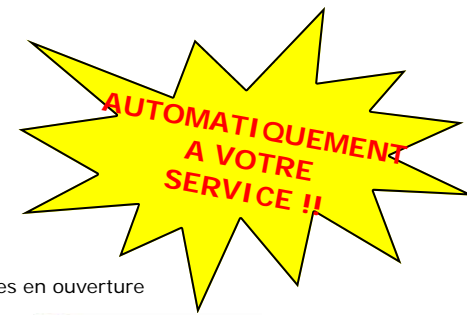
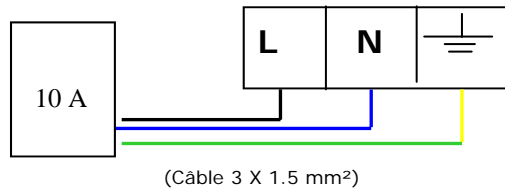


Armoire E2H Valable pour DO IT FCHL / DO IT OBL / DO IT LXHL

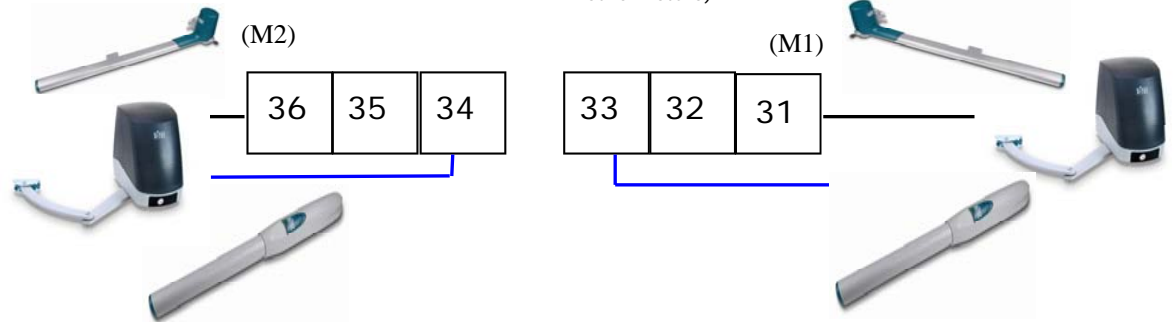


I Bornier alimentation :

Alimentation
Générale
Protégée par un
disjoncteur



II Bornier Moteurs : (il est indispensable d'avoir des butées en ouverture et fermeture)



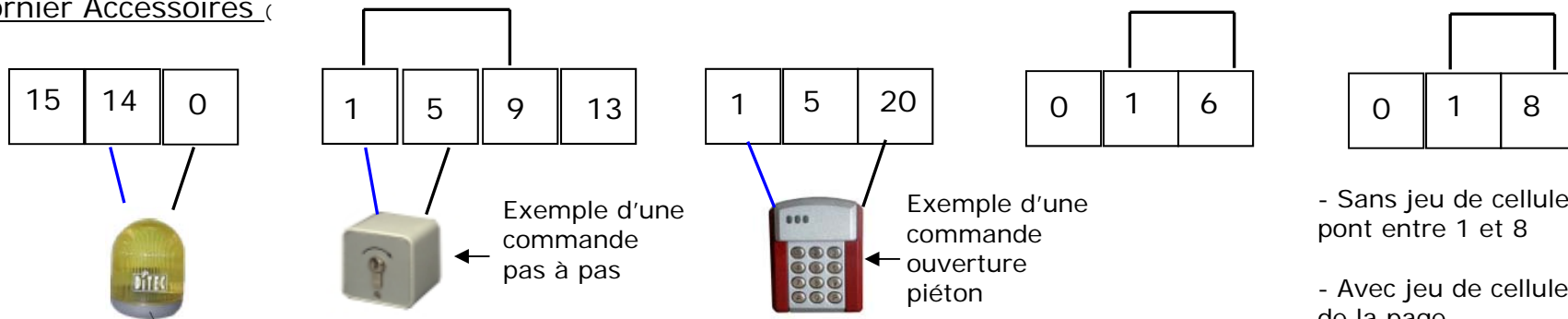
Les étapes à suivre pour l'armoire :

- Brancher les moteurs
- Faire un pont sur les contacts NF (1-9 / 1-6 / 1-8)
- Appuyer sur ENT + ⬆ pour apprentissage cycle ouverture
- Appuyer sur ENT + ⬇ pour apprentissage cycle fermeture
- Brancher vos accessoires un à un

A savoir :

- L'armoire du kit est préprogrammé pour le moteur
- Séparez les fourreaux entre les câbles en 24 v et en 220 v
- Utilisez du câble blindé pour les éléments en 24v

III Bornier Accessoires :



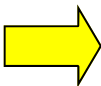
Exemple d'une
commande
pas à pas

Exemple d'une
commande
ouverture
piéton

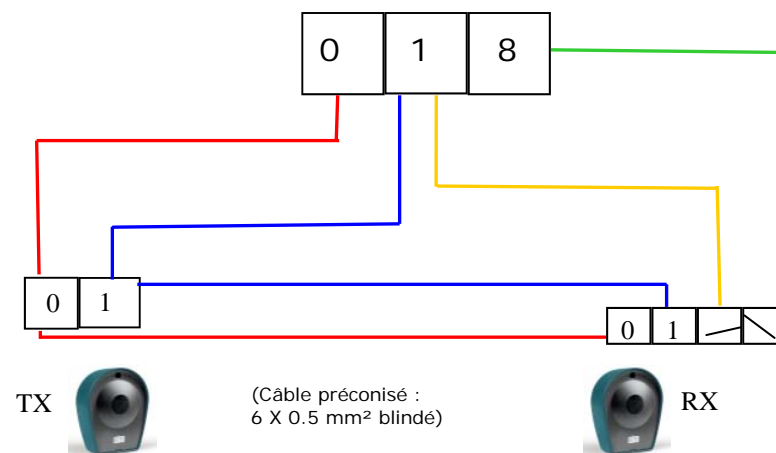
- Sans jeu de cellule : laisser le pont entre 1 et 8

- Avec jeu de cellule : Cf Verso de la page

Ce document a pour but de vous aider lors du branchement des kit OBBI, LUXO et FACIL de chez Ditec. Pour le branchement de tout autre accessoire ou réglage merci de vous reporter à la notice.



III Bornier Accessoires : **Schéma pour un jeu de photocellule**



N.B : Le Shunt / Pont sur le bornier accessoires « 8 » est à retirer si vous branchez un jeu de cellules.

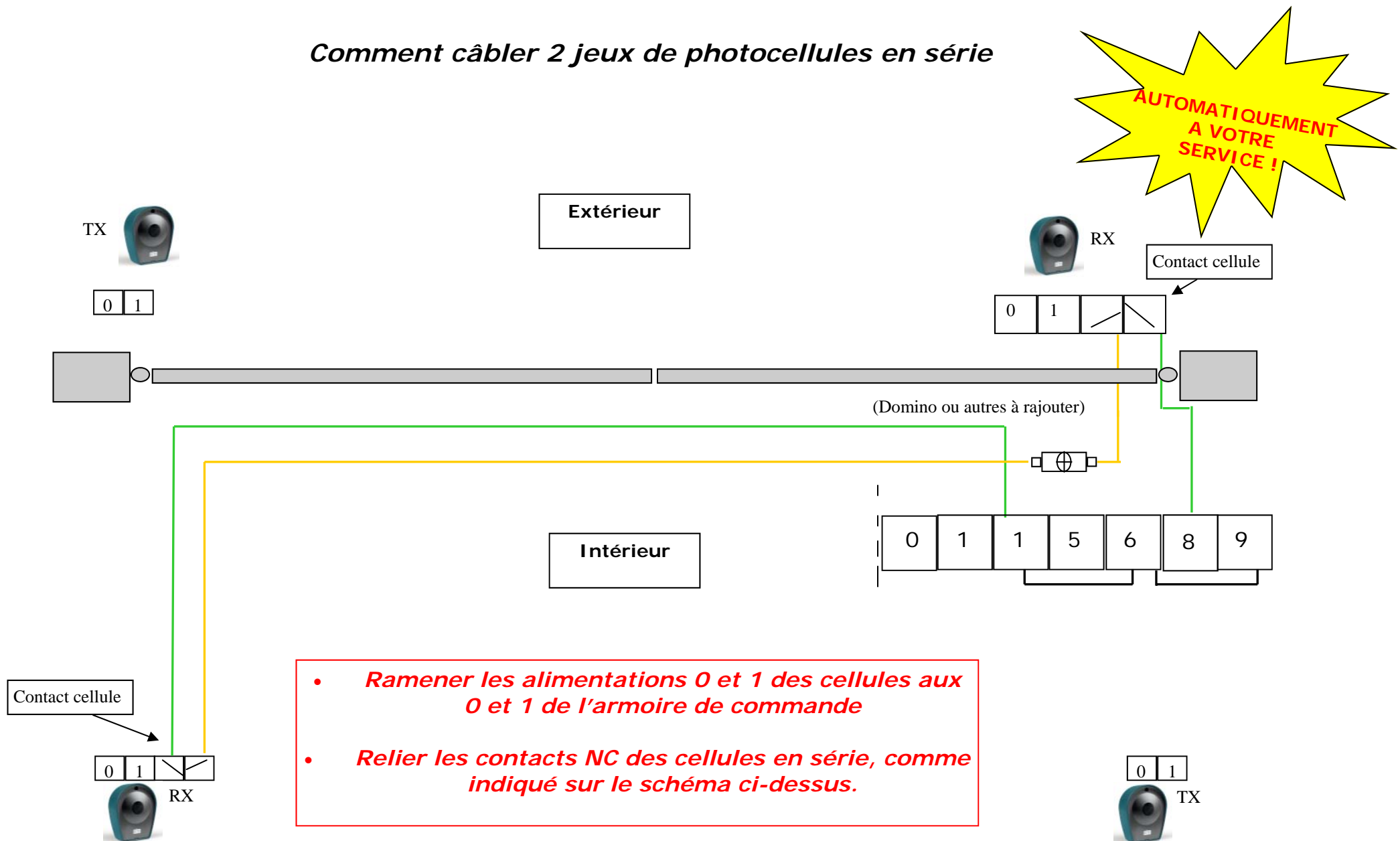
IV Programmer votre émetteur :



- 1) Appuyer sur le bouton « Enter », « AT » s'affiche
- 2) Descendre avec la flèche sur « RO » puis « Enter »
- 3) « SR » s'affiche fixe, appuyer sur « Enter »
- 4) « SR » clignote, appuyer sur le bouton de l'Émetteur : « OK » apparaît »
- 5) Maintenir le bouton « ESC » pour ressortir de programmation
- 6) Le point décimal s'affiche. Tester votre émetteur

**En cas de difficulté : Contactez notre service technique au
01 34 50 48 64 (ligne directe) / 06 60 81 74 53**

Comment câbler 2 jeux de photocellules en série



**En cas de difficulté : Contactez notre service technique au
01 34 50 48 64 (ligne directe) / 06 60 81 74 53**