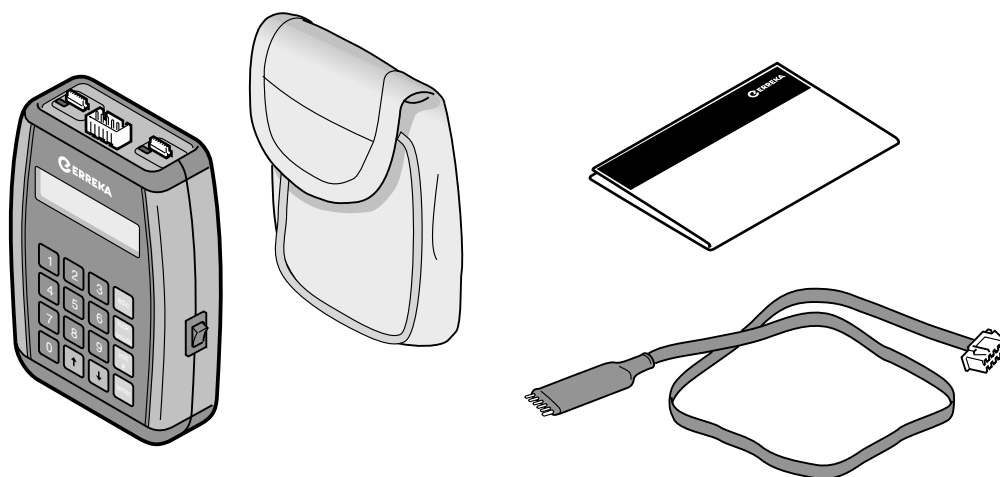


## AVISO

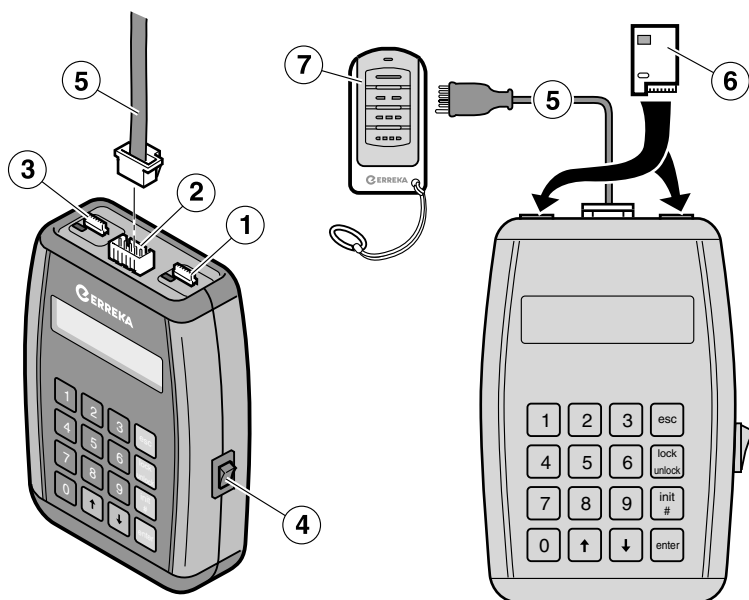
Esta guía rápida es un resumen del manual de instalación completo. Dicho manual contiene advertencias de seguridad y otras explicaciones que deben ser tenidas en cuenta. Puede descargar el manual de instalación en el apartado "Descargas" de la web de Erreka:  
<http://www.erreka.com/Automatismos/descargaDocumentos.aspx>

## Contenido suministrado



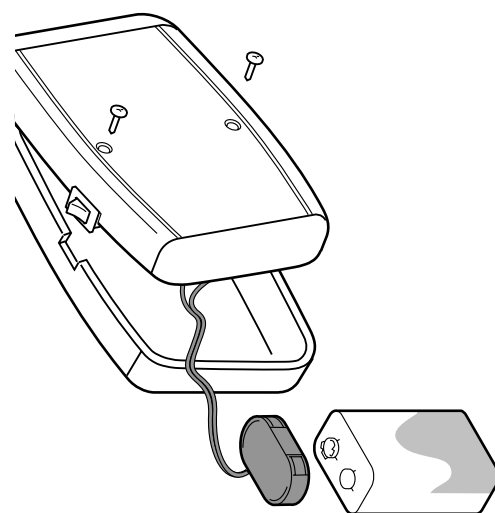
I253A

## Partes de la consola y conexionado



- 1 Zócalo A memoria DATOS (principal)
- 2 Zócalo B conector emisor
- 3 Zócalo C memoria COPIA
- 4 Interruptor de encendido y apagado
- 5 Cable de grabación de emisores
- 6 Memoria (no suministrada)
- 7 Emisor (no suministrado)

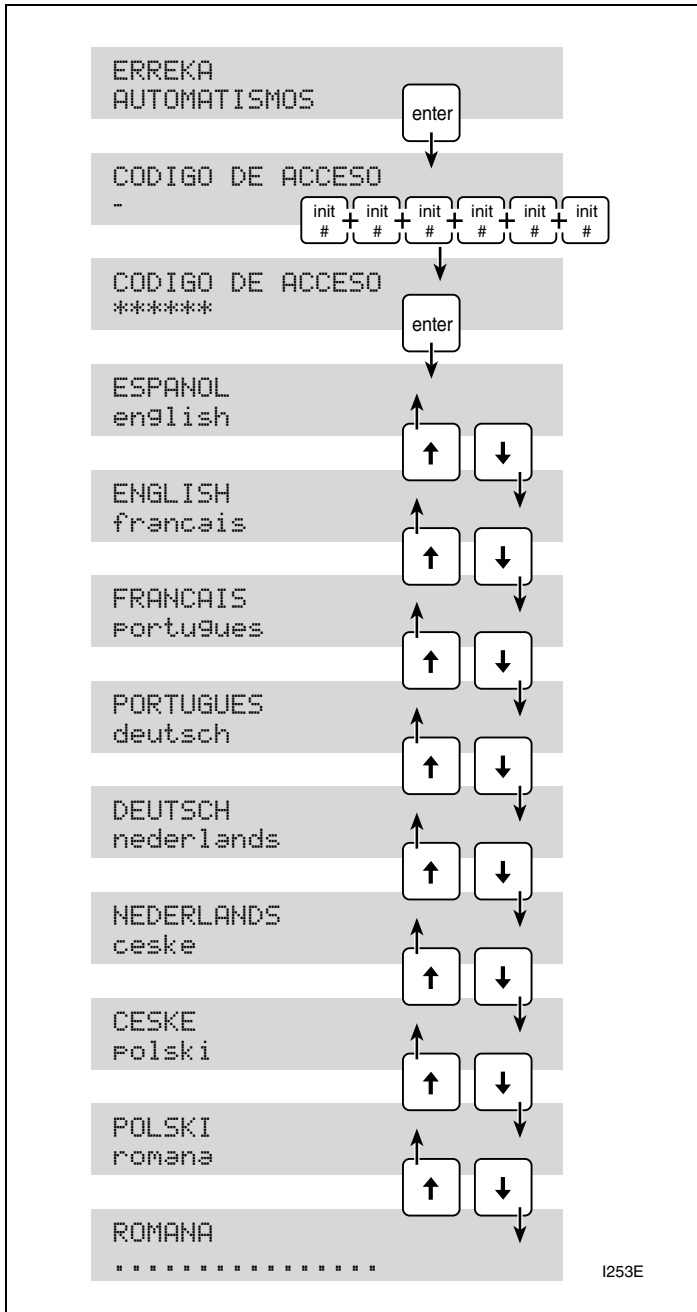
## Sustitución de la pila



I253C

- ☛ La pila, de 9V (mod. 6LR61), debe sustituirse cuando las letras del display tengan poco contraste.

## Selección del idioma de la consola



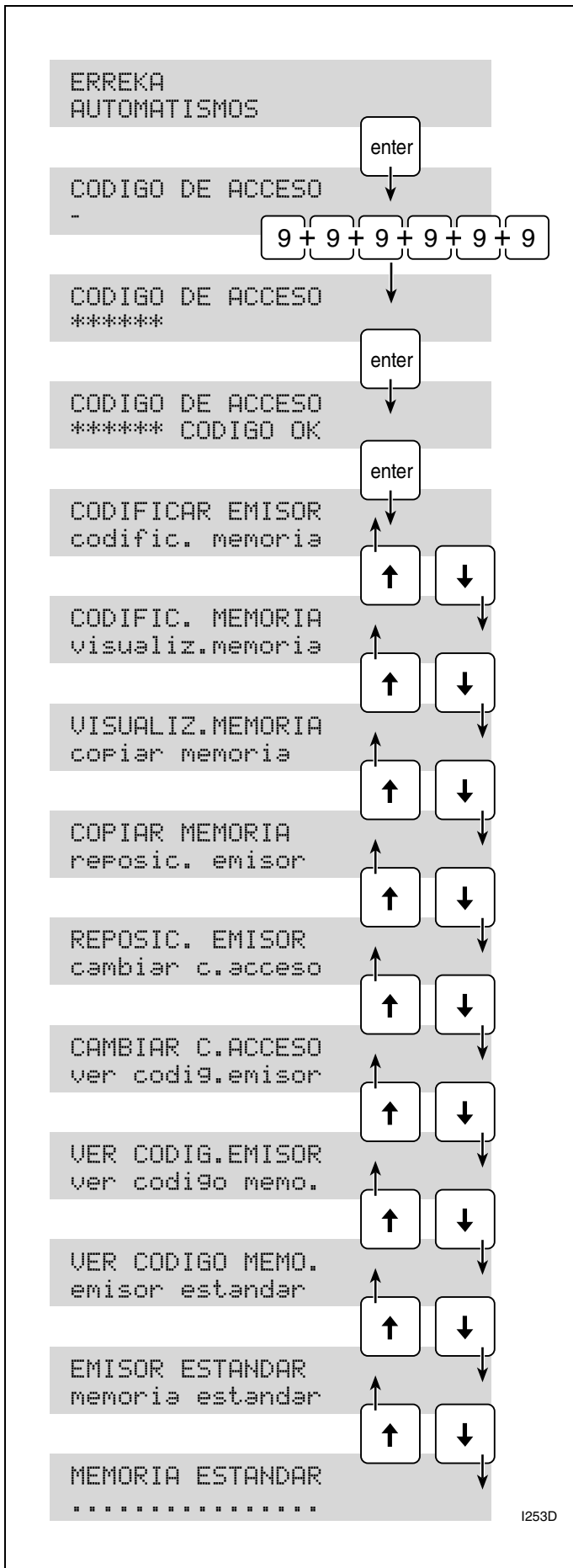
- 1 Encienda la consola mediante el interruptor de encendido y apagado. Aparece el mensaje:  
ERREKA  
AUTOMATISMOS
  - 2 Pulse . Aparece el mensaje:  
CODIGO DE ACCESO  
-
  - 3 Introduzca el símbolo ##### (# seis veces):  
CODIGO DE ACCESO  
\*\*\*\*\*
  - 4 Pulse . Aparece el menú de idiomas:  
ESPAÑOL  
english  
(el idioma seleccionado es el que aparece en la primera línea, en mayúsculas).
  - 5 Mediante las flechas ,  seleccione el idioma deseado y pulse . Aparece el mensaje:  
ERREKA  
AUTOMATISMOS en el idioma seleccionado.
- Si no desea utilizar la consola, apáguela mediante el interruptor lateral. El idioma seleccionado queda almacenado.
  - Si desea utilizar la consola, siga las instrucciones del apartado "Utilización de la consola".

## Utilización de la consola

- 1 Encienda la consola mediante el interruptor lateral de encendido y apagado. Aparece el mensaje  
ERREKA  
AUTOMATISMOS
- 2 Pulse .  
Aparece el mensaje  
CODIGO DE ACCESO  
-
- 3 Introduzca la clave de acceso (de fábrica, sale con la clave 999999, 9 seis veces):  
CODIGO DE ACCESO  
\*\*\*\*\*
- 4 Pulse :
  - Si el código NO es correcto, aparece:  
CODIGO DE ACCESO  
\*\*\*\*\* COD.ERROR . Pulse  e introdúzcalo de nuevo.
  - Si el código SI es correcto, aparece:  
CODIGO DE ACCESO  
\*\*\*\*\* CODIGO OK
- 5 Tras introducir el código correcto, pulse , con lo que se entra en el menú de funciones de la consola:  
CODIFICAR EMISOR  
codific. memoria
- 6 Mediante las flechas ,  puede desplazarse a lo largo de las diferentes funciones de la consola. Pulsando , se selecciona la función de la primera línea (la que está en letras mayúsculas).

## Descripción de las funciones de la consola

➤ **Antes de utilizar ninguna otra función, cambie la clave de acceso** (función CAMBIAR C.ACCESO), ya que los 4 últimos dígitos de la clave de acceso determinan el código de instalador YYYY de la consola y de las diferentes codificaciones.



### Función CODIFICAR EMISOR

Esta función permite grabar emisores estándar (no personalizados) o personalizados con nuestro mismo código de instalador. Permite grabar los emisores con el número de instalación (NRO. INSTAL, ZZZZ) y el código del emisor (CODIGO EMISOR ?, XXXX). Si desea conservar el número de serie del emisor, pulse **ESC**.

Si solamente se cambian las dos primeras cifras de la clave de acceso, dejando las cuatro restantes sin cambiar (\*\*9999), el código estándar de los emisores ROLLER no se podrá modificar.

### Función CODIFIC. MEMORIA

Esta función sirve para grabar memorias estándar (sin personalizar) o personalizadas con nuestro mismo código de instalador. Permite grabar las memorias con el número de instalación (NRO. INSTAL, ZZZZ), tras lo cual asigna el código de instalador y el número de instalación y después verifica la memoria. Si es correcta, presenta el mensaje MEMORIA OK y queda a la espera de que pulsemos una tecla: pulse **ESC** para salir al menú principal; pulse **enter** para grabar o pre-asignar códigos de emisores y el canal a utilizar. Para grabar los códigos de los emisores, debe introducir el código del primer emisor y el del último emisor (en formato de cuatro cifras, XXXX).

Si solamente se cambian las dos primeras cifras de la clave de acceso, dejando las cuatro restantes sin cambiar (\*\*9999), no se graban o pre-asignan los códigos de emisores y el canal (únicamente se cambia el código instalador-número de instalación de la memoria). En este caso la grabación de los códigos se debe realizar directamente en el receptor.

### Función VISUALIZAR MEMORIA

Mediante esta función es posible visualizar todos los registros grabados en la memoria, así como bloquear o desbloquear emisores. El display muestra:

```
REG. CODIGO C B  
TTTT XXXXXXXX 1LN
```

REG. : número del registro

CODIGO: código del emisor de ese registro

C: canal

B: bloqueo; N = NO bloqueado, S = SI bloqueado

El bloqueo o desbloqueo del registro se realiza mediante la tecla **lock/unlock**.

Con las flechas **↑**, **↓** es posible desplazarse por cada uno de los registros (TTTT) que estén memorizados. Además, pulsando **enter** y escribiendo el código del emisor (XXXXXXXX, 7 cifras) muestra el registro correspondiente a dicho código.

### **Función COPIAR MEMORIA**

Esta función permite copiar todos los registros de una memoria en otra, lo que resulta muy útil, por ejemplo para guardar una copia de seguridad. La memoria origen se inserta en el zócalo A y la destino en el zócalo C. Si tiene una memoria de 250 códigos completamente llena y necesita más capacidad, puede proceder de dos formas diferentes, según el caso:

- Si los códigos de la memoria original han sido introducidos en el receptor de radio (con el número de serie del emisor estándar): tome una nueva memoria de capacidad 1000 y mediante la función **COPIAR MEMORIA** copie los registros de la memoria llena con 250 códigos en la nueva memoria de 1000. Podrá seguir introduciendo nuevos registros en el receptor, mediante el emisor correspondiente.
- Si los códigos han sido pre-asignados automáticamente mediante consola (introduciendo el primer código y el último código): es preferible codificar la nueva memoria de 1000 códigos mediante la función **CODIFIC. MEMORIA** (asegúrese de que la codificación de la nueva memoria incluya los códigos de la antigua). De realizarlo con la función **COPIAR MEMORIA**, se vería obligado a introducir los nuevos códigos manualmente en el receptor (mediante emisores).

### **Función REPOSIC. EMISOR**

Esta función sirve para reponer un emisor que se ha perdido o averiado. Esta consola permite realizar un máximo de siete reposiciones distintas de un mismo emisor. Un emisor nuevo tiene el código de reposición = 0. Cada vez que se hace una reposición, el emisor con el número de reposición anterior queda inhabilitado; por esto, es imprescindible no saltarse el orden de las reposiciones.

Para reposicionar un emisor, introduzca el número de instalación (NRO. INSTAL, ZZZZ) y el código del emisor (CODIGO EMISOR ?, XXXXXXX, 7 cifras), y posteriormente introduzca el número de reposición (NRO. REPOSICION, W) deseado.

Se recomienda comprobar los datos grabados mediante la función **VER CODIG. EMISOR**.

### **Función CAMBIAR C. ACCESO**

Con esta función se cambia el código de acceso de la consola, y también el código de instalador, ya que los cuatro últimos dígitos de la clave de acceso determinan el código de instalador YYYY de la consola.

Si sólomente se cambian las dos primeras cifras, dejando las cuatro restantes sin cambiar (\*\*9999), el código de instalador seguirá siendo el estándar; el código estándar de los emisores no se podrá modificar y no se podrán grabar o pre-asignar los códigos de emisor ni el canal en la memoria.

👉 **Tenga en cuenta que si no recuerda el código de acceso a la consola, no podrá acceder a sus funciones.**

### **Función VER CODIG. EMISOR**

Esta función permite ver el código de un emisor así como el número de la instalación a la que pertenece.

Sólo es posible leer emisores estándar (sin personalizar) o que estén personalizados con el mismo código de instalador (YYYY) que la consola.

La información proporcionada es la siguiente:

```
CODIGO EMISOR RW  
XXXXXXXX YYYZZZZ
```

XXXXXXXX: código del emisor  
YYYY: código del instalador  
ZZZZ: número de instalación  
RW: número de reposición W del emisor

### **Función VER CODIGO MEMO.**

Mediante esta función se puede visualizar el tipo de memoria, su código de instalación y el número de registros ocupados.

Sólo es posible leer memorias estándar (sin personalizar) o que estén personalizados con el mismo código de instalador (YYYY) que la consola.

La información proporcionada es la siguiente:

```
MEMORIA OK UUUU  
YYYZZZZ RRRR
```

UUUU: tamaño de la memoria (250, 500, 1000)

YYYY: código del instalador

ZZZZ: número de instalación

RRRR: número de registros ocupados

### **Función EMISOR ESTANDAR**

Con esta función es posible quitar la personalización de un emisor, es decir, devolverlo a su estado estándar (no personalizado mediante un código de instalador), siempre que el código del instalador (YYYY) del emisor coincida con el código instalador de la consola.

Se deberá completar con el código del emisor que incorpora el emisor (el IRIS lo lleva marcado en láser en un costado 0XXXXXXX y el RMAT lleva una pegatina XXXXXXXX debajo de la tapa de la pila).

### **Función MEMORIA ESTANDAR**

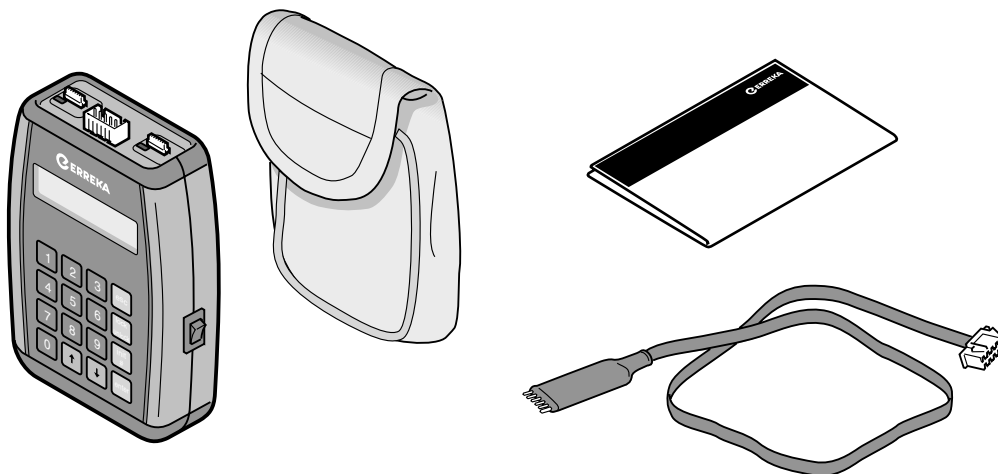
Con esta función es posible quitar la personalización de una memoria, es decir, devolverla a su estado estándar (no personalizada mediante un código de instalador), siempre que el código del instalador (YYYY) del emisor coincida con el código instalador de la consola.

Tenga en cuenta que se borran todos los registros grabados en la memoria.

## WARNING

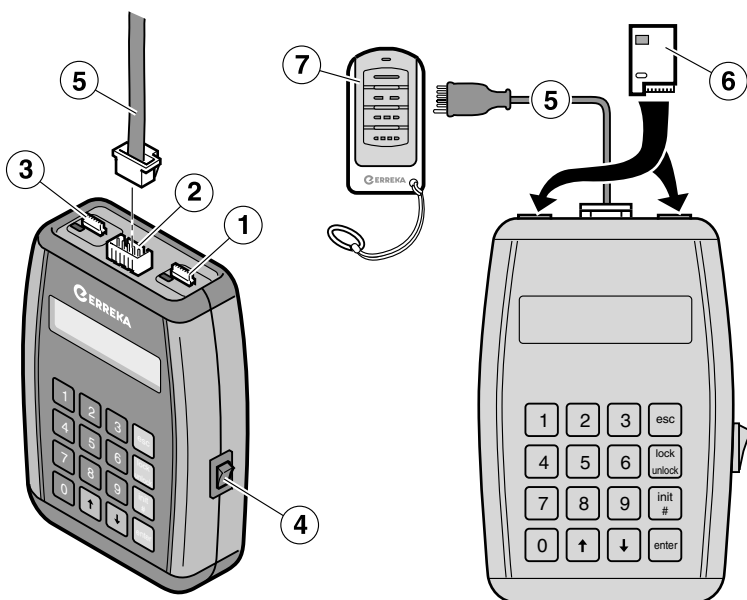
This quick guide is a summary of the complete installation manual. The manual contains safety warnings and other explanations which must be taken into account. The installation manual can be downloaded by going to the "Downloads" section of Erreka website:  
<http://www.erreka.com/Automatismos/descargaDocumentos.aspx>

## Contents supplied



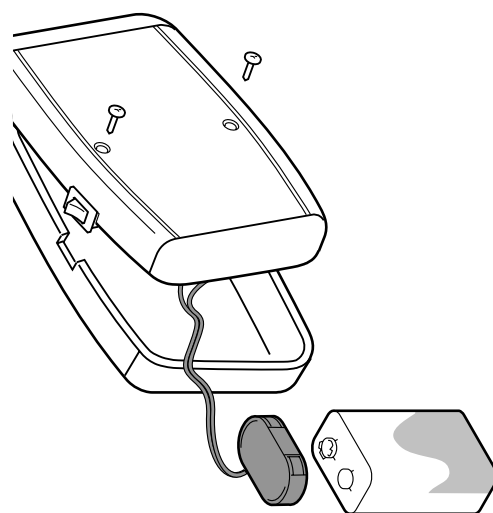
I253A

## Console parts and connections



- 1 Socket A DATA memory card (main)
- 2 Socket B transmitter connector
- 3 Socket C BACKUP memory card
- 4 On/off switch
- 5 Transmitter programming cable
- 6 Memory card (not supplied)
- 7 Transmitter (not supplied)

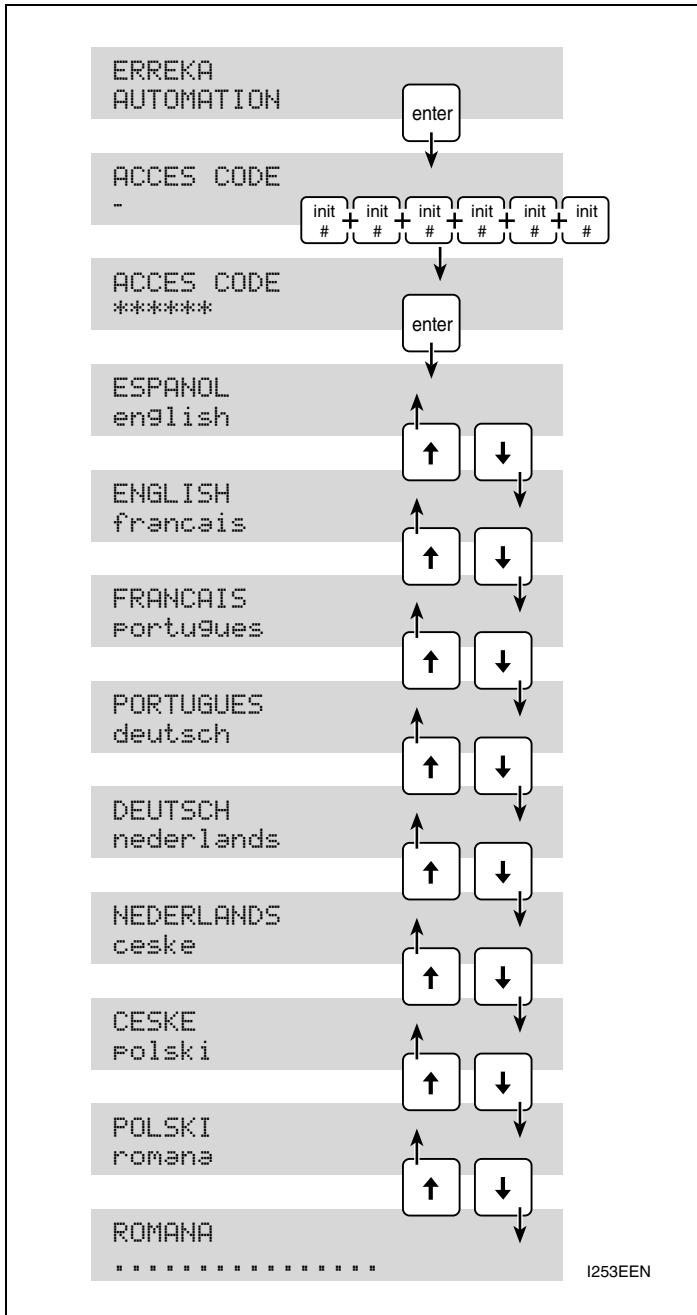
## Replacing the battery



I253C

- ✎ The 9V (mod. 6LR61) battery must be replaced when the letters of the display have low contrast.

## Console language setting



- 1 Turn on the console using the on/off switch. This will display the message:  
ERREKA  
AUTOMATION
- 2 Press . This will display the message:  
ACCES CODE  
---
- 3 Enter the symbol ##### (# six times):  
ACCES CODE  
\*\*\*\*\*
- 4 Press . The language menu is displayed:  
ESPANOL  
English  
(the selected language is shown in the first line, in capital letters).
- 5 Use the keys ,  to select the required language and press . This will display the message:  
ERREKA                    in the selected language.  
AUTOMATION

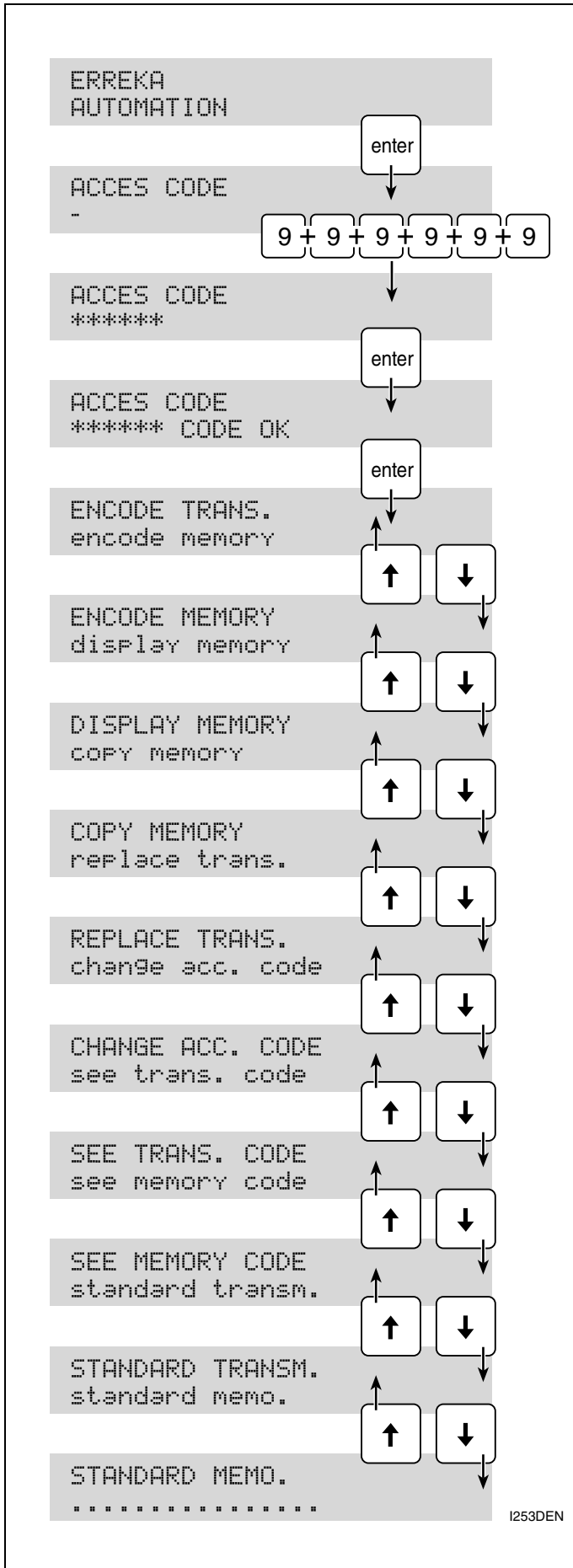
- Turn the console off using the side switch whenever it is not used. The selected language is stored.
- To use the console, follow the instructions in section "Using the console".

## Using the console

- 1 Turn on the console using the side on/off switch. This will display the message  
ERREKA  
AUTOMATION
- 2 Press .  
This will display the message  
ACCES CODE  
---
- 3 Enter the access code; the default is 999999 (number nine, six times):  
ACCES CODE  
\*\*\*\*\*
- 4 Press  :
  - If the code is NOT correct, the following is displayed:  
ACCES CODE  
\*\*\*\*\* COD.ERROR . Press  and enter again.
  - If the code IS correct, the following is displayed:  
ACCES CODE  
\*\*\*\*\* CODE OK
- 5 After entering the correct code, press  to enter the console functions menu:  
ENCODE TRANS.  
encode memory
- 6 The keys ,  can be used to move around the different functions of the console. Pressing  selects the first line function (in capital letters).

## Description of console functions

☞ **Before using any other function, change the access code** (function CHANGE ACC. CODE), since the 4 last digits of the access code determine the YYYY installer code of the console and the different encodings.



### Function ENCODE TRANS.

This function can be used to programme personalised or standard (non-personalised) transmitters with a single installer code. It can be used to programme the transmitters with the installation number (INSTALL.NO., ZZZZ) and the transmitter code (TRANS. CODE ?, XXXX). Press to programme the transmitter serial number.

If only the first two figures of the access code are changed, leaving the other four unchanged (\*\*9999), the standard ROLLER transmitter code cannot be modified.

### Function ENCODE MEMORY

This function is used to programme personalised or standard (non-personalised) memories with a single installer code. It can be used to programme memories with the installation number (INSTALL.NO., ZZZZ), after which it assigns the installer code and the installation number and then checks the memory card. If it is correct, the message MEMORY OK is displayed while waiting for a key to be pressed: press to leave the main menu; press to programme or pre-assign transmitter codes and the channel to be used. To programme the transmitter codes, enter the first transmitter code and the last transmitter code (in four digit format, XXXX).

If only the first two figures of the access code are changed, leaving the other four unchanged (\*\*9999), the channel and transmitter codes are not programmed or pre-assigned (only the installer code-memory installation number is changed). In this case the codes should be programmed directly in the receiver.

### Function DISPLAY MEMORY

This function can be used to display all the entries programmed in the memory card, and to lock or unlock transmitters. The display shows:

```
REG. CODE   C B
TTTT XXXXXXX LN
```

REG. : entry number

CODE: transmitter code for this entry

C: channel

B: block; N = NOT blocked, Y = Blocked

The entry is locked or unlocked using the key.

The , keys can be used to move around each of the stored entries (TTTT). Moreover, pressing and entering the transmitter code (XXXXXXXX, 7 digits) shows the code for this entry.

### Function COPY MEMORY

This function allows all the entries to be copied from one memory card to another, which is very useful when, for example, making backup copies. The source memory card is inserted in socket A and the target memory card in socket C.

If a 250 code memory card is completely full and more capacity is needed, proceed in one of the following two ways, as appropriate:

- If the original memory card codes have been entered in the radio receiver (with the standard transmitter serial number): take a new memory card with capacity 1000 and use the function COPY MEMORY to copy the 250 code memory card to the new 1000 code memory card. New entries can then be introduced in the receiver using the corresponding transmitter.
- If the codes have been automatically pre-assigned using the console (entering the first and last codes): it is preferable to encode the new 1000 code memory card using the function ENCODE MEMORY (make sure the new memory encoding includes the old codes). When carried out with the COPY MEMORY function, it is necessary to introduce the new codes manually in the receiver (using transmitters).

### Function REPLACE TRANS.

This function is used to replace a lost or failed transmitter. The console allows up to seven different replacements of a single transmitter. A new transmitter has the replacement code = 0. Every time a replacement is made, the transmitter with the previous replacement number is disabled; for this reason it is very important to respect the order of the replacements.

To replace a transmitter, enter the installation number (INSTALL. NO., ZZZZ) and the transmitter code (TRANS. CODE ?, XXXXXXX, 7 digits) and then enter the replacement number (REPLACEMENT NO., W).

We recommend checking the data stored with the function SEE TRANS. CODE.

### Function CHANGE ACC. CODE

This function changes the console access code and the installer code, since the last four digits of the access code determine the YYYY installer code of the console.

If only the first two figures are changed, leaving the other four unchanged (\*\*9999), the installer code will remain as standard; the standard transmitter code cannot be modified and the channel and transmitter codes cannot be programmed or pre-assigned in the memory card.

**Remember that functions cannot be accessed without the console access code.**

### Function SEE TRANS. CODE

This function shows the transmitter code and the number of the facility it is part of.

It is only possible to read standard transmitters (non-personalised) or personalised transmitters with the same installer code (YYYY) as the console.

The information provided is as follows:

```
RW TRANS. CODE  
XXXXXXX YYYYZZZZ
```

XXXXXXX: transmitter code

YYYY: installer code

ZZZZ: installation number

RW: transmitter W replacement number

### Function SEE MEMORY CODE

This function can be used to display the memory card type, its installation code and the number of entries used.

It is only possible to read standard memories (non-personalised) or personalised memories with the same installer code (YYYY) as the console.

The information provided is as follows:

```
MEMORY OK UUUU  
YYYYZZZZ RRRR
```

UUUU: memory size (250, 500, 1000)

YYYY: installer code

ZZZZ: installation number

RRRR: number of entries used

### Function STANDARD TRANSM.

With this function it is possible to remove the personalisation of a transmitter, i.e. return it to its standard status (not personalised through an installer code), provided the installer code (YYYY) of the transmitter coincides with the console installer code.

This should be completed with the transmitter code (the IRIS is laser-marked on one side OXXXXXXX and the RMAT has a label XXXXXXX underneath the battery cover).

### Function STANDARD MEMO.

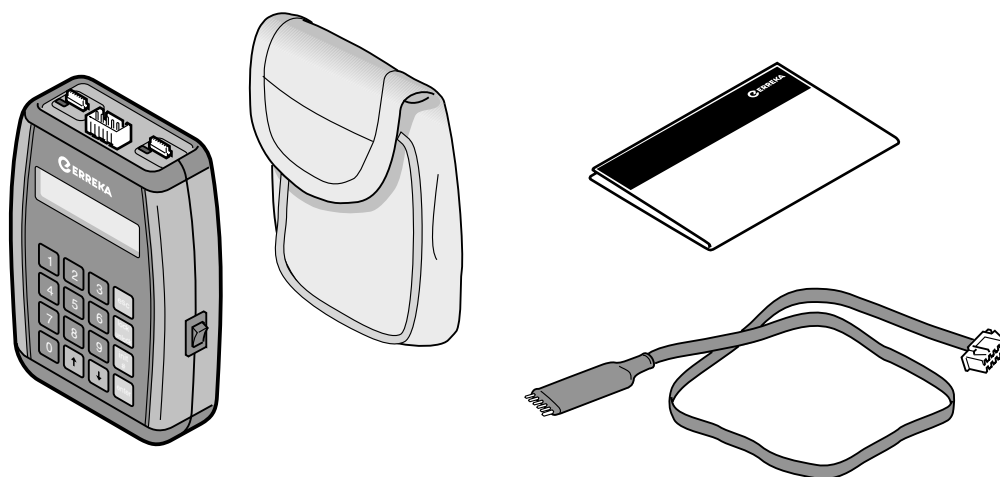
With this function it is possible to remove the personalisation of a memory card, i.e. return it to its standard status (not personalised through an installer code), provided the installer code (YYYY) of the transmitter coincides with the console installer code.

Remember that all entries stored in the memory card will be deleted.

## AVERTISSEMENT

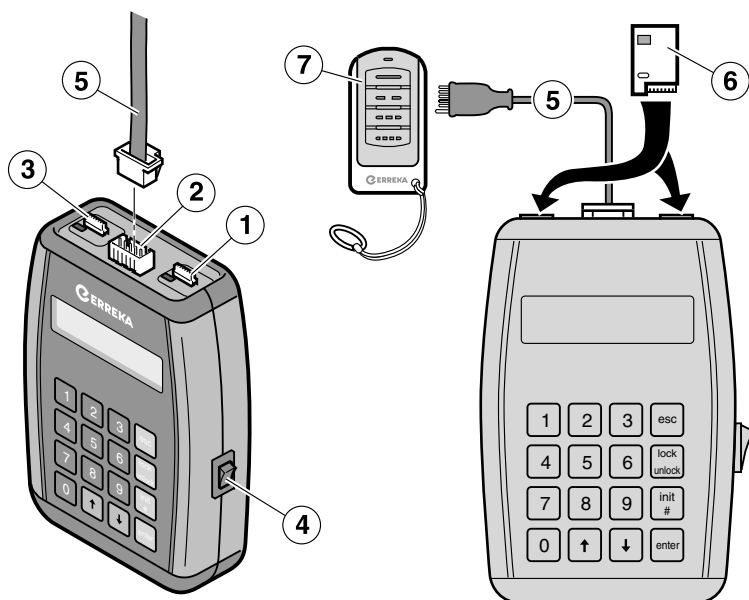
Ce guide rapide est un résumé du manuel d'installation complet. Ce manuel contient des avertissements de sécurité et d'autres explications qui doivent être pris en compte. Vous pouvez télécharger le manuel d'installation dans la section « Téléchargements » du site web d'Erreka : <http://www.erreka.com/Automatismos/descargaDocumentos.aspx>

## Contenu fourni



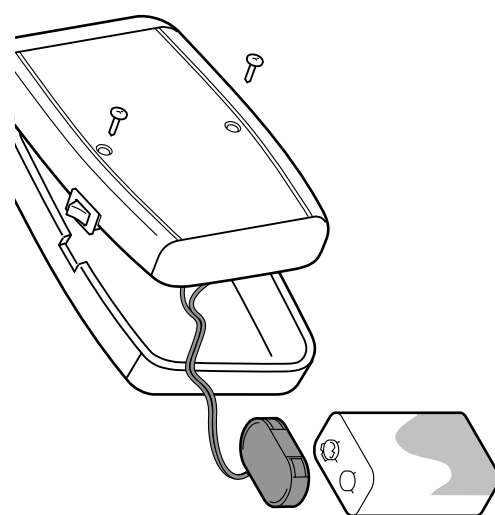
I253A

## Parties de la console et connexions



- 1 Connecteur A mémoire DONNÉES (principal)
- 2 Connecteur B émetteur
- 3 Connecteur C mémoire COPIE
- 4 Interrupteur mise en marche/arrêt
- 5 Câble d'enregistrement d'émetteurs
- 6 Mémoire (non fournie)
- 7 Émetteur (non fourni)

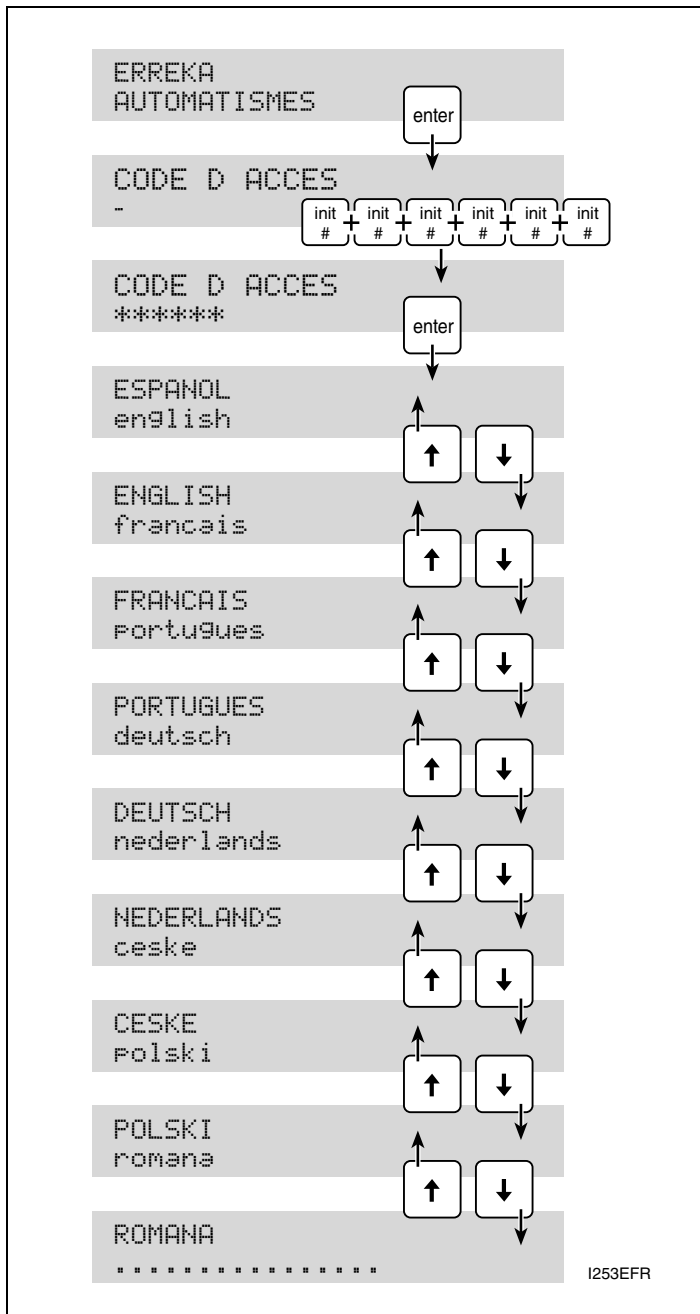
## Rechange de la pile



I253C

- ☛ La pile, de 9V (mod. 6LR61), doit être remplacée lorsque les lettres du display ont peu de contraste.

## Sélection de la langue de la console



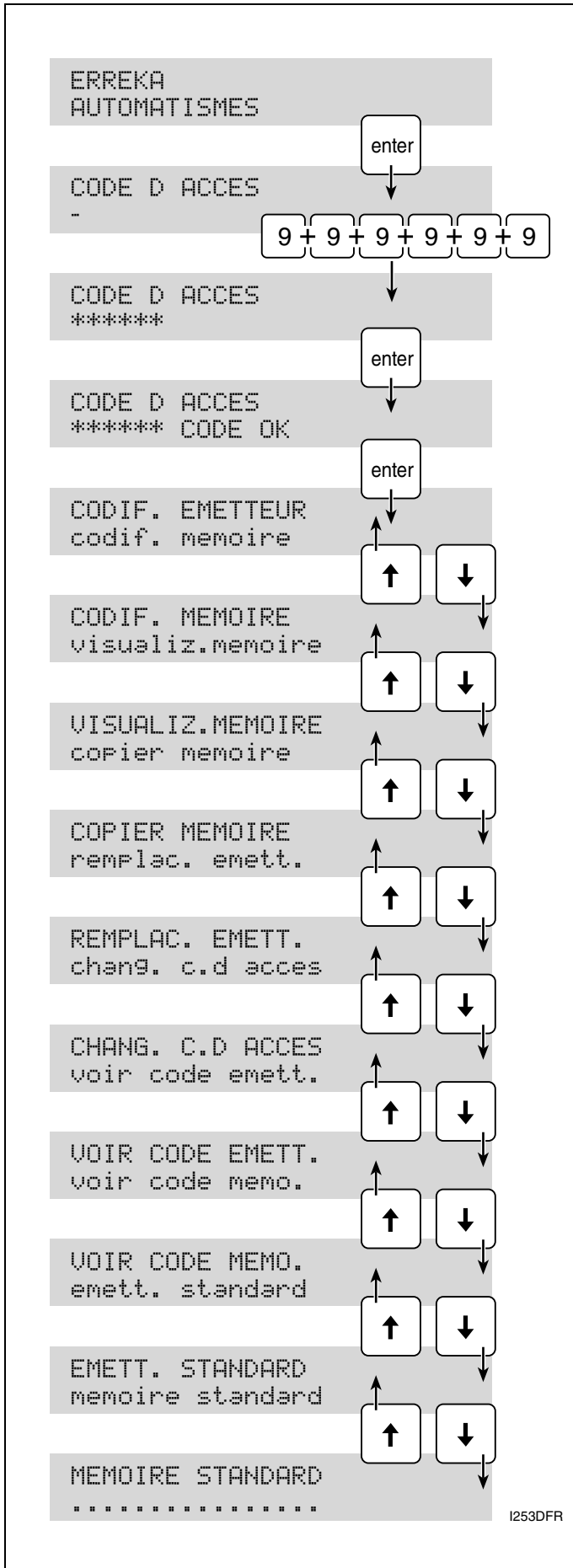
- 1 Allumez la console avec l'interrupteur de mise en marche et arrêt. Le message suivant s'affiche :  
ERREKA  
AUTOMATISMES
  - 2 Appuyez sur . Le message suivant s'affiche :  
CODE D ACCES  
-
  - 3 Introduisez le symbole ##### (# six fois) :  
CODE D ACCES  
\*\*\*\*\*
  - 4 Appuyez sur . Le menu des langues s'affiche :  
ESPANOL  
english  
(la langue sélectionnée apparaît en majuscules sur la première ligne).
  - 5 Avec les flèches , sélectionnez la langue désirée et appuyez sur . Le message suivant s'affiche :  
ERREKA AUTOMATISMES dans la langue sélectionnée.
- Si vous ne souhaitez pas utiliser la console, éteignez-la avec l'interrupteur latéral. La langue sélectionnée reste enregistrée.
  - Si au contraire vous souhaitez utiliser la console, suivez les indications du paragraphe "Utilisation de la console".

## Utilisation de la console

- 1 Allumez la console avec l'interrupteur latéral de mise en marche et arrêt. Le message suivant s'affiche :  
ERREKA  
AUTOMATISMES
- 2 Appuyez sur .  
Le message suivant s'affiche  
CODE D ACCES  
-
- 3 Introduisez le code d'accès (d'usine, avec le code 999999, 9 six fois) :  
CODE D ACCES  
\*\*\*\*\*
- 4 Appuyez sur :
  - Si le code n'est PAS correct, le message suivant apparaît : CODE D ACCES \*\*\*\*\* COD.ERREUR . Appuyez sur et introduisez-le à nouveau.
  - Si le code est correct, le message suivant apparaît :  
CODE D ACCES  
\*\*\*\*\* CODE OK
- 5 Après avoir introduit le code correct, appuyez sur pour accéder au menu des fonctions de la console :  
CODIF. EMETTEUR  
codif. memoire
- 6 Avec les flèches , vous pouvez vous déplacer à travers les différentes fonctions de la console. En appuyant sur , il est possible de sélectionner la fonction de la première rangée (celle en majuscules).

## Description des fonctions de la console

➤ **Avant d'utiliser une toute autre fonction, changez le code d'accès** (fonction **CHANG. C. D ACCES**), car les 4 derniers chiffres du code d'accès déterminent le code d'installateur **YYYY** de la console et les différents codages.



### Fonction CODIF. EMETTEUR

Cette fonction permet d'enregistrer des émetteurs standard (non personnalisés) ou personnalisés avec le même code d'installateur que nous possédons. Elle permet d'enregistrer les émetteurs avec le numéro d'installation (**NRO. INSTAL, ZZZZ**) et le code de l'émetteur (**CODE EMETTEUR ?, XXXX**). Si vous souhaitez conserver le numéro de série de l'émetteur, appuyez sur **esc**.

Si seulement les deux premiers chiffres du code d'accès sont modifiés, en conservant les quatre autres (\*\*9999), le code standard des émetteurs **ROLLER** ne pourra pas être modifié.

### Fonction CODIF. MEMOIRE

Cette fonction permet d'enregistrer des mémoires standard (non personnalisées) ou personnalisées avec le même code d'installateur. Elle permet d'enregistrer les mémoires avec le numéro d'installation (**NRO. INSTAL, ZZZZ**) et ensuite, le code d'installateur est assigné, ainsi que le numéro d'installation. La mémoire est ensuite vérifiée. Si tout est correct, le message suivant s'affiche : **MEMOIRE OK** et le système attend qu'une touche soit sélectionnée : appuyez sur **esc** pour quitter le menu principal ; appuyez sur **enter** pour enregistrer ou pré-assigner des codes des émetteurs et le canal à utiliser. Pour enregistrer les codes des émetteurs, il faut introduire le code du premier émetteur et celui du dernier émetteur (format de quatre chiffres, **XXXX**).

Si seulement les deux premiers chiffres du code d'accès sont modifiés, en conservant les quatre autres (\*\*9999), les codes des émetteurs et le canal ne sont pas enregistrés ni pré-assignés (uniquement le code installateur-numéro d'installation de la mémoire est modifié). Dans ce cas, l'enregistrement des codes doit être réalisé directement dans le récepteur.

### Fonction VISUALIZ. MEMOIRE

Avec cette fonction, il est possible de visualiser tous les registres enregistrés dans la mémoire, ainsi que de bloquer ou de débloquer les émetteurs. Le display affiche :

```
REG. CODE    C B
TTTT XXXXXXXX 1_N
```

REG. : numéro du registre.

CODE : code de l'émetteur de ce registre

C : canal

B: blocage ; N = NON bloqué, S = OUI bloqué

Le blocage ou déblocage du registre est effectué avec la touche **lock/unlock**.

Avec les flèches **↑**, **↓** il est possible de se déplacer dans chacun des registres (TTTT) enregistrés. Par ailleurs, en appuyant sur **enter** et en écrivant le code de l'émetteur (XXXXXXX, 7 chiffres) le registre correspondant à ce code est affiché.

### Fonction COPIER MEMOIRE

Cette fonction permet de copier tous les registres d'une mémoire dans une autre, ce qui est très utile, par exemple, pour enregistrer une copie de sécurité. La mémoire d'origine est insérée dans le connecteur A et celle de destination, dans le connecteur C.

Si vous disposez d'une mémoire de 250 codes complètement pleine et vous avez besoin de davantage de capacité, vous pouvez agir de différente façon, selon le cas :

- Si les codes de la mémoire d'origine ont été introduits dans le récepteur radio (avec le numéro de série de l'émetteur standard) : prenez une nouvelle mémoire avec une capacité de 1000 et avec la fonction COPIER MEMOIRE copiez les registres de la mémoire pleine avec 250 codes dans la nouvelle mémoire de 1000. Il est possible d'ajouter de nouveaux registres dans le récepteur avec l'émetteur correspondant.
- Si les codes ont été pré-assignés automatiquement avec la console (en introduisant le premier code et le dernier code) : il est préférable de coder la nouvelle mémoire de 1000 codes avec la fonction CODIFIC. MEMOIRE (assurez-vous que le codage de la nouvelle mémoire inclue les codes de l'ancienne). Si nous procédons avec la fonction COPIER MEMOIRE, il faudrait obligatoirement introduire les nouveaux codes manuellement dans le récepteur (avec des émetteurs).

### Fonction REMPLAC. EMETT.

Cette fonction permet de remplacer un émetteur perdu ou défaillant. Cette console permet de réaliser un maximum de sept remplacements différents d'un même émetteur. Un nouvel émetteur présente le code de rechange = 0. Chaque fois qu'un remplacement est effectué, l'émetteur avec le numéro de rechange précédent reste désactivé, c'est pourquoi il est indispensable de respecter l'ordre des rechanges.

Pour le changement d'un émetteur, introduisez le numéro d'installation (NRO. INSTAL, ZZZZ) et le code de l'émetteur (CODE EMETTEUR ?, XXXXXXX, 7 chiffres), et ensuite introduisez le numéro de remplacement (NRO. REMPLAC, W) désiré.

Il est recommandé de vérifier les données enregistrées avec la fonction VOIR CODE EMETT.

### Fonction CHANG. C.D ACCES

Avec cette fonction, le code d'accès de la console est modifié, ainsi que le code d'installateur, car les quatre derniers chiffres du code d'accès déterminent le code d'installateur YYYY de la console.

Si seulement les deux premiers chiffres du code d'accès sont modifiés, en conservant les quatre autres (\*\*9999), le code d'installateur continuera d'être le standard ; le code standard des émetteurs ne pourra pas être modifié et il ne sera pas possible d'enregistrer ou de pré-assigner les codes d'émetteur ni le canal dans la mémoire.

👉 **Sachez que si vous oubliez le code d'accès de la console, vous ne pourrez pas accéder à ses fonctions.**

### Fonction VOIR CODE EMETT.

Elle permet de voir le code d'un émetteur, ainsi que le numéro de l'installation à laquelle il appartient.

Il est uniquement possible de lire les émetteurs standard (sans personnaliser) ou personnalisés avec le même code d'installateur (YYYY) que la console.

L'information fournie est la suivante :

```
CODE EMETT.   RW
XXXXXXXX YYYYZZZZ
```

XXXXXXXX : code de l'émetteur

YYYY : code d'installateur

ZZZZ : numéro d'installation

RW : numéro de remplacement W de l'émetteur

### Fonction VOIR CODE MEMO.

Avec cette fonction, il est possible de visualiser le type de mémoire, son code d'installation et le nombre de registres occupés.

Il est uniquement possible de lire les émetteurs standard (sans personnaliser) ou personnalisés avec le même code d'installateur (YYYY) que la console.

L'information fournie est la suivante :

```
MEMOIRE OK UVWV
YYYYZZZZ RRRR
```

UVWV : dimensions de la mémoire (250, 500, 1000)

YYYY : code d'installateur

ZZZZ : numéro d'installation

RRRR : numéro de registres occupés

### Fonction EMETT. STANDARD

Cette fonction permet d'annuler la personnalisation d'un émetteur, c'est-à-dire de le rendre à son état standard (non personnalisé avec un code d'installateur), à condition que le code d'installateur (YYYY) de l'émetteur coïncide avec le code d'installateur de la console.

Il faudra compléter avec le code de l'émetteur qu'incorpore l'émetteur (l'IRIS est marqué au laser sur un côté OXXXXXXX et le RMAT inclut un adhésif XXXXXXXX sous le couvercle de la pile).

### Fonction MEMOIRE STANDARD

Cette fonction permet d'annuler la personnalisation d'une mémoire, c'est-à-dire de la rendre à son état standard (non personnalisée avec un code d'installateur), à condition que le code d'installateur (YYYY) de l'émetteur coïncide avec le code d'installateur de la console.

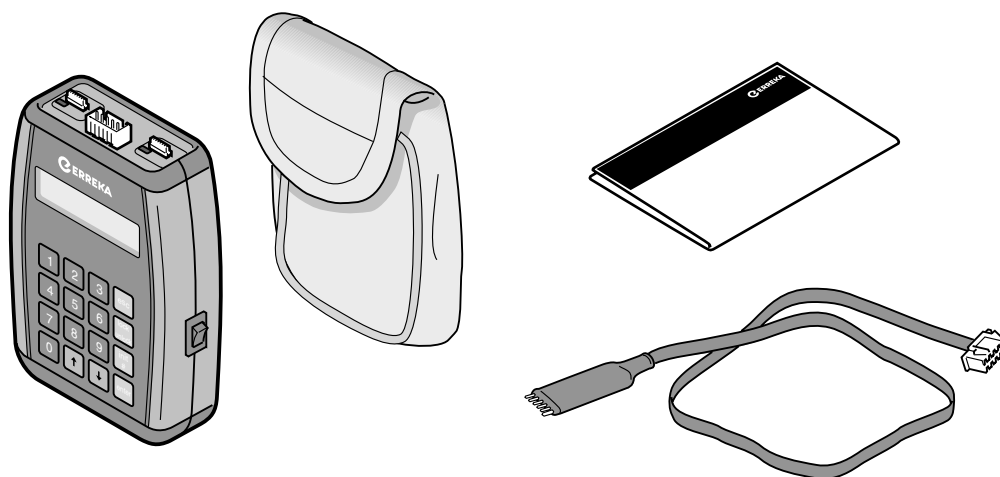
Sachez que tous les registres enregistrés dans la mémoire sont effacés.

## AVISO

Este guia rápido é um resumo do manual de instalação completo. Este manual contém advertências de segurança e outras explicações a ter em atenção. Pode efectuar o download do manual de instalação na secção "Downloads" do site da Erreka:

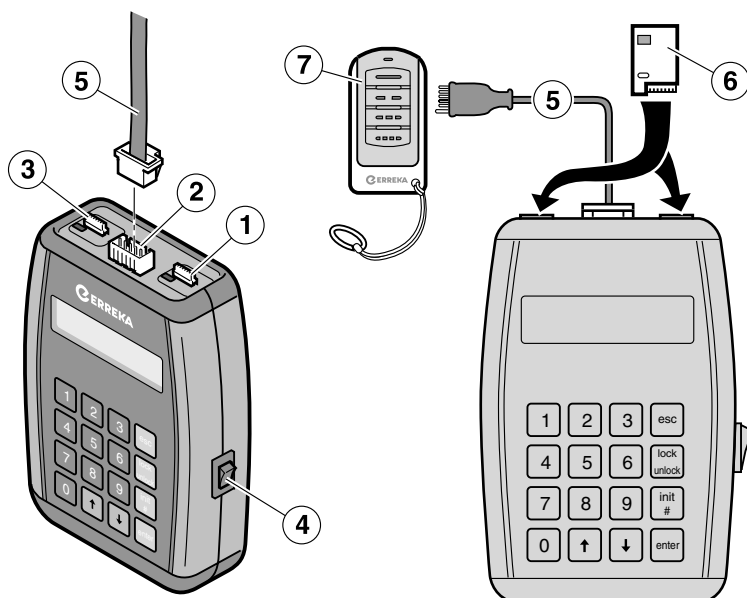
<http://www.erreka.com/Automatismos/descargaDocumentos.aspx>

## Conteúdo fornecido



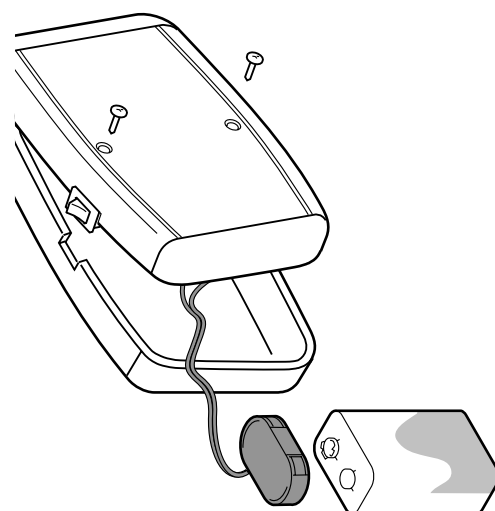
I253A

## Partes da consola e ligação



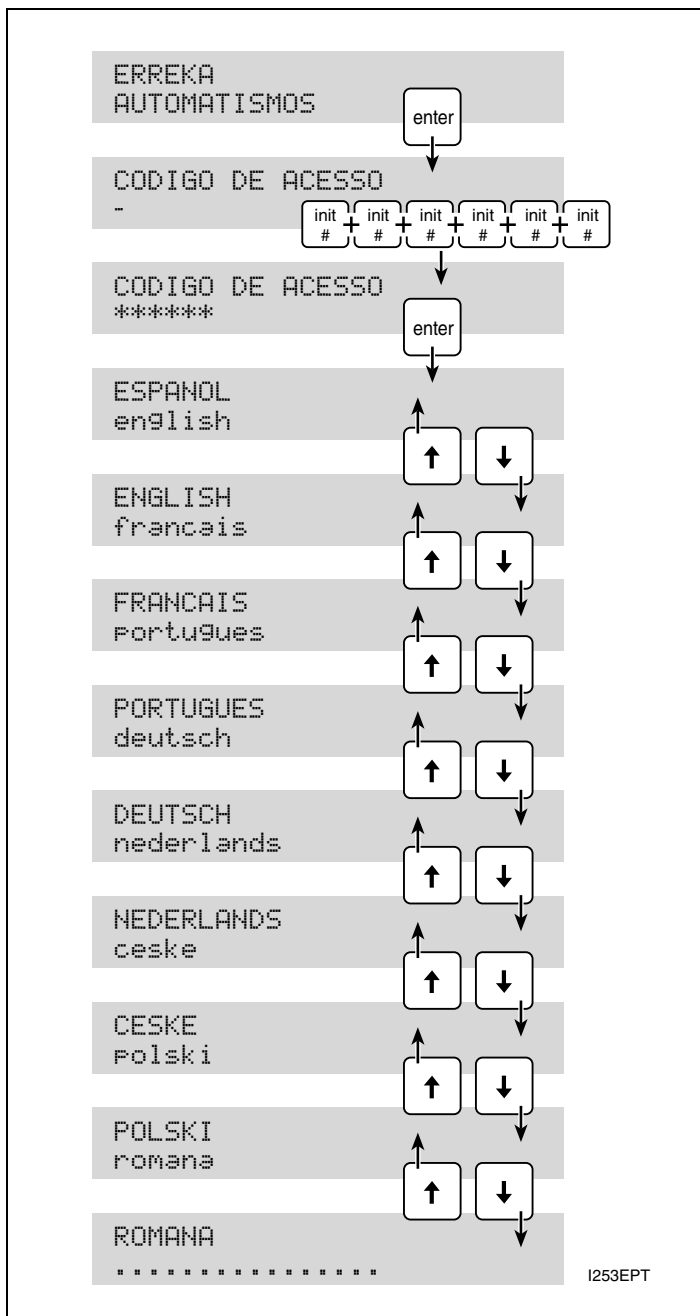
- 1 Ligação A memória DADOS (principal)
- 2 Ligação B conector emissor
- 3 Ligação C memória CÓPIA
- 4 Interruptor de ligar e desligar
- 5 Cabo de gravação de emissores
- 6 Memória (não fornecida)
- 7 Emissor (não fornecido)

## Substituição da pilha



I253C

- ✎ A pilha de 9V (mod. 6LR61) deve ser substituída quando as letras do ecrã tiverem pouco contraste.



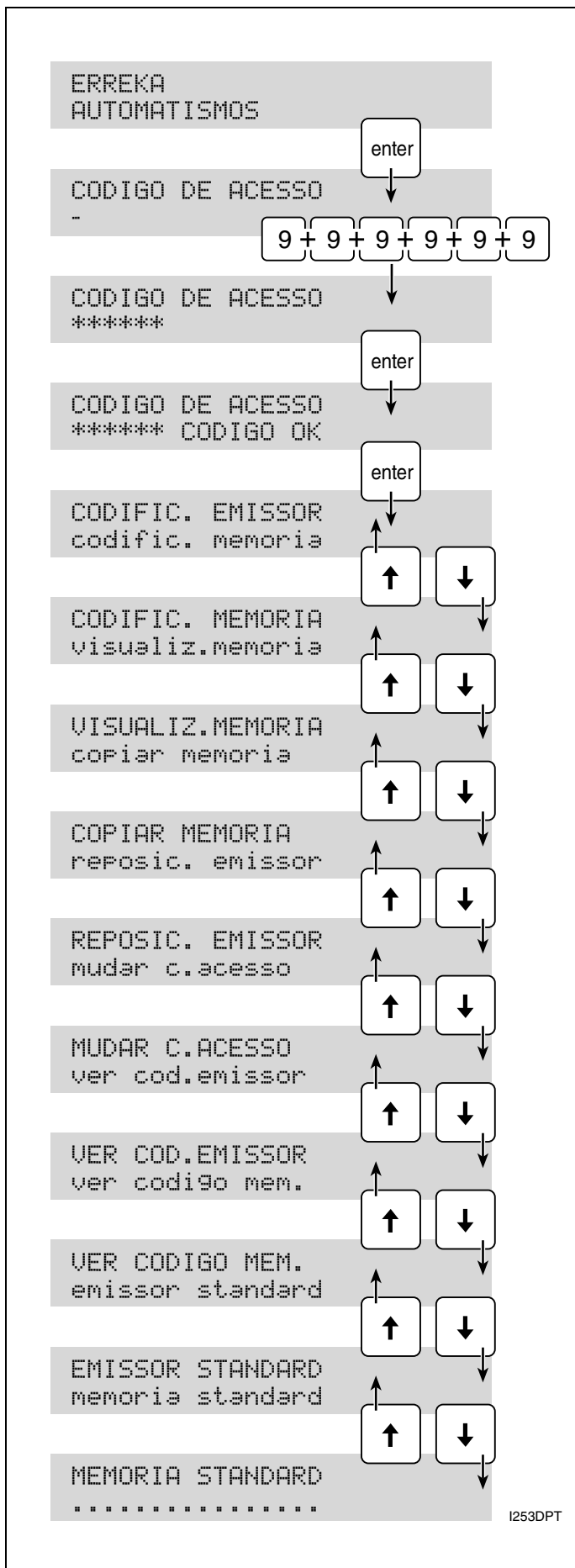
- 1 Ligue a consola através do interruptor de ligar e desligar. Aparece a mensagem:  
ERREKA  
AUTOMATISMOS
  - 2 Prima . Aparece a mensagem:  
CODIGO DE ACESSO  
-
  - 3 Introduza o símbolo ##### (# seis vezes):  
CODIGO DE ACESSO  
\*\*\*\*\*
  - 4 Prima . Aparece o menu de idiomas:  
ESPAÑOL  
english  
(o idioma seleccionado é o que aparece na primeira linha, em maiúsculas).
  - 5 Através das setas ,  seleccione o idioma pretendido e prima . Aparece a mensagem:  
ERREKA AUTOMATISMOS no idioma seleccionado.
- Se não pretende utilizar a consola, desligue-a através do interruptor lateral. O idioma seleccionado fica guardado.
  - Se pretende utilizar a consola, siga as instruções da secção "Utilização da consola".

## Utilização da consola

- 1 Ligue a consola através do interruptor lateral de ligar e desligar. Aparece a mensagem ERREKA AUTOMATISMOS
- 2 Prima .  
Aparece a mensagem  
CODIGO DE ACESSO  
-
- 3 Introduza a chave de acesso (de fábrica, é a chave 999999, 9 seis vezes):  
CODIGO DE ACESSO  
\*\*\*\*\*
- 4 Prima  :
  - Se o código NÃO estiver correcto, aparece:  
CODIGO DE ACESSO  
\*\*\*\*\* COD.ERROR . Prima  e introduza-o novamente.
  - Se o código SIM estiver correcto, aparece:  
CODIGO DE ACESSO  
\*\*\*\*\* CODIGO OK
- 5 Depois de introduzir o código correcto, prima , entrando no menu de funções da consola:  
CODIFIC. EMISSOR  
codific. memoria
- 6 Através das setas ,  pode deslocar-se ao longo das diferentes funções da consola. Ao premir , selecciona a função da primeira linha (a que está em letras maiúsculas).

## Descrição das funções da consola

➤ **Antes de utilizar qualquer outra função, mude a chave de acesso** (função MUDAR C.ACESSO), já que os últimos 4 dígitos da chave de acesso determinam o código de instalador YYYY da consola e das diferentes codificações.



### Função CODIFIC. EMISSOR

Esta função permite gravar emissores standard (não personalizados) ou personalizados com o nosso próprio código de instalador. Permite gravar os emissores com o número de instalação (N. INSTAL, ZZZZ) e o código do emissor (CODIGO EMISSOR ?, XXXX). Se pretende conservar o número de série do emissor, prima

Se apenas são mudados os dois primeiros números da chave de acesso, deixando os quatro restantes por mudar (\*\*9999), o código standard dos emissores ROLLER não poderá ser alterado.

### Função CODIFIC. MEMORIA

Esta função serve para gravar memórias standard (por personalizar) ou personalizadas com o nosso próprio código de instalador. Permite gravar as memórias com o número de instalação (N. INSTAL, ZZZZ), atribuindo posteriormente o código de instalador e o número de instalação e verificando depois a memória. Se estiver correcta, apresenta a mensagem MEMORIA OK e fica à espera que pressionemos uma tecla: prima para sair para o menu principal; prima para gravar ou pré-atribuir códigos de emissores e o canal a utilizar. Para gravar os códigos dos emissores, deve introduzir o código do primeiro emissor e do último emissor (no formato de quatro números, XXXX).

Se apenas forem mudados os dois primeiros números da chave de acesso, deixando os quatro restantes por mudar (\*\*9999), os códigos de emissores e o canal não são gravados ou pré-atribuídos (apenas é mudado o código instalador-número de instalação da memória). Neste caso a gravação dos códigos deve ser realizada directamente no receptor.

### Função VISUALIZ.MEMORIA

Através desta função é possível visualizar todos os registos gravados na memória, bem como bloquear ou desbloquear emissores. O ecrã exhibe:

```
REG. CODIGO C B  
TTTT XXXXXXXX LN
```

REG. : número do registo

CODIGO: código do emissor desse registo

C: canal

B: bloqueio; N = NÃO bloqueado, S = SIM bloqueado

O bloqueio ou desbloqueio do registo é realizado através da tecla

Com as setas e é possível deslocar-se por cada um dos registos (TTTT) que estejam memorizados. Além disso, ao premir e escrever o código do emissor (XXXXXXX, 7 números), exhibe o registo correspondente a este código.

### **Função COPIAR MEMORIA**

Esta função permite copiar todos os registos de uma memória para outra, o que é muito útil, por exemplo, para guardar uma cópia de segurança. A memória de origem é inserida na ligação A e a de destino na ligação C. Se tiver uma memória de 250 códigos completamente cheia e necessitar de mais capacidade, pode proceder de duas formas diferentes, conforme o caso:

- Se os códigos da memória original tiverem sido introduzidos no receptor de rádio (com o número de série do emissor standard): recorra a uma nova memória de capacidade 1000 e através da função **COPIAR MEMORIA** copie os registos da memória cheia com 250 códigos na nova memória de 1000. Poderá continuar a introduzir novos registos no receptor através do emissor correspondente.
- Se os códigos tiverem sido pré-atribuídos automaticamente através da consola (introduzindo o primeiro código e o último código): é preferível codificar a nova memória de 1000 códigos através da função **CODIFIC. MEMORIA** (assegure-se de que a codificação da nova memória inclui os códigos da antiga). Ao realizá-lo com a função **COPIAR MEMORIA**, ver-se-ia obrigado a introduzir os novos códigos manualmente no receptor (através de emissores).

### **Função REPOSIC. EMISSOR**

Esta função serve para repor um emissor perdido ou avariado. Esta consola permite realizar um máximo de sete reposições diferentes de um mesmo emissor. Um emissor novo tem o código de reposição = 0. Cada vez que é feita uma reposição, o emissor com o número de reposição anterior fica desactivado; por isso, é imprescindível não avançar na ordem das reposições.

Para reposicionar um emissor, introduza o número de instalação (N. **INSTAL**, ZZZZ) e o código do emissor (**CODIGO EMISSOR** ?, XXXXXXX, 7 números) e posteriormente introduza o número de reposição (N. **REPOSICAO**, W) pretendido.

É recomendável verificar os dados gravados através da função **VER COD. EMISSOR**.

### **Função MUDAR C. ACESSO**

Com esta função é mudado o código de acesso da consola e o código de instalador, já que os quatro últimos dígitos da chave de acesso determinam o código de instalador YYYY da consola.

Se apenas são mudados os dois primeiros números, deixando os quatro restantes por mudar (\*\*9999), o código de instalador continuará a ser o código standard; o código standard dos emissores não poderá ser alterado e não se poderão gravar ou pré-atribuir os códigos de emissor ou o canal na memória.

- ☛ **Tenha em atenção que se não se lembrar do código de acesso à consola, não poderá aceder às respectivas funções.**

### **Função VER COD. EMISSOR**

Esta função permite ver o código de um emissor bem como o número da instalação a que pertence.

Apenas é possível ler emissores standard (por personalizar) ou que estejam personalizados com o mesmo código de instalador (YYYY) da consola.

As informações facultadas são as seguintes:

```
CODIG EMISSOR RW  
XXXXXXX YYYYZZZZ
```

XXXXXXX: código do emissor

YYYY: código do instalador

ZZZZ: número de instalação

RW: número de reposição W do emissor

### **Função VER CODIGO MEM.**

Através desta função é possível visualizar o tipo de memória, o respectivo código de instalação e o número de registos ocupados.

Apenas é possível ler memórias standard (por personalizar) ou que estejam personalizadas com o mesmo código de instalador (YYYY) da consola.

As informações facultadas são as seguintes:

```
MEMORIA OK UVVV  
YYYYZZZZ RRRR
```

UVVV: tamanho da memória (250, 500, 1000)

YYYY: código do instalador

ZZZZ: número de instalação

RRRR: número de registos ocupados

### **Função EMISSOR STANDARD**

Com esta função é possível retirar a personalização de um emissor, isto é, devolvê-lo ao seu estado standard (não personalizado através de um código de instalador), sempre que o código do instalador (YYYY) do emissor coincida com o código instalador da consola.

Dever-se-á completar com o código do emissor incluído no emissor (o IRIS possui uma marcação dele a laser numa lateral OXXXXXXX e o RMAT tem um autocolante XXXXXXX em baixo da tampa da pilha).

### **Função MEMORIA STANDARD**

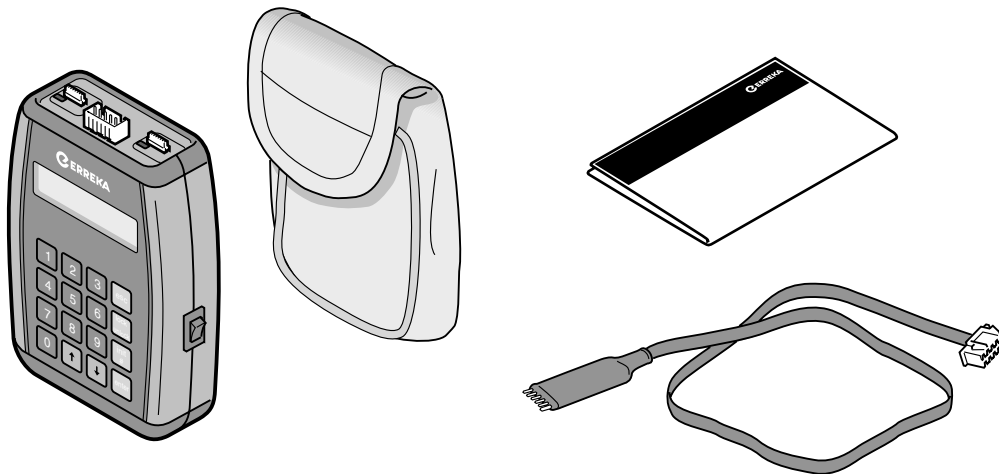
Com esta função é possível retirar a personalização de uma memória, isto é, devolvê-la ao seu estado standard (não personalizada através de um código de instalador), sempre que o código do instalador (YYYY) do emissor coincida com o código instalador da consola.

Tenha em atenção que são apagados todos os registos gravados na memória.

## HINWEIS

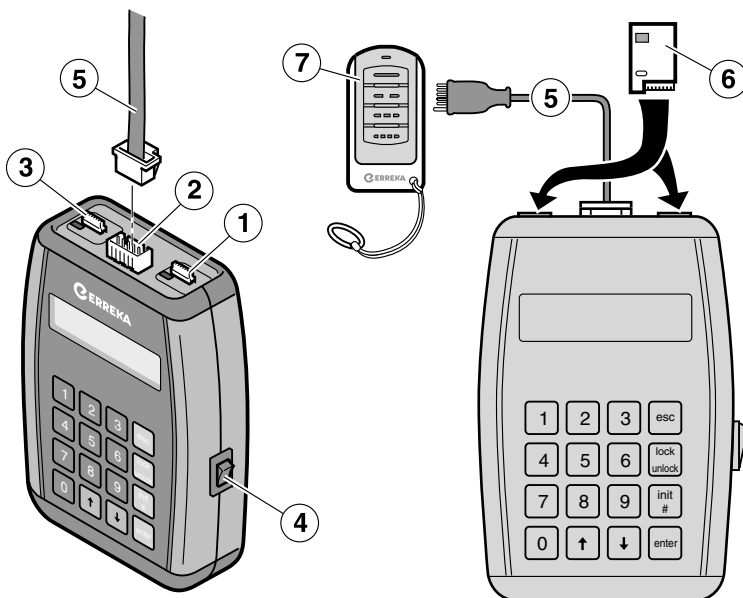
Dieser Kurzführer ist eine Zusammenfassung der kompletten Montageanleitung. Diese enthält Sicherheitshinweise und andere Erläuterungen, die beachtet werden müssen. Die Montageanleitung kann auf der Erreka-Website unter „Downloads“ heruntergeladen werden: <http://www.erreka.com/Automatismos/descargaDocumentos.aspx>

## Lieferumfang



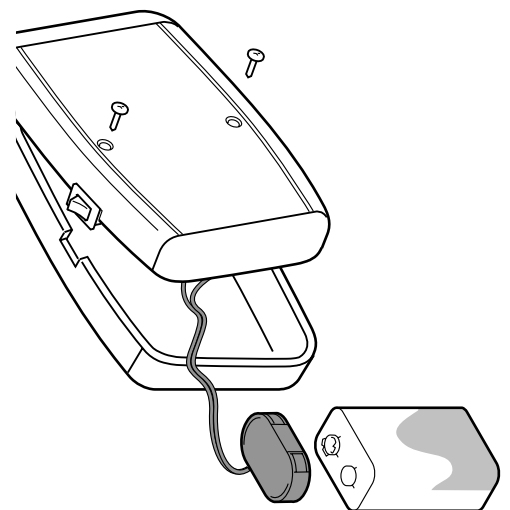
I253A

## Bestandteile der Konsole und Anschluss



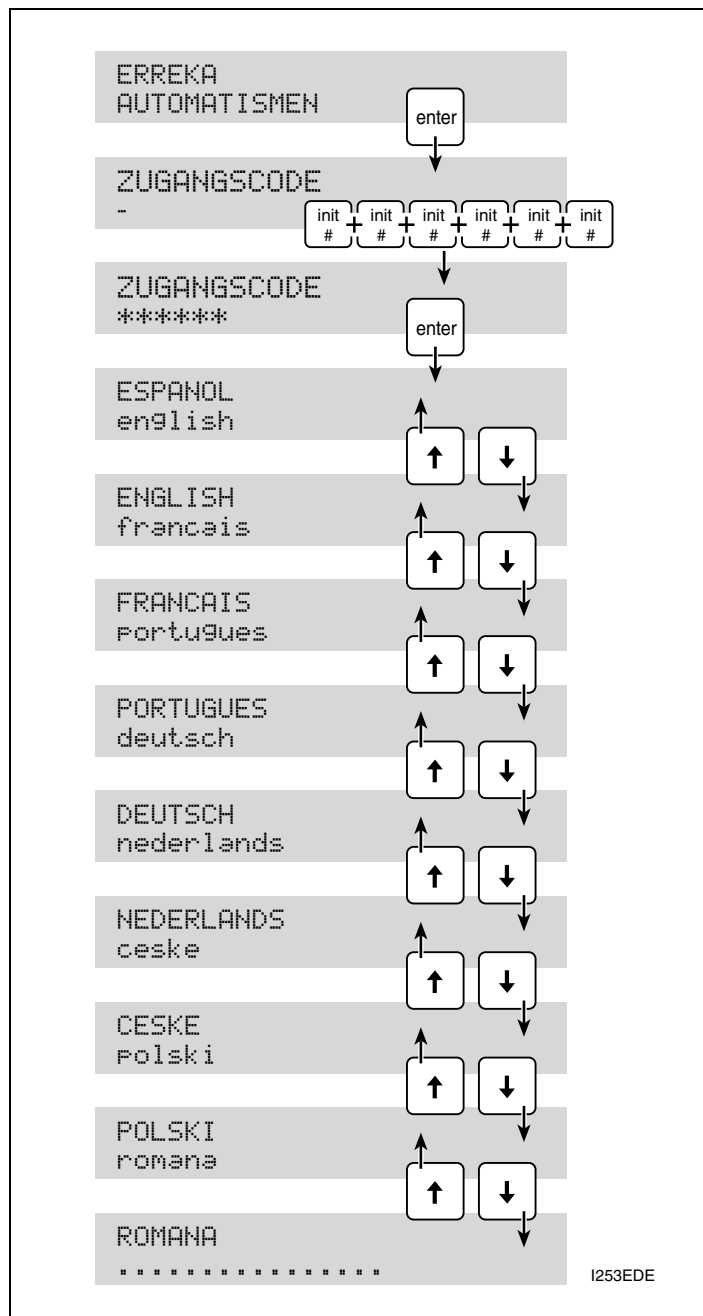
- 1 Sockel A Speicher DATEN (Hauptspeicher)
- 2 Sockel B Senderanschluss
- 3 Sockel C Speicher KOPIE
- 4 Ein-/Ausschalter
- 5 Sender-Speicherkabel
- 6 Speicher (nicht enthalten)
- 7 Sender (nicht enthalten)

## Auswechseln der Batterie



I253C

- ☞ 9V-Batterie (6LR61), muss ersetzt werden, wenn die Buchstaben des Displays wenig Kontrast aufweisen.



- 1 Schalten Sie die Konsole mit dem Ein-/Ausschalter ein. Es erscheint die Meldung:  
ERREKA  
AUTOMATISMEN
- 2 Drücken Sie . Es erscheint die Meldung:  
ZUGANGSCODE  
-
- 3 Geben Sie das Symbol ##### ein (sechs Mal #):  
ZUGANGSCODE  
\*\*\*\*\*
- 4 Drücken Sie . Es erscheint das Sprachmenü:  
ESPAÑOL  
english  
(Die derzeit gewählte Sprache erscheint in Großbuchstaben in der ersten Zeile.)
- 5 Wählen Sie anhand der Pfeiltasten ,  die gewünschte Sprache und drücken Sie . Es erscheint die Meldung:  
ERREKA            in der gewählten Sprache.  
AUTOMATISMEN

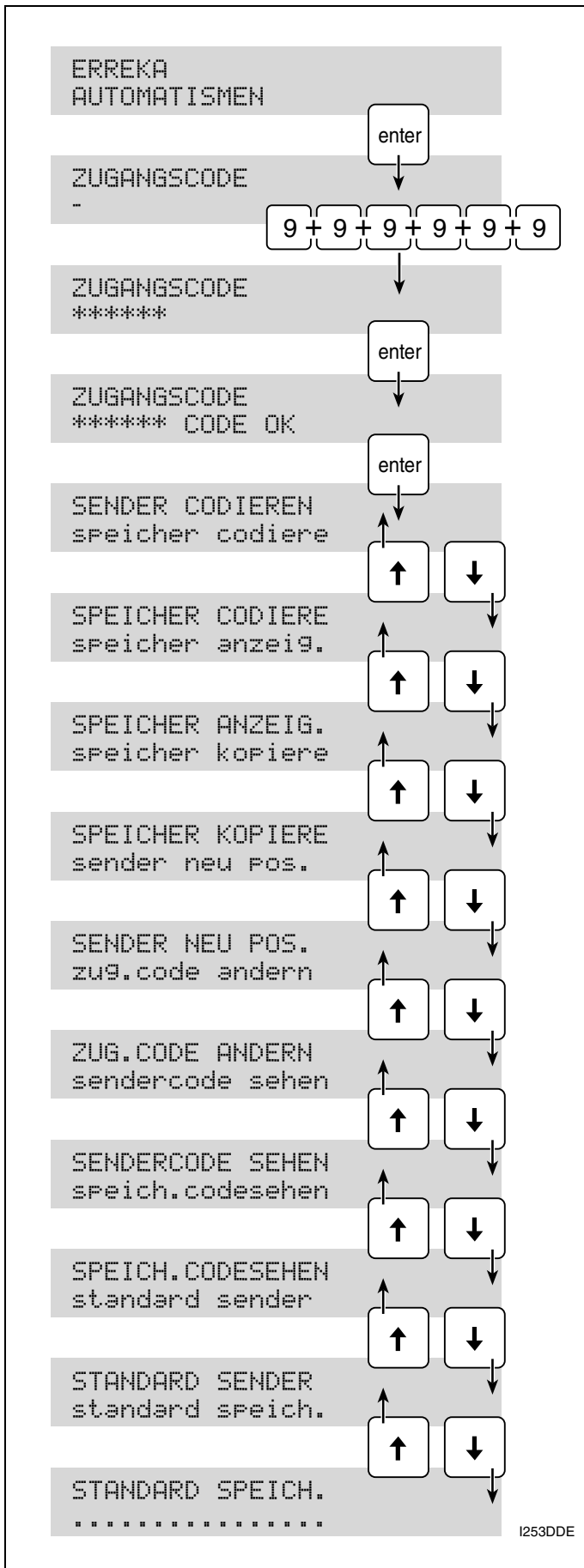
- Möchten Sie die Konsole nicht verwenden, schalten Sie sie anhand des seitlichen Schalters ab. Die gewählte Sprache ist gespeichert.
- Möchten Sie die Konsole benutzen, folgen Sie den Hinweisen in Abschnitt "Verwendung der Konsole".

## Verwendung der Konsole

- 1 Schalten Sie die Konsole mit dem seitlichen Ein-/Ausschalter ein. Es erscheint die Meldung  
ERREKA  
AUTOMATISMEN
- 2 Drücken Sie .  
Es erscheint die Meldung  
ZUGANGSCODE  
-
- 3 Geben Sie den Zugangscode ein (Werkseinstellung 999999, sechs Mal 9):  
ZUGANGSCODE  
\*\*\*\*\*
- 4 Drücken Sie  :
  - Ist der Code NICHT richtig erscheint:  
ZUGANGSCODE  
\*\*\*\*\* COD.FEHL . Drücken Sie  und geben Sie den Code erneut ein.
  - Ist der Code RICHTIG erscheint:  
ZUGANGSCODE  
\*\*\*\*\* CODE OK
- 5 Nach Eingabe des richtigen Codes drücken Sie  und es öffnet sich das Funktionsmenü der Konsole:  
SENDER CODIEREN  
speicher codieren
- 6 Mit den Pfeiltasten ,  kann man sich entlang der verschiedenen Funktionen der Konsole bewegen. Durch Drücken von  wird die Funktion der ersten Zeile (in Großbuchstaben) gewählt.

## Beschreibung der Konsolenfunktionen

☛ **Vor Benutzung anderer Funktionen sollten Sie den Zugangscode ändern** (Funktion ZUG.CODE ANDERN), da die letzten 4 Stellen des Zugangscode den Installateurcode YYYY der Konsole und der verschiedenen Codierungen bestimmen.



### Funktion SENDER CODIEREN

Diese Funktion erlaubt das Speichern von Standardsendern (nicht personalisierten Sender) oder personalisierten Sendern mit unserem Installateurcode. Sie ermöglicht das Speichern von Sendern mit der Installationsnummer (INSTALL.NR., ZZZZ) und dem Sendercode (SENDERCODE ?, XXXX). Wenn Sie die Seriennummer des Senders beibehalten möchten, drücken Sie .

Wenn nur die ersten beiden Ziffern des Zugangscode geändert und die vier letzten beibehalten werden (\*\*9999), kann der Standardcode der ROLLER-Sender nicht geändert werden.

### Funktion SPEICHER CODIERE

Diese Funktion dient zum Speichern von Standardspeichern (nicht personalisierten Speichern) oder personalisierten Speichern mit unserem Installateurcode. Diese Funktion erlaubt das Erfassen von Speichern mit der Installationsnummer (INSTALL.NR., ZZZZ), nach der der Installateurcode und die Installationsnummer zugewiesen und anschließend der Speicher geprüft wird. Ist alles in Ordnung, erscheint die Meldung SPEICHER OK und das Gerät wartet darauf, dass eine Taste gedrückt wird: Drücken Sie , um zum Hauptmenü zu gehen bzw. , um Sendercodes und den zu verwendenden Kanal zu speichern oder vorab zuzuweisen. Zum Speichern der Sendercodes müssen sie den Code des ersten und des letzten Senders eingeben (jeweils vier Ziffern XXXX). Werden nur die ersten beiden Ziffern des Zugangscode geändert und die letzten vier beibehalten (\*\*9999), werden die Sendercodes und der Kanal nicht gespeichert bzw. vorab zugewiesen (es wird nur der Installateurcode/Installationsnummer des Speichers geändert). In diesem Fall muss das Speichern der Codes direkt am Empfänger erfolgen.

### Funktion SPEICHER ANZEIG.

Mit dieser Funktion können alle gespeicherten Register angezeigt sowie Sender blockiert oder deblockiert werden. Das Display zeigt:

```

REG. CODE    C B
TTTT XXXXXXXX 1_N
  
```

REG. Registernummer

CODE: Code des Senders dieses Registers

C: Kanal

B: Blockierung; N = NICHT blockiert, S = BLOCKIERT

Das Blockieren bzw. Deblockieren des Registers erfolgt mit der Taste .

Mit den Pfeiltasten ,  kann man sich zwischen den einzelnen gespeicherten Registern (TTTT) bewegen. Durch Drücken von  und Eingabe des Sendercodes (XXXXXXX, 7 Ziffern) wird außerdem das diesem Code entsprechende Register gezeigt.

### **Funktion** SPEICHER KOPIERE

Diese Funktion erlaubt das Kopieren aller Register eines Speichers in einen anderen Speicher, was sehr nützlich ist zum Beispiel, um eine Sicherungskopie zu erstellen. Der Ursprungsspeicher wird in Sockel A und der Zielspeicher in Sockel C eingesteckt.

Wenn Sie einen Speicher für 250 Codes haben, der voll ist, und Sie mehr Kapazität benötigen, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Wenn die Codes des Originalspeichers in den Funkempfänger eingegeben worden sind (mit der Seriennummer des Standardsenders), nehmen sie einen neuen Speicher mit Kapazität für 1000 Codes und kopieren Sie mit der Funktion **SPEICHER KOPIERE** die Register des vollen Speichers für 250 Codes in den neuen Speicher für 1000 Codes. Mit dem entsprechenden Sender können Sie neue Register in den Empfänger einfügen.
- Wurden die Codes automatisch über die Konsole vorab zugewiesen (durch Eingabe des ersten und des letzten Codes) ist es vorzuziehen, den neuen Speicher für 1000 Codes anhand der Funktion **SPEICHER CODIERE** zu codieren (stellen Sie sicher, dass die Codierung des neuen Speichers die Codes des alten Speichers einschließt). Würde dies anhand der Funktion **SPEICHER KOPIERE** erfolgen, müssten Sie die neuen Codes per Hand in den Empfänger eingeben (über die Sender).

### **Funktion** SENDER NEU POS.

Diese Funktion dient zum Ersetzen eines verloren gegangenen oder defekten Senders. Mit dieser Konsole kann ein und derselbe Sender maximal sieben Mal ersetzt werden. Ein neuer Sender hat den Ersatzcode = 0. Immer, wenn ein Sender ersetzt wird, wird der Sender mit der vorangehenden Ersatznummer deaktiviert; darum muss das Ersetzen immer in der richtigen Reihenfolge durchgeführt werden.

Um einen Sender zu ersetzen, geben Sie die Installationsnummer (**INSTALL.NR.:**, ZZZZ) und den Sendercode (**SENDERCODE ?**, XXXXXXX, 7 Ziffern) und danach die gewünschte Ersatznummer (**ERSATZNR.**, W) ein. Die gespeicherten Daten sollten anhand der Funktion **SENDERCODE SEHEN** überprüft werden.

### **Funktion** ZUG.CODE ANDERN

Mit dieser Funktion wird der Zugangscode der Konsole geändert und somit auch der Installateurcode, da die letzten vier Stellen des Zugangscode den Installateurcode YYYY der Konsole bestimmen.

Werden nur die ersten beiden Ziffern geändert und die letzten vier beibehalten (\*\*9999), ist der Installateurcode weiterhin der Standardcode; der Standardcode der Sender kann somit nicht geändert werden und es können im Speicher auch keine Sendercodes oder der Kanal gespeichert bzw. vorab zugewiesen werden.

- ☞ **Beachten Sie, dass Sie, wenn Sie den Zugangscode der Konsole vergessen, keinen Zugriff auf deren Funktionen haben.**

### **Funktion** SENDERCODE SEHEN

Diese Funktion erlaubt die Anzeige des Codes eines Senders sowie der zugehörigen Installationsnummer.

Es können nur Standardsender (nicht personalisierte Sender) oder mit dem Installateurcode (YYYY) der Konsole personalisierte Sender gelesen werden.

Es werden folgende Daten angezeigt:

```
SENDERCODE    RW  
XXXXXXXX      YYYYZZZZ
```

XXXXXXXX: Sendercode  
YYYY: Installateurcode  
ZZZZ: Installationsnummer  
RW: Ersatznummer W des Senders

### **Funktion** SPEICHER.CODESEHEN

Mit dieser Funktion können die Art des Speichers, dessen Installationscode und die Anzahl der belegten Register angezeigt werden.

Es können nur Standardspeicher (nicht personalisierte Speicher) oder mit dem Installateurcode (YYYY) der Konsole personalisierte Speicher gelesen werden.

Es werden folgende Daten angezeigt:

```
SPEICHER OK   UUUU  
YYYYZZZZ     RRRR
```

UUUU: Speichergröße (250, 500, 1000)  
YYYY: Installateurcode  
ZZZZ: Installationsnummer  
RRRR: Anzahl der belegten Register

### **Funktion** STANDARD SENDER

Mit dieser Funktion kann die Personalisierung eines Senders entfernt werden, das heißt, er kann in seinen Standardzustand zurückversetzt werden (nicht mit einem Installateurcode personalisiert), unter der Voraussetzung, dass der Installateurcode (YYYY) des Senders mit dem Installateurcode der Konsole übereinstimmt.

Hierbei muss der Sendercode des jeweiligen Senders hinzugefügt werden (beim Sender IRIS ist er seitlich eingelasert OXXXXXXX und beim RMAT befindet sich unter dem Batteriedeckel ein Aufkleber XXXXXXX).

### **Funktion** STANDARD SPEICHER

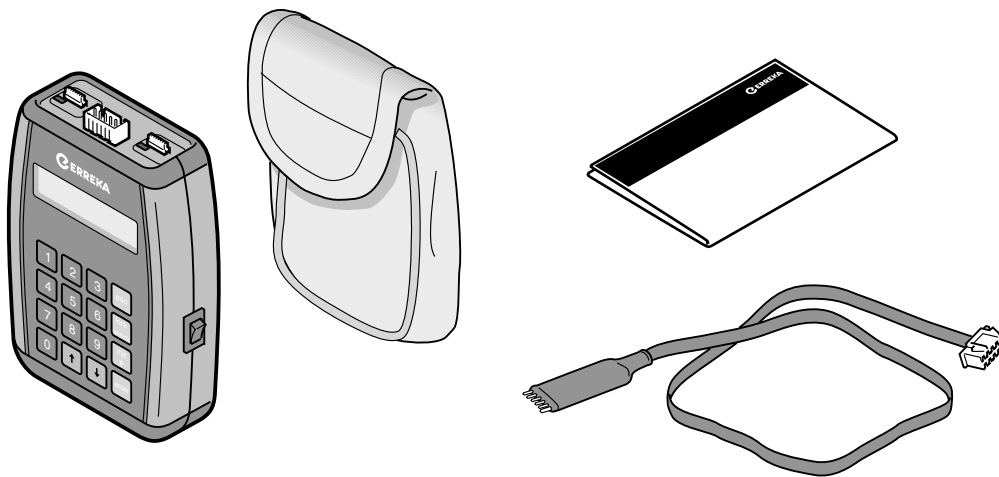
Mit dieser Funktion kann die Personalisierung eines Speichers entfernt werden, das heißt, er kann in seinen Standardzustand zurückversetzt werden (nicht mit einem Installateurcode personalisiert), unter der Voraussetzung, dass der Installateurcode (YYYY) des Senders mit dem Installateurcode der Konsole übereinstimmt.

Beachten Sie, dass alle im Speicher erfassten Register gelöscht werden.

## WAARSCHUWING

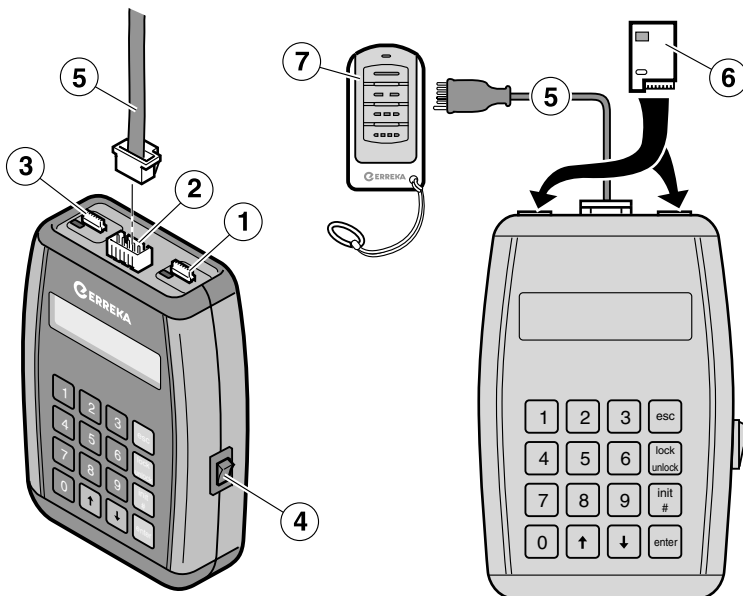
Deze beknopte handleiding is een samenvatting van de volledige installatiehandleiding. De complete handleiding bevat veiligheids waarschuwingen en andere informatie die in aanmerking genomen dient te worden. U kunt de installatiehandleiding downloaden in het paneel "Descargas" op de website van Erreka:  
<http://www.erreka.com/Automatismos/descargaDocumentos.aspx>

## Inhoud pakket



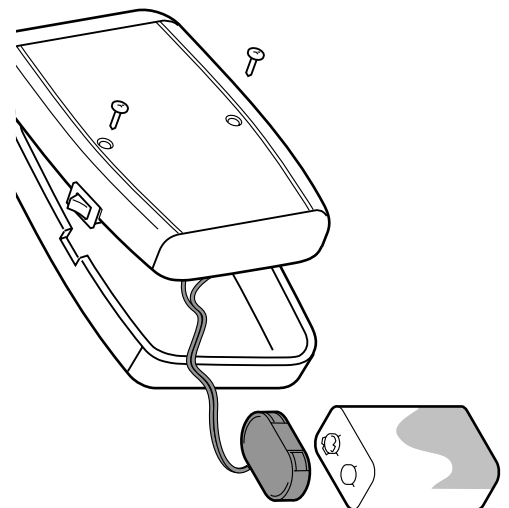
I253A

## Onderdelen van de console en aansluitingen



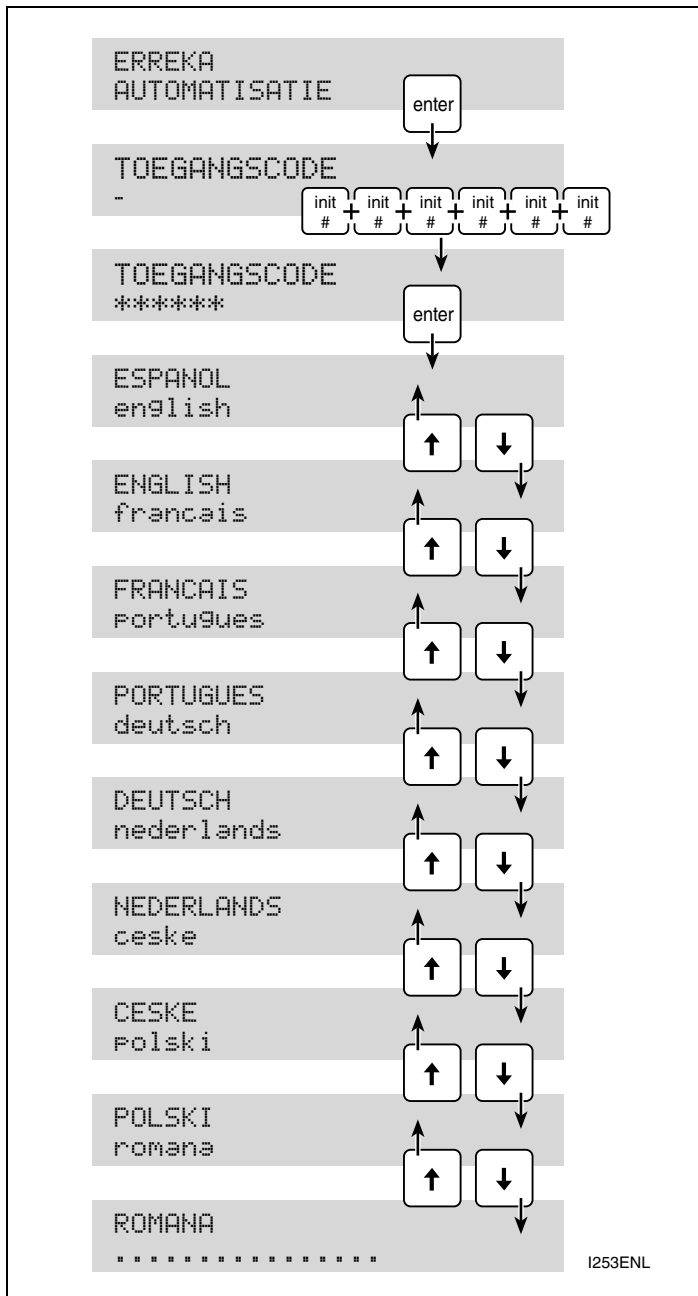
- 1 Fiche A geheugen DATA (hoofd)
- 2 Fiche B zenderaansluiting
- 3 Fiche C geheugen KOPIE
- 4 Aan-/uitschakelaar
- 5 Zenderopnamekabel
- 6 Geheugen (niet meegeleverd)
- 7 Zender (niet meegeleverd)

## Vervangen van de batterij



I253C

- Batterij 9 V (model 6LR61), moet vervangen worden als de letters op het scherm moeilijk leesbaar worden door te weinig contrast.



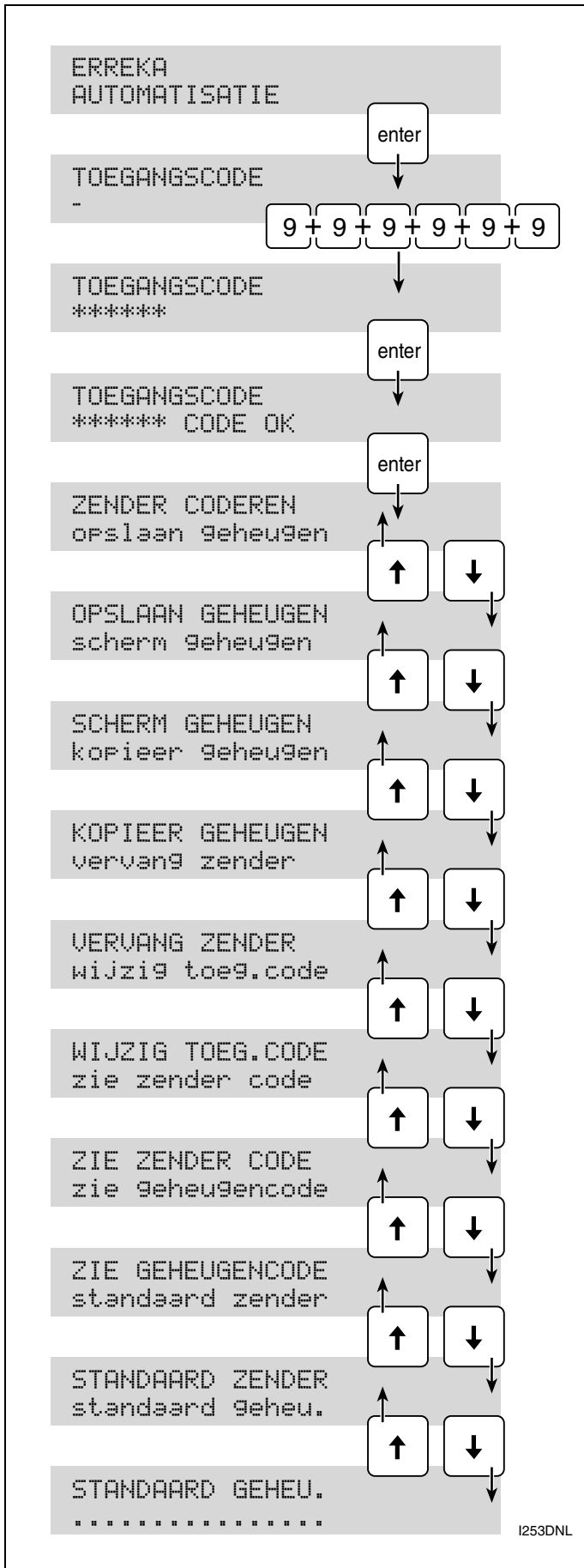
- 1 Schakel de console aan met de aan-/uitschakelaar. Er verschijnt de melding:  
ERREKA  
AUTOMATISATIE
  - 2 Druk op . Er verschijnt de melding:  
TOEGANGSCODE  
-
  - 3 Voer het hekjesymbool # zes maal in (#####):  
TOEGANGSCODE  
\*\*\*\*\*
  - 4 Druk op . Het taalkeuzemenu verschijnt:  
ESPANOL  
english  
(de gekozen taal verschijnt op de eerste regel, in hoofdletters).
  - 5 Kies met de pijltoetsen , de gewenste taal en druk op . Er verschijnt de melding:  
ERREKA  
AUTOMATISATIE in de geselecteerde taal.
- Als u de console niet wilt gebruiken, kunt u het apparaat uitschakelen met de schakelaar op de zijkant. De gekozen taal wordt opgeslagen.
  - Als u de console wilt gebruiken, moet u de instructies onder "Gebruik van de console" volgen.

## Gebruik van de console

- 1 Schakel de console aan met de aan-/uitschakelaar aan de zijkant. Er verschijnt de melding:  
ERREKA  
AUTOMATISATIE
- 2 Druk op .  
Er verschijnt de melding:  
TOEGANGSCODE  
-
- 3 Voer de toegangscode in (vanuit de fabriek is deze code 999999, zes maal 9):  
TOEGANGSCODE  
\*\*\*\*\*
- 4 Druk op :
  - Als de code NIET juist is, verschijnt er:  
TOEGANGSCODE  
\*\*\*\*\* CODE FOUT . Druk op en voer de code opnieuw in.
  - Als de code juist is, verschijnt er:  
TOEGANGSCODE  
\*\*\*\*\* CODE OK
- 5 Nadat u de juist code heeft ingevoerd, drukt u op , waarmee u naar het functiemenu van de console gaat:  
ZENDER CODEREN  
opslaan geheugen
- 6 Met de pijltoetsen , kunt u door de verschillende functies van de console bladeren. Als u op drukt, wordt de functie op de eerste regel geselecteerd (de functie die in hoofdletters geschreven is).

## Beschrijving van de functies van de console

Voordat u de andere functies van de console gebruikt, moet u de toegangscode wijzigen (functie WIJZIG TOEG.CODE), omdat de 4 laatste cijfers van de toegangscode de installatiecode YYYY van de console en de verschillende coderingen bepalen.



### Functie ZENDER CODEREN

Met deze functie kunnen standaard zenders (niet gepersonaliseerd) opgeslagen worden, of zenders die gepersonaliseerd zijn met onze eigen installatiecode. Biedt de mogelijkheid voor het opslaan van zenders met hetzelfde installatienummer (INST. NR, ZZZZ) en de zender code (ZENDER CODE ?, XXXX). Als u het serienummer van de zender wilt bewaren, drukt u op . Als alleen de eerste twee cijfers van de toegangscode gewijzigd worden, terwijl de andere vier niet gewijzigd worden (\*\*9999), kan de standaardcode van de zenders ROLLER niet gewijzigd worden.

### Functie OPSLAAN GEHEUGEN

Met deze functie kunnen standaard geheugens (niet gepersonaliseerd) opgeslagen worden, of zenders die gepersonaliseerd zijn met onze eigen installatiecode. Biedt de mogelijkheid voor het opslaan van geheugens met hetzelfde installatienummer (INST. NR, ZZZZ). Hierna wordt de installatiecode en het installatienummer toegewezen en vervolgens wordt het geheugen gecontroleerd. Als deze juist is, wordt de melding GEHEUGEN OK weergegeven. U moet nu een toets indrukken. Druk op  om naar het hoofdmenu te gaan, druk op  om zender codes en het te gebruiken kanaal op te slaan of vooraf toe te wijzen. Voor het opslaan van de zender codes, dient u de code van de eerste zender en die van de laatste zender in te voeren (met vier cijfers, XXXX).

Als alleen de eerste twee cijfers van de toegangscode gewijzigd worden, terwijl de andere vier niet gewijzigd worden (\*\*9999), worden de zendercodes en het kanaal niet opgeslagen of vooraf toegewezen (alleen de installatiecode - installatienummer van het geheugen wordt gewijzigd). In dit geval moet het opslaan van de codes direct bij de ontvanger uitgevoerd worden.

### Functie SCHEM GEHEUGEN

Met deze functie kunt u alle in het geheugen opgeslagen registers weergeven en zenders blokkeren of deblokkeren. Het scherm toont:

```

OPSLAAN CODE C B
TTTT XXXXXXXX 1LN
  
```

OPSLAAN : registernummer

CODE: code van de zender van dit register

C: kanaal

B: blokkeren; N = NIET geblokkeerd, S = WEL geblokkeerd

Het blokkeren of deblokkeren van het register gebeurt met de knop .

Met de pijltoetsen ,  kunt u door de verschillende opgeslagen registers bladeren (TTTT). Als u daarnaast op de knop  drukt en de zender code invoert (XXXXXXX, 7 cijfers), wordt het register behorend bij deze code getoond.

### Functie KOPIEER GEHEUGEN

Met deze functie kunnen alle registers van een geheugen naar een ander geheugen gekopieerd worden. Dit is handig bij het aanmaken en bewaren van een reservekopie. Het brongeheugen wordt in fiche A gestoken en het doelgeheugen in fiche C.

Als u een geheugen heeft met 250 codes, volledig gevuld, en als u een grotere capaciteit nodig heeft, heeft u twee mogelijkheden:

- Als de codes van het brongeheugen ingevoerd zijn in de radio-ontvanger (met het standaard serienummer van de zender): Neem een nieuw geheugen met capaciteit 1000 en met de functie KOPIEER GEHEUGEN kunt u de registers van het geheugen dat gevuld is met 250 codes in het nieuwe geheugen van 1000 kopiëren. U kunt nieuwe registers in de ontvanger blijven invoeren, door middel van de desbetreffende zender.
- Als de codes vooraf zijn toegewezen via de console (door middel van het invoeren van de eerste code en de laatste code): in dit geval is het aanbevelenswaardig het nieuwe geheugen van 1000 codes te coderen door middel van de functie OPSLAAN GEHEUGEN (controleer dat de codering van het nieuwe geheugen tevens de code van het oude geheugen bevat). Als u dit uitvoert met de functie KOPIEER GEHEUGEN, se zult u de nieuwe codes handmatig moeten invoeren in de ontvanger (via de zenders).

### Functie VERVANG ZENDER

Deze functie gebruikt u om een verloren gegane of kapotte zender te vervangen. Met deze console kan eenzelfde zender tot maximaal zeven keer vervangen worden. Een nieuwe zender heeft de vervangcode 0. Telkens als een zender vervangen wordt, wordt de zender met het vorige vervangnummer ongeldig gemaakt. Daarom is het belangrijk bij de volgorde van de vervangingen geen nummer over te slaan.

Om een zender te vervangen, voert u eerst het installatienummer in (INST. NR, ZZZZ) en de zendercode (ZENDER CODE ?, XXXXXXX, 7 cijfers), voer vervolgens het gewenste vervangende nummer in (VERVANGEND NR., W).

Het wordt aanbevolen de opgeslagen gegevens te controleren met behulp van de functie ZIE ZENDER CODE.

### Functie WIJZIG TOEG.CODE

Met deze functie wordt de toegangscode van de console gewijzigd, en tevens de installatiecode, daar de laatste vier cijfers van de toegangscode de installatiecode YYYY van de console bepalen.

Als alleen de eerste twee cijfers gewijzigd worden en de laatste vier gelijk blijven (\*\*9999), blijft de installatiecode standaard. De standaardcode van de zenders kan niet gewijzigd worden en er kunnen geen zendercodes of het kanaal in het geheugen worden opgeslagen of vooraf worden toegewezen.

☞ **Vergeet niet dat als u de toegangscode tot de console vergeet, u geen toegang heeft tot de functies van de console.**

### Functie ZIE ZENDER CODE

Met deze functie wordt de code van een zender zichtbaar, evenals het installatienummer waartoe deze behoort.

Het is uitsluitend mogelijk een standaardzender uit de lezen (niet persoonlijk aangepast) of die persoonlijk zijn aangepast met dezelfde installatiecode (YYYY) als de console.

De geleverde informatie is:

```
ZENDER CODE RW  
XXXXXXXX YYYYZZZZ
```

XXXXXXXX: code van de zender

YYYY: installatiecode

ZZZZ: installatienummer

RW: vervangnummer W van de zender

### Functie ZIE GEHEUGENCODE

Met deze functie kan het type geheugen weergegeven worden, evenals de installatiecode en de bezette registers.

Het is uitsluitend mogelijk een standaardgeheugen uit de lezen (niet persoonlijk aangepast) of die persoonlijk is aangepast met dezelfde installatiecode (YYYY) als de console.

De geleverde informatie is:

```
GEHEUGEN OK UUUU  
YYYYZZZZ RRRR
```

UUUU: grootte van het geheugen (250, 500, 1000)

YYYY: installatiecode

ZZZZ: installatienummer

RRRR: aantal bezette registers

### Functie STANDAARD ZENDER

Met deze functie is het mogelijk de persoonlijke instelling van een zender te verwijderen. Dit wil zeggen dat de zender teruggebracht wordt naar de standaardinstelling (niet gepersonaliseerd met een installatiecode), als de installatiecode (YYYY) van de zender overeenstemt met de installatiecode van de console.

Deze moet aangevuld worden met de code van de zender die op de zender staat (bij IRIS is deze met een laser op de zijkant gegraveerd 0XXXXXXXX, bij RMAT zit er een sticker XXXXXXX onder het batterijdeksel).

### Functie STANDAARD GEHEU.

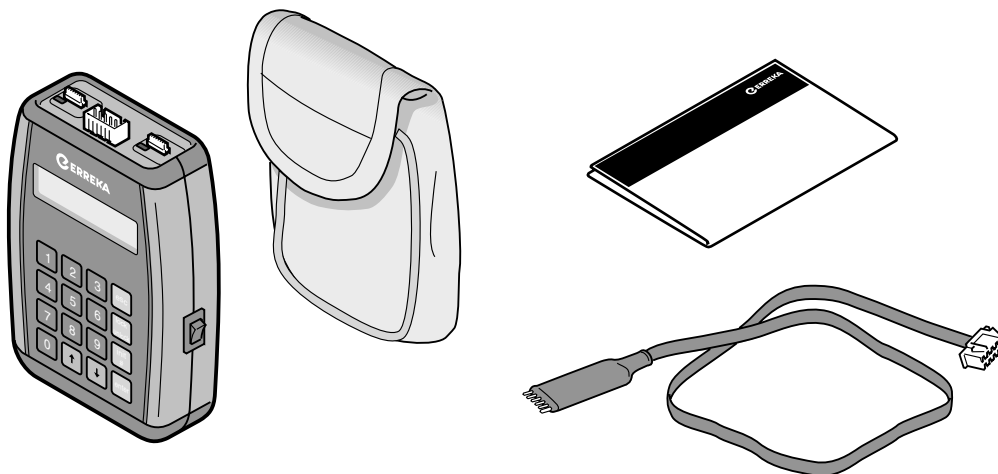
Met deze functie is het mogelijk de persoonlijke instelling van een geheugen te verwijderen. Dit wil zeggen dat de zender teruggebracht wordt naar de standaardinstelling (niet gepersonaliseerd met een installatiecode), als de installatiecode (YYYY) van de zender overeenstemt met de installatiecode van de console.

Vergeet niet dat alle in het geheugen opgeslagen registers worden verwijderd.

## UWAGA !

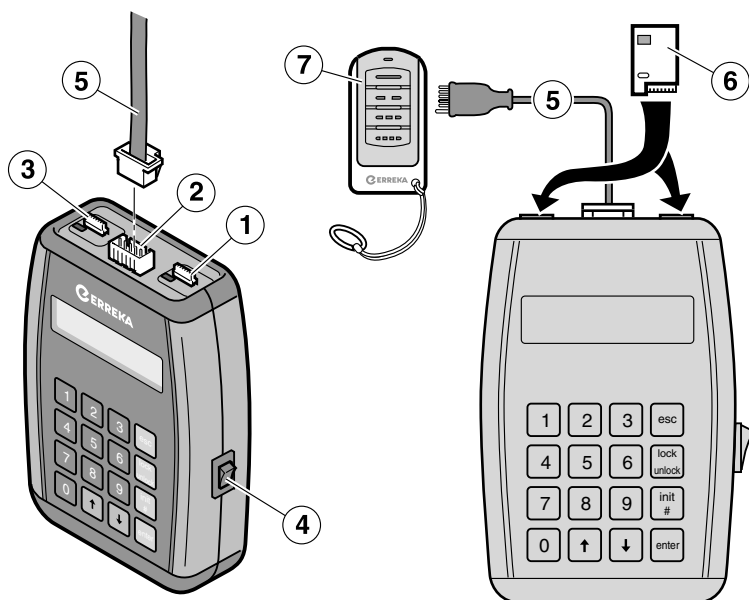
Niniejsza instrukcja stanowi podsumowanie całego podręcznika instalacji. Instrukcja zawiera ostrzeżenia i inne wyjaśnienia, które muszą być wzięte pod uwagę. Instrukcje instalacji można pobrać, przechodząc do sekcji "Pliki do pobrania" / "Downloads" / na stronie internetowej firmy Erreka: <http://www.erreka.com/Automatismos/descargaDocumentos.aspx>

### Zestaw zawiera



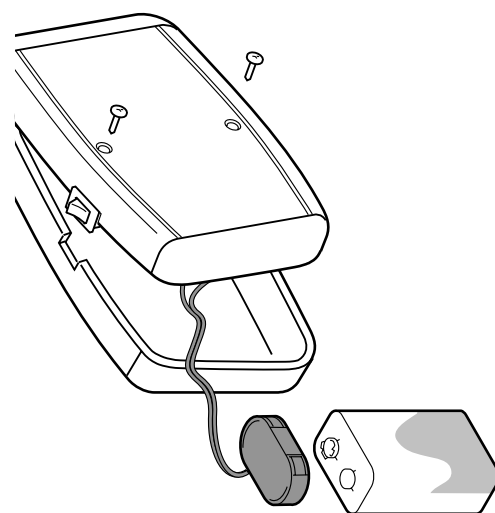
I253A

### Części konsoli i połączenia



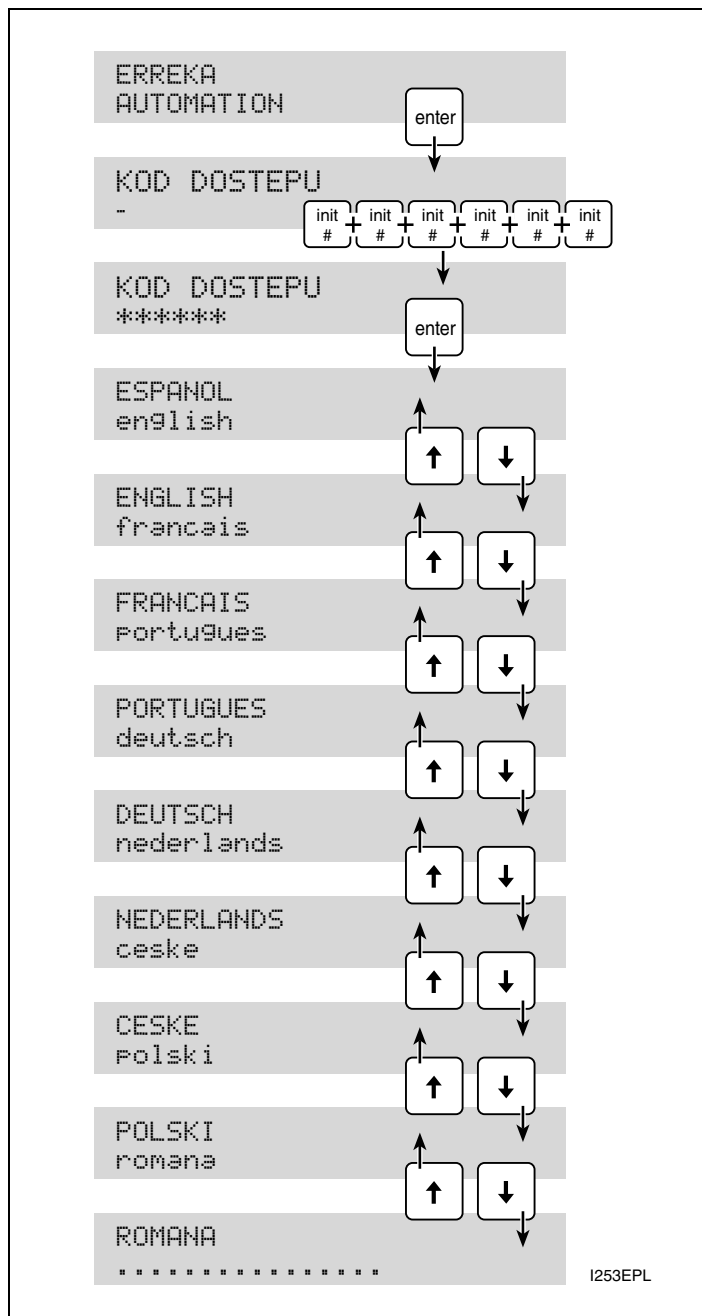
- 1 Gniazdo A - karta pamięci DANE (główne)
- 2 Gniazdo B – złącze nadajnika
- 3 Gniazdo C - karta pamięci BACKUP
- 4 Włączanie / wyłączanie
- 5 Kabel komunikacyjny
- 6 Karta pamięci (brak w zestawie)
- 7 Nadajnik (brak w zestawie)

### Wymiana baterii



I253C

- ☛ Baterie 9V (model 6LR61) należy wymienić gdy litery na wyświetlaczu mają niski kontrast.



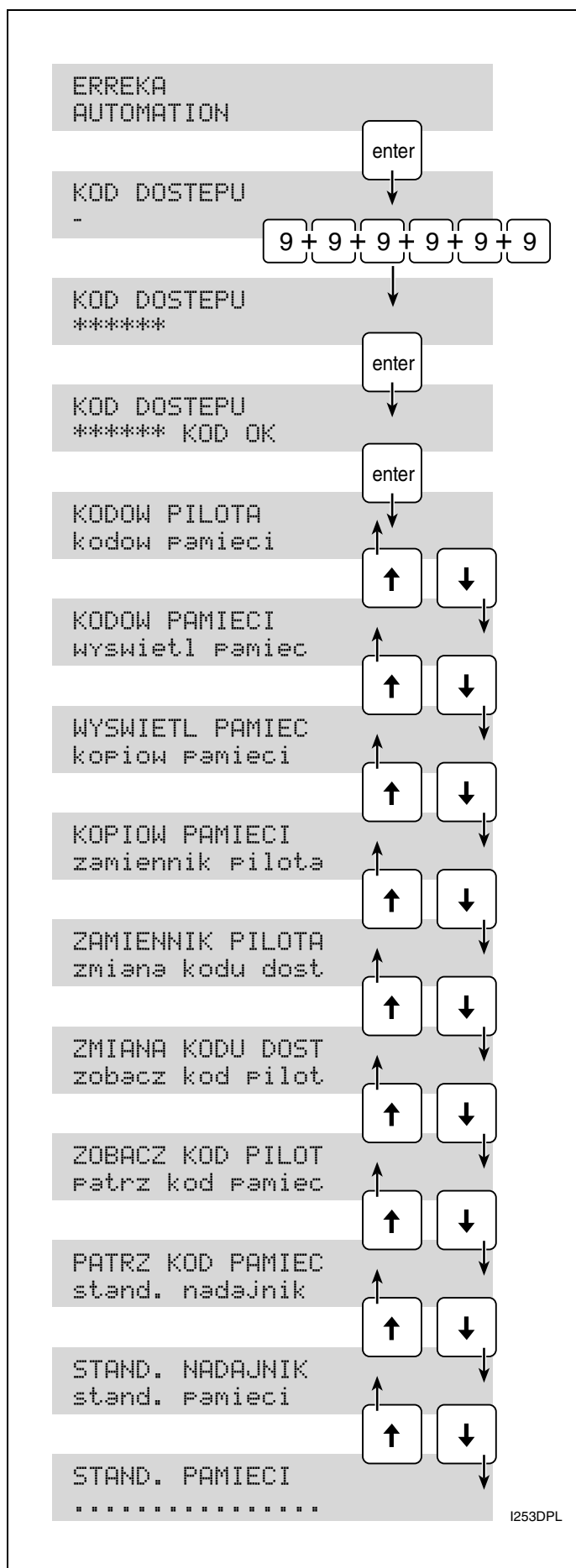
- 1 Włącz konsolę za pomocą przycisku ON/OFF. Wyświetli się komunikat :  
ERREKA  
AUTOMATION
  - 2 Naciśnij przycisk . Wyświetli się komunikat :  
ACCESS CODE  
-
  - 3 Wprowadź symbol ##### ( # sześć razy ) :  
ACCESS CODE  
\*\*\*\*\*
  - 4 Naciśnij przycisk . Pojawi się menu wyboru języka :  
ESPANOL  
english  
(wybrany język jest wyświetlany w pierwszej linii, wielkimi literami).
  - 5 Za pomocą klawiszy ,  wybierz żądany język i naciśnij . Wyświetli się komunikat w wybranym języku :  
ERREKA  
AUTOMATISMOS
- wyłącz konsolę za pomocą przełącznika bocznego ilekroć nie jest on używany. Wybrany język jest przechowywany.
  - Aby korzystać z konsoli , postępuj zgodnie z instrukcjami w sekcji “ Korzystanie z konsoli ”.

## Korzystanie z konsoli

- 1 Włącz konsolę za pomocą bocznego przełącznika ON/OFF . Wyświetli się komunikat :  
ERREKA  
AUTOMATION
- 2 Naciśnij przycisk . Wyświetli się komunikat :  
ACCESS CODE  
-
- 3 Wpisz kod dostępu ; Domyślnie jest to 999999 (cyfra dziewięć , sześć razy ) :  
ACCESS CODE  
\*\*\*\*\*
- 4 Naciśnij  :
  - Jeśli kod jest niepoprawny , wyświetlany jest następujący komunikat: ACCESS CODE  
\*\*\*\*\* COD.ERROR
  - Wcisnij  i ponownie wprowadz kod.
  - Jeśli kod jest prawidłowy , wyświetlany jest następujący komunikat: ACCESS CODE  
\*\*\*\*\* CODE OK
  - naciśnij przycisk , a następnie wprowadź ponownie prawidłowy kod.
- 5 Po wprowadzeniu poprawnego kodu , naciśnij przycisk , aby wprowadzić menu funkcji konsoli:  
ENCODE TRANS.  
encode memory
- 6 Przyciski ,  mogą być stosowane do poruszania się po różnych funkcjach konsoli. Naciśnięcie przycisku , powoduje wybranie pierwszej linii funkcji (wielkimi literami).

## Opis funkcji konsoli

➤ **Przed użyciem wszelkich innych funkcji , zmien kod dostępu** (funkcja CHANGE ACC.CODE), od tych 4 ostatnich cyfr kodu dostępu określić kod YYYY instalator konsoli i różne sposoby kodowania.



### Funkcja ENCODE TRANS.

Funkcja ta może być wykorzystywana do programowania spersonalizowanego lub standardowego (nie spersonalizowanego) nadajnika z jednym kodem instalatora . Może być stosowany do programowania nadajnika z numerem instalacji (INSTALL.NO. , ZZZZ) i kodem nadajnika (TRANS. CODE ? , XXXX). Naciśnij  , aby zaprogramować numer seryjny nadajnika. Jeśli tylko dwie pierwsze cyfry kodu dostępu są zmienione , pozostaw pozostałe cztery niezmienione (\*\* 9999), standardowy kod nadajnika kodu zmiennego nie może być zmodyfikowany.

### Funkcja ENCODE MEMORY

Funkcja ta służy do programowania indywidualnego lub standardowego (nie indywidualnego) przypomnienia z jednym kodem instalatora. Może być stosowany do programowania pamięci z numerem instalacji (INSTALL.NO. , ZZZZ), po czym przypisuje się kod instalatora i numer instalacji, a następnie sprawdza kartę pamięci. Jeśli jest prawidłowy , wyświetlany jest komunikat MEMORY OK. Aby opuścić główne menu należy wcisnąć  . Naciśnij  , aby zaprogramować lub wstępnie przypisać kody nadajnika i kanał , które mają być używane . Aby zaprogramować kody nadajnika , wprowadź pierwszy kod nadajnika i ostatni kod nadajnika (w formie czterocyfrowym, XXXX). Jeśli tylko dwie pierwsze cyfry kodu dostępu są zmienione , pozostaw pozostałe cztery niezmienione (\*\*9999), kody nadajnika i kanał nie są zaprogramowane lub wstępnie przypisane (tylko kod instalatora i numer instalacji jest zmieniony). W tym przypadku kody programuje się bezpośrednio w odbiorniku.

### Funkcja DISPLAY MEMORY

Funkcja ta może być używana do wyświetlania wszystkich pozycji zaprogramowanych na karcie pamięci , a także do zablokowania lub odblokowania nadajnika . Wyświetlacz pokazuje:

```
REG. CODE    C B  
TTTT XXXXXXXX 1LN
```

REG. : wprowadzenie numeru nadajnika

CODE: kod nadajnika do tego wpisu

C: kanał

B: blokada; N = Nie zablokowany, Y = Zablokowany

Wpis jest zablokowany lub odblokowany za pomocą klawisza .

Przyciski  ,  mogą być używane w celu przewijania wpisów (TTTT). Ponadto , naciśnięcie  i wprowadzeniu kodu nadajnika ( XXXXXXXX , 7 cyfr ) pokazuje kod dla tego wpisu.

### **Funkcja COPY MEMORY**

Funkcja ta pozwala skopiować wszystkie wpisy, z jednej karty pamięci do drugiej, co jest bardzo przydatne, na przykład, przy tworzeniu kopii zapasowych. Źródłowa karta pamięci jest włożona w gniazdo A, a docelowa karta pamięci do gniazda C. Jeśli karta pamięci o pojemności 250 kodów jest pełna, a wymagana jest większa pojemność, należy zastosować jeden z dwóch następujących sposobów, w stosownych przypadkach:

- Jeśli oryginalna karta pamięci kodów została wprowadzona w odbiorniku radiowym (ze standardowym numerem seryjnym nadajnika): włożyć nową kartę pamięci o pojemności 1000 kodów i korzystając z funkcji COPY MEMORY skopiować kartę pamięci 250 kodów na nową kartę pamięci 1000 kodów. Następnie nowe pozycje mogą być wprowadzone do odbiornika przy użyciu odpowiedniego nadajnika.
- Jeśli kody zostały wstępnie przydzielone automatycznie za pomocą konsoli (wprowadzając pierwszy i ostatni kod): korzystniej jest, by zdekodować nową kartę pamięci 1000 kodów, przy użyciu funkcji ENCODE MEMORY (upewnij się, że nowa pamięć pozwoli na wprowadzenie starych kodów). Kiedy przeprowadza się operacje korzystając z funkcji COPY MEMORY, niezbędne jest wprowadzenie nowych kodów ręcznie w odbiorniku (przy użyciu nadajników).

### **Funkcja REPLACE TRANS.**

Funkcja ta służy do wymiany utraconego lub uszkodzonego nadajnika. Konsola umożliwia maksymalnie siedem zmian pojedynczego nadajnika. Nowy nadajnik posiada kod zastępczy = 0. Przy każdej wymianie nadajnika, poprzedni nadajnik jest wyłączony. Z tego powodu jest bardzo ważne, aby zachować następującą kolejność. Aby wymienić nadajnik, wpisz numer instalacji (INSTALL.NO., ZZZZ) i kod nadajnika (TRANS.CODE. ?, XXXXXX, 7 cyfr), a następnie wprowadź numer wymiany (REPLACEMENT NO., W). Zalecamy sprawdzenie danych przechowywanych, za pomocą funkcji SEE TRANS. CODE.

### **Funkcja CHANGE ACC.CODE**

Ta funkcja pozwala zmienić kod dostępu do konsoli i kod instalatora, ponieważ ostatnie cztery cyfry kodu dostępu YYYY określają kod instalatora konsoli. Jeśli tylko pierwsze dwie cyfry są zmieniane, pozostaw cztery pozostałe bez zmian (\*\*9999), kod instalatora będzie pozostał w standardzie; standardowy kod nadajnika nie może być zmieniony oraz kanał, i kody nadajnika nie mogą być wstępnie programowane w karcie pamięci.

**🔑 Pamiętaj! Funkcje te są niedostępne bez kodu dostępu do konsoli.**

### **Funkcja SEE TRANS.CODE**

Funkcja ta pokazuje kod nadajnika i część numeru instalacji, której jest częścią. Możliwy jest tylko odczyt standardowych nadajników (nie spersonalizowanych) lub indywidualnych nadajników z tym samym kodem instalatora (YYYY) co konsoli. Informacje przekazywane są w następujący sposób:

```
RW TRANS. CODE  
XXXXXXXX YYYYZZZZ
```

XXXXXXXX: kod nadajnika  
YYYY: kod instalatora  
ZZZZ: numer instalacji  
RW: ilość W wymian nadajnika

### **Funkcja SEE MEMORY CODE**

Funkcja ta służy do wyświetlenia typu karty pamięci, kodu instalacji oraz liczby wpisów. Możliwy jest tylko odczyt standardowych zapisów (nie spersonalizowanych) lub indywidualnych zapisów z tym samym kodem instalatora (YYYY) co konsoli. Informacje przekazywane są w następujący sposób:

```
PAMIEC OK UUUU  
YYYYZZZZ RRRR
```

UUUU: wielkość pamięci (250, 500, 1000)  
YYYY: kod instalatora  
ZZZZ: numer instalacji  
RRRR: liczba używanych wpisów

### **Funkcja STANDARD TRASM.**

Dzięki tej funkcji jest możliwe usunięcie personalizacji nadajnika, czyli przywrócenie go do stanu standardowego (nie spersonalizowanego przez kod instalatora), pod warunkiem, że kod instalatora (YYYY) nadajnika pokrywa się z kodem instalatora konsoli. Powinno to być zakończone kodem nadajnika (nadajnik IRIS ma oznaczenie laserem 0xxxxxxx z jednej strony, a RMAT ma naklejkę XXXXXX na spodzie pokrywy baterii).

### **Funkcja STANDARD MEMO.**

Dzięki tej funkcji jest możliwe usunięcie personalizacji karty pamięci, czyli przywrócić go do stanu standardowego (nie spersonalizowanego przez kod instalatora), pod warunkiem, że kod instalatora (YYYY) nadajnika pokrywa się z kodem instalatora konsoli. Pamiętaj, że wszystkie wpisy zapisane na karcie pamięci zostaną usunięte.