

Productor:

Referee Recorder spol. s r. o.

(EORI CZ26137836)

info@refereerecorder.com

Fabricado en la UE



Para más información visite
www.refereerecorder.com

Mantente en contacto



Descarga nuestra aplicación móvil

"REFEREE RECORDER"



Instrucciones de uso

RECORDER



¡Gracias por adquirir nuestro producto!

Lea este manual para asegurarse de que el producto le sirva

1) Encendido / apagado

- Mantenga presionado el **Encendido botón** durante 1 segundo para encender el RECORDER. Después de encender el RECORDER, el logotipo aparecerá en la pantalla durante un breve momento.
- Mantenga presionado el **Encendido botón** durante al menos 3 segundos para apagar el RECORDER.
 - Mientras mantiene presionado el botón, sentirá una vibración cada segundo para advertirle contra el apagado involuntario.

2) Grabar y guardar momentos

- Cuando el RECORDER está encendido, encontrará el valor del **Cronómetro** en la esquina superior izquierda, el nivel de **Capacidad de la batería** en la esquina superior derecha y el **Número de grabaciones** en el centro de la pantalla.
- Cuando la memoria está vacía y el RECORDER está listo para un nuevo partido, el **Cronómetro** muestra "0:00:00" y el **Número de grabaciones** muestra "-".
 - Si ya hay algunas grabaciones guardadas, borre la memoria.
- **Iniciar la grabación:** justo antes de que comience el partido, presione el **Grabar botón** para iniciar la grabación. En este momento, el **Cronómetro** comienza a funcionar y el **Número de grabaciones** muestra "0". Esto significa que el RECORDER está listo para guardar las siguientes grabaciones y ahora, justo antes del juego, no tiene ninguna grabación guardada.
 - **IMPORTANTANTE:** ¡Este momento, cuando comenzó a grabar, se utilizará para la sincronización más adelante en la Aplicación!
 - **Consejo:** La grabación debe comenzar justo antes del inicio de su partido, cuando la cámara comienza a capturar video. Comience a grabar poco antes de la apertura de su partido (inicio en fútbol / salto en baloncesto / enfrentamiento en hockey).
- Salvar situaciones del partido - Presiona el **Grabar botón** nuevamente para guardar situaciones y etiquetar esta vez para tener un videoclip en la Aplicación más tarde.
 - **Consejo:** Al comienzo de cada período (por ejemplo, segundo medio tiempo, segundo y tercer tercio) guarde una situación de respaldo. En caso de que la (s) pausa (s) se eliminen de la captura de video del partido, entonces podrás usar este momento de respaldo para resincronizar nuevamente.
- **¡No apague el RECORDER durante los descansos!** La aplicación sincronizará todo el video capturado con tu grabación, es realmente obligatorio grabar todo tu partido sin interrupciones.
- Una vez que el partido haya terminado, apague el RECORDER para detener su grabación.
 - Nota: Los valores máximos son 400 grabaciones y el tiempo 9:59:59.

3) Transferencia de grabaciones a la aplicación

- Encienda el RECORDER y coloque su teléfono móvil (o cualquier otro dispositivo con un chip NFC) en la parte frontal del RECORDER cerca uno del otro.

- El **Transmisor NFC** se indica mediante el icono blanco en la parte frontal del RECORDER; aquí se debe colocar el teléfono móvil para transferir datos.
- **Consejo:** Encontrar una posición relativa adecuada de los dispositivos requiere cierta experiencia y conocimiento de dónde su teléfono móvil tiene un chip NFC. Consulte el manual de su dispositivo móvil para saber dónde se encuentra exactamente el chip NFC.
- Retire una funda/estuche del teléfono si es necesario.
- El RECORDER es capaz de transmitir datos a una distancia máxima de 1 cm.
- Una vez que haya transferido los datos del RECORDER a la Aplicación (y haya tocado Guardar), puede borrar la memoria.

4) Borrando la memoria

- El RECORDER contiene una memoria que puede almacenar situaciones de un partido.
- Mantenga presionado el **Eliminar botón** durante al menos 3 segundos para eliminar la memoria.
 - ¡Asegúrese de haber transferido y guardado sus grabaciones en la Aplicación!
 - Mientras mantiene presionado el botón, sentirá una vibración cada segundo para advertirle contra el borrado accidental de la memoria.
- Una vez que elimine la memoria, el GRABADOR está listo para comenzar una nueva grabación.
 - En este caso, el **Número de grabaciones** muestra "-" y el **Cronómetro** muestra "0:00:00".
- Cuando apaga el RECORDER y luego lo enciende, es imposible continuar con la grabación. En este caso, el **Cronómetro** mostrará el tiempo medido durante el partido anterior. Cuando intente presionar el **Grabar botón**, aparecerá un símbolo de papelera para indicar que es necesario eliminar la memoria.

5) Carga de la batería y su capacidad

- La **Capacidad de la batería** está indicada por 4 celdas de batería. Las 4 celdas para 75-100%, 3 celdas para 50-75%, 2 celdas para 25-50%, 1 celda para 0-25% de la capacidad de la batería.
 - **Consejo:** Aunque el RECORDER puede grabar varias horas con 1 celda de batería en pantalla, cargue la batería para asegurarse de que podrá grabar todo el partido.
- Enchufe un cable de **Carga en el conector** de carga para cargar la batería.
 - Si el RECORDER está apagado, se encenderá automáticamente para indicar que se está cargando y aumentando el nivel de la batería. Puede apagar el RECORDER durante la carga y la carga continuará.
 - Nota: El cable de carga (micro-USB) es un accesorio opcional.
- La carga completa (del 0% al 100%) tarda unas 5 horas. La carga se indica mediante el parpadeo de las celdas de la batería, aumentando según el nivel de capacidad cargada. Una batería completamente cargada se indica mediante 4 celdas que no parpadean.