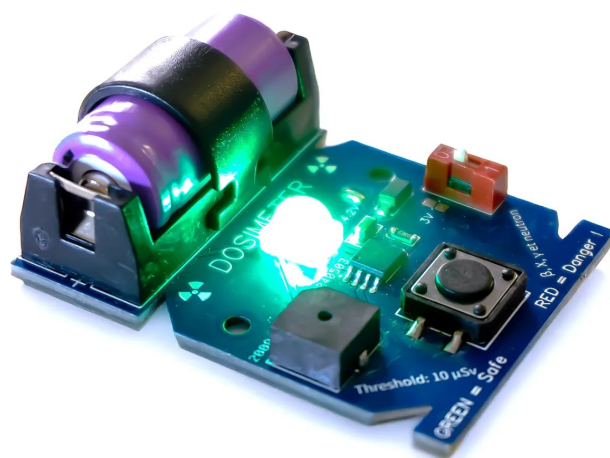


Notice d'utilisation

Dosimètre

Chaque escouade porte sa dose. Plus le compteur crépite, plus la fin approche.

Version v2.0 – 09/2026



En bref

Alimentation 1 × accu 16340 (RCR123A), 3,7 V

Temps de survie Réglable par pas de 1 min

Tirage Aléatoire, entre la moitié du maximum et le maximum

Signaux Crépitements, LED de statut

Mémoire Réglage conservé sans accu

Démarrage rapide

- 1 Insérez l'accu : le dosimètre démarre et tire un temps de survie.
- 2 Pour régler : maintenez le bouton pendant l'insertion de l'accu, puis relâchez.
- 3 Appuyez une fois par minute à ajouter ; 3 s sans appui valident.
- 4 En jeu, un appui affiche le statut pendant 3 s.
- 5 Retirez et réinsérez l'accu pour repartir sur un nouveau temps.

1 Présentation

Le dosimètre simule l'exposition à une zone irradiée. À chaque allumage, il tire au sort un temps de survie. Le buzzer crépite de plus en plus à mesure que la dose augmente, jusqu'à la dose létale.

Bouton	Réglage à l'allumage, consultation du statut en jeu.
LED	Retours de réglage et statut du porteur.
Buzzer	Crépitements liés au niveau d'irradiation, alarme de décès.

2 Mise en service

1 Insérez l'accu

Un accu 16340 (RCR123A) de 3,7 V, dans le sens indiqué. Le dosimètre démarre aussitôt et reprend le temps maximal enregistré.

2 Temps de survie tiré au sort

Le dosimètre choisit un temps entre la moitié du maximum et le maximum. Exemple : maximum 10 min, temps tiré entre 5 et 10 min.

3 Éteignez

Retirez l'accu. Un nouvel allumage tire un nouveau temps de survie.

3 Régler le temps maximal

1 Entrez dans le menu

Maintenez le bouton pendant l'insertion de l'accu. La LED défile rapidement en rouge, bleu et vert : relâchez.

2 Réglez la durée

Le temps part de 1 min. Chaque appui ajoute 1 min ; la LED et le buzzer indiquent aussitôt la durée totale.

3 Validez

Après 3 s sans appui, le réglage est enregistré : la LED scintille en vert et le jeu démarre.

Signal à chaque appui	Valeur
Flash vert long et bip	5 min
Flash rouge court et bip	1 min

Exemple

Pour 15 min : 14 appuis. Le dosimètre répond par 3 flashes verts, soit 3 × 5 min. Pour 12 min : 11 appuis, soit 2 flashes verts et 2 rouges.

Sans aucun appui dans les 3 s, le temps maximal est enregistré à 1 min. En cas d'erreur, retirez l'accu et recommencez.

4 En jeu

Le temps de survie s'écoule dès l'allumage. Les crépitements du buzzer s'intensifient à chaque tiers franchi, avec une part d'aléatoire pour que personne ne sache exactement où il en est.

LED (appui sur le bouton, 3 s)	Statut	Crépitements
Verte	Dose faible	Rares
Violette	Dose moyenne	Fréquents
Rouge	Dose critique	Très fréquents

Dose létale

LED rouge fixe et buzzer continu pendant 10 s : le porteur, ou toute son escouade selon la règle du scénario, est éliminé. Le dosimètre reste bloqué sur le rouge jusqu'au retrait de l'accu.

5 Signaux

Signal	Signification
LED rouge, bleu et vert en défilement rapide	Entrée dans le menu : relâchez le bouton
Scintillement vert	Réglage enregistré
LED verte, violette ou rouge (3 s)	Statut du porteur
LED rouge fixe, buzzer 10 s	Dose létale



6 Idées de scénarios

Battle Royale

Escouades ou binômes Survie

Chaque chef d'escouade porte un dosimètre, allumé par tous au coup d'envoi. Les escouades sont indépendantes et doivent survivre le plus longtemps possible, en s'éliminant mutuellement.

- ◆ Zone de décontamination : une petite zone de 2 à 3 m² au milieu du terrain. Le chef y éteint puis rallume son dosimètre pour repartir sur un nouveau temps tiré au sort.
- ◆ Dose létale : toute l'escouade est éliminée.
- ◆ Quand il reste 2 ou 3 escouades, un coup de sifflet ferme la zone centrale : seule la seconde zone, en bout de terrain, permet désormais de se décontaminer, de la même façon.
- ◆ La zone centrale n'est pas protégée : à l'organisateur de décider s'il autorise sa défense.

Réglage conseillé : Temps maximal 15 min (moins sur un petit terrain).

7 Accessoires et pièces

Clip accu 16340 Clip de maintien de l'accu, à l'unité.

Disponible sur www.myairsoftgame.com.

8 Sécurité

- ◆ Lisez cette notice avant la première utilisation et conservez-la. Tout usage non conforme dégage le fabricant de sa responsabilité.
- ◆ Cet appareil ne doit pas être utilisé par des enfants.
- ◆ N'utilisez pas l'appareil s'il est endommagé ou fonctionne mal : faites-le réparer par nos services.
- ◆ Appareil non étanche : n'utilisez pas en milieu humide.
- ◆ Utilisez uniquement un accu 16340 (RCR123A) de 3,7 V, jamais une pile CR123A de 3 V. Un accu déchargé engage la seule responsabilité de l'utilisateur.
- ◆ N'utilisez que les accessoires et pièces fournis par My Airsoft Game. Toute intervention autre que le nettoyage doit être réalisée par nos services.

9 Entretien et stockage

- ◆ Ne plongez jamais l'appareil dans l'eau.
- ◆ Avant un nettoyage à l'éponge humide, retirez l'accu et séchez bien l'ensemble avant de le réutiliser.
- ◆ N'utilisez pas de face abrasive : elle raye le produit.
- ◆ Stockez l'appareil au sec, à l'abri de la chaleur et du soleil.

10 Dépannage

Problème	Solution
Le dosimètre ne démarre pas	Vérifiez le sens et la charge de l'accu (plus de 3,2 V).
Le joueur meurt au bout d'une minute	Le menu a été ouvert sans appui : le maximum est à 1 min. Refaites le réglage.
Les temps varient d'une partie à l'autre	Fonctionnement normal : le temps est tiré au sort entre la moitié du maximum et le maximum.
LED rouge fixe permanente	Dose létale atteinte : retirez et réinsérez l'accu.

@ Contact & SAV

Une question, une idée de produit ? Écrivez-nous ou passez par votre compte client pour un meilleur suivi.

E-mail contact@myairsoftgame.com

Web www.myairsoftgame.com

Tél. +33 7 81 21 78 45



My Airsoft Game – SIRET 823 618 798 00016

Conçu et assemblé en Haute-Savoie, France

MAG-DOSI – v2.0 – 09/2026

Firmware Dosimètre – 09/2026

