**, and follow the instructions.

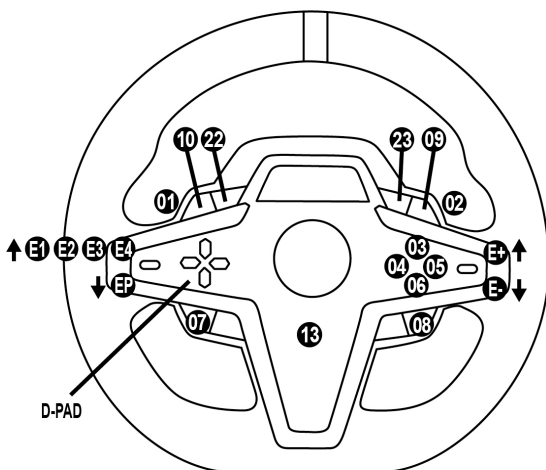
MAPPING FOR XBOX CONSOLES



Please note:

- The screen displaying telemetry information (T-RDD) is currently not compatible on Xbox consoles. It is only compatible on PC.
- Some features (encoders, number of action buttons) are limited by the console protocol.
- On Xbox, the LSB and RSB buttons on the racing wheel are only functional in some upcoming games. The list of games with this feature is updated regularly.

MAPPING FOR PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

USING THE E1 / E2 / E3 / E4 ENCODERS

You can select the active encoder by pushing the encoder selector switch (4) up. The active encoder is displayed on the screen: E1, E2, E3, E4 in succession, and then E1... and so on again.

When the encoder (E1, E2, E3 or E4) is selected, the associated functions are as follows:

- **Push (P)** by pushing the encoder selector switch (4) down.
- **+** by pushing the encoder selector switch on the right-hand side (5) up.
- **-** by pushing the encoder selector switch on the right-hand side (5) down.

The corresponding action is displayed on the screen.

Please note:

- The E1, E2, E3 and E4 encoders function in most games.
- The screen displaying telemetry information functions in games compatible with the Thrustmaster SDK. The list of compatible games is available here: <https://support.thrustmaster.com> (in the **Racing Wheels / T248 / Games Settings** section). This list is updated regularly.

MODE BUTTON

DISPLAYING INFORMATION ON THE RACING WHEEL, AND CONFIGURING THE RACING WHEEL AND PEDAL SET

Press the MODE button (9) to enter the MODE menu.

Only the first two segments are displayed when you are in this menu.



ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

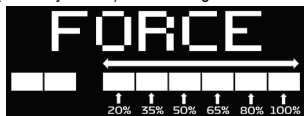
PORTUGUÊS
DO BRASIL

Use the directional buttons (7) in this menu as follows:

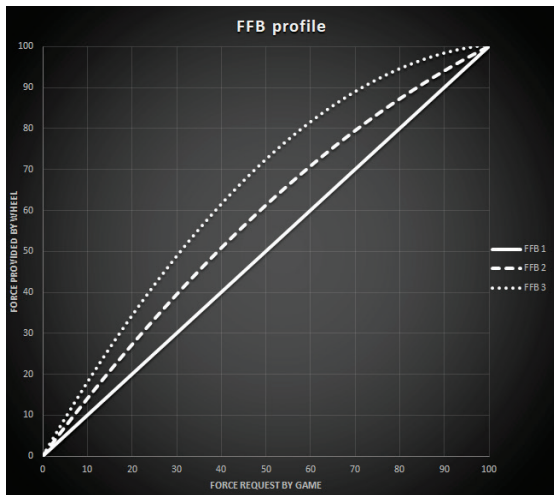
Navigation		Screen	Information / Options
  8 levels	 2 options	XBOX/PC Select your system: Xbox console or PC	- Selection of Xbox console (<i>by default</i>) - Selection of PC system Note: To validate your system choice, press the MODE button (9). Selection will be saved when EXIT appears on screen.
	 3 displays	ABOUT General information	- Firmware version of racing wheel base - Name of device connected to mini-DIN connector (23) - Type of pedal set connected to RJ12 connector (24)
	 3 options	FFB Select the Force Feedback profile (see <i>FFB PROFILE DIAGRAM</i> section)	- FFB 1 - FFB 2 (<i>by default</i>) - FFB 3
	 6 options	FORCE Select the overall wheel's force effect level	
	 6 options	ROT° Select the angle of rotation (only for games in which the angle of rotation is not automatic)	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = Automatic (<i>by default</i>)
	 2 options	PEDAL Select the pedal set configuration	- FLOOR: floor position (<i>by default</i>) - INV.: suspended position (<i>the accelerator and clutch pedals are reversed</i>)
	1 display	TEMP Motor temperature	Racing wheel's motor temperature displayed in real time
	 1 option	RESET Reset the racing wheel to default mode.	- N: No - Y: Yes Select Y, then press the MODE button (9). The racing wheel is reset when EXIT appears on screen.

FORCE

Allows to adjust in real time (= directly in race) all the racing wheel's force effects, from 20 to 100%.



FFB (FFB 1 / FFB 2 / FFB 3) PROFILE DIAGRAM



FFB 1

The FFB 1 effect provides linear Force Feedback. The force that you feel is 100% proportional to the force requested by the game.

FFB 2 and FFB 3

The FFB 2 and FFB 3 effects boost the Force Feedback in order to accentuate the force that you feel in relation to the force requested by the game.

Please note:

- Validate your choices by pressing the MODE button (9): EXIT is displayed before returning to your default screen.
- The directional buttons (7) are disabled in games and in the console's interface when the MODE button is enabled.

DISPLAY BUTTON

CONFIGURING THE DISPLAY OF TELEMETRY SETTINGS

(in games for PC compatible with the display)

Please note:

- The list of games for PC compatible with the T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) screen is available here: <https://support.thrustmaster.com> (in the **Racing Wheels / T248 / Games Settings** section). This list is updated regularly.
- The DISPLAY button only works in these games.
- The DISPLAY button is currently not compatible on Xbox consoles.

Press the DISPLAY button (**11**) to enter the DISPLAY menu.

Only the last two segments are displayed when you are in this menu.



Use the directional buttons (7) in this menu as follows:

Navigation		Screen	Information / Options
  5 levels	No	 Shifter	
	No	SPEED  Speed	
	  5 options for display across the segments	RPM  RPM and choice of view across the 9 segments	- REV >>: left to right - REV <<: right to left - REV ><: outside toward center - REV <>: center toward outside - REV --: no display on the segments
	  2 options	POS  Position	- DRI: position in the race - LAP: number of laps
	  3 options	TIME  Time	- PBL: best personal lap time - C L: current lap time - L L: last lap time

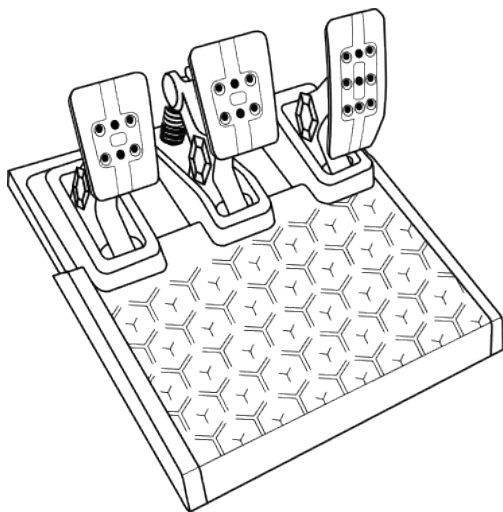
Please note:

- Validate your choices by pressing the DISPLAY button (11).
- The directional buttons (7) are disabled in games and in the console's interface when the DISPLAY button is enabled.

VARIOUS TIPS AND FAQs

Visit <https://support.thrustmaster.com>. Click **Racing Wheels / T248**, and then **Manual** or **FAQ**.

T3PM PEDAL SET



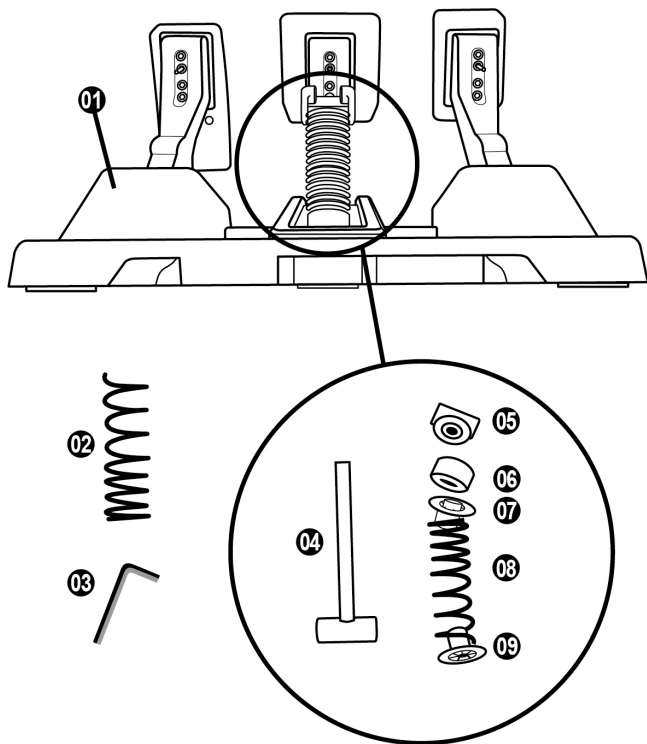
ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

TECHNICAL FEATURES



- 1 Pedal set
- 2 Additional hard spring (black)
- 3 2.5 mm Allen key
- 4 Spring retaining rod
- 5 Upper retaining head with washer

- 6 Elastomer cushioning ring (white – Shore 70)
- 7 Upper plastic spacer (red)
- 8 Soft spring (silver – installed by default)
- 9 Lower plastic spacer (red)

WARNING

Before using this product, please read this manual carefully and save it for later reference.



For safety reasons, never use the pedal set with bare feet or while wearing only socks on your feet.

THRUSTMASTER® DISCLAIMS ALL RESPONSIBILITY IN THE EVENT OF INJURY RESULTING FROM USE OF THE PEDAL SET WITHOUT SHOES.



Warning – Pedal set pinch hazard when playing

- * Keep the pedal set out of children's reach.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the sides of the pedals.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the pedal's rear base.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the pedal's front base.

NEVER



NEVER



NEVER



AUTOMATIC CALIBRATION OF THE PEDAL SET



IMPORTANT

- Never connect the pedal set to the racing wheel's base (or disconnect it from the base) when it is connected to the Xbox console, or during gameplay (this could result in improper calibration).
- Always connect the pedal set before connecting the racing wheel to the console or to the PC.
- Once the racing wheel's calibration is complete and the game has been started, the pedals are automatically calibrated after a few presses.
- Never press the pedals during the racing wheel's self-calibration phase or while a game is loading! This could result in improper calibration.

If your racing wheel and/or pedal set do not function correctly, or if they seem to be improperly calibrated:

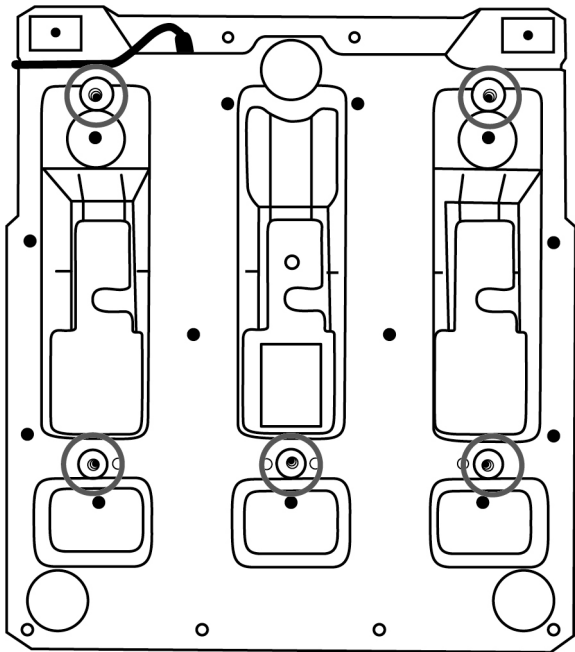
Power off your console and completely disconnect the racing wheel. Then reconnect all cables (including the power supply cable and the pedal set), and restart your console and your game.

ATTACHING THE PEDAL SET TO A SUPPORT OR COCKPIT

The pedal set can be attached to a variety of different compatible supports (sold separately) using the five M6-type threaded holes located underneath the base. To do so, screw at least two M6 screws (not included) through the support shelf, and into the threaded holes on the underside of the pedal set's base.



Important: the length of the M6 screws must not exceed the thickness of your support by more than 0.47 inches/12 mm, so as not to risk damaging the pedal set's internal components.

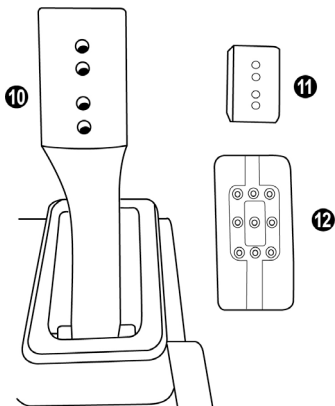


The pedal set's setup diagrams for cockpits and other supports are available at <https://support.thrustmaster.com>; click Racing Wheels / T3PM, and then Template - Cockpit setup.

ADJUSTING THE PEDAL SET

Each of the three pedals includes:

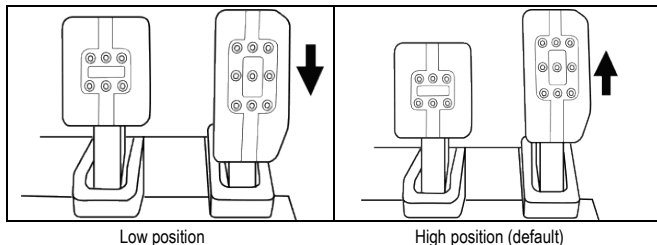
- A pedal arm (10) with two perforations.
- A plastic head support (11) (placed between the head and the arm) with four perforations.
- A metal head (12) with multiple perforations (nine for the accelerator – six for the brake – six for the clutch).



ATTENTION: To avoid any calibration problems, be sure to always disconnect your wheel's USB cable from the console or PC before making any adjustments to your pedal set.

Adjusting the HEIGHT of the gas pedal

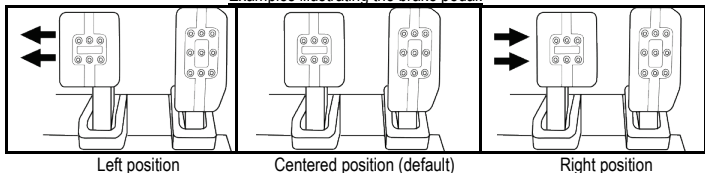
- Using the included 2.5 mm Allen key (3), unscrew the two screws holding the metal head (12) and its support (11) in place.
- Select your preferred height position, then replace and re-tighten the screws so that the metal head (12) and its support (11) are held firmly in place.



Adjusting the SPACING of the three pedals

- Using the included 2.5 mm Allen key (3), unscrew the two screws holding the metal head (12) and its support (11) in place.
- Select your preferred position (to the left, centered, or to the right), then replace and re-tighten the screws so that the metal head (12) and its support (11) are held firmly in place.

Examples illustrating the brake pedal:



Left position

Centered position (default)

Right position

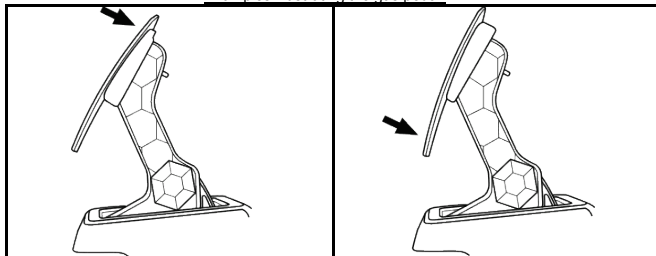
Number of possible spacing positions per pedal:

- Three for gas pedal
- Three for brake pedal
- Three for clutch pedal

Adjusting the INCLINATION of the pedals

- Using the included 2.5 mm Allen key (3), unscrew the two screws holding the metal head (12) and its support (11) in place.
- Turn the plastic head support (11) 180°, then replace and re-tighten the screws so that the metal head (12) and its support (11) are held firmly in place.

Examples illustrating the gas pedal:



Less inclined position (default)

More inclined position

Number of possible inclination positions per pedal:

- Two for gas pedal
- Two for brake pedal
- Two for clutch pedal

INCLUDED SET OF BRAKE SPRINGS

4 possible configurations and settings for the brake pressure force

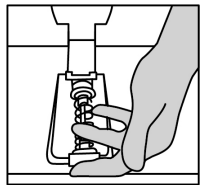
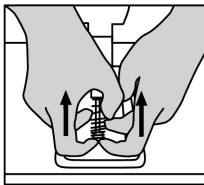
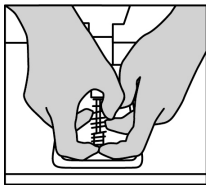
This mod lets you experience a different feel and resistance when braking.

You can choose to install it or not, according to your preferences.

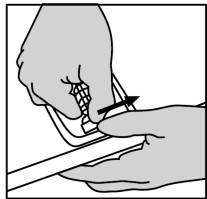
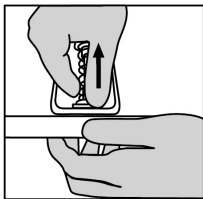
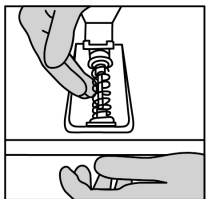
Brake resistance	Soft	Medium (by default)	Hard	Very hard
Recommended use	Desk	Desk	Pedal set support	Cockpit
Soft silver spring (8)	x	x		
White elastomer cushioning ring (6)		x		x
Hard black spring (2)			x	x

1. Pull hard on the lower plastic spacer (9) to compress the spring and remove the spring retaining rod (4) from its location.

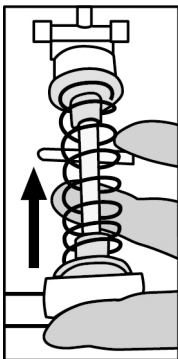
Method 1:



Method 2:



2. Reposition the different elements on the spring retaining rod (4).
Start with the lower plastic spacer (9), your choice of spring (2) or (8), and then the upper plastic spacer (7).
3. After your selected configuration, install the elastomer cushioning ring (6).
4. Adjust the upper retaining head with washer (5) and position it in its location.
5. Strongly compress the spring in order to place the spring retaining rod (4) in its location



A video showing how to change the spring is available at <https://support.thrustmaster.com>: click **Racing Wheels / T3PM**.

CONSUMER WARRANTY INFORMATION

Worldwide, Guillemot Corporation S.A., whose registered office is located at Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (hereinafter "Guillemot") warrants to the consumer that this Thrustmaster product shall be free from defects in materials and workmanship, for a warranty period which corresponds to the time limit to bring an action for conformity with respect to this product. In the countries of the European Union, this corresponds to a period of two (2) years from delivery of the Thrustmaster product. In other countries, the warranty period corresponds to the time limit to bring an action for conformity with respect to the Thrustmaster product according to applicable laws of the country in which the consumer was domiciled on the date of purchase of the Thrustmaster product (if no such action exists in the corresponding country, then the warranty period shall be one (1) year from the original date of purchase of the Thrustmaster product).

Should the product appear to be defective during the warranty period, immediately contact Technical Support, who will indicate the procedure to follow. If the defect is confirmed, the product must be returned to its place of purchase (or any other location indicated by Technical Support).

Within the context of this warranty, the consumer's defective product shall, at Technical Support's option, be either replaced or returned to working order. If, during the warranty period, the Thrustmaster product is subject to such reconditioning, any period of at least seven (7) days during which the product is out of use shall be added to the remaining warranty period (this period runs from the date of the consumer's request for intervention or from the date on which the product in question is made available for reconditioning, if the date on which the product is made available for reconditioning is subsequent to the date of the request for intervention). If permitted under applicable law, the full liability of Guillemot and its subsidiaries (including for consequential damages) is limited to the return to working order or the replacement of the Thrustmaster product. If permitted under applicable law, Guillemot disclaims all warranties of merchantability or fitness for a particular purpose.

This warranty shall not apply: (1) if the product has been modified, opened, altered, or has suffered damage as a result of inappropriate or abusive use, negligence, an accident, normal wear, or any other cause unrelated to a material or manufacturing defect (including, but not limited to, combining the Thrustmaster product with any unsuitable element, including in particular power supplies, rechargeable batteries, chargers, or any other elements not supplied by Guillemot for this product); (2) if the product has been used for any use other than home use, including for professional or commercial purposes (game rooms, training, competitions, for example); (3) in the event of failure to comply with the instructions provided by Technical Support; (4) to software, said software being subject to a specific warranty; (5) to consumables (elements to be replaced over the product's lifespan: disposable batteries, audio headset or headphone ear pads, for example); (6) to accessories (cables, cases, pouches, bags, wrist-straps, for example); (7) if the product was sold at public auction.

This warranty is nontransferable.

The consumer's legal rights with respect to laws applicable to the sale of consumer goods in his or her country are not affected by this warranty.

Additional warranty provisions

During the warranty period, Guillemot shall not provide, in principle, any spare parts, as Technical Support is the only party authorized to open and/or recondition any Thrustmaster product (with the exception of any reconditioning procedures which Technical Support may request that the consumer carry out, by way of written instructions – for example, due to the simplicity and the lack of confidentiality of the reconditioning process – and by providing the consumer with the required spare part(s), where applicable).

Given its innovation cycles and in order to protect its know-how and trade secrets, Guillemot shall not provide, in principle, any reconditioning notification or spare parts for any Thrustmaster product whose warranty period has expired.

In the United States of America and in Canada, this warranty is limited to the product's internal mechanism and external housing. In no event shall Guillemot or its affiliates be held liable to any third party for any consequential or incidental damages resulting from the breach of any express or implied warranties. Some States/Provinces do not allow limitation on how long an implied warranty lasts or exclusion or limitation of liability for consequential or incidental damages, so the above limitations or exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from State to State or Province to Province.

Liability

If permitted under applicable law, Guillemot Corporation S.A. (hereinafter "Guillemot") and its subsidiaries disclaim all liability for any damages caused by one or more of the following: (1) the product has been modified, opened or altered; (2) failure to comply with assembly instructions; (3) inappropriate or abusive use, negligence, an accident (an impact, for example); (4) normal wear; (5) the use of the product for any use other than home use, including for professional or commercial purposes (game rooms, training, competitions, for example). If permitted under applicable law, Guillemot and its subsidiaries disclaim all liability for any damages unrelated to a material or manufacturing defect with respect to the product (including, but not limited to, any damages caused directly or indirectly by any software, or by combining the Thrustmaster product with any unsuitable element, including in particular power supplies, rechargeable batteries, chargers, or any other elements not supplied by Guillemot for this product).

DECLARATION OF CONFORMITY

CANADIAN COMPLIANCE NOTICE: this Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

USA COMPLIANCE NOTICE: this equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) This device may not cause harmful interference, and
 - (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.
- These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment on and off, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

THRUSTMASTER®**TECHNICAL SUPPORT****<https://support.thrustmaster.com>****UK: 020 3147 4889****US: (866) 889-5036****Canada: 866-889-2181**

COPYRIGHT

©2022 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. Manufactured and distributed by Guillemot Corporation S.A.

Microsoft, Xbox, Xbox "Sphere" Design, Xbox Series X|S, Xbox One and Windows 10/11 are trademarks of the Microsoft group of companies.

All other trademarks and brand names are hereby acknowledged and are the property of their respective owners. Contents, design, and specifications are subject to changes without notice and may vary from one country to another. Photos and illustrations not binding. Designed in North America and Europe, made in China.



WARNING: this product can expose you to chemicals including Bisphenol A (BPA), which is known to the State of California to cause birth defects or other reproductive harm. For more information go to www.P65Warnings.ca.gov

ENVIRONMENTAL PROTECTION RECOMMENDATION



* In the European Union, the UK and Turkey: At the end of its working life, this product should not be disposed of with standard household waste, but rather dropped off at a collection point for the disposal of Waste Electrical and Electronic Equipment (WEEE) for recycling.

This is confirmed by the symbol found on the product, user manual or packaging.

Depending on their characteristics, the materials may be recycled. Through recycling and other forms of processing Waste Electrical and Electronic Equipment, you can make a significant contribution towards helping to protect the environment.

Please contact your local authorities for information on the collection point nearest you.

For all other countries: Please adhere to local recycling laws for electrical and electronic equipment.

Retain this information. Colors and decorations may vary.

Plastic fasteners and adhesives should be removed from the product before it is used.

www.thrustmaster.com

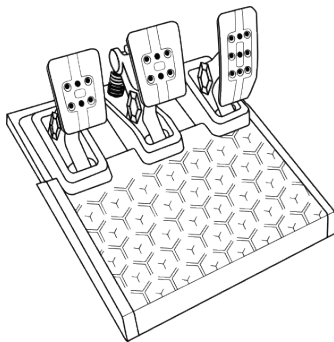
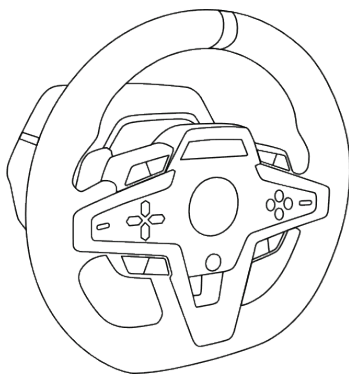
**Applicable to EU, UK and Turkey only*



T248

POUR XBOX ONE, XBOX SERIES X|S ET PC

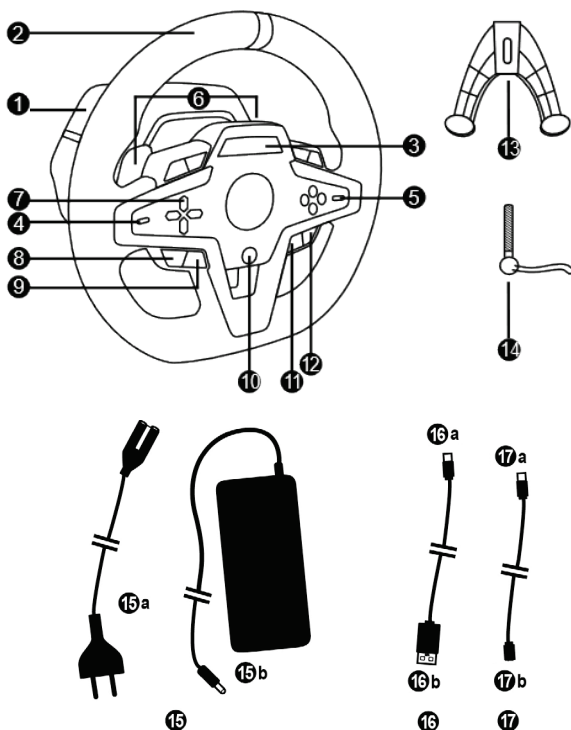
Manuel de l'utilisateur



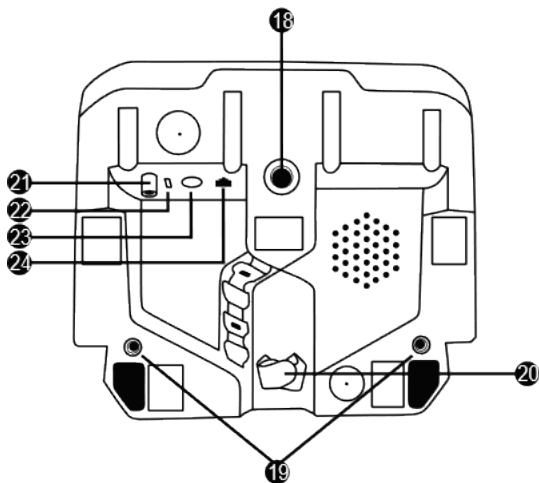
ATTENTION :

Pour que le volant T248 fonctionne correctement avec les jeux Xbox One, Xbox Series X|S ou PC, il peut être nécessaire d'installer les mises à jour automatiques de ces jeux (disponibles lorsque votre console ou votre PC est connecté à Internet).

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES



- | | |
|---|--|
| 1 Base T248 | 10 Bouton Xbox |
| 2 Roue du volant | 11 Bouton DISPLAY |
| 3 Écran T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) | 12 Bouton MENU sur consoles Xbox |
| 4 Sélecteur encodeur et fonction encodeur push | 13 Système de fixation |
| 5 Encodeur + et - | 14 Vis de serrage métallique |
| 6 2 palettes de vitesses magnétiques (Up et Down) | 15 Câble d'alimentation (EU/US ou UK...) (15a) et adaptateur secteur (15b) |
| 7 Boutons directionnels | 16 Câble USB-C (16a) – USB-A (16b) |
| 8 Bouton VIEW sur consoles Xbox | 17 Câble détachable USB-C mâle (17a) vers femelle (17b) |
| 9 Bouton MODE | |



- | | |
|---|---|
| 18 Gros pas de vis (pour le système de fixation et la vis de serrage) | 22 Connecteur USB-C du volant |
| 19 Pas de vis pour fixation cockpit (<i>non inclus</i>) | 23 Connecteur mini-DIN pour la boîte de vitesses, le frein à main ou le hub Thrustmaster (<i>vendus séparément</i>) |
| 20 Serre-câble auto-agrippant | 24 Connecteur RJ12 pour le pédalier |
| 21 Connecteur pour l'adaptateur secteur | |

AVERTISSEMENTS

Avant d'utiliser ce produit, lisez attentivement cette documentation et conservez-la pour pouvoir la consulter ultérieurement.



Avertissement – Choc électrique

- * Conservez le produit dans un endroit sec et ne l'exposez ni à la poussière ni au soleil.
- * Ne tordez pas et ne tirez pas sur les connecteurs et câbles.
- * Ne renversez pas de liquide sur le produit et ses connecteurs.
- * Ne mettez pas le produit en court-circuit.
- * Ne démontez jamais le produit, ne le jetez pas au feu et ne l'exposez pas à des températures élevées.
- * N'utilisez pas de câble d'alimentation autre que celui fourni avec votre volant.
- * N'utilisez pas le câble d'alimentation secteur si celui-ci où ses connecteurs sont endommagés, fendus ou cassés.
- * Assurez-vous que le câble d'alimentation secteur est parfaitement inséré dans la prise murale et dans son connecteur situé à l'arrière de la base du volant.
- * N'ouvrez pas l'appareil. L'appareil ne contient pas de pièces réparables par l'utilisateur. Confiez toute réparation au fabricant, à une agence spécifiée ou un technicien qualifié.
- * Utilisez uniquement les systèmes de fixation /accessoires spécifiés par le fabricant.
- * Si le volant fonctionne de manière anormale (s'il émet des sons, de la chaleur ou des odeurs anormales), arrêtez immédiatement de l'utiliser, débranchez le câble d'alimentation de la prise électrique et déconnectez les autres câbles.
- * Lorsque vous n'utilisez pas le volant pendant une période prolongée, débranchez le câble d'alimentation secteur de la prise électrique.
- * La prise électrique doit être située à proximité de l'équipement et doit être facilement accessible.



Utilisez uniquement le bloc d'alimentation listé dans le manuel de l'utilisateur.

Information relative au bloc d'alimentation

Informations publiées	Valeur	Unité
Nom ou marque du fabricant Numéro d'entreprise Adresse	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex France	
Identifiant du modèle	A481-1852590D	
Tension d'entrée	100 - 240	V
Fréquence AC d'entrée	50 - 60	Hz
Tension de sortie	18,5	V CC
Courant de sortie	2,6	A
Puissance de sortie	47,9	W
Efficacité active moyenne	87,8	%
Efficacité en charge faible (10 %)	87,8	%
Consommation électrique sans charge	0,10	W



Grilles d'aération

Veillez à n'obstruer aucune grille d'aération de la base du volant. Pour assurer une ventilation optimale, respectez les points ci-après :

- * Placez la base à 10 cm au moins d'une surface murale.
- * Ne placez pas la base dans un endroit exigu.
- * Ne couvrez pas la base.
- * Ne laissez pas la poussière s'accumuler sur les grilles d'aération.



Pour des raisons de sécurité, ne jouez pas pieds nus ou en chaussettes lorsque vous utilisez le pédalier.

THRUSTMASTER® DECLINE TOUTE RESPONSABILITE EN CAS DE BLESSURE SUITE A UNE UTILISATION DU PEDALIER SANS CHAUSSURES.



Avertissement – Blessures dues au retour de force et aux mouvements répétitifs

Jouer avec un volant à retour de force peut causer des douleurs aux muscles et aux articulations. Afin d'éviter tout problème :

- * Evitez les périodes trop longues de jeu.
- * Faites une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu.
- * Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras, des pieds ou des jambes, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de recommencer à jouer.
- * Si les symptômes ou les douleurs indiqués ci-dessus persistent lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.
- * Laissez hors de portée des enfants.
- * Lors des phases de jeu, laissez toujours vos deux mains correctement positionnées sur le volant sans jamais le lâcher complètement.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos mains ou vos doigts sous les pédales ou à proximité du pédalier.
- * Lors des phases de calibration et de jeu, ne jamais introduire une main ou un bras à l'intérieur de la roue du volant.
- * Vérifiez que la base du volant est correctement fixée, conformément aux instructions du manuel.



Produit à manipuler uniquement par des personnes âgées de 14 ans ou plus

PRODUIT LOURD



Ne pas laisser tomber le produit sur vous ou une autre personne

TOUJOURS



JAMAIS



JAMAIS



Avertissement – Risque de pincement au niveau du pédalier lors des phases de jeu

- * Laissez le pédalier hors de portée des enfants.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité des côtés des pédales.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité de la base arrière des pédales.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité de la base avant des pédales.

JAMAIS



JAMAIS



JAMAIS



Avertissement – Risque de pincement au niveau du pédalier lorsque vous n'utilisez pas le pédalier

- * Placez le pédalier dans un endroit sûr et hors de portée des enfants.

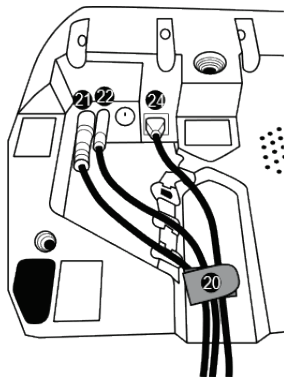
FIXATION DU VOLANT

Fixer le volant sur une table ou un bureau

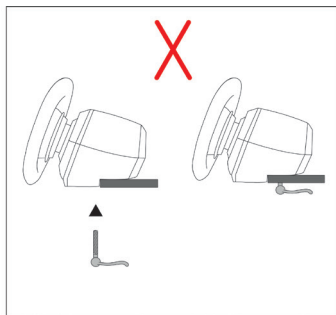
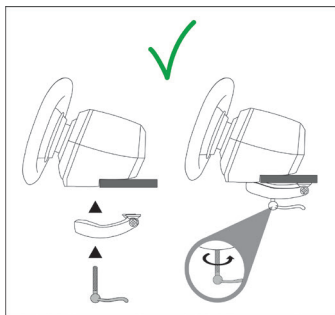
Commencez par connecter sous le volant :

- l'adaptateur secteur (21),
- le câble détachable USB-C (17a) dans le connecteur USB-C (22),
- le pédalier T3PM (24).

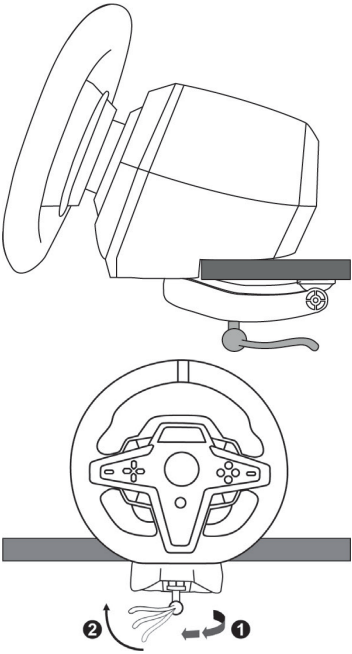
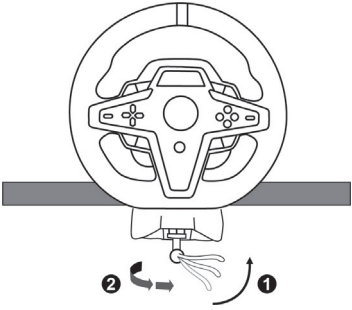
Veillez à suivre les chemins de câbles et à attacher les câbles à l'aide du serre-câble (20) prévu à cet effet.



1. Placez le volant sur une table ou autre surface plane.
2. Placez la vis de serrage (14) dans le système de fixation (13), puis vissez l'ensemble (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) dans le gros pas de vis (18) situé sous le volant, jusqu'à ce que ce dernier soit parfaitement stable.



ATTENTION : Ne vissez jamais la vis de serrage seule sans le système de fixation !
Cela risquerait de détériorer le volant.

MONTAGE / DEMONTAGE	SENS
<u>Pour serrer :</u> <i>Vissez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre</i>	
<u>Pour desserrer :</u> <i>Dévissez dans le sens des aiguilles d'une montre</i>	

Fixer le volant sur un cockpit (non inclus)

1. Placez la base du volant sur la tablette du cockpit.
2. Vissez deux vis M6 (non fournies) dans la tablette du cockpit et dans les deux pas de vis situés sous le volant **(19)**.



La longueur des vis M6 ne doit pas dépasser l'épaisseur de votre support +12 mm afin de ne pas endommager les composants internes de la base.

3. Si nécessaire, vissez en plus le système de fixation classique **(13, 14)** dans le gros pas de vis **(18)**.

Le plan d'implantation du T248 pour les supports est disponible sur <https://support.thrustmaster.com> : cliquez sur Volants / T248, puis sur Template - Cockpit Setup.

INSTALLATION

CALIBRAGE AUTOMATIQUE DU VOLANT ET DES PÉDALES

La roue du volant s'autocalibre de manière automatique une fois le volant relié au secteur et le connecteur USB connecté à la console Xbox ou au PC.

Cette opération entraîne des mouvements rapides du volant de gauche à droite sur 900° avant de s'immobiliser au centre.



ATTENTION :

**Lors des phases d'autocalibration du volant, ne touchez jamais au volant.
Cela risquerait de fausser la calibration ou de vous blesser.**

Lorsque la console est allumée, ne débranchez jamais le pédalier de la base ou ne le branchez jamais à la base, afin de ne pas fausser la calibration.

Le pédalier doit toujours être branché avant de relier le volant à la console.

Une fois le volant autocalibré et le jeu lancé, les pédales se calibrent automatiquement après quelques pressions.



ATTENTION :

**Lors des phases d'autocalibration du volant et lorsque votre jeu se lance,
n'appuyez jamais sur les pédales. Cela risquerait de fausser la calibration.**

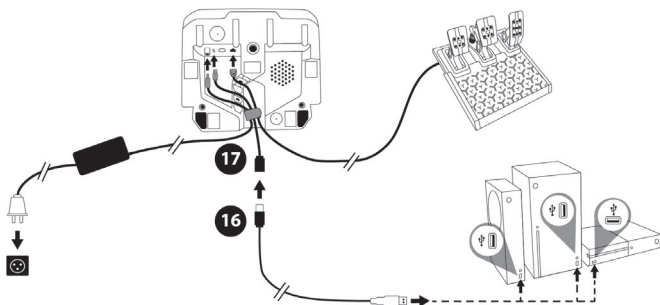
Si votre volant et vos pédales ne fonctionnent pas correctement ou semblent mal calibrés :

Eteignez votre console ou votre PC, déconnectez entièrement votre volant, reconnectez tous les câbles (avec le câble d'alimentation secteur et le pédalier), redémarrez et relancez votre jeu.

INSTALLATION SUR CONSOLES XBOX

1. Branchez le pédalier T3PM sur le connecteur RJ12 (24) de la base.
2. Branchez l'adaptateur secteur sur une prise de courant.
3. Branchez le câble USB-C (17) sur le port USB-C (22) de la base.
4. Branchez le câble USB-C/USB-A (16) sur le câble USB-C (17) et sur un port USB-A de la console Xbox.

Une fois votre console allumée, votre volant s'autocalibre de manière automatique.



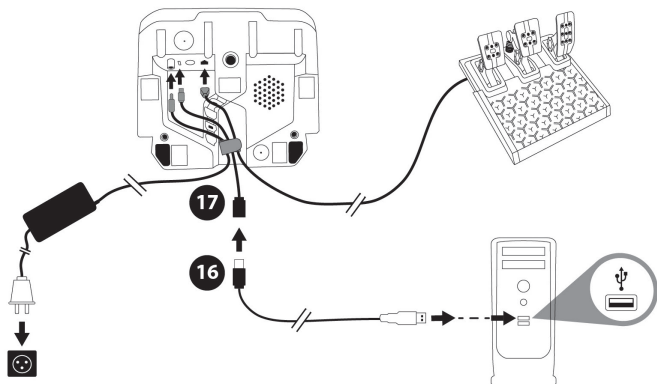
Vous êtes maintenant prêt à jouer !

Remarque :

- La liste des jeux compatibles avec la console Xbox et le T248 est disponible ici : <https://support.thrustmaster.com> (dans la rubrique **Volants / T248 / Paramètres de jeux**). Cette liste est régulièrement mise à jour.

INSTALLATION SUR PC

1. Allez sur <https://support.thrustmaster.com> pour télécharger les pilotes et le logiciel Force Feedback pour PC. Cliquez sur **Volants / T248** puis **Pilotes**.
2. Branchez le pédalier T3PM sur le connecteur RJ12 (24) de la base.
3. Branchez l'adaptateur secteur sur une prise de courant.
4. Branchez le câble USB-C (17) sur le port USB-C (22) de la base.
5. Branchez le câble USB-C/USB-A (16) sur le câble USB-C (17) et sur un port USB-A de votre PC.



Vous êtes maintenant prêt à jouer !

Remarque :

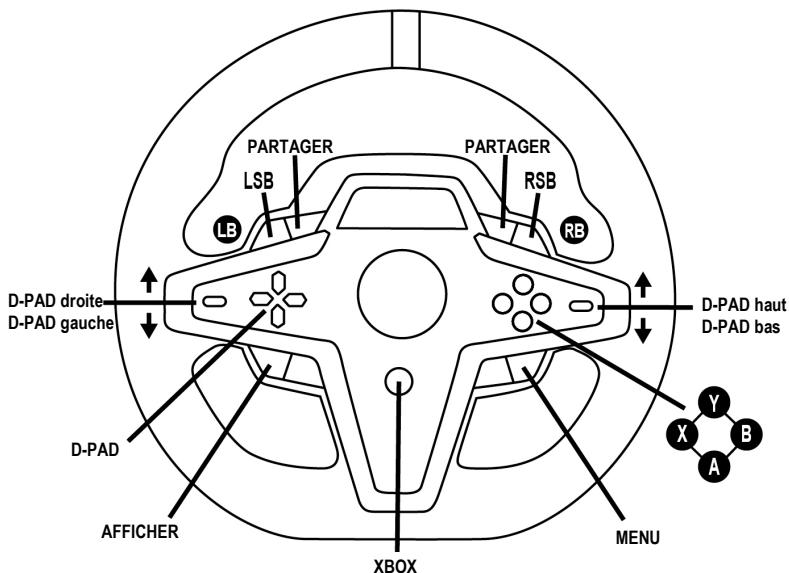
- Dans le Panneau de configuration et dans les jeux, le volant est connu sous le nom **Thrustmaster Advanced Racer**.

METTRE A JOUR LE FIRMWARE DU VOLANT

Aller sur <https://support.thrustmaster.com>.

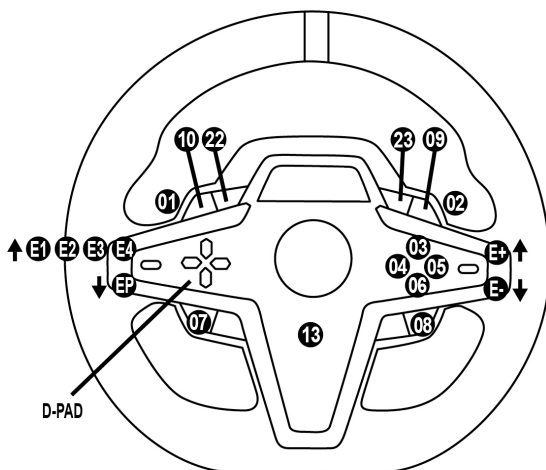
Cliquez sur **Volants / T248 / Firmware** puis suivez les instructions.

MAPPING POUR CONSOLES XBOX



Remarques :

- L'écran affichant les informations de télémétrie (T-RDD) n'est pour l'instant pas compatible sur les consoles Xbox. Il est uniquement compatible sur PC.
- Certaines fonctionnalités (encodeurs, nombre de boutons d'action) sont limitées par le protocole de la console.
- Sur Xbox, les boutons LSB et RSB du volant ne sont fonctionnels que dans certains jeux à venir. La liste des jeux intégrant cette fonctionnalité est mise à jour régulièrement.



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

UTILISATION DES ENCODEURS E1 / E2 / E3 / E4

Vous pouvez choisir l'encodeur actif en actionnant le sélecteur encodeur (4) vers le haut. L'encodeur actif s'affiche à l'écran : successivement E1, E2, E3, E4, puis de nouveau E1...

Lorsque l'encodeur (E1, E2, E3 ou E4) est sélectionné, les fonctions associées sont les suivantes :

- Push (P) en actionnant le sélecteur encodeur (4) vers le bas.
- + en actionnant l'encodeur droit (5) vers le haut.
- - en actionnant l'encodeur droit (5) vers le bas.

L'action correspondante s'affiche à l'écran.

Remarques :

- Les encodeurs E1, E2, E3, E4 fonctionnent dans la plupart des jeux.
- L'écran affichant les informations de télémétrie fonctionne dans les jeux compatibles avec le SDK Thrustmaster. La liste des jeux compatibles est disponible ici : <https://support.thrustmaster.com> (dans la rubrique **Volants / T248 / Paramètres de jeux**). Cette liste est régulièrement mise à jour.

BOUTON MODE

AFFICHAGE DES INFORMATIONS SUR LE VOLANT ET CONFIGURATION DU VOLANT ET DU PÉDALIER

Un appui sur le bouton MODE (9) permet d'entrer dans le menu MODE.

Seuls les deux premiers segments sont affichés tant que vous vous trouvez dans ce menu.



ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

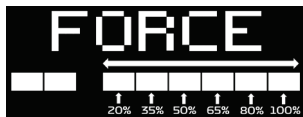
PORTUGUÊS
DO BRASIL

Utilisez les boutons directionnels (7) comme suit dans ce menu :

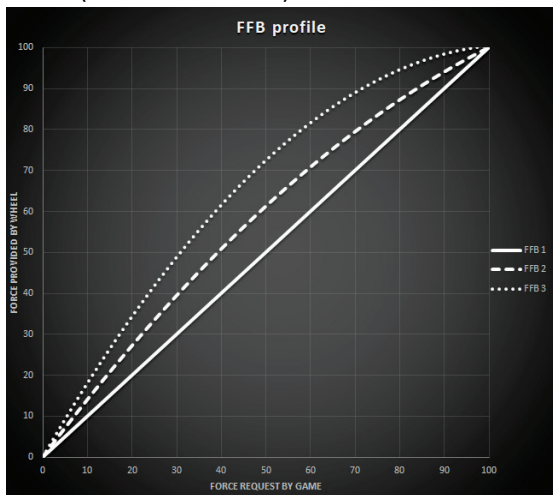
Navigation		Ecran	Informations / Options
  8 niveaux	 2 options	XBOX/PC Choix du système : console Xbox ou PC	- Choix de la console Xbox (<i>par défaut</i>) - Choix du PC Remarque : Pour valider votre choix de système, appuyez sur le bouton MODE (9). Le choix est enregistré lorsque EXIT s'affiche sur l'écran.
	 3 affichages	ABOUT Informations générales	- Version du firmware de la base - Norm du périphérique connecté au port mini-DIN (23) - Type du pédalier connecté au port RJ12 (24)
	 6 options	FORCE Choix de la force générale du volant	
	 3 options	FFB Choix du profil de retour de force (cf. COURBES FFB)	- FFB 1 - FFB 2 (<i>par défaut</i>) - FFB 3
	 6 options	ROT° Choix de l'angle de rotation. <i>(uniquement pour les jeux dans lesquels l'angle de rotation n'est pas automatique)</i>	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = Automatique (<i>par défaut</i>)
	 2 options	PEDAL Choix de la configuration du pédalier	- FLOOR : position plancher (<i>par défaut</i>) - INV. : position suspendue (les pédales d'accélérateur et d'embrayage sont inversées)
	1 affichage	TEMP Température du moteur	Affichage de la température du moteur en temps réel
	 1 option	RESET Réinitialisation du volant sur le mode par défaut.	- N: Non - Y: Oui Sélectionnez Y puis appuyez sur le bouton MODE (9). Le volant est réinitialisé lorsque EXIT s'affiche sur l'écran.

FORCE

Permet d'ajuster en temps réel (= directement en course) l'ensemble des effets de forces du volant, de 20 à 100 %.



COURBES FFB (FFB 1 / FFB 2 / FFB 3)



FFB 1

L'effet FFB 1 fournit un retour de force linéaire. La force ressentie est 100 % proportionnelle à la force demandée dans le jeu.

FFB 2 et FFB 3

Les effets FFB 2 et FFB 3 boostent le retour de force pour accentuer la force ressentie par rapport à la force demandée dans le jeu.

Remarques :

- Validez vos choix par un appui sur le bouton MODE (9), EXIT s'affiche avant de revenir sur votre écran par défaut.
- Les boutons directionnels (7) sont désactivés dans les jeux et dans l'interface de la console lorsque le menu MODE est actif.

BOUTON DISPLAY

CONFIGURATION DE L’AFFICHAGE DES PARAMETRES DE TELEMETRIE

(dans les jeux PC compatibles avec l’écran)

Remarques :

- La liste des jeux PC compatibles avec l’écran T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) est disponible ici : <https://support.thrustmaster.com> (dans la rubrique **Volants / T248 / Paramètres de jeux**). Cette liste est régulièrement mise à jour.
- Le bouton DISPLAY n’est fonctionnel que dans ces jeux.
- Le bouton DISPLAY n’est actuellement pas compatible sur les consoles Xbox.

Un appui sur le bouton DISPLAY (**11**) permet d’entrer dans le menu DISPLAY.

Seuls les deux derniers segments sont affichés tant que vous vous trouvez dans ce menu.



Utilisez les boutons directionnels (**7**) comme suit dans ce menu :

Navigation		Ecran	Informations / Options
  5 niveaux	Non	 Boîte de vitesses	
	Non	SPEED  Vitesse	
	  5 options pour l'affichage sur les segments	RPM  RPM et choix de visualisation sur les 9 segments	- REV >> : gauche vers droite - REV << : droite vers gauche - REV >< : extérieur vers centre - REV <> : centre vers extérieur - REV — : pas d'affichage sur les segments
	  2 options	POS  Position	- DRI : position en course - LAP : nombre de tours
	  3 options	TIME  Temps	- PBL : meilleur temps personnel au tour - C L : temps du tour actuel - L L : temps du dernier tour

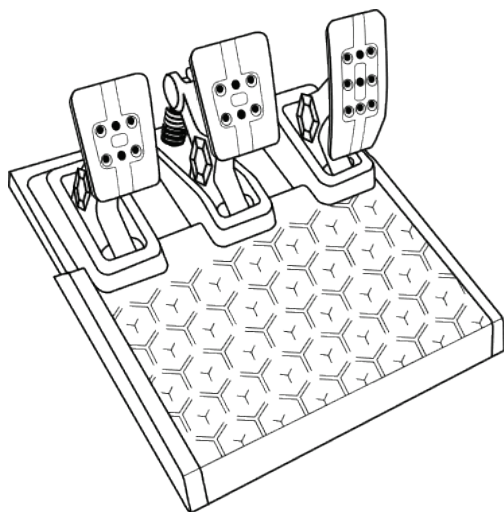
Remarques :

- Validez vos choix par un appui sur le bouton DISPLAY (11).
- Les boutons directionnels (7) sont désactivés dans les jeux et dans l'interface de la console lorsque le menu DISPLAY est actif.

AIDES & FAQ DIVERSES

Allez sur <https://support.thrustmaster.com>. Cliquez sur **Volants / T248** puis **Manuel utilisateur** ou **FAQ**.

Pédalier T3PM



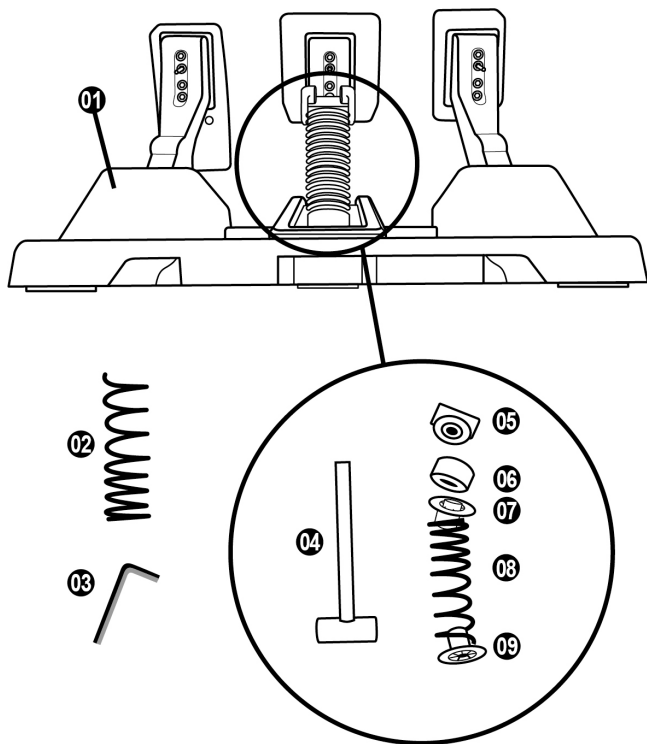
ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES



- 1 Pédalier
- 2 Ressort dur supplémentaire (noir)
- 3 Clé Allen 2,5 mm
- 4 Tige de maintien du ressort
- 5 Tête de maintien supérieure avec rondelle

- 6 Tampon élastomère (blanc – Shore 70)
- 7 Entretoise plastique supérieure (rouge)
- 8 Ressort souple (argent – monté par défaut)
- 9 Entretoise plastique inférieure (rouge)

AVERTISSEMENT

Avant d'utiliser ce produit, lisez attentivement cette documentation et conservez-la pour pouvoir la consulter ultérieurement.



Pour des raisons de sécurité, ne jouez pas pieds nus ou en chaussettes lorsque vous utilisez le pédalier.

THRUSTMASTER® DECLINE TOUTE RESPONSABILITE EN CAS DE BLESSURE SUITE A UNE UTILISATION DU PEDALIER SANS CHAUSSURES.



Avertissement – Risque de pincement au niveau du pédalier lors des phases de jeu

- * Laissez le pédalier hors de portée des enfants.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité des côtés des pédales.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité de la base arrière des pédales.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité de la base avant des pédales.

JAMAIS



JAMAIS



JAMAIS



CALIBRAGE AUTOMATIQUE DES PEDALES



IMPORTANT

- Ne branchez ou débranchez jamais le pédalier de la base lorsque celui-ci est connecté à la console Xbox ou en cours de jeu, pour ne pas fausser la calibration.
- Branchez toujours le pédalier avant de relier le volant à la console ou au PC.
- Une fois le volant autocalibré et le jeu lancé, les pédales se calibrent automatiquement après quelques pressions.
- Lors des phases d'autocalibration du volant et lorsque votre jeu se lance, n'appuyez jamais sur les pédales, au risque de fausser la calibration.

Si vos pédales ne fonctionnent pas correctement ou semblent mal calibrées :

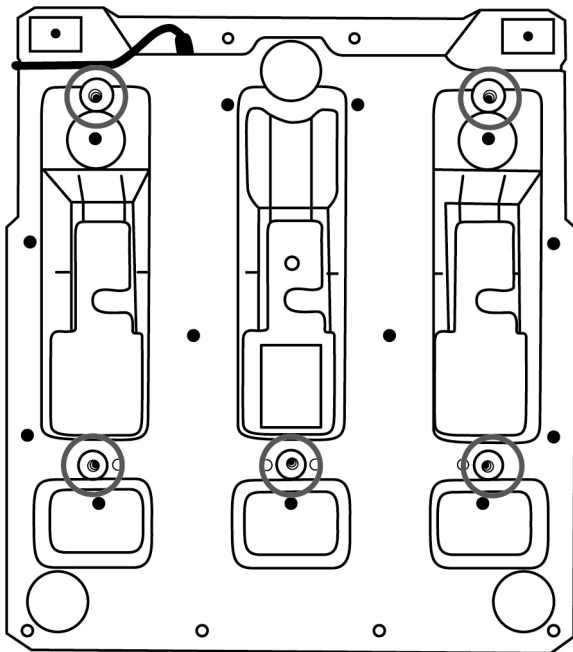
Éteignez votre console, déconnectez entièrement votre volant, reconnectez tous les câbles (y compris le câble d'alimentation secteur et le câble du pédalier), redémarrez la console et relancez votre jeu.

FIXATION DU PÉDALIER SUR UN SUPPORT OU UN COCKPIT

Le pédalier peut être fixé sur divers supports compatibles (vendus séparément) via cinq pas de vis type M6 situés sous sa base. Pour ce faire : vissez au minimum deux vis M6 (non fournies) dans la tablette du support et dans les pas de vis du pédalier.



La longueur des vis M6 ne doit pas dépasser l'épaisseur de votre support +12 mm afin de ne pas endommager les composants internes du pédalier.

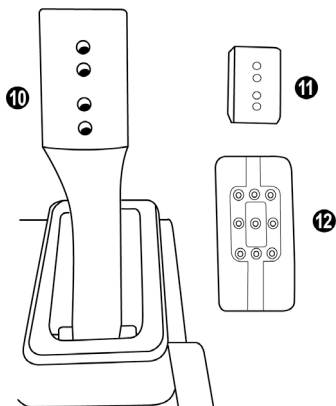


Le plan d'implantation du pédalier pour les supports est disponible sur <https://support.thrustmaster.com> : cliquez sur Volants / T3PM, puis sur Template - Cockpit Setup.

REGLAGES DU PEDALIER

Chacune des 3 pédales comprend :

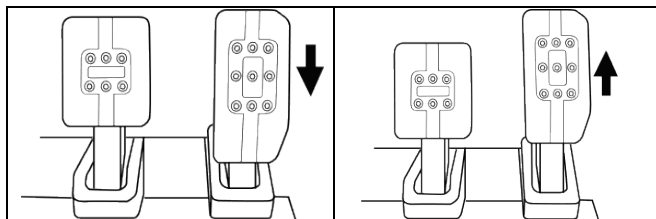
- Un bras de pédale (**10**) avec deux perforations.
- Un support de tête plastique (**11**) placé entre la tête et le bras avec quatre perforations.
- Une tête métallique (**12**) avec plusieurs perforations : neuf pour l'accélérateur, six pour le frein et six pour l'embrayage.



ATTENTION : Pour éviter tout problème de calibration, débranchez toujours le câble USB de votre volant avant d'effectuer des réglages sur votre pédalier.

Ajuster la HAUTEUR de la pédale d'accélérateur

- A l'aide de la clé Allen 2,5 mm fournie (**3**), dévissez les deux vis maintenant la tête métallique (**12**) et son support (**11**).
- Choisissez ensuite votre position en hauteur, puis revissez le tout.



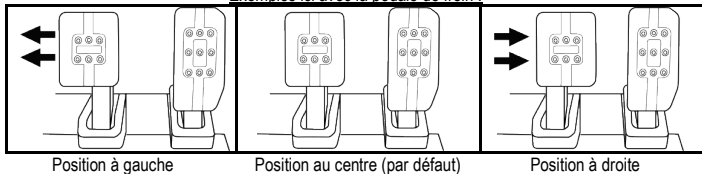
Position basse

Position haute (par défaut)

Ajuster l'ECARTEMENT des trois pédales

- A l'aide de la clé Allen 2,5 mm fournie (3), dévissez les deux vis maintenant la tête métallique (12) et son support (11).
- Choisissez ensuite votre position (à gauche, au centre ou à droite), puis revissez le tout.

Exemples ici avec la pédale de frein :



Position à gauche

Position au centre (par défaut)

Position à droite

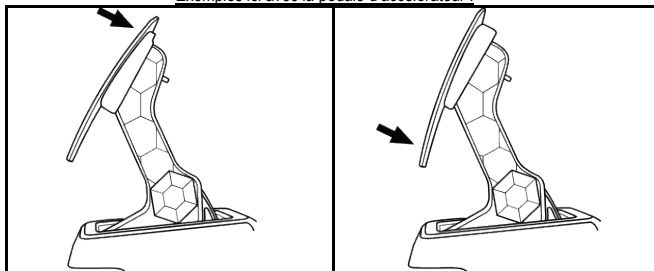
Nombre de positions en écartement possibles par pédale :

- Trois pour la pédale d'accélérateur
- Trois pour la pédale de frein
- Trois pour la pédale d'embrayage

Ajuster l'INCLINAISON des pédales

- A l'aide de la clé Allen 2,5 mm fournie (3), dévissez les deux vis maintenant la tête métallique (12) et son support (11).
- Retournez ensuite le support de tête plastique (11) de 180°, puis revissez le tout.

Exemples ici avec la pédale d'accélérateur :



Position moins inclinée (par défaut)

Position plus inclinée

Nombre de positions d'inclinaison possibles par pédale :

- Deux pour la pédale d'accélérateur
- Deux pour la pédale de frein
- Deux pour la pédale d'embrayage

KIT de ressort de frein inclus.

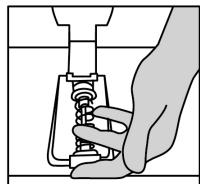
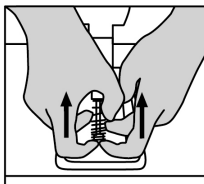
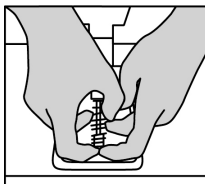
Quatre configurations et réglages possibles pour la force de pression du frein.

Ce MOD permet d'apporter un ressenti et une résistance différents lors des freinages.
Il appartiendra à chacun de l'installer ou non en fonction de ses préférences.

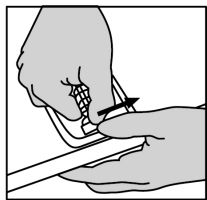
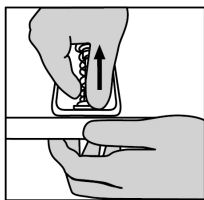
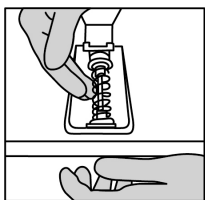
Resistance Frein	Souple	Medium (par défaut)	Dur	Ultra Dur
Utilisation recommandée	Bureau	Bureau	Support de pédalier	Cockpit
Ressort souple argent (8)	x	x		
Tampon élastomère blanc (6)		x		x
Ressort dur noir (2)			x	x

1. Tirez fortement sous l'entretoise inférieure (9) pour compresser le ressort et sortir la tige de maintien du ressort (4) de son emplacement.

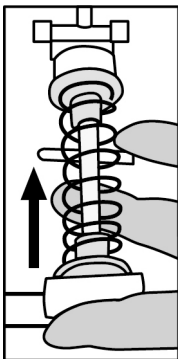
Méthode 1 :



Méthode 2 :



2. Repositionnez les différents éléments sur la tige de maintien (4).
Commencez par l'entretoise plastique inférieure (9), le ressort de votre choix (2) ou (8), puis l'entretoise plastique supérieure (7).
3. Suivant votre configuration choisie, installez le tampon élastomère (6).
4. Ajoutez la tête de maintien supérieure avec rondelle (5) et positionnez-la dans son emplacement.
5. Compressez fortement le ressort pour remettre en place la tige de maintien du ressort (4) dans son emplacement.



Une vidéo de montage du ressort est disponible sur <https://support.thrustmaster.com> : cliquez sur **Volants / T3PM**.

INFORMATIONS RELATIVES A LA GARANTIE AUX CONSOMMATEURS

Dans le monde entier, Guillemot Corporation S.A., ayant son siège social Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (ci-après « Guillemot ») garantit au consommateur que le présent produit Thrustmaster est exempt de défaut matériel et de vice de fabrication, et ce, pour une période de garantie qui correspond au délai pour intenter une action en conformité de ce produit. Dans les pays de l'Union Européenne, ce délai est de deux (2) ans à compter de la délivrance du produit Thrustmaster. Dans les autres pays, la durée de la période de garantie correspond au délai pour intenter une action en conformité du produit Thrustmaster selon la législation en vigueur dans le pays où le consommateur avait son domicile lors de l'achat du produit Thrustmaster (si une telle action en conformité n'existe pas dans ce pays alors la période de garantie est de un (1) an à compter de la date d'achat d'origine du produit Thrustmaster).

Si, au cours de la période de garantie, le produit semble défectueux, contactez immédiatement le Support Technique qui vous indiquera la procédure à suivre. Si le défaut est confirmé, le produit devra être retourné à son lieu d'achat (ou tout autre lieu indiqué par le Support Technique).

Dans le cadre de la garantie, le consommateur bénéficiera, au choix du Support Technique, d'un remplacement ou d'une remise en état de marche du produit défectueux. Si, pendant la période de garantie, le produit Thrustmaster fait l'objet d'une telle remise en état, toute période d'immobilisation d'au moins sept jours vient s'ajouter à la durée de la garantie qui restait à courir (cette période court à compter de la demande d'intervention du consommateur ou de la mise à disposition pour remise en état du produit en cause, si cette mise à disposition est postérieure à la demande d'intervention). Lorsque la loi applicable l'autorise, toute responsabilité de Guillemot et ses filiales (y compris pour les dommages indirects) se limite à la remise en état de marche ou au remplacement du produit Thrustmaster. Lorsque la loi applicable l'autorise, Guillemot exclut toutes garanties de qualité marchande ou d'adaptation à un usage particulier.

Cette garantie ne s'appliquera pas : (1) si le produit a été modifié, ouvert, altéré, ou a subi des dommages résultant d'une utilisation inappropriée ou abusive, d'une négligence, d'un accident, de l'usure normale, ou de toute autre cause non liée à un défaut matériel ou à un vice de fabrication (y compris, mais non limitativement, une combinaison du produit Thrustmaster avec tout élément inadapté, notamment alimentations électriques, batteries, chargeurs, ou tous autres éléments non-fournis par Guillemot pour ce produit) ; (2) si le produit a été utilisé en dehors du cadre privé, à des fins professionnelles ou commerciales (salles de jeu, formations, compétitions, par exemple) ; (3) en cas de non respect des instructions du Support Technique ; (4) aux logiciels, lesdits logiciels faisant l'objet d'une garantie spécifique ; (5) aux consommables (éléments à remplacer pendant la durée de vie du produit : piles, coussinets de casque audio, par exemple) ; (6) aux accessoires (câbles, étuis, housses, sacs, dragonnes, par exemple) ; (7) si le produit a été vendu aux enchères publiques.

Cette garantie n'est pas transférable.

Les droits légaux du consommateur au titre de la législation applicable dans son pays à la vente de biens de consommation ne sont pas affectés par la présente garantie.

Par exemple, en France, indépendamment de la présente garantie, le vendeur reste tenu de la garantie légale de conformité mentionnée aux articles L. 217-4 à L.217-12 du code de la consommation et de celle relative aux défauts (vices cachés) de la chose vendue, dans les conditions prévues aux articles 1641 à 1648 et 2232 du code civil. La loi applicable (c'est-à-dire la loi française) impose de reproduire les extraits de la loi française suivants :

Article L. 217-4 du code de la consommation :

Le vendeur livre un bien conforme au contrat et répond des défauts de conformité existant lors de la délivrance.

Il répond également des défauts de conformité résultant de l'emballage, des instructions de montage ou de l'installation lorsque celle-ci a été mise à sa charge par le contrat ou a été réalisée sous sa responsabilité.

Article L. 217-5 du code de la consommation :

Le bien est conforme au contrat :

1° S'il est propre à l'usage habituellement attendu d'un bien semblable et, le cas échéant :

- s'il correspond à la description donnée par le vendeur et possède les qualités que celui-ci a présentées à l'acheteur sous forme d'échantillon ou de modèle ;

- s'il présente les qualités qu'un acheteur peut légitimement attendre eu égard aux déclarations publiques faites par le vendeur, par le producteur ou par son représentant, notamment dans la publicité ou l'étiquetage ;

2° Ou s'il présente les caractéristiques définies d'un commun accord par les parties ou est propre à tout usage spécial recherché par l'acheteur, porté à la connaissance du vendeur et que ce dernier a accepté.

Article L. 217-12 du code de la consommation :

L'action résultant du défaut de conformité se prescrit par deux ans à compter de la délivrance du bien.

Article L. 217-16 du code de la consommation :

Lorsque l'acheteur demande au vendeur, pendant le cours de la garantie commerciale qui lui a été consentie lors de l'acquisition ou de la réparation d'un bien meuble, une remise en état couverte par la garantie, toute période d'immobilisation d'au moins sept jours vient s'ajouter à la durée de la garantie qui restait à courir.

Cette période court à compter de la demande d'intervention de l'acheteur ou de la mise à disposition pour réparation du bien en cause, si cette mise à disposition est postérieure à la demande d'intervention.

Article L. 1641 du code civil:

Le vendeur est tenu de la garantie à raison des défauts cachés de la chose vendue qui la rendent impropre à l'usage auquel on la destine, ou qui diminuent tellement cet usage que l'acheteur ne l'aurait pas acquise, ou n'en aurait donné qu'un moindre prix, s'il les avait connus.

Article L. 1648 alinéa 1^{er} du code civil:

L'action résultant des vices rédhibitoires doit être intentée par l'acquéreur dans un délai de deux ans à compter de la découverte du vice.

Stipulations additionnelles à la garantie

Pendant la période de garantie, Guillemot ne fournira, en principe, pas de pièce détachée car le Support Technique est seul habilité tant à ouvrir qu'à remettre en état tout produit Thrustmaster (à l'exception des remises en état que le Support Technique demanderait, par instructions écrites, au consommateur d'effectuer -par exemple en raison de la simplicité et de l'absence de confidentialité du processus de remise en état-, en lui fournissant, le cas échéant, la ou les pièces détachées nécessaires).

Compte tenu de ses cycles d'innovation et pour préserver ses savoir-faire et secrets, Guillemot ne fournira, en principe, ni notice de remise en état, ni pièce détachée pour tout produit Thrustmaster dont la période de garantie est expirée.

Aux États-Unis d'Amérique et au Canada, la présente garantie est limitée au mécanisme interne et au boîtier externe du produit. En aucun cas, Guillemot ou ses sociétés affiliées ne sauraient être tenues responsables envers qui que ce soit de tous dommages indirects ou dommages accessoires résultant du non respect des garanties expresses ou implicites. Certains États/Provinces n'autorisent pas la limitation sur la durée d'une garantie implicite, ou l'exclusion ou la limitation de responsabilité pour les dommages indirects ou accessoires, de sorte que les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent ne pas vous être applicables. Cette garantie vous confère des droits spécifiques ; vous pouvez également bénéficier d'autres droits qui peuvent différer d'un État/Province à l'autre.

Responsabilité

Lorsque la loi applicable l'autorise, Guillemot Corporation S.A. (ci-après « Guillemot ») et ses filiales excluent toute responsabilité pour tous dommages causés par un ou plusieurs des faits suivants: (1) le produit a été modifié, ouvert, altéré, (2) l'irrespect des instructions de montage, (3) l'utilisation inappropriée ou abusive, la négligence, l'accident (un choc, par exemple), (4) l'usure normale du produit, (5) l'utilisation du produit en dehors du cadre privé, à des fins professionnelles ou commerciales (salles de jeu, formations, compétitions, par exemple). Lorsque la loi applicable l'autorise, Guillemot et ses filiales excluent toute responsabilité pour tout dommage dont la cause n'est pas liée à un défaut matériel ou à un vice de fabrication du produit (y compris, mais non limitativement, tout dommage causé directement ou indirectement par tout logiciel, ou par une combinaison du produit Thrustmaster avec tout élément inadapté, notamment alimentations électriques, batteries, chargeurs, ou tous autres éléments non-fournis par Guillemot pour ce produit).

Déclaration de conformité**UTILISATEURS CANADIENS :**

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

THRUSTMASTER®**SUPPORT TECHNIQUE****<https://support.thrustmaster.com>**

COPYRIGHT

© 2022 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. Fabriqué et distribué par Guillemot Corporation S.A.

Microsoft, Xbox, le design de la « Sphère » Xbox, Xbox Series X|S, Xbox One et Windows 10/11 sont des marques du groupe Microsoft.

Toutes les autres marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays. Photos et illustrations non contractuelles. Conçu en Amérique du Nord et en Europe, fabriqué en Chine.

RECOMMANDATION RELATIVE A LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT



* Dans l'Union Européenne, au Royaume-Uni et en Turquie : En fin de vie, ce produit ne doit pas être éliminé avec les déchets ménagers normaux mais déposé à un point de collecte des déchets d'équipements électriques et électroniques en vue de son recyclage.

Ceci est confirmé par le symbole figurant sur le produit, le manuel utilisateur ou l'emballage.

En fonction de leurs caractéristiques, les matériaux peuvent être recyclés. Par le recyclage et par les autres formes de valorisation des déchets d'équipements électriques et électroniques, vous contribuez de manière significative à la protection de l'environnement. Veuillez consulter les autorités locales qui vous indiqueront le point de collecte concerné.

Dans les autres pays : Veuillez-vous reporter aux législations locales relatives au recyclage des équipements électriques et électroniques.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

Il est recommandé de retirer les attaches en plastique et les adhésifs avant d'utiliser le produit.

www.thrustmaster.com

**Applicable à l'UE, au RU et à la Turquie uniquement*

