



SportCount Inc.
4330 East West Highway, #310
Bethesda, MD 20814

SPORTCOUNT MANUEL D'UTILISATEUR

- **MODÈLE LAPCOUNTER** (#90040, Logo Argent)
- **MODÈLE STOPWATCH** (# 90030, Logo Jaune)
- **MODÈLE COMBO** (#90010, Logo Bleu)
- **MODÈLE CHRONO 200** (#90002, Logo Rouge)

Félicitations sur votre achat de SportCount. Ce manuel contient des instructions pour tous ces quatre modèles. L'emballage et le couleur décoratif de chaque produit de SportCount vous aideront à déterminer quel modèle vous avez. Selon le modèle que vous avez, vous pourrez compter des tours, chronométrer le temps passé, et vérifier un sommaire de vos statistiques à la fin de votre séance de sport. Des produits de SportCount peuvent être employé pour la natation, la marche à pied, la course à pied, le cyclisme, le patinage à roulettes ou à la vitesse, ou n'importe quelle activité pendant laquelle vous avez besoin d'un compte juste ou de chronométrer le temps.

MODELS AND FEATURES

FONCTIONS	STOPWATCH	LAPCOUNTER	COMBO	CHRONO 200
• Couleur décoratif	JAUNE	ARGENT	BLEU	ROUGE
• Fonctionnement mains-libres	▲	▲	▲	▲
• Indélébile jusqu'à 50 mètres	▲	▲	▲	▲
• Juste à 1/100 d'une seconde	▲		▲	▲
• Compte des tours à 999			▲	▲
• Compte des tours à 9,999		▲		
• Temps passé	▲		▲	▲
• Temps au tour			▲	▲
• Temps au tour le plus vite, le plus lent, et moyen			▲	▲
• Chronométrages jusqu'à 200 tours individuels				▲

INSTRUCTIONS GÉNÉRALES

Chaque produit de SportCount est facile à utiliser. Il est opérable avec une seule main et ne dérange pas l'écoulement naturel de l'exercice. Vous devriez prendre le temps de l'essayer avant de sauter dans votre routine d'exercice. Prenez le temps à découvrir les fonctions de votre SportCount. Dans la plupart des cas, vous voudriez porter le SportCount sur votre index (soit la main droite soit la main gauche peut être utilisée). Assurez-vous que le bouton est au flanc du doigt, pour que vous puissiez toucher le bouton facilement avec le pouce. À cause de cette fonction, ce produit est plus facile à utiliser pendant une activité que d'autres minuteurs et chronomètres.

Instructions pour le modèle Stopwatch (Jaune)

SÉANCE D'ENTRAÎNEMENT

Cette section des instructions vous sert comme guide pendant la séance d'entraînement. Les figures illustrent ce que vous devriez voir sur l'affichage pendant que vous suivez les étapes d'entraînement.

ALLUMER

Appuyez sur le bouton avec votre pouce pour démarrer le produit. Après être allumé, l'affichage montrera des "8's" pour trois secondes, et après des "0's", qui indiquent que votre Stopwatch est allumé et prêt à utiliser (Fig.1).



Fig. 1

COMMENCER

Appuyez sur le bouton pour commencer à chronométrer. Cela initiera le chronomètre et le temps courant apparaîtra sur l'affichage. Les chiffres sur l'affichage font référence aux minutes, aux secondes, aux dixièmes des secondes, et aux centièmes des secondes. Par exemple, "19'22.35" dans Fig. 2 indique que dix-neuf minutes, vingt-deux virgule trois cinq secondes se sont écoulées depuis que vous avez appuyé sur le bouton pour commencer votre activité. Quand le chronomètre atteint une heure, l'affichage se modifiera aux heures, minutes, et secondes. La bande des heures sera affichée en haut du coin droit. En Fig. 3, par exemple, quand le temps atteint une heure, quarante-deux minutes, et dix-sept secondes, l'affiche indiquera "1:42'17". Le temps maximum du Stopwatch est 99:59'59, après lequel l'affichage recommence avec 00'00.00.



ARRÊTER

Pour arrêter, appuyez sur le bouton encore une fois. Le temps passé gèlera à ce temps.

REPRENDRE

Appuyez sur le bouton pour recommencer à chronométrer votre activité.



Fig. 3

REMETTRE À ZÉRO/ ÉTEINDRE/ENDORMISSEMENT

Pour remettre le StopWatch à zéro, appuyez sur le bouton pendant au moins de trois secondes après que le temps était arrêté, ou jusqu'à ce que l'affichage montre "00'00.00". Après la remise à zéro, le StopWatch s'éteint automatiquement et s'endort après 30 minutes d'inactivité pour conserver la pile. Dans le mode courant, si le bouton n'est pas appuyé pendant 24 heures, le StopWatch se remettra automatiquement à zéro et s'éteindra.

Instructions pour le modèle LapCounter (Argent)

SÉANCE D'ENTRAÎNEMENT

Cette section des instructions vous sert comme guide pendant la séance d'entraînement. Les figures illustrent ce que vous devriez voir sur l'affichage pendant que vous suivez les étapes d'entraînement.

ALLUMER

Appuyez sur le bouton avec votre pouce pour démarrer le produit. Après être allumé, l'affichage montrera des "8's" pour trois secondes, et après quatre "0's", qui indiquent que votre LapCounter est allumé et prêt à utiliser (Fig.1).

Fig. 1

COMPTER

Appuyez sur le bouton pour commencer à compter. L'affichage montrera un "1". Appuyez sur le bouton encore une fois pour voir un "2", et ainsi de suite. Le LapCounter peut compter jusqu'à 9,999. Après avoir atteint ce numéro, l'affichage recommencera avec "0".

ARRÊTER

Après avoir achevé le dernier tour, l'affichage montrera le nombre total des tours. Vous verrez, par exemple, "22," si vous avez achevé 22 tours. (Fig. 2)

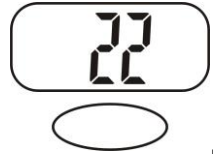


Fig. 2

REMETTRE À ZÉRO

Pour remettre le LapCounter à zéro, appuyez sur le bouton pendant au moins de trois secondes, jusqu'à ce que l'affichage montre "00.00". Il est maintenant prêt pour votre prochaine activité.

ÉTEINDRE/ENDORMISSEMENT

Le LapCounter s'éteint automatiquement après 30 minutes d'inactivité pour conserver la pile. Appuyer sur le bouton pendant l'endormissement "réveillera" l'affichage au moment où il s'était endormi. Par exemple, si le LapCounter s'était endormi à 22 tours, il montrera "22" quand il "se réveille," et vous pouvez recommencer le compte avec 22. Si vous ne voulez pas commencer avec 22, remettez le LapCounter à zéro.

Instructions pour le modèle Combo (Bleu)

SÉANCE D'ENTRAÎNEMENT

Cette section des instructions vous sert comme guide pendant la séance d'entraînement. Les figures illustrent ce que vous devriez voir sur l'affichage pendant que vous suivez les étapes d'entraînement.

ALLUMER

Appuyez sur le bouton avec votre pouce pour démarrer le produit. Après être allumé, l'affichage montrera des "8's" pour trois secondes, et après quatre "0's", qui indiquent que votre LapCounter est allumé et prêt à utiliser (Fig.1).

Fig. 1

CHRONOMÉTRER ET COMPTER DES TOURS

Appuyez sur le bouton pour commencer à chronométrer. L'affichage montrera le temps courant (Fig. 2). Appuyez sur le bouton encore une fois quand le premier tour est achevé (Fig. 3). Le nombre du tour sera indiqué sur l'affichage pour trois secondes. Puis, l'affichage montrera en clignotant le temps du tour qu'on vient d'achever pour sept secondes (Fig. 4), et après l'affichage revient au temps courant cumulatif. Si on appuie sur le bouton en moins de dix secondes après la dernière poussée, le prochain nombre du tour et le temps seront montrés sans indication du temps passé total.

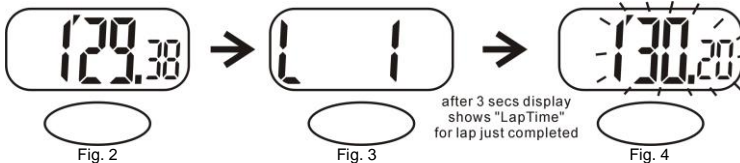


Fig. 2

Fig. 3

Fig. 4

CHRONOMÉTRAGE POUR PLUS D'UNE HEURE

Quand le temps passé dépasse plus d'une heure, l'affichage se déplace par deux chiffres, cela veut dire qu'au lieu de montrer des minutes, des secondes, des dixièmes des secondes, et des centièmes des secondes, maintenant l'affichage montre des heures, des minutes, et des secondes. Dans ce cas-ci, une bande noire apparaîtra adessus des deux chiffres à droite pour indiquer qu'ils font maintenant référence aux secondes (Fig. 5). SportCount chronométrera jusqu'à 99'59.59, après lequel l'affichage se remettra à 00'00.00 et recommencera. Dans le mode courant, si aucun bouton n'est pas appuyé pendant 24 heures, le Combo s'endormira (l'affichage deviendra vide pour conserver la pile). Toutes les données commenceront à clignoter quand les heures dépassent 100.

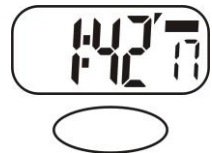
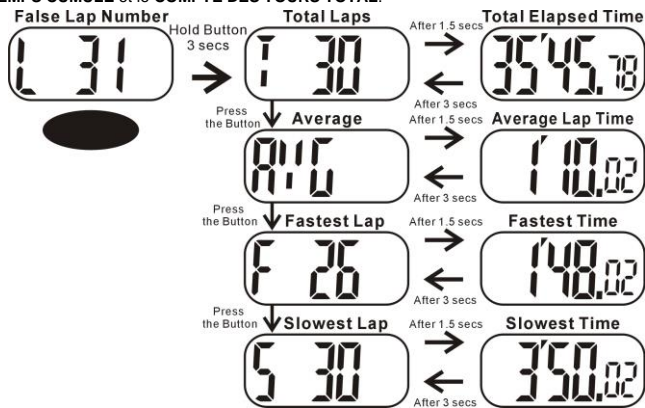


Fig. 5

MODE SOMMAIRE

Appuyez sur le bouton à la fin de votre tour final (une poussée normale et rapide) et puis, pour finir l'activité chronométrée et entrer dans le mode **SOMMAIRE**, appuyez sur le bouton pour trois secondes. Vous pouvez le faire immédiatement ou même quelques heures plus tard. Votre SportCount Combo "reconnait" que le temps entre la fin du tour final et le moment où vous appuyez sur le bouton n'est pas un vrai tour,

et il éliminera automatiquement le "faux tour" pour que vos statistiques de la séance de sport soient justes. Si vous avez achevé 30 tours, par exemple, et appuyez sur le bouton un peu plus tard pour le faire entrer dans le mode sommaire, le SportCount montrera le nombre 31 pour le "faux tour," montré dans (Fig. 6). Puis, il se débarrassera des données du faux tour, et indiquera le compte des tours total et rectifié, "T 30." En 1.5 secondes, le SportCount montrera automatiquement le **TEMPS CUMULÉ**, et basculera entre le **COMPTE DES TOURS TOTAL** et le **TEMPS TOTAL** toutes les 1.5 secondes. Appuyez sur le bouton encore une fois pour voir le **TOUR MOYEN** (1,10,2 dans l'exemple de Fig. 7). Puis, on voit le **NOMBRE DU TOUR LE PLUS VITE** et la **DURÉE DU TOUR LE PLUS VITE** (Fig. 8), suivi par le **NOMBRE DU TOUR LE PLUS LENT** et la **DURÉE DU TOUR LE PLUS LENT** (Fig.9). Si vous appuyez sur ce bouton après avoir vu ces statistiques, l'affichage recommencera le sommaire avec le **TEMPS CUMULÉ** et le **COMPTE DES TOURS TOTAL**.



REMETTRE À ZÉRO/ÉTEINDRE

Du MODE SOMMAIRE, appuyez sur le bouton pendant au moins de trois secondes pour **REMETTRE LE CHRONOMÈTRE À ZÉRO**, et l'affichage indiquera des zéros. Mais faites attention, car si le SportCount Combo est remis à zéro, tous les chronométrages des tours seront effacés. Si le SportCount reste dans le mode de remise à zéro pour 30 minutes, l'affichage s'éteindra pour conserver la pile. Appuyez sur le bouton pour le réactiver.

Instructions pour le modèle Chrono 200 (Rouge)

SÉANCE D'ENTRAÎNEMENT

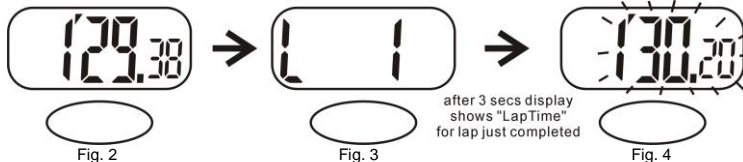
Cette section des instructions vous sert comme guide pendant la séance d'entraînement. Les figures illustrent ce que vous devriez voir sur l'affichage pendant que vous suivez les étapes d'entraînement.

ALLUMER

Appuyez sur le bouton avec votre pouce pour démarrer le produit. Après être allumé, l'affichage montrera des "8's" pour trois secondes, et après quatre "0's", qui indiquent que votre LapCounter est allumé et prêt à utiliser (Fig.1).

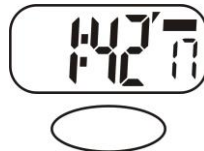
CHRONOMÉTRER ET COMPTER DES TOURS

Appuyez sur le bouton pour commencer à chronométrer. L'affichage montrera le temps courant (Fig. 2). Appuyez sur le bouton encore une fois pour voir le premier tour achevé (Fig. 3). Le nombre du tour sera montré sur l'affichage pendant trois secondes. Puis, l'affichage montrera en clignotant le temps au tours pour le tour que vous venez d'achever pour sept secondes (Fig. 4), suivi par le temps courant et cumulé. Si on appuie sur le bouton en moins de dix secondes après la dernière poussée, le prochain nombre du tour et le temps seront montrés sans indication du temps passé cumulatif.



CHRONOMÉTRAGE POUR PLUS D'UNE HEURE

Quand le temps passé dépasse plus d'une heure, l'affichage se déplace par deux chiffres, cela veut dire qu'au lieu de montrer des minutes, des secondes, des dixièmes des secondes, et des centièmes des secondes, maintenant l'affichage montre des heures, des minutes, et des secondes. Dans ce cas-ci, une bande noire apparaîtra audessus des deux chiffres à droite pour indiquer qu'ils font maintenant référence aux secondes (Fig. 5). SportCount chronométrera jusqu'à 99'59.59, après lequel l'affichage se remettra à 00'00.00 et recommencera. Dans le mode courant, si aucun bouton n'est pas appuyé pendant 24 heures, le Combo s'endormira (l'affichage deviendra vide pour conserver la pile). Toutes les données commenceront à clignoter quand les heures dépassent 100.



PAUSE

Double cliquez sur le bouton pour interrompre la fonction chronométrique. Double cliquer veut dire appuyer sur le bouton deux fois pendant une seconde (Fig. 6). Le temps gèlera et aucun tour suivant ne sera compté. Quand vous êtes prêt à reprendre votre activité, appuyez sur le bouton pour commencer la fonction chronométrique.

Fig. 5

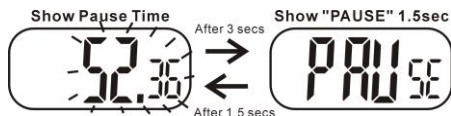


Fig. 6

MODE SOMMAIRE

Appuyez sur le bouton à la fin de votre tour final (une poussée normale et rapide) et puis, pour finir l'activité chronométrée et entrer dans le mode **SOMMAIRE**, appuyez sur le bouton pour trois secondes. Vous pouvez le faire immédiatement ou même quelques heures plus tard. Votre SportCount Chrono 100 "reconnait" que le temps entre la fin du tour final et le moment où vous appuyez sur le bouton n'est pas un vrai tour, et il éliminera automatiquement le "faux tour" pour que vos statistiques de la séance de sport soient justes. Si vous avez achevé 30 tours, par exemple, et appuyez sur le bouton un peu plus tard pour le faire entrer dans le mode sommaire, le SportCount montrera le nombre 31 pour le "faux tour," montré dans (Fig. 6). Puis, il se débarrassera des données du faux tour, et indiquera le compte des tours total et rectifié, "T 30." En 1,5 secondes, le SportCount montrera automatiquement le **TEMPS CUMULÉ**, et basculera entre le **COMPTE DES TOURS TOTAL** et le **TEMPS CUMULÉ** toutes les 1,5 secondes.

Appuyez sur le bouton encore une fois pour voir le **TOUR MOYEN** (1,10.2 dans l'exemple de Fig. 8). Puis, on voit le **NOMBRE DU TOUR LE PLUS VITE** et la **DURÉE DU TOUR LE PLUS VITE** (Fig. 8), suivi par le **NOMBRE DU TOUR LE PLUS LENT** et la **DURÉE DU TOUR LE PLUS LENT** (Fig.10). Si vous appuyez sur ce bouton après avoir vu ces statistiques, l'affichage montrera les temps des tours individus, du TOUR 1 jusqu'au dernier TOUR, et puis reviendra au **TEMPS CUMULÉ**.

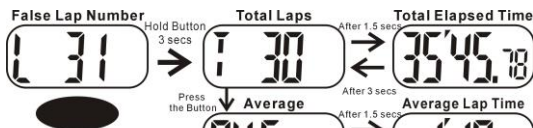


Fig. 7

Fig. 8

Fig. 9

Fig. 10

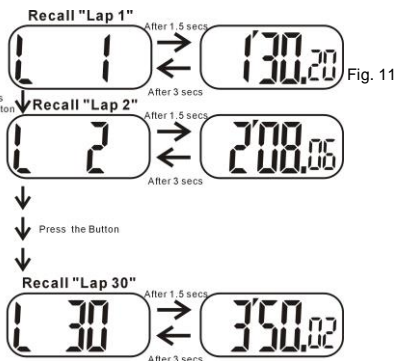


Fig. 11

MÉMOIRES DES TOURS INDIVIDUELS

Après avoir passé en revue des statistiques du mode sommaire, appuyez sur le bouton pour voir des temps des tours individuels (Fig. 11). Il commencera avec "L1," changeant au temps du premier tour. Appuyez sur le bouton pour voir tour 2, etc. Le Chrono 200 peut stocker les 200 premiers temps des tours, mais les statistiques pour le temps moyen, le temps le plus vite, le temps le plus lent, et le temps cumulé restent justes pour 999 tours. Quand les cent mémoires sont épuisées, le temps passé clignotera.

REMETTRE À ZÉRO/ÉTEINDRE

Du MODE SOMMAIRE, appuyez sur le bouton pendant au moins de trois secondes pour **REMETTRE LE CHRONOMÈTRE À ZÉRO**, et l'affichage indiquera des zéros. Mais faites attention, car si le SportCount Combo est remis à zéro, tous les temps au tours seront effacés. Si le SportCount reste dans le mode de remise à zéro pour 30 minutes, l'affichage s'éteindra pour conserver la pile. Appuyez sur le bouton pour le réactiver.

ENTRETIEN DE VOTRE SPORTCOUNT

RÉSISTANCE À L'EAU

Tous les modèles de SportCount sont conçus et fabriqués pour résister à la pression de l'eau de la natation normale, mais pas de la plongée. Après la natation, soyez certain que vous lavez le SportCount avec de l'eau douce et que vous le nettoyez avec un tissu sec avant de l'encaisser, s'il vous plaît.

TEMPÉRATURE

N'exposez pas votre SportCount au soleil directe ou aux températures très chaudes trop longtemps, pour que l'affichage puisse devenir noir. N'exposez pas votre SportCount aux températures tellement basses, car cela peut affecter une petite perte ou un petit gain du temps, et le changement des chiffres peut se retarder. Dans tous ces deux cas, ces conditions se rectifieront quand le SportCount revient à une température normale.

CHOC

Faites attention à ne pas laisser tomber votre SportCount, non plus de le frapper contre des surfaces dures, à cause de la possibilité des dommages mécaniques.

ELECTRICITÉ STATIQUE

Le circuit intégré dans votre SportCount peut être affecté par l'électricité statique. Faites attention aux écrans des télévisions, et aux vêtements faits des matériaux synthétiques en météo sec; dans ces cas-là de l'électricité statique très forte peut être créé.

PRODUITS CHIMIQUES

N'exposez pas votre SportCount aux solvants comme l'essence, l'alcool, le vaporisateur des cosmétiques, les produits de nettoyage, la peinture etc., car ces produits peuvent endommager le SportCount.

CHANGEMENT DE LA PILE

Quand l'affichage devient faible ou s'éteint, le remplacement de la pile est nécessaire. Nous recommandons que vous visitez un technicien qualifié ou contactez SportCount Inc. Remplacez-la avec une pile au lithium CR1216 ou l'équivalente.

Votre SportCount est garanti d'être libre de défauts des matériaux et de la fabrication pour un an après la date d'acquisition (à mois qu'il est indiqué ci-dessous dans les Exceptions et Exclusions de la Garantie). Des informations suivantes sont importantes concernant la disponibilité de la couverture et l'applicabilité de la garantie limitée d'un an ainsi que la procédure à suivre pour obtenir du service. Cette garantie vous donne des droits légaux spécifiques, et vous avez peut-être aussi des autres droits qui varient parmi des États. Pendant la période de la garantie, votre SportCount sera soit réparé au Centre du Service, soit, à notre discrétion, remplacé par un nouveau SportCount ou un SportCount fourbi.

EXCEPTIONS & EXCLUSIONS DE LA GARANTIE

Cette garantie ne couvre pas la pile, le cristal, ou la bande. Le service de garantie ne sera pas fourni si:

- il y avait des dommages en possession du consommateur pas dû à un défaut de la fabrication
- il y avait des dommages à cause de tripoter, ou l'usage anormal
- des réparations ont été faits par personnel pas qualifié par le Centre du Service

ENTRETIEN OU RÉPARATIONS

Si votre SportCount a besoin d'entretien ou des réparations, emballez-le fermement, étiquetez-le avec "FRAGILE HANDLE WITH CARE", et envoyez-le à:

SportCount Service Center
4330 East West Highway, Suite 310
Bethesda, MD 20814

QUESTIONS?

Contactez le Service-Clientèle de SportCount: (301) 961-5940 ou par courrier électronique: sportcount@aol.com.

Vous pouvez aussi trouvez des informations utiles sur le site Web: www.sportcount.com

CALIFORNIA, USA ONLY

This Perchlorate warning applies only to primary CR (Manganese Dioxide) Lithium coin cells sold or distributed ONLY in California USA.
"Perchlorate Material-special handling may apply. See www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate."

BK219