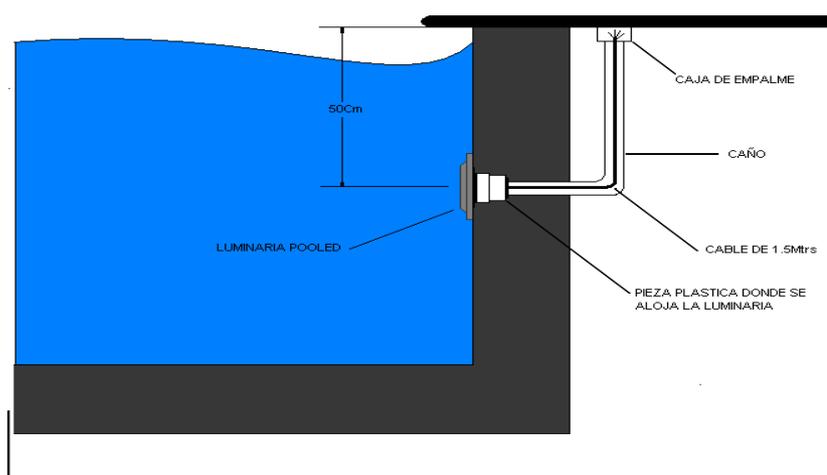


POOLED®

ILUMINACION LED PARA PISCINAS

Instructivo de instalación de luminarias



Primero amure las piezas plásticas de encaje provistas (alineadas entre sí a 50cm de nivel de agua) con cemento a la pared de su piscina, quedando el aro de las mismas a nivel de la superficie de venecita o concreto (al ras). En la parte trasera de dicha pieza de encaje puede roscar cualquier caño de 1 ½" o salir con una reducción de manguera tipo K4 por el cual Ud. va a pasar el cable blanco de las luminarias POOLED.

Los empalmes de las conexiones con el cable troncal (explicado mas adelante) deben soldarse con estaño (recomendable) y aislados con cinta autosoldable si va a quedar bajo tierra, excepto que se use cajas estancos de paso. La luminaria POOLED va colocada a presión sobre la pieza plástica de encaje, ayudando su entrada con un hilo de silicona NEUTRA (no provista) entre los dos o rings de goma.

- 1- Cada luminaria POOLED tiene un cable blanco con 4 cables internos de colores rojo, verde, azul y blanco.
- 2- El controlador TR POOLED tiene un cable negro de entrada de 220v y uno blanco de salida con cuatro cables internos de colores rojo, verde, azul y blanco
- 3- Para conectar las luminarias al controlador TR POOLED tiene que conectar los cables rojo, verde, azul y blanco con su cable de color correspondiente del controlador TR POOLED, o sea rojo con rojo, verde con verde y así sucesivamente
- 4- Cada luminaria POOLED tiene que instalarse de la misma manera. Otra forma es colocar un cable troncal subterráneo tipo Sintenax de 4 x 1,5mm (siempre que no supere los 10mts) y conectar cada luminaria POOLED a ese troncal y hacer llegar el extremo del cable al controlador como se explica en el punto anterior.
- 5- Conecte el controlador TR POOLED a 220V y con el control remoto provisto pulsando los botones del mismo con el manual correspondiente podrá ver los distintos programas de efectos de luces en su piscina.
- 6- Precaución el controlador TR POOLED debe ser montado al reparo del sol y la lluvia