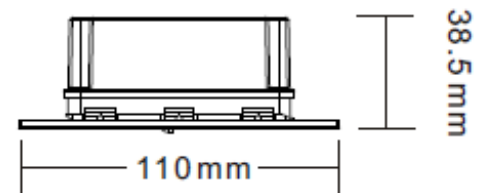
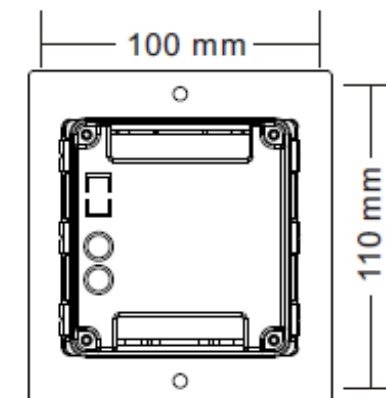
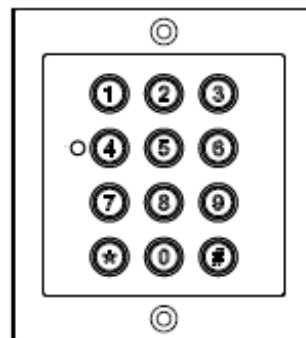
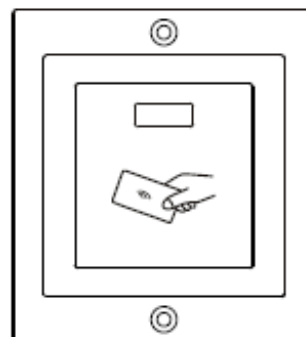
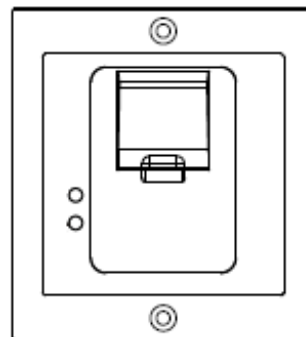
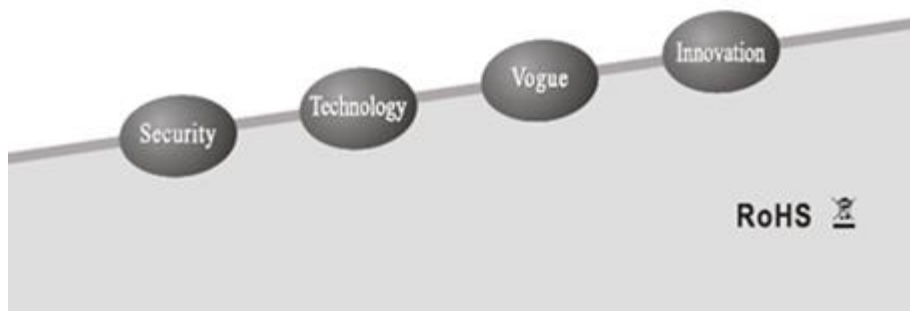
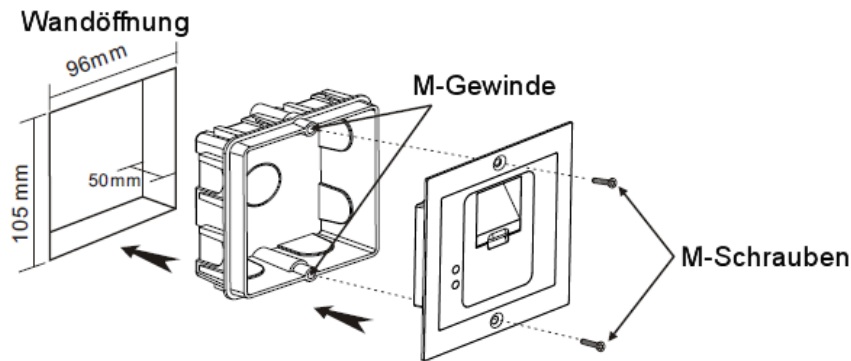
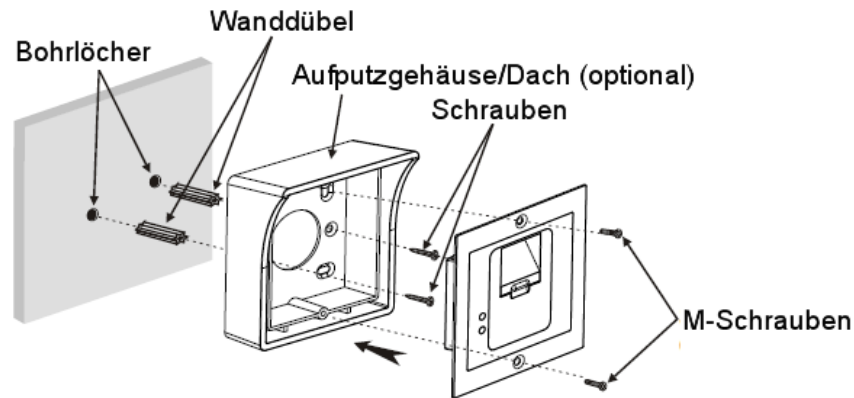


Bedienungsanleitung ZUGANGSKONTROLLER 2-Zonen



Installation



Abgebildet ist die Installation des Fingerabdruck-Kontrollers.
Installationsvorgang des ID-Karten-Kontroller und Code-Kontroller ist identisch.

ALLGEMEINE HINWEISE

KABEL

Verwenden Sie immer ein geschirmtes Telefonkabel.

Aufstellung Kabel-Querschnitt und Entfernung für LCC-System:

Kabel $\geq 0.2\text{mm}^2$, von der Außen-Station zu der entferntesten Innenstation, Entfernung $\leq 28\text{m}$

Kabel $\geq 0.3\text{mm}^2$, von der Außen-Station zu der entferntesten Innenstation, Entfernung $\leq 50\text{m}$

Kabel $\geq 0.5\text{mm}^2$, von der Außen-Station zu der entferntesten Innenstation, Entfernung $\leq 70\text{m}$

PFLEGEHINWEISE:

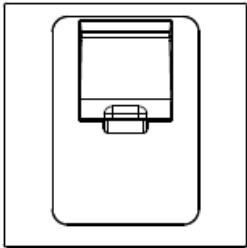
- Zur Reinigung der Anlagen dürfen keine abrasiven Reinigungsmittel verwendet werden. Das Reinigungsmittel muss frei von Salzsäure, chlorhaltigen Mitteln, Verdünnungsmittel, Spiritus, etc. sein.
- Die Oberfläche des Fingerscanner hat eine Gel-Oberfläche die nur mit reinem Wasser ohne Zusätze und weichem Material gereinigt werden darf. Beschädigung der Gel-Oberfläche führen zu Fehlfunktionen des Scanners.

SICHERHEITSHINWEISE

- Beachten Sie unbedingt die geltenden nationalen Sicherheitsvorschriften (Deutschland: VDE 0100) bei der Montage, Inbetriebnahme und Betrieb.
- !!! Alle Arbeiten dürfen nur im spannungslosen Zustand erfolgen!!!
- !!! Der Anschluss darf nur von Fachpersonal ausgeführt werden!!!
- Bei Nichtbeachtung der entsprechenden Vorschriften können schwere Körperverletzungen und / oder Sachschäden auftreten.
- Bitte überprüfen Sie vor dem Bohren der Dübel-Löcher, dass sich keine verborgenen Kabel und Rohre dahinter befinden.
- Wir sind bemüht, Ihnen alle erforderlichen Informationen zu diesem Produkt mitzuteilen.
- Wir behalten uns auch das Recht vor, jederzeit Änderungen für die Produktverbesserung vorzunehmen. Wir bitten Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig durchzulesen bevor sie das Gerät installieren!
- Aus Versicherungstechnischen Gründen wird empfohlen die Tür mit dem Schlüssel abzuschließen wenn Sie das Haus für eine längere Zeit verlassen.
- Vor dem Einbau empfehlen wir Ihnen das Gerät im nicht eingebauten Zustand auf Funktion zu prüfen.

Bei nachträglichen Tests, bestehen keine Haftungs-, Schadensansprüche für einbaubedingte Schäden am Bauwerk, Handwerker-, Montage- und Materialkosten.

PROGRAMMIERUNG FINGERABDRUCK-KONTROLLER



! Hinweis:

- Die Programmierung erfolgt mittels der beiliegenden IR-Programmier-Fernbedienung.
- Nach jedem Tastendruck muss ein Piep ertönen.
- Scanner-Oberfläche darf nur mit Wasser gereinigt werden. (Gel-Oberfläche)

Auswahl der Finger:

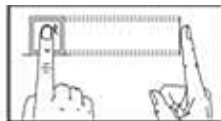
- Finger mit Verletzungen / Narben vermeiden
- Finger mit schwachen Papillarlinie vermeiden
- Keine verunreinigte Finger einspeichern

Speicher-Vorgang:

- Richtige Positionierung des Fingers (siehe Bild)
- > Den Finger möglichst gleichmäßig (*selbe Position, Winkel und Druck*) auf dem Scanner aufgelegt

TIP:

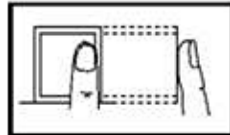
- Jeden Finger mehrfach einspeichern. Beispiel:
1x flach / 1x schräg nach links / 1x schräg nach rechts.
- Durch die Mehrfach-Speicherung wird die komplette Fläche des Fingerabdruckes gespeichert.



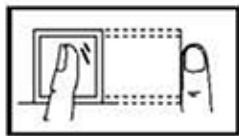
Richtig!



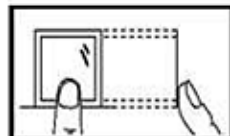
Zu
aufrecht



Zu
seitlich



Zu
schräg



Zu
tief

Wechseln in das Programm-Modus

Standard Manager-Code: [1234] + [1234]

Manager-Code eingeben, gelbe LED leuchtet = Wechseln in den Programm-Modus erfolgreich.

Fingerabdrücke anlegen ZONE 1

- [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
- [ID-Nr] (000 – 799) wählen (grüne LED leuchtet [[a]]),
Hinweis: ID-Nr. = Speicherplatz auf dem der Finger gespeichert werden soll.
- [Finger] auf den Scanner auflegen (Piep ertönt [[b]]),
- denselben [Finger] nochmals in derselben Position auf den Scanner auflegen
(Piep ertönt), danach (Piep- ertönt [[c]] & gelbe LED leuchtet),
- [#] (rote LED leuchtet) = Finger wurde erfolgreich angelegt.

[[a]] Wenn rote LED = ID-Nr. bereits belegt.

[[b]] Wenn PiPiPiPi ertönt = Dieser Finger existiert bereits.

[[c]] Wenn PiPiPi ertönt = Einspeichern war nicht erfolgreich z. B. Finger zu schräg aufgelegt.

Programmierreihenfolge:

Einzelne Finger: [1234] [1234] [ID-Nr] [FINGER] [FINGER] [#]

Mehrere Finger: [1234] [1234] [ID-Nr] [FINGER] [FINGER], [ID-Nr] [FINGER] [FINGER], ... [#]

Hinweis: max. 800 Fingerabdrücke.

Fingerabdrücke löschen ZONE 1

Einzelne Finger löschen:

- [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
- [ID-Nr wählen] (rote LED leuchtet),
- [*] [*] (Piep- ertönt & grüne LED leuchtet),
- [#] (gelbe LED leuchtet),
- [#] (rote LED leuchtet) = Finger wurde erfolgreich gelöscht.

Programmierreihenfolge:

Einzelne Finger löschen: [1234] [1234] [ID-Nr] [*] [*] [#] [#]

Mehrere Finger löschen: [1234] [1234] [ID-Nr] [*] [*] [#], [ID-Nr] [*] [*] [#],... [#] [#]

Alle Finger löschen: [1234] [1234] [*] [8] [8] [8] [#]

Fingerabdrücke anlegen ZONE 2

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
b. [ID-Nr] (800 – 899) wählen (grüne LED leuchtet [[a]]),
Hinweis: ID-Nr. = Speicherplatz auf dem der Finger gespeichert werden soll.
c. [Finger] auf den Scanner auflegen (Piep ertönt [[b]]),
d. denselben [Finger] nochmals in derselben Position auf den Scanner auflegen
(Piep ertönt), danach (Piep- ertönt [[c]] & gelbe LED leuchtet),
f. [#] (rote LED leuchtet) = Finger wurde erfolgreich angelegt.

[[a]] Wenn rote LED = ID-Nr. bereits belegt.
[[b]] Wenn PiPiPiPi ertönt = Dieser Finger existiert bereits.
[[c]] Wenn PiPiPi ertönt = Einspeichern war nicht erfolgreich z. B. Finger zu schräg aufgelegt.

Programmierreihenfolge:

Einzelne Finger: [1234] [1234] [ID-Nr] [FINGER] [FINGER] [#]

Mehrere Finger: [1234] [1234] [ID-Nr] [FINGER] [FINGER], [ID-Nr] [FINGER] [FINGER], ... [#]

Hinweis: max. 100 Fingerabdrücke.

Fingerabdrücke löschen ZONE 2

Einzelne Finger löschen:

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
b. [ID-Nr wählen] (rote LED leuchtet),
c. [★] [★] (Piep- ertönt & grüne LED leuchtet),
d. [#] (gelbe LED leuchtet),
e. [#] (rote LED leuchtet) = Finger wurde erfolgreich gelöscht.

Programmierreihenfolge:

Einzelne Finger löschen: [1234] [1234] [ID-Nr] [★] [★] [#] [#]

Mehrere Finger löschen: [1234] [1234] [ID-Nr] [★] [★] [#], [ID-Nr] [★] [★] [#],... [#] [#]

Alle Finger löschen: [1234] [1234] [★] [8] [8] [8] [#]

Zeichen Beschreibung:

Piep	= Kurzer Piep-Ton
Piep-	= Langer Piep-Ton
PiPiPi	= 3-facher Piep-Ton
PiPiPiPi	= 4-facher Piep-Ton
[[a]]	= „Zwischentext“ steht unter der Beschreibung

Security-Level einstellen

- a. [1234] [1234] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet),
b. [★] (gelbe LED leuchtet),
c. [5] (gelbe LED blinkt),
d. 2x Security-Level-Nr [SLN] eingeben,
Hinweis: Security-Level-Nr (SLN): 1 / 2 / 3 / 4 / 5
Je höher die SLN, desto präziser die Erfassung des Fingerabdruckes.
f. [#] (rote LED leuchtet)

Programmierreihenfolge:

[1234] [1234] [★] [5] [SLN] [SLN] [#]

Öffnungszeit ändern ZONE 1

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
b. [★]
c. [1] (gelbe LED blinkt),
d. [01 bis 99] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet),
e. [#] (rote LED leuchtet) = Öffnungszeit wurde erfolgreich geändert.

Programmierreihenfolge:

[1234] [1234] [★] [1] [05] [#]

Hinweis: Die [2-Stellige Zahl] ist die Öffnungszeit in Sekunden. (Beispiel: 05 = 5 Sekunden)

Öffnungszeit ändern ZONE 2

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
b. [★]
c. [6] (gelbe LED blinkt),
d. [01 bis 99] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet),
e. [#] (rote LED leuchtet) = Öffnungszeit wurde erfolgreich geändert.

Programmierreihenfolge:

[1234] [1234] [★] [6] [05] [#]

Hinweis: Die [2-Stellige Zahl] ist die Öffnungszeit in Sekunden. (Beispiel: 05 = 5 Sekunden)

Manager-Code ändern

- [1234] [1234] *(Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet)*
- [*]
- [3] *(gelbe LED blinkt),*
- jetzt den neuen Manager-Code [XXXX] eingeben,
- nochmals neuen Manager-Code [XXXX] eingeben *(Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet)*
= Neuer Manager-Code wurde geändert.
- [#] *(rote LED leuchtet)*

Programmierreihenfolge:

[1234] [1234] [*] [3] [XXXX] [XXXX] [#]

Hinweis: Im Falle dass der Manager-Code vergessen wurde:

- Strom ab- und wieder zuschalten,
- innerhalb von 3 Sekunden # drücken (Piep- ertönt.)
Wenn Piep- ertönt = Manager-Code wurde auf [1234] [1234] zurückgesetzt.

Werkseinstellungen zurücksetzen

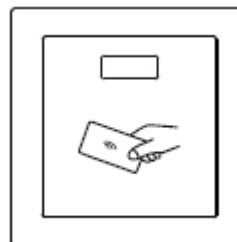
- [1234] [1234] *(Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet),*
- [*]
- [8] *(gelbe LED blinkt),*
- [9] *(gelbe LED blinkt),*
- [9] *(gelbe LED leuchtet & Piep- ertönt),*
- [#] *(gelbe LED leuchtet),*
- [#] *(rote LED leuchtet) = Werkseinstellungen wurden zurückgesetzt.*

Manager-Code: Zurück gesetzt auf [1234] [1234]
Fingerabrücke: Alle gelöscht.

Programmierreihenfolge

[1234] [1234] [*] [8] [9] [9] [#] [#]

PROGRAMMIERUNG ID-KARTEN-KONTROLLER



! Hinweis:

- Programmierung erfolgt Programmierung erfolgt mittels der beiliegenden IR-Programmier- Fernbedienung
- Nach jedem Tastendruck muss ein Piep ertönen.
- ZONE 1: 1000 Karten, ZONE 2: 10 Karten

Wechseln in das Programm-Modus

Standard Manager-Code: [1234] + [1234]

Manager-Code eingeben, gelbe LED leuchtet = Wechseln in den Programm-Modus erfolgreich.

Zugangs-Karten / Transponder anlegen ZONE 1

- [1234] [1234] *(gelbe LED leuchtet),*
- [ID-Nr] (000 – 999) wählen *(grüne LED leuchtet),*
Hinweis: ID-Nr. = Platz Nr. auf dem die Karte / Transponder gespeichert werden soll.
- [Karte] vorbei führen *(Piep ertönt),*
- [#] *(rote LED leuchtet) = Karte wurde erfolgreich angelegt.*

Programmierreihenfolge:

Einzelne Karten: [1234] [1234] [ID-Nr] [KARTE] [#]

Mehrere Karten: [1234] [1234] [ID-Nr] [KARTE] [#], [ID-Nr] [KARTE] [#], ... [#]

Zugangs-Karten / Transponder löschen ZONE 1

- [1234] [1234] *(gelbe LED leuchtet),*
- [ID-Nr] wählen *(rote LED leuchtet),*
- [*] [*] *(Piep- ertönt & grüne LED leuchtet),*
- [#] *(rote LED leuchtet) = Karte wurde erfolgreich gelöscht.*

Programmierreihenfolge:

Einzelne Karten löschen: [1234] [1234] [ID-Nr] [*] [*] [#]

Zugangs-Karten / Transponder anlegen ZONE 2

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
- b. [*]
- c. [4]
- d. [ID-Nr] (00 – 99) wählen (grüne LED leuchtet),
Hinweis: ID-Nr. = Platz Nr. auf dem die Karte / Transponder gespeichert werden soll.
- e. [Karte] vorbei führen (Piep ertönt),
- f. [#] (rote LED leuchtet) = Karte wurde erfolgreich angelegt.

Programmierreihenfolge:

Einzelne Karten: [1234] [1234] [*] [4] [ID-Nr] [KARTE] [#]

Zugangs-Karten / Transponder löschen ZONE 2

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
- b. [*]
- c. [4]
- b. [ID-Nr wählen] (rote LED leuchtet),
- c. [*] [*] (Piep- ertönt & grüne LED leuchtet),
- d. [#] (rote LED leuchtet) = Karte wurde erfolgreich gelöscht.

Programmierreihenfolge:

Einzelne Karten löschen: [1234] [1234] [*] [4] [ID-Nr] [*] [*] [#]

Alle Zugangs-Karten / Transponder löschen ZONE 1 & ZONE 2

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
- b. [*]
- c. [8]
- b. [8]
- c. [8] (Piep- ertönt),
- d. [#] (rote LED leuchtet) = Alle Karten wurde erfolgreich gelöscht.

Programmierreihenfolge:

Alle Karten löschen: [1234] [1234] [*] [8] [8] [8] [#]

Öffnungszeit ändern ZONE 1

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
- b. [*]
- c. [1] (gelbe LED blinkt),
- d. [01 bis 99] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet),
- e. [#] (rote LED leuchtet) = Öffnungszeit wurde erfolgreich geändert.

Programmierreihenfolge:

[1234] [1234] [*] [1] [05] [#]

Hinweis: Die [2-Stellige Zahl] ist die Öffnungszeit in Sekunden. (Beispiel: 05 = 5 Sekunden)
00 = Einrastmodus: Karte verbeiführen = Tür offen.
Karte erneut vorbei führen = Tür geschlossen.

Öffnungszeit ändern ZONE 2

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
- b. [*]
- c. [5] (gelbe LED blinkt),
- d. [01 bis 99] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet),
- e. [#] (rote LED leuchtet) = Öffnungszeit wurde erfolgreich geändert.

Programmierreihenfolge:

[1234] [1234] [*] [5] [05] [#]

Hinweis: Die [2-Stellige Zahl] ist die Öffnungszeit in Sekunden. (Beispiel: 05 = 5 Sekunden)
00 = Einrastmodus: Karte verbeiführen = Tür offen.
Karte erneut vorbei führen = Tür geschlossen.

Manager-Code ändern

- a. [1234] [1234] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet)
b. [*]
c. [3] (gelbe LED blinkt),
d. jetzt den neuen Manager-Code [XXXX] eingeben,
e. nochmals neuen Manager-Code [XXXX] eingeben (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet)
= Neuer Manager-Code wurde geändert.
f. [#] (rote LED leuchtet)

Programmierreihenfolge:

[1234] [1234] [*] [3] [XXXX] [XXXX] [#]

Hinweis: Im Falle dass der Manager-Code vergessen wurde:

- a. Strom ab- und wieder zuschalten,
b. innerhalb von 3 Sekunden # drücken (Piep- ertönt).
Wenn Piep- ertönt = Manager-Code wurde auf [1234] [1234] zurückgesetzt.

Auf Werkseinstellungen zurück setzen

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
b. [*]
c. [8]
b. [9]
c. [9] (Piep- ertönt),
d. [#] (rote LED leuchtet) = Werkseinstellungen wurde zurück gesetzt.

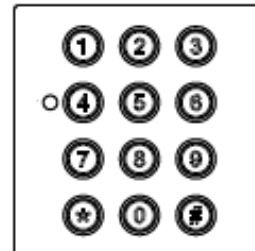
Programmierreihenfolge:

Werkseinstellungen zurück setzen: [1234] [1234] [*] [8] [9] [9] [#]

Zeichen Beschreibung:

Piep	= Kurzer Piep-Ton
Piep-	= Langer Piep-Ton
PiPiPi	= 3-facher Piep-Ton
PiPiPiPi	= 4-facher Piep-Ton

PROGRAMMIERUNG CODE-KONTROLLER



! Hinweis:

- Programmierung erfolge über das Tastenfeld.
- Nach jedem Tastendruck muss ein Piep ertönen.
- ZONE 1: 1000 Codes ZONE 2: 10 Codes

Wechseln in das Programm-Modus

Standard Manager-Code: [1234] + [1234]

Manager-Code eingeben, gelbe LED leuchtet = Wechseln in den Programm-Modus erfolgreich.

Zugangs-Code anlegen ZONE 1

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
b. [ID-Nr] (000 – 999) wählen (grüne LED leuchtet),
Hinweis: ID-Nr. = Platz Nr. auf der der Zugangs-Code gespeichert werden soll.
c. [Zugangs-Code 4-stellig eingeben] (Piep- ertönt) = Code wurde angelegt.
d. [#] (blaue LED leuchtet)

Programmierreihenfolge:

Einzelnen Code: [1234] [1234] [ID-Nr] [CODE] [#]

Mehrere Codes: [1234] [1234] [ID-Nr] [CODE], [ID-Nr] [CODE], ... [#]

Zugangs-Code löschen ZONE 1

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
b. [ID-Nr wählen] (rote LED leuchtet),
c. [*] [*] (Piep- ertönt & grüne LED leuchtet),
d. [#] (gelbe LED leuchtet) = Code wurde erfolgreich gelöscht.
e. [#] (blaue LED leuchtet)

Programmierreihenfolge:

Einzelne Codes löschen: [1234] [1234] [ID-Nr] [*] [*] [#] [#]

Zugangs-Code anlegen ZONE 2

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
- b. [*] (gelbe LED leuchtet),
- c. [4] (gelbe LED blinkt),
- d. [ID-Nr] (00 – 99) wählen (grüne LED leuchtet),
Hinweis: ID-Nr. = Platz Nr. auf der, der Zugangs-Code gespeichert werden soll.
- e. [Zugangs-Code 4-stellig eingeben] (Piep- ertönt) = Code wurde angelegt,
- f. [#] (gelbe LED leuchtet)
- g. [#] (blaue LED leuchtet)

Programmierreihenfolge:

Einzelne Codes: [1234] [1234] [*] [4] [ID-Nr] [CODE] [#] [#]

Mehrere Codes: [1234] [1234] [*] [4] [ID-Nr] [CODE], [ID-Nr] [CODE], ... [#] [#]

Zugangs-Code löschen ZONE 2

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
- b. [*] (gelbe LED leuchtet),
- c. [4] (gelbe LED blinkt),
- b. [ID-Nr wählen] (rote LED leuchtet),
- c. [*] [*] (Piep- ertönt & grüne LED leuchtet),
- d. [#] (gelbe LED leuchtet) = Code wurde erfolgreich gelöscht.
- d. [#] (blaue LED leuchtet)

Programmierreihenfolge:

Einzelne Codes löschen: [1234] [1234] [*] [4] [ID-Nr] [*] [*] [#] [#]

Alle Zugangs-Codes löschen ZONE 1 & ZONE 2

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
- b. [*] (gelbe LED leuchtet),
- c. [8] (gelbe LED blinkt),
- b. [8] (gelbe LED blinkt),
- c. [8] (gelbe LED leuchtet & 7x Piep ertönt),
- d. [#] (blaue LED leuchtet) = Alle Codes wurden erfolgreich gelöscht.

Programmierreihenfolge:

Alle Codes löschen: [1234] [1234] [*] [8] [8] [8] [#]

Öffnungszeit ändern ZONE 1

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
- b. [*] (gelbe LED leuchtet),
- c. [1] (gelbe LED blinkt),
- d. [01 bis 99] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet),
- e. [#] (blaue LED leuchtet) = Öffnungszeit wurde erfolgreich geändert.

Programmierreihenfolge:

[1234] [1234] [*] [1] [05] [#]

Hinweis: Die [2-Stellige Zahl] ist die Öffnungszeit in Sekunden. (Beispiel: 05 = 5 Sekunden)
00 = Einrastmodus: Karte verbeiführen = Tür offen.
Karte erneut vorbei führen = Tür geschlossen.

Öffnungszeit ändern ZONE 2

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
- b. [*] (gelbe LED leuchtet),
- c. [5] (gelbe LED blinkt),
- d. [01 bis 99] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet),
- e. [#] (blaue LED leuchtet) = Öffnungszeit wurde erfolgreich geändert.

Programmierreihenfolge:

[1234] [1234] [*] [5] [05] [#]

Hinweis: Die [2-Stellige Zahl] ist die Öffnungszeit in Sekunden. (Beispiel: 05 = 5 Sekunden)
00 = Einrastmodus: Karte verbeiführen = Tür offen.
Karte erneut vorbei führen = Tür geschlossen.

Manager-Code ändern

- a. [1234] [1234] *(gelbe LED leuchtet)*
- b. [*] *(gelbe LED leuchtet)*
- c. [3] *(gelbe LED blinkt),*
- d. jetzt den neuen Manager-Code [XXXX] eingeben, *(gelbe LED blinkt),*
- e. nochmals neuen Manager-Code [XXXX] eingeben *(Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet)*
= Manger-Code wurde geändert.
- f. [#] *(blaue LED leuchtet)*

Programmierreihenfolge:

[1234] [1234] [*] [3] [XXXX] [XXXX] [#]

Hinweis: Im Falle dass der Manager-Code vergessen wurde:

- a. Strom ab- und wieder zuschalten,
 - b. innerhalb von 3 Sekunden # drücken (Piep- ertönt.)
- Wenn Piep- ertönt = Manager-Code wurde auf [1234] [1234] zurückgesetzt.

Auf Werkseinstellungen zurück setzen

- a. [1234] [1234] *(gelbe LED leuchtet),*
- b. [*] *(gelbe LED leuchtet),*
- c. [8] *(gelbe LED blinkt),*
- b. [9] *(gelbe LED blinkt),*
- c. [9] *(gelbe LED leuchtet & Piep- ertönt), ->*
(blaue LED leuchtet) = Werkseinstellungen wurde zurückgesetzt.

Programmierreihenfolge:

Werkseinstellungen zurück setzen: [1234] [1234] [*] [8] [9] [9]

Zeichen Beschreibung:

Piep	= Kurzer Piep-Ton
Piep-	= Langer Piep-Ton
PiPiPi	= 3-facher Piep-Ton
PiPiPiPi	= 4-facher Piep-Ton

ASx = Außenstation
Wx = Wohnung
ISx = Innenstation

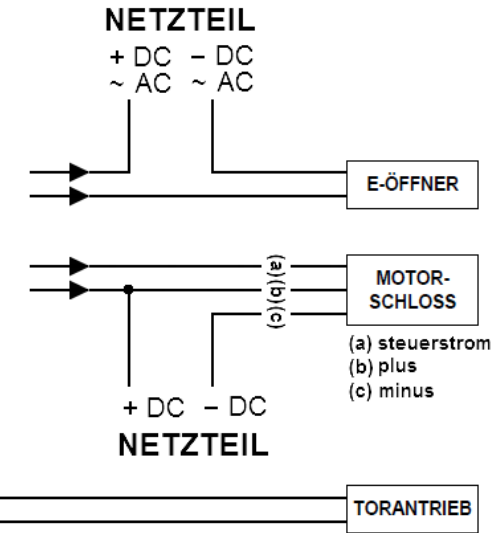
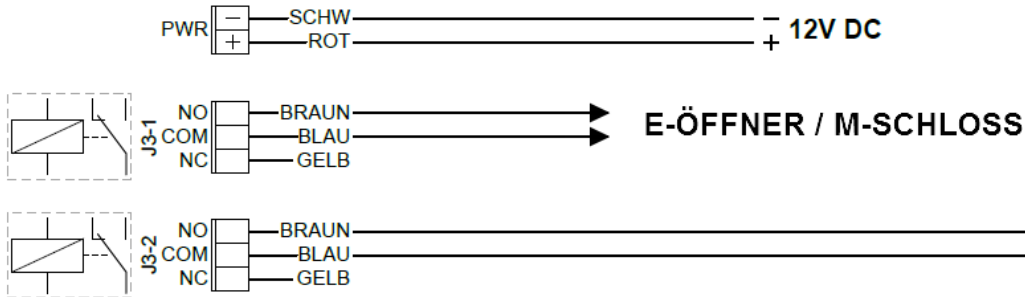
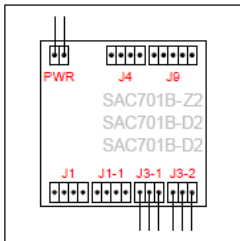
ROT	= AUDIO
BLAU	= GND
GELB	= V+
WEIß	= VIDEO

BRAUN	= NO
BLAU	= COM
GELB	= NC

ROT	= DC+
SCHW	= DC-

AS1

AUßENSTATION



HINWEIS:

1) Dichtigkeit:
 Die Unterputzdose muss bündig mit der Außenfassade installiert werden.
 Die Kanten der Unterputzdose müssen sich beim Festschrauben in die Dichtungen der Außenstation ein pressen.

ASx = Außenstation
Wx = Wohnung
ISx = Innenstation

ROT	= AUDIO
BLAU	= GND
GELB	= V+
WEIß	= VIDEO

BRAUN	= NO
BLAU	= COM
GELB	= NC

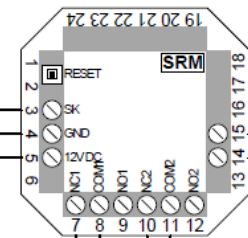
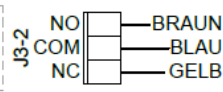
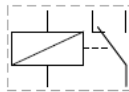
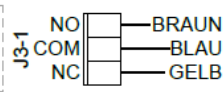
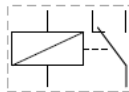
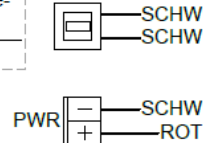
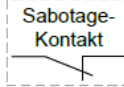
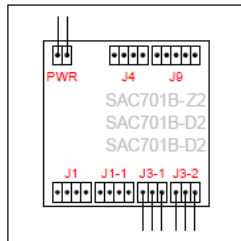
ROT	= DC+
SCHW	= DC-

Anschlüsse SRM

- 1. RESET
- 3. Eingang Sabotagekontakt
- 4. Ausgang +12V DC
- 5. Ausgang 0V DC
- 7. Realis NC1
- 8. Realis COM1
- 9. Realis NO1
- 10. Realis NC2
- 11. Realis COM2
- 12. Realis NO2
- 14. Eingang +12V DC
- 15. Eingang 0V DC
- 19. Sabotage LED
- 21. Status LED

AS1

AUßENSTATION



(a) Steuerstrom
 (b) Plus
 (c) Minus

- 12V DC
 + 12V DC

E-ÖFFNER

MOTOR-SCHLOSS

TORANTRIEB

HINWEIS:

1) Dichtigkeit:

Die Unterputzdose muss bündig mit der Außenfassade installiert werden. Die Kanten der Unterputzdose müssen sich beim Festschrauben in die Dichtungen der Außenstation einpressen.

2) Sicherheit:

Die Außenstation muss an der Unterputzdose / dem Aufputzgehäuse befestigt sein, erst danach darf die Spannung zugeschaltet werden. Sobald die Außenstation abgeschraubt wird, aktiviert sich das SRM und sichert die Tür ab. Zum Deaktivieren muss die Außenstation erneut an der Unterputzdose / dem Aufputzgehäuse befestigt und das SRM resetet werden.