

NOTICE D'UTILISATION

SPORTBEEPER PRO
024300/024301



1

RECOMMANDATIONS :

Le *SportBeeper PRO* a initialement été conçu pour fonctionner en extérieur, c'est pourquoi son **signal sonore est particulièrement puissant**.

Lors de votre première utilisation, lors de tout paramétrage sur la console et lors de tout fonctionnement à l'intérieur, il est important de prévenir toute personne proche du matériel de sa puissance sonore. Aussi, nous vous recommandons de ne jamais porter le matériel *SportBeeper PRO* à moins de 50 cm de votre oreille.



www.quefairedemesdechets.fr

Distribué par / distributed by :
SPORTIFRANCE – ZI le Pironnet – 85120 la Châtaigneraie – France

Fabriquée en France / Made in France
www.sportifrance.com

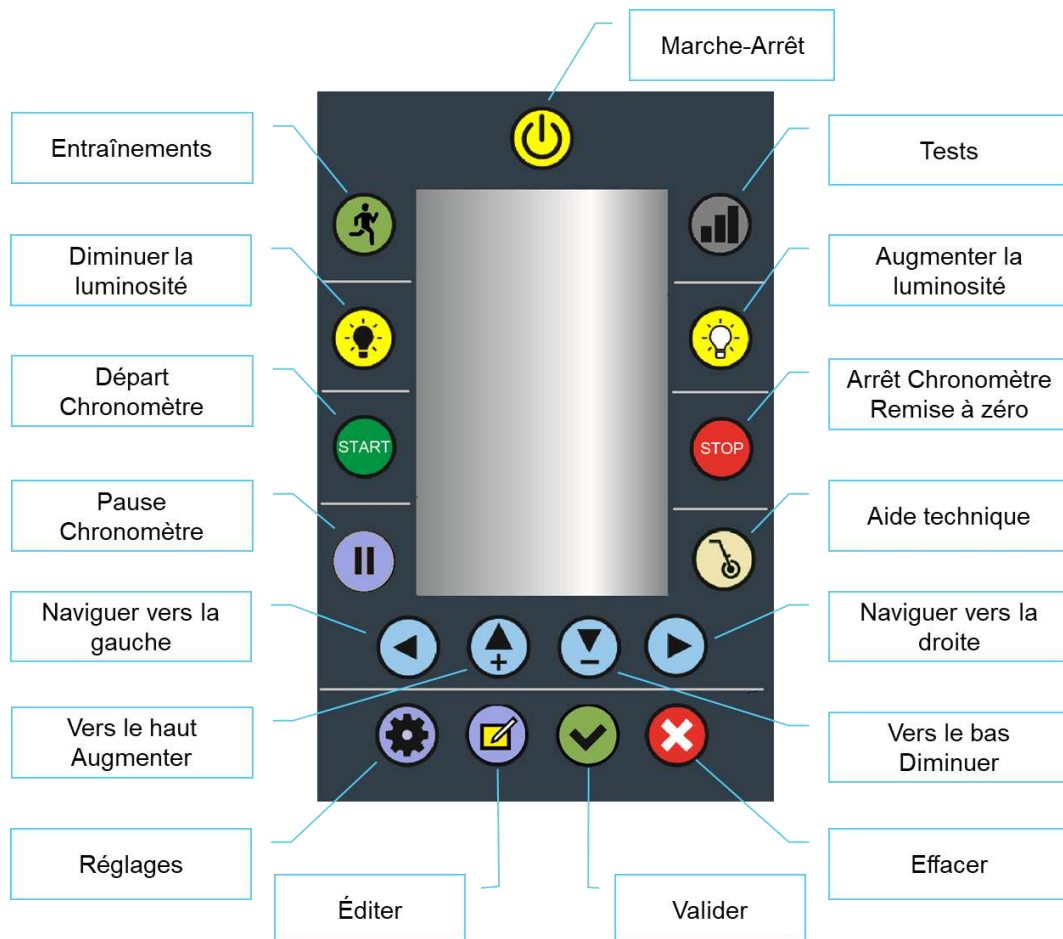
Table des matières

1. Le tableau de commandes	4
2. Fonctionnalités des boutons de commande	4
3. Réglages	6
3.1. Langue.....	6
3.2. À Propos.....	6
3.3. Caractéristiques des bips sonores	7
3.4. Paramétrage des bips sonores des séquences.....	7
3.4.1. Paramétrage par défaut.....	7
3.4.2. Supprimer ou activer le compte à rebours.....	8
3.4.3. Choisir un bip unique pour le début et la fin des séquences (Bip long)	8
3.4.4. Personnaliser le début et la fin des séquences (1,2 ou 3 bips).	9
4. Menu « ENTRAÎNEMENTS »	12
5. Menu « TESTS ».....	13
5.1. Types de tests	13
5.2. Le menu « TESTS ».....	14
5.3. Particularités des tests « Open »	15
5.3.1. Test T1.....	15
5.3.2. Test T2.....	15
5.3.3. Test Open continu T3 et T4.....	15
5.3.4. Test Open mixte continu et intermittent T5.....	15
6. Principales procédures de paramétrage.....	16
6.1. Sélectionner puis exécuter un exercice.....	16
6.2. Modifier les paramètres d'un exercice de la bibliothèque « Entraînements »	16
6.3. Ajouter un nouvel exercice dans une bibliothèque	17
6.4. Modifier l'ordre des exercices de la bibliothèque « Entraînements ».....	18
6.5. Utiliser l'odomètre.....	19
6.6. Utiliser l'intermittent cadencé 3,6 secs.....	20
6.7. Paramétrer un exercice « non-intermittent ».....	21
6.8. Minuteur.....	22
6.9. Exécuter un test.....	22
6.10. Paramétrer un test ouvert	22
7. Témoin de niveau de charge de la batterie	23
8. Informations complémentaires	23
9. Assistance.....	23

10.	Conformité	24
11.	Précautions d'emploi.	24
12.	Entretien et réparations.....	25
13.	Recyclage.....	25
14.	Garantie Limitée.....	25
15.	Service Après-Vente (S.A.V)	26
16.	Responsabilités.....	26





1. Le tableau de commandes


Le panneau de commande situé sur la face avant du *SportBeeper PRO* possède 17 boutons qui assurent un accès très rapide aux différentes fonctionnalités.




4

2. Fonctionnalités des boutons de commande

-  Marche – arrêt.
-  Départ du chronomètre de l'horloge. Un temporisateur de quelques secondes permet de donner le temps de s'éloigner du *SportBeeper PRO* avant le retentissement de la sirène.
-  Arrêt du chronomètre de l'horloge. Un deuxième appui sur le bouton remet le chronomètre de l'horloge à zéro.
-  Pause du chronomètre de l'horloge.


-  Ouvre la bibliothèque des tests

Affiche la liste des tests, utiliser les flèches de direction pour naviguer dans la liste, le premier test de la liste est surligné en jaune (ou le dernier test utilisé). Lorsqu'un test est surligné il n'y a plus qu'à appuyer sur le départ du chronomètre.


-  Bouton à 2 fonctions :

« **Vers le haut** » monter dans un tableau

« **Plus** » après un appui sur le bouton « **éditer** » ce qui surligne la cellule en jaune et autorise l'incrémentation de la valeur pas à pas.


-  Ouvre la bibliothèque des exercices d'entraînement.

Affiche la liste des bibliothèques des exercices d'entraînement.


-  Bouton à 2 fonctions :

« **Vers le bas** » descendre dans un tableau


« **Moins** » après un appui sur le bouton « **éditer** » ce qui surligne la cellule en jaune et autorise la diminution de la valeur pas à pas.

-  Bouton de navigation « **Vers la gauche** » ou « **précédent** »

Permet de se déplacer vers la **gauche** dans les menus ou dans une table de paramétrage.


-  Ouvre le menu « **Réglages** »

Permet d'accéder aux 2 langues disponibles : français/anglais et « À propos ».


-  Edite une valeur pour la rendre modifiable.

Le bouton devient fonctionnel dès qu'une table de valeurs paramétrable est affichée à l'écran, son appui surligne en jaune la première cellule, utiliser les boutons de navigation « **Plus** » ou « **Moins** » pour modifier la valeur surlignée, et utilisez ces mêmes boutons pour changer de colonne. Vous pouvez modifier n'importe quelle valeur d'une ligne active, passez à la cellule suivante et éditez la valeur à modifier. Par exemple, il est possible de ne changer que le nombre d'exercices d'un exercice.


À la fin il ne faut pas oublier de presser sur « **valider** » pour enregistrer les modifications.


-  Bouton de navigation « **vers la droite** » ou « **suivant** ».

Permet de se déplacer vers la **droite** dans les menus ou dans une table de paramétrage. Se déplacer vers la droite dans les menus ou dans une grille de paramétrage.

-  « **Valider** » et enregistrer une modification.

Ouvre la fenêtre fonctionnelle d'un test ou d'un exercice.



-  Efface un exercice dans une bibliothèque lorsque celui-ci a été déclaré modifiable, soit après avoir pressé sur le bouton « **Valider** », et qu'il est repérable par une virgule à la place du carré noir.

-  « **Odomètre** »

Cette fonction est très utile pour faciliter la mise en place des cônes sur le terrain.

Lorsqu'on est dans le menu "entraînement" un appui sur la touche « **Odomètre** » affiche un tableau des distances à parcourir en fonction de la vitesse pour l'exercice intermittent programmé, par défaut il est basé sur le système métrique (m et km/h), **un deuxième appui permet passer en unités impériales avec la vitesse en (mph) et les distances en (yards)**, un troisième appui permet de revenir au tableau des exercices. Ce tableau peut être scrollé en appuyant plusieurs fois sur le bouton descendre « Moins », ou monter « Plus », pour afficher valeurs qui vous concernent. La dernière position est gardée en mémoire pour l'ensemble de la bibliothèque.

6

-   Permet de régler la luminosité, un curseur matérialise l'intensité.



☞ Attention plus la lumière est forte plus cela consomme de l'énergie. Il est recommandé de paramétrer une luminosité moyenne pour économiser de la batterie.

3. Réglages

3.1. Langue

L'appareil est paramétrable en Français ou Anglais pour le fonctionnement général.

3.2. À Propos

L'écran fournit les caractéristiques de fabrication du *SportBeeper PRO*.

- L'UID
- La version de l'appareil

3.3. Caractéristiques des bips sonores

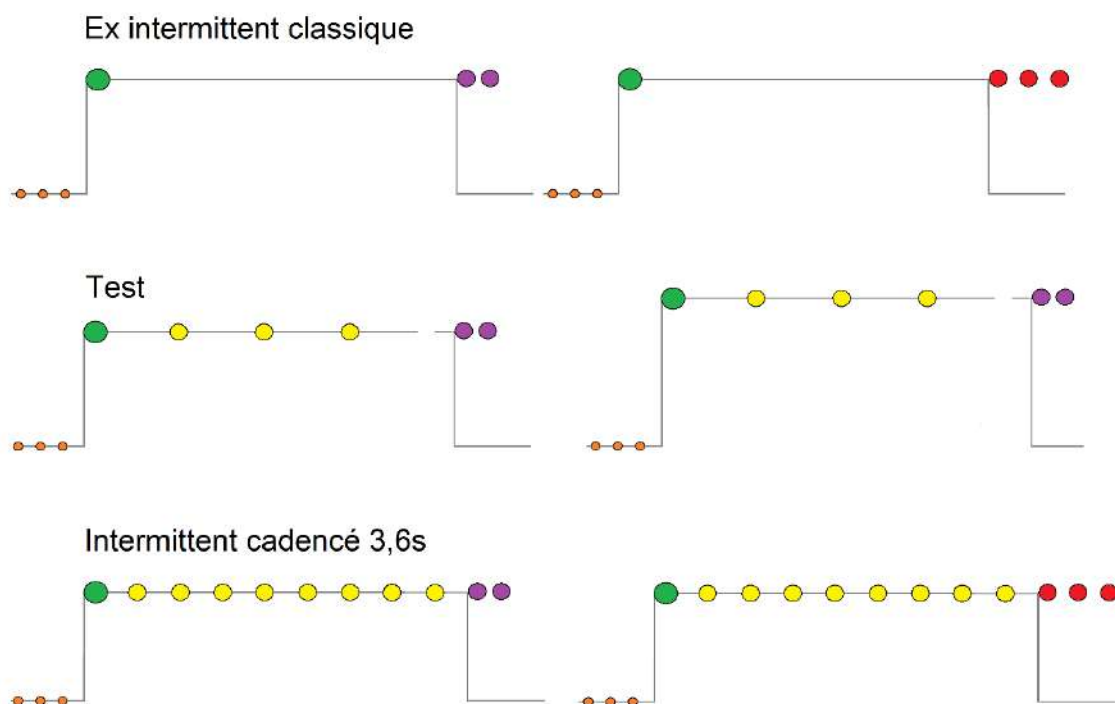
Le *SportBeeper PRO* produit 5 types de bips sonores avec des durées et pauses respectives lorsqu'ils s'enchaînent :

CR: Compte à Rebours	Défaut (3 bips)				
	200 ms / 800 ms				
		Paramétrage	Personnalisation		
DP: Bip de Départ	Défaut (1 bip)	Bip unique	Court (1-3 bips)	Moyen (1-3 bips)	Long (1-3 bips)
	500 ms	500 ms	300 ms / 200 ms	400 ms / 200 ms	500 ms / 200 ms
FS: Fin de Séquence			Personnalisation		
	Défaut (2 bips)	Bip unique	Court (1-3 bips)	Moyen (1-3 bips)	Long (1-3 bips)
	300 ms / 300 ms	500 ms	300 ms / 200 ms	400 ms / 200 ms	500 ms / 200 ms
SV: Synchronisation Vitesse	Défaut (1 bip)				
	300 ms				
FP: Fin de Programme	Défaut (3 bips)				
	300 ms / 500 ms				

3.4. Paramétrage des bips sonores des séquences

3.4.1. Paramétrage par défaut

Illustration simplifiée des types de bips par défaut



Vous pouvez personnaliser les débuts et fin de séquences des exercices intermittents comme indiqué au paragraphe précédent.

3.4.2. Supprimer ou activer le compte à rebours

Par défaut le compte à rebours est activé mais vous pouvez le rendre muet en utilisant la procédure suivante. Cette option a son utilité lorsque l'on réalise des intermittents très courts comme le 5s-15s ou le 10s-10s par exemple afin de limiter le nombre de bips.

- Allez dans « **Réglages** » sélectionnez « **bips sonores** » puis « **Compte à rebours** »



- Appuyez sur le bouton « **éditer** » pour surligner en jaune, la cellule de la ligne, et la rendre modifiable.
- A l'aide d'un des 2 boutons flèches de direction « **vers le haut** » ou « **vers le bas** », remplacez « **Oui** » par « **Non** »
- Enregistrez votre choix à l'aide du bouton « **valider** », la cellule modifiée perd son surlignage jaune, votre option est sauvegardée, le compte à rebours est muet.
- Pour réactiver le compte à rebours, il suffit de sélectionner de nouveau « **Oui** » dans le menu.

3.4.3. Choisir un bip unique pour le début et la fin des séquences (Bip long)

Il est possible d'avoir le même bip long pour le début et la fin de chaque séquence. Cette option est conseillée lorsque les groupes de sportifs travaillent en vis-à-vis.

- Depuis le menu « **Réglages** » sélectionnez « **bips sonores** »
- A l'aide du bouton flèche de direction « **moins** » descendez et sélectionnez « **bip unique début fin** »

- Appuyez sur le bouton « **éditer** » pour surligner en jaune, la cellule de la ligne, et la rendre modifiable.
- A l'aide du bouton flèches de direction « **plus** » ou « **moins** » remplacez « **Non** » pour affichez « **Oui** »
- Enregistrez votre choix à l'aide du bouton « **valider** » la cellule modifiée perd son surlignage, votre option est sauvegardée.



Ce type d'entraînement peut se faire avec ou sans compte à rebours.

3.4.4. Personnaliser le début et la fin des séquences (1,2 ou 3 bips).

Nous avons rendu possible d'associer de 1 à 3 bips de votre choix pour personnaliser les départs et les fins de séquences des exercices intermittents. Cette option permet de différencier deux ou plusieurs appareils utilisés dans un espace proche (par exemple 2 lignes droites d'une piste d'athlétisme ou deux parties de terrains opposées ou de gymnase) et éviter ainsi aux sportifs de confondre leurs différents programmes.

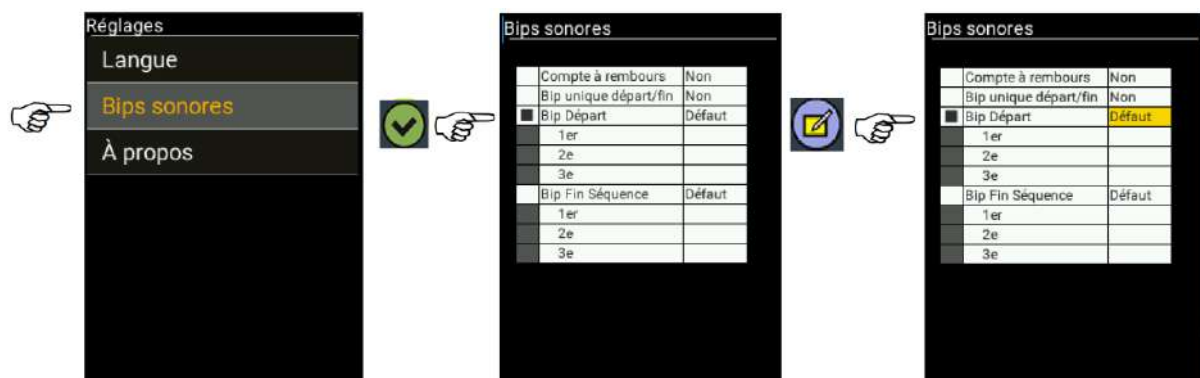
Le tableau ci-dessous résume les diverses caractéristiques des bips pour vous aider à les associer.

	Personnalisation		
DP: Bip de Départ	Court (1-3 bips)	Moyen (1-3 bips)	Long (1-3 bips)
	300 ms / 200 ms	400 ms / 200 ms	500 ms / 200 ms
	Personnalisation		
FS: Fin de Séquence	Court (1-3 bips)	Moyen (1-3 bips)	Long (1-3 bips)
	300 ms / 200 ms	400 ms / 200 ms	500 ms / 200 ms

Nous attirons votre attention sur le fait que cette possibilité de paramétrage soit compatible avec la durée de la séquence. Pour un exercice de type 30s-30s, il n'y a pas de problème, par contre pour du 5s-15s si vous associez 3 bips longs pour le début de séquence et la fin le *SportBeeper PRO* ne fera pratiquement que biper pendant tout l'exercice.

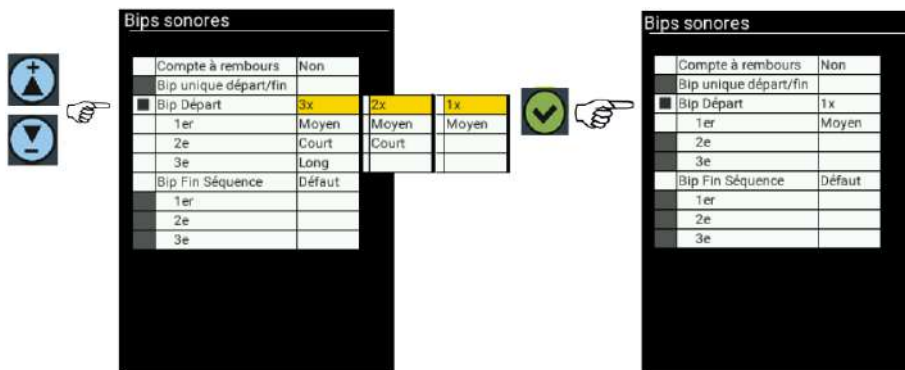
Pour personnaliser la séquence, départ et fin de séquence, choisissez d'abord le nombre de bips (1, 2 ou 3), puis le type de bip (Court, moyen, ou long).

- Depuis le menu « Réglages » sélectionnez « **bips sonores** », à l'aide du bouton flèche de direction « moins » descendez et sélectionnez « **bip départ** ».
- Appuyez sur le bouton « **éditer** » pour surligner « **Défaut** » en jaune.

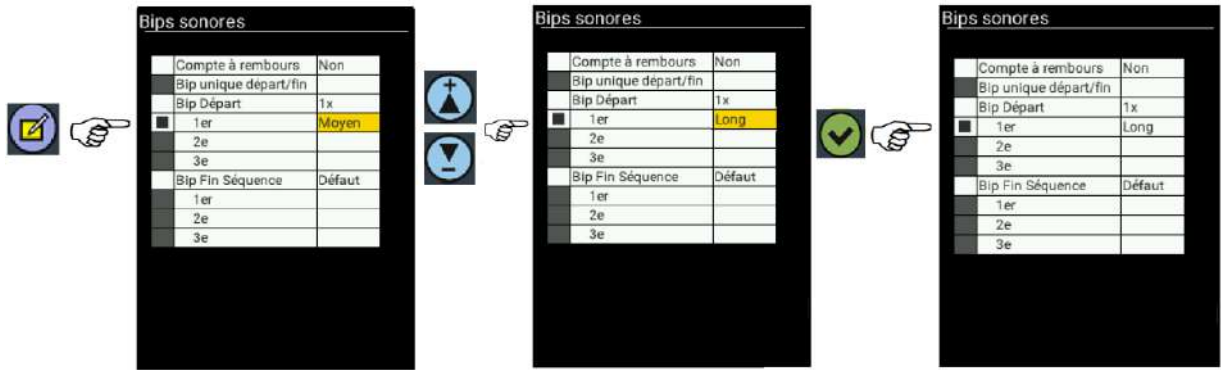


10

- A l'aide du bouton flèche de direction « plus » ou « moins » remplacez « **Défaut** » par « **3.2.1** » et choisissez le nombre de bips que vous voulez.



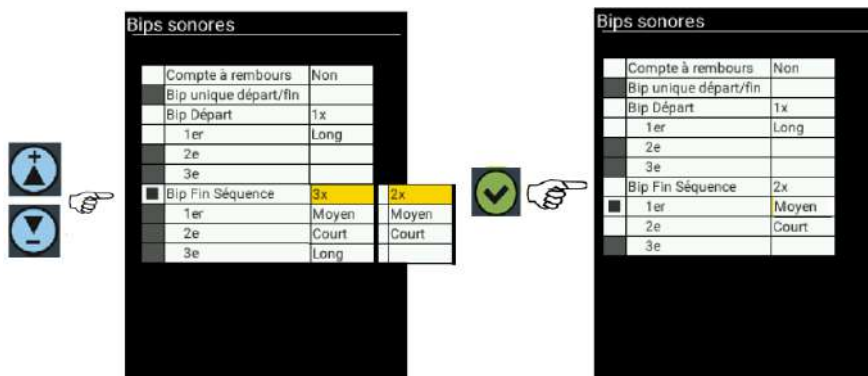
- Enregistrez votre choix à l'aide du bouton « **valider** » la cellule modifiée perd son surlignage jaune, votre option est sauvegardée.
- A l'aide du bouton flèches de direction « plus » ou « moins », positionnez le petit carré noir au niveau de ligne du 1er bip, et appuyez sur éditer pour surligner la cellule à modifier.
- Si le type de bip ne vous convient pas, sélectionnez le type de bip, « **Moyen** » ou « **Long** » ou « **Court** ».



- Enregistrez votre choix à l'aide du bouton « **valider** » la cellule modifiée perd son surlignage, votre option est sauvegardée.

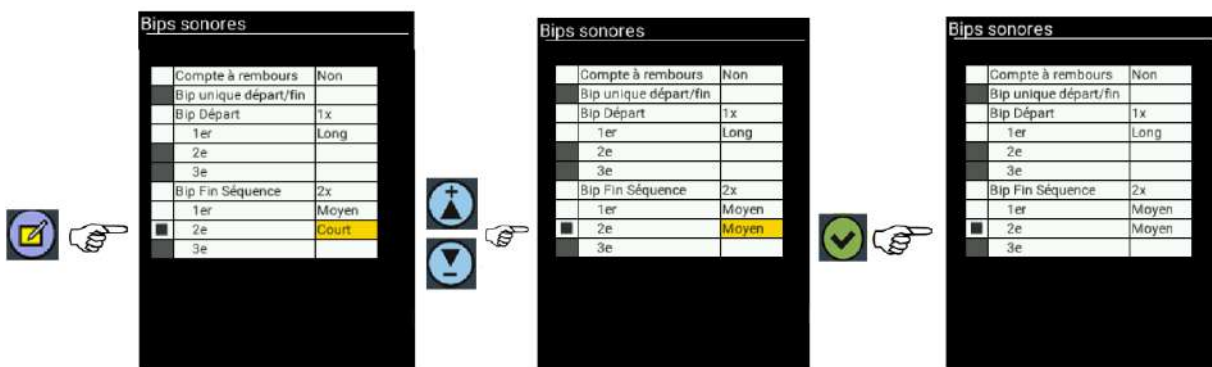
Répétez les mêmes procédures pour « **bip Fin séquence** ».

- A l'aide du bouton flèche de direction « **plus** » ou « **moins** » remplacez « **Défaut** » par « **3.2.1** » et choisissez le nombre de bips que vous voulez.



11

- Puis à l'aide du bouton flèche de direction « **plus** » ou « **moins** » positionnez le petit carré noir au niveau de ligne du 1er bip, et appuyez sur éditer pour surligner en jaune la cellule à modifier et ainsi de suite, sélectionnez le type de bip « **Moyen** » ou « **Long** » ou « **Court** ».

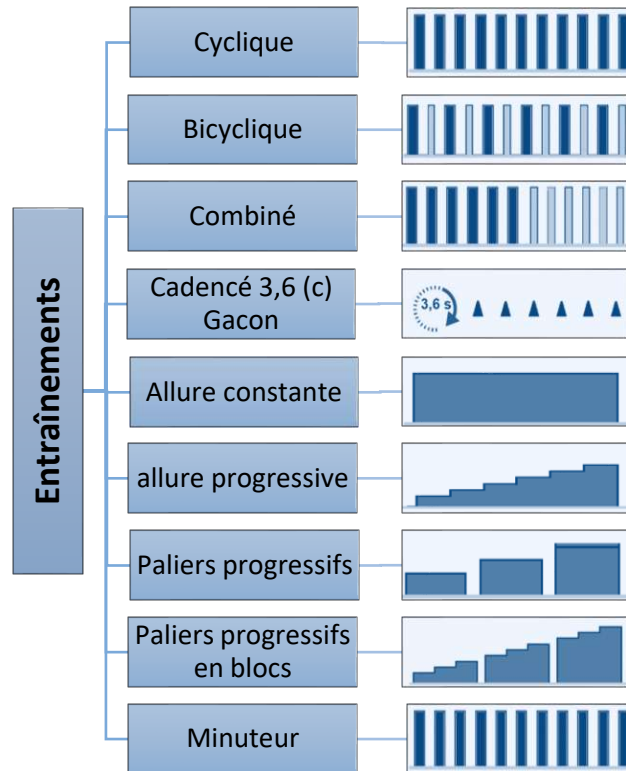


- Enregistrez votre choix à l'aide du bouton « **valider** » la cellule modifiée perd son surlignage jaune, votre option est sauvegardée.

4. Menu « ENTRAÎNEMENTS »

Ce menu permet de piloter les entraînements avec des efforts intermittents et continus. Pour info : un exercice intermittent est une composition de séquences, un court « **effort** » suivi d'un « **contre-effort** », également de courte durée qui s'enchaînent pendant plusieurs minutes.

L'organigramme du menu « Entraînements » comporte 9 types d'exercices entièrement paramétrables.

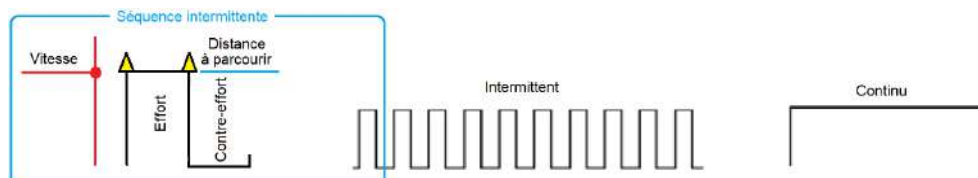


12

Quand nous parlons d'intermittent il s'agit de celui qui a été inventé par P.O Astrand, toutefois le *SportBeeper PRO* permet aussi de faire tous les entraînements de type par intervalles.

Lors d'un exercice "intermittent course", la vitesse est traduite en distance à parcourir en un temps donné. Les vitesses d'entraînement correspondent donc à une distance à parcourir dans le temps imparti. À cet effet l'odomètre est à votre assistant technique pour calculer les distances d'entraînement.

Pendant lors des exercices continus, il s'agit de maintenir une vitesse (Km/h) pendant une durée programmée.

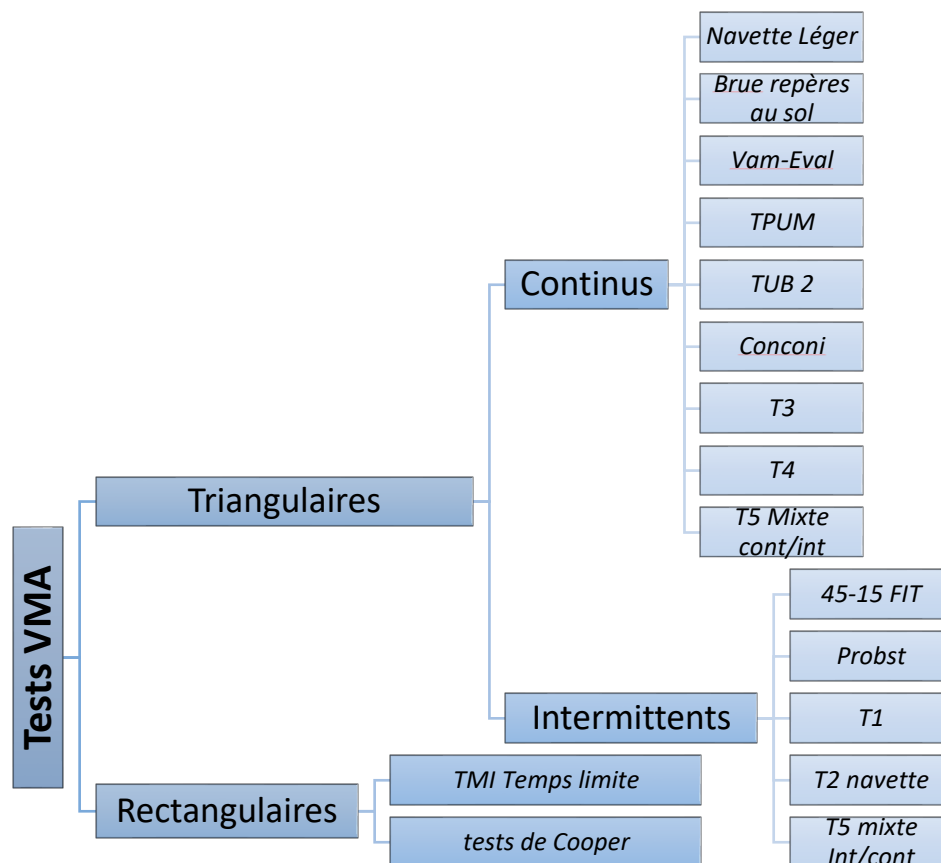


5. Menu « TESTS »

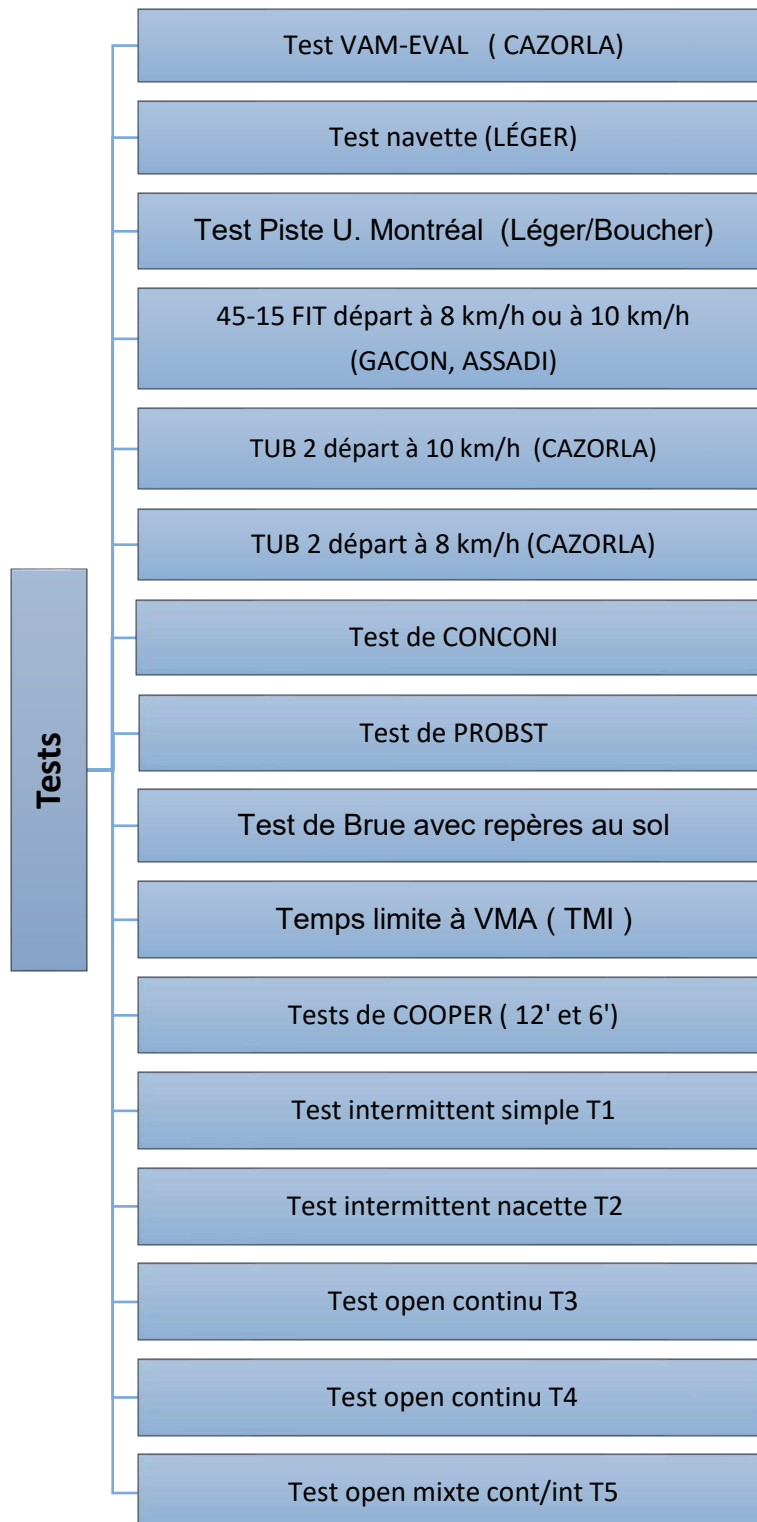
Le menu « Test » se compose de 17 tests dont 5 paramétrables entièrement (T1 à T5).

5.1. Types de tests

Le *SportBeeper PRO* offre 4 types de tests, triangulaires ou rectangulaires et intermittents ou continus.



5.2. Le menu « TESTS »



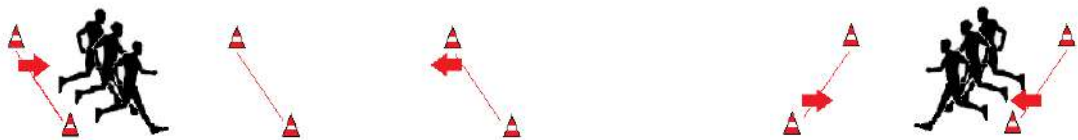
5.3. Particularités des tests « Open »

5.3.1. Test T1



Ce test permet de paramétrer un test intermittent en ligne sous forme « aller-retour », cela signifie que le départ « aller » est fixe (point zéro) et que le départ « retour » se fait après avoir progressé d'une distance correspondante au pas d'incréméntation. Par exemple le pas du 48-12 (test mis par défaut) est de 6,66 M par palier). Le *SportBeeper PRO* émet des bips de compte à rebours, de départ, de fin de palier, et de fin de test.

5.3.2. Test T2



Ce test permet de paramétrer un test intermittent de type « navette », cela signifie que le départ de nouveau palier peut se faire de n'importe quelle ligne s'il est facile pour se replacer pour le palier suivant sans avoir à faire un effort pendant la durée de la récupération. Le *SportBeeper PRO* émet des bips de compte à rebours, de départ, de fin de palier, de fin de test et d'ajustement de la vitesse en fonction de la distance entre les cônes que vous avez programmé.

Recommandation : Ce type de test n'est pas conseillé pour des athlètes de haut niveau (demi-fond notamment) ayant une VMA élevée 23/24 km/h, les blocages pour réaliser les demi-tours sont très agressifs au point d'être même irréalisable et peuvent générer des blessures.

5.3.3. Test Open continu T3 et T4

Ces tests permettent sont de type triangulaire continu. Vous pouvez paramétrer la vitesse de départ, (éventuellement de fin), le pas d'incréméntation, la distance entre les cônes. Le *SportBeeper PRO* émet des bips de compte à rebours, de départ, de fin de palier, d'ajustement de la vitesse en fonction de la distance entre les cônes que vous avez programmé et de fin de test.

5.3.4. Test Open mixte continu et intermittent T5

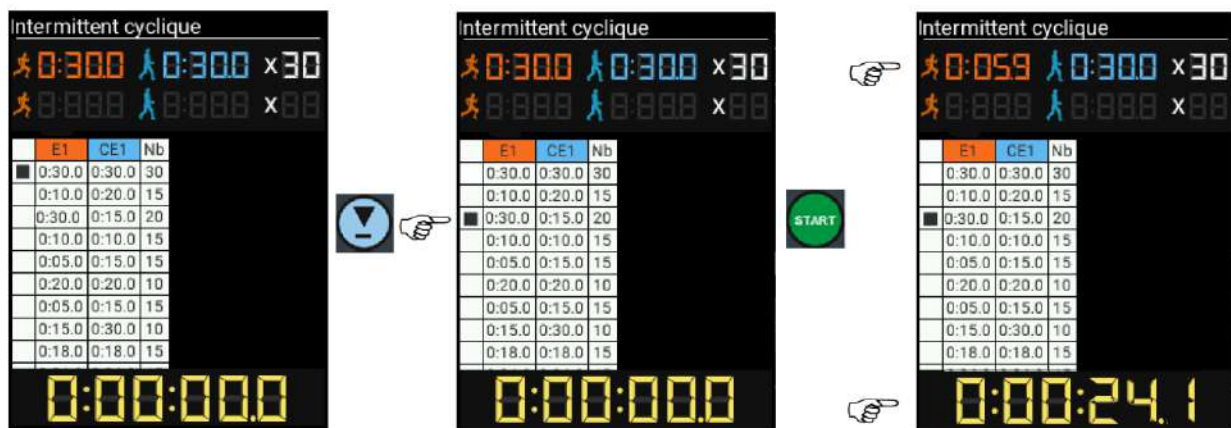
Ce test permet de paramétrer un test mixte où un groupe de paliers (souvent groupés par 3) s'enchaînent sans pause et ces blocs sont entrecoupés d'une pause technique (pour prise de lactates ou de simple récupération) et répétés n fois suivant les valeurs choisies. Le *SportBeeper PRO* émet des bips de compte à rebours, de départ, de fin de palier, et de fin de test et d'ajustement de la vitesse en fonction de la distance entre les cônes que vous avez programmé.

6. Principales procédures de paramétrage

6.1. Sélectionner puis exécuter un exercice

Ouvrir la bibliothèque des exercices puis choisir le type d'exercice repéré par le carré noir, par défaut il est sur la première ligne.

Pour sélectionner un autre exercice, utilisez les boutons « **Vers le bas/vers le haut** » selon vos besoins pour déplacer le carré noir vers l'exercice.



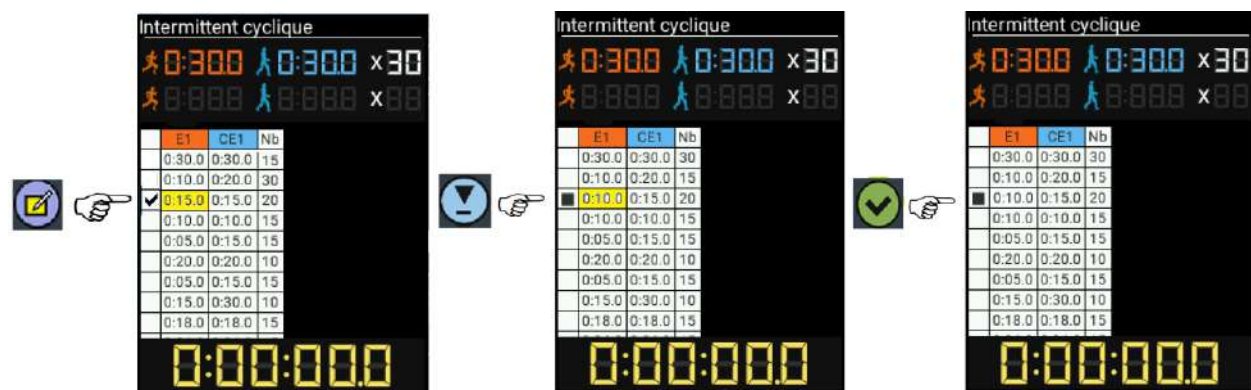
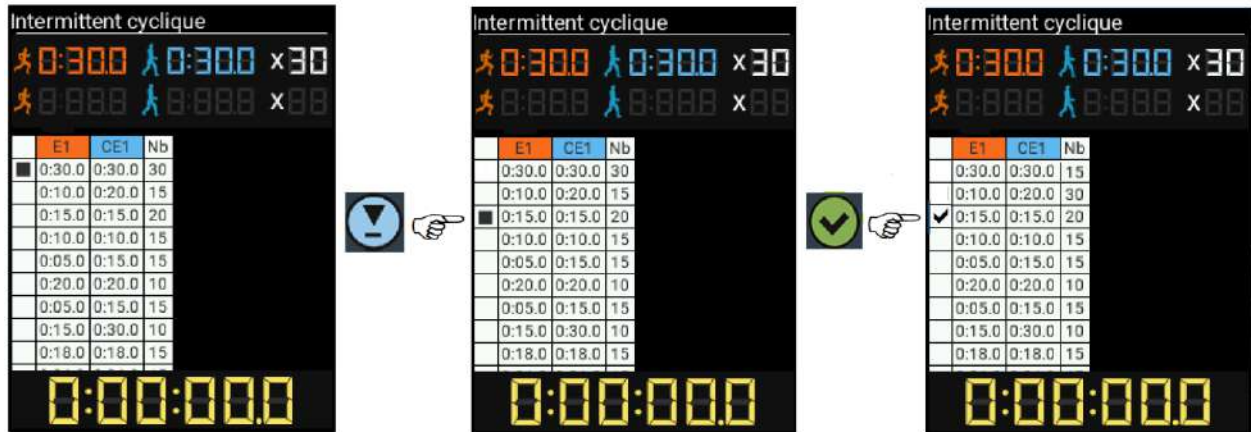
16

Après avoir choisi un exercice signalé par le carré noir, il ne reste plus qu'à appuyer sur « **START** » pour lancer les chronomètres, celui de l'horloge principale et ceux des exercices.

6.2. Modifier les paramètres d'un exercice de la bibliothèque « Entraînements »

Lorsqu'un exercice est sélectionné (paragraphe 6.1) repéré par le carré noir, il est possible de modifier ses paramètres techniques : durée de l'effort « **E1, E2** », durée du contre-effort « **CE1 CE2** » et nombre de séquences « **Nb** ».

- Appuyez sur le bouton « **éditer** » pour surligner en jaune, la première cellule de la ligne, et la rendre modifiable.
- Modifiez la valeur à l'aide du bouton « **plus** » ou « **moins** » selon vos besoins.
- Utilisez le bouton de navigation « **vers la droite** » pour passer à la cellule suivante si nécessaire, elle passe en surlignement jaune et ainsi de suite pour toutes les cellules de la ligne.
- Procédez ainsi de la même façon si vous avez à modifier les autres valeurs

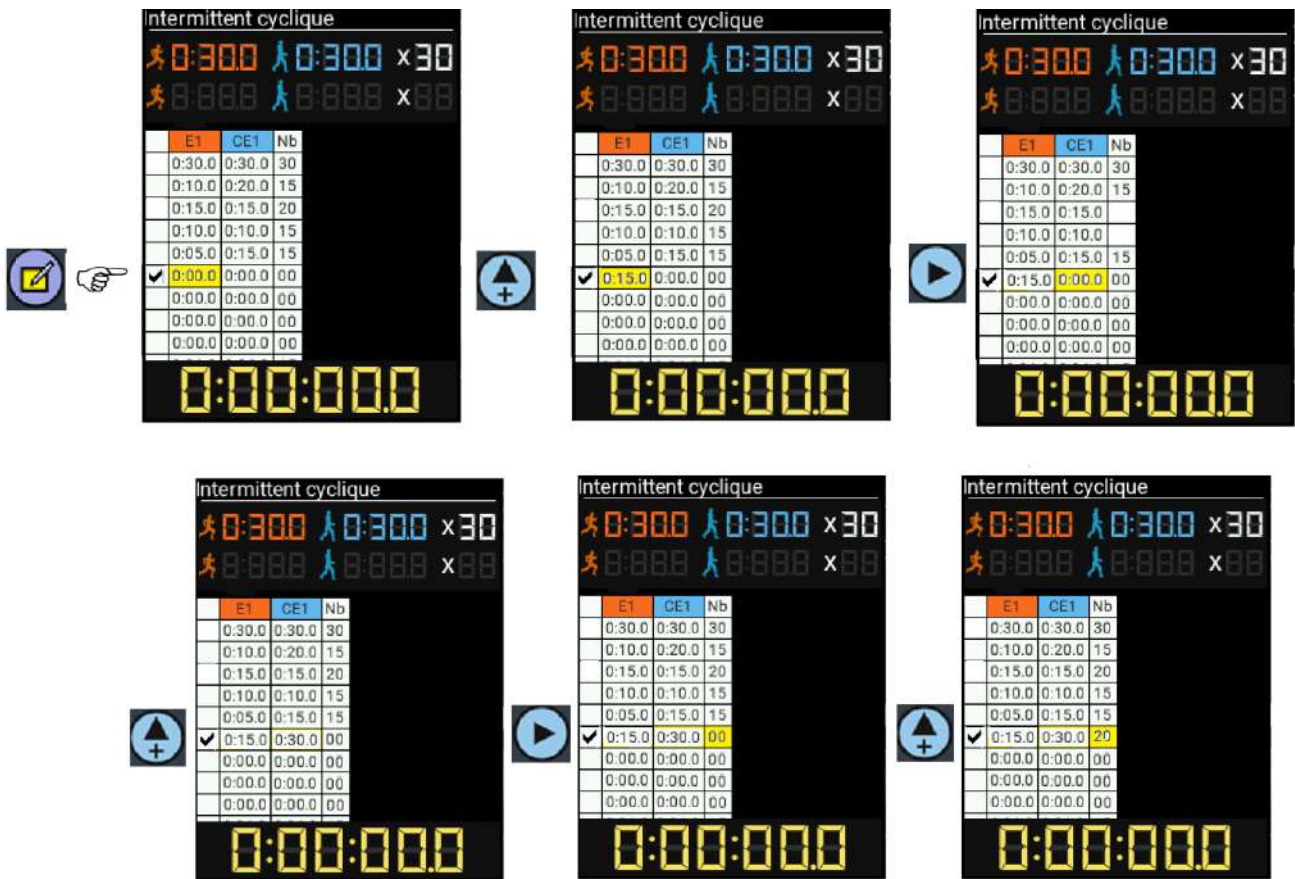


- Quand toutes les valeurs ont été réajustées, enregistrez votre choix à l'aide du bouton « valider » la dernière cellule modifiée redevient blanche, l'exercice est sauvegardé dans son intégralité.

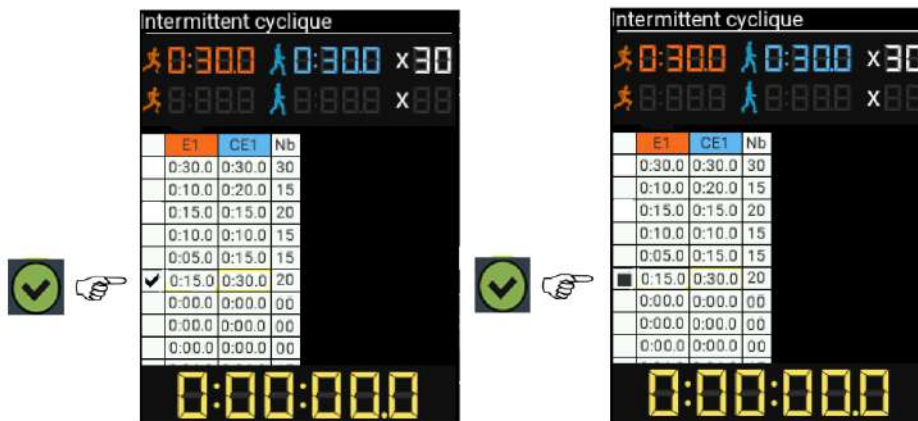
6.3. Ajouter un nouvel exercice dans une bibliothèque

Positionnez-vous dans le premier exercice non paramétré et faites la même procédure que dans le paragraphe 6.2, la seule différence c'est que la valeur par défaut est zéro.





Appuyez une première fois sur le bouton « valider » le surlignage est réinitialisé, appuyez une deuxième fois sur « Valider » l'exercice est sauvegardé et la virgule est remplacée par un carré noir.



6.4. Modifier l'ordre des exercices de la bibliothèque « Entraînements »

Il est possible de changer l'ordre des exercices dans une bibliothèque. Vous pouvez faire descendre le premier exercice s'il n'est pas trop utilisé pour inversement mettre en premières positions les exercices les plus utilisés.

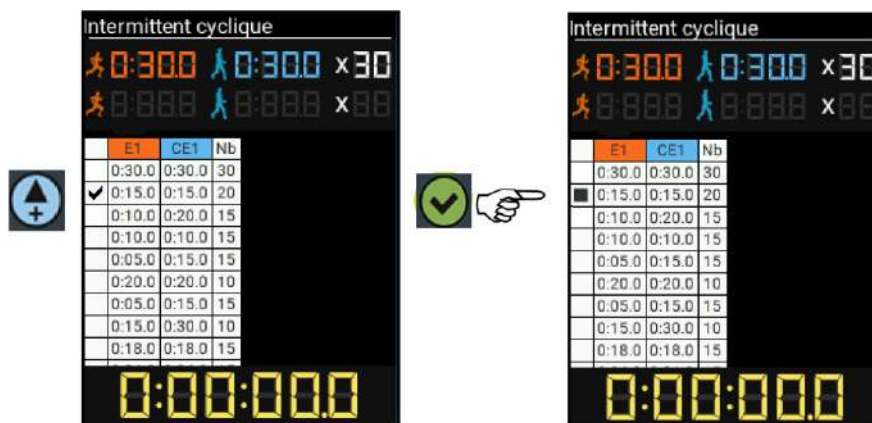
Par défaut le carré noir signalant la sélection d'un exercice est sur positionné sur la première ligne. Si vous voulez faire monter ou descendre un exercice, scrollez avec les flèches vers le haut vers

le bas, sélectionnez l'exercice avec le bouton « **valider** », le carré est remplacé par une virgule, scrollez à nouveau avec les boutons « **vers le haut** » ou « **vers le bas** » et quand l'exercice est à la bonne place appuyer sur le bouton « **valider** » pour enregistrer votre choix, la virgule est remplacée par un carré noir, l'exercice est à sa nouvelle place.

Exemple : Remonter le 15-15 d'un cran. Descendez le carré noir jusqu'au 15-15 à l'aide de la flèche de direction « **vers le bas** », appuyez sur le bouton « **valider** », la virgule signale que l'exercice est sélectionné.



Remontez l'exercice à l'aide de la flèche de direction « **vers le haut** », appuyez sur le bouton « **valider** », la virgule est remplacée par le carré noir, l'exercice est à sa nouvelle place.

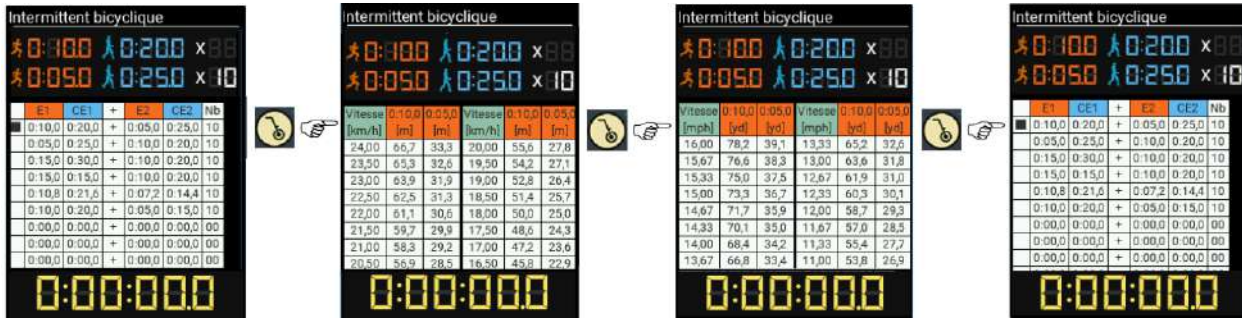


6.5. Utiliser l'odomètre

Cet outil vous aide à la mise en place des cônes sur le terrain, il affiche la distance à parcourir pour l'exercice intermittent que vous avez sélectionné.

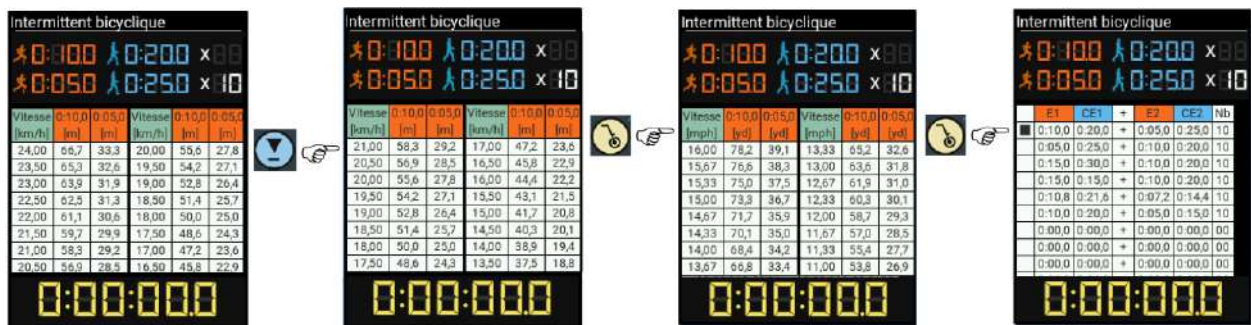
Appuyez sur le bouton « **odomètre** » pour afficher les distances à parcourir, le premier appui affiche les vitesses et distances avec le système métrique (km/h & m), un deuxième appui sur ce

même bouton affiche les distances avec le système impérial (mph & yards), et pour retourner au tableau des exercices appuyez encore une fois sur le bouton « odomètre ».



Si la vitesse qui vous intéresse n'est pas affichée à l'écran vous pouvez scroller le tableau à l'aide des touches « vers le haut » ou « vers le bas » selon les besoins

Le dernier écran est gardé en mémoire pour l'ensemble des exercices de la bibliothèque.



20

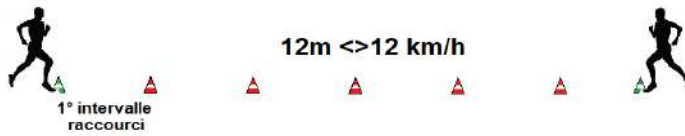
Pour revenir au tableau des exercices appuyez une nouvelle fois sur le bouton « odomètre ».

6.6. Utiliser l'intermittent cadencé 3,6 secs

Cet outil est particulièrement utile pour doser finement la vitesse de déplacement. Donc très pratique pour calibrer la vitesse de course lors d'une ré-athlétisation d'un joueur. Il permet d'aider le sportif à courir à une vitesse constante. Toutefois le premier intervalle est délicat car c'est une



mise en action, sa distance doit être légèrement réduite, procédez par tâtonnement pour trouver la réduction à trouver en fonction de la vitesse (1 à 2 m). L'autre solution consiste à commencer à courir dès le deuxième bip du compte à rebours.



Il est recommandé d'être particulièrement concentré pour ne pas être surpris par le départ.

Appuyez sur le bouton « **odomètre** » pour afficher le tableau d'aide à la mise en place des plots. L'écartement entre les cônes en mètres correspond à la vitesse en Km/h.

Ce tableau fournit en plus de la vitesse et de l'écartement entre les cônes, la distance parcourue avec des intervalles entiers, la distance totale et le nombre de cônes. Un 2ème appui sur « **odomètre** » ou sur le bouton « **précédent** » permet de revenir à l'écran de départ ?

Intermittent cadencé 3,6 ©Gacon

Vitesse	cônes	Dist. ent.	Dist. tot.	▲
8,0	8,0	16,0	22,2	4
8,5	8,5	17,0	23,6	4
9,0	9,0	18,0	25,0	4
9,5	9,5	19,0	26,4	4
10,0	10,0	20,0	27,8	4
10,5	10,5	21,0	29,2	4
11,0	11,0	22,0	30,6	4
11,5	11,5	23,0	31,9	4
12,0	12,0	24,0	33,3	4

0:00:000

Par exemple pour un effort de 10 secs à 12 km/h, il a 2 intervalles entiers de 12m soit 24m et une distance totale de 33,3m ce qui donne un dernier intervalle de 9,3m. Il est possible de scroller le tableau pour afficher les bonnes vitesses d'entraînement ou de ré-athlétisation à l'aide des boutons « **vers le bas / vers le haut** ».

6.7. Paramétrer un exercice « non-intermittent »

Vous pouvez paramétrer que les cellules signalées par le petit carré noir sur la colonne de gauche. Si la cellule est grisée vous ne pouvez pas intervenir, la valeur est fixe ou elle est calculée par le SportBeeper PRO.

Il n'y a qu'un paramètre par ligne, qu'il faut sauvegarder avant de passer à la modification suivante et paramétrer ainsi toute la colonne.



- Appuyez sur « **éditer** » pour surligner en jaune, la première cellule de la ligne, et la rendre modifiable.

- Modifiez la valeur à l'aide du bouton « **plus** » ou « **moins** » selon vos besoins
- Enregistrez votre choix à l'aide du bouton « **valider** » la cellule modifiée perd son surlignage, la valeur est sauvegardée.
- Procédez ainsi de la même façon pour toutes chacune des valeurs de la colonne.

Après avoir modifié et enregistré les modifications, la mise à jour est directe au niveau de la fenêtre technique.

6.8. Minuteur

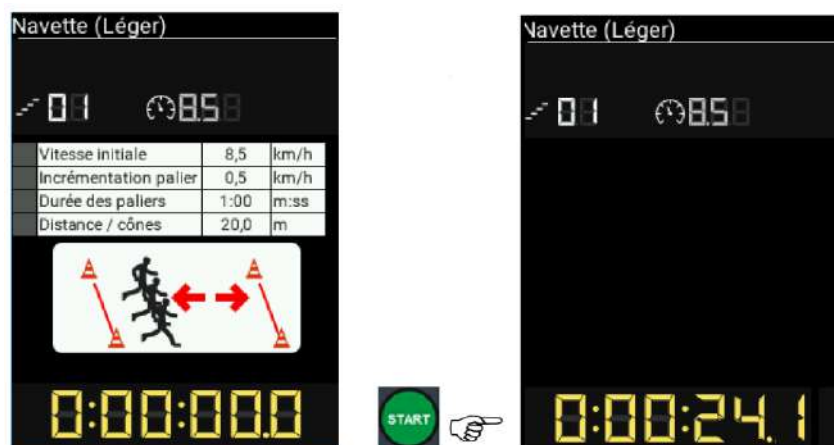
Cet outil vous permet de piloter un circuit-training avec des ateliers de même durée qui s'enchaînent sans pause.



6.9. Exécuter un test

22

- Ouvrir la bibliothèque des tests pour afficher la liste des tests.
- Choisir un test dans la liste et appuyer sur le bouton « **valider** » pour afficher l'écran de départ.
- Il ne reste plus qu'à appuyer sur le bouton « **Start** » pour lancer le test, le numéro de palier s'affiche ainsi que la vitesse.



6.10. Paramétrer un test ouvert

Certains tests sont préprogrammés on ne peut rien modifier, ils sont identifiables avec la colonne de sélection (tout à gauche) qui est grisée.

En revanche, si le curseur carré est actif vous pouvez modifier la valeur de la colonne en fonction de vos besoins. Les modifications se font par ligne par ligne donc avant de passer à la ligne inférieure il ne faut pas oublier de valider pour enregistrer la modification.

La procédure de modification est identique à celle qui est décrite au paragraphe 6.7.



7. Témoin de niveau de charge de la batterie

Le matériel est livré avec un chargeur de batteries. A réception, le matériel est directement utilisable (sous couvert d'avoir pris connaissance de son utilisation) puisque livré avec la batterie chargée.

Un indicateur visuel vous permet de vérifier en un clin d'œil l'état de chargement de cette dernière.

8. Informations complémentaires

Le matériel peut être fixé sur un trépied (type appareil photo numérique).

9. Assistance

Pour toute assistance relative au fonctionnement du matériel *SportBeeper PRO*, vous pouvez nous adresser vos questions par e-mail à contact@sportbeeper.com ou prenez contact avec votre revendeur.

10. Conformité

Votre revendeur garantit par la présente que le matériel *SportBeeper PRO* décrit dans le présent manuel d'utilisation est conforme aux dispositions et aux normes relatives aux directives CE en vigueur.

11. Précautions d'emploi.



Ne pas ouvrir ni désassembler les éléments du *SportBeeper PRO*, sous peine d'annuler la garantie et d'endommager ses composants, joints d'étanchéité...



La puissance sonore étant très élevée, nous recommandons à toute personne le manipulant pour la première fois de couvrir la sirène avec la sourdine afin d'en atténuer le son.



Gardez le *SportBeeper PRO* hors de la portée des enfants.



Débranchez le chargeur lorsque le matériel n'est pas en cours de chargement.

Rechargez le matériel à partir du chargeur fourni uniquement.

En mode charge : la sirène ne fonctionne pas, mais vous pouvez programmer vos tests.

Attention :

- la charge de la batterie doit être faite dans un local à température ambiante entre 10°C et 35°C (sous peine de détériorer la batterie).

- si le *SportBeeper PRO* a été exposé au froid (< 5°C), attendre quelques heures dans une pièce entre 10°C et 35°C avant de le recharger (ça laisse le temps à la batterie de se réchauffer).

- le *SportBeeper PRO* ne doit pas être stocké avec une batterie totalement déchargée sous peine de détériorer irréversiblement la batterie.



Pour toute utilisation sous la pluie, nous préconisons de placer le matériel dans un environnement hermétique (sac plastique transparent) ou en position verticale, si positionné sur un trépied. Des changements de température soudains peuvent entraîner la formation de condensation à l'intérieur des produits. Attendez un moment afin que les gouttelettes formées par la condensation s'évaporent.

12. Entretien et réparations

Pour le chargeur uniquement, nous vous conseillons de débrancher le câble d'alimentation avant de nettoyer le chargeur.

N'essayez pas de réparer ou de remplacer les composants du matériel *SportBeeperPro*. Votre Revendeur ne pourra pas être tenu responsable des dommages dues à l'ouverture, au remplacement ou à la réparation de composants et /ou de tout autre partie de ce dernier, réalisée par des services après-vente non agréés.

Les composants du système ne nécessitent aucun contrôle des performances, ni calibrage. Les pièces de chaque produit ont été testées et vérifiées en détail. Ces pièces ne s'abîment pas si le produit est utilisé correctement. Si toutefois le système ne fonctionnait pas correctement, **veuillez contacter votre revendeur**

13. Recyclage

Ce produit ne doit pas être éliminé avec les déchets ménagers. Conformément à la réglementation en vigueur relative aux déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE), il doit être déposé dans un point de collecte approprié afin de permettre son recyclage. Les matériaux et composants de cet appareil peuvent être réutilisés ou valorisés. Pour plus d'informations sur les points de collecte disponibles, veuillez vous renseigner auprès de votre municipalité ou de votre revendeur.

14. Garantie Limitée

Le matériel *SportBeeper PRO* est garanti 2 ans à partir de la date d'achat chez votre revendeur.

Pendant la période de garantie, le service après -vente agréé effectuera les réparations ou le remplacement du produit défectueux et/ou des éléments de ce dernier. Si la garantie doit être utilisée et le matériel réparé et /ou remplacé, la garantie ne sera ni étendue, ni renouvelée.

La garantie couvre les composants du matériel *SportBeeper PRO* contre tous défauts liés aux matières premières ou à la fabrication. Cette garantie est limitée et ne couvre pas l'usure dues à l'utilisation normale du produit. Elle ne couvre pas non plus les dommages liés aux accidents, aux chocs, à la mauvaise utilisation du produit, au non-respect des instructions du manuel d'utilisation, au mauvais entretien, à la protection insuffisante contre l'humidité, à l'immersion, aux changements extrêmes ou soudains de températures ou d'environnement, à l'ouverture, aux altérations ou réparations réalisées par des services après-vente non agréés. **L'appareil doit impérativement être utilisé avec le chargeur fourni par le fabricant ; l'utilisation de tout autre chargeur ou accessoire d'alimentation non conforme entraîne l'exclusion de la garantie.**

La garantie n'est valable que sur présentation du double de la facture et/ou du bon de livraison.

Pour tout contrôle et/ou échange de matériel, dans la période de garantie (soit 2 ans), l'expédition du *SportBeeper PRO* est à la charge du client. Le coût de l'expédition du matériel contrôlé et/ou échangé est supporté par *SportBeeper PRO*. Hors délai de garantie, les mêmes

conditions relatives aux coûts engendrés par l'envoi du matériel par les deux parties, seront appliquées.

15. Service Après-Vente (S.A.V)

Pour toute demande de service après-vente, nous vous invitons à vous rapprocher de votre revendeur, qui vous indiquera la procédure à suivre.

16. Responsabilités

Votre revendeur décline toute responsabilité en cas de non-respect des instructions données dans le présent manuel d'utilisation, ou de mauvaise utilisation de l'appareil.