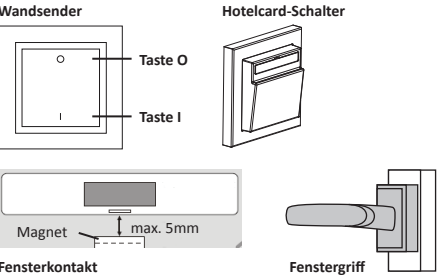


FUNKTIONEN



FUNKTION 1

ZWEITASTBEDIENUNG	
MODUS	
1	Taste O drücken = Ausschalten Taste I drücken = Einschalten
2	Taste O drücken = Einschalten Taste I drücken = Ausschalten
3	Taste O drücken = Ausschalten nach 3 min. Taste I drücken = Einschalten
4	Taste O drücken = Ausschalten nach 5 min. Taste I drücken = Einschalten
5	Taste O drücken = Ausschalten nach 10 min. Taste I drücken = Einschalten
6	Taste O drücken = Ausschalten nach 30 min. Taste I drücken = Einschalten
7	Taste O drücken = Ausschalten nach 3 min.
8	Taste O drücken = Ausschalten nach 5 min.
9	Taste O drücken = Ausschalten nach 10 min.
10	Taste O drücken = Ausschalten nach 30 min.

HINWEISE

- Modus 3-6 ist für Bewegungsmelder geeignet.
- Modus 7-10 ist für die zeitverzögerte Netzfreischtaltung von Steckdosen geeignet. Zum Einschalten ist ein weiterer Funksender mit entsprechender Funktion erforderlich!

FUNKTION 2

EINTASTBEDIENUNG	
MODUS	
1	Taste O drücken = Umschalten
2	Taste I drücken = Umschalten
3	Taste O / I drücken = Umschalten
4	Taste O drücken = Ausschalten
5	Taste I drücken = Ausschalten
6	Taste O / I drücken = Ausschalten
7	Taste O drücken = Ausschalten Taste I drücken = Umschalten
8	Taste O drücken = Umschalten Taste I drücken = Ausschalten

FUNKTION 3

TASTBEDIENUNG	
MODUS	
1	Taste O drücken = Einschalten Taste O loslassen = Ausschalten
2	Taste I drücken = Einschalten Taste I loslassen = Ausschalten
3	Taste O / I drücken = Einschalten Taste O / I loslassen = Ausschalten
4	Taste O drücken = Einschalten für 5s Taste O loslassen = Ausschalten
5	Taste I drücken = Einschalten für 5s Taste I loslassen = Ausschalten
6	Taste O / I drücken = Einschalten für 5s Taste O / I loslassen = Ausschalten

HOTELCARD	
BEDIENUNG	
Hotelcard einstecken	Einschalten
Hotelcard herausziehen	Modus 7-10
MODUS	
7	Ausschalten nach 1 min.
8	Ausschalten nach 3 min.
9	Ausschalten nach 5 min.
10	Ausschalten nach 10 min.

HINWEIS: Zur Aktivierung (Erkennung) des Hotelcard-Schalters im Lernmodus oder in der Funktionsprogrammierung die Hotelcard 1x einstecken.

FUNKTION 4

TREPPENHAUSLICHT	
BEDIENUNG	
Taste O / I lange drücken	Einschalten für 4 Stunden
Taste O / I kurz drücken	Modus 1-5
MODUS	
1	Einschalten für 2 min.
2	Einschalten für 5 min.
3	Einschalten für 10 min.
4	Einschalten für 30 min.
5	Einschalten für 60 min.

HINWEIS: Nach Ablauf der Einschaltzeit wird die Beleuchtung für 2s ausgeschaltet (Abschaltwarnung) und dann noch einmal für 30s eingeschaltet.

ZEITSCHALTER	
BEDIENUNG	
Taste O drücken	Ausschalten
Taste I drücken	Modus 6-10
MODUS	
6	Einschalten für 2 min.
7	Einschalten für 5 min.
8	Einschalten für 10 min.
9	Einschalten für 30 min.
10	Einschalten für 60 min.

FUNKTION 5

LÜFTERSTEUERUNG	
Eine Beleuchtung mit Lüftersteuerung ist mit einem Empfänger und Sender zu realisieren. Kanal 1 wird zur Lüftersteuerung und Kanal 2 zur Lichtsteuerung eingesetzt.	
Empfänger programmieren: – Sender Kanal 1 (Lüftersteuerung) zuordnen, Funktion 5 und Modus 1-6 einstellen. – Sender Kanal 2 (Lichtsteuerung) zuordnen und z.B. Funktion 1 und Modus 1 einstellen.	
Funktion: – Taste I schaltet die Beleuchtung ein. Der Lüfter wird nach 3 Minuten eingeschaltet. – Taste O schaltet die Beleuchtung aus. Der Lüfter wird nach dem Ablauf einer Nachlaufzeit ausgeschaltet.	
BEDIENUNG	
Taste I drücken	Einschalten nach 3 min.
Taste O drücken	Modus 1-6
MODUS	
1	Ausschalten nach 2 min.
2	Ausschalten nach 6 min.
3	Ausschalten nach 10 min.
4	Ausschalten nach 15 min.
5	Ausschalten nach 20 min.
6	Ausschalten nach 30 min.

FUNKTION 6

LICHTSZENE A-D	
SZENEN	
Das Speichern und Einschalten einer Lichtszene ist mit einem zusätzlichen Funksender zu realisieren. Dazu ist in einer Anlage mit mehreren Empfängern jeder Empfänger zu programmieren und der Funksender zuzuordnen! – Funksender dem Empfänger zuordnen. – Funktion 6 und gewünschten Modus einstellen.	
Lichtszene A-D speichern: – Die gewünschte Lichtszene (Empfänger) einschalten. – Taste I oder O des Funksenders länger als 2s drücken. Zur Bestätigung schaltet die Beleuchtung aus und ein.	
Lichtszene A-D aufrufen: – Taste I oder O des Funksenders kurz drücken.	

MODUS	
1	Taste O kurz drücken = Szene A einschalten Taste O lange drücken= Szene A speichern
2	Taste I kurz drücken = Szene B einschalten Taste I lange drücken = Szene B speichern
3	Taste O kurz drücken = Szene C einschalten Taste O lange drücken= Szene C speichern
4	Taste I kurz drücken = Szene D einschalten Taste I lange drücken = Szene D speichern

FUNKTION 7

FENSTERKONTAKT UND FENSTERGRIFF	
MODUS	
1	Alle Fensterkontakte schließen = Ausschalten Fensterkontakt öffnen = Einschalten
2	Alle Fenstergriffe schließen = Ausschalten Fenstergriff öffnen = Einschalten
3	Alle Fensterkontakte schließen = Einschalten Fensterkontakt öffnen = Ausschalten
4	Alle Fenstergriffe schließen = Einschalten Fenstergriff öffnen = Ausschalten
5	Visualisierung Fenster (ohne Schaltfunktion) Statusmeldung Fenster geöffnet / geschlossen

HINWEISE

- Zur reinen Visualisierung eines Fensters ohne Schaltfunktion sind Fensterkontakte und Fenstergriffe Modus 3 zuzuordnen (z.B. für Handsender, PC-Visualisierung, usw.).
- Das Zuordnen des Fensterkontaktes ist auch vor seiner Montage möglich!
 - Zur Aktivierung (Erkennung) des Fensterkontakts im Lernmodus oder in der Funktionsprogrammierung die Programmiertaste des Fensterkontaktes 1x drücken.
 - Zur Aktivierung (Erkennung) des Fenstergriffs im Lernmodus oder in der Funktionsprogrammierung den Fenstergriff 1x öffnen oder schließen.

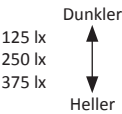
BEWEGUNGSMELDER UND LICHTSENSOR

Für Bewegungsmelder und Lichtsensoren sind speziell Funktion 8 und 9 geeignet. Es ist möglich Bewegungsmelder mit integriertem oder externen Lichtsensor zu verwenden. Die erfassten Daten werden zur Auswertung per Funksignal an den Empfänger gesendet. Bei deren Zuordnung im Lernmodus werden zunächst folgende Standardfunktionen zugewiesen:

Bezeichnung	Standardfunktion
Lichtsensor	Funktion 09 ⇔ Modus 04
Bewegungsmelder	Funktion 08 ⇔ Modus 11
Bewegungsmelder mit integriertem Lichtsensor	Funktion 08 ⇔ Modus 04

HINWEIS: Bei Bedarf ist eine Änderung von Funktion und Modus möglich (s. PROGRAMMIERUNG).

Lichtwert:



FUNKTION 8

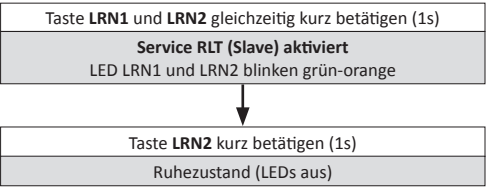
VOLLAUTOMAT	
FUNKTION	
Bewegung und Unterschreitung des Lichtwerts	Einschalten
Keine Bewegung oder Überschreitung des Lichtwerts	Modus 1-12
MODUS	
1	Ausschalten nach 2 min. (125 lx)
2	Ausschalten nach 5 min. (125 lx)
3	Ausschalten nach 15 min. (125 lx)
4	Ausschalten nach 2 min. (250 lx)
5	Ausschalten nach 5 min. (250 lx)
6	Ausschalten nach 15 min. (250 lx)
7	Ausschalten nach 2 min. (375 lx)
8	Ausschalten nach 5 min. (375 lx)
9	Ausschalten nach 15 min. (375 lx)
10	Ausschalten nach 2 min. (PIR ohne Lichtmessung)
11	Ausschalten nach 5 min. (PIR ohne Lichtmessung)
12	Ausschalten nach 15 min. (PIR ohne Lichtmessung)

FUNKTION 9

HALBAUTOMAT	
FUNKTION	
Keine Bewegung oder Überschreitung des Lichtwerts	Modus 1-12
MODUS	
1	Ausschalten nach 2 min. (125 lx)
2	Ausschalten nach 5 min. (125 lx)
3	Ausschalten nach 15 min. (125 lx)
4	Ausschalten nach 2 min. (250 lx)
5	Ausschalten nach 5 min. (250 lx)
6	Ausschalten nach 15 min. (250 lx)
7	Ausschalten nach 2 min. (375 lx)
8	Ausschalten nach 5 min. (375 lx)
9	Ausschalten nach 15 min. (375 lx)
10	Ausschalten nach 2 min. (PIR ohne Lichtmessung)
11	Ausschalten nach 5 min. (PIR ohne Lichtmessung)
12	Ausschalten nach 15 min. (PIR ohne Lichtmessung)

ENOCEAN SERVICE RLT (Slave)

Der EnOcean Service RLT (RadioLinkTest) erlaubt ein Reichweitentest zwischen einem EnOcean Sender (z.B. Handsender) und einem Empfänger. Die Auswertung des Reichweitentest erfolgt durch den Master. Der Empfänger wird als Slave verwendet. Diese Funktion ist besonders geeignet, um vor der Installation des Empfängers festzustellen, ob der Installationsort geeignet ist.

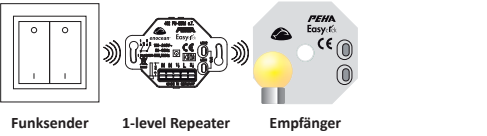


HINWEIS: Der EnOcean Service RLT wird automatisch nach 30s oder nach erfolgreicher Auswertung beendet!

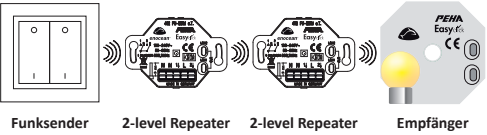
ENOCEAN REPEATER

Bei Problemen mit der Empfangsqualität kann der Einsatz von Repeatern (Funkverstärkern) sehr hilfreich sein. Der Empfänger kann als Repeater verwendet werden. Dazu ist kein weiterer Konfigurationsaufwand erforderlich. Diese Funktion dient zur Erhöhung der Reichweite zwischen Funksendern und Empfängern.

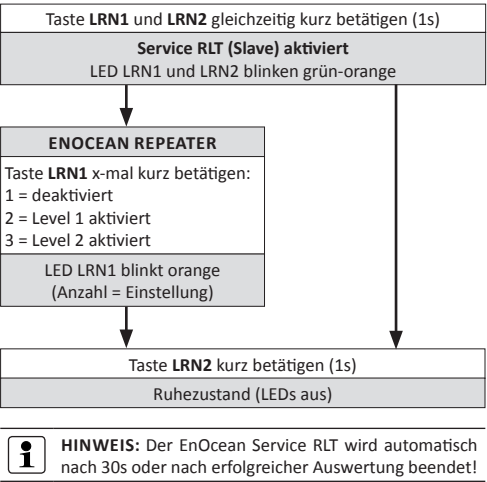
ACHTUNG! Die Verwendung von zu vielen Repeatern ist kontraproduktiv und es kann zu Telegrammkollisionen kommen.



Wird im 1-level Betrieb das Funksignal eines Funksenders empfangen, wird es an den zugehörigen Empfänger weitergegeben. Der Empfänger kann in diesem Betrieb nicht kaskadiert werden. Bereits wiederholte Funksignale werden nicht nachgeholt.

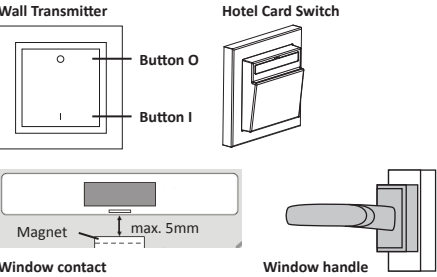


Wird im 2-level Betrieb das Funksignal eines Funksenders empfangen, wird es über max. zwei Repeater an den zugehörigen Empfänger weitergegeben. Der Empfänger kann in diesem Betrieb über zwei Geräte kaskadiert werden. Dies sollte aber nur selten in gebäudetechnischen Extremfällen benötigt werden.



HINWEIS: Der EnOcean Service RLT wird automatisch nach 30s oder nach erfolgreicher Auswertung beendet!

FUNCTIONS



FUNCTION 1

TWO-BUTTON OPERATION	
MODE	
1	Press button O = Switch off Press button I = Switch on
2	Press button O = Switch on Press button I = Switch off
3	Press button O = Switch off after 3 min. Press button I = Switch on
4	Press button O = Switch off after 5 min. Press button I = Switch on
5	Press button O = Switch off after 10 min. Press button I = Switch on
6	Press button O = Switch off after 30 min. Press button I = Switch on
7	Press button O = Switch off after 3 min.
8	Press button O = Switch off after 5 min.
9	Press button O = Switch off after 10 min.
10	Press button O = Switch off after 30 min.

NOTES

- Mode 3-6 are suitable for movement sensors.
- Mode 7-10 are suitable for time-delayed power deactivation of sockets. A different radio transmitted with appropriate functionality is required to switch on!

FUNCTION 2

ONE-BUTTON OPERATION	
MODE	
1	Press button O = Change-over
2	Press button I = Change-over
3	Press button O / I = Change-over
4	Press button O = Switch off
5	Press button I = Switch off
6	Press button O / I = Switch off
7	Press button O = Switch off Press button I = Change-over
8	Press button O = Change-over Press button I = Switch off

FUNCTION 3

BUTTON OPERATION	
MODE	
1	Press button O = Switch on Release button O = Switch off
2	Press button I = Switch on Release button I = Switch off
3	Press button O / I = Switch on Release button O / I = Switch off
4	Press button O = Switch on for 5s Release button O = Switch off
5	Press button I = Switch on for 5s Release button I = Switch off
6	Press button O / I = Switch on for 5s Release button O / I = Switch off

HOTEL CARD	
OPERATION	
Insert the hotel card	Switch on
Withdraw the hotel card	Mode 7-10
MODE	
7	Switch off after 1 min.
8	Switch off after 3 min.
9	Switch off after 5 min.
10	Switch off after 10 min.

NOTE: To activate (identify) the hotel card switch during the learn mode or function programming insert the hotel card once.

FUNCTION 4

STAIRWELL LIGHTING	
OPERATION	
Long press button O / I	Switch on for 4 hours
Short press button O / I	Mode 1-5
MODE	
1	Switch on for 2 min.
2	Switch on for 5 min.
3	Switch on for 10 min.
4	Switch on for 30 min.
5	Switch on for 60 min.

NOTE: When the switch on time is over, the lighting is switched off for 2s (turn off warning), then switched back on again for 30s.

TIME SWITCH	
OPERATION	
Press button O	Switch off
Press button I	Mode 6-10
MODE	
6	Switch on for 2 min.
7	Switch on for 5 min.
8	Switch on for 10 min.
9	Switch on for 30 min.
10	Switch on for 60 min.

FUNCTION 5

FAN CONTROL	
A receiver and transmitter are used to operate a lighting function with ventilation control. Channel 1 controls the ventilator and channel 2 the lighting.	
Programming receiver: – Assign the transmitter to channel 1 (ventilator control) and programme function 5 and mode 1-6. – Assign the transmitter to channel 2 (light control) and programme, e.g. function 1 and mode 1.	
Function: – Button I will switch the light on. The fan will switch on after 3 minutes – Button O will switch the light off. The fan will be switched off after expiration of the follow-up time.	

OPERATION	
Press button I	Switch on after 3 min.
Press button O	Mode 1-6
MODE	
1	Switch off after 2 min.
2	Switch off after 6 min.
3	Switch off after 10 min.
4	Switch off after 15 min.
5	Switch off after 20 min.
6	Switch off after 30 min.

FUNCTION 6

LIGHTING SCENE A-D	
SCENES	
An additional radio transmitter is necessary to memorise and activate a light scene. In the case of a system with several receivers, each receiver must be programmed, and the radio transmitter assigned!	
Programm receiver: – Assign radio transmitter. – Set function 6 and the desired mode.	
Store light scene A-D: – Switch on the required light scene (receivers) – Press button I or O of the transmitter for longer than 2s. The lighting goes off and on as confirmation.	
Select light scene A-D: – Short press button I or O on the transmitter.	

MODE	
1	Short press button O = Switch on scene A Long press button O = Store scene A
2	Short press button I = Switch on scene B Long press button I = Store scene B
3	Short press button O = Switch on scene C Long press button O = Store scene C
4	Short press button I = Switch on scene D Long press button I = Store scene D

FUNCTION 7

WINDOW CONTACT AND WINDOW HANDLE	
MODE	
1	All window contacts closed = Switch off Window contact opened = Switch on
2	All window handles closed = Switch off Window handle opened = Switch on
3	Window visualisation (without switching function) status message: Window open/closed

NOTES

- For purely window visualisation purposes without switching function, window contacts and window handles must be assigned to Mode 3 (e.g. for handheld transmitter, PC visualisation, etc.).
- The assignment and programming of a window contact is also possible before the installation!
 - To activate (identify) the window contact during learn mode or function programming press the programming button of the window contact once.
 - To activate (identify) the window handle during learn mode or function programming open or close the handle once.

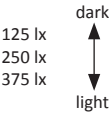
MOVEMENT DETECTOR AND LIGHT SENSOR

Specifically functions 8 and 9 are suitable for movement detectors and light sensors. Movement detectors can be used with an integrated or external light sensor. The captured data are sent by RF signal to the receiver for evaluation. Assigning these in learn mode first allocates the following default functions:

Name	Default function
Light Sensor	Function 09 ⇔ Mode 04
Movement detector	Function 08 ⇔ Mode 11
Movement detector with integrated light sensor	Function 08 ⇔ Mode 04

NOTE: The function and mode can be changed when necessary (see PROGRAMMING).

Light value:



FUNCTION 8

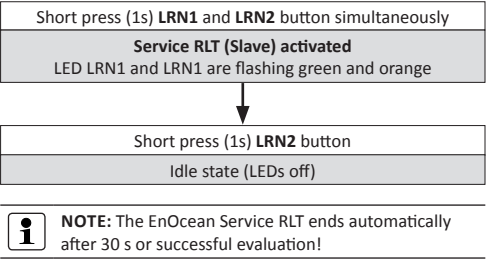
FULLY AUTOMATIC	
FUNCTION	
Movement detected and light value not exceeded	Switch on
No movement detected or light value exceeded	Mode 1-12
MODE	
1	Switch off after 2 min. (125 lx)
2	Switch off after 5 min. (125 lx)
3	Switch off after 15 min. (125 lx)
4	Switch off after 2 min. (250 lx)
5	Switch off after 5 min. (250 lx)
6	Switch off after 15 min. (250 lx)
7	Switch off after 2 min. (375 lx)
8	Switch off after 5 min. (375 lx)
9	Switch off after 15 min. (375 lx)
10	Switch off after 2 min. (PIR without light measurement)
11	Switch off after 5 min. (PIR without light measurement)
12	Switch off after 15 min. (PIR without light measurement)

FUNCTION 9

SEMI AUTOMATIC	
FUNCTION	
No movement detected or light value exceeded	Mode 1-12
MODE	
1	Switch off after 2 min. (125 lx)
2	Switch off after 5 min. (125 lx)
3	Switch off after 15 min. (125 lx)
4	Switch off after 2 min. (250 lx)
5	Switch off after 5 min. (250 lx)
6	Switch off after 15 min. (250 lx)
7	Switch off after 2 min. (375 lx)
8	Switch off after 5 min. (375 lx)
9	Switch off after 15 min. (375 lx)
10	Switch off after 2 min. (PIR without light measurement)
11	Switch off after 5 min. (PIR without light measurement)
12	Switch off after 15 min. (PIR without light measurement)

ENOCAN SERVICE RLT (Slave)

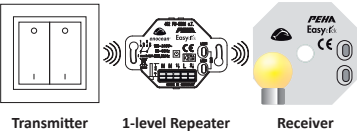
The EnOcean Service RLT (RadioLinkTest) allows the operator to test the distance between an EnOcean transmitter (e.g. handheld transmitter) and a receiver. This test is evaluated by the master. The receiver is used as a slave. This function is ideal for testing the suitability of the receiver's site before it is installed.



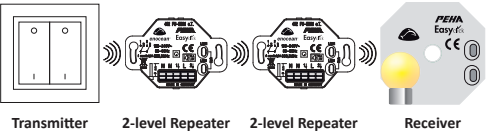
ENOCAN REPEATER

Repeaters can be a very useful solution when there are problems with the reception quality. The receiver can be used as repeater. This solution does not require any further configuration. This function serves to increase the range between Easyclick radio transmitters and receivers.

ATTENTION! Too many repeaters are counterproductive and may cause collisions between telegrams.



In 1-level operation, a radio signal received from a radio transmitter will be passed on to the respective receiver. The receiver cannot be cascaded in this mode. Repeated RF signals are not retrieved.



In 2-level operation a radio sender's radio signal will be received and passed on over a maximum of two repeaters to the respective receiver. In this mode, the receiver can be cascaded via two devices. This, however, should be needed only in rare and extreme building management cases.

