

KOSMOS MALABARES



MANUEL D'UTILISATION

OBJETS POUR JONGLER AVEC DE LA TCHNOLOGIE











MANUEL D'UTILISATION

Merci d'avoir acquis notre produit.

Veuillez lire attentivement ce simple manuel pour profiter complètement des articles Kosmos Malabares avec lumière programmables avec aimant.

Ce manuel est un guide d'utilisation générale pour tous les produits de Kosmos Malabares avec lumière programmables avec aimant compatibles avec le système JS2 et mémorisation de deux programmes. Vous trouverez toute l'information nécessaire concernant nos produits.

Nos produits avec lumière sont le résultat de plusieurs années d'expérimentation qui nous ont permis d'optimiser certaines caractéristiques d'usage et de qualité. On cherche à continuer à améliorer avec nous; alors n'hésitez pas à nous contacter pour nous transmettre vos questions ou inquiétudes en allant sur le site www.kosmosmalabares.com.ar

INDEX

INTRODUCTION	
Magnetic programming	3
Touch sensor	4
Juggling Synchronization system (JS2)	4
Dual program	5
CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES	
Nouveautés	6
Allumer et éteindre	6
Changer de programme	7
Choisir une couleur	8
Enregistrer le programme choisi	8
Activer la mémoire du deuxième programme	8
Schéma général de programmation	10
Utiliser JS2	11
Définir les modes JS2 : Off, MAITRE, ÉLÈVE	12
Charger la batterie	13
Redémarrer le système	13
Programmes	14
AUTRES INFOS	
Entretien de cet objet lumineux	15
Garantie	16
FAQ	17

Magnetic programming®



Ce système de programmation d'articles de jonglerie avec de la lumière à travers d'un aimant ha été développé par Kosmos Malabares en 2006. Depuis, l'utilisation de ces jouets est plus simple et de plus, ils sont devenus plus robustes.

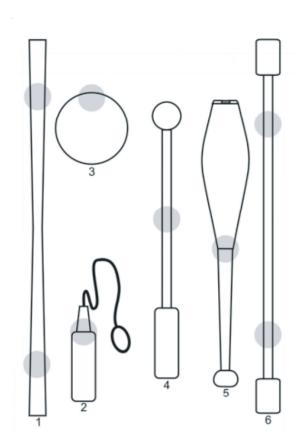
Le fonctionnement est très simple : quand un aimant glisser du zona sensible, le produit le détecte et allume un slash rouge de 1 seconde. C'est ce qu'on appelle touche courte.

la combinaison de touches courtes et longues permet de programmer toutes les capacités du produit, choisir couleurs, entre autres. Lisez le chapitre « Caractéristiques générales pour plus d'informations.

Tous les produits Kosmos Malabares incluent un aimant. L'aimant offert n'a rien de particulier, si jamais vous le perdez il suffit de trouver n'importe quel autre aimant de puissance moyenne.

localisation de la zone sensible:

Veuillez regarder le schéma suivant pour voir où est situé la zone sensible à l'aimant dans chacun des produits.



- 1. Golo
- 2. Swing
- 3. Balle
- 4. Torch de Swing
- 5. Massue
- 6. Bâton

Touch Sensor®



La technologie Touch Sensor® disponible dans toute la gamme de produits JS2 inclut un détecteur qui s'active avec une touche légère pendant qu'on jongle. Ceci permet de choisir un programme de synchronisation de la lumière avec la dynamique du mouvement. Selon le programme choisi, Touch Sensor changera la couleur de l'objet ou bien démarrera une nouvelle série ou bien produira une lumière « flash » de la couleur choisie.

Pour savoir quels programmes incluent Toush Sensor et comment le faire fonctionner veuillez lire « Programmes ».

Juggling Synchronization System®



Cette technologie exclusive de Kosmos Malabares, aussi appellée JS2, a permis d'introduire JONGLAGE OU JONGLERIE dans les moyens de communication modernes.

Chacun des produits inclut un dispositif de communication JS2 qui envoie et qui reçoit de l'information avec d'autres produits de la même gamme en synchronisant les données. Cet échange d'information synchronise alors tous les produits qui soient proches entre eux. La synchronisation est totale : selon le programme choisie JS2 est capable de synchroniser la couleur, la vitesse, le programme, la séquence et peut même les enregistrer dans d'autres produits selon il s'agisse de la mémoire 1 ou 2 (voir Dual Program).

Pour synchroniser deux produits ils doivent être à une distance de moins de 30 centimètres. Une fois synchronisés, le système permet d'agrandir la distance entre les objets tout en gardant la simultanéité entre les produits. Exemple : vous pouvez commencer votre spectacle ayant choisi deux programmes différents et au moment où les massues se rapprochent elles se synchronisent et, dès lors, changeront de couleur simultanément.

L'utilisation de JS2 entre produits de la même gamme ne varie pas selon le type d'objet. JS2 fonctionnera s'agissant de massues, de Devil stick ou de bâtons.

Vous pouvez synchroniser la quantité de produits que vous désirez, sans limites.

Vous pouvez choisir parmi trois modes de fonctionnement différents : éteint, maitre, élève.

JS2 ne nécessite d'aucun accessoire externe pour fonctionner. L'aimant est le seul élément nécessaire pour allumer et programmer selon le mode souhaité (voir Magnetic Programming).

JS2 n'augmente pas beaucoup la consommation de la batterie. Grâce à une technologie de consommation basse, ce système ne diminuera pas la durée de la charge.

Son fonctionnement est basé dans l'emploi de la lumière que reçoit l'objet, en s'en servant à une fréquence majeure, la rendant invisible. Ce type de transmission est écologique, n'envoie pas de fréquences nocives ni interfère avec des produits de radiophonie.



JS2 a trois modes de fonctionnement:

- ETEINT. Le produit désactive le mode JS2. Le produit ne reçoit ni n'envoie d'information. Le produit est absolument déconnecté lorsqu'il a été éteint par l'aimant. Veuillez utiliser ce mode de fonctionnement lorsqu'une autre personne joue avec ses produits et que vous ne souhaitez pas qu'il y ait de synchronisation.
- Allumé en mode MAITRE. D'autres produits allumés, en mode ÉLÈVE et situés à 30 centimètres au maximum, rentreront en synchronisation tout en copiant le programme en route et l'enregistrant dans la même mémoire que l'objet MAITRE (voir Dual Program). En l'éteignant avec l'aimant il restera 30 minutes en mode stand-by (moindre consommation). Si un autre produit MAITRE allumé se rapproche pendant cette période, le produit s'allumera. Après 30 minutes, le produit s'éteint définitivement. Si autres produits sont dans le rayon lorsqu'il est éteint avec l'aimant, ces autres produits vont s'éteindre aussi.
- Allumé en mode ÉLÈVE. Le produit s'allume alors dans le programme choisi. En se rapprochant à moins de 30 cm d'un produit en mode MAITRE, il sera synchronisé et enregistrera le nouveau programme dans la même mémoire que le MAITRE. Quand l'objet sera éteint, il restera 30 minutes en mode stand-by (moindre consommation). Si un autre produit MAITRE allumé se rapproche pendant cette période, le produit s'allumera.

QUELQUES PRÉCISIONS :

Pour les programmes Touch Sensor qui changent de couleur à chaque touche, la synchronisation sera partielle : tous les produits s'allumeront avec la même couleur quand ils seront prêts les uns des autres mais une fois ^éloignés, chacun affichera une couleur différente, au hasard, après chaque touche.

Pour les objets qui sont composés de 2 parties ou plus (tel que le bâton) il est nécessaire qu'une moitié soit en mode MAITRE et que l'autre soit en mode ÉLÈVE pour qu'elles s'allument de façon synchronisée. Vous pouvez aussi choisir le mode ÉLÈVE pour les deux moitiés et synchroniser alors le bâton avec un autre bâton ou produit de la gamme JS2.

Un seul produit peut être en mode MAITRE.

Si deux produits sont en mode MAITRE, ils ne seront pas synchronisés.

Tous les produits peuvent être en mode JS2 ETEINT, MAITRE, ÉLÈVE (voir JS2 en modes...)

Dual program®

De nos jours les spectacles exigent plus de couleurs, programmes et combinaisons. Ceci nous a motivé a utilisé des micro-processeurs avec plus de mémoire, capables de mémoriser 2 programmes pour un même jouet. L'avantage de ce système est la possibilité de choisir précédemment deux programmes. Chaque programme choisi sa propre combinaison de couleurs et de séquences, étant complètement indépendants l'un de l'autre.

Une fois sur scène, quand le produit s'allume, on observe le programme qui a été enregistré le premier. Avec une seule touche avec l'aimant démarrera le deuxième programme sanas avoir besoin d'aller sur les modes de programmations.

Dual program® permet de multiplier par deux les possibilités de programmation dans un même produit. Important : la mémorisation du deuxième programme peut être utilisé ou pas, cela dépend du choix de l'utilisateur.

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

Nouveautés

les nouveautés suivantes sont valables pour tous les produits de la famille JS2

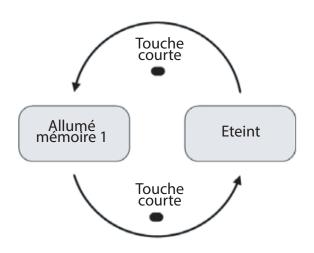
- · Sistema Magnetic programming.
- Technologie Touch sensor
- · Batteries en NiMh, légères et au moindre effet mémoire
- Entre 3 et 6 HEURES de fonctionnement en continu garanti (selon le programme)
- · Design qui résiste aux coups
- Technologie LED RGB
- 42 couleurs brillantes et disponibles. Plus de 1500 façons de combiner.
- · Divers programmes multi couleurs, crées pour des spectacles plus dynamiques
- Mode DEMO qui montre automatiquement tous les modes
- Mémorisation de 2 programmes de fonctionnement
- Synchronisation JS2

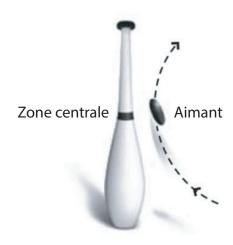
Allumer et éteindre

Les produits compatibles avec Dual Program (double mémoire de programmation) permettent de mémoriser jusqu'à deux programmes quelconques offrant la possibilité d'enregistrer un ou deux programmes.

Avec 1 programme mémorisé

- 1) Allumez l'objet en glissant l'aimant par la zona sensible (voir Magnetic Programming). L'article s'allumera toujours avec le programme enregistré dans la mémoire 1.
- 2) Éteignez-le glissant à nouveau l'aimant par la zone sensible. Le programme de la mémoire 2 n'apparait pas car il n'est disponible.

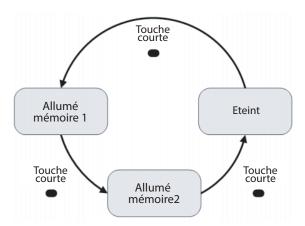




Avec 2 programmes mémorisés

- 1) Allumez l'objet en glissant l'aimant par la zona sensible (voir Magnetic Programming). L'article s'allumera toujours avec le programme enregistré dans la mémoire 1.
- 2) Activez le programme enregistré dans la mémoire 2 en glissant à nouveau l'aimant par la zone sensible.
- 3) Éteignez-le glissant à nouveau l'aimant par la zone sensible.

4)





Pour éviter d'allumer l'objet sans le vouloir, laissez l'aiment loin de la zone sensible

Changer le programme

Zone centrale



1) Allumez l'objet

- 2) Activez JS2 en gardant l'aimant près de la zone sensible jusqu'à ce que la lumière rouge s'éteigne. Une fois éteinte, gardez l'aimant loin de la zone et l'objet sera en mode JS2.
- 3) Si vous ne souhaitez pas altérer le mode JS2 actuel, répétez le pas numéro 2 en gardant l'aimant au niveau de la zone sensible jusqu' à ce que la lumière rouge s'éteigne à nouveau. Eloignez l'aimant une fois que la lumière soit éteinte.
- 4) Une ligne de temps rouge de 5 secondes de durée va parcourir l'objet. Une touche courte avant que la ligne atteigne le fun permet d'activer le menu de programmes.
- 5) Changez le programme avec des touches courtes. Chacune des touches déclenchera le programme suivant (voir programmes).

Aimant

Choisir une couleur

Les programmes 1 et 5 (voir liste des programmes) permettent de sélectionner la couleur 1 et la couleur 2 respectivement. Ces couleurs personnalisées seront utilisées dans d'autres programmes, seules, avec des flash, combinées ou avec d'autres effets. Ceci permet de multiplier les combinaisons possibles pour en avoir plus de 1500.

Pour choisir une couleur, laissez que la séquence de 42 couleurs défile. Une petite touche permet de choisir la couleur souhaitée.

Enregistrer le programme souhaité

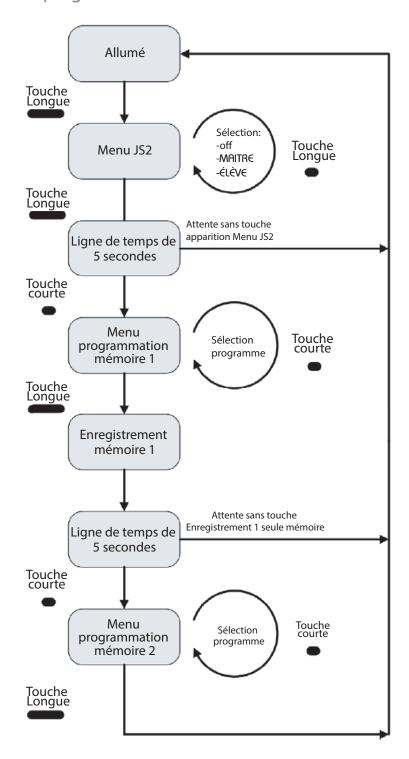
Une fois que vous avez trouvé le programme souhaité vous devez l'enregistrer dans la mémoire 1 (voir aussi Dual Program) laissant l'aimant sur la zone sensible jusqu'à ce que la lumière s'éteigne. En éloignant l'aimant à nouveau apparaitra une ligne de temps de 5 secondes, couleur rouge. Si on permet que la ligne atteigne la fin, l'option pour enregistrer un deuxième programme sera annulée et un programme sera mémorisé.

Activer la mémoire du deuxième programme

Après avoir enregistré le premier programme, en éloignant l'aimant, la ligne de temps de 5 secondes apparait. Si on rapproche l'aimant de la zone sensible avant qu'elle arrive à sa fin, on rentre dans le mode de programmation pour la mémoire 2. Choisissez le programme souhaité (voir table de programmes) en glissant l'aimant comme pour la mémoire 1 et enregistrez-le dans la mémoire 2 en gardant l'aimant jusqu'à ce que la lumière rouge s'éteigne.

Ceci correspond à ce qui est décrit dans 2 programmes mémorisés.

Schéma général de programmation



Notes:

- -l'objet ne peut pas s'éteindre si le mode de programmation est activé.
- -La liste de programmes disponibles est cyclique : après le dernier programme, le premier recommence.

Cette technologie permet d'utiliser deux produits pu plus de façon à ce que tous ils s'allument en affichant la même couleur, la même séquence, la même fréquence de lumière, etc. Tous les produits en mode « ÉLÈVE » copieront le « maitre » quand ils seront à moins de 50 centimètres de distance. Pour savoir plus sur le fonctionnement, lisez Juggling Sinchronization System au début de ce guide.

Tous les produits de la famille JS2 peuvent être dans ces 3 modes :

- ETEINT. Le produit désactive le mode JS2. Le produit ne reçoit ni n'envoie d'information. Le produit est absolument déconnecté lorsqu'il a été éteint par l'aimant. Veuillez utiliser ce mode de fonctionnement lorsqu'une autre personne joue avec ses produits et que vous ne souhaitez pas qu'il y ait de synchronisation.
- Allumé en mode MAITRE. D'autres produits allumés, en mode ÉLÈVE et situés à 30 centimètres au maximum, rentreront en synchronisation tout en copiant le programme en route et l'enregistrant dans la même mémoire que l'objet MAITRE (voir Dual Program). En l'éteignant avec l'aimant il restera 30 minutes en mode stand-by (moindre consommation). Si un autre produit MAITRE allumé se rapproche pendant cette période, le produit s'allumera. Après 30 minutes, le produit s'éteint définitivement. Si autres produits sont dans le rayon lorsqu'il est éteint avec l'aimant, ces autres produits vont s'éteindre aussi.
- Allumé en mode ÉLÈVE. Le produit s'allume alors dans le programme choisi. En se rapprochant à moins de 30 cm d'un produit en mode MAITRE, il sera synchronisé et enregistrera le nouveau programme dans la même mémoire que le MAITRE. Quand l'objet sera éteint, il restera 30 minutes en mode stand-by (moindre consommation). Si un autre produit MAITRE allumé se rapproche pendant cette période, le produit s'allumera.

QUELQUES PRÉCISIONS :

Pour les programmes Touch Sensor qui changent de couleur à chaque touche, la synchronisation sera partielle : tous les produits s'allumeront avec la même couleur quand ils seront prêts les uns des autres mais une fois éloignés, chacun affichera une couleur différente, au hasard, après chaque touche.

Pour les objets qui sont composés de 2 parties ou plus (tel que le bâton) il est nécessaire qu'une moitié soit en mode MAITRE et que l'autre soit en mode ÉLÈVE pour qu'elles s'allument de façon synchronisée. Vous pouvez aussi choisir le mode ÉLÈVE pour les deux moitiés et synchroniser alors le bâton avec un autre bâton ou produit de la gamme JS2.

Un seul produit peut être en mode MAITRE.

Pour profiter au mieux de cette technologue, un ou deux produits peuvent être en mode MAITRE. Les autres doivent rester en mode ÉLÈVE

Si deux produits sont en mode MAITRE, ils ne seront pas synchronisés entre eux.

Vous pouvez choisir deux ou plus objets MAITRES et utiliser un à la fois pour changer tout le reste des objets. Ainsi, quand tous les objets dits ÉLÈVES se rapprochent du maitre, ils le copieront et puis pourront copier, à un autre moment du spectacle, un autre MAITRE voire un troisième, changeant toute la programmation.

Tous les produits peuvent être en mode JS2 ETEINT, MAITRE, ÉLÈVE (voir JS2 en modes...)

Paramétrer JS2 en modes ETEINT, MAITRE, ÉLÈVE

Pour modifier les paramètres ou vérifier le mode actuel vous devez aller dans le Menu JS2 (voir « changer le programme », et « schéma général de programmation »).

L'objet étant allumé en n'importe quelle mémoire (voir Dual Program) faites une touche longue avec l'aimant jusqu'à ce que la lumière rouge s'éteigne. Eloignez l'aiment et vous serez dans le menu de paramétrage JS2. Vous verrez l'état actuel du mode JS2 représenté avec des lumières rouges de la façon suivante :

- ÉLÈVE, vous verrez les lumières défiler vers le centre (symbole de réception).
- MAITRE, vous verrez les lumières défiler du centre vers l'extérieur (symbole de transmission).
- ETEINT, vous verrez deux lumières rouges au centre sans clignoter (symbole d'aucun échange d'information).

Dans le menu vous pouvez modifier les paramètres avec des touches courtes. Le mode changera de façon cyclique de ETEINT — ÉLÈVE — MAITRE — ÉLÈVE — ETEINT

Il est possible d'aller dans le menu juste pour vérifier l'état actuel et puis sortir du menu sans faire de modifications. L'objet restera sur le programme qui s'affichait sans le modifier.

Pour accepter et enregistrer les paramètres de JS2 et sortir du menu il suffit de faire une touche longue (voir « changer le programme »).

Charger la batterie

Au fur et à mesure que la batterie se décharge, la lumière perdra l'intensité. Si la charge de la batterie atteint un niveau très bas, une lumière rouge s'allumera et le circuit de protection de la batterie éteignera l'objet automatiquement. Dans ce cas il n'est pas possible de le rallumer. Il faut recharger le jouet.

Vous pouvez recharger complètement l'appareil si la brillance est basse. La durée approximative de la recharge se trouve dans la table de programmes. Les batteries peuvent se charger avec n'importe quel multi-chargeur disponibles à Kosmos Malabares : Multi chargeur de 220VCA/12VDC.

Multi chargeur vouageur multi voltage 110~240VCA/12VDC Distributeur de charge 12V/ chargeur pour voiture

Vous pouvez aussi utiliser n'importe quelle source de recharge acquise dans une boutique d'articles électroniques puisque nous avons inclus le circuit de charge et de protection de la batterie dans chacun des produits. Ainsi, en cas de perte ou de rupture vous pouvez facilement remplacer le chargeur pour n'importe lequel qui ait ces caractéristiques :

Tension de sortie : 12 a 18VDC / 300mA minimum

Type de connecteur : plug creux 2,1 mm

Comment charger la batterie?

Pour charger l'objet vous devez brancher une des sorties du multi chargeur au connecteur situé en bas du jouet. Pour les produits composés de deux parties ou plus comme le bâton de lumière Equinox, il faut charger les différentes parties.

Si le produit est allumé avant de le brancher, il s'éteindra dès qu'il recevra la charge. Ceci permet de vérifier que la batterie se recharge correctement. Si le chargeur est endommagé, le produit restera allumé.

Le temps de charge totale est de 14 heures. Il est possible de faire des charges partielles (charger durant 7 heures, 1 heure et puis à nouveau 7 heures).

Charger pendant plus de 14 heures n'aura pas pour effet de faire durer la charge plus longtemps.

Les produits Kosmos Malabares possèdent un circuit de protection qui évite que la batterie s'endommage en cas d'oublier l'objet branché.

Vous pouvez charger différents articles de Kosmos Malabares en même temps avec un même chargeur.

Redémarrage du système

En cas de mauvais fonctionnement vous pouvez redémarrer le système. Pour cela il suffit de faire une recharge et le système redémarrera.

Table de programme JS2 - Version 2014

Description des différents modes de fonctionnement.

*Modes 1 et 5 permettent en plus de choisir les couleurs utilisés dans les programmes restants (COULEUR 1 \in T 2)

TS le programme signalé active le système Touch Sensor

Г	Mode	Description	Durée de la batterie
1*	Arc-en-ciel multi couleurs, lent En sortant la dernière couleur est enregistrée (enregistrée comme COULEUR 1)	;, permettant alors de choisir parmi 42 couleurs	NORMAL€
2	Couleur 1 fixe Maintient la dernière couleur en sortant du m reste enregistrée	ode 1. En enregistrant ce programme, la couleur	Normale
3	Couleur 1 + FLASH MEDIUM Maintient la dernière couleur en sortant du mereste enregistrée	ode 1. En enregistrant ce programme, la couleur	Haute
4	Couleur 1 + FLASH RAPIDE Maintient la dernière couleur en sortant du ma	ode 1 avec un flash rapide	Haute
5*	Arc-en-ciel multi couleur, lent. Choi: En sortant la dernière couleur est mémorisée, enregistrée comme COULEUR 2)		Normale
6	Arc-en-ciel multi couleur parcourt d Parcourt l'arc-en-ciel uniquement entre les cou		Normale
7	Séquence Couleur 1 + Couleur 2 vi Montre les deux couleurs choisies en les alter	i tesse moyenne mant à une vitesse moyenne. 1500 combinaisons possit	_{oles.} HAUTE
8	Séquence Couleur 1 + Couleur 2 has Montre les deux couleurs choisies en les alter	QUTE VITESSE mant à haute vitesse. 1500 combinaisons possibles.	Haute
9	Arc-en-ciel de 42 couleurs +ESTRO Ne choisit pas de couleur en sortant	BE RAPIDE	Haute

Mode	Description	Durée de la batterie
10 Séquence 1 multi couleur po	ur swing	HAUTE
11 Séquence 2 multi couleur poi	ur swing (longue)	HAUT€
12 Dégradé multi couleur statiq	ue	NORMAL€
13 TS Touch Sensor. Change la séc	quence multi couleur à chaque touche	HAUTE
Arc-en-ciel multi couleur + SU 14 Montre une séquence de 42 couleurs n se voit lors des tours (swing)	DE + FLASH mélangée avec effet étoilé et glissement de lumières rouges qui	Haute
COLOR 1 + SUDE + FLASH 15 Montre Couleur 1 avec effet étoilé et q	glissement de lumières rouges	Haute
Arc-en-ciel de 42 couleurs 16 Parcourt les 42 couleurs. La moitié a d	es différentes couleurs aux bouts.	Haute
Séquence rapide de 8 coules 17 Parcourt une séquence de 8 couleurs n (Parcourt une séquence BLEUE, ORANC	u rs + FLASH non-conventionnelles mélangée à un éclat/effet étoilé GE, BLEU CIEL, ROSE, VERT EMERAUDE, JAUNE, VIOLET, VERT CLAIR)	Haute
Touch Sensor. COLOR 1 + CO 18TS A chaque touche, Touch Sensor char	OLOR 2 Igera parmi les couleurs choisies COULEUR 1 et COULEUR 2	NORMALE
Touch Sensor, COLOR 1 + Fla 19TS Le jouet s'allume avec la couleur che chaque touche	ish COLOR 2 Disie COULEUR 1 et puis affiche un flash de COULEUR 2 avant	NORMALE
20TS A chaque fois que Touche Sensor pe	Uleur au hasard (gamme de 42 couleurs) erçoit une touche, il changera de couleur au hasard. outres combinent une couleur au centre différente à celle qui est a	NORMALE ux bouts
	uleur au hasard (gamme de 42 couleurs) çoit une touche, il changera de couleur au hasard.	NORMALE

	Mode	Description	Durée de la batterie
2 1 _T	Touch Sensor. Change de couleur au has S Le jouet affiche des lumières rouges qui défilent ju produit un flash blanc		Haute
23	Mode DEMO Change de couleur automatiquement toutes les 8 se e rouge intermittent. Au moment d'enregistrer il chan les couleurs fixes correspondent aux couleurs choisie	ge de programme, commençant par le 1.	ı HAUT€
24▲	Choix de couleur de poignée et corps de Poignée en COULEUR 1. Corps en COULEUR 2. Pour les produits de forme différente il y aura deux s		NORMALE
25▲	Choix de couleur de poignée et corps de Poignée en COULEUR 1. Corps en COULEUR 2. Pour les produits de forme différente il y aura deux s		Haute
26▲	Choix de couleur de poignée et corps de Poignée en COULEUR 1. Corps en COULEUR 2. Pour les produits de forme différente il y aura deux s		Haute



A Programmes ajoutés dans les versions firmware du 13 en avant









Prendre soin de son objet

Pour obtenir des meilleurs résultats, prenez en compte les conseils suivants :

- -Evitez les éclaboussures d'eau ou de liquides près du point de recharge de batterie
- -Rechargez complètement la batterie avant de ranger votre objet pour une longue période de temps
- -Rechargez votre jouet au moins une fois tous les trois mois.
- -Evitez d'exposer le jouet au chaud ou au froid extrêmes
- -Evitez les coups près du point de recharge de batterie, notamment si l'appareil est branché
- -Pour nettoyer votre appareil utilisez un mélange d'eau et de produit vaisselle
- -Ne pas utiliser sous la pluie



Votre appareil lumineux ne doit pas être traité comme poubelle ménagère. Cet appareil doit être jeté avec d'autres appareils éléctroniques destinés au recyclage.

Garantie:

Les produits et multi chargeurs ont une garantie de bon fonctionnement sous conditions d'utilisation normales (selon spécifié dans le manuel) pendant une période 12 (douze) mois.

Pour faire valoir votre garantie présentez votre ticket d'achat et la carte de garantie avec les numéros de série et la date écrits.

La garantie comprend les dépenses des pièces de rechange et la main d'œuvre. Des coûts additionnels d'envoi par courrier ou transport public vers ou venant d'autres villes au moment de l'achat ne sont pas inclus.

Sont exclus de la garantie les défauts suivants :

- Corrosion par éclaboussures au niveau de la prise de recharge
- Dommages externes causés par une mauvaise utilisation ou utilisation de produits dissolvants

Contact:

- www.kosmosmalabares.com
- kosmosmalabares@yahoo.com.ar
- •Tel: +54-11-4782-3071
- Cabildo 2230 local 110 Buenos Aires Argentine

FAQ

Combien de couleurs a chaque appareil KOSMOS MALABARES ?	Grâce à notre technologue en LED RGB, chaque LED permet d'afficher 42 couleurs
S'agit-il vraiment de 42 couleurs différentes ?	Oui, chaque couleur peut s'utiliser de façon fixe ou en deux ou trois vitesses. Le système Magnetic Programming fait des combinaisons à deux avec n'importe quelle des 42 couleurs, affichant alors plus de 1500 façons de combiner les couleurs.
Sont-ils résistants ?	Tous les appareils ont été crées et testés pour supporter des chutes normales pendant l'exercice.
Est-ce possible d'avoir une garantie ?	Chaque produit KOSMOS MALABARES a une garantie de 12 mois à partir de la date d'achat.
L'appareil inclut des accessoires ?	Chaque appareil lumineux de Kosmos Malabares inclut 1 étui, 1 aimant, 1 manuel d'instructions et 1 garantie.
Quel genre de batterie utilisent les produits lumineux ?	Ce sont des piles rechargeables de Ni-MH, qui ont un « effet mémoire », ce qui leur permet d'avoir des charges partielles et ne nécessitent pas d'être complètement déchargés pour être rvechargés.
Comment la recharge-t-on ?	Chaque appareil a un régulateur de recharge. Il a été crée selon les normes de recharge des fabricants de piles, ce qui leur permet d'avoir une vie de 1000 (mille) recharges. Branchez le connecteur au chargeur en s'assurant qu'il rentre jusqu'au fond.

Que se passe-t-il si je perds mon chargeur ?	Chaque appareil a un régulateur de charge. En cas de perte du chargeur, dans le manuel des produits et dans le site internet de KOSMOS vous trouverez les spécificités du chargeur qui peut substituer l'original. Assurez-vous de brancher le connecteur jusqu'au fond.
Combien de temps de lumière à chaque appareil ?	Dépendant du programme utilisé, entre 3 et 6 heures.
Pourquoi mon appareil s'éteint quand je le recharge ?	Cette caractéristique permet de vérifier le bon fonctionnement du chargeur. Si l'appareil ne d'éteint pas il n'est pas en train d'être rechargé.
L'appareil s'allume quand je débranche le chargeur	Oui, car le système redémarre lors de la charge. Vous pouvez l'éteindre en passant l'aimant par la zone sensible.
J'ai perdu mon aimant, qu'est-ce que je fais ?	les appareils ont été crées pour être utilisés avec n'importe quel aimant de puissance moyenne.
Je n'arrive pas à éteindre mon appareil	Peut-être le mode programmation est actif. Maintenez l'aimant près de la zone sensible jusqu'à ce que le rouge s'éteigne et sortez du menu de programmation pour pouvoir réessayer.
Mon appareil ne répond pas correctement.	Essayez de le recharger. Au moment de la charge le processeur fait un redémarrage.
Je n'arrive pas à programmer correctement mon bâton	Vérifiez avoir une moitié en mode JS2 MAITRE et l'autre en JS2 ÉLÈVE. Programmez seulement une moitié en MAITRE. L'autre part copiera le même programme.
Mes produits JS2 ne se synchronisent pas.	1) Vérifiez qu'un des produits soit en mode MAITRE et les autres er mode ÉLÈVE 2) Vérifiez que tous vous produits soient JS2. Des produits similaires mais d'autres modèles ne pourront pas se synchroniser.
Je ne peux pas allumer mon appareil. Je passe l'aimant, je vois une lumière rouge et puis il s'éteint.	Il est possible que la batterie soit complètement déchargée. Rechargez la batterie durant 14 heures.