

GumBody[®]Light

UNIVERSAL 6

Nous vous remercions de la confiance que vous nous avez accordée en choisissant une télécommande MELICONI.

Cette télécommande a été conçue pour regrouper les fonctions de **6 appareils maximum** : **téléviseur, magnétoscope, lecteur DVD, récepteurs satellite analogique, numérique, terrestre et autre**. Grâce à la capacité de sa mémoire et à ses fonctionnalités, elle est idéale pour remplacer une télécommande perdue, hors d'usage ou cassée. De plus elle peut **apprendre**, grâce à la touche «**LEARN**», les signaux d'une autre télécommande infrarouge qui n'est pas dans la base de données.

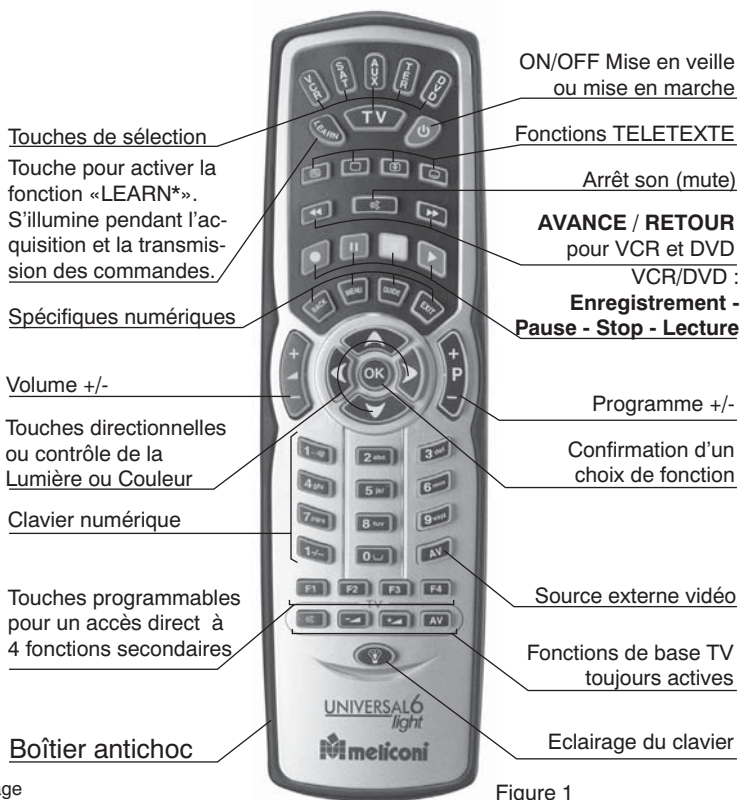
Sa forme ergonomique associée à la matière agréable du boîtier favorise la prise en main ces touches souples, surdimensionnées et **lumineuses** procurent un plus grand confort d'utilisation, même dans l'obscurité.

Son boîtier en matière antichoc amortit les chutes et la protège.

Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de cette notice et de la conserver avec le livret des codes. Ils peuvent vous être utiles ultérieurement.

Si vous avez Internet, nous vous conseillons de visiter notre site www.gumbodyleft.fr Vous y trouverez facilement le code de programmation grâce à notre logiciel de recherche très performant et pourrez ainsi mettre à profit toutes les fonctionnalités qu'offre la télécommande Universal 6.

SYMBOLES ET FONCTIONS DES TOUCHES



* Apprentissage

Figure 1

MISE EN SERVICE DE LA TELECOMMANDE



Soulevez la trappe située à l'arrière de la télécommande.
Insérez 2 piles 1,5 V neuves de type R06/AA/UM-3.

⚠ Respectez la polarité qui figure au fond du boîtier.
Refermez la trappe.

Figure 2

Piles fournies.

QUE FAIT LA UNIVERSAL 6 LIGHT ?

Les touches de sélection **TV, VCR, SAT, TER, DVD** et **AUX** peuvent être programmées en suivant les procédures des chapitres **A**, **B** et **C**.

La fonction d'apprentissage «LEARN» ne peut être utilisée **que** dans le cas où vous avez la télécommande d'origine en état de fonctionnement. Cette fonction vous permettra soit d'améliorer à votre convenance un code déjà existant, soit de créer votre propre télécommande qui n'existe pas dans la base de données et de l'associer à un code parmi 6.

A PROGRAMMATION PAR LE CODE MARQUE

Gagnez du temps : Vous pouvez rechercher le code sur notre site Internet **www.gumbodylight.fr** la programmation en sera plus rapide et vous pourrez visualiser toutes les fonctions disponibles de votre appareil.

1. **Allumez** l'appareil sur un programme.

Si vous utilisez un **magnétoscope** ou un **lecteur DVD**, insérez une cassette vidéo ou un DVD.

2. **Recherchez** dans le livret des codes la **marque de l'appareil** figurant dans un cadre noir ; dans certains cas, une flèche renvoie à une **autre marque**, notez le **code** qui se trouve sur la même ligne.

PHILIPS 0025

PHONOLA
→ PHILIPS

*Si la marque ne figure pas dans le livret des codes, passez directement à la programmation du chapitre **C**.*

3. **Appuyez durant 5 secondes** sur la touche de sélection de l'appareil à commander.

Quand le **voyant clignote**, relâchez la touche.



4. **Saisissez dans les 12 secondes** le code à **4 chiffres**.

0 + 0 + 2 + 5

Observez le voyant : s'il **clignote rapidement**, passez au point 5.

Si le **voyant ne clignote pas** cela signifie que le code est erroné ou que vous avez dépassé le temps de saisie.

Vérifiez le code et **recommencez** la procédure à partir du point 3.

5. **Dirigez** la télécommande vers l'appareil.

Appuyez puis relâchez la touche ou de manière **lente et répétitive**, jusqu'à ce que l'appareil **réagisse** à la commande envoyée. Chaque appui sur la touche vous permet de tester les codes un par un.



6. Dès que l'appareil **réagit**, **appuyez puis relâchez** la touche **OK** afin de **valider le code**.

3 clignotements du voyant indiquent que le code est mémorisé.



Vérifiez les autres fonctions ; si elles correspondent, la **télécommande est opérationnelle**.

Si elles **ne correspondent pas** ou **ne commandent pas** l'appareil, **recommencez** la procédure à partir du point 3 afin de tester les autres codes présents dans la mémoire.

Lorsque le **voyant ne clignote plus**, cela indique que le cycle de recherche est **terminé**.

*Si vous n'obtenez pas de résultat, passez à la programmation du chapitre **C**.*

Pour **connaître le code mémorisé** par la recherche, suivez les instructions du chapitre **D**.

B PROGRAMMATION PAR LE CODE DE L'APPAREIL

Gagnez du temps : Vous pouvez rechercher le code sur notre site Internet www.gumbodilight.fr la programmation en sera plus rapide et vous pourrez visualiser toutes les fonctions disponibles de votre appareil.

1. Allumez l'appareil sur un programme.

Si vous utilisez un **magnétoscope** ou un **lecteur DVD**, insérez une cassette vidéo ou un DVD.

2. Recherchez dans le livret des codes la **marque de l'appareil** figurant dans un cadre noir ; dans certains cas, une flèche renvoie à une **autre marque, notez le premier code de la liste qui se trouve sous la marque.**

(Ex. Philips TV 1000 ou VCR 5070)

PHILIPS				0025
TV	1000	1006	1007	1008
1009	1010	1011	1012	1013

Si la **marque ne figure pas dans le livret des codes, passez directement à la programmation du chapitre C.**

3. Appuyez durant 5 secondes sur la touche de sélection de l'appareil à commander.



Quand le **voyant clignote**, relâchez la touche.

4. Saisissez dans les 12 secondes le code à 4 chiffres.



Observez le voyant : 3 clignotements indiquent que le code est mémorisé.



Si le **voyant ne clignote pas**, cela signifie que le code est erroné ou que vous avez dépassé le temps de saisie.

Vérifiez le code et **recommencez** la procédure à partir du point 3.

5. Dirigez la télécommande vers l'appareil.

Vérifiez les autres fonctions ; si elles correspondent, la **télécommande est opérationnelle.**

Si elles **ne correspondent pas** ou **ne commandent pas** l'appareil, **essayez** un à un les autres codes de la liste afin de trouver le bon.

Reprenez pour chaque code la procédure à partir du point 3

Si vous **n'obtenez pas de résultat**, passez à la programmation du chapitre C.

Notez le code mémorisé sur l'étiquette qui se trouve à l'arrière de la trappe à piles.

C PROGRAMMATION PAR RECHERCHE GLOBALE

Gagnez du temps : Vous pouvez rechercher le code sur notre site Internet www.gumbodilight.fr la programmation en sera plus rapide et vous pourrez visualiser toutes les fonctions disponibles de votre appareil.

Si l'appareil ne réagit pas aux programmations précédentes, essayez la procédure suivante : (⚠ Le temps de recherche peut dépasser les 10 minutes).

1. Allumez l'appareil sur un programme.

Si vous utilisez un **magnétoscope** ou un **lecteur DVD**, insérez une cassette vidéo ou un DVD.

2. Appuyez durant 5 secondes sur la touche de sélection de l'appareil à commander.



Quand le voyant clignote, relâchez la touche.

3. Saisissez dans les 12 secondes le code 0 0 0 0.



Observez le voyant, s'il clignote rapidement, passez au point 4.

Si le voyant ne clignote pas, cela signifie que le code est erroné ou que vous avez dépassé le temps de saisie.
Vérifiez le code et recommencez la procédure à partir du point 2.

4. Dirigez la télécommande vers l'appareil.

Appuyez puis relâchez la touche ou de manière lente et répétitive, jusqu'à ce que l'appareil réagisse à la commande envoyée. Chaque appui sur la touche vous permet de tester les codes un par un.



5. Dès que l'appareil réagit, appuyez puis relâchez la touche OK afin de valider le code.

3 clignotements du voyant indiquent que le code est mémorisé.



Vérifiez les autres fonctions ; si elles correspondent la télécommande est opérationnelle.

Si elles ne correspondent pas ou ne commandent pas l'appareil, recommencez la procédure à partir du point 2 afin de tester les autres codes présents dans la mémoire.
Lorsque le voyant ne clignote plus, cela indique que le cycle de recherche est terminé.
Si vous n'obtenez pas de résultat et que vous possédez la télécommande d'origine, suivez les instructions du chapitre E.

Pour connaître le code mémorisé par la recherche, suivez les instructions du chapitre D.

D IDENTIFICATION D'UN CODE

Cette procédure permet de connaître le code mémorisé.
Chaque code comporte 4 chiffres.
Le nombre de clignotements du voyant correspond à 1 chiffre.
Entre une série de clignotements et la suivante, le voyant reste éteint un court instant.

1. Appuyez durant 5 secondes sur la touche de sélection de l'appareil à commander.



Quand le voyant clignote, relâchez la touche.

2. Appuyez dans les 8 secondes sur la touche 1/-- puis relâchez-la.



Observez le voyant, il indique le code mémorisé par une série de clignotements.
Exemple : code 1306




Notez le code identifié sur l'étiquette qui se trouve à l'arrière de la trappe à piles.
N.B : Cette procédure ne peut être interrompue. Pour pouvoir utiliser à nouveau la télécommande, attendez impérativement la fin des clignotements.

COMMENT PROGRAMMER UN AUTRE APPAREIL DU MEME TYPE

Vous pouvez commander jusqu'à 6 appareils du même type (ex.: Utiliser la touche SAT pour commander un TV). Vous devez toujours utiliser la programmation du chapitre **B**. Si vous avez effectué une recherche par les programmations des chapitres **A** ou **C** sur la touche de sélection de l'appareil correspondant (ex. : TV pour un téléviseur), vous devez connaître le code trouvé en suivant les instructions du chapitre **D**.

FONCTION LUMIÈRE : LES TOUCHES DU CLAVIER S'ILLUMINENT

Appuyez sur la touche  pour **illuminer le clavier de la télécommande**. Cette fonction est très utile pour avoir une meilleure vision des touches lorsque vous êtes dans l'obscurité. Le temps d'éclairage est de **10 secondes**.

FONCTIONS DE BASE TV TOUJOURS DISPONIBLES

Les fonctions de base du téléviseur (volume + et - , arrêt du son et AV) sont toujours disponibles indépendamment de l'appareil sélectionné.

E FONCTION D'APPRENTISSAGE « LEARN »

Pour utiliser cette fonction, vous devez impérativement avoir la télécommande d'origine en état de fonctionnement et équipée de piles neuves.

Cette fonction vous permet :

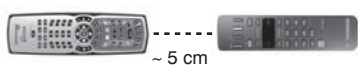
E1 D'apprendre les fonctions manquantes d'une télécommande d'origine et de les mémoriser sur les touches F1-F2-F3-F4 ou de substituer une fonction déjà présente sur une autre touche de la télécommande UNIVERSAL 6.

E2 D'apprendre toutes les fonctions d'une nouvelle télécommande d'origine qui ne seraient pas dans la base de données de la télécommande UNIVERSAL 6.

E1 APPRENDRE LES FONCTIONS MANQUANTES D'UNE TELECOMMANDE D'ORIGINE SUR UN CODE DÉJÀ MÉMORISÉ.

Vous venez de programmer la UNIVERSAL 6 par une des procédures **A**, **B** ou **C** et vous souhaitez l'enrichir de fonctions supplémentaires se trouvant sur la télécommande d'origine. Pour l'acquisition des signaux infrarouges vous devez tout d'abord trouver la bonne distance entre les deux télécommandes.

1. Positionnez la télécommande d'origine en face de la Universal 6. Les diodes émettrices doivent être dans le même alignement. **Ne pas dépasser une distance de 5 cm entre les deux télécommandes.**



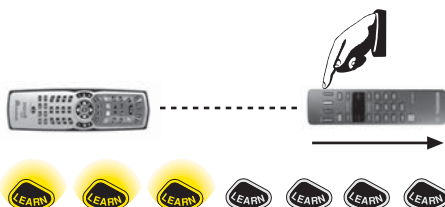
2. Appuyez puis relâchez la touche **LEARN**. Dans les 5 secondes, **maintenez appuyée** une touche de la télécommande d'origine. Le voyant jaune de la touche **LEARN** commence à **clignoter**.



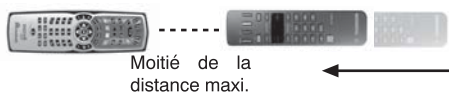
Si le voyant ne clignote pas, rapprochez les deux télécommandes ; si le problème persiste, recommencez la procédure à partir du point 1.

3. Augmentez la distance entre les deux télécommandes en éloignant lentement celle d'origine **sans perdre l'alignement**.

Quand le voyant jaune **cesse de clignoter**, ne bougez plus la télécommande d'origine : *vous avez trouvé la distance maximale.*



4. Pour procéder à l'apprentissage des signaux, vous devez **rapprocher la télécommande d'origine jusqu'à la moitié de la distance maximale trouvée en gardant le même alignement**. Ne bougez plus les télécommandes jusqu'à la fin de la procédure.



5. Appuyez puis **relâchez** la touche de sélection de l'appareil à modifier.



6. Appuyez **simultanément** sur la touche LEARN et une touche F1-F2-F3-F4 ou une autre touche normale du clavier sur laquelle vous souhaitez mémoriser la fonction.



7. Le **voyant jaune** de la touche LEARN s'allume en attendant de recevoir le signal de la télécommande d'origine.



8. **Maintenez appuyée** la touche de la télécommande d'origine dont vous souhaitez copier le signal jusqu'à ce que le voyant jaune de touche LEARN s'éteigne.



Si le voyant jaune s'allume à nouveau lorsque vous relâchez la touche de la télécommande d'origine, maintenez-la appuyée une nouvelle fois jusqu'à ce qu'il s'éteigne. Vous pourrez être amené à répéter jusqu'à 3 fois maximum cette manipulation.

9. Les **3 clignotements du voyant vert de la touche de sélection** indiquent que la procédure s'est bien déroulée.



Si vous pouvez continuer à capturer d'autres signaux de la télécommande d'origine, reprenez la procédure à partir du point 6.

Après avoir programmé la UNIVERSAL 6, chaque impulsion sur une touche ainsi capturée est signalée par le double éclairage du voyant jaune de la touche LEARN et du voyant vert de la touche de sélection.

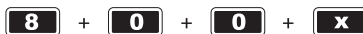
EFFACEMENT DES FONCTIONS « LEARN »

⚠ Cette saisie EFFACE TOUTES les fonctions capturées lors de l'apprentissage sur toutes les touches de sélection. Suivez la procédure de programmation du chapitre **B**, point 3 en saisissant le code **9000**.

E2 APPRENDRE TOUTES LES FONCTIONS D'UNE NOUVELLE TELECOMMANDE D'ORIGINE NON TROUVEE DANS LA MEMOIRE.

Vous avez la possibilité de créer jusqu'à 6 claviers en mode d'apprentissage avec un maximum global de 96 nouvelles fonctions.

Programmez un des codes suivants : **8000, 8001, 8002, 8003, 8004 ou 8005** sur une touche de sélection en suivant la programmation du chapitre **B** point 3.



x = 0 ou 1 ou 2 ou 3 ou 4 ou 5

Pour l'apprentissage et la mémorisation des signaux provenant d'une autre télécommande, suivez les instructions du chapitre **E1**.

Les fonctions mémorisées sur un code 800x sont permanentes même si vous programmez la touche de sélection avec un autre code issu de la mémoire ; vous pourrez saisir à nouveau le code 800x afin de retrouver toutes les fonctions initialement capturées.

FONCTIONS COMPLEMENTAIRES

Vous pouvez rechercher le code sur notre site Internet **www.gumbodilight.fr** Vous visualiserez ainsi toutes les fonctions disponibles de votre appareil.

Cherchez éventuellement les autres fonctions complémentaires sur la télécommande, en appuyant sur les touches une à une. Les fonctions fréquemment utilisées telles que normalisation, lumière et couleur se trouvent sur les touches suivantes :



Cette télécommande est dotée de 4 touches programmables permettant d'affecter des fonctions complémentaires. En effet, dans certains cas, les touches de la télécommande ne suffisent pas à couvrir toutes les fonctions. Vous trouverez sur notre site internet www.gumbodilight.fr ou par le biais de l'Assistance Téléphonique les numéros gérant ces fonctions qui sont pour la plupart des fonctions peu utilisées mais néanmoins présentes.



E CONSEILS

• Utilisation de la télécommande

Consultez préalablement la notice de l'appareil pour connaître les fonctions de chaque touche. Chaque appui sur une touche fonctionnelle est signalé par un clignotement du voyant ; dans le cas contraire le voyant reste éteint. Les principaux symboles des fonctions sont indiqués sur la figure 1.

• Vous souhaitez commander un autre appareil

Faites une programmation des chapitres **A**, **B** ou **C**, le nouveau code ainsi mémorisé remplacera le précédent.

• Si après avoir suivi les conseils de programmations vous n'obtenez pas de résultat, contactez le service assistance téléphonique de **MELICONI France**.

Du lundi au samedi 8h30 à 19h30

Téléphone :  **N° Indigo 0 825 099 085**

0,15 € T.T.C./min

Internet : www.gumbodilight.fr et www.gumbodilight.com

E-mail : universal6@gumbodilight.fr

• Afin que nous puissions vous renseigner au mieux, vous devez connaître les éléments suivants : marque et modèle de l'appareil ainsi que la référence de sa télécommande d'origine.

Exemple :

MARQUE	TYPE	MODELE	REF. TLC D'ORIGINE	CODE
THOMSON	TV	28WF64EL	RCT4130	?

- *Vous appuyez sur une touche mais vous n'obtenez pas la bonne fonction.*
Le code que vous avez mémorisé n'est pas le bon : essayez les autres codes ; pour cela suivez les conseils de programmations des chapitres **A**, **B** ou **C**.
- *Après avoir mis les piles en place, vous appuyez sur une touche et le voyant ne clignote pas.*
Vérifiez que les piles soient neuves et bien positionnées, figure 2.
- *Le voyant ne clignote toujours pas.*
Remplacez les piles.

Indicateur d'usure des piles / Remplacement des piles

- *Quand vous appuyez sur une touche, le voyant clignote rapidement*
Cela indique que les piles sont usées, remplacez-les au plus tôt.
- La sauvegarde des codes mémorisés est permanente.
- Remplacer les piles environ une fois par an, sachant que leur durée de vie est variable selon l'utilisation de la télécommande.
- Ne pas mélanger des piles usagées avec des piles neuves ou différents type de piles (salines, alcalines ou rechargeables Nickel Cadmium).
- Ne pas laisser de piles usagées dans la télécommande ; retirez les piles si vous ne l'utilisez pas durant une longue période. Toute fuite ou corrosion pourrait l'endommager.

En cas de nécessité et afin de faire valoir vos droits à notre garantie contractuelle de **2 ans**, la télécommande doit nous être retournée accompagnée de la facture ou du ticket de caisse mentionnant la date et le lieu d'achat. Les frais d'expédition du produit sont à la charge du client, le retour étant pris en charge par **MELICONI France**. La garantie légale s'applique dans tous les cas et sans conditions.

CARACTERISTIQUES

Compatible avec 6 appareils (TV-VCR-SAT-TER-DVD-AUX)	Portée 10 m sans obstacle, selon la sensibilité du récepteur.
Clavier retro-éclairé	Voyant indicateur.
Alimentation : 3V 2 piles 1,5V de type R06/AA/UM-3 (Fournies) Alcalines recommandées.	Technologie CMS (Composants de surface)
Autonomie 1 an environ.	53 touches de fonction souples
Sauvegarde permanente des codes mémorisés.	Façade en ABS
Transmission par diode infrarouge Grand angle et forte puissance.	Boîtier polyuréthane antichoc d'une épaisseur de 6 mm
96 fonctions learning pour l'ensemble des 6 touches de sélection.	Dimensions en mm : 60 x 30 x 200
	Poids net (sans les piles) : 156 gr
	Conforme à la norme CE

Les informations et caractéristiques qui figurent dans cette notice sont données à titre indicatif. Soucieux de la qualité de ses produits la **Société MELICONI S.p.A** se réserve le droit d'effectuer des modifications sans préavis.



Ce symbole mentionné sur le produit ou sur l'emballage, indique que le produit ne doit pas être considéré comme un déchet domestique normal, mais doit être déposé dans un point de collecte différencié et approprié au recyclage d'appareils électriques et électroniques. Le respect de cette norme permet d'éviter toute conséquence négative qui pourrait dériver d'une élimination du produit de manière non adéquate. Pour des informations plus détaillées sur le recyclage de ce produit, contacter le service de la mairie compétent, le service local d'élimination des déchets ou le magasin auprès duquel le produit a été acheté.