

**SEA HEAD2 - HEAD4**  
**433 - 868 Roll**

IT

**KOOMANDO**

Istruzioni d'uso

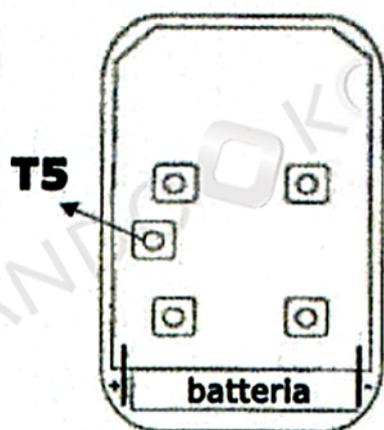
[www.koomando.com](http://www.koomando.com) - il negozio dei telecomandi

**Per la duplicazione è necessario un radiocomando perfettamente funzionante.  
Prima di iniziare la duplicazione leggere con attenzione le seguenti istruzioni.**

1. Aprire il radiocomando già memorizzato è premere il tasto 5 (come in figura) e rilasciare.
2. Entro 18 secondi premere il tasto del nuovo radiocomando che si vuole memorizzare.

Se i due tasti del radiocomando già funzionante sono memorizzati in centralina nel nuovo radiocomando verranno memorizzati entrambi i tasti.

Nel caso in cui la procedura non dovesse andare a buon fine o se si dovessero commettere errori durante la programmazione attendere 20 secondi e ricominciare l'operazione di programmazione dal punto 1.



# SEA HEAD2 - HEAD4

433 - 868 Roll

EN

KOOMANDO

Instructions for Use

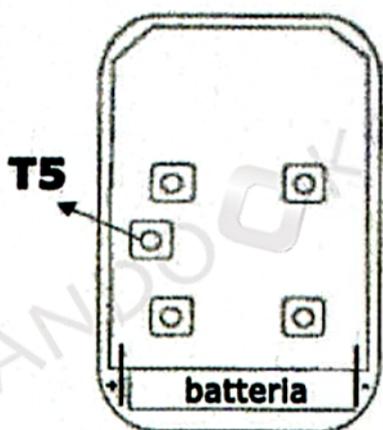
[www.koomando.com](http://www.koomando.com) - remote control store

**A fully functional remote control is required for duplication.  
Read the following instructions carefully before starting dubbing.**

1. Open the radio control already memorized and press key 5 (as in the figure) and release.
2. Within 18 seconds, press the button of the new remote control you want to memorize.

If the two keys of the already working radio control are memorized in the control unit, both keys will be memorized in the new radio control.

In the event that the procedure is not successful or if errors are made during programming, wait 20 seconds and restart the programming operation from point 1.



**SEA HEAD2 - HEAD4**

**433 - 868 Roll**

**FR**

**KOOMANDO**

**Mode d'emploi**

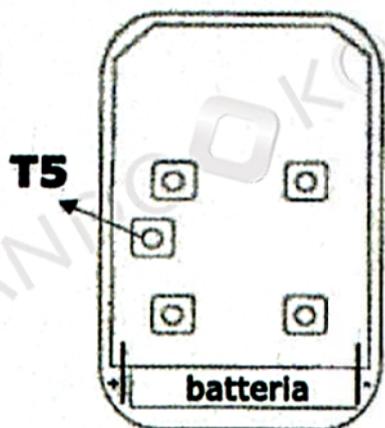
[www.koomando.com](http://www.koomando.com) - la maison des télécommandes

**Une télécommande entièrement fonctionnelle est nécessaire pour la duplication.  
Lisez attentivement les instructions suivantes avant de commencer la copie.**

1. Ouvrez la radiocommande déjà mémorisée et appuyez sur la touche 5 (comme sur la figure) et relâchez.
2. Dans les 18 secondes, appuyez sur le bouton de la nouvelle télécommande à mémoriser.

Si les deux touches de la radiocommande déjà en fonctionnement sont mémorisées dans l'unité de commande, les deux clés seront mémorisées dans la nouvelle radiocommande.

En cas d'échec de la procédure ou d'erreurs lors de la programmation, attendez 20 secondes et relancez l'opération de programmation à partir du point 1.



**SEA HEAD2 - HEAD4**

**433 - 868 Roll**

**ES**

**KOOMANDO**

Instrucciones de uso

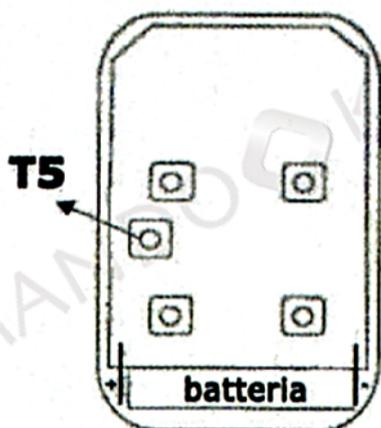
[www.koomando.com](http://www.koomando.com) - la tienda de mandos

**Se requiere un control remoto completamente funcional para la duplicación.  
Lea atentamente las siguientes instrucciones antes de comenzar a copiar.**

1. Abrir el radiomando ya memorizado y pulsar la tecla 5 (como en la figura) y soltar.
2. Dentro de los 18 segundos, presione el botón del nuevo control remoto que desea memorizar.

Si las dos teclas del radiomando que ya funciona están memorizadas en la central, ambas teclas quedarán memorizadas en el nuevo radiomando.

En caso de que el procedimiento no sea exitoso o si se cometen errores durante la programación, espere 20 segundos y reinicie la operación de programación desde el punto 1.



**SEA HEAD2 - HEAD4**

**433 - 868 Roll**

**DE**

**KOOMANDO**

**Gebrauchsanweisung**

**www.koomando.com - die handsender shop**

**Für die Vervielfältigung ist eine voll funktionsfähige Fernbedienung erforderlich. Lesen Sie die folgenden Anweisungen sorgfältig durch, bevor Sie mit dem Überspielen beginnen.**

1. Öffnen Sie die bereits gespeicherte Funksteuerung und drücken Sie die Taste 5 (wie in der Abbildung) und lassen Sie sie los.

2. Drücken Sie innerhalb von 18 Sekunden die Taste der neuen Fernbedienung, die Sie sich merken möchten.

Wenn die beiden Tasten der bereits funktionierenden Funksteuerung in der Steuereinheit gespeichert sind, werden beide Tasten in der neuen Funksteuerung gespeichert.

Warten Sie 20 Sekunden und starten Sie den Programmiervorgang ab Punkt 1 neu, falls der Vorgang nicht erfolgreich ist oder während der Programmierung Fehler auftreten.

