



**NOTICE D'UTILISATION**  
**FR**

---

# mTAG+

mini Target Airsoft Game Plus

---

**CREATION ET FABRICATION**  
**SR SOLUTIONS**



[WWW.GAMEAXION.COM](http://WWW.GAMEAXION.COM)



Constructeur: SR SOLUTIONS

Distributeur: GAMEAXION

# Pour

# Commencer...

**Le produit est à utiliser en partie privée avec un public averti**

Ces instructions ont été rédigées pour votre sécurité. Veuillez les lire soigneusement avant d'utiliser le produit et les conserver pour pouvoir les consulter ultérieurement.

## Pour commencer...

Avertissements de sécurité	P.02
Description du produit	P.05
Montage plexi - Fixation	P.07
Réglages	P.08
Réglages d'un parcours	P.14
Exemples	P.18

## Plus en détails...

Batterie - Charge - Caractéristiques techniques	P.23
Dépannage	P.24
Stockage - Nettoyage	P.25
Champ d'application de la garantie	P.26
Recyclage et gestion des déchets	P.28
Déclaration de conformité CE	P.29

## Avertissements de sécurité

---

**AVERTISSEMENT!** Lire tous les avertissements de sécurité, les instructions, les illustrations et les spécifications fournis avec le produit électrique. En ne suivant pas correctement les instructions, vous vous exposez à des risques d'incendie et/ou à des blessures sérieuses.

Conservez tous les avertissements et toutes les instructions pour pouvoir vous y reportez ultérieurement.

Le terme « Produit » dans les avertissements fait référence à votre produit alimenté par le secteur (avec cordon d'alimentation) ou votre produit fonctionnant sur batterie ( sans cordon d'alimentation).

### Sécurité de la zone de jeux

1. **Conservez la zone de jeux dégagée, propre et bien éclairée.** Les zones en désordre ou sombres sont propices aux accidents.
2. **Ne pas faire fonctionner le produit en atmosphère explosive, par exemple en présence de liquides inflammables, gaz ou poussières.** Les produits électriques produisent des étincelles qui peuvent enflammer les poussières ou les fumées.

## Sécurité électrique

### COMMENT RÉAGIR FACE À UN INCIDENT SUR UNE BATTERIE LI-ION

Signes de détérioration d'une cellule ou d'un module :

- **Gonflement** évident d'un élément
- **Odeur suspecte** (fuite d'électrolyte, évaporation des solvants inflammables)
  - Arrêt immédiat de toute tentative de charge de la batterie
  - Placez l'élément défectueux en sécurité avant son élimination et/ou l'intervention de personnes spécialisées
- **Fumées, flammes, projections de matière...**
  - Ne pas intervenir sur une batterie en feu, déclenchez l'évacuation des locaux.
  - Même après l'extinction, l'emballement thermique peut reprendre quelques minutes ou quelques heures plus tard (intégrité de l'architecture électrique perdue !)
  - Seule la neutralisation effectuée sous contrôle permet de supprimer le risque.
  - Les agents extincteurs utilisés par les sapeurs-pompiers permettent de gagner du temps et de limiter les dégâts, mais ne permettent pas de supprimer les risques (électriques en particulier).

**Une batterie qui présente (ou qui a présenté) un emballement thermique doit être évacuée et placée dans un périmètre de sécurité sous surveillance constante.**

Dans le cas d'un court-circuit, il peut se former un arc électrique, entraînant brûlure ou risque d'incendie.

Il est donc primordial pour le consommateur de prendre soin de son matériel afin d'éviter tout risque.

## Sécurité chimique

---

L'électrolyte d'une batterie Li-ion étant liquide, il peut potentiellement fuir de la batterie et entrer en contact avec l'air ou de l'eau.

Dans un tel cas, deux réactions peuvent provoquer la formation d'acide fluorhydrique :

- L'hydrolyse des ions  $\text{PF}_6^-$  de l'électrolyte en présence d'eau.
- La combustion de ces ions  $\text{PF}_6^-$

L'hydrolyse des ions  $\text{PF}_6^-$  a lieu uniquement en présence d'eau dans un milieu qui n'est ni trop acide ni trop basique (pH compris entre 1 et 12). Toutefois, la vitesse de cette hydrolyse est faible et les quantités d'acide fluorhydrique produites seront peu importantes.

**L'acide fluorhydrique est très toxique.**



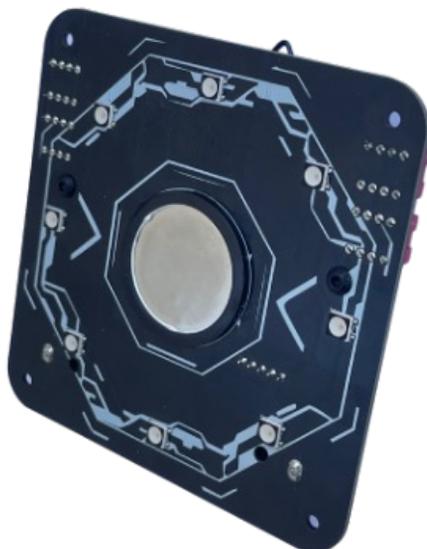
En cas d'exposition cutanée ou oculaire à un liquide provenant d'une batterie Li-ion, une lésion chimique grave peut être provoquée. Une décontamination adaptée au danger que représente l'acide fluorhydrique est nécessaire. Le recours en urgence à un avis médical est recommandé.

**Puissance tir maxi: 2 Joules**

## Description du produit



Câble USB de charge



mTAG+

Le système mTAG+ (mini Target Airsoft Game Plus) est un système de tir avec une ou plusieurs cibles, communiquant entre-elles par une liaison sans fils et pouvant se déclencher mutuellement.

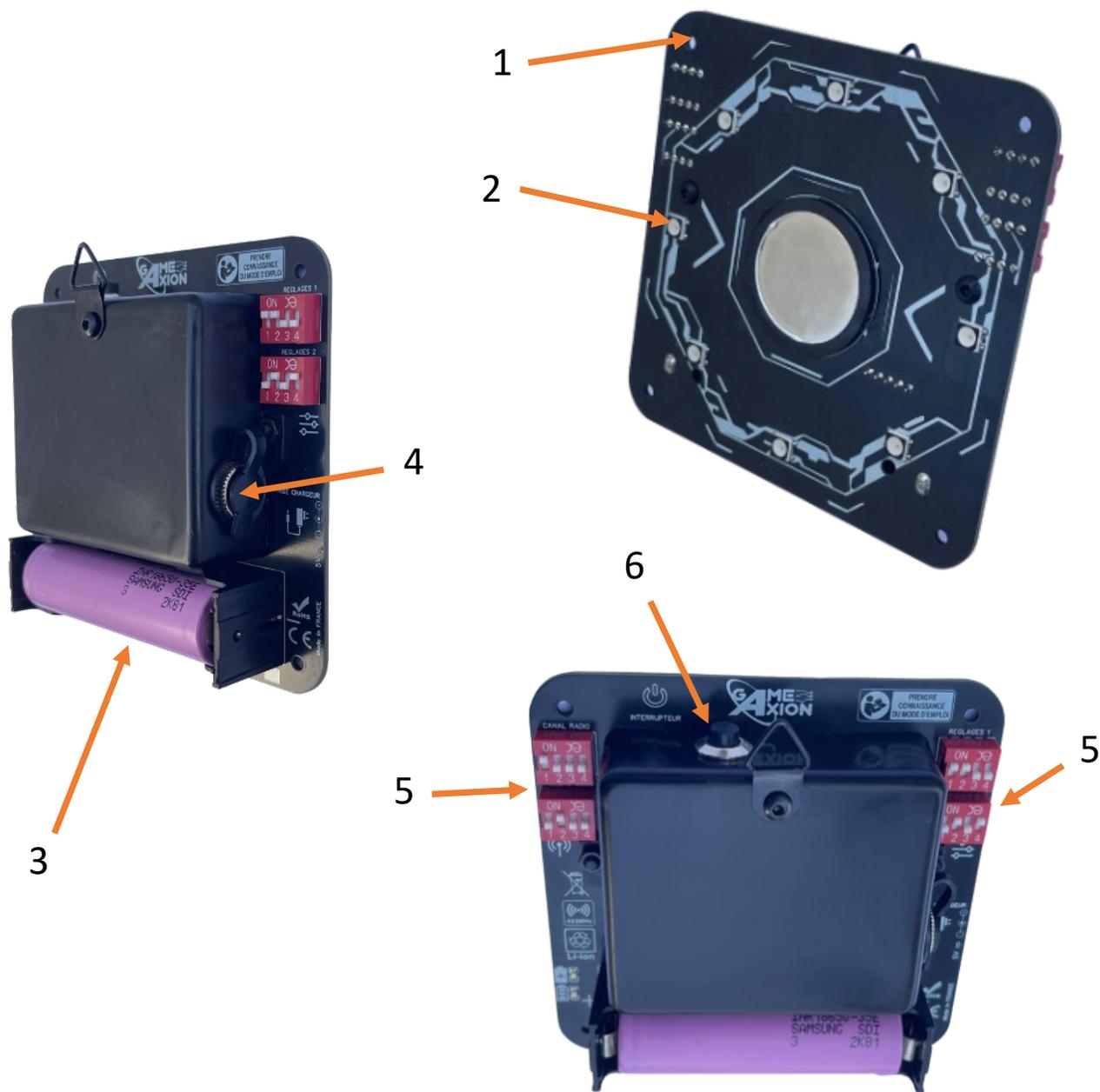
Après avoir atteint une cible ou bien si le temps imparti est écoulé, la cible déclenche une ou plusieurs autres cibles, ceci permettant la réalisation de parcours complexes. Le protocole de communication sans fils étant compatible avec les autres produits GameAxion, il est également possible de déclencher les cibles via un détecteur de présence de la série ISY et de récupérer les statistiques de tirs via le système central Transcom.

### **Important**

Si vous avez fait l'acquisition d'un module mTAG+ sans batterie, il faudra vous en procurer une. mTAG+ fonctionne avec une batterie de type 18650, avec une puissance d'au moins 2000mAh.

**Puissance tir maxi: 2 Joules**

# Description du produit



1 - Vis de fixation (x4)	2 - Led d'attente et de détection de tir	3 - Batterie
4 - Prise de charge	5 – DIP de réglage	6 - Interrupteur marche-arrêt

**Puissance tir maxi: 2 Joules**

## Montage plexi

---

Lorsque mTAG+ est livré avec une plaque de plexi, celle-ci est carrée, ronde ou hexagonale (suivant votre choix au moment de la commande), fait 20cm de côté et 5mm d'épaisseur.

Si vous avez fait l'acquisition d'un mTAG+ sans plaque ou si vous désirez changer la plaque, veuillez à respecter cette épaisseur de 5mm, résultat de nombreux tests de résistance réalisés par GameAxion.

Vous pouvez par contre prendre une plaque plus grande ou la découper à la forme de votre choix.

Le module mTAG+ doit être fixé **à l'arrière** de la plaque, à l'aide des 4 vis qui sont dans les coins du module. **Attention: puissance tir maxi 2 Joules!**

## Fixation

---

Pour fixer mTAG+ sur un arbre, une planche, un mur etc... vous pouvez utiliser le crochet qui se trouve à l'arrière du module. Bien sûr, si vous décidez de mettre votre propre plaque de plexiglass, rien ne vous empêche de percer celle-ci pour la fixation. Cela n'empêchera pas mTAG+ de détecter les tirs.



**Puissance tir maxi: 2 Joules**

## Réglages - ATTENTION

Les cibles mTAG+ comportant un ensemble de réglages qui leur permettent de communiquer entre elles.

**Une lecture TRES attentive des explications de ces réglages est IMPERATIVE.**

## Réglages – Les DIPS

Pour les réglages, les cibles mTAG+ sont équipés de 4 blocs de DIP, avec 4 interrupteurs chacun. Sur chaque bloc les petits interrupteurs sont numérotés de gauche à droite (1,2,3,4). Lorsqu'un petit interrupteur est vers le bas, sa valeur vaut 0 (ou OFF) et quand il est vers le haut, sa valeur vaut 1 (ou ON). C'est en plaçant ces petits interrupteurs sur ON ou OFF que l'on obtient un grand nombre de combinaisons permettant les réglages de mTAG+.



1 – Canal Radio	3 – Réglages 1
2 – Numéro de cible	4 – Réglages 2

**Puissance tir maxi: 2 Joules**

## Réglages – CANAL RADIO

Toutes les cibles qui communiquent entre elles doivent avoir le même canal radio. Si vous désirez qu'une ou plusieurs cibles soient déclenchées par un détecteur de présence de la gamme ISY, ce détecteur devra avoir le même canal radio. De même si vous désirez utiliser le module Transcom pour déclencher les cibles ou avoir les statistiques de tirs, il faudra également que Transcom soit réglé sur le même canal radio.

Vous avez le choix entre 16 canaux radios. Si vous désirez créer plusieurs parcours, sans aucun lien entre eux mais qui, pour des raisons d'organisation sont proches les uns des autres (courte distance avec par exemple plusieurs parcours dans le même club de tir), il vous faudra régler chaque parcours sur un canal différent des autres parcours afin d'éviter les interférences.

Canal	1	2	3	4
1	OFF	OFF	OFF	OFF
2	ON	OFF	OFF	OFF
3	OFF	ON	OFF	OFF
4	ON	ON	OFF	OFF
5	OFF	OFF	ON	OFF
6	ON	OFF	ON	OFF
7	OFF	ON	ON	OFF
8	ON	ON	ON	OFF
9	OFF	OFF	OFF	ON
10	ON	OFF	OFF	ON
11	OFF	ON	OFF	ON
12	ON	ON	OFF	ON
13	OFF	OFF	ON	ON
14	ON	OFF	ON	ON
15	OFF	ON	ON	ON
16	ON	ON	ON	ON

**Puissance tir maxi: 2 Joules**

## Réglages – NUMERO CIBLE

Chaque cible a un numéro qui permet de la distinguer des autres. Il est possible d'avoir 16 numéros différents. La 1<sup>ère</sup> cible du parcours doit impérativement être la numéro 1. Lorsqu'une cible est atteinte elle peut (suivant les réglages) déclencher la cible de numéro suivant. Donc le 1 déclenche la 2, la 2 déclenche la 3 et ainsi de suite. **Il est possible d'avoir plusieurs cibles avec le même numéro**. Si vous avez par exemple 2 cibles numéro 12, lorsque l'on validera la 11, celle-ci activera les 2 cibles numéro 12. Si vous désirez utiliser un détecteur ISY, celui-ci devra avoir le même numéro que la ou les cibles qu'il déclenche.

Numéro	1	2	3	4
1	OFF	OFF	OFF	OFF
2	ON	OFF	OFF	OFF
3	OFF	ON	OFF	OFF
4	ON	ON	OFF	OFF
5	OFF	OFF	ON	OFF
6	ON	OFF	ON	OFF
7	OFF	ON	ON	OFF
8	ON	ON	ON	OFF
9	OFF	OFF	OFF	ON
10	ON	OFF	OFF	ON
11	OFF	ON	OFF	ON
12	ON	ON	OFF	ON
13	OFF	OFF	ON	ON
14	ON	OFF	ON	ON
15	OFF	ON	ON	ON
16	ON	ON	ON	ON

**Puissance tir maxi: 2 Joules**

## Réglages – REGLAGES-1

Le DIP-4 « REGLAGES-1 » permet de régler 2 paramètres qui peuvent prendre 4 valeurs chacun. Les petits interrupteurs 1 et 2 permettent de régler le délai d'attente entre la réception du message radio de déclenchement et l'activation de la cible, tandis que les interrupteurs 3 et 4 permettent de régler le temps dont dispose le joueur pour toucher la cible.

### Délai d'activation (interrupteurs 1 et 2)

C'est le temps qui s'écoulera entre la réception, par la cible, de l'ordre venant de la cible précédente, et le moment où la cible s'activera réellement.

Délai	Inter. 1	Inter. 2
Aucun	OFF	OFF
30 sec	ON	OFF
1 min	OFF	ON
ISY	ON	ON

Sur OFF-OFF, dès réception du message radio, la cible s'activera. Le réglage ON-ON (ISY) est assez spécifique: avec cette valeur, lorsque la cible reçoit un message de la part d'une autre cible, elle se met à attendre un message d'activation de la part d'un détecteur ISY (même canal radio, même numéro). Dès que la cible recevra l'ordre du détecteur, elle s'activera.

*Imaginons un couloir et au bout une pièce dans laquelle un détecteur de présence aura été placé. Lorsque le joueur touche la cible du couloir, celle-ci envoie un message à la cible qui est dans la pièce. Avec ce réglage « ISY », la cible de la pièce va donc attendre l'activation du détecteur ISY pour s'activer, ce qui se fera quand le joueur entrera!*

### Temps de jeu (interrupteurs 3 et 4)

C'est le temps dont le joueur dispose pour atteindre la cible à partir du moment où celle-ci démarre. En position OFF-OFF le temps est infini. Donc tant que le joueur n'a pas touché la cible, celle-ci attend.

Durée	Inter. 3	Inter. 4
Infini	OFF	OFF
10 sec	ON	OFF
25 sec	OFF	ON
40 sec	ON	ON

**Puissance tir maxi: 2 Joules**

## Réglages – REGLAGES-2

Le DIP 4 de REGLAGES-2 permet de régler 3 paramètres différents.

### Action

Interrupteurs 1 et 2. C'est un des paramètres les plus importants de mTAG+. Il permet de régler le comportement de la cible lorsque celle-ci aura été touchée ou lorsque le temps limite aura été atteint sans toucher la cible (voir page suivante).



### Mode d'extinction

Interrupteur 3. Lorsque la cible est touchée, elle s'allume en vert et quand le temps limite est atteint, sans la toucher, elle s'allume en rouge. Avec ce réglage sur ON, l'affichage (vert ou rouge) disparaît LED par LED, progressivement. Sur OFF, l'affichage s'éteint d'un coup.

### Pré-allumage

Interrupteur 4. Sur ON lorsque la cible s'active, elle s'allume en bleu. Sur OFF elle ne s'allume pas.

**Puissance tir maxi: 2 Joules**

## Réglages – REGLAGES-2 (suite)

Avec les 2 interrupteurs (1 et 2), nous obtenons 4 action possibles.

Action	Inter. 1	Inter. 2
1	OFF	OFF
2	ON	OFF
3	OFF	ON
4	ON	ON

- Action = 1 (OFF-OFF). Après avoir été touchée ou si le temps imparti est atteint, la cible se relance elle-même.
- Action = 2 (ON-OFF). Après avoir été touchée ou si le temps imparti est atteint, la cible s'arrête.
- Action = 3 (OFF-ON). Après avoir été touchée ou si le temps imparti est atteint, la cible envoi un message radio pour activer la cible de numéro suivant. Donc si la cible a le numéro 2, elle activera la 3 etc.. Si la cible a le numéro 16, elle lancera la 1.
- Action = 4 (ON-ON). Après avoir été touchée ou si le temps imparti est atteint, la cible envoi un message radio pour activer la cible numéro 1. Vous pouvez ainsi faire boucler un parcours sans avoir nécessairement 16 cibles.

### Remarque

Lorsqu'une cible reçoit un message d'activation, elle ne démarre réellement qu'après le temps de démarrage défini dans les REGLAGES-1. Lorsque la cible démarre réellement, elle envoi un message radio d'information pour un éventuel système Transcom qui gèrera les statistiques. La cible envoi également un message lorsqu'elle est touchée et un message différent lorsqu'elle n'est pas touchée mais que le temps imparti est atteint.

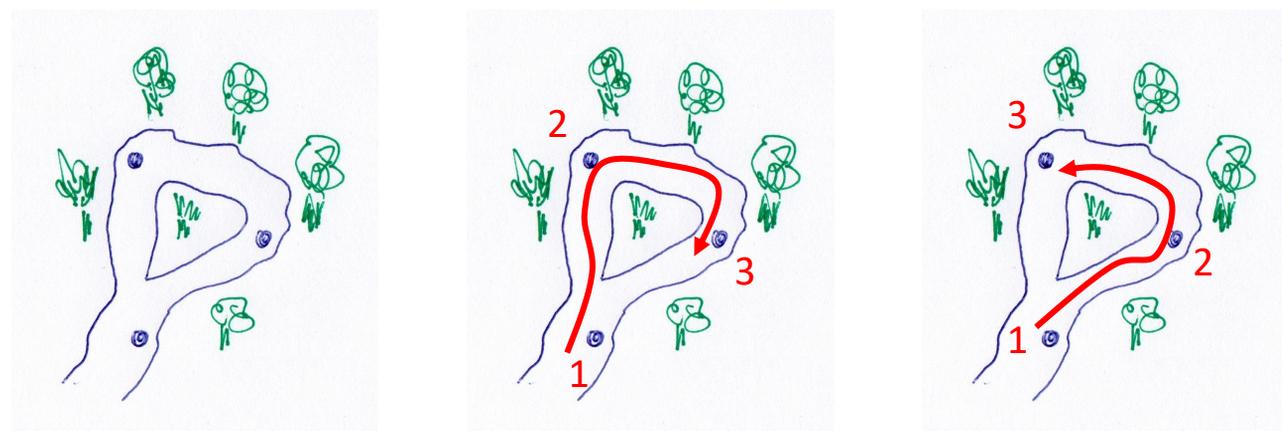
**Puissance tir maxi: 2 Joules**

## Réglages d'un parcours [1]

La mise en place d'un ensemble de plusieurs cibles mTAG+, qui vont communiquer entre elles, va apporter beaucoup de possibilités. Mais cela va demander un peu de préparation. Afin de vous aider, nous allons expliquer, pas-à-pas comment mettre en place un parcours simple. Nous donnerons ensuite quelques exemples de parcours plus complexes.

### 1- Positionnement et numérotation

Avant de vous lancer dans le paramétrage des cibles en bougeant la position des DIP, commencez par faire un dessin du parcours que vous voulez réaliser en ne plaçant les cibles que sous forme de petits ronds. Tracez ensuite le cheminement que devra faire le joueur, ce qui vous permettra de numéroté les cibles puisqu'elles s'activeront dans l'ordre des ces numéros.



A gauche nous avons le dessin de notre parcours avec un chemin formant une boucle et l'emplacement des cibles. Sur le dessin du milieu nous avons tracé le déplacement du joueur, ce qui nous a donné la numérotation des cibles. A droite, avec un déplacement différent, les cibles sont numérotés différemment (et donc réglés différemment au niveau des DIP). C'est pour cette raison que vous devez d'abord faire un petit schéma en écrivant les numéros!

Ceci étant fait, réglons les numéro des cibles (cf. chapitre correspondant).

***Astuce:** placez, à l'arrière de chaque cible, un morceau de scotch de masquage pour la peinture ou un papier auto-collant afin d'y écrire le numéro de la cible!*

**Puissance tir maxi: 2 Joules**

## Réglages d'un parcours [2]

---

### 2- Délais d'activation

Chaque cible possède deux réglages de durée.

En 1<sup>er</sup> le temps de démarrage. Notre joueur touche la cible 1. Celle-ci envoie un message à la cible 2 pour lui dire de démarrer. Mais cette cible 2 peut s'activer tout de suite ou attendre un petit peu.

Si la cible 2 est très proche de la 1, il faut régler la 2 pour une activation immédiate. Si elle est éloignée, on peut mettre un délai plus long.

Prenez le tableau de la page REGLAGES 1 et positionnez les interrupteurs 1 et 2 du DIP REGLAGES 1 de toutes les cibles, en fonction de votre choix.

### 3- Temps de jeu

Réglons maintenant le temps de jeu de chaque cible c'est-à-dire le temps dont dispose le joueur pour toucher la cible. Prenez le tableau de la page REGLAGES 1 et positionnez cette fois les interrupteurs 3 et 4 du DIP REGLAGES 1 de toutes les cibles, en fonction de votre choix. Bien évidemment vous pouvez mettre des temps différents suivant les cibles: un temps infini pour les premières puis un temps plus court pour les suivantes, par exemple.

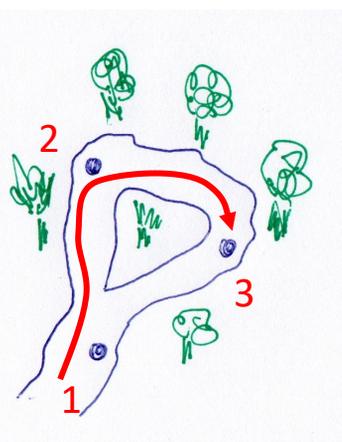
A ce stade nous avons réalisé la numérotation de nos cibles et nous en avons réglé le délai d'activation et le temps de jeu. Nous allons maintenant régler les actions des cibles.

**Puissance tir maxi: 2 Joules**

## Réglages d'un parcours [3]

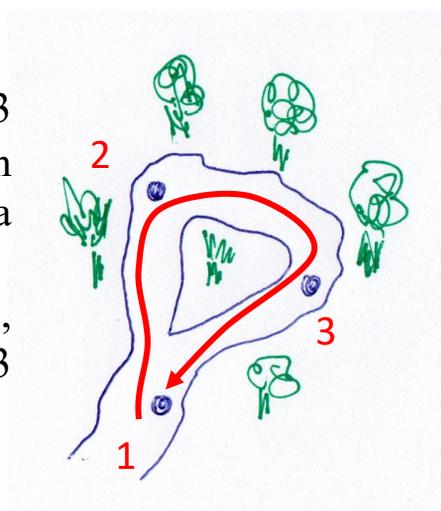
### 3- Action des cibles

Commençons par observer les 2 dessins ci-dessous. Dans les deux cas, la cible 1, après avoir été touchée ou si son temps de jeu est écoulé, va activer la cible 2 donc la « cible suivante ». Quand la cible 2 va être touchée ou si son temps de jeu est écoulé, celle-ci va activer la « cible suivante » donc la 3. Mais ensuite, les deux schémas sont différents.



A gauche, lorsque la cible 3 sera touchée ou quand son temps de jeu sera écoulé, la cible s'arrêtera.

Mais sur le schéma de droite, nous voyons que cette cible 3 va relancer la cible 1.



Dans le cas de gauche, le circuit ne sera donc réalisé qu'une fois alors que dans le cas de droite, il bouclera sans fin. Dans les deux cas, le comportement des cibles 1 et 2 est identique: l'action est réglée sur « Lance la cible suivante ».

Mais sur le schéma de gauche, l'action de la cible 3 est réglé sur « Stop » et donc cette cible s'arrêtera quand elle aura été traitée, tandis que sur le schéma de droite, l'action de la cible 3 sera réglée sur « Relancer la cible 1 ».

Conformément aux indications de la page REGLAGES 2, les interrupteurs 1 et 2 du bloc REGLAGES 2 devront être réglés sur OFF-ON (Action=3, lance la cible suivante) pour les cibles 1 et 2.

Pour la cible 3, si vous désirez un fonctionnement comme sur le schéma de gauche, ces interrupteurs devront être réglés sur ON-OFF (Action=2, la cible s'arrête). Si vous désirez un fonctionnement comme sur le schéma de droite pour que le parcours se relance, ces interrupteurs devront être réglés sur ON-ON (Action = 4, relancer la cible 1)

**Puissance tir maxi: 2 Joules**

## Réglages d'un parcours [4]

---

### 3 - Allumage à l'arrêt

Lorsqu'une cible est touchée, elle s'allume en vert. Quand on l'a pas touché et qu'on a atteint le temps limite, elle s'allume en rouge.

Dans les deux cas cet allumage peut s'éteindre d'un coup, rapidement, ou bien il peut s'éteindre lentement LED par LED.

Pour une extinction progressive, mettre sur ON l'interrupteur numéro 3 du bloc REGLAGES 2. Ce réglage peut évidemment être différent d'une cible à l'autre.

### 4 - Pré-allumage

Lorsqu'une cible s'active, elle peut l'indiquer en s'allumant en bleu. Si vous désirez que ce soit le cas, mettez sur ON l'interrupteur 4 du bloc REGLAGES 2. Ce réglage peut évidemment être différent d'une cible à l'autre.

### 5 - Canal radio

Pour finir, il reste à ajuster le canal radio pour que les cibles communiquent entre elles. Peu importe le canal que vous choisissiez, mais toutes les cibles du même parcours devront avoir le même.

### Conclusion

Votre parcours de 3 cibles est désormais prêt. Il vous suffit d'aller accrocher les cibles. Il est assez facile d'imaginer d'autres possibilités (voir les exemples suivants) mais il est également facile d'imaginer que sans un minimum d'ordre, les réglages peuvent rapidement tourner au cauchemar...

Trois conseils permettent de réussir rapidement la mise en place d'un parcours:

- 1) Faire un schéma en y plaçant les numéros des cibles et le trajet des joueurs.
- 2) Mettre au dos de chaque cible un auto collant pour y inscrire le numéro
- 3) Réaliser les réglages de toutes les cibles en même temps: régler le numéro de toutes les cibles, puis temps de démarrage de toutes les cibles, puis temps de jeu pour toutes les cibles etc... Vous n'en oublierez pas!

**Puissance tir maxi: 2 Joules****Exemple 1: parcours simple, vitesse**

Objectif: le joueur passe d'une cible à l'autre, le plus rapidement possible. Le meneur de jeu chronomètre la totalité du parcours.

Départ: le meneur de jeu allume la cible 1 qui a un délais de démarrage de 30 secondes. Au bout de ce délai, elle s'allume en bleu. A ce moment là le meneur de jeu démarre son chrono et se rend à la dernière cible pour arrêter son chrono quand le joueur atteindra cette cible.

Réglages cible 1: délai de démarrage à 30 sec, temps de jeu infini. Action: déclenche la cible suivante. Extinction immédiate après tir réussi, allumage bleu à l'activation.

Réglages dernière cible: Aucune délai de démarrage, temps de jeu infini. Action: Stop. Extinction immédiate après tir réussi, allumage bleu à l'activation.

Réglages des cibles intermédiaires: Aucune délai de démarrage, temps de jeu infini. Action: lance la cible suivante. Extinction immédiate après tir réussi, allumage bleu à l'activation.

	REGLAGES 1					REGLAGES 2			
	1	2	3	4		1	2	3	4
Cible 1	ON	OFF	OFF	OFF	-	OFF	ON	OFF	ON
Dernière cible	OFF	OFF	OFF	OFF	-	ON	OFF	OFF	ON
Autres cibles	OFF	OFF	OFF	OFF	-	OFF	ON	OFF	ON

**Puissance tir maxi: 2 Joules**

## Exemple 2: la salle de réunion

**Objectif:** le joueur entre dans l'habitation après avoir éliminé le gardien. Il gère le second gardien dans le couloir et pénètre dans la salle de réunion des terroristes.

**Départ:** le meneur de jeu allume la cible 1 qui a un délais de démarrage de 30 secondes. Au bout de ce délai, elle s'allume en bleu et le jeu démarre.

**Réglages cible 1:** délai de démarrage à 30 sec, temps de jeu infini. Action: déclenche la cible suivante. Extinction immédiate après tir réussi, allumage bleu à l'activation.

**Réglages cible 2:** Aucune délai de démarrage, temps de jeu 25 sec. Action: déclenche la cible suivante. Extinction immédiate après tir réussi, allumage bleu à l'activation.

**Réglages des cibles de la salle de réunion:** Toutes ont le même numéro (3) et seront donc activées dès que la 2 aura été touchée. Les cibles les plus proches de la porte s'active tout de suite. Temps de jeu 25 sec. Les cibles les plus éloignées ont un délai d'activation de 30 sec et un temps de jeu de 10 sec. Toutes ont une action « stop », elles s'allument toutes bleu et s'éteignent d'un coup.

	REGLAGES 1					REGLAGES 2			
	1	2	3	4		1	2	3	4
Cible 1	ON	OFF	OFF	OFF	-	OFF	ON	OFF	ON
Cible 2	OFF	OFF	OFF	ON	-	OFF	ON	OFF	ON
Cibles 3 (proches)	OFF	OFF	OFF	ON	-	ON	OFF	OFF	ON
Cibles 3 (loins)	ON	OFF	ON	OFF		ON	OFF	OFF	ON

**Explications:** lorsque le joueur entrera dans la pièce, toutes les cibles proches s'allumeront en même temps. Puis les cibles les plus éloignées s'allumeront, 30 sec plus tard.

**Puissance tir maxi: 2 Joules**

## Exemple 3: détection de présence

Objectif: les cibles se déclenchent lorsque le joueur est détecté.

Remarque: nécessite des détecteurs de présence du système « ISY »

Départ: le meneur de jeu allume la cible 1 qui a un délais de démarrage de 30 secondes. Au bout de ce délai, elle s'allume en bleu et le jeu démarre.

Réglages cible 1: délai de démarrage à 30 sec, temps de jeu 10 sec. Action: déclenche la cible suivante. Extinction immédiate après tir réussi, allumage bleu à l'activation.

Réglages cible 2: Délai de démarrage en mode ISY. La cible s'activera après avoir reçu l'ordre de la cible précédente et l'ordre du détecteur de présence. Temps de jeu 10 sec. Action: Stop. Extinction immédiate après tir réussi, allumage bleu à l'activation. Il faut placer un détecteur ISY réglé sur le même canal radio et avec le numéro 2.

	REGLAGES 1					REGLAGES 2			
	1	2	3	4		-	1	2	3
Cible 1	ON	OFF	ON	OFF	-	OFF	ON	OFF	ON
Cible 2	ON	ON	ON	OFF	-	ON	OFF	OFF	ON

Attention: le détecteur ISY doit être réglé sur le même canal radio que les cibles et il doit avoir le même numéro que la cible qu'il déclenche.



mTAG+



Détecteur ISY

**Puissance tir maxi: 2 Joules****Exemples divers...**

---

Avec des réglages appropriés, il est possible de créer une multitude de scénario. Quelques points sont à noter, afin d'avoir une « petite » idée des possibilités.

Si le fonctionnement de base c'est celui d'une cible qui déclenche une autre cible de numéro supérieur, il faut comprendre que lorsqu'une cible émet un message radio pour déclencher la suivante, toutes les cibles à portée reçoivent ce message.

Il est donc possible d'avoir une cible numéro 4 (par exemple) et plusieurs cibles numéro 5 qui recevront donc toute, en même temps, l'ordre d'activation. Pour que ces cibles numéro 5 se s'allument pas en toutes même temps, il suffit de jouer sur le temps de démarrage.

Pour la même raison, un détecteur ISY peut faire démarrer plusieurs cibles: si vous avez un détecteur ISY avec le numéro 10 et 6 cibles avec le numéro 10 alors le détecteur fera démarrer en même temps les 6 cibles.

Il est également possible d'avoir plusieurs détecteurs ISY lançant les mêmes cibles: un local avec 2 entrées, vous placez un détecteur à chaque entrée. Les deux détecteurs ont le même numéro qui est celui de la (ou des) cible qui est dans la pièce. Que le joueur entre par un côté ou par l'autre, la cible s'activera.

Il est aussi possible de réaliser des groupes de cibles qui vont lancer d'autres cibles. Par exemple la cible 1 lance la 2 qui lance un groupe de 5 cibles numéro 3. Les 4 premières cibles numéro 3 sont en mode « Stop » et ne vont pas déclencher de cible suivante. Par contre la cible numéro 3 la plus éloignées donc que le joueur atteindra en dernier, lancera la suivante donc un ou plusieurs cibles numéro 4.

Les possibilités sont très nombreuses et permettent de réaliser des parcours très complexes. Comme indiqué au début des exemples, commencez par faire un petit schéma du parcours!

**Puissance tir maxi: 2 Joules**

## Si ça ne marche pas...

---

Vous avez fait votre petit schéma, vous avez réglé les cibles, mais cela ne fonctionne pas.... Voyons cela pas-à-pas.

Si la cible 1 ne s'allume pas du tout, c'est sans doute un problème de batterie ou bien cette cible n'a pas le numéro 1. Car seule la cible numéro 1 peut démarrer toute seule (cf. réglage numéro cible)

La cible 1 s'allume, vous tirez dessus. Elle passe en bleu puis... plus rien. La suivante ne démarre pas.

Hypothèse 1: la cible 1 est réglée en « Stop » ou « se relance elle-même » (voir Réglage de l'action). Pour lancer la cible suivante elle doit être réglée sur « Lancer la suivante »

Hypothèse 2: la cible suivante donc dans cet exemple la 2, n'a pas le bon numéro (cf. réglage numéro cible).

Pour les autres défaut, il suffit généralement de regarder le comportement de la cible elle-même: si vous pensez lui mettre un délai de démarrage de 30 sec et qu'elle démarre tout de suite c'est évidemment que le délai n'est pas bon! Il en est de même pour l'allumage initial en bleu, sur l'extinction progressive des LED ou non.

## Batterie

Lors de la mise sous tension de mTAG+, la charge de la batterie est indiquée pendant 2 secondes. Cette indication est réalisée par l'allumage d'un nombre de plus ou moins grand de LED, en Jaune. Si tous les LED s'allument c'est que la batterie est totalement chargée.

## Charge

Par défaut le produit n'est pas vendu avec le chargeur secteur, dans un respect écologique des produits électroniques.

**Un chargeur secteur est disponible à la vente si vous n'en avez pas**

Le produit peut être rechargé à l'aide de son câble chargeur USB. La recharge peut se faire à l'aide d'une prise USB 5V.

Une fois branché, la lumière rouge s'allume et une fois la charge complète à 100% la lumière bleue s'allume et la lumière rouge s'éteint.

## Caractéristiques techniques

Protection Batteries Faibles et circuit	Oui	Temps de jeux max	24h
Autonomie	Environ 24h suivant les option activées	Étanchéité	Ne pas jouer sous pluie
Hauteur sans plexi	100mm	Interrupteur	Bouton poussoir ON/OFF
Épaisseur sans plexi	26mm	Cordon de charge	Diamètre 5.5 – USB mal
Largeur sans plexi	100mm	Son	néan
Type de batterie Capacité	Intégrée 18650 2650mah	Recharge	5V - 1A
Réglage jeux	Suivant réglage des 2 DIPS	Poids net	0,350Kg
Temps de Charge	Environ 3h (tests avec un chargeur 1Ah)	Norme	CE Rohs

## Dépannage

Les dysfonctionnements sont souvent liés à des pannes que les utilisateurs peuvent réparer eux-mêmes, à l'aide de cette section. La plupart du temps, le problème peut se résoudre rapidement.

**AVERTISSEMENT !** Ne procédez qu'aux étapes décrites dans ces instructions! Tout travail de contrôle, de maintenance ou de réparation plus poussé doit être réalisé par un centre habilité ou un expert qualifié, si vous ne pouvez pas résoudre le problème par vous-même !

Problème	Cause possible	Solution
1. Le produit ne s'allume pas	1.1 Mettre en charge le produit	1.1 Le brancher à l'alimentation électrique
	1.2 Le cordon ou la fiche d'alimentation est défectueux.	1.2 Faire vérifier par un électricien professionnel
	1.3 Chargeur secteur HS	1.3 Veuillez procéder à son remplacement

## Stockage

---

- Avant stockage, chargez entièrement le produit afin d'empêcher une décharge trop importante de la batterie, due à une non-utilisation prolongée.
- Si le produit doit être entreposé pendant plus d'un mois, ne pas oublier de décharger et recharger entièrement la batterie au moins une fois tous les trois mois. Dans le cas contraire, la garantie ne s'appliquera pas.
- Ne pas recharger la batterie si la température est inférieure à 0°C. Placez le produit dans un environnement plus chaud (plus de 10°C) avant le chargement.
- Protégez le produit afin d'éviter une dégradation de ses performances due à la poussière. Il faut l'entreposer à l'intérieur, dans un endroit sec et à une température appropriée.

## Nettoyage

---

- Vérifiez que l'alimentation électrique et le câble de chargement du produit ont bien été débranchés.
- Nettoyez le produit avec un chiffon doux avec une légère dose de produit à vitre sur le chiffon afin d'enlever les traces de doigt.
- Ne pas utiliser le côté abrasif d'une éponge, afin d'éviter les risques de rayures sur le produit.

**REMARQUE:** *N'utilisez aucun produit chimique, alcalin, abrasif ou autre détergent ou désinfectant agressif pour nettoyer le produit, car cela pourrait endommager sa surface.*

## Champ d'application de la garantie

---

### En cas de problèmes :

Un formulaire de contact ainsi qu'une FAQ complète sont disponibles dans la rubrique Assistance de notre site internet : <https://www.gameaxion.com>

Si vous ne parvenez pas à solutionner votre problème, veuillez vous rapprocher de votre revendeur (avec votre produit et son cordon chargeur).

Pour des raisons de sécurité, seule notre station technique est habilitée à intervenir sur nos produits. C'est la raison pour laquelle nous ne fournissons aucune pièce détachée.

La garantie constructeur est valable pour un usage normal du produit tel qu'il est défini dans le cadre de la notice d'utilisation pour une durée de 2 ans sur le produit et 1 an pour la batterie.

- Sont exclues de cette garantie les détériorations dues à une cause étrangère à l'appareil.
- En particulier, la garantie ne s'applique pas si l'appareil a été endommagé à la suite d'un choc, d'une chute, d'une fausse manœuvre, d'un branchement non conforme aux instructions mentionnées dans la notice, de l'effet de la foudre, de surtension secteur, d'une protection insuffisante contre la chaleur, l'humidité ou le gel.
- La garantie s'étend uniquement à la France Métropolitaine. La garantie ne couvre pas le manuel d'utilisation.
- La garantie ne couvre pas l'usure normale du produit
- La garantie ne couvre aucune détérioration du produit due à une mauvaise utilisation, y compris notamment ceux causés par des collisions avec des objets ou une chute.

- La garantie ne couvre pas les utilisations du produit non conformes aux précautions d'emploi stipulées dans le manuel d'utilisation.
- La garantie ne couvre pas les défauts occasionnés au produit par un accessoire non fourni par GAMEAXION.
- La garantie ne couvre aucun dommage occasionné sur la batterie.
- La garantie ne couvre pas le produit ou ses accessoires s'il a été démonté ou modifié d'une quelconque façon.
- La garantie ne couvre aucun produit non identifiable par son numéro de série.
- Si des éléments ont été retirés, effacés, modifiés ou rendus illisibles, la garantie ne s'applique pas.
- La garantie ne couvre pas les dommages effectués sur le produit suite à une exposition à l'humidité, à des conditions de chaleur ou de froid extrêmes, à la corrosion, à l'oxydation, au contact avec quelques liquides que ce soit.
- La garantie ne couvre aucune déformation, dommage, casse du châssis / boîtier principal suite à une chute brutale, à une surcharge excessive ou des chocs répétés.

**En tout état de cause, la garantie légale pour vices cachés s'appliquera conformément aux articles 1641 et suivants du Code Civil et L.211-1 et suivants du Code de la Consommation.**

## Recyclage et gestion des déchets



Le symbole indiqué ici et sur l'appareil signifie que l'appareil est classé comme un équipement électrique ou électronique et qu'il ne doit pas être mis au rebut avec d'autres déchets ménagers ou commerciaux en fin de vie.

La directive DEEE 2012/19/EU (directive relative aux déchets d'équipements électriques et électroniques) a été instaurée pour recycler les appareils à l'aide des techniques de récupération et de recyclage les plus performantes, afin de minimiser les effets sur l'environnement, traiter les substances dangereuses et éviter les décharges de plus en plus nombreuses.

### Consignes de mise au rebut de l'appareil pour les utilisateurs privés

Lorsque vous n'utilisez plus l'appareil, mettez-le au rebut en respectant les processus de recyclage locaux. Pour de plus amples informations, contactez les autorités locales ou le revendeur de l'appareil.

### Consignes de mise au rebut de l'appareil pour les utilisateurs professionnels

Les utilisateurs professionnels doivent contacter leurs fournisseurs, vérifier les conditions générales du contrat d'achat et s'assurer que cet appareil n'est pas mélangé à d'autres déchets commerciaux lors de sa mise au rebut.

Si le produit est composé d'une batterie Li-ion, il est également nécessaire de procéder à son recyclage.

Nous rappelons que le matériel reste réparable, même au-delà de la garantie de 2 ans.

# Déclaration de conformité CE

## DECLARATION DE CONFORMITE

**Le fabricant soussigné :**

SR SOLUTIONS 5B place des magiciens  
17180 PERIGNY (France)

Déclare que le produit vendu sous la marque GAMEAXION

**Nom du produit :** mTAG+

**Numéro de version :** V1

est conforme aux dispositions réglementaires définies par :

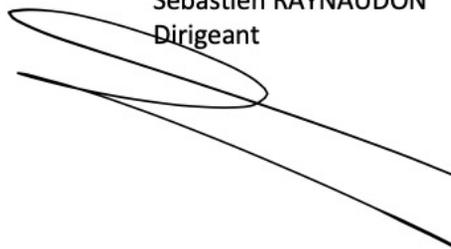
**Les directives européennes**

**2014/35/UE intitulé « directives basse tension »**

**2011/65/UE Intitulé « limitation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques (Rohs 2) »**

Fait à PERIGNY,  
Nom et fonction du signataire

Le 19 Octobre 2023 par  
Sébastien RAYNAUDON  
Dirigeant



## Notes:

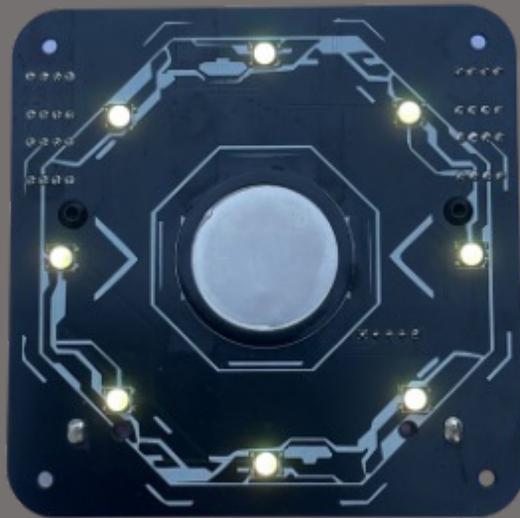
---



Des idées ?

Vous avez des idées ? Vous aimeriez les voir réalisées ?  
N'hésitez pas à nous en parler !

[contact@GAMEAXION.COM](mailto:contact@GAMEAXION.COM)



DECOUVREZ NOS AUTRES  
PRODUITS ET EQUIPEMENTS

[WWW.GAMEAXION.COM](http://WWW.GAMEAXION.COM)

Pour toutes questions et renseignements  
complémentaires, vous pouvez nous écrire  
à l'adresse suivante

[contact@gameaxion.com](mailto:contact@gameaxion.com)



SIRET: 83787139100012