

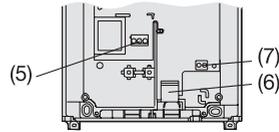
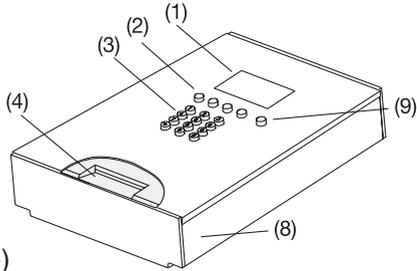
Handbuch

Funk-Controller
0358 18

GIRA

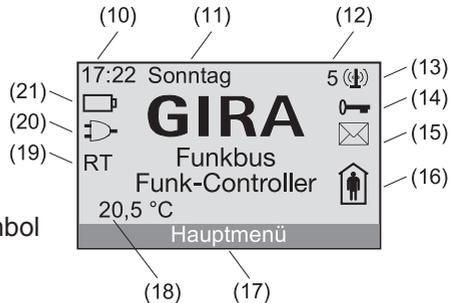
Bedienelemente und Anschlüsse

- (1) Display mit 7 Zeilen
- (2) 4 Funktionstasten (Softkeys)
- (3) 12 Tasten (Tastenfeld)
- (4) Chipkartenleser
- (5) Netzanschluss
- (6) Schnittstelle (Western Buchse)
- (7) Digitaler Eingang
- (8) Temperaturfühler
- (9) Mastertaste



Die Standard-Anzeige

- (10) Uhrzeit
- (11) Wochentag
- (12) DCF77 Feldstärkeanzeige
- (13) DCF77 Empfangsanzeige
- (14) Tastatursperre
- (15) Kurznachricht-Symbol
- (16) Anwesend-/ Abwesend-Symbol
- (17) Funktionstasten-Menüzeile
- (18) Temperaturanzeige
- (19) Sende-/ Empfangsanzeige
- (20) Spannungsversorgung
- (21) Batterieanzeige



Einleitung

Erster Überblick

Mit dem Funk-Controller haben Sie sich für eine moderne Funk-Zentrale entschieden, die Ihnen Komfort und Sicherheit in Ihrer Umgebung bietet.

Der Funk-Controller erweitert Ihre Funk-Installation um zeitgesteuerte und automatisierende Funktionen der Beleuchtung, Jalousie und Heizung.

So kann er zum Beispiel bei Abwesenheit gemäß Ihren vorgegebenen Programmen die Heizung absenken, das Licht schalten und die Jalousien fahren (Anwesenheitssimulation). Durch die Astrofunktion können die Schaltzeiten für Licht und Jalousie in Abhängigkeit des Sonnenauf- bzw. -untergangs ausgeführt werden.

Zusätzlich sind alle Funk-Geräte auch ohne den Funk-Controller wie gewohnt bedienbar.

Weiterhin können Sie Lichtszenen speichern bzw. abrufen, zeitabhängige Verknüpfungen zwischen Funk-Sendern bilden und eine Kurznachricht abspeichern.

Mit Chipkarten können Ihre Einstellungen gesichert und neue Funktionen in das Gerät eingelesen werden.

Um alle Vorteile dieses Systems richtig zu nutzen, lesen Sie bitte dieses Handbuch aufmerksam. Es gibt Ihnen nützliche Tipps und Anregungen um einen fehlerfreien Betrieb zu gewährleisten.

Systemhinweis

Der Funk-Controller arbeitet mit allen Sendern und Empfängern des Funk-Bussystems zusammen. Eine Ausnahme bildet das Funk-Leistungsteil (Best.Nr. 0843 02).

Weiterhin arbeitet der Funk-Controller nicht mit folgenden Systemen bzw. Geräten zusammen:

- DALI-System
- Funk-Instabus-Umsetzer (Best.Nr. 0868 00)

Hinweise zu diesem Handbuch

Dieses Handbuch besteht aus 3 Teilen:

- 1.) Die **Montage- und Inbetriebnahme-Anleitung** wendet sich an den Elektroinstallateur. Sie enthält wichtige Hinweise zur optimalen Installation und Programmierung des Funk-Controllers.
- 2.) Die **Bedienungsanleitung** wendet sich in erster Linie an den Kunden. Sie erläutert erste Schritte in der Bedienung und ist auch bei weiterführenden Fragen hilfreich.
- 3.) Im **Anhang** befinden sich Technischen Daten, eine Störungsbehebung und die Produkt-Gewährleistung.

Verwendete Symbole



Gefahrenhinweise zur Warnung vor Gefahren, die Leib und Leben bedrohen.



Technische Hinweise und Empfehlungen zum besseren Geräte- und Funktionsverständnis.



Lesehinweise zu weiterführenden Informationen in diesem Handbuch.

Handbuch

Montage und Inbetriebnahme
(für den Elektroinstallateur)

Inhaltsverzeichnis

Montage- und Inbetriebnahme-Anleitung

1.0 Montage und Inbetriebnahme	10
1.1 Lieferumfang	10
1.2 Wahl des Montageortes	10
1.2.1 Hinweise zum Funkbetrieb	11
1.2.2 Funk-Übertragung	12
1.3 Montage	13
1.4 Demontage der Frontplatte	17
1.5 Batterien einlegen bzw. wechseln	18
2.0 Erstinbetriebnahme	20
2.1 Einstellen der Uhr	22
2.2 Anmelden eines externen Repeaters	24
2.3 Zuordnen von Funk-Empfängern	26
2.4 Zuordnen von Funk-Sendern	32
2.5 Erstellen von zeitgesteuerten Programmen	38
2.6 Erstellen von Verknüpfungen	53

3.0 Komponenten-Übersicht	67
3.1 Ändern eines Raumnamens	68
3.2 Ändern von Sendern und Empfängern	69
3.3 Neue Sender oder Empfänger für bestehende Räume zuordnen	73
3.4 Sonderfunktionen für Schalt-, Dimm- und Jalousieaktoren	75
3.5 Sonderfunktionen für Funk-Motor-Stellantriebe	79
3.5.1 Status der Funk-Motor-Stellantriebe	81
4.0 Repeater-Funktionen	82
4.1 Einsatz eines externen Repeaters	83
4.2 Einsatz des internen Repeaters	84
5.0 Funk-Controller Auslastung	87

GIRA
Funk-Bussystem

1.0 Montage und Inbetriebnahme

Gefahrenhinweis



Achtung!
Einbau und Montage elektrischer Geräte dürfen nur durch eine Elektrofachkraft erfolgen.

1.1 Lieferumfang

Der Lieferumfang des Funk-Controllers umfasst:

- 1 Funk-Controller
- 1 Netzanschluss-Leitung
- 1 Handbuch mit 1 Funk-Controller Mastercard

Um den Betrieb des Funk-Controllers bei Stromausfall sicherzustellen, werden zusätzlich 5 Micro-Batterien benötigt (Typ: AAA 1,5 V LR 03). Die Batterien erleichtern auch die Zuordnungsvorgänge für Funk-Sender und Empfänger.

1.2 Wahl des Montageortes

Um einen bestmöglichen Blick auf das Display des Funk-Controllers zu gewährleisten, empfiehlt es sich das Gerät auf Augenhöhe des Kunden zu montieren.

Da die Informationsübertragung zwischen dem Funk-Controller und den zugeordneten Empfängern und Sendern per Funk erfolgt, sollten Sie bei der Wahl des Montageortes folgende Punkte beachten:

1.2.1 Hinweise zum Funkbetrieb

- Um Störeinflüsse anderer elektrischer Geräte auf die Funk-Übertragung zu vermeiden, sollten Sie den Montageort ca. 0,5 m entfernt zu anderen elektrischen Lasten (z.B. Mikrowellenofen, HiFi- und TV- Anlagen) wählen.
- Um optimale Funk-Übertragung zu gewährleisten, sollte der Montageort einen genügenden Abstand zu großflächigen Metallteilen (z.B. metallische Türrahmen oder Schränke) haben.
- Wählen Sie einen leicht zugänglichen, zentralen Ort in Ihrem Funk-System und stellen Sie sicher, dass alle Funk-Komponenten erreicht werden können. Beachten Sie dabei auch die Kapitel 1.2.1 und 1.2.2.

1.2.1 Hinweise zum Funkbetrieb

- Das Zusammenschalten dieser Funkanlage mit anderen Kommunikationsnetzen ist nur im Rahmen von nationalen Gesetzen zulässig.
- Diese Funkanlage darf nicht zur Kommunikation über Grundstücksgrenzen hinweg genutzt werden.
- Beim Betrieb in Deutschland sind im übrigen die Hinweise aus der Allgemeinzuteilung im Amtsblatt Vfg 73/2000 zu beachten.
- Bei bestimmungsgemäßer Verwendung entspricht dieses Gerät den Anforderungen der R&TTE Richtlinie (1999/5/EG). Eine vollständige Konformitätserklärung finden Sie im Internet unter:
www.gira.de/konformitaet

Der Funk-Controller darf in allen EU- und EFTA-Staaten betrieben werden.

1.2.2 Funk-Übertragung

Die Funk-Übertragung erfolgt auf einem nicht exklusiv verfügbaren Übertragungsweg, deshalb können Störungen nicht ausgeschlossen werden.

Die Funk-Übertragung ist nicht geeignet für Sicherheits-Anwendungen, z.B. Not-Aus, Not-Ruf.

Die Reichweite eines Funk-Systems ist abhängig von der Leistung der Sender, der Empfangscharakteristik der Empfänger, der Luftfeuchtigkeit, der Montagehöhe und den baulichen Gegebenheiten des Objekts. In der folgenden Tabelle sind Beispiele für Materialdurchdringungen aufgelistet :

Material	Durchdringung
Holz, Gips, Gipskartonplatten	ca. 90 %
Backstein, Pressspanplatten	ca. 70 %
armierter Beton	ca. 30 %
Metall, Metallgitter, Alukaschierung	ca. 10 %
Regen, Schnee	ca. 0 – 40 %

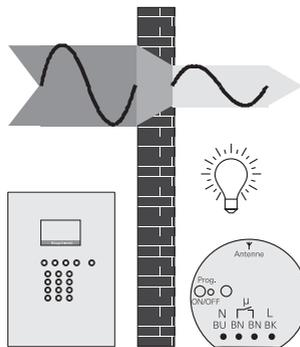


Abb. 1.a: Materialdurchdringung

1.3 Montage



Gefahrenhinweis

Achtung!

Einbau und Montage elektrischer Geräte dürfen nur durch eine Elektrofachkraft erfolgen.



Hinweise

- Bevor Sie den Funk-Controller montieren ist es sinnvoll zuvor Ihre vorhandenen Funk-Empfänger und -Sender in Ihrem Funk-Controller zuzuordnen. Lesen Sie hierzu das Kapitel 2.0 "Erstinbetriebnahme".
- Beachten Sie bei der Auswahl des Montageortes auch das Kapitel 2.1 "Einstellen der Uhr", um optimalen DCF77-Signalempfang zu gewährleisten.
- Damit das Anzeige-Display gut ablesbar ist, sollten Sie den Funk-Controller nicht in direktem Sonnenlicht montieren.

Der Funk-Controller kann sowohl als Einzelgerät installiert als auch in die modulare Funktionssäule integriert werden. Zur AP-Einzelmontage benötigen Sie den Montagerahmen.

1.3 Montage

1. Legen Sie den optimalen Montageort fest.
Wählen Sie die Montagehöhe so, dass das Display gut ablesbar ist. Die empfohlene Montagehöhe beträgt ca. 1,40 m.
2. Befestigen Sie das Installationsprofil, bzw. den Montagerahmen an der Wand (Siehe Montageanleitung für Funktionssäule bzw. Montagerahmen).
3. Öffnen Sie den Funk-Controller.
4. Trennen Sie das Gehäusevorder- und rückteil voneinander und ziehen Sie das Flachbandkabel ① vom Gehäusevorderteil ab.
5. Öffnen Sie die benötigten Leitungseinlässe an der Gerätedose des Funk-Contollers und führen Sie die Zuleitungen ein.
Hinweis:
Leitungsempfehlung für eine wirksame Zugentlastung H 03 VV-F 2x0,75
6. Setzen Sie die Gerätedose in das Installationsprofil bzw. den Montagerahmen und schrauben Sie sie fest.

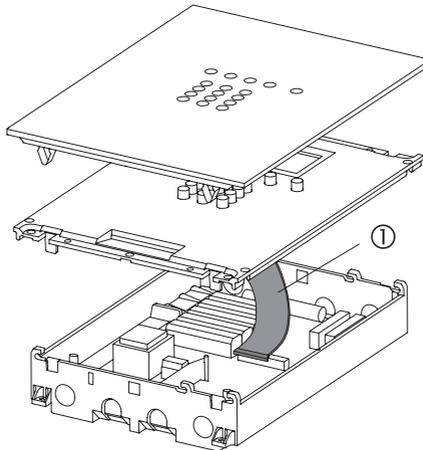


Abb. 1.b: Öffnen des Funk-Controller Gehäuses

1.3 Montage

7. Entfernen Sie das Anschlussklemmgehäuse ① indem Sie die Schraube ② lösen.
8. Entfernen Sie die Isolierung der Zuleitungen.
9. Öffnen Sie die Zugentlastung ③.
10. Führen Sie das Kabel durch die Kabeleinführung in der Gerätedose ④ und schließen Sie die Leitung an die Anschlussklemme ⑤ an.
11. Schließen Sie die Zugentlastung und schrauben Sie das Anschlussklemmgehäuse wieder an.
Hinweis: Achten Sie darauf, dass die Mantelisolierung des Kabels bis unter das Anschlussklemmgehäuse ① führt.
12. Verbinden Sie wieder das Flachbandkabel mit der Steckverbindung des Gehäusevorderteils.
Achten Sie hierbei auf die korrekte Positionierung!
13. Setzen Sie die Trägerplatte auf und befestigen Sie sie mit den vier Schrauben am Installationsprofil bzw. Montagerahmen.
14. Setzen Sie die Glasabdeckung auf und drücken Sie sie an, bis die Haltefedern einrasten.

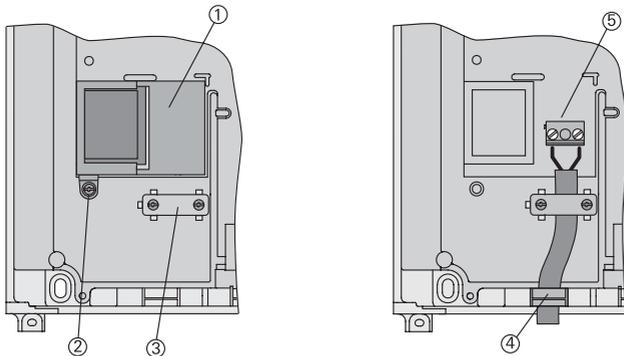


Abb. 1.c: Anschluss der Netzleitung



1.4 Demontage der Frontplatte

Zur Demontage ziehen Sie die Glas-Frontplatte mit beiden Händen nach vorn ab (siehe Bild).

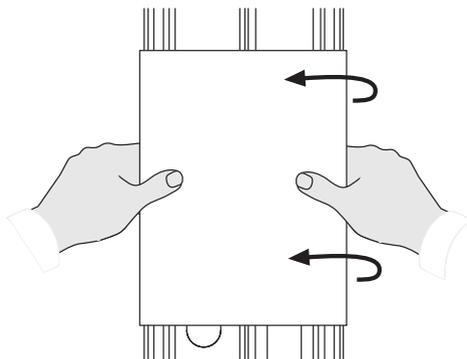


Abb. 1.d: Demontage der Glas-Frontplatte

1.5 Batterien einlegen bzw. wechseln

Um den Betrieb des Funk-Controllers bei Stromausfall sicherzustellen, benötigen Sie 5 Micro-Batterien (Typ: AAA 1,5 V LR 03). Die Batterien vereinfachen auch die Zuordnungsvorgänge für Funk-Sender und –Empfänger.

Der Ladezustand der Batterien wird Ihnen in der Standard-Anzeige durch das Batteriesymbol (21) angezeigt. Lesen Sie dazu in der Bedienungsanleitung das Kapitel 1.2 "Die Standard-Anzeige".



Gefahren- und Entsorgungshinweis

Achtung! Batterien gehören nicht in Kinderhand. Verbrauchte Batterien sofort entfernen und umweltfreundlich entsorgen. Batterien nur durch identischen Typ ersetzen.

Beim Öffnen des Funk-Controllers liegen unter Umständen Strom führende Kontakte frei, wodurch die Gefahr eines elektrischen Schlages besteht. Ziehen Sie deshalb den Netzstecker des Gerätes aus der Steckdose oder schalten Sie den entsprechenden Sicherungsautomaten aus.

Hinweise



- Verwenden Sie keine Akkus, da diese eine geringere Kapazität haben als Batterien.
- Bei normalem Betrieb des Funk-Controllers an Netzspannung werden die Batterien nicht beansprucht.
- Neue Batterien können den Funk-Controller bei Netzspannungsausfall für ca. 6 h versorgen.

1.5 Batterien einlegen bzw. wechseln

Um die Batterien einzulegen bzw. zu wechseln gehen Sie wie folgt vor:

1. Ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose bzw. schalten Sie die entsprechende Sicherung stromlos.
2. Ziehen Sie die Glas-Frontplatte (vgl. Kap. 1.4) ab.
3. Entfernen Sie die vier Schrauben aus der Trägerplatte.
4. Trennen Sie das Gehäusevorder- und rückteil voneinander und ziehen Sie das Flachbandkabel vom Gehäusevorderteil ab (vgl. Kap 1.3).
5. Legen Sie die Batterien ein. Achten Sie dabei gemäß Abb. 1.e auf korrekte Polarität.

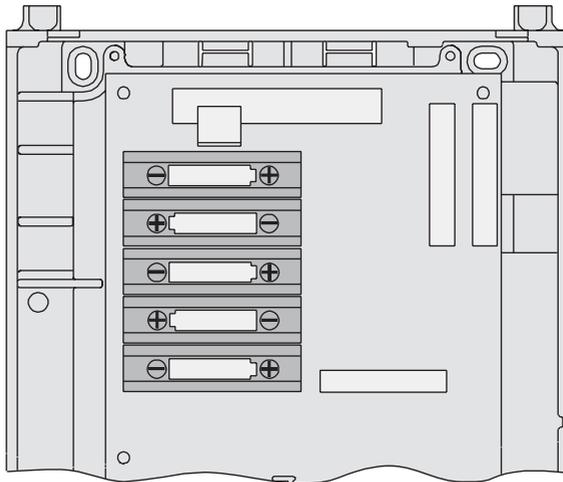


Abb. 1.e: Batteriefach im Funk-Controller

2.0 Erstinbetriebnahme



Bitte machen Sie sich zunächst mit der Bedienung des Funk-Controller Menüs vertraut. Ausführliche Bedienhinweise finden Sie in der Bedienungsanleitung im Kapitel 1.0 "Einführung"; hier insbesondere im Unterkapitel 1.3 "Bedienhinweise".



Es empfiehlt sich den Funk-Controller bei der Erstinbetriebnahme mit Batterien zu betreiben, da Sie den Funk-Controller für Zuordnungsvorgänge in einen Umkreis von 5 m zu Ihren Funk-Geräten bringen müssen. Beachten Sie aber, dass im Batteriebetrieb zur Energieeinsparung die Display-Beleuchtung immer ausgeschaltet ist.

Um Ihnen die Erstinbetriebnahme des Gerätes zu erleichtern, werden Sie nach dem Anschluss der Spannungsversorgung (Batterien oder Netzanschluss) automatisch von einem Erstinbetriebnahme Assistenten durch die ersten Schritte begleitet. Der Assistent durchläuft dazu die folgenden Inbetriebnahme Dialoge:

1. Einstellen der Uhr (Kapitel 2.1)
2. Anmelden eines externen Repeaters (Kapitel 2.2)
3. Zuordnen von Funk-Empfängern (Kapitel 2.3)
4. Zuordnen von Funk-Sendern (Kapitel 2.4)
5. Erstellen von zeitgesteuerten Programmen (Kapitel 2.5)
6. Erstellen von Verknüpfungen (Kapitel 2.6)

Wenn Sie bereits erste Daten im Funk-Controller abgelegt haben, wird der Erstinbetriebnahme Assistent nicht mehr automatisch gestartet. Jedoch können Sie den Assistenten für weitere Ergänzungen direkt im Funk-Controller Menü unter "*Konfiguration – Erstinbetriebnahme*" anwählen. Die Erstinbetriebnahme startet dann mit Bildschirm 2.0.2.

2.0 Erstinbetriebnahme

Folgen Sie zur Erstinbetriebnahme den Anweisungen des Erstinbetriebnahme Assistenten im Display des Funk-Contollers:

2.0.1

Bestätigen Sie den Begrüßungsbildschirm mit *"Weiter"*

Erstinbetriebnahme
Willkommen
Funkbus Funk-Controller
Weiter

2.0.2

Bestätigen Sie den folgenden Info-Bildschirm mit *"Weiter"*.

"Abbruch" führt Sie zurück zum Hauptmenü.

Erstinbetriebnahme	
Dieses Programm führt Sie auto- matisch durch die Erstinbetriebnahme.	
Abbruch	Weiter

2.0.3

Um den Inbetriebnahme Dialog "Uhr einstellen" zu starten, drücken Sie *"Ja"*.

Lesen Sie dann weiter in Kapitel 2.1.

"Nein" führt Sie zum nächsten Inbetriebnahme Dialog (hier: "Repeater").

Erstinbetriebnahme	
Möchten Sie jetzt die Uhr einstellen?	
Nein	Ja

2.1 Einstellen der Uhr

Der Funk-Controller ist mit einem DCF77-Funk-Empfänger ausgestattet. Sobald sich der Funk-Controller in einem Umkreis von ca. 1500 km zum Funk-Zeitsignalsender (DCF77) in Frankfurt, Deutschland befindet, kann die Anzeige von Datum und Zeit mit dem Zeitsignalsender DCF77 synchronisiert werden. Der Vorteil des DCF77 Zeitsignals besteht darin, dass die Uhrzeit stets genau eingestellt ist und sich eine manuelle Einstellung erübrigt.

Um bei der Einstellung der Uhr die Feldstärke des empfangenen DCF77 Signals zu überprüfen ist der Funk-Controller mit einer Feldstärkeanzeige ausgestattet (vgl. Ausklappseite (12)).

Die Feldstärkeanzeige zeigt die Güte des empfangenen DCF77 Signals als Ziffer zwischen 0 und 5 an:

- 0, 1, 2: Der DCF77 Empfang ist nicht ausreichend.
- 3: Der DCF77 Empfang ist nur bedingt möglich.
- 4: Der DCF77 Empfang ist gut.
- 5: Der DCF77 Empfang ist sehr gut.

Die erste Synchronisation kann ca. 2-15 min dauern. Wenn die Uhr synchronisiert ist, verschwindet die Feldstärkeanzeige.

Ist ein DCF77 Zeitsignal-Empfang nicht möglich, empfiehlt sich eine manuelle Zeiteinstellung. Die Uhr läuft dann quartzgenau.

Das Einstellen von Datum und Uhrzeit geschieht mit Hilfe des Inbetriebnahme Dialogs "Uhr einstellen", welcher Teil des Erstinbetriebnahme Assistenten ist.

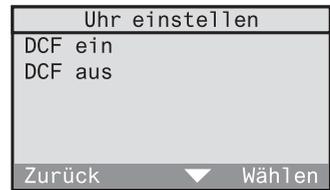
Um auch nach der Erstinbetriebnahme die Uhrzeit noch einzustellen, können Sie den Inbetriebnahme Dialog "Uhrzeit einstellen" auch direkt im Hauptmenü unter "*Konfiguration - System - Uhr einstellen*" aufrufen.

Folgen Sie zum Einstellen der Uhrzeit den Anweisungen des Dialogs im Display des Funk-Controllers.

2.1 Einstellen der Uhr

2.1.1

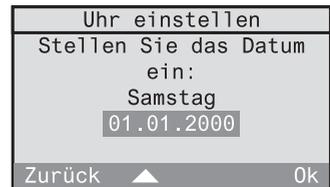
Wenn DCF Empfang möglich ist wählen Sie hier "DCF ein" an (weiter mit 2.2.1) andernfalls wählen Sie "DCF aus" (weiter mit 2.1.2). "Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



2.1.2

Bei "DCF aus" müssen Sie hier das Datum einstellen. Der Wochentag wird automatisch zugeordnet. Stellen Sie das Datum direkt mit der Zahlen-Tastatur ein. Mit "▲" und "▼" können Sie das Datum tageweise langsam (kurzer Tastendruck) oder schnell (langer Tastendruck) ändern. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit "Ok".

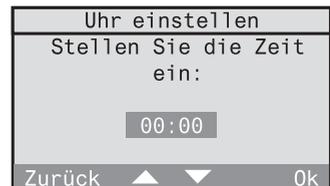
"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



2.1.3

Stellen Sie die Zeit direkt mit der Zahlen-Tastatur ein. Mit "▲" und "▼" können Sie die Zeit minutenweise langsam (kurzer Tastendruck) oder schnell (langer Tastendruck) ändern. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit "Ok".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



Falls Sie den Inbetriebnahme Dialog "Uhr einstellen" direkt aus dem Menü aufgerufen hatten, kehren Sie mit "Ok" zurück zum Menü.

Falls Sie sich in der Erstinbetriebnahme befinden, folgt mit "Ok" jetzt die Anmeldung eines externen Signalverstärkers. Lesen Sie dazu weiter im Kapitel 2.2.

2.2 Anmelden eines externen Repeaters

Mit einem externen Repeater lässt sich die Reichweite und damit der Arbeitsbereich eines Funk-Systems vergrößern.

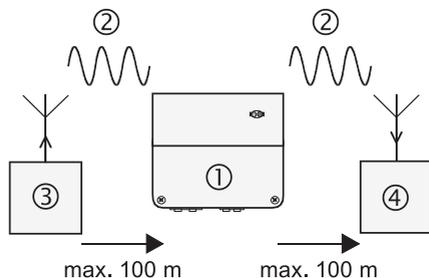


Abb. 2.a: Repeater-Funktion

Der Repeater ① empfängt Funk-Telegramme ② von den Funk-Sendern ③ und sendet diese nach einer Prüfung mit maximaler Leistung wieder aus. Das Telegramm wird von einem Funk-Empfänger ④ empfangen und ausgewertet.

Sowohl ein externer Funk-Repeater als auch ein Funk-Controller nutzen Telegrammpausen um ihre Telegramme zu versenden.

Um hierbei Telegrammkollisionen zu vermeiden muss ein eventuell vorhandener externer Repeater im Funk-Controller angemeldet werden. Damit wird die Funk-Übertragung zwischen Funk-Sendern und -Empfängern optimiert.

Alle Funk-Telegramme die über den Funk-Controller geleitet werden (z.B. für Verknüpfungen) werden dann erst ausgesendet, wenn Sie vollständig empfangen wurden. Dies führt zu Zeitverzögerungen zwischen der Betätigung eines Senders und dem tatsächlichen Ausführen der Aktion.

Bei einer normalen Kurzbetätigung eines Senders beträgt die Zeitverzögerung ca. 1 s. Bei einer langen Betätigung, wie sie z.B. zum Fahren einer Jalousie in eine Endposition notwendig ist, wird die Aktion erst ausgeführt, wenn der Sender alle Telegramme ausgesendet hat.

2.2 Anmelden eines externen Repeaters

2.2.1

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.
"Abbruch" führt Sie zurück zum Hauptmenü.

Erstinbetriebnahme	
Falls Sie einen Repeater installiert haben sollten Sie ihn jetzt anmelden.	
Abbruch	Wählen

2.2.2

Falls in ihrer Funk-Anlage kein Repeater eingesetzt ist wählen Sie hier *"nein"*, andernfalls *"ja"*.

externer Repeater	
Verwenden Sie einen externen Repeater?	
ja	
nein	
Zurück	Wählen

Sie können einen externen Repeater auch nachträglich im Funk-Controller anmelden. Wählen Sie dazu im Menü *"Konfiguration - System - Repeater"* an. Weiterhin kann der Funk-Controller auch selbst als Repeater eingesetzt werden. Lesen Sie dazu das Kapitel 4 der Montage- und Inbetriebnahme-Anleitung.

In der Erstinbetriebnahme folgt jetzt der Inbetriebnahme Dialog "neuer Empfänger" (Bildschirm 2.2.3).

2.2.3

Um den Inbetriebnahme Dialog "neuer Empfänger" zu starten, drücken Sie *"Ja"*.
Lesen Sie dann weiter in Kapitel 2.3.
"Nein" führt Sie zum nächsten Inbetriebnahme Dialog (hier: "neuer Empfänger").

Erstinbetriebnahme	
Möchten Sie jetzt neue Empfänger zuordnen?	
Nein	Ja

2.3 Zuordnen von Funk-Empfängern

Um Ihre vorhandenen Funk-Empfänger (z.B. Schalt-, Dimm-, Jalousieaktoren) in zeitgesteuerte Programme des Funk-Controllers einzubinden, müssen Sie zunächst den Funk-Controller in diese Funk-Empfänger zuordnen.

Dies geschieht mit Hilfe des Inbetriebnahme Dialogs "neuer Empfänger", welcher Teil des Erstinbetriebnahme Assistenten ist.

Um auch nach der Erstinbetriebnahme noch Funk-Empfänger zu ergänzen, können Sie den Inbetriebnahme Dialog "neuer Empfänger" auch direkt im Hauptmenü unter "*Konfiguration – Komponenten – neuer Empfänger*" aufrufen.



Da der Funk-Controller und der Funk-Empfänger für den Zuordnungsvorgang in einen Umkreis von 5 m zueinander gebracht werden müssen, empfiehlt es sich den Funk-Controller für die Zuordnungsvorgänge mit Batterien zu betreiben. Beachten Sie aber, dass im Batteriebetrieb zur Energieeinsparung die Display-Beleuchtung immer ausgeschaltet ist.

Folgen Sie zum Zuordnen von Funk-Empfängern den Anweisungen des Dialogs im Display des Funk-Controllers.

2.3 Zuordnen von Funk-Empfängern

2.3.1

Bestätigen Sie den Infotext zum Zuordnen von Funk-Empfängern mit *"Weiter"*.

"Abbruch" führt Sie zurück zum Hauptmenü.

neuer Empfänger	
Ein neuer Empfänger kann jetzt einen Namen erhalten und einem Raum zugewiesen werden.	
Abbruch	Weiter

2.3.2

Dem Empfänger müssen Sie zunächst einen Raum zuweisen. Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Abbruch" führt Sie zurück zum Hauptmenü.

neuer Empfänger	
Bitte wählen Sie zunächst einen Raum aus.	
Abbruch	Weiter

2.3.3

In der Raumliste können Sie einen vorhandenen Raum auswählen (weiter mit 2.3.7) oder einen neuen Raum anlegen.

Um einen neuen Raum anzulegen, müssen Sie *<neuer Raum>* auswählen (weiter mit 2.3.4).

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Raum	
<i><neuer Raum></i>	
Zurück	Wählen

2.3.4

Haben Sie zuvor *<neuer Raum>* ausgewählt, können Sie einen Namen für den Raum festlegen. Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neuer Raum	
Bitte wählen Sie einen Namen für den Raum.	
Zurück	Weiter

2.3.5

Wählen Sie einen Raumnamen aus der Liste aus oder wählen Sie *<neuer Name>* um einen neuen Raumnamen zu erstellen.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit *"Wählen"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neuer Raum	
<i><neuer Name></i>	
ohne Raum	
Wohnzimmer	
Küche	
Bad	
Zurück	▲ ▼ Wählen

2.3 Zuordnen von Funk-Empfängern

2.3.6

In diesem Bildschirm können Sie den ausgewählten Raumnamen bearbeiten bzw. den neuen Raumnamen eingeben. Der Name darf bis zu 16 Zeichen lang sein.

Nutzen Sie zur Texteingabe das Tastenfeld (vgl. Ausklappseite (3)).

Mit "Abc" wechseln Sie zwischen Groß- und Kleinschreibung. Mit "<" löschen Sie das letzte Schriftzeichen.

Haben Sie einen Raumnamen erstellt, bestätigen Sie ihn mit "Ok".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neuer Raum			
Bestätigen Sie die Auswahl bzw. geben Sie einen Namen ein.			

Zurück	<	Abc	Ok

2.3.7

Bestätigen Sie den Infotext mit "Weiter".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neuer Empfänger	
Bitte wählen Sie den Typ des Empfängers aus.	
Zurück	Weiter

2.3.8

Wählen Sie aus der folgenden Liste den Typ Ihres Funk-Empfängers aus (z.B. Dimmkaktor, Schaltaktor, Tastaktor, Jalousieaktor, Stellantrieb).

Oberhalb der gestrichelten Linie sind Empfänger-Typen aufgeführt von denen bereits ein Gerät zugeordnet ist (hier: keine).

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Empfänger-Typen	

Dimmkaktor	
Schaltaktor	
Tastaktor	
Jalousieaktor	
Zurück	Wählen

2.3.9

Exemplarisch wurde hier zuvor ein Dimmkaktor ausgewählt.

Bestätigen Sie den folgenden Infobildschirm mit "Weiter".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neuer Empfänger	
Bitte wählen Sie einen Namen für den Empfänger.	
Zurück	Weiter

2.3 Zuordnen von Funk-Empfängern

2.3.10

Wählen Sie nun für ihren Funk-Empfänger (hier: Dimmkaktor) einen Namen aus der Liste aus oder wählen Sie *<neuer Name>* um einen neuen Namen zu erstellen.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit *"Wählen"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Dimmkaktor	
<neuer Name>	
Deckenleuchte	
Wandleuchte	
Stehleuchte	
Leseleuchte	
Zurück	Wählen

2.3.11

Im folgenden Bildschirm können Sie den ausgewählten Namen bearbeiten bzw. den neuen Namen eingeben. Der Name darf bis zu 16 Zeichen lang sein.

Nutzen Sie zur Texteingabe das Tastenfeld (vgl. Ausklappseite (3)).

Mit *"Abc"* wechseln Sie zwischen Groß- und Kleinschreibung. Mit *"<-"* können Sie das letzte Schriftzeichen löschen.

Haben Sie einen Namen erstellt, bestätigen Sie ihn mit *"Ok"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Dimmkaktor			
Bestätigen Sie die Auswahl bzw. geben Sie einen Namen ein.			

Zurück	<-	Abc	Ok

Jetzt kann der eigentliche Zuordnungsvorgang beginnen. Der Zuordnungsvorgang führt ausschließlich im Funk-Empfänger zu einer Zuordnung. Wie Sie dazu den gewählten Funk-Empfänger bedienen, lesen Sie in der entsprechenden Empfänger-Bedienungsanleitung.

Beim Zuordnungsvorgang ist die Empfindlichkeit der Funk-Empfänger auf ca. 5 m reduziert. Der Abstand zwischen Funk-Empfänger und dem zu zuordnenden Funk-Controller sollte deshalb beim Zuordnungsvorgang zwischen 0,5 m und 5 m liegen.

2.3 Zuordnen von Funk-Empfängern

2.3.12

Bringen Sie den Funk-Controller in einen Umkreis von 5 m zu Ihrem Funk-Empfänger und schalten Sie den Funk-Empfänger in den Programmiermodus (siehe Bedienungsanleitung des Funk-Empfängers).

Bestätigen Sie mit *"Weiter"*. Der Funk-Controller sendet jetzt Zuordnungstelegramme. *"Zurück"* führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neuer Empfänger	
Für den Zuordnungsvorgang bringen Sie den Funk-Controller in die Nähe des	
Zurück	Weiter

2.3.12.a

Hinweis Motor-Stellantrieb:

Nur beim Zuordnen eines Motor-Stellantriebs erwartet der Funk-Controller eine Bestätigung vom Stellantrieb. Diese wird zyklisch vom Stellantrieb gesendet, sobald er sich im Programmiermodus befindet. Der folgende Bildschirm 2.3.13 erscheint dann automatisch.

neuer Empfänger	
Erwarte Bestätigung vom Stellantrieb.	
Zurück	

2.3.13

Prüfen Sie, ob der Funk-Empfänger den Zuordnungsvorgang bestätigt hat (siehe Bedienungsanleitung des Funk-Empfängers). Falls keine Bestätigung vorliegt, kann hier durch Drücken von *"Nein"* der Zuordnungsvorgang ab Schritt 2.3.12 wiederholt werden.

neuer Empfänger	
Hat der Empfänger den Zuordnungsvorgang bestätigt?	
Nein	Ja

2.3.14

Beenden Sie nun den Programmiermodus des Empfängers. (siehe Bedienungsanleitung des Funk-Empfängers).

Bestätigen Sie dann mit *"OK"*.

neuer Empfänger	
Bitte beenden Sie nun den Programmiermodus des Empfängers.	
Ok	

2.3 Zuordnen von Funk-Empfängern

2.3.15

Der Zuordnungsvorgang für diesen Funk-Empfänger ist damit abgeschlossen. Falls Sie einen weiteren Funk-Empfänger zuordnen wollen drücken Sie "Ja" und der Zuordnungsvorgang für einen neuen Empfänger beginnt wieder mit Schritt 2.3.2.

neuer Empfänger	
Der Empfänger wurde zugeordnet! Möchten Sie einen weiteren Empfänger zuordnen?	
Nein	Ja

Falls Sie den Inbetriebnahme Dialog "neuer Empfänger" direkt aus dem Menü aufgerufen hatten, kehren Sie mit "Nein" zurück zum Menü.

Falls Sie sich in der Erstinbetriebnahme befinden folgt mit "Nein" jetzt der Inbetriebnahme Dialog "neuer Sender" (Schritt 2.3.16).

2.3.16

Um den Inbetriebnahme Dialog "neuer Sender" zu starten, drücken Sie "Ja". Lesen Sie dann weiter in Kapitel 2.4.

"Nein" führt Sie zum nächsten Inbetriebnahme Dialog (hier: "neues Programm").

neuer Empfänger	
Möchten Sie jetzt neue Sender zuordnen?	
Nein	Ja



Um einen zugeordneten Funk-Empfänger zu ändern bzw. zu löschen lesen Sie das Kapitel 3.2 "Ändern von Sendern und Empfängern" in dieser Montage- und Inbetriebnahme-Anleitung.

2.4 Zuordnen von Funk-Sendern

Alle Funk-Sender (z.B. Hand- oder Wandsender), die mit Funktionen im Funk-Controller verknüpft werden sollen, müssen im Funk-Controller zugeordnet werden.

Dies geschieht mit Hilfe des Inbetriebnahme Dialogs "neuer Sender", welcher Teil des Erstinbetriebnahme Assistenten ist.

Um auch nach der Erstinbetriebnahme noch Funk-Sender zu ergänzen, können Sie den Inbetriebnahme Dialog "neuer Sender" auch direkt im Hauptmenü unter "*Konfiguration – Komponenten – neuer Sender*" aufrufen.



Da der Funk-Controller und der Funk-Sender für den Zuordnungsvorgang in einen Umkreis von 5 m zueinander gebracht werden müssen, empfiehlt es sich den Funk-Controller für die Zuordnungsvorgänge mit Batterien zu betreiben. Beachten Sie aber, dass im Batteriebetrieb zur Energieeinsparung die Display-Beleuchtung immer ausgeschaltet ist.

Folgen Sie zum Zuordnen von Funk-Sendern den Anweisungen des Dialogs im Display des Funk-Controllers.

2.4 Zuordnen von Funk-Sendern

2.4.1

Bestätigen Sie den Infotext zum Zuordnen von Funk-Sendern mit "Weiter".

"Abbruch" führt Sie zurück zum Hauptmenü.

neuer Sender	
Ein neuer Sender kann jetzt einen Namen erhalten und einem Raum zugewiesen werden.	
Abbruch	Weiter

2.4.2

Dem Sender müssen Sie zunächst einen Raum zuweisen. Bestätigen Sie den Infotext mit "Weiter".

"Abbruch" führt Sie zurück zum Hauptmenü.

neuer Sender	
Bitte wählen Sie zunächst einen Raum aus.	
Abbruch	Weiter

2.4.3

In der Raumliste können Sie einen vorhandenen Raum (hier z.B. Wohnzimmer) auswählen (weiter mit 2.4.7) oder einen neuen Raum anlegen. Um einen neuen Raum anzulegen, müssen Sie <neuer Raum> auswählen (weiter mit 2.4.4).

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Raum	
<neuer Raum> Wohnzimmer	
Zurück	▼ Wählen

2.4.4

Haben Sie zuvor <neuer Raum> ausgewählt, können Sie einen Namen für den Raum festlegen. Bestätigen Sie den Infotext mit "Weiter".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neuer Raum	
Bitte wählen Sie einen Namen für den Raum.	
Zurück	Weiter

2.4.5

Wählen Sie einen Raumnamen aus der Liste aus oder wählen Sie <neuer Name> um einen neuen Raumnamen zu erstellen. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit "Wählen".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neuer Raum	
<neuer Name> ohne Raum Wohnzimmer Küche Bad	
Zurück	▲ ▼ Wählen

2.4 Zuordnen von Funk-Sendern

2.4.6

Im folgenden Bildschirm können Sie den ausgewählten Raumnamen bearbeiten bzw. den neuen Raumnamen eingeben. Der Name darf bis zu 16 Zeichen lang sein.

Nutzen Sie zur Texteingabe das Tastenfeld (vgl. Ausklappseite (3)).

Mit "Abc" wechseln Sie zwischen Groß- und Kleinschreibung. Mit "<" löschen Sie das letzte Schriftzeichen.

Haben Sie einen Raumnamen erstellt, bestätigen Sie ihn mit "Ok".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neuer Raum			
Bestätigen Sie die Auswahl bzw. geben Sie einen Namen ein.			

Zurück	<	Abc	Ok

2.4.7

Bestätigen Sie den Infotext mit "Weiter".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neuer Sender	
Bitte wählen Sie den Typ des Senders aus.	
Zurück	Weiter

2.4.8

Wählen Sie aus der folgenden Liste den Typ Ihres Funk-Senders aus.

Oberhalb der gestrichelten Linie sind Sender-Typen aufgeführt von denen bereits ein Gerät zugeordnet ist (hier: keine).

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Sender-Typen		

Handsender Mini		
Handsender		
Wandsender		
MF-Sender		
Zurück	▲ ▼	Wählen

2.4.9

Exemplarisch wurde hier zuvor ein Handsender ausgewählt.

Bestätigen Sie den folgenden Infobildschirm mit "Weiter".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neuer Sender	
Bitte wählen Sie einen Namen für den Sender.	
Zurück	Weiter

2.4.10

Wählen Sie für ihren Funk-Sender (hier: Handsender) einen Namen aus der Liste aus oder definieren Sie über *<neuer Name>* einen neuen Namen.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit *"Wählen"*.

Handsender	
<neuer Name> Handsender	
Zurück	Wählen

2.4.11

Im folgenden Bildschirm können Sie den ausgewählten Namen bearbeiten bzw. den neuen Namen eingeben. Der Name darf bis zu 16 Zeichen lang sein.

Nutzen Sie zur Texteingabe das Tastenfeld (vgl. Ausklappseite (3)).

Mit *"Abc"* wechseln Sie zwischen Groß- und Kleinschreibung. Mit *"<-"* löschen Sie das letzte Schriftzeichen.

Haben Sie einen Namen erstellt, bestätigen Sie ihn mit *"OK"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Handsender	
Bestätigen Sie die Auswahl bzw. geben Sie einen Namen ein.	

Zurück	<- Abc Ok

Jetzt kann der eigentliche Zuordnungsvorgang beginnen. Der Zuordnungsvorgang führt ausschließlich im Funk-Empfänger zu einer Zuordnung.



Um einen zugeordneten Funk-Sender zu ändern bzw. zu löschen lesen Sie das Kapitel 3.2 "Ändern von Sendern und Empfängern" in dieser Montage- und Inbetriebnahme-Anleitung.

2.4 Zuordnen von Funk-Sendern

2.4.12

Beim Zuordnen eines Funk-Senders ist die Empfindlichkeit des Funk-Controllers auf ca. 5 m reduziert. Der Abstand zwischen dem Funk-Sender und dem Funk-Controller sollte deshalb zwischen 0,5 m und 5 m liegen.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neuer Sender	
Für den Zuordnungsvorgang bringen Sie den Funk-Controller in die Nähe des	
Zurück	Weiter

2.4.13

Lösen Sie ein Zuordnungs-Telegramm an ihrem Funk-Sender aus (siehe Bedienungsanleitung des Funk-Senders). Falls der Funk-Sender erkannt wird, wechselt der Funk-Controller automatisch in den nächsten Bildschirm (2.4.14). War der Funk-Sender jedoch bereits zugeordnet, verbleibt der Funk-Controller in diesem Bildschirm.

Handsender	
Bitte lösen Sie ein Zuordnungstelegramm am Sender aus.	
Zurück	

2.4.14

"Ja" fügt den erkannten Sender der Sender-Liste hinzu. Mit "Nein" wird der erkannte Sender verworfen und Sie kehren zurück zum Schritt 2.4.12.

neuer Sender	
Es wurde ein Sender erkannt. Soll dieser Sender hinzugefügt werden?	
Nein	Ja

2.4.15

Der Sender wurde im Funk-Controller zugeordnet. Falls Sie einen weiteren Funk-Sender zuordnen wollen drücken Sie "Ja" und der Zuordnungsvorgang für einen neuen Sender beginnt wieder mit Schritt 2.4.2.

neuer Sender	
Der Sender wurde zugeordnet! Möchten Sie einen weiteren Sender zuordnen?	
Nein	Ja

Falls Sie den Inbetriebnahme Dialog "neuer Sender" direkt aus dem Menü aufgerufen hatten, kehren Sie mit *"Nein"* zurück zum Menü.

Falls Sie sich in der Erstinbetriebnahme befinden folgt mit *"Nein"* jetzt der Inbetriebnahme Dialog "neues Programm" (Schritt 2.4.16).

2.4.16

Um den Inbetriebnahme Dialog "neues Programm" zu starten, drücken Sie *"Ja"*. Lesen Sie dann weiter in Kapitel 2.5.

"Nein" führt Sie zum nächsten Inbetriebnahme Dialog (hier: "neue Verknüpfung").

Erstinbetriebnahme	
Möchten Sie jetzt Programme erstellen?	
Nein	Ja

2.5 Erstellen von zeitgesteuerten Programmen

In Programmen können Sie Ihren zuvor zugeordneten Funk-Empfängern Aktionen zuordnen, die zu bestimmten Zeitpunkten abgearbeitet werden.

Das Erstellen von Programmen geschieht mit Hilfe des Inbetriebnahme-Dialogs "neues Programm", welcher Teil des Erstinbetriebnahme-Assistenten ist.

Um auch nach der Erstinbetriebnahme noch neue Programme zu erstellen, können Sie den Inbetriebnahme Dialog "neues Programm" auch direkt im Hauptmenü unter "*Konfiguration – Programme – <neues Programm>*" aufrufen.

Folgen Sie zum Erstellen von zeitgesteuerten Programmen den Anweisungen des Dialogs im Display des Funk-Controllers.

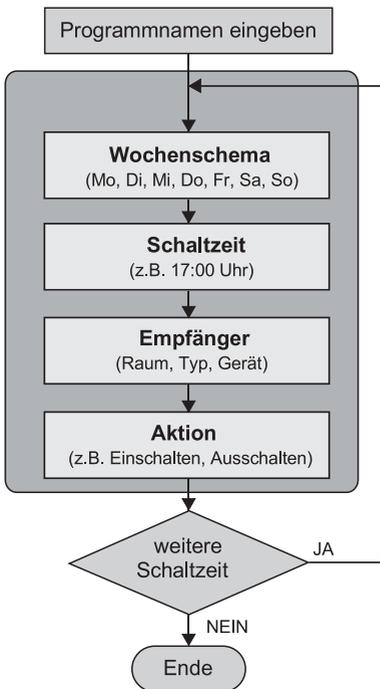
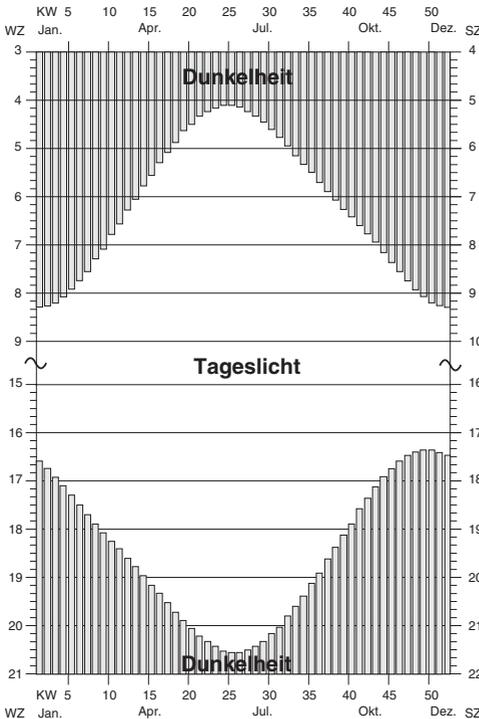


Abb. 2.b:
Ablauf beim Erstellen von
Programmen

Astrozeit

Die Schaltzeiten für Beleuchtung und Jalousie, die Sie in Programmen abspeichern, können auf Ihren Wunsch automatisch der Astrozeit (Verlauf des Sonnenauf- bzw. untergangs) angepasst werden. Hierbei wird grundsätzlich zwischen Schaltzeiten für Jalousien und Beleuchtung unterschieden.



WZ: MEZ Winterzeit
SZ: MEZ Winterzeit + 1 h

Abb 2.c:
Astro Schaltzeiten im
Jahresverlauf (ca. Standort
Würzburg)

Bei aktivierter Astrofunktion werden die Schaltzeiten wie folgt verschoben:

Jalousie:

Schaltzeiten, die morgens in der Dunkelheit liegen, werden erst zum Zeitpunkt des Sonnenaufgangs (Astrokurve morgens) ausgeführt.

Schaltzeiten, die abends in der Dunkelheit liegen, werden bereits zum Zeitpunkt des Sonnenuntergangs (Astrokurve abends) ausgeführt.

2.5 Erstellen von zeitgesteuerten Programmen

Beispiel Jalousie:

Mo - So: 06:30 h Jalousie auffahren

Mo - So: 19:10 h Jalousie abfahren

Die Jalousie fährt morgens mit dem Sonnenaufgang – frühestens aber um 6:30 Uhr – auf, und am Abend bei Sonnenuntergang – spätestens aber um 19:10 Uhr – ab.

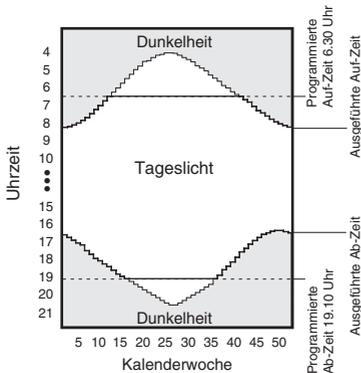


Abb. 2.d:
Beispiel für Astro-Funktion bei
Jalousieaktionen

Beleuchtung:

Schaltzeiten, die morgens im Tageslicht liegen, werden bereits zum Zeitpunkt des Sonnenaufgangs (Astrokurve morgens) ausgeführt.

Schaltzeiten, die abends im Tageslicht liegen, werden erst zum Zeitpunkt des Sonnenuntergangs (Astrokurve abends) ausgeführt.

Beispiel Beleuchtung:

Mo - So: 09:00 h Licht ausschalten

Mo - So: 16:15 h Licht einschalten

Beide Zeiten liegen während des gesamten Jahres im Tageslicht; es werden also nicht die angegebenen Zeiten, sondern die Astro-Zeiten ausgeführt.



Hinweis:

Schaltzeiten, die sich sowohl auf Jalousien als auch auf Beleuchtung beziehen (Typ: alle), werden bei der Astrofunktion wie Jalousie-Schaltzeiten behandelt.

Astrozeit-Verschiebung

Die Verschiebung der Astrozeit ermöglicht die individuelle Anpassung der werksseitig vorberechneten Sonnenauf- und -untergangszeiten (vgl. Abb. 2.c) an die örtlichen Verhältnisse. Die Verschiebung wird für alle Tage im Jahr ausgeführt und beträgt maximal ± 120 min.

Beispiel 1:

Die Terrasse liegt auf der Südwestseite des Hauses. Es wird dort also noch etwas länger hell bleiben, weil die Sonne im Westen untergeht. Die Astrozeit für den Sonnenuntergang kann also etwas in Richtung später verschoben werden. (z.B. + 0:50 \Rightarrow Jalousie fährt 50 min später nach unten)

Beispiel 2:

Bei einer Hanglage auf der Ostseite eines Hauses wird es bereits früher dunkel sein als in der Astrokurve vorgegeben. Die Astrozeit für den Sonnenuntergang kann also etwas in Richtung früher verschoben werden. (z.B. - 0:20 \Rightarrow Jalousie fährt 20 min früher nach unten).

Vorgehensweise beim Erstellen von zeitgesteuerten Programmen

2.5.1

Bestätigen Sie den Infotext zum Erstellen eines neuen Programms mit *"Weiter"*.

"Abbruch" führt Sie zurück zum Hauptmenü.

neues Programm	
Hier können Sie einem Programm Schaltzeiten, Empfänger und Aktionen zuordnen.	
Abbruch	Weiter

2.5.2

Dem Programm müssen Sie zunächst einen Namen geben.

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Abbruch" führt Sie zurück zum Hauptmenü.

neues Programm	
Bitte wählen Sie zunächst einen Namen für das Programm.	
Abbruch	Weiter

2.5.3

Wählen Sie einen Programmnamen aus der Liste aus oder wählen Sie *<neuer Name>* um einen neuen Programmnamen zu erstellen.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit *"Wählen"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neues Programm	
<i><neuer Name></i> jeden Morgen jeden Abend Wochentags Wochenende	
Zurück	▼ Wählen

2.5.4

Im folgenden Bildschirm können Sie den ausgewählten Namen bearbeiten bzw. den neuen Namen eingeben. Der Name darf bis zu 16 Zeichen lang sein.

Nutzen Sie zur Texteingabe das Tastenfeld (vgl. Ausklappseite (3)).

Mit *"Abc"* wechseln Sie zwischen Groß- und Kleinschreibung. Mit *"<-"* löschen Sie das letzte Schriftzeichen.

Haben Sie einen Namen erstellt, bestätigen Sie ihn mit *"OK"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neues Programm	
Bestätigen Sie die Auswahl bzw. geben Sie einen Namen ein.	
Zurück	<- Abc Ok

2.5 Erstellen von zeitgesteuerten Programmen

2.5.5

Bestätigen Sie den Infotext zur Verwendung der Astrofunktion mit "Weiter".
"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Astrofunktion		
Mit Hilfe der Astrofunktion werden die Schaltzeiten dem Zeitpunkt des Sonnenaufgangs bzw.		
Zurück	▼	Weiter

2.5.6

Falls Sie die Astrofunktion in diesem Programm verwenden möchten, bestätigen Sie mit "Ja". Sie können dann später noch individuell bei jedem Schaltzeitpunkt die Astrofunktion zulassen (weiter mit Bildschirm 2.5.7). Falls Sie in diesem Programm die Astrofunktion nicht verwenden wollen drücken Sie "Nein" (weiter mit 2.5.10).

Astrofunktion		
Möchten Sie die Astrofunktion verwenden?		
Nein		Ja

2.5.7

Als nächstes können Sie jeweils die Astrozeitverschiebungen für morgens und abends einstellen. Bestätigen Sie den Infotext mit "Weiter".
"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Astrofunktion		
Bitte stellen Sie nun die Astrozeitverschiebung ein. Beginnen Sie mit der Verschiebung		
Zurück	▼	Weiter

2.5.8

Stellen Sie die Verschiebung für morgens direkt mit der Zahlen-Tastatur oder mit "▲" und "▼" ein. Das Vorzeichen können Sie sowohl mit der "*" als auch mit der "#" Taste wechseln. Die maximal mögliche Verschiebung beträgt jeweils ± 120 min. Bestätigen Sie ihre Wahl mit "OK".

morgens		
Astrozeitverschiebung:		
>+ 0min<		
Zurück	▲ ▼	Ok

2.5.9

Zunächst folgt ein Infobildschirm zur Astrozeitverschiebung abends. Bestätigen Sie diesen mit "Weiter". Stellen Sie dann die Verschiebung für abends wie bei Bildschirm 2.5.8 beschrieben ein.

abends		
Astrozeitverschiebung:		
>+ 0min<		
Zurück	▲ ▼	Ok

2.5 Erstellen von zeitgesteuerten Programmen

2.5.10

Als nächstes können Sie die Wochentage bestimmen, an denen die gewünschte Aktion ausgeführt werden soll. Die Aktion (z.B. Schaltaktor einschalten oder Jalousie auffahren) legen Sie am Ende dieses Dialogs fest.

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Schaltzeit	
Wählen Sie jetzt die Wochentage, an denen eine Aktion ausgeführt werden soll.	
Zurück	Weiter

2.5.11

Wählen Sie jetzt ein vorgegebenes Wochenschema (hier: Mo bis Fr). Dieses können Sie dann im folgenden Bildschirm noch verändern. Wenn Sie die Tage ganz frei definieren wollen, wählen Sie *"andere"*.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit *"Wählen"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Wochenschema	
andere ...	
täglich	
Mo bis Fr	
Sa und So	
Mo bis Sa	
Zurück	▲ ▼ Wählen

2.5.12

Das Wochenschema ist in diesem Bildschirm dargestellt. Die gewählten Tage erscheinen unterstrichen (hier: Mo bis Fr).

Falls Sie dieses Schema ändern wollen, können Sie die Markierung im Wochenschema mit *"<-"* und *"->"* bewegen und einen Tag mit *"Wählen"* dem Wochenschema zufügen bzw. entfernen.

Entsprechen die unterstrichenen Tage dem gewünschten Wochenschema, stellen Sie die Markierung auf *"Ok"* und bestätigen Sie mit *"Wählen"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

individuelle Tage	
Schema	
Mo bis Fr	
<u>Mo</u> <u>Di</u> <u>Mi</u> <u>Do</u> <u>Fr</u> Sa So	
Ok	
Zurück	<- -> Wählen

2.5.13

Als nächstes können Sie die Uhrzeit festlegen, zu der die Aktion durchgeführt werden soll. Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Schaltzeit	
Wählen Sie jetzt die Uhrzeit, zu der die Aktion durchgeführt werden soll.	
Zurück	Weiter

2.5 Erstellen von zeitgesteuerten Programmen

2.5.14

Stellen Sie die Zeit direkt mit der Zahlen-Tastatur ein.

Alternativ können Sie die Zeit auch mit "▲" und "▼" minutenweise langsam (kurzer Tastendruck) oder schnell (langer Tastendruck) ändern. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit "Ok".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Schaltzeit		
Stellen Sie die Zeit ein:		
00:00		
Zurück	▲ ▼	Ok

2.5.15

Nur wenn Sie für dieses Programm die Astrofunktion verwenden (vgl. Bildschirm 2.5.6), können Sie nun für die zuvor gewählte Schaltzeit die Astrofunktion mit "Ja" zulassen bzw. mit "Nein" sperren.

neue Schaltzeit	
Möchten Sie für diese Schaltzeit die Astrofunktion verwenden?	
Nein	Ja

2.5.16

Als nächstes wählen Sie den Raum und den zugehörigen Empfänger, welcher die Aktion ausführen soll.

Bestätigen Sie den Infotext mit "Weiter".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Schaltzeit	
Wählen Sie nun den Raum und den zugehörigen Empfänger für die Aktion.	
Zurück	Weiter

2.5.17

Wählen Sie hier den Raum in dem sich der gewünschte Empfänger befindet (hier: Küche). Es steht zusätzlich die Auswahl "Zentralfunktion" zur Verfügung.

Hierüber können mehrere Aktoren des gleichen Typs in allen Räumen angesprochen werden.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Raum	
Wohnzimmer	
Küche	
Schlafzimmer	
Zentralfunktion	
Zurück	▲ ▼ Wählen

2.5 Erstellen von zeitgesteuerten Programmen

2.5.18

In der folgenden Liste erscheinen nur die Empfänger-Typen, die auch in dem ausgewählten Raum vorhanden sind. Wählen Sie hier zunächst einen Empfänger-Typen aus (weiter mit 2.5.19). Die Auswahl "alle" ermöglicht das Abrufen von Lichtszenen für alle vorhandenen Empfänger-Typen (weiter mit 2.5.20).

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Empfänger-Typen	
Dimmaktor	
Schaltaktor	
Tastaktor	
Jalousieaktor	
alle	
Zurück	Wählen

2.5.19

Es folgt eine Liste mit den im gewählten Raum vorhandenen Empfängern (hier: Dimmaktor). Wählen Sie einen Empfänger aus. Zusätzlich ist auch eine Gruppenauswahl "alle Dimmer & Schalter" möglich.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Dimmaktor	
alle Dimmer & Schalter	
Deckenleuchte	
Wandleuchte	
Zurück	Wählen

2.5.20

Als letztes ordnen Sie dem gewählten Empfänger eine auszuführende Aktion zu.

Bestätigen Sie den Infotext mit "Weiter".

"Zurück" führt Sie zum Bildschirm 2.5.17.

neue Schaltzeit	
Wählen Sie im letzten Schritt die Aktion, die ausgeführt werden soll.	
Zurück	Weiter

2.5.21

In Abhängigkeit des zuvor gewählten Empfänger-Typen (hier: Dimmaktor) erscheinen die möglichen Aktionen. Wählen Sie eine Aktion aus. Auf den folgenden Seiten ist die Bedeutung aller Aktionen und deren Zuweisung zu den Empfänger-Typen aufgelistet.

Dimmaktor	
Schalten	
Dimmen	
Lichtszene	
Lichtregelung	
Zurück	Wählen

Bedeutung der Aktionen



Hinweis:

Falls Sie für einen Empfänger eine Sonderfunktion vorsehen, kann es nach Ausführung der hier beschriebenen Aktion noch zur Ausführung einer Sonderfunktion kommen.

Lesen Sie hierzu auch das Kapitel 3.4 "Sonderfunktionen".

Schalten (nur bei: Schalt- und Dimmaktoren)

Ein / Aus

Der gewählte Empfänger wird ein- bzw. ausgeschaltet.

Toggeln (nur bei: Schalt- und Dimmaktoren)

Der gewählte Empfänger wird wechselweise ein- bzw. ausgeschaltet. Die Auswahl von "Toggeln" führt zum Umschalten (Toggeln) des Telegrammtyps (Einschalten, Ausschalten) im Funk-Controller.

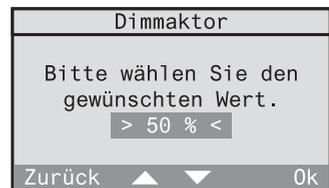
Dimmen (nur bei: Dimmaktoren)

Dimmstufe

Der Dimmaktor kann auf eine bestimmte Dimmstufe gedimmt werden. Stellen Sie hier die Dimmstufe direkt mit der Zahlen-Tastatur oder mit "▲" und "▼" ein.

Bei der ersten Betätigung von "Ok" wird die Dimmstufe zur Visualisierung an dem zugeordneten Empfänger eingestellt.

Bei der zweiten Betätigung von "Ok" wird die Dimmstufe übernommen und der Bildschirm verlassen. "Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



Tasten (nur bei: Tastaktoren)

Betätigen

Bei dem gewählten Tastaktor wird ein Tastimpuls ausgelöst.

Lichtszene (nur bei: Schalt-, Dimm-, Jalousieaktoren und Alle)

Lichtszene 1-5

Es wird der Wert der aufgerufenen Lichtszene eingestellt. Bei einer Jalousie kann nur eine der beiden Endlagen in einer Lichtszene abgespeichert sein.

Alles-Ein / Alles-Aus

Bei dem gewählten Empfänger wird die Alles-Ein bzw. Alles-Aus Funktion ausgeführt.

Jalousie (nur bei: Jalousieaktoren)

Endposition - oben / unten

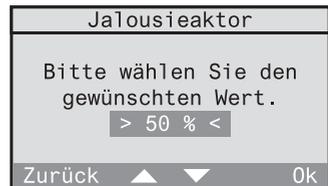
Die gewählte Jalousie wird in die obere bzw. untere Endposition gefahren.

Fahren

Die gewählte Jalousie kann in eine bestimmte Position gefahren werden, wenn die Jalousiefahrzeit zuvor definiert wurde. Lesen Sie hierzu auch das Kapitel 2.3 "Einstellen der Jalousielaufzeit" in der Bedienungsanleitung. 0 % entspricht hierbei "ganz oben" und 100 % entspricht "ganz unten". Stellen Sie hier die Jalousieposition direkt mit der Zahlen-Tastatur oder mit "▲" und "▼" ein.

Bei der ersten Betätigung von "Ok" wird die Position zur Visualisierung angefahren. Bei der zweiten Betätigung von "Ok" wird die Position übernommen und der Bildschirm verlassen.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



Anwesenheit (nur bei: Alle)

Gehen

Es werden die letzten Helligkeitswerte der Beleuchtung und Endpositionen der Jalousie gespeichert. Danach wird Alles-Aus gesendet.

Bei Motor-Stellantrieben wird die für "Gehen" definierte Temperatur eingestellt oder keine Aktion ausgeführt (Menü: *Konfiguration - Komponenten - Übersicht - Empfänger - <Stellantriebsliste> - Sonderfunktionen*).

Kommen

In Abhängigkeit der definierten Sonderfunktionen (Verzögerung, Aktion) des Funk-Empfängers sind 3 verschiedene Reaktionen möglich:

- **Verzögerung: 0 min; Aktion: <keine Funktion>**

Der vor dem Gehen gespeicherte Wert wird beim Kommen wieder hergestellt. Beachten Sie hierzu auch den Hinweis im Kapitel 3.4.

- **Verzögerung: 0 min; Aktion: definiert**

Beim Kommen wird die definierte Aktion ausgeführt.

- **Verzögerung: > 0 min; Aktion: definiert**

Zunächst wird der vor dem Gehen gespeicherte Wert beim Kommen wieder hergestellt. Nach Ablauf der Verzögerungszeit wird dann die definierte Aktion ausgeführt.

Bei Motor-Stellantrieben wird der zu diesem Zeitpunkt gültige Temperatur-Sollwert (z.B. zeitgesteuertes Programm) wieder hergestellt.

Lesen Sie hierzu auch das Kapitel 5.2 "Die Kommen-/ Gehen-Funktion" in der Bedienungsanleitung.

Lichtregelung (nur bei: Schalt- und Dimmaktoren)

Lichtregelung ein /aus

Falls in dem gewählten Empfänger ein Funk-Präsenzmelder zugeordnet ist, kann hier die Lichtregelung aktiviert bzw. deaktiviert werden. Jede andere vom Funk-Controller gesendete Aktion deaktiviert eine aktive Lichtregelung.

Luxwert übernehmen

Falls in dem gewählten Empfänger ein Funk-Präsenzmelder zugeordnet ist, kann der aktuelle Helligkeitswert als Helligkeits-Sollwert (Luxwert) für die Lichtregelung im Aktor abgelegt werden.

Sollwert (nur bei: Stellantrieben)

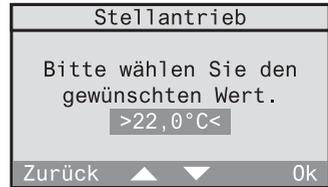
Temperatur einstellen

Der Stellantrieb kann hier auf eine bestimmte Soll-Temperatur zwischen 5 °C und 30°C in 0,5 °C Schritten eingestellt werden. Im Bildschirm wird Ihnen zunächst die aktuelle Soll-Temperatur angezeigt.

Stellen Sie die neue Soll-Temperatur direkt mit der Zahlen-Tastatur oder mit "▲" und "▼" ein und bestätigen Sie dann mit "Ok".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Hinweis: Ist eine der Funktionen Frostschutz, Party oder Urlaub aktiv, so muss diese zunächst deaktiviert werden.



Sollwert ändern (nur bei: Stellantrieben)

Erhöhung / Absenkung

Der Temperatur-Sollwert kann hier zwischen 0,5 K und 5 K erhöht bzw. abgesenkt werden (0,5 K Schritte). Die Erhöhung bzw. Absenkung gilt temporär bis zum Empfang des nächsten neuen Temperatur-Sollwertes (z.B. durch ein Programm). Die Eingabe von 0 setzt die Temperatur wieder zurück auf den ursprünglichen Temperatur-Sollwert.

Party-Funktion (nur bei: Stellantrieben)

Bei Aktivierung der Party-Funktion wird ein von Ihnen definierter Temperatur-Sollwert für eine bestimmte Zeit (1, 2, 3 oder 4 h) fest eingestellt, d.h. er wird von keinem anderen Sollwert (z.B. von einem zeitgesteuerten Programm) überschrieben.

Die Party-Funktion endet nach Ablauf der eingestellten Zeit bzw. durch manuelles Ausschalten.

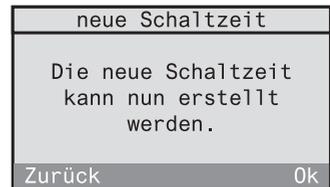
Frostschutz (nur bei: Stellantrieben)

Bei Aktivierung der Frostschutz-Funktion wird ein von ihnen definierter Temperatur-Sollwert (z.B. 10 °C) fest eingestellt, d.h. er wird von keinem anderen Sollwert (z.B. von einem zeitgesteuerten Programm) überschrieben. Die Frostschutz-Funktion muss durch manuelles Ausschalten beendet werden. Sie ist sinnvoll, wenn sie mehr als 31 Tage am Stück außer Haus sind, andernfalls empfiehlt es sich die Urlaubs-Funktion zu nutzen.

2.5.22

Nachdem Sie eine Aktion ausgewählt haben, kann die Schaltzeit erstellt werden. Bestätigen Sie hier mit "Ok".

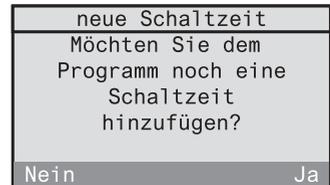
"Zurück" führt Sie wieder zur Aktionsauswahl (Bildschirm 2.5.21).



2.5.23

Um dem Programm noch eine weitere Schaltzeit hinzuzufügen wählen Sie "Ja".

Die Schaltererstellung für dieses Programm beginnt dann wieder mit Bildschirm 2.5.10.



Ändern von Programmen

Um ein erstelltes Programm zu bearbeiten oder zu löschen lesen Sie bitte das Kapitel 3.1.3 "Ändern von Programmen" der Bedienungsanleitung.

Falls Sie den Inbetriebnahme Dialog "neues Programm" direkt aus dem Menü aufgerufen hatten, kehren Sie mit "Nein" zurück zum Menü. Falls Sie sich in der Erstinbetriebnahme befinden folgt mit "Nein" jetzt der Bildschirm 2.5.24.

2.5.24

Um in der Erstinbetriebnahme ein weiteres Programm zu erstellen betätigen Sie hier "Ja".

"Nein" führt Sie zum nächsten Inbetriebnahme Dialog "neue Verknüpfung".

2.5.25

Um den Inbetriebnahme Dialog "neue Verknüpfung" zu starten, drücken Sie "Ja".

Lesen Sie dann weiter im Kapitel 2.6.

"Nein" beendet die Inbetriebnahme und führt Sie zurück ins Hauptmenü.

Erstinbetriebnahme	
Möchten Sie jetzt eine Verknüpfung erstellen?	
Nein	Ja

2.6 Erstellen von Verknüpfungen

Mit einer Verknüpfung können Sie mit einem Sender einen Empfänger über den Funk-Controller steuern. Diese Verknüpfung können Sie von der Zeit und/oder von dem Zustand eines weiteren Senders abhängig machen.

Beispiel 1:

Der Schaltaktor im Arbeitszimmer soll über den Handsender nur geschaltet werden können, wenn im Flur der Wandsender Kanal 1 eingeschaltet ist (Zentralfunktion).

Weiterhin soll eine Bedienung nur Montags bis Freitags zwischen 18:00 und 23:00 Uhr möglich sein.

Beispiel 2:

Der Rauchmelder soll bei Rauchalarm über den Funk-Controller das Licht im Schlafzimmer einschalten.

Im folgenden werden verschiedene Begriffe genutzt, die Ihnen anhand des obigen Beispiels 1 erklärt werden:

Empfänger (Verknüpfung):

⇒ hier: Schaltaktor im Arbeitszimmer

Eine Verknüpfung beinhaltet einen Empfänger, der in Abhängigkeit einer Bedingung eine Aktion ausführen kann. Einem Empfänger können mehrere Bedingungen zugeordnet werden, die miteinander ODER-verknüpft sind.

Bedingung:

Unter dem Begriff "Bedingung" werden folgende Angaben zusammengefasst:

- ① Zeit (Uhrzeit und Wochentage)
- ② Voraussetzung (Sender-Zustand)
- ③ Auslöser (Sender)
- ④ Aktion (nur bei Präsenzmelder oder Wächter)

① Zeit:

⇒ hier: Montags bis Freitags zwischen 18:00 und 23:00 Uhr

Die Wochentage und die Zeitdauer während der die Verknüpfung ausgeführt werden kann. Sind sowohl Start- als auch Endzeit auf 00:00 eingestellt, dann gilt als Zeitdauer der komplette Tag (24 h).

② Voraussetzung (Sender-Zustand):

⇒ hier: Wandsender Kanal 1 eingeschaltet

Der Empfänger lässt sich erst steuern, wenn die Voraussetzung erfüllt ist. Eine Voraussetzung beinhaltet einen bestimmten Sender-Zustand.

Eine Verknüpfung muss nicht unbedingt eine Voraussetzung beinhalten.

③ Auslöser (Sender):

⇒ hier: Handsender

Der Sender, der an Ihrem Empfänger eine Aktion auslöst, wenn der Zeitraum und gegebenenfalls die Voraussetzung erfüllt sind.

④ Aktion:

Ist als Auslöser (Sender) ein Präsenzmelder oder Wächter ausgewählt, können Sie auch die auszuführende Aktion in Abhängigkeit des Empfängers frei auswählen.

Bei einem Motor-Stellantrieb als Empfänger (Verknüpfung) können unabhängig vom ausgewählten Auslöser folgende Aktionen ausgewählt werden: Sollwert, Sollwert ändern, Party und Frostschutz.

In allen anderen Fällen (z.B. Kanaltaste oder Lichtszene eines Handsenders) entfällt die Auswahl einer Aktion, da die jeweilige Funktion ausgeführt wird.



Hinweise

- Die Funktionen "Dimmen" und "Lamellenverstellung" werden bei Verknüpfungen **nicht** unterstützt. Stattdessen können die Aktionen Dimmstufe oder Jalousieposition genutzt werden.
- "Alles-Ein" und "Alles-Aus" Tasten sollten als Auslöser oder Voraussetzung **nicht** verwendet werden, da es durch die langen Sendezeiten (bis zu ca. 12 s) zu Reaktionsverzögerungen kommen kann.

2.6 Erstellen von Verknüpfungen

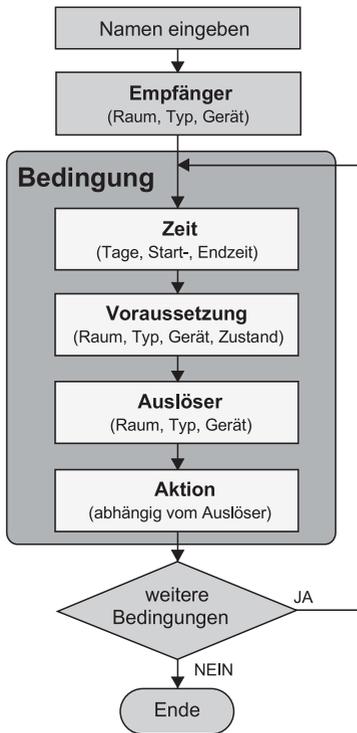


Abb. 2.e:
Ablauf beim Erstellen von
Verknüpfungen

Das Erstellen von Verknüpfungen geschieht mit Hilfe des Inbetriebnahme Dialogs "neue Verknüpfung", welcher Teil des Erstinbetriebnahme-Assistenten ist.

Um auch nach der Erstinbetriebnahme noch neue Verknüpfungen zu erstellen, können Sie den Inbetriebnahme Dialog "neue Verknüpfung" auch direkt im Hauptmenü unter "*Konfiguration – Verknüpfung – <neue Verknüpfung>*" aufrufen.

Folgen Sie zum Erstellen von Verknüpfungen den Anweisungen des Dialogs im Display des Funk-Controllers.

2.6 Erstellen von Verknüpfungen

2.6.1

Bestätigen Sie den Infotext zum Erstellen einer neuen Verknüpfung mit *"Weiter"*.

"Abbruch" führt Sie zurück zum Hauptmenü.

neue Verknüpfung	
Mit Verknüpfungen können Sie mit Sendern Empfänger über den Funk-Controller	
Abbruch	▼ Weiter

2.6.2

Der Verknüpfung müssen Sie zunächst einen Namen geben. Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Abbruch" führt Sie zurück zum Hauptmenü.

neue Verknüpfung	
Bitte geben Sie einen Namen für die Verknüpfung ein.	
Zurück	Weiter

2.6.3

Wählen Sie aus der Namensliste einen Namen für die Verknüpfung aus oder wählen Sie *<neuer Name>* um einen neuen Verknüpfungsnamen zu erstellen.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit *"Wählen"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Verknüpfung	
<i><neuer Name></i> VK Licht VK Jalousie	
Zurück	▼ Wählen

2.6.4

Im folgenden Bildschirm können Sie den ausgewählten Namen bearbeiten bzw. den neuen Namen eingeben. Der Name darf bis zu 16 Zeichen lang sein.

Nutzen Sie zur Texteingabe das Tastenfeld (vgl. Ausklappseite (3)).

Mit *"Abc"* wechseln Sie zwischen Groß- und Kleinschreibung. Mit *"<"* löschen Sie das letzte Schriftzeichen.

Haben Sie einen Namen erstellt, bestätigen Sie ihn mit *"Ok"*.

neue Verknüpfung	
Bestätigen Sie die Auswahl bzw. geben Sie einen Namen ein.	
Zurück	<- Abc Ok

2.6 Erstellen von Verknüpfungen

2.6.5

Als erstes wählen Sie den Empfänger aus, auf den Ihre Verknüpfung wirken soll.

Bestätigen Sie den Infotext mit "Weiter".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Verknüpfung	
Bitte wählen Sie nun einen Empfänger, den Sie verknüpfen wollen.	
Zurück	Weiter

2.6.6

Wählen Sie hier den Raum in dem sich der gewünschte Empfänger befindet (hier: Arbeitszimmer). Um raumübergreifend alle Empfänger oder alle Empfänger des gleichen Typs anzusprechen wählen Sie hier "Zentralfunktion".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Raum	
Wohnzimmer	
Arbeitszimmer	
Schlafzimmer	
Zentralfunktion	
Zurück	Wählen

2.6.7

In der folgenden Liste erscheinen nur die Empfänger-Typen, die auch in dem ausgewählten Raum vorhanden sind. Wählen Sie hier zunächst einen Empfänger-Typ aus (hier: Schaltaktor). Die Auswahl "alle" ermöglicht das Ansprechen aller Empfänger in dem gewählten Raum.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Empfänger-Typen	
Dimmaktor	
Schaltaktor	
Tastaktor	
Jalousieaktor	
alle	
Zurück	Wählen

2.6.8

Wurde zuvor ein Empfänger-Typ ausgewählt, so folgt eine Liste mit den im gewählten Raum vorhandenen Empfängern (hier: Schaltaktor). Wählen Sie für die Verknüpfung einen Empfänger aus. Zusätzlich ist auch eine Gruppenauswahl (hier: "alle Dimmer und Schalter") möglich.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Schaltaktor	
alle Dimmer & Schalter	
Deckenleuchte	
Wandleuchte	
Zurück	Wählen

2.6 Erstellen von Verknüpfungen

2.6.9

Stellen Sie die Bedingung für Ihre Verknüpfung zusammen. Die Bedingung besteht aus einer Zeit, einer Voraussetzung, einem Auslöser und eventuell einer Aktion. Beginnen Sie mit der Auswahl der Wochentage für die Zeit.

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Bedingung	
Sie können nun eine Bedingung zu der Verknüpfung hinzufügen. Beginnen Sie mit der Auswahl	
Zurück	Weiter

Erstellen einer Zeit

Als erstes können Sie die Wochentage und die Zeitdauer während der die Verknüpfung ausgeführt werden kann festlegen.

2.6.10

Wählen Sie ein vorgegebenes Wochenschema (hier: Mo bis Fr). Dieses können Sie dann im folgenden Bildschirm noch verändern. Wenn Sie die Tage ganz frei definieren wollen, wählen Sie *"andere"*.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit *"Wählen"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Wochenschema	
andere ...	
täglich	
Mo bis Fr	
Sa und So	
Mo bis Sa	
Zurück	Wählen

2.6.11

Das Wochenschema ist in diesem Bildschirm dargestellt. Die gewählten Tage erscheinen unterstrichen (hier: Mo bis Fr).

Falls Sie dieses Schema ändern wollen, können Sie die Markierung im Wochenschema mit "*<-*" und "*->*" bewegen und einen Tag mit *"Wählen"* dem Wochenschema zufügen bzw. entfernen.

Entsprechen die unterstrichenen Tage dem gewünschten Wochenschema, stellen Sie die Markierung auf *"Ok"* und bestätigen Sie mit *"Wählen"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

individuelle Tage	
Schema	
Mo bis Fr	
<u>Mo</u> <u>Di</u> <u>Mi</u> <u>Do</u> <u>Fr</u> Sa So	
Ok	
Zurück	Wählen

2.6 Erstellen von Verknüpfungen

2.6.12

Nach der Auswahl der Wochentage legen Sie als nächstes den Zeitraum bestehend aus Start- und Endzeit für die Bedingung fest. Beginnen Sie mit der Eingabe der Startzeit.

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Bedingung	
Bitte stellen Sie nun einen Zeitraum für die Bedingung ein. Beginnen Sie mit der Startzeit.	
Zurück	Weiter

2.6.13

Stellen Sie die Startzeit direkt mit der Zahlen-Tastatur ein.

Alternativ können Sie die Zeit auch mit "▲" und "▼" minutenweise langsam (kurzer Tastendruck) oder schnell (langer Tastendruck) ändern.

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Startzeit		
Stellen Sie die Zeit ein:		
00:00		
Zurück	▲ ▼	Ok

2.6.14

Als nächstes stellen Sie die Endzeit ein.

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Bedingung	
Bitte stellen Sie nun die Endzeit ein.	
Zurück	Weiter

2.6.15

Stellen Sie die Endzeit ein. Sind sowohl Start- als auch Endzeit auf 00:00 eingestellt, dann gilt als Zeitdauer der komplette Tag (24 h).

Endzeit		
Stellen Sie die Zeit ein:		
00:00		
Zurück	▲ ▼	Ok

Erstellen einer Voraussetzung

Als nächstes können Sie für die Bedingung eine Voraussetzung festlegen. Der Empfänger lässt sich dann erst steuern, wenn die Voraussetzung erfüllt ist. Die Voraussetzung besteht aus einem bestimmten Sender-Zustand (z.B. Wandsender Flur Kanal 1 eingeschaltet).



Hinweis

Der Sender, der als Voraussetzung verwendet werden soll, muss im Funk-Controller zugeordnet sein. Er braucht jedoch in keinem weiteren Funk-Empfänger zugeordnet sein

2.6.16

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.
"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Voraussetzung	
Voraussetzungen dienen dazu, die Bedingung vom Zustand eines weiteren Senders	
Zurück	Weiter

2.6.17

Falls Sie in dieser Bedingung eine Voraussetzung verwenden möchten bestätigen Sie mit *"Ja"*. Lesen Sie dann weiter mit 2.6.19. Andernfalls wählen Sie *"Nein"* und lesen Sie weiter bei 2.6.18.

Voraussetzung	
Möchten Sie in dieser Bedingung eine Voraussetzung verwenden?	
Nein	Ja

2.6.18

Wenn Sie keine Voraussetzung verwenden wollen, wird die Verknüpfung nur durch den zuvor gewählten Tag und die Uhrzeit bestimmt. Bestätigen Sie mit *"Ok"* und lesen Sie dann weiter bei 2.6.26.

Voraussetzung	
Sie haben sich entschieden, keine Voraussetzung zu verwenden.	
Zurück	Ok

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

2.6 Erstellen von Verknüpfungen

2.6.19

Wenn Sie eine Voraussetzung verwenden wollen, müssen sie zunächst den Funk-Sender auswählen. Bestätigen Sie den Infotext mit "Weiter".

Hinweis: Ein Funk-Wächter, ein Raumtemperatur-Sensor und ein Rauchmelder mit Funk-Modul sind als Voraussetzung nicht geeignet.

Voraussetzung	
Bitte wählen Sie nun den Sender, den Sie verwenden möchten?	
Zurück	Weiter

2.6.20

Wählen Sie hier den Raum in dem sich der gewünschte Sender befindet (hier: Flur).

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Raum	
Wohnzimmer	
Arbeitszimmer	
Schlafzimmer	
Flur	
Zurück ▲	Wählen

2.6.21

In der folgenden Liste erscheinen nur die Sender-Typen, die auch in dem ausgewählten Raum vorhanden sind. Wählen Sie hier zunächst einen Sender-Typ aus (hier: Wandsender). Je nach ausgewähltem Sender beachten Sie auch die Hinweise auf der folgenden Seite.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Sender-Typen	
Handsender	
Wandsender	
Zurück ▲	Wählen

2.6.22

Es folgt eine Liste mit den im gewählten Raum vorhandenen Sendern (hier: Wandsender).

Wählen Sie für die Voraussetzung einen Sender aus.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Wandsender	
WS Flur	
WS Eingang	
Zurück ▲	Wählen

2.6.23

Als nächstes wählen Sie nacheinander den Kanal und den Zustand des Senders.

Bestätigen Sie den Infotext mit "Weiter".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Voraussetzung	
Bitte wählen Sie einen der angebotenen Kanäle und seinen Zustand.	
Zurück	Weiter

2.6 Erstellen von Verknüpfungen

2.6.24

Wählen Sie den Kanal des Senders. Die hier dargestellte Auswahl ist abhängig von dem zuvor ausgewählten Sender.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Kanäle	
Kanal 1	
Kanal 2	
Kanal 3	
Kanal 4	
Zurück	Wählen

2.6.25

Wählen Sie jetzt noch den Zustand, bei dem die Voraussetzung erfüllt sein soll.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Schalten	
Ein	
Aus	
Zurück	Wählen



Hinweis Präsenzmelder

Bei Auswahl eines Präsenzmelders als Voraussetzung, ist diese erfüllt, wenn die Helligkeit "zu hell" oder "zu dunkel" im Bezug auf den am Präsenzmelder eingestellten Helligkeits-Sollwert ist.

Auswahl eines Auslösers (Sender)

Im Folgenden kann ein Auslöser für die Bedingung definiert werden. Der Auslöser ist der Sender, der an Ihrem Empfänger eine Aktion auslöst, wenn der Zeitraum und gegebenenfalls die Voraussetzung erfüllt sind.

2.6.26

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Auslöser	
Durch den Auslöser kann eine Aktion ausgeführt werden.	
Zurück	Weiter

2.6.27

Falls Sie in dieser Bedingung einen Auslöser verwenden möchten bestätigen Sie mit *"Ja"*. Lesen Sie dann weiter mit 2.6.29.

Andernfalls wählen Sie *"Nein"* und lesen Sie weiter bei 2.6.30.

Auslöser	
Möchten Sie in dieser Bedingung einen Auslöser verwenden?	
Nein	Ja

2.6.28

Wenn Sie keinen Auslöser verwenden, wird die Aktion im Empfänger direkt durch die Voraussetzung bewirkt. Bestätigen Sie mit *"Ok"* und lesen Sie dann weiter bei 2.6.35.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Auslöser	
Sie haben sich entschieden, keinen Auslöser zu verwenden.	
Zurück	Ok

2.6.29

Wählen Sie nun den Auslöser (Sender), der an Ihrem Empfänger eine Aktion auslösen soll, wenn die Bedingung erfüllt ist.

Hinweis: Ein Raumtemperatur-Sensor ist als Auslöser nicht geeignet.

Auslöser	
Bitte wählen Sie nun den Sender, den Sie verwenden möchten.	
Zurück	Weiter

2.6 Erstellen von Verknüpfungen

2.6.30

Wählen Sie hier den Raum in dem sich der gewünschte Sender (Auslöser) befindet (hier: Arbeitszimmer).

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Raum	
Wohnzimmer	
Arbeitszimmer	
Schlafzimmer	
Flur	
Zurück	Wählen

2.6.31

In der folgenden Liste erscheinen nur die Sender-Typen, die auch in dem ausgewählten Raum vorhanden sind. Wählen Sie hier zunächst einen Sender-Typ aus (hier: Handsender).

Sender - Typen	
Handsender	
Wandsender	
Zurück	Wählen

2.6.32

Es folgt eine Liste mit den im gewählten Raum vorhandenen Sendern (hier: Handsender). Wählen Sie den als Auslöser gewünschten Sender aus.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Handsender	
Handsender Komfort	
Handsender Flur	
Zurück	Wählen

2.6.33

Wählen Sie jetzt ein zur Verfügung stehendes Bedienelement (hier: Kanaltaste).

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Handsender	
Kanal	
Lichtszene	
Zurück	Wählen

2.6.34

Bei Auswahl einer Kanaltaste für einen Handsender, folgt zunächst eine Kanal-Gruppenauswahl (ohne Abbildung). Danach können Sie den gewünschten Kanal auswählen. Bei anderen Bedienelementen (z.B. Lichtszene) befindet sich hier eine entsprechende Auswahl.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Kanäle	
Kanal A1	
Kanal A2	
Kanal A3	
Kanal A4	
Kanal A5	
Zurück	Wählen

Auswahl einer Aktion

Ist als Auslöser (Sender) ein Präsenzmelder, Wächter oder Rauchmelder ausgewählt, können Sie auch die auszuführende Aktion in Abhängigkeit des Empfängers frei auswählen.

Andernfalls ergeben sich folgende feste Zuweisungen:

- Wurde ein bestimmter Empfänger und als Auslöser eine Kanal- oder Lichtszenentaste ausgewählt, so entfällt die Aktionsauswahl, da die jeweilige Funktion (z.B. ein-/ ausschalten, Lichtszene 3) direkt ausgeführt wird.
- Wurde als Empfänger-Typ "alle" ausgewählt und als Auslöser eine Kanaltaste, so entfällt die Aktionsauswahl, da direkt die Kommen-/ Gehen Funktion ausgeführt wird.

2.6.35

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Es folgt eine Auswahl möglicher Aktionen oder der Hinweis, dass keine Aktionsauswahl möglich ist.

neue Bedingung	
Nun können Sie die Aktion wählen, die ausgelöst werden soll.	
Zurück	Weiter

2.6.36

Damit ist die Bedingung für den gewählten Funk-Empfänger erstellt. Sie können für diesen Funk-Empfänger noch weitere Bedingungen erstellen. Bestätigen Sie dann mit *"Ja"*. Die Erstellung einer neuen Bedingung beginnt dann wieder mit Bildschirm 2.6.9.

neue Bedingung	
Die Bedingung wurde erstellt. Möchten Sie eine weitere Bedingung hinzufügen?	
Ja	Nein



Ändern von Verknüpfungen

Um eine erstellte Verknüpfung zu bearbeiten oder zu löschen lesen Sie in der Bedienungsanleitung das Kapitel 3.2.3 "Ändern von Verknüpfungen".

Falls Sie den Inbetriebnahme Dialog "neue Verknüpfung" direkt aus dem Menü aufgerufen hatten, kehren Sie mit *"Nein"* zurück zum Menü.

Falls Sie sich in der Erstinbetriebnahme befinden folgt mit *"Nein"* jetzt der Bildschirm 2.6.36.

2.6.37

Um in der Erstinbetriebnahme eine weitere Verknüpfung zu erstellen betätigen Sie hier mit *"Ja"*.

"Nein" beendet die Erstinbetriebnahme und führt Sie zurück ins Menü.

Erstinbetriebnahme	
Möchten Sie eine weitere Verknüpfung erstellen?	
Nein	Ja

3.0 Komponenten Übersicht

Nach Abschluss der Erstinbetriebnahme können Sie eine raumweise Übersicht aller zugeordneten Sender und Empfänger im Menü unter "*Konfiguration - Komponenten - Übersicht*" abrufen.

Hier besteht die Möglichkeit einzelne Änderungen durchzuführen:

- 3.1 Ändern eines Raumnamens
- 3.2 Ändern von Sendern und Empfängern
 - Ändern eines Sender- oder Empfängernamens
 - Sender oder Empfänger einem anderen Raum zuordnen
 - Löschen eines Senders
 - Löschen eines Empfängers
- 3.3 Neue Sender oder Empfänger für bestehende Räume zuordnen

Weiterhin können Sie hier für einzelne Empfänger Sonderfunktionen definieren:

- 3.4 Sonderfunktionen für Schalt-, Dimm- und Jalousieaktoren
- 3.5 Sonderfunktionen für Motor-Stellantriebe

3.1 Ändern eines Raumnamens

Um einen erstellten Raumnamen zu ändern, wählen Sie im Menü "Konfiguration - Komponenten - Übersicht" an.

3.1.1

Sie erhalten eine Liste der verfügbaren Räume. Wählen Sie hier den Raum, dessen Namen Sie ändern wollen (hier: Arbeitszimmer).

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Raum	
Wohnzimmer	
Arbeitszimmer	
Schlafzimmer	
Flur	
Zurück	Wählen

3.1.2

Wählen Sie in diesem Menü "Namen ändern". "Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Arbeitszimmer	
Namen ändern	
Sender	
Empfänger	
Zurück	Wählen

3.1.3

Im folgenden Bildschirm können Sie den ausgewählten Raumnamen bearbeiten bzw. übernehmen.

Nutzen Sie zur Texteingabe das Tastenfeld (vgl. Ausklappseite (3)).

Mit "Abc" wechseln Sie zwischen Groß- und Kleinschreibung. Mit "<-" können Sie das letzte Schriftzeichen löschen. Haben Sie den Raumnamen bearbeitet, bestätigen Sie ihn mit "Ok".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Arbeitszimmer	
Bestätigen Sie die Auswahl bzw. geben Sie einen Namen ein.	
<u>Arbeitszimmer</u>	
Abbruch	Weiter

3.2 Ändern von Sendern und Empfängern

Folgende Änderungen können Sie bei zugeordneten Sendern und Empfängern vornehmen:

- Ändern eines Sender- oder Empfängernamens
- Sender oder Empfänger einem anderen Raum zuordnen
- Löschen eines Senders
- Löschen eines Empfängers

Zur Durchführung einer dieser Änderungen, wählen Sie im Menü zunächst *"Konfiguration - Komponenten - Übersicht"* an. Beispielhaft ist hier die Auswahl eines Senders beschrieben, an dem eine Änderung vorgenommen wird. Eine Änderung bei einem Empfänger wird entsprechend durchgeführt.

3.2.1

Sie erhalten eine Liste der verfügbaren Räume. Wählen Sie den Raum, in dem sich der zu ändernde Sender befindet (hier: Flur). *"Zurück"* führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Raum
Wohnzimmer
Arbeitszimmer
Schlafzimmer
Flur
Zurück ▲ ▼ Wählen

3.2.2

Wählen Sie in dem Menü *"Sender"*. *"Zurück"* führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Flur
Namen ändern
Sender
Empfänger
Zurück ▼ Wählen

3.2.3

Sie erhalten eine Liste mit Sender-Typen. Oberhalb der Linie "---" befinden sich die in dem gewählten Raum tatsächlich verfügbaren Sender-Typen. Unterhalb der Linie sind alle weiteren Sender-Typen aufgelistet. Wählen Sie oberhalb der Linie den Sender-Typ, bei dem Sie eine Änderung vornehmen wollen (hier: Wandsender).

Sender-Typen
Handsender
Wandsender

Handsender Mini
MF-Sender
Zurück ▲ ▼ Wählen

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

3.2 Ändern von Sendern und Empfängern

3.2.4

Sie erhalten eine Liste mit den im gewählten Raum verfügbaren Wandsendern. Wählen Sie den Wandsender aus bei dem Sie eine Änderung vornehmen wollen (hier: WS Flur).

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Wandsender	
<neuer Sender>	
WS Flur	
WS Eingang	
Zurück	Wählen

3.2.5

Wählen Sie in dem Menü den entsprechenden Menüpunkt zur Änderung aus:

WS Flur	
Namen ändern	
Raum zuordnen	
löschen	
Zurück	Wählen

• Ändern eines Sender- oder Empfängernamens

Wählen Sie im Bildschirm 3.2.5 "Namen ändern" aus.

3.2.6.a

Im folgenden Bildschirm können Sie dann den ausgewählten Namen bearbeiten.

Nutzen Sie zur Texteingabe das Tastenfeld (vgl. Ausklappseite (3)).

Mit "Abc" wechseln Sie zwischen Groß- und Kleinschreibung. Mit "<->" können Sie das letzte Schriftzeichen löschen. Haben Sie den Raumnamen bearbeitet, bestätigen Sie ihn mit "Ok".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

WS Flur	
Bestätigen Sie die Auswahl bzw. geben Sie einen Namen ein.	
WS Flur	
Zurück	Ok

• Sender oder Empfänger einem anderen Raum zuordnen

Wählen Sie im Bildschirm 3.2.5 "Raum zuordnen" aus.

3.2.6.b

Im folgenden Bildschirm können Sie dann einen anderen Raum für den Sender auswählen.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Raum	
Wohnzimmer	
Arbeitszimmer	
Schlafzimmer	
Flur	
Zurück	Wählen

• Löschen eines Senders

Wählen Sie im Bildschirm 3.2.5 "löschen" aus.

3.2.6.c

Um den ausgewählten Sender wirklich zu löschen, bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit "Ja".

Andernfalls wählen Sie "Nein" aus.

Sender löschen	
Möchten Sie diesen Eintrag wirklich löschen?	
Nein	Ja

• Löschen eines Empfängers

Wählen Sie im Bildschirm 3.2.2 "Empfänger" und im Bildschirm 3.2.5 "löschen" aus.

3.2.6.d

Um den ausgewählten Empfänger zu löschen, bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit "Ja".

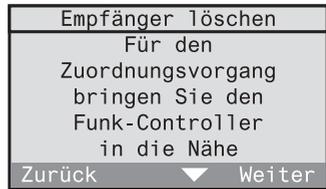
Andernfalls wählen Sie "Nein" aus.

Empfänger löschen	
Möchten Sie diesen Eintrag wirklich löschen?	
Nein	Ja

3.2 Ändern von Sendern und Empfängern

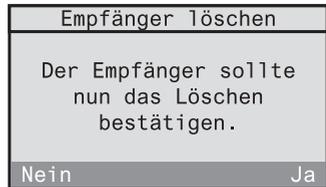
3.2.6.e

Um die Verbindung zwischen Funk-Controller und Empfänger komplett zu löschen, bringen Sie den Funk-Controller in einen Umkreis von 5 m zu Ihrem Funk-Empfänger und schalten Sie den Funk-Empfänger in den Programmiermodus (Lesen Sie dazu die Bedienungsanleitung des Funk-Empfängers). Durch Betätigung von "Weiter" wird der Empfänger gelöscht.



3.2.6.f

Prüfen Sie, ob der Funk-Empfänger den Löschvorgang bestätigt hat (Lesen Sie dazu die Bedienungsanleitung des Funk-Empfängers). Falls keine Bestätigung vorliegt, kann hier durch Drücken von "Nein" der Löschvorgang ab Schritt 3.2.6.e wiederholt werden.



3.3 Neue Sender oder Empfänger für bestehende Räume zuordnen

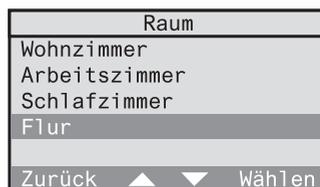
Neben dem Zuordnen von Sendern und Empfängern über den Erstinbetriebnahme-Assistenten ist auch ein schnelles Zuordnen von Funk-Sendern oder -Empfängern für schon bestehende Räume möglich.

Wählen Sie dazu im Menü zunächst *"Konfiguration - Komponenten - Übersicht"* an.

3.3.1

Sie erhalten eine Liste der verfügbaren Räume. Wählen Sie den Raum, für den Sie einen neuen Sender bzw. Empfänger zuordnen wollen (hier: Flur).

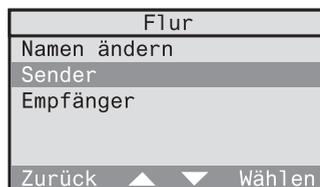
"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



3.3.2

Wählen Sie *"Sender"* bzw. *"Empfänger"*, je nach dem was Sie neu zuordnen wollen. Im Folgenden wird beispielhaft das Vorgehen beim Zuordnen eines neuen Senders dargestellt. Bei einem Empfänger wird entsprechend vorgegangen.

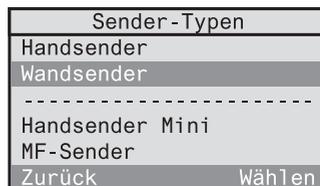
"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



3.3.3

Sie erhalten eine Liste mit Sender-Typen. Oberhalb der Linie "—" befinden sich die in dem gewählten Raum schon verfügbaren Sender-Typen. Unterhalb der Linie sind alle weiteren Sender-Typen aufgelistet. Wählen Sie den Sendertyp, den Sie neu zuordnen wollen (hier: Wandsender).

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

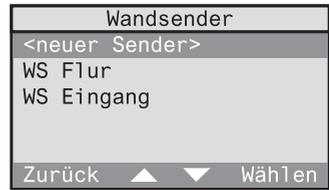


3.3 Neue Sender oder Empfänger für bestehende Räume zuordnen

3.3.4

Sie erhalten eine Liste mit den im gewählten Raum bereits verfügbaren Geräten des gewählten Typs. Wählen Sie hier "*<neuer Sender>*" an.

"*Zurück*" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



Beim **Zuordnen eines neuen Senders** werden Sie nun durch die Bildschirme 2.4.9 bis 2.4.14 geführt (vgl. Kapitel 2.4 "Zuordnen von Funk-Sendern").

Beim **Zuordnen eines neuen Empfängers** werden Sie nun durch die Bildschirme 2.3.9 bis 2.3.15 geführt (vgl. Kapitel 2.3 "Zuordnen von Funk-Empfängern").

Nach Abschluss des Zuordnungsvorgangs gelangen Sie wieder zu Bildschirm 3.3.4 um bei Bedarf noch einen weiteren Sender bzw. Empfänger des gleichen Typs im gewählten Raum zuzuordnen.

Andernfalls führt Sie eine kurze Betätigung von "*Zurück*" jeweils auf den vorherigen Bildschirm, bzw. auf die nächsthöhere Menüebene. Durch eine lange Betätigung von "*Zurück*" erreichen Sie wieder die Standard-Anzeige.

3.4 Sonderfunktionen für Schalt-, Dimm- und Jalousieaktoren

Für jeden Schalt-, Dimm- oder Jalousieaktor können Sie bei Bedarf die Sonderfunktionen Verzögerungszeit und Aktion einstellen. Es gibt drei verschiedene Einstellmöglichkeiten:

① **Verzögerung: 0 min; Aktion: <keine Funktion>**

Dies ist die Voreinstellung für jeden Empfänger, d.h. der zugehörige Empfänger führt keine Sonderfunktionen aus. Beim Aufruf der Kommen-Funktion wird der vor dem Gehen gespeicherte Wert wieder hergestellt.

② **Verzögerung: 0 min; Aktion: definiert**

Bei Aktivierung der Kommen-Funktion führt der zugehörige Empfänger unmittelbar die hier definierte Aktion aus.

Beispiel: Schaltaktor; Verzögerung: 0 min; Aktion: Ein

⇒ Bei Aktivierung der Kommen-Funktion schaltet der Schaltaktor ein.

③ **Verzögerung: > 0 min; Aktion: definiert**

Der zugehörige Empfänger führt beim Empfang eines zugeordneten Funk-Telegramms des Funk-Controllers zunächst die dadurch bewirkte Aktion aus. Nach der definierten Verzögerungszeit führt er dann die hier unter Sonderfunktionen definierte Aktion aus.

Beispiel: Schaltaktor; Verzögerung: 1 min; Aktion: Aus

Weiterhin ist eine Verknüpfung für diesen Schaltaktor definiert, wobei als Auslöser ein Funk-Wächter den Empfänger einschalten soll.

⇒ Der Schaltaktor schaltet beim Empfang eines Wächter Telegramms über den Funk-Controller zunächst ein und nach Ablauf von 1 min wieder aus.

⇒ Bei Aktivierung der Kommen-Funktion wird im Schaltaktor zunächst der vor dem Gehen gespeicherte Wert hergestellt. Nach Ablauf der Verzögerungszeit von 1 min schaltet er dann aus.



Technischer Hinweis Funk-Schaltaktor Mini

Falls in Ihrem Funk-System ein Funk-Schaltaktor Mini eingesetzt ist, der nicht mit mindestens R2 gekennzeichnet ist (siehe Druckbild), beachten Sie bitte folgende Besonderheit:

Dieser Schaltaktor speichert beim Aufruf der Gehen-Funktion oder beim Speichern einer Lichtszene über den Funk-Controller immer den Zustand "Aus" ab.

Entsprechend würde dieser Schaltaktor bei der Sonderfunktions-Einstellung ① beim Aufruf der Kommen-Funktion ausgeschaltet bleiben.

Falls Sie hierbei den Zustand "Ein" bevorzugen, empfiehlt es sich die Sonderfunktions-Einstellung ② mit

Verzögerung = 0 min; Aktion: Ein

zu wählen. Entsprechend schaltet der Schaltaktor dann bei Aktivierung der Kommen-Funktion immer ein.

Erfolgt das Abspeichern von Lichtszenen bei diesem Schaltaktor über den Funk-Controller, so wird hierbei immer der Wert "Aus" abgespeichert. Um den Wert "Ein" für die Lichtszene zu hinterlegen speichern Sie diese über einen anderen Funk-Sender ab (z.B. Funk-Handsender).

Lesehinweis



Lesen Sie zum weiteren Verständnis auch die beiden folgenden Kapitel in der Bedienungsanleitung:

3.3 Arbeiten mit Lichtszenen

5.2 Die Kommen-/ Gehen-Funktion

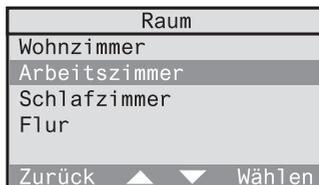
Einstellung von Verzögerungszeit und Aktion für einen Empfänger

Um für einen bestimmten Empfänger die Verzögerungszeit und die Aktion einzustellen, wählen Sie im Menü *"Konfiguration - Komponenten - Übersicht"* an.

3.4.1

Wählen Sie hier den Raum in dem sich der gewünschte Empfänger befindet (hier: Arbeitszimmer).

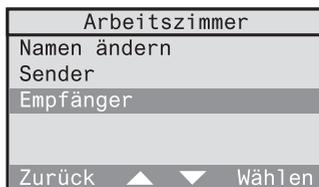
"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



3.4.2

Wählen Sie in dem Menü *"Empfänger"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

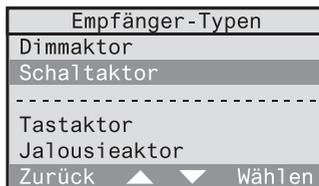


3.4.3

Sie erhalten eine Liste mit Empfänger-Typen. Oberhalb der Linie "—" befinden sich die in dem gewählten Raum tatsächlich verfügbaren Empfänger-Typen. Unterhalb der Linie sind alle weiteren Empfänger-Typen aufgelistet.

Wählen Sie oberhalb der Linie den Empfänger-Typ, bei dem Sie die Verzögerungszeit und Aktion einstellen wollen (hier: Schaltaktor).

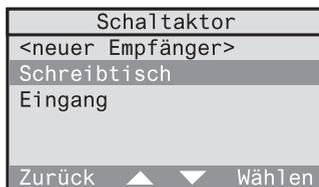
"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



3.4.4

Sie erhalten eine Liste mit den im gewählten Raum verfügbaren Schaltaktoren. Wählen Sie den Schaltaktor aus bei dem Sie die Verzögerungszeit und Aktion einstellen wollen (hier: Schreibtisch).

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



3.4.5

Wählen Sie hier *"Sonderfunktionen"* an.
"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Schreibtisch	
Namen ändern	
Raum zuordnen	
Sonderfunktionen	
löschen	
Zurück ▲ ▼	Wählen

3.4.6

Wählen Sie *"Verzögerung"* an um eine Verzögerungszeit zwischen 0 und 240 min (Schrittweite 1 min) einzustellen.
Wählen Sie *"Aktion"* an um dem gewählten Empfänger eine Aktion zuzuweisen.
Mit *"Zurück"* werden die eingestellten Werte übernommen.

Schreibtisch	
Verzögerung:	
0min	
Aktion	
<keine Funktion>	
Zurück ▼	Wählen

Lesehinweis Aktionen



Die Bedeutung der einzelnen Aktionen ist in dieser Montage- und Inbetriebnahme-Anleitung im Kapitel 2.5 "Erstellen von zeitgesteuerten Programmen" auf Seite 47 erläutert.

3.5 Sonderfunktionen für Funk-Motor-Stellantriebe

Für Ihre Funk-Motor-Stellantriebe können Sie Sonderfunktionen definieren. Wählen Sie hierzu im Menü "Konfiguration - Komponenten - Übersicht - <Raum> - Empfänger - <Stellantriebsliste> - Sonderfunktionen" an.

3.5.1

Folgende Sonderfunktionen sind auswählbar:

- Heizkreisverteiler
- Grundtemperatur
- Gehen-Temperatur
- Istwertgeber

MSA	
Heizkreisverteiler	
Grundtemperatur	
Gehen-Temperatur	
Istwertgeber	
Zurück	▲ ▼ Wählen

Heizkreisverteiler

Falls der Funk-Motor-Stellantrieb an einem Heizkreisverteiler (z.B. Fußbodenheizung) betrieben wird, müssen Sie dies hier einstellen. Dadurch werden der Temperatur-Sollwert und -Istwert alle 3 min anstatt alle 10 min aktualisiert. Der jeweils aktive Zustand wird Ihnen durch den dunklen Auswahlbalken über "Ja" oder "Nein" dargestellt.

Bei der Auswahl "Ja" (Heizkreisverteiler) darf als Istwertgeber nicht der Funk-Motor-Stellantrieb ausgewählt werden (siehe Sonderfunktion "Istwertgeber").

Grundtemperatur

Stellen Sie hier eine Grundtemperatur zwischen 5 °C und 30 °C (Schrittweite: 0,5 K) ein. Falls Sie keinen Wert vorgeben, so gilt 18 °C als Grundtemperatur.

Der zugehörige Funk-Motor-Stellantrieb stellt diese Grundtemperatur ein, wenn ihm kein anderer Temperatur-Sollwert zur Verfügung steht (z.B. nach Initialisierung).

Gehen-Temperatur

Falls beim Aufrufen der Gehen-Funktion eine bestimmte Temperatur eingestellt werden soll, kann diese hier in einem Bereich von 5 °C bis 30 °C mit einer Schrittweite von 0,5 K definiert werden. Andernfalls bleibt beim Gehen die aktuelle Temperatur erhalten.

Lesen Sie hierzu auch das Kapitel 5.2 "Die Kommen-/ Gehen-Funktion" in der Bedienungsanleitung.

Istwertgeber

Damit ein Funk-Motor-Stellantrieb eine Regelung mit einem Temperatur-Sollwert durchführen kann, benötigt er einen Temperatur-Istwert.

Als Istwertgeber können entweder der Stellantrieb selbst (Sensor Stellantrieb), ein Raumtemperatur-Sensor (Raumtemp.-Sensor) oder der Funk-Controller (Sensor Funk-Contr.) fungieren.

Jeder Funk-Motor-Stellantrieb bekommt beim Zuordnungsprozess mit dem Funk-Controller automatisch einen Istwertgeber zugeordnet.

Befindet sich in dem Raum des Funk-Motor-Stellantriebs kein Funk-Raumtemperatur-Sensor, so ist jeder Motor-Stellantrieb für sich selbst der Istwertgeber.

Sobald sich ein oder mehrere Raumtemperatur-Sensoren in dem Raum befinden, so wird der zuerst zugeordnete Raumtemperatur-Sensor dem oder den Funk-Motor-Stellantrieben des Raumes als Istwertgeber zugeordnet. Dies gilt auch wenn der Raumtemperatur-Sensor erst nach dem Funk-Motor-Stellantrieb zugeordnet wird.

Den jeweils aktiven Istwertgeber können Sie im "Sonderfunktionen Menü" abfragen. Er wird durch den dunklen Auswahlbalken dargestellt (siehe Abbildung: hier: Sensor Funk-Contr.). Dieses Menü erlaubt es Ihnen den Istwertgeber individuell zu verändern.

Stellantrieb
Raumtemp.-Sensor
Sensor Funk-Contr.
Sensor Stellantrieb
Zurück ▲ ▼ Wählen

Hinweis:

Die Einstellung "Sensor Stellantrieb" darf nicht genutzt werden, wenn der Funk-Motor-Stellantrieb an einem Heizkreisverteiler eingesetzt ist (siehe Sonderfunktion: Heizkreisverteiler).

3.5.1 Status der Funk-Motor-Stellantriebe

Sie können den Status der Funk-Motor-Stellantriebe unter *"Konfiguration - Komponenten - Übersicht - <Raum> - Empfänger - <Stellantriebsliste>"* abrufen.

In dem Status-Bildschirm können Sie zur Information den aktuellen **Temperatur-Sollwert** und -Istwert des jeweiligen Motor-Stellantriebs einsehen.

Status	
Sollwert:	22.0°C
Istwert:	RTS 21.5°C
Party:	1:58h
Frostschutz:	-
Urlaub:	-
	Ok

Wenn beim **Istwert** anstatt einer Temperatur-Angabe ein "-" dargestellt ist, dann ist als Istwertgeber der Funk-Motor Stellantrieb selbst ausgewählt ("Sensor Stellantrieb").

In diesem Fall nutzt der Funk-Motor-Stellantrieb seinen eigenen Temperatur-Istwert zur Regelung. Dieser wird nicht an den Funk-Controller gesendet.

Wenn beim Istwert ein "RTS" (Raumtemperatur-Sensor) oder "Int" (Intern) vorangestellt ist, dann ist als Istwertgeber ein Funk-Raumtemperatur-Sensor oder der Funk-Controller ausgewählt.

Weiterhin werden im Status-Bildschirm der Status von Party-Funktion, Frostschutz, Urlaubs-Funktion und Heizkreisverteiler dargestellt.

Bei einer aktiven **Party-** oder **Urlaubs-Funktion** wird Ihnen die Restzeit in Stunden (h) oder Tagen (d) angezeigt. Wurde die Party-Funktion über einen Funk-Raumtemperatur-Sensor aktiviert, so wird lediglich "RTS" für Funk-Raumtemperatur-Sensor angezeigt.

Ein aktiver **Frostschutz** und ein ausgewählter **Heizkreisverteiler** werden durch ein "✓" angezeigt.

Eine deaktivierte Funktion wird durch ein "-" dargestellt.

4.0 Repeater-Funktionen

Mit einem Repeater lässt sich die Reichweite und damit der Arbeitsbereich eines Funk-Systems vergrößern.

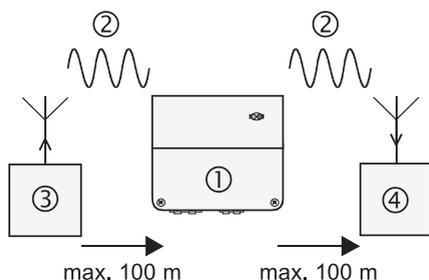


Abb. 4.a: Repeater-Funktion

Der Repeater ① empfängt Funk-Telegramme ② von den Funk-Sendern ③ und sendet diese nach einer Prüfung mit maximaler Leistung wieder aus. Das Telegramm wird von einem Funk-Empfänger ④ empfangen und ausgewertet.

Bei Einsatz eines Funk-Controllers in einem Funk-System gibt es zwei mögliche Varianten eine Repeater-Funktion zu ermöglichen:

4.1 Einsatz eines externen Repeaters

Lesen Sie das Kapitel 4.1, wenn in Ihrem Funk-System ein externer Repeater zur Reichweitenverbesserung eingesetzt ist oder eingesetzt werden soll.

4.2 Einsatz des internen Repeaters

Lesen Sie das Kapitel 4.2, wenn Sie die Funk-Kommunikation zwischen einem Funk-Sender und -Empfänger, die unabhängig vom Funk-Controller stattfindet, verbessern wollen. In diesem Fall kann der Funk-Controller als Repeater eingesetzt werden

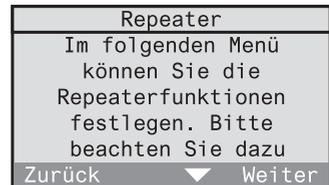
4.1 Einsatz eines externen Repeaters

Bereits in der Erstinbetriebnahme besteht die Möglichkeit einen externen Repeater im Funk-Controller anzumelden (vgl. Kap. 2.2). Sie können einen externen Repeater aber auch nachträglich im Funk-Controller anmelden.

Wählen Sie dazu im Menü *"Konfiguration - System - Repeater"* an. Bestätigen Sie den folgenden Infobildschirm mit *"Weiter"*.

4.1.1

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.
"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

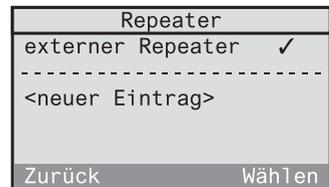


4.1.2

Wählen Sie den Punkt *"externer Repeater"* an. Ein *"✓"* bedeutet das ein externer Repeater im System vorhanden ist, ein *"-"* bedeutet das kein Repeater vorhanden ist. Sie können den Status des externen Repeaters ändern, indem Sie ihn mit *"Wählen"* anwählen.

Der Menüpunkt *"<neuer Eintrag>"* dient dem Einsatz des internen Repeaters. Lesen Sie dazu das folgende Kapitel.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



4.2 Einsatz des internen Repeaters

Für Funk-Kommunikation zwischen einem Funk-Sender und einem Empfänger, die unabhängig vom Funk-Controller stattfindet, d.h. nicht in Verknüpfungen genutzt wird, kann der interne Repeater des Funk-Controllers genutzt werden.

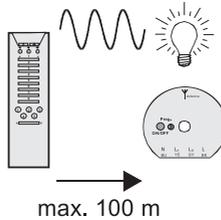


Abb. 4.b: Vom Funk-Controller unabhängige Funk-Kommunikation

Durch den internen Repeater lässt sich die Reichweite und damit der Arbeitsbereich der Funk-Kommunikation erweitern.

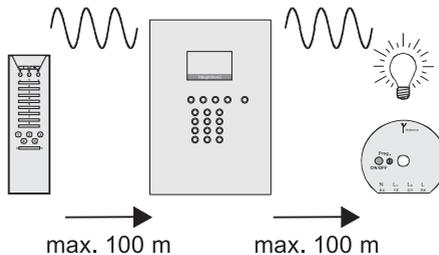


Abb. 4.c: Einsatz des internen Repeaters



Hinweis:

Es können maximal 30 verschiedene Funk-Sender von dem internen Repeater verarbeitet werden.

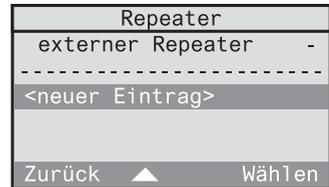
4.2 Einsatz des internen Repeaters

Um den Funk-Controller als Repeater einzusetzen, ordnen Sie zunächst Ihren Funk-Sender in dem Funk-Controller zu. Lesen Sie dazu das Kapitel 2.3 "Zuordnen von Funk-Sendern".

Wählen Sie dann im Menü "Konfiguration - System - Repeater" an. Bestätigen Sie den folgenden Infobildschirm mit "Weiter".

4.2.1

Wählen Sie nun den Punkt "<neuer Eintrag>" an. "Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



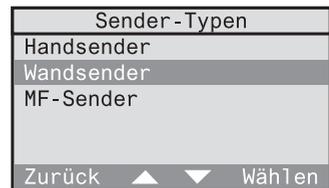
4.2.2

Sie erhalten eine Liste der verfügbaren Räume. Wählen Sie hier den Raum aus, in dem sich Ihr Sender befindet (hier: Flur). "Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



4.2.3

In der folgenden Liste sind die Sender-Typen aufgelistet, die in dem gewählten Raum vorhanden sind. Wählen Sie hier den Sender-Typ zu dem ihr Sender gehört (hier: Wandsender). "Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



Hinweis:

Der Rauchmelder kann nicht dem internen Funk-Repeater zugeordnet werden. Der Repeater nutzt Telegrammpausen zur Telegrammaussendung. Diese sollen im Alarmfall jedoch weitere Funk-Kommunikation ermöglichen.

4.2.4

Wählen Sie abschließend ihren Sender aus (hier: WS Schreibtisch). Der Sender wird dann im Bildschirm 4.2.1 in die Repeaterliste aufgenommen und Sie kehren zurück zu Bildschirm 4.2.1. "Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Wandsender	
WS Tür	
WS Schreibtisch	
Zurück ▲	Wählen

Löschen eines Senders aus der Repeaterliste

Wählen Sie im Menü "Konfiguration - System - Repeater" an. Bestätigen Sie den folgenden Infobildschirm mit "Weiter".

4.2.5

Sie erhalten eine Übersicht der Sender, für die Sie den internen Repeater des Funk-Controllers nutzen. Wählen Sie hier den Sender aus, den Sie aus der Liste löschen möchten (hier: WS Schreibtisch). Bestätigen Sie dann die folgende Abfrage mit "Ja".

Repeater	
externer Repeater	-

<neuer Eintrag>	
WS Schreibtisch	
Zurück ▲	Wählen

5.0 Funk-Controller Auslastung

Der Funk-Controller ist mit einem dynamischen Speicher ausgerüstet, der durch zugeordnete Sender und Empfänger, Räume, erstellte Programme und Verknüpfungen belegt wird.

Die Speicher-Auslastung können Sie im Funk-Controller abfragen. Wählen Sie im Menü "*Konfiguration - System*" an.

5.0.1

Wählen Sie am Ende des System-Menüs "*Information*" an.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

System	
Signal-Lautstärke	
Repeater	
Jalousie-Laufzeit	
Mastercard	
Information	
Zurück ▲	Wählen

5.0.2

Im folgenden Bildschirm ist die Funk-Controller Auslastung in Prozent angegeben. Weiterhin sind hier die Serien- und Versionsnummern aufgeführt (Lesen Sie dazu "Anhang B - Serien- und Versionsnummern").

Information	
Auslastung:	11 %
ID:	
	1: *001F 001F*
	2: *FFFF 0002*
Zurück ▼	

Auslastungsbeispiel 1:

- 5 Räume: Schlaf-, Wohnzimmer, Küche, Diele und Bad
- 20 Funk-Sender und 20 Funk-Empfänger sind eingesetzt
- 5 Programme mit insgesamt 25 Schaltzeiten sind erstellt
- 26 Verknüpfungen mit insgesamt 60 Bedingungen sind erstellt

⇒ **Funk-Controller Auslastung von ca. 12 %**

Auslastungsbeispiel 2:

- 6 Räume: Schlaf-, Kinder-, Wohnzimmer, Küche, Diele und Bad
- 60 Funk-Sender und 90 Funk-Empfänger sind eingesetzt
- 18 Programme mit insgesamt 120 Schaltzeiten sind erstellt
- 60 Verknüpfungen mit insgesamt 600 Bedingungen sind erstellt

⇒ **Funk-Controller Auslastung von ca. 70 %**

Maximalgrenzen

Beim Programmieren des Funk-Controllers sind neben der prozentualen Auslastung noch folgende Maximalgrenzen zu beachten:

- Empfänger: max. 60 Lichtaktoren (Schalt- bzw. Dimmaktoren)
 max. 60 Jalousieaktoren
 max. 30 Motor-Stellantriebe
- Sender: max. 60 Funk-Sender je Sender-Typ pro Raum
 (Sender-Typen: Handsender, Handsender Mini,
 Wandsender, Multifunktionssender, Universalsender,
 Wächter, Präsenzmelder, Rauchmelder)
 - max. 60 Funk-Sender je Sender-Typ pro Raum
 Sender-Typ: Raumtemperatur-Sensor
 - max. 60 Raumtemperatur-Sensoren pro Funk-Controller
- Räume: max. 60 Räume
- Programme: max. 60 Programme
 Pro Programm können max. 60 Schaltzeiten angelegt
 werden.
- Verknüpfungen: max. 60 Verknüpfungen
 Pro Verknüpfung können max. 60 Bedingungen
 angelegt werden.

Handbuch

Bedienungsanleitung
(für den Kunden)

Inhaltsverzeichnis

Bedienungsanleitung

1.0 Einführung	92
1.1 Bedienelemente und Anschlüsse	93
1.2 Die Standard-Anzeige	95
1.3 Bedienhinweise	98
1.3.1 Die Funktionstasten	98
1.3.2 Die Menüfunktionen	99
1.3.3 Eingeben von Text	100
1.4 Komponenten Einteilung	101
2.0 Konfiguration	102
2.1 Grundeinstellungen	103
2.2 Einstellen der Uhr	105
2.3 Einstellen der Jalousie-Laufzeit	106
2.4 Zugangssperre für das Konfigurationsmenü	107
3.0 Automatik-Betrieb	108
3.1 Arbeiten mit Programmen	109
3.1.1 Erstellen von zeitgesteuerten Programmen	110
3.1.2 Aktivieren und Deaktivieren von Programmen	124
3.1.3 Ändern von Programmen	125
3.1.4 Löschen von Programmen	142
3.1.5 Anwesenheitssimulation	143

3.2	Arbeiten mit Verknüpfungen	145
3.2.1	Erstellen von Verknüpfungen	147
3.2.2	Aktivieren und Deaktivieren von Verknüpfungen	158
3.2.3	Ändern von Verknüpfungen	159
3.2.4	Löschen von Verknüpfungen	168
3.3	Arbeiten mit Lichtszenen	169
3.3.1	Speichern und Ändern von Lichtszenen	171
3.3.2	Aufrufen von Lichtszenen	174
3.4	Heizungsregelung	176
4.0	Manueller Betrieb	179
5.0	Komfort-Funktionen	186
5.1	Arbeiten mit Kurznachrichten	186
5.2	Die Kommen-/ Gehen-Funktion	189
5.3	Die Mastertaste	191
5.4	Sonderfunktionen für Schalt-, Dimm- und Jalousieaktoren ...	192
5.5.	Sonderfunktionen für Funk-Motor-Stellantriebe	196
5.5.1	Status für Funk-Motor-Stellantriebe	198
6.0	Projektsicherung	199
6.1	Projekt sichern	200
6.2	Projekt laden	201
7.0	Sender-Diagnose	202

1.0 Einführung

Ihr Elektroinstallateur hat für Sie den Funk-Controller montiert und in Betrieb genommen. Weiterhin hat er erste Softwareeinstellungen vorgenommen (z.B. zeitgesteuerte Programme abgelegt).

Diese Bedienungsanleitung weist Sie in den bestimmungsgemäßen Gebrauch eines installierten Funk-Controllers ein und macht Sie mit allen Funktionen vertraut.

Um Ihren Funk-Controller besser kennen zu lernen, klappen Sie die vordere Umschlagseite aus. Dort finden Sie alle Bedienelemente und Anschlüsse, sowie die Standard-Anzeige Ihres Funk-Controllers abgebildet. Diese werden Ihnen in den Kapiteln 1.1 und 1.2. in dieser Bedienungsanleitung ausführlich erklärt.



Gefahrenhinweis

Achtung!
Einbau und Montage elektrischer Geräte dürfen nur durch eine Elektrofachkraft erfolgen.

1.1 Bedienelemente und Anschlüsse

(1) Display (7 Zeilen à 20 Zeichen)

Auf dem Display werden Ihnen alle Daten und Menüeinträge dargestellt. Weiterhin können Sie über das Display eine Kurznachricht erstellen, ablegen und bearbeiten.

(2) 4 Funktionstasten (Softkeys)

Über die Funktionstasten können Sie sich im Menü bewegen. Die jeweilige Funktion ist in der untersten Zeile des Displays dargestellt.

(3) 12 Tasten Tastenfeld

Über das Tastenfeld können Sie Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen eingeben.

(4) Chipkartenleser

Mit den mitgelieferten Chipkarten können Sie Ihre aktuellen Einstellungen speichern und wieder laden. Weiterhin können Sie über Chipkarten die Software erweitern und aktualisieren.

(5) Netzanschluss

Hier wird der Funk-Controller über eine Netzanschluss-Leitung oder eine 230 V Installationsleitung mit Spannung versorgt.

(6) Schnittstelle (Western Buchse)

In zukünftigen Softwareversionen kann diese Schnittstelle zum Datenaustausch mit anderen Geräten genutzt werden.

(7) **Digitaler Eingang**

In zukünftigen Softwareversionen kann dieser Eingang zur Erweiterung der Funktionalität genutzt werden.

(8) **Temperaturfühler**

In der Standard-Anzeige wird Ihnen die aktuelle Raumtemperatur angezeigt. Der zugehörige Temperaturfühler misst hier die Temperatur, welche vom Montageort abhängig ist. Mittels einer Temperatur-Korrektur kann die aktuelle Raumtemperatur angepasst werden (vgl. Kap. 2.1 "Grundeinstellungen").

(9) **Mastertaste**

Über die Mastertaste können Sie wahlweise direkt die Kurznachricht aufrufen und bearbeiten oder die Kommen-/ Gehen-Funktion aktivieren. Lesen Sie dazu auch das Kapitel 5.0 "Komfort-Funktionen".

1.2 Die Standard-Anzeige

Im täglichen Gebrauch zeigt ihr Display die Standard-Anzeige (vgl. Ausklappseite), von der aus Sie weitere Funktionen aufrufen können. Wenn der Bildschirm das Menü zeigt und für ca. 1 min keine Eingabe erhält, wechselt er zurück in die Standard-Anzeige.

Im einzelnen zeigt die Standard-Anzeige die folgenden Elemente:

(10) Uhrzeit

Die aktuelle Uhrzeit wird im 24 h oder 12 h Format angezeigt. Weiterhin kann in Deutschland die Zeit über das DCF77 Funk-Zeitsignal empfangen werden.

(11) Wochentag

Hier wird der aktuelle Wochentag angezeigt.

(12) DCF77 Feldstärkeanzeige

Die Ziffer gibt bei der Uhreinstellung Auskunft über die Feldstärke des empfangenen DCF77 Signals.

Die Feldstärkeanzeige zeigt die Güte des empfangenen DCF77 Signals als Ziffer zwischen 1 und 5 an. Bei einer 0 bis 2 ist ein Empfang nahezu unmöglich. Bei einer 3, 4 oder 5 ist ein Empfang möglich, wobei eine größere Ziffer einem besseren Empfang entspricht. Wenn die Uhr synchronisiert ist, verschwindet die Ziffer.

(13) DCF77 Empfangsanzeige

Das Antennensymbol signalisiert den Status des DCF77 Zeitsignals. Es sind 3 verschiedene Zustände möglich:

Symbol an: DCF77 Zeitsignal ist angewählt und wird empfangen

Symbol blinkt: DCF77 Zeitsignal wird synchronisiert bzw. Signal-empfang ist gestört

Kein Symbol: Die Zeitanzeige läuft ohne DCF77 Zeitsignal.

(14) Tastatursperre

Um eine unbefugte Bedienung des Funk-Controllers zu verhindern, kann die Tastatur gesperrt werden. Zum Sperren bzw. Entsperrern der Tastatur betätigen Sie in der Standard-Anzeige die -Taste ca. 1 s. Die Tastatursperre wirkt nur auf Tastenauswertungen in der Standard-anzeige.

(15) Kurznachricht Symbol

Liegt eine Kurznachricht vor, so wird dies durch das Briefumschlag-Symbol angezeigt. Liegt keine Nachricht vor, ist das Symbol nicht vorhanden.

Die Kurznachricht können Sie wahlweise über das Menü oder über die Mastertaste (9) des Funk-Controllers aufrufen. Lesen Sie dazu auch das Kapitel 5.0 "Komfort-Funktionen".

(16) Anwesend-/ Abwesend-Symbol

Das Symbol signalisiert den Zustand Ihres Funk-Controllers.



Anwesend



Abwesend

Die zugehörige Kommen-/ Gehen-Funktion mit der Sie zwischen den Zuständen Anwesend und Abwesend wechseln können ist im Kapitel 5.2 "Die Kommen-/ Gehen-Funktion" der Bedienungsanleitung beschrieben.

(17) Funktionstasten-Menüzeile

Die 4 Funktionstasten sind je nach Menü mit unterschiedlichen Funktionen belegt. Diese Funktionen sind in der dunkel hinterlegten Zeile dargestellt.

(18) Temperaturanzeige

Die aktuelle Raumtemperatur wird in "Grad Celsius" oder "Grad Fahrenheit" angezeigt. Wahlweise kann die Anzeige ausgeblendet werden.

(19) **Sende-/ Empfangsanzeige**

Wenn der Funk-Controller Telegramme sendet oder empfängt, wird Ihnen das durch

T (transmit = senden)

R (receive = empfangen)

angezeigt. Die Empfangsanzeige R zeigt jedes empfangene Telegramm an, unabhängig ob dieses zuvor zugeordnet wurde oder nicht.

(20) **Spannungsversorgung**

Bei störungsfreier 230 V Spannungsversorgung ist das Steckersymbol nicht vorhanden. Ist die Spannungsversorgung gestört oder unterbrochen, blinkt das Steckersymbol.

(21) **Batterieanzeige**

Das Batteriesymbol signalisiert in 3 verschiedenen Zuständen den Status der eingelegten Batterien:

Kein Symbol: Der Batteriezustand ist gut.

Symbol an: Die Batterien können bei Spannungsausfall nur noch einen Notbetrieb von weniger als 6 Stunden sicherstellen.

Symbol blinkt: Die Batterien müssen gewechselt werden. Zusätzlich erscheint in der Standardanzeige mit einem minütlichen Tonsignal ein Hinweis "Bitte legen Sie neue Batterien ein". Dieser muss mit "OK" quittiert werden.

Sanduhr



Erscheint in der rechten oberen Ecke des Displays eine Sanduhr, so ist der Funk-Controller beschäftigt und kann nicht bedient werden. Werden während dieser Zeit Funk-Telegramme empfangen, so werden diese nach Verschwinden der Sanduhr abgearbeitet.



Einstellung der Anzeige Elemente

Zur Einstellung der einzelnen Anzeige-Elemente lesen Sie bitte das Kapitel 2.0 "Einstellungen" in dieser Bedienungsanleitung.

1.3 Bedienungshinweise

1.3.1 Die Funktionstasten

Die 4 Funktionstasten (2) sind die zentralen Bedienelemente des Funk-Controllers. Die Funktion dieser Tasten hängt von dem Anzeigetext in der Funktionstasten-Menüzeile (17) ab. Die Funktionstasten können alle mit derselben oder mit verschiedenen Funktionen belegt sein.

In der Abbildung 1.a sind z.B. alle 4 Funktionstasten mit derselben Funktion belegt: Durch Drücken einer der Tasten gelangen Sie hier zum Hauptmenü.

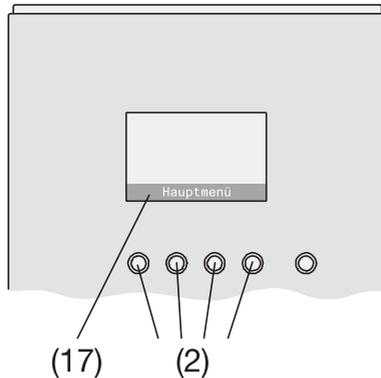


Abb. 1.a: Funktion der Funktionstasten

1.3.2 Die Menüfunktionen

Ihr Funk-Controller bietet eine Reihe von Funktionen und Einstellungen, die es Ihnen ermöglichen, ihn für Ihre Bedürfnisse optimal anzupassen.

Diese Funktionen sind in Menüs und Untermenüs gegliedert, durch die Sie sich mit den Funktionstasten bewegen können.

Zugreifen auf eine Menüfunktion

- Betätigen Sie in der Standard-Anzeige eine der 4 Funktionstasten (Abb. 1.b), um in das Hauptmenü zu gelangen.
- Im Menü können Sie die Markierung mit den Funktionstasten 2 und 3 auf (▲) und ab (▼) bewegen. Um dann einen dunkel hinterlegten Menüpunkt anzuwählen, drücken Sie Funktionstaste 4 "Wählen". Sie gelangen dann in die Untermenüs des Funk-Controllers.

Eine Schnellanwahl eines Menüpunktes ist auch über die Zifferntasten des Tastenfeldes möglich. Drücken Sie hierzu einfach die Ziffer an deren Stelle der gewünschte Menüpunkt steht (hier: 3 für Automatik). Für Menüpunkte die im Menü an Stelle 10 oder größer stehen ist eine Schnellanwahl nicht möglich.



Abb. 1b: Funktionstasten



Abb. 1.c: Menü

Verlassen der Menüfunktionen

Um von einem Untermenü in die nächst höhere Menüebene zu gelangen, drücken Sie einmal kurz die Funktionstaste 1 "Zurück". Durch eine lange Betätigung der Funktionstaste 1 "Zurück" erreichen Sie wieder die Standard-Anzeige.

1.3.3 Eingeben von Text

Bei einigen Aktionen können Sie Text eingeben. Hierzu gehört z.B. das Erstellen von Kurzmitteilungen. Die Texteingabe funktioniert wie bei Mobiltelefonen durch ein- oder mehrmaliges kurzes Drücken einer Taste pro Zeichen.

Taste	Zeichen
1 	Leerzeichen 1
2 	a b c 2 ä
3 	d e f 3 €
4 	g h i 4
5 	j k l 5
6 	m n o 6 ö
7 	p q r s 7 ß
8 	t u v 8 ü
9 	w x y z 9
0 	.,?!+-0

Beachten Sie bitte, dass nicht alle verfügbaren Zeichen auf den Tasten abgebildet sind! Die möglichen Zeichen entnehmen Sie bitte der Abbildung 1.d.

Beispiele:

- Um ein "a" zu schreiben drücken Sie die Taste (2) einmal.
- Um ein "e" zu schreiben drücken Sie die Taste (3) zweimal schnell.
- Um ein "s" zu schreiben drücken Sie die Taste (7) viermal schnell.
- Um ein "Leerzeichen" zu setzen, drücken Sie die Taste (1) einmal.

Abb. 1.d: Zeichenbelegung

Um ein Zeichen einzugeben, das über dieselbe Taste wie das vorhergehende Zeichen eingegeben wird, warten Sie ca. 1 Sekunde lang und geben dann das neue Zeichen ein.

1.4 Komponenten-Übersicht

Für Texteingabe sind die Funktionstasten immer gleich belegt. Sie können zum Bearbeiten des Textes genutzt werden:



- Wechseln Sie mit der Funktionstaste 3 zwischen Großschreibung (Abc) und Kleinschreibung (abc).
- Mit der Funktionstaste 2 "<-" können Sie das letzte Schriftzeichen löschen. Halten Sie zum Löschen von mehreren Zeichen diese Taste gedrückt.

Abb. 1.e: Texteingabe

1.4 Komponenten-Einteilung

Alle im Funk-Controller zugeordneten Funk-Komponenten (Empfänger und Sender) sind nach dem in Abb. 1.f dargestellten Schema im Funk-Controller abgelegt.

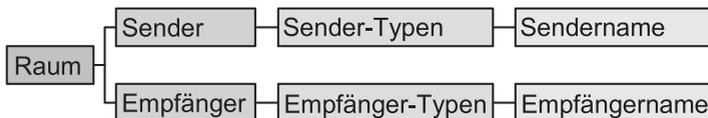


Abb. 1.f: Komponenten-Einteilung

Diese Einteilung vereinfacht bei vielen Vorgängen das Suchen und Finden von Funk-Komponenten.

Beispiele: Flur - Sender - Wandsender - WS Tür
Küche - Empfänger - Dimmaktor - DA Esstisch

2.0 Konfiguration

Um Ihnen die Benutzung Ihres Funk-Controllers so angenehm wie möglich zu machen empfiehlt es sich einige Einstellungen vorzunehmen. Hierzu gehören:

2.1 Grundeinstellungen

2.2 Einstellen der Uhrzeit

2.3 Einstellen einer Jalousie-Laufzeit

2.4 Zugangssperre für das Konfigurationsmenü

Wählen Sie dazu im Hauptmenü "*Konfiguration - System*" das System-Menü an (siehe Abb. 2.a).

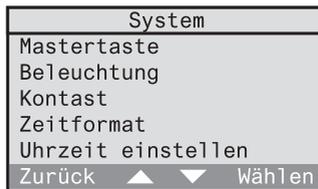


Abb. 2.a: Das System-Menü

2.1 Grundeinstellungen

Über das System-Menü ("*Konfiguration - System*") können Sie folgende Grundeinstellungen für Ihren Funk-Controller vornehmen:

Beleuchtung

immer ein: Die Display-Beleuchtung ist immer eingeschaltet.

immer aus: Die Display-Beleuchtung ist immer ausgeschaltet.

automatisch: Die Display-Beleuchtung schaltet bei jedem Tastendruck für ca. 60 s ein.

Um Batterieenergie zu sparen ist die Beleuchtung bei Batteriebetrieb immer ausgeschaltet.

Kontrast

Hier können Sie den Kontrast für ihr Display in Stufen zwischen 1 und 7 festlegen. Stufe 1 entspricht einem niedrigen und Stufe 7 entspricht einem hohen Kontrast.

Weiterhin kann der Kontrast immer durch gleichzeitiges Drücken der -Taste und der Funktionstaste 2 für stärkeren Kontrast und der Funktionstaste 3 für schwächeren Kontrast eingestellt werden.



Abb. 2.b: Funktionstasten 2 und 3

Temperaturanzeige

Für die Temperaturanzeige (18) im Standard-Bildschirm können Sie hier die Temperatur-Einheit zwischen "Grad Celsius" und "Grad Fahrenheit" auswählen. Im folgenden kann dann entsprechend den Umgebungsbedingungen eine Temperatur-Korrektur bestimmt werden:

Grad Celsius:	zwischen + 6,5 und - 7,0 °C	Schrittweite 0,5 K
Grad Fahrenheit:	zwischen + 13,0 und - 14,0 °F	Schrittweite 1,0 F

Optional können Sie die Temperaturanzeige auch ausblenden.

Batterieanzeige

Die Batterieanzeige (21) kann im Standard Bildschirm eingeblendet oder ausgeblendet werden.

Signal-Lautstärke

Hier können Sie die Signal-Lautstärke des integrierten Summers in Stufen zwischen 1 und 7 festlegen. Stufe 1 entspricht einem leisen und Stufe 7 entspricht einem lauten Tonsignal. Weiterhin können Sie das Tonsignal auch ausschalten.

2.2 Einstellen der Uhr

Zum Einstellen der Uhr wählen Sie im Menü "*Konfiguration - System - Uhr einstellen*" an.

Der Funk-Controller ist mit einem DCF77-Funk-Empfänger ausgestattet. Sobald sich der Funk-Controller in einem Umkreis von ca. 1500 km zum Funk-Zeitsignalsender (DCF77) in Frankfurt, Deutschland befindet, kann die Anzeige von Datum und Zeit mit dem Zeitsignalsender DCF77 synchronisiert werden. Der Vorteil des DCF77 Zeitsignals besteht darin, dass die Uhrzeit stets genau eingestellt ist und sich eine manuelle Einstellung erübrigt.

Um bei der Einstellung der Uhr die Feldstärke des empfangenen DCF77 Signals zu überprüfen ist der Funk-Controller mit einer Feldstärkeanzeige ausgestattet (vgl. Ausklappseite (12)).

Die Feldstärkeanzeige zeigt die Güte des empfangenen DCF77 Signals als Ziffer zwischen 0 und 5 an:

- 0, 1, 2: Der DCF77 Empfang ist nicht ausreichend.
- 3: Der DCF77 Empfang ist nur bedingt möglich.
- 4: Der DCF77 Empfang ist gut.
- 5: Der DCF77 Empfang ist sehr gut.

Die erste Synchronisation kann ca. 2-15 min dauern. Wenn die Uhr synchronisiert ist, erlischt die Feldstärkeanzeige.

Ist ein DCF77 Zeitsignal-Empfang nicht möglich, empfiehlt sich eine manuelle Einstellung. Wählen Sie dazu "*DCF Aus*". Sie werden dann automatisch durch die manuelle Eingabe geführt.

In der Standard-Anzeige (vgl. Ausklappseite) zeigt das Antennensymbol (13) den Status der Zeit. Es sind 3 verschiedene Zustände möglich:

- Symbol an: DCF77 Zeitsignal ist angewählt und wird empfangen.
- Symbol blinkt: DCF77 Zeitsignal wird synchronisiert bzw. Signalempfang ist gestört.
- Kein Symbol: Die Zeitanzeige läuft ohne DCF77 Signal.

Zeitformat

Wählen Sie unter "*Konfiguration - System - Zeitformat*" ein 24 h Format oder ein 12 h Format für die System-Uhr an.

2.3 Einstellen der Jalousie-Laufzeit

Der Funk-Controller bietet die Möglichkeit für Jalousien mit gleicher Laufzeit definierte Jalousiepositionen zwischen 0 % (ganz oben) und 100 % (ganz unten) anzufahren (Abb. 2.c). Diese Jalousiepositionen können für Aktionen in Programmen oder Verknüpfungen genutzt werden. Lesen Sie dazu die entsprechenden Kapitel

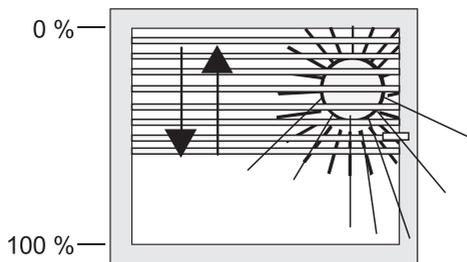


Abb. 2.c: Jalousieposition

Messen Sie mit einer Stoppuhr zunächst die Laufzeit der betreffenden Jalousie von ganz oben bis ganz unten. Tragen Sie diese dann im Menü unter „*Konfiguration - System - Jalousie-Laufzeit*“ in Sekunden (Abb. 2.d) ein. Jalousie-Laufzeiten zwischen 10 s und 120 s können eingestellt werden.

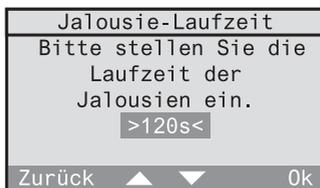


Abb. 2.d: Einstellung der Jalousie-Laufzeit

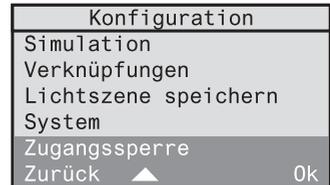
Diese Jalousie-Laufzeit ist die Grundlage für alle anzufahrenden Jalousiepositionen.

2.4 Zugangssperre für das Konfigurationsmenü

Um das Konfigurationsmenü vor unbefugtem Zugriff zu schützen, können Sie es mit einer Zugangssperre (PIN) belegen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

2.4.1

Wählen Sie im Menü "Konfiguration - Zugangssperre" an.

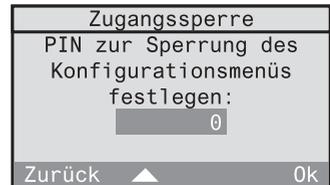


2.4.2

Legen Sie nun eine 1- bis 4-stellige PIN für das Konfigurationsmenü fest.

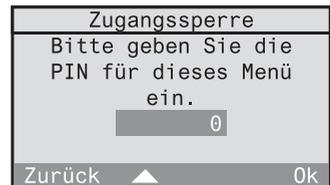
Hinweis:

Eine 0 entspricht keiner Zugangssperre.



2.4.3

Beim nächsten Anwählen des Konfigurationsmenüs wird die zuvor festgelegte PIN abgefragt. Bestätigen Sie diese mit "Ok".



Hinweis:

Falls Sie Ihre PIN einmal vergessen haben, können Sie das Menü trotz aktiver PIN-Zugangssperre aufrufen. Legen Sie dazu eine gültige Funk-Controller Mastercard im Chipkartenleser ein und rufen Sie dann das Menü auf. Sie gelangen dann in das Konfigurationsmenü und sollten umgehend die PIN ändern bzw. auf 0 setzen.



3.0 Automatik-Betrieb

Durch den Einsatz des Funk-Controllers haben Sie die Möglichkeit, Ihre Funk-Empfänger für Beleuchtung und Jalousie im Automatik-Betrieb zu bedienen.

Im Automatik-Betrieb können Sie 3 verschiedene Betriebsarten nutzen:

Zeitgesteuerte Programme:

Der Funk-Controller steuert ihre Funk-Empfänger nach vorgegebenen Zeitprogrammen. Diese Zeitprogramme können Sie je nach Bedarf aktivieren oder deaktivieren.

Lesen Sie hierzu das Kapitel 3.1 "Arbeiten mit zeitgesteuerten Programmen".

Verknüpfungen:

Mit Verknüpfungen können Sie eine Verbindung zwischen einem Funk-Sender und einem Funk-Empfänger über den Funk-Controller herstellen. Diese Verbindung können Sie mit Bedingungen belegen. Beispielsweise eine Aktion nur zu einer bestimmten Zeit zulassen oder erst ausführen, wenn 2 Sender nacheinander betätigt wurden. Verknüpfungen können aktiviert oder deaktiviert werden.

Lesen Sie hierzu das Kapitel 3.2 "Arbeiten mit Verknüpfungen".

Lichtszenen:

Raumweise sind Ihre Funk-Empfänger in 5 Lichtszenen zusammengefasst. Diese Lichtszenen können Sie getrennt für Ihre Beleuchtung und Ihre Jalousie aufrufen oder speichern.

Lesen Sie hierzu das Kapitel 3.3 "Arbeiten mit Lichtszenen".

3.1 Arbeiten mit Programmen

Ein Programm kann Ihre Beleuchtung und Jalousien automatisch zeitabhängig steuern. Zum Beispiel können Sie ein Programm erstellen und aktivieren, welches während Ihres Urlaubs Anwesenheit simuliert.

In den folgenden Kapiteln wird Ihnen erläutert, wie Sie zeitgesteuerte Programme

- erstellen (Kapitel 3.1.1)
- aktivieren (Kapitel 3.1.2)
- deaktivieren (Kapitel 3.1.2)
- ändern (Kapitel 3.1.3)
- löschen (Kapitel 3.1.4)

Weiterhin erfahren Sie wie Sie ein zeitgesteuertes Programm zur Anwesenheitssimulation nutzen können (Kapitel 3.1.5).

3.1.1 Erstellen von zeitgesteuerten Programmen

Erste Zeitprogramme sind eventuell bereits von Ihrem Elektro-Installateur im Funk-Controller abgelegt worden. Sie können aber auch noch weitere Programme nach Ihren Wünschen erstellen.

Dies geschieht mit Hilfe des Inbetriebnahme Dialogs "neues Programm", welcher im Hauptmenü unter "Konfiguration – Programme – <neues Programm>" aufgerufen werden kann.

Folgen Sie zum Erstellen von zeitgesteuerten Programmen den Anweisungen des Dialogs im Display des Funk-Controllers.

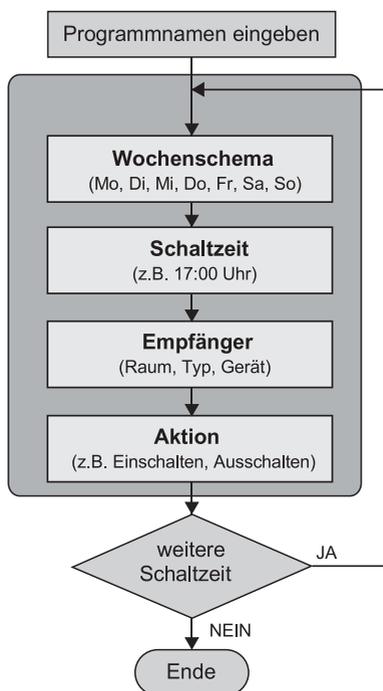
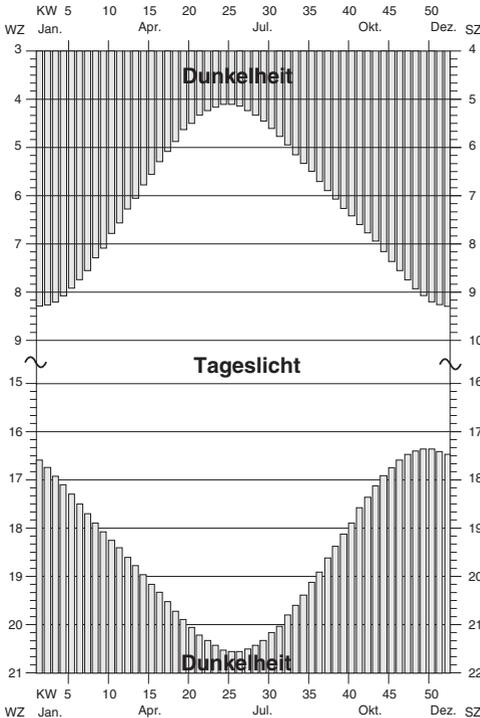


Abb. 3.a: Ablauf beim Erstellen von Programmen

Astrozeit

Die Schaltzeiten für Beleuchtung und Jalousie, die Sie in Programmen abspeichern, können auf Ihren Wunsch automatisch der Astrozeit (Verlauf des Sonnenauf- bzw. untergangs) angepasst werden. Hierbei wird grundsätzlich zwischen Schaltzeiten für Jalousien und Beleuchtung unterschieden.



WZ: MEZ Winterzeit
SZ: MEZ Winterzeit + 1 h

Abb 3.b:
Astro Schaltzeiten im
Jahresverlauf (ca. Standort
Würzburg)

Bei aktivierter Astrofunktion werden die Schaltzeiten wie folgt verschoben:

Jalousie:

Schaltzeiten, die morgens in der Dunkelheit liegen, werden erst zum Zeitpunkt des Sonnenaufgangs (Astrokurve morgens) ausgeführt.

Schaltzeiten, die abends in der Dunkelheit liegen, werden bereits zum Zeitpunkt des Sonnenuntergangs (Astrokurve abends) ausgeführt.

3.1.1 Erstellen von zeitgesteuerten Programmen

Beispiel Jalousie:

Mo - So: 06:30 h Jalousie auffahren

Mo - So: 19:10 h Jalousie abfahren

Die Jalousie fährt morgens mit dem Sonnenaufgang – frühestens aber um 6:30 Uhr – auf, und am Abend bei Sonnenuntergang – spätestens aber um 19:10 Uhr – ab.

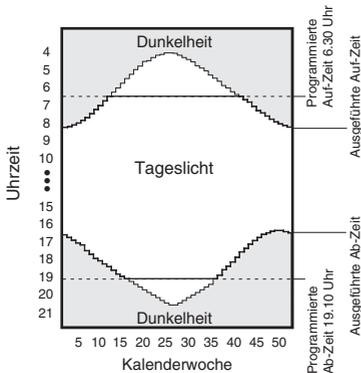


Abb. 3. c:
Beispiel für Astro-Funktion bei
Jalousieaktionen

Beleuchtung:

Schaltzeiten, die morgens im Tageslicht liegen, werden bereits zum Zeitpunkt des Sonnenaufgangs (Astrokurve morgens) ausgeführt.

Schaltzeiten, die abends im Tageslicht liegen, werden erst zum Zeitpunkt des Sonnenuntergangs (Astrokurve abends) ausgeführt.

Beispiel Beleuchtung:

Mo - So: 09:00 h Licht ausschalten

Mo - So: 16:15 h Licht einschalten

Beide Zeiten liegen während des gesamten Jahres im Tageslicht; es werden also nicht die angegebenen Zeiten, sondern die Astro-Zeiten ausgeführt.



Hinweis:

Schaltzeiten, die sich sowohl auf Jalousien als auch auf Beleuchtung beziehen (Typ: alle), werden bei der Astrofunktion wie Jalousie-Schaltzeiten behandelt.

Astrozeit-Verschiebung

Die Verschiebung der Astrozeit ermöglicht die individuelle Anpassung der werksseitig vorberechneten Sonnenauf- und -untergangszeiten (vgl. Abb. 3.b) an die örtlichen Verhältnisse. Die Verschiebung wird für alle Tage im Jahr ausgeführt und beträgt maximal ± 120 min.

Beispiel 1:

Die Terrasse liegt auf der Südwestseite des Hauses. Es wird dort also noch etwas länger hell bleiben, weil die Sonne im Westen untergeht. Die Astrozeit für den Sonnenuntergang kann also etwas in Richtung später verschoben werden. (z.B. + 0:50 \Rightarrow Jalousie fährt 50 min später nach unten)

Beispiel 2:

Bei einer Hanglage auf der Ostseite eines Hauses wird es bereits früher dunkel sein als in der Astrokurve vorgegeben. Die Astrozeit für den Sonnenuntergang kann also etwas in Richtung früher verschoben werden. (z.B. - 0:20 \Rightarrow Jalousie fährt 20 min früher nach unten).

Vorgehensweise beim Erstellen von zeitgesteuerten Programmen

3.1.1.1

Bestätigen Sie den Infotext zum Erstellen eines neuen Programms mit *"Weiter"*.

"Abbruch" führt Sie zurück zum Hauptmenü.

neues Programm	
Hier können Sie einem Programm Schaltzeiten, Empfänger und Aktionen zuordnen.	
Abbruch	Weiter

3.1.1.2

Dem Programm müssen Sie zunächst einen Namen geben.

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Abbruch" führt Sie zurück zum Hauptmenü.

neues Programm	
Bitte wählen Sie zunächst einen Namen für das Programm.	
Abbruch	Weiter

3.1.1.3

Wählen Sie einen Programmnamen aus der Liste aus oder wählen Sie *<neuer Name>* um einen neuen Programmnamen zu erstellen.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit *"Wählen"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neues Programm	
<i><neuer Name></i> jeden Morgen jeden Abend Wochentags Wochenende	
Zurück	▼ Wählen

3.1.1.4

Im folgenden Bildschirm können Sie den ausgewählten Namen bearbeiten bzw. den neuen Namen eingeben. Der Name darf bis zu 16 Zeichen lang sein.

Nutzen Sie zur Texteingabe das Tastenfeld (vgl. Ausklappseite (3)).

Mit *"Abc"* wechseln Sie zwischen Groß- und Kleinschreibung. Mit *"<-"* löschen Sie das letzte Schriftzeichen.

Haben Sie einen Namen erstellt, bestätigen Sie ihn mit *"OK"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neues Programm	
Bestätigen Sie die Auswahl bzw. geben Sie einen Namen ein.	

Zurück	<- Abc Ok

3.1.1 Erstellen von zeitgesteuerten Programmen

3.1.1.5

Bestätigen Sie den Infotext zur Verwendung der Astrofunktion mit "Weiter".
"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Astrofunktion		
Mit Hilfe der Astrofunktion werden die Schaltzeiten dem Zeitpunkt des Sonnenaufgangs bzw.		
Zurück	▼	Weiter

3.1.1.6

Falls Sie die Astrofunktion in diesem Programm verwenden möchten, bestätigen Sie mit "Ja". Sie können dann später noch individuell bei jedem Schaltzeitpunkt die Astrofunktion zulassen (weiter mit Bildschirm 3.1.1.7). Falls Sie in diesem Programm die Astrofunktion nicht verwenden wollen drücken Sie "Nein" (weiter mit 3.1.1.10).

Astrofunktion		
Möchten Sie die Astrofunktion verwenden?		
Nein		Ja

3.1.1.7

Als nächstes können Sie jeweils die Astrozeitverschiebungen für morgens und abends einstellen. Bestätigen Sie den Infotext mit "Weiter".
"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Astrofunktion		
Bitte stellen Sie nun die Astrozeitverschiebung ein. Beginnen Sie mit der Verschiebung		
Zurück	▼	Weiter

3.1.1.8

Stellen Sie die Verschiebung für morgens direkt mit der Zahlen-Tastatur oder mit "▲" und "▼" ein. Das Vorzeichen können Sie sowohl mit der "*" als auch mit der "#" Taste wechseln. Die maximal mögliche Verschiebung beträgt jeweils ± 120 min. Bestätigen Sie ihre Wahl mit "Ok".

morgens		
Astrozeitverschiebung:		
>+ 0min<		
Zurück	▲ ▼	Ok

3.1.1.9

Zunächst folgt ein Infobildschirm zur Astrozeitverschiebung abends. Bestätigen Sie diesen mit "Weiter". Stellen Sie dann die Verschiebung für abends wie bei Bildschirm 3.1.1.8 beschrieben ein.

abends		
Astrozeitverschiebung:		
>+ 0min<		
Zurück	▲ ▼	Ok

3.1.1 Erstellen von zeitgesteuerten Programmen

3.1.1.10

Als nächstes können Sie die Wochentage bestimmen, an denen die gewünschte Aktion ausgeführt werden soll. Die Aktion (z.B. Schaltaktor einschalten oder Jalousie auffahren) legen Sie am Ende dieses Dialogs fest.

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Schaltzeit	
Wählen Sie jetzt die Wochentage, an denen eine Aktion ausgeführt werden soll.	
Zurück	Weiter

3.1.1.11

Wählen Sie jetzt ein vorgegebenes Wochenschema (hier: Mo bis Fr). Dieses können Sie dann im folgenden Bildschirm noch verändern. Wenn Sie die Tage ganz frei definieren wollen, wählen Sie *"andere"*.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit *"Wählen"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Wochenschema		
andere ...		
täglich		
Mo bis Fr		
Sa und So		
Mo bis Sa		
Zurück	▲ ▼	Wählen

3.1.1.12

Das Wochenschema ist in diesem Bildschirm dargestellt. Die gewählten Tage erscheinen unterstrichen (hier: Mo bis Fr).

Falls Sie dieses Schema ändern wollen, können Sie die Markierung im Wochenschema mit *"<-"* und *"->"* bewegen und einen Tag mit *"Wählen"* dem Wochenschema zufügen bzw. entfernen.

Entsprechen die unterstrichenen Tage dem gewünschten Wochenschema, stellen Sie die Markierung auf *"Ok"* und bestätigen Sie mit *"Wählen"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

individuelle Tage						
Schema						
Mo bis Fr						
<u>Mo</u>	<u>Di</u>	<u>Mi</u>	<u>Do</u>	<u>Fr</u>	Sa	So
Ok						
Zurück	<-			->	Wählen	

3.1.1.13

Als nächstes können Sie die Uhrzeit festlegen, zu der die Aktion durchgeführt werden soll. Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Schaltzeit	
Wählen Sie jetzt die Uhrzeit, zu der die Aktion durchgeführt werden soll.	
Zurück	Weiter

3.1.1 Erstellen von zeitgesteuerten Programmen

3.1.1.14

Stellen Sie die Zeit direkt mit der Zahlen-Tastatur ein.

Alternativ können Sie die Zeit auch mit "▲" und "▼" minutenweise langsam (kurzer Tastendruck) oder schnell (langer Tastendruck) ändern. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit "Ok".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Schaltzeit		
Stellen Sie die Zeit ein:		
00:00		
Zurück	▲ ▼	Ok

3.1.1.15

Nur wenn Sie für dieses Programm die Astrofunktion verwenden (vgl. Bildschirm 3.1.1.6), können Sie nun für die zuvor gewählte Schaltzeit die Astrofunktion mit "Ja" zulassen bzw. mit "Nein" sperren.

neue Schaltzeit	
Möchten Sie für diese Schaltzeit die Astrofunktion verwenden?	
Nein	Ja

3.1.1.16

Als nächstes wählen Sie den Raum und den zugehörigen Empfänger, welcher die Aktion ausführen soll.

Bestätigen Sie den Infotext mit "Weiter".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Schaltzeit	
Wählen Sie nun den Raum und den zugehörigen Empfänger für die Aktion.	
Zurück	Weiter

3.1.1.17

Wählen Sie hier den Raum in dem sich der gewünschte Empfänger befindet (hier: Küche). Es steht zusätzlich die Auswahl "Zentralfunktion" zur Verfügung.

Hierüber können mehrere Aktoren des gleichen Typs in allen Räumen angesprochen werden.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Raum	
Wohnzimmer	
Küche	
Schlafzimmer	
Zentralfunktion	
Zurück	▲ ▼ Wählen

3.1.1 Erstellen von zeitgesteuerten Programmen

3.1.1.18

In der folgenden Liste erscheinen nur die Empfänger-Typen, die auch in dem ausgewählten Raum vorhanden sind. Wählen Sie hier zunächst einen Empfänger-Typen aus (weiter mit 3.1.1.19). Die Auswahl "alle" ermöglicht das Abrufen von Lichtszenen für alle vorhandenen Empfänger-Typen (weiter mit 3.1.1.20).

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Empfänger-Typen	
Dimmaktor	
Schaltaktor	
Tastaktor	
Jalousieaktor	
alle	
Zurück	Wählen

3.1.1.19

Es folgt eine Liste mit den im gewählten Raum vorhandenen Empfängern (hier: Dimmaktor). Wählen Sie einen Empfänger aus. Zusätzlich ist auch eine Gruppenauswahl "alle Dimmer & Schalter" möglich.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Dimmaktor	
alle Dimmer & Schalter	
Deckenleuchte	
Wandleuchte	
Zurück	Wählen

3.1.1.20

Als letztes ordnen Sie dem gewählten Empfänger eine auszuführende Aktion zu.

Bestätigen Sie den Infotext mit "Weiter".

"Zurück" führt Sie zum Bildschirm 3.1.1.17.

neue Schaltzeit	
Wählen Sie im letzten Schritt die Aktion, die ausgeführt werden soll.	
Zurück	Weiter

3.1.1.21

In Abhängigkeit des zuvor gewählten Empfänger-Typen (hier: Dimmaktor) erscheinen die möglichen Aktionen. Wählen Sie eine Aktion aus. Auf den folgenden Seiten ist die Bedeutung aller Aktionen und deren Zuweisung zu den Empfänger-Typen aufgelistet.

Dimmaktor	
Schalten	
Dimmen	
Lichtszene	
Lichtregelung	
Zurück	Wählen

Bedeutung der Aktionen



Hinweis:

Falls Sie für einen Empfänger eine Sonderfunktion vorsehen, kann es nach Ausführung der hier beschriebenen Aktion noch zur Ausführung einer Sonderfunktion kommen.

Lesen Sie hierzu auch das Kapitel 5.4 "Sonderfunktionen".

Schalten (nur bei: Schalt- und Dimmaktoren)

Ein / Aus

Der gewählte Empfänger wird ein- bzw. ausgeschaltet.

Toggeln (nur bei: Schalt- und Dimmaktoren)

Der gewählte Empfänger wird wechselweise ein- bzw. ausgeschaltet. Die Auswahl von "Toggeln" führt zum Umschalten (Toggeln) des Telegrammtyps (Einschalten, Ausschalten) im Funk-Controller.

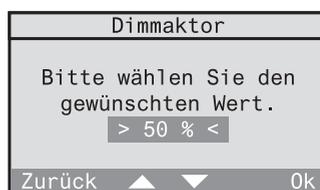
Dimmen (nur bei: Dimmaktoren)

Dimmstufe

Der Dimmaktor kann auf eine bestimmte Dimmstufe gedimmt werden. Stellen Sie hier die Dimmstufe direkt mit der Zahlen-Tastatur oder mit "▲" und "▼" ein.

Bei der ersten Betätigung von "Ok" wird die Dimmstufe zur Visualisierung an dem zugeordneten Empfänger eingestellt.

Bei der zweiten Betätigung von "Ok" wird die Dimmstufe übernommen und der Bildschirm verlassen. "Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



Tasten (nur bei: Tastaktoren)

Betätigen

Bei dem gewählten Tastaktor wird ein Tastimpuls ausgelöst.

Lichtszene (nur bei: Schalt-, Dimm-, Jalousieaktoren und Alle)

Lichtszene 1-5

Es wird der Wert der aufgerufenen Lichtszene eingestellt. Bei einer Jalousie kann nur eine der beiden Endlagen in einer Lichtszene abgespeichert sein.

Alles-Ein / Alles-Aus

Bei dem gewählten Empfänger wird die Alles-Ein bzw. Alles-Aus Funktion ausgeführt.

Jalousie (nur bei: Jalousieaktoren)

Endposition - oben / unten

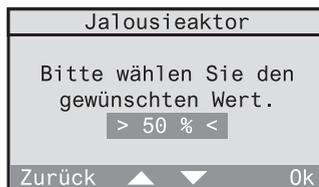
Die gewählte Jalousie wird in die obere bzw. untere Endposition gefahren.

Fahren

Die gewählte Jalousie kann in eine bestimmte Position gefahren werden, wenn die Jalousiefahrzeit zuvor definiert wurde. Lesen Sie hierzu auch das Kapitel 2.3 "Einstellen der Jalousielaufzeit" in der Bedienungsanleitung. 0 % entspricht hierbei "ganz oben" und 100 % entspricht "ganz unten". Stellen Sie hier die Jalousieposition direkt mit der Zahlen-Tastatur oder mit "▲" und "▼" ein.

Bei der ersten Betätigung von "Ok" wird die Position zur Visualisierung angefahren. Bei der zweiten Betätigung von "Ok" wird die Position übernommen und der Bildschirm verlassen.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



Anwesenheit (nur bei: Alle)

Gehen

Es werden die letzten Helligkeitswerte der Beleuchtung und Endpositionen der Jalousie gespeichert. Danach wird Alles-Aus gesendet.

Bei Motor-Stellantrieben wird die für "Gehen" definierte Temperatur eingestellt oder keine Aktion ausgeführt (Menü: *Konfiguration - Komponenten - Übersicht - Empfänger - <Stellantriebsliste> - Sonderfunktionen*).

Kommen

Bei Schalt-, Dimm-, Tast- und Jalousieaktoren sind in Abhängigkeit der definierten Sonderfunktionen (Verzögerung, Aktion) 3 verschiedene Reaktionen möglich:

- **Verzögerung: 0 min; Aktion: <keine Funktion>**

Der vor dem Gehen gespeicherte Wert wird beim Kommen wieder hergestellt. Beachten Sie hierzu auch den Hinweis im Kapitel 3.4.

- **Verzögerung: 0 min; Aktion: definiert**

Beim Kommen wird die definierte Aktion ausgeführt.

- **Verzögerung: > 0 min; Aktion: definiert**

Zunächst wird der vor dem Gehen gespeicherte Wert beim Kommen wieder hergestellt. Nach Ablauf der Verzögerungszeit wird dann die definierte Aktion ausgeführt.

Bei Motor-Stellantrieben wird der zu diesem Zeitpunkt gültige Temperatur-Sollwert (z.B. zeitgesteuertes Programm) wieder hergestellt.

Lesen Sie hierzu auch das Kapitel 5.2 "Die Kommen-/ Gehen-Funktion" in der Bedienungsanleitung.

Lichtregelung (nur bei: Schalt- und Dimmaktoren)

Lichtregelung ein /aus

Falls in dem gewählten Empfänger ein Funk-Präsenzmelder zugeordnet ist, kann hier die Lichtregelung aktiviert bzw. deaktiviert werden. Jede andere vom Funk-Controller gesendete Aktion deaktiviert eine aktive Lichtregelung.

Luxwert übernehmen

Falls in dem gewählten Empfänger ein Funk-Präsenzmelder zugeordnet ist, kann der aktuelle Helligkeitswert als Helligkeits-Sollwert (Luxwert) für die Lichtregelung im Aktor abgelegt werden.

Sollwert (nur bei: Stellantrieben)

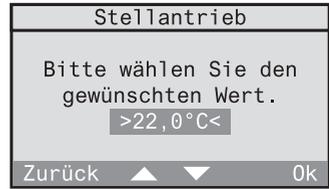
Temperatur einstellen

Der Stellantrieb kann hier auf eine bestimmte Soll-Temperatur zwischen 5 °C und 30°C in 0,5 °C Schritten eingestellt werden. Im Bildschirm wird Ihnen zunächst die aktuelle Soll-Temperatur angezeigt.

Stellen Sie die neue Soll-Temperatur direkt mit der Zahlen-Tastatur oder mit "▲" und "▼" ein und bestätigen Sie dann mit "Ok".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Hinweis: Ist eine der Funktionen Frostschutz, Party oder Urlaub aktiv, so muss diese zunächst deaktiviert werden.



Sollwert ändern (nur bei: Stellantrieben)

Erhöhung / Absenkung

Der Temperatur-Sollwert kann hier zwischen 0,5 K und 5 K erhöht bzw. abgesenkt werden (0,5 K Schritte). Die Erhöhung bzw. Absenkung gilt temporär bis zum Empfang des nächsten neuen Temperatur-Sollwertes (z.B. durch ein Programm). Die Eingabe von 0 setzt die Temperatur wieder zurück auf den ursprünglichen Temperatur-Sollwert.

Party-Funktion (nur bei: Stellantrieben)

Bei Aktivierung der Party-Funktion wird ein von Ihnen definierter Temperatur-Sollwert für eine bestimmte Zeit (1, 2, 3 oder 4 h) fest eingestellt, d.h. er wird von keinem anderen Sollwert (z.B. von einem zeitgesteuerten Programm) überschrieben.

Die Party-Funktion endet nach Ablauf der eingestellten Zeit bzw. durch manuelles Ausschalten.

Frostschutz (nur bei: Stellantrieben)

Bei Aktivierung der Frostschutz-Funktion wird ein von ihnen definierter Temperatur-Sollwert (z.B. 10 °C) fest eingestellt, d.h. er wird von keinem anderen Sollwert (z.B. von einem zeitgesteuerten Programm) überschrieben. Die Frostschutz-Funktion muss durch manuelles Ausschalten beendet werden. Sie ist sinnvoll, wenn sie mehr als 31 Tage am Stück außer Haus sind, andernfalls empfiehlt es sich die Urlaubs-Funktion zu nutzen.

3.1.1.22

Nachdem Sie eine Aktion ausgewählt haben, kann die Schaltzeit erstellt werden. Bestätigen Sie hier mit "Ok".

"Zurück" führt Sie wieder zur Aktionsauswahl (Bildschirm 3.1.1.21).

neue Schaltzeit	
Die neue Schaltzeit kann nun erstellt werden.	
Zurück	Ok

3.1.1.23

Um dem Programm noch eine weitere Schaltzeit hinzuzufügen wählen Sie "Ja".

Die Schaltererstellung für dieses Programm beginnt dann wieder mit Bildschirm 3.1.1.10.

neue Schaltzeit	
Möchten Sie dem Programm noch eine Schaltzeit hinzufügen?	
Nein	Ja



Ändern von Programmen

Um ein erstelltes Programm zu bearbeiten oder zu löschen lesen Sie bitte das Kapitel 3.1.3 "Ändern von Programmen" dieser Bedienungsanleitung.

3.1.2 Aktivieren und Deaktivieren von Programmen

Entsprechend Ihren Bedürfnissen können Sie die im Funk-Controller abgelegten Programme aktivieren bzw. deaktivieren. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

3.1.2.1

Wählen Sie im Hauptmenü *"Automatik"* an.

Hauptmenü	
Aktionen	
Automatik	
Konfiguration	
Kurznachricht	
Zurück	Wählen

3.1.2.2

Wählen Sie im Automatik-Menü den Menüpunkt *"Programme aktivieren"* an.

Automatik	
Programme aktivieren	
Verknüpfungen	
Lichtszenen	
Zurück	Wählen

3.1.2.3

Sie gelangen in die Liste der abgelegten Programme. Aktivierte Programme sind hier mit einem "✓", deaktivierte Programme sind mit einem "-" versehen. Sie können den Status eines Programms ändern, indem Sie es mit *"Wählen"* anwählen

Programme	
Urlaub	-
Wochentags	✓
Wochenende	-
Zurück	Wählen

Hinweise



- Ein neu erstelltes Programm ist zunächst aktiviert.
- Sie können mehrere Programme gleichzeitig aktiviert haben. Die Programme arbeiten völlig unabhängig voneinander.

3.1.3 Ändern von Programmen

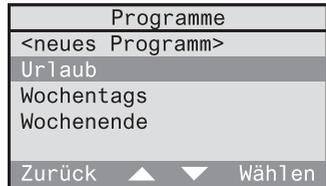
Sie können jederzeit bestehende Programme nach Ihren Wünschen ändern. Im Einzelnen haben Sie die angeführten Änderungsmöglichkeiten, die Ihnen auf den folgenden Seiten näher erklärt werden:

- | | |
|--|-----------|
| - Einen Programmnamen ändern | Seite 126 |
| - Eine neue Schaltzeit hinzufügen | Seite 127 |
| - Eine bestehende Schaltzeit entfernen | Seite 128 |
| - Die Wochentage für eine Schaltzeit ändern | Seite 130 |
| - Eine Schaltzeit ändern | Seite 132 |
| - Einen anderen Empfänger auswählen | Seite 134 |
| - Eine andere Aktion auswählen | Seite 137 |
| - Die Astrozeit aktivieren, deaktivieren oder ändern | Seite 138 |

Einen Programmnamen ändern

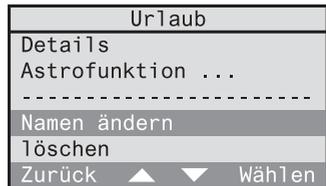
3.1.3.1

Wählen Sie im Menü *"Konfiguration - Programme"* an. Sie gelangen in die Programm-Liste mit allen abgelegten Programmen. Wählen Sie hier das Programm aus, dessen Namen Sie ändern wollen (hier: Urlaub).



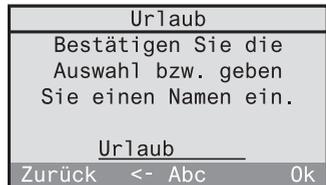
3.1.3.2

Wählen Sie in diesem Menü *"Namen ändern"*.



3.1.3.3

In diesem Bildschirm können Sie den Programmnamen bearbeiten. Nutzen Sie zur Texteingabe das 12 Tasten Tastenfeld (vgl. Ausklappseite (3)). Mit *"Abc"* wechseln Sie zwischen Groß- und Kleinschreibung. Mit *"<-"* können Sie das letzte Schriftzeichen löschen. Haben Sie den Namen bearbeitet, bestätigen Sie ihn mit *"Ok"*.



Eine kurze Betätigung von *"Zurück"* führt Sie jeweils auf den vorherigen Bildschirm, bzw. auf die nächsthöhere Menüebene.

Durch eine lange Betätigung von *"Zurück"* erreichen Sie wieder die Standard-Anzeige.

Eine neue Schaltzeit hinzufügen

Wenn Sie einem bereits bestehenden Programm eine neue zusätzliche Schaltzeit hinzufügen wollen dann gehen Sie wie folgt vor:

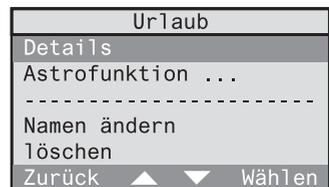
3.1.3.4

Wählen Sie im Menü *"Konfiguration - Programme"* an. Sie gelangen in die Programm-Liste mit allen abgelegten Programmen. Wählen Sie hier das Programm aus, dem Sie eine neue Schaltzeit hinzufügen wollen (hier: Urlaub).



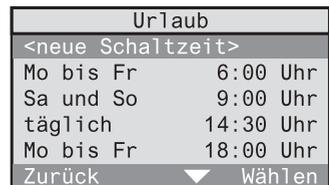
3.1.3.5

Wählen Sie im folgenden Menü *"Details"*.



3.1.3.6

In diesem Bildschirm sind u.a. die aktuellen Schaltzeiten des angewählten Programms aufgelistet. Diese Schaltzeiten sind bei aktivierter Astrofunktion an die Astrozeit angepasst. Wählen Sie hier den Menüpunkt *"<neue Schaltzeit>"* an.



Es folgt nun der Dialog zum Erstellen einer neuen Schaltzeit. Die Bildschirme und deren Bedeutung entnehmen Sie bitte den Nr. 3.1.1.10 bis 3.1.1.21 auf den Seiten 116-118.

Eine kurze Betätigung von *"Zurück"* führt Sie jeweils auf den vorherigen Bildschirm, bzw. auf die nächsthöhere Menüebene. Durch eine lange Betätigung von *"Zurück"* erreichen Sie wieder die Standard-Anzeige.

Eine bestehende Schaltzeit entfernen

Wenn Sie in einem Programm eine bestehende Schaltzeit entfernen wollen, dann gehen Sie wie folgt vor:

3.1.3.7

Wählen Sie im Menü *"Konfiguration - Programme"* an. Sie gelangen in die Programm-Liste mit allen abgelegten Programmen. Wählen Sie hier das Programm aus, dem Sie eine neue Schaltzeit entfernen wollen (hier: Urlaub).

Programme
<neues Programm>
Urlaub
Wochentags
Wochenende
Zurück ▲ ▼ Wählen

3.1.3.8

Wählen Sie im folgenden Menü *"Details"*.

Urlaub
Details
Astrofunktion ...

Namen ändern
löschen
Zurück ▲ ▼ Wählen

3.1.3.9

Hier sind alle gespeicherten Schaltzeiten des angewählten Programms aufgelistet. Diese Schaltzeiten sind bei aktivierter Astrofunktion an die Astrozeit angepasst. Wählen Sie die Schaltzeit, die Sie entfernen wollen.

Urlaub
<neue Schaltzeit>
Mo bis Fr 6:00 Uhr
Sa und So 9:00 Uhr
täglich 14:30 Uhr
Mo bis Fr 18:00 Uhr
Zurück ▲ ▼ Wählen

3.1.3.10

In diesem Bildschirm sind alle Daten der gewählten Schaltzeit dargestellt. Bewegen Sie die Markierung mit "▼" ans Ende der Liste.

Urlaub
täglich
14:30 Uhr
Astrofunktion ✓
Wohnzimmer
Dimmer Lesen
Zurück ▲ ▼ Wählen

3.1.3 Ändern von Programmen

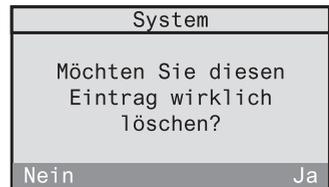
3.1.3.11

Wählen Sie am Ende der Liste den Menüpunkt "löschen" um die angewählte Schaltzeit zu löschen.



3.1.3.12

Bestätigen Sie die folgende Sicherheitsabfrage mit "Ja" um die Schaltzeit endgültig zu löschen. "Nein" führt Sie zurück auf den vorherigen Bildschirm.



Im Bildschirm erscheint jetzt die aktualisierte Schaltzeitliste des Programms.

Eine kurze Betätigung von "Zurück" führt Sie jeweils auf den vorherigen Bildschirm, bzw. auf die nächsthöhere Menüebene. Durch eine lange Betätigung von "Zurück" erreichen Sie wieder die Standard-Anzeige.

Die Wochentage für eine Schaltzeit ändern

Um bei einem bestehenden Programm die Wochentage für eine Schaltzeit zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

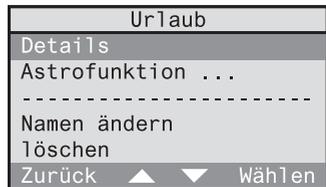
3.1.3.13

Wählen Sie im Menü *"Konfiguration - Programme"* an. Sie gelangen in die Programm-Liste mit allen abgelegten Programmen. Wählen Sie hier das Programm aus, dem Sie eine neue Schaltzeit ändern wollen (hier: Urlaub).



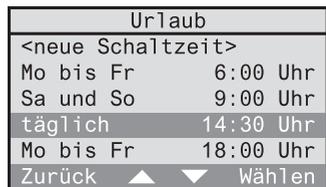
3.1.3.14

Wählen Sie in diesem Menü *"Details"*.



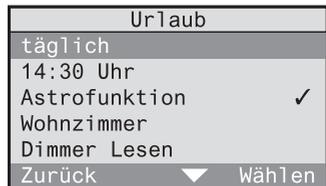
3.1.3.15

Hier sind alle gespeicherten Schaltzeiten des angewählten Programms aufgelistet. Diese Schaltzeiten sind bei aktivierter Astrofunktion an die Astrozeit angepasst. Wählen Sie die Schaltzeit, deren Wochentage Sie ändern wollen.



3.1.3.16

In diesem Bildschirm sind alle Daten der gewählten Schaltzeit dargestellt. Markieren Sie die Wochentage (hier: täglich) und betätigen Sie *"Wählen"*.



3.1.3 Ändern von Programmen

3.1.3.17

Wählen Sie jetzt ein vorgegebenes Wochenschema (hier: Mo bis Fr). Dieses können Sie dann im folgenden Bildschirm noch verändern. Wenn Sie die Tage ganz frei definieren wollen, wählen Sie *"andere"*. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit *"Wählen"*.

Wochentage	
andere...	
täglich	
<u>Mo bis Fr</u>	
Sa und So	
Mo bis Sa	
Zurück ▲ ▼ Wählen	

3.1.3.18

Das Wochenschema ist in diesem Bildschirm dargestellt. Die gewählten Tage erscheinen unterstrichen (hier: Mo bis Fr).

Falls Sie dieses Schema ändern wollen, können Sie die Markierung im Wochenschema mit "<" und ">" bewegen und einen Tag mit *"Wählen"* dem Wochenschema zufügen bzw. entfernen. Entsprechen die unterstrichenen Tage dem gewünschten Wochenschema, stellen Sie die Markierung auf *"Ok"* und bestätigen Sie mit *"Wählen"*.

individuelle Tage	
Schema	
Mo bis Fr	
<u>Mo</u> <u>Di</u> <u>Mi</u> <u>Do</u> <u>Fr</u> Sa So	
Ok	
Zurück <- -> Wählen	

Im Bildschirm erscheint jetzt die mit den neuen Wochentagen aktualisierte Detailliste der Schaltzeit.

Eine kurze Betätigung von *"Zurück"* führt Sie jeweils auf den vorherigen Bildschirm, bzw. auf die nächsthöhere Menüebene. Durch eine lange Betätigung von *"Zurück"* erreichen Sie wieder die Standard-Anzeige.

Eine Schaltzeit ändern

Um bei einem bestehenden Programm eine Schaltzeit zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

3.1.3.19

Wählen Sie im Menü *"Konfiguration - Programme"* an. Sie gelangen in die Programm-Liste mit allen gespeicherten Programmen. Wählen Sie hier das Programm aus, dem Sie eine neue Schaltzeit ändern wollen (hier: Urlaub).

Programme	
<neues Programm>	
Urlaub	
Wochentags	
Wochenende	
Zurück	Wählen

3.1.3.20

Wählen Sie in diesem Menü *"Details"*.

Urlaub	
Details	
Astrofunktion ...	

Namen ändern	
löschen	
Zurück	Wählen

3.1.3.21

Hier sind alle gespeicherten Schaltzeiten des angewählten Programms aufgelistet. Diese Schaltzeiten sind bei aktivierter Astrofunktion an die Astrozeit angepasst. Wählen Sie die Schaltzeit, deren Wochentage Sie ändern wollen.

Urlaub	
<neue Schaltzeit>	
Mo bis Fr	6:00 Uhr
Sa und So	9:00 Uhr
täglich	14:30 Uhr
Mo bis Fr	18:00 Uhr
Zurück	Wählen

3.1.3.22

In diesem Bildschirm sind alle Daten der gewählten Schaltzeit dargestellt. Markieren Sie die Zeit (hier: 14:30 Uhr) und betätigen Sie *"Wählen"*.

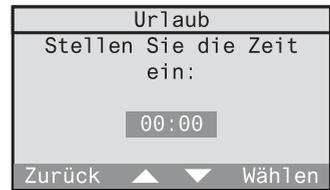
Urlaub	
täglich	
14:30 Uhr	
Astrofunktion	✓
Wohnzimmer	
Dimmer Lesen	
Zurück	Wählen

3.1.3 Ändern von Programmen

3.1.3.23

Stellen Sie die Schaltzeit direkt mit der Zahlen-Tastatur ein. Mit "▲" und "▼" können Sie die Zeit minutenweise langsam (kurzer Tastendruck) oder schnell (langer Tastendruck) ändern.

Bestätigen Sie Ihre Wahl mit "Ok".



Im Bildschirm erscheint jetzt die um die neue Zeit aktualisierte Detailliste der Schaltzeit.

Eine kurze Betätigung von "Zurück" führt Sie jeweils auf den vorherigen Bildschirm, bzw. auf die nächsthöhere Menüebene. Durch eine lange Betätigung von "Zurück" erreichen Sie wieder die Standard-Anzeige.

Einen anderen Empfänger auswählen

Sie können bei einer bestehenden Schaltzeit eines Programms den zugeordneten Empfänger ändern. Hierbei ist zu unterscheiden, ob sich der neue Empfänger im selben Raum befindet oder ob er sich in einem anderen Raum befindet.

3.1.3.24

Wählen Sie im Menü *"Konfiguration - Programme"* an. Sie gelangen in die Programm-Liste mit allen gespeicherten Programmen. Wählen Sie hier das Programm aus, dem Sie bei einer Schaltzeit den Empfänger ändern wollen (hier: Urlaub).

Programme	
<neues Programm>	
Urlaub	
Wochentags	
Wochenende	
Zurück	▲ ▼ Wählen

3.1.3.25

Wählen Sie in diesem Menü *"Details"*.

Urlaub	
Details	
Astrofunktion ...	

Namen ändern	
löschen	
Zurück	▲ ▼ Wählen

3.1.3.26

Hier sind alle gespeicherten Schaltzeiten des angewählten Programms aufgelistet. Diese Schaltzeiten sind bei aktivierter Astrofunktion an die Astrozeit angepasst. Wählen Sie die Schaltzeit, bei der Sie den Empfänger ändern wollen.

Urlaub	
<neue Schaltzeit>	
Mo bis Fr	6:00 Uhr
Sa und So	9:00 Uhr
täglich	14:30 Uhr
Mo bis Fr	18:00 Uhr
Zurück	▲ ▼ Wählen

3.1.3 Ändern von Programmen

3.1.3.27

In diesem Bildschirm sind die Daten der gewählten Schaltzeit dargestellt.

Falls sich der neue Empfänger in einem anderen Raum befindet wählen Sie den aktuellen Raum an (hier: Wohnzimmer).

⇒ Weiter mit Bildschirm 3.1.3.28.

Falls sich der neue Empfänger in demselben Raum befindet, wählen Sie den aktuellen Empfänger an (hier: Beleuchtung).

⇒ Weiter mit Bildschirm 3.1.3.29.

Urlaub	
täglich	
14:30 Uhr	
Astrofunktion	✓
Wohnzimmer	
Dimmer Lesen	
Zurück ▲ ▼	Wählen

3.1.3.28

Es erscheint eine Liste mit den verfügbaren Räumen. Wählen sie hier den Raum aus, in dem sich der neue Empfänger befindet.

Raum	
Wohnzimmer	
Küche	
Schlafzimmer	
Zentralfunktion	
Zurück ▼	Wählen

3.1.3.29

Hier werden alle Empfänger-Typen aufgelistet, die in Ihrem Raum vorhanden sind. Wählen Sie den Typ Ihres neuen Empfängers aus (hier: Dimmaktor).

Empfänger-Typen	
Dimmaktor	
Schaltaktor	
Tastaktor	
Jalousieaktor	
alle	
Zurück ▲ ▼	Wählen

3.1.3.30

Es erscheint eine Liste mit den im Raum vorhandenen Empfängern des gewählten Typs (hier: Dimmaktor). Wählen Sie ihren neuen Empfänger aus.

Dimmaktor	
alle Dimmer & Schalter	
Dimmer Schrank	
Dimmer Lesen	
Zurück ▲ ▼	Wählen

3.1.3 Ändern von Programmen

3.1.3.31

In Abhängigkeit des Empfänger-Typs (hier: Dimmkaktor) erscheinen die möglichen Aktionen. Wählen Sie hier die gewünschte Aktion aus.

Dimmkaktor	
Schalten	
Dimmen	
Lichtszene	
Lichtregelung	
Zurück	▲ ▼ Wählen



Bedeutung der Aktionen

Die Bedeutung der einzelnen Aktionen ist in dieser Bedienungsanleitung im Kapitel 3.1.1. "Erstellen von zeitgesteuerten Programmen" auf Seite 119 beschrieben.

Eine andere Aktion auswählen

Sie können bei einer bestehenden Schaltzeit eines Programms die zugeordnete Aktion ändern. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

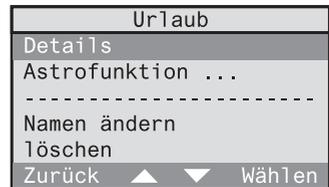
3.1.3.32

Wählen Sie im Menü *"Konfiguration - Programme"* an. Sie gelangen in die Programm-Liste mit allen abgelegten Programmen. Wählen Sie hier das Programm aus, in dem Sie eine Aktion ändern wollen (hier: Urlaub).



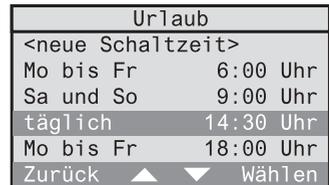
3.1.3.33

Wählen Sie im folgenden Menü *"Details"*.



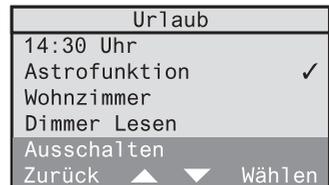
3.1.3.34

Hier sind alle gespeicherten Schaltzeiten des angewählten Programms aufgelistet. Diese Schaltzeiten sind bei aktivierter Astrofunktion an die Astrozeit angepasst. Wählen Sie die Schaltzeit, bei der Sie die Aktion ändern wollen.



3.1.3.35

In diesem Bildschirm sind die Daten der gewählten Schaltzeit dargestellt. Wählen Sie am Ende der Liste die zu ändernde Aktion aus (hier: Ausschalten).



Es folgt eine Liste der möglichen Aktionen, die Sie auswählen können. Das weitere Vorgehen entspricht dem Vorgehen bei "Einen anderen Empfänger auswählen" ab Bildschirm 3.1.3.31 auf Seite 131.

Die Astrozeit aktivieren, deaktivieren oder ändern

Folgende Änderungen können Sie vornehmen:

- Astrozeit in einem Programm aktivieren oder deaktivieren
- Astrozeit für eine Schaltzeit aktivieren oder deaktivieren
- Astrozeit-Verschiebung ändern

a) Astrozeit in einem Programm aktivieren oder deaktivieren

3.1.3.36

Wählen Sie im Menü "*Konfiguration - Programme*" an. Sie gelangen in die Programm-Liste mit allen gespeicherten Programmen. Wählen Sie hier das Programm aus, in dem Sie die Astrozeit aktivieren bzw. deaktivieren wollen (hier: Urlaub).

Programme	
<neues Programm>	
Urlaub	
Wochentags	
Wochenende	
Zurück ▲ ▼	Wählen

3.1.3.37a

Ist in dem gewählten Programm die Astrozeit nicht aktiviert so ist "*Astrofunktion Aus*" aufgelistet. Wählen Sie dieses an um die Astrofunktion zu aktivieren. Sie werden hierzu durch die Bildschirme 3.1.1.5 bis 3.1.1.9 geführt (vgl. Kap. 3.1.1).

Urlaub	
Details	
Astrofunktion Aus	

Namen ändern	
löschen	
Zurück ▲ ▼	Wählen

3.1.3.37b

Ist in dem gewählten Programm die Astrozeit aktiviert, so ist "*Astrofunktion ...*" aufgelistet. Wählen Sie dieses an um die Astrofunktion im folgenden Bildschirm für das gesamte Programm zu deaktivieren.

Urlaub	
Details	
Astrofunktion ...	

Namen ändern	
löschen	
Zurück ▲ ▼	Wählen

3.1.3 Ändern von Programmen

3.1.3.38

Wählen Sie hier "Deaktivieren" um die Astrofunktion für dieses Programm zu deaktivieren.

Astrofunktion	
Morgens:	0 min
Abends:	0 min
Deaktivieren	
Zurück	Wählen

b) Astrozeit für eine Schaltzeit aktivieren oder deaktivieren

Wenn bei einem Programm die Astrofunktion aktiviert ist, können Sie für jede Schaltzeit des Programms die Astrofunktion einzeln aktivieren bzw. deaktivieren

3.1.3.39

Wählen Sie im Menü "Konfiguration - Programme" an. Sie gelangen in die Programm-Liste mit allen gespeicherten Programmen. Wählen Sie hier das Programm aus, in dem Sie die Astrozeit bei einzelnen Schaltzeiten aktivieren bzw. deaktivieren wollen (hier: Urlaub).

Programme	
<neues Programm>	
Urlaub	
Wochentags	
Wochenende	
Zurück	Wählen

3.1.3.40

Wählen Sie in diesem Menü "Details".

Urlaub	
Details	
Astrofunktion ...	

Namen ändern	
löschen	
Zurück	Wählen

3.1.3.41

Hier sind alle gespeicherten Schaltzeiten des angewählten Programms aufgelistet. Diese Schaltzeiten sind bei aktivierter Astrofunktion an die Astrozeit angepasst. Wählen Sie die Schaltzeit, bei der Sie die Astrozeit aktivieren bzw. deaktivieren wollen.

Urlaub	
<neue Schaltzeit>	
Mo bis Fr	6:00 Uhr
Sa und So	9:00 Uhr
täglich	14:30 Uhr
Mo bis Fr	18:00 Uhr
Zurück	Wählen

3.1.3 Ändern von Programmen

3.1.3.42

Wählen Sie hier "Astrofunktion". Die Symbole bedeuten:

✓: Astrofunktion ist aktiviert

-: Astrofunktion ist deaktiviert

Mit "Wählen" können Sie für diese Schaltzeit zwischen aktiviert und deaktiviert wechseln.

Urlaub	
Mo bis Fr	
6:00 Uhr	
Astrofunktion	✓
Küche	
Jalousie Fenster	
Zurück ▲ ▼ Wählen	

c) Astrozeit-Verschiebung ändern

Wenn Sie bei einem Programm die Astrozeit-Verschiebung ändern wollen, gehen Sie wie folgt vor:

3.1.3.43

Wählen Sie im Menü "Konfiguration - Programme" an. Sie gelangen in die Programm-Liste mit allen gespeicherten Programmen. Wählen Sie hier das Programm aus, in dem Sie die Astrozeit-Verschiebung ändern wollen (hier: Urlaub).

Programme	
<neues Programm>	
Urlaub	
Wochentags	
Wochenende	
Zurück ▲ ▼ Wählen	

3.1.3.44

Um eine Übersicht der beiden Astrozeit-Verschiebungen zu erhalten, wählen Sie hier "Astrofunktion ..." an.

Urlaub	
Details	
Astrofunktion ...	

Namen ändern	
löschen	
Zurück ▲ ▼ Wählen	

3.1.3.45

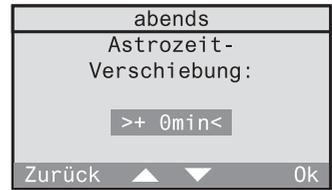
Wählen Sie abschließend die Astrozeit-Verschiebung aus die Sie ändern wollen (hier: Abends).

Astrofunktion	
Morgens: 0 min	
Abends: 0 min	
Deaktivieren	
Zurück ▲ Wählen	

3.1.3 Ändern von Programmen

3.1.3.46

Stellen Sie die Verschiebung direkt mit der Zahlen-Tastatur oder mit "▲" und "▼" ein. Das Vorzeichen können Sie sowohl mit der "*" als auch mit der "#" Taste wechseln. Die maximal mögliche Verschiebung beträgt jeweils ± 120 min.
Bestätigen Sie ihre Wahl mit "Ok".



3.1.4 Löschen von Programmen

Sie können ein komplettes Programm löschen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

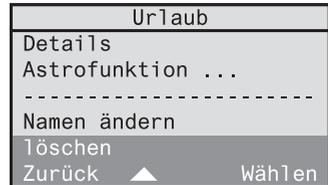
3.1.4.1

Wählen Sie im Menü *"Konfiguration - Programme"* an. Sie gelangen in die Programm-Liste mit allen abgelegten Programmen. Wählen Sie hier das Programm aus, das Sie löschen möchten (hier: Urlaub).



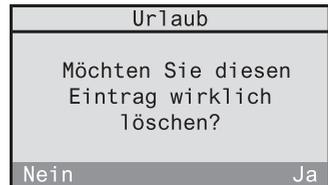
3.1.4.2

Wählen Sie in diesem Menü *"löschen"*.



3.1.4.3

Bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit *"Ja"* um das Programm zu löschen. *"Nein"* führt Sie zurück zum vorherigen Bildschirm.



Eine kurze Betätigung von *"Zurück"* führt Sie jeweils auf den vorherigen Bildschirm, bzw. auf die nächsthöhere Menüebene. Durch eine lange Betätigung von *"Zurück"* erreichen Sie wieder die Standard-Anzeige.

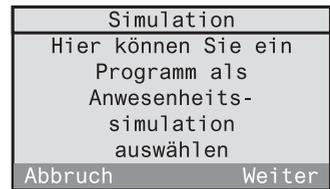
3.1.5 Anwesenheitssimulation

Der Funk-Controller bietet Ihnen die Möglichkeit ein zeitgesteuertes Programm als Anwesenheitssimulation auszuwählen. Alle Schaltzeiten dieses Programms werden dann bei Ihrer Abwesenheit mit einer Zufallszeit von ± 15 Minuten variiert.

Um ein Programm zur Anwesenheitssimulation festzulegen wählen Sie im Menü "*Konfiguration - Simulation*" an.

3.1.5.1

Bestätigen Sie den Infobildschirm mit "*Weiter*".



3.1.5.2

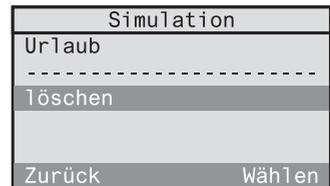
Sie erhalten eine Übersicht der abgelegten Programme. Wählen Sie hier das Programm aus, das Sie als Anwesenheitssimulation nutzen wollen (hier: Urlaub).



3.1.5.3

Das gewählte Programm wird als Simulationsprogramm übernommen und erscheint somit oberhalb der gestrichelten Linie.

Mit "*Zurück*" kehren Sie wieder zum Menü.



Ändern oder Löschen der Anwesenheitssimulation

Um ein anderes Programm als Anwesenheitssimulation festzulegen wählen Sie in Bildschirm 3.1.5.3 das alte Programm an (hier: Urlaub). Sie kehren dann zurück zu Bildschirm 3.1.5.2 und können dort ein anders Programm auswählen.

Um das gewählte Programm aus der Anwesenheitssimulation zu löschen wählen Sie in Bildschirm 3.1.5.3 "*löschen*" aus. Das Programm bleibt aber als normales Programm erhalten.

Aktivieren und Deaktivieren der Anwesenheitssimulation

Ein als Anwesenheitssimulation festgelegtes Programm wird durch die Gehen-Funktion aktiviert und durch die Kommen-Funktion deaktiviert. Dies geschieht unabhängig davon ob das Programm in der Programmliste aktiviert oder deaktiviert ist.



Lesen Sie hierzu das Kapitel 5.2 "Die Kommen-/Gehen- Funktion" in dieser Bedienungsanleitung.

3.2 Arbeiten mit Verknüpfungen

Mit einer Verknüpfung können Sie mit einem Sender einen Empfänger über den Funk-Controller steuern. Diese Verknüpfung können Sie von der Zeit und/oder von dem Zustand eines weiteren Senders abhängig machen.

Beispiel 1:

Der Schaltaktor im Arbeitszimmer soll über den Handsender nur geschaltet werden können, wenn im Flur der Wandsender Kanal 1 eingeschaltet ist (Zentralfunktion).

Weiterhin soll eine Bedienung nur Montags bis Freitags zwischen 18:00 und 23:00 Uhr möglich sein.

Beispiel 2:

Der Rauchmelder soll bei Rauchalarm über den Funk-Controller das Licht im Schlafzimmer einschalten.

Im folgenden werden verschiedene Begriffe genutzt, die Ihnen anhand des obigen Beispiels 1 erklärt werden:

Empfänger (Verknüpfung):

⇒ hier: Schaltaktor im Arbeitszimmer

Eine Verknüpfung beinhaltet einen Empfänger, der in Abhängigkeit einer Bedingung eine Aktion ausführen kann. Einem Empfänger können mehrere Bedingungen zugeordnet werden, die miteinander ODER-verknüpft sind.

Bedingung:

Unter dem Begriff "Bedingung" werden folgende Angaben zusammengefasst:

- ① Zeit (Uhrzeit und Wochentage)
- ② Voraussetzung (Sender-Zustand)
- ③ Auslöser (Sender)
- ④ Aktion (nur bei Präsenzmelder oder Wächter)

① Zeit:

⇒ hier: Montags bis Freitags zwischen 18:00 und 23:00 Uhr

Die Wochentage und die Zeitdauer während der die Verknüpfung ausgeführt werden kann.

② Voraussetzung (Sender-Zustand):

⇒ hier: Wandsender Kanal 1 eingeschaltet

Der Empfänger lässt sich erst steuern, wenn die Voraussetzung erfüllt ist. Eine Voraussetzung beinhaltet einen bestimmten Sender-Zustand.

Eine Verknüpfung muss nicht unbedingt eine Voraussetzung beinhalten.

③ Auslöser (Sender):

⇒ hier: Handsender

Der Sender, der an Ihrem Empfänger eine Aktion auslöst, wenn der Zeitraum und gegebenenfalls die Voraussetzung erfüllt sind.

④ Aktion:

Ist als Auslöser (Sender) ein Präsenzmelder oder Wächter ausgewählt, können Sie auch die auszuführende Aktion in Abhängigkeit des Empfängers frei auswählen.

Bei einem Motor-Stellantrieb als Empfänger (Verknüpfung) können unabhängig vom ausgewählten Auslöser folgende Aktionen ausgewählt werden: Sollwert, Sollwert ändern, Party und Frostschutz.

In allen anderen Fällen (z.B. Kaltaste oder Lichtszene eines Handsenders) entfällt die Auswahl einer Aktion, da die jeweilige Funktion ausgeführt wird.



Hinweise

- Die Funktionen "Dimmen" und "Lamellenverstellung" werden bei Verknüpfungen **nicht** unterstützt. Stattdessen können die Aktionen Dimmstufe oder Jalousieposition genutzt werden.
- "Alles-Ein" und "Alles-Aus" Tasten sollten als Auslöser oder Voraussetzung **nicht** verwendet werden, da es durch die langen Sendezeiten (bis zu ca. 12 s) zu Reaktionsverzögerungen kommen kann.

In den folgenden Kapiteln wird Ihnen erläutert, wie Sie Verknüpfungen

- | | |
|----------------|-----------------|
| - erstellen | (Kapitel 3.2.1) |
| - aktivieren | (Kapitel 3.2.2) |
| - deaktivieren | (Kapitel 3.2.2) |
| - ändern | (Kapitel 3.2.3) |
| - löschen | (Kapitel 3.2.4) |

3.2.1 Erstellen von Verknüpfungen

Erste Verknüpfungen sind gegebenenfalls bereits von Ihrem Elektroinstallateur im Funk-Controller abgelegt worden. Sie können aber auch noch weitere Verknüpfungen nach Ihren Wünschen erstellen.

Dies geschieht mit Hilfe des Inbetriebnahme Dialogs "neue Verknüpfung", welcher im Hauptmenü unter *"Konfiguration – Verknüpfungen – <neue Verknüpfung>"* aufgerufen werden kann.

Folgen Sie zum Erstellen einer neuen Verknüpfung den Anweisungen des Dialogs im Display des Funk-Controllers.



Abb. 3.d: Ablauf beim Erstellen von Verknüpfungen

3.2.1 Erstellen von Verknüpfungen

3.2.1.1

Bestätigen Sie den Infotext zum Erstellen einer neuen Verknüpfung mit *"Weiter"*.

"Abbruch" führt Sie zurück zum Hauptmenü.

neue Verknüpfung	
Mit Verknüpfungen können Sie mit Sendern Empfänger über den Funk-Controller	
Abbruch	▼ Weiter

3.2.1.2

Der Verknüpfung müssen Sie zunächst einen Namen geben. Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Abbruch" führt Sie zurück zum Hauptmenü.

neue Verknüpfung	
Bitte geben Sie einen Namen für die Verknüpfung ein.	
Zurück	Weiter

3.2.1.3

Wählen Sie aus der Namensliste einen Namen für die Verknüpfung aus oder wählen Sie *<neuer Name>* um einen neuen Verknüpfungsnamen zu erstellen.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit *"Wählen"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Verknüpfung	
<i><neuer Name></i> VK Licht VK Jalousie	
Zurück	▼ Wählen

3.2.1.4

Im folgenden Bildschirm können Sie den ausgewählten Namen bearbeiten bzw. den neuen Namen eingeben. Der Name darf bis zu 16 Zeichen lang sein.

Nutzen Sie zur Texteingabe das Tastenfeld (vgl. Ausklappseite (3)).

Mit *"Abc"* wechseln Sie zwischen Groß- und Kleinschreibung. Mit *"<"* löschen Sie das letzte Schriftzeichen.

Haben Sie einen Namen erstellt, bestätigen Sie ihn mit *"Ok"*.

neue Verknüpfung	
Bestätigen Sie die Auswahl bzw. geben Sie einen Namen ein.	
Zurück	<- Abc Ok

3.2.1 Erstellen von Verknüpfungen

3.2.1.5

Als erstes wählen Sie den Empfänger aus, auf den Ihre Verknüpfung wirken soll.

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Verknüpfung	
Bitte wählen Sie nun einen Empfänger, den Sie verknüpfen wollen.	
Zurück	Weiter

3.2.1.6

Wählen Sie hier den Raum in dem sich der gewünschte Empfänger befindet (hier: Arbeitszimmer). Um raumübergreifend alle Empfänger oder alle Empfänger des gleichen Typs anzusprechen wählen Sie hier *"Zentralfunktion"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Raum	
Wohnzimmer	
Arbeitszimmer	
Schlafzimmer	
Zentralfunktion	
Zurück	▲ ▼ Wählen

3.2.1.7

In der folgenden Liste erscheinen nur die Empfänger-Typen, die auch in dem ausgewählten Raum vorhanden sind. Wählen Sie hier zunächst einen Empfänger-Typ aus (hier: Schaltaktor). Die Auswahl *"alle"* ermöglicht das Ansprechen aller Empfänger in dem gewählten Raum.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Empfänger-Typen	
Dimmaktor	
Schaltaktor	
Tastaktor	
Jalousieaktor	
alle	
Zurück	▲ ▼ Wählen

3.2.1.8

Wurde zuvor ein Empfänger-Typ ausgewählt, so folgt eine Liste mit den im gewählten Raum vorhandenen Empfängern (hier: Schaltaktor). Wählen Sie für die Verknüpfung einen Empfänger aus. Zusätzlich ist auch eine Gruppenauswahl (hier: *"alle Dimmer und Schalter"*) möglich.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Schaltaktor	
alle Dimmer & Schalter	
Deckenleuchte	
Wandleuchte	
Zurück	Wählen

3.2.1 Erstellen von Verknüpfungen

3.2.1.9

Stellen Sie die Bedingung für Ihre Verknüpfung zusammen. Die Bedingung besteht aus einer Zeit, einer Voraussetzung, einem Auslöser und eventuell einer Aktion. Beginnen Sie mit der Auswahl der Wochentage für die Zeit.

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Bedingung	
Sie können nun eine Bedingung zu der Verknüpfung hinzufügen. Beginnen Sie mit der Auswahl	
Zurück	Weiter

Erstellen einer Zeit

Als erstes können Sie die Wochentage und die Zeitdauer während der die Verknüpfung ausgeführt werden kann festlegen.

3.2.1.10

Wählen Sie ein vorgegebenes Wochenschema (hier: Mo bis Fr). Dieses können Sie dann im folgenden Bildschirm noch verändern. Wenn Sie die Tage ganz frei definieren wollen, wählen Sie *"andere"*.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit *"Wählen"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Wochenschema	
andere ...	
täglich	
Mo bis Fr	
Sa und So	
Mo bis Sa	
Zurück	Wählen

3.2.1.11

Das Wochenschema ist in diesem Bildschirm dargestellt. Die gewählten Tage erscheinen unterstrichen (hier: Mo bis Fr).

Falls Sie dieses Schema ändern wollen, können Sie die Markierung im Wochenschema mit "<" und ">" bewegen und einen Tag mit *"Wählen"* dem Wochenschema zufügen bzw. entfernen.

Entsprechen die unterstrichenen Tage dem gewünschten Wochenschema, stellen Sie die Markierung auf *"Ok"* und bestätigen Sie mit *"Wählen"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

individuelle Tage	
Schema	
Mo bis Fr	
Mo <u>Di</u> <u>Mi</u> <u>Do</u> <u>Fr</u> Sa So	
Ok	
Zurück	Wählen

3.2.1 Erstellen von Verknüpfungen

3.2.1.12

Nach der Auswahl der Wochentage legen Sie als nächstes den Zeitraum bestehend aus Start- und Endzeit für die Bedingung fest. Beginnen Sie mit der Eingabe der Startzeit.

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Bedingung	
Bitte stellen Sie nun einen Zeitraum für die Bedingung ein. Beginnen Sie mit der Startzeit.	
Zurück	Weiter

3.2.1.13

Stellen Sie die Startzeit direkt mit der Zahlen-Tastatur ein.

Alternativ können Sie die Zeit auch mit "▲" und "▼" minutenweise langsam (kurzer Tastendruck) oder schnell (langer Tastendruck) ändern.

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Startzeit		
Stellen Sie die Zeit ein:		
00:00		
Zurück	▲ ▼	Ok

3.2.1.14

Als nächstes stellen Sie die Endzeit ein.

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

neue Bedingung	
Bitte stellen Sie nun die Endzeit ein.	
Zurück	Weiter

3.2.1.15

Stellen Sie die Endzeit ein. Sind sowohl Start- als auch Endzeit auf 00:00 eingestellt, dann gilt als Zeitdauer der komplette Tag (24 h).

Endzeit		
Stellen Sie die Zeit ein:		
00:00		
Zurück	▲ ▼	Ok

Erstellen einer Voraussetzung

Als nächstes können Sie für die Bedingung eine Voraussetzung festlegen. Der Empfänger lässt sich dann erst steuern, wenn die Voraussetzung erfüllt ist. Die Voraussetzung besteht aus einem bestimmten Sender-Zustand (z.B. Wandsender Flur Kanal 1 eingeschaltet).



Hinweis

Der Sender, der als Voraussetzung verwendet werden soll, muss im Funk-Controller zugeordnet sein. Er braucht jedoch in keinem weiteren Funk-Empfänger zugeordnet sein

3.2.1.16

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.
"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Voraussetzung	
Voraussetzungen dienen dazu, die Bedingung vom Zustand eines weiteren Senders	
Zurück	Weiter

3.2.1.17

Falls Sie in dieser Bedingung eine Voraussetzung verwenden möchten bestätigen Sie mit *"Ja"*. Lesen Sie dann weiter mit 3.2.1.19. Andernfalls wählen Sie *"Nein"* und lesen Sie weiter bei 3.2.1.18.

Voraussetzung	
Möchten Sie in dieser Bedingung eine Voraussetzung verwenden?	
Nein	Ja

3.2.1.18

Wenn Sie keine Voraussetzung verwenden wollen, wird die Verknüpfung nur durch den zuvor gewählten Tag und die Uhrzeit bestimmt. Bestätigen Sie mit *"Ok"* und lesen Sie dann weiter bei 3.2.1.26.

Voraussetzung	
Sie haben sich entschieden, keine Voraussetzung zu verwenden.	
Zurück	Ok

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

3.2.1 Erstellen von Verknüpfungen

3.2.1.19

Wenn Sie eine Voraussetzung verwenden wollen, müssen sie zunächst den Funk-Sender auswählen. Bestätigen Sie den Infotext mit "Weiter".

Hinweis: Ein Funk-Wächter, ein Raumtemperatur-Sensor und ein Rauchmelder mit Funk-Modul sind als Voraussetzung nicht geeignet.

Voraussetzung	
Bitte wählen Sie nun den Sender, den Sie verwenden möchten?	
Zurück	Weiter

3.2.1.20

Wählen Sie hier den Raum in dem sich der gewünschte Sender befindet (hier: Flur).

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Raum	
Wohnzimmer	
Arbeitszimmer	
Schlafzimmer	
Flur	
Zurück	Wählen

3.2.1.21

In der folgenden Liste erscheinen nur die Sender-Typen, die auch in dem ausgewählten Raum vorhanden sind. Wählen Sie hier zunächst einen Sender-Typ aus (hier: Wandsender). Je nach ausgewähltem Sender beachten Sie auch die Hinweise auf der folgenden Seite.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Sender-Typen	
Handsender	
Wandsender	
Zurück	Wählen

3.2.1.22

Es folgt eine Liste mit den im gewählten Raum vorhandenen Sendern (hier: Wandsender).

Wählen Sie für die Voraussetzung einen Sender aus.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Wandsender	
WS Flur	
WS Eingang	
Zurück	Wählen

3.2.1.23

Als nächstes wählen Sie nacheinander den Kanal und den Zustand des Senders.

Bestätigen Sie den Infotext mit "Weiter".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Voraussetzung	
Bitte wählen Sie einen der angebotenen Kanäle und seinen Zustand.	
Zurück	Weiter

3.2.1 Erstellen von Verknüpfungen

3.2.1.24

Wählen Sie den Kanal des Senders. Die hier dargestellte Auswahl ist abhängig von dem zuvor ausgewählten Sender.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Kanäle	
Kanal 1	
Kanal 2	
Kanal 3	
Kanal 4	
Zurück	Wählen

3.2.1.25

Wählen Sie jetzt noch den Zustand, bei dem die Voraussetzung erfüllt sein soll.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Schalten	
Ein	
Aus	
Zurück	Wählen



Hinweis Präsenzmelder

Bei Auswahl eines Präsenzmelders als Voraussetzung, ist diese erfüllt, wenn die Helligkeit "zu hell" oder "zu dunkel" im Bezug auf den am Präsenzmelder eingestellten Helligkeits-Sollwert ist.

Auswahl eines Auslösers (Sender)

Im Folgenden kann ein Auslöser für die Bedingung definiert werden. Der Auslöser ist der Sender, der an Ihrem Empfänger eine Aktion auslöst, wenn der Zeitraum und gegebenenfalls die Voraussetzung erfüllt sind.

3.2.1.26

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.
"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Auslöser	
Durch den Auslöser kann eine Aktion ausgeführt werden.	
Zurück	Weiter

3.2.1.27

Falls Sie in dieser Bedingung einen Auslöser verwenden möchten bestätigen Sie mit *"Ja"*. Lesen Sie dann weiter mit 3.2.1.29. Andernfalls wählen Sie *"Nein"* und lesen Sie weiter bei 3.2.1.30.

Auslöser	
Möchten Sie in dieser Bedingung einen Auslöser verwenden?	
Nein	Ja

3.2.1.28

Wenn Sie keinen Auslöser verwenden, wird die Aktion im Empfänger direkt durch die Voraussetzung bewirkt. Bestätigen Sie mit *"Ok"* und lesen Sie dann weiter bei 3.2.1.35. *"Zurück"* führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Auslöser	
Sie haben sich entschieden, keinen Auslöser zu verwenden.	
Zurück	Ok

3.2.1.29

Wählen Sie nun den Auslöser (Sender), der an Ihrem Empfänger eine Aktion auslösen soll, wenn die Bedingung erfüllt ist.
Hinweis: Ein Raumtemperatur-Sensor ist als Auslöser nicht geeignet.

Auslöser	
Bitte wählen Sie nun den Sender, den Sie verwenden möchten.	
Zurück	Weiter

3.2.1 Erstellen von Verknüpfungen

3.2.1.30

Wählen Sie hier den Raum in dem sich der gewünschte Sender (Auslöser) befindet (hier: Arbeitszimmer).

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Raum	
Wohnzimmer	
Arbeitszimmer	
Schlafzimmer	
Flur	
Zurück	Wählen

3.2.1.31

In der folgenden Liste erscheinen nur die Sender-Typen, die auch in dem ausgewählten Raum vorhanden sind. Wählen Sie hier zunächst einen Sender-Typ aus (hier: Handsender).

Sender - Typen	
Handsender	
Wandsender	
Zurück	Wählen

3.2.1.32

Es folgt eine Liste mit den im gewählten Raum vorhandenen Sendern (hier: Handsender). Wählen Sie den als Auslöser gewünschten Sender aus.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Handsender	
Handsender Komfort	
Handsender Flur	
Zurück	Wählen

3.2.1.33

Wählen Sie jetzt ein zur Verfügung stehendes Bedienelement (hier: Kanaltaste).

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Handsender	
Kanal	
Lichtszene	
Zurück	Wählen

3.2.1.34

Bei Auswahl einer Kanaltaste für einen Handsender, folgt zunächst eine Kanal-Gruppenauswahl (ohne Abbildung). Danach können Sie den gewünschten Kanal auswählen. Bei anderen Bedienelementen (z.B. Lichtszene) befindet sich hier eine entsprechende Auswahl.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Kanäle	
Kanal A1	
Kanal A2	
Kanal A3	
Kanal A4	
Kanal A5	
Zurück	Wählen

Auswahl einer Aktion

Ist als Auslöser (Sender) ein Präsenzmelder, Wächter oder Rauchmelder ausgewählt, können Sie auch die auszuführende Aktion in Abhängigkeit des Empfängers frei auswählen.

Andernfalls ergeben sich folgende feste Zuweisungen:

- Wurde ein bestimmter Empfänger und als Auslöser eine Kanal- oder Lichtszenentaste ausgewählt, so entfällt die Aktionsauswahl, da die jeweilige Funktion (z.B. ein-/ ausschalten, Lichtszene 3) direkt ausgeführt wird.
- Wurde als Empfänger-Typ "alle" ausgewählt und als Auslöser eine Kanaltaste, so entfällt die Aktionsauswahl, da direkt die Kommen-/ Gehen Funktion ausgeführt wird.

3.2.1.35

Bestätigen Sie den Infotext mit *"Weiter"*.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Es folgt eine Auswahl möglicher Aktionen oder der Hinweis, dass keine Aktionsauswahl möglich ist.

neue Bedingung	
Nun können Sie die Aktion wählen, die ausgelöst werden soll.	
Zurück	Weiter

3.2.1.36

Damit ist die Bedingung für den gewählten Funk-Empfänger erstellt. Sie können für diesen Funk-Empfänger noch weitere Bedingungen erstellen. Bestätigen Sie dann mit *"Ja"*. Die Erstellung einer neuen Bedingung beginnt dann wieder mit Bildschirm 3.2.1.9. Mit *"Nein"* kehren Sie zurück ins Menü.

neue Bedingung	
Die Bedingung wurde erstellt. Möchten Sie eine weitere Bedingung hinzufügen?	
Ja	Nein



Ändern von Verknüpfungen

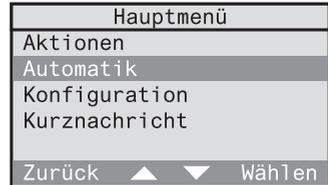
Um eine erstellte Verknüpfung zu bearbeiten oder zu löschen lesen Sie in der Bedienungsanleitung das Kapitel 3.2.3 "Ändern von Verknüpfungen".

3.2.2 Aktivieren und Deaktivieren von Verknüpfungen

Entsprechend Ihren Bedürfnissen können Sie die im Funk-Controller abgelegten Verknüpfungen aktivieren bzw. deaktivieren. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

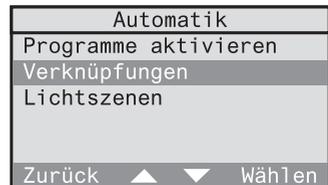
3.2.2.1

Wählen Sie im Hauptmenü "*Automatik*" an.



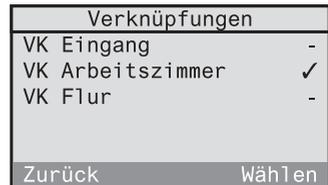
3.2.2.2

Wählen Sie im Automatik-Menü den Menüpunkt "Verknüpfungen" an.



3.2.2.3

Sie gelangen in die Liste der abgelegten Verknüpfungen. Aktivierte Verknüpfungen sind hier mit einem "✓", deaktivierte Verknüpfungen sind mit einem "-" versehen. Sie können den Status einer Verknüpfung ändern, indem Sie diese mit "*Wählen*" anwählen.



Hinweise



- Eine neu erstellte Verknüpfung ist zunächst aktiviert.
- Sie können mehrere Verknüpfungen gleichzeitig aktiviert haben. Die Verknüpfungen arbeiten völlig unabhängig voneinander.

3.2.3 Ändern von Verknüpfungen

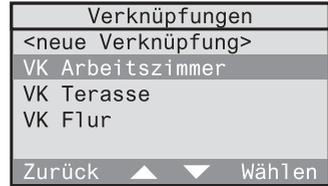
Sie können jederzeit bestehende Verknüpfungen nach Ihren Wünschen ändern. Im Einzelnen haben Sie die angeführten Änderungsmöglichkeiten, die Ihnen auf den folgenden Seiten näher erklärt werden:

- | | |
|---|-----------|
| - Einen Verknüpfungsnamen ändern | Seite 160 |
| - Eine neue Bedingung hinzufügen | Seite 161 |
| - Eine bestehende Bedingung löschen | Seite 162 |
| - Den Empfänger der Verknüpfung ändern | Seite 163 |
| - Die Zeit der Verknüpfung ändern | Seite 164 |
| - Die Voraussetzung (Sender-Zustand) ändern | Seite 164 |
| - Den Auslöser (Sender) ändern | Seite 164 |
| - Die auszuführende Aktion ändern | Seite 164 |

Einen Verknüpfungsnamen ändern

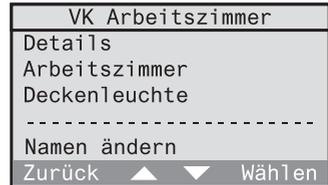
3.2.3.1

Wählen Sie im Menü "Konfiguration - Verknüpfungen" an. Sie gelangen in die Verknüpfungs-Liste mit allen abgelegten Verknüpfungen. Wählen Sie hier die Verknüpfung aus, deren Namen Sie ändern wollen (hier: VK Arbeitszimmer).



3.2.3.2

Wählen Sie in diesem Menü "Namen ändern".



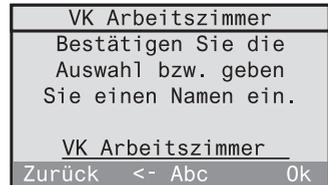
3.2.3.3

In diesem Bildschirm können Sie den Verknüpfungsnamen bearbeiten. Nutzen Sie zur Texteingabe das 12 Tasten Tastenfeld (vgl. Ausklappseite (3)). Mit „Abc“ wechseln Sie zwischen Groß- und Kleinschreibung. Mit "<-" löschen Sie das letzte Schriftzeichen.

Haben Sie den Namen bearbeitet, bestätigen Sie ihn mit "Ok".

Eine kurze Betätigung von "Zurück" führt Sie jeweils auf den vorherigen Bildschirm, bzw. auf die nächsthöhere Menüebene.

Durch eine lange Betätigung von "Zurück" erreichen Sie wieder die Standard-Anzeige.

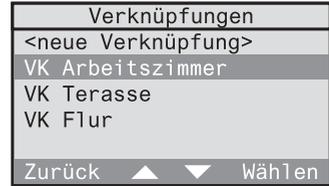


3.2.3 Ändern von Verknüpfungen

Eine neue Bedingung hinzufügen

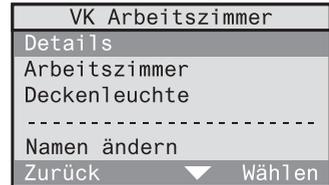
3.2.3.4

Wählen Sie im Menü "*Konfiguration - Verknüpfungen*" an. Sie gelangen in die Verknüpfungs-Liste mit allen abgelegten Verknüpfungen. Wählen Sie hier die Verknüpfung aus, der Sie eine weitere Bedingung hinzufügen wollen (hier: VK Arbeitszimmer).



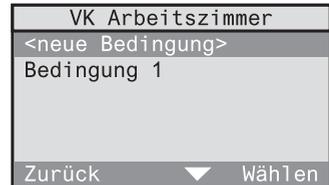
3.2.3.5

Wählen Sie in diesem Menü "*Details*".



3.2.3.6

Sie erhalten eine Liste der vorhandenen Bedingungen. Wählen Sie hier *<neue Bedingung>* um der Verknüpfung eine weitere Bedingung hinzuzufügen.

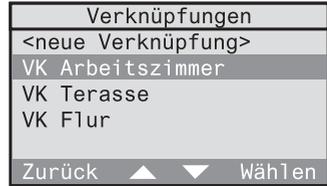


Zur Eingabe einer neuen Bedingung folgen nun die Bildschirme 3.2.1.9 bis 3.2.1.34.

Eine bestehende Bedingung löschen

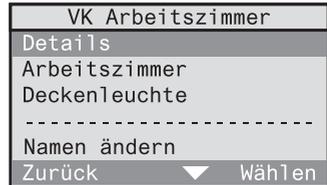
3.2.3.7

Wählen Sie im Menü "Konfiguration - Verknüpfungen" an. Sie gelangen in die Verknüpfungs-Liste mit allen abgelegten Verknüpfungen. Wählen Sie hier die Verknüpfung aus, der Sie eine weitere Bedingung löschen wollen (hier: VK Arbeitszimmer).



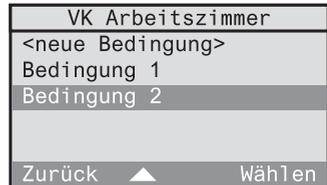
3.2.3.8

Wählen Sie in diesem Menü "Details".



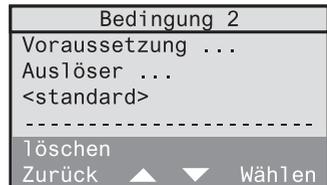
3.2.3.9

Sie erhalten eine Liste der vorhandenen Bedingungen. Wählen Sie hier die Bedingung, die Sie löschen möchten (hier: Bedingung 2).



3.2.3.10

Zum Löschen der Bedingung wählen Sie "löschen" am Ende des Bildschirms. Bestätigen Sie dann die folgende Sicherheitsabfrage mit "Ja".



Eine kurze Betätigung von "Zurück" führt Sie jeweils auf den vorherigen Bildschirm, bzw. auf die nächsthöhere Menüebene.

Durch eine lange Betätigung von "Zurück" erreichen Sie wieder die Standard-Anzeige.

Den Empfänger der Verknüpfung ändern

Sie können bei einer bestehenden Verknüpfung den zugeordneten Empfänger ändern. Der neue Empfänger kann sich im selben Raum oder in einem andern Raum befinden.

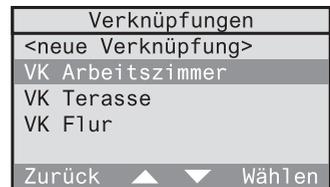


Hinweis

Um sicherzustellen, dass die Verknüpfung auch nach der Änderung einwandfrei funktioniert, muss der neue Empfänger vom selben Typ sein wie der alte Empfänger (z.B. Schaltaktor). Andernfalls empfiehlt es sich eine neue Verknüpfung zu erstellen.

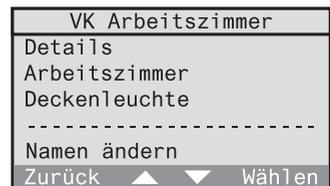
3.2.3.11

Wählen Sie im Menü "Konfiguration - Verknüpfungen" an. Sie gelangen in die Verknüpfungs-Liste mit allen abgelegten Verknüpfungen. Wählen Sie hier die Verknüpfung aus, bei der Sie den Empfänger ändern wollen (hier: VK Arbeitszimmer).



3.2.3.12

Falls sich der neue Empfänger in einem anderen Raum befindet, wählen Sie hier den Raum an (hier: Arbeitszimmer). Sie erhalten dann zunächst eine Auswahl der verfügbaren Räume und anschließend die Empfänger desselben Typs (z.B. alle Schaltaktoren).



Falls sich der neue Empfänger im selben Raum befindet wählen Sie direkt den alten Empfänger an (hier: Deckenleuchte) und Sie erhalten dann eine Auswahl der in diesem Raum verfügbaren Empfänger desselben Typs.

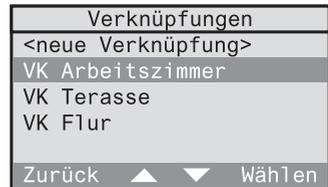
Eine kurze Betätigung von "Zurück" führt Sie jeweils auf den vorherigen Bildschirm, bzw. auf die nächsthöhere Menüebene. Durch eine lange Betätigung von "Zurück" erreichen Sie wieder die Standard-Anzeige.

Ändern von Zeit, Voraussetzung (Sender-Zustand), Auslöser (Sender) oder auszuführender Aktion

Sie können bei einer bestehenden Verknüpfung sowohl die Zeit, die Voraussetzung (Sender-Zustand), den Auslöser (Sender) als auch die auszuführende Aktion ändern.

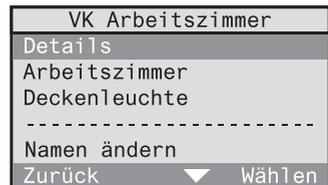
3.2.3.13

Wählen Sie im Menü *"Konfiguration - Verknüpfungen"* an. Sie gelangen in die Verknüpfungs-Liste mit allen abgelegten Verknüpfungen. Wählen Sie hier die Verknüpfung aus, bei der Sie eine Änderung vornehmen wollen (hier: VK Arbeitszimmer).



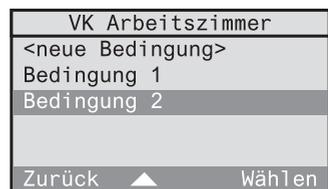
3.2.3.14

Wählen Sie in diesem Menü *"Details"*.



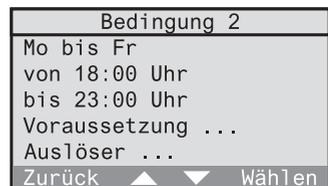
3.2.3.15

Wählen Sie in der Liste der vorhandenen Bedingungen die Bedingung an, bei der Sie eine Änderung vornehmen wollen (hier: Bedingung 2).



3.2.3.16

Sie erhalten eine Übersicht der aktuellen Bedingungsdetails. Im Folgenden wird Ihnen erläutert, welche Änderungen Sie vornehmen können.



• Ändern der Wochentage

Zum Ändern der Wochentage wählen Sie diese an (hier: Mo bis Fr) und folgen Sie dem Dialog (vgl. auch 3.2.1.10 und 3.2.1.11).

• Ändern der Start- oder Endzeit

Zum Ändern der Start- bzw. Endzeit wählen Sie diese an und folgen Sie dem Dialog (vgl. auch 3.2.1.13 bzw. 3.2.1.14).

• Ändern oder Löschen der Voraussetzung (Sender-Zustand)

3.2.3.17

Wählen Sie in Bildschirm 3.2.3.16 "Voraussetzung" an.

Sie erhalten eine Übersicht mit Raum, Sendername, Bedienelement und Zustand der aktuellen Voraussetzung.

Voraussetzung	
Flur	
Wandsender	
Kanal 1	
Ein	

Zurück	Wählen

Wenn Sie einen neuen Sender in einem anderen Raum als Voraussetzung festlegen wollen, wählen Sie den aktuellen Raum an (hier: Flur). Folgen Sie dann dem Dialog (vgl. auch 3.2.1.19 bis 3.2.1.24).

Wenn Sie einen neuen Sender in demselben Raum als Voraussetzung festlegen wollen, wählen Sie den aktuellen Sender an (hier: Wandsender). Folgen Sie dann dem Dialog (vgl. auch 3.2.1.20 bis 3.2.1.24).

Wenn Sie bei dem aktuellen Sender nur ein anderes Bedienelement als Voraussetzung festlegen wollen, wählen Sie das aktuelle Bedienelement an (hier: Kanal 1). Folgen Sie dann dem Dialog (vgl. auch 3.2.1.23 bis 3.2.1.24).

Wenn Sie bei dem bestehenden Sender lediglich den Zustand der Voraussetzung ändern wollen, dann wählen Sie den aktuellen Zustand an (hier: Ein). Folgen Sie dann dem Dialog (vgl. auch 3.2.1.24).

3.2.3 Ändern von Verknüpfungen

Sie können auch die gesamte Voraussetzung **löschen**. Dann ist die Bedingung nur durch den zuvor gewählten Tag und die Uhrzeit bestimmt. Wählen Sie zum Löschen der Voraussetzung am Ende von Bildschirm 3.2.3.17 den Menüpunkt *"löschen"* an. Bestätigen Sie dann die folgende Sicherheitsabfrage mit *"Ja"*.

Im Bildschirm 3.2.3.16 wird Ihnen hinter dem Begriff "Voraussetzung" durch folgende Zeichen der Zustand angezeigt:

- keine Voraussetzung vorhanden
- ... Voraussetzung vorhanden

• Ändern des Auslösers (Sender)

3.2.3.18

Wählen Sie in Bildschirm 3.2.3.16 *"Auslöser"* an. Sie erhalten eine Übersicht mit Raum, Sendername und Bedienelement des aktuellen Auslösers.

Auslöser	
Arbeitszimmer	
Handsender	
Kanal A1	

löschen	
Zurück	Wählen

Wenn Sie einen neuen Sender in einem anderen Raum als Auslöser festlegen wollen, wählen Sie den aktuellen Raum an (hier: Arbeitszimmer). Folgen Sie dann dem Dialog (vgl. auch 3.2.1.29 bis 3.2.1.33).

Wenn Sie einen neuen Sender in demselben Raum als Auslöser festlegen wollen, wählen Sie den aktuellen Sender an (hier: Handsender). Folgen Sie dann dem Dialog (vgl. auch 3.2.1.30 bis 3.2.1.33)

Wenn Sie bei dem aktuellen Sender nur ein anderes Bedienelement als Auslöser festlegen wollen, wählen Sie das aktuelle Bedienelement an (hier: Kanal A1). Folgen Sie dann dem Dialog (vgl. 3.2.1.32 bis 3.2.1.33).

Sie können auch den gesamten Auslöser **löschen**. Dann wird die Aktion im Empfänger direkt durch die Voraussetzung bewirkt.

Wählen Sie zum Löschen des Auslösers am Ende von Bildschirm 3.2.3.18 den Menüpunkt *"löschen"* an. Bestätigen Sie dann die folgende Sicherheitsabfrage mit *"Ja"*.

Im Bildschirm 3.2.3.16 wird Ihnen hinter dem Begriff "Auslöser" durch folgende Zeichen der Zustand angezeigt:

- kein Auslöser vorhanden
- ... Auslöser vorhanden

• Ändern der auszuführenden Aktion

3.2.3.19

Ist als Auslöser ein Präsenzmelder oder Wächter ausgewählt, so können Sie die auszuführende Aktion ändern. Wählen Sie die aktuelle Aktion (hier: Ein) an und Sie erhalten eine Auswahlliste von alternativen Aktionen.

Bedingung 2	
Voraussetzung ...	
Auslöser ...	
Ein	

löschen	
Zurück ▲ ▼ Wählen	

3.2.3.20

Ist als Auslöser ein anderer Sender ausgewählt so entfällt die Aktionsauswahl, da die jeweils betätigte Funktion ausgeführt wird (z.B. kurzer Tastendruck ⇒ Schalten).

In der Detailübersicht ist dies durch "<standard>" kenntlich gemacht.

Bedingung 2	
Voraussetzung ...	
Auslöser ...	
<standard>	

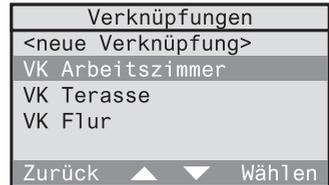
löschen	
Zurück ▲ ▼ Wählen	

3.2.4 Löschen von Verknüpfungen

Sie können eine komplette Verknüpfung löschen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

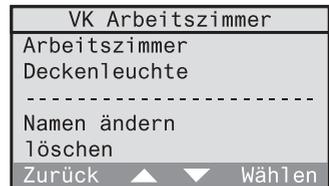
3.2.4.1

Wählen Sie im Menü *"Konfiguration - Verknüpfungen"* an. Sie gelangen in die Verknüpfungs-Liste mit allen abgelegten Verknüpfungen. Wählen Sie hier die Verknüpfung aus, die Sie löschen möchten (hier: VK Arbeitszimmer).



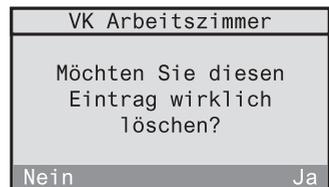
3.2.4.2

Wählen Sie am Ende des Menüs *"löschen"*.



3.2.4.3

Bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit *"Ja"* um die Verknüpfung zu löschen. *"Nein"* führt Sie zurück zum vorherigen Bildschirm.



Eine kurze Betätigung von *"Zurück"* führt Sie jeweils auf den vorherigen Bildschirm, bzw. auf die nächsthöhere Menüebene. Durch eine lange Betätigung von *"Zurück"* erreichen Sie wieder die Standard-Anzeige.

3.3 Arbeiten mit Lichtszenen

Alle im Funk-Controller abgelegten Funk-Empfänger können in 5 Lichtszenen eingebunden werden.

Lichtaktoren (Dimm- und Schaltaktoren) kann ein bestimmtes Helligkeitsniveau (z.B. 70 %) oder ein Schaltzustand (z.B. Ein) für eine Lichtszene zugewiesen werden.

Jalousieaktoren kann eine Endlagenposition (ganz oben bzw. ganz unten) für eine Lichtszene zugewiesen werden.

Die Lichtszenen können sowohl für alle Räume als auch raumweise getrennt gespeichert und aufgerufen werden. Weiterhin können die Lichtszenen komplett oder getrennt nach Lichtaktoren (Dimm- und Schaltaktoren) bzw. Jalousieaktoren gespeichert und aufgerufen werden.

Anwendungsbeispiel:

Im Wohnzimmer haben Sie eine dimmbare Deckenleuchte und eine dimmbare Leseleuchte. Weiterhin sind zwei Jalousien verfügbar (Jalousie Nord und Süd).

Zum Fernsehen soll die Deckenleuchte auf ca. 50 % Helligkeit und die Leseleuchte auf ca. 30 % Helligkeit eingestellt sein. Weiterhin soll die Jalousie Süd abgefahren sein, während die Jalousie Nord noch aufgefahren ist.

Sie können diese Einstellungen komplett oder getrennt nach Licht und Jalousie in einer Lichtszene im Funk-Controller abspeichern und bei Bedarf wieder aufrufen oder auch ändern.

3.3 Arbeiten mit Lichtszenen

Zusätzlich stehen raumweise noch die Lichtszenen "Alles-Ein" und "Alles-Aus" zur Verfügung. Diese Szenen sind für Ihre Beleuchtung so vorbelegt, das beim Aufrufen alle Lichtaktoren (Schalt- und Dimmaktoren) eines Raumes ein- bzw. ausgeschaltet werden. Sie können bei Bedarf geändert werden.

Sowohl die 5 Lichtszenen als auch "Alles-Ein" und "Alles-Aus" können für Jalousieaktoren nur mit den Endlagenpositionen (ganz oben bzw. ganz unten) belegt werden.



Hinweis:

Die über den Funk-Controller abgespeicherten bzw. aufgerufenen Werte für die Lichtszenen 1-5 und die Alles-Ein- bzw. Alles-Aus-Funktion sind identisch mit den von einem anderen Funk-Sender (z.B. Handsender) aufgerufenen bzw. abgespeicherten Werten.

3.3.1 Speichern und Ändern von Lichtszenen

Sie können sowohl eine Lichtszenen als auch „Alles-Ein“ oder „Alles-Aus“ komplett oder raumweise getrennt Ihren Vorstellungen entsprechend ändern und speichern. Weiterhin können Sie auch nur die Einstellungen für Lichtaktoren oder für Jalousieaktoren ändern und speichern.



Hinweis Jalousie

Bei Jalousieaktoren können nur die Endlagen der Jalousie (ganz oben, ganz unten) in Lichtszenen gespeichert werden. Wenn sich während des Speicherns einer Lichtszene die Jalousie nicht in einer Endlage oder auf dem Weg dorthin befindet, wird diese Jalousie nicht in der Lichtszene gespeichert.



Hinweis Funk-Schaltaktor Mini

Falls in Ihrem Funk-System ein Funk-Schaltaktor Mini eingesetzt ist, der nicht mit mindestens R2 gekennzeichnet ist (siehe Druckbild), beachten Sie bitte folgende Besonderheit:

Erfolgt das Abspeichern von Lichtszenen bei diesem Schaltaktor über den Funk-Controller, so wird hierbei **immer** der Wert "Aus" abgespeichert.

Um den Wert "Ein" für die Lichtszene zu hinterlegen, speichern Sie diese über einen anderen Funk-Sender ab (z.B. Funk-Handsender). Lesen Sie dazu die entsprechende Bedienungsanleitung des Funk-Senders.

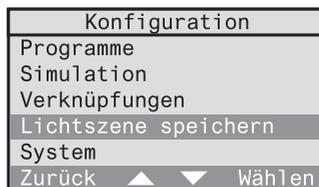
3.3.1 Speichern und Ändern von Lichtszenen

Vorgehensweise

Stellen Sie zunächst in dem gewünschten Bereich (Raum oder alle Räume) Ihre Lichtszene für Lichtaktoren und/oder Jalousieaktoren ihren Bedürfnissen entsprechend ein.

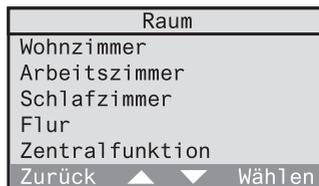
3.3.1.1

Wählen Sie im Menü "*Konfiguration - Lichtszene speichern*" an.



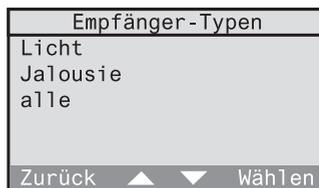
3.3.1.2

Es folgt eine Liste mit den verfügbaren Räumen. Wählen Sie hier den Raum, in dem Sie eine Lichtszene ändern und speichern wollen. Bei der Auswahl "*Zentralfunktion*" können Sie eine raumübergreifende Lichtszene ändern und speichern.



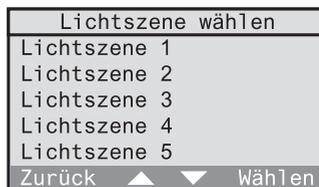
3.3.1.3

Wählen Sie jetzt aus, ob Sie die Lichtszene für alle Aktoren oder nur für die Licht- oder Jalousieaktoren ändern und speichern wollen.



3.3.1.4

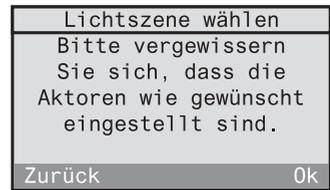
Wählen Sie abschließend die Lichtszene, die Sie speichern möchten. Es stehen die Lichtszenen 1-5, Alles-Ein und Alles-Aus zur Verfügung.



3.3.1 Speichern und Ändern von Lichtszenen

3.3.1.5

Bevor die Lichtszene gespeichert wird, sollten Sie sich nochmals vergewissern, dass die betroffenen Aktoren wie gewünscht eingestellt sind. Bestätigen Sie dann mit "Ok".



Es ertönt ein kurzer Signalton und die Lichtszene wird gespeichert und Sie gelangen wieder zurück zum Bildschirm 3.3.1.3 um weitere Lichtszenen in dem gewählten Bereich ändern und speichern zu können.

Andernfalls führt Sie eine kurze Betätigung von "Zurück" auf den vorherigen Bildschirm, bzw. auf die nächsthöhere Menüebene. Durch eine lange Betätigung von "Zurück" erreichen Sie wieder die Standard-Anzeige.

3.3.2 Aufrufen von Lichtszenen

Sie können alle gespeicherten Lichtszenen (einschließlich Alles-Ein und Alles-Aus) raumweise getrennt nach Licht und Jalousie direkt über das Menü oder per Kurzwahl über die Zifferntasten des Tastenfeldes aufrufen.

Aufrufen von Lichtszenen über das Menü

Um Lichtszenen über das Menü aufzurufen, wählen Sie zunächst im Menü "Automatik - Lichtszenen" an.

3.3.2.1

Es folgt eine Liste mit den verfügbaren Räumen. Wählen Sie hier den Raum, in dem Sie eine Lichtszene aufrufen wollen. Wählen Sie "Zentralfunktion" wenn Sie eine raumübergreifende Lichtszene aufrufen wollen.

Raum	
Wohnzimmer	
Arbeitszimmer	
Schlafzimmer	
Flur	
Zentralfunktion	
Zurück ▲ ▼	Wählen

3.3.2.2

Wählen Sie jetzt aus, ob Sie die Lichtszene für alle Aktoren oder nur für die Licht- oder Jalousieaktoren aufrufen möchten.

Empfänger-Typen	
Licht	
Jalousie	
alle	
Zurück ▲ ▼	Wählen

3.3.2.3

Wählen Sie abschließend die Lichtszene, die Sie aufrufen möchten. Es stehen die Lichtszenen 1-5, Alles-Ein und Alles-Aus zur Verfügung.

Lichtszene wählen	
Lichtszene 1	
Lichtszene 2	
Lichtszene 3	
Lichtszene 4	
Lichtszene 5	
Zurück ▲ ▼	Wählen

3.3.2 Aufrufen von Lichtszenen

Die Lichtszene wird aufgerufen und Sie gelangen wieder zurück zum Bildschirm 3.3.2.2 um weitere Lichtszenen in dem gewählten Bereich aufrufen zu können.

Andernfalls führt Sie eine kurze Betätigung von "Zurück" auf den vorherigen Bildschirm, bzw. auf die nächsthöhere Menüebene. Durch eine lange Betätigung von "Zurück" erreichen Sie wieder die Standard-Anzeige.

Aufrufen von Lichtszenen per Kurzwahl

Oft benötigte Lichtszenen können Sie einer der Zifferntasten 0-9 des Tastenfeldes (3) frei zuweisen um sie dann per Kurzwahl direkt aufzurufen.

3.3.2.4

Um eine Lichtszene einer Zifferntaste zuzuweisen, markieren Sie zunächst die Lichtszene gemäß den Bildschirmen 3.3.2.1 bis 3.3.2.3 an (hier: Lichtszene 3). Betätigen Sie dann die gewünschte Zifferntaste so lange (ca. 1 s) bis ein kurzer Ton erklingt. Die Zuweisung ist damit abgeschlossen.

Lichtszene wählen	
Lichtszene 1	
Lichtszene 2	
Lichtszene 3	
Lichtszene 4	
Lichtszene 5	
Zurück	▲ ▼ Wählen

Zum Aufrufen der Lichtszene per Kurzwahl muss der Funk-Controller den Standard-Bildschirm (siehe Ausklappseite) anzeigen. Betätigen Sie dann kurz die gewünschte Zifferntaste um die Lichtszene aufzurufen.

3.4 Heizungsregelung

Die Motor-Stellantriebe Ihrer Heizung können sowohl ohne Raumtemperatur-Sensoren als auch mit Raumtemperatur-Sensoren über den Funk-Controller geregelt werden.

In beiden Fällen gibt der Funk-Controller Temperatur-Sollwerte über zeitgesteuerte Programme, Verknüpfungen und im manuellen Betrieb für die Motor-Stellantriebe vor. Gültig ist jeweils der zuletzt gesendete Wert.

- **Zeitgesteuerte Programme**

Zu vorgegebenen Zeitpunkten werden Temperatur-Sollwerte an ausgewählte Motor-Stellantriebe gesendet und dort ausgewertet. Lesen Sie hierzu Kapitel 3.1 "Arbeiten mit Programmen" (Seite 109).

- **Verknüpfungen**

Mit Funk-Sendern (z.B. Handsender, Wandsender etc.) können Sie Temperatur-Sollwerte von dem Funk-Controller an die Motor-Stellantriebe senden lassen.

Lesen Sie hierzu Kapitel 3.2 "Arbeiten mit Verknüpfungen" (Seite 145).

- **Manueller Betrieb**

Im "Aktionen-Menü" des Funk-Controllers können Sie für Ihre Motor-Stellantriebe Temperatur-Sollwerte einstellen oder ändern. Weiterhin kann die Party Funktion oder Frostschutz angewählt werden.

Lesen Sie hierzu Kapitel 4.0 "Manueller Betrieb" (Seite 179).

Die zugehörigen Temperatur-Istwerte werden je nach Einstellung von den Motor-Stellantrieben, den Raumtemperatur-Sensoren oder dem Funk-Controller geliefert. Diese Einstellung hat ihr Installateur im Konfigurationsmenü vorgenommen (siehe Montage- und Inbetriebnahme-Anleitung, Kapitel 3.5).

Folgende Zusatzfunktionen bieten Ihnen Komfort bei der Heizungsregelung mit dem Funk-Controller:

Urlaub

Bei Aktivierung der Urlaubs-Funktion wird ein von ihnen definierter Temperatur-Sollwert für eine bestimmte Dauer (1 bis 31 Tage) fest eingestellt, d.h. er wird von keinem anderen Sollwert (z.B. aus einem zeitgesteuerten Programm) überschrieben.

Die Urlaubs-Funktion endet nach Ablauf der eingestellten Dauer bzw. durch manuelles Deaktivieren. Als erster Tag der Urlaubs-Funktion gilt der Tag an dem die Urlaubs-Funktion aktiviert wird.

Die Urlaubs-Funktion kann sich auf ihr gesamtes Haus (Zentralfunktion), auf bestimmte Räume oder auf einzelne Motor-Stellantrieb beziehen.

Sie können die Urlaubs-Funktion im "Automatik-Menü" aufrufen und deaktivieren.

- Anwendungsbeispiel:

Ein Programm schaltet Ihre Heizung normalerweise morgens auf 22 °C und abends auf 15 °C. Heute (Samstag) fahren Sie in den Ski-Urlaub und kommen eine Woche später wieder zurück. Bevor Sie morgens um 08:00 Uhr losfahren aktivieren Sie noch die Urlaubs-Funktion im Funk-Controller (Temperatur-Sollwert: 15 °C, Dauer 7 Tage). Bei Ihrer Rückkehr am Samstag Abend ist ihr Haus wieder wohnlich warm, da die Heizung bereits seit morgens aktiv ist.

Frostschutz

Bei Aktivierung der Frostschutz-Funktion wird ein von ihnen definierter Temperatur-Sollwert (Vorgabe: 15 °C) fest eingestellt, d.h. er wird von keinem anderen Sollwert (z.B. von einem zeitgesteuerten Programm) überschrieben. Die Frostschutz-Funktion muss durch manuelles Ausschalten beendet werden. Sie ist sinnvoll, wenn sie mehr als 31 Tage am Stück außer Haus sind, andernfalls empfiehlt es sich die Urlaubs-Funktion zu nutzen. Die Frostschutz-Funktion kann im "Aktionen-Menü", über "Verknüpfungen" oder über "Programme" aktiviert bzw. deaktiviert werden.

- **Anwendungsbeispiel:**

Ein Programm schaltet Ihre Heizung normalerweise morgens auf 22 °C und abends auf 15 °C.

Diesen Winter fahren Sie jedoch ausnahmsweise für 5 Wochen in Urlaub. Vor ihrer Abfahrt aktivieren Sie die Frostschutz-Funktion (z.B. 10 °C), welche Sie nach Ihrer Rückkehr wieder deaktivieren.

Party

Bei Aktivierung der Party-Funktion wird ein von Ihnen definierter Temperatur-Sollwert für eine bestimmte Zeit (1, 2, 3 oder 4 h) fest eingestellt, d.h. er wird von keinem anderen Sollwert (z.B. von einem zeitgesteuerten Programm) überschrieben.

Die Party-Funktion endet nach Ablauf der eingestellten Zeit bzw. durch manuelles Ausschalten.

Sie können die Party-Funktion im "Aktionen-Menü" oder über "Verknüpfungen" aufrufen bzw. ausschalten.

- **Anwendungsbeispiel:**

Normalerweise schaltet ein Programm Ihre Heizung wochentags um 22:00 Uhr auf 15 °C.

Heute bekommen Sie jedoch Besuch, der voraussichtlich bis nach Mitternacht bleiben wird. Entsprechend aktivieren Sie die Partyfunktion im Laufe des Abends (z.B. 20:00 Uhr) für 4 h mit einem Temperatur-Sollwert von 22 °C.

Nach Ablauf der 4 h schaltet die Heizung dann automatisch auf 15 °C.

4.0 Manueller Betrieb

Sie können einen zugeordneten Funk-Empfänger unabhängig von ablaufenden Programmen über das Menü oder direkt per Kurzwahl über die Zifferntasten des Tastenfeldes ansteuern. Hierbei können Sie dem Empfänger eine Aktion zuweisen.

Ansteuern von Empfängern über das Menü

Zum Ansteuern eines zugeordneten Funk-Empfängers über das Menü wählen Sie zunächst im Menü *"Aktionen"* an.

4.0.1

Im nächsten Bildschirm sind die Räume aufgelistet, in denen sich installierte Funk-Empfänger befinden. Wählen Sie hier den Raum aus, in dem Sie einen Funk-Empfänger ansteuern wollen (hier: Arbeitszimmer). Um raumübergreifend Empfänger des gleichen Typs anzusprechen, wählen Sie *"Zentralfunktion"*.

Raum	
Wohnzimmer	
Arbeitszimmer	
Schlafzimmer	
Flur	
Zentralfunktion	
Zurück ▲ ▼	Wählen

4.0.2

Es folgt eine Liste mit den in dem ausgewählten Raum installierten Empfänger-Typen. Wählen Sie hier den Empfänger-Typ, den Sie ansteuern wollen (hier Dimmkaktor). Die Auswahl *"alle"* ermöglicht direkt das Aufrufen der Kommen- / Gehen Funktion.

Empfänger-Typen	
Dimmkaktor	
Schaltaktor	
Tastaktor	
Jalousieaktor	
alle	
Zurück ▼	Wählen

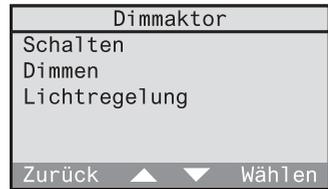
4.0.3

Wählen Sie nun den gewünschten Empfänger aus der Liste aus. Bei Dimm-, Schalt- oder Tastaktoren wird Ihnen auch immer eine Auswahl *"alle Dimmer & Schalter"* angeboten.

Dimmkaktor	
alle Dimmer & Schalter	
Deckenleuchte	
Leseleuchte	
Zurück ▲ ▼	Wählen

4.0.4

In Abhängigkeit des zuvor gewählten Empfänger-Typs (hier: Dimmkaktor) erscheinen die möglichen Aktionen. Wählen Sie hier die gewünschte Aktion aus. Im Folgenden sind die Bedeutungen aller hier möglichen Aktionen und deren Zuweisung zu den Empfänger-Typen aufgelistet.



Bedeutung der Aktionen



Hinweis:

Falls Sie für einen Empfänger eine Sonderfunktion vorsehen, kann es nach Ausführung der hier beschriebenen Aktion noch zur Ausführung einer Sonderfunktion kommen.

Lesen Sie hierzu auch das Kapitel 5.4 "Sonderfunktionen" in dieser Bedienungsanleitung.

Schalten (nur bei: Schalt- und Dimmaktoren)

Einschalten / Ausschalten

Der gewählte Empfänger wird ein- bzw. ausgeschaltet.

Toggeln (nur bei: Schalt- und Dimmaktoren)

Der gewählte Empfänger wird wechselweise ein- bzw. ausgeschaltet. Die Auswahl von "Toggeln" führt zum Umschalten (Toggeln) des Telegrammtyps (Einschalten, Ausschalten) im Funk-Controller.

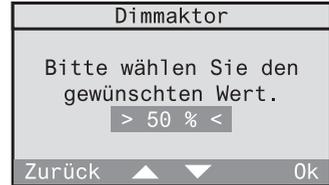
Dimmen (nur bei: Dimmaktoren)

Dimmstufe

Der Dimmaktor kann auf eine bestimmte Dimmstufe gedimmt werden. Stellen Sie hier die Dimmstufe direkt mit der Zahlen-Tastatur oder mit "▲" und "▼" ein.

Bei der ersten Betätigung von "Ok" wird die Dimmstufe zur Visualisierung an dem zugeordneten Empfänger eingestellt.

Bei der zweiten Betätigung von "Ok" wird die Dimmstufe übernommen und der Bildschirm verlassen. "Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



Tasten (nur bei: Tastaktoren)

Betätigen

Bei dem gewählten Tastaktor wird ein Tastimpuls ausgelöst.

Jalousie (nur bei: Jalousieaktoren)

Endposition - oben / unten

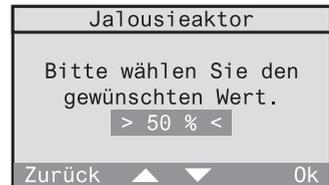
Die gewählte Jalousie wird in die obere bzw. untere Endposition gefahren.

Fahren - Position

Die gewählte Jalousie kann in eine bestimmte Position gefahren werden, wenn die Jalousiefahrzeit zuvor definiert wurde. Lesen Sie hierzu auch das Kapitel 2.3 "Einstellen der Jalousielaufzeit" in dieser Bedienungsanleitung. 0 % entspricht hierbei "ganz oben" und 100 % entspricht "ganz unten". Stellen Sie hier die Jalousieposition direkt mit der Zahlen-Tastatur oder mit "▲" und "▼" ein.

Bei der ersten Betätigung von "Ok" wird die Position zur Visualisierung angefahren. Bei der zweiten Betätigung von "Ok" wird die Position übernommen und der Bildschirm verlassen.

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



Anwesenheit (nur bei: Alle)

Gehen

Es werden die letzten Helligkeitswerte der Beleuchtung und Endpositionen der Jalousie gespeichert. Danach wird Alles-Aus gesendet.

Bei Motor-Stellantrieben wird die für "Gehen" definierte Temperatur eingestellt oder keine Aktion ausgeführt (Menü: *Konfiguration - Komponenten - Übersicht - Empfänger - <Stellantriebsliste> - Sonderfunktionen*).

Kommen

Bei Schalt-, Dimm-, Tast- und Jalousieaktoren sind in Abhängigkeit der definierten Sonderfunktionen (Verzögerung, Aktion) 3 verschiedene Reaktionen möglich:

- **Verzögerung: 0 min; Aktion: <keine Funktion>**

Der vor dem Gehen gespeicherte Wert wird beim Kommen wieder hergestellt. Beachten Sie hierzu auch den Hinweis im Kapitel 5.4.

- **Verzögerung: 0 min; Aktion: definiert**

Beim Kommen wird die definierte Aktion ausgeführt.

- **Verzögerung: > 0 min; Aktion: definiert**

Zunächst wird der vor dem Gehen gespeicherte Wert beim Kommen wieder hergestellt. Nach Ablauf der Verzögerungszeit wird dann die definierte Aktion ausgeführt.

Bei Motor-Stellantrieben wird der zu diesem Zeitpunkt gültige Temperatur-Sollwert (z.B. zeitgesteuertes Programm) wieder hergestellt.

Lesen Sie hierzu auch das Kapitel 5.2 "Die Kommen-/ Gehen-Funktion" in dieser Bedienungsanleitung.

Lichtregelung (nur bei: Schalt- und Dimmaktoren)

Lichtregelung ein /aus

Falls in dem gewählten Empfänger ein Funk-Präsenzmelder zugeordnet ist, kann hier die Lichtregelung aktiviert bzw. deaktiviert werden. Jede andere vom Funk-Controller gesendete Aktion deaktiviert eine aktive Lichtregelung.

Luxwert übernehmen

Falls in dem gewählten Empfänger ein Funk-Präsenzmelder zugeordnet ist, kann der aktuelle Helligkeitswert als Helligkeits-Sollwert (Luxwert) für die Lichtregelung im Aktor abgelegt werden.

Sollwert (nur bei: Stellantrieben)

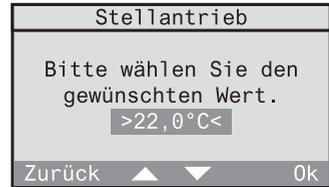
Temperatur einstellen

Der Stellantrieb kann hier auf eine bestimmte Soll-Temperatur zwischen 5 °C und 30°C in 0,5 °C Schritten eingestellt werden. Im Bildschirm wird Ihnen zunächst die aktuelle Soll-Temperatur angezeigt.

Stellen Sie die neue Soll-Temperatur direkt mit der Zahlen-Tastatur oder mit "▲" und "▼" ein und bestätigen Sie dann mit "Ok".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

Hinweis: Ist eine der Funktionen Frostschutz, Party oder Urlaub aktiv, so muss diese zunächst deaktiviert werden.



Sollwert ändern (nur bei: Stellantrieben)

Erhöhung / Absenkung

Der Temperatur-Sollwert kann hier zwischen 0,5 K und 5 K erhöht bzw. abgesenkt werden (0,5 K Schritte). Die Erhöhung bzw. Absenkung gilt temporär bis zum Empfang des nächsten neuen Temperatur-Sollwertes (z.B. durch ein Programm). Die Eingabe von 0 setzt die Temperatur wieder zurück auf den ursprünglichen Temperatur-Sollwert.

Party-Funktion (nur bei: Stellantrieben)

Bei Aktivierung der Party-Funktion wird ein von Ihnen definierter Temperatur-Sollwert für eine bestimmte Zeit (1, 2, 3 oder 4 h) fest eingestellt, d.h. er wird von keinem anderen Sollwert (z.B. von einem zeitgesteuerten Programm) überschrieben.

Die Party-Funktion endet nach Ablauf der eingestellten Zeit bzw. durch manuelles Ausschalten.

Frostschutz (nur bei: Stellantrieben)

Bei Aktivierung der Frostschutz-Funktion wird ein von ihnen definierter Temperatur-Sollwert (z.B. 10 °C) fest eingestellt, d.h. er wird von keinem anderen Sollwert (z.B. von einem zeitgesteuerten Programm) überschrieben. Die Frostschutz-Funktion muss durch manuelles Ausschalten beendet werden. Sie ist sinnvoll, wenn sie mehr als 31 Tage am Stück außer Haus sind, andernfalls empfiehlt es sich die Urlaubs-Funktion zu nutzen.

Ansteuern von Empfängern per Kurzwahl

Oft benötigte Aktionen können Sie einer der Zifferntasten 0-9 des Tastenfeldes (3) frei zuweisen um sie dann per Kurzwahl direkt aufzurufen. Die folgenden Aktionen können nicht per Kurzwahl aktiviert werden, da sie jeweils einen definierten Wert benötigen:

- Dimmen - Dimmstufe
- Jalousie - fahren - Position
- Temperatur-Sollwert einstellen
- Party-Funktion
- Frostschutz

Um eine Aktion einer Zifferntaste zuzuweisen, wählen Sie zunächst die Aktion gemäß den Bildschirmen 4.0.1 bis 4.0.4 aus und markieren diese. Betätigen Sie dann die gewünschte Zifferntaste so lange (ca. 1 s) bis ein kurzer Ton erklingt.

Die Zuweisung ist damit abgeschlossen.

Zum Aufrufen der Aktion per Kurzwahl muss der Funk-Controller den Standard-Bildschirm (siehe Ausklappseite) anzeigen. Betätigen Sie dann kurz die gewünschte Zifferntaste um die Aktion auszuführen.



Hinweis:

Unabhängig von dem Funk-Controller können Sie ihre Funk-Empfänger auch direkt über Funk-Sender ansteuern. Voraussetzung hierfür ist, dass die Sender zuvor in die entsprechenden Empfänger zugeordnet wurden (lesen Sie dazu die Bedienungsanleitung des jeweiligen Produkts).

5.0 Komfort-Funktionen

Neben dem Automatik- und dem Manuellen Betrieb beinhaltet der Funk-Controller noch weitere Funktionen und Besonderheiten, die Ihnen den Alltag erleichtern. Hierzu gehören:

- 5.1 Arbeiten mit Kurznachrichten
- 5.2 Die Kommen-/ Gehen-Funktion
- 5.3 Die Mastertaste
- 5.4. Sonderfunktionen für Schalt-, Dimm und Jalousieaktoren
- 5.5. Sonderfunktionen für Motor-Stellantriebe

5.1 Arbeiten mit Kurznachrichten

Der Funk-Controller bietet Ihnen die Möglichkeit eine Kurznachricht abzulegen. Die Kurznachricht kann ca. 250 Zeichen umfassen. Liegt eine Kurznachricht vor, so wird Ihnen das in der Standard-Anzeige durch das Kurznachricht-Symbol (15) dargestellt. Liegt keine Nachricht vor, ist das Symbol nicht vorhanden.



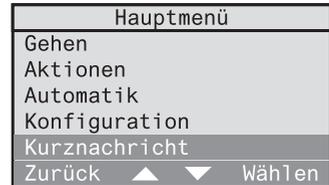
Abb. 5.a: Kurznachricht-Symbol

Erstellen einer Kurznachricht

Damit Sie eine neue Kurznachricht erstellen können, muss der Kurznachrichtenspeicher des Funk-Controllers leer sein. Liegt also noch eine alte Kurznachricht vor, so müssen Sie diese zunächst löschen (siehe: Löschen einer Kurznachricht).

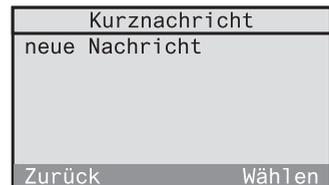
5.1.1

Wählen Sie im Hauptmenü *"Kurznachricht"* an. *"Zurück"* führt Sie wieder in die Standard-Anzeige.



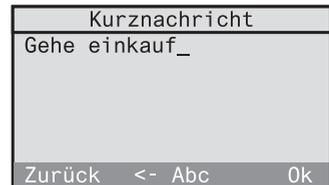
5.1.2

Falls der Kurznachrichten-Speicher leer ist, können Sie nun *"neue Nachricht"* anwählen. Andernfalls müssen Sie zunächst die alte Nachricht löschen (siehe: Löschen einer Kurznachricht). *"Zurück"* führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



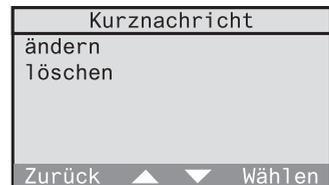
5.1.3

In diesem Bildschirm können Sie nun eine Kurznachricht eingeben. Zur Texteingabe lesen Sie das Kapitel "1.3.3 Eingeben von Text". Bestätigen Sie mit *"Ok"*. *"Zurück"* führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



5.1.4

Sie gelangen in ein Menü zum Ändern oder Löschen der erstellten Nachricht. Lesen Sie dazu *"Ändern bzw. Löschen einer Kurznachricht"*. Mit *"Zurück"* bestätigen Sie die erstellte Nachricht und kehren zurück ins Menü.

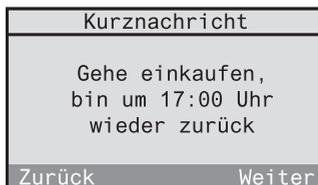


Ändern bzw. Löschen einer Kurznachricht

Um eine bestehende Kurznachricht zu löschen bzw. zu ändern wählen Sie im Hauptmenü "*Kurznachricht*" an.

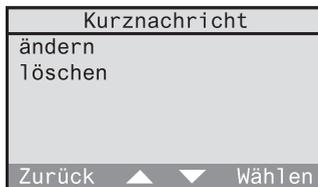
5.1.5

Die Kurznachricht wird dargestellt. Mit "*Weiter*" erhalten Sie ein Menü zum Ändern bzw. Löschen der Nachricht. "*Zurück*" führt Sie wieder zum Menü.



5.1.6

Wählen Sie "*ändern*" um die Nachricht zu bearbeiten. Wählen Sie "*löschen*" und bestätigen Sie die folgende Sicherheitsabfrage mit "*Ja*" zum Löschen der Nachricht. "*Zurück*" führt Sie wieder zum Menü.



Hinweis:

Die Mastertaste (9) kann wahlweise mit dem Kurznachricht-Menü oder mit der Kommen-/Gehen-Funktion belegt werden.

Dies ermöglicht Ihnen einen direkten Zugriff über die Mastertaste auf die jeweilige Funktion. Lesen Sie dazu das Kapitel 5.3 "Die Mastertaste" in dieser Bedienungsanleitung.

5.2 Die Kommen-/ Gehen-Funktion

Durch Aktivierung der Gehen-Funktion werden die letzten Helligkeitswerte der Beleuchtung und die Endpositionen der Jalousie gespeichert. Danach sendet der Funk-Controller Alles-Aus.

Bei Motor-Stellantrieben wird die für "Gehen" definierte Temperatur eingestellt oder keine Aktion ausgeführt (Menü: *Konfiguration - Komponenten - Übersicht - Empfänger - <Stellantriebsliste> - Sonderfunktionen*).

Die Kommen-Funktion führt bei Schalt-, Dimm-, Tast- und Jalousieaktoren in Abhängigkeit der jeweils vordefinierten Sonderfunktionen (siehe Kapitel 5.4) zu folgenden Reaktionen:

① **Verzögerung: 0 min; Aktion: <keine Funktion>**

Der vor dem Gehen gespeicherte Wert wird beim Kommen wieder hergestellt.

② **Verzögerung: 0 min; Aktion: definiert**

Beim Kommen wird die definierte Aktion ausgeführt.

③ **Verzögerung: > 0 min; Aktion: definiert**

Zunächst wird der vor dem Gehen gespeicherte Wert beim Kommen wieder hergestellt. Nach Ablauf der Verzögerungszeit wird dann die definierte Aktion ausgeführt.



Technischer Hinweis Funk-Schaltaktor Mini

Falls in Ihrem Funk-System ein Funk-Schaltaktor Mini eingesetzt ist, der nicht mit mindestens R2 gekennzeichnet ist (siehe Druckbild), beachten Sie bitte folgende Besonderheit:

Dieser Schaltaktor speichert beim Aufruf der Gehen-Funktion **immer** den Zustand "Aus" ab.

Entsprechend würde dieser Schaltaktor bei der Sonderfunktions-Einstellung ① beim Aufruf der Kommen-Funktion ausgeschaltet bleiben.

Falls Sie hierbei den Zustand "Ein" bevorzugen, empfiehlt es sich die Sonderfunktions-Einstellung ② mit

Verzögerung = 0 min; Aktion: Ein

zu wählen. Entsprechend schaltet der Schaltaktor dann bei Aktivierung der Kommen-Funktion **immer** ein.

5.2 Die Kommen-/ Gehen-Funktion

Bei Motor-Stellantrieben wird durch die Kommen-Funktion, der zu diesem Zeitpunkt gültige Temperatur-Sollwert (z.B. zeitgesteuertes Programm) wieder eingestellt.

Der aktuelle Status des Funk-Controllers wird Ihnen im Display durch Symbol (16) dargestellt:



Anwesend



Abwesend

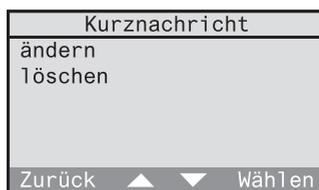
Wenn Sie ein Programm als Anwesenheitssimulation ausgewählt haben (vgl. Kap 3.1.5) wird dieses Programm beim „Gehen“ aktiviert. Die Schaltzeiten werden dann per Zufall um ± 15 Minuten variiert.

Alle anderen aktivierten Programme werden unabhängig von der Kommen-/Gehen-Funktion ausgeführt.

5.2.1

Wählen Sie im Hauptmenü "Gehen" an, wenn Sie Ihr Haus verlassen. Die entsprechende Funktion wird ausgeführt und in der Standard-Anzeige erscheint dann das Abwesend-Symbol und der Menü Punkt wechselt automatisch auf "Kommen".

Wählen Sie entsprechend "Kommen" an, wenn Sie wieder anwesend sind.



Hinweise

Die Mastertaste (9) kann wahlweise mit der Kommen-/ Gehen-Funktion oder dem Kurznachricht-Menü belegt werden.

Dies ermöglicht Ihnen einen direkten Zugriff über die Mastertaste auf die jeweilige Funktion. Lesen Sie dazu das Kapitel 5.3 "Die Mastertaste".

Die Kommen-/ Gehen-Funktion kann auch über einen Sender aufgerufen werden. Lesen Sie dazu das Kapitel 3.2 "Arbeiten mit Verknüpfungen".

5.3 Die Mastertaste

Die Mastertaste (9) kann wahlweise mit einer der folgenden Funktionen frei belegt werden:

- **Keine Funktion**

Die Mastertaste hat keine Funktion.

- **Kurznachricht**

Über die Mastertaste kann eine Kurznachricht abgerufen, erstellt, geändert oder gelöscht werden. Lesen Sie dazu auch das Kapitel 5.1 "Arbeiten mit Kurznachrichten".

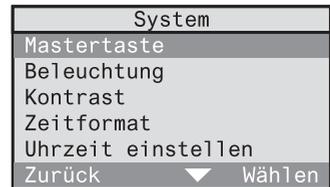
- **Kommen-/ Gehen Funktion**

Über die Mastertaste kann wechselweise die Kommen- bzw. die Gehen-Funktion aktiviert werden. Lesen Sie dazu auch das Kapitel 5.2 "Die Kommen-/ Gehen-Funktion".

5.3.1

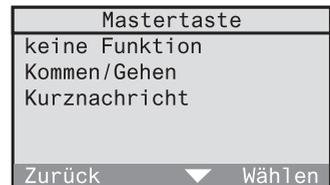
Um die Mastertaste mit einer Funktion zu belegen, wählen Sie im Menü *"Konfiguration - System - Mastertaste"*.

"Zurück" führt Sie jeweils auf die nächsthöhere Menüebene.



5.3.2

Sie erhalten eine Übersicht der möglichen Funktionen für die Mastertaste. Setzen Sie hier die Markierung auf die Funktion, die Sie direkt über die Mastertaste aktivieren wollen und bestätigen Sie die Auswahl mit *"Wählen"*. Die Funktion ist gewählt, der Bildschirm springt auf die nächsthöhere Ebene.



5.4 Sonderfunktionen für Schalt-, Dimm- und Jalousieaktoren

Für jeden Schalt-, Dimm- oder Jalousieaktor können Sie bei Bedarf die Sonderfunktionen Verzögerungszeit und Aktion einstellen. Es gibt drei verschiedene Einstellmöglichkeiten:

① **Verzögerung: 0 min; Aktion: <keine Funktion>**

Dies ist die Voreinstellung für jeden Empfänger, d.h. der zugehörige Empfänger führt keine Sonderfunktionen aus. Beim Aufruf der Kommen-Funktion wird der vor dem Gehen gespeicherte Wert wieder hergestellt.

② **Verzögerung: 0 min; Aktion: definiert**

Bei Aktivierung der Kommen-Funktion führt der zugehörige Empfänger unmittelbar die hier definierte Aktion aus.

Beispiel: Schaltaktor; Verzögerung: 0 min; Aktion: Ein

⇒ Bei Aktivierung der Kommen-Funktion schaltet der Schaltaktor ein.

③ **Verzögerung: > 0 min; Aktion: definiert**

Der zugehörige Empfänger führt beim Empfang eines zugeordneten Funk-Telegramms des Funk-Controllers zunächst die dadurch bewirkte Aktion aus. Nach der definierten Verzögerungszeit führt er dann die hier unter Sonderfunktionen definierte Aktion aus.

Beispiel: Schaltaktor; Verzögerung: 1 min; Aktion: Aus

Weiterhin ist eine Verknüpfung für diesen Schaltaktor definiert, wobei als Auslöser ein Funk-Wächter den Empfänger einschalten soll.

⇒ Der Schaltaktor schaltet beim Empfang eines Wächter Telegramms über den Funk-Controller zunächst ein und nach Ablauf von 1 min wieder aus.

⇒ Bei Aktivierung der Kommen-Funktion wird im Schaltaktor zunächst der vor dem Gehen gespeicherte Wert hergestellt. Nach Ablauf der Verzögerungszeit von 1 min schaltet er dann aus.



Technischer Hinweis Funk-Schaltaktor Mini

Falls in Ihrem Funk-System ein Funk-Schaltaktor Mini eingesetzt ist, der nicht mit mindestens R2 gekennzeichnet ist (siehe Druckbild), beachten Sie bitte folgende Besonderheit:

Dieser Schaltaktor speichert beim Aufruf der Gehen-Funktion oder beim Speichern einer Lichtszene über den Funk-Controller **immer** den Zustand "Aus" ab.

Entsprechend würde dieser Schaltaktor bei der Sonderfunktions-Einstellung ① beim Aufruf der Kommen-Funktion ausgeschaltet bleiben.

Falls Sie hierbei den Zustand "Ein" bevorzugen, empfiehlt es sich die Sonderfunktions-Einstellung , mit

Verzögerung = 0 min; Aktion: Ein

zu wählen. Entsprechend schaltet der Schaltaktor dann bei Aktivierung der Kommen-Funktion **immer** ein.

Erfolgt das Abspeichern von Lichtszenen bei diesem Schaltaktor über den Funk-Controller, so wird hierbei immer der Wert "Aus" abgespeichert. Um den Wert "Ein" für die Lichtszene zu hinterlegen speichern Sie diese über einen anderen Funk-Sender ab (z.B. Funk-Handsender).

Einstellung von Verzögerungszeit und Aktion für einen Empfänger

Um für einen bestimmten Empfänger die Verzögerungszeit und die Aktion einzustellen, wählen Sie im Menü „Konfiguration - Komponenten - Übersicht“ an.

5.4.1

Wählen Sie hier den Raum in dem sich der gewünschte Empfänger befindet (hier: Arbeitszimmer).

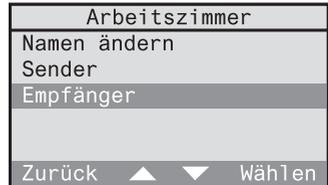
"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



5.4.2

Wählen Sie in dem Menü "Empfänger".

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

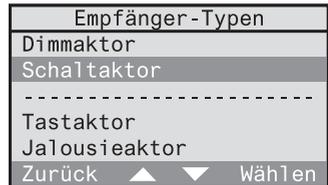


5.4.3

Sie erhalten eine Liste mit Empfänger-Typen. Oberhalb der Linie "---" befinden sich die in dem gewählten Raum tatsächlich verfügbaren Sender-Typen. Unterhalb der Linie sind alle weiteren Sender-Typen aufgelistet.

Wählen Sie oberhalb der Linie den Sender-Typ, bei dem Sie die Verzögerungszeit und Aktion einstellen wollen (hier: Schaltaktor).

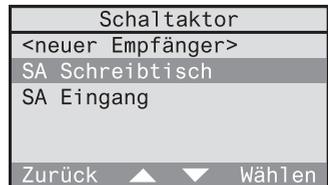
"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



5.4.4

Sie erhalten eine Liste mit den im gewählten Raum verfügbaren Schaltaktoren. Wählen Sie den Schaltaktor aus bei dem Sie die Verzögerungszeit und Aktion einstellen wollen (hier: SA Schreibtisch).

"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.



5.4.5

Wählen Sie hier "*Sonderfunktionen*" an.
"Zurück" führt Sie zum vorherigen Bildschirm.

SA Schreibtisch	
Namen ändern	
Raum zuordnen	
Sonderfunktionen	
löschen	
Zurück ▲ ▼	Wählen

5.4.6

Wählen Sie "*Verzögerung*" an um eine Verzögerungszeit zwischen 0 und 240 min (Schrittweite 1 min) einzustellen.
Wählen Sie "*Aktion*" an um dem gewählten Empfänger eine Aktion zuzuweisen.
Mit "Zurück" werden die eingestellten Werte übernommen.

SA Schreibtisch	
Verzögerung:	
0min	
Aktion	
<keine Funktion>	
Zurück ▼	Wählen



Lesehinweis Aktionen

Die Bedeutung der einzelnen Aktionen ist in dieser Bedienungsanleitung im Kapitel 3.1.1 "Erstellen von zeitgesteuerten Programmen" ab Seite 119 erläutert.

5.5 Sonderfunktionen für Funk-Motor-Stellantriebe

Für Ihre Funk-Motor-Stellantriebe können Sie Sonderfunktionen definieren. Wählen Sie hierzu im Menü "*Konfiguration - Komponenten - Übersicht - <Raum> - Empfänger - <Stellantriebsliste> - Sonderfunktionen*" an.

5.5.1

Folgende Sonderfunktionen sind auswählbar:

- Heizkreisverteiler
- Grundtemperatur
- Gehen-Temperatur
- Istwertgeber

MSA	
Heizkreisverteiler	
Grundtemperatur	
Gehen-Temperatur	
Istwertgeber	
Zurück	▲ ▼ Wählen

Heizkreisverteiler

Falls der Funk-Motor-Stellantrieb an einem Heizkreisverteiler (z.B. Fußbodenheizung) betrieben wird, müssen Sie dies hier einstellen. Dadurch werden der Temperatur-Sollwert und -Istwert alle 3 min anstatt alle 10 min aktualisiert. Der jeweils aktive Zustand wird Ihnen durch den dunklen Auswahlbalken über "Ja" oder "Nein" dargestellt.

Bei der Auswahl "Ja" (Heizkreisverteiler) darf als Istwertgeber nicht der Motor-Stellantrieb ausgewählt werden (siehe Sonderfunktion "Istwertgeber").

Grundtemperatur

Stellen Sie hier eine Grundtemperatur zwischen 5 °C und 30 °C (Schrittweite: 0,5 K) ein. Falls Sie keinen Wert vorgeben, so gilt 18 °C als Grundtemperatur.

Der zugehörige Funk-Motor-Stellantrieb stellt diese Grundtemperatur ein, wenn ihm kein anderer Temperatur-Sollwert zur Verfügung steht (z.B. nach Initialisierung).

Gehen-Temperatur

Falls beim Aufrufen der Gehen-Funktion eine bestimmte Temperatur eingestellt werden soll, kann diese hier in einem Bereich von 5 °C bis 30 °C mit einer Schrittweite von 0,5 K definiert werden. Andernfalls bleibt beim Gehen die aktuelle Temperatur erhalten.

Lesen Sie hierzu auch das Kapitel 5.2 "Die Kommen-/ Gehen-Funktion" in der Bedienungsanleitung.

Istwertgeber

Damit ein Funk-Motor-Stellantrieb eine Regelung mit einem Temperatur-Sollwert durchführen kann, benötigt er einen Temperatur-Istwert.

Als Istwertgeber können entweder der Stellantrieb selbst (Sensor Stellantrieb), ein Raumtemperatur-Sensor (Raumtemp.-Sensor) oder der Funk-Controller (Sensor Funk-Contr.) fungieren.

Jeder Funk-Motor-Stellantrieb bekommt beim Zuordnungsprozess mit dem Funk-Controller automatisch einen Istwertgeber zugeordnet.

Befindet sich in dem Raum des Funk-Motor-Stellantriebs kein Funk-Raumtemperatur-Sensor, so ist jeder Motor-Stellantrieb für sich selbst der Istwertgeber.

Sobald sich ein oder mehrere Raumtemperatur-Sensoren in dem Raum befinden, so wird der zuerst zugeordnete Raumtemperatur-Sensor dem oder den Funk-Motor-Stellantrieben des Raumes als Istwertgeber zugeordnet. Dies gilt auch wenn der Raumtemperatur-Sensor erst nach dem Funk-Motor-Stellantrieb zugeordnet wird.

Den jeweils aktiven Istwertgeber können Sie im "Sonderfunktionen Menü" abfragen. Er wird durch den dunklen Auswahlbalken dargestellt (siehe Abbildung: hier: Sensor Funk-Contr.). Dieses Menü erlaubt es Ihnen den Istwertgeber individuell zu verändern.

Stellantrieb
Raumtemp.-Sensor
Sensor Funk-Contr.
Sensor Stellantrieb
Zurück ▲ ▼ Wählen

Hinweis:

Die Einstellung "Sensor Stellantrieb" darf nicht genutzt werden, wenn der Funk-Motor-Stellantrieb an einem Heizkreisverteiler eingesetzt ist (siehe Sonderfunktion: Heizkreisverteiler).

5.5.1 Status der Funk-Motor-Stellantriebe

Sie können den Status der Funk-Motor-Stellantriebe unter *"Konfiguration - Komponenten - Übersicht - <Raum> - Empfänger - <Stellantriebsliste>"* abrufen.

In dem Status-Bildschirm können Sie zur Information den aktuellen **Temperatur-Sollwert** und -Istwert des jeweiligen Motor-Stellantriebs einsehen.

Status	
Sollwert:	22.0°C
Istwert:	RTS 21.5°C
Party:	1:58h
Frostschutz:	-
Urlaub:	-
	0k

Wenn beim **Istwert** anstatt einer Temperatur-Angabe ein "-" dargestellt ist, dann ist als Istwertgeber der Funk-Motor Stellantrieb selbst angewählt ("Sensor Stellantrieb").

In diesem Fall nutzt der Funk-Motor-Stellantrieb seinen eigenen Temperatur-Istwert zur Regelung. Dieser wird nicht an den Funk-Controller gesendet.

Wenn beim Istwert ein "RTS" (Raumtemperatur-Sensor) oder "Int" (Intern) vorangestellt ist, dann ist als Istwertgeber ein Funk-Raumtemperatur-Sensor oder der Funk-Controller ausgewählt.

Weiterhin werden im Status-Bildschirm der Status von Party-Funktion, Frostschutz, Urlaubs-Funktion und Heizkreisverteiler dargestellt.

Bei einer aktiven **Party-** oder **Urlaubs-Funktion** wird Ihnen die Restzeit in Stunden (h) oder Tagen (d) angezeigt. Wurde die Party-Funktion über einen Funk-Raumtemperatur-Sensor aktiviert, so wird lediglich "RTS" für Funk-Raumtemperatur-Sensor angezeigt.

Ein aktiver **Frostschutz** und ein ausgewählter **Heizkreisverteiler** werden durch ein "✓" angezeigt.

Eine deaktivierte Funktion wird durch ein "-" dargestellt.

6.0 Projektsicherung

Dem Funk-Controller Handbuch liegt eine Funk-Controller Mastercard zur Projektsicherung bei.

Auf der Karte können alle kundenrelevanten Projektdaten eines Projektes gespeichert werden und von dort bei Bedarf auch wieder geladen werden.

Die Funk-Controller Mastercard wird von dem Funk-Controller automatisch erkannt wenn er die Standard-Anzeige anzeigt. Die Karte wird mit dem Chip zuerst gemäß Abb. 6.a in den Chipkartenleser (4) eingeschoben.

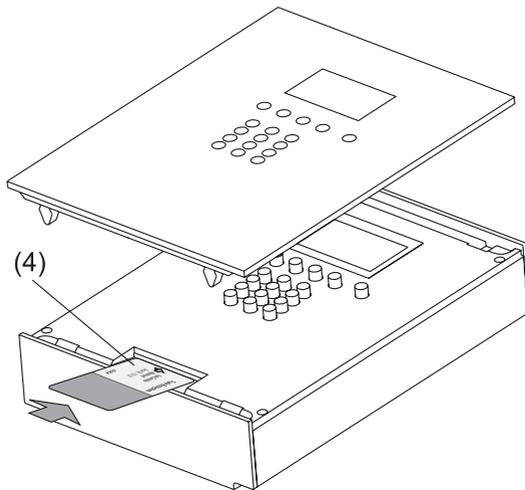


Abb. 6.a: Einföhren der Funk-Controller Mastercard



Hinweise

Gehört die eingelegte Funk-Controller Mastercard nicht zu Ihrem Funk-Controller, so erscheint ein Hinweis. Trotzdem können Sie nach Bestätigung Projektdaten von dieser Karte laden oder auf diese Karte speichern.

Glasfrontplatte

Zur Demontage der Frontplatte lesen Sie bitte das Kapitel 1.4 "Demontage der Frontplatte" der Montage- und Inbetriebnahmeanleitung.

6.1 Projekt sichern

Um die aktuellen Projektdaten zu sichern führen Sie die Funk-Controller Mastercard gemäß Kapitel 6.0 in den Chipkartenleser ein.

6.1.1

Nach Erkennen der Karte wechselt der Funk-Controller automatisch in das Mastercard Menü. Wählen Sie hier *"Projekt sichern"*. *"Zurück"* führt Sie wieder zum Standard Bildschirm.



6.1.2

Falls Sie die aktuellen Projektdaten sichern wollen, bestätigen Sie mit *"Ja"*.

Hinweis:

Eventuell vorhandene Projektdaten auf der Funk-Controller Mastercard werden überschrieben.



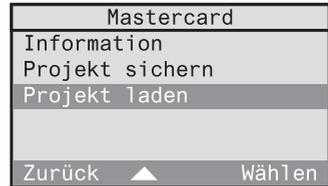
Nach dem erfolgreichen Sichern kehrt der Funk-Controller zurück ins Menü und Sie können die Funk-Controller Mastercard wieder entnehmen.

6.2 Projekt laden

Um die aktuellen Projektdaten von einer Funk-Controller Mastercard wieder zu laden führen Sie die Karte gemäß Kapitel 6.0 in den Chipkartenleser ein.

6.2.1

Nach Erkennen der Karte wechselt der Funk-Controller automatisch in das Mastercard Menü. Wählen Sie hier *"Projekt laden"*. *"Zurück"* führt Sie wieder zum Standard Bildschirm.

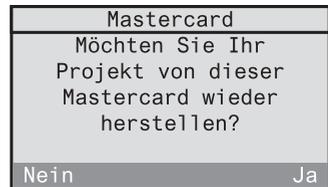


6.2.2

Falls Sie die Projektdaten von der eingelegten Karte laden wollen, bestätigen Sie mit *"Ja"*.

Hinweis:

Eventuell vorhandene Projektdaten in dem Funk-Controller werden überschrieben.



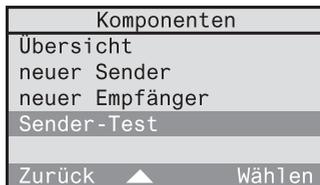
Nach dem erfolgreichen Laden kehrt der Funk-Controller zurück ins Menü und Sie können die Funk-Controller Mastercard wieder entnehmen

7.0 Sender-Diagnose

Ihr Funk-Controller bietet die Möglichkeit den Raum, Namen und Batterie-zustand der zugeordneten Sender zur Diagnose zu visualisieren.

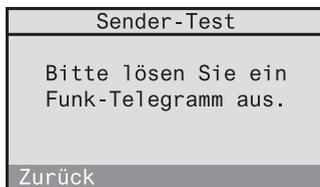
7.0.1

Wählen Sie im Menü *"Konfiguration - Komponenten - Sender-Test"* an. *"Zurück"* führt Sie jeweils auf die nächsthöhere Menüebene.



7.0.2

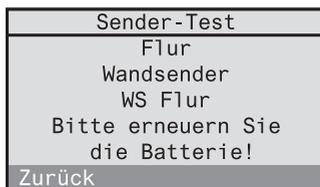
Lösen Sie nun ein Funk-Telegramm eines zugeordneten Funk-Senders aus. *"Zurück"* führt Sie auf den vorherigen Bildschirm.



7.0.3

Falls der Funk-Sender zugeordnet ist, zeigt Ihnen der Funk-Controller folgende Daten des Funk-Senders an:

- Raum
- Sender-Typ
- Sender-Namen
- Batteriezustand



Falls der Batteriezustand noch gut ist, erscheint keine Batteriezustands-Meldung.

Handbuch

Anhang

A) Störungsbehebung und Hilfe im Problemfall

Übersicht

- a) Steckersymbol (20) blinkt 
- b) Batteriesymbol (21) blinkt oder ist an 
- c) Tastatur lässt sich nicht bedienen 
- d) PIN für die Zugangssperre des Konfigurationsmenüs vergessen
- e) Ein erstelltes Programm funktioniert nicht
- f) Beim Aufruf von Lichtszenen bzw. der Kommen-Funktion bleibt ein Funk-Schaltaktor Mini immer ausgeschaltet, obwohl ein anderer Helligkeitswert abgespeichert sein müsste.
- g) Nach Betätigung von Alles-Aus oder Auslösen der Gehen-Funktion schalten ein oder mehrere Aktoren wieder ein.
- h) Eine Verknüpfung reagiert nicht
- i) Verknüpfungen reagieren nicht auf einen batteriebetriebenen Sender (z.B. Hand- oder Wandsender)
- j) Es treten Zeitverzögerungen zwischen der Betätigung des Senders und dem tatsächlichen Ausführen der Aktion im Aktor (Empfänger) auf.
- k) Das Display ist zu dunkel bzw. zu hell

a) Steckersymbol (20) blinkt 

Die 230 V Spannungsversorgung ist gestört oder unterbrochen. Prüfen Sie ob die Netzanschluss-Leitung richtig angeschlossen ist, bzw. ob die zugehörige Sicherung in Ordnung ist.

b) Batteriesymbol (21) blinkt oder ist an 

Die eingelegten Batterien sind schwach (Symbol an) und sollten in Kürze gewechselt werden. Bei blinkendem Symbol ist ein einwandfreier Betrieb im Falle eines Netzausfalles nicht mehr sichergestellt. Die Batterien sollten unmittelbar gewechselt werden.

c) Tastatur lässt sich nicht bedienen 

Prüfen Sie ob die Tastatursperre aktiv ist. Die Tastatursperre wird Ihnen durch das Schlüsselsymbol (14) in der Standard-Anzeige angezeigt. Zum Sperren bzw. Entsperren der Tastatur betätigen Sie in der Standard-Anzeige die -Taste ca. 1 s.

d) PIN für die Zugangssperre des Konfigurationsmenüs vergessen

Falls Sie die PIN für das Konfigurationsmenü einmal vergessen haben, können Sie das Menü trotz aktiver PIN-Zugangssperre aufrufen. Legen Sie dazu beim Menüaufruf eine gültige Funk-Controller Mastercard im Chipkarten-leser ein. Sie gelangen dann in das Konfigurationsmenü und sollten umgehend die PIN ändern bzw. auf 0 setzen.

e) Ein erstelltes Programm funktioniert nicht

Prüfen Sie ob das Programm aktiviert ist. Lesen Sie dazu in der Bedienungsanleitung das Kapitel 3.1.2 "Aktivieren und Deaktivieren von Programmen".

- f) Beim Aufruf von Lichtszenen bzw. der Kommen-Funktion bleibt ein Funk-Schaltaktor Mini immer ausgeschaltet, obwohl ein anderer Helligkeitswert abgespeichert sein müsste.**

Lichtszene: Beachten Sie den Hinweis zum Funk-Schaltaktor Mini im Kapitel 3.3.1 "Speichern und Ändern von Lichtszenen" in der Bedienungsanleitung.

Kommen-Funktion: Beachten Sie den Hinweis zum Funk-Schaltaktor Mini im Kapitel 5.2 "Die Kommen-/ Gehen-Funktion" in der Bedienungsanleitung.

- g) Nach Betätigung von Alles-Aus oder Auslösen der Gehen Funktion schalten ein oder mehrere Aktoren wieder ein.**

Falls Sie dieses nicht wünschen (z.B. als Notbeleuchtung) prüfen Sie die zugeordneten Sonderfunktionen bei den betroffenen Aktoren. Lesen Sie dazu das Kapitel 5.4. "Sonderfunktionen" der Bedienungsanleitung. Ist bei diesen Aktoren eine Verzögerungszeit eingestellt ist und eine Aktion (z.B. Einschalten) definiert, stellen Sie bei Verzögerung "0 min" und bei Aktion "<keine Funktion>" ein.

- h) Eine Verknüpfung reagiert nicht**

Prüfen Sie ob die Verknüpfung aktiviert ist. Lesen Sie dazu in der Bedienungsanleitung das Kapitel 3.2.2 "Aktivieren und Deaktivieren von Verknüpfungen". Prüfen Sie weiterhin ob die definierte Zeit (Tag und Uhrzeit), sowie eine eventuell vorgegebene Voraussetzung erfüllt sind.

- i) Verknüpfungen reagieren nicht auf einen batteriebetriebenen Sender (z.B. Hand- oder Wandsender)**

Prüfen Sie zunächst die Lösungsmöglichkeiten unter (h). Prüfen Sie dann den Batteriezustand der Sender-Batterien indem Sie eine Sender-Diagnose durchführen. Lesen Sie dazu in der Bedienungsanleitung das Kapitel 7.0 "Sender-Diagnose".

j) Es treten Zeitverzögerungen zwischen der Betätigung des Senders und dem tatsächlichen Ausführen der Aktion im Aktor (Empfänger) auf.

Falls zur Reichweitenverbesserung in Ihrer Funk-Installation ein externer Repeater eingesetzt ist, muss dieser im Funk-Controller auch angemeldet sein. Dadurch kann es zu Zeitverzögerungen kommen. Ist kein externer Repeater eingesetzt, darf auch kein externer Repeater im Funk-Controller angemeldet sein. Lesen Sie dazu in der Bedienungsanleitung auch die Kapitel 2.2 und 4.0 "Repeater-Funktionen".

k) Das Display ist zu dunkel bzw. zu hell

Ändern Sie den Kontrast im Menü "Konfiguration - System - Kontrast". Weiterhin kann der Kontrast immer durch gleichzeitiges Drücken der  -Taste und der Funktionstaste 2 für stärkeren Kontrast und der Funktionstaste 3 für schwächeren Kontrast eingestellt werden.



Abb. A1: Funktionstasten 2 und 3

B) Serien- und Versionsnummern

Im Menü finden Sie unter *"Konfiguration - System - Information"* die Serien- und Versionsnummern Ihres Funk-Controllers.

Notieren Sie die Nummern hier, damit Sie diese im Servicefall verfügbar haben:

1:	*	_____	_____	*
2:	*	_____		*
3:	*	_____	*	
4:	*	_____	_____	*
5:	*	_____	_____	*
6:	*	_____	_____	*
7:	*	_____	_____	*



Hinweis:

In dem grau markierten Bereich  befindet sich die Software-Versionsnummer.

C) Technische Daten

Nennspannung:	AC 230 V ~, 50/60 Hz
Batterien:	5 x Micro, AAA 1,5 V, LR 03
Umgebungstemperatur:	0 bis + 40 °C
Lager-/ Transporttemperatur:	-12 bis + 65 °C
Sendefrequenz:	433,42 MHz, ASK
Sendereichweite:	max. 100 m (im Freifeld)
Software-Klasse:	A
Schutzklasse:	II
Schutzart:	IP 20
Abmessungen (H x B x T)	240 x 182 x 52 mm

Technische Änderungen vorbehalten!

D) Gewährleistung

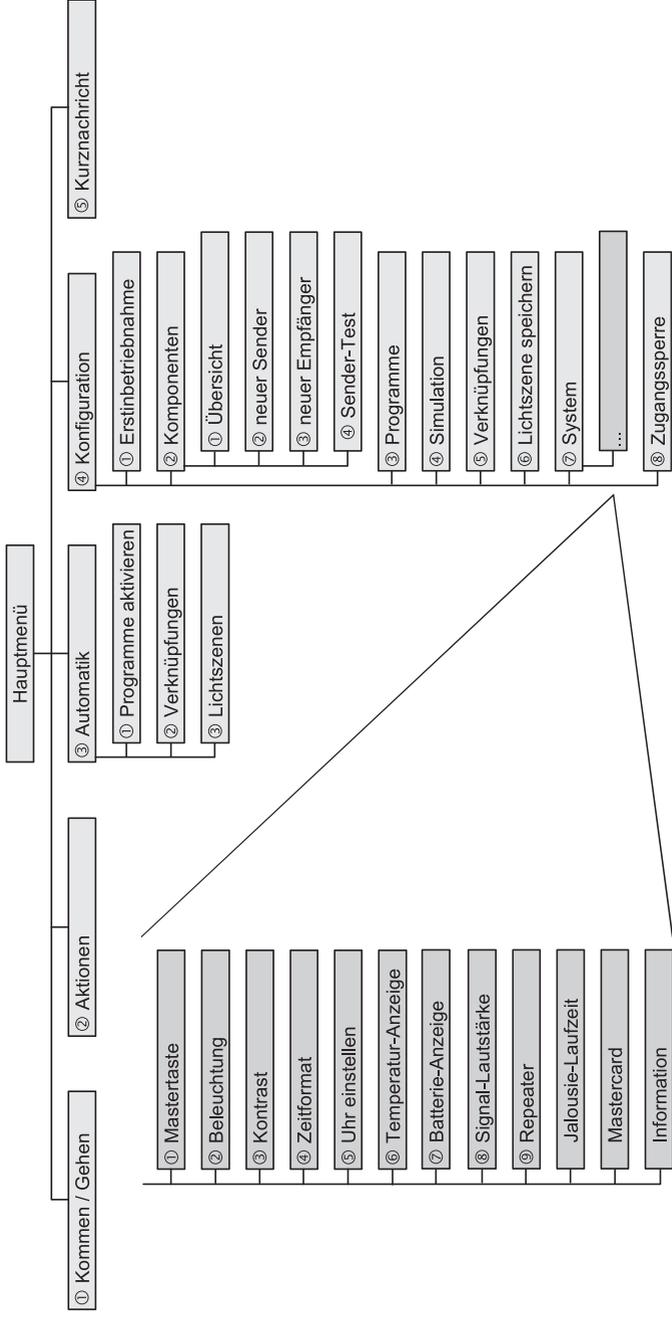
Wir leisten Gewähr im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen.

Bitte schicken Sie das Gerät portofrei mit einer Fehlerbeschreibung an unsere zentrale Kundendienststelle:

Gira
Giersiepen GmbH & Co. KG
Service Center
Dahlienstraße 12
42477 Radevormwald

 Das CE-Zeichen ist ein Freiverkehrszeichen,
das sich ausschließlich an die Behörde wendet
und keine Zusicherung von Eigenschaften beinhaltet.

Hauptmenü-Übersicht



Die Zahlen vor den Menüpunkten entsprechen den Ziffern des Tastenfeldes für die Menü-Schnellwahl. Um z.B. zum Sender-Test zu gelangen, drücken Sie nacheinander 4, 2 und 4.

GIRA

GIRA
Giersiepen GmbH & Co. KG

Postfach 12 20
D-42461 Radevormwald

Telefon: 0 21 95 / 602-0
Telefax: 0 21 95 / 602 339
Internet: www.gira.de
E-mail: info@gira.de