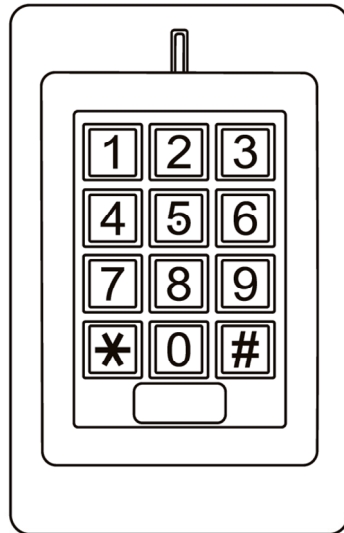
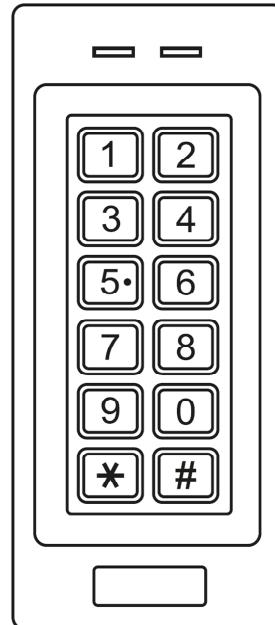


Clavier codeur SK1/SK4



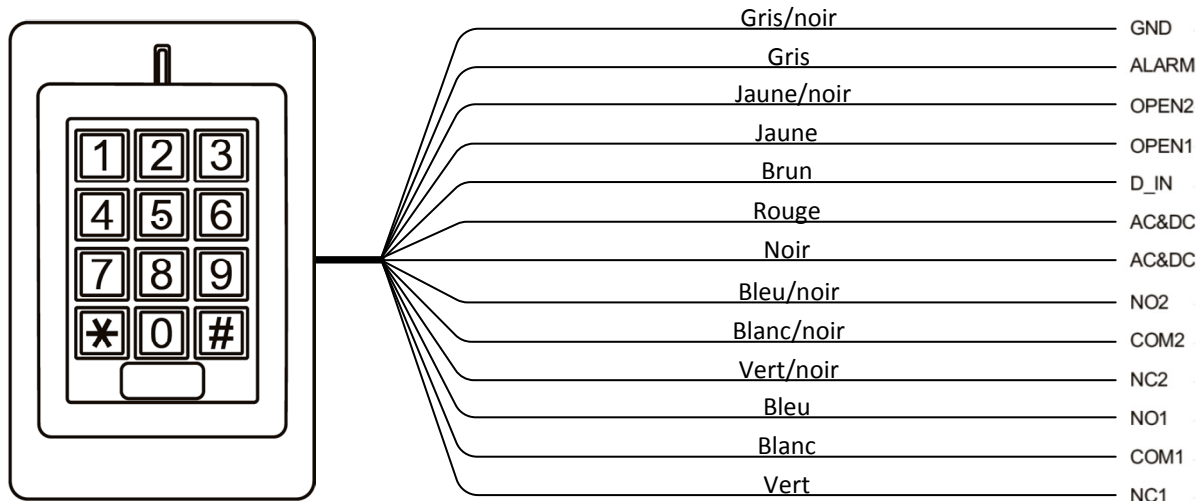
SK1



SK4

Caractéristiques:

- 2 relais/1100 utilisateurs, avec lecteur de badges.
- Etanche à l'eau (IP66) et résistant au vandalisme.
- Habillage en alliage zinc galvanisé.
- Boutons-poussoirs en métal, rétro-éclairés (LED bleue).
- Longueur du code: 4 à 6 chiffres.
- Lecteur de badges de proximité EM 125 KHz, distance de lecture 3-6 cm.
- Relais 1 pour 1000 utilisateurs et relais 2 pour 100 utilisateurs.
- Modes: code, carte ou code+carte.
- 2 cartes MAITRE incluses (pour ajouter/effacer facilement des cartes).
- LED rouge/verte état accès.
- 2 sorties relais NO/NF max. 3A (1~99 sec., bistable).
- Connexions pour: bouton de sortie, contact de porte, sortie d'alarme.
- Alarme anti-sabotage audible via LDR.
- Alimentation 12 - 24 VCC ou 12 - 18 VCA.
- Temp. de -30°C à +60°C.
- Dim. SK1 (H) 120 x (L) 76 x (P) 25 mm. Câble de 90cm.
- Dim. SK4 (H) 130 x (L) 56 x (P) 23 mm. Câble de 90cm.

CONNEXIONS


Isolez tous les fils qui ne sont pas utilisés !

ALIMENTATION

Rouge	CA&CC	+12 à max. 24 VCC ou 12~18 VCA
Noir	CA&CC	GND ou 12~18 VCA

COMMANDES

Blanc	COM 1	RELAIS 1 (contact libre de potentiel, max. 3A/48V)*
Bleu	NO 1	
Vert	NC 1	
Blanc/noir	COM 2	RELAIS 2 (contact libre de potentiel, max. 3A/48V)*
Bleu/noir	NO 2	
Vert/noir	NC 2	

* Toujours bien déparasiter la gâche électrique ou l'electro-aimant !! (diode si CC, varisteur si CA).

ENTREES

Jaune	OPEN 1	Bouton de sortie 1 (commande relais 1)
Jaune/noir	OPEN 2	Bouton de sortie 2 (commande relais 2)
Brun	D_IN	Etat de porte (par exemple contact magnétique)
Gris/noir	GND	Masse commune pour OPEN 1, OPEN 2 , D_IN

ALARME

Gris	ALARM	Sortie "open collector", est tirée vers le négatif (GND)
------	-------	---

Comment utiliser le système: **Entrer le code et confirmer avec la dièse (ex. 9876#)**

PROGRAMMATION

- Identifiant:** utilise pour chaque utilisateur un numéro de matricule, ceci est important pour effacer ou modifier les données dans le futur. Identifiants de 1 à 1100.
- Code utilisateur:** Tout code de 4 à 6 chiffres (sauf "1234", qui est réservé).

Pour entrer dans la programmation:

1. Mode programmation	* (Code Maître) # (Code Maître standard: 123456 ou 666666)
2. Quitter	* (ou automatiquement après 1 min.)

Changer le code maître (fortement recommandé pour une meilleure sécurité!!!) :

1. Mode programmation	* (Code Maître) #
2. Changer le code maître	0 Nouveau Code Maître à 6 chiffres # Répétez le nouveau Code Maître à 6 chiffres #
3. Quitter	*

Ajouter un badge (=carte ou porte-clé) :

1. Mode programmation	* (Code Maître) #
2. Ajouter un badge	1 Entrez l'identifiant (de 1 à 1000 pour relais 1, de 1001 à 1100 pour relais 2) # Lisez le badge #
3. Quitter	*

Ajouter un code

1. Mode programmation	* (Code Maître) #
2. Ajouter un code:	1 Entrez l'identifiant (de 1 à 1000 pour relais 1, de 1001 à 1100 pour relais 2) # Entrez le code (de 4 à 6 chiffres) # *
3. Quitter	*

Exemples: - Utilisateur 1 avec le code 9876 doit activer le relais 1: * Code Maître # 1 1 # 9876 # * *
 - Utilisateur 2 avec badge doit activer le relais 2 : * Code Maître # 1 2 # lire le badge # *
 - Utilisateur 1001 avec le code 6543 doit activer relais 2: * Code Maître # 1 1001 # 6543 # * *

Changer le code: chaque utilisateur peut modifier son propre code (sans l'intervention de l'administrateur).

Entrez l'astérisque	* Entrez l'identifiant (de 1 à 1100) # Entrez l'ancien code # Entrez le NOUVEAU code (de 4 à 6 chiffres) # Répétez le nouveau code #
---------------------	--

Exemples:

- changer l'ancien code 9876 de l'utilisateur 1: * 1 # 9876 # nouveau code # nouveau code #

- changer l'ancien code 6543 de l'utilisateur 1001: * 1001 # 6543 # nouveau code # nouveau code #

Supprimer un utilisateur :

1. Mode programmation	* (Code Maître) #
2. A l'aide de l'identifiant	3 Entrez l'identifiant (de 1 à 1100) # *
OU	
2. A l'aide du badge	3 Lisez le badge #
OU	
2. Avec le numéro sur le badge (selon le type de badge et sa technologie)	9 Entrez les 8/10 numéros inscrit sur le badge #
3. Quitter	*

Exemples:

- supprimer le code de l'utilisateur 1001 (=relais 2): * Code Maître # 3 1001 # * *

> (le code est effacé de la mémoire).

- supprimer le badge perdu par l'utilisateur 3 (=relais 1): * Code Maître # 3 3 # * *

> (le badge est effacé de la mémoire).

Remarque : il est très important de créer une liste d'utilisateurs (noms, identifiants, code/badge).

Configuration des relais :

1. Mode programmation	* (Code Maître) #
2. Impulsion/basculer	51 (ou 52 pour relais 2) 0 à 99 # (0=flip-flop bistable ou impulsion de 1 à 99 sec.) (En standard les relais sont programmés sur 5 sec.)
3. Quitter	*

*Exemple: mettre le relais 2 sur 1 seconde: * Code Maître # 52 1 # **

Porte trop longtemps ouverte ou porte forcée:

Un contact magnétique peut être connecté entre les bornes D_IN et GND.

Si la porte reste ouverte pour plus de 1 min., il y aura une alarme sonore sur le clavier. Si la porte est forcée, l'alarme sonore entrera en vigueur immédiatement ainsi que l'activation de la sortie alarme (ALARM).

1. Mode programmation	* (Code Maître) #
2. Activer OU	61 #
2. Désactiver (standard)	60 #
3. Quitter	*

Temps de l'alarme :

1. Mode programmation	* (Code Maître) #
2. Temps (en standard 1 minute)	1, 2 ou 3 (minutes) #
3. Quitter	*

Alarme ou bloquer le clavier pendant 10 minutes après 10 tentatives infructueuses:

1. Mode programmation	* (Code Maître) #
2. Bloquer le clavier pour 10 minutes OU	71 #
2. Activer la sortie d'alarme pour 10 minutes OU	72 #
2. Désactiver (standard)	70 #
3. Quitter	*

Son de confirmation:

1. Mode programmation	* (Code Maître) #
2. Son de confirmation	NON = 87 # OU OUI = 86 # (Standard)
3. Quitter	*

Mode haute sécurité :

Dans ce mode, chaque utilisateur a besoin d'un badge valide, suivi d'un code personnel.

Comment utiliser le système: Lire le badge, suivi par le code et confirmer avec la dièse
(ex. badge + 9876#)

Mode d'accès:

1. Mode programmation	* (Code Maître) #
2. Uniquement accès avec les badges	4 1 2 # (relais 1) 4 2 2 # (relais 2)
OU	
2. Badge + code (= mode haute sécurité)	4 1 1 # (relais 1) 4 2 1 # (relais 2)
OU	
2. Badge <u>ou</u> code (standard)	4 1 0 # (relais 1) } standard 4 2 0 # (relais 2) }
3. Quitter	*

Créez d'abord le badge comme à la pag. 3, ensuite un code sera lié à ce badge :

1. Entrez l'astérisque	*
2. Créer un nouveau code	Lire le badge 1234 # Entrez le code (de 4 à 6 chiffres) # Répétez le code #

Changer le code:

1. Entrez l'astérisque	*
2. Changer le code	Lire le badge Entrez l'ancien code # Entrez le NOUVEAU code (de 4 à 6 chiffres) # REPETEZ le nouveau code #

Sonnette (si le relais 2 n'est pas utilisé pour les codes/badges) :

La dièse # sur le clavier peut servir comme bouton-poussoir pour un commande supplémentaire (ex. sonnette de porte, éclairage, ...). Le contact relais entre COM2 et NO2 reste fermé aussi longtemps que la dièse est pressée. Cette fonction doit tout d'abord être activée:

1. Mode programmation	* (Code Maître) #
2. Activer OU	89 #
2. Désactiver (standard)	88 #
3. Quitter	*

Ajouter/supprimer facilement des badges avec les cartes Maître incluses:

Uniquement pour des badges (pas de codes) et seulement pour le relais 1.

Matricule automatique, le système donnera lui-même un numéro d'identifiant à chaque badge, il est alors impossible de supprimer un badge perdu ou volé parce que nous n'avons plus la carte physique et nous ne connaissons pas sa position dans la mémoire. Dans ce cas, toute la mémoire doit être effacée et tous les badges valables qui sont en cours doivent être recréés.

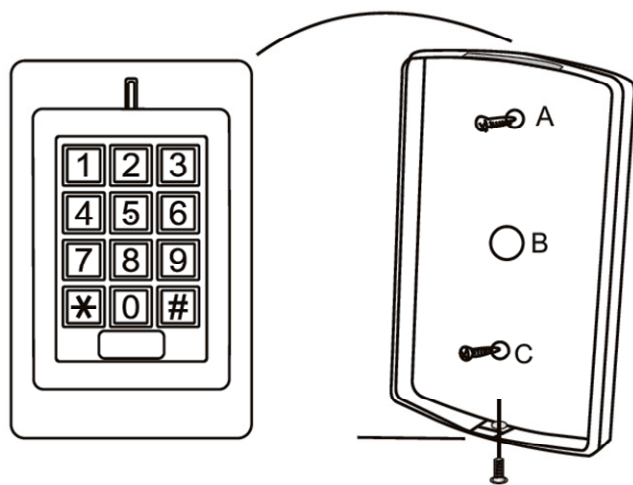
Ajouter des badges	Lire la carte "Master Add"
	Lire un ou successivement plusieurs badges
	Lire à nouveau la carte "Master Add" pour quitter.
Supprimer un badge	Lire la carte "Master Delete"
	Lire le badge
	Lire à nouveau la carte "Master Delete" pour quitter.

Supprimer tous les utilisateurs (attention!) :

1. Mode programmation	* (Code Maître) #
2. Supprimer TOUS les utilisateurs pour relais 1 OU	30000 #
2. Supprimer TOUS les utilisateurs pour relais 2	90000 #
3. Quitter	*

RÉINITIALISER les paramètres par défaut (les codes/badges utilisateurs seront conservés):

- Coupez le courant.
- Poussez sur l'astérisque pendant que vous remettez la tension et laissez le maintenu jusqu' à ce que la LED s'allume ORANGE .
- Vous pouvez maintenant lire la carte fournie "Master Add" (ou un nouveau badge qui servira comme nouvelle carte Maître pour ajouter), puis lire la carte fournie "Master Delete" (ou un nouveau badge qui servira comme nouvelle carte Maître pour supprimer). Si vous ne souhaitez pas utiliser de cartes Maître, attendez au moins 10 secondes.
- Quand la LED clignote ROUGE, la remise à zéro est terminée (le **Code Maître est de nouveau 123456 ou 666666**).

INSTALLATION


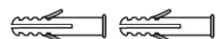
Vis Torx anti-vandalisme avec pin centrale

Note sur l'alarme de sabotage :

La détection se fait via un capteur LDR à l'arrière du clavier. Sur une surface irrégulière (ex. mur de briques inégales) il est probable que la lumière atteigne le LDR et génère une alarme. Prévoyez des mesures préventives comme le silicone gris, à appliquer tout autour du clavier.


Inclus dans la livraison:


Diode 1N4004 pour déparasiter la gâche électrique en CC, varisteur (non livré) en cas de CA



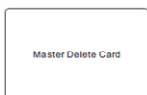
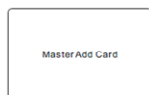
Chevilles



Vis



Clé de sécurité Torx - avec trou pour pin



2 cartes Maître (voir remarque à la page 7)

Sons et voyants LED:

Statut	LED rouge	LED Verte	LED Bleue	Buzzer
Mise sous tension	Clignotante			1 beep
En repos (état normal)	Clignotante			
Appuyer sur une touche	Clignotante			1 beep
Entrer le code Maître	Allumée			1 beep
Mode programmation	ORANGE	Clignote 1x		1 beep
Entrée des données correct	Allumée	Clignote 1x		1 beep
Entrée des données pas correct				3 beeps
Quitter la programmation	Clignotante			1 beep
Accès OK pour relais 1		Allumée		1 beep
Accès OK pour relais 2			Allumée	
Mode alarme	Clignotante			Alarme