

Rolling-code

- DA ESTERNO
- EXTERNAL
- MODULAIRE
- AUFPUTZVERSION
- PARA EXTERIOR
- VOOR BUITENMONTAGE

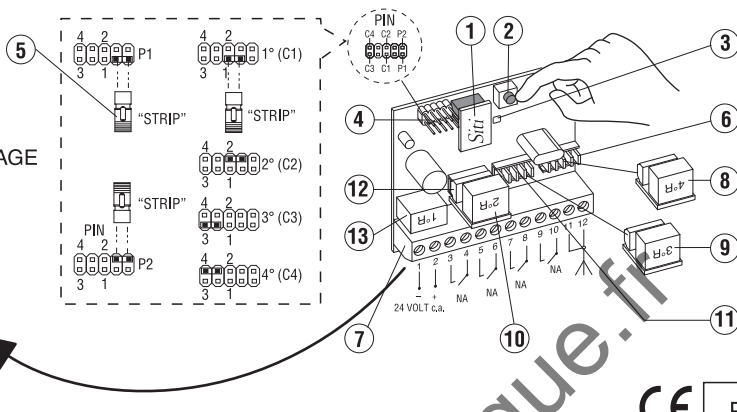
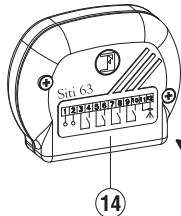


Fig.1

I

a) CONOSCERE LA MEMORIA LIBERA -P1-

Per conoscere quanta memoria libera è disponibile nella ricevente, con la scheda alimentata a 24 Volt, si deve inserire il ponticello "STRIP" nella posizione **P1** e premere il pulsante **P** per cinque secondi: rilasciandolo si possono notare dei lampeggi. Ad ogni lampeggio di led corrispondono 180 trasmettitori che si possono ancora memorizzare.

b) CANCELLAZIONE TOTALE DELLA MEMORIA -P2-

Per cancellare la memoria nella ricevente, con la scheda alimentata a 24 Volt, si deve inserire il ponticello "STRIP" nella posizione **P2** e premere il pulsante **P** per cinque secondi; poi lo si rilascia, e in quel momento il led emette un impulso di luce: questo si spegne quando l'operazione di cancellazione è avvenuta.

c) CODIFICA 1° CANALE -C1- (Morsetti n°3-4)

Per codificare il 1° canale si deve inizialmente posizionare lo "STRIP" in posizione "1" C1; si deve premere contemporaneamente il pulsante **P** e un tasto a scelta del trasmettitore. Il led emetterà successivamente un impulso spia a conferma dell'avvenuta memorizzazione del codice.

d) CODIFICA 2° CANALE -C2- (Morsetti n°5-6)

Per codificare il 2° canale si procede come descritto nel punto "c" con la sola eccezione di posizionare lo "STRIP" in posizione "2" C2.

e) CODIFICA 3° CANALE -C3- (Morsetti n°7-8)

Per codificare il 3° canale si procede come descritto nel punto "c" con la sola eccezione di posizionare lo "STRIP" in posizione "3" C3.

f) CODIFICA 4° CANALE -C4- (Morsetti n°9-10)

Per codificare il 4° canale si procede come descritto nel punto "c" con la sola eccezione di posizionare lo "STRIP" in posizione "4" C4. NOTA: è importante che, al termine dei test a, b, c, d, e, f, si tolga il ponticello "STRIP" e lo si inserisca in un solo "PIN", in modo che non faccia più da contatto.

Scheda radio ricevente da esterno "Siti 63/1 R" con quarzo, completa di un relè per il 1° canale, frequenza 433.92 MHz.

DESCRIZIONE COMPONENTI Fig.1

- 1 - Memoria estraibile
- 2 - Pulsante "P"
- 3 - Led
- 4 - Ponticelli 1°-2°-3°-4° canale: scelta da 1 a 4 pulsanti del trasmettitore
- 5 - Inserto di contatto "STRIP" ponticelli
- 6 - Connettore per modulo a relè 4° canale
- 7 - Morsetteria di collegamento alimentazione a 24 V, 1°-2°-3°-4° canale e antenna
- 8 - Modulo a relè N.A. per il 4° canale (OPTIONAL)
- 9 - Modulo a relè N.A. per il 3° canale (OPTIONAL)
- 10 - Modulo a relè N.A. per il 2° canale (OPTIONAL)
- 11 - Connettore per modulo a relè 3° canale
- 12 - Connettore per modulo a relè 2° canale
- 13 - Modulo a relè per il 1° canale (di SERIE)
- 14 - Contenitore radio ricevente da esterno Siti 63

GB

a) FREE MEMORY MONITORING -P1-

Monitoring the free portion i.e. storage availability in the receiver memory. 24 Volt power supply still connected to the unit. Insert the "STRIP" jumper as in position "P1" and press the button switch "P" for 5 seconds: after releasing it, a number of flashes can be noted. Each flash of light through the "LED" corresponds to 180 transmitters that can be still encoded and stored in the memory.

b) TOTAL MEMORY REMOVAL -P2-

To perform the total removal of the receiver encoded memory, position the "STRIP" jumper as in "P2", the receiver still under 24 Volt voltage supply. Press the switch button "P" for 5 seconds, then release it. The led flashes once: when it goes off, the removal operation has been carried out completely.

c) ENCODE CHANNEL No.1 -C1- (Terminals No. 3-4)

To encode channel No.1, first insert the "STRIP" jumper in position "1" C1; now press the switch button "P" and at the same time a push button (any desired one) on the transmitter. Once the code has been memorized by the unit, the led flashes once.

d) ENCODE CHANNEL No.2 -C2- (Terminals No. 5-6)

To encode channel No.2 repeat the above sequence "c", but the "STRIP" jumper must be inserted in position "2" C2.

e) ENCODE CHANNEL No.3 -C3- (Terminals No. 7-8)

To encode channel No.3 repeat the above sequence "c", but the "STRIP" jumper must be inserted in position "3" C3.

f) ENCODE CHANNEL No.4 -C4- (Terminals No. 9-10)

To encode channel No.4 repeat the above sequence "c", but the "STRIP" jumper must be inserted in position "4" C4. NB: Once the tests a, b, c, d, e, f, are finished, remove the "STRIP" and put it on to one "PIN" only, to stop any linking i.e. operative action.

Radio receiver card type "Siti 63/1 R" fitted with quartz, complete with one relay module for channel 1, frequency 433.92 MHz.

COMPONENTS DESCRIPTION Pic.1

- 1 - Removable memory
- 2 - Switch button "P"
- 3 - Led
- 4 - Pins for channels 1-2-3-4: any one transmitter button 1 to 4 can be selected
- 5 - "STRIP" contact insert pins
- 6 - Module connector for channel 4
- 7 - Terminal board to connect channels No. 1-2-3-4, 24 V power supply and aerial
- 8 - Relay N.O. to activate channel No.4 (OPTION)
- 9 - Relay N.O. to activate channel No.3 (OPTION)
- 10 - Relay N.O. to activate channel No.2 (OPTION)
- 11 - Module connector for channel 3
- 12 - Module connector for channel 2
- 13 - Relay N.O. to activate channel No.1 (STANDARD)
- 14 - Weather-proof radio receiver container Siti 63

Siti 63

- F a) CONNAÎTRE LA MÉMOIRE LIBRE -P1-**
Pour connaître la mémoire libre dans le récepteur radio avec la carte alimentée à 24V, il faut positionner le "STRIP" sur la position "P1". Ensuite, en appuyant sur le bouton-poussoir "P", on obtient au bout de 5 secondes un ou plusieurs clignotements de la "LED". Chaque clignotement correspond à 180 émetteurs qu'on peut encore mémoriser.
- b) EFFACER TOTALEMENT LA MÉMOIRE -P2-**
Pour effacer totalement la mémoire d'un récepteur, et donc tous les émetteurs enregistrés, il faut que la carte soit alimentée en 24 Volts. Vous devez ensuite insérer le "STRIP" sur la position "P2" et actionner le poussoir "P" pour 5 secondes, puis le relâcher. Un moment après, la led de signalisation émettra une impulsion lumineuse quand elle s'opère l'opération d'effacement est terminée.
- c) MÉMORISATION 1^{er} CANAL -C1- (Bornes 3-4)**
Pour rentrer le 1^{er} canal, il faut d'abord mettre le "STRIP" sur la position "1" C1; appuyer en même temps sur le poussoir "P" du récepteur et sur une touche de l'émetteur. Lorsque le code est enregistré la "LED" s'allume pour confirmer la prise en compte du code.
- d) MÉMORISATION 2^{ème} CANAL -C2- (Bornes 5-6)**
Pour rentrer le 2^{ème} canal procéder de la même façon que ci-dessus en mettant le "STRIP" sur la position "2" C2.
- e) MÉMORISATION 3^{ème} CANAL -C3- (Bornes 7-8)**
Pour rentrer le 3^{ème} canal procéder de la même façon que ci-dessus en mettant le "STRIP" sur la position "3" C3.
- f) MÉMORISATION 4^{ème} CANAL -C4- (Bornes 9-10)**
Pour rentrer le 4^{ème} canal procéder de la même façon que ci-dessus en mettant le "STRIP" sur la position "4" C4.
NOTE: Après les opérations a, b, c, d, e, f, il est important d'enlever le "STRIP" et le mettre sur un seul "PIN", pour éviter des contacts.
Récepteur radio modulaire "Siti 63/1 R" à quartz complète d'un module relais pour le 1^{er} canal fréquence 433.92 MHz.

DESCRIPTION DES COMPOSANTS Fig.1

- 1 - Mémoire enfichable
- 2 - Poussoir "P"
- 3 - Led
- 4 - Pontages 1°-2°-3°-4° canal: pour le poussoir émetteur de 1 à 4 max.
- 5 - Pontages "STRIP"
- 6 - Connecteur pour module relais 4^{ème} canal
- 7 - Borne de raccordement 1°-2°-3°-4° canal
- Antenne et alimentation 24 V
- 8 - Relais pour actionner le 4^{ème} canal (OPTION)
- 9 - Relais pour actionner le 3^{ème} canal (OPTION)
- 10 - Relais pour actionner le 2^{ème} canal (OPTION)
- 11 - Connecteur pour module relais 3^{ème} canal
- 12 - Connecteur pour module relais 2^{ème} canal
- 13 - Relais pour actionner le 1^{er} canal (de SERIE)
- 14 - Boîte récepteur radio Siti 63 modulaire

- D a) PRÜFEN WIEVIEL PLATZ IM SPEICHER FREI IST -P1-**
Um zu erfahren wieviel Platz in dem Speicher des Empfängers noch vorhanden ist, muss man bei mit 24 Volt gespeistem Modul die "STRIP" Codierbrücke in die Position "P1" einfügen und die Taste "P" 5 Sekunden lang drücken: lässt man die Taste los, so kann man ein Blinken erkennen. Jedem Blinken des LEDs entsprechen 180 Handsender, die noch gespeichert werden können.
- b) KOMPLETTES LÖSCHEN DES SPEICHERS -P2-**
Um den gesamten codierten Speicher auf dem Funkempfänger zu löschen, den "STRIP" Codier-Brücke in Position "P2" stecken, wobei die Platine immer mit 24 Volt versorgt wird. Die Taste "P" muss 5 Sekunden lang gedrückt werden, danach lässt man sie los, in diesem Moment sendet das LED einen Lichtimpuls, wenn der ausgeht, d.h. dass der LEDsvorgang erfolgt ist.
- c) EINGABE 1. KANAL -C1- (Klemmen 3-4)**
Um den 1. Kanal zu codieren, die "STRIP" Brücke in die Position "1" C1 stecken, danach die Taste "P" und eine Taste des Handsenders (nach Wahl) gleichzeitig drücken. Dadurch wird die LED Signalleuchte aufleuchten, wodurch uns die erfolgte Einschreibung des Codes bestätigt wird.
- d) EINGABE 2. KANAL -C2- (Klemmen 5-6)**
Um dem 2. Kanal zu kodieren, wie oben Position "c" beschrieben vorgehen, die einzige Unterschied ist, dass die "STRIP" Brücke in die Position "2" C2 gesteckt wird.
- e) EINGABE 3. KANAL -C3- (Klemmen 7-8)**
Um dem 3. Kanal zu kodieren, wie oben Position "c" beschrieben vorgehen, die einzige Unterschied ist, dass die "STRIP" Brücke in die Position "3" C3 gesteckt wird.
- f) EINGABE 4. KANAL -C4- (Klemmen 9-10)**
Um dem 4. Kanal zu kodieren, wie oben Position "c" beschrieben vorgehen, die einzige Unterschied ist, dass die "STRIP" Brücke in die Position "4" C4 gesteckt wird.
NB: Nachdem man die Test a, b, c, d, e, f, durchgeführt hat die "STRIP" Codierbrücke entfernen und sie in einen einzigen "PIN" stecken, damit er keinen Kontakt mehr macht.
Empfangsplatine Typ "Siti 63/1 R" mit Quarz komplett mit Relaismodul für den 1. Kanal, Frequenz 433.92 MHz.

BESCHREIBUNG DER BESTANDTEILEN Abb.1

- 1 - Abnehmbare Speicher
- 2 - Taste "P"
- 3 - Led
- 4 - 1-2-3-4. Kanal Anschlüsse: Wahl des Sendersauslösers von 1 bis 4 max
- 5 - "STRIP" Codierbrücke
- 6 - Verbinder für Relais 4. Kanal
- 7 - Klemme 1-2-3-4.
- Antenne und Stromversorgung 24 V
- 8 - Relais N.O. zur Steuerung des 4. Kanals (OPTION)
- 9 - Relais N.O. zur Steuerung des 3. Kanals (OPTION)
- 10 - Relais N.O. zur Steuerung des 2. Kanals (OPTION)
- 11 - Verbinder für Relais 3. Kanal
- 12 - Verbinder für Relais 2. Kanal
- 13 - Relais zur Steuerung des 1. Kanals (STANDARD)
- 14 - Gehäuse für Funkempfänger Siti 63 Aufputzversion

- E a) PARA CONOCER LA MEMORIA LIBRE -P1-**
Para averiguar cuanta memoria está disponible en el radioreceptor, siempre estando la ficha alimentada a 24 Volts, hay que conectar el puente "STRIP" en la posición "P1" y apretar el pulsador "P" durante 5 segundos: soltándolo se pueden observar unos relampagueos. Cada relampagueo de led señala que hay 180 transmisores que pueden memorizar aun.
- b) BORRADURA TOTAL DE LA MEMORIA -P2-**
Se borra toda la memoria codificada en el receptor colocando el "STRIP" como un puente en la posición "P2", siempre estando alimentada la ficha misma a 24 Volts. Se aprieta el pulsador "P" durante 5 segundos, se le suelta y en aquel momento el led emite un impulso luminoso, que se a paga cuando la operación de borradura se ha realizado.
- c) CODIFICACION 1er CANAL -C1- (Borne 3-4)**
Para codificar el 1er canal, colocar antes todo el "STRIP" en la posición "1" C1; apretar el pulsador "P" y luego una tecla a elección del transmisor. El led emitirá después una impulsión de luz para confirmar que el código ha sidomemorizado.
- d) CODIFICACION 2^o CANAL -C2- (Borne 5-6)**
Para codificar el 2^o canal, actuar como reseñado en el apartado "c" excepto únicamente que se coloca el "STRIP" en la posición "2" C2.
- e) CODIFICACION 3^o CANAL -C3- (Borne 7-8)**
Para codificar el 3^o canal, actuar como reseñado en el apartado "c" excepto únicamente que se coloca el "STRIP" en la posición "3" C3.
- f) CODIFICACION 4^o CANAL -C4- (Borne 9-10)**
Para codificar el 4^o canal, actuar como reseñado en el apartado "c" excepto únicamente que se coloca el "STRIP" en la posición "4" C4.
NOTA: es importante que al final de los ensayos a, b, c, d, e, f, se quite el puente "STRIP" y se lo introduzca en un sólo "PIN", de forma que el mismo no haga más contacto.
Ficha radioreceptor "Siti 63/1 R" con cuarzo, equipada de módulo relé para el 1er canal, frecuencia 433.92 MHz.

DESCRIPCION COMPONENTES Fig.1

- 1 - Memoria amovible
- 2 - Pulsador "P"
- 3 - Led
- 4 - Puentes 1er-2°-3°-4° canal: elección desde 2 hasta 4 pulsadores del transmisor
- 5 - Pieza de contacto "STRIP" puentes
- 6 - Conector para módulo de relé 4° canal
- 7 - Borne de conexión 1er-2°-3°-4° canal contacto N.C.-N.A., antena y suministro de corriente 24V
- 8 - Relé N.A. para activar el 4° canal (OPTION)
- 9 - Relé N.A. para activar el 3° canal (OPTION)
- 10 - Relé N.A. para activar el 2° canal (OPTION)
- 11 - Conector para módulo de relé 3° canal
- 12 - Conector para módulo de relé 2° canal
- 13 - Relé para activar el 1er canal (ESTANDARD)
- 14 - Contenedor radioreceptor para exterior Siti 63

NL a) OM HET VRIJE GEHEUGEN TE WETEN

- Om te weten hoeveel vrije geheugen er is in de ontvanger beschikbaar is, met de kaart met een stroomtoevoer van 24 Volt, moet de "STRIP" geleiderbrug op positie "P1" worden ingestoken en moet drukknop "P" gedurende vijf seconden worden ingedrukt; wanneer deze wordt losgelaten kunnen er flitslichten worden opgemerkt. Elk flitslicht van de lichtdiode komt overeen met 180 zenders waarin nog gegevens kunnen worden opgeslagen.
- b) TOTALE ANNULERING VAN HET GEHEUGEN**
Om het geheugen in de ontvanger te annuleren, met de kaart met een stroomtoevoer van 24 Volt, moet de "STRIP" geleiderbrug op positie "P2" worden ingestoken en moet drukknop "P" gedurende vijf seconden worden ingedrukt; hierna moet deze worden losgelaten en zal de lichtdiode op dat moment een lichtsignaal afgeven: deze gaat uitwanneer de annuleringshandeling is afgevoerd.
- c) CODERING 1e KANAAL -C1- (Klemmen 3-4)**
Om het 1e kanaal te coderen moet de "STRIP" aanvankelijk op positie "1" C1 worden ingesteld: men moet tegelijkertijd de drukknop "P" drukken en een toets van de zender naar keuze indrukken. De lichtdiode zal hierna een verflitsersimpuls afgeven ten tevestiging dat de code in het geheugen is opgeslagen.
- d) CODERING 2e KANAAL -C2- (Klemmen 5-6)**
Om het 2e kanaal te coderen moet men handelen zoals in punt "c" is beschreven met het enige verschil dat de "STRIP" op positie "2" C2 moet worden ingesteld.
- e) CODERING 3e KANAAL -C3- (Klemmen 7-8)**
Om het 3e kanaal te coderen moet men handelen zoals in punt "c" is beschreven met het enige verschil dat de "STRIP" op positie "3" C3 moet worden ingesteld.
- f) CODERING 4e KANAAL -C4- (Klemmen 9-10)**
Om het 4e kanaal te coderen moet men handelen zoals in punt "c" is beschreven met het enige verschil dat de "STRIP" op positie "4" C4 moet worden ingesteld.
OPMERKING: Het is belangrijk dat na test a, b, c, d, e, f, de "STRIP" geleiderbrug wordt weggenomen en dat men deze in één "PIN" steekt zodat deze geen contact meer tot stand brengt. Kaart ontvangerstradio "Siti 63/1 R" met kwarts, compleet met relaismodule voor het 1e kanaal, frequentie 433.92 MHz.

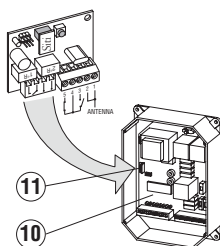
BESCHRIJVING ONDERDELEN (FIG.1)

- 1 - Uittneembaar geheugen
- 2 - Drukknop "P"
- 3 - Led
- 4 - Geleiderbruggen 1-2-3-4 kanaal: keuze uit 1 tot 4 drukknoppen van de zender
- 5 - Inzetcontact "STRIP" geleiderbruggen
- 6 - Modulurelaisconnector 4e kanaal
- 7 - Verbindingsklem 1-2-3-4 kanaal, antenne en stroomtoevoer van 24 V
- 8 - Relais om het 4e kanaal te activeren (OPTION)
- 9 - Relais om het 3e kanaal te activeren (OPTION)
- 10 - Relais om het 2e kanaal te activeren (OPTION)
- 11 - Modulurelaisconnector 3e kanaal
- 12 - Modulurelaisconnector 2e kanaal
- 13 - Relais om het 1e kanaal te activeren (STANDARD)
- 14 - Buitendoos voor radio-ontvanger Siti 63

Siti 63

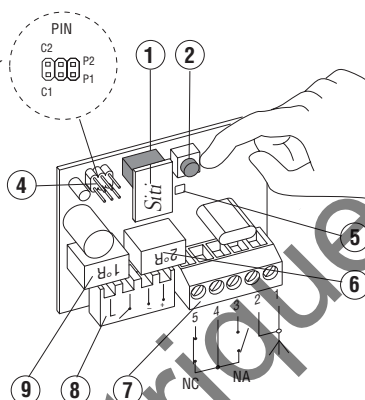
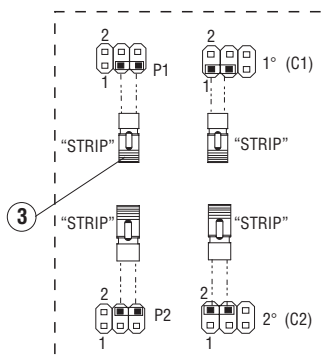
Rolling-code

- DA INNESTO
- PLUG-IN
- ENFICHABLE
- EINSTECKVERSION
- ENCHUFABLE
- MET KOPPELING



- Cod. Art. 6311 -

CE 0678



CE

Fig.1

I a) CONOSCERE LA MEMORIA LIBERA -P1-

Per conoscere quanta memoria libera è disponibile nella ricevente, con la scheda alimentata a 24 Volt, si deve inserire il ponticello "STRIP" nella posizione "P1" e premere il pulsante "P" per cinque secondi: rilasciandolo si possono notare dei lampeggi. Ad ogni lampeggio di led corrispondono 180 trasmettitori che si possono ancora memorizzare.

b) CANCELLAZIONE TOTALE DELLA MEMORIA -P2-

Per cancellare la memoria nella ricevente, con la scheda alimentata a 24 Volt, si deve inserire il ponticello "STRIP" nella posizione "P2" e premere il pulsante "P" per cinque secondi; poi lo si rilascia, e in quel momento il led emette un impulso di luce: questo si spegne quando l'operazione di cancellazione è avvenuta.

c) CODIFICA 1° CANALE -C1- (Connettore innesto)

Per codificare il 1° canale si deve inizialmente posizionare lo "STRIP" in posizione "1" C1; si deve premere contemporaneamente il pulsante "P" e poi un tasto a scelta del trasmettitore. Il led emetterà successivamente un impulso solo a conferma dell'avvenuta memorizzazione del codice.

d) CODIFICA 2° CANALE -C2- (Morsetti n°3-4-5)

Per codificare il 2° canale si procede come descritto nel punto "c" con la sola eccezione di posizionare lo "STRIP" in posizione "2" C2. NOTA: è importante che, al termine dei test a, b, c, d, si tolga il ponticello "STRIP" e lo si inserisca in un solo "PIN", in modo che non faccia più da contatto. Scheda ad innesto radio ricevente "Siti 63/2 R" con quarzo, completa di due moduli relè per il 1° e 2° canale, frequenza 433.92 MHz.

DESCRIZIONE COMPONENTI Fig.1

- 1 - Memoria estraibile
- 2 - Pulsante "P"
- 3 - Inserto di contatto "STRIP" ponticelli
- 4 - Ponticelli 1°-2° canale: scelta da 1 a 4 pulsanti del trasmettitore
- 5 - Led
- 6 - Relé per attivare il 2° canale
- 7 - Morsettiera di collegamento 2° canale contatto N.C.-N.A. e antenna (morsetti 1-2)
- 8 - Connettore ad innesto femmina 1° canale e alimentazione a 24 V
- 9 - Relé per attivare il 1° canale
- 10 - Programmatore elettronico serie Elpro
- 11 - Connettore ad innesto maschio

GB a) FREE MEMORY MONITORING -P1-

Monitoring the free portion, i.e. storage availability in the receiver memory. 24 Volt power supply still connected to the unit. Insert the "STRIP" jumper as in position "P1" and press the button switch "P" for 5 seconds: after releasing it, a number of flashes can be noted. Each flash of light through the "LED" corresponds to 180 transmitters that can be still encoded and stored in the memory.

b) TOTAL MEMORY REMOVAL -P2-

To perform the total removal of the receiver encoded memory, position the "STRIP" jumper as in "P2", the receiver still under 24 Volt voltage supply. Press the switch button "P" for 5 seconds, then release it. The led flashes once; when it goes off, the removal operation has been carried out completely.

c) ENCODE CHANNEL No.1 -C1- (Plug-on connector)

To encode channel No.1, first insert the "STRIP" jumper in position "1" C1; now press the switch button "P" and at the same time a push button (any desired one) on the transmitter. Once the code has been memorized by the unit, the led flashes once.

d) ENCODE CHANNEL No.2 -C2- (Terminals 3-4-5)

To encode channel No.2 repeat the above sequence "c", but the "STRIP" jumper must be inserted in position "2" C2.

NB: Once the tests a, b, c, d, are finished, remove the "STRIP" and put it on to one "PIN", to stop any linking, i.e. operative action.

Plug-in radio receiver card type "Siti 63/2 R" fitted with quartz, complete with two relay modules for channels 1 and 2, frequency 433.92MHz.

COMPONENTS DESCRIPTION Pic.1

- 1 - Removable memory
- 2 - Switch button "P"
- 3 - "STRIP" contact insert pins
- 4 - Pins for channels 1-2: any one transmitter button 1 to 4 can be selected
- 5 - Led
- 6 - Relay to activate channel No.2
- 7 - Terminal to connect N.O. n N.C. channel No.2 and aerial (Terminals 1-2)
- 8 - Female plug-on connector channel 1 and 24 V power supply
- 9 - Relay to activate channel No.1
- 10 - Electronic programmer Elpro series
- 11 - Male plug-on connector

Siti 63

Dis. N. 4406



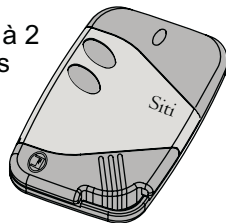
Via Mantova, 177/A - 37053 Cerea (Verona) Italy - Tel. +39 0442 330422 r.a.
Fax +39 0442 331054 - e-mail: info@fadini.net - www.fadini.net

F	a) CONNAITRE LA MEMOIRE LIBRE -P1- Pour connaître combien de mémoire libre il y a dans le récepteur radio, avec la carte alimenté à 24 Volt, on doit introduire le pontage "STRIP" dans la position "P1" et appuyer la touche "P" pour 5 secondes: ensuite on peut noter des clignotements. Chaque clignotement de led correspond à 180 émetteurs qu'on peut encore mémoriser. b) EFFACER TOTALEMENT LA MEMOIRE -P2- Pour effacer totalement la mémoire d'un récepteur, et donc tous les émetteurs enregistrés, il faut que la carte soit alimentée en 24 Volts. Vous devez ensuite insérer le pontage "STRIP" sur la position "P2" et actionner le poussoir "P" durant 5 secondes, puis le relâcher. Un moment après, la led de signalisation émettra une impulsion lumineuse qui s'éteindra quand l'opération d'effacement est terminée. c) MEMORISATION 1^{er} CANAL -C1- (Connecteur enfichable) Pour rentrer le 1^{er} canal, il faut d'abord mettre le pontage "STRIP" sur la position "1" C1; appuyer au même moment sur le poussoir "P" du récepteur et puis sur une touche de l'émetteur. Lorsque le code est enregistré le voyant "LED" s'allume pour confirmer la prise en compte du code. d) MEMORISATION 2^{ème} CANAL -C2- (Bornes 3-4-5) Pour rentrer le 2^{ème} canal procéder de la même façon que ci-dessus en mettant le pontage "STRIP" sur la position "2". NOTE: Après les opérations a, b, c, d, il est important d'enlever le pontage "STRIP" et le mettre sur un seul "PIN", pour éviter des contacts. Carte enfichable pour récepteur radio "Siti 63/2 R" à quartz complète de deux modules relais pour le 1^{er} et 2^{ème} canal fréquence 433.92 MHz.	DESCRIPTION DES COMPOSANTS Fig.1 1 - Mémoire enfichable 2 - Poussoir "P" 3 - Pontage "STRIP" 4 - Ponts 1^{er} et 2^{ème} canal: choisir le poussoir émetteur de 1 à 4 max. 5 - Led 6 - Relais pour actionner le 2^{ème} canal 7 - Borne de raccordement 2^{ème} canal contact N.F. et N.O. et antenne 8 - Connecteur enfichable femelle 1^{er} canal et alimentation 24 V 9 - Relais pour actionner le 1^{er} canal 10 - Programmeur électronique série Elpro 11 - Connecteur enfichable mâle
D	a) PRÜFEN WIEVIEL PLATZ IM SPEICHER FREI IST -P1- Um zu erfahren wieviel Platz in dem Speicher des Empfängers noch vorhanden ist, muss man bei mit 24 Volt gespeistem Modul die "STRIP" Codierbrücke in die Position "P1" einfügen und die Taste "P" 5 Sekunden lang drücken: lässt man die Taste los, so kann man ein Blinken erkennen. Jedem Blinken des LEDs entsprechen 180 Handsender, die noch gespeichert werden können. b) KOMPLETTES LÖSCHEN DES SPEICHERS -P2- Um den gesamten codierten Speicher auf dem Funkempfänger zu löschen, den "STRIP" Codierbrücke in Position "P2" stecken, wobei die Platine immer mit 24 Volt versorgt wird. Die Taste "P" muss 5 Sekunden lang gedrückt werden, danach lässt man sie los, in diesem Moment sendet das LED einen Lichtimpuls, wenn der ausgeht, d.h. dass der Löschvorgang erfolgt ist. c) EINGABE 1. KANAL -C1- (Einsteckverbinder) Um den 1. Kanal zu codieren, die "STRIP" Brücke in die Position "1" C1 stecken, danach die Taste "P" und dann eine Taste des Handsenders (nach Wahl) gleichzeitig drücken. Dadurch wird die LED Signalleuchte aufleuchten, wodurch uns die erfolgte Einspeicherung des Codes bestätigt wird. d) EINGABE 2. KANAL -C2- (Klemmen 3-4-5) Um dem 2. Kanal zu kodieren, wie oben Position "c" beschrieben vorgehen, die einzige Unterschied ist, dass die "STRIP" Brücke in die Position "2" C2 gesteckt wird. NB: Nachdem man die Test a, b, c, d, durchgeführt hat, die "STRIP" Codierbrücke entfernen und sie in einen einzigen "PIN" stecken, damit er keinen Kontakt mehr macht. Einsteck-Empfänger "Siti 63/2 R" mit Quarz komplett mit zwei Relaismodulen für den 1. und 2. Kanal, Frequenz 433.92 MHz.	BESCHREIBUNG DER BESTANDTEILEN Abb.1 1 - Abnehmbarer Speicher 2 - Schalter "P" 3 - "STRIP" Codierbrücke 4 - 1.-2. Kanal Anschlüsse: Wahl des Senders auslösers von 1 bis 4 max. 5 - Led 6 - Relais zur Aktivierung des 2. Kanals 7 - Klemme 2. Kanal N.C. und N.O. Anschluss und Antenne (Klemmen 1-2) 8 - Einsteckverbinder Mutter des 1. Kanals und 24 V Speisung 9 - Relais zur Steuerung des 1. Kanals 10 - Elektronische Steuerung Serie Elpro 11 - Einsteckverbinder Zapfen
E	a) PARA CONOCER LA MEMORIA LIBRE -P1- Para averiguar cuanta memoria está disponible en el radioreceptor, siempre estando la ficha alimentada a 24 Voltios, hay que conectar el puente "STRIP" en la posición "P1" y apretar el pulsador "P" durante 5 segundos: soltándolo se pueden observar unos relampagueos. Cada relampagueo de led señala que hay 180 transmisores que pueden memorizarse aun. b) BORRADURA TOTAL DE LA MEMORIA -P2- Se borra toda la memoria codificada en el receptor colocando el "STRIP" como un puente en la posición "P2", siempre estando alimentada la ficha misma a 24 Voltios. Se aprieta el pulsador "P" durante 5 segundos, se le suelta y en aquel momento el led emite un impulso luminoso que se apaga cuando la operación de borradura se ha realizado. c) CODIFICACION 1er CANAL -C1- (Conector enchufable) Para codificar el 1er canal, colocar ante todo el "STRIP" en la posición "1" C1; a continuación, apretar al mismo tiempo durante 5 segundos el pulsador "P" y luego una tecla a elección del transmisor. El led emitirá después una impulsión de luz para confirmar que el código ha sido memorizado. d) CODIFICACION 2º CANAL -C2- (Borne 3-4-5) Para codificar el 2º canal, actuar como reseñado en el apartado "c" excepto únicamente que se coloca el "STRIP" en la posición "2" C2. NOTA: es importante que al final de los ensayos a, b, c, d, se quite el puente "STRIP" y se lo introduzca en un sólo "PIN", de forma que el mismo no haga más contacto. Ficha enchufable radioreceptor "Siti 63/2 R" con cuarzo, equipada de dos módulos relés para el 1er y el 2º canal, frecuencia 433.92MHz	DESCRIPCION COMPONENTES Fig.1 1 - Memoria amovible 2 - Pulsador "P" 3 - Pieza de contacto "STRIP" puentes 4 - Puentes 1er y 2º canal: eleccion desde 2 hasta 4 pulsadores del transmisor 5 - Led 6 - Relé para activar el 2º canal 7 - Borne de conexión 2º canal contacto N.C.-N.A. y antena (borne 1-2) 8 - Conector enchufable hembra 1er canal y suministro de corriente 24 V 9 - Relé para activar el 1er canal 10 - Programador electronico serie Elpro 11 - Conector enchufable macho
NL	a) OM HET VRIJE GEHEUGEN TE WETEN -P1- beschikbaar is, met de kaart met een stroomtoevoer van 24 Volt, moet de "STRIP" geleiderbrug op positie "P1" worden ingestoken en moet drukknop "P" gedurende vijf seconden worden ingedrukt; wanneer deze wordt losgelaten kunnen er flinkerlichten worden opgemerkt. Elk flinkerlicht van de lichtdiode komt overeen met 180 zenders waarin nog gegevens kunnen worden opgeslaan. b) TOTALE ANNULERING VAN HET GEHEUGEN -P2- Om het geheugen in de ontvanger te annuleren, met de kaart met een stroomtoevoer van 24 Volt, moet de "STRIP" geleiderbrug op positie "P2" worden ingestoken en moet drukknop "P" gedurende vijf seconden worden ingedrukt; hierna moet deze worden losgelaten en zal de lichtdiode op dat moment een lichtsignaal afgeven: deze gaat uit wanneer de annuleringshandeling is uigevoerd. c) CODERING 1e KANAAL -C1- (Koppelingsconnector) Om het 1e kanaal te coderen moet de "STRIP" aanvankelijk op positie "1" C1 worden ingesteld: men moet tegelijkertijd de drukknop "P" drukken en een toets van de zender naar keuze indrukken. De lichtdiode zal hierna een verklikkersimpuls afgeven ter bevestiging dat de code in het geheugen is opgeslaan. d) CODERING 2e KANAAL -C2- (Klemmen 3-4-5) Om het 2e kanaal te coderen moet men handelen zoals in punt "c" is beschreven met het enige verschil dat de "STRIP" op positie "2" C2 moet worden ingesteld. OPMERKING: Het is belangrijk dat na test a, b, c, d, de "STRIP" geleiderbrug wordt weggenomen en dat men deze in één "PIN" steekt zodat deze geen contact meer tot stand brengt. Koppelingskaart ontvangstradio "Siti 63/2 R" met kwarts, compleet met twee relaismodules voor het 1e het 2e kanaal, frequentie 433.92 MHz.	BESCHRIJVING ONDERDELEN (FIG.1) 1 - Uittneembaar geheugen 2 - Drukknop "P" 3 - Inzetcontact "STRIP" geleiderbruggen 4 - Geleiderbruggen 1e -2e kanaal: keuze uit 1 tot 4 drukknoppen van de zenderr 5 - Led 6 - Relais om het 2e kanaal te activeren 7 - Verbindingsklem 2e kanaal normaal geopend-, normaal gesloten contact en antenne (1-2) 8 - Vrouwjes-koppelingsconnector 1e kanaal en stroomtoevoer van 24 Volt 9 - Relais om het 1e kanaal te activeren 10 - Elektronische programmeereenheid Elpro serie 11 - Mannetjes-koppelingsconnector
Dis. N. 4406  Via Mantova, 177/A - 37053 Cerea (Verona) Italy - Tel. +39 0442 330422 r.a. Fax +39 0442 331054 - e-mail: info@fadini.net - www.fadini.net		

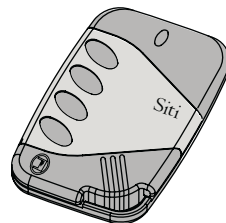
Siti 63

- ROLLING-CODE 868,35 MHz-

Emetteur à 2 touches

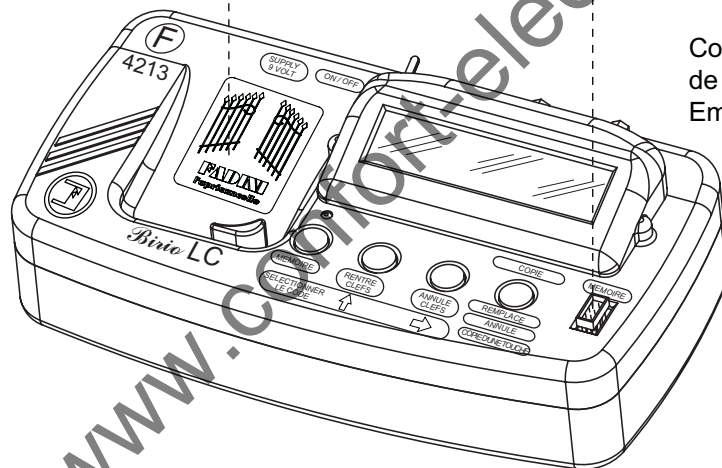


Emetteur à 4 touches



Mémoire
Enfichable

Console Birio LC pour les opérations de codage personnalisé des Émetteurs et Récepteurs Radio



F



FADINI®
l'ouvre-portail
made in Italy

Dis. N. 4395

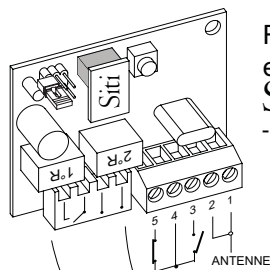
NOTICE D'INSTRUCTION **SITI 63**

INDEX

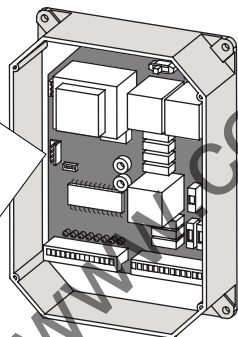
INDEX.....	pag.2
GENERALITE.....	pag.3
RENTREER LE CODE DANS LE RECEPTEUR RADIO MODULAIRE EN BOITIER.....	pag.4
RENTREER LE CODE DANS LE RECEPTEUR RADIO MODULAIRE ENFICHABLE.....	pag.5
CONNAITRE L'ESPACE LIBRE DANS LA MEMOIRE.....	pag.6
EFFACER LA MEMOIRE DANS LE RECEPTEUR RADIO.....	pag.7
DUPPLICATION DES EMETTEURS SUR LE MEME RECEPTEUR RADIO.....	pag.8
ANNULER UN CODE DANS L'EMETTEUR RADIO.....	pag.9
CONSOLE "BIRIO LC" (LECTURE DES CLES).....	pag.10
- CONSOLE "BIRIO LC".....	pag.11
- TYPES DE CONSOLES "BIRIO LC" ⁽¹⁾	pag.12
- FONCTIONNEMENT DE LA CONSOLE "BIRIO LC".....	pag.13
- CONNAITRE LES INFORMATIONS DE L'EMETTEUR.....	pag.14
- RENTREER LA CLEF DANS L'EMETTEUR.....	pag.15
- ANNULER LA CLEF DE L'EMETTEUR.....	pag.16
- COPIE D'UN EMETTEUR.....	pag.17
- REMPLACER UN EMETTEUR.....	pag.18
- ANNULER UN EMETTEUR DU RECEPTEUR RADIO.....	pag.19
- COPIE D'UNE TOUCHE (TOUCHE COMMUNE).....	pag.20
- SELECTIONNER LE CODE DE L'EMETTEUR.....	pag.21
- CONNAITRE LES INFORMATIONS DE LA MEMOIRE.....	pag.22
- RENTREER LA CLEF DANS LA MEMOIRE.....	pag.23
- ANNULER LA CLEF DE LA MEMOIRE.....	pag.24
- COPIE DE LA MEMOIRE.....	pag.25
- APPRENTISSAGE D'UN EMETTEUR SUR PLUSIEURS INSTALLATIONS.....	pag.27
- APPRENTISSAGE MULTIPLE DES RECEPTEURS RADIO.....	pag.28
EMPLOI ET INSTALLATION DU LOGICIEL "BIRIO TOOL" DANS L'ORDINATEUR.....	pag.29
- OUVRIR LE LOGICIEL "BIRIO TOOL".....	pag.30
- TRANSMETTRE LES DONNEES DE LA MEMOIRE A L'ORDINATEUR.....	pag.31
- TRANSMETTRE LES DONNEES DE L'EMETTEUR A L'ORDINATEUR.....	pag.32
- TROUVER LE CODE D'UN EMETTEUR DANS L'ORDINATEUR.....	pag.33
- COPIE D'UN EMETTEUR AVEC L'ORDINATEUR.....	pag.34
- REMPLACEMENT D'UN EMETTEUR AVEC L'ORDINATEUR.....	pag.35
- ANNULER UN EMETTEUR AVEC L'ORDINATEUR.....	pag.36
- COPIE D'UNE TOUCHE DE L'EMETTEUR (TOUCHE COMMUNE).....	pag.37
- AJOUTER UN EMETTEUR A LA MEMOIRE.....	pag.38
IMPRIMER LES DONNEES.....	pag.39
RECHARGER LA BATTERIE DE LA CONSOLE.....	pag.40
CARACTERISTIQUES TECHNIQUES.....	pag.41
COTES D'ENCOMBREMENT.....	pag.42

Le récepteur Radio et l'Emetteur Siti 63 utilisant une technologie de haute sécurité Rolling-Code, permettent au code transmis de se modifier chaque fois qu'on appuie sur la touche.

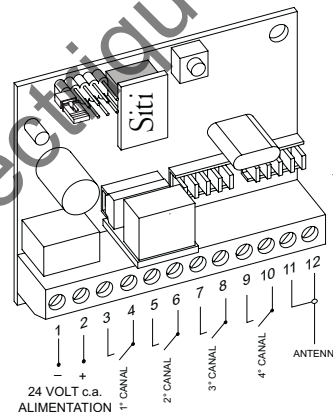
La technologie du Siti 63, en plus de la traditionnelle opération de codification, permet aussi de personnaliser l'émetteur et le récepteur à l'installateur, en mémorisant jusqu'à deux clés - ou bien deux codes numériques - par la Console Birio LC. Cette personnalisation n'est pas fonctionnelle mais répond aux exigences d'exclusivité du produit. L'emploi des Consoles Birio ont l'avantage de produire ou reproduire des émetteurs sans opérer sur le site de l'installation.



Récepteur Radio
enfichable
Siti 63
- ROLLING-CODE-

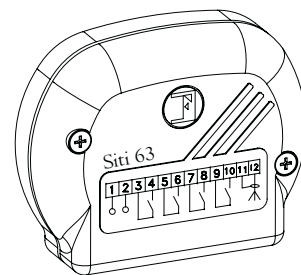


Programmeur
Electronique

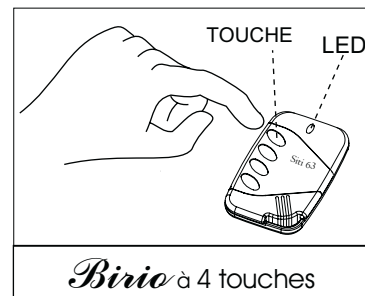
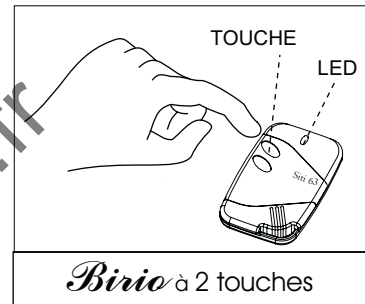
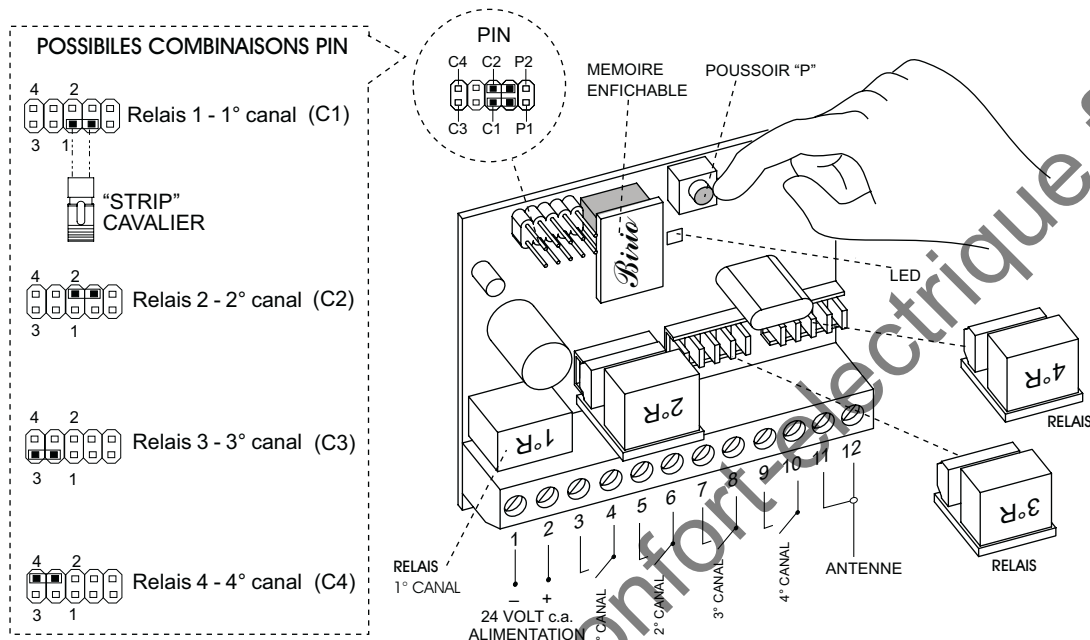


Récepteur
Radio modulaire
Siti 63
- ROLLING-CODE-

Récepteur Radio
modulaire en boîtier

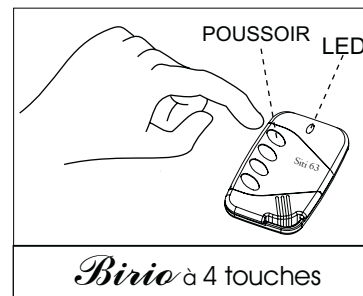
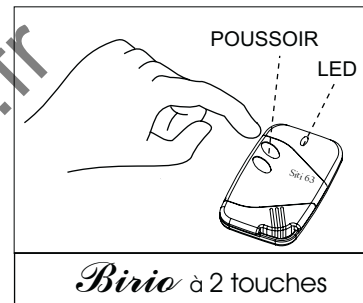
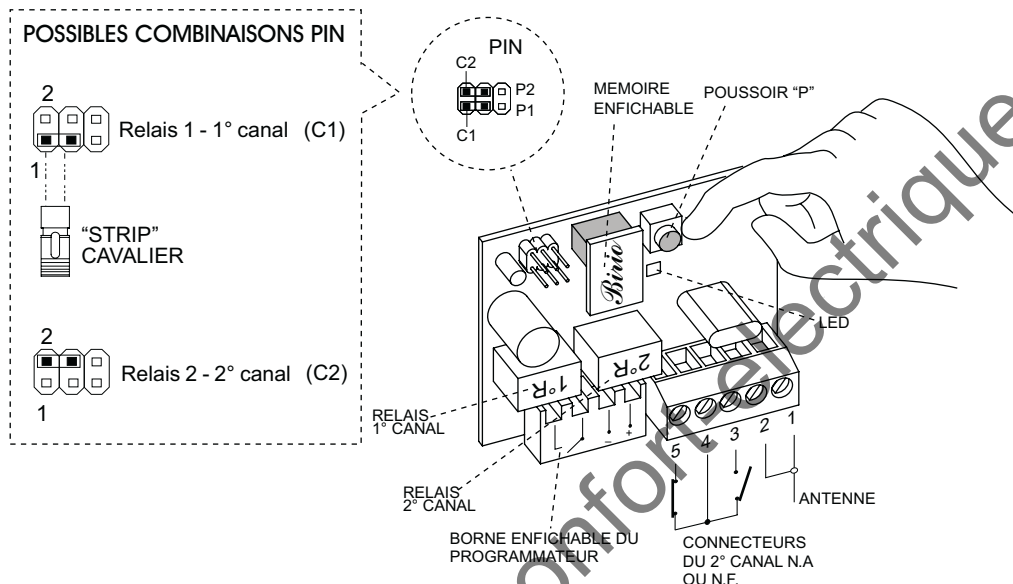


RENTRE LE CODE DANS LE "RECEPTEUR RADIO MODULAIRE EN BOITIER" Siti 63



SI L'ALIMENTATION EST COUPEE 24 Vc.a. – 13 Vc.c. , LE CODE RESTE MEMORISE DANS LA MEMOIRE ENFICHABLE QUI PEUT ETRE INSEREE DANS UN AUTRE RECEPTEUR.

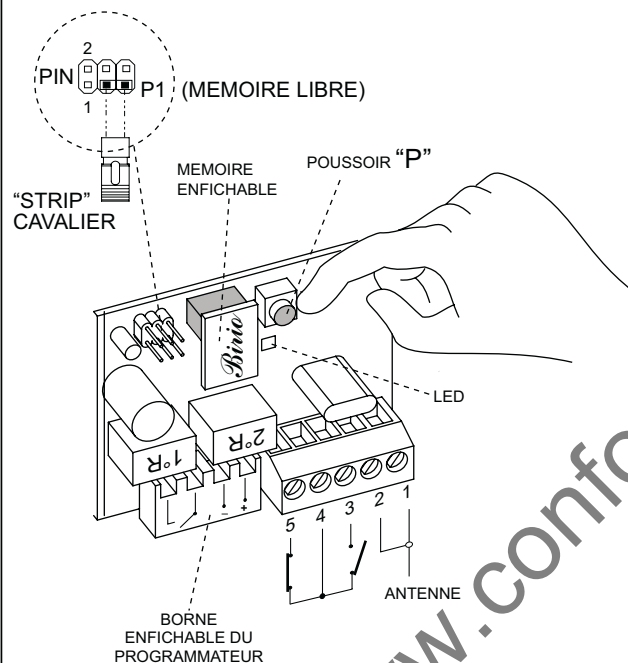
- 1) Insérer la Mémoire enfichable et brancher l'alimentation du récepteur radio , raccorder les bornes 1(-) e 2 (+) à 24 V c.a, et raccorder le contacte NO correspondant au canal choisi.
- 2) Enfiler le cavalier "Strip" dans la position C1 stimulant le relais 1^{er}R: correspondant aux bornes 3 et 4 (1^{er} Canal)
- 3) Appuyer simultanément sur le poussoir P de la radio et sur la touche de l'émetteur qu'on veut actionner par le 1^{er} Canal, durant 5 secondes. La prise en compte du code sera confirmé par la diode de signalisation qui émettra une impulsion lumineuse. Relâcher le poussoir P et la touche de l'émetteur.
- 4) Enlever le cavalier "Strip" et l'enfiler dans un seul PICOT.
- 5) Pour la mémorisation du 2^e, 3^e e 4^e canal on procède de la même façon en enfichant le cavalier "Strip" dans les relatifs PICOTS (voir dessin) et enfichant les relais dans les bornes selon le canal choisi.



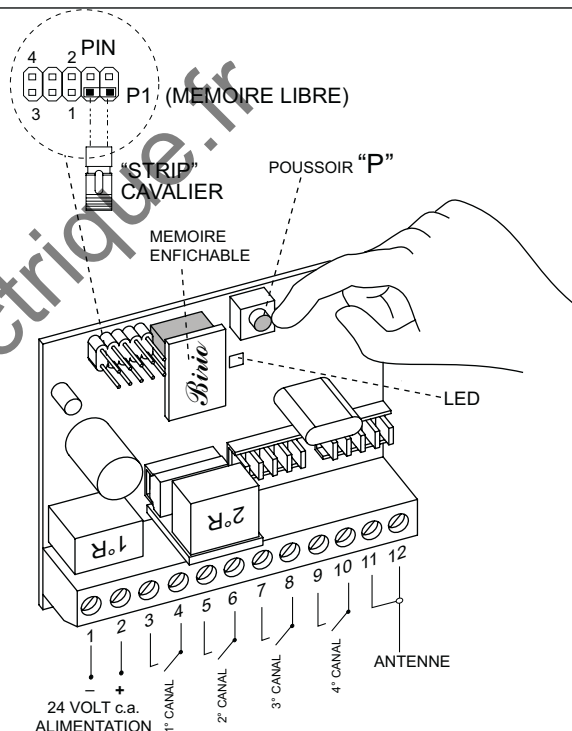
EN CAS DE COUPURE D'ALIMENTATION 24 Vc.a. – 13 Vc.c. DU RECEPTEUR, LE CODE RESTE MEMORISE DANS LA MEMOIRE ENFICHABLE QUI PEUT ETRE INSEREE DANS UN AUTRE RECEPTEUR.

- 1) Insérer la Mémoire et brancher l'alimentation du récepteur radio, en l'enfichant dans le connecteur.
- 2) Enficher le cavalier "Strip" dans la position C1 stimulant le relais 1°R: correspondant aux bornes 3 et 4 (1° Canal)
- 3) Appuyer simultanément sur le poussoir P sur la radio et la touche de l'émetteur qu'on veut actionner par le 1° Canal, durant 5 secondes. La prise en compte du code sera confirmé par le led de signalisation qui émettra une impulsion lumineuse. Relâcher le poussoir P et la touche de l'émetteur.
- 4) Enlever le cavalier "Strip" et l'enficher dans un seul PICOT.
- 5) Pour la mémorisation du 2° canal on procède de la même façon, enficher le cavalier "Strip" dans C2 -stimuler le relais 2R- et faire les connexions dans le connecteur du 2° canal (NO ou NF) puis appuyer sur la touche de l'émetteur.

RECEPTEUR RADIO ENFICHABLE

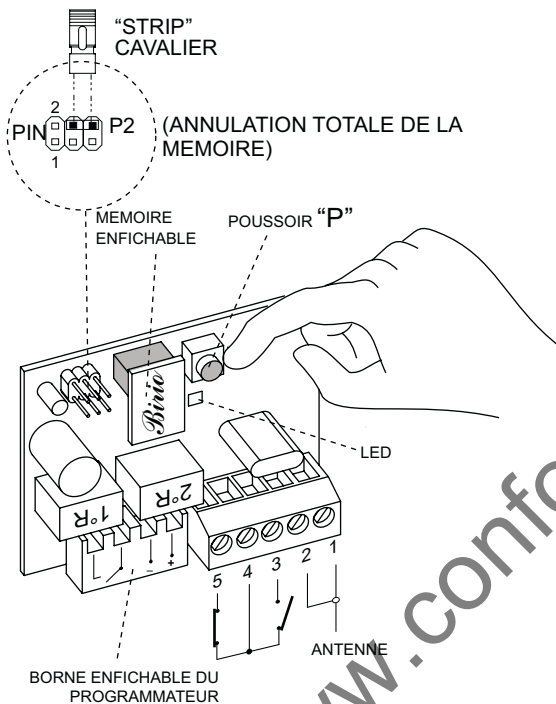


RECEPTEUR RADIO ENFICHABLE

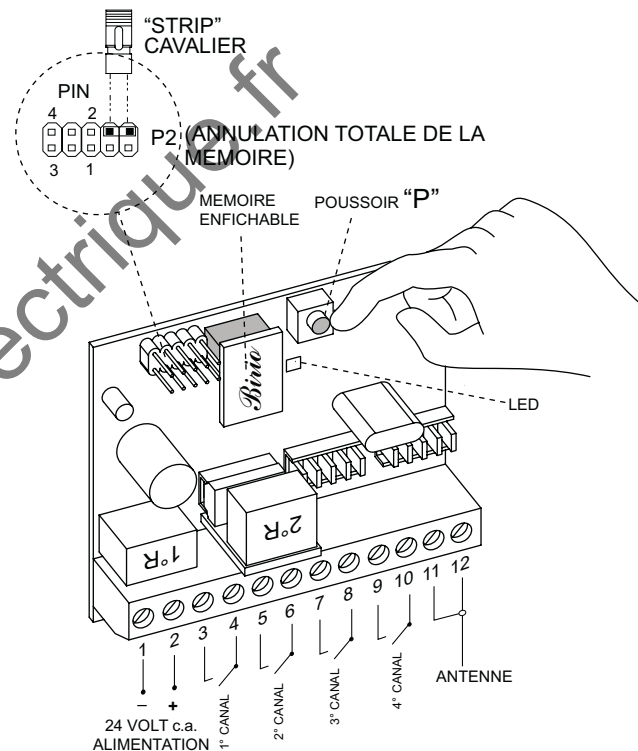


- 1) Insérer la mémoire enfichable et brancher l'alimentation du Récepteur Radio raccordant les bornes 1(-) et 2 (+) à 24 V c.a. et enficher la Radio dans la borne du programmeur électronique.
- 2) Enficher le cavalier "Strip" dans la position P1 (connaître l'espace libre en mémoire)
- 3) Appuyer sur le poussoir P sur le récepteur Radio durant 5 secondes. Relâcher le poussoir P, et la diode rouge de signalisation de la carte émettra une impulsion lumineuse, à chaque impulsion correspondent 180 émetteurs qu'on pourra encore mémoriser (180 émetteurs multipliés par 10 clignotements effectués, fait 1'800 émetteurs à mémoriser). ex: 7 impulsions signifie $7 \times 180 = 1260$ émetteurs qu'on peut encore mémoriser
- 4) Enlever le cavalier "Strip" et le brancher dans un seul PICOT

RECEPTEUR RADIO ENFICHABLE



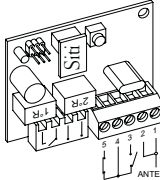
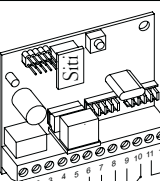
RECEPTEUR RADIO ENFICHABLE



- 1) Insérer la mémoire enfichable et brancher l'alimentation du Récepteur Radio raccordant les bornes 1(-) et 2 (+) à 24 V c.a, et enficher la Radio dans le programmeur électronique.
- 2) Enficher le cavalier "Strip" dans la position P2
- 3) Appuyer sur le poussoir P du récepteur Radio durant 5 secondes. Relâcher le poussoir P, et la diode rouge de signalisation de la carte émettra une impulsion lumineuse, qui signifie que la mémoire est effacée. Enlever le cavalier "Strip" et le brancher dans un seul PICOT

DUPLICATION DES EMETTEURS SUR LE MEME RECEPTEUR RADIO Siti 63

IMPORTANT: Cette opération de duplication des émetteurs est possible aussi s'il y a des clefs insérées -voir paragraphe se référant à la console Birio LC-à condition qu'elles ont été rentrées par la Console Birio LC.

<i>Birio</i> à 2 touches	Ces 4 opérations doivent être effectuées dans le temps maximum de 30 secondes.  Nouvel Appuyer sur la 1ère touche et relâcher quand le voyant s'éteint 1° Opération  Nouvel Appuyer sur la 2ème touche et relâcher quand le voyant s'éteint plus 2 secondes 2° Opération  Appuyer sur la 1ère touche et relâcher quand le voyant s'éteint 3° Opération  Appuyer sur la 2ème touche et relâcher quand le voyant s'éteint 4° Opération	 RECEPTEUR MODULAIRE ENFICHABLE
<i>Birio</i> à 4 touches	Ces 4 opérations doivent être effectuées dans le temps maximum de 30 secondes.  Nouvel Appuyer sur la 1ère touche et relâcher quand le voyant s'éteint 1° Opération  Nouvel Appuyer sur la 2ème touche et relâcher quand le voyant s'éteint plus 2 secondes 2° Opération  Appuyer sur la 1ère touche et relâcher quand le voyant s'éteint 3° Opération  Appuyer sur la 2ème touche et relâcher quand le voyant s'éteint 4° Opération	 RECEPTEUR MODULAIRE EN BOITIER

POUR COPIER DE NOUVEAUX EMETTEURS QUI COMMANDENT LE MEME RECEPTEUR RADIO, IL FAUT EFFECTUER DEUX OPERATIONS EN SEQUENCE ET AVOIR A DISPOSITION UN EMETTEUR DEJA CODIFIE. CES OPERATIONS DOIVENT ETRE EFFECTUEES A UNE DISTANCE NON SUPERIEURE DE 10 METRES DU RECEPTEUR RADIO, QUI DOIT ETRE ALIMENTE ET SON ANTENNE CONNEXE

1ère Opération: appuyer sur la **touche 1** dans le **nouveau émetteur A**. Relâcher quand le voyant s'éteint.

2ème Opération: appuyer sur la **touche 2** dans le **nouveau émetteur A**. Relâcher **2 sec** après que le voyant se soit éteint

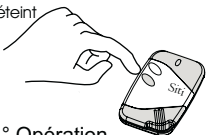
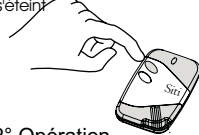
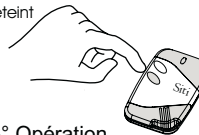
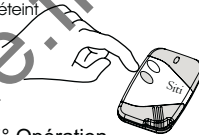
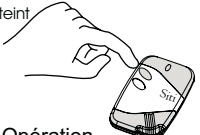
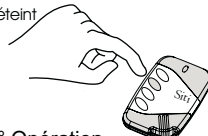
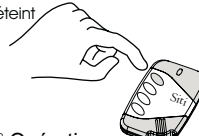
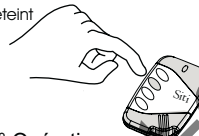
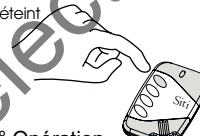
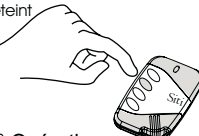
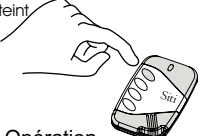
3ème Opération: appuyer sur la **touche 1** dans l'**émetteur B avec le code**. Relâcher quand le voyant s'éteint.

4ème Opération: appuyer sur la **touche 2** dans l'**émetteur B avec le code**. Relâcher quand le voyant s'éteint.

Effectuer ces opérations pour chaque émetteur qu'on veut ajouter à ceux déjà codifiés.

ANNULER UN EMETTEUR Siti 63 DE LA MEMOIRE

IMPORTANT: Cette opération de duplication des émetteurs est possible aussi s'il y a des clefs insérées -voir paragraphe se référant à la console Birio LC-à condition qu'elles ont été rentrées par la Console Birio LC.

Siti 63 à 2 touches	Appuyer sur la 2ème touche et relâcher quand le voyant s'éteint  1° Opération	Appuyer sur la 1ère touche et relâcher quand le voyant s'éteint  2° Opération	Appuyer sur la 2ème touche et relâcher quand le voyant s'éteint  3° Opération	Appuyer sur la 1ère touche et relâcher quand le voyant s'éteint  4° Opération	Appuyer sur la 2ème touche et relâcher quand le voyant s'éteint  5° Opération	Appuyer sur la 1ère touche et relâcher quand le voyant s'éteint  6° Opération
Siti 63 à 4 touches	Appuyer sur la 2ème touche et relâcher quand le voyant s'éteint  1° Opération	Appuyer sur la 1ère touche et relâcher quand le voyant s'éteint  2° Opération	Appuyer sur la 2ème touche et relâcher quand le voyant s'éteint  3° Opération	Appuyer sur la 1ère touche et relâcher quand le voyant s'éteint  4° Opération	Appuyer sur la 2ème touche et relâcher quand le voyant s'éteint  5° Opération	Appuyer sur la 1ère touche et relâcher quand le voyant s'éteint  6° Opération

POUR ANNULER LE CODE DANS UN EMETTEUR IL FAUT EFFECTUER LES OPERATIONS A UNE DISTANCE QUI NE DEPASSE PAS LES 10 METRES DU RECEPTEUR RADIO, QUI DOIT ETRE ALIMENTE ET L'ANTENNE CONNEXE

Insérez le cavalier **"Strip"** en position **P1** dans le récepteur radio.

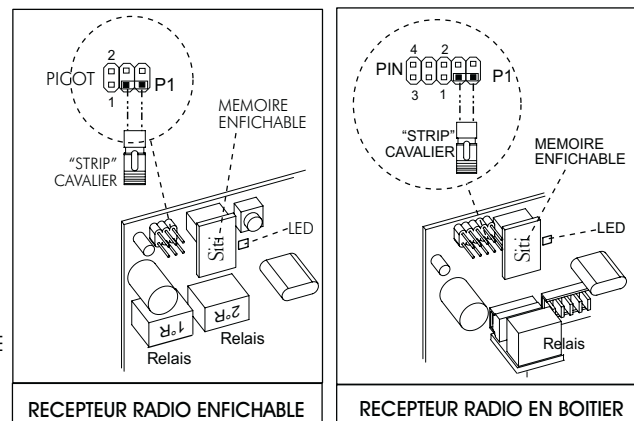
1ère Opération: Appuyez sur la **touche 2** et relâchez quand le led s'éteint

2ème Opération: Appuyez sur la **touche 1** dans le nouvel émetteur et relâchez quand le led s'éteint.

Effectuer ces 2 opérations pour un totale de **6 Opérations**, et à sequence terminée appuyer sur la **1ère touche**. Puis branchez le cavalier **"Strip"** dans un seul **PICOT**.

Suivre ces opérations pour chaque émetteur radio qu'on veut effacer.

N.B: SI L'ON FAIT DES ERREURS DANS LA COMPUTATION DES OPERATIONS OU LA FREQUENCE DES TOUCHES APPUYEES IL FAUT REPETER DU DEBUT, EN ATTENDANT UNE MINUTE AVANT DE CONTINUER.



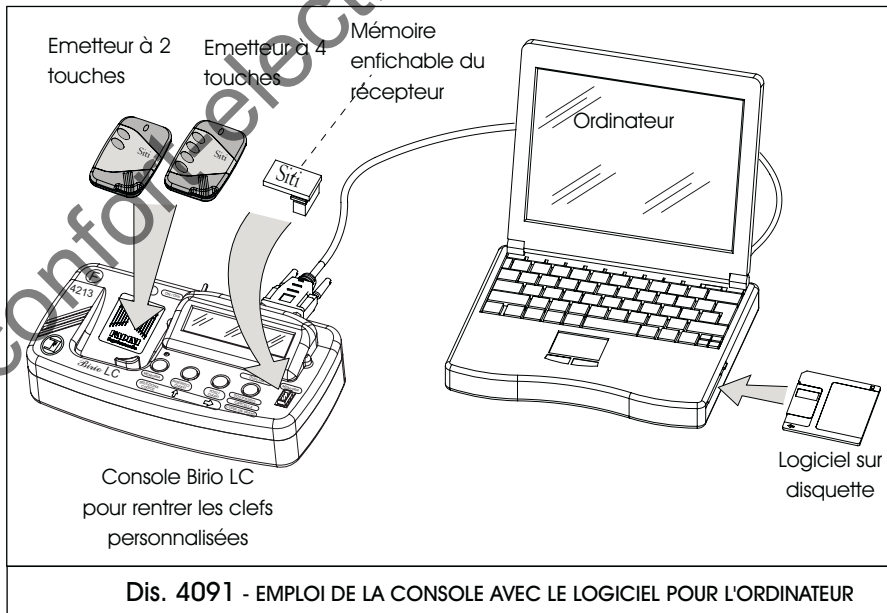
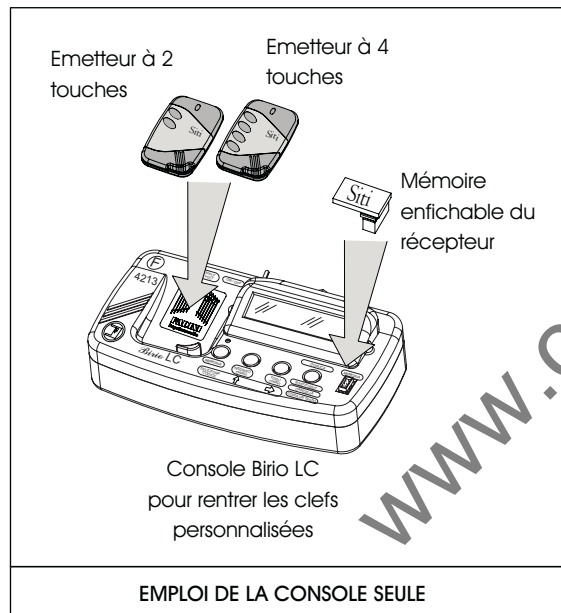
CONSOLE "BIRIO LC" POUR RENTRER LES CLEFS DE PERSONNALISATION

Le Siti 63 est un Récepteur Radio à apprentissage automatique avec une fréquence de 868,35 Mhz, opérant avec n'importe quel automatisme, selon les traditionnelles opérations de codifications. Le Birio LC permet aussi de personnaliser chaque installation pour relier l'installateur à ses clients. Cela est possible dans la mesure où la Console Birio LC peut encoder l'émetteur et les mémoires des récepteurs Siti 63 avec 2 codes secrets appelés clefs (l'une du revendeur et l'autre de l'installateur).

Un logiciel pour l'ordinateur (Birio Tool) est fourni pour mieux gérer un numéro élevé de clients/installations.

NB: Seuls les Consoles Birio LC peuvent rentrer les clefs, et cette opération peut être effectuée soit avant qu'après la memorisation des émetteurs dans le récepteur pourvu que la clef soit rentrée et dans l'émetteur et dans sa mémoire de codification.

IMPORTANT: SEULE LA CONSOLE BIRIO LC QUI A RENTRE LA CLEF DE PERSONNALISATION A ACCES AUX OPERATIONS DE MEMORISATION, DUPLICATION ET ANNULATION.



ALIMENTATION: La console Brio LC est fournie avec une batterie rechargeable à son intérieur, de 6 heures d'autonomie, mais il est possible aussi la brancher à l'alimentation de 230V 50Hz utilisant un alimentateur de 9V 300mA. Le temps de recharge maximum est de 5 heures.

Câble sériale de connexion avec l'ordinateur - - - - -

Interrupteur on/off - - - - -

Connecteur d'alimentation pour la recharge
des batteries à 9 volt 300mA - - - - -

Visualisateur/display - - - - -

Voyant de l'alimentation - - - - -

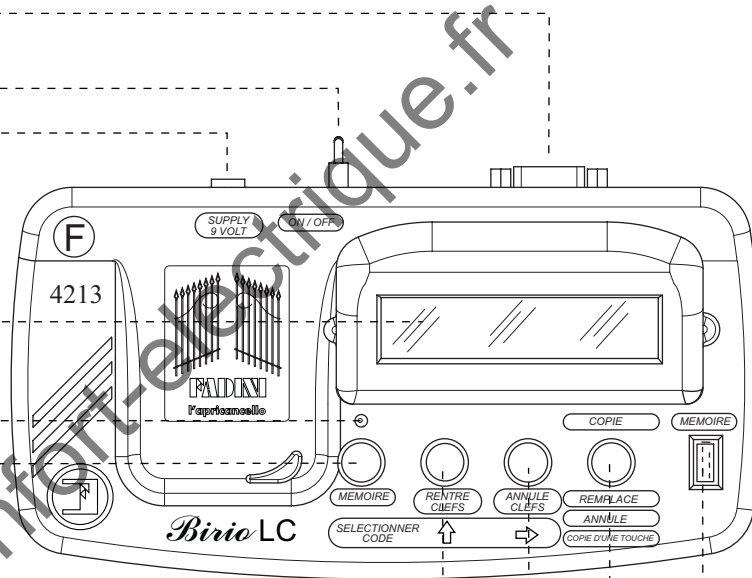
Touche pour les opérations
d'encodage et de la Mémoire - - - - -

Touche pour rentrer les clefs dans la Mémoire,
dans l' Emetteur et préparer le curseur à la
phase d'encodage - - - - -

Touche qui annule les clefs de la mémoire
et de l'émetteur et rentre le code - - - - -

Touche pour copier, remplacer, annuler et
copier une touche de l'Emetteur et de la
Mémoire - - - - -

insertion de la Mémoire - - - - -



Dis. 4091

TYPES DE CONSOLES BIRIO LC

Il y a plusieurs Consoles BIRIO LC, à différentes fonctions et correspondantes couleurs, appartenantes à différentes familles - famille A, Famille B etc. distinguibles par un particulier coupon à l'intérieur -.

Chaque famille se compose de deux Consoles Birio LC, ayant chacune sa fonction -voir schéma se référant à la famille A :

1) **Console Père** (rouge)= ne mémorise que la 1ère clef et effectue toutes les opérations sur radio émetteurs vierges et sur lesquels elle a rentré la 1ère clef.

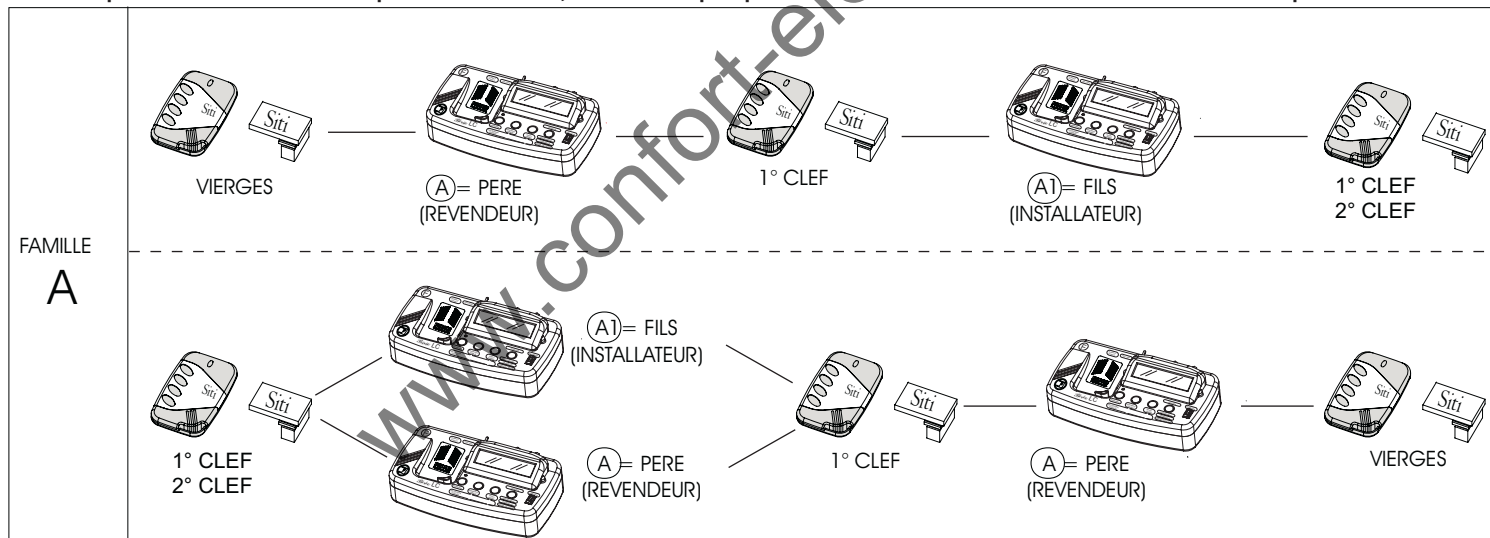
Il peut aussi enlever la 2ème clef aux Consoles Birio LC Fils appartenant à sa famille.

2) **Console Fils** (bleue)= rentre la 2ème clef si est présente la 1ère clef rentrée par le Père appartenant à la même famille, et effectue toutes les opérations sur radio-émetteurs, où elle a rentré la 2ème clef

Quand la Console Fils -par exemple un installateur- a mémorisé la 2ème clef, la Console Père n'a plus le pouvoir d'effectuer aucune opération sur ces émetteurs et mémoires.

Si l'on veut annuler l'encodage des clefs il faut effacer les clefs à partir de la dernière Console qui a rentré la 2ème clef, et puis la Console qui a rentré la 1ère -parcours à l'inverse du schéma -

N.B: On peut rentrer les clefs de personnalisation, soit avant qu' après la mémorisation des émetteurs dans le récepteur radio.



FONCTIONNEMENT DE LA CONSOLE "BIRIO LC"

La Console Birio LC est pratique, elle ne permet pas la codification entre émetteur et récepteur, mais elle peut copier, remplacer et effacer les émetteurs vierges ou ceux qui ont la clef de personnalisation insérée, (rentrée par la même Console) et copier la mémoire vierge ou codifiée par la même Console. Toute opération est effectuée simplement en appuyant sur la touche correspondante dans la Console, les diodes s'allumant facilitent les opérations.

Pour passer du mode Emetteur au mode Mémoire et viceversa il suffit d' éteindre et rallumer la Console. La Console éteinte, toute information qu'elle a reçu durant les opérations précédentes est perdue, alors que la Console rallumée, avant d'effectuer d'autres opérations, il est nécessaire d' envoyer les informations à la Console Birio LC de l'émetteur et de la Mémoire où l'on veut opérer.

EMETTEUR:

La Console Birio LC allumée, on est déjà dans le mode opératif dans l'émetteur; simplement en appuyant sur les touches correspondantes dans la Console, le display visualisera toute information relative à la présence des clefs de personnalisation et à leur famille.

Si l'on veut connaître les informations d'un émetteur qui ait au moins une clef rentrée par une Console Birio LC appartenante à une famille différente, le display affichera la présence de la clef et donnera des informations du type de Console qui a rentré cette clef. Si le display affiche un message d'erreur, cela veut dire que la Console Birio LC qui a lu les informations de l'émetteur ne peut effectuer aucune opération.

MEMOIRE: allumer la Console, en appuyant sur la touche Mémoire pendant 3 seconds (la première à gauche) on peut opérer sur la Mémoire, le Display visualisera les données de la clef et sa famille.

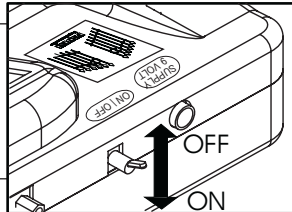
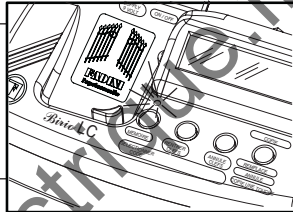
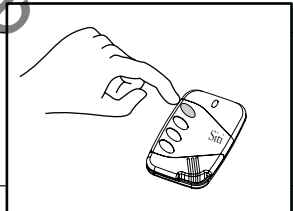
Pour connaître les informations d'une mémoire qui ait au moins une clef rentrée par une Console appartenante à une famille différente, le Display affichera la présence de la clef et donnera des informations du type de Console qui a rentré cette clef. Si le display affiche un message d'erreur, cela signifie que la Console Birio LC qui a lu les informations de la mémoire ne peut effectuer aucune opération.

LOGICIEL POUR PC "BIRIO TOOL": On peut utiliser la Console Birio LC comme support au logiciel pour l' ordinateur pour gérer les installations des clients. Brancher un câble série à la borne d'entrée COM1 de l'ordinateur, ouvrez le logiciel et allumez la Console Birio LC, puis cliquer sur la touche de connexion à la Console; on visualisera toutes les informations (sauf les clefs) de la mémoire et de l'émetteur dans un logiciel des données informatique.

CONNAITRE LES INFORMATIONS DE L'EMETTEUR

Cette opération permet de savoir si un émetteur est codifié avec les clefs de personnalisation, et leur famille d'appartenance.

Un message d' "Erreur" signifie que les phases de l'opération n'étaient pas correctes ou que les clefs appartiennent à une différente famille de Consoles .

1°	Allumer la Console Birio LC opérant sur l'interrupteur ON/OFF situé dans la partie postérieure: le Display affiche le mode "EMETTEUR".			DISPLAY EMETTEUR
2°	Appuyer sur n'importe quelle touche de l'émetteur, le Display visualise les informations: - Aucune Clef; - 1 Clef: Famille d'appartenance; - 2 Clefs: Famille d'appartenance; et après il affichera le code de l'émetteur		DISPLAY Aucune Clé Code Emetteur: 00 20 D9	
3°	Retourner en mode émetteur. Toute opération qui suit se réfère à cet émetteur, parce qu'il a donné ses informations à la Console Birio LC le dernier.		DISPLAY EMETTEUR	

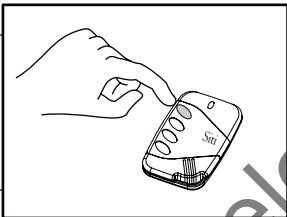
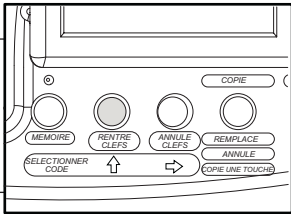
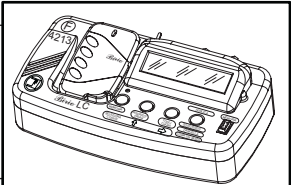
IMPORTANT: Si entre la 1ère et la 2ème phase de cette opération on appuie sur la touche "Copie-Remplace-Annule-Copie une touche" de la Console Birio LC, le Display affichera "Appuyer sur l'émetteur avant"

RENTRE LA CLEF DANS L'EMETTEUR

Pour rentrer la clef de personnalisation il faut respecter le type de Console:

- La Console Père (ex. A) ne rentre la 1ère clef (C1) que dans des émetteurs et mémoires vierges
- La Console Fils (ex. A1, A2,...) ne rentre la 2ème clef (C2) que dans des émetteurs et mémoires qui ont la 1ère clef rentrée par la Console Père de la même famille

Un message d' "Erreur" signifie que les phases de l'opération n'étaient pas correctes ou que les clefs appartiennent à une différente famille de consoles

1°	Suivre l'opération "connaître les informations de l' "émetteur" page 14		DISPLAY Aucune Clef Code Emett.: 00 20 D9	DISPLAY EMETTEUR
2°	Appuyer sur la touche Rentre clef : le Display affiche: "T- Rentre Clef" suivi par "Rentre Emetteur"		DISPLAY T - Rentre Clef Rentre Emetteur	
3°	Mettre l'émetteur sur la Console Birio LC quand le voyant de l'émetteur s'éteint alors l'opération est terminée. N.B. Si quand le voyant s'éteint on rentre un autre émetteur avant que le display affiche "EMETTEUR", il est possible de rentrer la clef aussi dans ce second émetteur.		DISPLAY EMETTEUR	

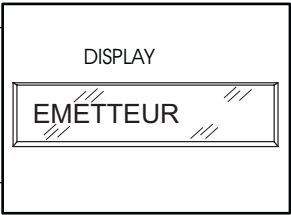
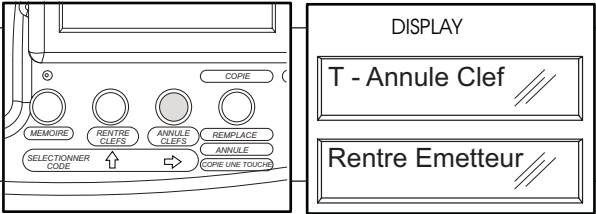
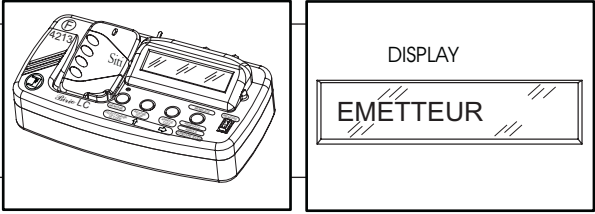
IMPORTANT: l'opération terminée, contrôlez les informations de l'émetteur comme expliqué à la page 14.

ANNULER LA CLEF DE L'EMETTEUR

Pour annuler la clef d'une télécommande il faut que cette opération soit effectuée par le même type de Console qui les avaient rentrées:

- La Console Père (ex. A) n'annule la 1ère et la 2ème clef qu'aux émetteurs et mémoires ayant des clefs appartenant à la même famille
- La Console Fils (ex. A1, A2...) n'annule la 2ème clef (C2) qu'aux émetteurs et mémoires ayant la 1ère et la 2ème clef

Un message d' "Erreur" signifie que les phases de l'opération n'étaient pas correctes ou que les clefs appartiennent à une différente famille de Consoles.

1°	Suivre l'opération "connaître les informations de l'émetteur" page 14.	
2°	Appuyer sur la touche Annule Clef : le Display affiche: "T- Annule Clef" suivi par "Rentre Emetteur"	
3°	Mettre l'émetteur sur la Console Birio LC quand le voyant de l'émetteur s'éteint l'opération est terminée: N.B. Si quand le voyant s'éteint on rentre un autre émetteur avant que le display affiche "EMETTEUR", il est possible d'annuler aussi la clef à ce second émetteur.	

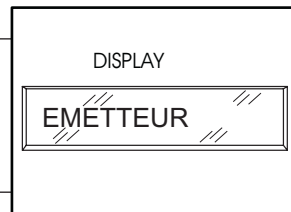
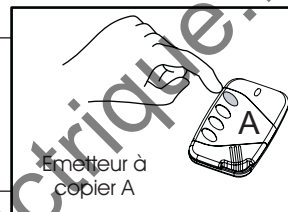
IMPORTANT: l'opération terminée, contrôlez les informations de l'émetteur comme expliqué à la page 14.

COPIE D'UN EMETTEUR DANS LE RECEPTEUR RADIO

Copier un **émetteur A** signifie créer un nouvel **émetteur B** qui a accès à la mémoire grâce à l'émetteur A. **Les deux émetteurs auront un code différent.** Cette opération est possible utilisant des émetteurs vierges ou qui ont les mêmes clefs (la mémoire aussi doit avoir les mêmes clefs). Un message d' "Erreur" signifie que les phases de l'opération n'étaient pas correctes ou que les clefs appartiennent à une différente famille de consoles

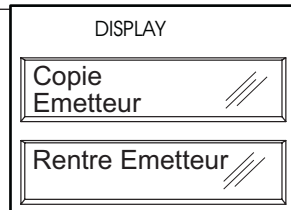
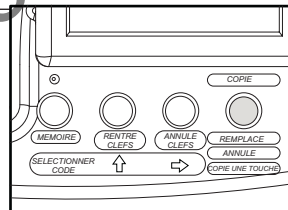
1°

Suivre l'opération connaître les informations de l'**émetteur A** à copier à page 14.
NOTE: Il n'est pas nécessaire d'avoir l'émetteur A si l'on connaît son code, dans cette façon il est possible de suivre l'opération comme décrit à la page 21.



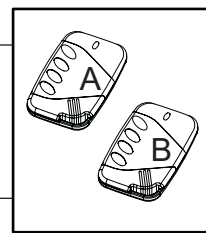
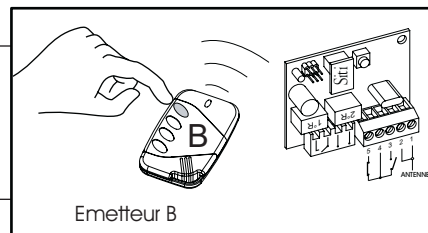
2°

Appuyer sur la 4ème touche multifonction : le Display visualisera en séquence les différentes fonctions de Duplication, Remplacement, Annulation et Copie d'une touche de l'émetteur. Pour confirmer appuyer encore sur cette 4ème touche pour choisir l'opération qu'on veut effectuer. Ensuite il faut mettre l'émetteur "véhicule" sur la Console Birio LC qui recevra les informations pour effectuer l'opération. **Pour vérifier l'opération: enlever l'émetteur "véhicule B" et appuyer sur une touche, le Display visualisera, comme confirmation, "Emission de Commande" et "Commande de Duplication"**



3°

A une distance non supérieure de 10 mètres du récepteur, appuyer sur une touche de l'**émetteur "véhicule B"** pour 4-5 fois tant que le voyant s'allume. L'opération terminée l'émetteur "véhicule B" aura perdu sa fonction.



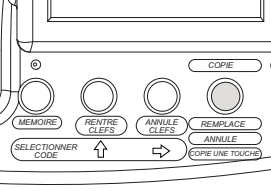
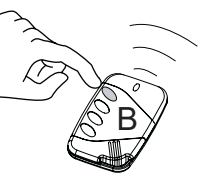
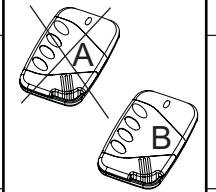
IMPORTANT: Si par erreur on appuie une ou plusieurs fois sur la touche de l'émetteur B avant la prise en compte du récepteur radio, ou que l'opération n'est pas complétée correctement, ou que la même opération doit être effectuée sur plusieurs installations (pag.27) on aura 5 possibilités pour la répéter. Pour réactiver ces possibilités appuyer sur la 1ère touche de l'émetteur pendant 20 sec. (après 5 sec. la led s'éteint) et relâcher quand la led se rallume.

REEMPLACER UN EMETTEUR DANS LE RECEPTEUR RADIO

Substituer un **émetteur A** signifie le remplacer par un nouvel **émetteur B** dans le récepteur utilisant la Console Birio LC (l'opération achevée, l'émetteur A ne sera plus reconnu par le récepteur).

Cette opération est possible avec des émetteurs vierges ou qui ont les mêmes clefs de personnalisation (la mémoire aussi doit avoir les mêmes clefs)

Un message d' "Erreur" signifie que les phases de l'opération n'étaient pas correctes ou que les clefs appartiennent à une différente famille de Consoles.

1°	Suivre l'opération connaître les informations de l'émetteur A à copier à page 14. NOTE: Il n'est pas nécessaire d'avoir l'émetteur A si l'on connaît son code, dans cette façon il est possible de suivre l'opération comme décrit à la page 21.	 Emetteur A à Remplacer	DISPLAY EMETTEUR
2°	Appuyer sur la 4ème touche multifonction : le Display visualisera en séquence les différentes fonctions de Duplication, Remplacement, Annulation et Copie d'une touche de l'émetteur. Pour confirmer appuyer encore sur cette 4ème touche pour choisir l'opération qu'on veut effectuer. Ensuite il faut mettre l'émetteur "véhicule" sur la Console Birio LC qui recevra les informations pour effectuer l'opération. Pour vérifier l'opération: enlever l'émetteur "véhicule B" et appuyer sur une touche, le Display visualisera, comme confirmation, "Emission de Commande" et "Commande de Remplacement"		DISPLAY Remplace Emetteur Rentre Emetteur
3°	A une distance non supérieure de 10 mètres du récepteur, appuyer sur une touche de l'émetteur "véhicule B" pour 4-5 fois tant que le voyant s'allume. L'opération terminée l'émetteur "véhicule B" aura perdu sa fonction.	 Emetteur B	

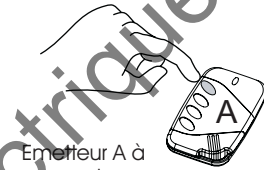
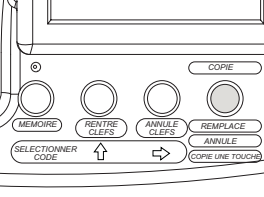
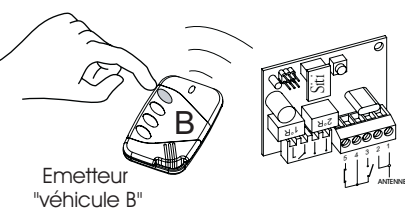
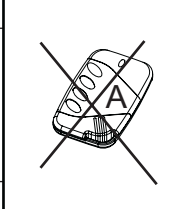
IMPORTANT: Si par erreur on appuie une ou plusieurs fois sur la touche de l'émetteur B avant la prise en compte du récepteur radio, ou que l'opération n'est pas complétée correctement, ou que la même opération doit être effectuée sur plusieurs installations (pag.27) on aura 5 possibilités pour la répéter. Pour réactiver ces possibilités appuyer sur la 1ère touche de l'émetteur pendant 20 sec. (après 5 sec. la led s'éteint) et relâcher quand la led se rallume.

ANNULER UN EMETTEUR DANS LE RECEPTEUR RADIO

Annuler un **émetteur A** signifie effacer son code du récepteur radio, utilisant la Console Birio LC comme alternative aux opérations de page 9. Pour cette opération on peut utiliser n'importe quel émetteur (vierge ou ayant des clefs), ou bien le même émetteur qui sert de "**véhicule B**" pour accomplir l'opération.

L'opération d'annulation achevée, l'**émetteur B** aura terminé sa fonction, et il ne sera pas une copie de l'**émetteur A** effacé.

Un message d' "Erreur" signifie que les phases de l'opération n'étaient pas correctes ou que les clefs appartiennent à une différente famille de Consoles.

1°	Suivre l'opération "connaître les informations de l'émetteur" à annuler page 14. NOTE: Il n'est pas nécessaire d'avoir l'émetteur A si l'on connaît son code, dans cette façon il est possible de suivre l'opération comme décrit à la page 21.	 Emetteur A à annuler	DISPLAY EMETTEUR
2°	Appuyer sur la 4ème touche multifonction : le Display visualisera en séquence les différentes fonctions de Duplication, Remplacement, Annulation et Copie d'une touche de l'émetteur. Pour confirmer appuyer encore sur cette 4ème touche pour choisir l'opération qu'on veut effectuer. Ensuite il faut mettre l'émetteur "véhicule" sur la Console Birio LC qui recevra les informations pour effectuer l'opération. Pour vérifier l'opération: enlever l'émetteur "véhicule B" et appuyer sur une touche, le Display visualisera, comme confirmation, "Emission de Commande" et "Commande d'Annulation"		DISPLAY Annule Emetteur Rentre Emetteur
3°	A une distance non supérieure de 10 mètres du récepteur, appuyer sur une touche de l'émetteur "véhicule B" pour 4-5 fois tant que le voyant s'allume. L'opération terminée l'émetteur "véhicule B" aura perdu sa fonction.		

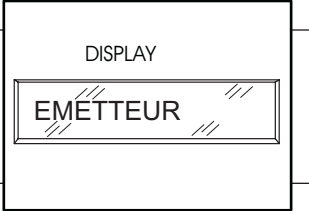
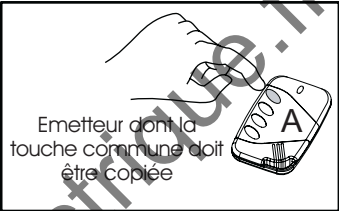
IMPORTANT: Si par erreur on appuie une ou plusieurs fois sur la touche de l'émetteur B avant la prise en compte du récepteur radio, ou que l'opération n'est pas complétée correctement, ou que la même opération doit être effectuée sur plusieurs installations (pag.27) on aura 5 possibilités pour la répéter. Pour réactiver ces possibilités appuyer sur la 1ère touche de l'émetteur pendant 20 sec. (après 5 sec. la led s'éteint) et relâcher quand la led se rallume.

COPIE D'UNE TOUCHE DE L'EMETTEUR (TOUCHE COMMUNE)

Cette opération permet de copier une touche de l'émetteur, souvent identifiée comme touche commune pour plusieurs portails automatiques. **Pour effectuer cette opération il faut que l'émetteur soit codifié avec la touche à copier dans le récepteur radio:** par exemple si l'on veut copier la 3ème touche correspondante au 3ème canal du récepteur d'un émetteur Birio 868 avec tous les 4 touches codifiées, il est nécessaire de compléter l'opération dans le nouveau émetteur en appuyant sur la 3ème touche.

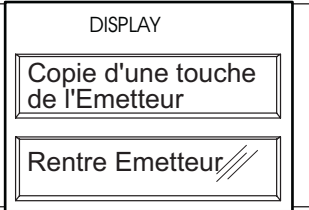
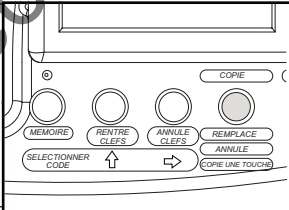
1°

Suivre l'opération "connaître les informations de l'émetteur" à annuler page 14.
NOTE: Il n'est pas nécessaire d'avoir l'émetteur A si l'on connaît son code, dans cette façon il est possible de suivre l'opération comme décrit à la page 21.



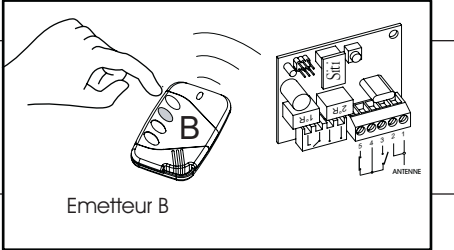
2°

Appuyer sur la 4ème touche multifonction : le Display visualisera en séquence les différentes fonctions de Duplication, Remplacement, Annulation et Copie d'une touche de l'émetteur. Pour confirmer appuyer encore sur cette 4ème touche pour choisir l'opération qu'on veut effectuer. Ensuite il faut mettre l'émetteur "véhicule" sur la Console Birio LC qui recevra les informations pour effectuer l'opération. Pour vérifier l'opération: enlever l'émetteur "véhicule B" et appuyer sur la touche où l'on veut mémoriser le canal commun, le Display visualisera, comme confirmation, "Emission de Commande" et "Commande de Duplication d'une touche"



3°

A une distance non supérieure de 10 mètres du récepteur, appuyer sur une touche de l'émetteur "véhicule B" pour 4-5 fois tant que le voyant s'allume.

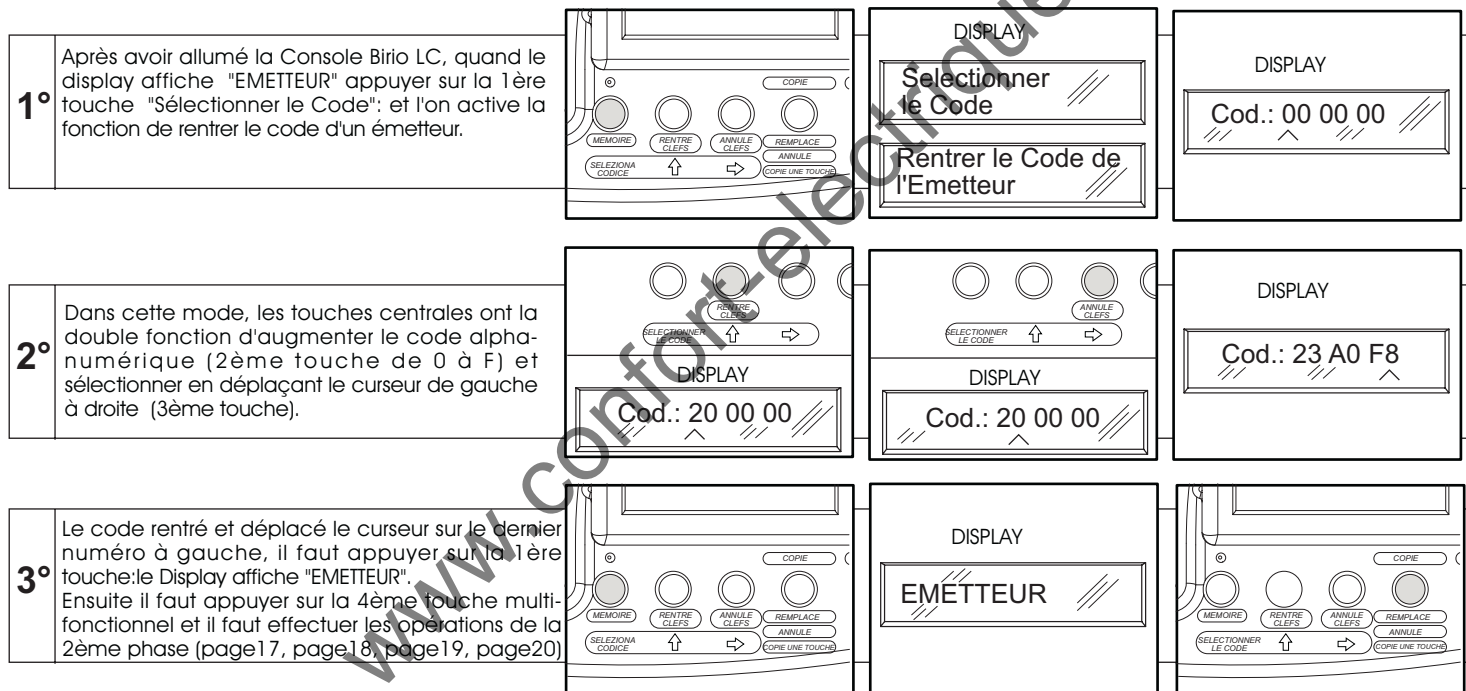


IMPORTANT: Si par erreur on appuie une ou plusieurs fois sur la touche de l'émetteur B avant la prise en compte du récepteur radio, ou que l'opération n'est pas complétée correctement, ou que la même opération doit être effectuée sur plusieurs installations (pag.27) on aura 5 possibilités pour la répéter. Pour réactiver ces possibilités appuyer sur la 1ère touche de l'émetteur pendant 20 sec. (après 5 sec. la led s'éteint) et relâcher quand la led se rallume.

SELECTIONNER LE CODE

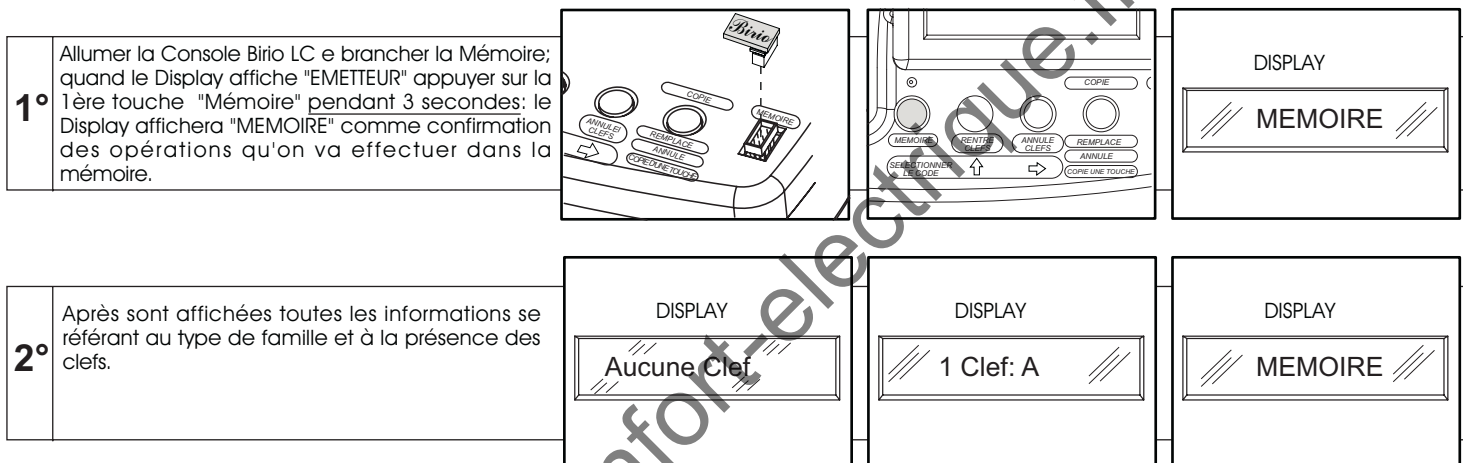
La Console Birio LC donne la possibilité d'effectuer toutes les opérations de Duplication, Remplacement, Annulation et Copie d'une touche, même sans avoir un émetteur A qui soit source des informations. En effet si l'on connaît le code de l'émetteur (parce qu'on l'a dans l'archive des clients), on peut d'abord sélectionner le code et ensuite choisir l'une des opérations.

Il est possible aussi de d'effectuer toutes les opérations utilisant un émetteur "véhicule B" pour passer les informations au récepteur radio. Quand l'opération est terminée, l'émetteur B aura achevé sa fonction.



CONNAITRE LES INFORMATIONS DE LA MEMOIRE

Cette opération informe de la présence des clefs de personnalisation dans la Mémoire. Le Display affichera la quantité des clefs rentrées aussi que leur famille. **Un message d' "Erreur" signifie que les phases de l'opération n'étaient pas correctes ou que les clefs appartiennent à une famille différente de Consoles.**

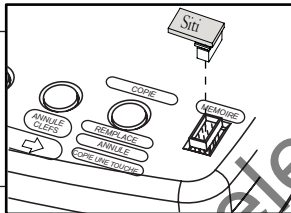
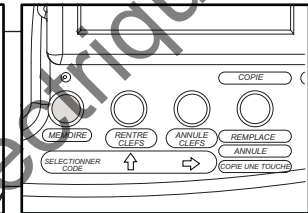
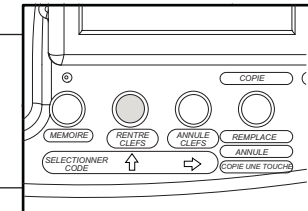
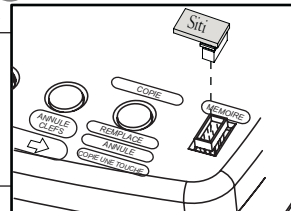
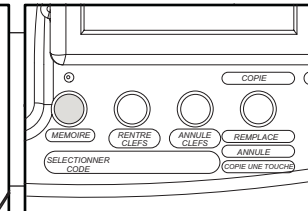


RENTRE LA CLEF DANS LA MEMOIRE

Pour rentrer la clef de personnalisation il faut respecter le type de console:

- La Console Père (ex. A) ne rentre la 1ère clef (C1) que dans des émetteurs et mémoires vierges
- La Console Fils (ex. A1, A2,...) ne rentre la 2ème clef (C2) que dans des émetteurs et mémoires qui ont la 1ère clef rentrée par la console Père de la même famille

Un message d' "Erreur" signifie que les phases de l'opération n'étaient pas correctes ou que les clefs appartiennent à une différente famille de consoles

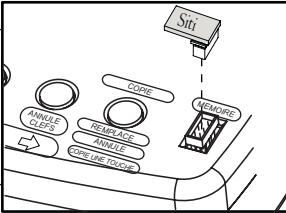
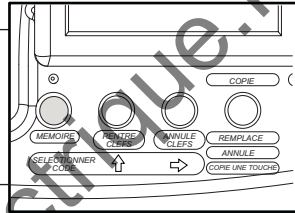
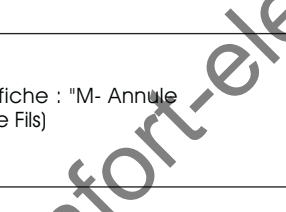
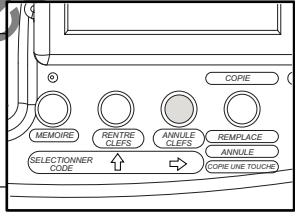
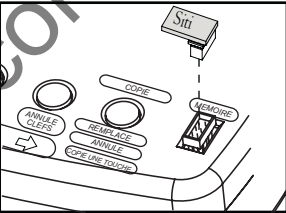
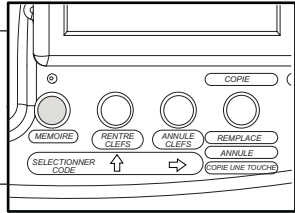
1° Suivre l'opération "connaître les informations de la Mémoire" page 14.			DISPLAY MEMOIRE
2° Appuyer sur la touche Rentrer Clef: le Display affiche: "M - Rentre Clef 1" ou "M - Rentre Clef 2" (s'il s'agit de la Console Fils)		DISPLAY M - Rentre Clé 1	
3° Pour confirmer l'opération il faut suivre la phase "Connaître les informations de la Mémoire" page 22			DISPLAY MEMOIRE

ANNULER LA CLEF DE LA MEMOIRE

Pour annuler la clef d'une télécommande il faut que cette opération soit effectuée par le même type de Console qui les avait rentrées:

- La Console Père (ex. A) n'annule la 1ère et la 2ème clef qu'aux émetteurs et mémoires ayant que clefs appartenant à la même famille
- La Console Fils (ex. A1, A2...) n'annule que la 2ème clef (C2) seulement aux émetteurs et mémoires ayant la 1ère et la 2ème clef

Un message d' "Erreur" signifie que les phases de l'opération n'étaient pas correctes ou que les clefs appartiennent à une différente famille de Consoles.

1°	Suivre l'opération "connaître les informations de la mémoire" page 14.			DISPLAY MEMOIRE
2°	Appuyer sur la touche Rentre Clef : le Display affiche : "M- Annule Clef 1" ou "M- Annule Clef 2" (s'il s'agit de la Console Fils)			DISPLAY M -Annule Clé 1
3°	Pour confirmer l'opération il faut suivre l'opération connaître les informations de la Mémoire pag.22			DISPLAY MEMOIRE

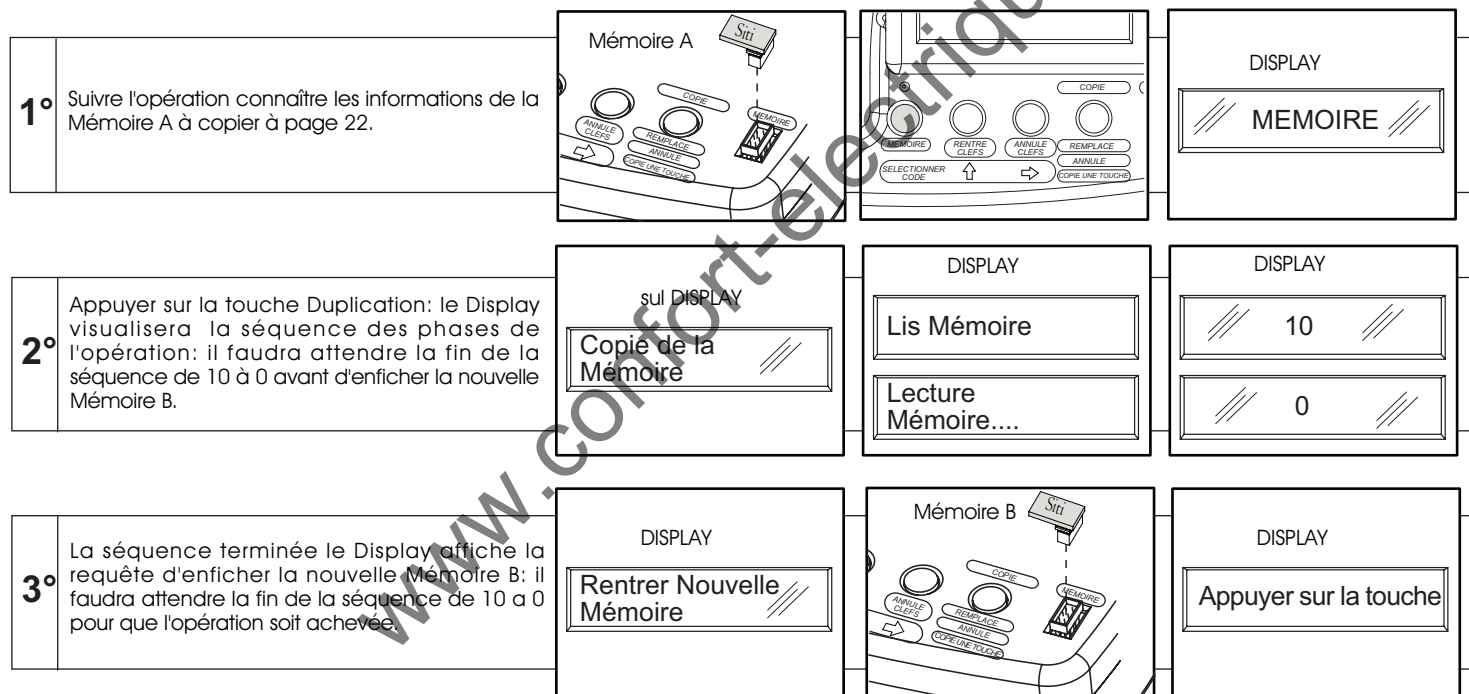
COPIE DE LA MEMOIRE

La Mémoire Siti 63 est une partie essentielle et importante parce qu'elle possède les codes de beaucoup d'émetteurs, pourtant afin de garantir sa sécurité elle peut seulement être copiée; lorsque toute opération de remplacement et d'annulation n'est pas active.

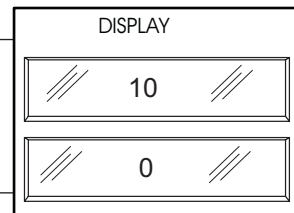
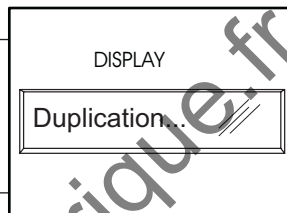
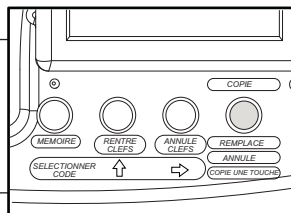
Copier une **Mémoire A** signifie créer une copie (**Mémoire B**) avec toutes les codes mémorisés utilisant la Console Brio LC.

On peut effectuer cette opération avec des Mémoires vierges ou déjà encodées.

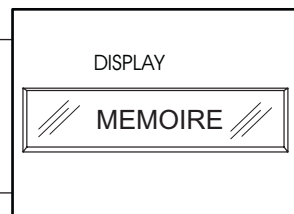
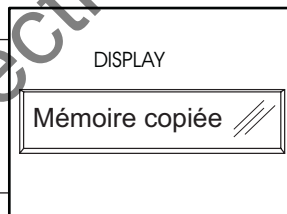
Un message d' "Erreur" signifie que les phases de l'opération n'étaient pas correctes ou que les clefs appartiennent à une différente famille de Consoles.



4° Appuyer sur la touche de Duplication



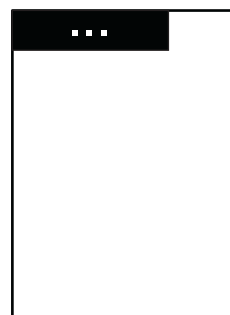
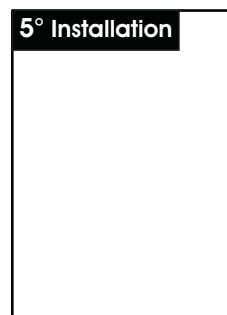
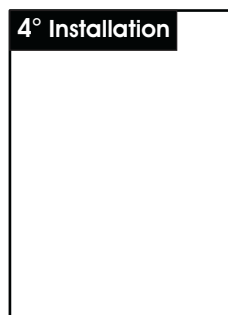
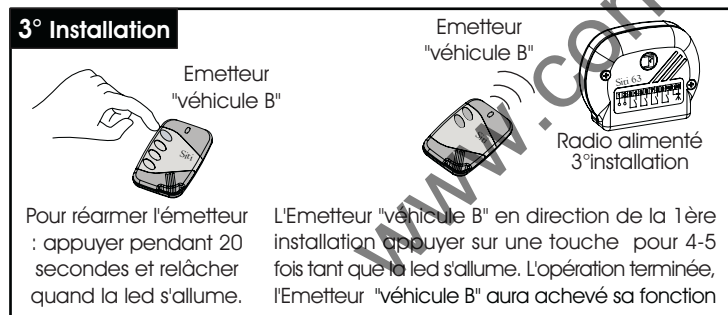
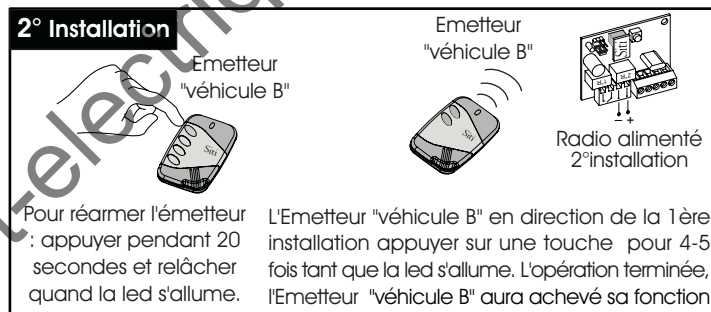
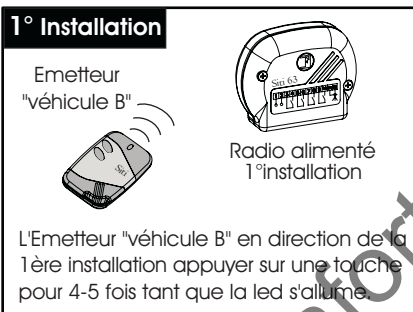
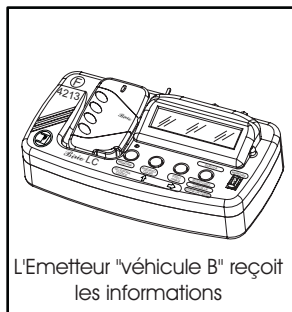
5° Comme confirmation de l'opération le Display affiche "Mémoire Copiée"



APPRENTISSAGE D'UN EMETTEUR SUR PLUSIEURS INSTALLATIONS

Cette fonction permet d'apprendre une opération d'un émetteur à des Récepteurs Radio installés dans de différentes installations. Il suffit de "réarmer" l'émetteur avec les informations qu'on veut transmettre (qui peuvent être Duplication, Remplacement, Annulation ou Touche Commune).

Procédure: Terminés les opérations de Duplication, Remplacement, Annulation et Copie d'une Touche, comme décrit dans les paragraphes précédentes, il est possible de "Réarmer" l'émetteur "véhicule B" des informations reçues par la Console Birio LC, en appuyant sur la 1ère touche de l'émetteur pendant 20 secondes (après 5 secondes le voyant s'éteint) tant que le voyant se rallume. Ensuite à une distance non supérieure de 10 mètres de la 2ème installation appuyer plusieurs fois sur une touche de l'émetteur "véhicule B" tant que le voyant s'allume. Pour effectuer la même opération sur une 3ème installation répéter la même opération de "réarmement" pour d'autres installations.

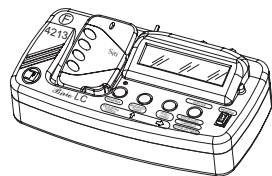


Cette opération peut être répétée pour toutes les installations qu'on nécessite encoder

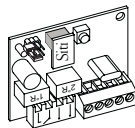
APPRENTISSAGE MULTIPLE DES RECEPTEURS RADIO

Dans le cas où il est nécessaire d'apprendre les mêmes informations à plusieurs Récepteurs Radio au même temps, il est possible d'effectuer cette opération même sans se rendre directement sur site, opérant sur les Récepteurs Radio Siti 63 alimentés et suivant toute opération de Duplication, Annulation, Remplacement et Copie d'une touche commune selon les phases décrites dans les paragraphes ci-dessus.

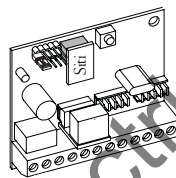
NOTA: Pour faciliter l'opération il est possible d'utiliser le Testeur Radio "Professional Pratico"



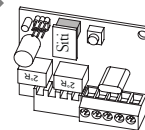
Emetteur "véhicule B" qui reçoit les informations



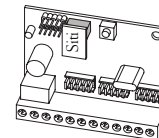
Radio alimenté pour la 1ère installation



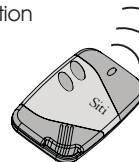
Radio alimenté pour la 2ème installation



Radio alimenté pour la 3ème installation



Radio alimenté pour la 4ème installation



Emetteur "véhicule B"

EMPLOI DU LOGICIEL "BIRIO TOOL" POUR L'ORDINATEUR

La Console Birio LC est fournie avec un logiciel à installer dans l'ordinateur qui aide l'installateur dans la gestion des clients. Ce logiciel appelé "BIRIO TOOL" donne la possibilité de mémoriser et effectuer toutes ces opérations dans les émetteurs Sifi 63 soient-ils vierges ou à clefs insérées, sans se trouver nécessairement près du récepteur radio.

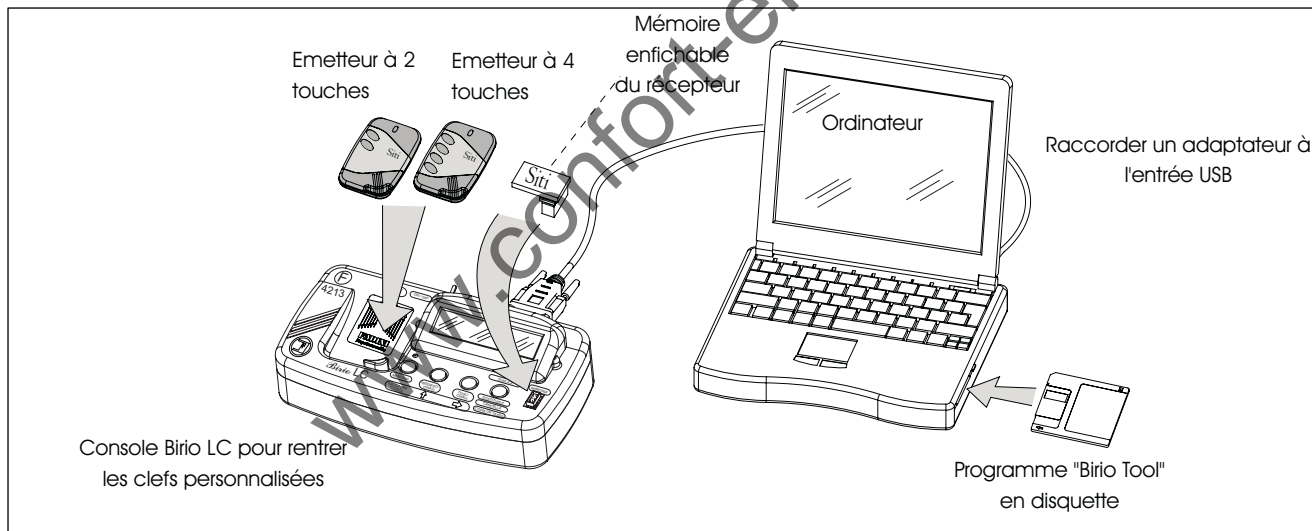
Le logiciel ne donne aucune information sur la présence ou pas de clefs personnalisées.

IMPORTANT: AVANT DE RELIER L'ORDINATEUR A LA CONSOLE BIRIO LC, ASSUREZ-VOUS QUE VOTRE ORDINATEUR AIT UN PORT SERIALE COM1 CONFIGURÉ. SI L'ORDINATEUR N'A QUE LE PORT USB IL FAUT LE CONFIGURER COMME PORT SERIALE COM1.

INSTALLATION DU LOGICIEL "BIRIO TOOL"

- Créez un répertoire "Console Birio LC" où vous mémoriserez tous les fichiers de travail
- Entrez la disquette dans votre ordinateur et ouvrez-la. copiez tous les fichiers d'application dans ce répertoire.
- Ouvrez le fichier d'application "Birio" et le visuel affichera toutes les options de travail pas encore activées. Cliquez sur Ouvrir Fichier et tapez le nom du fichier ou du client: ex: Maison 1, Immeuble De Rossi, etc...

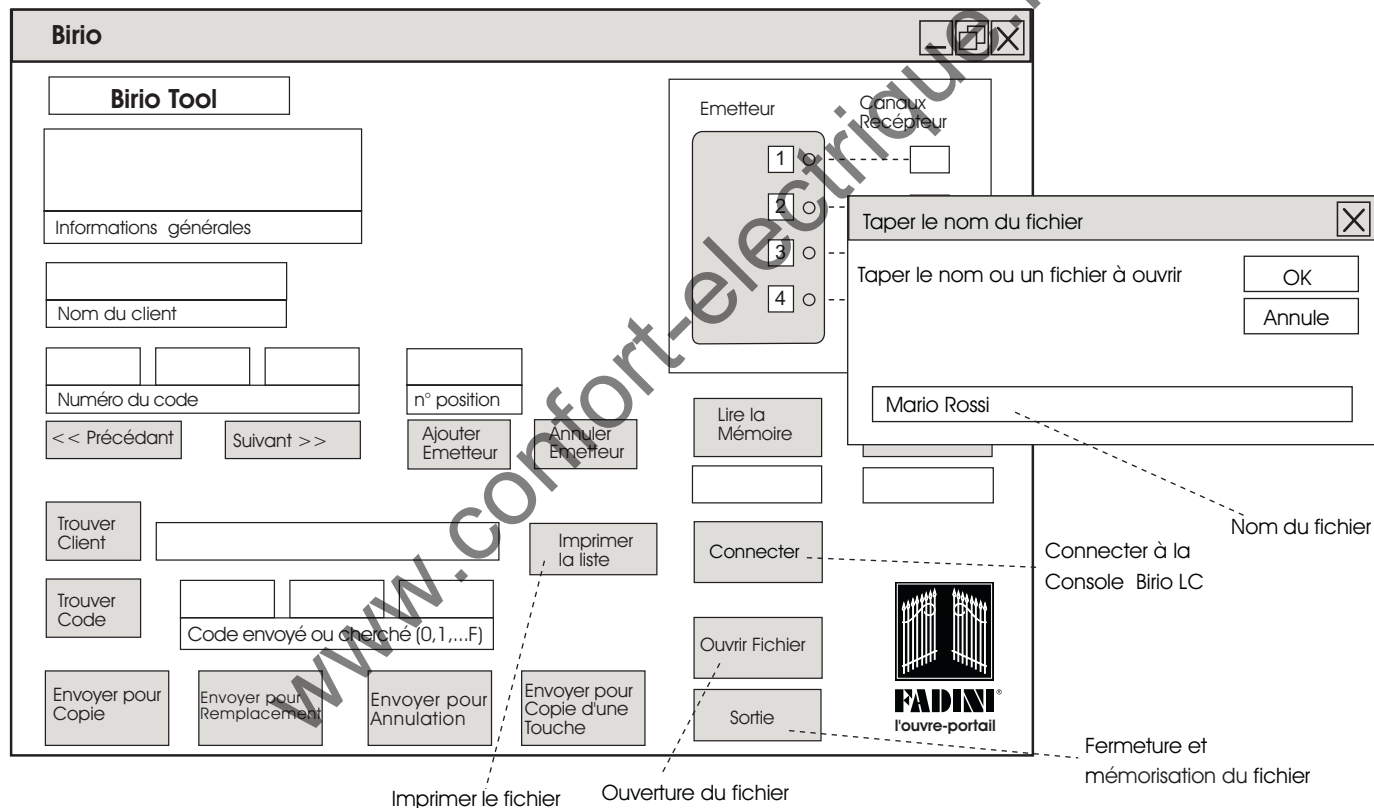
ATTENTION: Pour chaque installation effectuée ou pour chaque client il est nécessaire d'ouvrir un nouveau fichier cliquant sur Ouvrir Fichier



OUVERTURE DU LOGICIEL "BIRIO TOOL"

Pour habilitier les touches fonction et utiliser le programme "Birio Tool" quand vous ouvrez le fichier Birio cliquez sur Ouvrir Fichier et tapez le Nom du Client dans le cadre suivant.

Pour sortir du programme cliquez sur Sortie, cela mémorisera automatiquement le fichier dans le repertoire crée.

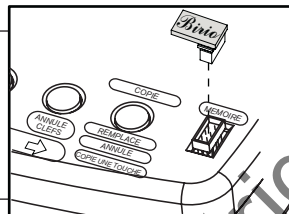


TRANSMETTRE LES DONNEES DE LA MEMOIRE A L'ORDINATEUR

-Utilisez un câble de connexion avec adaptateur pour relier la Console BIRIO LC à l'entrée USB de l'ordinateur- allumez la Console et ouvrez le fichier « Birio Tool », après cliquez sur "ouvrir fichier" et rentrez le nom du fichier.

1°

- Allumez la Console Birio LC et branchez la mémoire
- Dans la page écran de l'ordinateur cliquez sur "Connecter", pour la connexion avec la Console.
- Le Display de la Console affiche "**OPERATIONS AVEC L'ORDINATEUR**" pour en confirmer la connexion.



Connecter

Cliquer

DISPLAY

OPERATIONS AVEC
L'ORDINATEUR

2°

- Cliquer sur "Lire la Mémoire": les codes des Emetteurs Birio 868 mémorisés dans la mémoire seront affichés. Le code est un numéro alphanumérique composé de 3 numéros de deux chiffres chacun.
- Dans le cadre de l'Emetteur seront affichés les canaux du Récepteur habilités avec les touches correspondantes.

Lire la
Mémoire

Cliquer

00

01

B5

03

Numéro du code

n° position

<< Précédant

Suivant>>

3°

IMPORTANT: Rentrer le Nom du Client et les Informations générales pour créer une liste des Installations

Condominio via Garibaldi 17

Informations générales

Mario Rossi

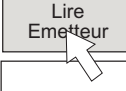
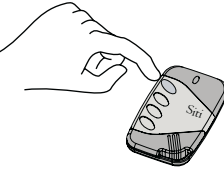
Nom du Client

ATTENTION: Si le numéro de code est formé de lettres et symboles hors de série de 0,1,2,...A, B,...,F (ex: \$, ò,...) cela signifie que la réception des données est défectueuse et il faut contrôler la connexion et essayer à nouveau de transmettre les données.

N.B: Cette opération terminée, il est nécessaire de faire attention si l'on veut lire les données de la Mémoire par l'ordinateur (avec l'opération de transmission des données de la Mémoire) parce que, le fichier fermé, toutes les informations rentrées seront effacées, la Mémoire ne permettant pas d'écrire et mémoriser les informations générales du Client.

TRANSMETTRE LES DONNEES DE L'EMETTEUR A L'ORDINATEUR

Cette opération permet de connaître le code de codification d'un émetteur Siti 63 dans la Mémoire du Récepteur Radio, avec ou sans la clef de personnalisation. Cette opération facilite toute opération de Remplacement, Copie et Annulation.

1°	- Utilisez un câble sériel de connexion pour relier la Console Bizio LC à l'ordinateur-en position COM- allumez la Console et ouvrez le fichier « Bizio Tool », après cliquez sur "<u>ouvrir fichier</u>" et rentrez le nom du fichier. - Dans la page écran du logiciel Bizio Tool cliquer sur "Connecter", pour la connexion avec la Console. - Le Display de la Console affiche "OPERATIONS AVEC L'ORDINATEUR": connexion avec l'ordinateur effectuée	 Connecter Cliquer	DISPLAY OPERATIONS AVEC L'ORDINATEUR						
2°	- Cliquer sur "Lire l'émetteur" - Appuyer sur une touche de l'Émetteur Siti 63	 Lire Emetteur Cliquer							
3°	Le code à 6 chiffres des émetteurs Siti 63 est affiché dans les carrés correspondant à "Trouver Code". - Le carré <u>Émetteur</u> affiche les canaux du Récepteur Siti 63 actifs avec touches correspondantes. - Rentrer les Informations Générales du Client.	Trouve Client Trouve Code <table border="1"> <tr> <td>00</td> <td>12</td> <td>2F</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Code envoyé ou cherché (0,1,...F)</td> </tr> </table>	00	12	2F	Code envoyé ou cherché (0,1,...F)			Condominio via Garibaldi 17 Informations générales Mario Rossi Nom du client
00	12	2F							
Code envoyé ou cherché (0,1,...F)									

ATTENTION: Si le numéro du code est formé de lettres et symboles hors de série de 0,1,2,...A, B,...,F (ex: \$, à,...) cela signifie que la réception des données est défectueuse et il faut contrôler la connexion et essayer à nouveau de transmettre les données.

TROUVER LE CODE D'UN EMETTEUR DANS L' ORDINATEUR

La recherche d'un émetteur Siti 63 dans le fichier d'une Mémoire peut être effectuée:

- 1) En rentrant le numéro du code dans le carré correspondant au Code envoyé ou cherché, pour cette opération il faut connaître le code, ou bien le télécharger avec l'opération "Transmettre les données de l'Emetteur à l'ordinateur" page 32; puis cliquer sur Trouver Code.
- 2) En rentrant le Nom du Client ou dans le carré correspondant à Trouver Client, ensuite cliquer sur Trouver Client.
- 3) Il est en outre possible d'ouvrir le fichier contenant les données des émetteurs Siti 63 mémorisés, et taper sur << Précédant ou Suivant>> pour le chercher dans la liste.

Logiciel "Brio Tool"

1) Rentrer le numéro du Code

Logiciel "Brio Tool"

2) Rentrer le numéro du Client

Logiciel "Brio Tool"

3) Chercher la liste des Emetteurs codifiés dans la Mémoire

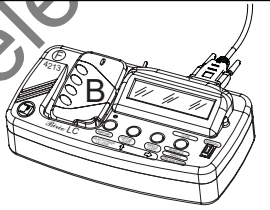
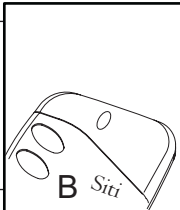
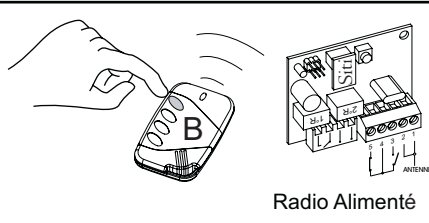
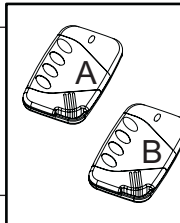
Pour chaque émetteur de la liste sont affichées les données les données générales du client et les canaux activés par chaque touche de l'émetteur:

Les canaux activés par les touches correspondantes sont visualisés

COPIE D'UN EMETTEUR AVEC L' ORDINATEUR

Copier un **émetteur A** signifie créer un nouvel **émetteur B** qui a accès à la mémoire grâce à l' émetteur A. Les deux émetteurs auront un code de codification différent.

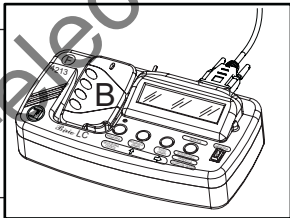
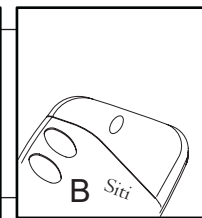
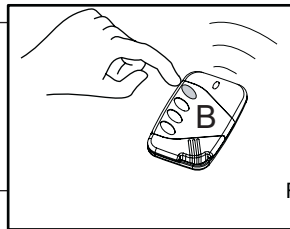
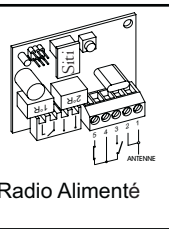
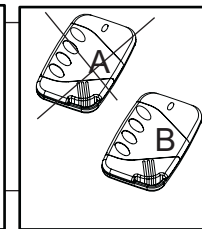
Pour cette opération il est nécessaire de connaître aussi le code de l'émetteur à copier, suivant l'opération "Trouver le Code d'un émetteur" page 33

1°	- Allumer la Console et ouvrir le fichier - Trouver le code de l'émetteur dans la liste des clients page 33 et le rentrer dans le carré <u>Trouver Code</u>, - Ensuite cliquer sur "Connecter", pour la connexion à la Console.	Trouve Client Trouve Code 00 12 2F Code envoyé ou cherché (0,1,...,F)	Connecter Cliquer	sul DISPLAY OPERATIONS AVEC L' ORDINATEUR
2°	- Rentrer le nouvel émetteur (la copie qu'on veut faire) sur la Console Bira LC - Cliquer sur <u>Envoyer pour Copie</u> - Quand la led de l'émetteur s'éteint, la première partie de l'opération est achevée		Envoyer code pour Copie Cliquer	
3°	- Appuyer 5 fois sur n'importe quelle touche de l'émetteur (à une distance non supérieure de 10 mètres du récepteur) tant que la led s'allume. La led allumée, l'opération est confirmée.			

IMPORTANT: Si par erreur on appuie sur la touche de l'émetteur avant la prise en compte du récepteur radio, ou que l'opération n'est pas complétée correctement, on aura 5 possibilités pour la répéter. Pour réactiver ces possibilités appuyer sur la 1ère touche de l'émetteur pendant 20 sec. (après 5 sec. la led s'éteint) et relâcher quand la led se rallume.

REPLACEMENT D'UN EMETTEUR AVEC L ' ORDINATEUR

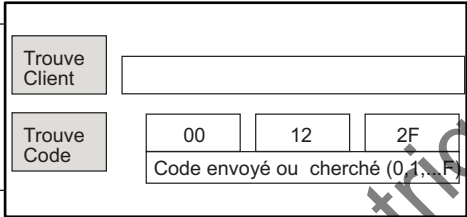
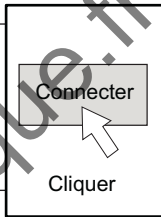
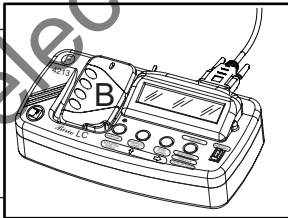
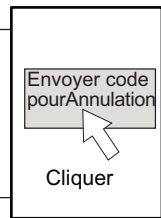
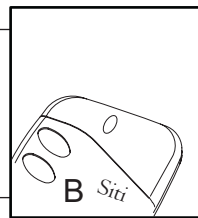
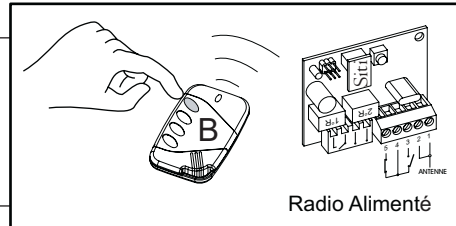
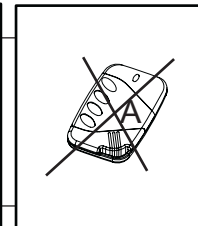
L'opération de remplacement d'un émetteur Siti 63 permet de remplacer un émetteur Birio, par un autre (sans ou avec clef rentrée par la même Console Birio LC) sans en faire une copie. Pour cette opération il est nécessaire de connaître le code de l'émetteur à remplacer suivant l'opération "Trouver le code d'un émetteur" page 33:

1° - Allumer la Console et ouvrir le fichier - Trouver le code de l'émetteur dans la liste des clients page 33 et le rentrer dans le carré <u>Trouver Code</u>, - Ensuite cliquer sur "Connecter", pour la connexion avec la Console.	Trouve Client Trouve Code 00 12 2F Code envoyé ou cherché (0,1...F)	Connecter Cliquer	DISPLAY OPERATIONS AVEC L' ORDINATEUR
2° - Rentrer l'émetteur A, qui remplacera l'émetteur B, sur la Console Birio LC - Cliquer sur <u>Envoyer pour Remplacement</u> - Quand la led de l'émetteur s'éteint, la première partie de l'opération est achevée		Envoye code pour remplacement Cliquer	
3° - A une distance non supérieure de 10 mètres du récepteur, appuyer 5 fois sur n'importe quelle touche de l'émetteur tant que la led s'allume. La led allumée, l'opération est confirmée.	  Radio Alimenté		

IMPORTANT: Si par erreur on appuie une ou plusieurs fois sur la touche de l'émetteur B avant la prise en compte du récepteur radio, ou que l'opération n'est pas complétée correctement, on aura 5 possibilités pour effectuer cette opération. Pour réactiver ces possibilités appuyer sur la 1ère touche de l'émetteur pendant 20 sec. (après 5 sec. la led s'éteint) et relâcher quand la led se rallume.

ANNULATION D'UN EMETTEUR AVEC L' ORDINATEUR

Avec cette opération on peut annuler un **émetteur Siti A** utilisant n'importe quel **émetteur Siti B** (soit avec que sans clef rentrées par la même Console Birio LC), l'émetteur **B** ne remplacera pas. L'émetteur **A** ni en sera une copie. Pour cette opération il est nécessaire de connaître aussi le code de l'émetteur à annuler, suivant l'opération "Trouver le code d'un émetteur" page 33:

1° - Allumer la Console et ouvrir le fichier - Trouver le code de l'émetteur dans la liste des clients page 33 et le rentrer dans le carré <u>Trouver Code</u>, - Ensuite cliquer sur "Connecter", pour la connexion avec la Console.			DISPLAY OPERATIONS AVEC L' ORDINATEUR
2° - Rentrer l'émetteur B (qui effacera l'émetteur A) sur la Console Birio LC - Cliquer sur <u>Envoyer pour Copie</u> - Quand la led de l'émetteur s'éteint, la première partie de l'opération est achevée			
3° - Pour annuler l'émetteur: à une distance non supérieure de 10 mètres du récepteur appuyer 5 fois sur n'importe quelle touche de l'émetteur tant que la led s'allume. La led allumée, l'opération est confirmée et l'émetteur B aura annulé l'émetteur A.	 Radio Alimenté		

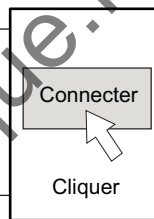
IMPORTANT: Si par erreur on appuie une ou plusieurs fois sur la touche de l'émetteur B avant la prise en compte du récepteur radio, ou que l'opération n'est pas complétée correctement, on aura 5 possibilités pour la répéter. Pour réactiver ces possibilités appuyer sur la 1ère touche de l'émetteur pendant 20 sec. (après 5 sec. la led s'éteint) et relâcher quand la led se rallume.

COPIE D'UNE TOUCHE (TOUCHE COMMUNE)

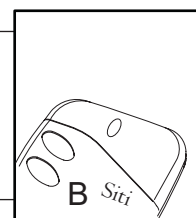
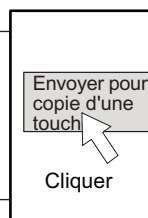
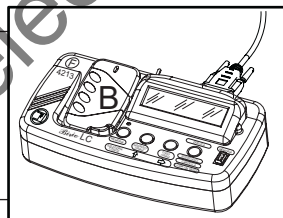
Cette opération permet de copier une touche de l'émetteur, souvent identifiée comme touche commune pour plusieurs portails automatiques. **Pour effectuer cette opération il faut que l'émetteur soit codifié avec la touche à copier dans le récepteur radio:** par exemple si l'on veut copier la 3ème touche correspondante au 3ème canal du récepteur d'un émetteur Birio 868 avec tous les 4 touches codifiées, il est nécessaire de compléter l'opération dans le nouveau émetteur en appuyant sur la 3ème touche.

- 1°**
- Allumer la Console et ouvrir le fichier
 - Trouver le code de l'émetteur dans la liste des clients page 33 et le rentrer dans le carré Trouver Code,
 - Ensuite cliquer sur "Connecter", pour la connexion avec la Console.

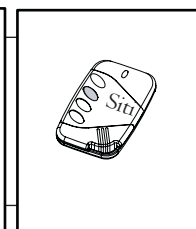
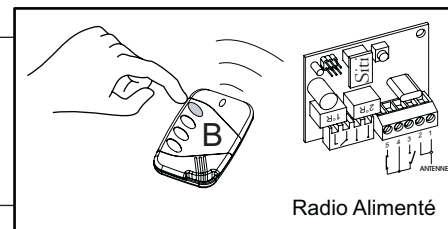
Trouve Client			
Trouve Code	00	12	2F
Code envoyé ou cherché (0, 1, ..., F)			



- 2°**
- Rentrer l'émetteur, où l'on veut copier la touche commune, sur la Console Birio LC
 - Cliquer sur Envoyer pour Copie d'une touche
 - Quand la led de l'émetteur s'éteint, la première partie de l'opération est achevée



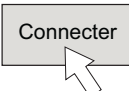
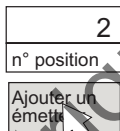
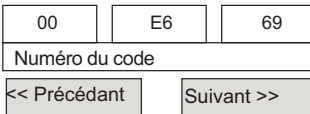
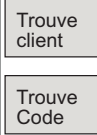
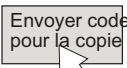
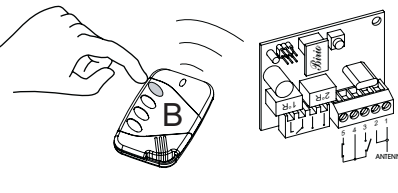
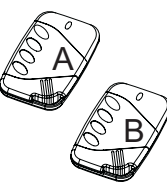
- 3°**
- A une distance non supérieure de 10 mètres du récepteur appuyer 5 fois seulement sur la touche qu'on veut mémoriser comme touche commune, tant que la led s'allume. La led allumée, l'opération est confirmée.



IMPORTANT: Si par erreur on appuie une ou plusieurs fois sur la touche de l'émetteur B avant la prise en compte du récepteur radio, ou que l'opération n'est pas complétée correctement, on aura 5 possibilités pour la répéter. Pour réactiver ces possibilités appuyer sur la 1ère touche de l'émetteur pendant 20 sec. (après 5 sec. la led s'éteint) et relâcher quand la led se rallume.

AJOUTER UN EMETTEUR A LA MEMOIRE

Cette opération permet d'ajouter aux fichiers de la mémoire un nouvel émetteur et ensuite le mémoriser sans enlever la mémoire du Recépteur Radio.

1°	- Allumer la Console Birio LC et ouvrir le fichier - Ensuite cliquer sur "Connecter", pour la connexion à la Console. - Cliquer sur Ajouter un émetteur - Rentrer dans le carré correspondant le code du nouvel émetteur (page 32 "transmettre les données de l'émetteur et le code à l'ordinateur") et remplir les fiches des informations générales.	 Cliquez	 Ajouter un émetteur	 Numéro du code << Précédant Suivant >>
2°	- Suivre l'opération "Copie d'un émetteur" (page 34 à partir de la 2ème phase) envoyant le code d'un émetteur déjà présent dans la Mémoire, cela permettra l'accès au nouvel émetteur dans la Mémoire.	 Trouve client Trouve Code Cliquez	 Envoyer code pour la copie Cliquez	
3°	- A une distance non supérieure de 10 mètres du récepteur, appuyer 5 fois sur n'importe quelle touche de l'émetteur tant que la led s'allume. La led allumée, l'opération est confirmée.			

N.B: Cette opération terminée, il est nécessaire de faire attention si l'on veut lire les données de la Mémoire par l'ordinateur (avec l'opération de transmission des données de la Mémoire) parce que, le fichier fermé, toutes les informations rentrées seront effacées, la Mémoire ne permettant pas d'écrire et mémoriser les informations générales du Client.

IMPRIMER LES DONNEES DE L'ORDINATEUR

Pour une complète gestion des données rentrées dans le programme "Birio Tool", tous les fichiers enregistrés dans le repertoire peuvent être imprimées sur papier. En effet après avoir ouvert le repertoire où se trouvent les fichiers, cliquez sur un et choisissez un programme d'écriture -Word- pour l'ouvrir.

IMPORTANT: rentrez toujours toutes les données d'information du client possédant un émetteur Siti 63, toutes ces informations seront automatiquement imprimées.

Informations générales

Immeuble Marinella		
Mario Rossi Giulio Bianchi	655A79 0001B2	0001 0211
Nom du Client	Code des Emetteurs Siti 63	Canaux habilités aux touches 4° 3° 2° 1°

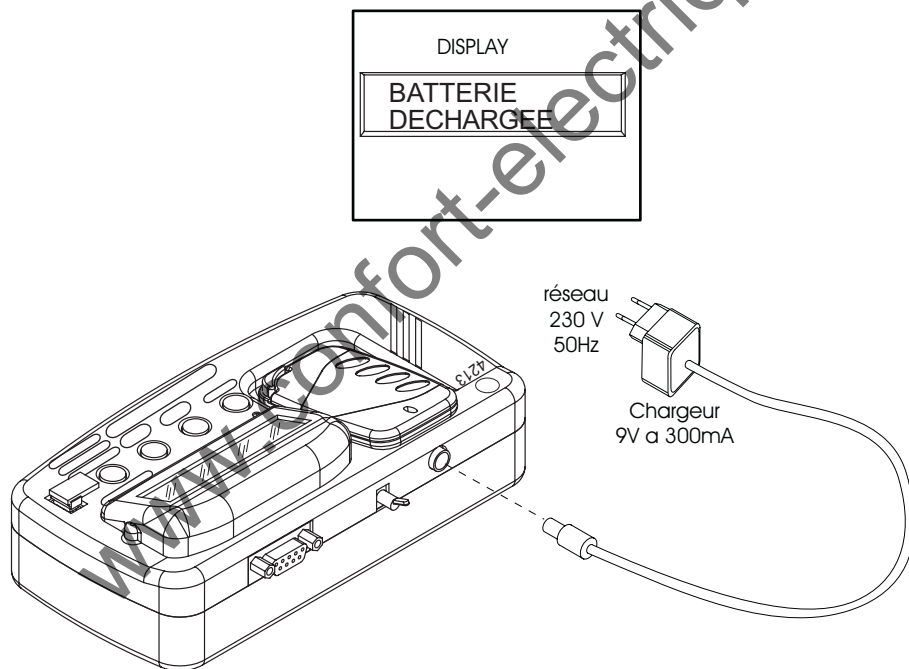
RECHARGER LA BATTERIE DE LA CONSOLE *Birio* LC

La Console *Birio* LC possède une batterie qui la rend autonome pendant 6 heures, quand la batterie est déchargée le display signale "**b L**" (= "battery low", Batterie déchargée), puis le message disparaît et les Leds de fonctionnement clignotent.

Pour recharger la batterie il suffit de brancher le chargeur de batteries-non inclus dans le kit- à la Console - le temps de recharge est de 5 heures à peu près-

NB: Choisissez un chargeur de batteries compatible avec les données techniques de la Console.

Branchez le chargeur des batteries dès qu'on aperçoit une diminution de lumière dans le display, cela vous permettra aussi de travailler utilisant l'alimentation du réseau.



EMETTEUR

Fréquence de travail.....	433,92 MHz
Tolérance de la fréquence portante.....	+/- 75 KHz
Puissance.....	100 μ W
Largeur de bande.....	> 25 KHz
Puissance apparente des produits harmoniques.....	<-54 dBm (<4 μ W)
Alimentation.....	n.2 6Vcc (CR2032) - 23 A (+20%)
Consommation moyenne.....	12 mA
Température de travail.....	-40° C +85° C
Nombre de canaux.....	2 et 4
Portée d'émission.....	120 metres
Codification.....	DIGITALE(2 ⁶⁴ Criptographié)
"Rolling-Code"	

RECEPTEUR RADIO

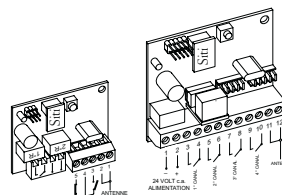
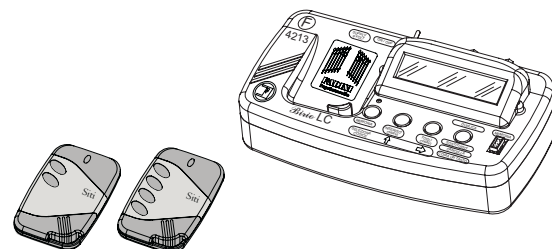
Fréquence de travail.....	433,92 MHz
Espace dans la Mémoire.....	1'800 émetteurs à peu près
Sensibilité de réception (pour signal utile).....	> 1 μ V
Portée d'émission.....	120 metres
Alimentation en c.a.....	24 Vca (+/-10%)
Alimentation en c.c.....	13 Vcc (+20% -5%)
Consommation	28 mA (1° canal actif)
Consommation à repos.....	12 mA
Codification.....	DIGITALE
Nombre de canaux.....	2 et 4
Contact relais Enfichable.....	N.O. (1° Canal) - N.O. ou N.F.(2° Canal)
Contact relais Extérieur.....	N.O.(1° Canal) - N.O. ou N.F.(2°-3°-4°Canal)
Pouvoir de coupure.....	0,5 A - 125 Vca
Temps d'excitation.....	200 ms (1 code complet)
Temps de désexcitation.....	300 ms (du dernier code valable)
Température de fonctionnement.....	-10° C +55°C

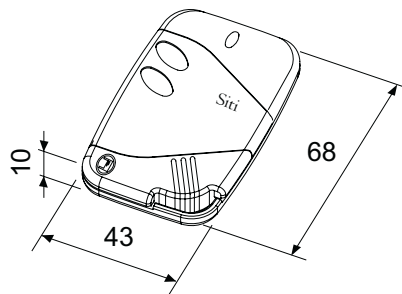
LOGICIEL "BIRIO TOOL":

Systèmes Opératifs: Windows '98; Windows 2000; Windows Millennium; Windows XP.

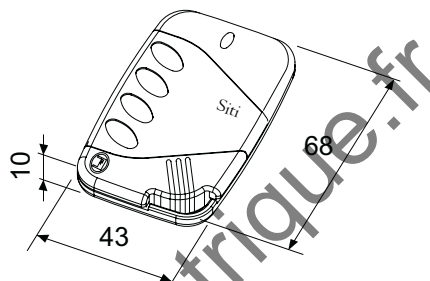
CONSOLE BIRIO LC

Consommation max.....	40 mA
Consommation moyenne.....	25 mA
Autonomie.....	6.heures
Temps de recharge Batteries.....	5.heures
Puissance émetteur.....	80 μ W
Sensibilité de réception (pour signal utile).....	1. μ V
Batteries NiMH (n°8 rechargeables).....	9,6 V 250 mA
Display.....	1,6x2 chiffres

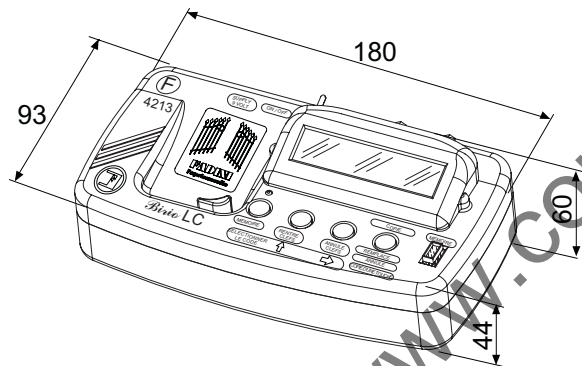




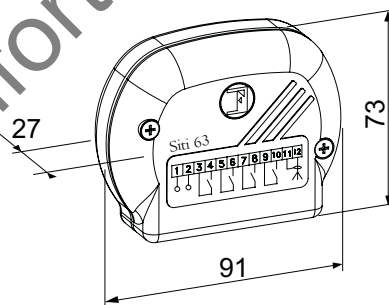
Emetteur Siti 63
2 canaux - poids 23g



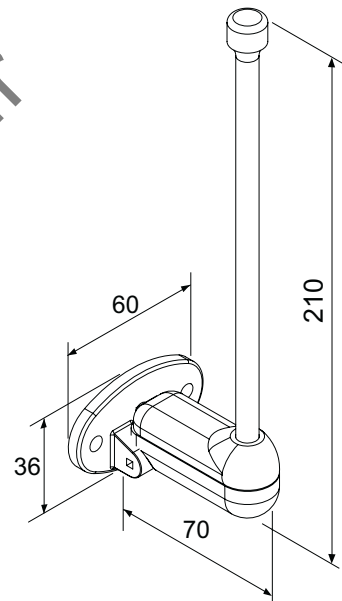
Emetteur Siti 63
4 canaux - poids 23g



Console pour rentrer les clefs de
personnalisation des Emetteurs et
Récepteurs - poids 340g

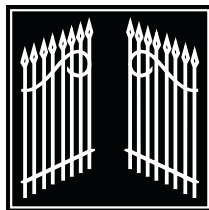


Boîtier Récepteur
Radio
Extérieur - poids 68g



Antenne Birio A8
- poids 63g

www.confort-electrique.fr



FADINI®
l'ouvre-portail



meccanica
FADINI®

Via Mantova 177/A - 37053 Cerea (Verona) Italy Tel. 0442 330422 - Fax 0442 331054
e-mail: info@fadini.net - www.fadini.net

Le constructeur se réserve le droit de modifier ces instructions et ces caractéristiques techniques sans préavis