

### Mémorisation d'un code de canal

- Se placer avec l'unité mobile à proximité immédiate de l'unité fixe.
- Sur l'unité fixe, appuyer sur le bouton **MEMO** et le garder appuyé; la led **LGC** se met à clignoter lentement.
- Sur l'unité mobile, appuyer une première fois sur la touche (canal) à mémoriser.
- Sur l'unité fixe, la led **LGC** se met à clignoter rapidement et l'unité mobile émet deux bips.
- Sur l'unité mobile, appuyer une deuxième fois sur la touche (canal) à mémoriser; la led **LGC** sur l'unité fixe reste allumée fixe et l'unité mobile émet deux bips. Après quelques instants, la led **LGC** s'éteint.
- Relâcher le bouton MEMO. L'opération est terminée.

### Validation de nouvelles unités mobiles par le biais d'unités mobiles déjà mémorisées

Ce procédé consiste en la validation à distance d'une nouvelle unité transceiver mobile au moyen d'une autre unité mobile déjà mémorisée dans l'installation. Vu qu'il n'est pas nécessaire d'avoir à proximité l'unité transceiver fixe, ce procédé peut être effectué n'importe où (par exemple auprès d'un quelconque point de vente).

L'activation ou la désactivation du procédé de "mémorisation rapide" s'effectue au moyen du cavalier R.MEMO sur l'unité transceiver fixe :

- Cavalier R.MEMO connecté : mémorisation rapide activée
- Cavalier R.MEMO déconnecté : mémorisation rapide désactivée.

## Notice de programmation

- Placer côte à côte la nouvelle unité mobile B et l'unité mobile A qui est déjà mémorisée sur l'unité fixe.(Fig. A).
- Avec un objet pointu, appuyer et relâcher le bouton **MR** qui se trouve sur les deux unités mobiles (l'une après l'autre ou simultanément) (Fig. A).
- Les leds bleues et oranges sur les deux unités mobiles se mettent à clignoter (Fig. A).
- Sur l'unité A, appuyer sur une touche de canal qui est déjà activée sur l'unité fixe et la relâcher (Fig. B).
- La nouvelle unité B émet alors 2 bips de confirmation (Fig. C).

A ce stade, l'unité mobile B est validée pour la commande de l'unité fixe exactement comme l'unité mobile A.

