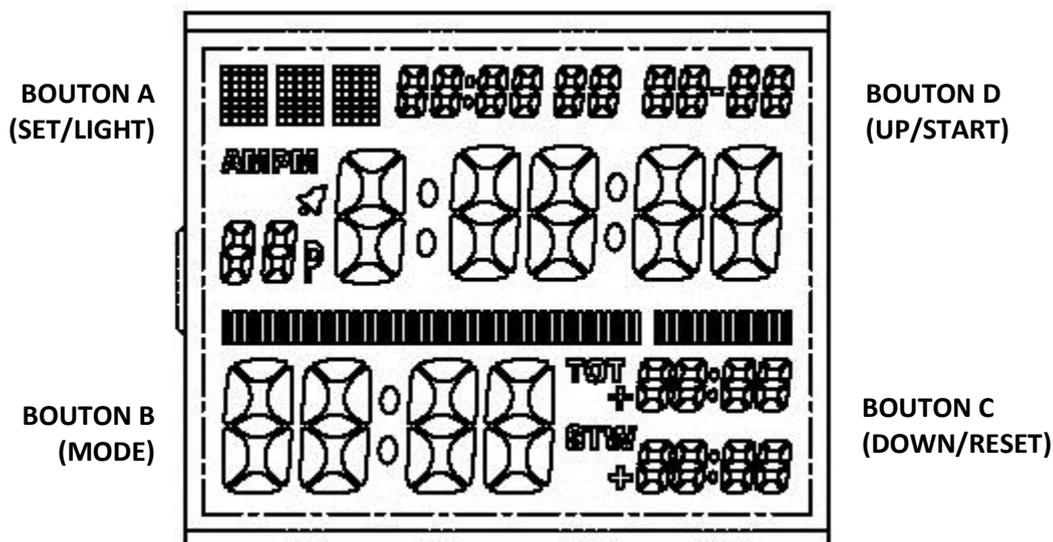


MONTRE ARBITRE SPINTSO AR052

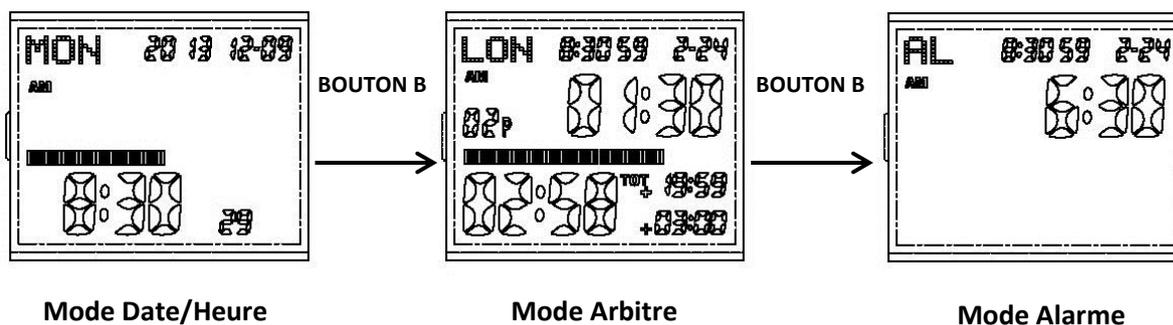
MODE D'EMPLOI



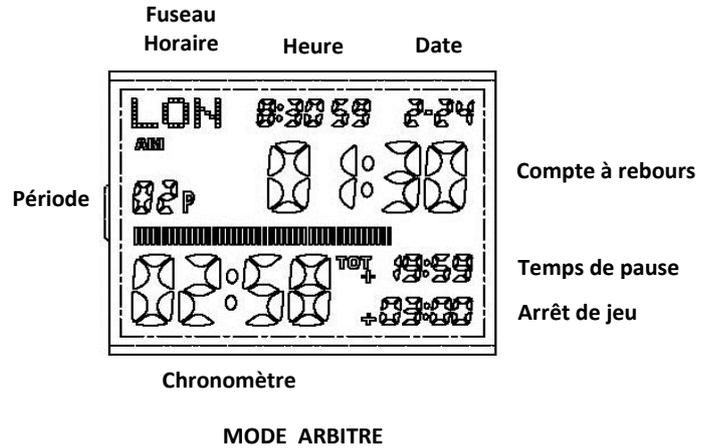
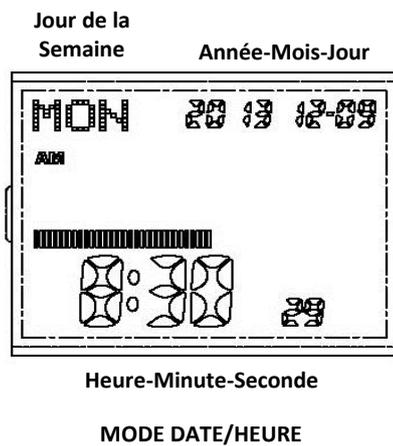
A- CARACTERISTIQUES

- Affichage heure, minute, seconde, année, mois, jour, semaine.
- Calendrier automatique jusqu'à 2099.
- Affichage 12/24h.
- Heure universelle.
- Mode arbitre.
- Sonorité boutons.

B- MODE OPERATIONNEL

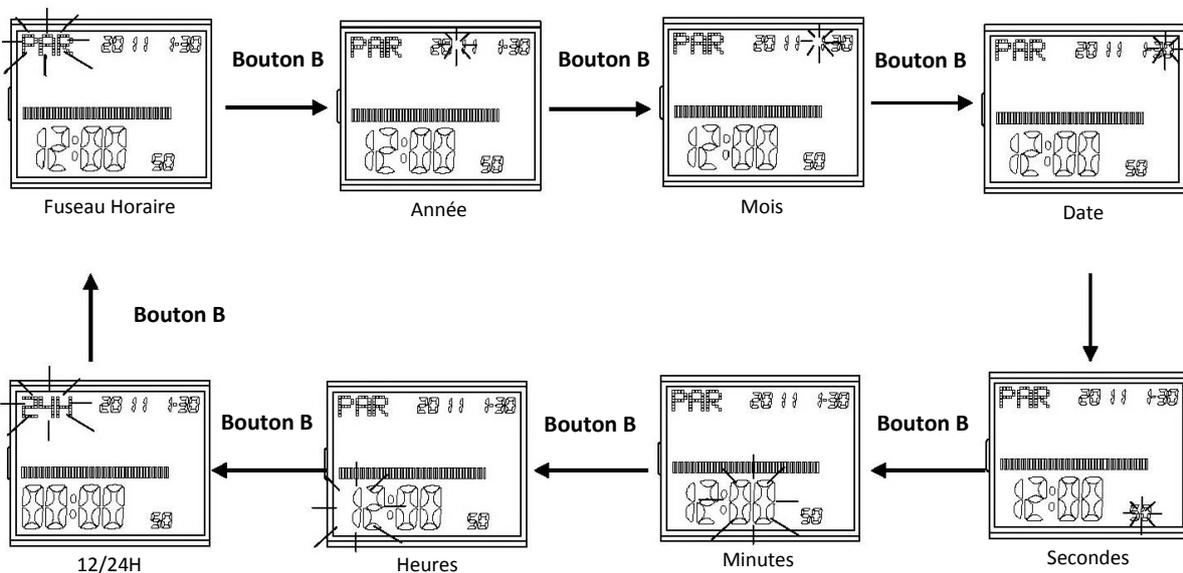


- En mode horloge, Appuyer sur le bouton B pour choisir le mode opérationnel.



1- MODE DATE/HEURE

- Lorsque le mode Date/Heure est sélectionné, appuyé 3 secondes sur le bouton A pour accéder aux réglages.
- Appuyer sur le bouton B pour faire défiler les différentes valeurs (séquence ci-dessous).



- Appuyer sur C pour augmenter ou sur D pour diminuer la valeur du chiffre qui clignote
- Appuyer sur C ou D quand les secondes apparaîtront pour mettre à 0
- L'affichage initial apparaîtra automatiquement si aucune touche n'est pressée pendant 1 min.

2- MODE ARBITRE

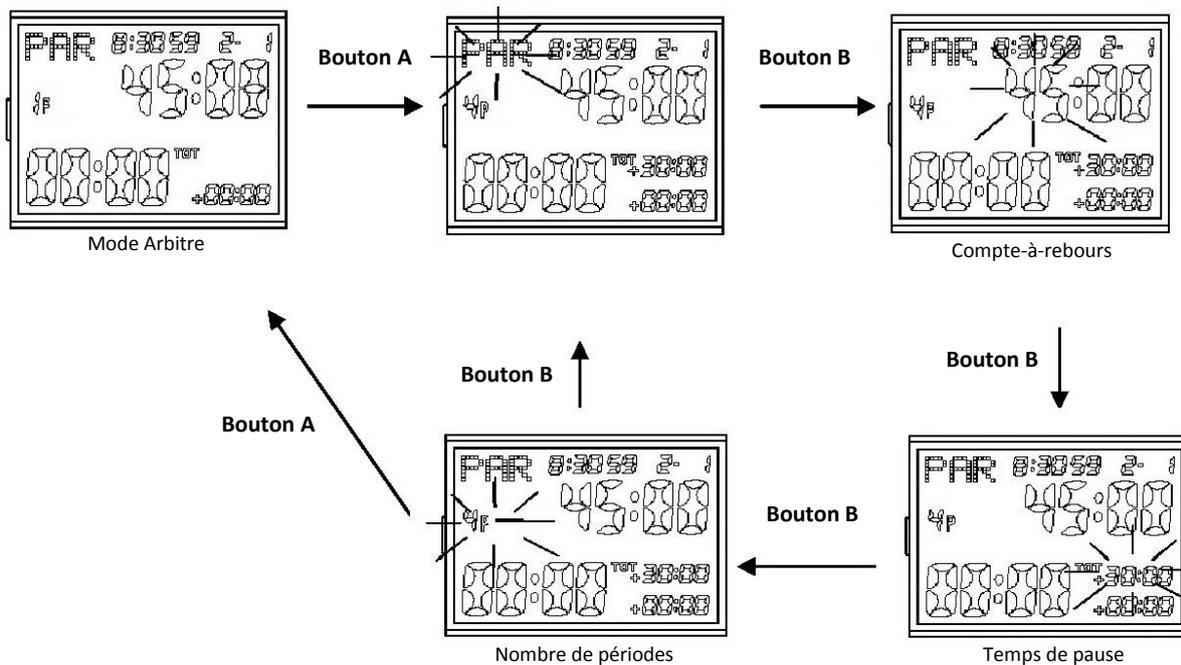
Caractéristiques

- Compte-à-Rebours : jusqu'à 01 à 99 minutes.
- Chronomètre: jusqu'à 99 minutes 59 secondes.
- Temps de pause : jusqu'à 99 minutes.
- Arrêts de jeu : jusqu'à 99 minutes 59 secondes.

- La montre s'arrête automatiquement dès que le décompte est terminé, garder le bouton C pressé pendant 3 secondes pour faire apparaître les données

Réglage du compte à rebours de l'arbitre

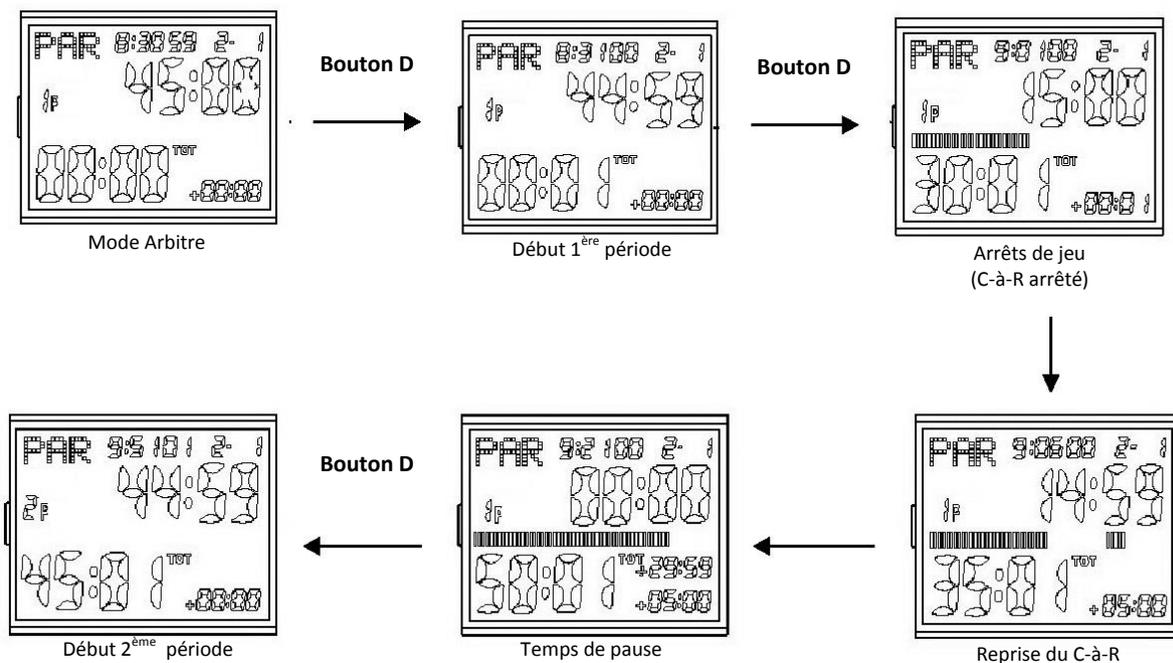
- Sélectionner le mode Arbitre en appuyant sur le bouton A.
- Appuyer sur le bouton B pour faire défiler les différentes valeurs (séquence ci-dessous).



- Appuyer sur C pour augmenter ou sur D pour diminuer la valeur du chiffre qui clignote.
- Appuyer sur le bouton A pour valider et sortir des réglages.
- L'heure et la date changent automatiquement en fonction du fuseau horaire.
- L'affichage initial apparaîtra automatiquement si aucune touche n'est pressée pendant 1 min.

Utilisation du mode arbitre

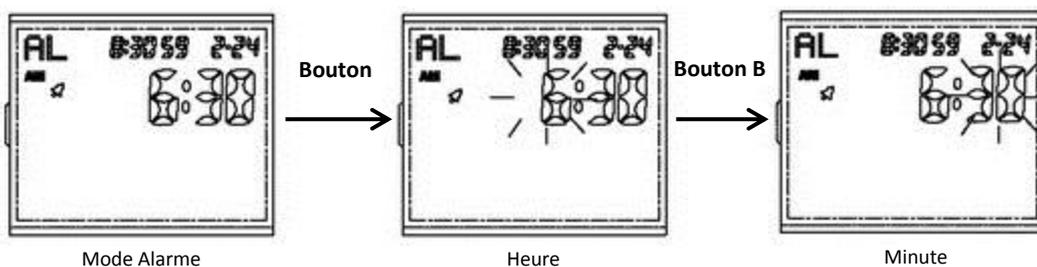
- Sélectionner le mode Arbitre en appuyant sur le bouton B.
- Appuyer sur le bouton D pour lancer le compte à rebours. Le chronomètre se met en marche.
- Appuyer sur le bouton D pour arrêter le compte à rebours. Le temps additionnel (arrêts de jeu) se met automatiquement en marche.
- Appuyer sur le bouton D pour arrêter le temps additionnel et reprendre le compte à rebours.
- Lorsque le compte-à-rebours arrive à 0, le temps de pause commence automatiquement son décompte jusqu'à 0.
- Appuyer sur le bouton D pour commencer la prochaine période de jeu, quel que soit le temps de pause.



- Lorsque la montre s'arrête pendant le jeu, l'alarme sonne toutes les 10 secondes.
- Lorsque la barre bleue et verte est complètement remplie, le temps de jeu est fini.
- Lorsque le compte-à-rebours arrive à 0, le bip retentit toutes les 5 secondes.
- Lorsque le temps de pause arrive à 0, le bip retentit pendant 10 secondes.
- Pendant le jeu, appuyer sur le bouton B pour changer de mode, le mode arbitre continue de fonctionner en arrière-plan.
- Pendant le jeu, appuyer sur le bouton D pendant 5 secondes pour effacer les données de la dernière période ou retourner à la précédente.
- Pendant le jeu, appuyer sur C pour vérifier les données d'affichage, si vous appuyer plus de 3 secondes, vous effacerez le jeu en cours et retournerez sur les installations précédentes.

3- MODE ALARME

- Dans le mode alarme, appuyer sur le bouton D pour activer/désactiver l'alarme.
- Appuyer 3 secondes sur le bouton A pour accéder aux réglages.
- Appuyer sur B pour sélectionner les heures et les minutes, comme indiqué ci-dessous.



- Appuyer sur C pour augmenter ou sur D pour diminuer la valeur qui clignote.
- Appuyer sur le bouton A pour valider et revenir au mode Alarme.
- Le mode Alarme apparaîtra automatiquement si aucune touche n'est pressée pendant 1 min.
- Si l'alarme se met en marche, en même temps que celle du chronomètre, le bip retentira 20 secondes, l'icône  apparaîtra, appuyer sur n'importe quelle touche pour arrêter l'alarme.

C- CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- Dimension : 42x35x15 mm.
- Poids : 58 g.
- Température d'utilisation : -10° / 60°.
- Voltage : 3V.
- Précision: +/-30 seconds par mois.
- Pile : CR2032.
- Autonomie de la pile : environ 1 an.
- 10 ATM (*).
- Sonorité : 75 db.

(*) Ne pas presser les boutons sous l'eau, cela pourrait causer des dommages et annulerait la garantie.