

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

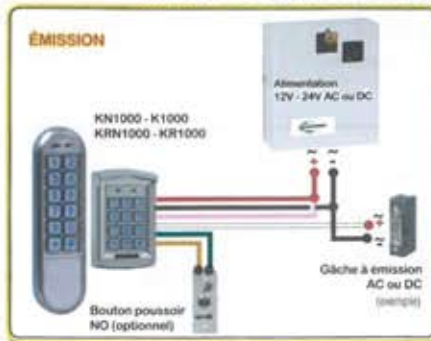
taille								
K1000 - KR1000 120 x 76 x 28	0,5 kg	12/24V AC/DC	110 mA	sortie relais = 2	30V DC - 2 A 120V AC - 0,5 A	entrée bouton poussoir = 2	1010 Relais 1 = 1000 Relais 2 = 10	65
K1000 - KN1000	1 mode de fonctionnement : • CLAVIER À CODE • ATTENTION : chaque code doit être unique							
KR1000 KRN1000	3 modes de fonctionnement (*) : • LECTEUR DE PROXIMITÉ • LECTEUR DE PROXIMITÉ ou CODE • LECTEUR DE PROXIMITÉ + CODE • ATTENTION état de ces, tous les utilisateurs doivent avoir 1 CODE et 1 BADGE DE PROXIMITÉ							

(*) L'INTEGRALITE DES FONCTIONNALITES RELATIVES AUX TROIS MODES DE FONCTIONNEMENT NE SONT PAS DÉCRITES DANS CETTE NOTICE EMPLOYÉS. Pour accéder aux : MODES D'EMPLOIS COMPLETS : voir en page 4 de cette notice

RACCORDEMENT

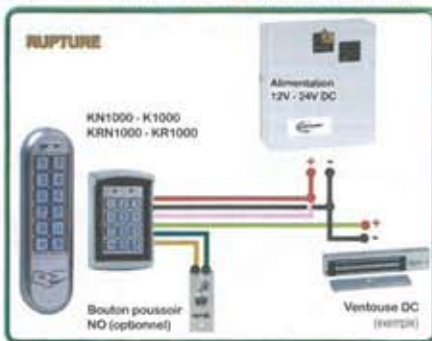
CONNEXION ÉLECTRIQUE D'UN VERROUILLAGE À ÉMISSION

Fils à utiliser : rouge (+) / noir (-) / rose (C) / bleu (NO) du clavier + vert foncé et orange si ajout d'un bouton poussoir



CONNEXION ÉLECTRIQUE D'UN VERROUILLAGE À RUPTURE

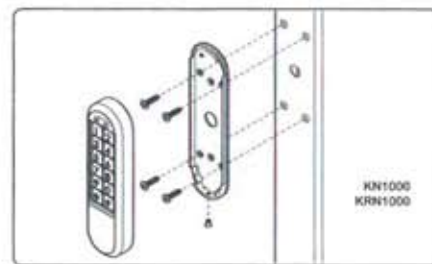
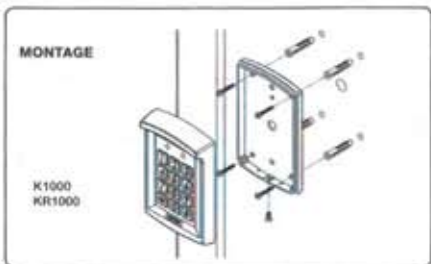
Fils à utiliser : rouge (+) / noir (-) / rose (C) / vert clair (NC) du clavier + vert foncé et orange si ajout d'un bouton poussoir



Lors de la mise sous tension, la LED droite doit s'allumer en vert

Nous vous recommandons :

- de mettre à la terre le boîtier de l'appareil par l'intermédiaire du fil vert et de l'écran métallique du câble
- d'installer une DIODE ou VARISTANCE sur votre ligne pour éviter tout effet de self.



CHANGEMENT DU CODE MAÎTRE (code administrateur)

K1000 - KN1000 - KR1000 - KRN1000

Code Maître = 1234 en sortie d'usine. Il est vivement recommandé de le changer pour des raisons de sécurité.

2 x l'ancien Code Maître : **1234 1234** (ou 2 x le code en cours, si vous l'avez déjà modifié)

* 3

2 x le nouveau Code Maître (par exemple : **4321 4321**) + BIP long

Terminer par **##**

ATTENTION : le code maître ne permet pas de déverrouiller la porte !

CRÉATION D'UN BADGE MAÎTRE

seulement KR1000 - KRN1000

Le Badge Maître peut se substituer au Code Maître pour ouvrir une session de programmation.

2 x le Code Maître (par exemple : **4321 4321**)

* 7

Passer le Badge Maître

Terminer par **##**

ENREGISTREMENT D'UN CODE UTILISATEUR UNIQUE

K1000 - KN1000 - KR1000 - KRN1000

2 x le Code Maître (par exemple : **4321 4321**) ou le Badge Maître

* 0 0 1 0 0 1

Code Utilisateur, par exemple : **5656**

Terminer par **##**

CHANGEMENT D'UN CODE UTILISATEUR UNIQUE

K1000 - KN1000 - KR1000 - KRN1000

2 x le Code Maître (par exemple : **4321 4321**) ou le Badge Maître

* 0 0 1 0 0 1 puis **

Nouveau Code Utilisateur, par exemple : **3210**

Terminer par **##**

ENREGISTREMENT DE CODES UTILISATEURS MULTIPLES

K1000 - KN1000 - KR1000 - KRN1000

2 x le Code Maître (par exemple : **4321 4321**) ou le Badge Maître

* 0 0 1

Numéro du premier utilisateur : **001** entrer Code Utilisateur, par exemple : **4569**

Numéro du deuxième utilisateur : **002** entrer Code Utilisateur, par exemple : **8974**

Numéro du troisième utilisateur : **003** entrer Code Utilisateur, par exemple : **3265**

etc ... et terminer par **##**

EFFACEMENT D'UN CODE UTILISATEUR

K1000 - KN1000 - KR1000 - KRN1000


Pour supprimer un code utilisateur lorsqu'il y a plusieurs codes. Par exemple l'utilisateur numéro 009.

2 x le Code Maître (par exemple : 4321 4321) ou le Badge Maître 

*0  01 

Entrer le numéro de l'utilisateur à effacer, par exemple : 009  puis **

Le Code Utilisateur de l'utilisateur numéro 009 est effacé et l'emplacement 009 est disponible pour un nouvel utilisateur.

Terminer par ## 

ENREGISTREMENT DE BADGES DE PROXIMITÉ UTILISATEURS

 seulement K1000 - KRN1000

Pour enregistrer une série de badges utilisateurs.

2 x le Code Maître (par exemple : 4321 4321) ou le Badge Maître 

*0  01 

Numéro du premier utilisateur : 001 passer le badge de l'utilisateur 

Numéro du deuxième utilisateur : 002 passer le badge de l'utilisateur 

Numéro du troisième utilisateur : 003 passer le badge de l'utilisateur 

etc ... et terminer par ## 

EFFACEMENT DE BADGES DE PROXIMITÉ UTILISATEURS

 seulement K1000 - KRN1000

Pour supprimer l'autorisation d'un badge, par exemple celui de l'utilisateur numéro 007.

2 x le Code Maître (par exemple : 4321 4321) ou le Badge Maître 

*0  01 

Entrer le numéro de l'utilisateur du badge à effacer, par exemple : 007  puis **

Le Badge Utilisateur de l'utilisateur numéro 007 est effacé et l'emplacement 007 est disponible pour un nouvel utilisateur.

Terminer par ## 

EFFACEMENT DE TOUS LES UTILISATEURS

K1000 - KN1000 - KR1000 - KRN1000

2 x le Code Maître (par exemple : 4321 4321) ou le Badge Maître 

*8  8 + BIP BIP BIP BIP BIP 

Terminer par ## 

CHANGEMENT DE LA DURÉE DE TEMPORISATION

K1000 - KN1000 - KR1000 - KRN1000

2 x le Code Maître (par exemple : 4321 4321) ou le Badge Maître 

*1 

Entrer la nouvelle durée en secondes, par exemple : 08 pour une temporisation de 8 secondes 
ou : 25 pour une temporisation de 25 secondes
ou : 00 pour la fonction bistable

Terminer par ## 

ACTIVER ou DÉSACTIVER LE BUZZER

K1000 - KN1000 - KR1000 - KRN1000

2 x le Code Maître (par exemple : 4321 4321) ou le Badge Maître 

*203 pour activer le buzzer

*204 pour désactiver le buzzer ➡ dans ce cas, la led de gauche  remplace la tonalité du buzzer.

Terminer par ## 

RESTAURER UN CODE MAÎTRE PERDU OU OUBLIÉ

K1000 - KN1000 - KR1000 - KRN1000

Couper l'alimentation du clavier (débrancher le fil rouge, par exemple).

Appuyer sur la touche . Maintenir cette touche appuyée pendant que l'on rebranche l'alimentation.

Le Code Maître restauré est : 1234

K1000



KR1000



(*) Pour accéder aux MODES D'EMPLOI COMPLETS

Veillez les télécharger à l'aide des QR codes

KN1000



KRN1000



 ou les demander à notre :

service commercial