

Empfänger

Fax Nr.:

Absender
Telefon 0 18 05 / 252 135

Datum: 10.12.2015
Anzahl Seiten (inkl. Deckblatt) 5

Garagentorantrieb SOMFY Axorn 100 pro

Anbei senden wir Ihnen nützliche Zusatzinformationen zu unseren SOMFY-Garagentorantrieben. Verwenden Sie diese Hinweise in Verbindung mit der Montage- und Bedienungsanleitung.

1. Fehlerspeicher löschen (Reset)
2. Endlagen (Tor auf, Tor zu) neu einstellen
3. Funk-Fernsteuerung am Antrieb einlesen

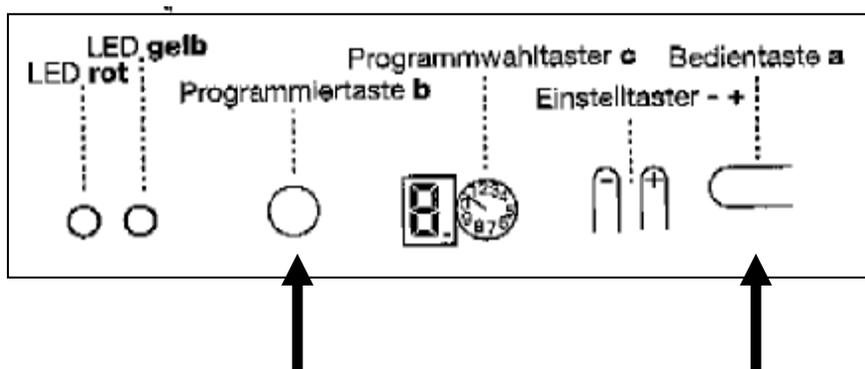
Sollten Sie weitergehende Fragen haben, stehen wir Ihnen werktags in der Zeit zwischen 8.00 Uhr und 12.00 Uhr sowie zwischen 13.00 Uhr und 17:00 Uhr gerne zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen
Ihre SOMFY Hotline

Fehlerspeicher löschen (Reset)

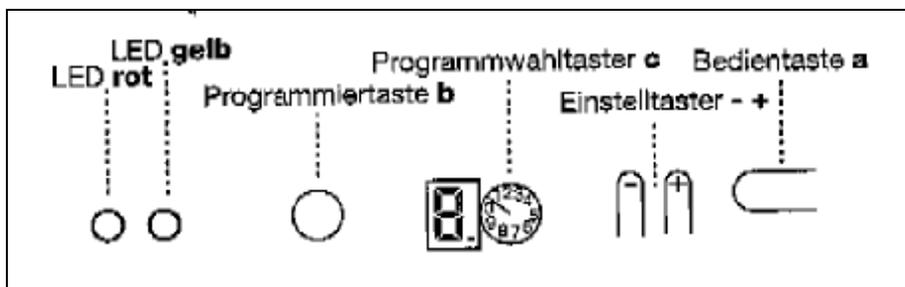
In bestimmten Fällen ist es notwendig den Fehlerspeicher des Antriebes zu löschen.

Lassen Sie sich ggf. von einer 2. Person helfen, wenn der Netzstecker weiter als eine Armlänge vom Antrieb entfernt ist.



	Anweisung	Reaktion des Antriebes
1	Stellen Sie den Wahlschalter auf „0“. Netzstecker ziehen. Vergewissern Sie sich, daß die Greybox richtig eingesteckt ist	
2	Bedientaste "a" und Programmiertaste "b" gleichzeitig gedrückt halten. (Die Bedientaste "b" ist versenkt und läßt sich z.B. mit einer Kugelschreibermine betätigen)	
3	Netzstecker einstecken und dabei die Bedientaste "a" und die Programmiertaste "b" gedrückt halten	Die Beleuchtung des Antriebes geht an, aus und bleibt dann dauerhaft an.
4	Die Bedientaste "a" und die Programmiertaste "b" loslassen.	
	Fertig	Der Fehlerspeicher ist zurückgesetzt. Die Endlagen müssen neu programmiert werden. Eingelernte Codierungen der Handsender bleiben in der Empfangselektronik erhalten und müssen nicht neu eingelernt werden.

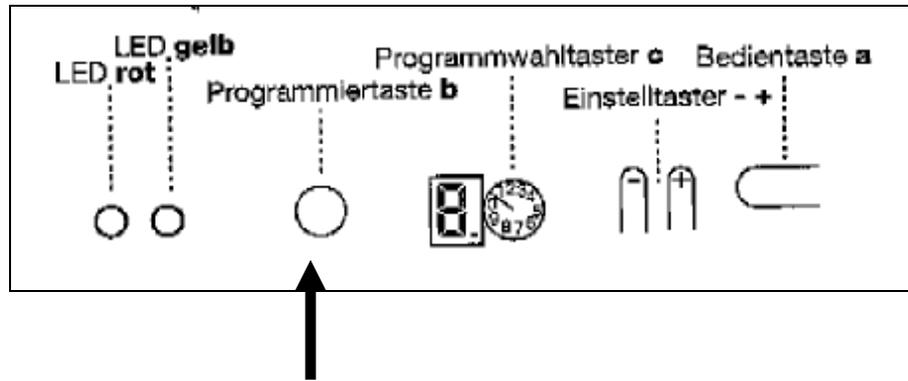
Endlagen (Tor auf und Tor zu) neu einstellen



	Programmierschritte	Reaktion des Antriebes
1	Programmier Taste "b" mindestens 2 Sekunden betätigen bis die Beleuchtung am Antrieb erlischt. (Die Bedientaste "b" ist versenkt und läßt sich z.B. mit einer Kugelschreibermine betätigen)	Die Beleuchtung geht nach ca. 2 Sekunden wieder an.
2	Bedientaste "a" kurz betätigen *	Der Laufwagen fährt bis zum mechanischen Endanschlag (Tor auf) und von dort etwa 5 cm zurück.
3	Programmier Taste "b" betätigen bis die Antriebsbeleuchtung erlischt.	Beleuchtung geht nach ca. 2 Sekunden wieder an. Die obere (Tor auf) Endlage ist gespeichert
4	Bedientaste "a" betätigen und festhalten (Totmann-Funktion), bis das Garagentor geschlossen ist. *	Garagentor fährt in die untere Endlage (Tor geschlossen).
5	Programmier Taste "b" betätigen bis die Antriebsbeleuchtung erlischt.	Beleuchtung geht nach ca. 2 Sekunden wieder an. Die untere (Tor zu) Endlage ist gespeichert
6	Bedientaste "a" betätigen	Die Warnleuchte blinkt und das Garagentor öffnet sich vollständig.
7	Bedientaste "a" wieder betätigen	Die Warnleuchte blinkt und das Garagentor schließt sich. Die benötigte Kraft zum Öffnen und Schließen ist gespeichert.
	Fertig	Die Endlagen und die Kräfteinstellung sind nun gespeichert

* Eine Korrektur der Position ist möglich: Bedientaste "a" betätigen. Bei wiederholtem Drücken wechselt jeweils die Laufrichtung.

Handsender am Antrieb einlesen



	Handsender am Antrieb einlesen	Reaktion des Antriebes
1	Programmier-taste "b" <u>kurz</u> (ca. 1 Sekunde) betätigen.	Die Beleuchtung blinkt. Achten Sie darauf, daß die folgenden Schritte innerhalb von 30 Sekunden ausgeführt werden.
2	Die Taste am Handsender etwa 2 Sekunden betätigen.	Die Beleuchtung erlischt und blinkt nach einer Weile erneut.
3	Taste am Handsender zum zweiten Mal betätigen.	Die Beleuchtung erlischt zunächst, geht für ca. 2 Sekunden an, aus und wieder an.
	Fertig	Der neue Code ist am Antrieb gespeichert.