

CLEA2 INOX

Clavier Rétro-éclairé à code radio 433 MHZ avec 4 canaux, boîtier INOX

Date création
11/05/2020

Mise à jour

NOUVEAUTES

- ° Rétro éclairage des touches
- ° Leds bicolores Rouge et Verte
- ° Boitier Inox



• • • • SOMMAIRE • • • •

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 1. Caractéristiques techniques <ul style="list-style-type: none"> 1.1. Spécifications 1.2. Consommation 1.3. Schéma des côtes 2. Fonctionnement du clavier 3. Programmation du clavier et exemples <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Enregistrement du code d'émission | <ul style="list-style-type: none"> 3.2. Enregistrement du code maître 3.3. Enregistrement d'un code utilisation 3.4. Effacement d'un code utilisateur 3.5. RESET configuration usine 4. Sécurité 5. Entretien |
|--|---|
- DIPS SWITCHS

1. CARACTERISTIQUES TECHNIQUES CLEA2

1.1. Spécifications

- Fréquence d'émission : 433 Mhz
- Nombre de canaux : 4 (touches 1 à 4 après l'entrée du code)
- **1 code maître (code usine 0000)**
- 8 codes utilisateurs possibles
- Possibilité de ne valider que certains canaux sur le code maître comme sur les codes utilisateurs
- Led Bicolore Rouge et Verte
 - **rouge** : visualisation de l'émission et de programmation
 - **verte** : témoin d'appui sur les touches
- Rétro-éclairage des touches du clavier numérique. Elles s'allument lorsqu'une touche du clavier est activée.
- Alimentation : pile 9 V

NOTE : Un 1^{er} appui sur une touche du clavier permet d'allumer le rétro-éclairage des touches. Il n'est pas forcément assimilé comme étant le début du code.

1.2. Consommation du clavier radio.

Clavier en veille : $\approx 5 \mu\text{A}$

Clavier allumé en attente d'un appui sur une touche : de 5 à 8 mA

Clavier en émission : de 1 à 3 mA

Clavier en mode programmation : $\approx 12 \text{ mA}$

1.3. Paramètres d'usine

- Code maître : 0000

- 4 canaux validés

- Code d'émission programmé : 1010101010XX

- Le code 1010101010 est le codage d'usine des télécommandes en 433 Mhz.

- Le XX représente le canal d'émissions : 10 canal 1

01 canal 2

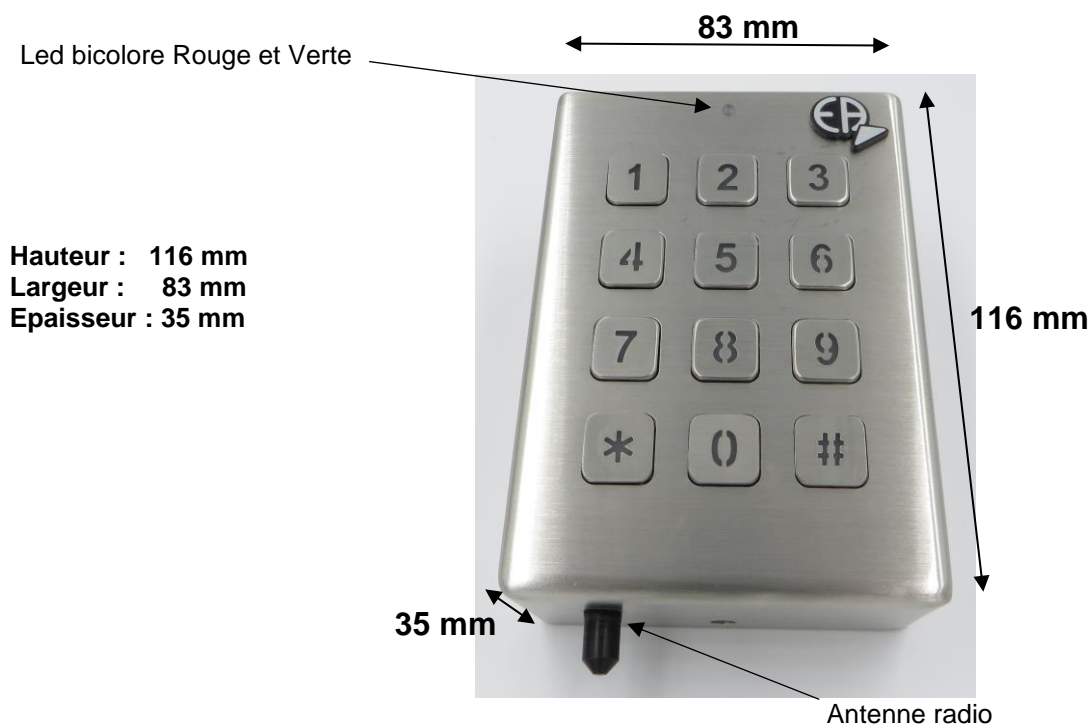
11 canal 3

00 canal 4

CODE USINE



1.4. Dimensions du boîtier Inox CLEA2



2. FONCTIONNEMENT DU CLAVIER CLEA2

- Le code maître ainsi que les codes utilisateurs (codes à 4 chiffres) servent à commander l'émission du clavier.

- L'activation d'une touche réveille le clavier pour 10 secondes max. Ce temps est reconduit à chaque pression d'une touche.

- L'entrée d'un code de transmission valide à 4 chiffres fait clignoter lentement la LED rouge en attendant l'appui sur la touche du canal à émettre qui fera clignoter rapidement la led rouge pour signaler l'émission radio.

- Si le canal demandé est valide le clavier émettra le code correspondant pendant 1.5 secondes et attendra pendant 10 secondes l'appui d'une autre touche de canal valide.

- Si le canal ou la touche activée ne sont pas valides, le clavier se mettra au repos instantanément.

Pour que cet état s'arrête, appuyer sur une touche non programmée ou sur la touche # .

Vos équipements compatibles EA (automatismes de garage, de portail, lumière, récepteur 433 Mhz...) vont être commandés en tapant votre code (maître ou esclave) puis la touche correspondante aux canaux sur le clavier (exclusivement touches 1, 2, 3 et 4).

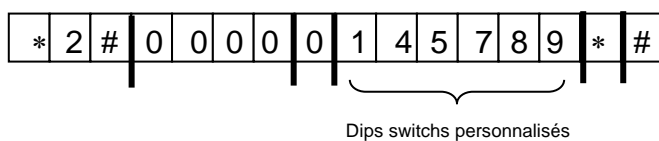
3. PROGRAMMATION DU CLAVIER CLEA2 EN 3 ETAPES

- 3.1 Enregistrement du code d'émission (il correspond au Dip Switch de la télécommande).
- 3.2 Enregistrement du CODE MAÎTRE (il remplacera le CODE USINE 0000).
- 3.3 Enregistrement d'un CODE UTILISATEUR (jusqu'à 8 codes utilisateurs maxi.)

3.1. Enregistrement des DIPS SWITCHS

- Repérer le numéro des dips switches en position ON qui se trouve dans la télécommande.
- Entrer en programmation : * 2 #
- Taper le code maître (code usine : 0000)
- Taper la touche « 0 » : enregistrement du code d'émission
- Taper les touches correspondantes aux dips switches relevés sur la position ON (de 1 à 10, le zéro étant considéré comme le dip switch N°10).
- Appuyer sur la touche * pour valider
- Appuyer sur la touche # pour sortir de programmation

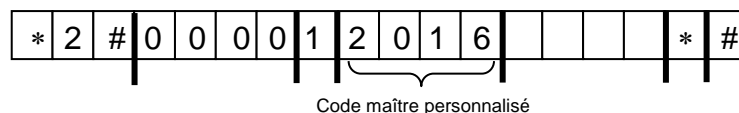
Exemple : Les dips switches 1,4,5,7,8,9 de la télécommande sont sur ON



3.2. Enregistrement du code maître

- Entrer en programmation : * 2 #
- Taper le code maître (code usine : 0000)
- Taper la touche « 1 » : modification du code maître
- Entrer votre code maître personnalisé
- Appuyer sur la touche * pour valider
- Appuyer sur la touche # pour sortir de programmation

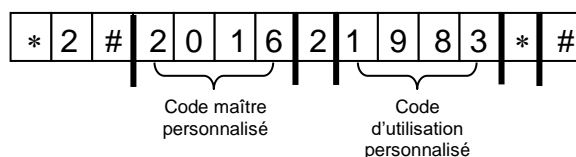
Exemple : Avec le code maître personnalisé : 2016



3.3. Enregistrement du code d'utilisation

- Entrer en programmation : * 2 #
- Taper le code maître personnalisé
- Taper la touche « 2 » : programmation du code principal
- Entrer votre code d'utilisation personnalisé
- Appuyer sur la touche * pour valider
- Appuyer sur la touche # pour sortir de programmation

Exemple : Code maître personnalisé : 2016
Code d'utilisation personnalisé : 1983



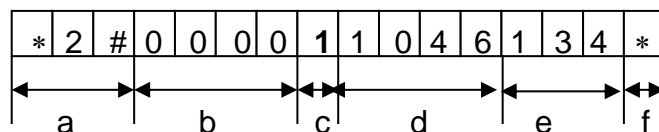
Exemples de programmation

- **a** : mise en programmation
- **b** : code maître (0000)
- **c** : programme désiré (touche 1 ou de 2 à 9)
- **d** : nouveau code maître
- **e** : canaux non utilisés (option)
- **f** : validation

1^{er} Exemple :

Le code maître est **1046** et ne fonctionne que sur le 2^{ème} canal

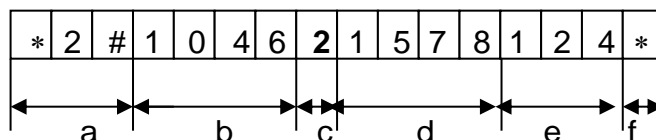
La combinaison sera la suivante :



2^{ème} Exemple

Le code principal est **1578** et fonctionne sur le 3^{ème} canal. Le code maître étant **1046**

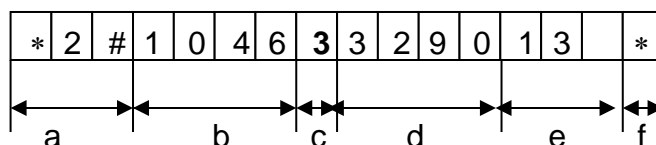
La combinaison sera la suivante :



3^{ème} Exemple

Le 3^{ème} code est **3290** et fonctionne sur le 2^{ème} et 4^{ème} canaux. Le code maître étant **1046**

La combinaison sera la suivante :



3.4. Effacement d'un code

ATTENTION : Le code maître ne peut être effacé, il ne peut être que changé.

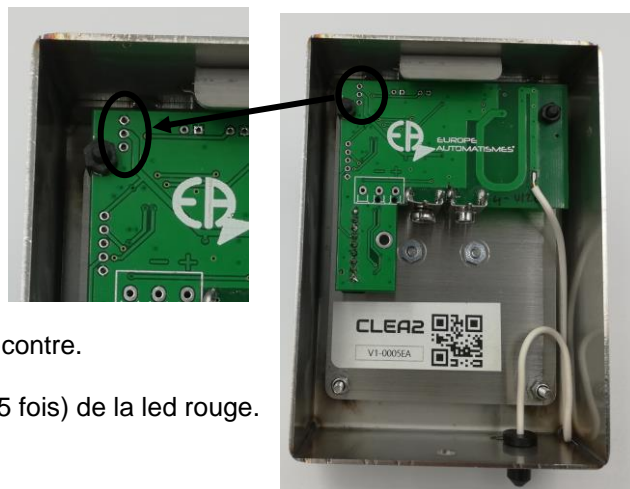
- Entrer en programmation : * 2 #
- Taper le code maître
- Taper le numéro du code à supprimer
- Appuyer sur la touche # pour effacer ce code
- Appuyer sur la touche * pour valider

Exemple : Le 3^{ème} code doit être effacé, le code maître est **1046**.

La combinaison sera la suivante : *** 2 # 1046 3 # ***

3.5. RESET configuration usine

- 1) Ouvrir le clavier
- 2) Retirer la pile
- 3) Ponter les trous 2 et 3 comme indiqué sur le dessin ci-contre.
- 4) Rebrancher la pile → La led verte s'allume.
- 5) Attendre (environ 3 secondes) jusqu'au clignotement (5 fois) de la led rouge.
- 6) Retirer le pontage des trous 2 et 3.



4. SECURITE

Le clavier **CLEA2** est sécurisé contre les agressions extérieures et le vandalisme de la part des enfants (problème de déprogrammation des codes). En démontant le clavier il n'est pas possible d'envoyer une commande.

16 touches activées consécutivement sur le clavier bloquent celui-ci, si la combinaison de ces touches ne correspond pas à un code valide.

Ce blocage sera effectif pendant 2.5 minutes (la led rouge clignote).

Afin de réactiver les fonctions du clavier, seul un code valide sera admis. Le nombre d'erreurs permises sera ramené à 16. Dans le cas contraire, le clavier se bloque de nouveau.

5. ENTRETIEN

L'usure de la pile se manifeste par la diminution de l'intensité des touches du clavier. Une centaine de manœuvres reste possible avant de changer la pile.