

CHRONOMETRES MULTIFONCTIONS

DTZ6

Montre d'arbitre



Caractéristiques:

- Heures, minutes, secondes
- Mois, date, jour et alarme
- Calendrier automatique
- Compte à rebours programmé du temps réglementaire de jeu (45 minutes)
- Décompte des arrêts de jeu (football, rugby, jeu de ballon)
- Compte à rebours programmable (jusqu'à 99 minutes)
- **Illumination électroluminescente de l'écran**
- Format 12/24 heures
- Pile Lithium 3V CR2016
- Dimensions : 4 cm x 5 cm x 1 cm
- Poids : 65 g

MODE D'EMPLOI **MONTRE ARBITRE DTZ6**

CARACTERISTIQUES :

- Compte à rebours de 45 minutes pour le décompte du temps réglementaire
- Possibilité de re-programmation du compte à rebours pour d'autres sports (jusqu'à 99 minutes)
- Décompte des arrêts de jeu
- Heure et alarme
- Ecran électroluminescent
- Protection de la sueur.



MODE HEURE :

1. Appuyer sur C pour accéder au mode heure et alarme (voir figure).
2. Appuyer sur B pendant quelques secondes pour accéder au réglage. Les secondes en bas à droite de l'écran se mettent à clignoter. Appuyer sur A pour les remettre à zéro.
3. Appuyer sur C pour sélectionner successivement les heures, minutes, année, mois, jour et le format 12 ou 24 heures. Le jour de la semaine s'affichera automatiquement.
4. Après avoir sélectionné les chiffres, appuyer sur A pour les ajuster.
5. A la fin du réglage, appuyer sur B pour revenir à l'affichage normal de l'heure.



Remarque : quand le format horaire est réglé sur 12 heures, la date sur la ligne du milieu sera indiquée comme suit : mois, date et jour de la semaine. Tandis que sur le format 24 heures, l'affichage est comme suit : date, mois et jour de la semaine (SU = dimanche ; MO = lundi ; TU = mardi ; WE = mercredi ; TH = jeudi ; FR = vendredi ; SA = samedi).

MODE ALARME :

1. A partir de l'affichage normal de l'heure, appuyer sur C pour afficher l'alarme. Seules les lignes supérieure et centrale apparaissent.
2. Appuyer sur B pendant quelques secondes afin de régler l'alarme : le chiffre des heures clignotent.
3. Appuyer sur A pour les régler et sur C pour sélectionner les minutes, le mois et la date. Appuyer toujours sur A pour les ajuster. Quand la date ou le mois n'est pas réglé (il reste - - - -), l'alarme sonnera tous les jours à l'heure définie.
4. Quand l'heure est réglée, l'alarme est automatiquement activée. Appuyer sur A pour l'activer ou la désactiver. Lorsqu'elle est activée, le symbole  apparaît en haut à gauche de l'écran.
5. Lorsque l'alarme sonne, 30 séries de 2 bips retentissent et la lumière clignote, appuyer sur n'importe quel bouton pour l'arrêter.

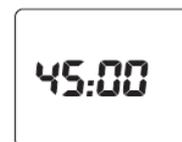


MODE COMPTE A REBOURS :

1. A partir du mode alarme, appuyer sur le bouton C pour accéder au mode compte à rebours (voir figure). Sur la ligne du bas, apparaît l'heure ; la ligne centrale, le décompte du temps réglementaire de jeu ; la ligne supérieure, le décompte des arrêts de jeu. Le décompte du temps de jeu est réglé sur 45 minutes (peut être modifié), appuyer sur B pour le lancer ou l'arrêter.

Trente et quinze minutes avant que la fin du temps réglementaire de jeu, un bip retentira. Après avoir atteint 0, le chronomètre se mettra en marche.

2. Appuyer quelques secondes sur B pour réinitialiser le compte à rebours.
3. Alors qu'il est réinitialisé, appuyer de nouveau quelques secondes sur B pour entrer dans le mode de réglage du compte à rebours (voir figure).
4. Les minutes se mettent à clignoter, appuyer sur A pour les ajuster (jusqu'à 99 minutes).
5. Appuyer sur C pour sélectionner les secondes et de nouveau sur A pour les régler (jusqu'à 59 secondes).
6. Appuyer sur B pour revenir au mode normal du compte à rebours.



DECOMPTE DES ARRÊTS DE JEU :

1. Le décompte des arrêts de jeu se fait en appuyant sur le bouton A, ré appuyer sur ce même bouton pour l'arrêter. Quand le décompte des arrêts de jeu est en marche, les 4 chiffres se mettent à clignoter.
2. Trente secondes avant la fin du temps des arrêts de jeu, le chronomètre fera retentir 15 séries de 4 bips courts pour alerter de la fin imminente du jeu. Lorsque le chronomètre atteint la fin du temps d'arrêts de jeu, 10 séries de 3 bips courts retentissent pour indiquer la fin du temps de jeu. Appuyer sur n'importe quel bouton pour arrêter la sonnerie. Le chronomètre continu, appuyer sur B pour l'arrêter.
3. Appuyer sur A pour remettre à zéro le décompte des arrêts de jeu.

AFFICHAGE ELECTROLUMINESCENT :

Appuyer sur D pour éclairer l'affichage.

Cet appareil fonctionne avec une pile CR2016. Pour changer la pile, enlever la partie postérieure de la montre, remplacer la pile et refermer, en faisant bien attention de remettre correctement le joint d'étanchéité à sa place.

Pour le bon fonctionnement du chronomètre, utilisez une pile de qualité.

LA PILE N'EST PAS COUVERTE PAR LA GARANTIE.