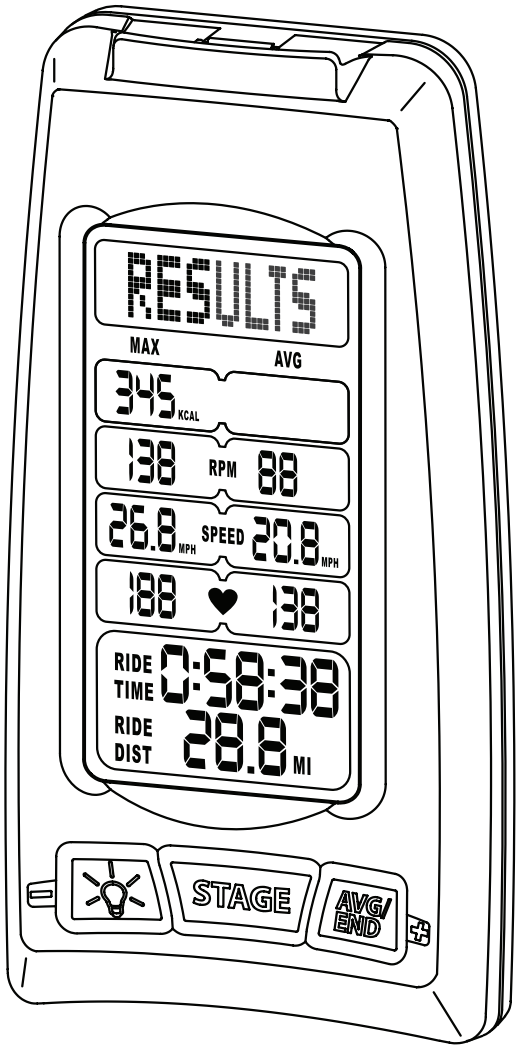
STAGES CYCLING

USERGUIDE
SIC1



ANT+

⚠ ATTENTION

Lisez toutes les précautions et instructions présentes dans ce manuel avant d'utiliser cet équipement. Conservez ce manuel afin de pouvoir vous y référer ultérieurement.

QUESTIONS ?

Si vous avez des questions ou si des pièces sont endommagées ou manquantes, consultez la section COMMENT CONTACTER LE SERVICE D'ASSISTANCE À LA CLIENTÈLE à l'arrière de ce manuel.

www.stagesindoorcycling.com

TABLE DES MATIÈRES

INFORMATIONS IMPORTANTES EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ 3
FONCTIONNALITÉS DE LA CONSOLE. 4
SPÉCIFICATIONS. 4
SCHÉMA DE LA CONSOLE 5
SCHÉMA DU CAPTEUR DE PUISSANCE 6
SCHÉMA DE L'AFFICHAGE 7
DÉFINITIONS DE L'AFFICHAGE 8
COMMENT UTILISER LA CONSOLE. 11
COMMENT CONNECTER DES PÉRIPHÉRIQUES COMPATIBLES ANT+ 18
COMMENT CONFIGURER LA CONSOLE. 20
ENTRETIEN 31
DÉPANNAGE 31
COMMENT CONTACTER LE SERVICE D'ASSISTANCE À LA CLIENTÈLE 31
INFORMATIONS DE CONFORMITÉ. 32

INFORMATIONS IMPORTANTES EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ

⚠ AVERTISSEMENT : Afin de diminuer le risque de blessures graves, lisez toutes les précautions et instructions importantes contenues dans ce manuel ainsi que les avertissements figurant sur le produit avant d'utiliser votre console.

1. Consultez votre médecin avant de commencer tout programme d'exercices. Cela s'avère particulièrement important pour les personnes âgées de plus de 35 ans ou souffrant de problèmes de santé.
2. Si vous possédez un dispositif médical implanté, par exemple un pacemaker, consultez votre médecin avant d'utiliser un moniteur de rythme cardiaque.
3. Si vous prenez régulièrement des médicaments, consultez votre médecin afin de savoir si ceux-ci sont susceptibles d'influencer votre rythme cardiaque pendant un exercice physique.
4. Utilisez la console exclusivement de la manière décrite dans ce manuel.
5. Il est de la responsabilité du propriétaire de la machine de veiller à ce que tous les utilisateurs de la console soient correctement informés de l'ensemble des précautions à prendre.
6. Maintenez la console à l'intérieur et à l'abri de l'humidité et des poussières. N'installez pas la console dans un garage ou un patio couvert, ou à proximité d'eau.
7. Inspectez et resserrez correctement et régulièrement toutes les pièces. Remplacez immédiatement toutes les pièces usées.
8. Maintenez en permanence les enfants de moins de 12 ans et les animaux domestiques à l'écart de la console.
9. Afin de ne pas endommager la console, maintenez-la à l'écart des liquides ainsi que de la lumière naturelle directe.
10. Utilisez exclusivement un chiffon doux et humide pour nettoyer la console. N'utilisez pas de produits abrasifs ou de solvants pour nettoyer la console.
11. Retirez les piles de l'appareil lorsque vous entreposez la console et/ou le capteur. Rangez la console et/ou le capteur dans un endroit propre et à l'abri de l'humidité et des poussières.
12. Des exercices trop intenses peuvent entraîner des blessures graves ou la mort. Si vous vous sentez faible ou si vous ressentez des douleurs pendant l'exercice, arrêtez immédiatement et reposez-vous.

FONCTIONNALITÉS DE LA CONSOLE

COUVERCLE SURMOULÉ DE LA CONSOLE

Afin d'éviter que de l'humidité ne pénètre à l'intérieur de la console, la totalité de la surface supérieure de celle-ci, y compris les boutons, est surmoulée dans une fine membrane en caoutchouc. Cette surface se nettoie aisément à l'aide d'un chiffon doux, humide et non abrasif.

AFFICHAGE LCD RÉTROÉCLAIRÉ

La console est équipée d'un écran LCD avec rétroéclairage, affichant des écrans fixes sur les données de pédalage et d'une bannière de message à matrice active à points. Pendant la séance de pédalage, la bannière de message affiche des messages textuels utiles relatifs aux autres données de pédalage. La bannière de message fonctionne également comme un menu en mode SETTINGS (PARAMÈTRES).

MONITEUR DE FRÉQUENCE CARDIAQUE COMPATIBLE

La console est compatible avec les modèles courants de courroies télémétriques de contrôle du rythme cardiaque, notamment les modèles compatibles ANT+TM (2,4 GHz) et les modèles compatibles Polar® de 5 kHz. La console se connectera au signal de moniteur de rythme cardiaque le plus fort dans un rayon de 2 à 3 mètres environ. Remarque : Aucun moniteur de rythme cardiaque n'est fourni avec la console.

STOCKAGE DE DONNÉES VIA USB

La console possède un port USB qui accepte toutes les clés USB disponibles dans le commerce. Les données de pédalage de chaque palier ainsi que les résultats totaux peuvent être enregistrés sur une clé USB au format de fichier .csv, permettant ainsi aux utilisateurs d'analyser leurs données de pédalage et d'en effectuer le suivi. Ce format de fichier est utilisé couramment par les programmes de feuilles de calcul standard et il peut également être téléchargé vers de nombreux sites Web de formation.

SPÉCIFICATIONS

CONSOLE

Dimensions
Hauteur : 80 mm (3,1 in)
Longueur : 175 mm (6,9 in)
Largeur : 85 mm (3,3 in)

Poids avec piles :
2,2 kg (1 lb)

Piles requises
Trois (3) piles de type C (LR14) ou piles rechargeables (non fournies)

CAPTEUR DE PUISSANCE

Dimensions
Hauteur : 38 mm (1,5 in)
Longueur : 214 mm (8,4 in)
Largeur : 44 mm (1,7 in)

Poids avec piles
4,8 kg (2,2 lb)

Piles requises
Deux (2) piles AA (LR6)

ANT+ Ce produit est certifié ANT+ et est conforme aux profils de dispositif spécifiés ANT+ : FIT

www.thisisant.com/directory

SCHÉMA DE LA CONSOLE

AVANT

Port USB

Console

Bannière de message LCD

Affichage LCD rétroéclairé

AVG/END (MOY./FIN) / +
/ Bouton haut

Rétroéclairage / - / Bouton bas

STAGE (PALIER) / Entrée
/ Bouton de sélection

ARRIÈRE

Port USB

Console

Vis du compartiment
des piles

Piles

Numéro de série

Piles rechargeables
(non fournies)

Compartiment des piles

Piles de type C

Piles rechargeables

SCHÉMA DU CAPTEUR DE PUISSANCE

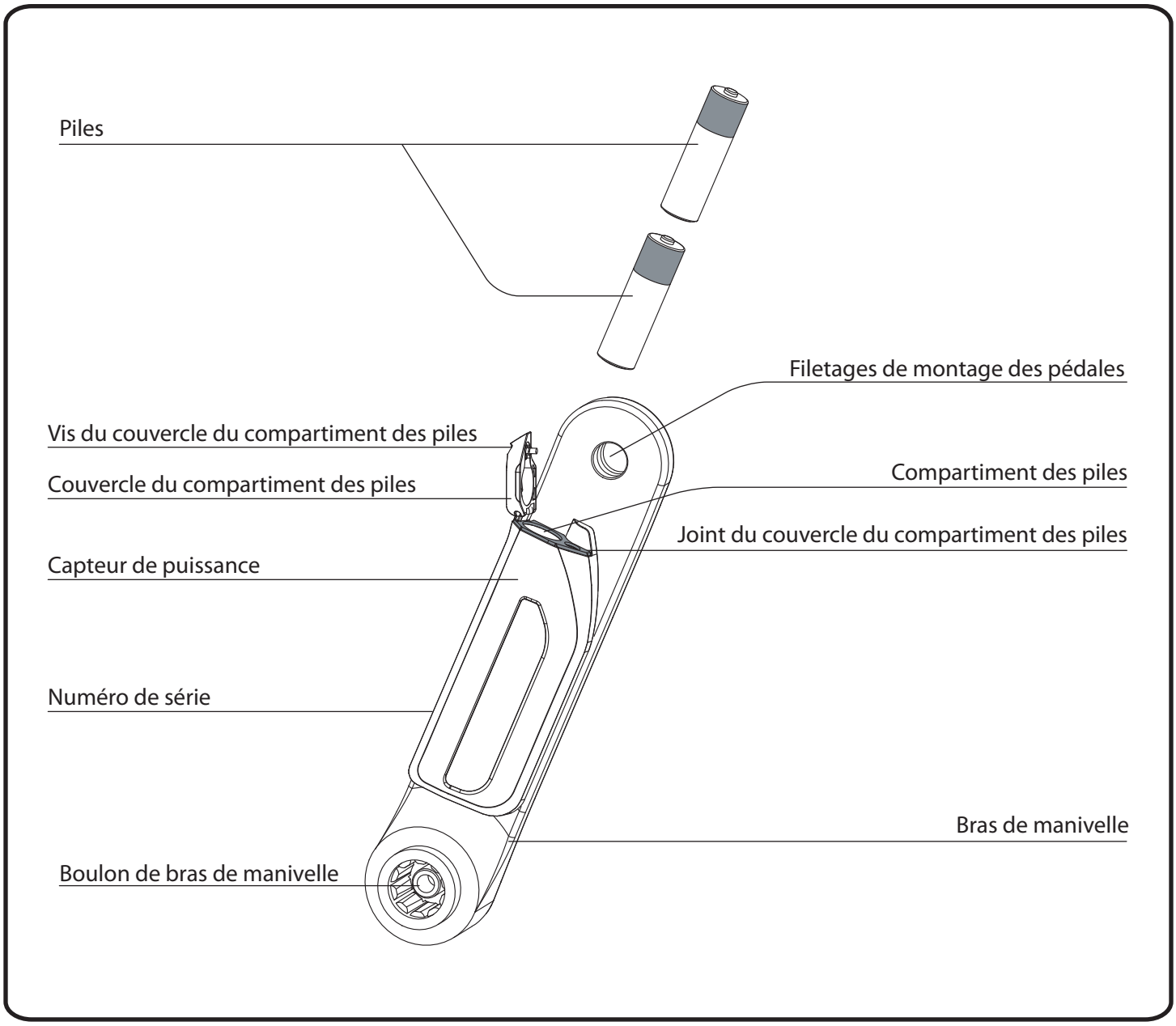
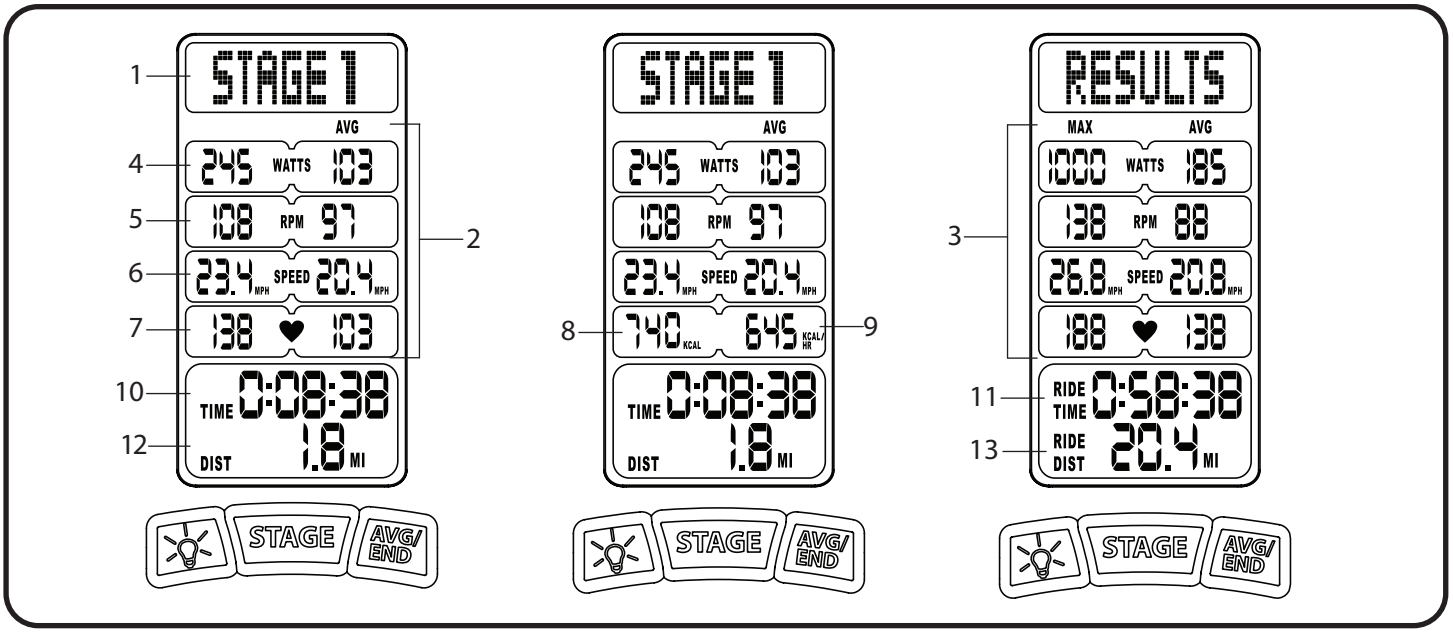


SCHÉMA DE L'AFFICHAGE



Num.	Affichage	Description
1	Bannière de message	Affiche des messages textuels relatifs au mode ou à l'option de menu en cours. Exemples : WARM UP (ÉCHAUFFEMENT), STAGE # (NUMÉRO DU PALIER), STAGE AVG (MOYENNE DU PALIER), RESULTS (RÉSULTATS), RIDE (PÉDALAGE).
2	AVG (MOYENNE)	Affiche les valeurs moyennes du palier en cours ou de la séance complète de pédalage.
3	MAX	Affiche les valeurs maximales dans les modes RESULTS (RÉSULTATS) et RIDE (PÉDALAGE).
4	WATTS	Affiche la puissance développée en watts : valeur instantanée, valeur moyenne et valeur maximale.
5	RPM (TR/MIN)	Affiche la cadence de pédalage en tours par minute (TR/MIN) : valeur instantanée, valeur moyenne et valeur maximale.
6	SPEED (VITESSE)	Affiche la vitesse calculée en miles par heure (MPH) ou en kilomètres par heure (KMH) : valeur instantanée, valeur moyenne et valeur maximale.
7	HEART RATE (RYTHME CARDIAQUE)*	Si un utilisateur porte un moniteur de rythme cardiaque compatible (non fourni), affiche le symbole en forme de cœur : valeur instantanée, valeur moyenne et valeur maximale. *Le symbole en forme de cœur clignote en cas de connexion à un moniteur de rythme cardiaque.
8	KCAL**	Affiche la valeur instantanée des kilocalories par heure (KCAL/HR) (KCAL/HEURE). **Cet affichage n'est actif que si AUCUN moniteur de rythme cardiaque n'est connecté. Si le basculement KCAL est défini sur ON (MARCHE), les valeurs KCAL et HEART RATE (RYTHME CARDI AQUE) s'afficheront tour à tour toutes les 5 secondes.
9	KCAL/HR (KCAL/HEURE)**	Affiche la valeur moyenne des kilocalories par heure.
10	TIME (DURÉE)	Affiche le temps écoulé pour le palier.
11	RIDE TIME (DURÉE DE LA SÉANCE DE PÉDALAGE)	Affiche le temps écoulé pour la séance de pédalage complète.
12	DIST (DISTANCE)	Affiche la distance parcourue en miles (MI) ou en kilomètres (KM) pour le palier.
13	RIDE DIST (DISTANCE DE PÉDALAGE)	Affiche la distance parcourue en miles (MI) ou en kilomètres (KM) pour la séance de pédalage complète. KCAL Affiche la valeur cumulée des kilocalories (KCAL) durant la séance de pédalage.

DÉFINITIONS DE L'AFFICHAGE

WARM UP (ÉCHAUFFEMENT)

La console possède un mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) conçu pour permettre à l'utilisateur de l'appareil de régler celui-ci en mode d'échauffement et de se préparer ainsi à une véritable course. Dans le cas d'un cours de cyclisme en salle, les utilisateurs peuvent utiliser ce mode pour s'échauffer avant le début du cours.

Lorsque le mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) est sélectionné, la console fournit à l'utilisateur des données instantanées dans la partie gauche de l'affichage pour référence. La console n'enregistre toutefois pas le temps écoulé, n'affiche pas les valeurs moyennes et n'enregistre pas les données de pédalage sur un périphérique USB.

Pour quitter le mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT), appuyez sur le bouton STAGE (PALIER) pour passer en mode STAGE (PALIER) et commencez la séance de pédalage.

STAGE (PALIER)

Pendant le pédalage, la console se trouve en mode STAGE (PALIER).

Le mode STAGE (PALIER) peut posséder de 1 à 99 paliers numérotés. Pour passer à un nouveau palier, l'utilisateur doit appuyer sur le bouton STAGE (PALIER). La bannière de message affiche alors le numéro du palier.

Pour chaque palier, la console enregistre le temps écoulé ainsi que la distance parcourue, en affichant les valeurs instantanées à gauche et les valeurs moyennes à droite.

Les données de pédalage relatives à chaque palier sont également enregistrées dans la mémoire de la console pour le mode RESULTS (RÉSULTATS). Si un utilisateur insère une clé USB dans le port USB avant de passer en mode STAGE (PALIER), les données de pédalage sont enregistrées sur ce lecteur en mode RESULTS (RÉSULTATS).

RIDE (PÉDALAGE)

Pendant séance de pédalage, un utilisateur peut appuyer sur le bouton AVG/END (MOY./FIN) pour sélectionner le mode RIDE (PÉDALAGE) et afficher les données de la totalité de la séance de pédalage.

Lorsque le mode RIDE (PÉDALAGE) est sélectionné, la console affiche la durée et la distance de la totalité de la séance de pédalage. Les valeurs maximales atteintes lors de la séance de pédalage s'affichent à gauche tandis que les valeurs moyennes sont indiquées à droite.

WATTS

La console mesure et affiche la puissance développée par un utilisateur en WATTS. Le watt est une mesure de la puissance instantanée et il est le produit de deux facteurs, à savoir la force et le mouvement.

La force en question est celle avec laquelle l'utilisateur du vélo d'exercices pousse sur les pédales. Le mouvement se réfère à la cadence de pédalage de l'utilisateur, exprimé en tours par minute (tr/min).

Le watt est l'unité standard internationale de la puissance.
Toutefois, la puissance développée s'exprime également souvent en chevaux-vapeur. Pour information, 746 watts équivalent à 1 cheval-vapeur.

DÉFINITIONS DE L'AFFICHAGE (suite)

KJ (KILOJOULES)

La console mesure et affiche en kilojoules (KJ) la quantité de travail développée par un utilisateur durant une séance de pédalage. La console affiche la valeur exprimée en kilojoules dans la bannière de message.

La valeur en kilojoules est une mesure directe pouvant être convertie en énergie alimentaire équivalente (kilocalories). Toutefois, la formule de conversion utilisée se base sur certaines hypothèses relatives à l'efficacité mécanique du corps humain.

Un kilojoule est égal à 1000 joules. Par ailleurs, 1 joule est égal à 1 watt appliqué pendant 1 seconde.

KCAL (KILOCALORIES)

La console mesure et affiche la quantité approximative d'énergie alimentaire consommée par le corps d'un utilisateur, exprimée en kilocalories (KCAL). Remarque : Les kilocalories sont également connues sous l'appellation de « grandes calories ». Dans les contextes nutritionnels, on parle ainsi de « grandes calories » au lieu de kilocalories.

Une kilocalorie est égale à 1000 « petites calories ». Remarque : La « petite calorie » est également connue sous le nom de calorie-gramme. La « petite calorie » est une unité très faible qui ne convient pas aux utilisations dans les contextes nutritionnels.

La console utilise la formule suivante pour convertir en kilocalories les valeurs exprimées en kilojoules :
Tout d'abord, la valeur en kilojoules est convertie en kilocalories équivalentes (4,186 kilojoules = 1 kilocalorie). Cette valeur est ensuite divisée par la valeur standard supposée de l'efficacité mécanique du corps humain, à savoir 22 %. Le résultat obtenu est la quantité approximative d'énergie alimentaire utilisée.

RPM (TOURS PAR MINUTE)

La console mesure et affiche la cadence de pédalage de l'utilisateur en tours par minute.
La cadence de pédalage d'un utilisateur est le nombre de fois que cet utilisateur effectue un tour de pédale complet (révolution de 360 degrés) en une minute.

HEART RATE (RYTHME CARDIAQUE)

Si un utilisateur porte un moniteur de rythme cardiaque compatible (non fourni), la console mesure et affiche le rythme cardiaque de cet utilisateur en nombre de battements par minute. Lorsque la console détecte le signal émis par le moniteur de rythme cardiaque d'un utilisateur, un symbole en forme de cœur clignote à l'écran et le rythme cardiaque de l'utilisateur s'affiche.

DÉFINITIONS DE L'AFFICHAGE (suite)

SPEED (VITESSE)

La console mesure et affiche la vitesse de pédalage de l'utilisateur en miles par heure (MPH) ou en kilomètres par heure (KMH). Remarque : Le mode SETTINGS (PARAMÈTRES) permet de modifier cette unité de mesure.

La console calcule la vitesse de pédalage au moyen d'une formule basée sur la puissance développée par un cycliste moyen pour accroître sa vitesse de pédalage sur une surface plane et par vent faible.

Lorsqu'un cycliste utilise un vélo de route, la résistance du vent qu'il rencontre augmente de manière exponentielle. Par conséquent, la puissance (en watts) qu'il doit développer pour accroître sa vitesse de 20 kilomètres par heure à 30 kilomètres par heure est plus importante que celle qui est nécessaire pour passer de 10 kilomètres par heure à 20 kilomètres par heure.

La valeur de la vitesse calculée par la console se base directement sur la puissance développée par l'utilisateur.
Cette valeur de la vitesse est plus réaliste et cohérente que celle qui est indiquée par les autres consoles. En effet, les autres consoles calculent la vitesse de pédalage d'un utilisateur simplement à partir de la vitesse de rotation du volant d'inertie du vélo d'exercices.

DISTANCE

La console mesure et affiche la distance parcourue en miles (MI) ou en kilomètres (KM). Remarque : Le mode SETTINGS (PARAMÈTRES) permet de modifier cette unité de mesure.

La console calcule la distance parcourue à partir de la vitesse moyenne de l'utilisateur sur une période donnée.

La valeur de la vitesse utilisée pour le calcul de la distance se base directement sur la puissance développée par l'utilisateur (voir la valeur du paramètre SPEED (VITESSE) à gauche). La console peut par conséquent produire une valeur réaliste de la distance, permettant ainsi à l'utilisateur de comparer les distances parcourues pendant des séances de pédalage de durées similaires.

COMMENT UTILISER LA CONSOLE

Pour activer la console. . . . . .Voir cette page
Pour éteindre la console . . . . . Voir cette page
Pour utiliser le rétroéclairage. . . . . .Voir cette page
Pour configurer la console. . . . . Voir la page 12
Pour utiliser le mode
WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) . . . . . .Voir la page 13
Pour utiliser le mode
STAGE (NIVEAU). . . . . .Voir la page 13
Pour utiliser le mode
RIDE (PÉDALAGE). . . . . .Voir la page 15
Pour utiliser le mode
Auto Pause (Pause automatique). . . . . .Voir la page 16
Pour utiliser le mode Auto Pause Off
(Pause automatique arrêt). . . . . .Voir la page 16
Pour utiliser le mode
RESULTS (RÉSULTATS). . . . . .Voir la page 17

COMMENT ACTIVER LA CONSOLE

IMPORTANT : Si la console a été exposée à de faibles températures, laissez-la se réchauffer jusqu'à la température ambiante avant d'installer les piles et d'activer la console. Sinon, vous risquez d'endommager l'écran de la console ou d'autres composants électriques.

Appuyez sur n'importe quel bouton de la console pour l'activer. L'écran s'allume et la console est prête à être utilisée.

COMMENT ÉTEINDRE LA CONSOLE

Afin d'économiser la puissance des piles, la console passe automatiquement en mode Sleep (Veille) dans les conditions suivantes :

Lorsque le mode Startup (Démarrage) est sélectionné : la console passe en mode Sleep (Veille) au bout de 45 secondes si les pédales ne tournent pas à une cadence de pédalage d'au moins 20 tr/min ou si l'utilisateur n'appuie sur aucun bouton.

Lorsque le mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) ou le mode Auto Pause (Pause automatique) est sélectionné : la console passe en mode Sleep (Veille) au bout de 3 minutes si les pédales ne tournent pas à une cadence de pédalage d'au moins 20 tr/min.

Lorsque le mode RESULTS (RÉSULTATS) est sélectionné : la console passe en mode Sleep (Veille) au bout de 3 minutes.

Lorsque la console est en mode Sleep (Veille), aucune donnée ne s'affiche.

COMMENT UTILISER LE RÉTROÉCLAIRAGE

Appuyez sur le bouton BACKLIGHT (RÉTROÉCLAIRAGE) de manière répétée pour activer le rétroéclairage. Pour modifier la durée du rétroéclairage, reportez-vous à l'étape 4 de la page 26.

COMMENT CONFIGURER LA CONSOLE

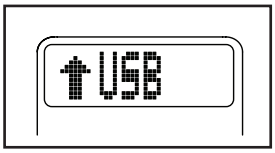
1. Activez la console.

Voir COMMENT ACTIVER LA CONSOLE à la page 11.

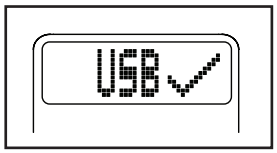
2. Sélectionnez le mode Startup (Démarrage).

Lorsque vous activez la console, le mode Startup (Démarrage) est sélectionné automatiquement.

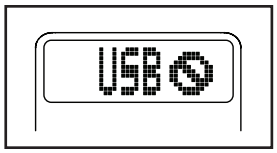
3. Insérez une clé USB dans le port USB si vous le souhaitez.



Le système vous demande alors d'insérer une clé USB dans le port USB de la console. Si vous insérez une clé USB dans le port USB, vos données de pédalage seront enregistrées sur ce lecteur en mode RESULTS (RÉSULTATS).



Si la console détecte la présence d'une clé USB, une coche apparaît à l'écran.



Si la console ne détecte pas la présence d'une clé USB, un symbole en forme de cercle barré apparaît à l'écran.

Remarque : Si vous le souhaitez, vous pouvez désactiver le port USB. Reportez-vous à l'étape 3 de la page 27.

4. Quittez le mode Startup (Démarrage).

Appuyez sur le bouton STAGE (PALIER) pour quitter le mode Startup (Démarrage) et passer en mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT).

La console quitte automatiquement le mode Startup (Démarrage) pour passer en mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) dans les conditions suivantes :

La console passe en mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) au bout de 10 secondes si l'utilisateur n'appuie sur aucun bouton et si les pédales tournent à une cadence de pédalage supérieure à 20 tr/min.

La console passe immédiatement en mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) si les pédales tournent à une cadence de pédalage supérieure à 60 tr/min.

COMMENT UTILISER LE MODE WARM UP (ÉCHAUFFEMENT)

1. Activez la console.

Voir COMMENT ACTIVER LA CONSOLE à la page 11.

2. Configurez la console si vous le souhaitez.

Lorsque vous activez la console, le mode Startup (Démarrage) est sélectionné automatiquement. Reportez-vous aux étapes 2 à 4 de la page 12 pour configurer la console.

3. Sélectionnez le mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT).

Appuyez sur le bouton STAGE (PALIER) pour quitter le mode Startup (Démarrage) et passer en mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT).

La console quitte le mode Startup (Démarrage) et passe en mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) au bout de 10 secondes si l'utilisateur n'appuie sur aucun bouton et si les pédales tournent à une cadence de pédalage supérieure à 20 tr/min.

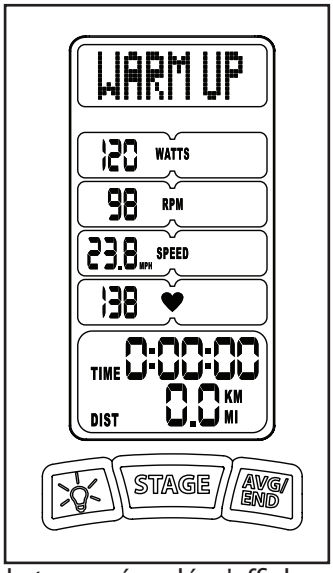
La console quitte également le mode Startup (Démarrage) et passe immédiatement en mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) si les pédales tournent à une cadence de pédalage supérieure à 60 tr/min.

Lorsque le mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) est sélectionné, l'indication WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) apparaît dans la bannière de message.

Le mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) est conçu pour permettre à l'utilisateur de l'appareil de régler celui-ci en mode d'échauffement et de se préparer ainsi à une véritable course. Dans le cas d'un cours de cyclisme en salle, les utilisateurs peuvent utiliser ce mode pour s'échauffer avant le début du cours.

COMMENT UTILISER LE MODE WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) (suite)

4. Suivez vos progrès à l'aide des messages affichés.



Reportez-vous au SCHÉMA DE L'AFFICHAGE de la page 7.

Lorsque le mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) est sélectionné, la console fournit à l'utilisateur des données instantanées dans la partie gauche de l'affichage. La console n'indique toutefois pas le temps écoulé, n'affiche pas les valeurs moyennes et n'enregistre pas les données de pédalage sur un périphérique USB.

5. Quittez le mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT).

Pour quitter le mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT), appuyez sur le bouton STAGE (PALIER).
La console passe ensuite en mode STAGE (PALIER) et vous pouvez alors commencer la séance de pédalage.

COMMENT UTILISER LE MODE STAGE (PALIER)

1. Activez la console.

Voir COMMENT ACTIVER LA CONSOLE à la page 11.

2. Configurez la console si vous le souhaitez.

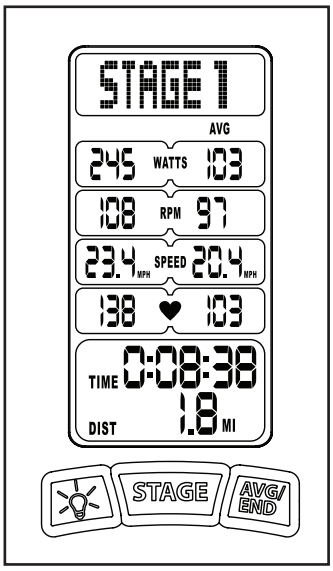
Lorsque vous activez la console, le mode Startup (Démarrage) est sélectionné automatiquement. Voir COMMENT CONFIGURER LA CONSOLE à la page 12.

3. Commencez à pédaler et à vous échauffer si vous le souhaitez.

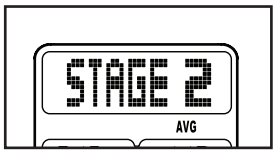
Lorsque vous appuyez sur le bouton STAGE (PALIER) ou que vous commencez à pédaler, la console passe en mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT). Voir COMMENT UTILISER LE MODE WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) à la page 13.

4. Sélectionnez le mode STAGE (PALIER).

Pour quitter le mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) et passer en mode STAGE (PALIER), appuyez sur le bouton STAGE (PALIER). Le numéro du palier apparaît alors dans la bannière de message.



5. Divisez votre séance de pédalage en paliers si vous le souhaitez.



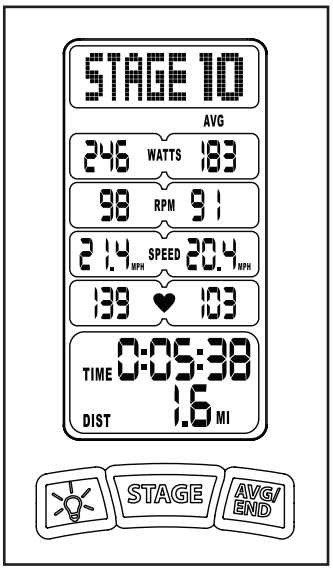
Le mode STAGE (PALIER) peut posséder de 1 à 99 paliers numérotés. Pour passer à un nouveau palier, appuyez sur le bouton STAGE (PALIER). La bannière de message affiche alors le numéro du palier en cours.

COMMENT UTILISER LE MODE STAGE (PALIER) (suite)

Le mode STAGE (PALIER) vous permet de diviser votre séance de pédalage en éléments spécifiques pouvant être suivis et analysés. Vous pouvez par exemple diviser une séance de pédalage à intervalles en différents paliers correspondant à des parties de fortes et de faibles intensités. Vous pouvez également enregistrer les données relatives à chaque palier sur une clé USB (voir l'étape 3 à la page 12).

6. Suivez vos progrès à l'aide des messages affichés.

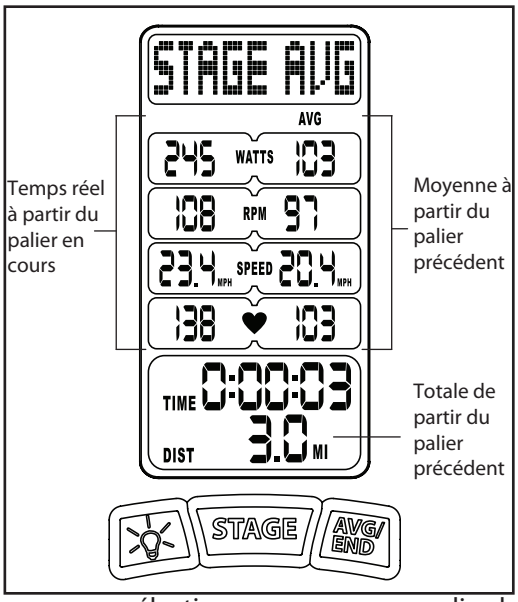
Reportez-vous au SCHÉMA DE L'AFFICHAGE de la page 7.
Durant chaque palier, la console affiche le temps écoulé ainsi que la distance parcourue. Les données instantanées s'affichent à gauche et les valeurs moyennes à droite.



Lorsque vous sélectionnez un nouveau palier, la console réinitialise les valeurs de durée et de distance, ainsi que les valeurs moyennes, à zéro.

7. Moyennes du palier précédent

Lorsque vous appuyez sur le bouton STAGE (PALIER), la bannière de message affiche l'indication STAGE AVG (MOYENNE DU PALIER) pendant 5 secondes. Durant cette période, les valeurs moyennes relatives au palier précédent s'affichent à droite tandis que les données instantanées apparaissent à gauche.



Lorsque vous sélectionnez un nouveau palier, la console réinitialise les valeurs de durée et de distance, ainsi que les valeurs moyennes, à zéro.

8. Placez la console en mode de pause si vous le souhaitez.

Voir COMMENT UTILISER LE MODE AUTO PAUSE (PAUSE AUTOMATIQUE) à la page 16.

9. Affichez le mode RIDE (PÉDALAGE) si vous le souhaitez.

Voir COMMENT UTILISER LE MODE RIDE (PÉDALAGE) à la page 15.

10. Terminez la séance de pédalage.

Pour terminer la séance de pédalage, appuyez sur le bouton AVG/END (MOY./FIN) et maintenez-le enfoncé pendant 3 secondes. La console passe alors en mode RESULTS (RÉSULTATS).

COMMENT UTILISER LE MODE RIDE (PÉDALAGE)

1. Sélectionnez le mode STAGE (PALIER).

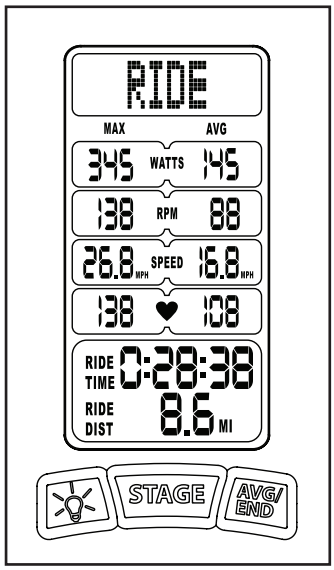
Reportez-vous aux étapes 1 à 4 de la page 14 et sélectionnez le mode STAGE (PALIER).

2. Sélectionnez le mode RIDE (PÉDALAGE).

Pour afficher le mode RIDE (PÉDALAGE) à n'importe quel moment durant un palier quelconque, appuyez sur le bouton AVG/END (MOY./FIN). L'indication RIDE (PÉDALAGE) apparaît alors dans la bannière de message.

3. Affichez les données de la totalité de la séance de pédalage.

Lorsque le mode RIDE (PÉDALAGE) est sélectionné, la console affiche les données de la totalité de la séance de pédalage jusqu'à ce moment. Reportez-vous au SCHÉMA DE L'AFFICHAGE de la page 7.



Les affichages de durée et de distance indiquent le temps écoulé ainsi que la distance parcourue pour la totalité de la séance de pédalage. Les valeurs maximales atteintes lors de la séance de pédalage s'affichent à gauche tandis que les valeurs moyennes sont indiquées à droite.

Remarque : Lorsque le mode RIDE (PÉDALAGE) est sélectionné, vous pouvez toujours appuyer sur le bouton STAGE (PALIER) pour passer à un nouveau palier.

4. Quittez le mode RIDE (PÉDALAGE).

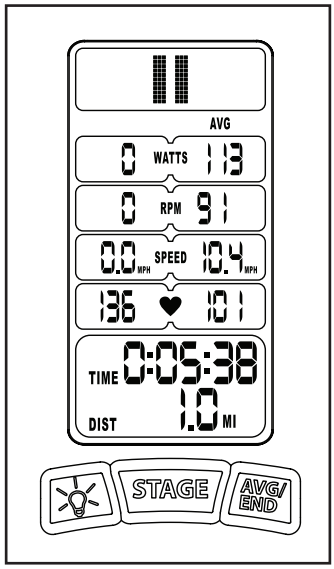
Pour quitter le mode RIDE (PÉDALAGE) et afficher le mode STAGE (PALIER) en cours, appuyez sur le bouton AVG/END (MOY./FIN). La console quitte également automatiquement le mode RIDE (PÉDALAGE) au bout de 6 secondes.

COMMENT UTILISER LE MODE AUTO PAUSE (PAUSE AUTOMATIQUE)

La console possède un mode Auto Pause (Pause automatique) qui vous permet d'arrêter provisoirement votre séance de pédalage puis de la reprendre sans que cela n'affecte les données de valeurs moyennes affichées et enregistrées par la console.

La console passe en mode Auto Pause (Pause automatique) lorsque la cadence de pédalage est inférieure à 20 tr/min pendant 3 secondes ou plus.

Remarque : La console ne passe pas en mode Auto Pause (Pause automatique) si le mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) est sélectionné.



Lorsque la console passe en mode Auto Pause (Pause automatique), un symbole de mise en pause apparaît dans la bannière de message. L'affichage de la durée s'interrompt et les valeurs instantanées n'apparaissent plus à gauche.

La console quitte le mode Auto Pause (Pause automatique) et repasse à l'étape en cours si elle détecte une cadence de pédalage supérieure à 20 tr/min durant les 3 premières minutes du mode Auto Pause (Pause automatique).

La console quitte le mode Auto Pause (Pause automatique) et passe en mode Sleep (Veille) si aucune cadence de pédalage supérieure à 5 tr/min n'est détectée au bout de 3 minutes.

Remarque : Si vous le souhaitez, vous pouvez désactiver le mode Auto Pause (Pause automatique). Voir COMMENT UTILISER LE MODE AUTO PAUSE OFF (PAUSE AUTOMATIQUE ARRÊT) à droite.

COMMENT UTILISER LE MODE AUTO PAUSE OFF (PAUSE AUTOMATIQUE ARRÊT)

La console possède un mode Auto Pause Off (Pause automatique arrêt) conçu pour être utilisé par les instructeurs de cours de cyclisme en salle.

La plupart des cours de cyclisme en salle ayant une durée fixée au préalable, il se peut que les instructeurs ne souhaitent pas que la console interrompe la durée lorsque les élèves arrêtent de pédaler ou qu'ils descendent de leur vélo pendant de courtes périodes.

Si le mode Auto Pause Off (Pause automatique arrêt) est sélectionné, un symbole de mise en pause apparaît dans la bannière de message lorsque la console détecte une cadence de pédalage inférieure à 20 tr/min pendant 3 secondes ou plus ; **toutefois, la durée affichée ne s'interrompt pas.**

La console quitte le mode Auto Pause Off (Pause automatique arrêt) et repasse à l'étape en cours si elle détecte une cadence de pédalage supérieure à 20 tr/min durant les 10 premières minutes du mode Auto Pause Off (Pause automatique arrêt).

La console quitte le mode Auto Pause Off (Pause automatique arrêt) et passe en mode Sleep (Veille) si aucune cadence de pédalage supérieure à 20 tr/min n'est détectée au bout de 10 minutes.

Pour désactiver ou activer le mode Auto Pause (Pause automatique), reportez-vous à l'étape 2 de la page 27.

COMMENT UTILISER LE MODE RESULTS (RÉSULTATS)

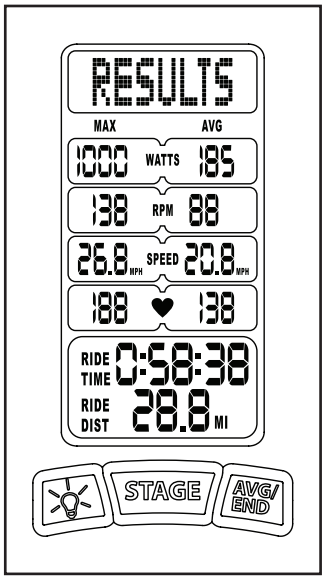
1. Sélectionnez le mode RESULTS (RÉSULTATS).

Pour terminer une séance de pédalage et sélectionner le mode RESULTS (RÉSULTATS), appuyez sur le bouton AVG/END (MOY./FIN) et maintenez-le enfoncé pendant 3 secondes (voir les étapes 1 à 9 de la page 14).

L'indication RESULTS (RÉSULTATS) apparaît alors dans la bannière de message.

2. Affichez et enregistrez les données de la séance de pédalage.

Lorsque le mode RESULTS (RÉSULTATS) est sélectionné, la console affiche les données de pédalage.

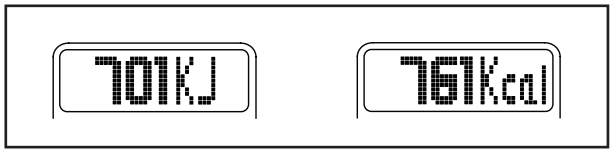


Si une clé USB est insérée dans le port USB (voir l'étape 3 à la page 12), les données de pédalage sont également enregistrées sur la clé USB.

Reportez-vous au SCHÉMA DE L'AFFICHAGE de la page 7.

Les affichages de durée et de distance indiquent la durée totale ainsi que la distance parcourue. Les valeurs maximales atteintes lors de la séance de pédalage s'affichent à gauche tandis que les valeurs moyennes sont indiquées à droite.

La bannière de message affiche également les valeurs KJ (kilojoules) et KCAL (kilocalories) au cours d'un cycle répétitif.



3. Éteignez la console.

Voir COMMENT ÉTEINDRE LA CONSOLE à la page 11.

COMMENT CONNECTER DES PÉRIPHÉRIQUES COMPATIBLES ANT+

MODULE ANT+ ET PÉRIPHÉRIQUES COMPATIBLES

La console possède un module ANT+ qui lui permet de communiquer avec des moniteurs de rythme cardiaque, des montres de fitness et des périphériques mobiles compatibles ANT+.

Il existe sur le marché de nombreux modèles de courroies télémétriques de contrôle du rythme cardiaque compatibles ANT+. Le symbole affiché ici indique qu'un moniteur de rythme cardiaque est compatible avec le module ANT+ de la console.

Il existe également sur le marché de nombreux types de montres de fitness et de périphériques mobiles compatibles ANT+. Ces périphériques sont capables de capturer vos données de pédalage grâce à une technologie sans fil, ce qui fait que vous n'avez pas besoin d'insérer une clé USB dans le port USB de la console pour enregistrer vos données de pédalage. Un grand nombre de ces périphériques peuvent également transférer sans fil vos données de pédalage à des programmes d'entraînement sur des ordinateurs, des appareils mobiles et des sites Web. Visitez le site www.thisisant.com/directory pour consulter la liste des produits compatibles ANT+.

Le symbole affiché ici indique l'emplacement du module ANT+ de la console et par conséquent également l'endroit où le signal sans fil est le plus fort. Placez les périphériques compatibles à proximité de ce symbole lorsque vous connectez la console.

Avant de pouvoir utiliser le module ANT+ avec un périphérique compatible, vous devez connecter (apparier) le périphérique au module ANT+.

Voir COMMENT CONNECTER UN MONITEUR DE RYTHME CARDIAQUE à droite pour connecter votre moniteur de rythme cardiaque compatible ANT+ au module ANT+.

Voir COMMENT CONNECTER UNE MONTRE DE FITNESS OU UN PÉRIPHÉRIQUE MOBILE à la page 19 pour connecter votre montre de fitness ou votre périphérique mobile compatible ANT+ au module ANT+.

COMMENT CONNECTER UN MONITEUR DE RYTHME CARDIAQUE

Suivez les instructions du fabricant pour utiliser votre moniteur de rythme cardiaque compatible ANT+.

1. **Placez le moniteur de rythme cardiaque sur vous et positionnez vous à proximité de la console.**

   Vous devez vous trouver à au maximum 30 centimètres de la console pour pouvoir connecter le moniteur de rythme cardiaque au module ANT+ de la console.

2. **Activez la console et sélectionnez le mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT).**

   Voir COMMENT ACTIVER LA CONSOLE à la page 11. Puis, appuyez sur le bouton STAGE (PALIER) pour passer en mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT).

   Remarque : La console doit être en mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) pour pouvoir se connecter à un moniteur de rythme cardiaque compatible ANT+. Le moniteur de rythme cardiaque ne peut pas se connecter au module ANT+ lorsque la console est en mode STAGE (PALIER).

3. **Connectez le moniteur de rythme cardiaque au module ANT+ dans la console.**

   Si le mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) est sélectionné, le module ANT+ se connecte au moniteur de rythme cardiaque.

   Un symbole en forme de cœur clignote dans la zone d'affichage du rythme cardiaque et la console affiche les données de fréquence cardiaque.

   Remarque : Lorsque le moniteur de rythme cardiaque est connecté au module ANT+ dans la console, le module ANT+ peut recevoir des signaux de rythme cardiaque à l'intérieur d'une zone incluant toutes les positions de pédalage du vélo d'exercices.

COMMENT CONNECTER DES PÉRIPHÉRIQUES COMPATIBLES ANT+ (suite)

COMMENT CONNECTER UNE MONTRE DE FITNESS OU UN PÉRIPHÉRIQUE MOBILE

Suivez les instructions du fabricant pour utiliser votre montre de fitness ou périphérique mobile compatible ANT+.

1. **Assurez-vous que votre périphérique est en mode de connexion et positionnez-le à prox imité de la console.**

   Reportez-vous aux instructions du fabricant de votre montre de fitness ou périphérique mobile pour sélectionner le mode de connexion.

   La montre de fitness ou le périphérique mobile doit se trouver à au maximum 15 centimètres de la console.

2. **Activez la console et sélectionnez le mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT).**

   Voir COMMENT ACTIVER LA CONSOLE à la page 11. Puis, appuyez sur le bouton STAGE (PALIER) pour passer en mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT).

   Remarque : La console doit être en mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) pour pouvoir se connecter à une montre de fitness ou un périphérique mobile compatible ANT+. La montre de fitness ou le périphérique mobile ne peut pas se connecter au module ANT+ lorsque la console est en mode STAGE (PALIER).

3. **Connectez la montre de fitness ou le périphé rique mobile au module ANT+ dans la console.**

   Si le mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) est sélectionné, le module ANT+ se connecte à la montre de fitness ou au périphérique mobile.

   La montre de fitness ou le périphérique mobile indique une connexion réussie au module ANT+ de la console.

   Remarque : Lorsque la montre de fitness ou le périphérique mobile est connecté au module ANT+ dans la console, le module ANT+ peut recevoir des signaux à l'intérieur d'une zone incluant toutes les positions de pédalage du vélo d'exercices.

COMMENT CONFIGURER LA CONSOLE

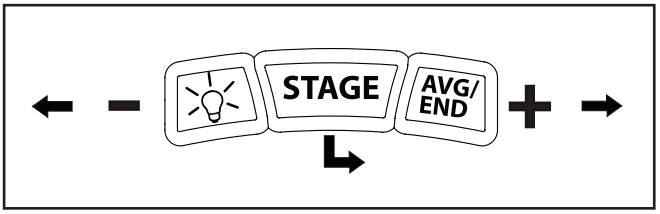
Pour sélectionner le mode Settings (Paramètres). . . . . .Voir cette page
Pour apparier la console. . . . . Voir la page 21
Pour réinitialiser le décalage du zéro du capteur de puissance. . . . . .Voir la page 24
Pour modifier les paramètres d'affichage. . . . . .Voir la page 25
Pour modifier les paramètres du système. . . . . Voir la page 27
Pour gérer le micrologiciel de la console. . . . . .Voir la page 28
Pour utiliser un numéro de vélo. . . . . .Voir la page 30

COMMENT UTILISER LE MODE SETTINGS (PARAMÈTRES)

Pour sélectionner le mode SETTINGS (PARAMÈTRES), appuyez sur les boutons BACKLIGHT (RÉTROÉCLAIRAGE) et AVG/END (MOY./FIN), et maintenez-les enfoncés pendant 5 secondes. Le menu des paramètres apparaît alors dans la bannière de message.

Pour quitter le mode SETTINGS (PARAMÈTRES), appuyez sur le bouton AVG/END (MOY./FIN). L'indication BACK (PRÉCÉDENT) apparaît alors dans la bannière de message. Appuyez ensuite sur le bouton STAGE (PALIER). La console quitte le mode SETTINGS (PARAMÈTRES).

Vous pouvez utiliser les boutons de la console pour naviguer dans les menus et modifier les paramètres de la console.



Les options de menu apparaissent dans la bannière de message.
Appuyez sur le bouton STAGE (PALIER) pour sélectionner une option de menu ou entrer un paramètre. Appuyez sur le bouton BACKLIGHT (RÉTROÉCLAIRAGE) pour passer à l'option de menu précédente. Appuyez sur le bouton AVG/END (MOY./FIN) pour passer à l'option de menu suivante.

Le menu des paramètres contient les options suivantes :

PAIRING (APPARIEMENT) : sélectionnez cette option de menu pour apparier la console à un capteur de puissance.

DISPLAY (AFFICHAGE) : sélectionnez cette option de menu pour choisir une unité de mesure pour la console, modifier la durée du rétroéclairage ou modifier le niveau de contraste de l'écran.

SYSTEM (SYSTÈME) : sélectionnez cette option de menu pour activer ou désactiver le mode Auto Pause (Pause automatique), activer ou désactiver le port USB, afficher des informations relatives à l'utilisation de la console ou gérer le micrologiciel de la console.

BIKE # (NUMÉRO DE VÉLO) : sélectionnez cette option de menu pour attribuer un numéro d'identification à la console. **Remarque :** Cette opération permet de s'assurer que la console reste attachée au vélo d'exercices et au capteur de puissance apparié corrects.

BACK (PRÉCÉDENT) : sélectionnez cette option de menu pour quitter le menu des paramètres.

Pour quitter un menu ou quitter le mode SETTINGS (PARAMÈTRES), sélectionnez à plusieurs reprises l'option de menu BACK (PRÉCÉDENT).

COMMENT APPARIER LA CONSOLE

IMPORTANT : La console doit être appariée à un capteur de puissance. La console ne peut être appariée à plus d'un capteur de puissance à la fois.

L'appariement permet à la console de communiquer avec un capteur de puissance monté sur le vélo d'exercices. Le processus d'appariement utilise la technologie numérique sans fil ANT+ pour connecter la console au capteur de puissance.

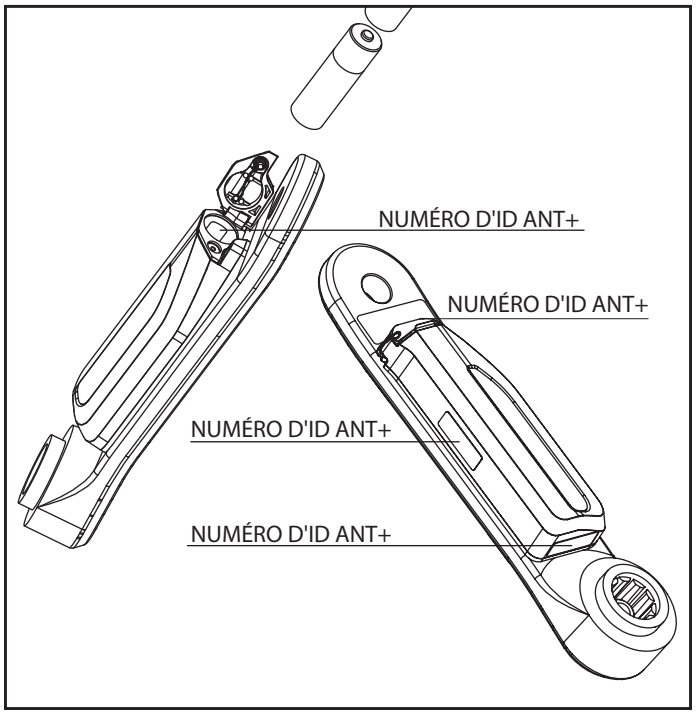
IMPORTANT : Il est vivement recommandé de numéroter chacun des vélos d'exercices présents dans un club de fitness afin de pouvoir les identifier facilement. Pour garantir une communication correcte, une console appariée et un capteur de puissance doivent être montés sur le même vélo d'exercices. Afin de vous assurer que la console correcte reste bien appariée au capteur de puissance et au vélo d'exercices corrects, vous pouvez attribuer un numéro d'identification à la console (voir COMMENT UTILISER UN NUMÉRO DE VÉLO à la page 30).

1. **Vérifiez que des piles neuves sont installées dans la console et dans le capteur de puissance.**

   Voir COMMENT REMPLACER LES PILES à la page 31.

2. **Repérez le numéro ANT+ unique sur le capteur de puissance.**

   Le numéro d'ID ANT+ est indiqué à trois endroits sur le capteur de puissance.



3. Activez la console et sélectionnez l'option de menu PAIRING (APPARIEMENT).

   Voir COMMENT ACTIVER LA CONSOLE à la page 11.

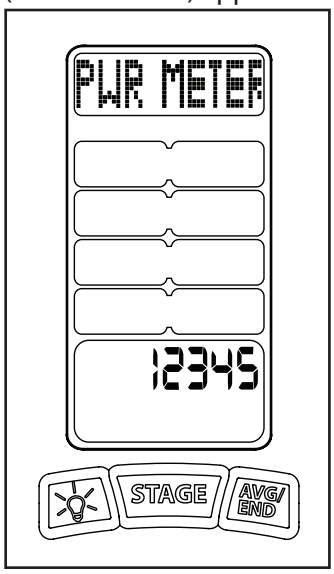
   Puis, voir COMMENT UTILISER LE MODE SETTINGS (PARAMÈTRES) à la page 20.

   Le menu d'appariement apparaît dans la bannière de message.

COMMENT APPARIER LA CONSOLE (suite)

4. Affichez le numéro d'ID ANT+ du capteur de puissance.

Lorsque l'indication PAIRING (APPARIEMENT) apparaît dans la bannière de message, appuyez sur le bouton STAGE (PALIER). Le numéro d'ID ANT+ associé à la console apparaît au bas de l'écran.

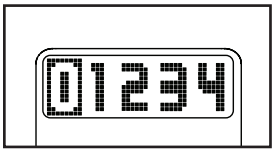


IMPORTANT : Ce numéro doit correspondre au numéro d'ID ANT+ du capteur de puissance.

5. Commencez le processus d'appariement.

Appuyez sur le bouton STAGE (PALIER).
L'indication ENTER ANT (ENTRER ANT) apparaît alors dans la bannière de message.

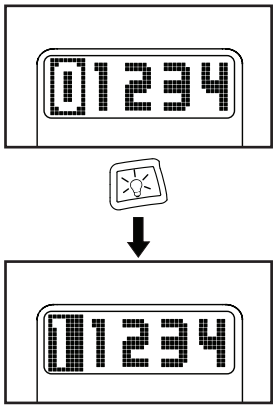
Appuyez sur le bouton STAGE (PALIER).
5 chiffres apparaissent alors dans la bannière de message.



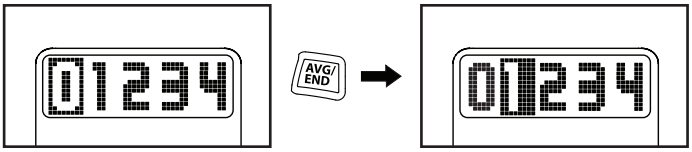
6. Entrez le numéro d'ID ANT+ du capteur de puissance.

Utilisez le bouton BACKLIGHT (RÉTROÉCLAIRAGE) pour sélectionner le chiffre souhaité.

Le chiffre augmente de 0 à 9 avant de revenir à 0.



Utilisez le bouton AVG/END (MOY./FIN) pour passer au chiffre suivant. L'affichage en surbrillance se déplace de gauche à droite avant de revenir au premier chiffre.

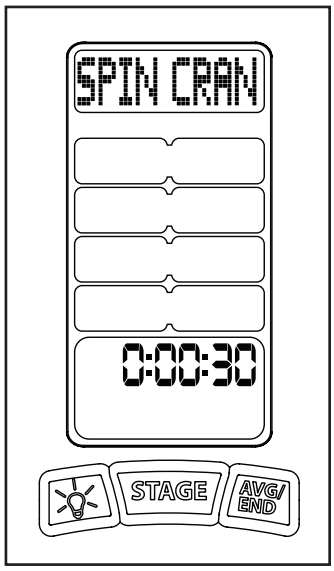


7. Appariez la console.

Lorsque le numéro correspond au numéro d'ID ANT+ du capteur de puissance, appuyez sur le bouton STAGE (PALIER) pour commencer l'appariement.

Faites tourner le capteur de puissance sur le vélo. Cette opération a pour effet d'activer le capteur de puissance et de permettre à la console de s'y connecter.

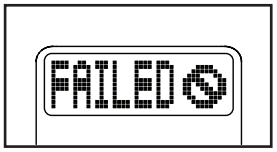
La console recherche alors le capteur de puissance pendant une durée de 30 secondes.



COMMENT APPARIER LA CONSOLE (suite)

8. Terminez le processus d'appariement.

En cas de réussite du processus d'appariement, l'indication PAIRED (APPARIÉ) apparaît alors dans la bannière de message. Le message ZERO RESET (RÉINITIALISATION DU DÉCALAGE DU ZÉRO) s'affiche au bout de quelques secondes. **Accédez à la page 24.**



En cas d'échec du processus d'appariement, l'indication FAILED (ÉCHEC) apparaît dans la bannière de message. **Accédez à l'étape 10.**

9. Appariement à un capteur de puissance sans numéro d'ID ANT+

Si aucun numéro d'ID ANT+ n'est présent sur le capteur de puissance, il est malgré tout possible d'apparier celui-ci à une console.

Répétez les étapes 6 à 8, et entrez uniquement des zéros pour le numéro d'ID ANT+.

IMPORTANT : La console va tenter de s'apparier à n'importe quel capteur de puissance actif et en mode de transmission. Assurez-vous que tous les autres capteurs de puissance situés à proximité ne sont pas actifs et en mode de transmission. En cas de réussite du processus de réinitialisation du décalage du zéro (voir la page 24), vérifiez que le capteur de puissance correct est apparié en plaçant le vélo en mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT) (voir la page 12) et en pédalant à plus de 20 tr/min. Si le capteur de puissance correct est apparié, une cadence et une puissance doivent apparaître sur la console.

10. Si nécessaire, résolvez les problèmes liés au processus d'appariement.

En cas d'échec du processus d'appariement, procédez comme suit :

a. Vérifiez que des piles neuves sont installées dans le capteur.

b. Faites tourner le capteur de puissance ou secouez-le s'il n'est pas monté sur le vélo afin de vérifier qu'il est actif.

c. Placez le capteur de puissance à côté de la console.

d. Assurez-vous qu'aucun autre périphérique ANT+ n'est actif aux alentours. Appariez uniquement une console et un capteur de puissance à la fois.

e. Reportez-vous aux étapes 3 à 6 en commençant à la page 21 et répétez le processus d'appariement.

ÉTALONNAGE DE LA RÉINITIALISATION DU DÉCALAGE DU ZÉRO

L'étalonnage du décalage du zéro est une fonction importante du capteur de puissance qui réinitialise la valeur du décalage du zéro pour les capteurs de puissance. Des conditions physiques et environnementales peuvent affecter la valeur de décalage du zéro et il existe des méthodes, tant manuelles qu'automatiques, qui ajusteront cette valeur pour accommoder la condition physique et environnementale changeante.

Le décalage du zéro du capteur de puissance est essentiellement le relevé du capteur ou les valeurs mesurées lorsque le capteur de puissance n'a pas de charge de pédalage (couple) appliquée. Le fait de réinitialiser le décalage du zéro force le capteur de puissance à mesurer la valeur à la charge zéro puis à enregistrer cette valeur comme ligne de base pour la mesure de puissance. Les charges appliquées lors du pédalage seront alors mesurées comme couple et utilisées par le capteur pour déterminer la puissance en watts.

La valeur de décalage du zéro peut être affectée par l'installation du bras de manivelle et par le serrage de la visserie de fixation. Le couple appliqué sur la visserie de fixation peut impartir un certain stress sur le matériau de la manivelle qui est facilement pris en compte par la réinitialisation manuelle du décalage du zéro.

À chaque fois que le capteur de puissance est retiré du vélo et réinstallé, le décalage du zéro doit être réinitialisé.

Pour réinitialiser la valeur du décalage du zéro, **allez à la page 24.**

COMMENT RÉINITIALISER LE DÉCALAGE DU ZÉRO

1. Activez la console et accédez au mode SETTINGS (PARAMÈTRES).

Voir COMMENT ACTIVER LA CONSOLE à la page 11.

Puis, voir COMMENT UTILISER LE MODE SETTINGS (PARAMÈTRES) à la page 20.

2. Sélectionnez Zero Reset (Réinitialisation du décalage du zéro).

Pour sélectionner ZERO RESET (RÉINITIALISATION DU DÉCALAGE DU ZÉRO), appuyez sur les boutons BACK-LIGHT (RÉTROÉCLAIRAGE) et AVG/END (MOY./FIN), et maintenez-les enfoncés pendant 5 secondes. L'indication ZERO RESET (RÉINITIALISATION DU DÉCALAGE DU ZÉRO) apparaît alors dans la bannière de message.

Remarque : En mode d'appariement, une fois qu'un capteur de puissance a été correctement apparié à la console, celle-ci accède directement à cette option de menu.

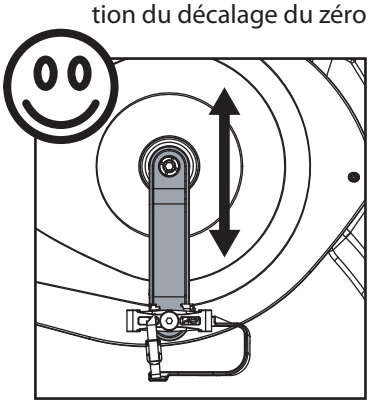
3. Positionnez le capteur de puissance.

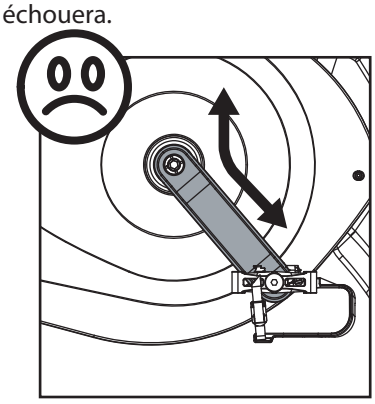
IMPORTANT : La réinitialisation du décalage du zéro ne doit être effectuée que lorsque le capteur de puissance est installé sur le vélo.

Faites tourner le capteur de puissance d'au moins un tour afin de vous assurer qu'il est activé et prêt à communiquer.

Positionnez le capteur de puissance verticalement (position 6 heures) et assurez-vous qu'aucune charge n'est appliquée sur les pédales et que le vélo est stable.

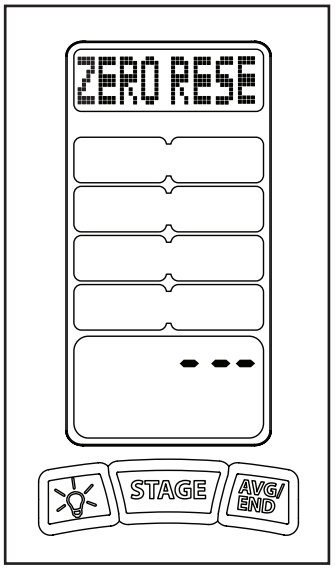
Remarque : Si le capteur de puissance bouge ou n'est pas positionné verticalement, le processus de réinitialisation du décalage du zéro échouera.



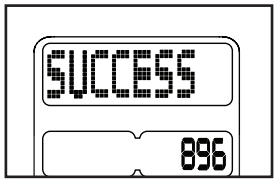


4. Effectuez la réinitialisation du décalage du zéro en appuyant sur le bouton STAGE (PALIER).

La console effectuera un décompte de 60 secondes maximum ou jusqu'à la réussite de la réinitialisation du décalage du zéro.

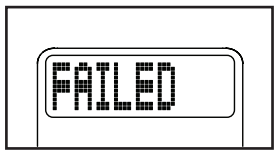


5. Terminez le processus de réinitialisation du décalage du zéro.



En cas de réussite de la réinitialisation du décalage du zéro, l'indication SUCCESS (SUCCÈS) apparaît dans la bannière de message avec un nombre aléatoire en dessous. La console passe alors en mode STARTUP (DÉMARRAGE).

Remarque : La valeur affichée du décalage du zéro NE sera PAS égale à zéro, mais plutôt à un nombre correspondant à la mesure effectuée par le capteur.



En cas d'échec de la réinitialisation du décalage du zéro, l'indication FAILED (ÉCHEC) apparaît dans la bannière de message. **Accédez à l'étape 6.**

COMMENT RÉINITIALISER LE DÉCALAGE DU ZÉRO (suite)

6. Si nécessaire, résolvez les problèmes liés au processus de réinitialisation du décalage du zéro.

En cas d'échec de la réinitialisation du décalage du zéro, procédez comme suit :

a. Vérifiez que des piles neuves sont installées dans le capteur de puissance.

b. Assurez-vous que la console est appariée au capteur de puissance. **Accédez à la page 21**.

c. Assurez-vous que le capteur de puissance est en position verticale (position 6 heures).

d. Répétez le processus de réinitialisation du décalage du zéro de la page 24.

7. Si vous le souhaitez, utilisez le processus raccourci de réinitialisation du décalage du zéro.

Suivez les étapes ci-dessous pour réinitialiser rapidement le décalage du zéro du capteur de puissance sans qu'il soit nécessaire de passer en mode de configuration.

a. Faites tourner le capteur de puissance d'au moins un tour afin de vous assurer qu'il est activé et prêt à communiquer.

b. Positionnez le capteur de puissance verticalement (position 6 heures) et assurez-vous qu'aucune charge n'est appliquée sur les pédales et que le vélo est stable.

c. Activez la console. Voir COMMENT ACTIVER LA CONSOLE à la page 11.

d. Appuyez sur le bouton STAGE (PALIER) pour passer en mode WARM UP (ÉCHAUFFEMENT).

e. Appuyez sur le bouton BACKLIGHT (RÉTROÉCLAIRAGE) et maintenez-le enfoncé pendant 3 secondes. **Remarque :** Le processus de réinitialisation du décalage du zéro démarre immédiatement. Assurez-vous que les étapes a et b ont été exécutées.

f. Accédez à l'étape 5 de la page 24.

COMMENT MODIFIER LES PARAMÈTRES D'AFFICHAGE

1. Activez la console et sélectionnez l'option de menu DISPLAY (AFFICHAGE).

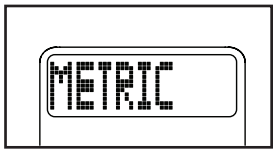
Voir COMMENT ACTIVER LA CONSOLE à la page 11.

Puis, voir COMMENT UTILISER LE MODE SETTINGS (PARAMÈTRES) à la page 20.

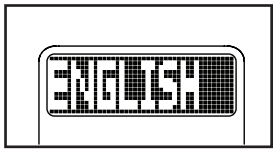
Le menu d'affichage apparaît alors dans la bannière de message.

2. Sélectionnez l'option de menu UNITS (UNITÉS) et modifiez l'unité de mesure si vous le souhaitez.

La console peut afficher la vitesse et la distance en miles (ENGLISH) (SYSTÈME ANGLAIS) ou en kilomètres (METRIC) (SYSTÈME MÉTRIQUE).



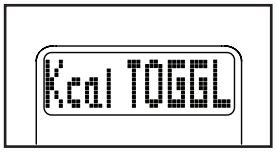
L'unité de mesure actuellement sélectionnée est affichée avec un arrière-plan sombre.



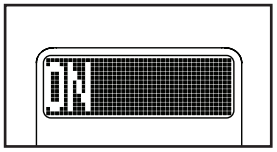
Sélectionnez l'unité de mesure souhaitée, à savoir ENGLISH (SYSTÈME ANGLAIS) ou METRIC (SYSTÈME MÉTRIQUE). Revenez ensuite au menu d'affichage.

3. Sélectionnez l'option de menu KCAL TOGGLE (BASCULEMENT KCAL) et modifiez l'option kcal / rythme cardiaque si vous le souhaitez.

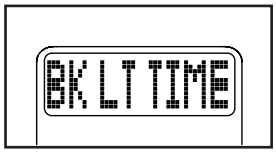
En mode STAGES (PALIERS), lorsqu'un moniteur de rythme cardiaque est apparié à la console, l'indication KCAL TOGGLE (BASCULEMENT KCAL) clignote entre les valeurs de kcal/h et de rythme cardiaque toutes les 5 secondes.



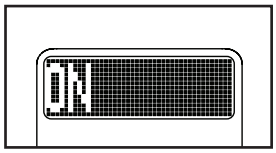
L'option actuellement sélectionnée est affichée avec un arrière-plan sombre.



4. Sélectionnez l'option de menu BACKLIGHT (RÉTROÉCLAIRAGE) et modifiez la durée du rétroéclairage si vous le souhaitez.



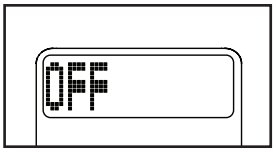
Vous pouvez modifier la durée pendant laquelle le rétroéclairage reste allumé lorsque vous appuyez sur le bouton BACKLIGHT (RÉTROÉCLAIRAGE). La console possède les durées de rétroéclairage suivantes : ON (MARCHE), OFF (ARRÊT) et BK LT TIME (DURÉE DU RÉTROÉCLAIRAGE).



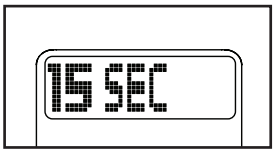
La durée de rétroéclairage actuellement sélectionnée est affichée avec un arrière-plan sombre.

Remarque : La durée de rétroéclairage que vous sélectionnez influence la durée de vie des piles. Afin d'augmenter la durée de vie des piles, il est recommandé de sélectionner une durée de rétroéclairage courte.

Lorsque la durée de rétroéclairage ON (MARCHE) est sélectionnée, le rétroéclairage reste allumé pendant tout le temps que la console est activée. **Remarque :** Cette durée de rétroéclairage est recommandée en cas d'utilisation de piles rechargeables, mais elle NE l'est PAS en cas d'utilisation de piles dans des environnements à usage intensif, comme des clubs de fitness.



Lorsque la durée de rétroéclairage OFF (ARRÊT) est sélectionnée, le r étroéclairage ne s'active pas.

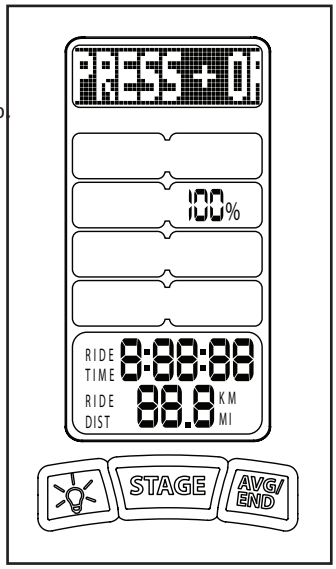


Si vous sélectionnez l'option de menu BK LT TIME (DURÉE DU RÉTROÉCLAIRAGE), vous pouvez choisir une durée de rétroéclairage à partir du menu correspondant.

Remarque : La durée de rétroéclairage par défaut est de 5 secondes.

Sélectionnez la durée de rétroéclairage souhaitée. Revenez ensuite au menu d'affichage.

5. Sélectionnez l'option de menu CONTRAST (CONTRASTE) et modifiez le niveau de contraste de l'écran LCD si vous le souhaitez.



Vous pouvez régler le niveau de contraste de l'écran LCD de 0 à 100 %.

Remarque : Le niveau de contraste par défaut est de 100 %.

Le niveau de contraste actuellement sélectionné apparaît dans l'un des affichages de droite.

Conseil : Il est recommandé de régler la console à un niveau de contraste élevé en cas de luminosité ambiante intense ou d'éclairage provenant de sources diverses. Toutefois, le réglage de la console à un niveau de contraste faible permet d'augmenter la durée de vie des piles.

Appuyez sur le bouton AVG/END (MOY./FIN) ou BACKLIGHT (RÉTROÉCLAIRAGE) pour augmenter ou diminuer le niveau de contraste. Appuyez ensuite sur le bouton STAGE (PALIER) pour confirmer votre sélection.

6. Quittez le menu d'affichage.

Voir COMMENT UTILISER LE MODE SETTINGS (PARAMÈTRES) à la page 20.

COMMENT MODIFIER LES PARAMÈTRES SYSTÈME

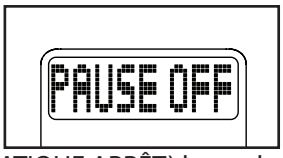
1. Activez la console et sélectionnez l'option de menu SYSTEM (SYSTÈME).

Voir COMMENT ACTIVER LA CONSOLE à la page 11.

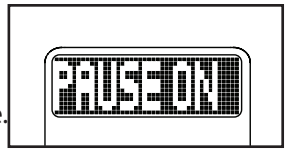
Puis, voir COMMENT UTILISER LE MODE SETTINGS (PARAMÈTRES) à la page 20.

Le menu système apparaît alors dans la bannière de message.

2. Sélectionnez l'option de menu AUTO PAUSE (PAUSE AUTOMATIQUE) et activez ou désactivez le mode de pause automatique comme vous le souhaitez.



Vous pouvez activer (PAUSE ON) (PAUSE AUTOMATIQUE MARCHE) ou désactiver (PAUSE OFF) (PAUSE AUTOMATIQUE ARRÊT) le mode de pause automatique. Voir COMMENT UTILISER LE MODE AUTO PAUSE (PAUSE AUTOMATIQUE) à la page 16 pour obtenir plus d'informations sur le mode de pause automatique.

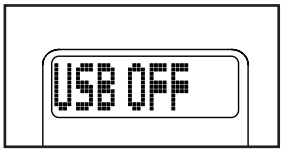


L'option actuellement sélectionnée est affichée avec un arrière-plan sombre.

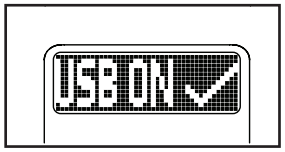
Conseil : Nous recommandons aux instructeurs de cours de cyclisme en salle qui gèrent leurs classes en fonction de la durée de sélectionner l'option PAUSE OFF (PAUSE AUTOMATIQUE ARRÊT) sur les consoles de leurs vélos d'exercices.

Sélectionnez l'option souhaitée PAUSE ON (PAUSE AUTOMATIQUE MARCHE) ou PAUSE OFF (PAUSE AUTOMATIQUE ARRÊT). Revenez ensuite au menu système.

3. Sélectionnez l'option de menu USB et activez ou désactivez le port USB comme vous le souhaitez.



Vous pouvez activer (USB ON) (USB MARCHE) ou désactiver (USB OFF) (USB ARRÊT) le port USB sur la console. Remarque : L'option par défaut est USB ON (USB MARCHE).



L'option USB actuellement sélectionnée est affichée avec un arrière-plan sombre.

Lorsque l'option USB OFF (USB ARRÊT) est sélectionnée, le port USB ne peut pas être utilisé pour enregistrer des données de pédalage (voir l'étape 3 à la page 12) ni pour enregistrer ou importer des paramètres de console personnalisés (voir la page 26).

Sélectionnez l'option souhaitée USB ON (USB MARCHE) ou USB OFF (USB ARRÊT).
Revenez ensuite au menu système.

4. Sélectionnez l'option de menu STATS (STATISTIQUES) et affichez les informations d'utilisation de la console si vous le souhaitez.

La console enregistre les informations d'utilisation (STATS) (STATISTIQUES) qui peuvent être affichées et enregistrées sur une clé USB. Remarque : Le port USB doit être activé pour enregistrer les informations d'utilisation de la console sur une clé USB (voir l'étape 3 sur cette page).

Le menu des statistiques apparaît dans la bannière de message. Affichez les informations d'utilisation souhaitées de la console.

Pour enregistrer les informations d'utilisation de la console sur une clé USB, sélectionnez l'option SAVE TO USB (ENREGISTRER SUR USB).La console enregistre ensuite ces informations au format de fichier .csv.

Revenez au menu système.

5. Sélectionnez l'option de menu FIRMWARE (MICROLOGICIEL) et gérez le micrologiciel de la console si vous le souhaitez.

Le menu du micrologiciel apparaît alors dans la bannière de message.

Voir COMMENT GÉRER LE MICROLOGICIEL DE LA CONSOLE à la page 28.

6. Quittez le menu système.

Voir COMMENT UTILISER LE MODE SETTINGS (PARAMÈTRES) à la page 20.

COMMENT GÉRER LE MICROLOGICIEL DE LA CONSOLE

Le micrologiciel est la programmation qui fait fonctionner la console et le capteur. Le menu du micrologiciel vous permet d'effectuer les tâches suivantes :

- Afficher des informations sur le micrologiciel de la console et sur celui du capteur de puissance
- Importer un micrologiciel mis à niveau
- Enregistrer et importer des paramètres de console personnalisés
- Rétablir les paramètres de la console aux valeurs par défaut du fabricant

Le menu du micrologiciel contient les options de menu suivantes :

CNSL V.X (NUMÉRO DE VERSION DE LA CONSOLE) : sélectionnez cette option de menu pour afficher le numéro de version actuel du micrologiciel de la console.

PWR V.X (NUMÉRO DE VERSION DU CAPTEUR DE PUISSANCE) : sélectionnez cette option de menu pour afficher le numéro de version actuel du micrologiciel d'un capteur de puissance apparié à la console.

UPGRD FIRMWARE (MICROLOGICIEL MIS À NIVEAU) : sélectionnez cette option de menu pour remplacer le micrologiciel actuel par un micrologiciel mis à niveau.
Voir COMMENT METTRE À NIVEAU LE MICROLOGICIEL à droite.

SAVE CONFIG (ENREGISTRER LA CONFIGURATION) : sélectionnez cette option de menu pour enregistrer les paramètres personnalisés de votre console sur une clé USB. Vos paramètres de console personnalisés peuvent également être utilisés sur d'autres consoles. Voir COMMENT ENREGISTRER DES PARAMÈTRES DE CONSOLE PERSONNALISÉS à la page 29.

IMPRT CONFIG (IMPORTER LA CONFIGURATION) : sélectionnez cette option de menu pour importer dans la console les paramètres de console personnalisés et enregistrés, et ce, à partir d'une clé USB. Voir COMMENT IMPORTER DES PARAMÈTRES DE CONSOLE PERSONNALISÉS à la page 29.

RESET TO DEFAULT (RÉINITILIALISER AUX VALEURS PAR DÉFAUT) : sélectionnez cette option de menu pour réinitialiser les paramètres personnalisés de votre console aux valeurs par défaut du fabricant. Voir COMMENT RÉTABLIR LES PARAMÈTRES PAR DÉFAUT à la page 30.

Comment mettre à niveau le micrologiciel

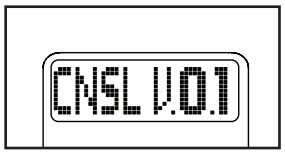
IMPORTANT : La mise à niveau du micrologiciel est une procédure avancée. Veillez à lire toutes les instructions avant de procéder à la mise à niveau du micrologiciel.

1. Le fabricant fournit le fichier du micrologiciel mis à niveau dans un format de fichier xxxx.HEX spécifique.

2. Vous devez enregistrer le fichier sur une clé USB. Le fichier doit se trouver dans le répertoire racine du lecteur. Le fichier ne peut pas se trouver dans un autre répertoire. Vous ne pouvez enregistrer qu'un seul fichier de micro logiciel à la fois sur la clé USB.

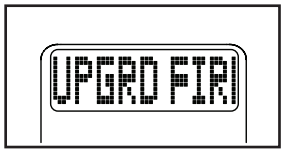
3. Assurez-vous que le port USB de la console est activé (voir l'étape 3 à la page 27).

4. Sélectionnez l'option de menu CNSL V.X (NUMÉRO DE VERSION DE LA CONSOLE) dans le menu du micrologiciel. Affichez et notez le numéro de version actuel de la console.



5. Insérez la clé USB contenant le fichier du micrologiciel mis à niveau dans le port USB de la console.

6. Sélectionnez l'option de menu UPGRD FIRMWARE (MICROLOGICIEL MIS À NIVEAU) dans le menu du micrologiciel. La console démarre alors la mise à niveau du micro logiciel.



7. Durant la mise à niveau du micrologiciel, l'écran LCD se bloque pendant environ 10 secondes, puis tous les affichages s'allument pendant un moment. Une fois cette opération terminée, la console utilise le micrologiciel mis à niveau.

8. Sélectionnez l'option de menu CNSL V.X (NUMÉRO DE VERSION DE LA CONSOLE) dans le menu du micrologiciel. Affichez et notez le numéro de version mis à niveau de la console.

Remarque : Si la console a été appariée à un capteur de puissance, il n'est pas nécessaire de recommencer cette opération, car le processus de mise à niveau du micrologiciel conserve la relation d'appariement.

Comment enregistrer des paramètres de console personnalisés

Les paramètres de console personnalisés suivants peuvent être enregistrés sur une clé USB :

- Unité de mesure
- Basculement KCAL
- Durée de rétroéclairage
- Niveau de contraste
- Paramètre de pause automatique
- Paramètre de port USB

Les paramètres de console personnalisés sont enregistrés au format de fichier import.cfg.

1. Assurez-vous que le port USB de la console est activé (voir l'étape 3 à la page 27).

2. Insérez votre clé USB dans le port USB de la console.

3. Sélectionnez l'option de menu SAVE CFG (ENREGISTRER LA CONFIGURATION) dans le menu du micrologiciel. La console démarre l'enregistrement des paramètres de console personnalisés sur la clé USB et l'indication SAVE (ENREGISTREMENT) s'affiche dans la bannière de message.

4. Si les paramètres de console personnalisés sont correctement enregistrés sur le lecteur USB, l'indication DONE (TERMINÉ) apparaît dans la bannière de message.

5. En cas d'échec de l'enregistrement des paramètres de console personnalisés sur la clé USB, l'indication FAILED (ÉCHEC) s'affiche dans la bannière de message. **Accédez à la section DÉPANNAGE à la page 32.**

Comment importer des paramètres de console personnalisés

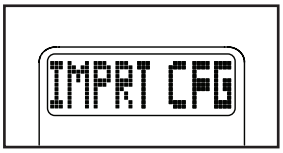
Vous pouvez importer dans la console des paramètres de console personnalisés et enregistrés, et ce, à partir d'une clé USB.

1. Assurez-vous que le port USB de la console est activé (voir l'étape 3 à la page 27).

2. Assurez-vous que le fichier des paramètres de console personnalisés souhaité (import.cfg) est enregistré sur votre clé USB (voir COMMENT ENREG ISTRER DES PARAMÈTRES DE CONSOLE PERSON NALISÉS à gauche).

3. Insérez votre clé USB dans le port USB de la console.

4. Sélectionnez l'option de menu IMPRT CFG (IMPORTER LA CONFIGURATION) dans le menu du micrologiciel. La console démarre l'importation des paramètres de console personnalisés et l'indication IMPRT (IMPORTATION) s'affiche dans la bannière de message.



Conseil : Vous pouvez également utiliser le raccourci suivant pour sélectionner l'option de menu IMPORT CFG (IMPORTER LA CONFIGURATION) : Appuyez sur les boutons BACKLIGHT (RÉTROÉCLAIRAGE) et STAGE (PALIER) pendant 3 secondes et maintenez-les enfoncés.

5. Si les paramètres de console personnalisés sont correctement importés dans la console, l'indication DONE (TERMINÉ) apparaît dans la bannière de message.

6. Si les paramètres de console personnalisés ne sont pas correctement importés dans la console, l'indication FAILED (ÉCHEC) s'affiche dans la bannière de message. **Accédez à la section DÉPAN NAGE à la page 32.**

Comment rétablir les paramètres par défaut

Vous pouvez rétablir les paramètres de console ci-dessous aux valeurs par défaut du fabricant. Les valeurs par défaut de ces paramètres sont indiquées entre parenthèses :

- Unité de mesure (ENGLISH) (SYSTÈME ANGLAIS)
- Basculement KCAL (ON) (MARCHE)
- Durée de rétroéclairage (5 SEC) (5 SECONDES)
- Niveau de contraste (100 %)
- Paramètre de pause automatique (PAUSE ON) (PAUSE AUTOMATIQUE MARCHE)
- Paramètre de port USB (ON) (MARCHE)

Sélectionnez l'option de menu RESET TO DEFAULT (RÉINITILIALISER AUX VALEURS PAR DÉFAUT) dans le menu du micrologiciel. L'indication DONE (TERMINÉ) apparaît dans la bannière de message afin d'indiquer que les valeurs par défaut des paramètres de la console ont été rétablies.

COMMENT UTILISER UN NUMÉRO DE VÉLO

Conseil : Il est vivement recommandé de numéroter chacun des vélos d'exercices présents dans un club de fitness afin de pouvoir les identifier facilement.

Pour garantir une communication correcte, une console appariée et un capteur doivent être montés sur le même vélo d'exercices.

Afin de vous assurer que la console correcte reste bien appariée au capteur et au vélo d'exercices corrects, vous pouvez attribuer un numéro d'identification à la console qui est identique au numéro d'identification du vélo d'exercices.

En cas de problème de communication entre la console et le capteur, vous pouvez afficher le numéro du vélo et vérifier que la console est appariée au vélo d'exercices correct.

Pour attribuer le numéro de vélo, voir COMMENT ATTRIBUER LE NUMÉRO DE VÉLO à droite. **Pour afficher le numéro de vélo**, voir COMMENT AFFICHER LE NUMÉRO DE VÉLO à droite.

Comment attribuer le numéro de vélo

1. **Activez la console et sélectionnez l'option de menu BIKE # (NUMÉRO DE VÉLO).**

   Voir COMMENT ACTIVER LA CONSOLE à la page 11.

   Puis, voir COMMENT UTILISER LE MODE SETTINGS (PARAMÈTRES) à la page 20.

   Le numéro du vélo apparaît dans la bannière de message.

2. **Attribuez un numéro de vélo à la console.**

   Vous pouvez attribuer un numéro de vélo compris entre 1 et 99.

   Appuyez sur les boutons AVG/END (MOY./FIN) et BACKLIGHT (RÉTROÉCLAIRAGE) pour attribuer le numéro de vélo souhaité. Appuyez ensuite sur le bouton STAGE (PALIER) pour confirmer votre sélection.

3. **Quittez le menu de numéro de vélo.**

   Voir COMMENT UTILISER LE MODE SETTINGS (PARAMÈTRES) à la page 20.

Comment afficher le numéro de vélo

Avec la console en mode User (Utilisateur), appuyez sur les boutons STAGE (PALIER) et AVG/END (MOY./FIN), et maintenez-les enfoncés. Le numéro du vélo attribué à la console s'affiche dans la bannière de message tant que les boutons sont maintenus enfoncés.

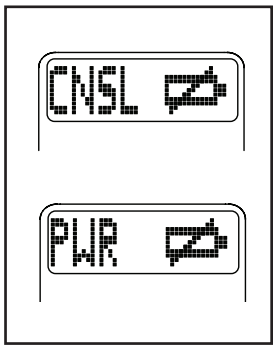
ENTRETIEN

COMMENT NETTOYER LA CONSOLE

Utilisez un chiffon doux, humide et non abrasif pour nettoyer la console. N'utilisez pas de produits abrasifs ou de solvants pour nettoyer la console. **IMPORTANT : Afin de ne pas endommager la console, maintenez-la à l'écart des liquides ainsi que de la lumière naturelle directe.**

COMMENT REMPLACER LES PILES

Lorsque les piles de la console ou du capteur de puissance doivent être remplacées ou rechargées, l'un des avertissements de niveau faible des piles indiqués apparaît dans la bannière de message.



IMPORTANT : Remplacez ou rechargez les piles dès que possible lorsque l'avertissement de niveau faible des piles apparaît. Si vous ne remplacez pas ou ne rechargez pas les piles, il se peut que la console s'arrête ou que le capteur de puissance cesse de lui transmettre des données.

La console utilise trois piles alcalines standard de type C ou des piles rechargeables (non fournies). Le capteur de puissance utilise deux piles alcalines standard de type AA. Les piles alcalines standard possèdent une durée de conservation plus longue (faible taux de décharge) et offrent une durée de vie correcte lorsqu'elles sont utilisées.

La console et le capteur de puissance peuvent également utiliser des piles rechargeables NiMH (nickel / hydrure de métal) de types C et AA. Ces piles présentent une durée d'utilisation plus importante que les piles alcalines standard pour chaque charge et elles peuvent être rechargées jusqu'à 500 fois. Ces piles rechargeables constituent une solution intéressante dans les environnements à usage intensif, comme les clubs de fitness. Veillez à utiliser des piles rechargeables à faible taux de décharge et présentant une capacité minimale de 2500 mAh.

Pour remplacer les piles de la console :

Retirez le couvercle du compartiment des piles et insérez les piles à l'intérieur. **Veillez à placer les piles comme illustré dans le schéma situé à l'intérieur du compartiment des piles.** Replacez ensuite le couvercle du compartiment des piles.

Pour remplacer les piles du capteur de puissance :

Ouvrez le couvercle du compartiment des piles du capteur de puissance et insérez les piles à l'intérieur. **Veillez à placer les piles comme illustré dans le schéma situé à l'intérieur du compartiment des piles**. Refermez le couvercle du compartiment des piles.

DÉPANNAGE / CONTACTER LE SERVICE D'ASSISTANCE À LA CLIENTÈLE

Pour consulter la liste des questions fréquemment posées (FAQ) ou contacter le service d'assistance à la clientèle, consultez la page Web suivante : www.stagesindoorcycling.com/support.

INFORMATIONS DE CONFORMITÉ

Cet appareil numérique de classe B est conforme à la norme canadienne ICES-003.

Cet appareil est conforme à la partie 15 de la réglementation FCC. L'exploitation est autorisée sous réserve des deux conditions suivantes : (1) Ce dispositif ne doit pas causer d'interférences nuisibles et (2) doit accepter toute autre interférence reçue, y compris les interférences pouvant entraîner un fonctionnement non désiré.

Remarque : Cet appareil a été testé et jugé conforme aux limites d'un appareil numérique de classe B, en accord avec la partie 15 de la réglementation FCC. Ces limites visent à fournir aux installations résidentielles une protection raisonnable contre les interférences nuisibles. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie de radiofréquence. En outre, s'il n'est pas installé et employé conformément aux instructions, cet équipement peut provoquer des interférences nuisibles aux communications radio. Toutefois, rien ne garantit l'absence d'interférences dans une installation particulière. Si cet équipement cause des interférences nuisibles à la réception radio ou de télévision, ces interférences pouvant être mises en évidence en mettant l'équipement hors tension puis à nouveau sous tension, essayez de résoudre ce problème d'interférences en adoptant l'une des mesures suivantes :

• Réorienter et changer l'antenne réceptrice de place.
• Augmenter l'espacement entre l'équipement et le récepteur.
• Consulter le fournisseur ou un technicien de radio/télévision expérimenté.

MISES EN GARDE FCC/IC : Afin de conserver la conformité du matériel, utilisez exclusivement des câbles d'interface blindés lors de la connexion à un ordinateur ou à des dispositifs périphériques. Toute transformation ou modification non expressément autorisée par l'autorité responsable de la conformité pourrait faire perdre à l'utilisateur son droit à utiliser cet équipement.

La console et le capteur de puissance sont des appareils sensibles et la liaison RF entre la console et le capteur de puissance peut être perturbée par de fortes interférences électromagnétiques telles que des décharges électrostatiques. Si cela se produit, appuyez sur le bouton AVG/END (MOY./FIN), puis sur le bouton STAGE (PALIER) pour reconnecter le capteur de puissance.

INFORMATIONS DE GARANTIE

STAGES INDOOR CYCLING LLC - Garantie limitée d'un (1) an

COMMENT LE DROIT DE LA CONSOMMATION EST LIÉ À LA PRÉSENTE GARANTIE :
LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES ET VOUS POUVEZ POSSÉDER D'AUTRES DROITS QUI DIFFÈRENT D'UN PAYS À UN AUTRE. AUTRES QUE LES DROITS QUI SONT PERMIS PAR LA LOI, STAGES INDOOR CYCLING N'EXCLUT, NE LIMITE NI SUSPEND D'AUTRES DROITS QUE VOUS POUVEZ AVOIR. POUR COMPRENDRE PLEINEMENT VOS DROITS, VOUS DEVEZ CONSULTER LES LOIS DE VOTRE PAYS.

LIMITATIONS DE GARANTIE SUSCEPTIBLES D'AFFECTER LE DROIT DE CONSOMMATION : DANS LA MESURE PERMISE PAR LA LOI, LA PRÉSENTE GARANTIE ET LES RECOURS INDIQUÉS ICI SONT EXCLUSIFS ET REMPLACENT L'ENSEMBLE DES AUTRES GARANTIES, RECOURS ET CONDITIONS, QU'ILS SOIENT ORAUX OU ÉCRITS, STATUTAIRES, EXPRESSES OU TACITES. STAGES INDOOR CYCLING DÉCLINE TOUTE GARANTIE STATUTAIRE OU IMPLICITE, Y COMPRIS SANS LIMITATION, LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET D'ADAPTATION À UN BUT PARTICULIER AINSI QUE LES GARANTIES CONTRE LES VICES DISSIMULÉS OU LATENTS, DANS LA MESURE AUTORISÉE PAR LA LOI. DANS LA MESURE OÙ LESDITES GARANTIES NE PEUVENT PAS ÊTRE DÉCLINÉES, STAGES INDOOR CYCLING LIMITE LA DURÉE ET LES RECOURS DESDITES GARANTIES À LA DURÉE DE CETTE GARANTIE EXPRESSE ET, SUR OPTION DE STAGES INDOOR CYCLING, AUX SERVICES DE RÉPARATION OU DE REMPLACEMENT DÉCRITS CI-DESSOUS. EN AUCUN CAS, LA VALEUR DE LA GARANTIE FOURNIE N'EXCÈDERA LE PRIX D'ACHAT ORIGINAL. CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS DE LIMITES SUR LA LONGUEUR D'UNE GARANTIE (OU CONDITION) TACITE. PAR CONSÉQUENT, LA LIMITE DÉCRITE CI-DESSUS PEUT NE PAS S'APPLIQUER À VOTRE CAS.

CE QUI EST COUVERT PAR CETTE GARANTIE :
Stages Indoor Cycling garantit les produits de quincaillerie et accessoires de marque Stages Cycling contenus dans l'emballage original (« Produit Stages Cycling ») contre tout vice de matériau et de fabrication lorsqu'ils sont utilisés conformément aux directives publiées de Stages Indoor Cycling pendant une période d'UN (1) AN à compter de la date de l'achat au détail initial par l'acheteur utilisateur final (« Période de garantie »). La présente garantie ne s'applique qu'à l'acheteur initial et n'est pas transférable.

CE QUI N'EST PAS COUVERT PAR CETTE GARANTIE :
Stages Indoor Cycling, dans la mesure où la loi le permet, offre ses produits « en l'état ». Stages Indoor Cycling ne garantit pas que le fonctionnement du Produit Stages Cycling ne sera pas interrompu ou exempt d'erreurs. Stages Indoor Cycling n'est en aucun cas responsable des dommages émanant d'un non-respect des instructions concernant l'utilisation du Produit Stages Cycling. Les directives publiées de Stages Indoor Cycling incluent mais sans s'y limiter l'information contenue dans les spécifications techniques, les manuels d'utilisation et les communications de service.

La présente garantie ne s'applique pas à ce qui suit : (a) pièces consommables, telles que les piles ou les revêtements protecteurs qui sont conçus pour diminuer au fil du temps, à moins qu'une panne ne se soit produite en raison d'un vice de matériau ou de fabrication ; (b) dommages cosmétiques, y compris mais sans s'y limiter, les rayures et les bosses ; (c) dommages causés par l'utilisation d'un autre produit ; (d) dommages causés par accident, impact, abus, mauvaise utilisation, incendie, tremblement de terre ou toute autre cause externe ; (e) dommages causés par le fonctionnement du Produit Stages Cycling en dehors des directives publiées de Stages Indoor Cycling ; (f) dommages causés par le service, modifications ou altérations effectuées par quiconque autre que Stages Indoor Cycling ou un prestataire de services homologué par Stages Indoor Cycling ; (h) vices causés par une usure normale ou autrement dus au vieillissement normal du Produit Stages Cycling ou (i) si tout numéro de série a été éliminé ou dégradé du Produit Stages Cycling.

IMPORTANTE RESTRICTION
Stages Indoor Cycling peut restreindre tout service sous garantie au pays dans lequel Stages Indoor Cycling ou ses distributeurs homologués ont initialement vendu le Produit Stages Cycling.