



THRUSTME KICKER

MODE D'EMPLOI



thrustme.no

Trouvez votre icône sur les pages pour en savoir plus



TABLE DES MATIERES



Contenu

page 3



Première charge du moteur et de la télécommande

page 4



Fonctionnement

pages 5 à 10



Montage du moteur

page 11



Comment charger et stocker les batteries

page 12



Maintenance et service

pages 13 à 14



Avertissements

pages 15 à 18



Pièces détachées

page 19



Garantie

pages 20 à 21



Recyclage

page 22



Chargeur rapide

ENTREE : 100 -240 VAC

SORTIE : 21V/ 10 A

Temps de charge batterie interne 1 heure



Chargeur pour Voiture/Bateau

ENTREE : 12V - 48V DC/ 5A /50W

SORTIE: 21V/ 2 A

Temps de charge batterie interne 6 heures



Velcro

Pour minimiser le mouvement latéral du moteur



Outil universel ThrustME

Outil pour serrer les vis ou changer les pièces usées



Couteau pour hélice

Coupe les algues, la ligne de pêche et d'autres choses qui pourraient se coincer dans l'hélice

www.thrustme.no



INCLUS



Télécommande KICKER X1



Bracelet pour télécommande X1



Coupe-circuit magnétique X1



Cordon de sécurité X1



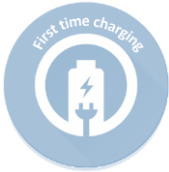
Chargeur 110-240V X1



Moteur KICKER X1



Sac de transport X1



Pour la première utilisation, veuillez suivre les étapes suivantes :

Connectez le chargeur au moteur



Le voyant rouge sur le chargeur indique la charge



Fixez le coupe-circuit



Vérifiez que l'écran est allumé



Insérez la télécommande dans la fente de charge située sous l'écran pour charger la télécommande. Le coupe-circuit doit être installé pour charger la télécommande.

NOTE : La télécommande peut également être chargée sur une plaque à induction utilisée pour les nouveaux téléphones portables,



Après 20 minutes enlevez Le coupe-circuit



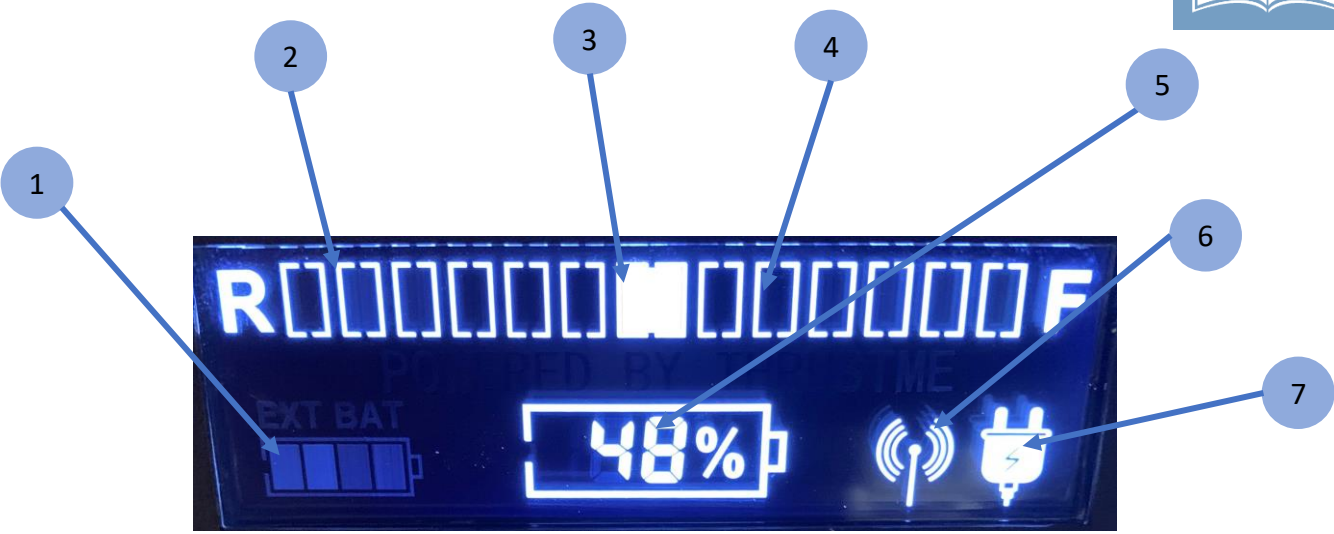
Laissez le KICKER se charger.



Si le voyant est vert, la charge est terminée

Si l'écran affiche 100%, veuillez continuer à charger jusqu'à ce que le voyant vert s'allume sur le chargeur.

PROFITEZ BIEN DE VOTRE KICKER

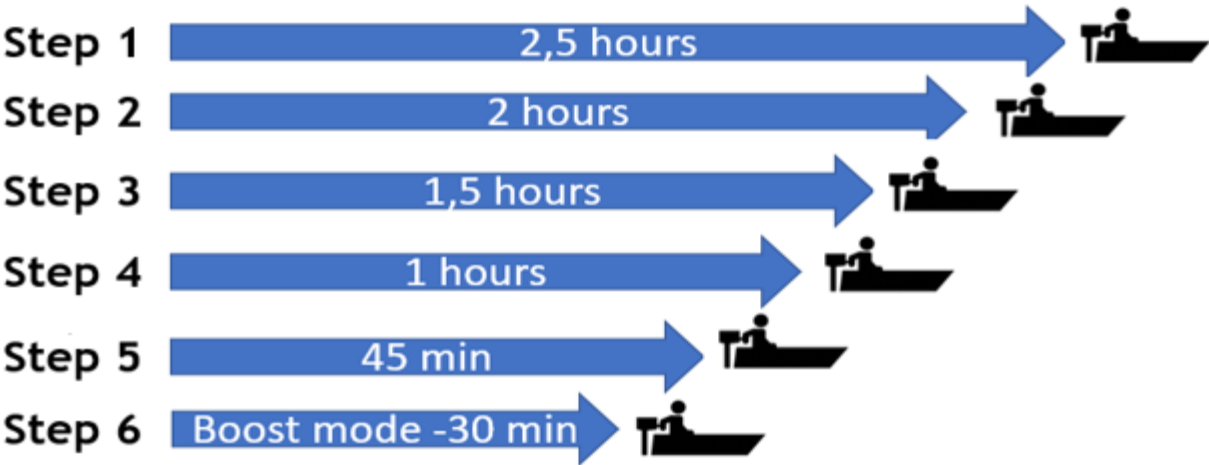


- 1. Etat de la batterie externe lorsqu’elle est connectée
- 2. Indicateur de poussée vers l’arrière
- 3. Indicateur d’arrêt (le moteur ne tourne pas)
- 4. Indicateur de poussée vers l’avant
- 5. Indicateur de batterie (ex. 48% de batterie restant)
- 6. Connecté à distance
- 7. Chargement de la batterie interne



Le KICKER est protégé par un disjoncteur automatique et des capteurs de température. Si le moteur s’arrête en cours de fonctionnement, il doit être réinitialisé. Avant de réinitialiser, vérifiez que l’hélice est exempte d’algues ou d’autres objets, Si la température de la batterie est trop élevée, le KICKER a besoin de temps pour refroidir,
Retirez le coupe-circuit magnétique et reconnectez-le pour réinitialiser le système

TABLEAU D’ENDURANCE



STEP 6 est un «mode boost», lorsqu’il est activé, le temps de charge diminue rapidement

NOTE: ce tableau d’endurance est donné à titre indicatif, l’endurance peut varier en fonction des conditions météorologiques, de la température et de la taille de l’embarcation utilisée.



1. Perçage pour bracelet
2. Bouton poussée arrière (une poussée = une étape)
3. Bouton arrêt
4. Bouton poussée avant (une poussée = une étape)
5. Voyant lumineux pour la charge et lors de l'utilisation

Télécommande
(amovible)

Pour changer de direction, vous devez d'abord toujours appuyer sur le bouton d'arrêt (3).

NOTE: La télécommande vibre lorsqu'un bouton est enfoncé

NOTE: La télécommande est équipée d'un système 2,4 GHz transmettant avec seulement 1mV, de sorte que la portée est limitée à environ 75m .

Lorsqu'elle est neuve, la télécommande est appairée en usine, La télécommande a une adresse unique et elle seule. peut contrôler un système, Si la télécommande est perdue ou n'est pas connectée au système, un appairage est nécessaire, Voir les instructions page suivante,



Lisez toutes les étapes avant de démarrer le mode d'appairage



Bouton marche arrière



Le système doit être éteint pour le mode appairage (coupe-circuit retiré)(Le coupe-circuit doit être facilement accessible pour être utilisé dans la dernière partie du mode d'appairage)



Bouton marche avant

SUIVEZ LES 5 ETAPES POUR DEMARRER LE MODE APPAIRAGE APRES LE RETRAIT DE L'INTERRUPTEUR



1

Appuyez et maintenez le bouton marche arrière
Après avoir appuyé sur le bouton, vous sentez la vibration de la télécommande
Appuyez et MAINTENEZ le bouton marche arrière pendant plus de 5 secondes
Continuez à maintenir la marche arrière pour l'étape suivante.



2

Continuez à tenir la marche arrière.
Appuyez sur le bouton avant et maintenez le enfoncé pendant plus de 5 secondes et maintenez le enfoncé pour l'étape suivante



3

Relachez le bouton arrière et maintenez le bouton avant enfoncé plus de 5 secondes



4

Attendez que le voyant bleu commence à clignoter puis relâchez pour faire avancer le bouton
Relâchez le bouton avant.



5

Fixez le coupe-circuit, le système démarrera et l'affichage ne s'allumera pas. La télécommande va s'appairer automatiquement.

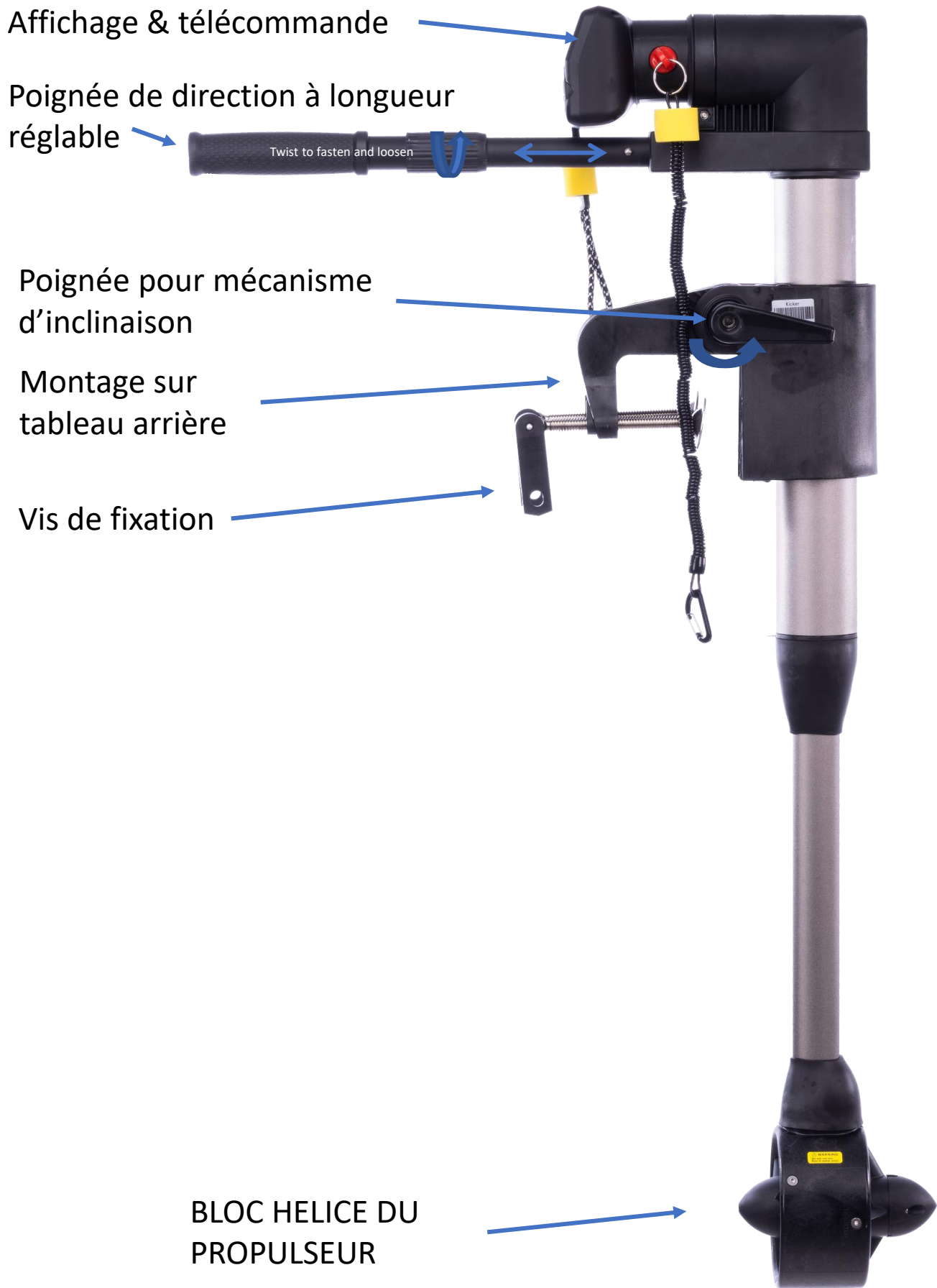


Le voyant est bleu une fois la télécommande appairée et prête.

Si l'opération échoue, veuillez réessayer.

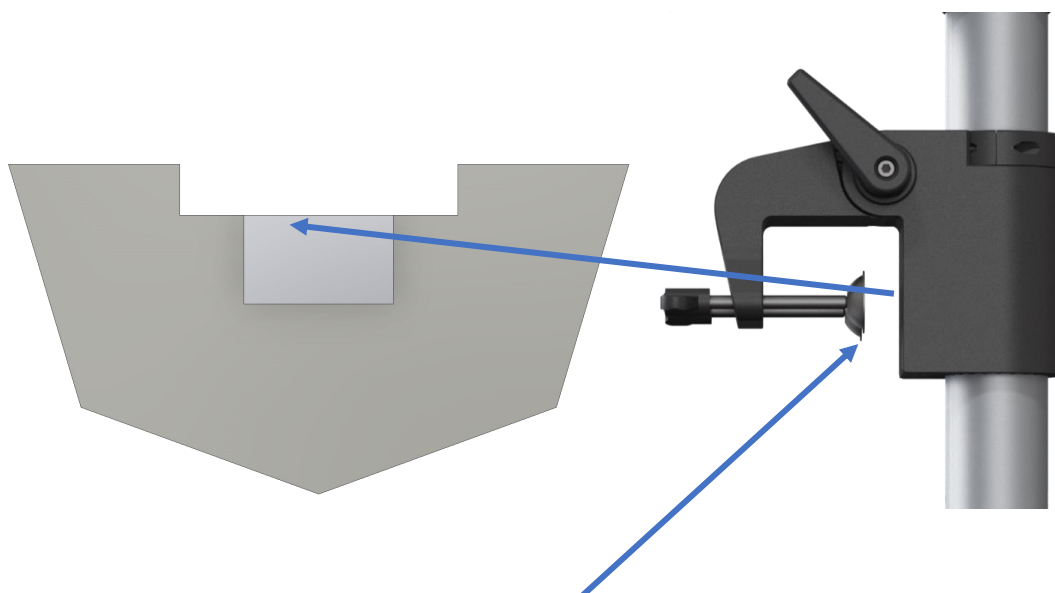


Familiarisez-vous avec toutes les commandes du moteur.
Par exemple, vous devez être capable d'arrêter le moteur rapidement si nécessaire.





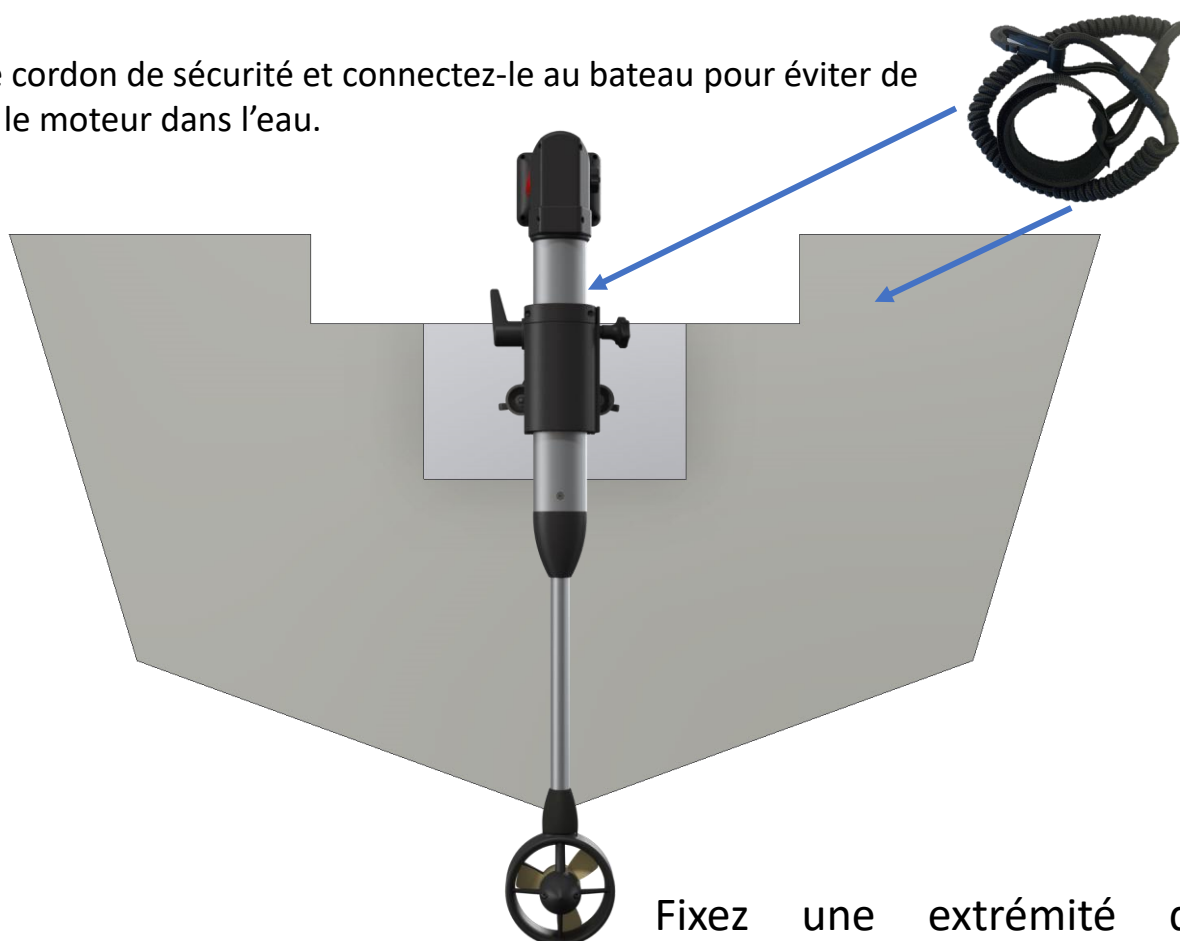
Fixez le moteur sur le support de tableau arrière



Assurez-vous que les vis de fixation soient fixées et serrées avant d'utiliser le moteur

(Après quelques minutes d'utilisation, veuillez resserrer les vis)

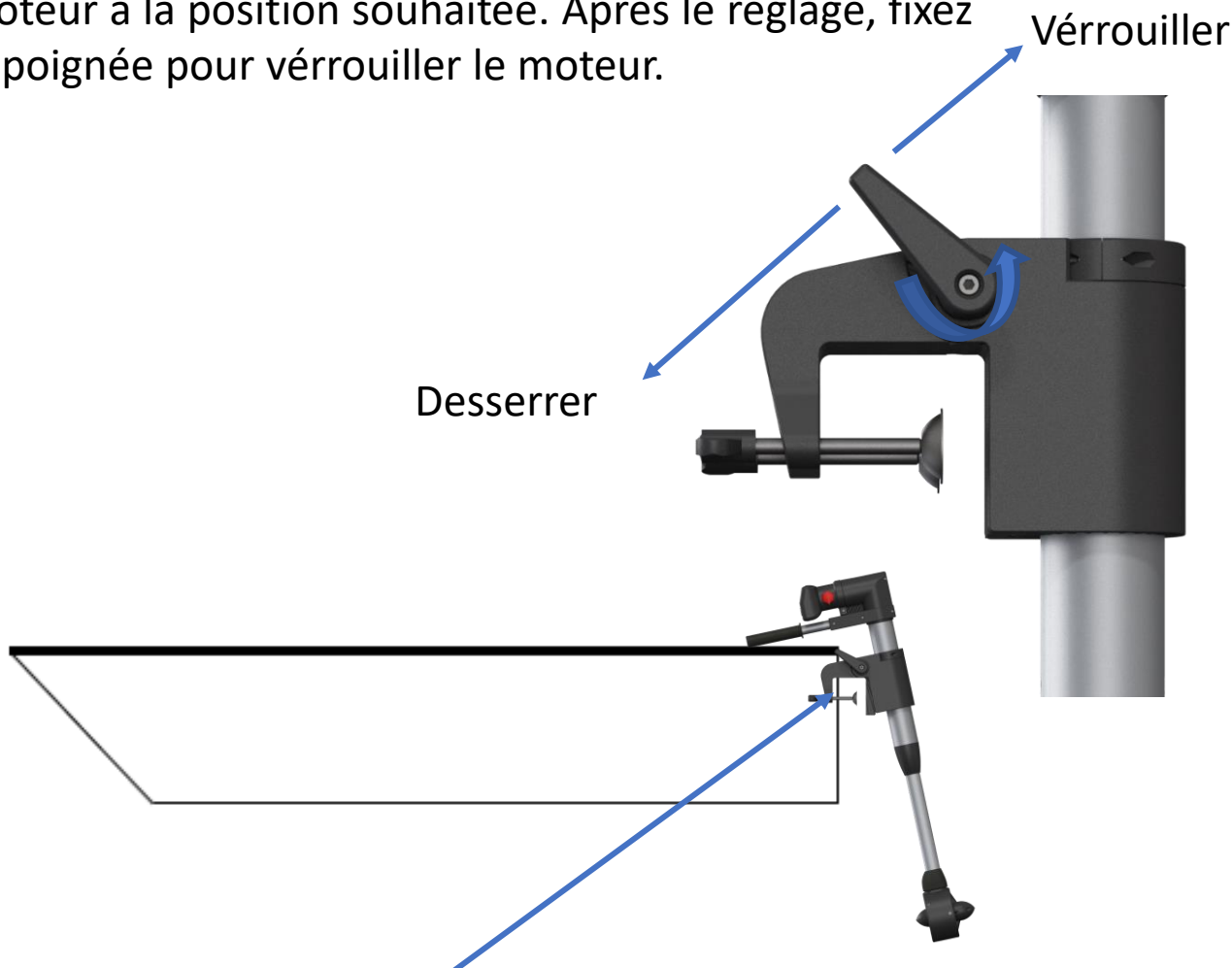
Fixez le cordon de sécurité et connectez-le au bateau pour éviter de perdre le moteur dans l'eau.



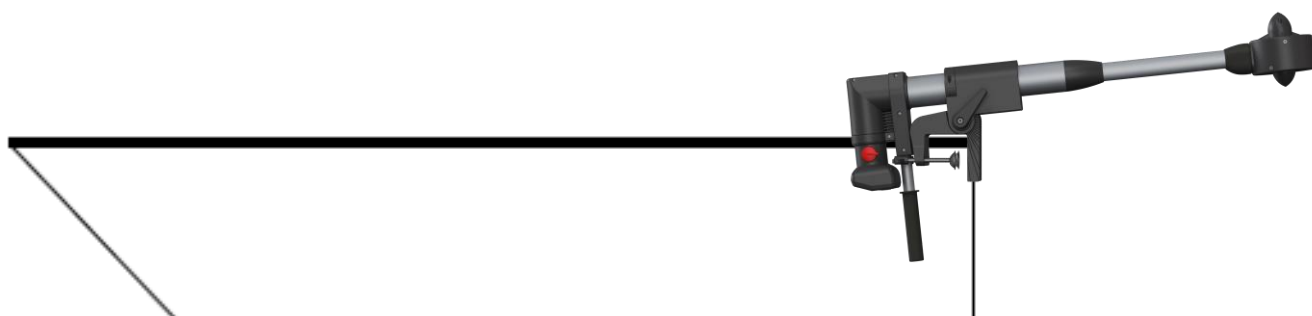
Fixez une extrémité du cordon de sécurité au Kicker et fixez l'autre extrémité à un endroit sûr du bateau.



A l'aide du mécanisme d'inclinaison, veuillez ouvrir la poignée du mécanisme d'inclinaison et ajuster le moteur à la position souhaitée. Après le réglage, fixez la poignée pour verrouiller le moteur.



Dans les eaux peu profondes, utilisez le mécanisme d'inclinaison pour régler le moteur.



Le moteur peut être complètement relevé si nécessaire.



Réglage de la longueur du moteur

Desserrez la vis de friction. Lorsqu'elle est complètement dévissée, vous pouvez ajuster la hauteur de l'arbre par rapport au tableau arrière.



2 vis se trouvent sur la bague de montage. Desserrez les et placez la bague à l'endroit souhaité afin d'obtenir la bonne longueur par rapport au tableau arrière. Une fois le réglage effectué, serrez ces deux vis et remettez le moteur dans le support du tableau arrière.

Note: N'oubliez pas de serrer la vis de friction comme vous le souhaitez.

CHARGEMENT DE LA BATTERIE ET DE LA TELECOMMANDE

Temps de charge 0-100%: Env. 4 heures



La télécommande KICKER se recharge par chargement sans fil (induction).
Placez la télécommande dans la fente de l'écran KICKER et la télécommande se chargera.
Temps de charge : 0-100% env. 30min

Note: Le coupe-circuit magnétique doit être connecté pour charger la télécommande.

NOTE : La télécommande peut également être chargée sur une plaque à induction standard utilisée pour les nouveaux téléphones portables.



Toujours s'assurer que les connecteurs de charge sont secs avant utilisation.



Utilisez uniquement le chargeur fourni par THRUSTME. Les chargeurs peuvent endommager le système ou la batterie.



Ne rechargez pas la batterie si le fourreau du KICKER est chaud
Et n'utilisez pas la batterie avec des températures supérieures à 40°C car un dégagement gazeux peut se produire, Gardez le KICKER à l'ombre lorsqu'il n'est pas utilisé et ne le stockez pas dans des endroits où les températures sont supérieures à 40°C



Rechargez la batterie après utilisation **dans les 24 heures et rechargez la batterie au moins tous les 2 mois**, ceci s'applique également à la télécommande.



Votre KICKER fonctionne avec une batterie Li-Ion **qui doit être manipulée avec précaution.**



Toujours charger complètement votre batterie avant d'utiliser votre KICKER.



Toujours fixer le capuchon de protection au connecteur de charge après la charge. L'infiltration d'eau peut entraîner un court-circuit et endommager le KICKER



Le KICKER est conçu pour qu'il y ait un minimum d'entretien,.

Le KICKER durera plus longtemps si vous procédez comme suit :

Après utilisation dans l'eau de mer, faites fonctionner le propulseur dans un seau d'eau douce pendant un court instant, nettoyez également toutes les pièces à l'eau douce pour prolonger la durée de vie des composants.

Dans l'eau

Vous pouvez rencontrer des algues ou d'autres objets dans l'hélice lors de l'utilisation du KICKER.

Si vous rencontrez des changements dans le son ou les vibrations, veuillez suivre les étapes suivantes :

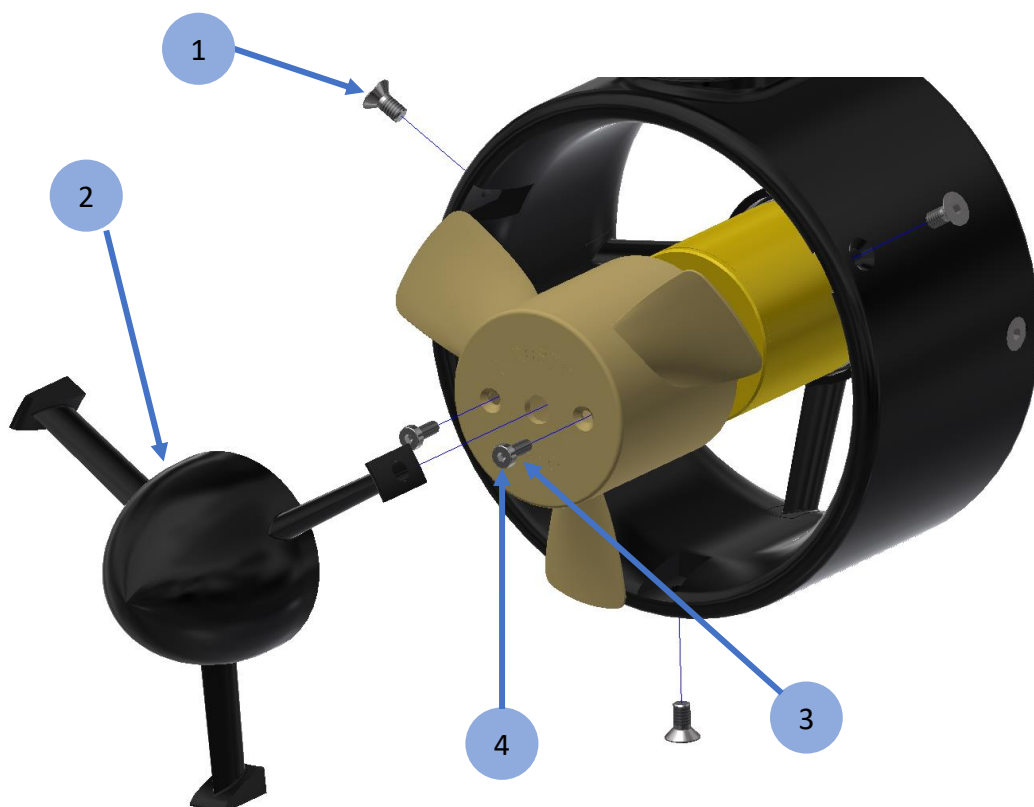


1. Retirez le coupe-circuit magnétique pour arrêter le moteur.
2. Vérifiez que l'écran est éteint et que le **moteur ne tourne pas**.
3. Inclinez le KICKER vers le haut en position de repos.
4. Retirez les algues ou autres objets de l'hélice.





Démontage / remplacement de l'hélice



Si vous devez retirer / remplacer l'hélice, suivez les étapes ci-dessous :

1. Dévissez les 3 vis
2. Retirez délicatement le support avant du propulseur
3. Dévissez les 2 vis de l'hélice.
4. Retirez l'hélice et remplacez la

Pour la réinstallation, suivez les étapes précédentes dans l'ordre inverse :



N'oubliez pas de remplacer toutes les pièces et assurez-vous que tout est correctement assemblé et serré.



Ne mettez pas les doigts ou d'autres objets dans l'hélice lorsque le KICKER est activé (aimant de l'interrupteur d'arrêt d'urgence connecté)



Ne faites pas tourner le moteur s'il n'est pas dans l'eau, Le moteur est refroidi avec l'eau et peut être endommagé s'il fonctionne sans.



Evitez que des algues ou des débris ne soient aspirés dans le propulseur car cela pourrait endommager le moteur et l'hélice, Si cela se produit, veuillez consulter le manuel d'entretien.



En cas d'utilisation en eau salée, n'oubliez pas de faire fonctionner le propulseur en eau douce pour éviter la corrosion.



Toujours faire preuve de prudence lorsque vous travaillez avec de l'électricité dans l'eau et avec les pales tournantes de l'hélice. Gardez les parties du corps éloignées de l'entrée et de la sortie du propulseur pour éviter les blessures. Ne faites jamais fonctionner le moteur si quelqu'un se trouve dans l'eau à proximité du dispositif flottant.



N'utilisez pas le KICKER si vous suspectez des dommages ou s'il y a eu des changements qui n'ont pas été faits par un distributeur certifié.



THRUSTME se réserve le droit de refuser les demandes de garantie dans les cas où l'objet a été de quelque manière que ce soit réaménagé, modifié ou équipé d'autres pièces ou accessoires non approuvés ou recommandés par THRUSTME.



Le coupe-circuit magnétique ne doit être fixé qu'à vous. L'interrupteur d'arrêt est conçu pour votre propre sécurité et doit toujours être attaché à vous pendant le fonctionnement.



Toujours vérifier que le coupe-circuit fonctionne avant utilisation. Il est recommandé aux personnes portant un stimulateur cardiaque de garder une distance d'au moins 15 cm. Ne gardez pas les cartes à bande magnétique avec vous cela pourrait les dématérialiser. Le KICKER peut également affecter la boussole.



Ne pas utiliser le KICKER comme équipement de plongée, ne pas le laissez immergé.



Ne stockez et ne chargez pas le KICKER à des températures inférieures à +5°C ou supérieures à 40°C.

Assurez-vous d'avoir lu et compris tous les avertissements avant d'utiliser le KICKER



Le KICKER fonctionne avec une batterie Li-Ion d'une capacité de 259 Wh
Le transport par **avion n'est donc pas autorisé.**



Il est de votre responsabilité de respecter les lois et réglementations nationales.



Ne jamais utiliser le KICKER sous l'influence de drogues ou d'alcool.



Toujours emporter une rame dans le bateau, surtout si le KICKER est votre seul moyen de transport. Bien vérifier les conditions météorologiques avant de partir.



Le KICKER **est limité à un usage privé, la garantie ne s'appliquera pas si le produit est utilisé à des fins commerciales, même si ce n'est que temporaire.**



Ne séchez ou chargez jamais le KICKER au dessus d'une source de chaleur (décapeur thermique, soleil, armoire chauffante...) Chargez le uniquement sous la surveillance d'un adulte.



Ne jamais utiliser d'alcool, d'essence, de kérosène ou d'autres solutions corrosives et chimiques pour nettoyer le KICKER.



Le KICKER **ne doit jamais être utilisé pour plonger.**



Toujours éteindre le KICKER lorsque vous ne l'utilisez pas (retirez le coupe-circuit magnétique), ceci afin d'empêcher le moteur de démarrer involontairement et de limiter la durée de vie de la batterie.



Le KICKER n'est pas un jouet et ne doit jamais être utilisé par des personnes sans avoir lu et compris le manuel d'utilisation.



Sortez le KICKER de l'eau si le bateau est propulsé par d'autres moyens (avirons, voile ou remorqué par d'autres bateaux).

Assurez-vous d'avoir lu et compris tous les avertissements avant d'utiliser le KICKER



Assurez-vous que le KICKER soit éteint avant de manipuler l'appareil hors de l'eau, que le coupe-circuit magnétique soit retiré et l'affichage éteint afin d'éviter un démarrage involontaire,



Utilisez des vêtements adaptés. Ne portez pas de vêtements larges, de bijoux ou d'autres objets qui pourraient s'accrocher dans les parties mobiles, comme l'hélice, Attention aux cheveux longs.



N'utilisez aucun outil pour réparer, entretenir ou modifier la batterie



Evitez de mettre la batterie en contact avec de l'eau ou tout autre liquide.

ATTENTION !

Les batteries au lithium peuvent être dangereuses !

- Possibilité de feu ou de température élevée dans la batterie au lithium.
- La batterie peut ventiler beaucoup de gaz sans prévenir.
- La batterie peut s'enflammer sans avertissement.
- Elle peut brûler pendant des périodes beaucoup plus longues que des batteries classiques.
- Risque élevé de propagation à d'autres matériaux.
- L'inhalation de fumée toxique doit être évitée.
- Température élevée (ne pas toucher).
- De petites explosions dans les cellules de la batterie peuvent se produire.
- Si possible, ne pas placer la batterie dans un endroit où il pourrait y avoir des dommages collatéraux.
- Même si les batteries sont déchargées, elles représentent un risque élevé de court-circuit et doivent être manipulées comme si elles fonctionnaient.

Une grande quantité d'eau douce peut être utilisée pour éteindre de petits incendies de batterie (effet de refroidissement)

L'eau salée peut faire exploser la batterie.

Les incendies au Lithium peuvent être difficiles à éteindre, utiliser beaucoup d'eau douce ou mettre la batterie dans un récipient d'eau douce.

Contactez un médecin pour traiter toute blessure (gaz inhalé ou dommages causés par le feu).

Assurez-vous d'avoir lu et compris tous les avertissements avant d'utiliser le KICKER



Le KICKER est équipé d'une batterie Li-Ion interne, et même s'il a été testé par le fabricant dans des conditions normales, le produit doit être traité avec soin.



Même si le KICKER est certifié selon les normes IP67 (étanches jusqu'à 1m pendant 30 minutes), nous vous déconseillons de maintenir le produit sous l'eau ou de le stocker dans des zones à forte humidité.



Ne pas laissez tomber, ne tapez pas ou ne faites rien d'autre sur le KICKER qui pourrait endommager la batterie ou d'autres composants de quelque manière que ce soit.



Retirez le chargeur lorsqu'il n'est pas utilisé, ou si la batterie est complètement chargée (100%) N'utilisez que des charges approuvées par THRUSTME, d'autres charges pourraient endommager les systèmes.



Ne chargez jamais une batterie cassée et tenez-la à l'écart du feu ou d'autres sources de chaleur, Ne chargez pas la batterie à proximité de sources facilement inflammables.



Remettez toujours le capuchon de protection après la charge. Dans le cas contraire cela pourrait entraîner des dysfonctionnements



Un KICKER cassé ne doit pas être jeté dans les ordures ménagères mais déposé à la déchetterie.



Les batteries doivent toujours être chargées après utilisation. Si la batterie est vide, les cellules de la batterie peuvent être endommagées



Toujours vérifier que les connecteurs de charge sont secs avant utilisation.



Assurez-vous que la batterie ne soit jamais stockée ou chargée dans des zones où la température est inférieure à **+5°C** ou **supérieure à +40°C**.



Toujours stocker le KICKER dans un endroit sec.



Ne jamais couvrir la batterie ou le chargeur pendant la charge.

Assurez-vous d'avoir lu et compris tous les avertissements avant d'utiliser le KICKER



Vous pouvez commander toutes les pièces de rechange et les accessoires chez votre distributeur local,
Trouvez votre revendeur le plus proche sur :
<https://www.thrustme.no/eu/dealer-locations>



Tous les travaux de réparation doivent être effectués uniquement par des centres de service agréés THRUSTME. Toute tentative de réparation ou de reconstruction non autorisée entraînera la perte immédiate de la garantie

Veuillez noter que l'ouverture du cadre principal du KICKER entraînera la perte de la garantie.

Veuillez lire les informations de garantie sur la page suivante



THRUSTME garantit à l'acheteur final d'un KICKER que le produit est exempt de défauts de matière et de fabrication pendant la période indiquée ci-dessous.

THRUSTME indemniserà l'acheteur final de toute dépense nécessaire pour réparer un défaut de matériel ou de fabrication, Cette obligation d'indemnisation ne couvre pas les frais accessoires d'une demande de garantie ou tout autre perte financière (par exemple les frais de remorquage, de télécommunications, de nourriture, d'hébergement, la perte de revenus, la perte de temps ...).

La garantie du KICKER (y compris les batteries) prend fin deux ans après la date d'achat initiale. L'acheteur final doit faire toute demande de garantie dans ce délai et doit soumettre une copie de la facture indiquant la date d'achat.

Les produits qui sont utilisés commercialement ou par les autorités publiques – même si ce n'est que temporairement – sont exclus de cette garantie de deux ans. Dans ces cas, la garantie légale s'applique. Le droit de recours au titre de la garantie prend fin six mois après la découverte d'un défaut. Toutes les réclamations de garantie reviennent à la date d'achat d'origine.

THRUSTME décide si les pièces défectueuses sont réparées ou remplacées. Les distributeurs et revendeurs qui réparent le KICKER ne sont pas autorisés à faire des déclarations juridiquement contraignantes au nom de THRUSTME. L'usure normale et l'entretien courant sont exclus de la garantie. THRUSTME se réserve le droit de refuser une demande de garantie si :

- La garantie n'a pas été correctement soumise (notamment défaut de contact avec THRUSTME avant de retourner la marchandise, défaut de présentation d'un certificat de garantie dûment rempli et d'une preuve d'achat.
- Le produit a été mal utilisé.
- Les instructions de sécurité, d'utilisation et d'entretien du manuel n'ont pas été suivies.
- Le produit a été altéré ou modifié de quelque manière que ce soit ou des pièces et accessoires ont été ajoutés et ne sont pas autorisés ou recommandés par THRUSTME.
- Les entretiens ou réparations antérieurs n'ont pas été effectués par des entreprises agréées par THRUSTME, ou des pièces non originales ont été utilisées.



Avant d'expédier toute marchandise apparemment défectueuse, il est nécessaire de rentrer en contact avec THRUSTME. Veuillez nous contacter par e-mail à l'adresse suivante : post@thrustme.no et décrire le problème rencontré avec vos produits. L'équipe d'assistance THRUSTME vous contactera ensuite pour la suite des opérations. Veuillez comprendre que nous ne sommes pas en mesure de traiter les produits dont nous n'avons pas été informés et que nous refuserons la livraison. Les clients sont tenus d'adhérer à toutes les réglementations relatives au transport international par voie aérienne (IATA) et routière - en particulier pour l'expédition de batteries au lithium-ion - et à toutes les réglementations douanières. THRUSTME n'est pas responsable de toute violation de ces réglementations par un client expéditeur. Pour vérifier une garantie, une réclamation et pour traiter une garantie, nous avons besoin de votre aide : Pour le retour du KICKER, nous vous recommandons de conserver l'emballage original THRUSTME. Si celui-ci n'est plus disponible, il faut utiliser un emballage qui empêche les dommages de transport (car les dommages de transport ne sont pas inclus dans la garantie). Nous sommes à votre disposition pour répondre à toute question concernant le processus de garantie - il vous suffit de nous contacter par mail post@thrustme.no



Les produits Thrustme KICKER sont fabriqués conformément à la DEEE 2012/19/EU.
Cette directive régit la mise au rebut des appareils électriques et électroniques
afin de protéger l'environnement.

Les EEE (équipements électriques et électroniques) sont un mélange complexe de matériaux et
de composants qui, en raison de leur contenu dangereux et s'ils ne sont pas correctement
gérés, peuvent causer des problèmes environnementaux et sanitaires majeurs.

En outre, la production d'électronique moderne nécessite l'utilisation de ressources rares et
coûteuses.

Pour améliorer la gestion environnementale des EEE, contribuer à une économie circulaire et
renforcer l'efficacité des ressources, il est essentiel d'améliorer la collecte, le traitement et le
recyclage des appareils électroniques en fin de vie.

Vous pouvez, en accord avec les réglementations locales

déposer le KICKER dans un point de collecte.

Il sera ensuite éliminé de manière professionnelle.

La société THRUSTME vous recommande vivement de rapporter les pièces défectueuses au
recyclage afin de prendre soin de notre environnement



Déclaration de conformité de l'UE

Nom et adresse du fabricant	THRUSTME AS (916 762 437) Veritasveien 25, 4007 Stavanger Norway
Personne morale autorisée à établir la documentation technique	Seul le fabricant peut établir une documentation technique.
Description de la machine	Moteur de propulsion électrique pour l'eau, avec batteries internes.
Déclaration (4):	Nous déclarons par la présente que les produits suivants Produit : Thrustme Kicker Répond aux exigences pertinentes conformément à Directive sur les machines 2006/42 / CE Exigences EEE pour les équipements radio 2014/53 / UE Compatibilité électromagnétique - Directive 2014/30 / UE Directive sur la basse tension 2014/35
Puissance nominale	1 KW (Rated power 750W)
Poids total	4,7 kg
Capacité de la batterie	14000 mAh
Lieu et date de la déclaration	Stavanger October 2022
Identité et signature de la personne autorisée à établir la déclaration au nom du fabricant.	 Kjartan Jepsen General Manager 



Déclaration de conformité UKCA

Nom et adresse du fabricant	THRUSTME AS (916 762 437) Veritasveien 25 4007 Stavanger NORWAY
Personne morale autorisée à établir la documentation technique	Seul le fabricant peut établir une documentation technique.
Description de la machine	Moteur de propulsion électrique pour l'eau, avec batteries internes.
Déclaration (4):	Nous déclarons par la présente que les produits suivants Produit : THRUSTME KICKER Répond aux exigences pertinentes conformément à Règlement de 2008 sur la fourniture de machines (sécurité) Règlement sur les équipements radio de 2017 Règlement sur la compatibilité électromagnétique de 2016 Règlement sur le matériel électrique (sécurité) de 2016
Puissance nominale	1 KW (operational power 750W)
Poids total	4,7 kg
Capacité de la batterie	14000 mAh
Lieu et date de la déclaration	Stavanger October 2022
Identité et signature de la personne autorisée à établir la déclaration au nom du fabricant	 Kjetan Jepsen General Manager



THRUSTME AS
Stavanger
Norway

Spécifications techniques

Moteur :

- Moteur : Moteur sans balais Out-Runner
- Puissance maximale : 1000 Watt
- Puissance nominale : 750 Watt
- Tension de fonctionnement : 18,5 V
- Poussée statique (avant) : 16 Kg

Batterie :

- Type de batterie : Li-ion
- Capacité : 259 Wh
- Tension nominale : 18,5 V
- Protection contre la surdécharge
- Protection contre la surcharge
- Protection contre les courts-circuits
- Protection contre la température

Chargeur :

- Tension d'entrée : 100-240 VAC 50/60HZ
- Sortie DC : 21,5V
- Courant de sortie : 3,0 A



THRUSTME AS
Veritasveien 25
4007 Stavanger
Norway

www.thrustme.no



Designed and developed in Norway