



control units

SMU

Instructions and warnings for users

Istruzioni ed avvertenze per l'utilizzatore

Instructions et recommandations pour l'utilisateur

Anweisungen und Hinweise für den Benutzer

Instrucciones y advertencias para el usuario

Instrukcje i ostrzeżenia dla użytkownika

COMPANY
WITH QUALITY SYSTEM
CERTIFIED BY DNV
== ISO 9001 ==



Introduction:

The SMU programming unit for Nice receivers with SM type connector allows you to perform a series of operations such as entering, deleting, searching for and copying transmitter codes.

1) Connections

The receiver can be connected directly to the SMU as shown in Fig 1, paying attention to the connection direction (key upward), or it can be connected using the extension cord supplied as shown in Fig 2 or 3, paying attention to the cord connection direction.

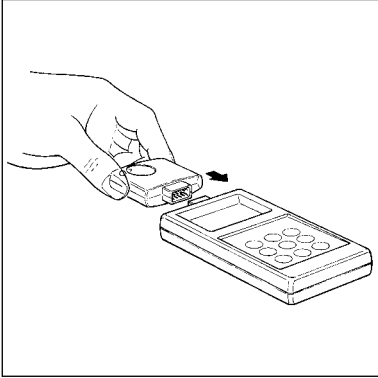


Fig 1

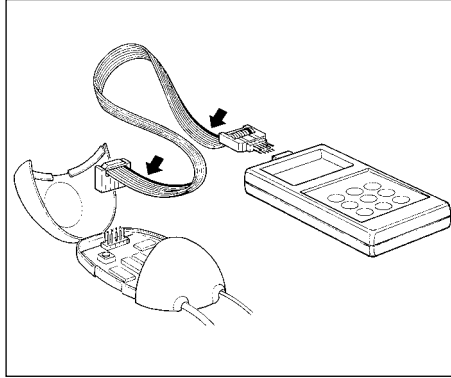


Fig 2

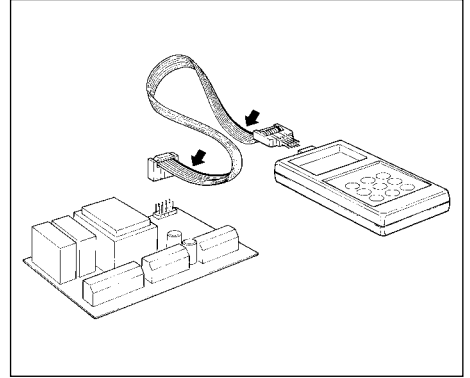


Fig 3

Warning: Do not connect or remove the receiver while the SMU is switched on.

2) Operation

To switch on the SMU, press the **"Power"** key after connecting the receiver.

When the **"Power"** key is pressed, certain checks will automatically be carried out: verification of receiver operation and SMU's battery charge check.

If the results of these checks are positive, **"0000"** (indicating position 0 in the memory) will appear on the display.

The device will go off automatically after 10 seconds of inactivity.

The tables below describe the various operations that can be carried out on the receivers using the SMU.

Before carrying out any operation, the receiver must be connected and the SMU must be switched on (**"Power"** key)

The following is a detailed description of how new transmitters can be entered. Two entry modes are possible:

Mode1 displayed on the SMU as **"ALL"**

Mode2 displayed on the SMU as **"Out1"; "Out2"; "Out3"; "Out4"**

Mode1:

In this mode there is a single memorization stage for each transmitter, during which it does not matter which key is pressed since each transmitter key activates the corresponding receiver output, i.e. key 1 activates output 1, key 2 activates output 2 and so on.

Each transmitter occupies a single position in the memory.

Mode2:

Each transmitter key can be associated with a pre-established receiver output, e.g.: key 1 activates output 3, key 4 activates output 1, and so on.

In this case it is necessary to memorize the transmitter by selecting the desired output displayed on the SMU as **"Out1"; "Out2"; "Out3"; "Out4"**, and by pressing the transmitter key to be associated with it.



Example: If you wish key 1 to activate output 3, select **"Out3"** on the SMU and transmit using key 1 on the transmitter.

Each key can activate only one output, while, with a suitable memorization operation, the same output can be activated from different keys.

In this mode each key entered occupies a position in the memory, therefore, in order to completely delete a transmitter it is necessary to delete all the positions occupied by the transmitter in the memory.

Table "A"	Entering a new transmitter in the receiver's memory	Example
-----------	-----------------------------------------------------	---------



This function allows you to enter a new transmitter in the radio receiver

1.	Press key "TX+"										
2.	Entry mode "ALL" (Mode 1) will appear on the display. To select mode 2, press key "TX+" a few times until the desired output is displayed. To return to Mode 1 press key "TX+" until "ALL" appears on the display.	<table border="0"> <tr> <td>ALL</td> <td>Out1</td> <td>Out2</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Out3</td> <td>Out4</td> </tr> <tr> <td>ALL</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	ALL	Out1	Out2		Out3	Out4	ALL		
ALL	Out1	Out2									
	Out3	Out4									
ALL											
3.	A few seconds after key "TX+" was last pressed, radio transmission symbol ".11" will appear on the display.	.11									
4.	While symbol ".11" is being displayed, transmit by pressing the desired key on the transmitter to be memorized.										
5.	When it receives the code, SMU will enter it in the receiver's memory and the position where it has been entered will be shown on the display for 10 seconds.	0025									

Note: The position where the transmitter has been entered should be written down in a list; this list can be used later if you need to delete a transmitter code and the transmitter is not available.

Table "B"	Searching for a transmitter in the receiver's memory	Example
-----------	------------------------------------------------------	---------

This function allows you to view the code's position in the memory and its entry mode.

1.	Press key "?TX"			
2.	Radio transmission symbol ".11" will appear on the display.	.11		
3.	While the symbol is being displayed, press the desired key on the transmitter to be searched for.			
4.	When you have found the code in the receiver's memory, SMU will show the code's position in the memory and its entry mode by turns. After 4 times only the position in the memory will remain displayed.	<table border="0"> <tr> <td>0025</td> </tr> <tr> <td>Out1</td> </tr> </table>	0025	Out1
0025				
Out1				

Note: If a code is not found, SMU will show the last position occupied by the code, then the symbol "NO-P" will appear.

Table "C"	Deleting a code from the receiver's memory without the transmitter	Example
-----------	--------------------------------------------------------------------	---------

This function allows you to delete a code from the receiver's memory when you know its memorized position.







1.	Press arrow "▲" or "▼" to select the position to be deleted.	 or  0025		
2.	Press key "TX-".			
3.	"PRES" will appear on the display; press key "TX-" once again to confirm the deletion.	<table border="0"> <tr> <td>PRES</td> <td></td> </tr> </table>	PRES	
PRES				
4.	"DEL" will appear briefly on the display, confirming the deletion, then the position where the code has been deleted will be shown.	<table border="0"> <tr> <td>DEL</td> </tr> <tr> <td>0025</td> </tr> </table>	DEL	0025
DEL				
0025				

Table "D"	Deleting a code from the receiver's memory using the transmitter	Example
-----------	------------------------------------------------------------------	---------

This function allows you to delete a position from the receiver's memory using the transmitter to be deleted.







1.	Press key "?TX"			
2.	Radio transmission symbol ".11" will appear on the display.	.11		
3.	While the symbol is being displayed, transmit by pressing the desired key on the transmitter to be searched for.			
4.	When you have found the code in the receiver's memory, SMU will show the code's position in the memory and its entry mode by turns. After 4 times only the position in the memory will remain displayed.	<table border="0"> <tr> <td>0025</td> </tr> <tr> <td>Out1</td> </tr> </table>	0025	Out1
0025				
Out1				
5.	Press key "TX-" to delete the code.			
6.	"PRES" will appear on the display; press key "TX-" once again to confirm the deletion.	<table border="0"> <tr> <td>PRES</td> <td></td> </tr> </table>	PRES	
PRES				
7.	If the deletion operation has been successfully completed, the position where the code has been deleted will be displayed.	0025		





Table "E" TOTAL deletion of the receiver's memory		Example
This function allows you to delete all the codes entered in the receiver's memory.		
1.	Press the "Clear" key	
2.	"PRES" will appear on the display. Press the "Clear" key once again to confirm the deletion.	PRES 
3.	During the deletion stage, numbers will scroll by on screen indicating the position reached by the deletion operation.	
4.	If the deletion operation has been successfully completed, "END" will appear on the display.	END

Table "F" Copying a receiver's memory (duplicate)	
This function allows you to copy the contents of a receiver's memory onto other receivers of the same family.	
This function features 2 distinct stages:	
Stage1: the receiver's memory is copied onto the SMU's internal memory.	
Stage2: the contents of the SMU's memory are copied onto the receiver's memory.	
Note: These two stages can be executed at different times since the contents of the SMU's internal memory will remain intact until Stage 1 is executed once again. If you wish to copy the contents of a receiver's memory onto other receivers, just execute stage 2 as many times as needed.	
Warning: Stage 2 of "Write" deletes any other codes previously entered in the receiver's memory.	

Stage1		Example
1.	Press the "Read" key	
2.	"PRES" will appear on the display. Press the "Read" key once again to confirm.	PRES 
3.	During this stage, numbers will scroll by on screen indicating the position reached by the memory reading operation.	
4.	If the copy operation has been successfully completed, "END" will appear on the display.	END
5.	Wait for the SMU to switch off automatically, then remove the receiver	




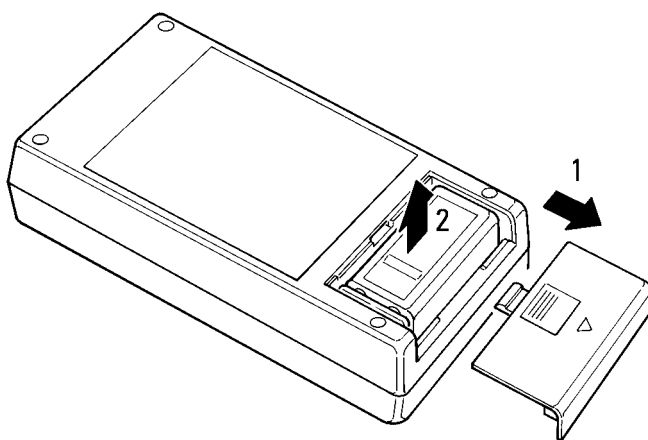
Stage2		Example
6.	Connect the radio receiver and press the "Power" key	
7.	Press the "Write" key	
8.	"PRES" will appear on the display. Press the "Write" key once again to confirm.	PRES 
9.	During this stage, numbers will scroll by on screen indicating the position reached by the memory writing operation.	
10.	If the copy operation has been successfully completed, "END" will appear on the display.	END

Table "G" List of display symbols	
Symbol	Description
0123	The number displayed indicates the memory position where the code is being added, erased or searched for.
.1]	SMU waiting for radio reception.
FULL	Indicates that the receiver's memory is full, therefore no additional transmitters can be entered.
PRES	Indicates that the device is waiting for the key to be pressed again to confirm the function.
AL-P	Indicates that the transmitter you wish to enter is already stored in the receiver's memory.
NO-P	Indicates that the transmitter you are searching for is not stored in the memory.
dEL	Indicates that a position has been deleted from the memory.
BAT..	Indicates the condition of the battery (Bat1= Battery totally exhausted, Bat9= Battery fully charged).
BATT	Indicates that the battery does not allow any operations to be performed.
F...	Firmware version.
ERR..	Indicates that an error has occurred; consult table "H" to solve the problem.

Table "H" Error list

Error	Description	How to solve the problem
ERR1	The receiver is not connected or is badly connected	Make sure that the receiver is connected properly
ERR2	The operation has failed	Try again
ERR3	Transmitter not suitable for the connected receiver	Replace the receiver or the transmitter
ERR4	Internal operation error	Wait for the SMU to shut down and try again
ERR5	You are trying to delete a position that has never contained any codes.	This position does not need to be deleted
ERR6	You are trying to delete a position that has already been deleted	This position does not need to be deleted
ERR7	The operation with the internal memory has failed	Try again
ERR8	You are trying to write in reserved memory positions	Write in positions that are available

3) Replacing the battery



4) Technical characteristics

Power supply	: 9 Vdc battery
Average input	: 10 mA
Dimensions	: 145x80x37 mm
Weight	: 180 g.
Receiver coupling	: SM type
Protection class:	: IP40 (suitable for use in protected environments only)

Nice S.p.a. reserves the right to modify its products without any notice

Introduzione:

L'unità di programmazione SMU, per ricevitori Nice con innesto tipo SM, permette di eseguire una serie di operazioni, come ad esempio: inserimento, cancellazione, ricerca e copia di codici dei trasmettitori.

1) Collegamenti

Il ricevitore può essere collegato direttamente a SMU come in Fig.1 ponendo attenzione alla direzione di inserimento (Tasto verso l'alto) oppure può essere collegato tramite il cavo di prolunga in dotazione come in Fig 2 o 3 ponendo attenzione alla direzione di inserimento del cavo.

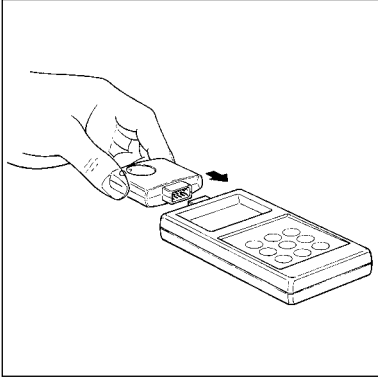


Fig 1

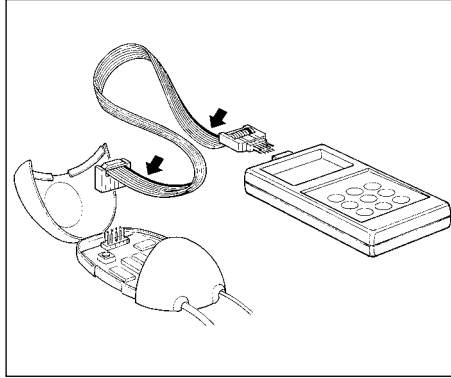


Fig 2

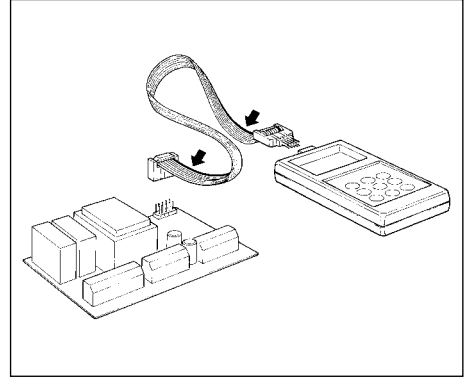


Fig 3

⚠ Attenzione: Non inserire né togliere il ricevitore quando SMU è accesa.

2) Funzionamento

Per l'accensione di SMU, dopo aver collegato il ricevitore, premere il tasto **"Power"**. Dopo aver premuto il tasto **"Power"** verranno eseguiti automaticamente una serie di controlli: verifica del funzionamento del ricevitore e controllo del valore batteria di SMU.

Se i controlli danno esito positivo sul display verrà visualizzata l'indicazione **"0000"** (che indica la posizione 0 in memoria).

Lo spegnimento del dispositivo avviene automaticamente dopo 10 secondi di inutilizzo.

Nelle tabelle riportate in seguito, sono descritte le varie operazioni effettuabili con SMU sui ricevitori.

Prima di effettuare qualsiasi operazione occorre che il ricevitore sia inserito e che SMU sia accesa (tasto **"Power"**)

Una particolare descrizione sul modo di inserimento di un nuovo trasmettitore, merita venga fatta sui due tipi di inserimento possibile.

Modo1 visualizzato su SMU con **"ALL"**

Modo2 visualizzato su SMU con **"Out1"; "Out2"; "Out3"; "Out4"**

Modo1:

In questa modalità c'è un'unica fase di memorizzazione per ogni trasmettitore, durante la quale non ha importanza quale tasto viene premuto perché ogni tasto del trasmettitore attiverà la corrispondente uscita nel ricevitore, cioè il tasto 1 attiva l'uscita 1, il tasto 2 attiva l'uscita 2 e così via. Ogni trasmettitore occupa una sola posizione in memoria.

Modo2:

Ad ogni tasto del trasmettitore può essere associata una particolare uscita del ricevitore, esempio: il tasto 1 attiva l'uscita 3, il tasto 4 l'uscita 1, eccetera. In questo caso bisogna memorizzare il trasmettitore, selezionando l'uscita desiderata visualizzata su SMU con **"Out1"; "Out2"; "Out3"; "Out4"** e premendo sul trasmettitore il tasto da associare.



Esempio: Se si desidera che il tasto 1 attivi l'uscita 3, selezionare su SMU **"Out3"** e trasmettere con il tasto1 del trasmettitore.

Ogni tasto può attivare una sola uscita, mentre con una opportuna memorizzazione la stessa uscita può essere attivata da più tasti.

In questa modalità ogni tasto inserito occupa una posizione in memoria, quindi per cancellare completamente un trasmettitore, sarà necessario cancellare tutte le posizioni occupate in memoria dal quel trasmettitore.

Tabella "A"	Inserimento di un nuovo trasmettitore nella memoria del ricevitore	Esempio
-------------	--------------------------------------------------------------------	---------



Questa funzione permette di inserire un nuovo trasmettitore nella ricevente radio

1.	Premere il tasto "TX+"										
2.	Ora sul display apparirà la modalità di inserimento "ALL" (Modo1). Per la selezione del Modo2, premere più volte il tasto "TX+" fino a quando non verrà visualizzata l'uscita desiderata. Per ritornare al Modo1 premere il tasto "TX+" fino a quando non apparirà sul display "ALL".	<table border="0"> <tr> <td>Out1</td> <td>ALL</td> <td>Out2</td> </tr> <tr> <td>Out3</td> <td></td> <td>Out4</td> </tr> <tr> <td></td> <td>ALL</td> <td></td> </tr> </table>	Out1	ALL	Out2	Out3		Out4		ALL	
Out1	ALL	Out2									
Out3		Out4									
	ALL										
3.	Dopo qualche secondo dall'ultima pressione del tasto "TX+" sul display apparirà il simbolo di trasmissione radio ".11"	.11									
4.	Durante la visualizzazione del simbolo ".11", trasmettere premendo il tasto desiderato sul trasmettitore da inserire.										
5.	Una volta ricevuto il codice SMU lo inserirà nella memoria della ricevente e sul display rimarrà visualizzata per 10 secondi la posizione in cui è stato inserito.	0025									

Nota: E' utile trascrivere su un elenco la posizione in cui è stato inserito il trasmettitore per utilizzare questo elenco in un secondo momento quando sarà necessario cancellare il codice di un trasmettitore senza averlo disponibile.

Tabella "B"	Ricerca di un trasmettitore nella memoria del ricevitore	Esempio
-------------	----------------------------------------------------------	---------

Questa funzione permette di visualizzare la posizione di inserimento del codice e il modo con cui è stato inserito

1.	Premere il tasto "?TX"			
2.	Ora sul display apparirà il simbolo di trasmissione radio ".11"	.11		
3.	Durante la visualizzazione del simbolo, premere il tasto desiderato sul trasmettitore da ricercare.			
4.	Una volta trovato il codice nella memoria del ricevitore, SMU indicherà alternativamente la posizione di inserimento e la modalità con cui è stato inserito. Dopo 4 volte rimarrà visualizzata solo la posizione di inserimento.	<table border="0"> <tr> <td>0025</td> </tr> <tr> <td>Out1</td> </tr> </table>	0025	Out1
0025				
Out1				

Nota: Se il codice non fosse presente, SMU visualizza l'ultima posizione occupata da un codice, poi il simbolo "no-P"

Tabella "C"	Cancellazione di un codice dalla memoria del ricevitore senza trasmettitore	Esempio
-------------	-----------------------------------------------------------------------------	---------

Questa funzione permette di cancellare un codice dalla memoria del ricevitore conoscendone la posizione di inserimento







1.	Premere la freccia "▲" o "▼" per selezionare la posizione da cancellare.	  0025		
2.	Premere il tasto "TX-".			
3.	Sul display apparirà la scritta "PRES" che richiede una ulteriore pressione del tasto "TX-" per confermare la richiesta di cancellazione	<table border="0"> <tr> <td>PRES</td> <td></td> </tr> </table>	PRES	
PRES				
4.	Ora sul display apparirà prima per un breve istante la scritta "DEL" di conferma avvenuta cancellazione e poi rimarrà indicata la posizione in cui è stato cancellato il codice.	<table border="0"> <tr> <td>DEL</td> </tr> <tr> <td>0025</td> </tr> </table>	DEL	0025
DEL				
0025				

Tabella "D"	Cancellazione di un codice dalla memoria del ricevitore con il trasmettitore	Esempio
-------------	------------------------------------------------------------------------------	---------

Questa funzione permette di cancellare una posizione dalla memoria del ricevitore utilizzando il trasmettitore da cancellare







1.	Premere il tasto "?TX"			
2.	Ora sul display apparirà il simbolo di trasmissione radio ".11"	.11		
3.	Durante la visualizzazione del simbolo, trasmettere con il trasmettitore da ricercare premendo il tasto desiderato.			
4.	Una volta trovato il codice nella memoria del ricevitore SMU indicherà alternativamente la posizione di inserimento e la modalità con cui è stato inserito. Dopo 4 volte rimarrà visualizzata solo la posizione di inserimento.	<table border="0"> <tr> <td>0025</td> </tr> <tr> <td>Out1</td> </tr> </table>	0025	Out1
0025				
Out1				
5.	Ora per cancellare il codice premere il tasto "TX-"			
6.	Sul display apparirà la scritta "PRES" che richiede una ulteriore pressione del tasto "TX-" per confermare la cancellazione.	<table border="0"> <tr> <td>PRES</td> <td></td> </tr> </table>	PRES	
PRES				
7.	Se la cancellazione è avvenuta correttamente sul display rimarrà visualizzata la posizione in cui è stato cancellato il codice.	0025		





Tabella "E" Cancellazione TOTALE della memoria del ricevitore		Esempio
Questa funzione permette di cancellare tutti i codici presenti nella memoria del ricevitore.		
1.	Premere il tasto "Clear"	
2.	Sul display apparirà la scritta "PRES" che richiede una ulteriore pressione del tasto "Clear" per confermare la cancellazione.	PRES 
3.	Durante la fase di cancellazione sul display scorreranno dei numeri che stanno ad indicare la posizione in cui è arrivata la cancellazione.	
4.	Se la cancellazione è avvenuta correttamente sul display apparirà la scritta "END"	END

Tabella "F" Copia della memoria di un ricevitore (duplicato)	
Questa funzione permette di copiare il contenuto della memoria di un ricevitore in altri ricevitori della stessa famiglia.	
Questa funzione prevede 2 fasi distinte.	
Fase1: La memoria della ricevente viene copiata nella memoria interna di SMU.	
Fase2: Il contenuto della memoria di SMU viene copiato nella memoria del ricevitore	
Nota: Le due fasi possono essere eseguite in tempi diversi in quanto il contenuto della memoria interna a SMU rimarrà fino a quando non verrà eseguita un'altra Fase1. Se si desidera copiare una prima ricevente in più ricevitori basterà eseguire più volte la fase2	
Attenzione: La Fase2 di scrittura "Write" cancella eventuali altri codici già inseriti nel ricevitore.	

Fase1		Esempio
1.	Premere il tasto "Read"	
2.	Sul display apparirà la scritta "PRES" che richiede una ulteriore pressione del tasto "Read" per confermare.	PRES 
3.	Durante questa fase scorreranno sul display dei numeri che stanno ad indicare la posizione in cui si è arrivati a leggere la memoria.	
4.	Se la copia è avvenuta correttamente sul display apparirà la scritta "END"	END
5.	Attendere lo spegnimento automatico di SMU quindi togliere il ricevitore	




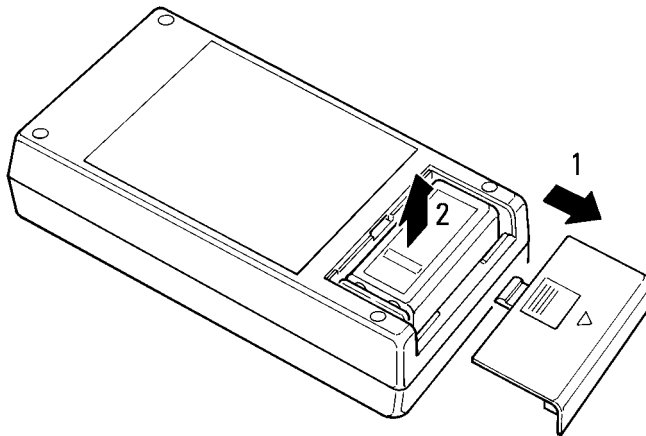
Fase2		Esempio
6.	Inserire la ricevente radio e premere il tasto "Power"	
7.	Premere il tasto "Write"	
8.	Sul display apparirà la scritta "PRES" che richiede una ulteriore pressione del tasto "Write" per confermare.	PRES 
9.	Durante questa fase scorreranno sul display dei numeri che stanno ad indicare la posizione in cui si è arrivati a scrivere la memoria.	
10.	Se la copia è avvenuta correttamente sul display apparirà la scritta "END"	END

Tabella "G" Elenco indicazioni display	
Indicazione	Descrizione
0123	Il numero che viene visualizzato indica la posizione di memoria in cui si sta aggiungendo, cancellando, cercando il codice.
.1	SMU in attesa ricezione radio
FULL	Indica che la memoria del ricevitore è piena, quindi non si possono inserire ulteriori trasmettitori
PRES	Indicazione dispositivo in attesa che venga ripremuto il tasto per conferma funzione.
AL-P	Indica che il trasmettitore che si vuole inserire è già presente nella memoria del ricevitore
NO-P	Indica che il trasmettitore che si sta ricercando non è presente in memoria.
DEL	Indica che è stata eseguita la cancellazione di una posizione in memoria
BAT..	Indica lo stato della batteria (Bat1= Batteria completamente scarica, Bat9= Batteria totalmente carica)
BATT	Indica che la batteria non consente di eseguire nessuna operazione
F...	Versione del firmware
ERR..	Indica che si è verificato un errore; far riferimento alla tabella "H" per la risoluzione del problema

Tabella "H" Elenco degli errori

Errore	Descrizione	Risoluzione del problema
ERR1	Il ricevitore non è inserito o è inserito male	Verificare il corretto inserimento del ricevitore
ERR2	Operazione fallita	Riprovare ad eseguire il comando
ERR3	Trasmettitore non adeguato a ricevitore inserito	Sostituire il ricevitore o il trasmettitore
ERR4	Errore nelle operazioni interne	Attendere che SMU si spenga e riprovare
ERR5	Si sta cercando di cancellare una posizione che non ha mai contenuto codici.	Non è necessario eseguire la cancellazione di quella posizione
ERR6	Si sta cercando di cancellare una posizione già cancellata	Non è necessario eseguire la cancellazione di quella posizione
ERR7	Operazione fallita con memoria interna	Riprovare ad eseguire il comando
ERR8	Si sta cercando di scrivere in posizioni di memoria riservate	Scrivere in posizioni consentite

3) Sostituzione batterie



4) Caratteristiche tecniche

Alimentazione	: Batteria 9 Vcc
Assorbimento medio	: 10 mA
Dimensioni	: 145x80x37 mm
Peso	: 180 g.
Innesto ricevitore	: Tipo SM
Grado di protezione	: IP40 (Solo per uso in ambienti protetti)

Nice S.p.a. si riserva il diritto di apportare modifiche ai prodotti in qualsiasi momento riterrà necessario

Introduction:

L'unité de programmation SMU, pour récepteurs Nice avec connecteur type SM, permet d'effectuer une série d'opérations comme par exemple : enregistrement, effacement, recherche et copie de codes des émetteurs.

1) Connexions

Le récepteur peut être connecté directement à SMU comme l'indique la Fig. 1 en faisant attention au sens d'introduction (touche vers le haut) ou bien il peut être connecté à l'aide du câble de rallonge fourni, comme sur la Fig. 2 ou 3, en faisant attention au sens d'introduction du câble.

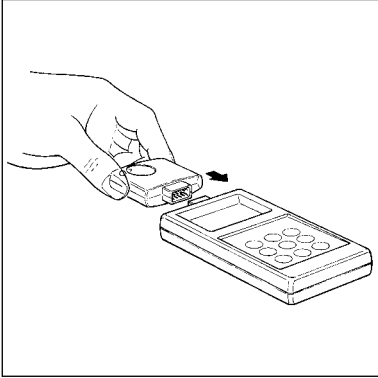


Fig 1

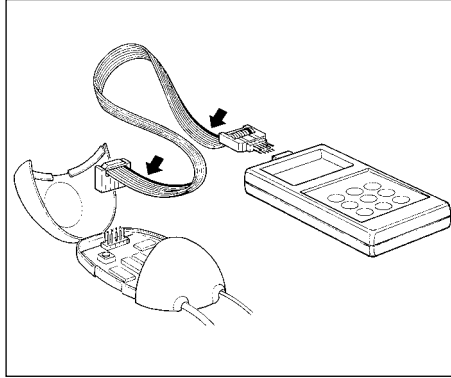


Fig 2

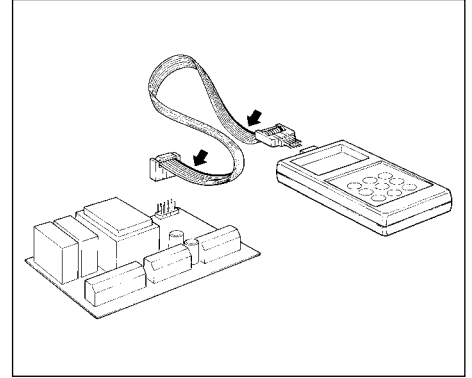


Fig 3

⚠ Attention: Ne pas connecter ou déconnecter le récepteur quand l'unité SMU est allumée.

2) Fonctionnement

Pour allumer SMU, après avoir connecté le récepteur, presser la touche "**Power**".

Après avoir pressé la touche "**Power**", l'unité effectue automatiquement une série de contrôles: vérification du fonctionnement du récepteur et contrôle du niveau de la batterie de SMU.

Si les contrôles ont un résultat positif, l'afficheur visualise l'indication "0000" (qui indique la position 0 dans la mémoire).

L'extinction du dispositif s'effectue automatiquement au bout de 10 secondes d'utilisation.

Les tableaux ci-dessous donnent la description des différentes opérations qui peuvent être effectuées avec SMU sur les récepteurs.

Avant d'effectuer une opération quelconque, il faut que le récepteur soit connecté et que SMU soit allumée (touche "**Power**")

Nous jugeons utile de décrire les deux modes possibles pour l'enregistrement d'un nouvel émetteur.

Mode1 visualisé sur SMU avec "**ALL**"

Mode2 visualisé sur SMU avec "**Out1**"; "**Out2**"; "**Out3**"; "**Out4**"

Mode1:

Dans ce mode d'enregistrement, il y a une unique phase de mémorisation pour chaque émetteur durant laquelle la touche enfoncée est sans importance car chaque touche de l'émetteur activera la sortie correspondante dans le récepteur, c'est-à-dire que la touche 1 active la sortie 1, la touche 2 active la sortie 2 et ainsi de suite.

Chaque émetteur n'occupe qu'une seule position dans la mémoire.

Mode2:

À chaque touche de l'émetteur, on peut associer une sortie particulière du récepteur, par exemple : la touche 1 active la sortie 3, la touche 4 la sortie 1, etc. Dans ce cas, il faut mémoriser l'émetteur en sélectionnant la sortie désirée visualisée sur SMU avec "**Out1**"; "**Out2**"; "**Out3**"; "**Out4**" et en pressant sur l'émetteur la touche à associer.

Exemple: SSI l'on veut que la touche 1 active la sortie 3, sélectionner sur SMU "**Out3**" et transmettre avec la touche 1 de l'émetteur.

Chaque touche ne peut activer qu'une seule sortie, tandis qu'avec une mémorisation spécifique, la même sortie peut être activée par plusieurs touches. De cette manière, chaque touche enregistrée occupe une position dans la mémoire et donc, pour effacer complètement un émetteur, il faudra effacer toutes les positions occupées dans la mémoire par cet émetteur.

Tableau "A" Enregistrement d'un nouvel émetteur dans la mémoire du récepteur Exemple

Cette fonction permet d'enregistrer un nouvel émetteur dans le récepteur radio

1.	Presser la touche "TX+"	
2.	L'afficheur visualise le mode d'enregistrement "ALL" (Mode 1). ur la sélection du Mode 2, presser plusieurs fois la touche "TX+" jusqu'à l'affichage de la sortie désirée. Pour revenir au Mode 1 presser la touche "TX+" jusqu'à l'apparition de "ALL" sur l'afficheur.	Out1 Out3 ALL Out2 Out4
3.	Quelques secondes après la dernière pression de la touche "TX+" sur l'afficheur apparaît le symbole de transmission radio ".11"	.11
4.	Durant l'affichage du symbole ".11", transmettre en pressant la touche désirée sur l'émetteur à enregistrer.	
5.	Après avoir reçu le code, SMU l'enregistrera dans la mémoire du récepteur tandis que sur l'afficheur la position dans laquelle il a été enregistré restera visible pendant 10 secondes.	0025

N.B.: Il est utile de transcrire dans une liste la position dans laquelle l'émetteur a été enregistré pour utiliser cette liste dans un second temps, quand on voudra effacer le code d'un émetteur sans l'avoir sous la main.

Tableau "B" cherche d'un émetteur dans la mémoire du récepteur Exemple

Cette fonction permet de visualiser la position d'enregistrement du code et son mode d'enregistrement.

1.	Presser la touche "?TX"	
2.	Sur l'afficheur apparaît le symbole de transmission radio ".11"	.11
3.	Durant l'affichage du symbole, presser la touche désirée sur l'émetteur à rechercher.	
4.	Après avoir trouvé le code dans la mémoire du récepteur, SMU indiquera alternativement la position et le mode d'enregistrement. Au bout de 4 fois, seule la position d'enregistrement restera affichée.	0025 Out1

N.B.: Si le code n'est pas présent, SMU affiche la dernière position occupée par un code puis le symbole "no-P"

Tableau "C" Effacement d'un code de la mémoire du récepteur sans émetteur Exemple

Cette fonction permet d'effacer un code de la mémoire du récepteur quand on en connaît la position d'enregistrement.

1.	Presser la flèche "▲" ou "▼" pour sélectionner la position à effacer.	ou 0025
2.	Presser la touche "TX-".	
3.	L'afficheur visualise "PRES" qui demande une nouvelle pression de la touche "TX-" ur confirmer la demande d'effacement.	PRES
4.	L'afficheur indique d'abord pendant un court instant le message "DEL" qui confirme que l'effacement a eu lieu puis il visualise la position où le code a été effacé.	DEL 0025

Tableau "D" Effacement d'un code de la mémoire du récepteur avec l'émetteur Exemple

Cette fonction permet d'effacer un code de la mémoire du récepteur en utilisant l'émetteur à effacer.

1.	Presser la touche "?TX"	
2.	L'afficheur visualise le symbole de transmission radio ".11"	.11
3.	Durant l'affichage du symbole, transmettre avec l'émetteur à rechercher en pressant la touche désirée.	
4.	Une fois que le code aura été trouvé dans la mémoire du récepteur, SMU indiquera alternativement la position d'enregistrement et le mode d'enregistrement. Au bout de 4 fois, seule la position d'enregistrement restera affichée.	0025 Out1
5.	Maintenant, pour effacer le code, presser la touche "TX-"	
6.	L'afficheur visualise "PRES" qui demande une nouvelle pression de la touche "TX-" pour confirmer la demande d'effacement.	PRES
7.	Si l'effacement s'est effectué correctement, on peut voir sur l'afficheur la position dans laquelle le code a été effacé.	0025





Tableau "E" Effacement TOTAL del la mémoire du récepteur		Exemple
Cette fonction permet d'effacer tous les codes présents dans la mémoire du récepteur.		
1.	Presser la touche "Clear"	
2.	L'afficheur visualise "PrES" qui demande une nouvelle pression de la touche "Clear" pour confirmer l'effacement.	PrES 
3.	Durant l'effacement, sur l'afficheur défilent des numéros qui indiquent la position à laquelle l'effacement est arrivé.	
4.	Si l'effacement s'est effectué correctement, l'afficheur visualise le mot "END"	END

Tableau "F" Copie de la mémoire d'un émetteur (duplicata)	
Cette fonction permet de copier le contenu de la mémoire d'un récepteur dans d'autres récepteurs de la même famille.	
Cette fonction prévoit 2 phases distinctes.	
Phase1: La mémoire du récepteur est copiée dans la mémoire interne de l'unité SMU.	
Phase2: Le contenu de la mémoire de SMU est copié dans la mémoire du récepteur.	
N.B.: Les deux phases peuvent être effectuées à des moments différents dans la mesure où le contenu de la mémoire interne de SMU restera jusqu'à ce qu'on exécute de nouveau une Phase 1. Si l'on désire copier un premier récepteur dans plusieurs récepteurs, il suffira d'effectuer plusieurs fois la Phase 2.	
Attention: La Phase 2 d'écriture "Write" efface les éventuels autres codes déjà enregistrés dans le récepteur.	

Phase1		Exemple
1.	Presser la touche "Read"	
2.	L'afficheur visualise "PrES" qui demande une nouvelle pression de la touche "Read" pour confirmer.	PrES 
3.	Durant cette phase, sur l'afficheur défilent des numéros qui indiquent la position jusqu'à laquelle la mémoire a été lue.	
4.	Si la copie a été effectuée correctement, l'afficheur visualise le mot "END"	END
5.	Attendre l'extinction automatique de SMU puis enlever le récepteur	




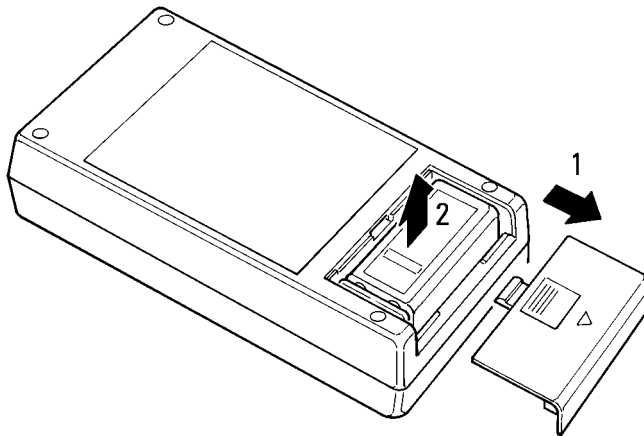
Phase2		Exemple
6.	Connecter le récepteur radio et presser la touche "Power"	
7.	Presser la touche "Write"	
8.	L'afficheur visualise "PrES" qui demande une nouvelle pression de la touche "Write" pour confirmer.	PrES 
9.	Durant cette phase, sur l'afficheur défilent des numéros qui indiquent la position jusqu'à laquelle la mémoire a été écrite.	
10.	Si la copie a été effectuée correctement, l'afficheur visualise le mot "END"	END

Tableau "G" Liste indications afficheur	
Indication	Description
0123	Le numéro affiché indique la position dans laquelle on est en train d'ajouter, d'effacer, de chercher le code.
.1	SMU en l'attente de réception radio.
FULL	Indique que la mémoire du récepteur est pleine, on ne peut donc pas enregistrer d'autres émetteurs.
PrES	Indique que le dispositif est dans l'attente que la touche soit pressée de nouveau pour confirmer la fonction.
AL-P	Indique que l'émetteur que l'on veut enregistrer est déjà présent dans la mémoire du récepteur.
NO-P	Indique que l'émetteur que l'on recherche n'est pas présent dans la mémoire.
DEL	Indique que l'effacement d'une position en mémoire a été effectué.
BAT..	Indique l'état de la batterie (Bat1= Batterie complètement épuisée, Bat9= Batterie totalement chargée).
BATT	Indique que la batterie ne permet d'effectuer aucune opération.
F...	Version du microprogramme.
ERR..	Indique qu'une erreur s'est vérifiée ; se référer au tableau "H" pour résoudre le problème.

Tableau "H" Liste des erreurs

Erreur	Description	Solution du problème
ERR1	Le récepteur n'est pas connecté ou est mal connecté	Vérifier la connexion correcte du récepteur
ERR2	Opération non réussie	Essayer d'effectuer une nouvelle fois la commande
ERR3	Émetteur non adapté au récepteur connecté	Changer de récepteur ou d'émetteur
ERR4	Erreur dans les opérations internes	Attendre que SMU s'éteigne et essayer de nouveau
ERR5	On tente d'effacer une position qui n'a jamais contenu de codes	Il n'est pas nécessaire d'effacer cette position
ERR6	On tente d'effacer une position déjà effacée	Il n'est pas nécessaire d'effacer cette position
ERR7	Opération non réussie avec mémoire interne	Essayer d'effectuer une nouvelle fois la commande
ERR8	On tente d'écrire dans des positions de mémoire réservées	Écrire dans des positions autorisées

3) Remplacement de la pile



4) Caractéristiques techniques

Alimentation	: Batterie 9 Vcc
Absorption moyenne	: 10 mA
Dimensions	: 145x80x37 mm
Poids	: 180 g.
Connecteur récepteur	: Type SM
Protection	: IP40 (Uniquement dans des endroits à l'abri)

Nice S.p.a. se réserve le droit de modifier ses produits à tout moment s'il le juge nécessaire.

Einleitung:

Mit dem Programmiergerät SMU für Nice Steckempfänger des Typs SM können verschiedene Vorgänge ausgeführt werden, wie zum Beispiel Eingabe, Löschen, Suchen und Kopieren von Sendercodes.

1) Anschlüsse

Der Empfänger kann direkt an das SMU angeschlossen werden, wie in Abb. 1 gezeigt (Achtung - die Einsteckrichtung beachten - Taste nach oben) oder er kann über das mitgelieferte Verlängerungskabel angeschlossen werden, wie in Abb. 2 oder 3 gezeigt (auch hierbei muss die Einsteckrichtung des Kabels beachtet werden).

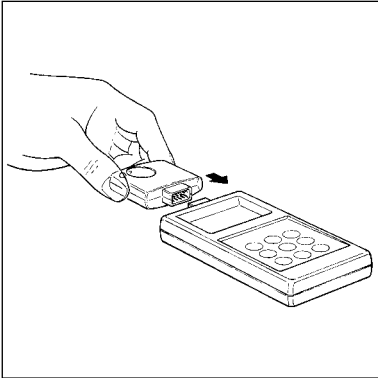


Abb. 1

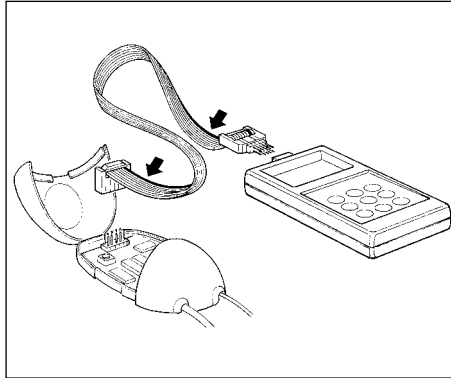


Abb. 2

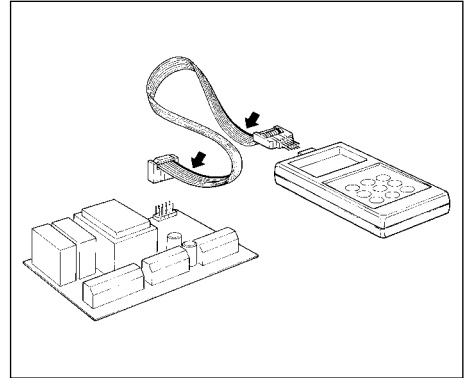


Abb. 3

Achtung: Wenn das SMU eingeschaltet ist, darf der Empfänger weder eingesteckt noch abgetrennt werden.

2) Funktionsweise

Zum Einschalten des SMU, nach Anschluss des Empfängers auf Taste **“Power”** drücken.

Nach dem Druck auf Taste **“Power”** werden automatisch mehrere Kontrollen ausgeführt: Überprüfung des Empfängerbetriebs und Kontrolle der Batterieladung des SMU.

Falls die Kontrollen erfolgreich abgeschlossen werden, erscheint die Anzeige **“0000”** (steht für die Stelle 0 im Speicher).

Das Abschalten der Vorrichtung erfolgt automatisch nach 10 Sekunden Nichtbenutzung.

In den nachfolgenden Tabellen sind die verschiedenen Vorgänge beschrieben, die mit dem SMU an den Empfängern ausgeführt werden können. Vor der Durchführung eines beliebigen Vorgangs muss der Empfänger eingesteckt und das SMU eingeschaltet sein (Taste **“Power”**)

Nur zwei Eingabearten eines neuen Senders sind einer genaueren Beschreibung des Eingabemodus Wert.

Modus1, angezeigt am SMU mit **“ALL”**

Modus2, angezeigt am SMU mit **“Out1”**; **“Out2”**; **“Out3”**; **“Out4”**

Modus1:

In diesem Modus gibt es für jeden Sender nur eine Speicherphase, in der es unwichtig ist, welche Taste gedrückt wird, weil jede Sendertaste den entsprechenden Ausgang am Empfänger aktivieren wird, Taste 1 wird also Ausgang 1 aktivieren, Taste 2 Ausgang 2 usw.

Jeder Sender belegt nur eine Speicherstelle.

Modus2:

Mit jeder Sendertaste kann ein besonderer Empfängerausgang kombiniert werden, zum Beispiel: Taste 1 aktiviert Ausgang 2, Taste 4 Ausgang 1 usw. In diesem Fall muss der Sender gespeichert werden, indem der gewünschte Ausgang gewählt wird, der am SMU mit **“Out1”**; **“Out2”**; **“Out3”**; **“Out4”** angezeigt ist, und indem am Sender auf die mit jenem Ausgang zu kombinierende Taste gedrückt wird.

Beispiel: Man will, dass sich mit Taste 1 der Ausgang 3 aktiviert: am SMU **“Out3”** auswählen und mit Taste 1 des Senders aktivieren.

Mit jeder Taste kann nur ein Ausgang aktiviert werden, wogegen derselbe Ausgang durch eine entsprechende Speicherung von mehreren Tasten aktiviert werden kann.

In diesem Modus belegt jede eingegebene Taste eine Speicherstelle, um daher einen Sender ganz zu löschen, müssen alle Stellen gelöscht werden, die von jenem Sender im Speicher belegt sind.

Tabelle "A" Eingabe eines neuen Senders in den Empfängerspeicher Beispiel

Mit dieser Funktion kann ein neuer Sender in den Funkempfänger eingegeben werden.

1.	Auf Taste "TX+" drücken.	
2.	Nun erscheint der Eingabemodus "ALL" (Modus1) am Display. Zur Auswahl von Modus2, mehrmals auf Taste "TX+" drücken, bis der gewünschte Ausgang angezeigt wird. Um zum Modus1 zurückzukehren, auf Taste "TX+" drücken, bis am Display "ALL" erscheint.	ALL Out1 Out2 Out3 Out4 ALL
3.	Ein paar Sekunden nach dem letzten Druck auf Taste "TX+" wird das Funksendungssymbol ".1" am Display erscheinen.	.1
4.	Während der Anzeige des Symbols ".1" durch Druck auf die gewünschte Taste am einzugebenden Sender übertragen.	
5.	Nach Empfang des Codes wird ihn das SMU in den Empfängerspeicher eingeben, und am Display wird 10 Sekunden die Speicherstelle gezeigt, die belegt worden ist.	0025

Bitte bemerken: Es ist nützlich, sich die Stelle, die vom Sender belegt worden ist, in einer Liste aufzuschreiben, so dass man diese Liste später, wenn man den Code eines Senders löschen will, der nicht zur Verfügung steht, befragen kann.

Tabelle "B" Suche nach einem Sender im Empfängerspeicher Beispiel

Mit dieser Funktion können die Stelle, an welcher der Code eingegeben worden ist, und der Eingabemodus gesehen werden.

1.	Auf Taste "?TX" drücken.	
2.	Nun wird das Funksendungssymbol ".1" am Display gezeigt.	.1
3.	Während der Anzeige des Symbols auf die gewünschte Taste am Sender drücken, dessen Code gesucht werden soll.	
4.	Nachdem der Code im Empfängerspeicher gefunden ist, wird das SMU abwechselnd die Speicherstelle und den Modus anzeigen, mit dem er eingegeben worden ist. Nach 4-Mal wird nur mehr die Speicherstelle angezeigt.	0025 Out1

Bitte bemerken: Sollte der Code nicht vorhanden sein, so wird das SMU die letzte Stelle anzeigen, die von einem Code belegt wurde, dann das Symbol "no-P"

Tabelle "C" Löschen eines Codes aus dem Empfängerspeicher ohne Sender Beispiel

Mit dieser Funktion kann ein Code aus dem Empfängerspeicher gelöscht werden, wenn man die Stelle kennt, an der er eingegeben wurde.

1.	Auf Pfeiltaste "▲" oder "▼" drücken, um die Stelle auszuwählen, die man löschen will.	oder 0025
2.	Auf Taste "TX-" drücken.	
3.	Am Display wird die Schrift "PRES" erscheinen, mit der zur Bestätigung des Löschens ein weiterer Druck auf die Taste "TX-" verlangt wird.	PRES
4.	Nun wird zuerst ganz kurz die Schrift "DEL" als Bestätigung für das erfolgte Löschen erscheinen, dann bleibt die Stelle angezeigt, an welcher der Code gelöscht worden ist.	DEL 0025

Tabelle "D" Löschen eines Codes aus dem Empfängerspeicher mit Sender Beispiel

Mit dieser Funktion kann unter Benutzung des zu löschenden Senders eine Stelle aus dem Empfängerspeicher gelöscht werden.

1.	Auf Taste "?TX" drücken.	
2.	Nun wird das Funksendungssymbol ".1" am Display gezeigt.	.1
3.	Während der Anzeige des Symbols auf die gewünschte Taste am Sender drücken, dessen Code gesucht werden soll.	
4.	Nachdem der Code im Empfängerspeicher gefunden ist, wird das SMU abwechselnd die Speicherstelle und den Modus anzeigen, mit dem er eingegeben worden ist. Nach 4-Mal wird nur mehr die Speicherstelle angezeigt.	0025 Out1
5.	Nun zum Löschen des Codes auf Taste "TX-" drücken.	
6.	Am Display wird die Schrift "PRES" erscheinen, mit der zur Bestätigung des Löschens ein weiterer Druck auf die Taste "TX-" verlangt wird .	PRES
7.	Falls das Löschen korrekt erfolgt ist, wird am Display die Stelle angezeigt werden, an welcher der Code gelöscht wurde.	0025

Tabelle "E"	VOLLSTÄNDIGES Löschen des Empfängerspeichers	Beispiel
-------------	----------------------------------------------	----------

Mit dieser Funktion können alle Codes gelöscht werden, die im Empfängerspeicher vorhanden sind.



1.	Auf Taste "Clear" drücken.	
2.	Am Display wird die Schrift "PrES" erscheinen, mit der zur Bestätigung des Löschens ein weiterer Druck auf die Taste "Clear" verlangt wird.	PrES 
3.	Während des Löschens werden am Display Zahlen angezeigt. Sie stehen für die Stelle, an der das Löschen erfolgte.	
4.	Falls das Löschen korrekt erfolgt ist, wird am Display die Schrift "END" erscheinen.	END

Tabelle "F"	Kopieren eines Empfängerspeichers (Duplikat)
-------------	----------------------------------------------

Mit dieser Funktion kann der Inhalt eines Empfängerspeichers in andere Empfänger derselben Familie kopiert werden.

Diese Funktion erfolgt in 2 Phasen.



Phase1: Der Empfängerspeicher wird in den Speicher im SMU kopiert.

Phase2: Der Inhalt des SMU Speichers wird in den Empfängerspeicher kopiert.

Bitte bemerken: Die beiden Phasen können zu verschiedenen Zeiten ausgeführt werden, weil der Inhalt des internen SMU Speichers bleiben wird, bis eine andere Phase 1 ausgeführt wird. Wenn man einen ersten Empfänger in mehrere Empfänger kopieren will, so genügt es, Phase 2 mehrmals auszuführen.

Achtung: Durch Phase 2 "Write" werden andere Codes, die eventuell bereits in den Empfänger eingegeben sind, gelöscht.

Phase1	Beispiel
--------	----------

1.	Auf Taste "Read" drücken.	
2.	Am Display wird die Schrift "PrES" erscheinen, mit der zur Bestätigung ein weiterer Druck auf die Taste "Read" verlangt wird.	PrES 
3.	Während dieser Phase werden am Display Zahlen angezeigt. Sie stehen für die Stelle im Speicher, die gelesen wurde.	
4.	Falls das Kopieren korrekt erfolgt ist, wird am Display die Schrift "End" erscheinen.	END
5.	Warten, bis sich das SMU automatisch ausschaltet, dann den Empfänger abtrennen.	

Phase2	Beispiel
--------	----------




6.	Den Funkempfänger einstecken und auf Taste "Power" drücken.	
7.	Auf Taste "Write" drücken.	
8.	Am Display wird die Schrift "PrES" erscheinen, mit der zur Bestätigung ein weiterer Druck auf die Taste "Write" verlangt wird.	PrES 
9.	Während dieser Phase werden am Display Zahlen angezeigt. Sie stehen für die Stelle im Speicher, die geschrieben wurde.	
10.	Falls das Kopieren korrekt erfolgt ist, wird am Display die Schrift "END" erscheinen.	END

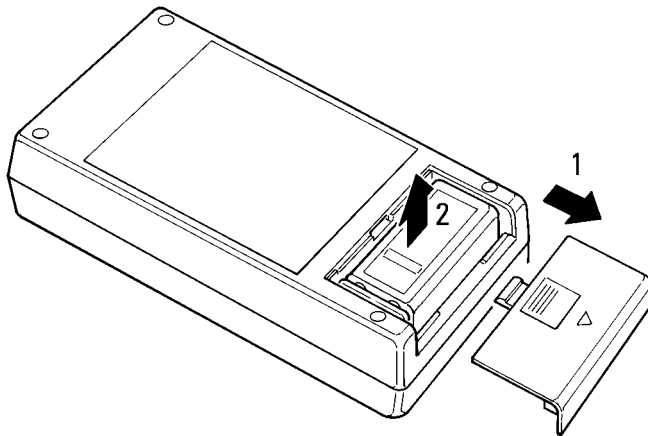
Tabelle "G"	Liste der Displayanzeigen
-------------	---------------------------

Anzeige	Beschreibung
0123	Die angezeigte Zahl ist die Speicherstelle, an der ein Code hinzugefügt, gelöscht oder gesucht wird.
.i]	SMU wartet auf Funkübertragung.
FULL	Bedeutet: der Empfängerspeicher ist voll, es können daher keine weiteren Sender eingegeben werden.
PrES	Bedeutet: die Vorrichtung wartet, dass die Taste zur Bestätigung der Funktion erneut gedrückt wird.
AL-P	Bedeutet: der Sender, den man eingeben will, ist bereits im Empfängerspeicher vorhanden.
NO-P	Bedeutet: der Sender, den man sucht, ist im Speicher nicht vorhanden.
DEL	Bedeutet: das Löschen einer Speicherstelle wurde ausgeführt.
BAT..	Zustand der Batterie (Bat1= Batterie ganz leer, Bat9= Batterie ganz voll)
BATT	Bedeutet: mit der Batterie kann kein Vorgang ausgeführt werden.
F...	Firmwareversion
ERR..	Bedeutet, dass sich ein Fehler ereignet hat; zur Lösung des Problems auf Tabelle "H" Bezug nehmen.

Tabelle "H" Fehlerliste

Fehler	Beschreibung	Lösung des Problems
ERR1	Empfänger nicht oder schlecht eingesteckt	Prüfen, ob der Empfänger korrekt eingesteckt ist
ERR2	Vorgang gescheitert	Noch mal versuchen, den Befehl auszuführen
ERR3	Sender nicht geeignet für den eingesteckten Empfänger	Empfänger oder Sender austauschen
ERR4	Interner Fehler	Warten, bis sich das SMU abschaltet und nochmal versuchen
ERR5	Man versucht, eine Stelle zu löschen, an der nie Codes eingegeben waren	Das Löschen dieser Stelle ist nicht notwendig
ERR6	Man versucht, eine bereits gelöschte Stelle zu löschen	Das Löschen jener Stelle ist nicht notwendig
ERR7	Vorgang mit internem Speicher gescheitert	Noch mal versuchen, den Befehl auszuführen
ERR8	Man versucht, in reservierte Speicherstellen zu schreiben	In zulässige Stellen schreiben

3) Austausch der Batterie



4) Technische Merkmale

Versorgung	: 9 Vcc Batterie
Durchschnittliche Aufnahme	: 10 mA
Abmessungen	: 145x80x37 mm
Gewicht	: 180 g
Steckverbinder für den Empfänger	: Typ SM
Schutzart	: IP40 (nur für Gebrauch in geschützter Umgebung)

Nice S.p.a. behält sich das Recht vor, jederzeit Änderungen am Produkt anzubringen.

Introducción:

La unidad de programación SMU, para receptores Nice con conector tipo SM, permite ejecutar una serie de operaciones, tales como: inserción, cancelación, búsqueda y copia de códigos de los transmisores.

1) Conexione

El receptor se puede conectar directamente a SMU tal como se muestra en la Fig.1, observando la dirección de conexión (Botón hacia arriba), o bien se puede conectar por medio del cable de prolongación suministrado, tal como se muestra en las Figs. 2 ó 3, observando la dirección de conexión del cable.

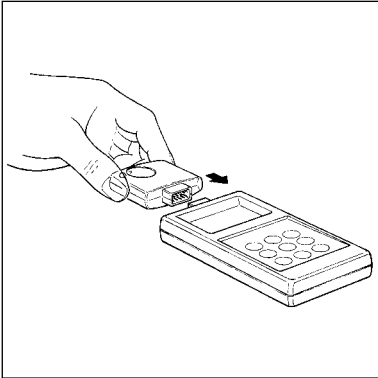


Fig 1

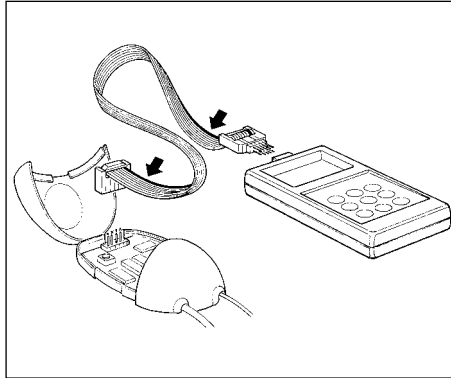


Fig 2

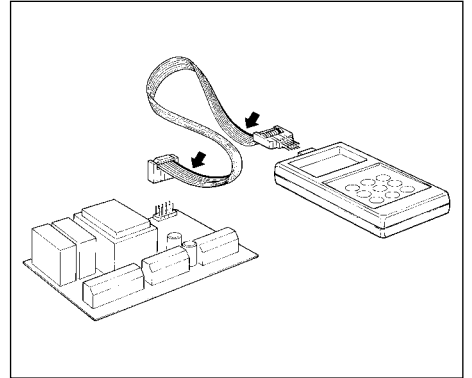


Fig 3

⚠ Atención: no conecte ni desconecte el receptor cuando SMU esté encendida.

2) Funcionamiento

Para encender SMU, después de haber conectado el receptor, oprima el botón **"Power"**.

Después de haber oprimido el botón **"Power"**, se ejecutarán automáticamente una serie de controles: control del funcionamiento del receptor y control de la carga de la batería de SMU.

Si los controles dan resultado positivo, en el display aparecerá **"0000"** (que indica la posición 0 en la memoria).

El dispositivo se apaga automáticamente transcurridos 10 segundos de inactividad.

En las siguientes tablas se describen las diferentes operaciones que se pueden ejecutar con SMU en los receptores.

Antes de efectuar cualquier operación, es necesario que el receptor esté conectado y que SMU esté encendida (botón **"Power"**).

Cabe describir detalladamente el modo de inserción de un nuevo transmisor en los dos tipos de memorización posible.

Modo1 visualizado en SMU con **"ALL"**

Modo2 visualizado en SMU con **"Out1"; "Out2"; "Out3"; "Out4"**

Modo1:

En esta modalidad hay una única etapa de memorización para cada transmisor, durante la cual, no tiene importancia el botón oprimido, puesto que cada botón del transmisor activará la salida correspondiente en el receptor, es decir que el botón 1 activa la salida 1, el botón 2 activa la salida 2, etc. Cada transmisor ocupa una posición sola en la memoria.

Modo2:



A cada botón del transmisor se le puede asociar una salida particular del receptor, por ejemplo: el botón 1 activa la salida 3, el botón 4 activa la salida 1, etc. En este caso, hay que memorizar el transmisor, seleccionando la salida deseada visualizada en SMU con **"Out1"; "Out2"; "Out3"; "Out4"** y oprimiendo en el transmisor el botón que se ha de asociar.

Ejemplo: si se desea que el botón 1 active la salida 3, seleccione en SMU **"Out3"** y transmita con el botón 1 del transmisor.

Cada botón puede activar una salida sola, mientras que con una memorización oportuna, la misma salida se puede activar con varios botones. En esta modalidad, cada botón insertado ocupa una posición en la memoria; es decir que para cancelar completamente un transmisor, habrá que cancelar todas las posiciones ocupadas en la memoria por ese transmisor.

Tabla "A"	Inserción de un nuevo transmisor en la memoria del receptor	Ejemplo
-----------	-------------------------------------------------------------	---------



Esta función permite insertar un nuevo transmisor en el radioreceptor

1.	Oprima el botón "TX+"	
2.	Ahora en el display aparecerá la modalidad de inserción "ALL" (Modo1) . Para seleccionar el Modo2, oprima varias veces el botón "TX+" hasta que se visualice la salida deseada. Para volver al Modo1, oprima el botón "TX+" hasta que en el display aparezca "ALL".	ALL Out1 Out2 Out3 Out4 ALL
3.	Después de algunos segundos desde la última vez que se oprimió el botón "TX+", en el display aparecerá el símbolo de transmisión radio ".11"	.11
4.	Durante la visualización del símbolo ".11", transmita oprimiendo el botón deseado en el transmisor que se ha de memorizar.	
5.	Una vez recibido el código, SMU lo almacenará en la memoria del receptor, y en el display se visualizará durante 10 segundos la posición en donde ha sido almacenado.	0025

Nota: se aconseja transcribir en una lista la posición donde se ha memorizado el transmisor para utilizar dicha momento cuando será lista en un futuro cuando sea necesario cancelar el código de un transmisor sin tenerlo disponible.

Tabla "B"	Búsqueda de un transmisor en la memoria del receptor	Ejemplo
-----------	------------------------------------------------------	---------

Esta función permite visualizar la posición de memorización del código y el modo en que fue insertado

1.	Oprima el botón "?TX"	
2.	Ora sul display apparirà il simbolo di trasmissione radio ".11"	.11
3.	Durante la visualización del símbolo, oprima el botón deseado en el transmisor que se ha de buscar	
4.	Una vez encontrado el código en la memoria del receptor, SMU indicará, alternativamente, la posición de memorización y la modalidad con que se ha insertado. Después de 4 veces, quedará visualizada sólo la posición de memorización.	0025 Out1

Nota: si el código no estuviera presente, SMU visualiza la última posición ocupada por un código y luego el símbolo "NO-P"

Tabla "C"	Cancelación de un código de la memoria del receptor sin transmisor	Ejemplo
-----------	--------------------------------------------------------------------	---------

Esta función permite cancelar un código de la memoria del receptor conociendo su posición de memorización.





1.	Oprima las flechas "▲" o "▼" para seleccionar la posición que se ha de cancelar.	 o  0025
2.	Oprima el botón "TX-".	
3.	Ahora en el display aparecerá escrito "PRES" que indica que hay que oprimir de nuevo el botón "TX-" para confirmar la cancelación.	PRES 
4.	Ahora en el display primero aparecerá durante un breve instante el mensaje "DEL" de confirmación de cancelación ejecutada y luego quedará indicada la posición en que se ha cancelado el código.	DEL 0025

Tabla "D"	Cancelación de un código de la memoria del receptor con el transmisor	Ejemplo
-----------	-----------------------------------------------------------------------	---------

Esta función permite cancelar una posición de la memoria del receptor utilizando el transmisor que se ha de cancelar.





1.	Oprima el botón "?TX"	
2.	Ahora en el display aparecerá el símbolo de transmisión radio ".11"	.11
3.	Durante la visualización del símbolo, transmita con el transmisor que se ha de buscar, oprimiendo el botón deseado.	
4.	Cuando haya encontrado el código en la memoria del receptor, SMU indicará, alternativamente, la posición de memorización y la modalidad con que se ha insertado. Después de 4 veces, quedará visualizada sólo la posición de memorización.	0025 Out1
5.	Entonces, para cancelar el código, oprima el botón "TX-"	
6.	En el display aparecerá escrito "PRES" que indica que hay que oprimir de nuevo el botón "TX-" para confirmar la cancelación.	PRES 
7.	Si la cancelación se ha ejecutado correctamente, en el display quedará visualizada la posición en donde se ha cancelado el código.	0025





Tabla "E" Cancelación TOTAL de la memoria del receptor		Ejemplo
Esta función permite cancelar todos los códigos presentes en la memoria del receptor		
1.	Oprima el botón "Clear"	
2.	En el display aparecerá escrito "PRES" que indica que hay que oprimir de nuevo el botón "Clear" para confirmar la cancelación.	PRES 
3.	Durante la cancelación, en el display correrán números que indican hasta qué posición se llegó a cancelar.	
4.	Si la cancelación se ha ejecutado correctamente, en el display aparecerá escrito "END"	END

Tabla "F" Copia de la memoria de un receptor (duplicado)	
Esta función permite copiar el contenido de la memoria de un receptor en otros receptores de la misma familia.	
Esta función dispone de 2 etapas diferentes.	
Etapas: la memoria del receptor es copiada en la memoria interna de SMU.	
Etapas: el contenido de la memoria de SMU es copiado en la memoria del receptor	
Nota: las dos etapas se pueden ejecutar en tiempos diferentes, puesto que el contenido de la memoria interna de SMU permanecerá hasta que se ejecute otra Etapa 1. Si se desea copiar un primer receptor en varios receptores, será suficiente ejecutar varias veces la etapa 2.	
Atención: la etapa 2 de escritura "Write" cancela los demás códigos insertados en el receptor.	

Etapas		Ejemplo
Etapas 1		
1.	Oprima el botón "Read"	
2.	En el display aparecerá escrito "PRES" que indica que hay que oprimir de nuevo el botón "Read" para confirmar.	PRES 
3.	Durante esta etapa, en el display correrán números que indican hasta qué posición se llegó a leer la memoria.	
4.	Si la copia se ha ejecutado correctamente, en el display aparecerá escrito "END".	END
5.	Espera que la SMU se apague automáticamente y luego desconecte el receptor.	




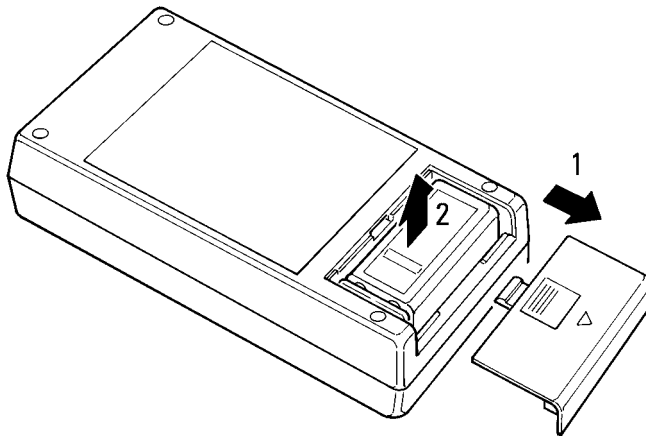
Etapas		Ejemplo
Etapas 2		
6.	Conecte el radioreceptor y oprima el botón "Power".	
7.	Oprima el botón "Write".	
8.	En el display aparecerá escrito "PRES" que indica que hay que oprimir de nuevo el botón "Write" para confirmar.	PRES 
9.	Durante esta etapa, en el display correrán números que indican hasta qué posición se escribió la memoria.	
10.	Si la copia se ha ejecutado correctamente, en el display aparecerá escrito "END".	END

Tabla "G" Lista de las indicaciones del display	
Indicación	Descripción
0123	El número que se visualiza indica la posición de memoria en que se está insertando, cancelando o buscando el código.
.1]	SMU en espera de recepción.
FULL	Indica que la memoria del receptor está llena, es decir que no se pueden insertar otros transmisores.
PRES	Indica que el dispositivo está esperando que se oprima de nuevo el botón para confirmar la función.
AL-P	Indica que el transmisor que se desea memorizar ya está presente en la memoria del receptor.
NO-P	Indica que el transmisor que se está buscando no está presente en la memoria.
DEL	Indica que se ha cancelado una posición en la memoria.
BAT..	Indica el estado de la batería (Bat1 = Batería descargada completamente, Bat9 = Batería cargada totalmente).
BATT	Indica que la batería no permite ejecutar ninguna operación.
F...	Versión del firmware.
ERR..	Indica que se ha producido un error; para solucionar el problema, refiérase a la tabla "H".

Tabla "H" Lista de los errores

Error	Descripción	Solución del problema
ERR1	El receptor no está conectado o está mal conectado.	Controle que el receptor esté bien memorizado.
ERR2	Operación fallida.	Pruebe de nuevo a ejecutar el mando.
ERR3	Transmisor inadecuado al receptor conectado.	Sustituya el receptor o el transmisor.
ERR4	Error en las operaciones internas.	Espere a que SMU se apague y pruebe de nuevo.
ERR5	Se está tratando de cancelar una posición que nunca contuvo códigos.	No es necesario cancelar esa posición.
ERR6	Se está tratando de cancelar una posición ya cancelada.	No es necesario cancelar esa posición.
ERR7	Operación fallida con memoria interna.	Pruebe de nuevo a ejecutar el mando.
ERR8	Se está tratando de escribir en posiciones de memoria reservadas.	Escriba en posiciones permitidas.

3) Sustitución de la batería



4) Características técnicas

Alimentación	: Batería 9 Vcc
Absorción media	: 10 mA
Medidas	: 145x80x37 mm
Peso	: 180 g.
Conector receptor	: Tipo SM
Grado de protección	: IP40 (sólo para uso en locales protegidos)

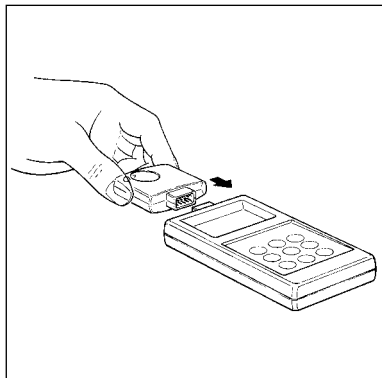
Nice S.p.a. se reserva el derecho de modificar los productos en cualquier momento

Wstęp:

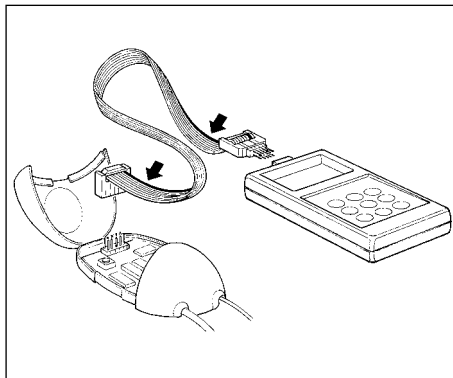
Programator SMU umożliwia wprowadzanie, wyszukiwanie i kasowanie kodów pilotów współpracujących z odbiornikami SMX2 (SMILO) i SMX1 oraz kopiowanie listy kodów z odbiornika do odbiornika.

1) Połączenia

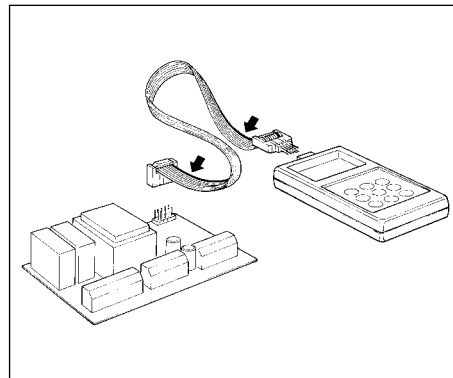
Odbiornik może być podłączony bezpośrednio do SMU, jak przedstawiono na Rys. 1, ze zwróceniem uwagi na kierunek założenia (przycisk w kierunku do góry), może być także podłączony przewodem przedłużającym, dostarczonym w zestawie, tak jak przedstawiono na Rys. 2 lub 3, przy zwróceniu uwagi na kierunek założenia przewodu.



Rys 1



Rys 2



Rys 3

Uwaga: Nie podłączać ani nie odłączać odbiornika, kiedy SMU jest włączony.

2) Funkcjonowanie

Aby włączyć SMU, po podłączeniu odbiornika, przycisnąć przycisk **"Power"**.

Po przyciśnięciu przycisku **"Power"** automatycznie zostanie wykonane seria testów odbiornika i kontrola stanu naładowania baterii zasilającej programator SMU. Gdy kontrola wypadnie pomyślnie, to na wyświetlaczu pojawi się **"0000"** (oznaczająca pozycję w pamięci nr 0).

Wyłączenie urządzenia odbywa się automatycznie po 10 sekundach - w przypadku braku dalszych rozkazów.

W poniższych tabelach opisane są wszystkie operacje, możliwe do wykonania z zastosowaniem SMU.

Przed wykonaniem tych czynności odbiornik powinien być podłączony do SMU, a potem dopiero włączony programator (przycisk **"Power"**).

Poniżej opisano dwa sposoby wczytywania pilotów do odbiornika z pomocą SMU:

Sposób1 oznaczony jest na SMU symbolem **"ALL"**

Sposób2 oznaczony jest na SMU symbolami **"Out1"**, **"Out2"**, **"Out3"**, **"Out4"**

Sposób1:

W tym przypadku istnieje jedna faza zapisywania w pamięci odbiornika kodu każdego pilota i nie ma znaczenia który przycisk pilota zostanie naciśnięty w momencie przesyłania sygnału. Każdy pilot zajmuje tylko jedno miejsce w pamięci odbiornika. Każdy kolejny przycisk pilota uruchamia odpowiednio kolejne wyjście (kanał) w odbiorniku, to znaczy przycisk 1 uruchamia wyjście 1, przycisk 2 uruchamia wyjście 2, przycisk 3 - wyjście 3 oraz przycisk 4 - wyjście 4.

Sposób2:

Do każdego(dowolnego) przycisku na pilocie może zostać przyporządkowane dowolne wyjście (kanał) w odbiorniku: na przykład: przycisk 1 uruchamia wyjście 2, przycisk 2 - wyjście 1, przycisk 3 - wyjście 3, przycisk 4 - wyjście 1 itp. W tym przypadku należy wczytywać pilota, wybierając żądany kanał odbiornika (opis poniżej) i przyciskając żądany guziczek na pilocie w celu przyporządkowania.

Na przykład: Jeśli pragnie się, aby przycisk - 1 pilota uruchamiał wyjście 3 w odbiorniku, należy wybrać na SMU - **"Out3"** i przesłać kod guzikiem - 1 pilota. Oczywiście każdy przycisk może uruchomić tylko jedno wyjście, podczas gdy to samo wyjście może być uruchamiane kilkoma przyciskami. W tej metodzie każdy "wprogramowany" przycisk pilota zajmuje jedno miejsce w pamięci odbiornika.

Tabela "A"	Wprowadzanie nowego kodu do pamięci odbiornika	Przykład
------------	------------------------------------------------	----------

Funkcja ta pozwala wczytać do odbiornika kod nowego pilota

1.	Przycisnąć przycisk "TX+"							
2.	Teraz na wyświetlaczu ukaże się sposób wprowadzania "ALL" (Sposób1). Aby wybrać Sposób 2 , kilkakrotnie przycisnąć przycisk "TX+" do momentu, kiedy wyświetlone zostanie wybrane wyjście. Aby powrócić do Sposobu 1 przyciskać przycisk "TX+" aż do momentu kiedy na wyświetlaczu znów ukaże się "ALL".	<table border="0"> <tr> <td>Out1</td> <td>Out2</td> </tr> <tr> <td>Out3</td> <td>Out4</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">ALL</td> </tr> </table>	Out1	Out2	Out3	Out4	ALL	
Out1	Out2							
Out3	Out4							
ALL								
3.	Po kilku sekundach od ostatniego naciśnięcia przycisku "TX+" na wyświetlaczu ukaże się symbol przekazu radiowego ".11"	.11						
4.	W trakcie wyświetlania symbolu ".11", przycisnąć wybrany przycisk nadajnika, który chcemy wczytać.							
5.	Po otrzymaniu kodu, SMU wpisze go do pamięci odbiornika i na wyświetlaczu pojawi się przez 10 sekund pozycja na której został wpisany np. "0025".	0025						

Uwaga: warto zanotować pozycję, (miejsce na liście) na którą został wprowadzony kod nadajnika, aby można z tego spisu skorzystać w chwili kiedy w przyszłości zajdzie konieczność skasowania kodu tego właśnie nadajnika a nie będzie możliwości jego użycia.

Tabela "B"	Odszukiwanie kodu w pamięci odbiornika	Przykład
------------	----------------------------------------	----------

Funkcja ta pozwala odnaleźć na liście kodów w odbiorniku miejsce, na którym został uprzednio zapisany kod danego pilota i pokazuje sposób, w jaki został on wtedy wprowadzony

1.	Przycisnąć przycisk "?TX"			
2.	Teraz na wyświetlaczu ukaże się symbol przekazywania radiowego ".11"	.11		
3.	W momencie, kiedy wyświetlany jest symbol należy przycisnąć odpowiedni przycisk na pilocie.			
4.	Konieczne jest naciśnięcie tego samego przycisku, który wysyłał kod pilota w procesie wczytywania. Kod zostanie odnaleziony w pamięci odbiornika, na wyświetlaczu pojawi się, migając na przemian, miejsce kodu na liście i sposób, w jaki został on kiedyś wpisany (ALL, Out1, Out2, Out3, Out4). Po 4 mignięciu pozostanie na wyświetlaczu tylko miejsce na liście.	<table border="0"> <tr> <td>0025</td> </tr> <tr> <td>Out1</td> </tr> </table>	0025	Out1
0025				
Out1				

Uwaga: gdy kodu nie ma w pamięci odbiornika SMU wyświetli ostatnią zajętą pozycję i później symbol "no-P"

Tabela "C"	Kasowanie kodu z pamięci odbiornika bez nadajnika	Przykład
------------	---------------------------------------------------	----------

Funkcja ta pozwala kasować kod z pamięci odbiornika gdy znamy jego pozycję na liście kodów w tejże pamięci

1.	Przycisnąć strzałkę "▲" lub "▼", aby odszukać właściwe miejsce na liście kodów	0025
2.	Przycisnąć przycisk "TX-".	
3.	Na wyświetlaczu ukaże się napis "PrES": żądanie powtórzonego naciśnięcia przycisku "TX-" w celu potwierdzenia rozkazu skasowania - znów naciskamy: "TX-"	PrES
4.	Teraz na wyświetlaczu ukaże się, najpierw przez kilka sekund napis "dEL" jako potwierdzenie skasowania i później zostanie wskazana pozycja pamięci, z której został skasowany kod.	dEL 0025

Tabela "D"	Kasowanie kodu z pamięci odbiornika za pomocą pilota	Przykład
------------	------------------------------------------------------	----------

Funkcja ta pozwala na kasowanie kodu z pamięci odbiornika za pomocą pilota, którego kod ma być wymazany.

1.	Przycisnąć przycisk "?TX"			
2.	Teraz na wyświetlaczu ukaże się symbol przekazu radiowego ".11"	.11		
3.	Podczas wyświetlania symbolu przekazu, należy wysłać z pilota sygnał. Konieczne jest naciśnięcie tego samego przycisku, który wysyłał kod pilota w procesie wczytywania. Jeśli nie mamy tej informacji – kolejne próby pozwolą odnaleźć właściwy przycisk.			
4.	Kod zostanie odnaleziony w pamięci odbiornika, na wyświetlaczu pojawi się, migając na przemian, miejsce kodu na liście i sposób, w jaki został on kiedyś wpisany. Po 4 mignięciu, na wyświetlaczu pozostanie tylko miejsce na liście.	<table border="0"> <tr> <td>0025</td> </tr> <tr> <td>Out1</td> </tr> </table>	0025	Out1
0025				
Out1				
5.	Teraz aby kasować tak odszukany kod należy przycisnąć przycisk "TX-"			
6.	Na wyświetlaczu ukaże się napis "PrES", żądanie powtórzonego naciśnięcia przycisku "TX-" aby potwierdzić rozkaz skasowania.	PrES		
7.	Jeśli kasowanie zostało przeprowadzone prawidłowo, na wyświetlaczu pojawi się „dEL” a po chwili pozycja pamięci, z której został usunięty kod.	0025		





Tabela "E" Kasowanie CAŁOŚCI z pamięci odbiornika		Przykład
Ta funkcja służy do skasowania wszystkich kodów obecnych w pamięci odbiornika.		
1.	Przycisnąć przycisk "Clear"	
2.	Na wyświetlaczu ukaże się napis "PRES", żądanie kolejnego naciśnięcia przycisku "Clear" - aby potwierdzić kasowanie.	PRES 
3.	W trakcie fazy kasowania na wyświetlaczu ukazane zostaną, jeden za drugim, kolejne numery pamięci, które wskazują pozycje kasowane.	
4.	Gdy kasowanie odbyło się poprawnie na wyświetlaczu ukaże się napis "END"	END

Tabela "F" Kopiowanie pamięci z odbiornika do odbiornika (duplikat)	
Ta funkcja służy do kopiowania zawartości pamięci z jednego do drugiego odbiornika tej samej rodziny.	
Ta funkcja przewiduje 2 oddzielne fazy.	
Faza1: Pamięć odbiornika zostanie skopiowana do wewnętrznej pamięci SMU.	
Faza2: Zawartość pamięci SMU zostanie skopiowana do pamięci drugiego odbiornika.	
Uwaga: Obie fazy mogą być przeprowadzone w dowolnym odstępie czasu. Dane zapisane w pamięci wewnętrznej SMU, znajdują się tam do momentu ponownego przeprowadzenia fazy 1 - wtedy zostaną zastąpione nowymi. Fazę 2 - można przeprowadzać wielokrotnie. Kopiowanie do pamięci odbiornika nie kasuje listy kodów z pamięci SMU.	
Faza2 - "Write" kasuje ewentualne inne kody wcześniej wprowadzone do odbiornika.	

Faza1		Przykład
1.	Przycisnąć przycisk "Read"	
2.	Na wyświetlaczu ukaże się napis "PRES", żądanie kolejnego naciśnięcia przycisku "Read", aby potwierdzić rozkaz.	PRES 
3.	W trakcie tej fazy pokazane zostaną kolejno na wyświetlaczu numery pozycji pamięci, z których czytane są kody.	
4.	Gdy kopiowanie zostało zakończone pomyślnie na wyświetlaczu ukaże się napis "END"	END
5.	Poczekać na automatyczne wyłączenie się SMU po czym odłączyć odbiornik.	




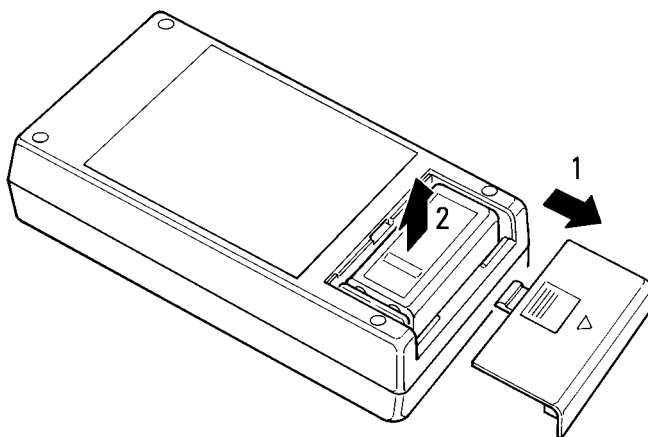
Faza2		Przykład
6.	Podłączyć odbiornik radiowy i przycisnąć przycisk "Power"	
7.	Przycisnąć przycisk "Write"	
8.	Na wyświetlaczu ukaże się napis "PRES", żądanie kolejnego naciśnięcia przycisku "Write", aby potwierdzić rozkaz.	PRES 
9.	W trakcie kopiowania danych pokazane zostaną kolejno na wyświetlaczu numery pozycji pamięci gdzie wpisywane są kody.	
10.	Gdy kopiowanie zostało zakończone pomyślnie na wyświetlaczu pojawi się napis "END"	END

Tabela "G" Informacje i komunikaty wyświetlacza	
Oznaczenie	Opis
0123	Pozycja na liście kodów (od "0000" do "0255"), na której znajduje się wpisany, odszukany lub kasowany kod.
.1	SMU oczekuje na sygnał radiowy (z pilota).
FULL	Pamięć jest pełna, czyli nie można dopisywać dodatkowych nadajników.
PRES	Prośba o powtórne naciśnięcie przycisku w celu potwierdzenia polecenia.
AL-P	Kod, który chcemy zapamiętać, jest już w pamięci odbiornika.
NO-P	Kod, którego szukamy w pamięci odbiornika, nie był tam uprzednio wpisany.
DEL	Informacja wyświetlana w czasie kasowania kodu.
BAT..	Stan baterii zasilającej: bAt1 - bateria prawie rozładowana, bAt9 - bateria "pełna".
BATT	Bateria całkowicie rozładowana, urządzenie nie może pracować poprawnie.
F...	Kolejny numer wersji oprogramowania urządzenia (np.: F1.0).
ERR..	Błąd w działaniu (numery od 1 do 8), opis poniżej (np. Err2).

Tabela "H" Spis błędów

Błąd	Opis	Rozwiązanie problemu
ERR1	Odbiomnik nie został podłączony lub jest podłączony niewłaściwie	Sprawdzić prawidłowość podłączenia odbiornika
ERR2	Błąd komunikacji z odbiornikiem	Ponowić próbę
ERR3	Nadajnik nieodpowiedni dla podłączonego odbiornika	Wymienić odbiomnik lub nadajnik
ERR4	Błąd wewnętrzny	Odczekać aż SMU wyłączy się i wznowić próbę
ERR5	Próba kasowania pustej pozycji pamięci	Nie jest konieczne kasowania tej pozycji
ERR6	Próba skasowania pozycji już skasowanej	Nie jest konieczne kasowania tej pozycji
ERR7	Błąd komunikacji z pamięcią wewnętrzną SMU	Powtórzyć czynność
ERR8	Próba zapisu na zajętych już pozycjach pamięci	Zapisywać na dozwolonych pozycjach

3) Wymiana baterii



4) Dane techniczne

Zasilanie	: Bateria 9 V
Średni pobór prądu	: 10 mA
Wymiary	: 145x80x37 mm
Waga	: 180 g.
Złącze odbiornika	: Typu SM
Stopień zabezpieczenia	: IP40 (Do użytku w pomieszczeniach zamkniętych)

Nice S.p.a. zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w produktach w każdym momencie, kiedy będzie uważała za niezbędne.

Dichiarazione CE di conformità / EC declaration of conformity

Numero / Number: 155/SMU Data / Date: 3/2002 Revisione / Revision: 0

Il sottoscritto Lauro Buoro, Amministratore Delegato, dichiara che il prodotto:

The undersigned Lauro Buoro, General Manager of the following producer, declares that the product:

Nome produttore / Producer name: NICE S.p.a.
Indirizzo / Address: Via Pezza Alta 13, 31046 Z.I. Rustignè - ODERZO - ITALY
Tipo / Type: Unità di visualizzazione / *Visualisation Unit*
Modello / Model: SMU
Accessori / Accessories: Nessun accessorio / *No accessory*

Risulta conforme a quanto previsto dalle seguenti direttive comunitarie / Complies with the following community directives

Riferimento n° <i>Reference n°</i>	Titolo/Title <i>Title</i>
89/336/CEE	DIRETTIVA COMPATIBILITA' ELETTROMAGNETICA (EMC) / <i>EMC Electromagnetic Compatibility Directive</i>

ODERZO, 20 March 2002


Amministratore Delegato
(General Manager)
Lauro Buoro



COMPANY
WITH QUALITY SYSTEM
CERTIFIED BY DNV
==ISO 9001==

Nice S.p.a. Oderzo TV Italia
Via Pezza Alta, 13 Z.I. Rustignè
Tel. +39.0422.85.38.38
Fax +39.0422.85.35.85
info@niceforyou.com

Nice Padova Sarameola I
Tel. +39.049.89.78.93.2
Fax +39.049.89.73.85.2
info.pd@niceforyou.com

Nice Belgium
Leuven (Heverlee) B
Tel. +32.(0)16.38.69.00
Fax +32.(0)16.38.69.01
nice.belgium@belgacom.net

Nice España Madrid E
Tel. +34.9.16.16.33.00
Fax +34.9.16.16.30.10
kamarautom@nexo.es

Nice France Buchelay F
Tel. +33.(0)1.30.33.95.95
Fax +33.(0)1.30.33.95.96
info@nicefrance.fr

Nice Rhône-Alpes
Decines Charpieu F
Tel. +33.(0)4.78.26.56.53
Fax +33.(0)4.78.26.57.53
info.lyon@nicefrance.fr

Nice Polska Pruszków PL
Tel. +48.22.728.33.22
Fax +48.22.728.25.10
nice@nice.com.pl

www.niceforyou.com