

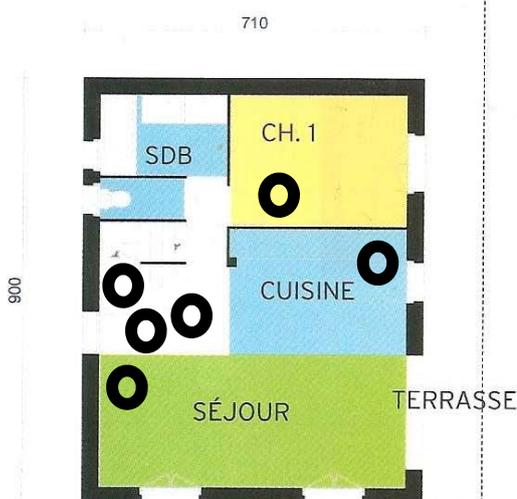
Objectif du TP: Vous allez devoir préparer les modules X10 qui vont nous permettre de domotiser la maison dont vous voyez la description ci-dessous.

LES PRINCIPALES SURFACES

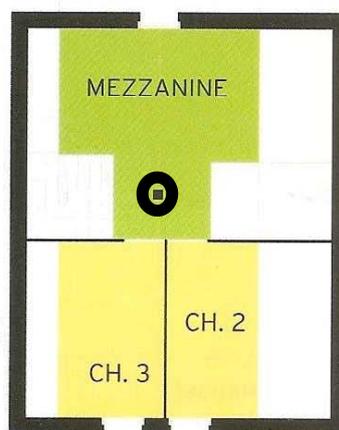
Cuisine	9,80 m ²
Séjour	17,92 m ²
Chambre 1	10,36 m ²
Chambre 2	12,94 m ²
Chambre 3	10,87 m ²
TOTAL	79,51 m²
Garage	36,82 m ²



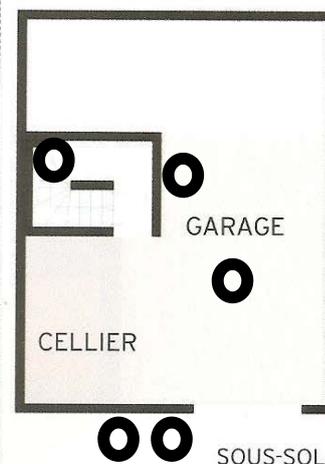
SURFACE : 80 m²
CHAMBRES : 3



REZ-DE-CHAUSSÉE



ÉTAGE



○ Zone d'im-plantation des modules X10.

Modules X10 que nous utiliserons:

LM15, LM12, LW11, MS13, TM13, KR22DO

Modules X10	Pièces	Code X10
LM15	Entrée de garage	A4
LM15	Garage	A4
LM15	Escalier garage / RDC	A4
LM12	Lumière entrée RDC	A1
LM12	Lumière cuisine	A2
LW11	Salon	A3
PWG2000	Entrée RDC	Les possibilités ?
MS13	Entrée garage (extérieur)	Ordre OFF après 1 minute sur A4
TM13	1 par étage	
KR22DO	1 télécommande	
SS13	Interrupteur mural extra plat	A1, A2, A3

Scénario:

- Lorsque le capteur détecte une voiture ou une personne, la lumière s'allume au niveau de la porte de garage, dans le garage et dans la cage d'escalier.
- Les lumières de l'entrée (RDC et de la cuisine) se pilotent avec une télécommande KR22DO.
- L'interrupteur de la lumière du salon est programmable. Il peut être piloté manuellement ou avec les télécommandes.
- Le capteur doit envoyer les ordres de jour comme de nuit et il devra envoyer un ordre « OFF » au bout d'une minute.
- Nous prévoyons également l'installation d'un système d'alarme Powerguard 2000.
- Un interrupteur mural SS13 sera placé dans la chambre 01 pour permettre l'extinction des adresses A1, A2 et A3.

Activités:

Utilisez les informations des pages C1 et C2, ainsi que les notices suivantes pour mettre en œuvre la domotisation de la maison dont vous pouvez consulter les plans à la page C1.

- Programmer chaque module X10 pour réaliser le scénario
- Testez votre système domotisé
- Sur feuille, répondez aux questions suivantes (synthèse de votre travail)

1- Quels sont les modules qui sont programmables dans ce scénario ?

2- Quels sont les modules qui envoient des ordres ? Pour chacun d'eux, quel est le support utilisé pour envoyer l'information ?

3- Quelles sont les possibilités du modules Powerguard 2000 ?

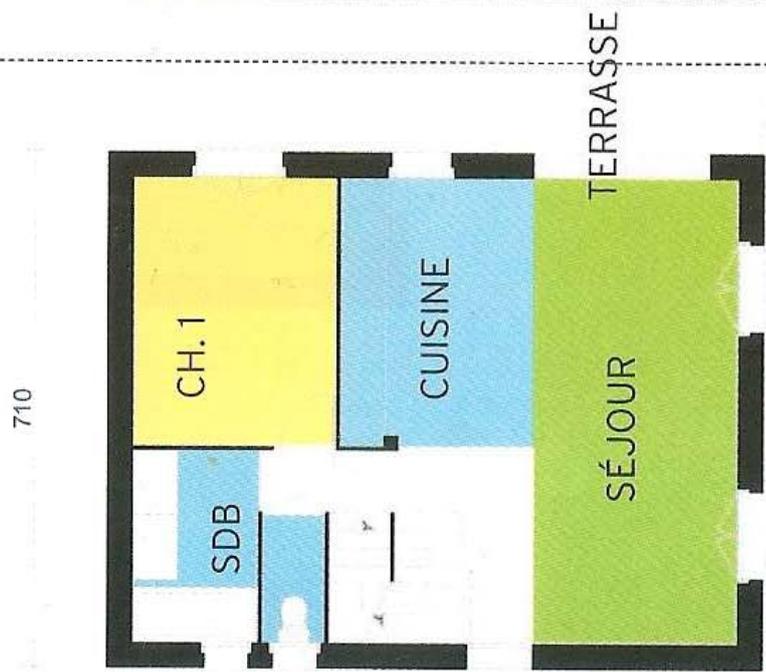
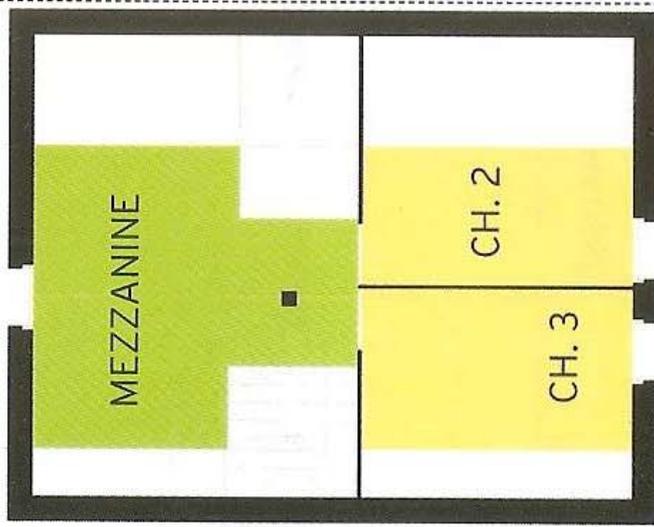
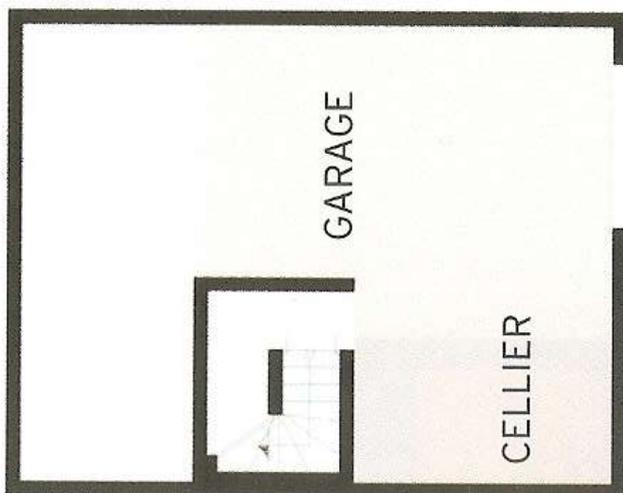
4- Quel est le prix de cette solution domotique (avec le module Powerguard 2000) ? (pour répondre à cette question, utilisez le lien E2c qui se trouve dans la page Quatrième + Période 04 du site internet www.technoliger.fr)

5- Etes vous arrivés à programmer tous les modules X10 lors de ce scénario ?

6- Quels sont les avantages et les inconvénients de cette solution de domotisation ?

7- Quels seraient les avantages d'utiliser une télécommande easyControl-8 dans notre système domotisé ?

8- Faites un schéma du circuit informationnel de cette domotisation (le déplacement de l'information entre les différents modules X10) en utilisant la page C4.



**1****VISSER** le Récepteur Douille sur un culot E27.

1. Couper l'interrupteur de lampe.
2. Dévisser l'ampoule.
3. Visser le Récepteur Douille sur un culot E27.

NOTA : serrer suffisamment fort pour garantir le contact.**2****VISSER** l'ampoule.

1. Visser l'ampoule sur le récepteur douille.
2. Allumer l'interrupteur. Le récepteur douille est paramétré sur la voie A2 en sortie d'usine.

NOTA : serrer suffisamment fort pour garantir le contact en prenant garde de ne pas casser l'ampoule.**3****INITIALISER** la voie, si nécessaire.

La voie est constituée d'un code MAISON et d'un code UNITE.
La voie unique permet à un ou plusieurs récepteurs (réglés sur la même voie) de reconnaître les ordres en provenance d'une commande.

1. Couper l'interrupteur de la lampe pendant au moins 5 secondes.
2. Vérifier que vous avez un convertisseur d'ordre radio vers courant porteur RPT, RMA, RMV, TM13, la console SC15 ou SC9100 branché sur le secteur.
3. Ré-alimenter la lampe.



4. Le récepteur douille restera en mode programmation pendant 30 secondes.
5. Appuyer 3 fois sur la touche "ON/MARCHE" de votre choix avec un intervalle d'une seconde entre chaque appui (télécommande, inter mural sans fil, programmeur) pour initialiser la voie.
6. A partir de maintenant, le récepteur douille LM15 sera commandé par la touche de votre choix. ON, mise en marche, OFF, mis hors service.

Fonctionnalités à partir d'une commande sans fil (EM, TPC, etc...)Touche **MARCHE** et **ARRET**
ALLUME ou ETEINT la lampe.**CONSEILS** (base de connaissance disponible et mise à jour sur www.xdom.fr)**J'utilise une télécommande, mais impossible d'allumer ou d'éteindre.**

- Vérifier et/ou changer la ou les piles de la télécommande.
- Vérifier que le convertisseur est branché au secteur.

Convertisseur radio = RPT, RMA, RMV, TM13, la console SC15 ou SC9100 pour une télécommande radio

Convertisseur Infra-rouge = IR7243 pour une télécommande infrarouge

La lampe ne s'allume pas, même après avoir réglé la voie ?

- Vérifier que le convertisseur radio RPT, RMA, RMV, TM13, la console SC15 ou SC9100 soit branché au secteur.
- Vérifier que l'interrupteur de la lampe est bien sur la position marche.
- Vérifier que le récepteur douille ainsi que la lampe soient fortement vissées, puis procéder de nouveau à la programmation de la douille si nécessaire (Voir paragraphe 3).

La lampe ne s'allume toujours pas.

- Dans un grand nombre de cas, c'est le contact qui ne se fait pas entre le culot de la lampe et la douille ou entre la douille et l'ampoule.
- Vérifier que vous avez des marques de contact, sinon visser plus fort, ou essayer sur un autre culot.

1 REGLER les sélecteurs rotatifs (MAISON et UNITE) pour définir la voie.
Cette voie unique permet à un ou plusieurs récepteurs (réglés sur la même voie) de reconnaître les ordres qui leur sont destinés.



Lettres pour le code Maison = Sélecteur ROUGE
Positionnez le sélecteur sur une LETTRE (**A à P**)
Ce code doit être identique à celui des commandes et programmeurs X'Dom.

Chiffres pour le code Unité = Sélecteur NOIR
Positionnez le sélecteur sur un CHIFFRE (**1 à 16**)
Ce code correspond à la touche de la télécommande (ou d'une autre commande) que vous aurez choisie.

ex : si vous sélectionnez la touche 3 de la télécommande pour actionner l'interrupteur ou groupe d'interrupteurs, positionnez le sélecteur UNITE sur 3.



2 BRANCHER la prise de la lampe dans le récepteur variateur Lampe.

Important : ne jamais brancher de Télé ou de Radio sur ces récepteurs.



3 BRANCHER l'ensemble dans une prise de courant.

Important : garder en permanence l'interrupteur de la lampe en position « allumé » .



VERIFIER le bon fonctionnement du récepteur.

Exemple : fonctionnalités à partir d'une télécommande.

Touche **MARCHE** et **ARRET** (ou 0 et 1 ou chaîne+ et chaîne- de la télécommande): Allume l'appareil ou la lampe.

Touche **VARIATION** + et - (ou volume + et volume -): Varie + ou - l'éclairage.

Localement, éteignez et rallumez l'interrupteur d'origine de la lampe et celle-ci s'allume. Cette fonction manuelle vous permet d'avoir de la lumière quand vous en avez besoin, sans avoir à chercher une commande ou télécommande.

CONSEILS (base de connaissance disponible sur www.xdom.fr)

J'utilise une télécommande, impossible d'allumer ou éteindre.

Vérifiez que le récepteur Interface Télécommande est branché au secteur (« récepteur interface » = récepteur TM12 ou TM13 pour une télécommande radio ou un convertisseur IR7243 pour une télécommande infrarouge.)

Pourquoi le récepteur s'allume-t-il et varie jusqu'à un niveau puis se bloque et ne s'éteint plus ?

Le variateur d'origine de la lampe doit être démonté, il perturbe le fonctionnement du récepteur.

Peut-on brancher une lampe halogène sur ce récepteur ?

Il faut une lampe halogène de maximum 300W protégé par un fusible
Mais attention : il faut supprimer le variateur d'origine.

Je varie l'intensité lumineuse : je constate un grésillement et/ou une vibration ou une variation irrégulière ?

Causes/Solutions connues :

Une puissance insuffisante de l'ampoule, installez une ampoule à incandescence de 60 W minimum (non adapté aux ampoules à économie d'énergie, néon, halogène supérieur à 300W)

Deux variateurs installés en série (récepteur + variateur d'origine de la lampe), supprimez le variateur d'origine de la lampe.

Si vous utilisez un transformateur 12V non adapté à la variation par découpage, remplacez le par un transformateur adapté à la variation par découpage.

Puis-je installer le récepteur lampe sur une rallonge multi-prises ?

Oui, sous réserve que la rallonge ne soit pas de type anti-foudre et/ou surtension.

REFERENCE	LM12
TYPE	RECEPTEUR
INSTALLATION	PRISE MURALE
DETAILS	ALLUMAGE POSSIBLE A PARTIR DE L'INTERRUPTEUR D'ORIGINE
VARIATION	4,5 SECONDES DE 0 à 100%
REGLAGE VOIE	SELECTEURS ROTATIFS
APPLICATIONS :	PUISSANCE MAXIMUM
APPAREIL	NON
LAMPE CLASSIQUE	60 à 300W
LAMPE ECONOMIQUE	NON
LAMPE HALOGENE	300W
BASSE TENSION	NON
MOTEUR	NON
AUTRES CHARGES	NON
ALIMENTATION FUSIBLE	SECTEUR 250V - CONSO<2,5W
DIMENSIONS	123x53x34 mm

1

FIXER la plaque métallique sur une boîte d'encastrement 65mm à l'aide des vis.

Nota : Neutre indispensable

Retirez le cache/décor du variateur, ôtez les deux vis et enlevez la plaque métallique.

ATTENTION : Bien placer la partie isolante de la plaque métallique vers le bas.



2

REGLER les sélecteurs rotatifs (MAISON et UNITE) pour définir la voie. Cette voie unique permet à un ou plusieurs récepteurs (réglés sur la même voie) de reconnaître les ordres qui leur sont destinés.

Lettres pour le code Maison = Sélecteur ROUGE

Positionnez le sélecteur sur une LETTRE (A à P)

Ce code doit être identique à celui des commandes et programmeurs X'Dom.



Chiffres pour le code Unité = Sélecteur NOIR

Positionnez le sélecteur sur un CHIFFRE (1 à 16)

Ce code correspond à la touche de la télécommande (ou d'une autre commande) que vous aurez choisie.



ex : si vous sélectionnez la touche 3 de la télécommande pour actionner l'interrupteur ou le groupe d'interrupteurs, positionnez le sélecteur UNITE sur 3.

3

CABLER après avoir coupé le courant au disjoncteur principal.

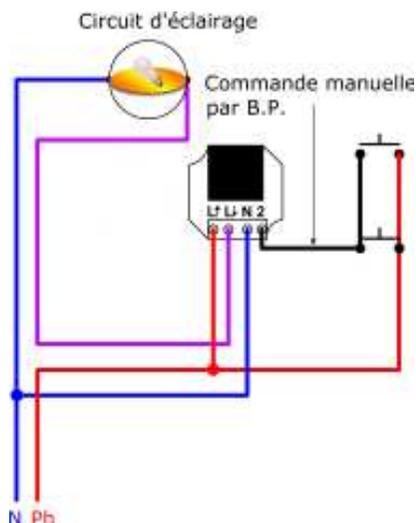
- Connectez les câbles comme indiqué sur le schéma ci-contre.
- Insérez le récepteur sur la plaque métallique et remettez les deux vis.(ne pas trop serrer)



Fonctionnement de la borne 2

Chaque fois que la phase est présente de façon brève, le variateur change d'état (c-à-d : de la position MARCHÉ à la position ARRÊT ou inversement).

Tant que la phase est présente de façon continue le variateur diminue l'intensité lumineuse jusqu'au niveau le plus bas, puis remonte jusqu'au niveau le plus haut et recommence.



4

REPLACER le cache/décor.

S' il est difficile de clipper le cache/décor sur les deux petits ergots, c'est sans doute que le revêtement du mur est trop épais.

Dans ce cas réajuster la position du récepteur afin de recevoir le cache/décor correctement. Chaque fois que la phase est présente de façon brève, le relais change d'état (c-à-d : de la position MARCHÉ à la position ARRÊT ou inversement).



VERIFIER le bon fonctionnement du récepteur.

Ré-enclenchez le disjoncteur principal.

Appuyez brièvement sur la partie HAUTE ou BASSE de l'interrupteur, la lumière s'allume.

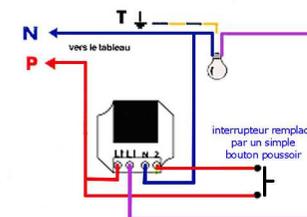
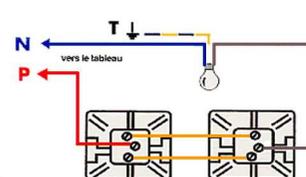
Appuyez de façon continue sur la partie BASSE et relâchez la pression une fois que la lumière a diminué jusqu'au niveau souhaité.

Appuyez de façon continue sur la partie HAUTE et relâchez la pression une fois que la luminosité a augmenté jusqu'au niveau souhaité.

Exemple : fonctionnalités à partir d'une télécommande.

Touche **MARCHE** et **ARRÊT** (ou 0 et 1 ou chaîne+ et chaîne- de la télécommande): Allume l'appareil ou la lampe.

Touche **VARIATION** + et - (ou volume + et volume -): Varie + ou - l'éclairage.



CONSEILS (base de connaissance disponible sur www.xdom.fr)

J'ai trop de fils et/ou les couleurs ne correspondent pas ?

Le cas du va et vient.

Il s'agit d'un va et vient, l'autre interrupteur contient les fils nécessaires. Référez vous au schéma ci-dessous.

Il me manque un fil (pas de fil bleu).

Visiblement le neutre n'est pas présent dans votre boîte d'interrupteur, l'électricien l'a fait passer ailleurs. Il est précisé sur le blister que le neutre est indispensable, réservez ce récepteur pour une autre application où vous disposez d'une alimentation complète Phase (Rouge) plus Neutre (Bleu)

A la remise sous tension ou après avoir allumé avec un Bouton-Poussoir la lumière varie en permanence.

Un courant résiduel sur la phase de contrôle (même faible) suffit à simuler un appui sur un Bouton-Poussoir. Dans ce cas, relayez cette phase.

REFERENCE	LW11
TYPE	COMMANDE & RECEPTEUR
INSTALLATION	BOITE MURALE ENCASTREE A VIS, DIAMETRE 65mm, PROFONDEUR 48mm
DETAILS	ALLUMAGE ET EXTINCTION PROGRESSIFS NEUTRE INDISPENSABLE
VARIATION	4,5s DE 0 à 100%
REGLAGE VOIE	SELECTEURS ROTATIFS
APPLICATIONS :	FUSSANCE MAXIMUM
APPAREIL	NON
LAMPE CLASSIQUE	60 à 500W
LAMPE ECONOMIQUE	NON
LAMPE HALOGENE	60 A 500W
BASSE TENSION	400W COMPATIBLE VARIATION
MOTEUR	NON
AUTRES CHARGES	NON
ALIMENTATION FUSIBLE	SECTEUR 230V - CONSO<2,5W FUSIBLE : 2,5A
DIMENSIONS	57x59x47 mm

1

ENLEVER le couvercle et insérer mettre 2 piles alcalines neuves LR03/AAA.



La voie est constituée d'un code MAISON et d'un code UNITE.
La voie est unique et permettra d'être reconnue par le ou les récepteurs X'Dom.
Par défaut la voie est A1, procéder au test en appuyant sur les touches "HOUSE/ON" et "UNITE/OFF" avec un récepteur branché et réglé sur la voie A1.
ATTENTION: il est nécessaire d'avoir un convertisseur d'ordre radio vers courant porteur RPT, RMA, RMV, TM13 ou la console SC15 ou SC9100.

2

INITIALISER la voie, si nécessaire.

La voie unique permet à un ou plusieurs récepteurs (réglés sur la même voie) de reconnaître les ordres en provenance du détecteur MS13.

A. Régler le CODE MAISON



- 1.Appuyer et maintenir la touche "HOUSE/ON", le voyant LED rouge clignote une fois et la commande ON est transmise, puis 3 secondes après, la LED clignote le nombre de fois correspondant au code MAISON actuellement en mémoire: 1 clignotement pour A, 2 clignotements pour B, ..., 16 clignotements pour P.
- 2.Relâcher la touche "HOUSE/ON"
- 3.Appuyer et relâcher la touche "HOUSE/ON" le nombre de fois correspondant au code que vous voulez entrer (la LED clignote à chaque appui sur la touche).
- 4.très important: la dernière fois laisser la touche appuyée sans la relâcher.
- 5.3 secondes plus tard, la LED rouge clignote le nombre de fois correspondant au code que vous venez d'entrer en mémoire.
- 6.Si vous ne suivez pas cette séquence de programmation correctement, la LED s'allumera 1 seconde et le code en mémoire ne sera pas modifié.

B. Régler le CODE UNITE.



- 1.Appuyer et maintenir la touche "UNITE/OFF", le voyant LED rouge clignote une fois et la commande ON est transmise, puis 3 secondes après, la LED clignote le nombre de fois correspondant au code UNITE actuellement en mémoire: 1 clignotement pour A, 2 clignotements pour B, ..., 16 clignotements pour P.
- 2.Relâcher la touche "UNITE/OFF"
- 3.Appuyer et relâcher la touche "UNITE/OFF" le nombre de fois correspondant au code que vous voulez entrer (la LED clignote à chaque appui sur la touche).
- 4.très important: la dernière fois laisser la touche appuyée sans la relâcher.
- 5.3 secondes plus tard, la LED rouge clignote le nombre de fois correspondant au code que vous venez d'entrer en mémoire.
- 6.Si vous ne suivez pas cette séquence de programmation correctement, la LED s'allumera 1 seconde et le code en mémoire ne sera pas modifié.

Réglage de la minuterie de l'ordre OFF après une détection.

- 1.Appuyer sur la touche "HOUSE/ON", la LED rouge clignote, puis relâcher.
- 2.Appuyer et maintenir l'appui sur la touche "UNITE/OFF", la LED vert s'allume pour indiquer que le détecteur est passé en mode programmation 2ème niveau, 3 secondes plus tard la LED rouge clignote le nombre de fois correspondant à la programmation actuellement en mémoire.
- 3.Relâcher la touche "UNITE/OFF"
- 4.Appuyer et relâcher la touche "UNITE/OFF" le nombre de fois correspondant au code que vous voulez entrer. La LED clignote à chaque appui.
- 5.Très important:** la dernière fois laisser la touche appuyée sans la relâcher, 3 secondes plus tard, la LED rouge clignote le nombre de fois correspondant au code que vous venez d'entrer en mémoire.

1 clignotement pour 1 minute	6 clignotements pour 32 minutes
2 clignotements pour 2 minutes	7 clignotements pour 64 minutes
3 clignotements pour 4 minutes	8 clignotements pour 128 minutes
4 clignotements pour 8 minutes	9 clignotements pour 256 minutes
5 clignotements pour 16 minutes	

3

FIXER le Détecteur Présence.

Le détecteur présence s'installe à l'intérieur ou à l'extérieur (protégé de la pluie) à une hauteur d'environ 1.80/2 mètres sur un support ou sur un mur.

✓

VERIFIER le bon fonctionnement du Détecteur Présence.

Passer devant le détecteur, la LED de celui-ci doit s'allumer brièvement et le récepteur ayant la même voie s'allume.

Exemple: Voie A1

AUTRES REGLAGES

PROGRAMMATION DU DETECTEUR PRESENCE

- 1.Appuyer sur la touche "UNITE/OFF", la LED rouge clignote et la commande "ARRET/OFF" est transmise.
- 2.Appuyer et maintenir l'appui sur la touche "MARCHE/ON", la LED vert s'allume pour indiquer que le détecteur est passé en mode programmation 2ème niveau, 3 secondes plus tard, la LED rouge clignote le nombre de fois correspondant à la programmation actuellement en mémoire :
 - . 1 clignotement pour transmission de la détection de mouvements en permanence (lumière ou obscurité) et pas de transmission de la détection de lumière.
 - . 2 clignotements pour transmission de la détection de mouvements uniquement en absence de lumière et pas de transmission de la détection de lumière.
 - . 3 clignotements pour transmission de la détection de mouvements en permanence et transmission de la détection de lumière (code unité + 1).
 - . 4 clignotements pour transmission de la détection de mouvements uniquement en absence de lumière et transmission de la détection de lumière (code unité + 1).

- 3.Relâcher la touche "HOUSE/ON"
- 4.Appuyer et relâcher la touche "HOUSE/ON" le nombre de fois correspondant au code que vous voulez entrer, la LED rouge clignote à chaque appui.
- 5.Très important :** la dernière fois laisser la touche appuyée sans la relâcher, 3 secondes plus tard, la LED rouge clignote le nombre de fois correspondant au code que vous venez d'entrer en mémoire.

CONSEILS (base de connaissance disponible et mise à jour sur www.xdom.fr)

Le (les) récepteur(s) ne répondent plus au Détecteur Présence ?

- Vérifier et/ou changer la ou les piles du Détecteur.
- Vérifier que le convertisseur est branché au secteur.

Convertisseur radio = RPT, RMA, RMV, TM13, la console SC15 ou SC9100 pour une télécommande radio

CARACTERISTIQUES

Après la mise en place des piles, le détecteur présence est désactivé pendant 30 secondes.
Après chaque transmission radio le détecteur présence est désactivé durant 10 secondes
Code MAISON : A par défaut
Code UNITE : 1 par défaut
Après déclenchement du détecteur présence, transmission de la commande "MARCHE/ON" (par défaut) puis 1 minute après transmission de la commande "ARRET/OFF" (par défaut)

1

REGLER le sélecteur rotatif.

Cette voie unique permet à un ou plusieurs récepteurs (réglés sur la même voie) de reconnaître les ordres qui leur sont destinés.



Lettres pour le code Maison = Sélecteur ROUGE

Positionnez le sélecteur sur une LETTRE (A à P)

Ce code doit être identique à celui des récepteurs qui vont fonctionner avec le récepteur interface.



NOTA: Le chiffre pour le code Unité (Sélecteur NOIR) est "1".

2

BRANCHER le récepteur interface TM13 dans une prise de courant.



3

BRANCHER éventuellement un appareil ou une lampe sur l'interface TM13.

Si un appareil ou une lampe est branchée dans le récepteur, vous pourrez le commander à distance.



VERIFIER le bon fonctionnement de l'interface TM13.

Exemple : Fonctionnalités à partir d'une télécommande.

Touche **MARCHE** et **ARRET** (ou "0" et "1" ou "chaîne+" et "chaîne-" de la télécommande):

La touche "1" M/A de votre télécommande allume ou éteint la lampe ou l'appareil branché sur l'interface TM13.

Attention : laisser l'appareil ou la lampe dans la position allumée après la vérification du fonctionnement sinon l'appareil ne pourra pas être commandé.

CONSEILS (base de connaissance disponible sur www.xdom.fr)

J'utilise une télécommande, il m'est impossible d'allumer ou d'éteindre les appareils ou lampes, eux-mêmes branchés à des récepteurs ?

Vérifier que le récepteur interface est bien branché au secteur.

Vérifier que le code MAISON est identique à l'ensemble des télécommandes et des récepteurs.

Peut-on brancher une lampe halogène sur cette interface ?

Il faut une lampe halogène de 500W maximum, protégée par un fusible.

Vous pouvez conserver le variateur d'origine, mais il devra être positionné au maximum.

REFERENCE	TM13
TYPE	INTERFACE TELECOMMANDE RADIO
INSTALLATION	PRISE MURALE
DETAILS	INTERFACE POUR 16 VOIES RADIO 433,92Mhz FONCTION DU MODULE PRISE APPAREIL
VARIATION	NON
REGLAGE VOIE	SELECTEURS ROTATIFS
APPLICATIONS :	<u>PUISSANCE MAXIMUM</u>
APPAREIL	1000W
LAMPE CLASSIQUE	500W
LAMPE ECONOMIQUE	400W
LAMPE HALOGENE	500W
BASSE TENSION	400W
MOTEUR	1A
AUTRES CHARGES	4A
ALIMENTATION FUSIBLE	SECTEUR 250V - CONSO<2,5W
DIMENSIONS	123x53x34 mm

MANUEL DE LA TELECOMMANDE KR22DO

La télécommande KR22DO vous permet de commander à distance les récepteurs domotique. A associer avec un convertisseur d'ordre RPT, RMA, RMV, TM13 ou encore les consoles SC9100, SC27TH ou SC15.

Cette télécommande possède 4 touches MARCHE / ARRET et une fonction de variation pour tous les récepteurs lampe.



Changement des CODE MAISON ET CODE UNITE

Changement du CODE MAISON de la KR22DO :

Si le CODE MAISON du convertisseur TM13 est positionné sur une lettre autre que A, le CODE MAISON (réglé sur A départ usine) de la télécommande devra être changé comme suit :

- Appuyer constamment sur la touche MARCHE 1.

Le voyant lumineux rouge (LED) clignote une fois puis 3 secondes après, la LED annonce le code actuel : 1 clignotement pour CODE MAISON A, 2 clignotements pour B, ..., 16 clignotements pour P.

- Appuyer sur la touche MARCHE 1 autant de fois que nécessaire pour obtenir la lettre désirée, ex. A = 1 fois, B = 2 fois, C = 3 fois, etc.)

- Maintenez votre dernier appui jusqu'à ce que le voyant valide votre réglage en répétant le nombre choisi par clignotement.

Changement du CODE UNITE de la KR22DO :

- Appuyer constamment sur la touche ARRET 1.

Le voyant lumineux rouge (LED) clignote une fois puis 3 secondes après, la LED annonce le code actuel : 1 clignotement pour CODE UNITE 1, 2 clignotements pour 2, ... 16 clignotements pour 16

- Appuyer sur la touche ARRET 1 autant de fois que nécessaire pour obtenir l'UNITE désirée, ex. 1 = 1 fois, 2 = 2 fois, 3 = 3 fois, etc.)

- Maintenez votre dernier appui jusqu'à ce que le voyant valide votre réglage en répétant le nombre choisi par clignotement.

Cette fonction règle le CODE UNITE de la télécommande.

Si la touche 1 est réglée sur le code chiffre 3 alors :

la touche 2 correspondra au code chiffre 4

la touche 3 correspondra au code chiffre 5

la touche 4 correspondra au code chiffre 6

Changement de piles sur la télécommande KR22DO.

Enlever le fond de la télécommande.

Remplacer les piles par un modèle équivalent (CR2016, 3V lithium).

Attention au sens d'installation (polarité).

1

INITIALISER la voie, si nécessaire.

La voie est constituée d'un code MAISON et d'un code UNITE.
La voie unique permet à un ou plusieurs récepteurs (réglés sur la même voie) de reconnaître les ordres en provenance de la commande SS13.

INFOS

1. Le paramétrage de l'inter mural est par défaut A1.
Dès maintenant commander à distance (récepteur réglé sur la voie A1):

- Les récepteurs RMA, RMV, MMA, RDA, RPT, RPA, RPL (rappel : les récepteurs RPA, RPL et RDA nécessitent la présence d'un convertisseur d'ordre radio vers courant porteur RPT).
- Les récepteurs à sélecteurs rotatifs, associer un convertisseur radio (RPT, TM13, la console SC15 ou SC9100) et vérifier que le code MAISON est positionné sur A.

2. Le voyant lumineux LED en façade de l'inter mural indique l'état suivant:
LED ROUGE : MARCHE/ARRET/PROGRAMMATION

Exemple :

Première rangée de touches Voie A1.

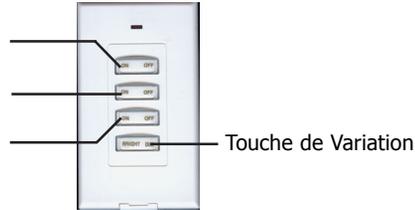
Fonctions : Marche/Arrêt/**Programmation**

Deuxième rangée de touches Voie A2.

Fonctions : Marche/Arrêt/

Troisième rangée de touches Voie A3.

Fonctions : Marche/Arrêt



Exemple: Si la voie que vous réglez est A3 :
La touche 1 donnera la voie : A3
La touche 2 donnera la voie : A4
La touche 3 donnera la voie : A5

A. Régler le CODE MAISON

Le code MAISON de l'Inter Mural Multiple doit correspondre au code MAISON du ou des récepteurs

Maintenir appuyé la touche MARCHÉ 1, la LED rouge clignote une fois puis 3 secondes après, la LED annonce le code MAISON actuel :
1 clignotement pour code MAISON A, 2 clignotements pour B, ...,
16 clignotements pour P. Relâcher la pression sur la touche.

Appuyer sur la touche MARCHÉ 1 autant de fois que nécessaire pour obtenir la lettre désirée, ex. A = 1 fois, B = 2 fois, C = 3 fois, etc...)

Maintenir votre dernier appui jusqu'à ce que la LED valide votre réglage en répétant le nombre choisi par clignotement.

B. Régler le CODE UNITE

Le code UNITE de l'Inter Mural Multiple doit correspondre au code UNITE du ou des récepteurs.

Maintenir appuyé la touche ARRET 1, le voyant LED rouge clignote une fois puis 3 secondes après, la LED annonce le code UNITE actuel :
1 clignotement pour code UNITE 1, 2 clignotements pour 2, ...,
16 clignotements pour 16. Relâcher la pression sur la touche.

Appuyer sur la touche ARRET 1 autant de fois que nécessaire pour obtenir le chiffre désiré, ex. 1 = 1 fois, 2 = 2 fois, 3 = 3 fois, etc...)

Maintenir votre dernier appui jusqu'à ce que la LED valide votre réglage en répétant le nombre choisi par clignotement.

2

FIXER l'Inter Mural Multiple au mur à l'aide des adhésifs au dos.

Lors d'un changement de pile, la voie revient en A1.

✓

VERIFIER le bon fonctionnement de l'Inter Mural Multiple.

Récepteur 1, appuyer soit sur MARCHÉ 1 pour allumer, soit sur ARRET 1 pour éteindre.

Récepteur 2, appuyer soit sur MARCHÉ 2 pour allumer, soit sur ARRET 2 pour éteindre.

Récepteur 3, appuyer soit sur MARCHÉ 3 pour allumer, soit sur ARRET 3 pour éteindre.

Fonction variation.

Pour varier l'intensité lumineuse de la lampe, appuyez d'abord sur la touche MARCHÉ 1 par exemple puis sur les touches flèche en bas pour varier plus ou moins l'intensité.

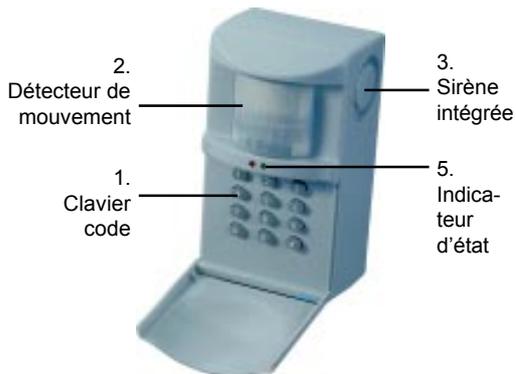
CONSEILS (base de connaissance disponible sur www.xdom.fr)**Les récepteurs ne répondent plus à l'Inter Mural Multiple ?**

- Vérifier et/ou changer la pile de l'inter mural multiple si nécessaire.
- Vérifier que le convertisseur radio RPT, RMA, RMV, TM13, la console SC15 ou SC9100 est branché au secteur.

CONSOLE D'ALARME AUTONOME

POWERGUARD 2000





1. Précautions d'emploi

- a. Le Powerguard 2000 est conçu pour un usage interne uniquement. Ce produit étant branché sur une ligne électrique, tout maniement incorrect expose l'utilisateur à des risques d'accident.
- b. Installer la console dans un endroit sec et abrité.
- c. L'adaptateur secteur est à installer sur une prise 230V 50Hz.
- d. Ne jamais ouvrir ou utiliser un adaptateur secteur différent de celui fourni.
- e. En cas de problème, mettre tous les appareils hors circuits. Pour la réparation sous et hors garantie des produits, contacter votre revendeur.
- f. Ne jamais s'approcher trop près de la console Powerguard 2000 en cas de déclenchement de la sirène. En effet celle-ci ayant une puissance de 95 dB elle peut dangereusement nuire à l'audition.

2. Panneau et touches de commande

1. Clavier
Ouvrir le panneau rabattable avant pour accéder au clavier interne.

2. Détecteur de mouvement passif infrarouge (PIR)
Le capteur détecte les mouvements dans un rayon de 12 mètres avec un angle d'ouverture de 110°.

3. Sirène intégrée
La sirène intégrée de 95 dB retentit lors d'un déclenchement d'alarme. Vous pourrez armer et désarmer la console avec votre code personnel d'accès à 4 chiffres.

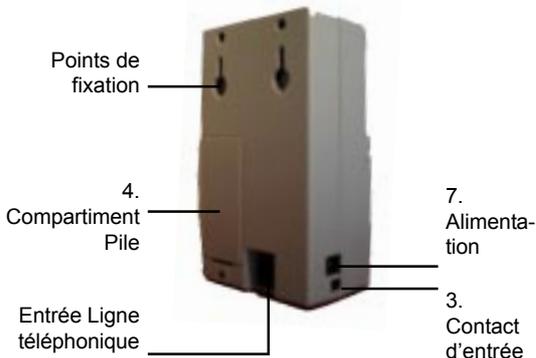
4. Compartiment de la pile de sauvegarde
Emplacement prévu pour la pile de sauvegarde des réglages effectués lors de l'installation. La durée de vie de la pile 9 volts, en cas d'interruption de courant, est d'approximativement 10 heures pour une pile alcaline et de 30 heures pour une pile au lithium. La durée de vie de la pile sera réduite à chaque fois qu'une panne de courant se produira ou en cas de débranchement de la console à l'alimentation secteur 230 volts. Si le débranchement à l'alimentation secteur est nécessaire, retirer tout d'abord la pile de sauvegarde.

5. Indication d'état des voyants lumineux LED

6. Branchement de la ligne téléphonique
Brancher la console au réseau téléphonique par l'intermédiaire du câble fourni.

7. Alimentation secteur
Utiliser uniquement l'alimentation secteur 230/12V fournie, sous peine de refus de prise sous garantie.

8. Contact externe d'entrée
Cette entrée (contact libre de potentiel) permet le branchement de tout appareil externe intégrant une sortie NO (Normalement Ouvert) ou NF (Normalement Fermé); exemple : détecteur de fumée, sirène extérieure, capteur d'hygrométrie, console d'alarme sans transmetteur téléphonique, etc. Vous pourrez également brancher plusieurs appareils en série à la console Powerguard 2000.



Cette fonction permet de transformer le Powerguard 2000 en un système de sécurité complet intégrant un transmetteur téléphonique.

Pour le branchement, utiliser le câble fourni (prise Jack à insérer dans le Powerguard 2000) pour relier le/les appareils à raccorder.

3. Télécommande radio sans fil KR21

1. La touche ARMER, arme la console d'alarme Powerguard 2000 .

L'alarme peut être enclenchée de façon instantanée ou retardée. L'armement retardé vous permet de quitter et entrer dans l'habitat dans un intervalle de 15 secondes pour l'entrée et de 30 secondes pour la sortie.

Le préréglage en usine est positionné en instantané (pas de délais). Pour passer en mode Délais, prière de se référer à la section « Armement retardé »

2. La touche DESARMER, désarme la console Powerguard 2000.

3. Les touches PANIQUE, enclenche immédiatement la sirène d'alarme en cas de pression simultanée sur les deux touches.

4. Les touches LUMIERE MARCHE et ARRÊT sont inopérantes avec la console Powerguard mais pourront être utilisées en complément du système domotique X'DOM . Consulter votre revendeur pour toute information

5. Le voyant lumineux LED clignote lors de la transmission de la commande. Si la télécommande a tendance à réagir aléatoirement aux ordres, remplacer la pile.

Pour remplacer la pile, ouvrir le compartiment situé à l'arrière de la télécommande, insérer une pile au lithium neuve de 3Volt CR tout en respectant la polarité.

A chaque remplacement de la pile, la télécommande devra être ré-initialisée (voir section installation).

4. Bien choisir le lieu d'installation de la console.

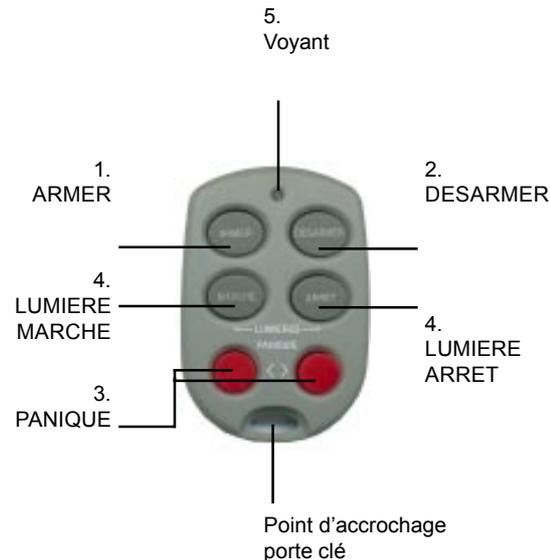
Le détecteur de la console est basé sur le principe d'un élément infrarouge passif, qui détecte tout changement d'état de température dans son rayon d'action. Une certaine quantité de chaleur, dégagée par le corps humain, est détectée en vue du déclenchement de l'alarme.

Cependant, et pour garantir les meilleurs résultats, nous vous conseillons de suivre les consignes d'installation suivantes :

a. La console devra être installée à approximativement 170-180cm de hauteur et fixée sur une surface verticale (mur d'entrée, coin de meuble).

b. Assurez-vous que l'emplacement choisi obligera l'intrus à passer automatiquement et à chaque fois dans la zone de détection de l'alarme.

c. Choisir également l'emplacement en fonction de la proximité d'une prise secteur et prise téléphone.



d. L'installation de la console près d'une source de chaleur potentielle (baie vitrée, radiateur, conditionneur d'air, spots basse tension, etc.) est à proscrire.

e. Ne pas monter la console sur une surface en métal ou à proximité immédiate de matériel informatique ou téléviseur capable de générer des interférences.

Important

a. Les appareils à émission radio (exemple casque et haut-parleurs, sonde de station météo sans fil) émettant sur la fréquence de 433MHz ne perturberont pas la transmission et ne déclencheront pas de message d'alarme, cependant ils réduiront considérablement la portée de la télécommande.

b. Les animaux de compagnie, au cas où la console est armée, déclencheront l'alarme. Par conséquent, ils ne devront pas restés dans l'environnement immédiat de la console.

5. Initialisation de la télécommande radio

La console Powerguard 2000 pourra être armer/désarmer par au maximum 3 télécommande KR 10/21.

Pour des raisons de sécurité, chaque télécommande génère un code de transmission sécurisé spécifique (1 des 64000 codes possibles).

Avant d'utiliser Powerguard, la télécommande devra être initialisée afin que la console puisse la reconnaître, suivre les instructions suivantes:

1. Entrer le code secret PIN (Personal Identification Number) correspondant à quatre pression sur la touche 0 (0000). Trois signaux de confirmation (bips) brefs et aigus suivis d'un bref et grave confirmeront l'entrée; le voyant lumineux vert clignotent..

2. Appuyez sur la touche "1" du clavier. Un bip bref et aigu est entendu pour confirmation.

3. Appuyez sur la touche "ARMER" de la télécommande. Un bip bref et grave est entendu pour confirmation.

4. Répétez l'opération si vous désirez initialiser plusieurs télécommandes (optionnels).

5. Appuyez sur n'importe quelle touche du clavier pour confirmer la procédure d'initialisation. Un bip bref et grave est entendu et le voyant vert LED s'allume.

Si aucune touche n'a été appuyée pendant quinze secondes, la console reviendra en mode d'attente. Pour reprendre l'initialisation de la télécommande, recommencez à partir de 1.

6. Programmation des numéros de téléphone.

Vous pourrez sélectionner 3 numéros de téléphone que la console composera automatiquement dès qu'une alarme sera déclenchée. Les numéros choisis par vos soins pourront inclure des postes fixes et/ou mobiles (GSM), cependant les appels vers un poste de police, urgence nationale, paramédical sont interdits.

Nous vous conseillons fortement d'entrer les numéros de téléphone de personnes que vous aurez formées et sur lesquelles vous pourrez compter en cas de réception du message d'alarme (voisins, amis, famille sachant où et comment vous joindre rapidement).

Saisie des numéros de téléphone :

1. Entrer le code secret PIN (Personal Identification Number) correspondant à quatre pression sur la touche 0 (0000). Trois signaux de confirmation (bips) brefs et aigus suivis d'un bref et grave confirmeront l'entrée; le voyant lumineux vert clignotent.

2. Appuyez sur la touche « 2 » du clavier. Un bip bref et grave est entendu pour confirmation.

3. Appuyez sur la touche « * » du clavier. Un bip bref et aigu est entendu pour confirmation.

4. Entrer le premier numéro de téléphone sélectionné (max. 16 chiffres).

Si votre ligne nécessite l'insertion d'une pause (ex: entrer un "0" pour prendre une ligne extérieure) appuyez une deuxième fois sur « * » . Un bip bref et aigu est entendu pour confirmer chaque chiffre entré.

5. Appuyez sur "#" pour confirmer le numéro de téléphone complet ; un bip bref et aigu est entendu pour confirmer.

Appuyez sur "1" si vous donnez la priorité à ce numéro entré (Powerguard appellera ce numéro en premier).

Trois numéros de téléphone pourront être entrés au maximum, vous définirez l'emplacement en mémoire assignerez donc l'ordre d'appel "1" , "2" et "3" à la console Powerguard 2000. Un bip bref et grave est entendu et le voyant lumineux vert LED s'allume, confirmant que l'entrée des numéros de téléphone ont bien été enregistrés.

Répéter la procédure pour saisir les 2 numéros de téléphone suivants.

IMPORTANT : Les trois numéros de téléphone devront obligatoirement être entrés. Vous pourrez saisir plusieurs fois le même numéro pourvu que trois numéros soient entrés.

Identification d'appel de la console Powerguard 2000:

Au cas où un numéro de téléphone serait saisi dans plusieurs Powerguard 2000, vous aurez la possibilité de transmettre un signal de reconnaissance de la console concernée. Le signal sera audible lors de la diffusion du message d'alarme. Pour identifier la console émettrice et changer le signal pré-réglé en usine :

Changement du pré-réglage usine (1 bip lors de l'émission du message):

1. Saisir votre code PIN
2. Appuyez sur la touché "4" du clavier.
3. Appuyez sur 1, 2 ou 3 pour définir le nombre de bips d'identification souhaités .

7. Armement retardé

Le mode d'alarme pourra être activé soit par la télécommande soit par le clavier.

Dans le cas d'utilisation par la télécommande, la console sera armée et désarmée instantanément.

Vous avez la possibilité d'entrer un délai de temporisation, correspondant à 30 secondes, vous permettant d'entrer ou de sortir de votre habitat sans obligatoirement désarmer la console. Si la temporisation est activée et en cas d'intrusion, le détecteur déclenchera l'alarme au bout de 15 secondes. Pour ajouter une temporisation suivre les instructions suivantes :

1. Saisir le code PIN (réglage usine : 0000)
3 bips brefs et aigus suivis d'1 bip et grave sont entendus pour confirmation. Le voyant vert LED clignote.
2. Saisir "7" sur le clavier.
Un bip bref et grave est entendu pour confirmation .
3. Appuyez soit sur la touche « * » pour un Armement avec temporisation soit « # » pour un armement instantané. Pour mémoire, Si Powerguard est activé à partir du clavier, le délai de temporisation s'appliquera systématiquement.

Un bip est entendu pour confirmation et le voyant vert reste allumé.

8. Désactivation de la sirène

Powerguard intègre une sirène de 95 dB. En règle général, la sirène reste activée mais, toutefois, vous avez la possibilité de rendre la console Powerguard 2000 « silencieuse » . La désactivation de la sirène peut intervenir dans le cas où l'habitat à protéger serait éloigné de tout voisin, ou que la console est utilisée comme transmetteur téléphonique d'événements (raccordée à un capteur de fuite d'eau, etc.)
Instructions pour désactiver la sirène (Powerguard est réglé en usine avec "sirène activée):

1. Saisir votre code PIN (réglage usine sur 0000)
3 bips brefs et aigus suivis d'un bip et grave sont émis pour confirmation. Le voyant vert LED clignote
 2. Appuyez sur la touche "3" du clavier.
1 bip bref et grave est émis pour confirmation
 3. Appuyez sur « * » pour activer la sirène ou sur « # » pour désactiver la sirène
1 bip de confirmation est émis et le voyant LED revient à la normale.
- 9. Saisie du code PIN personnel (Personal Identification Number)**
Powerguard utilise le code "0000" pré-réglé en usine. Nous vous conseillons vivement de saisir le code PIN personnel de votre choix et à quatre chiffres.
Important : choisir un code que vous mémoriserez facilement, car la console Powerguard 2000 reconnaitra dorénavant celui de votre choix.

1. Saisir le code PIN usine à savoir quatre zéros (0000) sur le clavier

3 bips brefs et aigus suivis d'un bref et grave sont émis pour confirmation. Le voyant vert clignote.

2. Appuyez sur la touché "5" du clavier.

1 bip bref et grave est émis pour confirmation.

3. Saisir le **code à quatre chiffres de votre choix (exemple 1 , 2 , 3 et 4 : le code PIN devient 1234)**

3 bips brefs et aigus suivis d'un bref et grave sont émis. Le voyant vert LED revient à la normale.

Conseil : Si vous perdez votre code, débrancher la prise secteur et retirer la pile 9V. Le code réglé en usine « 0000 » reprendra effet.

10. Activation ou désactivation du détecteur de mouvement infrarouge

Si vous ne désirez pas faire office du détecteur de mouvement infrarouge et, utiliser uniquement l'entrée Jack (contact libre de potentiel pour raccordement de sonde, capteur ou signal d'entrée d'une alarme sans transmetteur) de la console Powerguard 2000, vous pourrez désactiver le détecteur de mouvement infrarouge.

1. Saisir le code PIN (0000)

3 bips brefs et aigus suivis d'un bref et grave sont émis. Le voyant vert LED clignote.

2. Appuyez sur la touche "6" du clavier.

1 bip bref et grave est émis.

3. Appuyez sur la touche "*" pour activer ou # désactiver le détecteur de mouvement.

1 bip est émis pour confirmation et le voyant vert revient à la normale.

11. Fonctionnement :

a. Armer & Disarmer Powerguard :

Vous pourrez armer et désarmer la console Powerguard 2000 directement sur le clavier ou à l'aide de la télécommande porte clef.

Pour activer l'alarme depuis le clavier (toujours en mode temporisé) :

1. Saisir votre code PIN (réglage usine sur « 0000 »).

3 bips brefs et aigus suivis d'un bref et grave sont émis. Le voyant Vert LED clignote.

2. Appuyez sur la touche "#" du clavier.

Un bip bref et grave est émis pour confirmation et le voyant rouge LED s'allume (alarme enclanchée) ainsi que le voyant vert LED clignotera pendant les 30 secondes qui vous permettront de quitter l'habitat.

Après 30 secondes, Powerguard sera armé et émettra un bip de confirmation.

b. Désarmer la console à l'aide du clavier:

1. Saisir votre code PIN. 4 bips brefs sont émis pour confirmation.

2. Appuyez sur la touché "*"

1 bip bref est émis et le voyant rouge LED s'éteint.

c. Armer et désarmer la console à l'aide de la télécommande

1. Appuyez sur la touche «ARMER» de la télécommande pour activer l'alarme.

2. Appuyez sur la touche «DESARMER» de la télécommande pour désactiver l'alarme .

Rappel : ARMER et DESARMER la console Powerguard 2000 de façon instantané ou temporisé, ceci dépend du mode que vous avez choisi.

Pour générer un signal d'alarme PANIQUE (possibilité de d'activer la sirène sans que la console soit armée) : appuyez en même temps sur les deux touches situées de part et d'autre de PANIQUE.

d. Ré-initialiser la console après une alarme

Si la sirène de l'alarme est en marche, vous pourrez la désactiver par :

1. Le correspondant, appelé par le transmetteur téléphonique de la console Powerguard 2000, devra appuyer sur la touche « 0 » de son combiné téléphonique.

2. En appuyant sur la touche DESARMER de la télécommande .

3. En désarmant l'alarme à partir du clavier : entrer le code PIN suivi de la touché "*"

e. Message d'alarme

Dès qu'une alarme est détectée, le transmetteur téléphonique compose le premier numéro puis énonce le message d'alarme.

Après 9 secondes, le message enregistré sera répété . Pendant ce laps de temps, la console Powerguard 2000 attend que le correspondant confirme la réception du message en appuyant sur la touche « 0 » de son combiné (son téléphone devra obligatoirement être configuré en mode TONE (et non pas IMPULSION).

Si le correspondant ne confirme pas la procédure, la console Powerguard 2000 composera automatiquement le 2e numéro enregistré. La console Powerguard 2000 lancera la procédure décrite ci-dessus. Si le 2^e correspondant ne confirme pas le message, la console composera le troisième numéro enregistré.

IMPORTANT

Bien former vos correspondants à la procédure à suivre en cas de message provenant du système d'alarme Powerguard.

Les répondeurs téléphoniques ainsi que les systèmes de Boîte Vocale ne peuvent confirmer le message d'alarme, ils seront donc ignorés . Nous vous conseillons de procéder à un test avec chacun des correspondants choisis.

12. Guide de dépannage

1. La console ne régit pas aux ordres de la télécommande :

Suivre les instructions pour initialiser à nouveau la télécommande.

Vérifier que le voyant de la télécommande est activé à chaque pression d'une touche de la télécommande. Au cas contraire, remplacer la pile au lithium.

2. Le détecteur de mouvement ne réagit pas et le voyant vert LED n'est pas allumé :

Vérifier l'alimentation (prise secteur 230V) et remplacer la pile 9V de sauvegarde.

3. Le transmetteur téléphonique n'émet pas le message d'alarme :

Vérifier que la connection téléphone est bien enfoncée dans la console et dans la prise murale.

Vérifier, à l'aide d'un téléphone, que la prise murale est opérationnelle.

4. Fausse alarme :

Installer la console Powerguard 2000 dans un autre endroit, loin d'une source de chaleur et à l'abri du soleil, etc.

Vérifier qu'aucun animal domestique ne puisse déclencher inopinément l'alarme.

5. Le champs d'action de la télécommande semble réduit :

Vérifier l'état de la pile et remplacez-la si nécessaire.

Vérifier qu'aucun appareil n'interfère sur la même fréquence, exemple : téléphone, casque sans fil, etc.

6. Le détecteur et/ou la sirène ne répondent pas :

Vérifier si le détecteur et/ou la sirène ne sont pas en mode « désactiver ».

7. Toute autre dysfonctionnement :

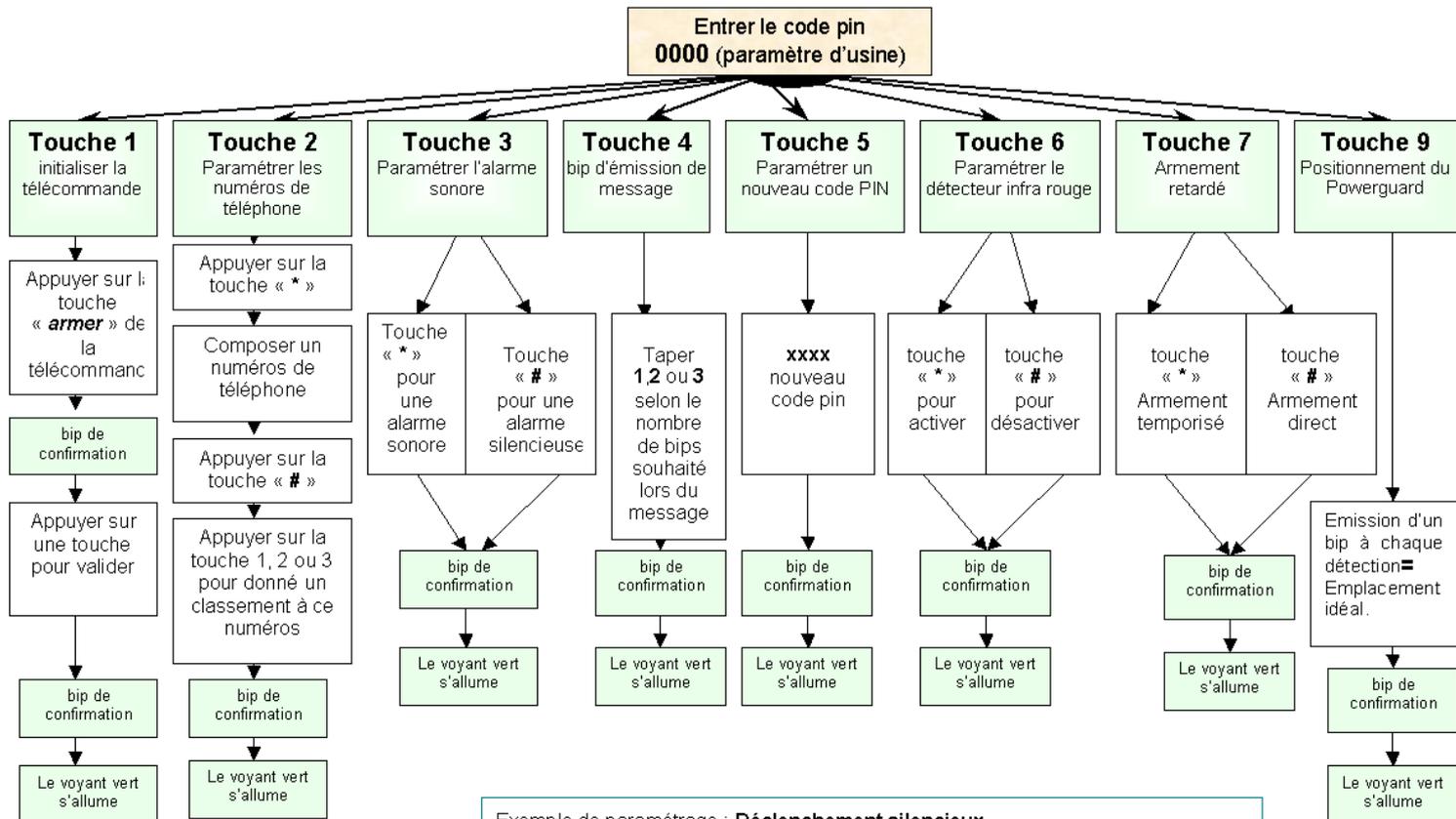
Débrancher la console de la prise secteur, enlever la pile de sauvegarde ; cette opération entraînera l'initialisation forcée de la console Powerguard 2000. A l'aide du manuel, procéder à la ré-installation complète du système d'alarme Powerguard 2000.

Ne jamais essayer de démonter le détecteur de mouvement ainsi que l'alimentation secteur.

Ne jamais brancher la console avec une alimentation secteur autre que celle fournie sous peine de refus de garantie constructeur.

PowerGuard est une marque déposée.

Paramétrage rapide du PWG2000



Répéter la procédure pour les deux autres numéros

Exemple de paramétrage : Déclenchement silencieux

Entrer son **code pin** personnel, suivi du numéro 3,
Appuyer sur « # » => bip de confirmation de la fonction.
Le voyant vert s'allume, la console est prête

EASYCONTROL8R



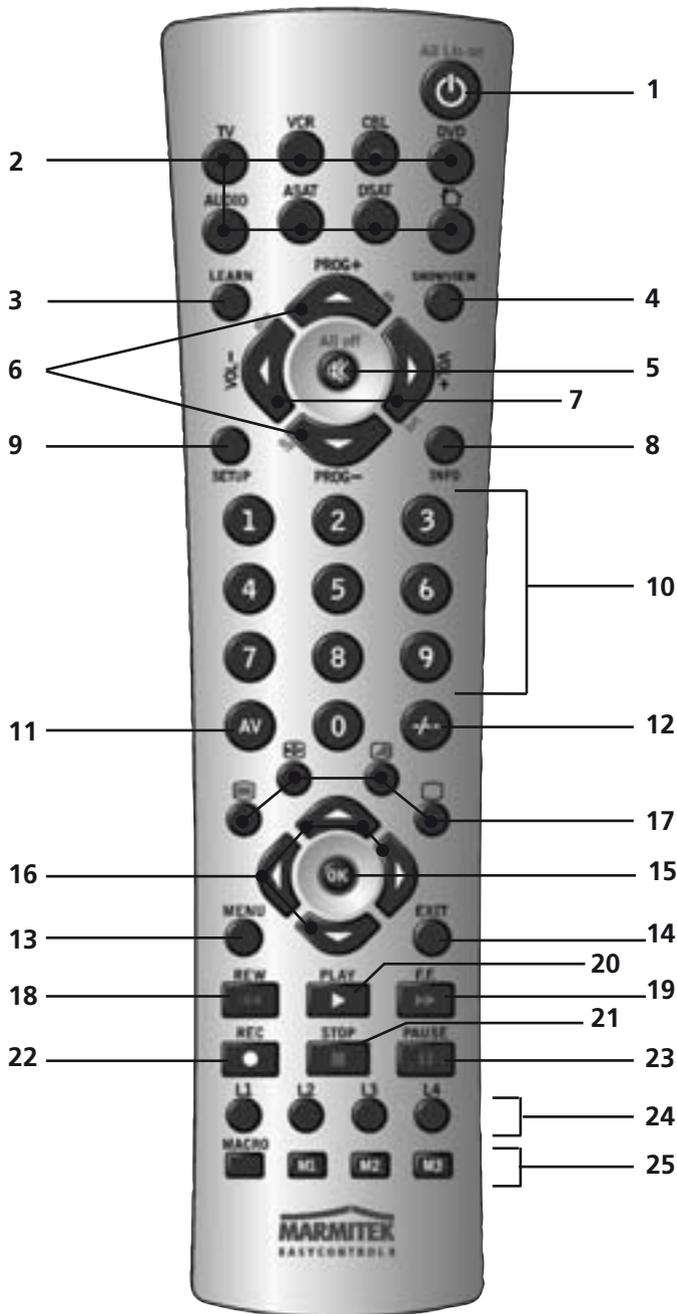
OWNER'S MANUAL 3

BETRIEBSANLEITUNG 15

MODE D'EMPLOI 28

GEBRUIKSAANWIJZING 41

EASYCONTROL8



Avertissements de sécurité

- Afin d'éviter un court-circuit, ce produit ne doit être utilisé qu'à l'intérieur, et uniquement dans des endroits secs. Ne pas exposer les composants à la pluie ou à l'humidité. Ne pas utiliser à côté de ou près d'une baignoire, une piscine, etc.
- Ne pas exposer les composants de votre système à des températures extrêmement élevées ou à des sources de lumières trop fortes.
- Ne jamais ouvrir le produit: l'appareil contient des éléments qui sont sous tension très dangereuse. Les réparations ou l'entretien ne doivent être effectués que par des personnes compétentes.
- Toute utilisation impropre, toute modification ou réparation effectuée vous-même annule la garantie. Marmitek n'accepte aucune responsabilité dans le cas d'une utilisation impropre du produit ou d'une utilisation autre que celle pour laquelle le produit est destiné. Marmitek n'accepte aucune responsabilité pour dommage conséquent, autre que la responsabilité civile du fait des produits.
- Piles : tenir les piles hors de portée des enfants. Traiter les piles usagées comme des petits déchets chimiques. Ne jamais utiliser simultanément des vieilles piles et des piles neuves, ou des piles de types différents. Enlever les piles lorsque le système sera mis longtemps hors de service. Respecter la polarité en insérant les piles (+/-) : une insertion incorrecte peut engendrer un danger d'explosion.

Contenu

1. Introduction	29
2. Insertion des piles	30
3. Fonctions des touches	30
4. Programmation	33
4.1 Programmation manuelle des codes	33
4.2 Recherche automatique sur quelques marques courantes	34
4.3 Recherche automatique des codes de toutes les marques	35
4.4 Recherche manuelle des codes	35
4.5 Entrée en mémoire des codes	36
4.6 Réglage du volume standard pour récepteur satellite	38
4.7 Fonction macro « Home Theatre »	38
4.8 Fonction Home Control	39
5. Résolution de problèmes	40

1. Introduction

La télécommande Easycontrol 8 vous permet de commander jusqu'à 8 appareils différents: TV, VCR (magnétoscope), CBL (décodeur, set top box), DVD, Audio (CD, amplificateur), ASAT (décodeur satellite analogue), DSAT (décodeur satellite numérique), et vos modules Home Control (touche avec petite maison jaune).

La télécommande comprend une bibliothèque étendue de codes préprogrammés, permettant le contrôle de presque tous les appareils présents sur le marché actuellement. Ces codes se programment une seule fois avant l'emploi. Cela se fait de différentes manières :

- a: Programmation manuelle de l'un des codes qui se trouvent dans le manuel de codes fourni, sous le nom de la marque concernée (voir 4.1)
- b: Recherche automatique (autosearch) pour quelques marques courantes (voir 4.2)
- c: Recherche automatique (autosearch) pour toutes les marques (voir 4.3)
- d: Recherche manuelle des codes (voir 4.4)

Home Control : commander tous les appareils électriques à l'aide d'une seule télécommande

La télécommande Marmitek Easycontrol 8 dispose de deux émetteurs : un émetteur infrarouge (IR) et un émetteur radiofréquence (RF). Cela vous offre la possibilité de commander quasiment tout ce qui est électrique. La technologie infrarouge (IR) vous permet de commander votre téléviseur, magnétoscope, etc. La technologie radiofréquence (RF) X-10 permet l'actionnement à distance de l'éclairage et des appareils, partout dans la maison. D'innombrables applications sont imaginables quand vous utilisez la technologie Marmitek X-10 dans votre télécommande.

Quelques exemples du Marmitek X-10 Home Control :

- Eteindre, allumer et tamiser l'éclairage pendant que vous regardez la télévision.
- Allumer la cafetière électrique depuis votre chambre à coucher lorsque vous vous réveillez.
- La nuit, allumer votre éclairage pour effrayer des cambrioleurs quand vous entendez des bruits.
- Actionner votre couverture chauffante avant la fin du film, de sorte qu'après le film, vous pouvez vous coucher dans un lit bien chaud.
- Eteindre toutes les applications en appuyant sur une seule touche lorsque vous allez vous coucher.

Pour plus d'informations sur les Modules Marmitek Home Control et le Control Anywhere, veuillez voir le cadre gris ci-dessous.

Modules Marmitek Home Control

Afin de pouvoir commander votre éclairage et vos appareils, vous avez non seulement besoin de la Easycontrol 8, mais aussi de Modules Marmitek X-10 Home Control, que vous branchez sur une prise. Pas de problèmes de câbles supplémentaires : vous n'en avez pas besoin car les équipements connectés sont commandés par l'intermédiaire de votre Easycontrol 8 (aux signaux RF). Utilisez le module Marmitek Home Control TM13 (disponible en option) et branchez-y votre lampe d'ambiance ou un autre appareil électrique. Allumer/éteindre : l'actionnement se fait par l'intermédiaire de la Easycontrol 8. Le module Home Control TM13 convertit les signaux RF de la Easycontrol 8 en un signal X-10 qui est diffusé via votre réseau électrique. Tous les autres modules X-10 éventuellement



branchés sur votre réseau sont également commandés à l'aide de la Easycontrol 8. Vous pouvez en lire davantage sur le site Internet www.marmitek.com

Numéros d'article : 09666 (G), pour utilisation aux Pays Bas et en Allemagne, 09674 (F) pour utilisation en Belgique et en France, 09675 (U) pour utilisation en Angleterre.

Control Anywhere

Le Control Anywhere (disponible en option) vous permet d'utiliser tous vos équipements audio et vidéo par l'intermédiaire de la Easycontrol 8, partout dans la maison. La Easycontrol 8 envoie un signal RF au module Control Anywhere qui le convertit ensuite en un signal IR qui est envoyé à votre équipement.

Quelques exemples de l'application du Control Anywhere:

- Commander le lecteur DVD et le récepteur satellite depuis la chambre à coucher, sans être obligé de poser des câbles supplémentaires.
- Augmenter le son de votre radio dans le salon lorsque vous vous trouvez dans la cuisine.
- Commander vos équipements audio/vidéo qui sont dissimulés dans une armoire, le signal RF passe à travers des murs, plafonds et portes d'armoire.

Il suffit de brancher le récepteur sur une prise et de le poser dans le champ de visibilité de votre équipement: pourquoi se compliquer la vie?



Numéros d'article 09665 (E), pour utilisation dans les pays européens (à l'exception de l'Angleterre), 09673 (U), pour utilisation en Angleterre.

Renseignez-vous sur les possibilités auprès de votre revendeur, ou visitez le site www.marmitek.com pour plus d'informations sur Marmitek X-10 Home Control et tous les modules disponibles.

2. Insertion des piles (utilisez toujours des piles alcalines AAA NEUVES)

1. Ouvrez le couvercle situé à l'arrière de la télécommande.
2. Insérez 2 piles AAA alcalines. Respectez la polarité (+ et -) indiquée dans le compartiment à piles.
3. Fermez soigneusement le compartiment à piles.

La Easycontrol 8 retient tous les codes et réglages, même lors du remplacement des piles.

3. Fonctions des touches

Active Source Indicator (Indicateur de la source active)

Chaque touche mode en « caoutchouc » (3) de la Easycontrol 8 contient un indicateur DEL. Cet indicateur DEL indique à chaque pression de touche le mode actif à ce moment-là. Nous appelons cette fonction « Active Source Indicator ». Cela vous permet de voir dans quel mode la télécommande se trouve à ce moment-là.

Pour la commande directe des touches de volume et de la fonction de sourdine du téléviseur depuis le mode VCR, DVD ou SAT, vous n'avez pas besoin de passer vous-même au mode TV. Ces appareils ne disposent pas d'un réglage de volume eux-mêmes, et la Easycontrol 8 a été programmée de telle façon qu'elle commutera automatiquement du mode VCR sur le mode TV, par exemple. Le DEL sautera également brièvement du mode

VCR, DVD ou SAT au mode TV et vice versa.

Dans le mode SETUP, l'un de ces 8 indicateurs DEL (mode DEL) s'illuminera en tant que témoin lumineux, quel que soit le mode dans lequel la télécommande se trouve à ce moment-là.

[1] (marche/arrêt) / Fonction Home Control 'All Lts on'

Permet d'éteindre le dernier appareil sélectionné. Certains appareils peuvent également être mis en marche à l'aide de cette touche. Elle est aussi utilisée pour la mise en marche de tous les Marmitek X-10 Modules Lampe.

[2] TV, VCR, CBL, DVD, AUDIO, ASAT, DSAT, touche Home Control

Ces touches mode vous permettent de sélectionner l'appareil que vous souhaitez commander. Pour Audio, un nombre restreint de fonctions est disponible. La touche Home Control sert à l'actionnement de modules Marmitek X-10 Home Control pour la commande à distance de lampes et appareils dans et autour de la maison.

[3] LEARN

Touche de programmation pour l'entrée en mémoire de fonctions dont dispose votre télécommande originelle. Voir chapitre 4.5 'Entrée en mémoire de codes' pour la programmation des codes.

[4] SHOWVIEW

Cette touche vous permet d'utiliser la fonction Showview ou Vidéo+ de votre magnétoscope (si votre magnétoscope supporte cette fonction). Si votre magnétoscope ne dispose pas de cette fonction, la touche peut donner accès à la fonction minuterie ou au menu du magnétoscope. Si vous utilisez la touche Showview/Vidéo+ dans d'autres modes que le mode VCR (TV, CBL, SAT, AUDIO), la touche sert souvent pour la fonction Scanning. Cette fonction vous permet p.e. en mode TV de zapper entre les chaînes ou, dans le cas d'un CD, d'écouter les intros des différentes chansons. La touche fait en sorte que toutes les 3 secondes, une autre chaîne ou un autre numéro apparaît. Vous arrêtez la fonction Scanning en appuyant sur n'importe quelle touche. La fonction Scanning s'arrête automatiquement au bout de 2 minutes.

[5] / Fonction Home Control 'All off'

Allume ou éteint le son. Vous pouvez allumer ou éteindre le son de votre téléviseur, même en mode VCR, DVD, ou SAT. Vous n'avez donc pas besoin de commuter sur le mode TV. Cette fonction est également utilisée pour désactiver tous les Modules Marmitek X-10 Home Control.

[6] PROG +/- / Fonction Home Control 'On' et 'Off'

Sélection de la chaîne suivante ou précédente de votre téléviseur ou récepteur satellite. En mode DVD : chapitre suivant ou précédent. Cette fonction est également utilisée pour activer ou désactiver des Modules Marmitek X-10 Home Control.

[7] VOL +/- / Fonction Home Control 'Dim' (tamiser) et 'BrT' (clair)

Cette fonction vous permet de régler le volume. Vous pouvez augmenter ou baisser le volume de votre téléviseur, même en mode VCR, DVD ou SAT. Vous n'avez donc pas besoin de commuter sur le mode TV. Elle est également utilisée pour tamiser ou éclaircir des lampes branchées sur des Marmitek X-10 Modules lampe ('BrT' = bright, « clair »).

[8] INFO

Affiche sur l'écran des informations concernant l'appareil sélectionné (si disponible).

[9] SETUP

Permet de programmer la télécommande avant sa première utilisation. Cette touche donne également accès à quelques fonctions secondaires de certains appareils A/V (Shift). Pressez la touche SETUP suivi de la touche de fonction que vous souhaitez activer.

[10] Touches numériques 0-9

Fonctionnent comme les touches de votre télécommande normale.

[11] AV

Sélection d'une source externe A/V (entrée péritel ou A/V).

[12]/--

Cette touche permet de sélectionner, sur certains appareils, des chaînes supérieures à 9 (deux chiffres). En mode Setup, en utilisant la recherche automatique de codes, cette touche permet d'enregistrer le code de l'appareil que vous souhaitez commander.

[13] MENU

Affichage du menu.

[14] EXIT

Effacement du menu.

[15] OK

Pour confirmer la sélection dans le menu.

[16] Touches de navigation

Haute, bas, droite, gauche. Naviguer dans le menu. (TV, DVD, etc.)

[17]

Teletext ON : Démarre /arrête le Télétexte

Teletext OFF : Arrête le Télétexte

Teletext Hold : Arrête le défilement des pages en mode télétexte

Teletext Mix : (TV, CBL et SAT) permet l'accès au télétexte tout en conservant l'image de la chaîne sélectionnée.

[18] ◀◀ REW (retour rapide)

En mode VCR, DVD ou Audio : cette touche fonctionne de la même manière que celle de votre télécommande originelle.

En mode TV : la touche de couleur (rouge), contrôle le télétexte ou certaines fonctions spécifiques de l'appareil.

[19] ▶▶ F.F. (avance rapide)

En mode VCR, DVD ou Audio : cette touche fonctionne de la même manière que celle de votre télécommande originelle.

En mode TV : la touche de couleur (bleue), contrôle le télétexte ou certaines fonctions spécifiques de l'appareil.

[20] ▶ PLAY

En mode VCR, DVD ou Audio : cette touche fonctionne de la même manière que celle de votre télécommande originelle.

En mode TV : la touche de couleur (jaune), contrôle le télétexte ou certaines fonctions spécifiques de l'appareil.

[21] ■ STOP

En mode VCR, DVD ou Audio : cette touche fonctionne de la même manière que celle de votre télécommande originale.

En mode TV : la touche de couleur (verte), contrôle le télétexte ou certaines fonctions spécifiques de l'appareil.

[22] ● REC (Enregistrement)

Cette touche fonctionne comme celle de la télécommande originale du magnétoscope.

Afin d'éviter un enregistrement involontaire, vous devez appuyer deux fois sur cette touche pour déclencher l'enregistrement.

[23] ■ PAUSE

En mode VCR, DVD ou Audio : cette touche fonctionne de la même manière que celle de votre télécommande originale.

En mode TV : la touche de couleur (violette), contrôle le télétexte ou certaines fonctions spécifiques de l'appareil.

[24] L1, L2, L3, L4

Des touches supplémentaires pour l'entrée en mémoire de fonctions dont dispose votre télécommande originale.

[25] MACRO, M1, M2, M3

Des touches macro. Ces touches permettent, d'une seule pression, l'exécution de toute une série de commandes préalablement sélectionnées. Appuyez d'abord sur la touche MACRO. Appuyez ensuite sur la touche M1, M2, ou M3 afin d'activer la macro concernée. Pour plus d'informations, voir chapitre 4.7.

4. Programmation

Afin de pouvoir utiliser la télécommande avec vos propres équipements, vous devez la programmer une seule fois, en entrant un code qui correspond à la marque et au type d'appareil que vous souhaitez commander au moyen de cette télécommande. D'ailleurs, vous pouvez programmer n'importe quel appareil souhaité sous n'importe quelle touche. Si vous avez par exemple trois magnétoscopes, vous pouvez programmer magnétoscope 1 sous VCR, magnétoscope 2 sous DVD et magnétoscope 3 sous SAT. Attention : La touche TV s'utilise uniquement pour des codes TV.

4.1 Programmation manuelle des codes

Cherchez d'abord dans le manuel de codes la liste qui correspond au genre d'appareil (TV, magnétoscope, etc.).

Cherchez ensuite dans cette liste la marque concernée (p.e. Sony). Vous trouverez alors un ou plusieurs codes à trois chiffres. Si plusieurs codes sont mentionnés, le type d'appareil détermine le code approprié. En général, les codes sont énumérés dans l'ordre de l'âge de l'appareil. Les anciens appareils d'abord, les plus récents à la fin. Parfois vous devez essayer différents codes avant de trouver le bon :

1. Commencez par allumer l'appareil (par exemple le téléviseur)
2. Appuyez sur SETUP (9) et maintenez enfoncée cette touche jusqu'à ce que l'un des indicateurs DEL demeure allumé en permanence. Relâchez SETUP.
3. Appuyez sur la touche mode (2) de l'appareil que vous souhaitez commander (par exemple le téléviseur) et la relâcher ensuite.
4. Par moyen des touches numériques (9), introduisez le code à trois chiffres du manuel de codes. L'indicateur DEL s'éteint après que le dernier chiffre a été

- entré. Si le code introduit est erroné, l'indicateur DEL clignote pendant 3 secondes puis s'éteint. Vous devez alors reprendre la procédure à partir de l'étape 2.
5. Dirigez la télécommande vers le téléviseur et appuyez sur la touche marche/arrêt (1). L'appareil s'éteint à présent. Vérifiez les autres fonctions (par exemple pour un magnétoscope : avance, retour, etc.). Si certaines fonctions ne répondent pas, cela signifie que le code introduit n'est pas le bon. Répétez alors la procédure ci-dessus en utilisant le code suivant de la liste.
 6. Répétez la procédure à partir de l'étape 1 pour les autres appareils que vous désirez commander (magnétoscope, lecteur DVD, satellite, etc.).

Au cas où votre équipement (TV, satellite, etc.) ne répond pas, vous pouvez essayer un autre code qui correspond à votre marque. Au cas où l'ensemble des codes proposés ne permettrait pas de commander votre appareil, nous vous conseillons d'utiliser la méthode « 4.4. Recherche manuelle des codes. »

4.2 Recherche automatique sur quelques marques courantes

Si la marque de votre appareil est mentionnée dans la grille ci-dessous, vous pouvez effectuer une recherche par marque (plus rapide que la recherche manuelle ou automatique).

Marque	CODE
Philips/Radiola/Aristona/Erres	1
Sony/Panasonic/JVC/Sharp Akai/Toshiba/Daewoo	2
Thomson/Brandt	3
Telefunken/Saba/Nordmende	4
Grundig/Blaupunkt	5
Nokia/ ITT	6

1. Mettez en marche l'appareil que vous souhaitez commander.
2. Appuyez sur SETUP (9) et maintenez enfoncée cette touche jusqu'à ce que l'un des indicateurs DEL demeure allumé en permanence. Relâchez SETUP.
3. Appuyez sur la touche mode (2) qui correspond à l'appareil que vous souhaitez commander. L'indicateur DEL clignote une fois.
4. Introduisez le code correspondant à votre marque d'appareil, dirigez la télécommande Easycontrol 8 vers l'appareil et appuyez une seule fois sur la touche Prog+ (6). Continuez à diriger la télécommande vers l'appareil jusqu'à ce que celui-ci change de chaîne (la télécommande envoie un nouveau signal infrarouge toutes les secondes, aussi veuillez attendre jusqu'à ce que votre appareil réagisse). Dès que votre équipement change de chaîne, appuyez sur -/--(12) pour confirmer le code. Si vous n'avez pas réagi assez vite, vous pouvez arrêter la recherche en appuyant sur Prog- (6). Appuyez plusieurs fois sur cette touche pour revenir au code correct. Appuyez sur -/-- (12) pour confirmer le code.

Remarque : Si certaines fonctions de vos équipements ne répondent pas, vous devez essayer un code suivant correspondant à la marque de votre appareil. La fonction de recherche commence après le dernier code confirmé. Si celui-ci est 030, la recherche commencera à 031, et continuera jusqu'au dernier code possible.

4.3 Recherche automatique des codes de toutes les marques

Lorsque vous cherchez un code inconnu, vous pouvez également effectuer une recherche automatique de tous les codes (AutoSearch).

Remarque : Comme vous pouvez attribuer n'importe quel appareil (DVD, satellite) aux touches VCR, CBL, DVD, AUDIO et ASAT et DSAT, vous devez commencer par l'introduction d'un code à trois chiffres correspondant au genre d'appareil que vous souhaitez commander (voir le manuel de codes). Par exemple : Si vous désirez programmer une satellite sous la touche DVD, introduisez d'abord un code satellite arbitraire du manuel de codes, et procédez ensuite selon les étapes suivantes :

1. Mettez en marche l'appareil que vous souhaitez commander.
2. Appuyez sur SETUP (9) et maintenez enfoncée cette touche jusqu'à ce que l'un des indicateurs DEL demeure allumé en permanence. Relâchez SETUP.
3. Appuyez sur la touche mode (2) qui correspond à l'appareil que vous souhaitez commander. L'indicateur DEL clignote une fois.
4. Appuyez une seule fois sur Prog+ (6). Au bout de quelques secondes, la télécommande commence la recherche du code (recherche rapide, 1 code par seconde). Lorsque l'appareil réagit, vous pouvez appuyer sur Prog+ (6) afin de ralentir la recherche (1 code toutes les 3 secondes). Vous pouvez retourner aux codes précédents en appuyant sur Prog- (6), ou encore avancer en appuyant sur Prog+ (6) si vous êtes retourné trop loin. Dès que l'équipement réagit à nouveau, appuyez sur -/-- (12) pour enregistrer le code trouvé.

Remarque : Si certaines fonctions de vos équipements ne répondent pas, vous devez essayer un code suivant correspondant à la marque de votre appareil. La fonction de recherche commence après le dernier code confirmé. Si celui-ci est 030, la recherche commencera à 031, et continuera jusqu'au dernier code possible.

4.4 Recherche manuelle des codes :

Remarque : Comme vous pouvez attribuer n'importe quel appareil (DVD, satellite) aux touches VCR, CBL, DVD, AUDIO et SAT, vous devez commencer par l'introduction d'un code à trois chiffres correspondant au genre d'appareil que vous souhaitez commander (voir le manuel de codes). Par exemple : Si vous désirez programmer une satellite sous la touche DVD, introduisez d'abord un code satellite arbitraire du manuel de codes, et procédez ensuite selon les étapes suivantes :

1. Mettez en marche l'appareil que vous souhaitez commander.
2. Appuyez sur SETUP (9) et maintenez enfoncée cette touche jusqu'à ce que l'un des indicateurs DEL demeure allumé en permanence. Relâchez SETUP.
3. Appuyez sur la touche mode (2) de l'appareil que vous souhaitez commander (par exemple le téléviseur), et relâchez-la.
4. Appuyez plusieurs fois sur Prog+ (6), jusqu'à ce que l'appareil change de chaîne. Si vous dépassez le code recherché, appuyez sur Prog- (6) pour retourner au code correct.
5. Dès que l'appareil réagit, appuyez sur -/-- (12) afin de confirmer le code.

Remarque : Si votre équipement ne dispose pas d'une touche Prog+, vous pouvez utiliser la touche PLAY- (magnétoscope ou DVD) (20) ou la touche marche/arrêt (1). Remarque :

Si certaines fonctions de vos équipements ne répondent pas, vous devez essayer un code suivant correspondant à la marque de votre appareil. La fonction de recherche commence après le dernier code confirmé. Si celui-ci est 030, la recherche commencera à 031, et continuera jusqu'au dernier code possible.

4.5 Entrée en mémoire des codes

Votre télécommande Marmitek comprend, dans sa bibliothèque de codes, les codes de la plupart des téléviseurs, magnétoscopes etc. Cependant, lorsqu'un certain appareil ne se trouve pas dans cette bibliothèque, vous pouvez entrer en mémoire les codes de votre télécommande existante. Il est également possible que vous trouviez un code qui correspond en majeure partie à la fonctionnalité de votre appareil, à l'exception de quelques touches manquantes. Vous pouvez programmer ces touches de manière simple (150 touches au maximum).

Master clear

Vous utilisez la méthode MASTER CLEAR afin de vider la mémoire. Il est recommandé d'effectuer un MASTER CLEAR avant de programmer des commandes.

1. Appuyez sur SETUP (9) jusqu'à ce que l'un des indicateurs DEL demeure allumé en permanence. Relâchez la touche SETUP (9).
2. Appuyez deux fois sur la touche LEARN (3). L'indicateur DEL clignote à chaque pression de touche.
3. Appuyez sur SETUP (9). L'indicateur DEL s'éteint au bout de quelques secondes.

Remarques :

- Effectuez d'abord un Master Clear, avant de commencer la programmation (voir méthode ci-dessus).
- Assurez-vous que les piles des deux télécommandes sont neuves, avant de commencer la programmation.
- Faites attention à ce que les télécommandes ne bougent pas lorsque vous appuyez sur les touches.
- Vous ne pouvez pas programmer des commandes sous les touches : Learn, Setup, TV, VCR, CBL, DVD, ASAT, DSAT, AUDIO, M1, M2, M3, Showview/V+, les touches Home Control ou directement sous la touche SHIFT.
- Expérimentez en ne programmant en premier abord que 2 ou 3 touches (afin de tester la compatibilité), avant d'entrer en mémoire le clavier entier de votre télécommande originelle.
- Quand la mémoire est pleine, l'un des indicateurs DEL clignotera pendant 3 secondes. A présent, il est impossible de programmer des touches supplémentaires. Vous pouvez effacer par mode les touches éventuellement enregistrées en trop. Vous ne pouvez effacer qu'un mode entier.
- En appuyant moins longtemps sur les touches de la télécommande existante lors de la programmation, il reste davantage de capacité de mémoire disponible dans la télécommande Marmitek. De plus, vous diminuez le risque d'erreurs dans la programmation des codes.
- Expérimentez avec la distance entre les télécommandes lorsque vous éprouvez des problèmes quant à la programmation.
- Dans certains cas, l'indicateur DEL infrarouge ne se trouve pas au milieu de la télécommande. Essayez d'expérimenter en déplaçant (latéralement ou en hauteur) une télécommande par rapport à l'autre.

- Faites en sorte que vous n'êtes pas assis directement sous un tube TL ou dans la lumière directe du soleil en programmant les commandes dans la télécommande.
- Utilisez les touches L1, L2, L3 et L4 pour l'entrée en mémoire de codes pour lesquels la télécommande Marmitek ne dispose de touche correspondante. Si vous éprouvez des problèmes lors de la programmation des commandes des touches, effacez alors la mémoire et tentez à nouveau la programmation.
- Un mode spécifique ne convient qu'à la programmation de codes d'une seule télécommande originelle. Par exemple : vous pouvez programmer uniquement les codes de la télécommande de votre lecteur DVD sous la touche [DVD]. Parfois s'il s'agit d'un appareil combinant plusieurs fonctions (par exemple un téléviseur avec lecteur DVD intégré), vous devez d'abord programmer les fonctions TV sous le mode TV, et ensuite les fonctions DVD sous la touche de mode DVD.

L'entrée en mémoire de commandes

1. Dirigez votre télécommande existante vers la télécommande Marmitek Easycontrol 8 (devant vers devant) ; l'espace entre les deux télécommandes doit être de 2,5 cm environ.
2. Appuyez sur la touche SETUP (9) jusqu'à ce que l'un des indicateurs DEL demeure allumé en permanence. Relâchez la touche SETUP (9).
3. Appuyez sur la touche mode (TV, AUDIO, SAT, etc.) qui correspond à l'appareil que vous souhaitez entrer en mémoire. L'indicateur DEL clignote une seule fois.
4. Appuyez sur la touche LEARN (3). L'indicateur DEL clignote une seule fois.
5. Appuyez sur la touche de la télécommande Marmitek sous laquelle vous souhaitez programmer une nouvelle commande. L'indicateur DEL clignote une seule fois.
6. En fonction du type de télécommande originelle dont vous disposez, deux méthodes sont possibles :
 - a. Appuyez sur la touche de votre télécommande existante dont vous voulez entrer en mémoire la commande. Maintenez enfoncée cette touche jusqu'à ce que l'indicateur DEL sur la télécommande Marmitek s'éteigne brièvement. Si l'indicateur DEL ne s'éteint pas brièvement, mais clignote au lieu de cela, vous devez appliquer la méthode b à votre télécommande (remarque : si vous venez d'essayer la méthode a et vous voulez à présent essayer la méthode b, retournez d'abord à l'étape 5 et continuez à partir de là).
 - b. Appuyez sur la touche de votre télécommande existante que vous souhaitez entrer en mémoire. Maintenez enfoncée cette touche aussi longtemps que lors de l'actionnement normal de vos équipements.
7. Répétez les étapes 5 et 6 pour chaque touche que vous désirez entrer en mémoire.
8. Après avoir fini l'entrée en mémoire des touches, appuyez sur SETUP (9).

Effacer par mode les commandes entrées en mémoire afin de libérer de l'espace mémoire

Vous pouvez effacer ces commandes enregistrées pour chaque fonction séparée (TV, VCR, etc.) :

1. Appuyez sur la touche SETUP (9) jusqu'à ce que l'un des indicateurs DEL demeure allumé en permanence. Relâchez la touche SETUP (9).
2. Appuyez sur la touche mode de votre choix (TV, VCR, etc.). L'indicateur DEL clignote une seule fois.
3. Appuyez deux fois sur la touche LEARN (3)
4. Appuyez sur SETUP (9). L'indicateur DEL s'éteint au bout de quelques secondes.
5. Toutes les commandes entrées en mémoire et enregistrées des fonctions que vous aviez sélectionnées, sont à présent effacées.

4.6 Réglage du volume standard pour le récepteur satellite

De façon standard, le volume en mode satellite est réglé au moyen du téléviseur. Certains décodeurs satellite cependant disposent d'un réglage de volume à eux. Vous pouvez programmer cette fonction de telle façon que le volume est contrôlé directement via le récepteur satellite.

1. Appuyez sur la touche TV (2) et relâchez-la. Pour cette procédure, la télécommande doit être mise sur le mode TV.
2. Appuyez sur SETUP (9) et maintenez enfoncée cette touche jusqu'à ce que l'un des indicateurs DEL demeure allumé en permanence.
3. Relâchez SETUP (9).
4. Appuyez sur '⌘' (5) et maintenez enfoncée cette touche. L'indicateur DEL s'éteint. Maintenez enfoncée la touche pendant environ 8 secondes, jusqu'à ce que l'indicateur DEL clignote une fois.
5. A présent, le volume a été réglé pour la commande via le récepteur satellite.

Répétez cette procédure si vous souhaitez retourner à un réglage de volume au moyen du téléviseur.

4.7 Fonction macro « Home Theatre »

Votre télécommande comprend trois touches Macro : M1, M2 et M3. Vous pouvez programmer ces touches de telle façon qu'elles effectuent toute une série de commandes en appuyant une seule fois sur la touche. Cette fonction puissante est idéale pour l'actionnement de l'ensemble de vos équipements audio et vidéo, ou pour la sélection de certains réglages de préférence dans des applications Home Theatre.

Programmation des touches macro m1, m2 et m3

1. Appuyez sur la touche SETUP (9) jusqu'à ce que l'un des indicateurs DEL demeure allumé en permanence. Relâchez la touche SETUP (9).
2. Appuyez sur la touche MACRO (25). L'indicateur DEL clignote une seule fois.
3. Appuyez sur la touche Macro que vous souhaitez régler (M1, M2 ou M3).
4. Appuyez sur les touches de la télécommande que vous désirez enregistrer sous la touche Macro (10 commandes au maximum). L'ordre de la programmation est exactement repris lors de l'exécution de la Macro.
5. Pour enregistrer la Macro, vous appuyez à nouveau sur la touche MACRO. Lorsque vous avez atteint le maximum de 10 commandes, la programmation se termine automatiquement et les 10 commandes sont enregistrées sous la touche Macro que vous êtes en train de programmer.

Remarques concernant le réglage des macros

- La première commande d'une Macro doit être obligatoirement une touche mode (TV, VCR, etc.)
- Il peut être nécessaire d'intégrer des ralentissements supplémentaires dans la série de macros (p.e. afin de laisser chauffer votre téléviseur). Appuyez sur PAUSE (23) suivi par la touche numérique 1..9 pour introduire un ralentissement de 1 jusqu'à 9 secondes au maximum. Entre chaque commande Macro, une pause d'une demie seconde est appliquée de façon standard.
- Les touches Macro exécutent aussi bien des commandes Infrarouges (IR) que des commandes Haute fréquence (RF). Ainsi, vous pouvez simultanément activer vos

équipements audio et vidéo et régler l'éclairage (à l'aide du Marmitek Home Control TM13). C'est idéal pour les applications Home Theatre. Voir www.marmitek.com pour plus d'informations.

Effacer une touche macro

1. Appuyez sur la touche SETUP (9) jusqu'à ce que l'un des indicateurs DEL demeure allumé en permanence. Relâchez la touche SETUP.
2. Appuyez sur la touche MACRO (25). L'indicateur DEL clignote une seule fois.
3. Appuyez sur la touche Macro que vous souhaitez effacer (M1, M2 ou M3).
4. Appuyez à nouveau sur la touche SETUP (9).

4.8 Fonctions Home Control

Vous commandez vos Modules Marmitek X-10 de la façon suivante :

1. Appuyez sur la touche Marmitek X-10 ↗
2. Utilisez les touches numériques pour introduire le Code Unité du Module de votre choix (des codes à une chiffre n'ont pas besoin d'être précédé par '0').
3. Utilisez la touche de la fonction que vous souhaitez effectuer (voir l'aperçu ci-dessous)

Fonctions Marmitek X-10 :

Démarrer : CHANNEL +

Arrêt : CHANNEL -

Eclaircir : VOLUME +

Tamiser : VOLUME -

Allumer l'ensemble de l'éclairage : Power

Eteindre toutes les Unités : '⏻'

Modifier le code maison X-10

La télécommande Marmitek Easycontrol 8 a été réglée de façon standard sur code maison A. Dans la plupart des cas, vous n'avez pas besoin de modifier ce code maison, à moins que vous n'éprouviez l'influence d'un système X-10 voisin.

1. Appuyez sur la touche SETUP jusqu'à ce que l'un des indicateurs DEL demeure allumé en permanence. Relâchez la touche SETUP.
2. Utilisez les touches numériques pour le numéro correspondant au Code maison choisi (1=A, 2=B, 16=P)
3. Appuyez sur la touche -- (12) pour confirmer le Code maison. L'indicateur DEL s'éteint.

Remarque : Le Code maison que vous avez choisi doit correspondre au Code maison du Transceiver Module (TM13 ou Marmitek Console d'alarme) que vous utilisez.

Home Control et réglage de Macros

Afin de pouvoir commander votre éclairage et vos équipements, vous avez non seulement besoin de la Easycontrol 8, mais aussi de Modules Marmitek X-10 Home Control, que vous branchez dans une prise. Pas de problèmes de câbles supplémentaires : vous n'en avez pas besoin car les équipements connectés sont commandés par l'intermédiaire de votre Easycontrol 8 (aux signaux RF). Utilisez le module Marmitek Home Control TM13 (disponible en option) et branchez-y votre lampe d'ambiance ou un autre appareil électrique. Allumer/éteindre : l'actionnement se fait par l'intermédiaire de la Easycontrol 8. Vous pouvez également utiliser la fonction macro de la Easycontrol 8 pour l'actionnement de vos Modules Home Control.

5. Résolution de problèmes

La télécommande ne fonctionne pas ou les codes ne sont pas enregistrés

- Vérifiez que vous avez bien appuyé sur la touche mode correspondant à l'appareil que vous souhaitez commander.
- Si le code ne fonctionne pas, essayez la fonction de recherche automatique, ou introduisez le code suivant correspondant à la marque de votre appareil.
- Vérifiez que les piles ont été insérées correctement.
- Pour la programmation de la télécommande vous avez besoin de deux piles (neuves) alcalines.
- Quand la télécommande a perdu le code, il se peut que les piles doivent être remplacées.
- Quand l'indicateur DEL reste allumé en permanence, vous devez remplacer les piles.
- Réglez la télécommande sur les réglages usine.
- Sur **www.marmitek.com** vous trouverez une liste actuelle de questions fréquemment posées.

Remettre la Easycontrol 8 en réglage usine originel

- Appuyez sur la touche SETUP (9) et maintenez enfoncée cette touche jusqu'à ce que l'un des indicateurs DEL demeure allumé en permanence. Relâchez la touche SETUP (9).
- Appuyez deux fois sur STOP (21) et relâchez cette touche.
- Appuyez sur 'muet' (5) et relâchez-la.
- L'indicateur DEL s'éteint au bout de quelques secondes.

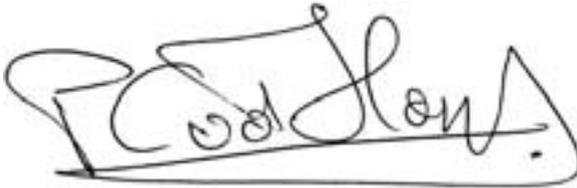
DECLARATION OF CONFORMITY

Hereby, Marmitek BV, declares that this Easycontrol 8 is in compliance with the essential requirements and other relevant provisions of Directive 1999/5/EC.

Bij deze verklaart Marmitek BV, dat deze Easycontrol 8 voldoet aan de essentiële eisen en aan de overige relevante bepalingen van Richtlijn 1999/5/EC.

Par la présente Marmitek BV déclare que l'appareil Easycontrol 8 est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes de la directive 1999/5/CE

Hiermit erklärt Marmitek BV die Übereinstimmung des Gerätes Easycontrol 8 mit den grundlegenden Anforderungen und den anderen relevanten Festlegungen der Richtlinie 1999/5/EG.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'P. Coolen', written over a horizontal line.

05-03-2004

MARMITEK BV – PO. BOX 4257 – 5604 EG EINDHOVEN – NETHERLANDS

CE 536

