



# eMitter Basic

## Bedienungsanleitung / User Manual

Deutsch/English

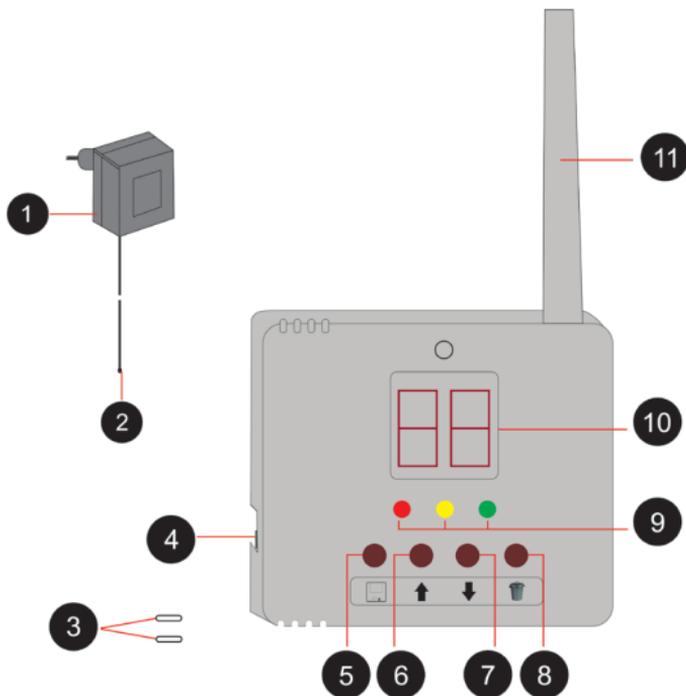


<b>Geräte- und Funktionsübersicht .....</b>	<b>4</b>
<b>1. Montage- und Bedienteile des eMitter Displays .....</b>	<b>4</b>
1.1 Zustandsanzeigen am eMitter Display.....	6
<b>2. Programmierung .....</b>	<b>9</b>
2.1 Programmiermodus .....	10
2.2 Fallen programmieren.....	11
2.3 Fallen nach Stromausfall.....	13
2.4 Löschfunktion .....	14
2.4.1 Programmierung einzelner Fallen lösche .....	15
2.4.2 Programmierung von nicht mehr benötigten Fallen löschen.....	16
2.4.3 Programmierung sämtlicher Fallen löschen.....	18
<b>3. Technische Daten .....</b>	<b>20</b>

# Geräte- und Funktionsübersicht

## 1. Montage- und Bedienteile des eMitter Displays

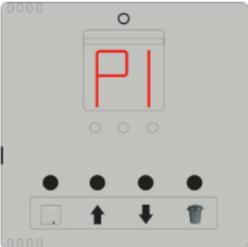
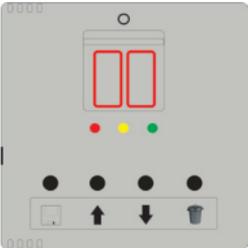
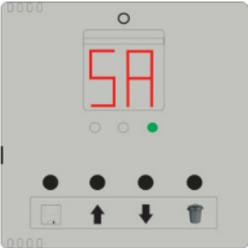
Abbildung 1

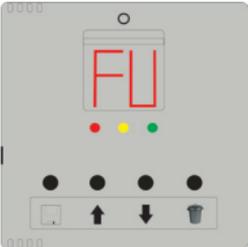
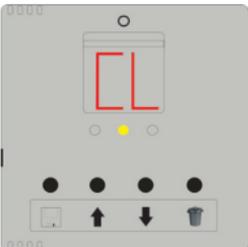
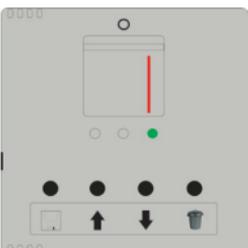


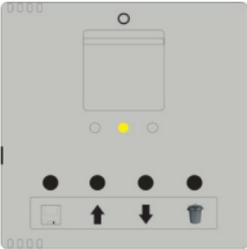
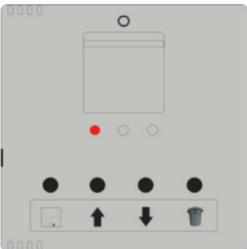
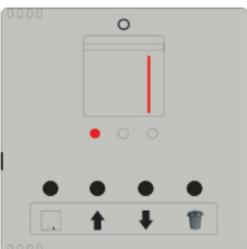
Pos.	Bezeichnung	Bedienteil/ Anzeige	Funktion
1	Netzteil	-	Stromversorgung
2	Anschlusstecker	Winkelstecker	Anschluss des Netzteils an das eMitter Display
3	Schraube mit Dübel	-	Zur Wandmontage des eMitter Displays
4	Anschlussbuchse	Buchse	Anschluss des Netzteils an das eMitter Display
5	Speichertaste	Kurzhubtaste	- Fallen programmieren - Programmiermodus beenden
6	Pfeiltaste „oben“	Kurzhubtaste	Speicherplatz-Nummer erhöhen
7	Pfeiltaste „unten“	Kurzhubtaste	Speicherplatz-Nummer reduzieren
8	Löschtaste	Kurzhubtaste	Programmierung löschen
9	Öffnungs- und Programmieranzeigen	Leuchtdioden	Öffnungszustände: Grüne LED leuchtet: Falle leer Rote LED leuchtet: Falle ausgelöst
10	Display	Numerische zweistellige Anzeige	Anzeige der Programmieranzeige
11	Antenne	-	Empfang der Sendesignale

## 1.1 Zustandsanzeigen am eMitter Display

In diesem Kapitel erhalten Sie eine Übersicht über die möglichen Zustandsanzeigen und ihre Bedeutung.

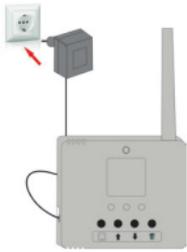
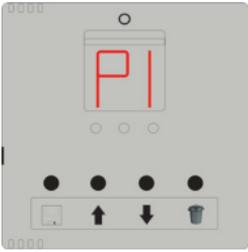
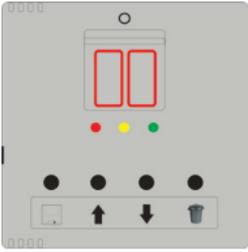
Zustandsanzeige	Bedeutung
	<b>Programmversion</b> Bei der Inbetriebnahme sowie nach jeder Unterbrechung der Stromversorgung wird am Display die Programmversion Ihres Systems (z. B. P1) angezeigt.
	<b>Speicher leer / Reset</b> Nach Löschung aller programmierten Fallen • erscheint die Anzeige „00“ am Display und • alle 3 LEDs blinken.
	<b>Programmierung OK</b> Bei erfolgreicher Programmierung reagiert das Gerät wie folgt: • Am Display erscheint die Anzeige „SA“ (= „safe“). • Die grüne LED leuchtet 4 Sekunden lang.

Zustandsanzeige	Bedeutung
 <p>The image shows a control panel with a central display showing the red characters 'FU'. Above the display are four small circles (0000) and a small circle. Below the display are three LEDs: red, yellow, and green, all of which are lit. At the bottom, there are four black buttons and a control panel with a square button, an up arrow, a down arrow, and a trash icon.</p>	<p><b>Speicher voll</b></p> <p>Es können bis zu 128 Fallen auf bis zu 99 Speicherplätzen programmiert werden.</p> <p>Bei einem weiteren Programmierversuch</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• erscheint die Meldung „FU“ (= „full“ - Speicher voll) und</li> <li>• alle 3 LEDs leuchten.</li> </ul>
 <p>The image shows the same control panel as above, but the display now shows the red characters 'CL'. The three LEDs (red, yellow, green) are now unlit. The rest of the panel remains the same.</p>	<p><b>Löschen OK</b></p> <p>Bei erfolgreicher Löschung reagiert das Gerät wie folgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Am Display erscheint die Anzeige „CL“ (= clear“).</li> <li>• Die gelbe LED leuchtet 4 Sekunden lang.</li> </ul>
 <p>The image shows the same control panel as above, but the display now shows a single red vertical bar representing the number '1'. The three LEDs (red, yellow, green) are unlit, but the green LED is shown as blinking in the original image. The rest of the panel remains the same.</p>	<p><b>Programmiermodus aktiv</b></p> <p>Bei aktiviertem Programmiermodus reagiert das Gerät wie folgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Am Display erscheint die Anzeige „1“ für den ersten Speicherplatz.</li> <li>• Die grüne LED blinkt.</li> </ul>

Zustandsanzeige	Bedeutung
	<p><b>Löschfunktion aktiv</b></p> <p>Nach Aktivieren der Löschfunktion reagiert das Gerät wie folgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Am Display ist keine Anzeige zu sehen.</li> <li>• Die gelbe LED blinkt.</li> </ul>
	<p><b>Löschvorgang</b></p> <p>Während des Löschvorgangs</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• leuchtet die rote LED 4 Sekunden lang.</li> </ul>
	<p><b>Anzeige der nicht aktualisierten Fallen</b></p> <p>Nach einem Stromausfall oder einer Unterbrechung der Stromversorgung für länger als 30 Sekunden reagiert das Gerät wie folgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Im 2-Sekunden-Takt werden am Display die Fallen angezeigt, zu denen keine Verbindung mehr besteht.</li> <li>• Die rote LED blinkt.</li> </ul>

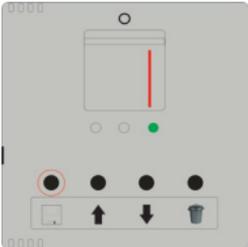
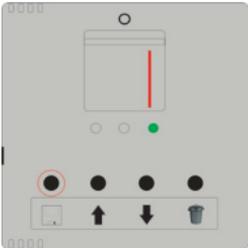
## 2. Programmierung

Nehmen Sie zunächst das eMitter Display in Betrieb, damit Sie mit der Programmierung beginnen können:

Schritt	Tätigkeit	Erläuterung/Abbildung
1	<b>eMitter Display in Betrieb nehmen</b> Schließen Sie das eMitter Display an eine 230V-Steckdose an. Verbinden Sie den Winkelstecker (s. Abb. 1, Pos. 2) mit der Anschlussbuchse am eMitter Display (s. Abb. 1, Pos. 4).	
2	<b>Displayanzeige</b> Im Display erscheint 2 Sekunden lang die Programmversion.	
3	<b>Zustandsanzeige</b> Bei leerem Speicher erscheint die Anzeige „00“ und alle drei LEDs blinken.	

## 2.1 Programmiermodus

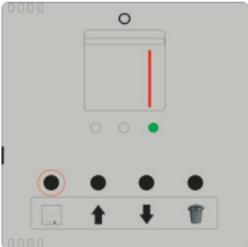
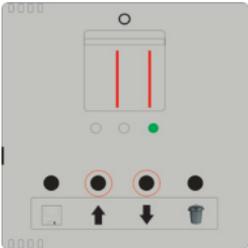
Programmierungen können nur im Programmiermodus vorgenommen werden. Zur Aktivierung bzw. Deaktivierung gehen Sie wie folgt vor:

Schritt	Tätigkeit	Erläuterung/Abbildung
1	<b>Programmiermodus aktivieren</b> Drücken Sie die  -Taste (s. Abb. 1, Pos. 5) und halten Sie diese gedrückt, bis die grüne LED blinkt. Am Display erscheint die Anzeige „1“ für den ersten Speicherplatz.	
2	<b>Programmiermodus deaktivieren</b> Drücken Sie die  -Taste. Der Programmiermodus wird beendet und das Gerät wechselt in den normalen Bedienzustand: Bei erfolgreicher Programmierung leuchtet die grüne LED, wenn alle Fallen gespannt sind. Die rote LED leuchtet, wenn eine oder mehrere Fallen ausgelöst wurden.	

### Wichtig:

Der Programmiermodus bleibt 30 Sekunden aktiv, wenn Sie während dieser Zeit keine Taste drücken. Während dieser Zeit muss eine Programmierung erfolgen. Erfolgt 30 Sekunden lang keine Eingabe (keine Taste wird gedrückt), wird der Programmiermodus automatisch beendet.

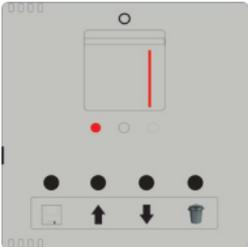
## 2.2 Fallen programmieren

Schritt	Tätigkeit	Erläuterung/Abbildung
1	<b>Programmiermodus aktivieren</b>	
2	<b>Nummer auswählen</b> Stellen Sie durch Drücken einer der Pfeiltasten (s. Abb. 1, Pos. 6 und 7) die Nummer ein, unter der Sie die erste bereitliegende Falle programmieren möchten.	
3	<b>Fallen programmieren</b> Falle innerhalb von 5 Sekunden manuell auslösen und wieder spannen.	-
4	<b>Programmierung ok?</b> Bei erfolgreicher Programmierung reagiert das Gerät wie folgt: <ul style="list-style-type: none"><li>• Am Display erscheint die Anzeige „SA“ (= „safe“).</li><li>• Die grüne LED leuchtet 4 Sekunden lang. Danach ist die Falle erfasst und gespeichert.</li></ul>	

Schritt	Tätigkeit	Erläuterung/Abbildung
5	<p><b>Weitere Programmierungen?</b></p> <p>Wiederholen Sie nun die Schritte 2 bis 4 für jede weitere Falle, die Sie programmieren möchten.</p> <p>Beachten Sie dabei, dass der Programmiermodus nur aktiv bleibt, wenn innerhalb von 30 Sekunden eine weitere Eingabe erfolgt.</p>	-
6	<p><b>Programmiermodus beenden</b></p> <p>Drücken Sie die -Taste oder warten Sie 30 Sekunden, bis der Programmiermodus automatisch endet.</p>	-
7	<p><b>Programmierung prüfen</b></p> <p>Testen Sie nacheinander alle Stellungen der programmierten Fallen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ausgelöst</li> <li>• nicht ausgelöst.</li> </ul> <p>Prüfen Sie dabei die korrekte Anzeige der LEDs.</p>	-

## 2.3 Fallen nach Stromausfall

Nach einem Stromausfall bzw. einer Unterbrechung der Stromversorgung für mehr als 30 Sekunden müssen die Fallen aktualisiert (jedoch nicht neu programmiert) werden.

Schritt	Tätigkeit	Erläuterung/Abbildung
	<p><b>Anzeige der nicht aktualisierten Fallen</b></p> <p>Die rote LED blinkt und im 2-Sekunden-Takt werden am Display alle Fallen angezeigt, zu denen keine Verbindung mehr besteht.</p>	
1	<p><b>Programmiermodus deaktivieren</b></p> <p>Drücken Sie die -Taste.</p> <p>Der Programmiermodus wird beendet und das Gerät wechselt in den normalen Bedienzustand: Bei erfolgreicher Programmierung leuchtet die grüne LED, wenn alle Fallen gespannt sind. Die rote LED leuchtet, wenn eine oder mehrere Fallen ausgelöst wurden.</p>	-
2	<p><b>Aktualisierung prüfen</b></p>	Aktualisierung vollständig?

## 2.4 Löschfunktion

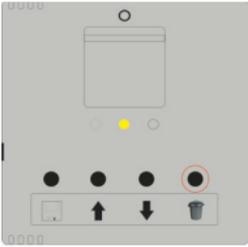
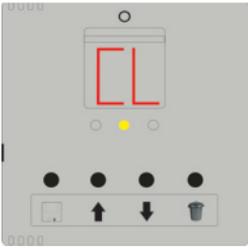
Folgende Löschfunktionen sind möglich:

- Programmierung einzelner Fallen löschen
- Programmierung von nicht mehr benötigten Fallen löschen
- Programmierung sämtlicher Fallen löschen (Reset, Speicher komplett löschen)

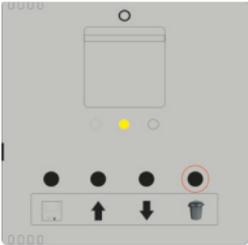
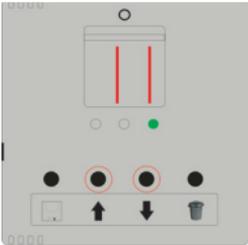
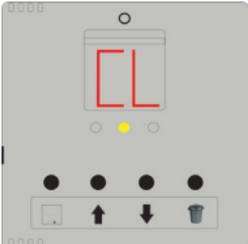
### **Hinweis:**

Während dieser Zeit kann kein weiterer Programmierschritt vorgenommen werden.

## 2.4.1 Programmierung einzelner Fallen löschen

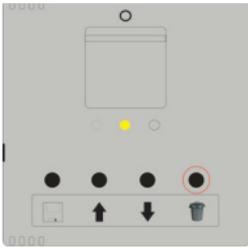
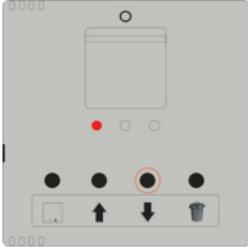
Schritt	Tätigkeit	Erläuterung/Abbildung
1	<b>Löschfunktion aktivieren</b>  Drücken Sie die  -Taste (s. Abb. 1, Pos. 8) und halten Sie diese gedrückt, bis die gelbe LED blinkt. Am Display ist keine Anzeige zu sehen.	 The image shows a control panel with a display at the top. Below the display is a yellow LED that is lit. At the bottom, there are four buttons: a trash icon, an up arrow, a down arrow, and a trash icon. A red circle highlights the rightmost trash icon button.
2	<b>Fallen löschen</b>  Falle innerhalb von 5 Sekunden manuell auslösen und wieder spannen.	-
3	<b>Löschen ok?</b>  Bei erfolgreicher Löschung reagiert das Gerät wie folgt: <ul style="list-style-type: none"><li>• Am Display erscheint die Anzeige „CL“ (= „clear“).</li><li>• Die gelbe LED leuchtet.</li></ul>	 The image shows the same control panel as in step 1. The display now shows 'CL' in red. The yellow LED is still lit. The trash icon button is highlighted with a red box.
4	<b>Weitere Funksender löschen</b>  Um weitere Fallen zu löschen, müssen Sie jeweils die Löschfunktion beenden: Drücken Sie die  -Taste. und halten Sie diese gedrückt, bis das Gerät in den normalen Bedienzustand wechselt. Wiederholen Sie dann die Schritte 1 bis 4 für jede weitere zu löschende Falle.	-

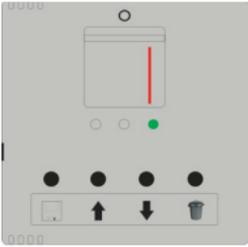
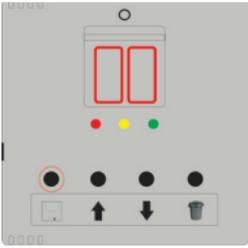
## 2.4.2 Programmierung von nicht mehr benötigten Fällen löschen

Schritt	Tätigkeit	Erläuterung/Abbildung
1	<b>Löschfunktion aktivieren</b> Drücken Sie die  -Taste (s. Abb. 1, Pos. 8) und halten Sie diese gedrückt, bis die gelbe LED blinkt. Am Display ist keine Anzeige zu sehen.	
2	<b>Nummer auswählen</b> Stellen Sie durch Drücken einer der Pfeiltasten die Falle ein, die Sie löschen möchten.	
3	<b>Falle löschen</b> Drücken Sie die  -Taste.	-
4	<b>Löschen ok?</b> Bei erfolgreicher Löschung reagiert das Gerät wie folgt: <ul style="list-style-type: none"><li>• Am Display erscheint die Anzeige „CL“ (= „clear“).</li><li>• Die gelbe LED leuchtet.</li></ul>	

Schritt	Tätigkeit	Erläuterung/Abbildung
5	<p><b>Weitere Fallen löschen</b></p> <p>Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 4.</p> <p><b>Löschfunktion beenden:</b></p> <p>Drücken Sie die -Taste und halten Sie diese gedrückt, bis das Gerät in den normalen Bedienzustand wechselt.</p>	-

## 2.4.3 Programmierung sämtlicher Fallen löschen

Schritt	Tätigkeit	Erläuterung/Abbildung
1	<b>Stromversorgung unterbrechen</b> Ziehen Sie das Netzteil aus der Netzsteckdose und stecken Sie es nach 10 Sekunden wieder ein. Am Display ist keine Anzeige zu sehen.	-
2	<b>Löschfunktion aktivieren</b> Drücken Sie die  -Taste und halten Sie diese gedrückt, bis die gelbe LED blinkt. Am Display ist keine Anzeige zu sehen.	 The image shows a control panel with a central display area. Below the display are three indicator lights: a yellow one in the middle, and two white ones on either side. At the bottom, there are four buttons: a square button on the left, an up arrow, a down arrow, and a trash can icon on the right. A red circle highlights the trash can button.
3	<b>Alle Fallen löschen</b> Drücken Sie die  -Taste und halten Sie diese gedrückt, bis die rote LED 4 Sekunden lang leuchtet.	 The image shows the same control panel as in step 2. In this step, the red indicator light on the left is illuminated, while the yellow and white lights are off. The trash can button is still highlighted with a red circle.

Schritt	Tätigkeit	Erläuterung/Abbildung
4	<p><b>Löschen ok?</b></p> <p>Nach 4 Sekunden wechselt das Gerät in den Programmiermodus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die grüne LED und die Nummer „1“ blinken.</li> </ul>	
5	<p><b>Löschfunktion beenden</b></p> <p>Drücken Sie die -Taste und halten Sie diese gedrückt, bis das Gerät in den normalen Bedienzustand wechselt. Bei vollständig gelöschtem Speicher blinken alle 3 LEDs und am Display erscheint die Anzeige „00“.</p>	

### Neue Programmierung?

Programmieren Sie die Fallen neu.

### 3. Technische Daten

eMitter Display	
Netzteil, Eingang	230 V~ / 30 mA / 50 Hz
UK-Netzteil, Eingang	230-240 V~ /28 mA / 50 Hz
Netzteil, Ausgang	9,5 V / 400 mA
Temperaturbereich	0 °C bis 35 °C
Lagerung	in trockenen Räumen

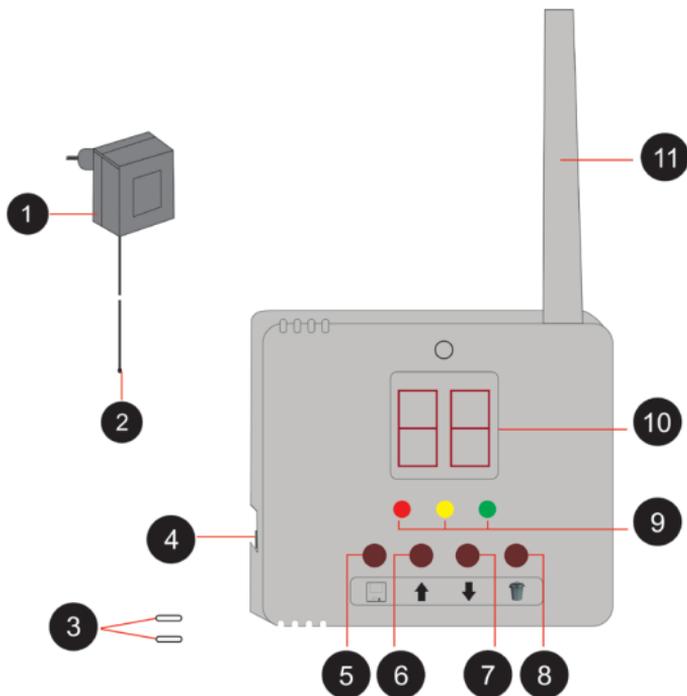
# Content

<b>Device- and function overview</b> .....	22
<b>1. Assembly- and operation elements of the eMitter Display</b> .....	22
1.1 Status indication at the eMitter Display .....	24
<b>2. Programming</b> .....	27
2.1 Programming mode .....	28
2.2 Programming traps .....	29
2.3 Traps after a power failure .....	31
2.4 Delete function .....	32
2.4.1 Deletion of programming of single traps .....	33
2.4.2 Programmierung von nicht mehr benötigten Fallen löschen.....	34
2.4.3 Deletion of programming of all traps.....	36
<b>3. Technical data</b> .....	38

# Device- and function overview

## 1. Assembly- and operation elements of the eMitter Display

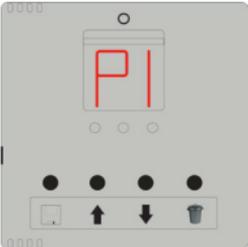
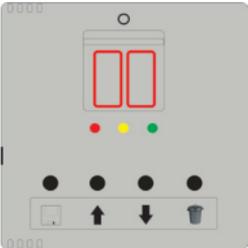
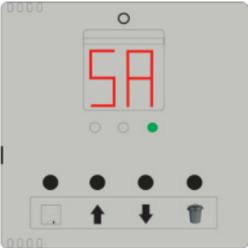
Figure 1

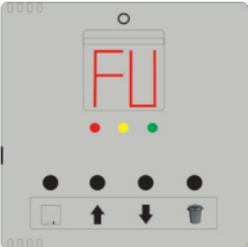
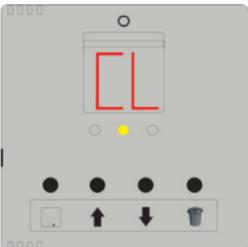
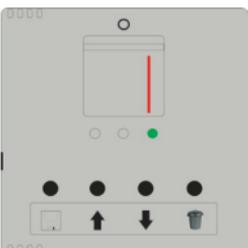


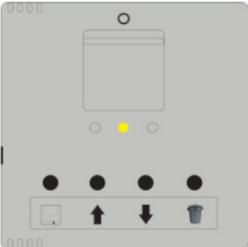
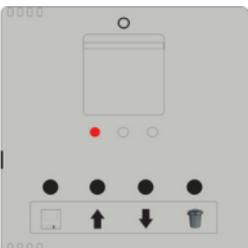
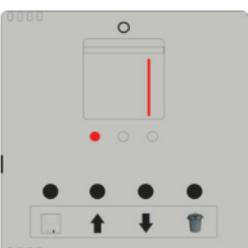
Pos.	Title	Control unit/ Display	Functioning
1	Mains adapter	-	Power supply
2	Connecting plug	Angle plug	Connection of the mains adapter to the eMitter Display
3	Screw with dowel	-	For wall-mounting the eMitter Displays
4	Connector socket	Socket	Connection of the mains adapter to the eMitter Display
5	Memory button	Short-stroke key	- Programming traps - Exit programming mode
6	Arrow key „up“	Short-stroke key	Increase memory slot number
7	Arrow key „down“	Short-stroke key	Reduce memory slot number
8	Delete button	Short-stroke key	Delete programming
9	Opening - and programming indicator	Illuminating diode	Opening states: Green LED lights up: trap is empty Red LED lights up: trap activated
10	Display	Digital two-digit display	Display of the programming display
11	Antenna	-	Receipt of the transmitted signal

## 1.1 Status indication at the eMitter Display

This chapter gives an overview of the possible status indications and their meaning.

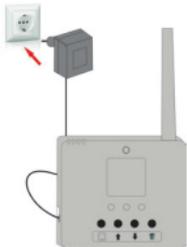
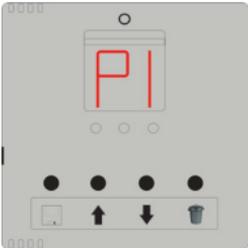
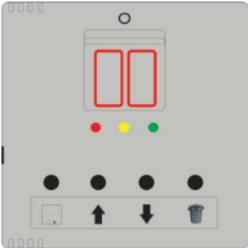
Status indication	Meaning
 The image shows the eMitter display with the characters 'P1' in red. Above the display are four small circles, with the second one from the left being lit. Below the display are four black circular buttons. At the bottom, there is a control panel with a small square button on the left, followed by three buttons with upward, downward, and trash icons.	<b>Program version</b> When commissioning the device or after every interruption of the power supply the display shows the program version of your system (e.g. P1).
 The image shows the eMitter display with the characters '00' in red. Below the display are three lit LEDs: red, yellow, and green. The rest of the display and control panel are identical to the first image.	<b>Memory empty / Reset</b> After deleting all programmed traps • the display shows „00“ and • all 3 LEDs light up.
 The image shows the eMitter display with the characters 'SA' in red. Below the display, only the green LED is lit. The rest of the display and control panel are identical to the first image.	<b>Programming OK</b> If programming is successful the device shows the following response: • The display shows „SA“ (= „safe“). • The green LED lights up for 4 seconds.

Status indication	Meaning
	<p><b>Memory full</b></p> <p>Up to 128 traps can be programmed on up to 99 memory slots.</p> <p>At a further programming attempt</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• the message „FU“ (= „full“ - full memory) and</li> <li>• all three LEDs are lit.</li> </ul>
	<p><b>Deleting OK</b></p> <p>If deleting is successful the device shows the following response:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The display shows „CL“ (= clear“).</li> <li>• The yellow LED lights up for 4 seconds.</li> </ul>
	<p><b>Programming mode active</b></p> <p>If programming mode is active the device shows the following response:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The display shows „1“ for the first memory slot.</li> <li>• The green LED flashes.</li> </ul>

Status indication	Meaning
 <p>The image shows a control panel with a central display area that is empty. Above the display are two small circles, with the one on the left illuminated in yellow. Below the display are four black buttons: a square button on the left, and three circular buttons in the middle and right. At the bottom, there is a row of four icons: a square, an upward arrow, a downward arrow, and a trash can.</p>	<p><b>Delete function active</b></p> <p>After activating the delete the device shows the following response:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• empty display.</li> <li>• The yellow LED flashes.</li> </ul>
 <p>The image shows the same control panel as above. The display is empty. Above the display, the leftmost circle is lit in red, while the other two are unlit.</p>	<p><b>Delete procedure</b></p> <p>During delete procedure</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The red LED light up for 4 seconds.</li> </ul>
 <p>The image shows the same control panel. The display now shows a single vertical red bar. Above the display, the leftmost circle is lit in red and is flashing, while the other two are unlit.</p>	<p><b>Indication of not updated traps</b></p> <p>After a power failure or an interruption of the power supply for longer than 30 seconds the device shows the following response:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Every two seconds the display shows the traps, to which there is no longer any connection.</li> <li>• The red LED flashes.</li> </ul>

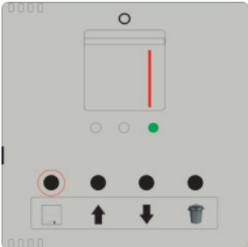
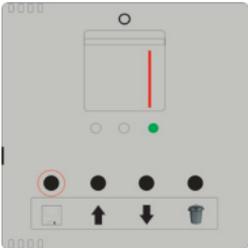
## 2. Programming

Before you can start programming, put the eMitter display into operation:

Step	Activity	Explanation / Illustration
1	<b>Putting the eMitter display into operation</b> Connect the eMitter display to a 230V-plug socket. Connect the angle plug (see Fig. 1, Pos. 2) to the connector socket at the eMitter display (see Fig. 1, Pos. 4).	 An illustration showing a grey eMitter display unit with a black power cord and a grey angle plug. A red arrow points from the plug to a wall outlet. The display unit has a screen and several buttons on the front panel.
2	<b>Display</b> The display shows the the program version for 2 seconds.	 A close-up of the eMitter display's screen showing the letters 'PI' in red. Below the screen are three small circular LEDs and a control panel with four buttons: a square button, an up arrow, a down arrow, and a trash can icon.
3	<b>Status indication</b> If the memory is empty the display shows „00“, and all three LEDs are flashing.	 A close-up of the eMitter display's screen showing the number '00' in red. Below the screen are three small circular LEDs (red, yellow, green) which are flashing. The control panel with four buttons is visible below the LEDs.

## 2.1 Programming mode

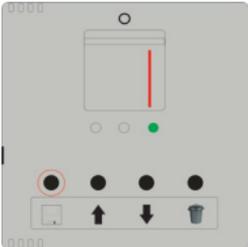
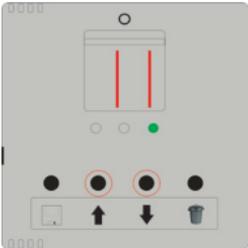
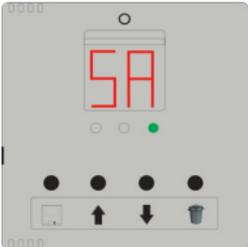
Programming can only take place in the programming mode. For activation/deactivation proceed as follows:

Step	Activity	Explanation / Illustration
1	<b>Activating programming mode</b> Press the  -key (see Fig. 1, Pos. 5) and keep it pressed until the green LED is flashing. The display shows „1“ for the first memory slot.	
2	<b>Deactivating the programming mode</b> Press the  -key. The programming mode is terminated and the device switches to standard mode: If the programming is successful the green LED lights up if all traps are set. The red LED lights up if one or more traps were triggered.	

### Important:

The programming mode stays active for 30 seconds if no key is pressed inbetween. During this time programming must take place. If no input is made for 30 seconds (no key is pressed), the programming mode is terminated automatically.

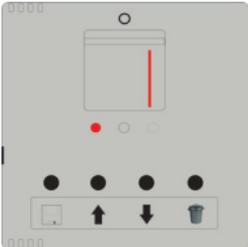
## 2.2 Programming traps

Step	Activity	Explanation / Illustration
1	<b>Activating programming mode</b>	
2	<b>Select number</b>  By pressing one of the arrow keys (see Fig. 1, Pos. 6 and 7) set the number under which you would like to program the first ready trap.	
3	<b>Programming traps</b>  Triggering of trap manually within 5 seconds and set again.	-
4	<b>Programming ok?</b>  If programming is successful the device shows the following response: <ul style="list-style-type: none"><li>• The display shows „SA“ (= „safe“).</li><li>• The green LED lights up for 4 seconds. Afterwards the trap has been filed and saved.</li></ul>	

Step	Activity	Explanation / Illustration
5	<p><b>Further programming?</b></p> <p>Repeat steps 2 - 4 for each additional trap you would like to program.</p> <p>Please note that the programming mode only stays activated if an entry is made within 30 seconds.</p>	-
6	<p><b>Exit Programming mode</b></p> <p>Press the -key or wait for 30 seconds until the programming mode is terminated automatically.</p>	-
7	<p><b>Check Programming</b></p> <p>Check the status of the programmed traps one after the other</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• activated</li> <li>• not activated.</li> </ul> <p>Check the correct indication of the LEDs.</p>	-

## 2.3 Traps after a power failure

After a power failure or an interruption of power supply for more than 30 seconds the traps have to be updated (but not reprogrammed).

Step	Activity	Explanation / Illustration
	<p><b>Indication of not updated traps</b></p> <p>The red LED flashes and every 2 seconds all traps which are no longer connected are shown in the display.</p>	 The illustration shows a control panel with a central display area. Above the display is a red LED that is flashing. Below the display are four circular buttons. At the bottom of the panel, there are four icons: a square with a dot, an upward arrow, a downward arrow, and a trash can. The display shows a red vertical bar on the right side.
1	<p><b>Deactivating programming mode</b></p> <p>Press the -key.</p> <p>The programming mode is terminated and the device switches to standard mode: If the programming is successful the green LED lights up if all traps are set. The red LED lights up if one or more traps were triggered.</p>	
2	<p><b>Check update</b></p>	Update completed?

## 2.4 Delete function

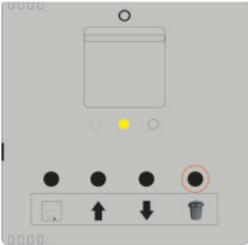
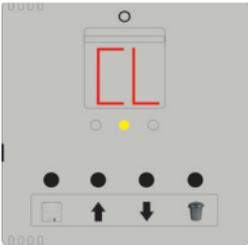
The following delete functions are available:

- Deletion of programming of single traps
- Deletion of programming of no longer required traps
- Deletion of programming of all traps (Reset, complete memory deletion)

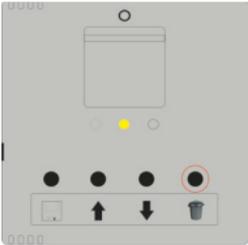
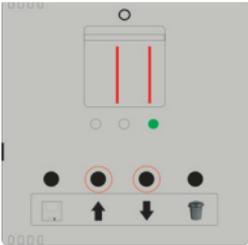
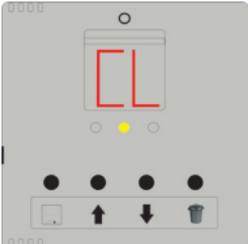
**Remark:**

During this time no further programming step can take place.

## 2.4.1 Deletion of programming of single traps

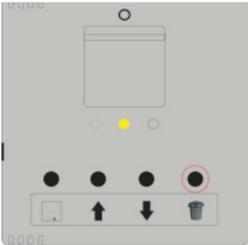
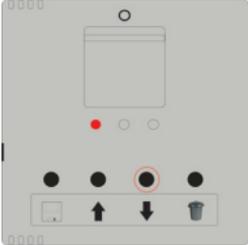
Step	Activity	Explanation / Illustration
1	<p><b>Activating delete function</b></p> <p>Press the -key (see fig. 1, Pos. 8) and keep it pressed until the yellow LED flashes. Display stays blank.</p>	
2	<p><b>Deleting traps</b></p> <p>Trigger the trap within 5 s manually and set again.</p>	-
3	<p><b>Deletion ok?</b></p> <p>When the deletion was successful the device shows the following response:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The display shows „CL“ (= „clear“).</li> <li>• The yellow LED lights up.</li> </ul>	
4	<p><b>Deletion of further radio transmitters</b></p> <p>In order to delete further traps in each case the delete function has to be terminated: Press the -key and keep it pressed until device switches to standard mode. Repeat steps 1 to 4 for each further trap to be deleted.</p>	-

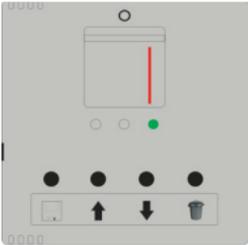
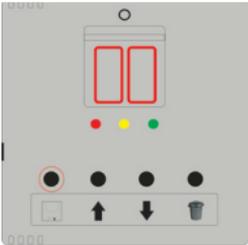
## 2.4.2 Programmierung von nicht mehr benötigten Fallen löschen

Step	Activity	Explanation / Illustration
1	<b>Activating delete function</b> Press the  -key (see fig. 1, Pos. 8) and keep it pressed until the yellow LED flashes. Display stays blank.	
2	<b>Select number</b> By using the arrows select the trap you would like to delete.	
3	<b>Deleting trap</b> Press the  -key.	-
4	<b>Deletion ok?</b> When the deletion is successful the device shows the following response: <ul style="list-style-type: none"><li>• Display shows „CL“ (= „clear“).</li><li>• The yellow LED lights up.</li></ul>	

Step	Activity	Explanation / Illustration
5	<p data-bbox="215 311 446 336"><b>Deleting further traps</b></p> <p data-bbox="215 353 397 378">Repeat steps 1 to 4.</p> <p data-bbox="215 385 498 410"><b>Terminating delete function:</b></p> <p data-bbox="215 414 607 470">Press the -key and keep it pressed until the device switches to standard mode.</p>	-

## 2.4.3 Deletion of programming of all traps

Step	Activity	Explanation / Illustration
1	<b>Disconnection of power supply</b> Unplug the power adaptor from the socket und plug it back in after 10 seconds. The display stays blank.	-
2	<b>Activating delete function</b> Press the  -key and keep it pressed until the yellow flashes. Display stays blank.	 The illustration shows the control panel of the device. At the top, there is a display area. Below it are three small indicator lights, with the middle one glowing yellow. At the bottom, there are four buttons: a square button with a trash can icon, an upward arrow button, a downward arrow button, and a circular button with a trash can icon. A red circle highlights the circular trash can button.
3	<b>Deleting all traps</b> Press the  -key and keep it pressed until the red LED lights up for 4 seconds.	 The illustration shows the control panel of the device. At the top, there is a display area. Below it are three small indicator lights, with the left one glowing red. At the bottom, there are four buttons: a square button with a trash can icon, an upward arrow button, a downward arrow button, and a circular button with a trash can icon. A red circle highlights the circular trash can button.

Step	Activity	Explanation / Illustration
4	<p><b>Deletion ok?</b></p> <p>After 4 seconds the device switches to the programming mode:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The green LED and the number „1“ is flashing.</li> </ul>	
5	<p><b>Terminating the delete function</b></p> <p>Press the -key and keep it pressed until the device switches to standard mode. When the memory is deleted completely all 3 LEDs are flashing and the display shows „00“.</p>	

### New programming?

Reprogram the traps.

### 3. Technical data

eMitter Display	
Power adaptor, input	230 V~ / 30 mA / 50 Hz
UK-power adaptor, input	230-240 V~ /28 mA / 50 Hz
Power adaptor, output	9,5 V / 400 mA
Temperature range	0 °C to 35 °C
Storage	in dry rooms

# Inhaltsverzeichnis/Content

SWOPBOX Bedienungsanleitung .....	40
Speed-Break Bedienungsanleitung.....	42
<hr/>	
SWOPBOX User Manual .....	44
Speed-Break User Manual.....	46

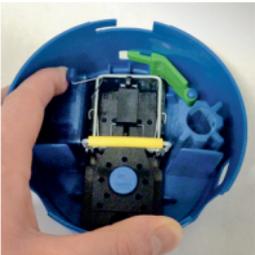
# SWOPBOX

## Bedienungsanleitung

### Allgemeine Informationen

Die SWOPBOX besteht aus zwei Teilen: dem Wandadapter und dem Deckel. Der Deckel enthält die Schlagfalle (Mitte), den Sender (links) und Köder (rechts). Der Sender funktioniert ohne Batterie und ist spritzwassergeschützt. Durch die Befestigung des Wandadapters an der Wand ist die Box vor Unreinheiten und Wasser geschützt. So bleibt sie ständig attraktiv für Nager und kann vor allem in Hygienebereichen ihre Vorteile ausspielen.

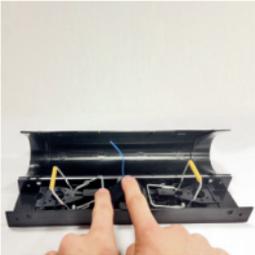
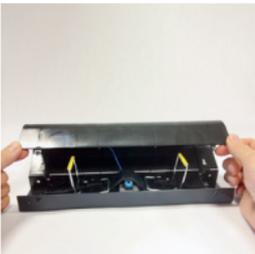
Abbildung	Erläuterung
	<p>Nager gelangen durch die beiden unteren Eintrittskanäle in die Box. Dies geschieht z. B. durch einen attraktiven Köder (NARA), meistens reicht aber schon die große Neugierde und der ausgeprägte Spieltrieb aus, um Nager mit der SWOPBOX zu fangen.</p> <p>Die Kombination der SWOPBOX mit dem Sender erspart Ihnen die tägliche Kontrolle der Schlagfallen. Nur, wenn Sie eine Nachricht per SMS oder E-Mail erhalten, müssen Sie die Hygieneköderstation SWOPBOX kontrollieren.</p>
	<p>Sobald Sie eine Nachricht erhalten haben, öffnen Sie die SWOPBOX. Hierzu drücken Sie bitte auf den Presspunkt und drehen die Box gleichzeitig mit dem Uhrzeigersinn nach rechts. Durch diese Kombination von Pressen und Drehen können Sie die SWOPBOX mühelos von ihrem gesicherten Standpunkt entfernen.</p>

Abbildung	Erläuterung
	<p>Um die Falle nach einem Fang wieder zu aktivieren, spannen Sie die Schlagfalle einfach mit einem Finger nach hinten, bis sie mit einem „Klick“ fest einrastet.</p> <p>Bitte beachten Sie: Dies ist nur in einer horizontalen Position der Box möglich, vertikal lässt sie sich nicht spannen.</p>
	<p>Ist die Falle gespannt, reaktivieren Sie den Sender. Dazu klicken Sie einfach den Hebel auf dem blauen eMitter Sender zur Innenseite, bis auch dieser mit einem „Klick“ einrastet.</p> <p>Nun ist die Falle wieder aktiv und drückt bei einem erneuten Fang diesen Hebel zur Seite, so dass Ihnen eine Nachricht gesendet wird.</p>
	<p>Drehen Sie die SWOPBOX nun in die richtige Position und halten Sie diese so auf den Wandadapter, dass die Schrift des eMitter-Zeichens parallel zum Boden ist und die Box, wie auf der Abbildung zu sehen, nahtlos in die Wandhalterung einrasten kann.</p> <p>Also erst, wie abgebildet, andrücken und dann gegen den Uhrzeigersinn drehen, bis die Box mit einem „Klick“ einrastet.</p> <p>Viel Erfolg mit eMitter und der SWOPBOX von FuturA.</p>

# Speed-Break

## Bedienungsanleitung

Abbildung	Erläuterung
 Die Abbildung zeigt ein geöffnetes Speed-Break-Gerät. In der Mitte befindet sich eine schwarze Brücke, die über zwei Mause-Schlagfallen spannt. Ein Sender ist ebenfalls sichtbar. Unten links ist eine Hand zu sehen, die die Brücke berührt.	<p>Dieser Tunnel enthält zwei Mäuse-Schlagfallen und einen Sender. Der Sender funktioniert ohne Batterie und ist spritzwassergeschützt. Außerdem gehört die Brücke (unterer Bildbereich) dazu. Der Tunnel dirigiert die Mäuse direkt in die Falle, sodass man komplett ohne giftigen Köder gegen Mäuse auskommt. Über den Sender erhalten man (per E-Mail oder SMS) eine Nachricht, sobald eine Maus gefangen wurde - dadurch entfallen die zeitlich aufwändigen, aber gesetzlich vorgeschriebenen, täglichen Kontrollen der Boxen.</p>
 Die Abbildung zeigt eine Hand, die die Brücke des Senders in der Mitte herunterdrückt. Die Brücke ist eine schwarze, U-förmige Struktur, die über die Schlagfallen spannt.	<p>Um die Falle nach einem Fang wieder zu aktivieren, pressen Sie die Brücke wie abgebildet mit dem Zeigefinger herunter, sodass sie die Wippe des Senders in der Mitte herunterdrückt.</p>

Abbildung	Erläuterung
	<p>Halten Sie Ihren Zeigefinger weiterhin auf der Brücke. Gleichzeitig spannen Sie die fest montierten Fallen mit dem Zeigefinger der anderen Hand abwechselnd, bis sie mit einem „Klick“ einrasten.</p>
	<p>Sind beide Fallen eingerastet, können Sie die Hände entfernen. Die Brücke wird nun von beiden Schlagfallen heruntergedrückt. Sobald eine Falle auslöst, klappt die Wippe des Senders nach oben und das Signal wird versandt.</p>
	<p>Schließen Sie nun bitte die Falle vorsichtig und drücken Sie leicht auf beiden Seiten an den Öffnungen (siehe Druckpunkt des Daumens), sodass die Box sicher einrasten kann. Danach platzieren Sie die Box wieder an ihrem Platz direkt an der Wand, sodass keine Nägel zwischen der Box und der Wand laufen können.</p> <p>Viel Erfolg mit eMitter und der Speed-Break von FuturA.</p>

# SWOPBOX

## User Manual

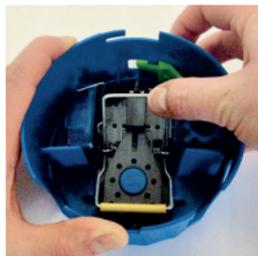
### General Information

The SWOPBOX is made up of two parts: the wall mount and the BOX. The BOX contains the transmitter (left), the snap trap (middle) and the bait (right). The transmitter works without any battery or power source and is splash-proof. By mounting the BOX to the wall, it is protected against all sorts of liquid and dirt and thus stays attractive for rodents. Especially in high-hygiene areas the SWOPBOX reveals its broad advantages.

Illustration	Explanation
	<p>Rodents will enter the SWOPBOX through the two entrance canals at the bottom. This happens because of an attractive bait (NARA), but mostly their natural curiosity and immense play instinct drives them into entering the SWOPBOX.</p> <p>Combining SWOPBOX with a eMitter transmitter saves you the time for daily controls of the snap traps. Only when an alert appears via SMS or Email, the SWOPBOX has to be checked for rodents.</p>
	<p>As soon as you get a Message, you open the SWOPBOX by pressing the unlock-arm and simultaneously rotating it clockwise. Through the combination of pressing and rotating, you can comfortably take your SWOPBOX of its secure position.</p>

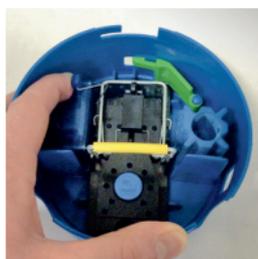
## Abbildung

## Explanation



To reactivate the trap after a catch, just tense the snap trap with one finger until it firmly "clicks into place".

Please note: this procedure is only possible horizontally, it is not possible to reactivate your snap trap vertically.



After tensioning the trap, reactivate the transmitter. Just click the arm of the transmitter in the direction of the snap trap until it "clicks into place".

Now the SWOPBOX is active again. When it catches another rodent, it will push the arm to the side and you will get another message.



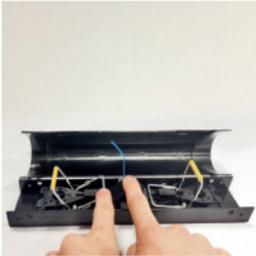
Now please slide the BOX onto the wall-mount so the eMitter Logo is parallel to the floor. Then rotate it anticlockwise until it smoothly clicks into place and is safe for use again.

Much success with eMitter and SWOPBOX by FuturA.

# Speed-Break

## User Manual

Illustration	Explanation
	<p>This tunnel contains two snap traps and one transmitter. The transmitter works without any battery or power source and is splash-proof. Also a part of the set: the bridge (see bottom of picture). The tunnel makes use of the natural movement of rodents and automatically forces them to run into it. Thus we can fight rodents without any toxic baits in your company. We don't want you to control each and every box in your company every day as required by law. If a trap snaps, the transmitter will create a message for you (Email or SMS), so you only have to check the according box.</p>
	<p>To reactivate the trap after a catch, just press the bridge (see image) directly onto the transmitter with your forefinger. Thereby the rocker switch of the transmitter will be brought down.</p>

Illustration	Explanation
	<p>Keep your pressure on the bridge while simultaneously tensioning the fixed snap traps with the forefinger of your other hand until they click into place.</p>
	<p>As soon as both snap traps are adjusted you can remove your hands. The bridge will now be held down by both snap traps. As soon as one trap snaps the rocker switch of the transmitter will speed up and you will receive a message.</p>
	<p>Now carefully close the tunnel by pressing both pressure points (see image) and it will smoothly click into place. Place the tunnel directly at the wall, so no rodent can move between the trap and the wall.</p> <p>Much success with eMitter and Speed-Break by FuturA.</p>

Kontrollstellen- nummer/ Control Point	Ort/place	Ratte/ rat	Maus/ mouse	Datum/date	Notiz/note

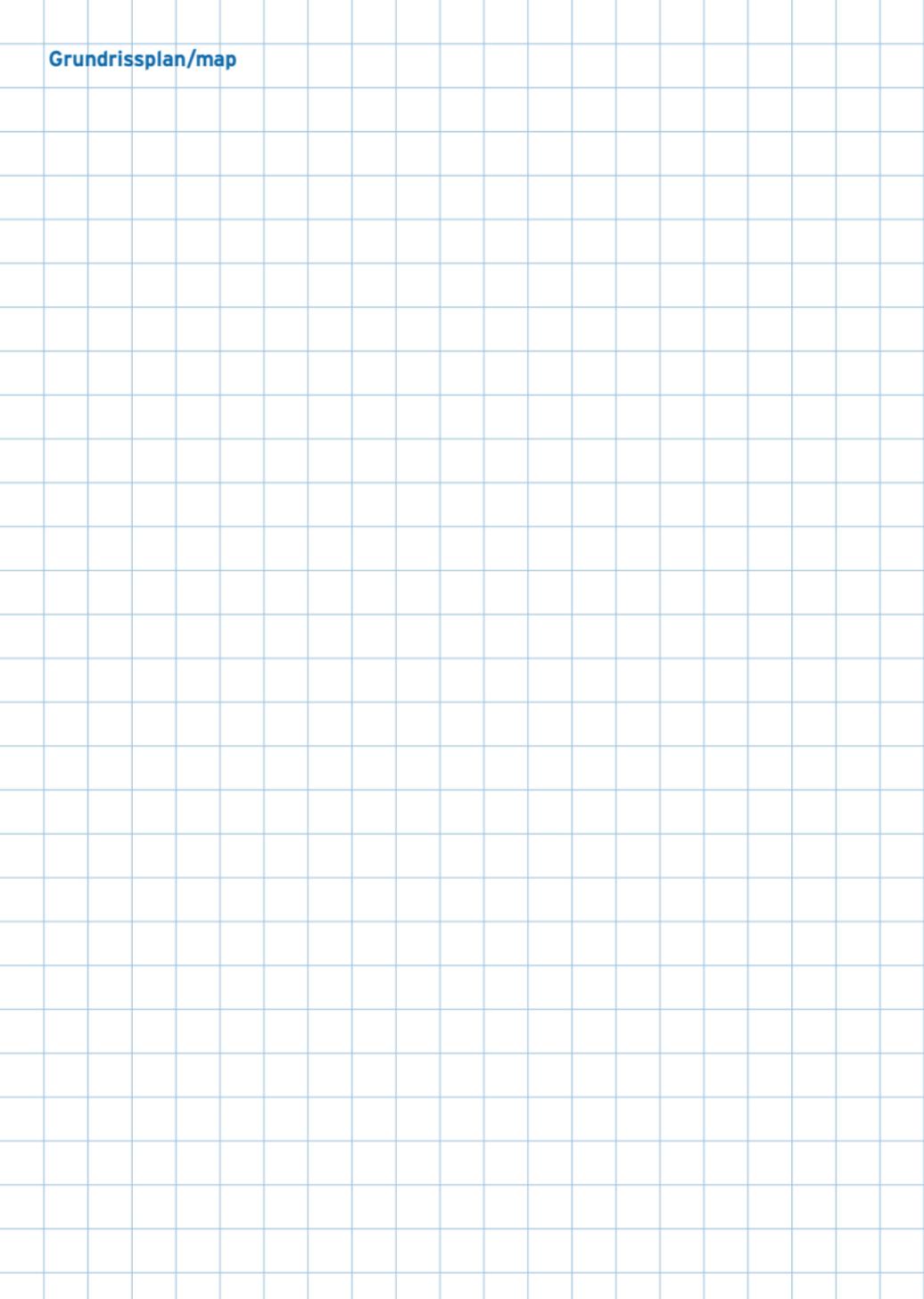


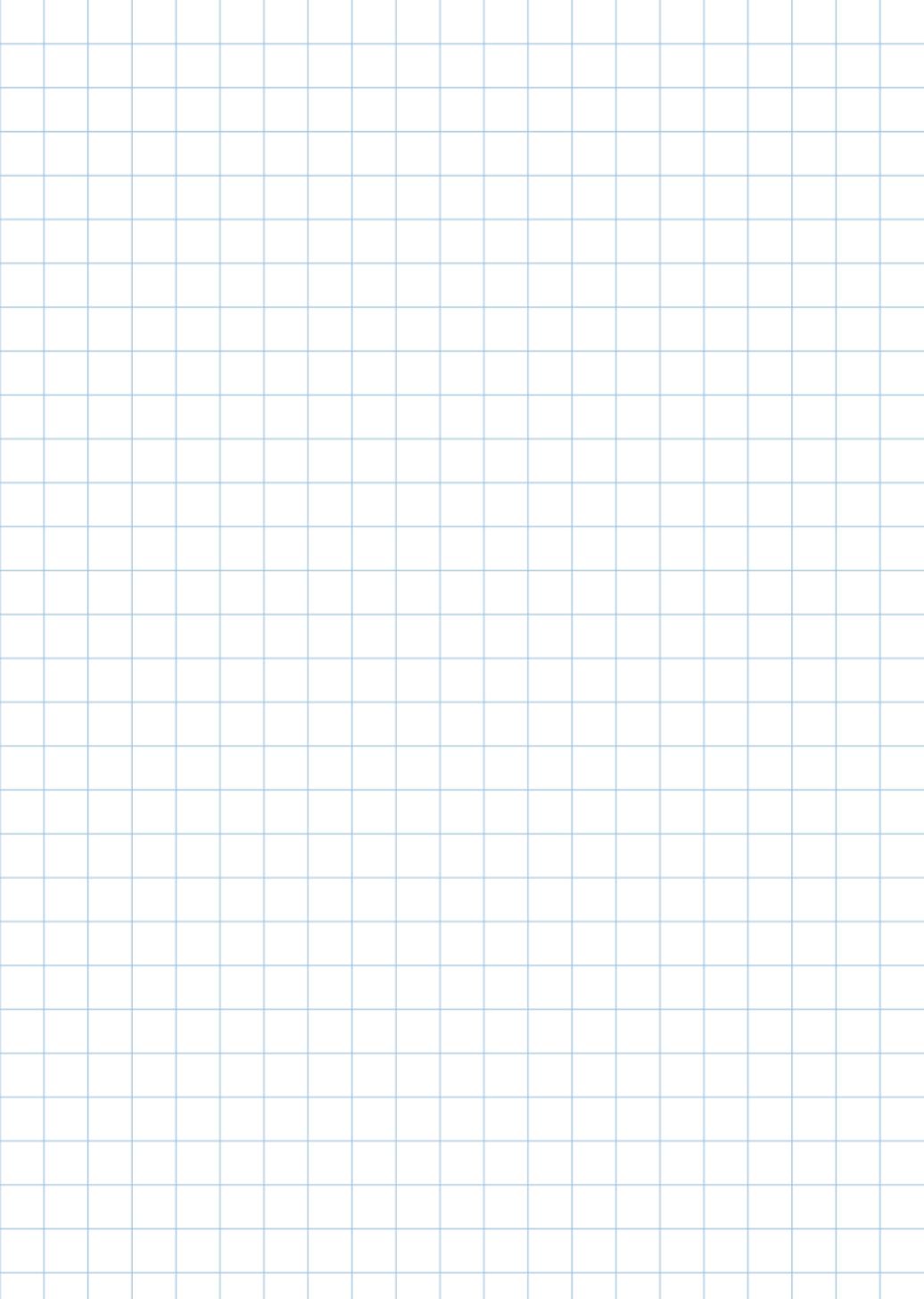
Kontrollstellen- nummer/ Control Point	Ort/place	Ratte/ rat	Maus/ mouse	Datum/date	Notiz/note



Kontrollstellen- nummer/ Control Point	Ort/place	Ratte/ rat	Maus/ mouse	Datum/date	Notiz/note









**Produkte mit Zukunft**

**Futura GmbH**  
**Vertriebsgesellschaft**

Rudolf-Diesel-Straße 35  
33178 Borchten

Telefon +49 (0) 52 51 / 6 91 61-79

Telefax +49 (0) 52 51 / 6 91 61-55

E-Mail [info@futura-shop.de](mailto:info@futura-shop.de)

Internet [www.emitter.info](http://www.emitter.info)