



nice

V. 004

MANUALE
ISTRUZIONI

*INSTRUCTIONS
MANUAL*

LIVRET
D'INSTRUC-
TIONS

*ANLEITUNGS-
HEFT*

MANUAL
DE INSTRUCCIONES

**Radio
comando
quarzato
serie BIO**

*Quarz
radio-
control
serie BIO*

**Radio
commande
quartzee
serie BIO**

*Quarz-
Funksste-
uerung
serie BIO*

**Radio-
mandos
de cuarzo
serie BIO**

Sistema
brevettato

*Patented
system*

Systeme
brevete

*Patentiertes
System*

Sistema
patentado

•
nice®

CE

Italiano Pag. 3

English Pag. 23

Français Pag. 43

Deutsch Pag. 63

Español Pag. 83

Italiano

TRANSMITTERS:

CARRIER FREQUENCY	30.875 - 40.685 MHz quartz controlled
STABILITY	30 ppm (-40°C to + 85°C)
IRRADIATED POWER	100 μ W
ENCODING	30 or 38 bit digital (1.048.512 or 268.419.072 total combinations)
CHANNELS	1,2 or 4 simultaneous
POWER SUPPLY	12 V DC + 20% - 50% with 23A type battery
AVERAGE ABSORPTION	25 mA
OPERATING TEMP.	-40°C to + 85°C
DIMENSIONS:	72 x 40 x 18 h mm.
WEIGHT	40 g.

MEMORY CARD

N° OF CODES	60 BM60, 250 BM250
TYPE OF MEMORY	EEPROM with serial access
MEMORY LIFE	40 years or 1 million changes
CODE INPUT TIME	2 ms. per code
DIMENSIONS:	13 x 11 x 9 h mm.
WEIGHT	1 g.

Français

RADIOCOMMANDE A QUARTZ SERIE «BIO» CODE INDIVIDUEL AUTO-APPRENTISSAGE

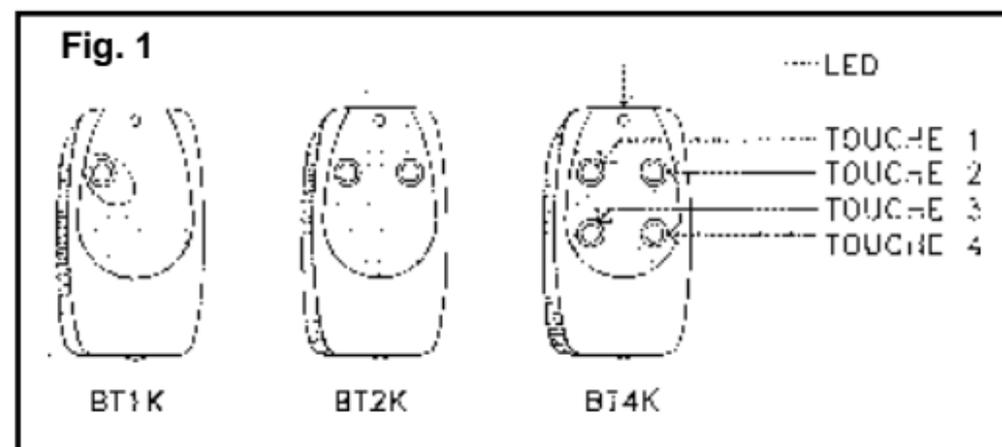
DESCRIPTION: Le système «BIO» à codage individuel se compose de:

- Émetteurs à 1, 2 ou 4 canaux (BT1K, BT2K, BT4K).
- Récepteurs avec connexions à bornes 1 ou 2 canaux (BX1K, BX2K, BXB2K) et version spéciale 2 canaux (BB2BK).
- Récepteurs avec connexions à encastrements 1 ou 2 canaux (BX1K, BXI2K)
- Carte de mémoire pour 60 ou 250 codes (BM60 ou BM250).
- Antenne de type chargé (ABK - ABKIT).

Les récepteurs «version spéciale» sont dotés d'un programme de fonctionnement (logiciel) avec des fonctions supplémentaires (voir instructions).

INSTALLATION EMETTEURS:

Les émetteurs n'ont besoin d'aucune intervention, ils sont immédiatement utilisables, chacun avec son propre

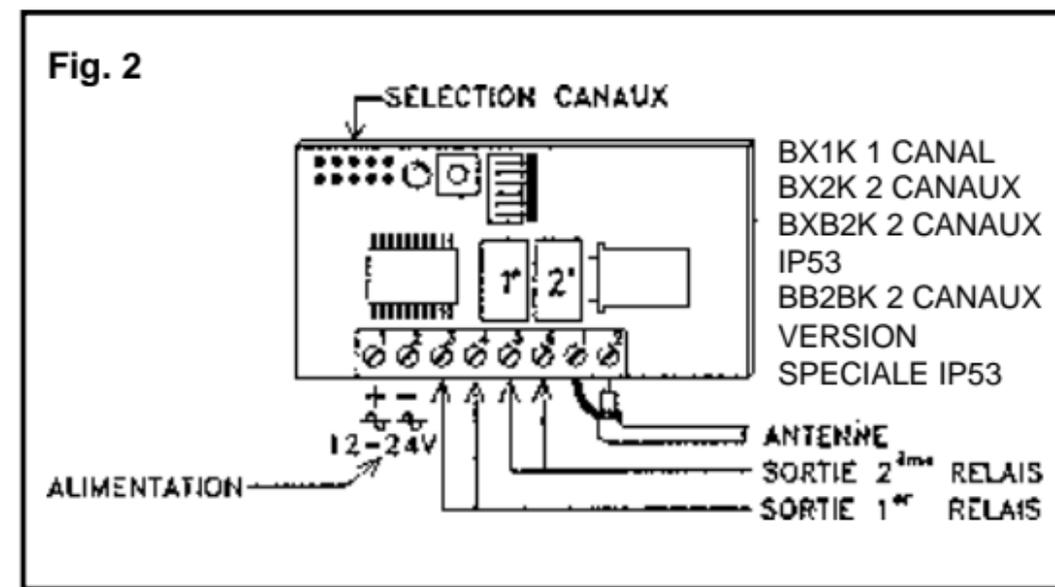


code individuel déjà prédisposé en phase de construction.

Pour contrôler si le fonctionnement est correct, il suffit de presser l'une des touches et de vérifier que le Led rouge indiquant la transmission clignote (Fig. 1).

F

RECEPTEURS A BORNES: Les récepteurs à bornes permettent une utilisation de type universel. Le conteneur, que l'on peut fixer avec des vis ou en utilisant l'adhésif sur le fond, fournit une protection essentielle et efficace du circuit. Effectuer les raccordements en suivant le diagramme ci-dessous:



1-2: ALIMENTATION:

de 12 à 24 V courant continu ou alternatif avec réglage automatique intérieur.

3-4: SORTIE 1^{er} RELAIS:

contact propre d'un relais normalement ouvert.

5-6: SORTIE 2^{eme} RELAIS:

contact propre d'un relais normalement ouvert (sur récepteurs à 2 canaux seulement).

1-2: ANTENNE:

entrée signaux d'antenne.

RECEPTEURS A ENCASTREMENT:

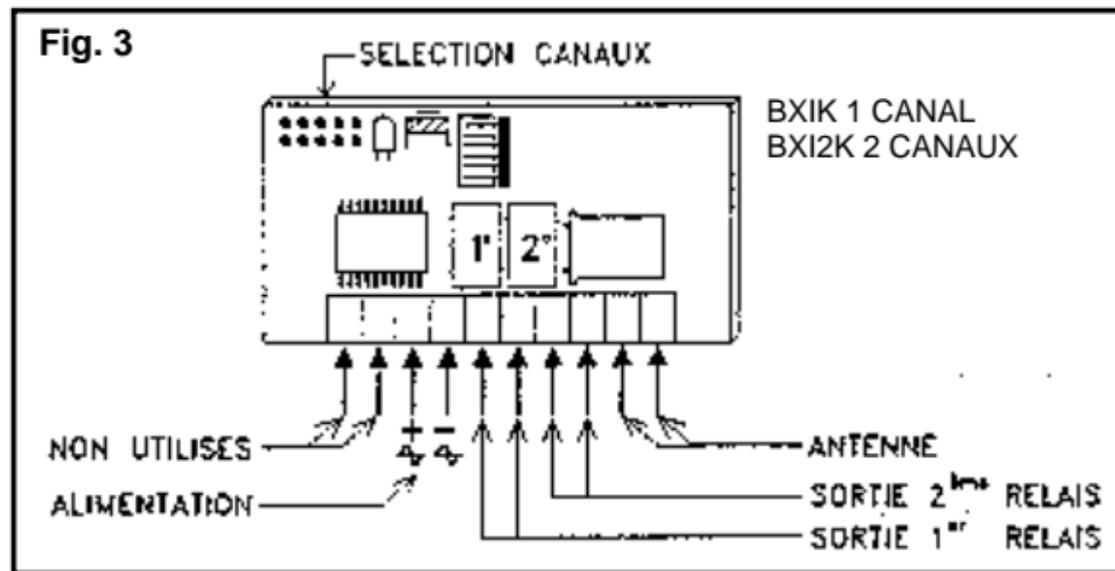
Les récepteurs à encastrement sont prévus pour être encastrés directement sur les centrales NICE série «A»; une fois branchés, ils sont prêts à fonctionner, car tous les signaux électriques (alimentation, antenne et sortie) vont aux endroits respectifs de la centrale.

ALIMENTATION: de 12 à 24 V courant continu ou alternatif normalement fourni par la centrale.

SORTIE 1^{er} RELAIS: contact propre d'un relais normalement ouvert, utilisé pour la commande de la centrale.

SORTIE 2^{ème} RELAIS: contact propre d'un relais normalement ouvert disponible sur bornes prévues sur la centrale (sur récepteurs à 2 canaux seulement).

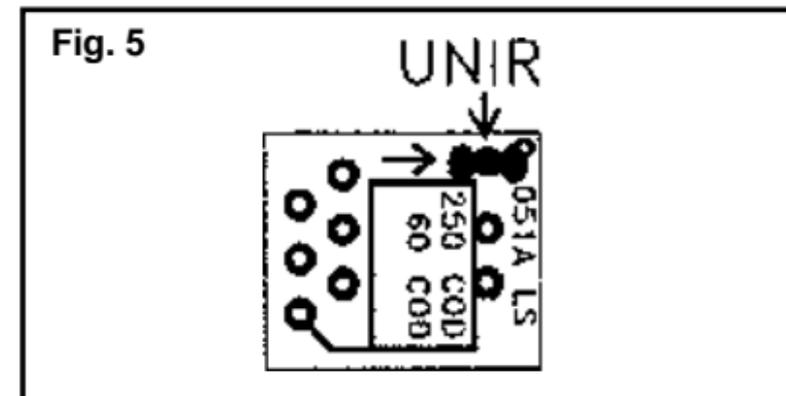
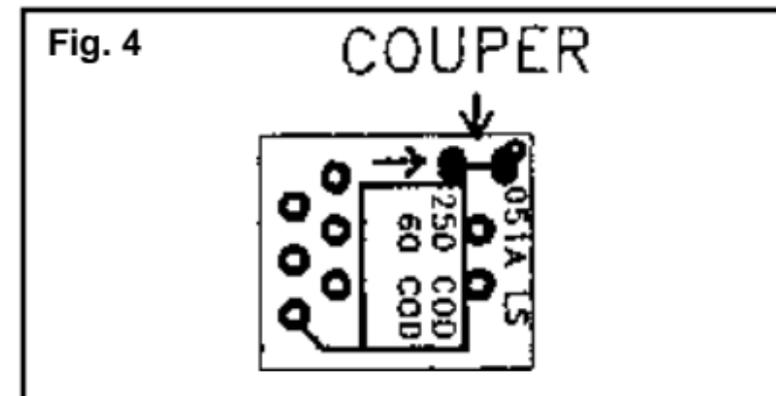
ANTENNE: entrée pour signaux d'antenne, rapportés sur bornes prévues sur la centrale.



CARTE DE MEMOIRE

Les récepteurs sont livrés déjà dotés d'une carte de mémoire BM60 qui peut contenir un maximum de 60 codes (limite maximum 60 télécommandes). Sur demande on peut fournir une carte de mémoire avec limite maximum de 250 codes (BM250) qui doit être branchée en remplacement de la BM60 fournie de série. Le récepteur reconnaît automatiquement le type de carte branché. Lorsqu'on a besoin d'une sécurité maximum, il est nécessaire de bloquer la fonction d'apprentissage des codes (en vertu également du fait que celle-ci peut être faite à distance). Après avoir introduit les codes des télécommandes concernées, il suffit de couper la trace indiquée par la flèche (Fig. 4). Si, dans un second temps, on désire pouvoir introduire d'autres codes, unir les deux points avec une goutte d'étain (Fig. 5).

N.B.: Les opérations de branchement et de débranchement de la carte de mémoire doivent être effectuées avec le récepteur non alimenté.



C'est un blocage de type «physique» très simple à effectuer, mais qui, en contrepartie, peut aussi être facilement éliminé par d'autres personnes.

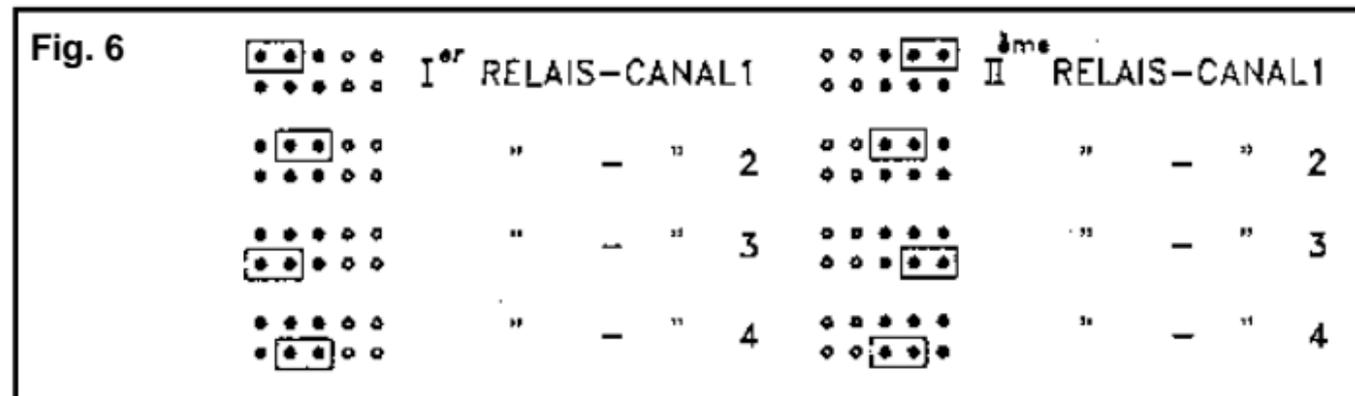
On a prévu un 2^{ème} type de blocage, de type «logiciel», plus onéreux à gérer mais extrêmement sûr car on doit utiliser comme clé de déblocage une télécommande déjà autorisée (voir: activer - désactiver le 2^{ème} blocage). Ou par BUPC.

REGLAGES ET PROGRAMMATIONS

SELECTION DES RELAIS SUR LES CANAUX

Chaque récepteur est en mesure de reconnaître, même simultanément, les 4 canaux de l'émetteur. L'association du relais en sortie (deux dans les versions à 2 canaux) au canal désiré se fait à travers un pontet à

brancher dans les encastrement prévus à cet effet.

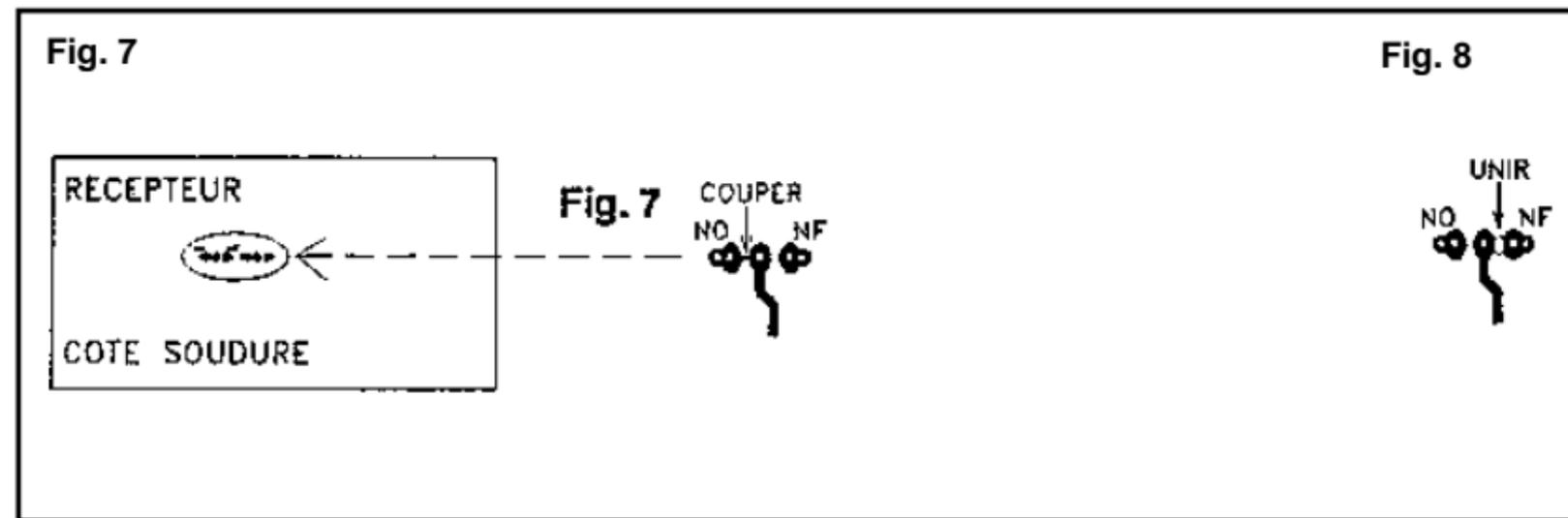


CONTACT EN SORTIE

F

La commande des sorties s'effectue à l'aide du contact propre (c'est-à-dire libre de tout autre raccordement) de type normalement ouvert. S'il est nécessaire d'avoir un contact de type normalement fermé, cela peut s'obtenir:

- en coupant la portion de trace «NO» (Fig. 7)
- en réunissant par une goutte d'étain les points «NF» (Fig. 8).



FONCTIONS PARTICULIERES EN SORTIE (DISPONIBLES SUR VERSIONS SPECIALES BB2BK SEULEMENT)

Dans le fonctionnement normal, la fonction du relais en sortie est de type momentané, c'est-à-dire qu'il s'excite quelques instants après la pression de la touche sur la télécommande (retard dû au temps de reconnaissance certaine du code) et se désexcite 300 ms après que la touche a été lâchée.

Des fonctions particulières sur le comportement du relais en sortie sont disponibles.

FONCTION PAS/PAS:

Le relais s'active en pressant la touche de la télécommande et reste excité, même après l'avoir lâchée, jusqu'à ce qu'on presse de nouveau la touche.

FONCTION TIMER:

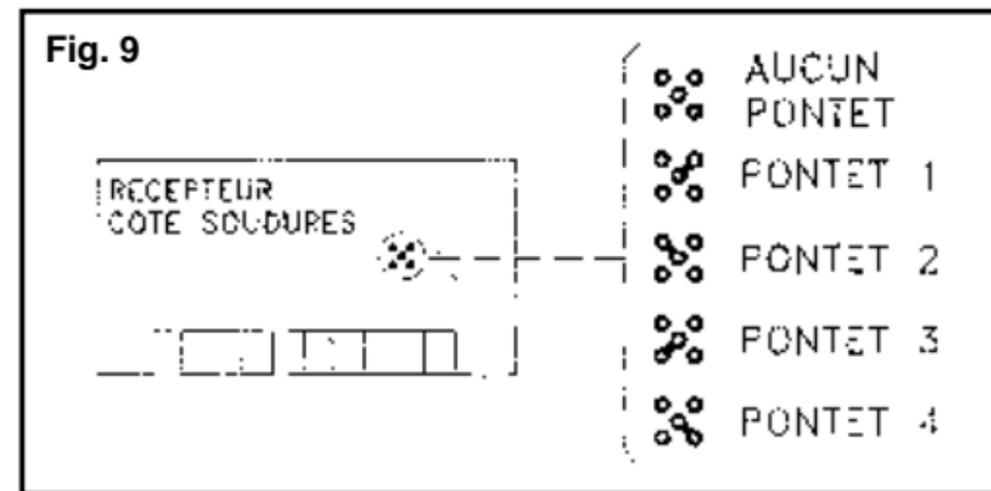
Le relais s'active en pressant la touche de la télécommande et reste excité jusqu'à la fin du temps programmé. Le décompte du temps repart à chaque autre pression éventuelle de la touche et peut être arrêté à l'avance en pressant la touche pendant au moins 3".

FONCTION ANTIVOL

C'est une fonction combinée des sorties 1 et 2; à la seule pression de la touche 1, on obtiendra la fonction

pas/pas sur le canal 1 (adaptée au branchement/débranchement d'un antivol). Sur le canal 2, **F** outre le fonctionnement normal lié à la touche 2, on obtiendra: une brève activation quand le canal 1 passe de OFF à ON, deux brèves activations quand le canal 1 passe de ON à OFF. Sur le canal 2 on peut donc raccorder une signalisation optique ou acoustique pour avertir que le branchement / débranchement d'un antivol a eu lieu.

Les fonctions particulières peuvent être activées à l'aide d'une petite goutte d'étain (Fig. 9) selon le tableau suivant:



Aucun: tous les canaux momentanés
Pontet 1: 1 pas/pas ... 2,3,4 momentanés
Pontet 2: 1,2 pas/pas ... 3,4 momentanés
Pontet 3: 1 timer ... 2,3,4 momentanés
Pontet 4: 1+2 antivol ... 3,4 momentanés

INSTALLATION ANTENNE

Pour un bon fonctionnement, le récepteur a besoin d'une antenne accordée (type NICE ABK - ABKIT); sans antenne la portée est limitée à quelques mètres. L'antenne doit être installée le plus haut possible; en présence de structures métalliques ou en béton armé, installer l'antenne au-dessus d'elles. Si le câble fourni de série avec l'antenne est trop court, utiliser un câble coaxial d'une impédance de 52 Ω (par ex. RG58 à faible perte < 20 dB pour 100 m à 400 MHz); la longueur du câble ne doit pas dépasser 10 m. Raccorder la partie centrale (âme) à la borne 2 et la maille à la borne 1 (du groupe à deux positions). Si l'antenne est installée là où on n'a pas une bonne base au sol (structure en maçonnerie), on peut raccorder la borne de la maille à la terre pour obtenir une plus grande portée. Naturellement la prise de terre doit se trouver dans le voisinage immédiat et être de bonne qualité. S'il s'avère impossible d'installer l'antenne accordée ABK - ABKIT, on peut obtenir des résultats assez bon en utilisant comme antenne un morceau de fil, monté tendu sur une longueur de 2,43 m, à raccorder à la borne 2.

APPRENTISSAGE

Tout émetteur possède un code individuel (choisi parmi plus d'1 million de codes) qui le distingue de n'importe quelle autre télécommande. Le récepteur est prévu pour recevoir tous les codes, mais il ne s'activera que si ce code particulier est présent sur la liste des codes « autorisés ». L'introduction d'un code dans cette liste se fait à travers une procédure dénommée « apprentissage », dans laquelle le récepteur reconnaît directement le code. Cette procédure (ou d'autres semblables) doit être activée par

l'opérateur par action sur un petit bouton présent sur la carte du récepteur.

Les diverses phases de la procédure sont visuellement indiquées par un petit indicateur lumineux rouge (LED).

Ce LED donnera des indications différentes en fonction de la signification:

Led éteint: Fonctionnement normal.

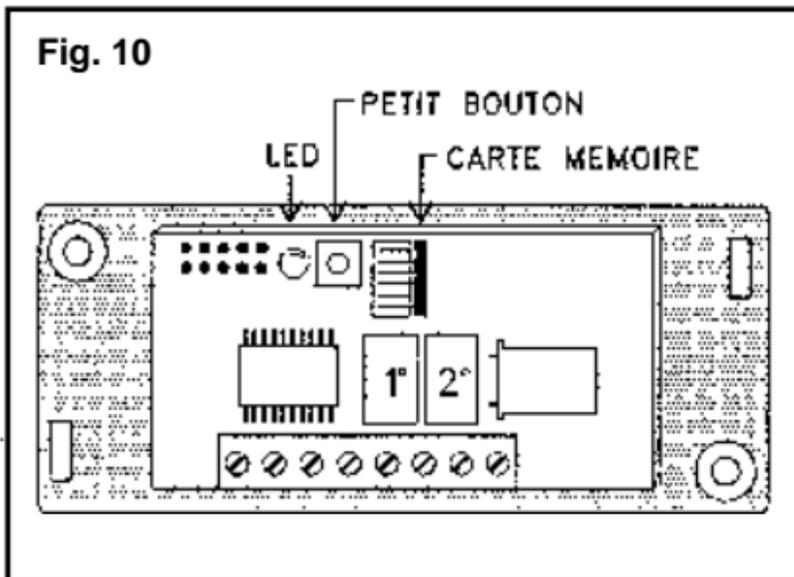
Led allumé: Temps valable pour procédure d'apprentissage (5" environ).



- | | |
|-------------------|--|
| 1 Clignotement: | Le code reçu ne figure pas parmi les codes autorisés. |
| 2 Clignotements*: | Fin temps d'apprentissage sans résultat. |
| 3 Clignotements: | Apprentissage terminé avec résultat positif (code autorisé). |
| 4 Clignotements: | Le code figure déjà dans la liste des codes autorisés. |
| 5 Clignotements: | La liste est vide (aucun code). |
| 6 Clignotements: | La liste est saturée (il n'y a plus de place pour aucun autre code). |
| 7 Clignotements: | On a demandé l'effacement d'un code qui n'est pas présent. |
| 8 Clignotements: | Dans la phase d'apprentissage, des codes différents ont été reçus. |
| 9 Clignotements: | Mot de passe introduit. |

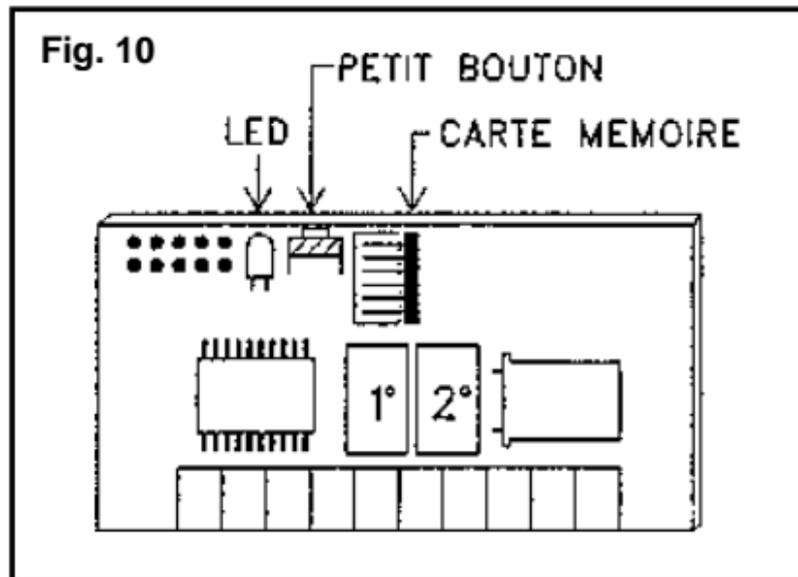
* Si le 2^{ème} type de blocage est actif, le 2^{ème} clignotement sera plus long que le premier.

* Si le 2^{ème} type de blocage n'est pas actif, les deux clignotements seront de la même durée.



INTRODUIRE UN CODE

C'est l'opération permettant d'ajouter le code d'un nouvel émetteur dans la mémoire du récepteur. Les opérations ont des temps prédéterminés et il est donc nécessaire de lire toutes les instructions pour effectuer ensuite les opérations l'une après l'autre sans interruptions.



- **Presser pendant un instant la petite touche sur le récepteur:** le LED s'allume pendant 5 s; pendant ce laps de temps, il faut: (F)
- **Transmettre le code jusqu'à l'extinction du LED** en pressant une touche quelconque de l'émetteur.
- Lâcher la touche de l'émetteur et attendre 1 s.
- **Transmettre le code pour confirmation**, en pressant une touche quelconque de l'émetteur.

Le LED émettra alors 3 clignotements pour indiquer que l'opération s'est correctement déroulée; si tel n'est pas le cas, répéter toute l'opération depuis le début. Pour introduire un nouveau code, répéter l'opération en entier.

INTRODUIRE UN CODE A DISTANCE

Pour introduire le code d'une nouvelle télécommande sans intervenir sur la petite touche du récepteur, il faut disposer d'une télécommande déjà autorisée (il en découle que la première télécommande doit toujours être introduite en agissant sur la petite touche du récepteur). Il faut lire toutes les instructions pour effectuer ensuite les opérations l'une après l'autre sans interruptions. Maintenant, avec les 2 télécommandes que nous appellerons NOUVELLE, celle avec le code à introduire, et VIEILLE, celle déjà autorisée, se mettre dans le rayon d'action des radiocommandes (à l'intérieur de la portée maximum), puis:



- **Transmettre le NOUVEAU code pendant au moins 5 s** en pressant une touche quelconque dans le NOUVEL émetteur.

Puis, lentement mais avec décision:

- **Transmettre 3 fois un VIEUX code** en pressant 3 fois une touche quelconque dans le VIEIL émetteur.
- **Transmettre 1 fois le NOUVEAU code pour confirmation** en pressant une touche quelconque dans le NOUVEL émetteur.

L'opération est désormais terminée et il est possible de la répéter immédiatement avec une autre télécommande.

N.B. Cette opération introduit le nouveau code dans tous les récepteurs placés dans le rayon d'action qui reconnaissent le vieux code (et qui ne sont pas bloqués). Donc, si on a plusieurs récepteurs proches avec le vieux code déjà introduit, éteindre l'alimentation de ceux qui ne sont pas concernés par l'opération.

EFFACER UN CODE

Cette opération permet d'éliminer un code de la mémoire du récepteur. On doit disposer de l'émetteur. Les opérations sont à temps prédéterminé et il est donc nécessaire de lire toutes les instructions pour effectuer ensuite les opérations l'une après l'autre sans interruptions.



- **Garder pressée la petite touche sur le récepteur** (environ 3 s), le LED s'éteint, puis lâcher la petite touche.

- **Transmettre le code jusqu'à la nouvelle extinction du LED** en pressant une touche quelconque de l'émetteur.

Lâcher la touche de l'émetteur et attendre 1 s.

- **Transmettre le code pour confirmer** en pressant une touche quelconque de l'émetteur.

Le LED émettra alors 1 clignotement pour indiquer que le code a été effacé; si tel n'est pas le cas, répéter l'opération depuis le début.

EFFACER TOUS LES CODES

On efface par cette opération tous les codes contenus dans la mémoire. (Cette dernière redevient vierge). On élimine également le 2^{ème} blocage à l'apprentissage et on prédétermine sur 3 s le temps du TIMER (version spéciale seulement). Les opérations sont à temps prédéterminé et il est donc nécessaire de lire toutes les instructions pour effectuer ensuite les opérations l'une après l'autre sans interruptions.



Garder pressée la petite touche sur le récepteur: après 3 s le LED s'éteint.

Lâcher la petite touche durant le 3^{ème} clignotement qui suit.

Attendre environ 3 s.

Presser la petite touche dès que le LED se rallume et la lâcher dès qu'il s'éteint.

Après quelques secondes on aura 5 clignotements pour indiquer que la mise à zéro a eu lieu et que la mémoire est vide; si tel n'est pas le cas, répéter l'opération depuis le début.

VERIFIER LE NOMBRE DE CODES DANS LA MEMOIRE

(version spéciale BB2BK seulement)



- **Presser 2 fois la petite touche sur le récepteur.**
- **Compter le nombre de clignotements qui suivent:** chaque clignotement est un code. Si on a beaucoup de codes et qu'on désire arrêter à l'avance, presser la touche pendant 1 s.

VERIFIER LE 2^{ème} BLOCAGE A L'APPRENTISSAGE



- **Presser pendant un instant la petite touche sur le récepteur** et attendre les 2 clignotements indiquant la fin du temps (environ 5 s).
- Si le 2^{ème} clignotement dure plus que le premier, le blocage est actif.
- Si les deux clignotements sont de la même durée, le blocage n'est pas actif.

ACTIVER LE 2^{ème} BLOCAGE A L'APPRENTISSAGE (version spéciale BB2BK o par BUPC)



- **Presser pendant un instant la petite touche du récepteur** et attendre les deux clignotements indiquant la fin du temps (environ 5 s).
- **Presser la petite touche durant le clignotement et la lâcher dès que le LED s'éteint.**

2 clignotements suivront dont le 2^{ème} doit durer plus longtemps que le premier pour indiquer l'état de blocage actif; si tel n'est pas le cas, répéter l'opération depuis le début.

ENLEVER LE 2^{ème} BLOCAGE A L'APPRENTISSAGE

(version spéciale BB2BK o par BUPC)

Pour pouvoir enlever le blocage à l'apprentissage, il faut disposer d'une télécommande déjà autorisée. Les opérations sont à temps prédéterminé et il faut donc lire toutes les instructions pour effectuer ensuite les opérations l'une après l'autre sans interruptions.



- **Presser pendant un instant sur la petite touche du récepteur.** Le LED s'allume pendant 5 s, temps pendant lequel il faut:
 - **Transmettre le code jusqu'à l'extinction du LED** en pressant une touche quelconque de l'émetteur.
- Lâcher la touche de l'émetteur et attendre 1 s.

•
nice[®]

NICE spa - 31046 ODERZO - TV - ITALY
Via Pezza Alta n. 13 - Z.I. di Rustignè
Tel. 0422/853838 - Fax. 0422/853585
<http://www.niceforyou.com> - email: info@niceforyou.com

ISTQBIO-A 4852

 CENTRO STAMPA - Oderzo (TV)