

RX 4333 12V

RX 4333 24V

RICEVITORE TRICANALE AD AUTOAPPRENDIMENTO 433,92 Mhz
RÉCEPTEUR TRICANAL AUTOAPPRENTISSANT 433,92 Mhz
THRECHANNELS SELF LEARNING RECEIVER 433,92 Mhz
RECEPTOR DE MEMORIZACIÓN AUTOMÁTICA 433,92 Mhz
SELBLERNENDER DREI-KANAL EMPFÄNGER 433,92 Mhz

Manuale d'Installazione e d'Uso
Manuel d'Installation et Utilisation
Installation and use manual
Manual de Uso e Instalación
Montageanleitungen

2006_02

PRODOTTI
PRODUITS
PRODUCTS
ERZEUGNIS
PRODUCTOS



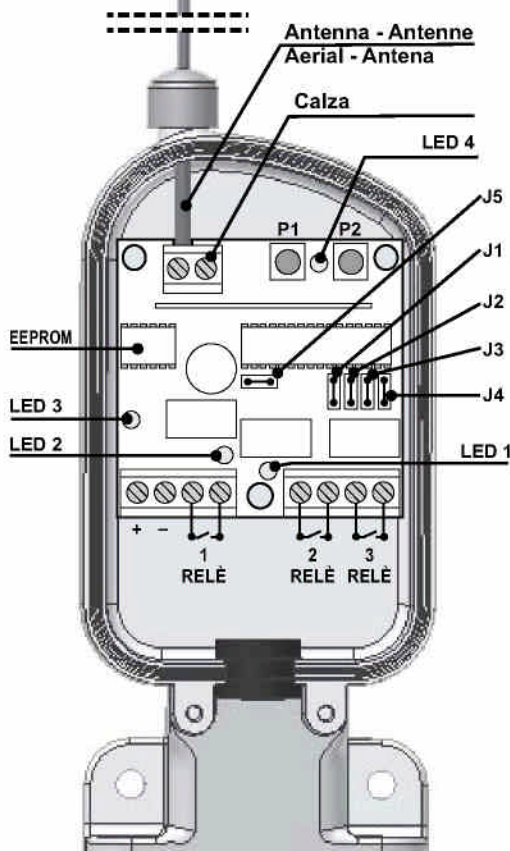
Ariel Door Gears Ltd

25 Crescent Place, Clontarf, Dublin 3, Ireland.
Telephone +353 (0) 1 833 3168 Fax +353 (0) 1 833 5841
E-mail: info@adg.ie Web: www.adg.ie



①

COLLEGAMENTO RICEVITORE
BRANCHEMENT DU RÉCEPTEUR
RECEIVER CONNECTION
CONEXION RECEPTOR
EMPFÄNGER VERKNÜPFEN



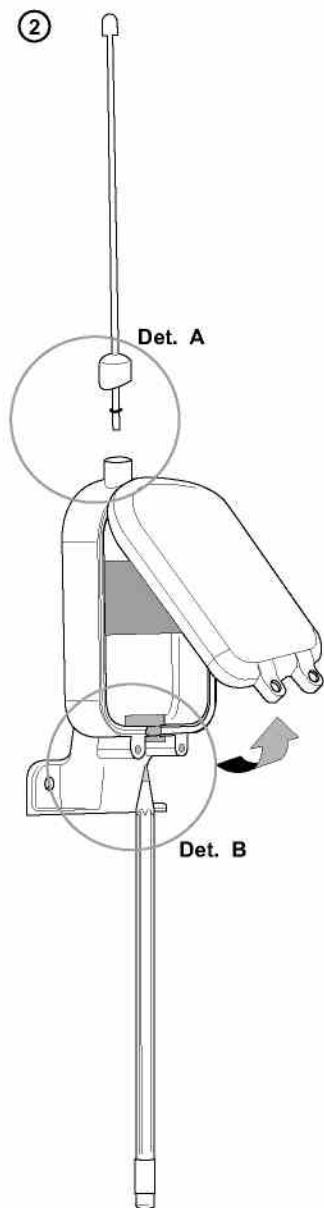
Caratteristiche Tecniche
Caractéristiques Techniques
Technical Features
Características Técnicas
Technische Daten

	RX 4333 12V	RX 4333 24V
Alimentazione - Alimentation Power supply - Alimentación Spannung	12V ac dc	24V ac dc
Frequenza - Fréquence Frequency - Frecuencia - Frequenz	433,92 Mhz	
Assorbimento - Consommation à vide Absorption - Absorvimiento Listungsaufnahme	20 MA	
Codici - Codes Code - Códigos - Kode	12 / 24 bits	
n° max. codici - n° maximum du code n° max. codes - n° max. códigos Kodeanzahl	60	
Canali n° - Canaux n° Channels - Canales - Kanäle n°	3	
Temperatura d'esercizio Température de fonctionnement Working temperature Temperatura de trabajo Temperaturbereich	-10° / +55°	
Contatto relè - Contact relé Relay contact - Contacto relé Verbindungsleistung	Mono impulse / Bistable	
Portata contatti - Portée contacts Contacts capacity - Alcance contactos Relaisfähigkeit	1A	24V

Predisposto per FRAME fino a 24 BIT
Préparé pour FRAME jusqu'à 24 BIT
Preset for FRAME up to 24 BIT
Predispuesto para FRAME hasta 24 BIT
Vorbereitet für FRAME bis 24 BIT



②



Italiano

- Sollevare e togliere il coperchio.
- Inserire l'antenna nell'apposito foro facendo attenzione che sullo stelo sia posizionato il tappino e la guarnizione come da dettaglio (A) (Fig. 2).
- Assicursarsi che lo stelo sia inserito a fondo nel morsetto corrispondente. Avvitare la vite.
- Inserire il cavo di alimentazione nell'apposito passacavo, avendo in precedenza forato con una matita, dettaglio (B) (Fig. 2).

English

- Uplift and remove the cover.
- Plug the aerial in the proper hole, paying attention that the cap and the washer are as shown in detail (A) (drawing 2).
- Make sure that the aerial is deeply plugged into the corresponding terminal and then fix it with a screw.
- Pierce the rubber fairlead with a pencil or a tool as shown in detail (B) (drawing 2) and then insert the power supply cable.

Français

- Soulevez le couvercle par le bas.
- Introduisez l'antenne par le trou du haut, assurez vous que le petit joint est bien en place. (Fig. (A) 2)
- Placer l'antenne dans le connecteur sur la borne de gauche comme le montre le schéma, serrez sans exagération.
- Avec un objet pointu percez la membrane au bas du boîtier et insérez le câble d'alimentation. (Fig. (B) 2)

Español

- Levantar y quitar la tapa
- Introducir la antena en el agujero poniendo atención en que haya la pequeña tapa y la guarnición como en detalle (A), (dibujo 2)
- Controlar que la antena sea introducida en el agujero del borne correspondiente y fijar con un tornillo.
- Introducir el cable en la pasteca, después de agujerearla con un lápiz, detalle (B), (dibujo 2)

Deutsch

- Den Deckel hochziehen und wegnehmen.
- Die Antenne an den dazu bestimmtes Loch einstecken. Sich versichern dass beide den Plastikpfropfen und die Dichtung am Schrafft sind, laut anliegendem Muster (A) Fig. 2.
- Sich versichern dass der Schrafft richtig in der korrespondierenden Klemme eingesteckt ist. Verschrauben.
- Das Speisekabel an den dazu bestimmten Kabeldurchgang einstecken. Zuvor bei einem Bleistift durchlöchern, laut anliegendem Muster (B) Fig. 2 .

Italiano

Dopo aver eseguito i collegamenti vedi Fig. 1 e provveduto alla memorizzazione dei telecomandi vedi "AUTOAPPRENDIMENTO CODICI" chiudere il coperchio e fissarlo con le due viti in dotazione (Fig. 3).

English

Once the receiver is completely connected (see drawing 1) and the transmitters' codes are correctly stored (see paragraph "SELF LEARNING STORAGE OF CODES") close the cover and fix it with the provided screws.

Français

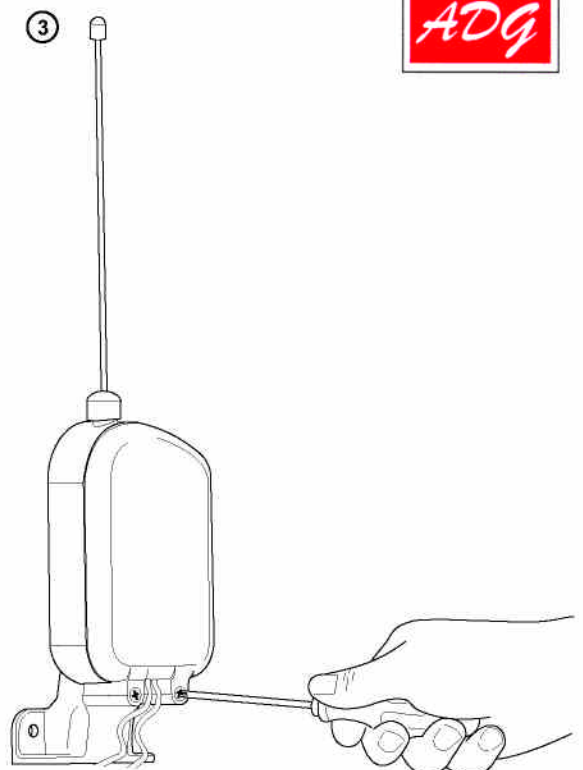
Une fois les branchements réalisés (Fig. 1) et seulement quand vous aurez programmé les télécommandes (Programmation), refermez le couvercle avec les 2 vis fournies. (Fig. 3)

Español

Después de efectuar las conexiones (ver dibujo 1) y memorizar los mandos (ver párrafo MEMORISACION AUTOMATICA CODIGOS) cerrar la tapa y fijarla con los dos tornillos provisto en dotación.

Deutsch

Nach der Anschlüsse Fig. 1 und dem Memorieren der Handsendern, Abschnitt „SELBLERNEN DER KODEN“, den Deckel schließen und befestigen bei der zwei vermachtenen Schrauben (Fig. 3).



INSTALLATION

Fix the receiver vertically and as high as possible, with no obstacles around. If you have other receivers installed, you have to put them at least 4-5 meters faraway the one from the other in order to let them working properly.

STORING NEW REMOTE CONTROL'S CODE

ALL PRE-STORED TEST CODES MUST BE DELETED BEFORE PROGRAMMING RADIO RECEIVER (see paragraph "DELETING CODES")

- If your remote control has dip-switches, then set up a new code (to made a safe code, avoid setting the dip-switches all in **ON** or all in **OFF** position). If your remote control doesn't have any dip-switches the code has already been random generated (it can random generate 16.000.000 different combinations of codes)
- Give an impulse by pressing on of the remote control's buttons. **LED4** on the receiver will light up.
- Press button **P1** on the receiver within 4 second to save the code storing. Once the code is stored, **LED4** will go off. The receiver is now ready to have another code stored by repeating the procedure from point a).
- Repeat the same procedure to store further codes from 2° to 60°

Press a remote control's button to check if a code is already stores in the receivers' memory: the corresponding output relay should activate itself and **LED1/2/3** should light on accordingly

DELETING CODES

- First thing you need to know the storing position of the code that you want to delete. For this purpose push the button on the remote control that you want to delete from the receiver's storage.
- LED4** will show the storing position by blinking once if the code is stored in position nr 1, twice if the code is stored in position nr 2 and so on until position nr 60. (We suggest you to now deactivate the reception mode by removing jumper **J4 (RX OFF)** in order to avoid interferences while deleting codes)
- Press button **P2** on the receiver to go trough the stored codes till the position of the code that you want to delete
- Going through the storing positions the **LED4** will blink once if in the position there's a code stored or twice if there's no code stored in that position.

- Once you reach the position in which the code you want to delete is stored (i.e. if the code you want to delete is in position nr 24 then wait until **LED4** blinks once in the twenty-fourth position), press button **P2** and keep on pressing until **LED4** blinks three times quickly. The code is now successfully deleted.

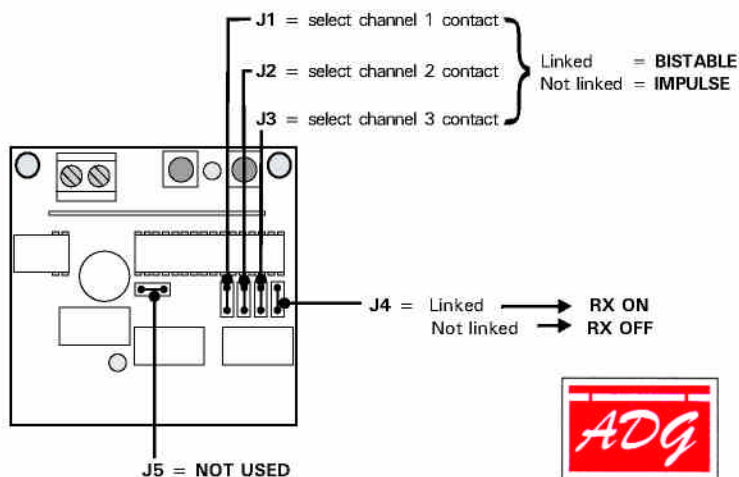
Codes can be deleted one by one only.

Repeat the complete procedure for each code you want to delete. If no more codes are stored, **LED4** blinks three times quickly when you press button **P2**.

We recommend you to take a note of the position assigned to each code/customer so you don't need to have the remote control in your hands when you want to delete its code from the receiver and you can start the deleting procedure from point c). (Don't forget to replace jumper **J4** once you have completed the codes deleting procedure to restore the reception mode on).

JUMPERS FUNCTIONS

Note: On each channel you can select the **SINGLE IMPULSE** function or the **BISTABLE** function.



INSTALACION

Poner el receptor en el punto más alto en posición vertical, donde no haya obstáculos. Es necesario no instalar dos o más receptores a una distancia menor de 4 - 5 metros uno del otro, porque esto podría provocar problemas en el funcionamiento.

PROGRAMACION

ANTES DE HACER LA PROGRAMACION DEL RECEPTOR CANCELAR TODOS LOS CODIGOS DE LA MEMORIA (que fueron memorizados en la fase de prueba, ver parágrafo **CANCELACION DE LOS CODIGOS**).

MEMORIZACION AUTOMATICA DE LOS CODIGOS

- Crear un código personalizado en el transmisor con los 10 Deep Switches, evitar poner todos los deep switches en posición **ON** o en posición **OFF**. En los transmisores con código aleatorio Ud. no tiene que introducir un código porque este transmisor ya tiene el código introducido en la fase de prueba de manera casual (hay 16.000.000 de combinaciones)
- Trasmitir un signal con unas de las teclas del transmisor. El **LED 4** del receptor relampagueará.
- Pulsar la tecla **P1** del receptor dentro de 4 segundos para memoriza el código. El código 1 ha sido memorizado, el **LED 4** se apaga, el receptor está listo para recibir el segundo código, empezando desde el punto (a).
- Repetir el mismo procedimiento para memorizar el 2°, 3°, 4°...60° código. Con la recepción de un código ya memorizado se activa el relay de salida conectado a la tecla que ha sido pulsada y el **LED 1/ 2/ 3** relampaguean.

CANCELACION DE LOS CODIGOS

- Identificar el código que se quiere borrar. Es necesario tener el transmisor que se quiere anular y pulsar la tecla relativa.
- El **LED 4** relampagueará una vez si este código está en posición 1. Relampagueará dos veces si está en posición 2 y otras hierbas hasta la 60° posición. Para que no haya interferencias causadas por la recepción de algunos códigos mientras la cancelación de los códigos, aconsejamos de parar la recepción con el **JUMPER J4 (RX OFF)**
- Pulsar la tecla **P2** para empezar a buscar el código que borrar.
- El **LED 4** relampagueará una vez para cada código memorizado y dos veces veloz para cada código disponible (está operación será repetida para cada uno de los 10 códigos presentes en la memoria)

- Si el código que quiere borrar está en posición 24, cuando el **LED 4** ha señale la 24° posición, pulsar la tecla **P2** y mantener apretado hasta que el **LED 4** no relampagueará 3 veces.

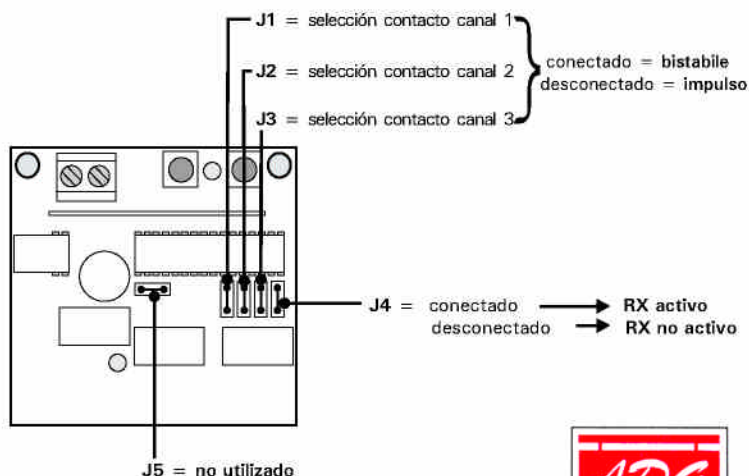
Ahora el código está borrado. Se pueden cancelar los códigos sólo a uno a uno. Repetir la operación para cada código que quiere cancelar.

Si pulsando la tecla **P1** el **LED1** relampaguea 3 veces con 3 relampagueos veloces, significa que no hay códigos memorizados.

Sugerimos escribir los códigos memorizados y el nombre del cliente, así que no hay que tener el transmisor a disposición para cancelar el código y Ud. podrá empezar directamente desde el punto c). (completada la cancelación de los códigos, recordarse de reactivar la recepción introduciendo el **JUMPER J4**)

JUMPERS

Para cada canal se puede elegir la función: **IMPULSO** o **BISTABLE**



MONTAGE

Den Empfänger auf eine hohe Hindernisse frei Stellung vertikal stellen.
Es ist nötig ein Abstand von 4/5 mt. zwischen verschiedene Empfänger stehen lassen, um Arbeitsweiseunregelmäßigkeiten zu vermeiden.

PROGRAMMIERUNG

LÖSCHEN ALLE DI MEMORIERTE KODE
VOR DER PROGRAMMIERUNG DES EMPFÄNGERS.
(Abschnitt „LÖSCHUNG DER KODEN“)

SELBLERNEN DER KODEN

- a) Schaffen die persönliche Kode auf Dip-Switch Handsender.
Die Dip-Switch müssen nicht alle auf Stellung OFF oder ON sein. So weit die **RANDOM** Handsender ist es nicht nötig die Kode einschalten, weil schon wahlfrei während der Prüfung eingestellt war. (16.000.000 Kombinationen)
- b) Auf einen Knopf des Handsenders drücken um ein Zeichen zu geben. Das **LED4** des Handsenders blitzt.
- c) Für 4 Sekunden auf Knopf **P1** des Empfängers drücken um die Kode zu memorieren.
Die Kode 1 ist jetzt memoriert, das **LED 4** ist erloschen. Das Empfänger ist bereit um die zweite Kode zu bekommen, sehen Abschnitt B.
- d) Die selbe Prozedur wiederholen um neue Kode 2^o/3^o/4^o/5^o.... zu memorieren.
Nach dem Empfang einer Kode die schon memoriert ist, wird das korrespondierend Ausgangrelé aktiv und die **LED 1 / 2 / 3** blitzen.

LÖSCHUNG DER KODEN

- a) Es ist nötig ermitteln die Kode zu löschen.
Dazu ist der zugehörige Handsender nötig, dann den bezüglichen Knopf drücken.
- b) Das **LED4** blitzt einmal wenn die Kode auf Stellung 1 ist. Zweimal wenn die Kode auf Stellung 2 ist, und so weiter, bis 60 Blitzen, wenn die Kode auf Stellung 60 ist.
(Es ist wünschenswert den Empfang durch den Jumper **J4 (RX OFF)** ausschalten, damit keine Empfangstörung von anderen Kode passieren können).
- c) Den **Knopf P2** des Empfängers drücken um die Kode zu löschen finden.
- d) Das **LED2** blitzt einmal für jeder memorierte Kode und, zweimal schnell, wenn die Kode frei ist (die selbe Prozedur wird für jener der memorierten Kode).
- e) Falls ist die Kode zu löschen auf Stellung 24, sobald wird das **LED4** die vierte Stellung anzeigen, den **Knopf P2** drücken und weiter drücken bis das **LED4** blitzt dreimal. Jetzt ist die Kode gelöscht.

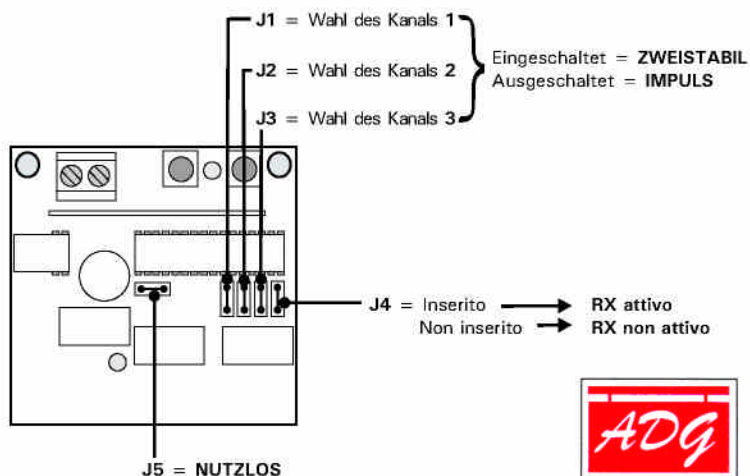
Die Kode können nur eine auf einmal gelöscht sein.
Die selbe Prozedur folgen für jede Kode zu löschen.
Den Knopf 2 drücken; wenn das **LED4** blitzt dreimal schnell, gibt es keine memorierte Kode.

Deswegen ist es besser die memorierte Kode aufzuschreiben, damit wird den Handsender zur Löschung nicht nötig, und kann man die Prozedur gerade aus Abschnitt c) anfangen.

Nach Beendigung der Löschung der Kode, den Empfang beim Jumper **J4** wiedereinführen.

FUNKTIONEN DER JUMPERS

ANMERKUNG: Für jeder einzige Kanal man kann entscheiden: **IMPUSL** oder **ZWEISTABIL**.



PRODOTTI
PRODUITS
PRODUCTS
ERZEUGNIS
PRODUCTOS



Ariel Door Gears Ltd
25 Crescent Place, Clontarf, Dublin 3, Ireland.
Telephone +353 (0) 1 833 3168 Fax +353 (0) 1 833 5841
E-mail: info@adg.ie Web: www.adg.ie

