

NOTICE SIMPLIFIEE



Programmation d'un clavier radio **EDSWG**

Ce clavier à code radio dispose de trois canaux activés chacun par un code personnalisé.

Programmation sur un récepteur de type FLOX-R :

- 1) Appuyer sur le bouton de jaune de programmation du récepteur jusqu'à ce que la LED s'allume fixe puis relâcher le bouton.
- 2) Taper le code usine 11 sur le clavier et appuyer sur la touche A jusqu'à ce que la LED du récepteur s'éteigne.
- 3) Relâcher la touche, puis appuyer de nouveau sur la touche A pendant deux secondes. La LED du récepteur clignotera trois fois pour confirmer la mémorisation.



Touche programmation

Programmation sur récepteur de type SMXI - OXI en mode 1 :



Avec ce mode de programmation, les trois touches du clavier seront automatiquement associées à l'automatisme.

- 1) Appuyer sur le bouton de programmation du récepteur jusqu'à ce que la LED s'allume fixe puis relâcher le bouton.
- 2) Taper le code usine 11 sur le clavier et appuyer sur la touche A pendant cinq secondes, la LED du récepteur **clignotera trois fois** pour confirmer la mémorisation.
- 3) Au bout de dix secondes, la LED du récepteur s'éteint, vous pouvez tester le clavier.



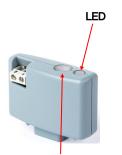
Touche programmation

Programmation sur récepteur type SMXI - OXI en mode 2 :



Avec ce mode de programmation, il est possible de commander jusqu'à trois automatismes différents. **Exemple : A = Portail Battant, B = Porte de garage, C = éclairage extérieur...**

- 1) Appuyer sur le bouton de programmation du récepteur un nombre de fois égal à la fonction désirée.
- (1 fois = Pas à pas, 2 fois = ouverture partielle, 3 fois = ouvre-stop, 4 fois = ferme-stop)
- 2) Vérifier que la LED émet un nombre de clignotement correspondant à la fonction désirée.
- 3) Taper le code usine 11 sur le clavier et appuyer sur la touche A pendant cinq secondes, la LED du récepteur clignotera trois fois pour confirmer la mémorisation.
- 4) Au bout de dix secondes, la LED du récepteur s'éteint, vous pouvez tester le clavier.



Touche programmation

Nota: Pour la programmation des deux autres canaux, procéder de la même manière que ci-dessus.

Le code usine pour l'activation de la touche :

- B est 22

- C est 33

Changement de code pour le canal 1 :

- 1) Maintenir enfoncée la touche 0 puis faire une impulsion sur la touche A
- 2) Relâcher la touche 0
- 3) Taper le code usine 11 (ou le code actif) et appuyer sur la touche A
- 4) Taper le nouveau code (maxi huit chiffres) et appuyer sur la touche A
- 5) Taper une deuxième fois le nouveau code et appuyer sur la touche A
- 6) Le clavier émettra trois bips long pour valider la mémorisation du nouveau code.

123A 456B 7896 Nice

Changement de code pour le canal 2 :

- 1) Maintenir enfoncée la touche 0 puis faire une impulsion sur la touche B
- 2) Relâcher la touche 0
- 3) Taper le code usine 22 (ou le code actif) et appuyer sur la touche B
- 4) Taper le nouveau code (maxi huit chiffres) et appuyer sur la touche B
- 5) Taper une deuxième fois le nouveau code et appuyer sur la touche B
- 6) Le clavier émettra **trois bips long** pour valider la mémorisation du nouveau code.

123A 456B 789G Nice

Changement de code pour le canal 3 :

- 1) Maintenir enfoncée la touche 0 puis faire une impulsion sur la touche C
- 2) Relâcher la touche 0
- 3) Taper le code usine 33 (ou le code actif) et appuyer sur la touche C
- 4) Taper le nouveau code (maxi huit chiffres) et appuyer sur la touche C
- 5) Taper une deuxième fois le nouveau code et appuyer sur la touche C
- 6) Le clavier émettra trois bips long pour valider la mémorisation du nouveau code.



Désactivation du code :



Il est possible d'utiliser le clavier à code comme un simple bouton poussoir, en désactivant le code.

Désactivation du code sur le premier canal : (il est possible de faire la même chose pour les deux autres canaux)

- 1) Maintenir enfoncée la touche 0 puis appuyer une fois sur la touche A
- 2) Relâcher la touche 0
- 3) Taper le code usine 11 (ou le code actif) et appuyer la touche A
- 4) Appuyer 2 fois sur la touche A
- 5) Le clavier émettra **trois bips long** pour valider la désactivation du code.



