Fabricant :

Referee Recorder spol. s r. o.

(EORI CZ26137836)

info@refereerecorder.com

Fabriqué dans l'UE

REF REC
REFEREE RECORDER

Pour plus d'informations, rends-toi sur

www.refereerecorder.com/fr

Restons en contact

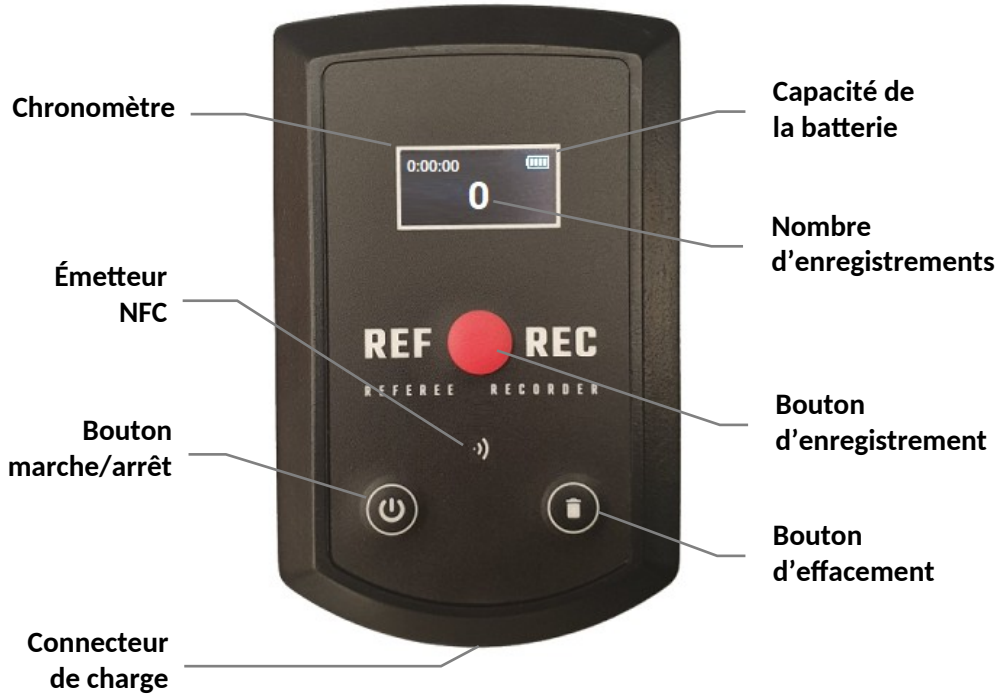
Télécharge notre application mobile

« REFEREE RECORDER »

Download on the App Store | GET IT ON Google Play

Mode d'emploi

RECORDER



Merci d'avoir acheté notre produit !

Lis ce mode d'emploi pour que le produit te serve parfaitement et le plus longtemps possible.

FR

1) Mise en marche / arrêt

- **Maintiens enfoncé** le **bouton marche/arrêt** pendant 1 seconde pour **allumer** le RECORDER. Une fois le RECORDER allumé, le logo apparaît brièvement à l'écran.
- **Maintiens enfoncé** le **bouton marche/arrêt** pendant au moins 3 secondes pour **éteindre** le RECORDER.
  - Pendant que tu maintiens le bouton, le RECORDER vibre chaque seconde pour éviter un arrêt involontaire.

2) Enregistrement et sauvegarde des moments

- Une fois allumé, le RECORDER affiche le **chronomètre** en haut à gauche, le niveau de la batterie en haut à droite et le **nombre d'enregistrements** au centre.
- Lorsque la mémoire est vide et que le RECORDER est prêt pour un nouveau match, le **chronomètre** affiche « 0:00:00 » et le **nombre d'enregistrements** affiche « – ».
  - S'il y a déjà des enregistrements sauvegardés, efface la mémoire.
- **Démarrer l'enregistrement** – juste avant le début du match, appuie sur le **bouton d'enregistrement** pour lancer l'enregistrement. À ce moment, le **chronomètre** démarre et le **nombre d'enregistrements** affiche « 0 ». Le RECORDER est prêt à sauvegarder tes situations.
  - **IMPORTANT : ce moment,** où tu as lancé l'enregistrement, **servira plus tard à la synchronisation dans l'Application !**
  - **Conseil** : lance l'enregistrement juste avant le début de ton match, lorsque la caméra filme déjà (coup d'envoi au football / entre-deux au basket-ball / mise au jeu au hockey).
- **Sauvegarder des situations du match** – appuie de nouveau sur le **bouton d'enregistrement** pour marquer une situation ; tu en obtiendras plus tard un clip vidéo dans l'Application.
  - **Conseil :** au début de chaque période (p. ex. 2e mi-temps, 2e et 3e période), sauvegarde une situation de secours. Si les pauses sont coupées de la vidéo, ce moment te servira à resynchroniser.
- **IMPORTANT : n'éteins pas le RECORDER pendant les pauses !** L'Application synchronise toute la vidéo avec ton enregistrement ; il est donc indispensable d'enregistrer tout le match sans interruption.
- **Arrêter l'enregistrement** – une fois le match terminé, éteins le RECORDER.
  - Remarque : les valeurs maximales sont de 400 enregistrements et de 9:59:59 pour le chronomètre.

3) Transfert des enregistrements vers l'Application

- **Allume** le RECORDER et **approche ton téléphone mobile** (ou tout autre appareil doté d'une puce NFC) de la face avant du RECORDER.
  - L'**émetteur NFC** est signalé par l'icône blanche sur la face avant du RECORDER – c'est là qu'il faut placer le téléphone pour transférer les données.
  - **Conseil :** trouver la bonne position demande un peu d'expérience. Consulte le mode d'emploi de ton téléphone pour savoir où se trouve sa puce NFC.
  - Retire la coque/l'étui du téléphone si nécessaire.
- Le RECORDER peut transmettre les données à une distance maximale de 1 cm.
- Une fois les données transférées du RECORDER vers l'Application (et après avoir appuyé sur « Enregistrer »), tu peux effacer la mémoire.

4) Effacement de la mémoire

- Le RECORDER dispose d'une mémoire qui peut stocker les situations d'un match.
- Maintiens enfoncé le **bouton d'effacement** pendant au moins 3 secondes pour effacer la mémoire.
  - Assure-toi d'avoir déjà transféré et sauvegardé tes enregistrements dans l'Application !
  - Pendant que tu maintiens le bouton, le RECORDER vibre chaque seconde pour éviter un effacement involontaire.
- Une fois la mémoire effacée, le RECORDER est prêt pour un nouvel enregistrement.
  - Le **nombre d'enregistrements** affiche alors « – » et le **chronomètre** « 0:00:00 ».
- Si tu éteins puis rallumes le RECORDER, tu ne peux plus poursuivre l'enregistrement : le **chronomètre** affiche le temps du match précédent et, si tu appuies sur le **bouton d'enregistrement**, un symbole de corbeille indique qu'il faut effacer la mémoire.

5) Charge et capacité de la batterie

- La **capacité de la batterie** est indiquée par 4 barres : 4 = 75–100 %, 3 = 50–75 %, 2 = 25–50 %, 1 = 0–25 %.
  - **Conseil :** même avec une seule barre, le RECORDER peut enregistrer plusieurs heures ; recharge-le quand même pour être sûr d'enregistrer tout le match.
- Pour charger la batterie, branche un câble de charge sur le **connecteur de charge**.
  - Si le RECORDER est éteint, il s'allume automatiquement et affiche la progression de la charge. Tu peux éteindre le RECORDER pendant la charge, celle-ci continue.
  - Remarque : le câble de charge (micro-USB) est un accessoire en option.
- Une charge complète (0–100 %) dure environ 5 heures. Pendant la charge, les barres clignotent et augmentent progressivement ; 4 barres fixes indiquent une batterie pleine.

Utilise le produit uniquement pour l'usage auquel il est destiné. Protège-le des fortes pluies, de l'eau, des contraintes mécaniques, thermiques, électriques et électromagnétiques et des rayonnements ; une utilisation inappropriée peut annuler la garantie. Ne le jette pas avec les ordures ménagères – dépose-le dans un point de collecte prévu à cet effet.