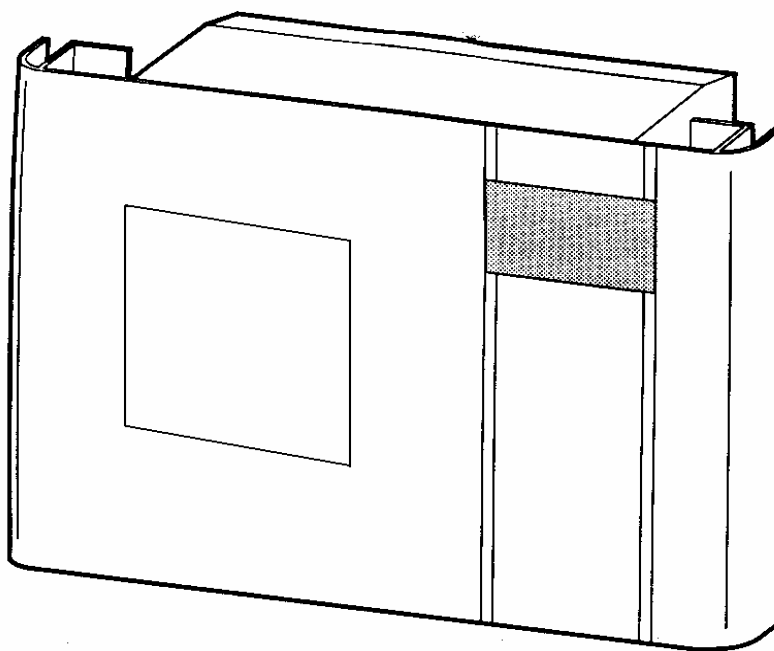


**ELEKTRONICZNY SYSTEM
KONTROLI DOSTĘPU**

ZINTEGROWANY CZYTNIK W MODULE KOMBI

Nr Ref. 1103/1



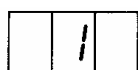
OPIS MOŻLIWOŚCI

Zezwolenie na otwarcie drzwi na czas od 0 do 99 sekund, może nastąpić poprzez:

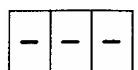
- zbliżenie do panela klucza magnetycznego użytkownika,
- użycie przycisku otwierania drzwi poprzez wymuszenie, który może być aktywowany wewnątrz budynku.

Jeżeli zrealizujemy otwarcie, to trzy cyfrowy wyświetlacz pokaże typ aktywacji oraz ewentualny numer klucza który spowodował otwarcie, w sposób następujący:

`nnn` numer klucza użytkownika



przycisk wymuszenia



klucz nie zaprogramowany

DANE TECHNICZNE

Urządzenie zajmuje jeden moduł w systemie KOMBI.

Napięcie zasilania: 12V a.c. \pm 20%
lub 10.5-15V d.c.

Pobór prądu: 310mA przy 12a.c. \pm 20%
lub 10-15Va.c.

Temperatura pracy: -10 do +50°C

Zaciski przekaźnika otwierającego drzwi

Styk wspólny O

Styk normalnie otwarty NO

Styk normalnie zamknięty NC

Maksymalne napięcie załączane 30V

Maksymalny prąd załączany 3,5A

Maksymalny pobór 40VA/25W

Standardowa pojemność: 500 kluczy użytkownika. Przy maksymalnym rozszerzeniu, po wymianie kości pamięci 2000.

INSTALACJA

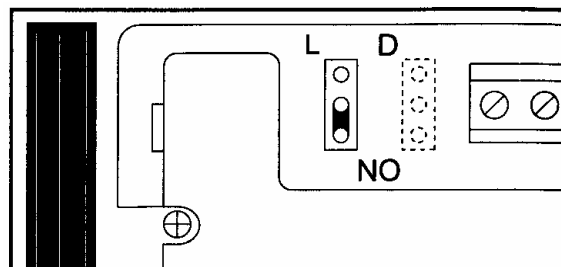
Instalować zgodnie z załączonymi schematami. W czasie instalacji pamiętać o:

- do wszystkich połączeń użyć odpowiednich przewodów zgodnie z danymi zawartymi w TABELI 1,
- przewody zasilające urządzenie należy SEPAROWAĆ od przewodów prowadzonych do elektrozaczeptu. Preferowana odległość ok. 10cm.
- po załączeniu napięcia, należy sprawdzić napięcia na przewodach od strony zasilacza i od strony styków zasilania modułu czytnika. Powinny zawierać się w przedziałach: 12Va.c \pm 20%
lub 10-15V d.c.

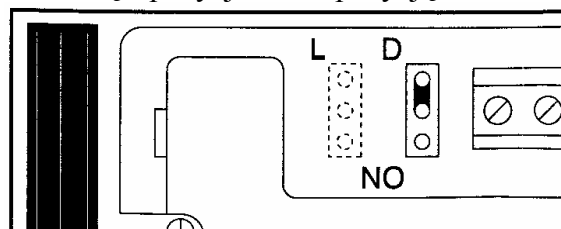
KONFIGURACJA

Urządzenie jest fabrycznie zaprogramowane do wyświetlania numeru klucza użytkownika w czasie fazy otwierania drzwi, przy pomocy dwukolorowego wyświetlacza LED.

- Aby wyłączyć wyświetlacz, należy przełożyć odpowiednią zworę z pozycji `L` w pozycję `NO`.

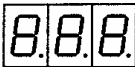


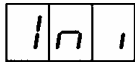
- Aby zainicjować prace urządzenia bez wyświetlania numeru klucza użytkownika w czasie realizacji otwarcia, należy przełożyć odpowiednią zworę z pozycji `D` w pozycję `NO`.



W pierwszej kolejności należy wykonać następujące kroki:

- 1) Zasilic urządzenie i sprawdzic następujace sekwencje wyświetlania

■ znak  (test wyświetlacza)

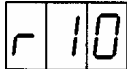
■ skrót  (inicjalizacja)

w kilku sekundach.

- dwukolorowy wyświetlacz zmieni kolor z czerwonego na zielony i znowu powróci do koloru czerwonego,
- wyświetlana kropka wskazuje że urządzenie działa poprawnie (oczywiście jeżeli wyświetlacz jest włączony tzn. odpowiednia zwora w pozycji `D`).

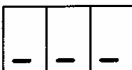
- 2) Nacisnąć **na krótko** czerwony przycisk znajdujący się z tyłu modułu. Spowoduje to wyświetlenie następujących sekwencji:

- wersja oprogramowania urządzenia

na przykład:  ;

■ znak  ;

- 3) Ponownie **na krótko** nacisnąć czerwony przycisk co zainicjuje procedurę dopuszczającą do programowania klucza nadrzędnego dalej zwanego kluczem MASTER. Wyświetlacz pokaże:



- 4) Zamknąć ostrożnie urządzenie w obudowie wtynkowej: **wszystkie późniejsze operacje wykonywać bardzo uważnie poprzez dostęp do pola czytnika.**

- 5) Urządzenie daje możliwość zdefiniowania minimalnie 1 i maksymalnie 3 kluczy MASTER. Klucze te są niezbędne do programowania urządzenia oraz wprowadzania kluczy użytkowników. Klucze master powinny być chronione i

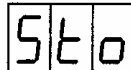
przechowywane o ile to możliwe, przez upoważnioną osobę tj. operatora systemu , administratora budynku , który w razie potrzeby będzie mógł zainicjować do pracy nowe klucze, wymazać z pamięci klucz zgubione lub przeprogramować urządzenie.

Zbliżenie do pola czytnika jakiegokolwiek klucza w celu nadania mu funkcji MASTER spowoduje przemieszczenie się jednej z kresek na wyświetlaczu z dołu do góry, w tym samym czasie urządzenie wygeneruje ciągły sygnał dźwiękowy.

Aby reakcja czytnika była najbardziej efektywna należy zbliżyć klucz do urządzenia powierzchnią na której znajduje się logo URMET DOMUS lub wygrawerowany numer klucza.

W celu potwierdzenia czy klucz faktycznie posiada funkcję MASTER, należy zbliżyć go do czytnika. Jedna z kresek (znajdująca się w górnej pozycji) powinna zacząć migać a urządzenie wygeneruje 3 krótkie sygnały dźwiękowe.

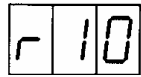
Aby zakończyć operację wprowadzania kluczy nadrzędnych i wrócić do normalnego trybu pracy urządzenia, należy zbliżyć do czytnika jeden z kluczy MASTER na około 7 sekund. Po tym czasie wyświetlacz pokaże znak:



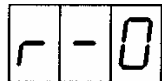
Po kilku sekundach na wyświetlaczu powinna pojawić się migająca kropka (o ile jest zainicjowana praca wyświetlacza) co oznacza powrót do normalnego trybu pracy.

PROGRAMOWANIE

Aby zainicjować programowanie należy zbliżyć i przytrzymać dowolny klucz MASTER do pola czytnika. Wyświetlacz po tej operacji pokaże kilka trybów programowania jeden po drugim.



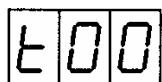
Aktualna wersja oprogramowania (tylko wyświetlanie, nie jest to funkcja).



Programowanie/sprawdzanie kluczy użytkowników.



Wymazywanie/zastępowanie kluczy użytkowników.

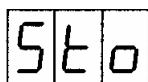


Tryb ustawiania czasu otwarcia drzwi.

Jeżeli klucz MASTER zostanie oddalony od pola czytnika w niewłaściwym momencie, zatrzymując proces wyświetlania na niewłaściwym trybie, należy jeszcze raz **na krótko** zbliżyć klucz MASTER do czytnika.

W każdym przypadku jeżeli nie wykonamy żadnej operacji po wejściu do jednego z trybów programowania to po 3 minutach urządzenie automatycznie powróci do normalnych funkcji.

Powrót do normalnego trybu pracy jest sygnalizowany poprzez wyświetlenie przez kilka sekund znaku:



będącego skrótem od angielskiego słowa STORE (przechować, zmagazynować): jest to normalne zachowanie urządzenia, które sygnalizuje w ten sposób zapisanie w pamięci wprowadzonych danych.

WCZYTYWANIE KLUCZY UŻYTKOWNIKÓW

Należy zbliżyć do pola czytnika jeden z kluczy MASTER i zatrzymać proces wyświetlania na trybie programowania i sprawdzania kluczy użytkowników:



Następnie należy zbliżyć programowany klucz do czytnika. Moduł potwierdzi wprowadzenie klucza do pamięci poprzez wyemitowanie stałego tonu i wyświetlenie numeru klucza (pozycję klucza w pamięci). Dla ułatwienia zarządzania systemem, wskazane jest prowadzenie listy z numerami kluczy i kodami pod którymi klucze występują w pamięci urządzenia.

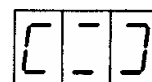
Aby sprawdzić czy dany klucz został wprowadzony do pamięci, należy nie wychodząc z aktualnego trybu programowania przybliżyć klucz do pola czytnika. Moduł powinien wygenerować 3 krótkie sygnały dźwiękowe oraz wyświetlić numer klucza.

Te czynności należy wykonać dla każdego klucza.

Powrót do normalnych funkcji modułu można zrealizować poprzez **krótkie** przybliżenie klucza MASTER do czytnika .

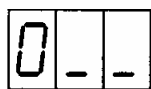
WYMAZYWANIE/ZASTĘPOWANIE NIEDOSTĘPNEGO (ZGUBIONEGO) KLUCZA UŻYTKOWNIKA

Należy zatrzymać proces wyświetlania trybów programowania na właściwej opcji, przy pomocy klucza MASTER:



Aby wykasować zgubiony klucz NALEŻY ZNAĆ numer porządkowy pod którym występuje w pamięci urządzenia.

Po ponownym przybliżeniu klucza MASTER na niemniej niż 2 sekundy do czytnika panela, wyświetlacz pokaże:



Cyfra „0” będzie cyklicznie wrastać co jedną sekundę aż do osiągnięcia cyfry „9”. Po przekroczeniu tej cyfry cykl się powtórzy ponownie od cyfry „0”. Oddalenie od czytnika klucza master spowoduje wybór pierwszej cyfry z kodu wymazywanego z pamięci klucza. Ponowne przybliżenie klucza MASTER spowoduje na podobnej zasadzie udostępnienie wyboru drugiej cyfry kodu usuwanego z pamięci klucza. Operację tą należy powtórzyć aż do ustawienia pełnego kodu wymazywanego z pamięci klucza, przykładowo:

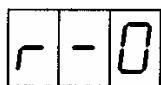
‘NMK’

Jeżeli ustawiony kod ‘NMK’ jest niewłaściwy (nie jest to kod klucza który miał ulec wykasowaniu), jeżeli nie przybliżymy klucza MASTER w celu zatwierdzenia wybranego kodu, urządzenie po około 7 sekundach powróci do opcji wyjściowej ustawiania kodu klucza do wymazania, bez jakiegokolwiek kasowania.

Jeżeli numer ‘NMK’ jest poprawny, należy w przeciągu 7 sekund dokonać zatwierdzenia, przybliżając ponownie klucz MASTER.

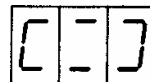
Urządzenie po wyemitowaniu sygnału dźwiękowego wymaze kod klucza który figurował pod ustawionym numerem w pamięci.

Po tej operacji urządzenie przez około 7 sekund będzie wyświetlać poniższy symbol



W tym czasie do numeru wykasowanego klucza można przyporządkować nowy kod klucza, przybliżając go do pola czytnika.

Urządzenie pokaże numer klucza którym zastąpiono klucz wykasowany, a następnie powróci do opcji wyjściowej trybu wymazywania i zastępowania kluczy użytkowników.

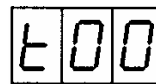


Taką operację należy wykonać dla wszystkich kluczy które mają ulec wykasowaniu lub zastąpieniu.

Aby powrócić do normalnych funkcji urządzenia należy **na krótko** przybliżyć klucz MASTER do pola czytnika.

USTAWIANIE CZASU OTWARCIA DRZWI

Za pomocą klucza MASTER ustawić odpowiedni tryb, w sposób opisany wcześniej.



Po ustawieniu odpowiedniego trybu, wyświetlacz pokaże aktualnie ustawiony czas otwarcia drzwi (ustawienie fabryczne to czas 00 sekund czyli: t00).

Czas otwarcia drzwi można ustawić w przedziale od 0 do 99 sekund.

Ponowne przybliżenie klucza MASTER spowoduje przejście do opcji ustawiania pierwszej cyfry (liczby dziesiątek) programowanego czasu. Odsunięcie klucza MASTER spowoduje zatrzymanie sekwencyjnego wyświetlania cyfr z przedziału od 0 do 9 i wybranie cyfry w trakcie wyświetlania której nastąpiło zatrzymanie cyklu. Program automatycznie przejdzie do trybu ustawiania cyfry drugiej (liczby jedności). Przybliżenie klucza MASTER spowoduje uruchomienie cyklu wyświetlania cyfr z przedziału od 0 do 9. Po wybraniu właściwej cyfry na tej samej zasadzie jak dla poprzednio, zostanie ustawiony pewien czas ‘t XY’.

Urządzenie automatycznie wprowadzi nowe ustawienia do pamięci i po około 3 sekundach MODUŁ powróci do normalnej pracy.

ZAAWANSOWANE FUNKCJE PROGRAMOWANIA

Programując poniższe funkcje należy zachować szczególną uwagę i bezwzględnie przestrzegać poniższych instrukcji.

USUWANIE DOSTĘPNEGO KLUCZA UŻYTKOWNIKA Z PAMIĘCI

Usuwanie wolnego (dostępnego) klucza użytkownika z pamięci urządzenia jest podobna do procedury:

WYMAZYWANIE/ZASTĘPOWANIE NIEDOSTĘPNEGO (ZGUBIONEGO) KLUCZA UŻYTKOWNIKA.

- za pomocą klucza MASTER wybrać odpowiedni tryb:



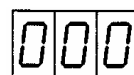
- przybliżyć do pola czytnika klucz który chcemy usunąć z pamięci,
- jeżeli klucza posiada swój numer pod którym figuruje w pamięci, urządzenie wygeneruje 3 krótkie sygnały dźwiękowe, a następnie pokaże numer klucza. Numer ten będzie wyświetlany przez około 7sekund.
- w czasie wyświetlania numeru, jeżeli przybliżymy klucz MASTER nastąpi wykasowanie klucza z pamięci urządzenia.

Aby przywrócić normalną pracę modułu należy **na krótko** ponownie przyłożyć klucz MASTER.

POSTĘPOWANIE W PRZYPADKU ZASTĘPOWANIA ZGUBIONEGO KLUCZA „MASTER” / WPROWADZANIE NOWYCH KLUCZY „MASTER”

Zawsze jest możliwy dostęp do urządzenia po mimo braku (zagubienia) kluczy MASTER, o ile posiadamy nie wprowadzony do pamięci „czysty” klucz. Postępowanie w tym przypadku jest następujące:

- należy otworzyć moduł tak aby było dojsicie do czerwonego przycisku znajdującego się z tyłu panela,
- wcisnąć czerwony przycisk,
- poczekać aż wyświetlacz pokaże:



- wcisnąć jeszcze raz **na krótko** czerwony przycisk,
- przybliżyć „czysty” klucz któremu chcemy nadać funkcję MASTER. Jeżeli wcześniej nie były ustawione trzy klucze jako MASTER nowy klucz będzie dodany do poprzednich. Jeżeli wcześniej nadano funkcję MASTER wszystkim trzem kluczom, to po przyłożeniu nowego klucza „czystego”, zostanie mu nadana funkcja MASTER, a dotychczasowe klucze MASTER zostaną wykasowane. Aby przywrócić im dawną funkcję należy je kolejno zatwierdzić przybliżając je do pola czytnika.
- aby wyjść z trybu programowania kluczy MASTER, należy przyłożyć jeden z nich na około 7 sekund do czytnika.

WPROWADZANIE HASŁA

W celu kontroli użycia czerwonego przycisku znajdującego się z tyłu panela, można zadeklarować 3 cyfrowe hasło. Dostęp do funkcji wywoływanych czerwonym przyciskiem będzie możliwy wówczas tylko po wprowadzeniu hasła.

UWAGA: Jeżeli wszystkie klucze MASTER zostaną zgubione i hasło zostanie zapomniane, to wejście do funkcji programowania nie będzie możliwe.

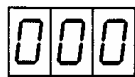
W takim wypadku należy skontaktować się działem technicznym firmy

MIWI-URMET w celu eliminacji hasła bez kasowania kluczy użytkowników.

Hasło można wprowadzić tylko do urządzenia w którym hasła jeszcze nie zadeklarowano (dlatego nie jest ono wprowadzone fabrycznie). Raz wprowadzone nie może być zmienione. Hasło można usunąć jedynie poprzez całkowite kasowanie pamięci. Z tego powodu wskazane jest wprowadzenie hasła przed rozpoczęciem programowania kluczy użytkowników, aby później nie kasować ich w przypadku popełnienia błędu w fazie wprowadzania hasła.

Procedura postępowania dla operacji wprowadzania hasła:

- nacisnąć **na krótko** czerwony przycisk znajdujący się z tyłu panela,
- poczekać aż wyświetlacz pokaże:



- nacisnąć czerwony przycisk i przytrzymać w pozycji wciśniętej. Wyświetlacz pokaże:



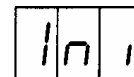
Cyfra „0” na pierwszej pozycji, będzie sekwencyjnie co 1 sekundę zwiększała się o 1. W ten sposób zostaną wyświetlone cyfry o wartościach od 0 do 9. Zwolnienie przycisku spowoduje wybranie cyfry z tego przedziału. Naciskając ponownie czerwony przycisk i przytrzymując go mamy możliwość wyboru kolejnej cyfry na takiej samej zasadzie jak przedtem. Operację należy analogicznie powtórzyć dla trzeciej cyfry. Po wybraniu wszystkich trzech cyfr, zatwierdzenie hasła następuje poprzez krótkie naciśnięcie czerwonego przycisku. Urządzenie przejdzie do trybu ustawiania kluczy MASTER. Aby powrócić do normalnej pracy urządzenia, należy do pola czytnika przybliżyć klucz MASTER na około 7 sekund.

CAŁKOWITE KASOWANIE PAMIĘCI

Istnieje możliwość całkowitego skasowania pamięci dla sytuacji w której chcemy przeprogramować wszystkie klucze użytkowników lub zastosować urządzenie wcześniej wykorzystywane, do nowego systemu. Całkowite kasowanie pamięci powoduje wymazanie hasła oraz wszystkich zaprogramowanych kluczy.

Postępowanie dla tej operacji:

- wyłączyć zasilanie urządzenia,
- wcisnąć i przytrzymać czerwony przycisk znajdujący się z tyłu panela i załączyć zasilanie,
- cały czas trzymać wciśnięty czerwony przycisk aż do zainicjowania trybu kasowania, który objawi się symbolem na wyświetlaczu.



(W tym momencie, wyświetlacz pokaże zmniejszające się wartości cyfrowe będące numerami kluczy, aż do osiągnięcia zera.)

- zwolnić czerwony przycisk,
- odczekać aż zmniejszające się wartości osiągną zero i urządzenie powróci do normalnych funkcji.

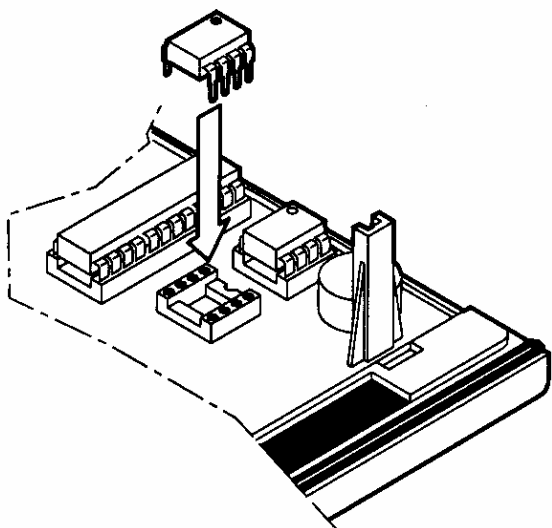
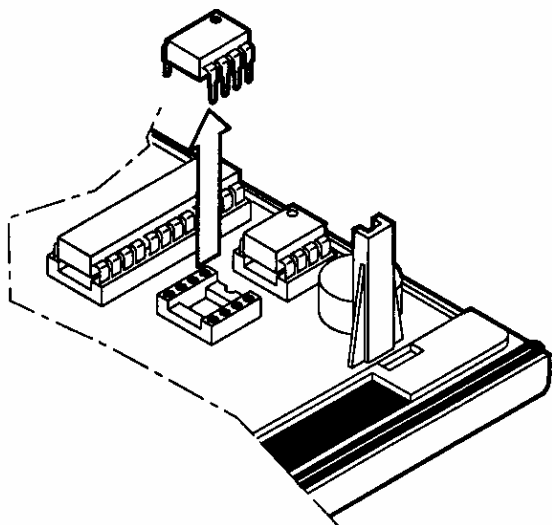
WYMIANA USZKODZONEGO URZĄDZENIA

Jeżeli niezbędna jest wymiana uszkodzonego urządzenia, pamięć kluczy musi być przeniesiona z jednego modułu do drugiego, aby nie programować na nowo systemu.

Należy:

- wyłączyć zasilanie,
- zdjąć tylną obudowę z uszkodzonego urządzenia i delikatnie wyjąć kość pamięci podważając małym śrubokrętem,
- włożyć pamięć do drugiego, sprawnego modułu (również nie zasilanego),

uważając aby zachować pozycję kości względem płytki.



PRACA URZĄDZENIA Z POJEMNOŚCIĄ POWYŻEJ 500 KLUCZY UŻYTKOWNIKÓW

W niektórych przypadkach potrzebna jest większa pojemność urządzenia niż 500 kluczy. W tym celu należy użyć kości pamięci 1102/51 (do 1000 kluczy) lub

1102/52 (do 2000 kluczy), zamieniając ją ze standardową kością pamięci według następujących kroków:

- wyłączyć zasilanie,
- zdjąć tylną obudowę z urządzenia i wyjąć kość pamięci, a na jej miejsce włożyć nową zachowując tą samą pozycję kości względem płytki
- włączyć zasilanie.

NOTA: w tym czasie urządzenie automatycznie przekonfiguruje urządzenie i wyświetlanie, pokazując wprost numery kluczy do 999, oznaczając kropką wyświetlaną w prawym oknie wyświetlacza numery kluczy z przedziału od 1000 do 1999, oraz oznaczając kropką wyświetlaną w środkowym oknie wyświetlacza numery kluczy od 2000 do 2999. Dla przykładu:

560 klucz użytkownika nr 560,

502. klucz użytkownika nr 1502,

07.0 klucz użytkownika nr 2070.

KODY BŁĘDÓW

Pojawiające się kody błędów mogą występować w różnych fazach programowania.

Er1 - klucz przyłożony do pola czytnika nie jest produkcji firmy URMET-DOMUS.

Er2 - Pamięć kluczy jest pełna.

Er3 - Zainicjowany numer klucza do wykasowania nie występuje w pamięci.

Er4 - Uszkodzona kość pamięci.

Er5 - Błąd w konsystencji danych w pamięci kluczy.

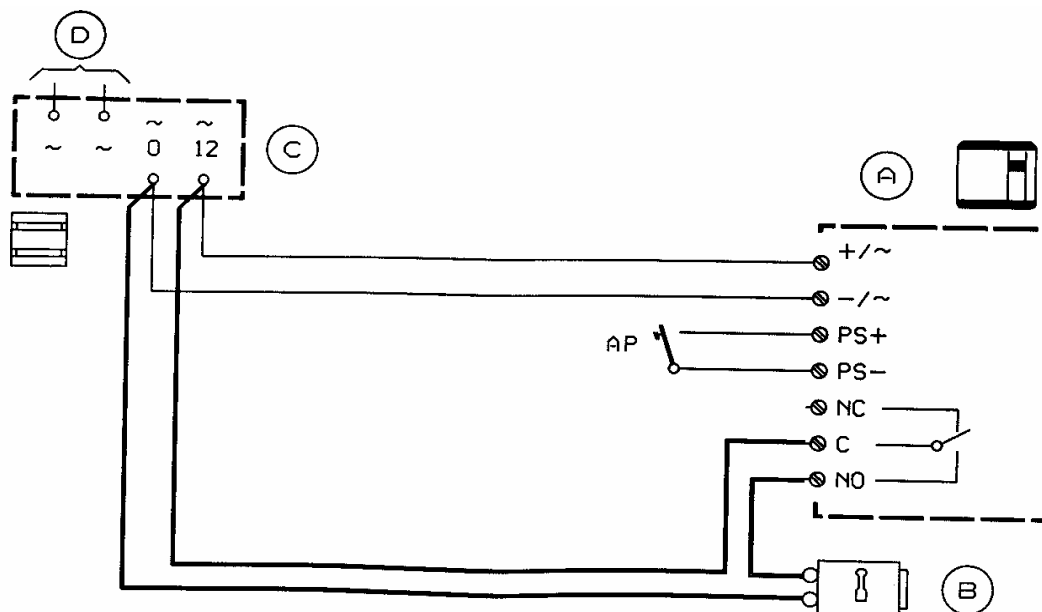
Er6 - Błąd w zapisywaniu do pamięci.

Dystans	m	25	50
Zasilanie modułu	Smm ²	0,75	1,5
Zasilanie elektroz.	Smm ²	0,75	1,5
Przycisk PS	Smm ²	0,5	-

TABELA1

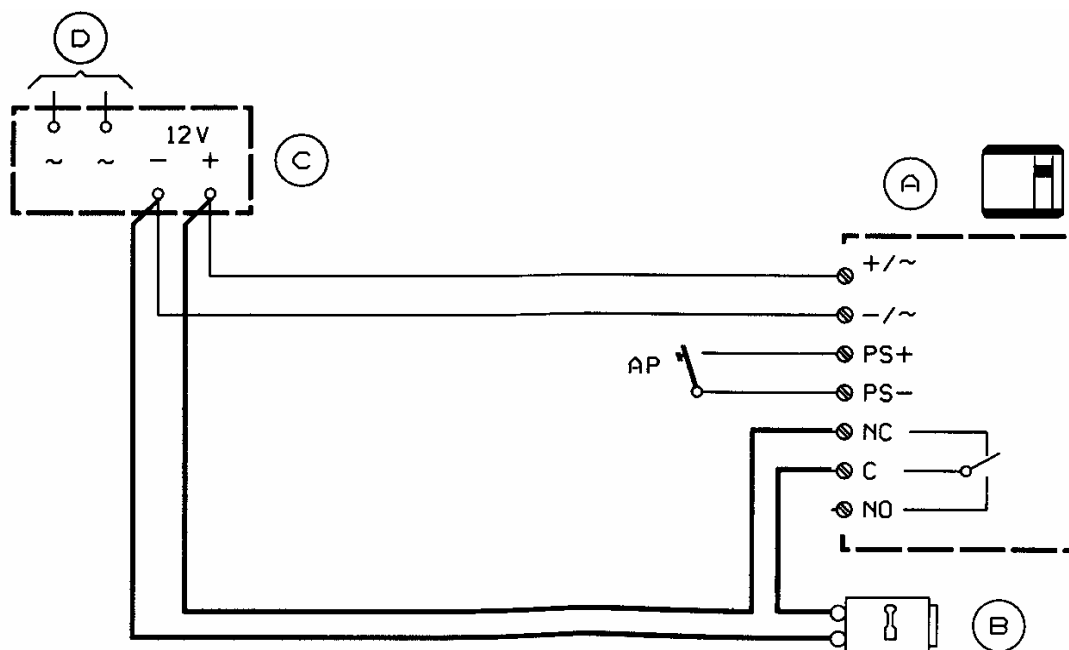
PRZYKŁADY POŁĄCZEŃ

Połączenie z zasilaczem 12V a.c.



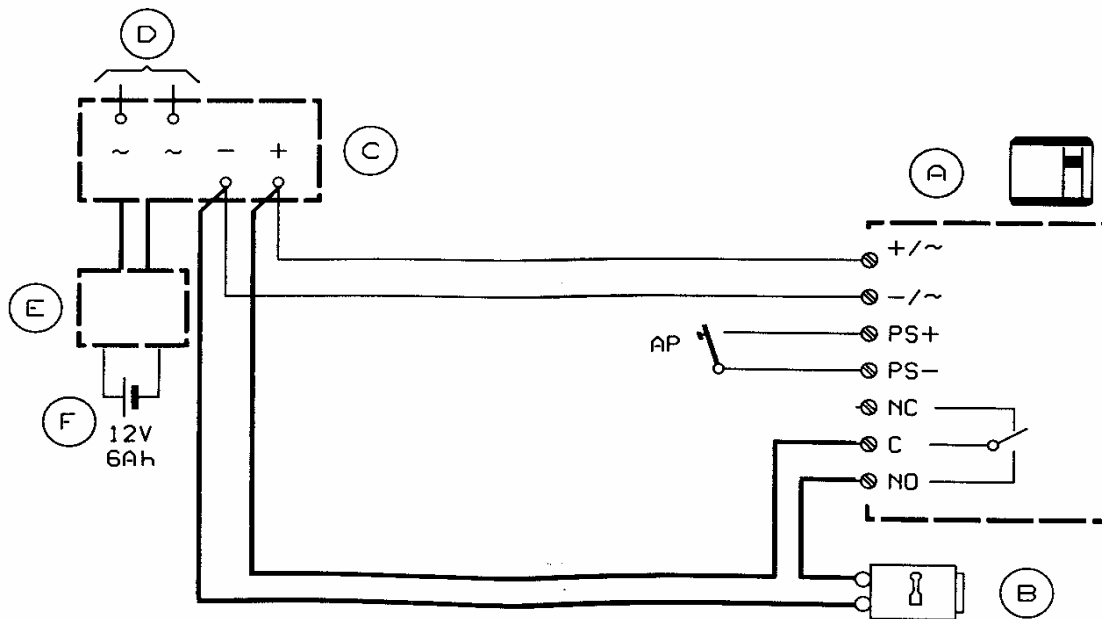
A - Urządzenie o nr ref.1103/1, B - Elektrozaczepek, C - Zasilacz nr ref. 9000/20, D - Sieć

Połączenie z zasilaczem 12V d.c.



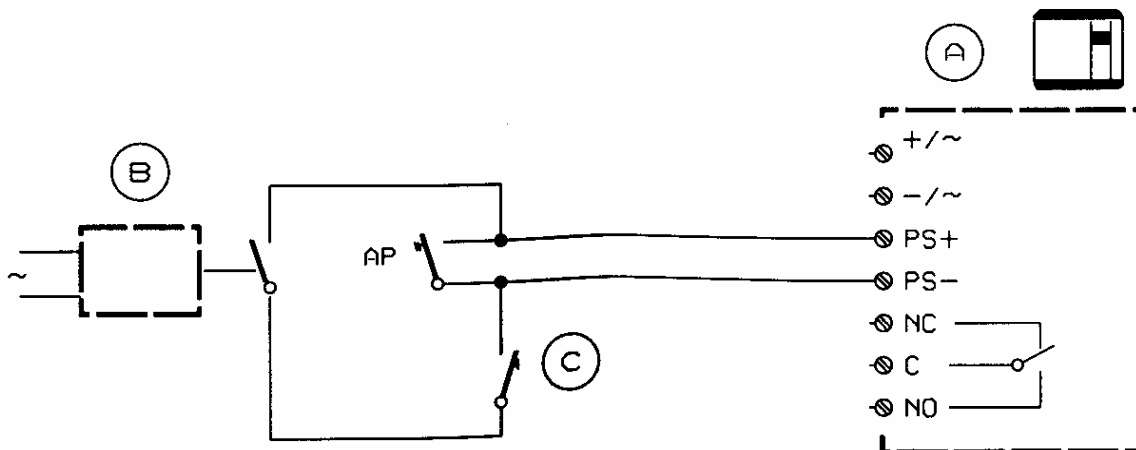
A - Urządzenie o nr ref.1103/1, B - Elektrozaczepek, C - Zasilacz, D - Sieć

Połączenie z zasilaczem d.c. oraz zasilaczem awaryjnym



A - Urządzenie o nr ref.1103/1, B - Elektrozaczepek, C - Zasilacz, D - Sieć, E - Zasilacz awaryjny, F - Bateria.

Wariant otwierania elektrozaczepek za pomocą zewnętrznego przycisku lub dodatkowych styków (aktywowanych za pomocą elektronicznego zegara do ustawiania stref czasowych), zablokowanych ze stykami przycisku otwarcia drzwi przez wymuszenie.



A - Urządzenie o nr ref.1103/1, B - Zegar do zarządzania strefami czasowymi, C - dodatkowy przycisk lub styki do realizowania otwarcia