

# Instructions FR

---

## Sommaire

MATERIELS ET COMMANDES .....	
Appareil de Signalisation Sans Fil .....	4
Tableau de bord .....	6
Boîtier tireur .....	7
Lien Radio et Synchronisation .....	8
Comment synchroniser le boîtier à l'appareil? .....	8
Chaîne Radio .....	8
PRATIQUE DE L'ESCRIME .....	
Emplacement et orientation du boîtier .....	10
Calibration .....	10
Adaptateur sabre .....	11
Détection Piste .....	11
Test / Contrôle .....	11
ALIMENTATION ET RECHARGE .....	
Batterie de l'Appareil .....	12
Batterie du boîtier .....	12
Extension / Répétiteurs des lampes .....	12
DIAGNOSTIC DE PANNES .....	

**Nous recommandons la lecture de ce guide avant la première utilisation de l'appareil Sans-Fil Leon Paul. Ce guide résume la présentation et la bonne utilisation de l'appareil pour la pratique de l'escrime électrique.**

## Les Fondamentaux de l'Appareil Wireless

- Pour allumer l'appareil, appuyez sur le bouton POWER sur le côté gauche de la base.
- Pour commencer à tirer, vous devez avoir les deux boîtiers tireurs synchronisés à chaque côté de la base.
- Une fois l'appareil et les deux boîtiers allumés, présentez la partie inférieure de chaque boîtier contre l'antenne centrale. Il y a un détecteur infrarouge à chaque côté de l'antenne centrale. Tout objet présenté contre allume une lampe jaune pour montrer que l'appareil essaie de se synchroniser. Si le boîtier est allumé et à portée, le boîtier se synchronisera à l'appareil et sera signalé par une lampe de couleur bleu.
- Une fois qu'un boîtier est synchronisé à l'appareil, une lampe verte apparaît sur le côté droit ou gauche de l'antenne central, pour montrer de quel côté le boîtier est synchronisé.
- IMPORTANT une fois qu'un boîtier est synchronisé à un appareil, à chaque fois que les unités sont allumées, le boîtier sera automatiquement relié à l'appareil et sera signalé par la lampe verte. Il n'est pas nécessaire de re-synchroniser les boîtiers à l'appareil à chaque fois que vous tirez.
- Si un boîtier n'est pas relié à un côté de l'appareil, vous ne pouvez pas tirer.
- Placez obligatoirement le boîtier dans votre poche arrière avec le logo antenne orienté vers l'extérieur (cf. image sur boîtier). Il est indispensable de maintenir un contact du boîtier avec le corps, dans la poche ajustée, sans relâchement (exemple : pas dans une poche de pantalon de survêtement). **Si il y a plus de 1 cm de "jeu" ou d'espace** entre le boîtier et le corps, le système de fonctionnera pas correctement.
- Sélectionnez l'arme pratiquée en utilisant le bouton placé sur le côté droit de l'appareil (logo armes).
- Puis, vous devez vérifier l'état du mode piste placé sur le tableau de bord (coté droit). Pressez le bouton quelques instants pour basculer du mode piste On (lampe verte allumée) ou mode piste OFF (lampe verte éteinte). Il est IMPORTANT que le mode piste soit correctement réglé pour l'utilisation de l'appareil.
- A l'épée et au fleuret, vous devez calibrer le système avant de tirer. Vous devez réaliser le calibrage à chaque changement de tireur ou changement d'un de vos équipements. En mode fleuret et Epée, à chaque fois que l'appareil détecte une touche, l'appareil le signale par une lampe bleu jusqu'à ce que le système soit calibré.

- Pour calibrer en fleuret, vous devez toucher la surface valable, soit la veste électrique, de l'adversaire 2 fois . Chaque tireur doit réaliser cette opération à tour de rôle. A l'épée, vous devez toucher la coquille adverse. Une fois calibré, la lampe bleue s'éteindra et vous serez prêt à tirer.
- Vous devez re-calibrer à chaque fois qu'il y a un changement de tireur ou d'équipement. Eteindre l'un des boitiers est le moyen le plus simple de recalibrer. Avec un peu de pratique, vous serez en mesure de le faire sans retirer le boitier de votre poche arrière. Cela vous permettra de recommencer la procédure de calibration.
- Au sabre, il n'y a pas de calibration. Le tireur de droite allumant vert doit brancher à son boitier un adaptateur sabre spécifique.
- Ne pas presser la pointe au fleuret et à l'épée avec votre main non armée ou ne pas laisser une autre personne ou votre adversaire presser la pointe à main nue. **Une touche enregistrée sur une main nue ne sera pas fiable et affectera la calibration.**
- Tester toujours sur le sol, sur votre pied ou la cible adverse. Vous pouvez obtenir une lampe de couleur, ou une blanche, ou pas de lampe si vous touchez une main nue. Cela ne signifie pas que le système est défaillant.
- Quand vous testez votre arme, veillez à NE PAS toucher votre arme avec votre main non armée, NE PAS permettre l'adversaire de toucher l'arme avec sa main non armée, ou NE PAS laisser une tierce personne comme un arbitre toucher votre arme. **Être en contact avec la lame va interférer avec l'enregistrement des touches et déranger la bonne calibration.**

# Matériels et commandes

## Appareil de Signalisation Sans Fil



### A) Bouton POWER et indicateur d'autonomie de batterie

Presser pour allumer l'appareil

<b>Rouge clignotant</b>	Moins de 10% restant
<b>Rouge</b>	Moins de 30% restant
<b>Orange</b>	Moins de 50% restant
<b>Vert</b>	Plus de 50% restant

**Nous vous recommandons de recharger l'appareil dès lors que la LED rouge clignote (batterie – moins de 10%), pour préserver la durée de vie de la batterie.**

### B) Bouton Volume

Presser pour basculer du mode muet à faible, à moyen, à élevé.

### C) Choix de l'arme

Presser pour basculer d'une arme à une autre.

#### **D) Capteur de proximité et de connexion**

Les capteurs de proximité détectent les boîtiers qui sont présentés suffisamment proche de l'antenne. Une lampe verte signale la bonne connexion à l'appareil.

#### **E) Capteur de proximité et de connexion**

Idem D mais pour le tireur du côté droit de la piste.

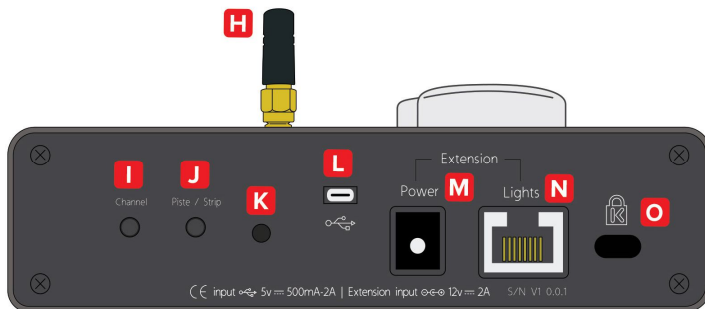
#### **F) Signalisation des touches**

Les lampes signalent principalement les touches, et aussi les objets détectés présentés à proximité de l'antenne par une lampe de couleur jaune. Une couleur bleu apparaît lors de la synchronisation du boîtier avec l'appareil.

#### **G) Lampe orange**

Cette lampe s'allume orange lorsqu'un tireur touche sa veste électrique avec sa propre arme.

## Tableau de bord



### H) Antenne

Elle est vissée, assurez-vous qu'elle reste bien serrée.

### I) Sélection de la chaîne

Cette fonction est nécessaire si et seulement si il y a une interférence survenue de manière imprévisible. Pressez et maintenez le bouton pour passer à la chaîne radio suivante.

### J) Piste / Strip

Passer en Mode détection Piste quand vous pratiquez sur une piste métallique et basculez en mode OFF quand vous tirez sur un sol omnisport.

### K) Indicateur Mode piste LED verte

Lampe verte allumée quand le mode piste est en mode ON, et éteinte en mode OFF.

### L) Prise Micro USB

Prise standard micro usb 5v pour le chargement de l'appareil. Compatible avec la plupart des chargeurs de téléphones et tablettes.

### M) Entrée d'alimentation pour une extension de la signalisation

Pour répéter la signalisation de l'appareil Wireless sur un appareil annexe, il est nécessaire de faire l'acquisition d'un adaptateur d'alimentation (disponible séparément).

### N) Sortie pour une extension de la signalisation

Sortie RJ45 permettant de répéter la signalisation de l'appareil Sans Fil sur des répéteurs de pistes (externes).

**O) Encoche de sécurité Kensington** permet d'utiliser le système standard antivol Kensington. Veuillez noter que le boîtier peut être dévissé, et donc n'empêchera pas un vol déterminé.

## Boitier tireur



### A) Interrupteur avec LED intégré

Le boitier s'allumera quand l'interrupteur est enfoncé, une LED signale l'état de la batterie du boitier. Nous recommandons de procéder à la recharge des boitiers seulement quand la LED clignote rouge. A chaque niveau, vous disposez de plusieurs heures d'utilisation restantes.

<b>Rouge clignotant</b>	Moins de 10% restant
<b>Rouge</b>	Moins de 30% restant
<b>Vert</b>	Plus de 30% restant

### B) Prise de fil de corps

Branchez votre fil de corps ici, comme si vous vous branchez sur un enrouleur.

### C) Côté antenne

**IMPORTANT** Vous devez toujours diriger le logo de l'antenne vers l'extérieur (cf. logo sur boitier) et donc le logo Leon Paul à pas plus de 5mm contre votre corps. Le meilleur moyen de positionner le boitier correctement est de le placer dans la poche arrière de votre pantalon avec le logo Leon Paul orienté vers vous, et le logo antenne orienté vers l'extérieur.

### D) Prise Micro USB

Prise micro USB 5V permettant de recharger le boitier. Compatible avec la majorité des chargeurs de téléphones et/ou tablettes.

## **Lien Radio et Synchronisation**

### **Comment synchroniser le boîtier à l'appareil?**

Les boîtiers Sans Fil doivent être synchronisés à l'appareil avant chaque utilisation.

Pour synchroniser un boîtier – allumez-le en pressant l'interrupteur situé à côté de la prise 3 fiches et placez le boîtier sur un côté de l'antenne de l'appareil (base). L'appareil détectera le boîtier et une lampe jaune apparaîtra. Le boîtier est désormais synchronisé à l'appareil, cela peut prendre jusqu'à 10 secondes. Une fois synchronisé la lampe jaune passera à une lampe bleue.

Une lampe verte sur la base apparaîtra pour vous signaler que les deux boîtiers sont connectés. Une fois synchronisé le boîtier restera synchronisé à la base même si vous éteignez l'appareil. Les boîtiers se reconnectent automatiquement quand vous rallumez la base. Vous n'avez pas besoin de synchroniser les boîtiers à la base à chaque fois que vous "tirez". Si un boîtier est synchronisé sur le même côté de l'appareil, cela déconnectera le précédent boîtier.

## **Chaîne Radio**

ATTENTION il n'est pas utile de changer de chaîne radio à moins que vous ayez un problème avec un dysfonctionnement avec l'appareil. L'escrime Wireless utilise le dispositif 2.4Ghz comme la plupart des appareils sans fil comme les routeurs, appareils Bluetooth. Cela signifie que le système peut être utilisé sans licence n'importe où. Le système a au total 16 chaînes possibles mais plusieurs appareils Leon Paul Wireless peuvent être utilisés sur une seule chaîne. Vous ne devriez pas avoir de perte de performance dans l'utilisation de vos appareils (en cas d'utilisation multiple) avec 20 appareils ou plus fonctionnant en même temps.

Si votre système semble dysfonctionner de manière imprévisible, cela peut être causé par une interférence sur la chaîne radio que la base utilise. Pour basculer d'une chaîne à une autre, pressez et maintenez le bouton Chaîne ; l'indicateur basculera à la chaîne suivante jusqu'à la chaîne 16 puis revient à la chaîne 1. Tous les appareils neufs sont installés sur la chaîne 1. Pour vérifier la chaîne active pressez le bouton "Channel" sur le côté droit de la base, la chaîne 1 est représentée par une lampe ambrée (lampe blocking light) située sous la LED principale gauche.



Chaque chaîne est représentée par une couleur différente, comme suit :

Chaîne	Indicateur lampe	Chaîne	Indicateur lampe
1	Ambré LHS	9	Lien Vert LHS
2	Rouge batterie	10	Lien vert RHS
3	Orange batterie	11	Touché vert LHS
4	Vert batterie	12	Touché vert LHS + Ambré LHS
5	Rouge fleuret	13	Touché vert LHS + Rouge batterie
6	Orange Epée	14	Touché vert LHS + Orange batterie
7	Vert sabre	15	Touché vert LHS + Vert batterie
8	Ambré RHS	16	Touché vert LHS + Rouge fleuret

*Conseils: Si plusieurs appareils sont installés sur la même chaîne, cela diminuera le temps de synchronisation du boîtier à l'appareil. Le système recherche la dernière chaîne enregistrée, puis recherche les autres chaînes. De ce fait, si vous utilisez un boîtier sur plusieurs appareils, le fait d'utiliser la même chaîne rend la synchronisation quasi instantanée. Si l'appareil doit rechercher une autre chaîne, la procédure peut prendre entre 5 à 10 secondes. Nous vous recommandons donc d'utiliser la même chaîne pour plusieurs appareils à moins que vous disposiez de plus de 20 appareils à la fois.*

# PRATIQUE DE L'ESCRIME

## Emplacement du boîtier et son orientation

Le boîtier du tireur doit être porté avec le logo de l'antenne orienté vers l'extérieur, comme indiqué ci-dessus. Cela empêche les interférences radio car l'antenne est placée sur ce côté du boîtier. Il est indispensable de placer le boîtier contre le corps dans la poche arrière du pantalon. Un pantalon multisports non spécifique à la pratique de l'escrime type « baggy » ne conviendra pas et ne permettra pas le bon fonctionnement de l'appareil. Si votre poche est trop petite, ou si vous portez un pantalon sans poche arrière, nous vous conseillons d'utiliser le clip de maintien pour attacher le boîtier sur votre taille.

## Calibration

La calibration est nécessaire pour la pratique au fleuret et à l'épée.

*Conseil: il est essentiel de re-calibrer le système à chaque fois que vous changez de tireur ou une pièce de l'équipement (tel que fil de corps et/ou une arme). Le moyen le plus rapide pour re-calibrer est d'éteindre un des deux boîtiers puis de le rallumer. Avec un peu de pratique, vous serez capable de faire cette manipulation sans même retirer le boîtier de votre poche arrière..*

Quand vous avez allumé la base et relié les deux boîtiers à la base (synchronisation effectuée), dès qu'une touche est détectée, les LED principales s'allument en bleu, pour vous montrer que vous devez calibrer le système. Il est indispensable que vous réalisiez des touches de calibration, à savoir des touches sur la surface valable au fleuret (veste électrique adverse) et la coquille adverse à l'épée. Vous ne devez pas toucher une autre surface que les deux surfaces définies ci-dessus, ou notamment ne pas toucher votre main non-armée avec votre pointe. Cela va causer une mauvaise calibration avec des données erronées et donc fausser votre système. Le système calibrer après la seconde touche et la lampe bleue disparaît du côté où vous avez calibré. Si vous avez une arme défectueuse, il ne sera pas possible de calibrer correctement. Les armes défectueuses sont reconnues par un calibrage de plus de deux touches successives. Après 6 touches de calibration le système utilisera les données de calibration par défaut et les lampes bleues s'éteindront. Vous pouvez à ce moment utiliser l'appareil mais le système risque de ne pas être fiable.

La calibration n'est pas nécessaire au sabre.

## **Adaptateur sabre**

Au sabre, la calibration n'est pas requise. Pour autant, le tireur de droite allumant vert doit brancher un adaptateur à son boîtier tireur. Il branchera ensuite son fil de corps à l'adaptateur. Cette prise est disponible à l'achat en pièce détachée.

## **Détection Piste**

Il est important d'utiliser le mode piste à bon escient et activer le mode piste si et seulement si vous disposez d'une piste conductrice en bon état. Activez le mode sans piste et désactiver le mode avec piste peut réduire la fiabilité du système. Pressez le bouton situé sur le côté du boîtier pour activer le mode piste, une lampe **verte** s'allume. Le mode piste est OFF quand la lampe est éteinte.

*Conseil: Si vous transpirez abondamment il devient difficile de distinguer les types de touche. A l'épée, nous recommandons de laver régulièrement votre gant pour retirer le sel de la transpiration. Si vous êtes « trempé » cela affecte la fiabilité du système Wireless tout comme le système filaire. Par conséquent, vous devez être raisonnablement sec et disposer d'un équipement en bon état de fonctionnement.*

## **Test / Contrôle**

L'escrime Sans Fil est fondamentalement différent d'un système filaire, parfois, vous constaterez que le système Wireless ne répond pas de la même façon que le système filaire. Voici quelques exemples qui peuvent survenir avec le système Wireless :

- Au fleuret : toucher sa propre main peut provoquer une touche valable plutôt qu'une lampe blanche non valable en filaire. C'est le résultat qu'à l'épée en filaire, et ce n'est pas considéré comme un problème. La solution est de simplement ne pas toucher sa propre main ou de porter un gant sur la main non-armée.
- Tenir votre arme dans votre main non armée, tenir l'arme adverse dans votre main non armée, ou avoir une tierce personne comme un arbitre tenant une arme perturbent les mesures nécessaires pour le calibrage – procédure indispensable au système sans fil. Il est donc indispensable de ne pas perturber la calibration et que cette étape soit réalisée uniquement par les deux tireurs.

**Si vous voulez tester le fonctionnement du système – veillez à tester en réalisant une action normale d'escrime – une touche sur cible – une touche hors cible – touche sur piste – touche sur sol**

## **ALIMENTATION ET RECHARGE**

Une fois chargée la batterie de la base devrait durer 50 heures de pratique, et la batterie des boîtiers 35 heures.

La base et les boîtiers se rechargent à l'aide d'un simple câble micro usb – vous pouvez utiliser la plupart des chargeurs de téléphones et/ tablettes, ou même à partir d'un port usb de votre ordinateur.

En raison de sa haute capacité, nous vous conseillons de recharger la nuit, cependant, si vous souhaitez faire une recharge express, chaque minute de recharge correspond à 4 minutes d'autonomie.

Nous vous conseillons de recharger l'appareil quand la lampe rouge clignote pour préserver et optimiser la durée de vie de la batterie.

### **Batterie de l'Appareil**

Vert 100 - 50%

Orange 49 - 30%

Rouge 29 - 10%

Rouge clignotant <10%

La prise micro usb est située sur le flanc droit de l'appareil. L'indicateur de batterie clignote rouge pendant le chargement et passe au vert une fois la base chargée.

### **Batterie du boîtier**

La lampe sur l'interrupteur montre le niveau de chargement de la batterie du boîtier. Vert correspond à une charge supérieure à 30% - rouge en dessous de 30% - rouge clignotant 10% d'autonomie restant. Il vous reste quelques heures d'utilisation quand l'appareil se met à clignoter. La prise micro usb est placée sur la partie inférieure du boîtier.

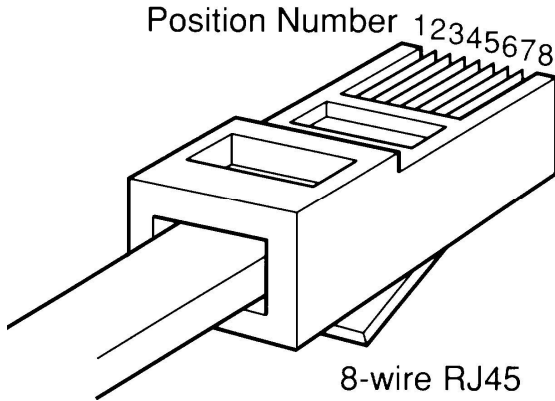
L'indicateur de batterie clignote rouge pendant le chargement et passe au vert une fois la base chargée.

### **Extension / Répétiteurs des lampes**

Pour étendre la signalisation de l'appareil sur des répétiteurs, vous devez brancher une alimentation 12V 2A sur le côté de la base (non fournie). Les répétiteurs de lampes sont compatibles avec les tours de signalisation Leon Paul ou les répétiteurs Fencing Technology, qui sont fréquemment utilisés dans les salles d'armes..

# ATTENTION – NE PAS BRANCHER CE PORT SUR UN APPAREIL INFORMATIQUE.

Prise RJ45 sortie:



Pin	Sortie
1	Green
2	Red
3	White (green side)
4	White (red side)
5	Yellow (green side)
6	Yellow (red side)
7	+12v
8	+12v

## DIAGNOSTIC DE PANNES

Un côté ne calibre pas	Les deux boitiers sont allumés et reliés à la base ? Vous devriez avoir une lampe verte sur chaque côté de l'antenne sur la base.
Calibration prend plus de deux touches	Votre arme ou votre fils de corps est défectueux et ont une forte résistance. Après 6 touches de calibration le système utilisera les données de calibration par défaut et les lampes bleues s'éteindront. Vous pouvez à ce moment utiliser l'appareil mais le système risque de ne pas être fiable. Tester la résistance sur votre arme et fil de corps
Au fleuret je touche ma main et provoque une touche valable	C'est normal avec le système sans fil. Si vous voulez stopper cela, vous devez porter un gant sur votre main non armée.

## DETAILS TECHNIQUES

<b>Base station</b>	
Dimensions L/D/H	170mm/130mm/65mm (antenne comprise) 6.5in/5in/2.5in
Weight	539g 1lb 3oz
Battery	5200mAh 3.7v
Battery life	50 hours
Power	Micro usb 5v 500mA
<b>Fencer Pack</b>	
Dimensions L/D/H	125mm/80mm/35mm 5in/3 1/4in/1 1/4in
Weight	160g 5.6oz
Battery	3200mAh 3.7v
Battery life	35 hours
Power	Micro usb 5v 500mA
<b>Set in a bag</b>	
Dimensions L/D/H	190mm/190mm/75mm 7.5in/7.5in/3in
Weight	1083g 2lbs 6 oz
<b>General</b>	
Radio Frequency	2.4ghz ism band IEEE 802.15.4
Protocol	Proprietary encrypted