



Chaves & Companhia

[www.chavescompanhia.com](http://www.chavescompanhia.com)

Siga-nos no FACEBOOK:

[Chaves&Companhia](#)

As instruções descritas nestas instruções são retiradas do fabricante e correspondem ao sistema praticado pela marca.

## GLOBMATIC - VELA



## INFORMAÇÕES

### Marca:

- GLOBMATIC

**Sistema:** EVOLUTIVO

**Frequência:** 868 MHz

**Pilha:** 3 VOLTS CR2016

- VELA
- LEO
- CYGNUS

## COMPACTIVEL

### Original



## INSTRUÇÕES de PROGRAMAÇÃO

### VIA RÁDIO

1. Posicione-se junto do Receptor (2/3 mt) com um comando que funcione no portão.
2. Premir em simultâneo os botões 1 e 2, o LED do comando pisca 3X, de seguida a luz fixa e apaga-se. Deste modo o recetor fica em modo de programação por aproximadamente 8 seg.
3. Transmitir com um novo emissor (1/2 seg. e soltar).
4. Esperar 10 seg. para sair do modo de programação
5. Para mais emissores, repetir os passos anteriores.
6. Verificar se funciona.

Nota: Este processo de programação o recetor só aceita emissores a utilizar o mesmo canal, ou seja, se no original está gravado no canal 1, só é possível programar o novo também no canal 1 e assim sucessivamente.

### VIA MANUAL - ATH-10

1. Na placa recetora ATH-10
2. Colocar o micro interruptor 4 na posição "ON"  
Pressionar a tecla "SW1", a luz do Led acende-se, desta forma entra em modo de programação.
3. Pressionar um dos botões do novo comando.
4. No final colocar o micro interruptor 4 na posição "OFF" para sair do modo de programação.
5. Testar o novo comando

Nota: Se pretender programar vários emissores, poderá fazê-lo em sequência enquanto a luz do LED estiver acesa (em modo de programação), ficando todos programados no momento do encerramento.

### ELIMINAR EMISSORES

#### ELIMINAR EMISSORES

1. Pressionar a tecla "SW1" durante aproximadamente por 10 seg.
2. Passado este tempo a luz do LED no recetor pisca 4X, indicando que os emissores existentes foram todos eliminados.

**ATENÇÃO:** Esta operação deve ser evitada, uma vez que quando realizada apaga todos os códigos existentes no Receptor

### NOTA TÉCNICA



### VIA MANUAL - RXGM

1. Na placa recetora RXGM
2. Pressionar a tecla "P1"  
A luz do Led acende-se, desta forma entra em modo de programação (+/- 8 seg.
3. Pressionar um dos botões do novo comando.  
O Led pisca 3X, indicando o sucesso da operação  
(se já estiver memorizado a luz piscará 6X numa cadencia mais rápida)
4. Para sair do modo de programação, pressionar novamente a tecla "SW1", ou esperar 10 seg. para sair do modo de programação.
5. Testar o novo comando

Nota: Se tentar programar o mesmo código no recetor mais de 3X seguidas, este irá sair de programação.



### VIA MANUAL – RX-23

6. Na placa recetora RX-23
7. Pressionar a tecla "SW1"  
A luz do Led acende-se, desta forma entra em modo de programação (+/- 8 seg.
8. Pressionar um dos botões do novo comando.  
O Led pisca 3X, indicando o sucesso da operação  
(se já estiver memorizado a luz piscará 6X numa cadencia mais rápida)
9. Para sair do modo de programação, pressionar novamente a tecla "SW1", ou esperar 10 seg. para sair do modo de programação.
10. Testar o novo comando

Nota: Se tentar programar o mesmo código no recetor mais de 3X seguidas, este irá sair de programação.



### ELIMINAR EMISSORES

#### ELIMINAR EMISSORES TOTAL

1. Pressionar a tecla "SW1" durante aproximadamente por 10 seg.
2. Passado este tempo a luz do LED no recetor pisca 4X, indicando que os emissores existentes foram todos eliminados.

**ATENÇÃO:** esta operação deve ser evitada, uma vez que quando realizada apaga todos os códigos existentes no Receptor.

#### ELIMINAR EMISSORES SELECIONADOS

3. Pressionar a tecla "SW1" durante aproximadamente por 2 seg.  
A luz do LED acende-se, soltar
4. Pressionar novamente o botão "SW1" até que a luz do LED no recetor pisca 4X numa cadencia mais rápida.  
Durante 6 seg.
5. Pressionar um emissor previamente gravado que se pretenda eliminar  
O LED irá piscar 3X rápido  
indicando que esse emissor foi eliminado.



### NOTA TÉCNICA

Nota: Nos motores de teto FENIX, o botão "SW1" no Recetor RX-23 é equivalente ao botão "P1" no recetor RXGM