

PORTADA

MANUAL DEL PROGRAMADOR

INSTRUCCIONES DEL KIT MEMOKEY 100C DE FERMAX.

Edición: V05/07.

Este documento técnico lo edita FERMAX ELECTRONICA S.A.U. con carácter informativo, se reserva el derecho a modificar características de los productos que en él se refieren en cualquier momento y sin previo aviso. Estos cambios vendrán reflejados en posteriores ediciones del mismo.

ESPAÑOL



MANUAL DE PROGRAMACION

Indice

Códigos por defecto	4
Reset total de todos los códigos	5
Establecer la longitud de los códigos de usuario	6
Añadir o editar códigos de usuario	7
Borrar códigos de usuario	8
Cambiar el código Master	9
Permitir el cambio de código a los propios usuarios	10
Programación de los pulsadores interiores	11
Programación del tiempo de activación de los dispositivos eléctricos	12
Programación de la salida comodín	13
Reponer el código MASTER (en caso de olvido del anterior)	14
Tabla de localización de problemas	15

MANUAL DE USUARIO

Indice

Introducción	16
Funcionamiento del teclado	17
Controles	18
Funcionamiento del portero	19
Funcionamiento del videoportero	20

Códigos por defecto

Para poder utilizarlos, los códigos se graban en la memoria según la siguiente secuencia:

POSICION - CODIGO - ACCION

POSICION: Número asignado a cada código dentro de la memoria (del 00 al 99)

CODIGO: El número que habrá que marcar por el teclado para realizar la acción indicada.

ACCION: Lo que ocurrirá, tras introducir el código correctamente.

Con el fin de que el sistema ya esté operativo, sin necesidad de programar ningún código, ya sale de fábrica con tres códigos pregrabados, según la siguiente tabla:

POSICION	CODIGO	ACCION
00	CODE 1 (*)	ABRIR LA PUERTA
01	CODE 2 (*)	ACTIVAR DISPOSITIVO AUXILIAR (si existe)
02	CODE 3 (*)	ABRIR LA PUERTA Y ACTIVAR DISPOSITIVO AUXILIAR

(*) Estos códigos están indicados con una etiqueta en la parte trasera del módulo teclado.

NOTAS:

- ✓ Los códigos pregrabados son exclusivos de cada equipo, por tanto solo Ud. los conoce. No obstante, puede cambiarlos, si lo desea.
- ✓ Inicialmente, los códigos de usuario tienen una longitud de 4 dígitos. Si desea mayor seguridad, puede hacer que tengan una longitud de 5 ó 6 dígitos. En tal caso, los códigos pregrabados dejarán de tener validez.

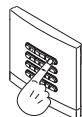
Reset total de todos los códigos

Esta operación es útil para asegurarse de que en el caso que hubiesen códigos almacenados previamente en el sistema, éstos serán borrados.

Es conveniente realizar esta operación como primer paso antes de empezar a programar usuarios. La secuencia es como sigue:

1. Entrar en PROGRAMACION

*Marcar el código Master, por defecto **1480**, aunque puede cambiarse si se desea, tal y como se explica en este manual.*

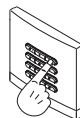


1480



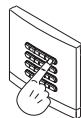
bip-bip

2. Teclar "A 9".



A9

3. Teclar "B".



B



bip

4. Esperar 3 segundos para que el equipo borre la memoria.

Se escuchará "bip largo".

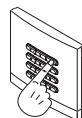


biiip

5. Salir de MODO PROGRAMACION

Teclée "A A" para salir de programación.

El sistema también sale de programación automáticamente, tras 20 segundos de inactividad.



A A



bip-bip

NOTA:

- ✓ El reset es una operación irreversible, por lo que los códigos previamente almacenados ya no se podrán volver a recuperar.

Establecer la longitud de los códigos de usuario

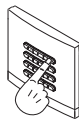
Inicialmente, los códigos de usuario tienen una longitud de 4 dígitos, incluyendo el código MASTER.

Si desea mayor seguridad, puede cambiar éstos a una longitud de 5 ó 6 dígitos, o a 3 dígitos, si lo que desea es mayor comodidad. (Ver **NOTAS** al final de la página).

Los pasos son los siguientes:

1. Entrar en PROGRAMACION

Marcar el código Master. Por defecto 1480, aunque puede cambiarse si se desea, tal y como se explica en este manual.

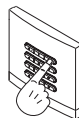


1480



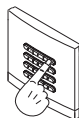
bip-bip

2. Teclar " A 4".



A 4

3. Indicar la nueva longitud (3, 4, 5 ó 6).



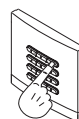
3, 4, 5 ó 6



biiiiip

4. Teclee " A A" para salir de PROGRAMACION

El sistema también sale de programación automáticamente, tras 20 segundos de inactividad.



A A



bip-bip

NOTAS:

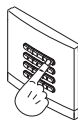
- ✓ Si una vez programados códigos de usuario cambia la longitud de los mismos a un número de dígitos mayor, a los códigos ya existentes se les añadirán automáticamente ceros adicionales para adaptarse a la nueva longitud. Esto afectará también al Código MASTER y al Código de Acceso Libre.
- ✓ Si una vez programados códigos de usuario cambia la longitud de los mismos a un número de dígitos menor, los códigos ya existentes quedarán con sus últimos dígitos truncados.

Añadir o editar códigos de usuario

Los códigos se graban en la memoria según la secuencia: **posición - código - acción**, de la siguiente forma:

1. Entrar en PROGRAMACION

Marcar el código Master, por defecto **1480**, aunque puede cambiarse si se desea, tal y como se explica en este manual.



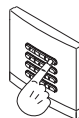
1480



bip-bip

2. Teclear la **posición**.

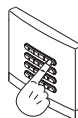
Puede ser un número entre 00 y 99.
Ver NOTA al pie de esta página.



00...99

3. Teclear el nuevo **código**

El número de dígitos ha de coincidir con el de la longitud de número de dígitos establecida en el sistema.



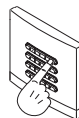
CCCC

4. Teclear la **acción** asociada.

1: Se abrirá la puerta

2: Se activará el dispositivo auxiliar si existe

3: Se abrirá la puerta y se activará el dispositivo auxiliar simultáneamente.



1, 2 ó 3

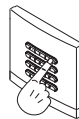


biiiip

5. Salir de MODO PROGRAMACION

Si desea introducir mas códigos vaya directamente al paso 2, caso contrario teclee "AA" para salir de programación.

El sistema también sale de programación automáticamente, tras 20 segundos de inactividad.



A A



bip-bip

NOTAS:

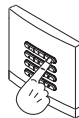
- ✓ Si la posición a grabar ya está utilizada, el nuevo código anulará al anterior. Esto también es válido para los códigos pregrabados en fábrica, en las posiciones 00, 01 y 02.
- ✓ Es muy importante rellenar una lista con la relación de códigos, con su posición y acción.

Borrar códigos de usuario

Es posible que se desee borrar o anular un determinado código de usuario. La forma de hacerlo es la siguiente:

1. Entrar en PROGRAMACION

*Marcar el código Master, por defecto **1480**, aunque puede cambiarse si se desea, tal y como se explica en este manual.*



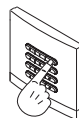
1480



bip-bip

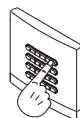
2. Teclear la **posición** del código a borrar.

*Ver **NOTA** al final de esta página.*



00...99

3. Teclear "B "



B

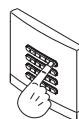


biiiip

4. Salir de MODO PROGRAMACION

Si desea borrar mas códigos vaya directamente al paso 2, caso contrario teclee "A A" para salir de programación.

El sistema también sale de programación automáticamente, tras 20 segundos de inactividad.



A A



bip-bip

NOTAS:

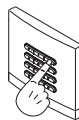
- ✓ Sólo será posible borrar un código si se conoce la posición asociada, por lo que reiteramos la importancia de rellenar una lista con los datos de posición, código y acción programados en el sistema.
- ✓ La acción de borrar un código es irreversible, por lo que una vez borrado ya no se podrá volver a recuperar.

Cambiar el código Master

El código Master es necesario para poder entrar en programación. El equipo sale de fábrica con un código Master por defecto. La forma de cambiarlo es la siguiente:

1. Entrar en PROGRAMACION

*Marcar el código Master actual, por defecto **1480**.*



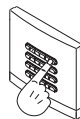
1480



bip-bip

2. Teclear "A 0 "

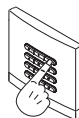
Ver NOTA al final de esta página.



A 0

3. Teclear el nuevo código Master

El número de dígitos del nuevo código Master ha de coincidir con el de la longitud de número de dígitos establecida en el sistema.



MMMM

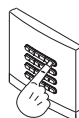


biiiiip

4. Salir de MODO PROGRAMACION

Teclee "A A" para salir de programación.

El sistema también sale de programación automáticamente, tras 20 segundos de inactividad.



A A



bip-bip

NOTA:

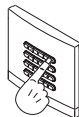
- ✓ Si olvida el código Master, es posible reponerlo por el 1480 de origen, tal y como se explica en este mismo manual.

Permitir el cambio de código a los propios usuarios

Es posible permitir que los propios usuarios puedan cambiar el código de acceso que se les haya asignado, por otro personal. Para ello es preciso habilitar esta facilidad. La forma de hacerlo es:

1. Entrar en PROGRAMACION

*Marcar el código Master, por defecto **1480**, aunque puede cambiarse si se desea, tal y como se explica en este manual.*

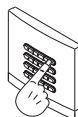


1480



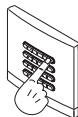
bip-bip

2. Teclar "A 7 "



A 7

3. Teclar "1" para habitar el permiso ó
Teclar "0" para deshabilitarlo.



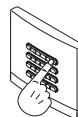
1 ó 0



biiiip

4. Salir de MODO PROGRAMACION

*Teclee "A A" para salir de programación.
El sistema también sale de programación automáticamente, tras 20 segundos de inactividad.*



A A



bip-bip

NOTA:

- ✓ La forma en que los usuarios pueden cambiar su propio código está explicado en el Manual de Usuario.

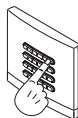
Programación de los pulsadores interiores

Es posible equipar el sistema con uno o dos pulsadores (PI1, PI2) que, instalados en el interior del local, permiten la apertura de la puerta desde el interior o la activación de un dispositivo eléctrico adicional que se haya instalado.

Estos pulsadores pueden habilitarse o deshabilitarse, de la siguiente forma:

1. Entrar en PROGRAMACION

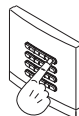
*Marcar el código Master, por defecto **1480**, aunque puede cambiarse si se desea, tal y como se explica en este manual.*



1480

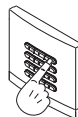


2. Teclar "A 5 " para seleccionar PI1 o bien:
Teclar "A 6 " para seleccionar PI2



A5 ó A6

3. Teclar "1" para habilitar el pulsador
seleccionado o bien
Teclar "0" para deshabilitarlo

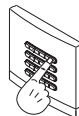


0 ó 1



4. Salir de MODO PROGRAMACION

*Teclée "A A" para salir de programación.
El sistema también sale de programación automáticamente, tras 20 segundos de inactividad.*



A A

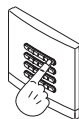


Programación del tiempo de activación de los dispositivos eléctricos

El sistema viene inicialmente programado para activar tanto el abrepuertas como el dispositivo eléctrico adicional (si existe), con una temporización de 1 segundo. Según para que aplicaciones, este tiempo puede ser corto (por ejemplo porque el abrepuertas no está activado el tiempo suficiente como para que se pueda empujar la puerta, o porque el dispositivo adicional es una luz que queremos permanezca encendida por varios segundos). El tiempo de activación puede cambiarse según esta secuencia:

1. Entrar en PROGRAMACION

*Marcar el código Master, por defecto **1480**, aunque puede cambiarse si se desea, tal y como se explica en este manual.*



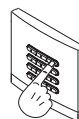
1480



bip-bip

2. Teclear "A 2 " para modificar la temporización del abrepuertas, o bien:

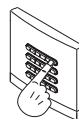
Teclear "A 3 " para modificar la temporización del dispositivo eléctrico adicional



A2 ó A3

3. Introducir la nueva temporización.

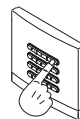
Teclee dos dígitos indicando los segundos. En el caso en que teclee "00" el dispositivo permanecerá activado hasta que se vuelva a introducir otro código válido."



00, 01, ... ,99

4. Teclear "0 " si el dispositivo es de funcionamiento normalmente activado o bien

Teclear "1" si el dispositivo es de funcionamiento normalmente desactivado. Ver NOTA.



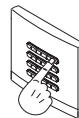
0 ó 1



biiip

5. Salir de MODO PROGRAMACION

Teclee "A A" para salir de programación. El sistema también sale de programación automáticamente, tras 20 segundos de inactividad.



A A



bip-bip

NOTA:

- ✓ El caso mas corriente es el de dispositivos normalmente desactivados, como es el caso, por ejemplo, de los abrepuertas normales. Los abrepuertas de funcionamiento invertido son, en cambio, dispositivos de funcionamiento normalmente activado.

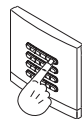
Programación de la salida comodín

Este equipo dispone de una salida auxiliar de contacto libre a la que se puede conectar un dispositivo de 6 Vdc con una corriente máxima de 300 mA para realizar diversas funciones. En el caso en que el equipo que vaya a conectar no se ajuste a estas especificaciones, debe utilizar un relé (Ref. 2013). Vea el Manual del Instalador.

La **utilidad** de esta salida comodín puede definirse según los pasos siguientes:

1. Entrar en PROGRAMACION

*Marcar el código Master, por defecto **1480**, aunque puede cambiarse si se desea, tal y como se explica en este manual.*

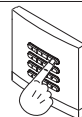


1480



bip-bip

2. Teclar "A 8 "



A 8

3. Seleccionar la **utilidad** que se desee.

0: No se utiliza la salida comodín (por defecto)

1: Cada vez que se introduzca un código válido se generará un pulso de 1 seg. de duración.

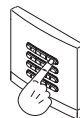
2: Cada vez que se introduzca un código válido se activará la salida comodín, que permanecerá activa 5 segundos mas que el dispositivo asociado.

3: La salida comodín conmuta cada vez que se introduce un código válido.

4: La salida comodín se activará y permanecerá activa cada vez que se pulsa "A" y algún otro código de teclado (sea válido o no).

5: La salida comodín se activa tras la introducción de 3 códigos erróneos consecutivos, y permanece activa durante 4 min. o hasta que se introduce un código válido.

6: La salida comodín se activa tras pulsar cualquier tecla y se desactiva tras 15 segundos de inactividad.



0,....,6

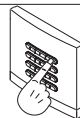


biiiiip

4. Salir de MODO PROGRAMACION

Teclée "A A" para salir de programación.

El sistema también sale de programación automáticamente, tras 20 segundos de inactividad.



A A

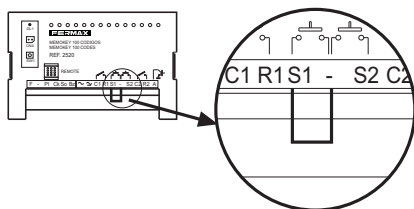


bip-bip

Reponer el código MASTER (en caso de olvido del anterior)

Esta operación se hace mediante una manipulación eléctrica del equipo, con el fin de asegurar la imposibilidad de modificación por personal que no tenga acceso físico al mismo.

1. Desconectar la alimentación del sistema.
2. Realizar un cortocircuito entre los bornes "S1" y "-" del equipo.
Si el sistema está dotado con pulsador de salida, simplemente mantener pulsado éste.








3. Reconectar la alimentación del sistema y retirar el cortocircuito (o soltar el pulsador de salida). *Dispone de 20 segundos para introducir un nuevo código MASTER.*

NOTA:

- ✓ **La reposición del código MASTER no borra el resto de información programada en el sistema.**

Tabla de localización de problemas

SINTOMA	VERIFICACIONES
<ul style="list-style-type: none"> • Si el equipo no responde a la programación. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. DESCONECTAR la ALIMENTACION y volver a introducir la secuencia. 2. Asegurese que los códigos que introduce tienen la longitud programada. Para averiguarlo, pulse repetidamente una tecla numérica hasta escuchar el sonido de confirmación ( biiiip) o el de error ( mooc). El número de dígitos corresponderá al número de pulsaciones que ha tenido que realizar.

SONIDO	ACCION
 <i>bip-bip</i>	Entrar en PROGRAMACION o Salir de MODO PROGRAMACION
 <i>biiiip</i>	CONFIRMACION
 <i>mooc</i>	Dato erróneo

MANUAL DE USUARIO

Introducción

Este equipo está dotado de un **teclado de marcación** que permite la apertura de la puerta, así como la activación de un dispositivo eléctrico auxiliar, al introducir un código personalizado.

Es posible la programación de hasta 100 **códigos personalizados** diferentes.

Generalmente se entrega uno de estos códigos a cada uno de los usuarios del sistema, entendiéndose por **usuarios** no sólo las personas que habitualmente van a acceder a la vivienda o recinto, sino a las que lo vayan a hacer eventualmente (por ejemplo en el caso de oficinas).

Los **usuarios** utilizarán su código o códigos personales para realizar las funciones asociadas al mismo (abrir la puerta, activar/desactivar la alarma, etc.).

Al tratarse de códigos personalizados, podemos impedir en cualquier momento el uso de alguno de ellos por parte de un determinado usuario sin más que borrar el código del sistema.

La gestión de todos estos códigos personalizados (altas, bajas, etc.) las realizará el **administrador** del sistema.

Los KITS DE PORTERO tienen además la función de Portero y los KITS DE VIDEOPORTERO tienen además las funciones de audio más video.

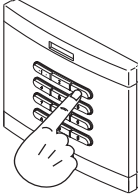
NOTAS:

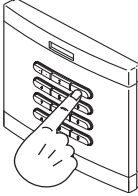
- ✓ **El ADMINISTRADOR DEL SISTEMA** podrá asignar un código personal para apertura de puerta y/o activar el dispositivo eléctrico auxiliar a cada uno de los usuarios autorizados.
- ✓ Los usuarios pueden cambiar su propio código personal, si esta opción ha sido habilitada por el **ADMINISTRADOR DEL SISTEMA**.
- ✓ El sistema dispone de una protección antisabotaje, de forma que tras la introducción de tres códigos erróneos seguidos a través del teclado, éste quedará bloqueado durante 20 segundos, emitiendo unos pitidos disuasorios durante este tiempo.
- ✓ En caso de habilitar la función de emergencia copie en el hueco de la siguiente página la función que esta realiza.
- ✓ Entregue a cada usuario una copia de la página siguiente con su código correspondiente.

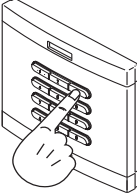
Funcionamiento del Teclado

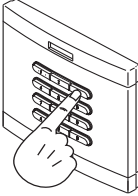
- **Emergencias:**
- **Acceso Libre:** en caso de existir un pulsador para apertura de puerta, este puede ser habilitado/deshabilitado introduciendo este código.
- **Cambiar código:** los usuarios pueden cambiar su propio código personal, si esta opción ha sido habilitada por el ADMINISTRADOR DEL SISTEMA.

FERMAX
Usuario: _____

 Código: _____

Emergencias (*):  'A' + CODIGO

Acceso libre (*):  _____

Cambiar código (*):  'AB' + CODIGO a cambiar + NUEVO

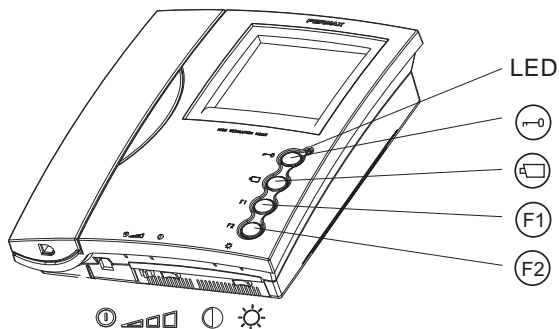
(*)Esta opción debe estar habilitada. Contacte con el administrador del sistema

Recortar y entregar una copia de esta sección a cada uno de los usuarios.

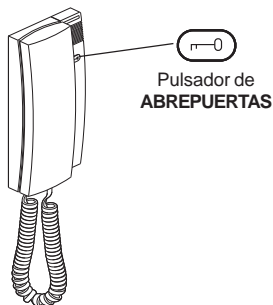


CONTROLES



MONITOR LOFT

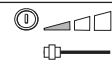
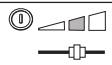
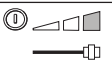






TELEFONO



BOTONES - BUTTONS - BOUTON - TASTE - BOTÃO

-  - Botón de ABREPUERTAS. (Pulsar para abrir la puerta).
- DOOR RELEASE button. (Press to open the door).
- Bouton-poussoir de la GACHE ELECTRIQUE. (Appuyez pour ouvrir la porte).
- TÜRÖFFNUNGSTASTE. (Drücken Sie um die Tür zu öffnen).
- Botão de TRINCO. (Carregar para abrir a porta).
-  - Autoencendido y Selección Cámara Principal/Secundaria ⁽¹⁾
- Manual On Switch and Main/Secondary Camera Selection ⁽¹⁾
- Autoinsertion et sélection caméra principale/secondaire ⁽¹⁾
- Eigenstart Auswahl Hauptkamera/Nebenkamera ⁽¹⁾
- Ligar automaticamente e Selecção Câmara Principal/Secundária ⁽¹⁾
- F1** - Funciones Adicionales. (Asignadas por el instalador).
- Additional Functions. (Assigned by Installer).
- Fonctions supplémentaires. (Assignées par l'installateur)
- F2** - Zusatzfunktionen. (Festgelegt durch den Installateur).
- Funções Adicionais. (Atribuídas pelo instalador).

		
E Apagado EN Off F Arrêt D Ausgeschaltet P Apagado	Encendido con volumen Medio On, low call volume Marche, volume d'appel moyen Eingeschaltet/ mittlere Lautstärke Aceso com volume Medio	Encendido con volumen Alto On, full volume Marche volume complet Eingeschaltet/ maximale Lautstärke Aceso com volume Alto

			
E Color (sólo en monitor color). EN Colour (only in colour monitor). F Couleur (uniquement sur écran couleur). D Farbe (nur bei Farbbildschirm). P Cor (só em monitor a cores).	Contraste Contrast Contraste Kontrast Contraste.	Brillo Brightness Luminosité Helligkeit Brilho	Led Indicador monitor encendido Powered monitor indicator LED Voyant lumineux moniteur en marche LED-Anzeige Monitor eingeschaltet Led Indicador monitor aceso.

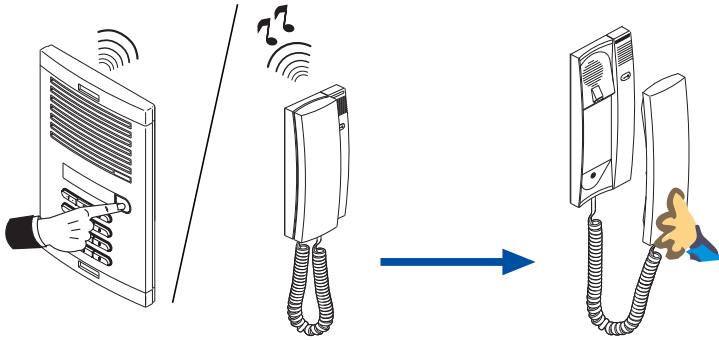
(1) función disponible según tipo de instalación - function available depending on the installation's type - fonction disponible selon le type d'installation - Funktion verfügbar je nach Installationstyp - função disponível segundo o tipo de instalação
Pag 18

SISTEMAS MEMOKEY 100C

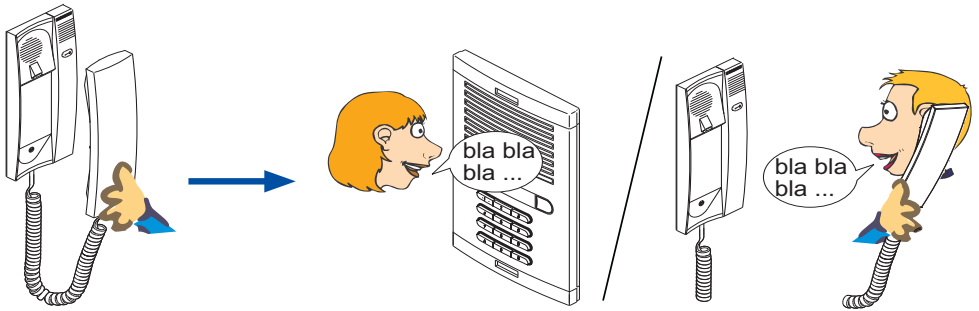
FERMAX

FUNCIONAMIENTO - OPERATION - FONCTIONNEMENT - BETRIEB - FUNCIONAMENTO

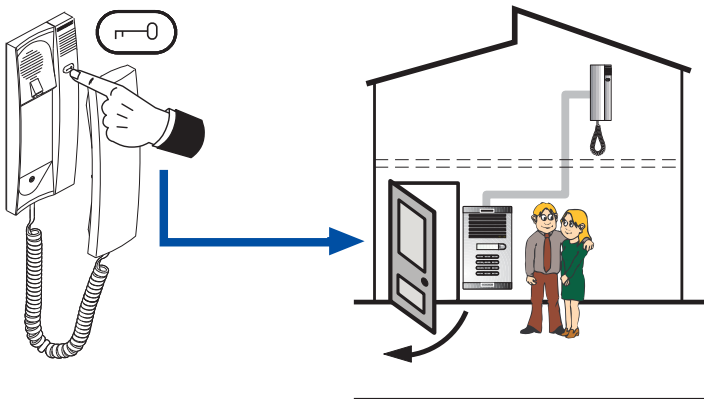
- Llamada - Call - Appel - Ruf - Chamada



- Atender la llamada - Answer the call - Réception de l'appel
Rufbeantwortung - Atender a chamada



- Abrir la puerta al visitante - Open the door to the visitor
Ouverture de la porte au visiteur - Türöffnung für Besucher - Abrir a porta ao visitante



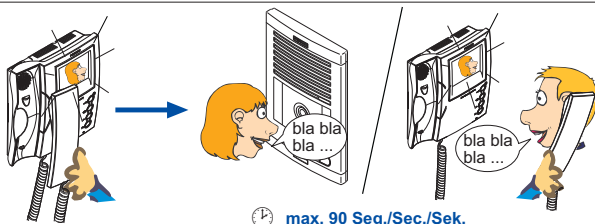
SISTEMAS MEMOKEY 100C

FERMAX

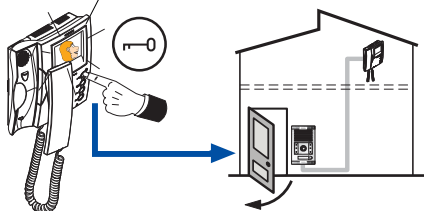
- E** Llamada
- EN** Call
- F** Appel
- D** Ruf
- P** Chamada



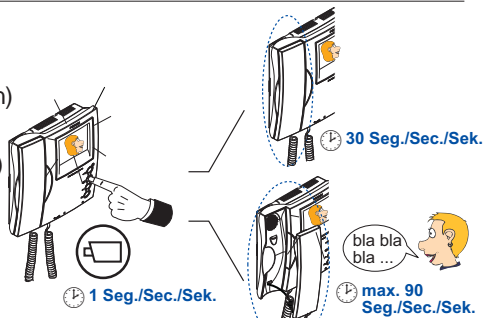
- E** Atender la llamada
- EN** Answer the call
- F** Réception de l'appel
- D** Rufbeantwortung
- P** Atender a chamada



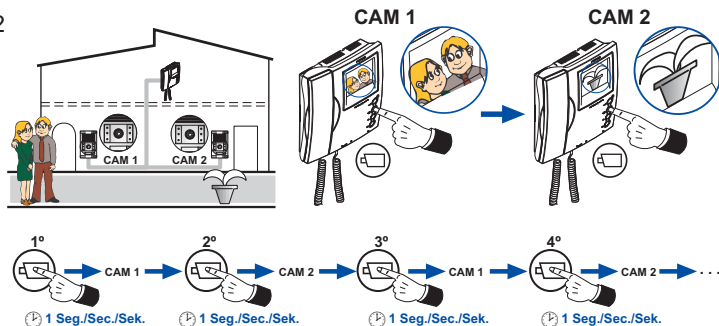
- E** Abrir la puerta al visitante
- EN** Open the door to the visitor
- F** Ouverture de la porte au visiteur
- D** Türöffnung für Besucher
- P** Abrir a porta ao visitante



- E** Activación manual del monitor (autoencendido)
- EN** Manual monitor activation (auto-on)
- F** Activation manuelle du moniteur (auto-insertion)
- D** Manuelle Aktivierung des Monitors
- P** Activação manual do monitor (ligar automático)



- E** Autoencendido CAM2
- EN** CAM2 activation
- F** Auto insertion CAM2
- D** CAM 2 Aktivierung
- P** Activação CAM2



SISTEMAS
MEMOKEY 100C

FERMAX

INSTRUÇÕES DO KIT MEMOKEY 100C DE FERMAX.

Edição: V05/07.

Este documento técnico é editado pela FERMAX ELECTRONICA S.A.E. com carácter informativo, e esta reserva-se o direito de modificar as características dos produtos que nele são referidos a qualquer momento e sem aviso prévio. Estas alterações serão registadas em posteriores edições do mesmo.

PORTUGUÊS



MANUAL DE PROGRAMAÇÃO

Índice

Códigos predefinidos	4
Reset total de todos os códigos	5
Estabelecer o comprimento dos códigos de utilizador	6
Acrescentar ou editar códigos de utilizador	7
Eliminar códigos de utilizador	8
Alterar o código Master	9
Permitir a alteração de código aos próprios utilizadores	10
Alterar o código de acesso livre	11
Programação dos botões interiores	12
Programação do tempo de activação dos dispositivos electrónicos	13
Programação da saída variável	14
Repôr o código MASTER (no caso de esquecimento do anterior)	15
Tabela de detecção de problemas	16

MANUAL DE UTILIZADOR

Índice

Introdução	17
Funcionamento do teclado	18
Comandos	19
Funcionamento do porteiro	20
Funcionamento do vídeo-porteiro	21

Códigos predefinidos

Para poder utilizá-los, os códigos gravam-se na memória de acordo com a seguinte sequência:

POSIÇÃO - CÓDIGO - ACÇÃO

POSIÇÃO: Número atribuído a cada código dentro da memória (do 00 ao 99)

CÓDIGO: O número que se deve marcar no teclado para realizar a acção indicada.

ACÇÃO: O que acontece depois de introduzir o código correctamente.

Com o objectivo do sistema já estar operacional sem ser necessário programar nenhum código, já sai de fábrica com três códigos pré-gravados, de acordo com a tabela seguinte:

POSIÇÃO	CÓDIGO	ACÇÃO
00	CODE 1 (*)	ABRIR A PORTA
01	CODE 2 (*)	ACTIVAR DISPOSITIVO AUXILIAR (se existir)
02	CODE 3 (*)	ABRIR A PORTA E ACTIVAR DISPOSITIVO AUXILIAR

(*) Estes códigos são indicados com uma etiqueta na parte de trás do módulo teclado.

NOTAS:

- ✓ Os códigos pré-gravados são exclusivos de cada equipamento, portanto só você os conhece. No entanto, se desejar pode alterá-los.
- ✓ Inicialmente, os códigos de utilizador têm um comprimento de 4 dígitos. Se desejar uma maior segurança, pode fazer com que tenham um comprimento de 5 ou 6 dígitos. Nesse caso, os códigos pré-gravados deixarão de ter validade.

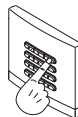
Reset total de todos os códigos

Esta operação é útil para se assegurar de que no caso de haverem códigos armazenados previamente no sistema, estes são eliminados.

É conveniente fazer esta operação como primeiro passo antes de começar a programar utilizadores. A sequência é a seguinte:

1. Entrar em PROGRAMAÇÃO

*Marcar o código Master, por defeito **1480**, apesar de se poder alterar se se desejar, tal como se explica neste manual.*

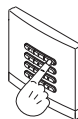


1480



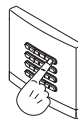
bip-bip

2. Digitar "A 9".



A9

3. Digitar "B "



B



bip

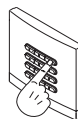
4. Esperar 3 segundos para o equipamento apagar a memória.
Ouve-se um "bip longo".



biiip

5. Sair de MODO PROGRAMAÇÃO

*Digite "A A" para sair da programação.
O sistema também sai da programação automaticamente, após 20 segundos de inactividade.*



A A



bip-bip

NOTA:

- ✓ O reset é uma operação irreversível, pelo que os códigos previamente armazenados não se poderão voltar a recuperar.

Estabelecer o comprimento dos códigos de utilizador

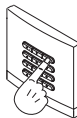
Inicialmente, os códigos de utilizador têm um comprimento de 4 dígitos, incluindo o código MASTER.

Se desejar uma maior segurança, pode alterá-los para um comprimento de 5 ou 6 dígitos, ou para 3 dígitos, se o que deseja é uma maior comodidade. (Ver **NOTAS** no final da página).

Os passos são os seguintes:

-
1. Entrar em PROGRAMAÇÃO

*Marcar o código Master Por defeito **1480**, apesar de se poder alterar se se desejar, tal como se explica neste manual.*

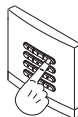


1480



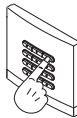
bip-bip

-
2. Digitar "A 4".



A 4

-
3. Indicar o novo comprimento (3, 4, 5 ou 6).

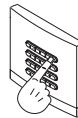


3, 4, 5 ou 6



biiiip

-
4. Digite "A A" para sair de PROGRAMAÇÃO
O sistema também sai da programação automaticamente, após 20 segundos de inatividade.



A A



bip-bip

NOTAS:

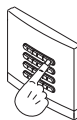
- ✓ Se, uma vez programados os códigos de utilizador, alterar o comprimento dos mesmos para um número de dígitos maior, aos códigos já existentes acrescenta-se automaticamente zeros adicionais para se adaptarem ao novo comprimento. Isto afectará também o Código MASTER e o Código de Acesso Livre.
- ✓ Se, uma vez programados os códigos de utilizador, alterar o comprimento dos mesmos para um número de dígitos menor, os códigos já existentes ficarão com os últimos dígitos truncados.

Acrescentar ou editar códigos de utilizador

Os códigos gravam-se na memória de acordo com a sequência: **posição - código - acção**, da seguinte forma:

1. Entrar em PROGRAMAÇÃO

*Marcar o código Master, por defeito **1480**, apesar de se poder alterar se se desejar, tal como se explica neste manual.*



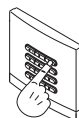
1480



bip-bip

2. Digitar a **posição**.

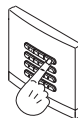
*Pode ser um número entre 00 e 99.
Ver NOTA no final desta página.*



00...99

3. Digitar o novo **código**

O número de dígitos deve coincidir com o do comprimento do número de dígitos estabelecido no sistema.



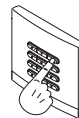
CCCC

4. Digitar a **acção** associada.

1: Abre-se a porta

2: Activa-se o dispositivo auxiliar se existir

3: Abre-se a porta e activa-se o dispositivo auxiliar simultaneamente.



1, 2 ou
3

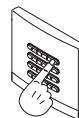


biiiip

5. Sair de MODO PROGRAMAÇÃO

Se desejar introduzir mais códigos vá directamente ao passo 2, caso contrário digite "AA" para sair de programação.

O sistema também sai da programação automaticamente, após 20 segundos de inactividade.



AA



bip-bip

NOTAS:

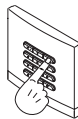
- ✓ Se a posição a gravar já estiver utilizada, o novo código anulará o anterior. Isto também é válido para os códigos pré-gravados de fábrica, nas posições 00, 01 e 02.
- ✓ É muito importante preencher uma lista com a relação de códigos, com a sua posição e acção.

Eliminar códigos de utilizador

É possível que se queira eliminar ou anular um determinado código de utilizador. A forma de o fazer é a seguinte:

1. Entrar em PROGRAMAÇÃO

Marcar o código Master, por defeito **1480**, apesar de se poder alterar se se desejar, tal como se explica neste manual.



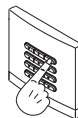
1480



bip-bip

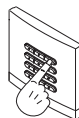
2. Digitar a **posição** do código a eliminar.

Ver **NOTA** no final desta página.



00...99

3. Digitar “B “



B

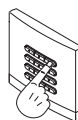


biiiip

4. Sair de MODO PROGRAMAÇÃO

Se desejar introduzir mais códigos vá directamente ao passo 2, caso contrário digite “AA” para sair de programação.

O sistema também sai da programação automaticamente, após 20 segundos de inactividade.



AA



bip-bip

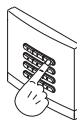
NOTAS:

- ✓ Só será possível eliminar um código se se conhecer a posição associada, pelo que reiteramos a importância de preencher uma lista com os dados de posição, código e acção programados no sistema.
- ✓ A acção de eliminar um código é irreversível, pelo que uma vez apagado já não se pode voltar a recuperar.

Alterar o código Master

É necessário alterar o código Master para poder entrar em programação. O equipamento sai de fábrica com um código Master pré-definido. A forma de o alterar é a seguinte:

-
1. Entrar em PROGRAMAÇÃO
*Marcar o código Master actual, por defeito **1480**.*

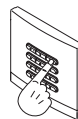


1480



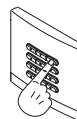
bip-bip

-
2. Digitar "**A 4**".
Ver NOTA no final desta página.



A 0

-
3. Digitar o novo código Master
O número de dígitos do novo código Master deve coincidir com o do comprimento de número de dígitos estabelecido no sistema.

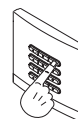


MMMM



biiiiip

-
4. Sair de MODO PROGRAMAÇÃO
*Digite "**A A**" para sair da programação.
O sistema também sai da programação automaticamente, após 20 segundos de inactividade.*



A A



bip-bip

NOTA:

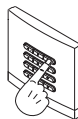
- ✓ Se esquecer o código Master, é possível repô-lo pelo 1480 de origem, tal como se explica neste mesmo manual.

Permitir a alteração de código aos próprios utilizadores

É possível permitir que os próprios utilizadores possam alterar o código de acesso que lhes foi atribuído, por outro pessoal. Para isso é preciso activar esta facilidade. A forma de o fazer é:

1. Entrar em PROGRAMAÇÃO

Marcar o código Master, por defeito 1480, apesar de se poder alterar se se desejar, tal como se explica neste manual.

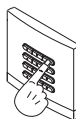


1480



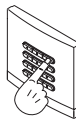
bip-bip

2. Digitar "A 7".



A 7

3. Digitar "1" para activar a licença ou
Digitar "0" para desactivá-la.



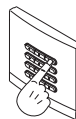
1 ou 0



biiiiip

4. Sair do MODO PROGRAMAÇÃO

*Digite "A A" para sair da programação.
O sistema também sai da programação automaticamente, após 20 segundos de inactividade.*



A A



bip-bip

NOTA:

- ✓ A forma como os utilizadores podem alterar o seu próprio código está explicada no Manual do Utilizador.

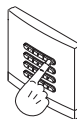
Alterar o código de acesso livre

A introdução do **código de acesso livre** através do teclado activa ou desactiva um botão exterior opcional, que se utilizará para, por exemplo, não ser necessário introduzir nenhum código pessoal para abrir a porta, mas esta abre-se desde o próprio botão.

Inicialmente este **código de acesso livre** é o **1593** (ver NOTA no final da página), e pode alterar-se de acordo com a seguinte sequência:

1. Entrar em PROGRAMAÇÃO

*Marcar o código Master, por defeito **1480**, apesar de se poder alterar se se desejar, tal como se explica neste manual.*

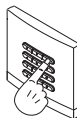


1480



bip-bip

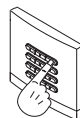
2. Digitar "A 1 "



A 1

3. Digitar o novo **código de acesso livre**

O número de dígitos do novo código deve coincidir com o do comprimento do número de dígitos estabelecido no sistema.



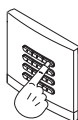
LLLL

4. Digitar a **acção** associada ao botão

1: Abre-se a porta

2: Activa-se o dispositivo auxiliar no caso de existir.

3: Abre-se a porta e activa-se o dispositivo auxiliar simultaneamente.



1, 2 ou 3

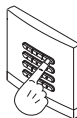


biiiip

5. Sair do MODO PROGRAMAÇÃO

Digite "A A" para sair da programação.

O sistema também sai da programação automaticamente, após 20 segundos de inactividade.



A A



bip-bip

NOTA:

- ✓ No caso de ter alterado o comprimento dos códigos para um número maior, o código de acesso livre foi completado com zeros no final. Se o comprimento dos códigos tiver sido alterado para um número mais pequeno, os últimos dígitos do código perderam-se.

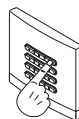
Programação dos botões interiores

É possível equipar o sistema com um ou dois botões (PI1, PI2) que, instalados no interior do local, permitem a abertura da porta desde o interior ou a activação de um dispositivo eléctrico adicional que se tenha instalado.

Estes botões podem activar-se ou desactivar-se da seguinte forma:

-
1. Entrar em PROGRAMAÇÃO

*Marcar o código Master, por defeito **1480**, apesar de se poder alterar se se desejar, tal como se explica neste manual.*

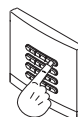


1480



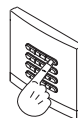
bip-bip

-
2. Digitar “**A 5**” para seleccionar PI1 ou então:
Digitar “**A 6**” para seleccionar PI2



A5 ou A6

-
3. Digitar “**1**” para activar o botão seleccionado ou então
Digitar “**0**” para desactivá-lo.

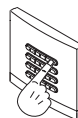


0 ou 1



biiiiip

-
4. Sair do MODO PROGRAMAÇÃO
*Digite “**A A**” para sair da programação.
O sistema também sai da programação automaticamente, após 20 segundos de inactividade.*



A A



bip-bip

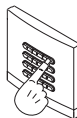
Programação do tempo de activação dos dispositivos eléctricos

O sistema vem inicialmente programado para activar tanto o abre-portas como o dispositivo eléctrico adicional (no caso de existir) com uma temporização de 1 segundo.

Conforme as aplicações a que se destine, este tempo pode ser curto (por exemplo, porque o abre-portas não está activado o tempo suficiente para que se possa empurrar a porta, ou porque o dispositivo adicional é uma luz que queremos que permaneça acesa por vários segundos). O tempo de activação pode ser alterado de acordo com esta sequência:

1. Entrar em PROGRAMAÇÃO

*Marcar o código Master, por defeito **1480**, apesar de se poder alterar se se desejar, tal como se explica neste manual.*



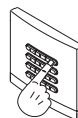
1480



bip-bip

2. Digitar “**A 2** “ para modificar a temporização do abre-portas, ou então:

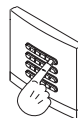
Digitar “**A 3** “ para modificar a temporização do dispositivo eléctrico adicional



A2 ou A3

3. Introduzir a nova temporização.

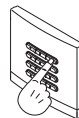
Digite dois dígitos indicando os segundos. No caso de digitar “00”, o dispositivo permanecerá activado até que se volte a introduzir outro código válido.“



00, 01, ... ,99

4. Digitar “**0** “ se o dispositivo for de funcionamento normalmente activado ou então

Digitar “**1**” se o dispositivo for de funcionamento normalmente desactivado. Ver NOTA.



0 ou 1

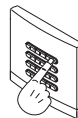


biiiip

5. Sair do MODO PROGRAMAÇÃO

*Digite “**A A**” para sair da programação.*

O sistema também sai da programação automaticamente, após 20 segundos de inactividade.



A A



bip-bip

NOTA:

- ✓ O caso mais corrente é o de dispositivos normalmente desactivados, como é o caso, por exemplo, dos abre-portas normais. Os abre-portas de funcionamento invertido são, pelo contrário, dispositivos de funcionamento normalmente activado.

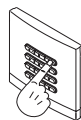
Programação da saída variável

Este equipamento dispõe de uma saída auxiliar de contacto livre à qual se pode ligar um dispositivo de 6 Vdc com uma corrente máxima de 300 mA para realizar diversas funções. No caso do equipamento que vai ligar não se ajustar a estas especificações, deve utilizar um relé (Ref. 2013). Ver o Manual do Instalador.

A **utilidade** desta saída variável pode definir-se de acordo com os passos seguintes:

1. Entrar em PROGRAMAÇÃO

*Marcar o código Master, por defeito **1480**, apesar de se poder alterar se se desejar, tal como se explica neste manual.*

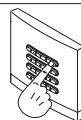


1480



bip-bip

2. Digitar "A 8 "



A 8

3. Seleccionar a **utilidade** que se desejar.

0: Não se utiliza a saída variável (por defeito)

1: Cada vez que se introduzir um código válido gera-se um impulso de 1 seg. de duração.

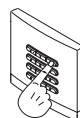
2: Cada vez que se introduzir um código válido activa-se a saída variável, que permanecerá activa 5 segundos mais que o dispositivo associado.

3: A saída variável comuta cada vez que se introduz um código válido.

4: A saída variável activa-se e permanece activa cada vez que se carrega em "A" e algum outro código de teclado (quer seja válido ou não).

5: A saída variável activa-se após a introdução de 3 códigos erróneos consecutivos e permanece activa durante 4 m. ou até que se introduza um código válido.

6: A saída variável activa-se após carregar em qualquer tecla e desactiva-se após 15 segundos inactividade.



0, ..., 6

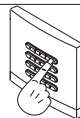


biiiiip

4. Sair do MODO PROGRAMAÇÃO

Digite "A A" para sair da programação.

O sistema também sai da programação automaticamente, após 20 segundos de inactividade.



A A

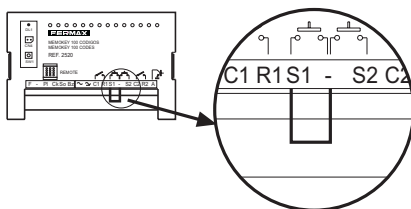


bip-bip

Repor o código MASTER (em caso de esquecimento do anterior)

Esta operação faz-se com uma manipulação eléctrica do equipamento, com o objectivo de assegurar a impossibilidade de modificação por pessoal que não tenha acesso físico ao mesmo.

1. Desligar a alimentação do sistema.
2. Fazer um curto-circuito entre os terminais “S1” e “-” do equipamento.
Se o sistema tiver um botão de saída, basta mantê-lo pressionado.








3. Voltar a ligar a alimentação do sistema e retirar o curto-circuito (ou soltar o botão de saída). *Dispõe de 20 segundos para introduzir um novo código MASTER.*

NOTA:

- ✓ A reposição do código MASTER não elimina o resto da informação programada no sistema.

Tabela de detecção de problemas

SINTOMA	VERIFICAÇÕES
<ul style="list-style-type: none"> Se o equipamento não responder à programação. 	<ol style="list-style-type: none"> DESLIGAR a ALIMENTAÇÃO e voltar a introduzir a sequência. Certifique-se de que os códigos que introduz têm o comprimento programado. Para averiguá-lo carregue repetidamente numa tecla numérica até ouvir o som de confirmação ( biiiip) ou o de erro ( mooc). O número de dígitos corresponderá ao número de pulsações que teve de fazer.

SOM	ACÇÃO
 <i>bip-bip</i>	Entrar em PROGRAMAÇÃO ou Sair do MODO PROGRAMAÇÃO
 <i>biiiip</i>	CONFIRMAÇÃO
 <i>mooc</i>	Dado erróneo

MANUAL DE UTILIZADOR

Introdução

Este equipamento possui um **teclado de marcação** que permite a abertura da porta, assim como a activação de um dispositivo eléctrico auxiliar, ao introduzir um código personalizado.

É possível a programação de até 100 **códigos personalizados** diferentes.

Geralmente entrega-se um destes códigos a cada um dos utilizadores do sistema, entendendo por **utilizadores** não só as pessoas que habitualmente acedem à vivenda ou recinto, mas as que o vão fazer eventualmente (por exemplo, no caso de escritórios).

Os **utilizadores** utilizam o código deles ou códigos pessoais para realizar as funções associadas ao mesmo (abrir a porta, activar/desactivar o alarme, etc.).

Ao tratar-se de códigos personalizados, podemos impedir a qualquer momento o uso de algum deles por parte de um determinado utilizador bastando eliminar o código do sistema.

A gestão de todos estes códigos personalizados (altas, baixas, etc.) é feita pelo **administrador** do sistema.

Os KITS DE PORTEIRO têm além disso a função de Porteiro e os KITS DE VIDEO-PORTEIRO têm também as funções de áudio mais vídeo.

NOTAS:

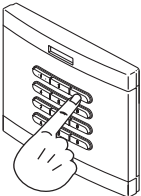
- ✓ **O ADMINISTRADOR DO SISTEMA** poderá atribuir um código pessoal para abertura de porta e/ou activar o dispositivo eléctrico auxiliar a cada um dos utilizadores autorizados.
- ✓ Os utilizadores podem alterar o seu próprio código pessoal, se esta opção tiver sido activada pelo **ADMINISTRADOR DO SISTEMA**.
- ✓ O sistema dispõe de uma protecção anti-sabotagem, de forma que após a introdução de três códigos erróneos seguidos através do teclado, este fica bloqueado durante 20 segundos, emitindo uns apitos dissuasores durante este tempo.
- ✓ No caso de activar a função de emergência copie para o espaço da seguinte página a função que esta realiza.
- ✓ Entregue a cada utilizador uma cópia da página seguinte com o seu código correspondente.

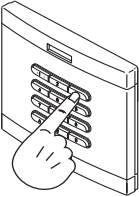
Funcionamento do Teclado

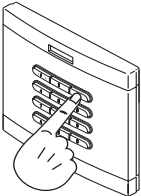
- **Emergências:**
- **Acesso Livre:** no caso de existir um botão para abertura de porta, este pode ser activado/desactivado introduzindo este código.
- **Alterar código:** os utilizadores podem alterar o seu próprio código pessoal se esta opção tiver sido activada pelo ADMINISTRADOR DO SISTEMA.

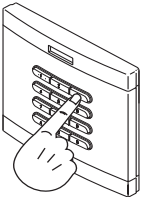
FERMAX

Utilizador: _____

 **Código:** _____

Emergências (*):  **'A' + CÓDIGO:** _____

Acesso livre (*):  _____

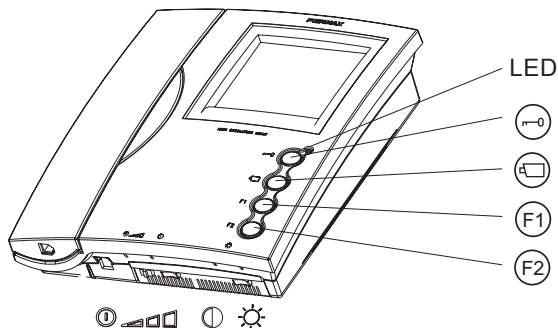
Alterar código (*): 

Recortar e entregar uma cópia desta secção a cada um dos utilizadores.

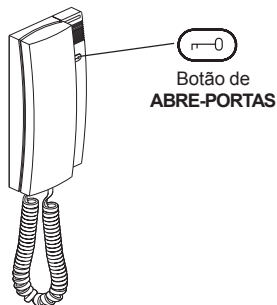


CONTROLES



MONITOR LOFT

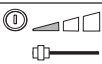
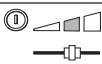
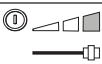






TELEFONE



BOTONES - BUTTONS - BOUTON - TASTE - BOTÃO

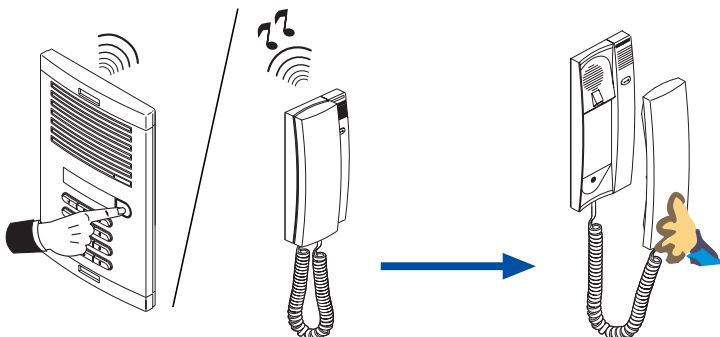
-  - Botón de ABREPUERTAS. (Pulsar para abrir la puerta).
- DOOR RELEASE button. (Press to open the door).
- Bouton-poussoir de la GACHE ELECTRIQUE. (Appuyez pour ouvrir la porte).
- TÜRÖFFNUNGSTASTE. (Drücken Sie um die Tür zu öffnen).
- Botão de TRINCO. (Carregar para abrir a porta).
-  - Autoencendido y Selección Cámara Principal/Secundaria ⁽¹⁾
- Manual On Switch and Main/Secondary Camera Selection ⁽¹⁾
- Autoinsertion et sélection caméra principale/secondaire ⁽¹⁾
- Eigenstart Auswahl Hauptkamera/Nebenkamera ⁽¹⁾
- Ligar automaticamente e Selecção Câmara Principal/Secundária ⁽¹⁾
- F1** - Funciones Adicionales. (Asignadas por el instalador).
- Additional Functions. (Assigned by Installer).
- Fonctions supplémentaires. (Assignées par l'installateur)
- F2** - Zusatzfunktionen. (Festgelegt durch den Installateur).
- Funções Adicionais. (Atribuídas pelo instalador).

		
E Apagado EN Off F Arrêt D Ausgeschaltet P Apagado	Encendido con volumen Medio On, low call volume Marche, volume d'appel moyen Eingeschaltet/ mittlere Lautstärke Aceso com volume Medio	Encendido con volumen Alto On, full volume Marche volume complet Eingeschaltet/ maximale Lautstärke Aceso com volume Alto

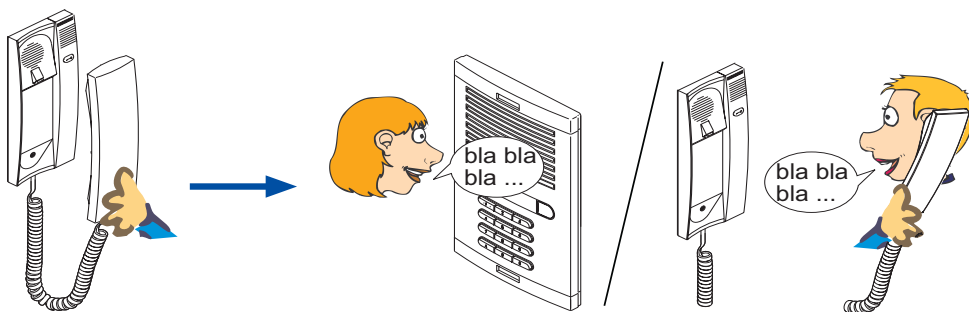
			
E Color (sólo en monitor color). EN Colour (only in colour monitor). F Couleur (uniquement sur écran couleur). D Farbe (nur bei Farbbildschirm). P Cor (só em monitor a cores).	Contraste Contrast Contraste Kontrast Contraste.	Brillo Brightness Luminosité Helligkeit Brilho	Led Indicador monitor encendido Powered monitor indicator LED Voyant lumineux monitor en marche LED-Anzeige Monitor eingeschaltet Led Indicador monitor aceso.

⁽¹⁾ función disponible según tipo de instalación - function available depending on the installation's type - fonction disponible selon le type d'installation - Funktion verfügbar je nach Installationstyp - função disponível segundo o tipo de instalação

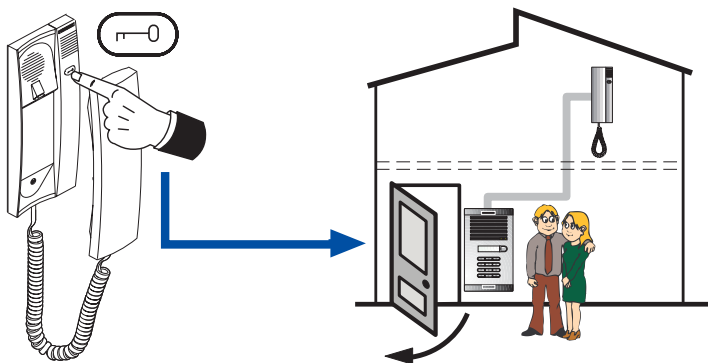
- Llamada - Call - Appel - Ruf - Chamada



- Atender la llamada - Answer the call - Réception de l'appel
Rufbeantwortung - Atender a chamada



- Abrir la puerta al visitante - Open the door to the visitor
Ouverture de la porte au visiteur - Türöffnung für Besucher - Abrir a porta ao visitante



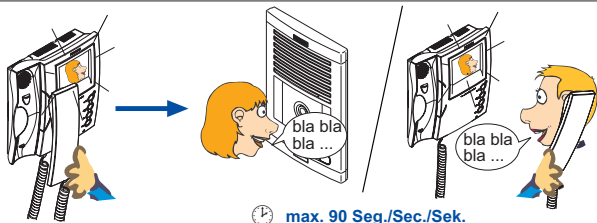
SISTEMAS MEMOKEY 100C

FERMAX

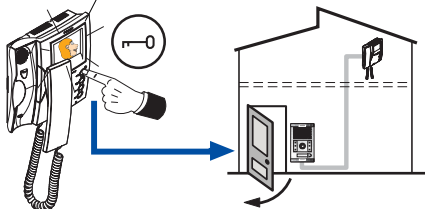
- E** Llamada
- EN** Call
- F** Appel
- D** Ruf
- P** Chamada



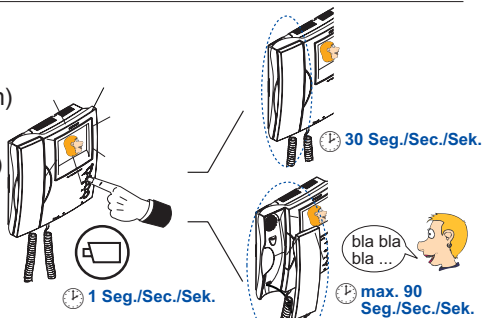
- E** Atender la llamada
- EN** Answer the call
- F** Réception de l'appel
- D** Rufbeantwortung
- P** Atender a chamada



- E** Abrir la puerta al visitante
- EN** Open the door to the visitor
- F** Ouverture de la porte au visiteur
- D** Türöffnung für Besucher
- P** Abrir a porta ao visitante



- E** Activación manual del monitor (autoencendido)
- EN** Manual monitor activation (auto-on)
- F** Activation manuelle du moniteur (auto-insertion)
- D** Manuelle Aktivierung des Monitors
- P** Activação manual do monitor (ligar automático)



- E** Autoencendido CAM2
- EN** CAM2 activation
- F** Auto insertion CAM2
- D** CAM 2 Aktivierung
- P** Activação CAM2

