

## DANE TECHNICZNE

### Odbiornik

- Zasilanie: 230 V AC/ 50 Hz
- Pobór prądu podczas dzwonienia: 18 mA
- Pobór prądu podczas czuwania: 2 mA
- Częstotliwość: 433 MHz
- Dźwięk: 64 dźwięki i melodie do wyboru
- Regulacja głośności: 4-ro stopniowa
- Sygnalizacja optyczna dzwonienia: tak
- Poziom dźwięku: ok. 85 dB
- Klasa ochronności: II
- Stopień ochrony: IP20
- Temperaturowy zakres pracy: od 0°C do 35°C
- Wymiary: 80 x 80 x 35 mm

### Nadajnik

- Zasilanie: nie wymaga żadnego zasilania
- Zasięg działania: 150 m\*
- Moc nadawania: ERP<5 mW
- Transmisja: radiowa
- Częstotliwość: 433 MHz
- Klasa ochronności: III
- Odporny na działanie wody: tak
- Temperaturowy zakres pracy: od -20°C do +35°C
- Wymiary: 33 x 88 x 17 mm

\* Podany zasięg działania dotyczy przestrzeni otwartej czyli warunków idealnych bez przeszkód. Jeżeli pomiędzy odbiornikiem a nadajnikiem znajdują się przeszkody, należy przewidzieć zmniejszenie zasięgu działania odpowiednio dla: drewna i gipsu od 5 do 20%, cegły od 20 do 40%, betonu zbrojonego od 40 do 80%. Przy przeszkodach metalowych, stosowanie systemów radiowych nie jest zalecane z uwagi na znaczne ograniczenie zasięgu działania. Negatywny wpływ na zasięg działania mają też napowietrzne i podziemne linie energetyczne dużej mocy oraz nadajniki sieci GSM umieszczone w bliskiej odległości urzędzeń.

## INSTRUKCJA MONTAŻU

### 1. Opis ogólny

Dzwonek może być wykorzystywany jako: dzwonek do drzwi, wewnętrzne urządzenie przywoławcze lub alarm osobisty. Nie wymaga instalacji dzwonekowej. Dzwonek zasilany jest bezpośrednio z gniazdka 230 V, a przycisk dzwonekowy dzięki technologii kinetycznej, nie wymaga żadnego zasilania, przez co unikamy konieczności kłopotliwej wymiany baterii. Brak baterii w nadajniku zapewnia także odporność na wodę oraz poprawną pracę w niskich temperaturach w których zwykle nadajniki bateryjne ulegają szybkiemu rozładowaniu. W nadawaniu i odbieraniu sygnału wykorzystywana jest częstotliwość 433 MHz. Zasięg w terenie otwartym wynosi ok 150 m. Użytkownik ma do wyboru 64 różne dźwięki i melodie. Dzwonek posiada sygnalizację optyczną dzwonienia bardzo przydatną np. dla ludzi niedosłyszących, oraz regulację głośności z możliwością całkowitego wyłączenia dźwięku (tylko sygnalizacja optyczna) przydatną np. dla osób z małymi dziećmi. Do jednego dzwoneka można zaprogramować aż 8 przycisków.

### 2. Programowanie przycisków

- Dzwonek standardowo dostarczany jest z przyciskiem już zaprogramowanym do dzwoneka i ustawionym na pierwszy z dźwięków.
- Jeśli z jakichś powodów nie jest on zaprogramowany (dzwonek nie reaguje na naciśnięcie przycisku) lub chcemy zaprogramować dodatkowy przycisk należy przeprowadzić procedurę programowania (parowania). Do jednego dzwoneka można maksymalnie zaprogramować 8 przycisków.
- Aby zaprogramować nowy przycisk (nadajnik) do dzwoneka należy nacisnąć i przytrzymać klawisz zmiany głośności/programowania [1] przez ok 5 sekund aż do momentu załączenia się sygnalizacji świetlnej dzwoneka. Od tego momentu użytkownik ma 25 sek. na naciśnięcie przycisku nadajnika który chce zaprogramować. Po jego naciśnięciu dzwonek odtworzy nastawioną melodię i zakończy tryb programowania
- Dla kolejnych przycisków które użytkownik chce wpisać do dzwoneka całą procedurę programowania należy powtórzyć.

### 3. Zmiana melodii dla danego przycisku

Zmianę nastawionej melodii uzyskujemy przez naciśnięcie przycisku zmiany melodii [2].

### 4. Regulacja głośności.

Głośność regulujemy przez kolejne naciśnięcia przycisku [1]. Od maksymalnej głośności aż po całkowite wyciszenie dźwięku i pozostawienie tylko sygnalizacji optycznej.

### 5. Kasowanie nadajników

Aby wykasować z pamięci dzwoneka wszystkie nadajniki w nim zapisane należy przed włożeniem dzwoneka do gniazdka nacisnąć i przytrzymać przycisk zmiany głośności/programowania [1]. Cały czas trzymając ten przycisk, załączyć dzwonek do gniazdka (przycisk [1] trzymamy aż do momentu załączenia się sygnalizacji świetlnej światłem ciągłym). Po zwolnieniu przycisku [1] sygnalizacja powinna zgasnąć co oznacza wykasowanie pamięci dzwoneka.

