

Description du produit

SMX2 et SMX2R sont des récepteurs radio à 2 canaux destinés à un usage universel qui se caractérisent par la compatibilité avec les émetteurs.

SMX2	SMILO
SMX2R	FLOR et VERY VR

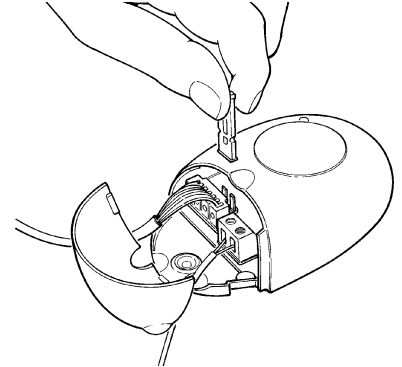
Les émetteurs compatibles ont pour particularité que le code d'identification est différent pour chacun. Pour permettre au récepteur de reconnaître un émetteur donné, il faut procéder à la mémorisation du code d'identification. Cette opération de mémorisation des codes doit être répétée pour chaque émetteur que l'on souhaite utiliser.

Installation

Sélection de l'alimentation

Avec un shunt à insérer ou à enlever à l'endroit prévu à cet effet, il est possible de sélectionner l'alimentation:

Shunt non inséré	24 V ca/cc	Limites de tension: 18 ÷ 28 V
Shunt inséré	12 V ca/cc	Limites de tension: 10 ÷ 18 V



Connexions électriques

Le récepteur dispose d'alimentation et de 2 sorties sur le câblages en sortie:

Rouge / Noir ALIMENTATION

Rouge = Positif, Noir = Négatif. En courant alternatif, indifférent

Blanc / Blanc SORTIE 1° RELAIS

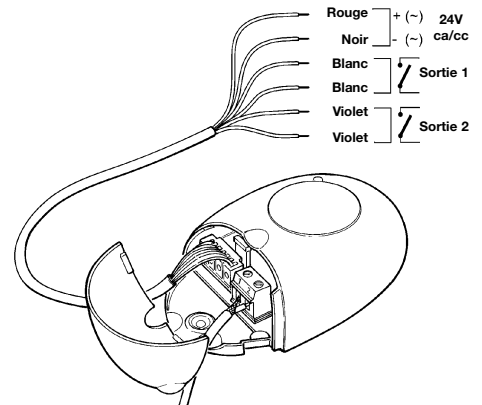
Contact sans potentiel d'un relais normalement ouvert

Violet / Violet SORTIE 2° RELAIS

Contact sans potentiel d'un relais normalement ouvert

Bornes 1, 2 ANTENNE

Entrée signal antenne (borne 1 conducteur externe, borne 2 âme)



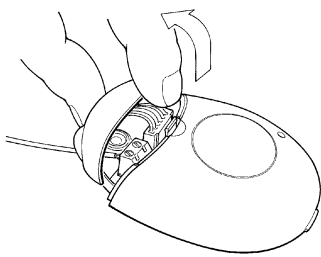
Contact en sortie du récepteur

Les sorties sont commandées par un relais avec contact de type normalement ouvert "NO". Si un contact de type normalement fermé "NC" est nécessaire, il faut couper l'alimentation du récepteur, ouvrir le boîtier, d'abord par le bas comme l'illustre la **Fig.5a** puis par le haut comme sur la **Fig.5b**, puis extraire la carte avec précaution et opérer sur la face des soudures du récepteur de la façon suivante:

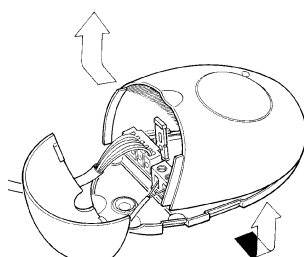
1. Couper la portion de trace au point X.

Note: Cette opération peut être faite aussi bien pour le relais N°1 que pour le relais N°2.

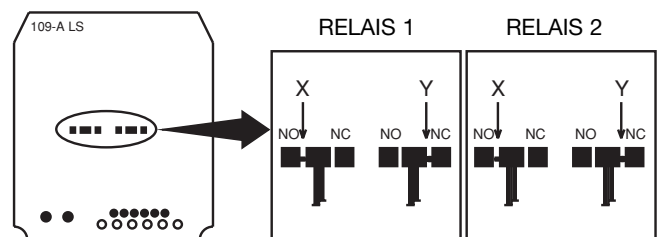
2. Unir avec une goutte d'étain les plots au point Y.



5a



5b



Installation antenne

Pour obtenir un bon fonctionnement, le récepteur a besoin d'une antenne type ABF ou ABFKIT ; sans antenne, la portée est réduite à quelques mètres. L'antenne doit être installée le plus haut possible; en présence de structures métalliques ou de béton armé, installer l'antenne au-dessus de ces dernières. Si le câble fourni avec l'antenne est trop court, utiliser un câble coaxial avec une impédance de 50 ohms (par ex. RG58 à perte faible). La longueur du câble ne doit pas être

supérieure à 10 m. Si l'antenne est installée dans un endroit ne disposant pas d'un bon plan de terre (structures en maçonnerie) il est possible de connecter la borne du conducteur externe à la terre en obtenant ainsi une meilleure portée. Naturellement, la prise de terre doit se trouver à proximité et être de bonne qualité. S'il n'est pas possible d'installer l'antenne accordée ABF ou ABFKIT, on peut obtenir des résultats corrects en utilisant comme antenne un bout de fil fourni avec le récepteur, monté à plat.

Speichern einer Fernbedienung

⚠ In der Speicherphase wird jeder richtig erkannte Sender im Empfangsbereich des Funks gespeichert. Beachten Sie dies aufmerksam und stecken Sie eventuell die Antenne aus, um die Leistung des Empfängers zu reduzieren.

Die Speichervorgänge zum Speichern der Fernbedienungen sind zeitlich begrenzt: deshalb ist es wichtig, sich den ganzen Speichervorgang vor dem Speichern durchzulesen und zu verstehen.

Zur Durchführung des folgenden Verfahrens müssen die Taste am Gehäuse des Funkempfängers (siehe A) und die jeweilige Led (siehe B) links neben der Taste benutzt werden.

Dans la phase de mémorisation du code de l'émetteur, il est possible de choisir entre ces deux options:

Mode I. Chaque touche de l'émetteur active la sortie correspondante dans le récepteur, c'est-à-dire que la touche 1 active la sortie 1, la touche 2 active la sortie 2 et ainsi de suite. Dans ce cas, il y a une unique phase de mémorisation pour chaque émetteur, durant cette phase la pression d'une touche ou d'une autre n'a pas d'importance et une seule place en mémoire est occupée.

Mode II. À chaque touche de l'émetteur, il est possible d'associer une sortie particulière du récepteur, par exemple la touche 1 active la sortie 2, la touche 2 active la sortie 1, etc. Dans ce cas, il faut mémoriser l'émetteur en pressant la touche désirée pour chaque sortie à activer. Naturellement, chaque touche ne peut activer qu'une seule sortie tandis que la même sortie peut être activée par plusieurs touches. Une seule place en mémoire est occupée par chaque touche.

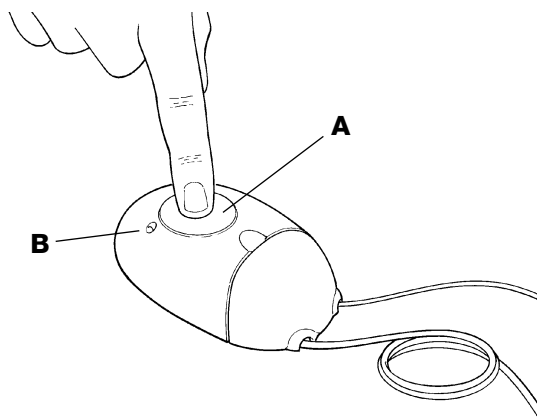


Tableau "B1"	Mémorisation mode I (chaque touche active la sortie correspondante dans le récepteur)	Exemple
1.	Presser la touche sur le récepteur et la maintenir enfoncée pendant au moins 3 secondes	3s
2.	Quand la LED s'allume, relâcher la touche	
3.	Dans les 10 secondes qui suivent, presser pendant au moins 2 secondes la 1 ^o touche de l'émetteur à mémoriser	2s
N.B.: Si la mémorisation a été effectuée correctement, la LED sur le récepteur clignotera 3 fois. S'il y a d'autres émetteurs à mémoriser, répéter le point 3 dans les 10 secondes qui suivent. La phase de mémorisation prend fin si aucun nouveau code n'est reçu dans les 10 secondes.		x3

Tableau "B2"	Mémorisation mode II (il est possible d'associer à chaque touche une sortie particulière)	Exemple
1.	Presser la touche sur le récepteur et la relâcher un nombre de fois correspondant à la sortie désirée (2 clignotements pour la sortie n°2)	2
2.	Vérifier que la LED émet un nombre de clignotements correspondant à la sortie désirée (2 clignotements pour la sortie n°2)	2
3.	Dans les 10 secondes qui suivent, presser pendant au moins 2 secondes la touche désirée de l'émetteur à mémoriser	2s
N.B.: Si la mémorisation a été effectuée correctement, la LED sur le récepteur clignotera 3 fois. S'il y a d'autres émetteurs à mémoriser, répéter le point 3 dans les 10 secondes qui suivent. La phase de mémorisation prend fin si aucun nouveau code n'est reçu dans les 10 secondes.		x3

Mémorisation à distance

Il est possible de mémoriser un nouvel émetteur dans la mémoire du récepteur sans agir directement sur la touche. Il faut disposer pour cela d'un émetteur déjà mémorisé et fonctionnant correctement. Le nouvel émetteur "héritera" des caractéristiques de celui qui est déjà mémorisé. Par conséquent, si le premier émetteur est mémorisé en mode I, le nouveau sera mémorisé lui aussi en mode I et on pourra presser n'importe quelle touche des émetteurs. Si le premier émetteur est mémorisé en mode II, le nouveau sera mémorisé lui








aussi en mode II mais il faudra presser sur le premier émetteur la touche qui active la sortie désirée et sur le deuxième émetteur la touche que l'on veut mémoriser. Il est nécessaire de lire toutes les instructions puis d'effectuer les opérations l'une après l'autre sans interruptions. Maintenant, avec les deux émetteurs que nous appellerons NOUVEAU celui avec le code à introduire et ANCIEN celui qui est déjà mémorisé, se placer dans le rayon d'action des radiocommandes (sans aller au-delà de la portée maximum) et effectuer les opérations indiquées dans le tableau.

Tableau "B3"	Mémorisation à distance	Exemple
1.	Presser la touche sur le NOUVEL émetteur pendant au moins 5 secondes, puis la relâcher	x5s
2.	Presser lentement 3 fois de suite la touche sur l'ANCIEN émetteur	1s 1s 1s
3.	Presser lentement 1 fois la touche sur le NOUVEL émetteur puis la relâcher	x1
N.B.: S'il y a d'autres émetteurs à mémoriser, répéter ces trois points pour chaque nouvel émetteur		

Il est possible de mémoriser dans le récepteur jusqu'à un maximum de 256 émetteurs. Il n'est pas prévu de pouvoir effacer un seul émetteur mais seulement tous les codes en même temps. Pour des fonctions plus avancées, utiliser l'unité de programmation prévue à cet effet.

Effacement de tous les émetteurs

Il est possible d'effacer tous les codes présents dans la mémoire avec la procédure suivante:

Tableau "B4" Effacement de tous les émetteurs		Exemple
1.	Presser la touche sur le récepteur et la maintenir enfoncée	
2.	Attendre que la LED s'allume puis attendre qu'elle s'éteigne, attendre enfin qu'elle clignote trois fois	   x3
3.	Relâcher la touche exactement durant le troisième clignotement	  3°
N.B.: Si la mémorisation a été effectuée correctement, après peu la LED clignotera 5 fois		 x5

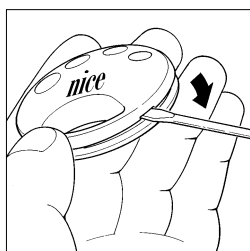
Maintenance

Les récepteurs et les émetteurs en tant que parties électroniques, ne nécessitent aucun entretien particulier. Vérifier quand même tous les 6 mois l'état de détérioration des matériaux qui composent le produit en faisant particulièrement attention aux phénomènes d'usure et d'oxydation et à la présence de corps étrangers.

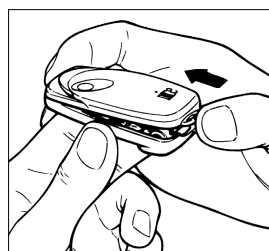
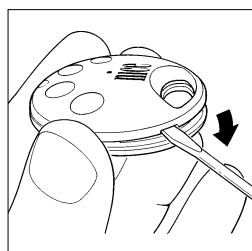
Remplacement de la pile de l'émetteur: si votre installation est munie d'une radiocommande qui au bout d'une certaine période présente des problèmes de fonctionnement ou ne fonctionne plus du tout, cela pourrait dépendre tout simplement du fait que la pile est usagée (suivant l'intensité d'utilisation, il peut s'écouler plusieurs mois jusqu'à plus d'un an).

Vous pouvez vérifier cet état de chose si le voyant de confirmation de la transmission est faible, s'il ne s'allume plus du tout ou s'il ne s'allume qu'un bref instant.

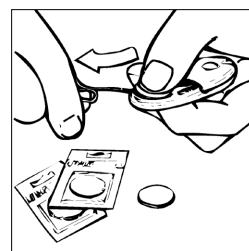
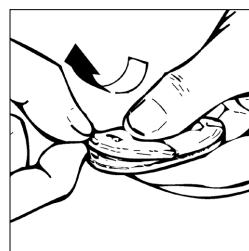
Avant de vous adresser à l'installateur, essayez de remplacer la pile en utilisant celle d'un autre émetteur qui fonctionne encore: si cette intervention remédie au problème, il vous suffit de remplacer la pile usagée par une neuve du même type.



SM2 - SM4



FLO*R-S
FLO*R-SC
FLO*R-M



Very VR

Mise au rebut

Ce produit est constitué de différents types de matériaux dont certains peuvent être recyclés, d'autres doivent être mis au rebut. Séparer dans la mesure du possible les parties qui peuvent l'être ou qui doivent être recyclées ou mises au rebut de manière différente, par exemple les parties en plastique, les cartes électroniques, les piles, etc.

Trier et déposer les différents matériaux ainsi séparés dans les centres agréés pour le recyclage et la mise au rebut suivant les réglementations locales.

⚠ Certains composants et les piles pourraient contenir des substances polluantes, ne pas les abandonner dans la nature. Informez-vous sur les systèmes de recyclage ou de mise au rebut en respectant les normes locales en vigueur.

Caractéristiques techniques

Récepteurs	SMX2	SMX2R
Décodage	Rolling code à 64 bits SMILO	Rolling code à 52 bits FLOR
Compatibilité émetteurs	SMILO	FLOR, VERY VR
Alimentation	sans cavalier = 24 V typiques. Limites de 18 à 24 V continu ou alternatif avec cavalier = 12 V typiques. Limites de 10 à 18 V continu ou alternatif	
Absorption au repos	10 mA à 24 Vca	
Absorption 2 relais actifs	60 mA à 24 Vca	
Fréquence	433,92 MHz	
Sensibilité supérieure à	0,5 µV	
Nombre de relais	2	
Contact relais	normalement ouvert max. 0,5 A et 50 V	
Temps d'excitation	environ 200 ms (réception de 2 codes corrects)	
Temps de désexcitation	environ 300 ms par rapport au dernier code correct)	
Température de fonctionnement	-10 °C à +55 °C	
Indice de protection du boîtier	IP30D	
Dimensions et poids	86x57 h 22 mm, poids 55 g	

Émetteurs	FLO*R-S FLO*R-SC FLO*R-M	Very VR	SM2-SM4
N° touches (N=*)	1 - 2 - 4	2	2 - 4
Alimentation	12 Vcc Pile 23A	6 Vcc Pile au lithium	12 Vcc Pile 23A
Absorption	10mA	10mA	25mA
Fréquence	433,92 Mhz		
Temp. de fonctionnement	-40°C ÷ +80°C		
Puissance rayonnée	100mW		

Déclaration de conformité

N°: 146/SMX2 SMX2R Rev01

Nice S.p.a., Via Pezza Alta 13, 31046 Rustignè di Oderzo (TV) Italie

NICE S.p.a. déclare que les récepteurs radio modèles SMX2, SMX2R et les émetteurs FLO1R-S, FLO2R-S, FLO4R-S, FLO1R-SC, FLO2R-SC, FLO4R-SC, FLO2R-M, FLO4R-M, VR, SM2, SM4 correspondants sont conformes aux conditions essentielles requises par la Directive R&TTE 1999/5/CE, pour l'usage auquel ces appareils sont destinés.

Fabriqué en Classe 1, Sous-classe 20

Date : 19 Mars 2004

(Administrateur Délégué)
Lauro Buoro