

TÉLÉCOMMANDE PORTE CLE KR18



1. La touche ARM, arme la console d'alarme Powerguard ou SC9100.

L'armement retardé vous permet de quitter et entrer dans l'habitat dans un intervalle de 30 secondes pour la sortie et de 15 secondes pour l'entrée.

2. La touche DISARM, désarme la console Powerguard ou SC9100.

3. Les touches PANIC, enclenche immédiatement la sirène d'alarme en cas de pression simultanée sur les deux touches.

4. Les 2 touches DOMOTIQUE A et B sont inopérantes avec la console Powerguard mais pourront être utilisées avec la console SC9100. Consulter votre revendeur pour toute information.

5. Le voyant lumineux LED clignote lors de la transmission de la commande. Si la télécommande a tendance à réagir aléatoirement aux ordres, remplacer les piles.

Le compartiment piles se trouve à l'intérieur de la télécommande. L'arrière de la télécommande s'ouvre facilement avec un tournevis ou avec la pointe d'un couteau.

Utilisez uniquement des piles de type lithium 2 x 3V CR2016. Respectez la polarité. Appuyez sur la touche ARM pendant plus d'une seconde jusqu'à ce que l'indicateur lumineux clignote une fois. A chaque remplacement de la pile, la télécommande devra être réinitialisée.