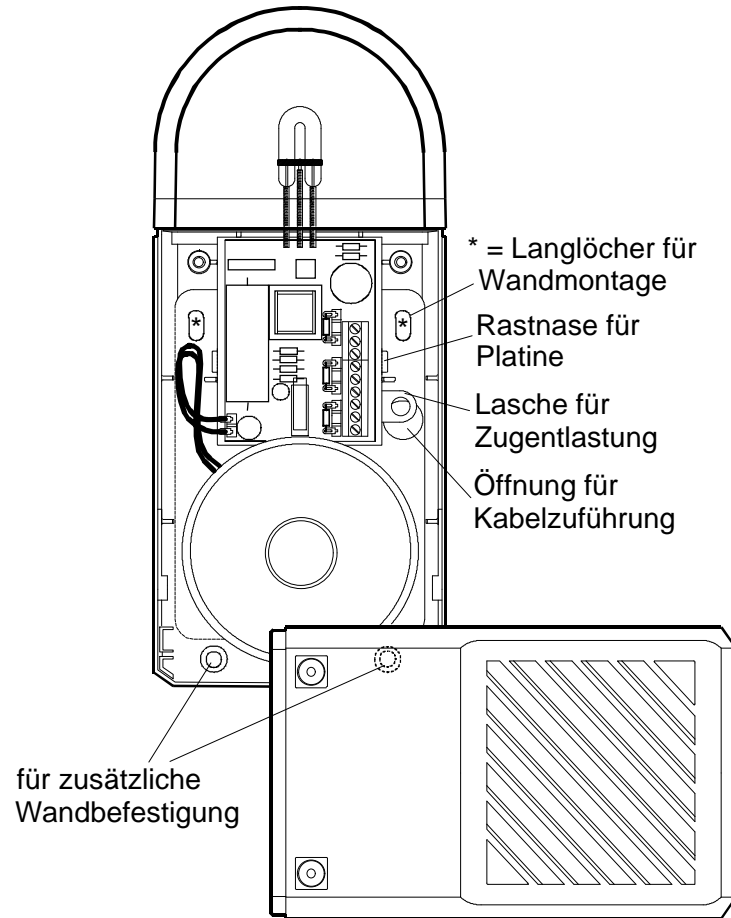


Bild -1-



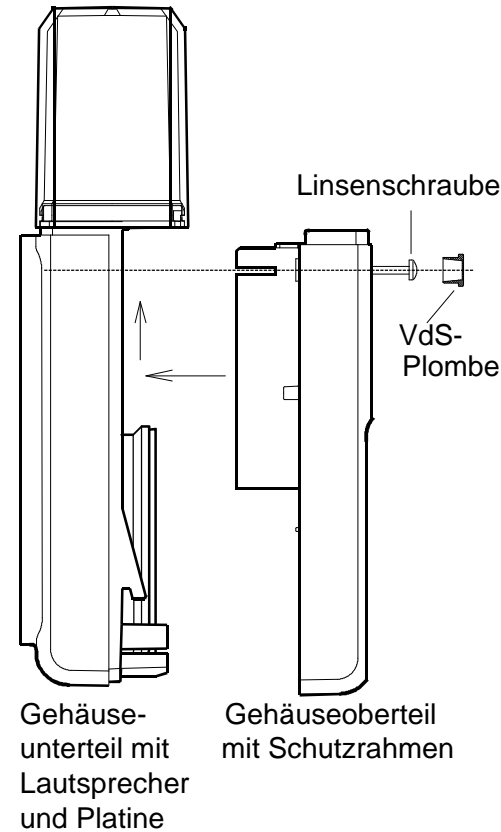
## Montagereihenfolge:

1. Anschlusskabel durch die Öffnung einführen und Gehäuseunterteil an die Wand schrauben.
2. Anschlusskabel an der Schraubklemme der Leiterplatte anschließen. (siehe Anschlussplan Signalgeber P2500)
3. Deckelkontakt (Hebel) vor dem Verschrauben des Gehäuseoberteils justieren.
4. Gehäuseoberteil auf Gehäuseunterteil aufstecken und verschrauben (siehe Bild 2).
5. VdS-Plomben einsetzen (siehe Bild 2).

## Hinweis:

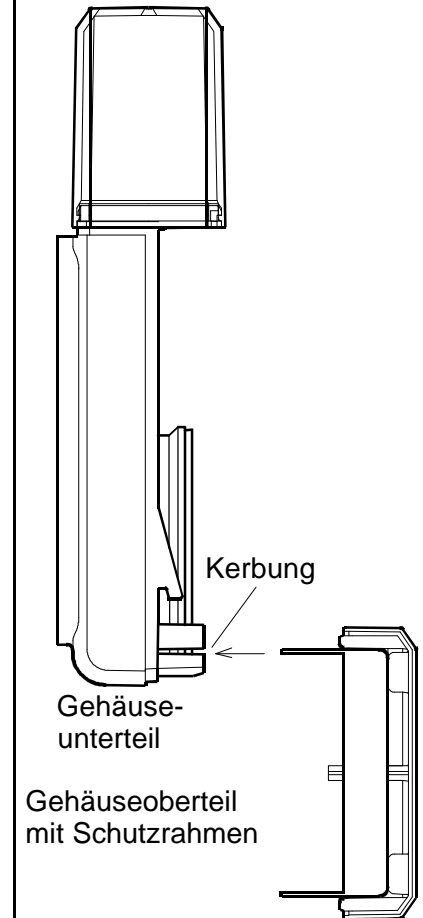
Die verbleibenden Öffnungen im Gehäuseunterteil, können mit Silicon abgedichtet werden. Bei Auftreten von starkem Schwitzwasser, können die vorgefertigten Durchbrüche (je nach Montage), in der Kalotte bzw. im Gehäuseunterteil ausgebrochen werden.

Bild -2-



Gehäuseoberteil ca. 5mm nach unten versetzt auf das Gehäuseunterteil aufsetzen und Gehäuseoberteil nach oben schieben.  
Mit den mitgelieferten Linsenschrauben an das Gehäuseunterteil montieren.  
VdS-Plomben aufsetzen.

Bild -3-



## Hinweis Montage:

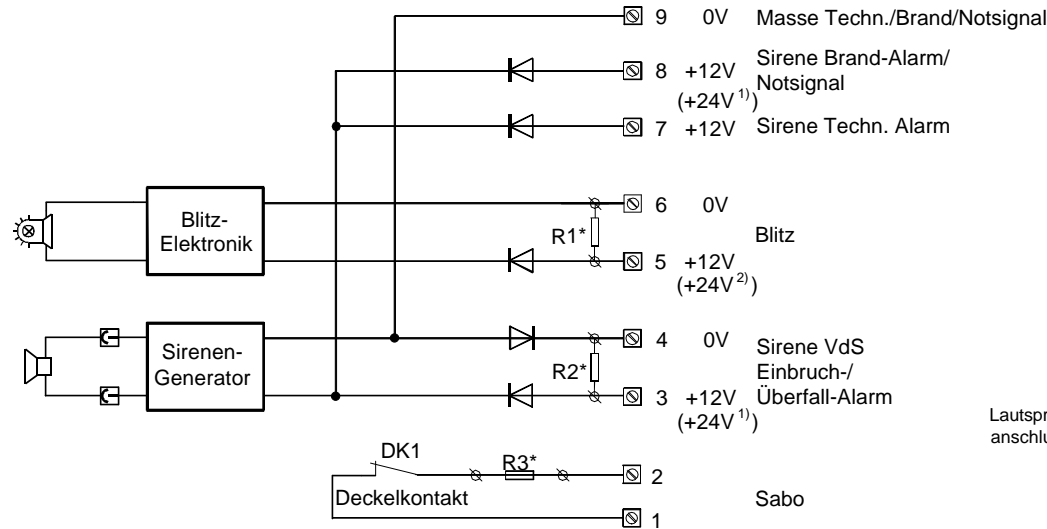
Das Gehäuseoberteil kann bei Montagearbeiten durch Einführung in die gekennzeichnete Kerbung abgelegt werden.

# ESSER

# Anschlußplan für Kompaktsignalgeber P2500

Art.-Nr.: 160455 und 160456

Bild: Prinzipschaltbild



Polung für Sirenen-Generator und Blitz-Elektronik im Alarmfall.

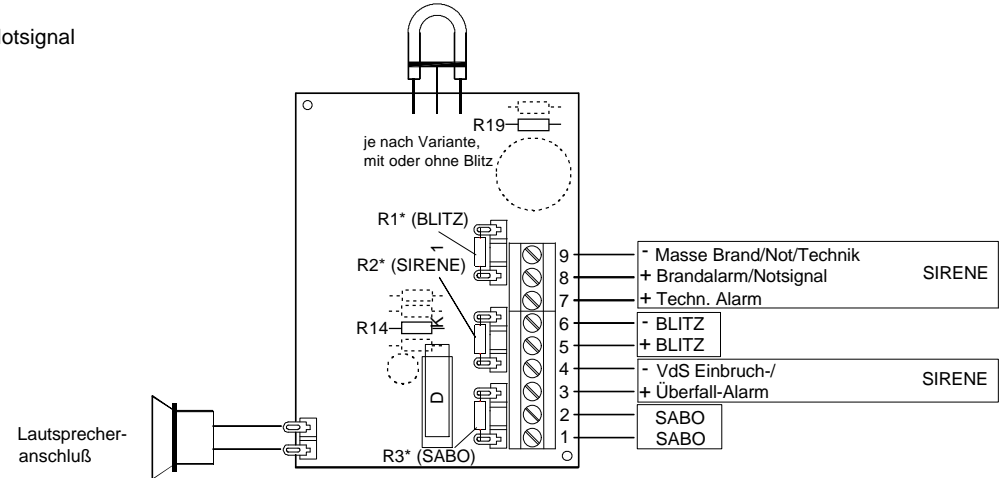


- 1) Bei 24V Versorgungsspannung der Sirene muss R14 (1KOhm) auf der Leiterplatte entfernt werden
- 2) Bei 24V Versorgungsspannung der Blitzleuchte muss R19 (1KOhm) auf der Leiterplatte entfernt werden

Überwachungswiderstände

	mit Blitz und Ton-generator	mit Ton-generator
Art.-Nr.:	160455	160456
R1	10k	-
R2	4k7	4k7
R3	0R	0R

Bild: Anschlußbelegung



Der Anschluss des Signalgebers darf nur im spannungslosen Zustand erfolgen. Bei den Anschlussleitungen ist auf ausreichenden Leitungsquerschnitt zu achten.



Vorsicht, hochspannungsführende Teile!

Die Blitzleuchte darf nur bei geschlossenem Gehäuse betrieben werden.

Lötstellen und Drähte der Überwachungs-Widerstände müssen mit Schutzlack überzogen werden.

# ESSER