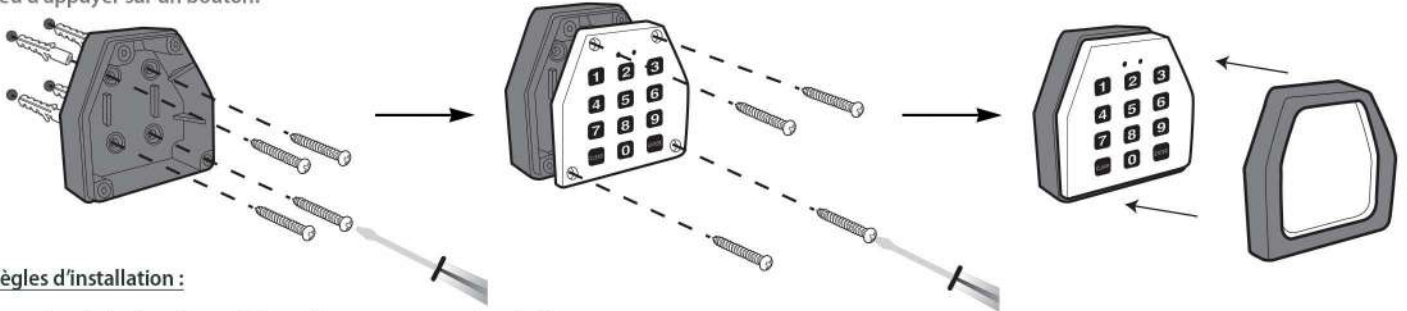


AvosDim

005246

1 Installation du clavier à code sans fil

Ce clavier à code sans fil permet de commander l'ouverture du portail tout comme on peut le faire avec une télécommande, sauf qu'il faut entrer un code au lieu d'appuyer sur un bouton.



Règles d'installation :

- Le clavier à code ne doit pas être sur un support métallique.
- Le clavier à codes doit être programmé et testé avant d'être fixé à son emplacement final pour vérifier qu'il est bien à portée de l'antenne réceptrice de l'automatisme.
- La programmation qui se trouve en partie 2 de la notice est indépendante de la motorisation de portail ou de la motorisation de porte de garage. Il faut dans un premier temps programmer le clavier à code avant de pouvoir l'appairer sur la motorisation.
- La led L2 correspond à la diode de gauche sur le clavier et la led L3 correspond à la diode de droite sur le clavier.
- Le code 999999 est le code d'usine.

2 Programmation du clavier à code sans fil

Très important : ne pas perdre le code d'installation car, si tel est le cas, le système sera bloqué.

Ce clavier comporte 9 canaux sur chacun desquels il est possible de mémoriser un seul code.

a Programmation du CODE D'INSTALLATION

Ce code vous permet d'entrer dans la programmation du clavier. C'est une sécurité qui permet à toute personne ayant le même appareil de ne pas pouvoir utiliser le clavier à codes.

IMPORTANT : noter le code d'installation dans un endroit discret. Ne pas le perdre.

Appuyer successivement sur les touches suivantes :

ENTER + 999999 (code d'installation usine) + ENTER - L2 et L3 s'allument en émettant un bip sonore pendant 3 secondes puis s'éteignent.

1 + ENTER (L2 s'allume avec un bip court) + **999999 (code d'installation usine) + ENTER** (bip court et L2 reste allumée).

TAPER LE NOUVEAU CODE D'INSTALLATION À 6 CHIFFRES + ENTER (bip court et L2 reste allumée).

RENOUVELER (CODE D'INSTALLATION + ENTER) - L2 et L3 restent allumées pendant 4 secondes en émettant un bip de même durée.

b Programmation du CODE D'ACCÈS sur un canal

Il s'agit du code personnel qu'il faudra composer pour commander l'automatisme de portail. Le noter dans un endroit discret et ne pas le perdre. (chaque canal utilisé devra posséder un code comprenant entre 1 et 8 chiffres au choix. Le premier chiffre doit être équivalent au numéro du canal).

Remarque : un code usine existe sur le canal 1 : il s'agit de 1111

Appuyer successivement sur les touches suivantes :

ENTER + CODE D'INSTALLATION + ENTER - L2 et L3 s'allument en émettant un bip sonore pendant 3 secondes puis s'éteignent.

2 + ENTER - L3 s'allume en émettant 2 bips courts. L3 reste allumée.

NUMÉRO DU CANAL + ENTER - 1 bip court. L3 toujours allumée.

CODE D'ACCÈS (1 à 8 chiffres) + ENTER - 1 bip court. L3 toujours allumée.

RENOUVELER (CODE D'ACCÈS + ENTER) - L2 et L3 restent allumées pendant 4 secondes en émettant un bip de même durée.

Rappel : le premier chiffre du code d'accès doit être le même que celui du canal utilisé.

Pour vérifier un code d'accès, il suffit de composer ce code. Si L2 et L3 s'allument et s'éteignent au bout de 4 secondes, il s'agit du bon code.

Mauvaise manipulation pendant la programmation :

En cas d'erreur pendant la programmation, appuyer sur CLEAR et attendre que le clavier s'éteigne. Recommencer la programmation.

Pour effacer un code d'accès sur un canal :

Appuyer sur les touches suivantes :

ENTER + CODE D'INSTALLATION + ENTER - L2 et L3 s'allument en émettant un bip sonore pendant 3 secondes puis s'éteignent.

2 + ENTER - L3 s'allume en émettant 2 bips courts. L3 reste allumée.

NUMÉRO DU CANAL + ENTER - 1 bip court. L3 toujours allumée.

0 + ENTER - 1 bip court. L3 toujours allumée.

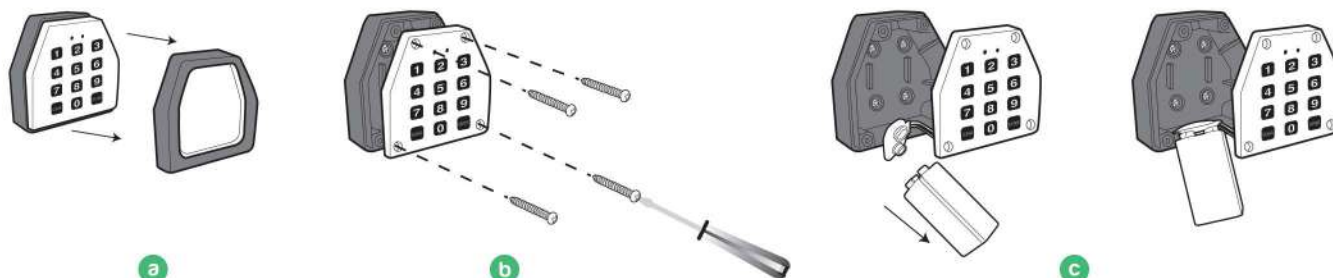
0 + ENTER - L2 et L3 restent allumées pendant 4 secondes en émettant un bip de même durée.

Pour vérifier l'annulation du code, composer le code : L2 et L3 ne doivent pas s'allumer

3 Appairage du clavier à code à la motorisation

Lorsque le clavier est programmé, l'appairer à la motorisation, pour se faire, il suffit de vous reporter à la notice de la motorisation, dans la partie "programmer une télécommande", lorsqu'il est demandé "d'appuyer sur le bouton de la télécommande à mémoriser", il suffit dans le cas du clavier à code, de faire votre code et d'appuyer sur le bouton "entrée"

4 Remplacement de la pile



- a Retirer la face avant du boîtier.
- b Retirer les 4 vis afin d'accéder à la pile.
- c Utiliser une pile 9V - 6LR61 - Alcaline.

Pile faible:

Appuyer sur une touche :

- Si on entend un bip court en même temps que l'on appuie : la pile est bonne.
- Si on entend un bip de 2 secondes, la pile est à 50% de sa charge. Toute programmation est alors impossible. Par contre, toute commande est possible.
- Si on entend 3 fois 3 bips, la pile doit être changée. Toute programmation et toute commande sont impossibles.



Ce logo signifie qu'il ne faut pas jeter les appareils hors d'usage avec les ordures ménagères. Les substances dangereuses qu'ils sont susceptibles de contenir peuvent nuire à la santé et à l'environnement. Faites reprendre ces appareils par votre distributeur ou utilisez les moyens de collecte sélective mis à votre disposition par votre commune.



Le consommateur est tenu par la loi de recycler toutes les piles usagées. Il est interdit de les jeter dans une poubelle ordinaire.



Des piles contenant des substances nocives sont marquées des symboles figurant ci-contre qui renvoient à l'interdiction de les jeter dans une poubelle ordinaire. Les désignations des métaux lourds correspondants sont les suivants : Cd = cadmium, Hg = mercure, Pb = plomb. Vous pouvez restituer vos piles usagées auprès des déchetteries communales (centres de tri de matériaux recyclables) qui sont dans l'obligation de les récupérer. Ne pas laisser les piles à la portée des enfants. Les conserver dans un endroit qui leur est inaccessible. Il y a risque qu'elles soient avalées par des enfants ou des animaux domestiques. Danger de mort! Si cela devait arriver malgré tout, consulter immédiatement un médecin ou un hôpital! Faire attention à ne pas court-circuiter les piles, ni les jeter dans le feu, ni les recharger. Il y a risque d'explosion !