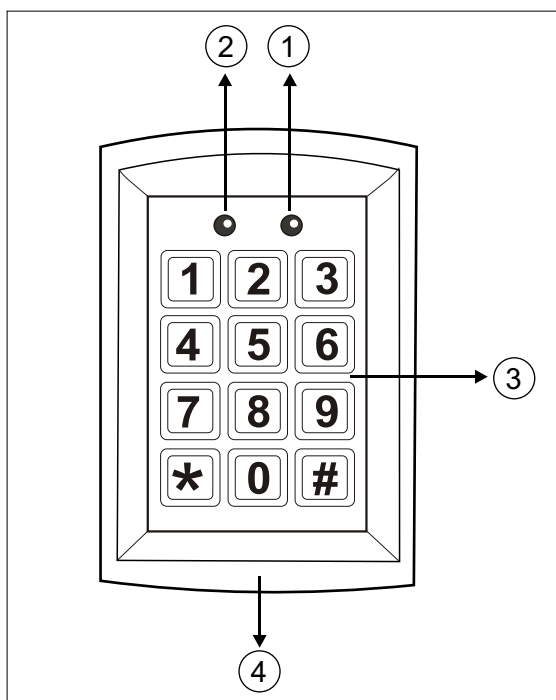




Instrucciones de instalación



CONDICIONES DE FUNCIONAMIENTO:

Temperatura: -30°C / +70°C

Humedad: Inferior o igual a 95%

ALIMENTACIÓN Y CONSUMO:

Entrada DC: 12V / 24V MAX.

Entrada AC: 12V~

Standby: 30mA

Corriente de trabajo: 160mA

Compatible con: CARDS (Cod.23105313) y Keys (Cod.23105309)

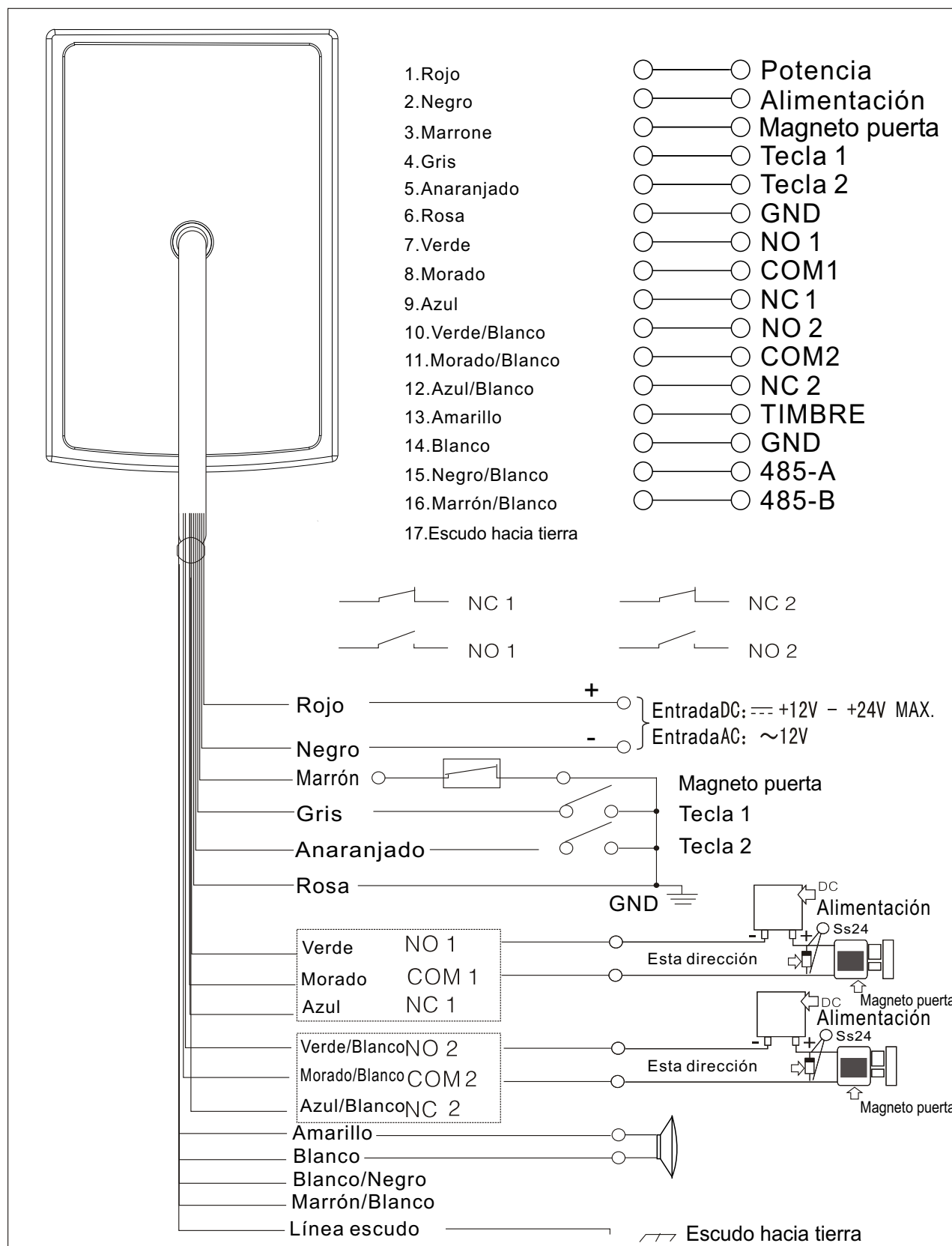
Distancia efectiva lectura CARD: 5cm

Capacidades: 1010pcs

ESPECIFICACIONES / FUNCIONES

1. Epoxídico sellado
2. Antivándalo
3. Aluminio fundido a presión
4. Frecuencia: 125KHz
5. Código de 2 a 6 cifras
6. Retroiluminación del teclado 12 cifras
7. ÁREA1: hasta 1000 códigos
ÁREA2: hasta 10 códigos
8. Teclado numérico
9. Función "Pickproof" integrado "Alarma anti-tirón"
10. Control del teclado por "Watchdog" (control de la alimentación y del microprocesador).
11. Doble relé a 2A
12. Desbloqueo retraso salida: 0-99 seg.
13. 2 indicadores LED
14. Instalación: Superficie
15. Largo cable: 1 m
16. IP 66
17. Dimensiones: 120*76*22mm

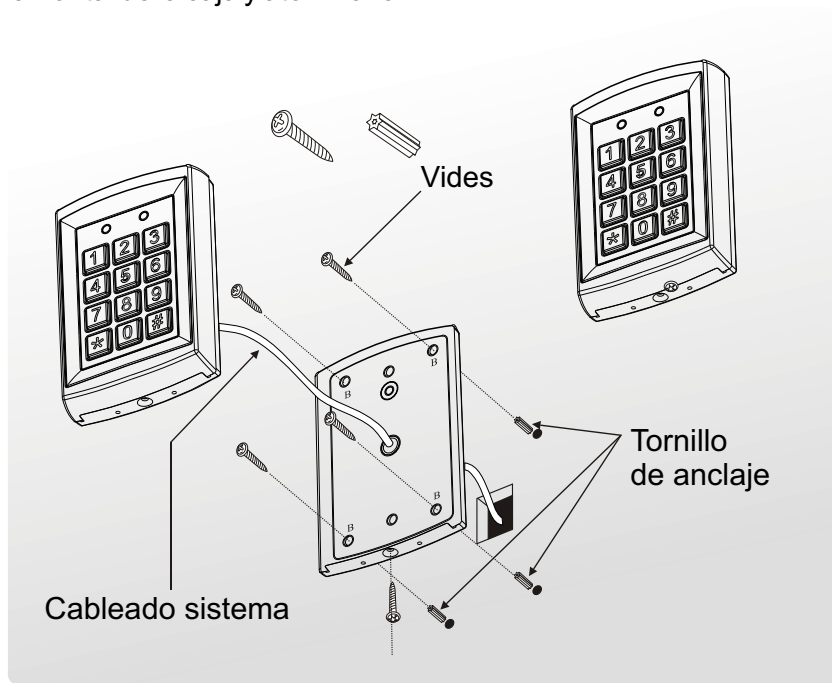
Esquema de cableado



INSTALACIÓN

Antes de la instalación, definir la posición en la que se quiere montar la centralita de control como descrito en los puntos siguientes:

1. Abrir la centralita de control aflojando y removiendo los tornillos por el respaldo de la caja.
2. Utilizar el perfil en el equipo para posicionar y ejecutar los agujeros necesarios. Los cuatro agujeros son marcados con "B."
3. Utilizar los tornillos provistos para fijar el reverso de la caja al muro. Dejar pasar los cables por el centro del agujero grande y respetar el nivel.
4. Ejecutar con cuidado el cableado del sistema según el esquema que se encuentra al final de las instrucciones.
5. Reensamblar la tapadera frontal de la caja y atornillarla.



EJEMPLO DE QUICK START

Memorización rápida de un código en el área 1

Ej. Código 5678 en el área 1 a la ubicación 001.

Digitar la secuencia :

1234 1234 *9 02 001 5678

Memorización rápida de un código en el área 2

Ej. Código 7890 en el área 2 a la ubicación 02.

1234 1234 *9 03 02 7890

Memorización rápida de un CARD en el área 1 a la ubicación 002.

1234 1234 *9 01 001 002

(pasar el card en el lector)

Memorización rápida de 20 CARDS en el área 1 a partir de la ubicación 010.

1234 1234 *9 01 010 020 (pasar en secuencia los 20 card en el lector)

Cancelación de todos los códigos

1234 1234 *8 88

1) **Funcionamiento y código de acceso a la programación**

1. Los relés de las ÁREAS 1 y 2 pueden ser programados para abrir una cerradura u otro.

- es posible memorizar hasta 1000 códigos de usuarios en el área1.

- es posible memorizar hasta 10 códigos usuarios en el área2.

2. El código de acceso a la programación de estándar es 1234.

3. **Insertar el código de acceso a la programación predefinido por dos veces, (1234) y (1234), de esta manera se accede a la modalidad de programación. ATENCIÓN:**

Si ha modificado este código como indicado en los puntos 14 y 15, para acceder a la programación hace falta digitar dos veces el nuevo código de programación.

A. Si el código de programación predefinido digitado se compone por dos cifras, insertar 1212.

B. Si el código de programación predefinido digitado se compone por tres cifras, insertar 123123.




El demás puede ser deducido....los códigos de programación son de 6 cifras máximas. Después de haber insertado el código de empleo el LED se iluminará de rojo.





2) **Acceso a la programación:**





Es posible elegir si activar las salidas: sólo con el card, sea con el card como con el código o bien combinando el código con el paso del card.


Por estándar es activa la modalidad 2.

Acceder a la modalidad de programación:

1. Comprimir las tecla  y  la espía roja relampagueará, comprimir  dos veces, la espía se iluminará en rojo y se oirá una larga señal acústica para indicar que está disponible sólo el acceso con card.

2. Comprimir las teclas  y , la espía roja relampagueará, comprimir  y , la espía se iluminará en rojo y se oirá una larga señal acústica para indicar que están disponibles sea el card sea el código de acceso.





3. Comprimir  y  la espía roja relampagueará, comprimir  y , la espía se iluminará en rojo y se oirá una larga señal acústica a indicar que el card y el código combinados están disponibles.

Comprimir dos veces la tecla  para salir desde la minuta de programación.




3) **Añadir card en serie, ÁREA**

Acceder a la modalidad de programación:

Comprimir  y  la espía roja relampagueará, luego comprimir  y , se oirá una doble señal acústica, insertar el primer número del ubicación de memoria 000-999 del que se quiere iniciar para insertar los cards.





Digitar el número de cards que se desea insertar, p.e. 050 indica que tienen que ser insertadas 50 cards, se oirá una breve señal acústica, a este punto insertar los cards pasándole uno por uno en el lector del teclado.

Los cards insertados serán memorizados en las ubicaciones de memoria permitidas a partir de la seleccionada al comienzo.


Comprimir dos veces la tecla  para salir desde la minuta de programación.

4) **Añadir códigos usuarios, ÁREA1**

Acceder a la modalidad de programación:

Comprimir  y  la espía roja relampagueará, luego comprimir  y , se oirá una doble señal acústica, insertar la ubicación de memoria 000-999, cada código usuario tendrá que asignarse a su propia ubicación de memoria.





Insertar el nuevo código usuario que tendrá que tener el mismo largo de aquel del código máster.

Comprimir dos veces la tecla  para salir desde la minuta de programación.


NOTA: Si a la ubicación de memoria ya se le ha asignado un código, la operación arriba descrita modificará el código existente.

5) **Añadir códigos usuarios, ÁREA2**

Acceder a la modalidad de programación:

Comprimir  y  la espía roja relampagueará, luego comprimir  y , se oirá una doble señal acústica, insertar el ubicación de memoria 00-09, cada código usuario tendrá que asignarse a su propia ubicación de memoria.

Insertar el nuevo código usuario que tendrá que tener el mismo largo de aquel del código máster.

Comprimir dos veces la tecla  para salir desde la minuta de programación.

NOTA: Si a la ubicación de memoria ya se le ha asignado un código, la operación arriba descrita modificará el código existente.

NOTA:


Si por tres veces consecutivas se inserta un código equivocado en el teclado, este se quedará parado por 60 segundos.

Cualquiera operación ejecutada en el teclado no será válida por 60 segundos.

6) Programación combinada de un card y un código en el ÁREA 1 *


Acceder a la modalidad de programación, ÁREA 1:

Comprimir un número de 000 hasta 999, la espía roja relampagueará.

Borrar el dato existente en esta ubicación comprimiendo la tecla  dos veces, la espía se ilumina en verde indicando que es posible añadir los cards usuarios y los códigos.



Pasar el card usuario e insertar el código a 4 cifras, se oirá una señal acústica larga que indicará que la programación se ha acabada.


Repetir este procedimiento para añadir cards sucesivos.

Comprimir dos veces la tecla  para salir desde la minuta de programación.

7) Programación combinado de un card y un código en el ÁREA 2 *


Acceder a la modalidad de programación, ÁREA2:

Comprimir  y  la espía roja relampagueará. Comprimir un número de 00 hasta 09, la espía roja relampagueará si la ubicación de memoria ya está empeñada.

Borrar el dato existente en esta ubicación comprimiendo la tecla  dos veces, la espía se ilumina en verde indicando que es posible añadir los cards usuarios y los códigos.

Pasar el card usuario e insertar el código a 4 cifras, se oirá una señal acústica larga que indicará que la programación se ha acabada.

Repetir este procedimiento para añadir cards sucesivos.




Comprimir dos veces la tecla  para salir desde la minuta de programación.

* Sólo si el acceso a la programación en modalidad combinada está activo (Punto 3, párrafo 2).


8) Programación de un card para acceso a la programación en el ÁREA 1

Este procedimiento permite acceder directamente a la programación del área 1 sin digitar 2 veces el código de acceso.

Acceder a la modalidad de programación:

Comprimir  y  la espía verde relampagueará indicando que no hay máster card memorizadas, si la espía se pone roja significa que aquel dato ya existe. Comprimir  dos veces para borrar el dato, la espía verde relampagueará.

Pasar el máster card, se oirá una larga señal acústica que indicará que la programación se ha acabada.

Comprimir dos veces la tecla  para salir desde la minuta de programación.

9) Usar el máster card para entrar en la modalidad de programación



Pasar el máster card, la espía roja relampagueará acompañada por una larga señal acústica, para indicar el acceso a la modalidad de programación. Para salir de la programación pasar de nuevo el máster card, la espía roja se pondrá verde y se oirán tres rápidas señales acústicas.

El control de acceso será parado por 60s si por 5 veces consecutivas se seguirá insertando el código equivocado o pasando el card.

NOTA: El código usuario tiene que ser diferente de el de programación.


10) Impostación tiempos de activación del relé por el ÁREA 1

Acceder a la modalidad de programación.

Comprimir las teclas  y , la espía relampagueará en rojo; insertar un número de 00 a 99, la espía se ilumina en rojo y al mismo tiempo una larga SEÑAL ACÚSTICA señala que la impostación del tiempo de desbloqueo ha logrado.



00 /99 es el retraso de tiempo en segundos.

Por ejemplo, 05 significa que el tiempo de desbloqueo es de 5 segundos. Si el tiempo de desbloqueo es 00: digitar el código de acceso una vez para abrir la puerta, digitar otra vez para cerrar la puerta.

Comprimir dos veces la tecla  para salir desde la minuta de programación.


11) Impostación tiempo de activación del relé para el ÁREA 2

Acceder a la modalidad de programación.

Comprimir las teclas  y , la espía relampagueará en rojo; insertar un número de 00 hasta 99, la espía se ilumina en rojo y al mismo tiempo una larga SEÑAL ACÚSTICA confirma la impostación del tiempo de desbloqueo.




00 /99 es el retraso de tiempo en segundos.

Por ejemplo, 05 significa que el tiempo de desbloqueo es de 5 segundos. Si el tiempo de desbloqueo es 00: digitar una vez el código de acceso para abrir la puerta, digitar otra vez para cerrar la puerta.

Comprimir dos veces la tecla  para salir desde la minuta de programación.

12) Cancelación de todos los códigos usuario




Acceder a la modalidad de programación.


Comprimir las teclas  y , la espía relampagueará en rojo, pues comprimir dos veces la tecla , si se oirán de las señales acústicas siguientes completadas por una señal acústica continua y las espía se iluminarán en rojo, indicando que todos los códigos han sido borrados con éxito.

Comprimir dos veces la tecla  para salir desde la minuta de programación.

13) Restablecimiento de las impostaciones predefinidas, Estándard

Acceder a la modalidad de programación.

Comprimir las teclas  y , la espía relampagueará en rojo, pues comprimir dos veces la tecla , se oirá un señal acústica continua y las espía se iluminarán en rojo, indicando que las impostaciones predefinidas han sido restablecidas con éxito.

Comprimir dos veces la tecla  para salir desde la minuta de programación.

14) Modificación del largo del código de programación

Acceder a la modalidad de programación.

Comprimir las teclas **[*]** y **[9]**, la espía relampagueará en rojo, pues comprimir las teclas **[0]** y **[4]** se oirá una SEÑAL ACÚSTICA, sucesivamente insertar X (X=2, 3, 4, 5, 6):

Ejemplo:

2> el código estará compuesto por 2 cifras, 00 a99.

3> el código estará compuesto por 3 cifras, 000 a999.

El demás puede ser deducido... los códigos de programación son a lo sumo de 6 cifras.

Cómo confirmación de la memorización del código se oirán n.7 señales acústicas.

Si la señal es de n.3 señales acústicas significará que el largo del código es igual a la del ya existente código, por lo tanto el nuevo parámetro no es permitido.

Comprimir dos veces la tecla **[#]** para salir desde la minuta de programación.

ATENCIÓN: Cuando se cambia el largo del código de programación todos los códigos memorizados serán borrados.

15) Modificación código de programación

Acceder a la modalidad de programación.

Comprimir las teclas **[*]** y **[3]**, la espía roja relampagueará, pues digitar dos veces el nuevo código de programación, el largo del nuevo código tendrá que ser el mismo de aquel del código anterior, un SEÑAL ACÚSTICA confirma que la modificación ha sido ejecutada con éxito.

Comprimir dos veces la tecla **[#]** para salir desde la minuta de programación.

Si se ha olvidado el código de programación, comprimir y tener comprimido la tecla **[#]**, luego poner en tensión.

Una SEÑAL ACÚSTICA indica que el código de programación predefinidos ha sido restablecido con éxito.

Largo de la cifra es 2 -> Código de programación predefinido es 12.

Largo de la cifra es 3 -> Código de programación predefinido es 123.

Largo de la cifra es 4 -> Código de programación predefinido es 1234.

Largo de la cifra es 5 -> Código de programación predefinido es 12345.

Largo de la cifra es 6 -> Código de programación predefinido es 123456,

6 cifras son lo máximo.

16) Alarma Pickproof

El buzzer integrado manda una señal acústica continua "BIP" si el sensor fotoresistente es expuesto a la luz solar directa.

La señal acústica se apaga automáticamente después de 60 segundos cuando no es detectada ninguna luz o insertando el código de programación.

17) Activar/desactivar la alarma pickproof

Acceder a la modalidad de programación.

Comprimir las teclas **[*]** y **[6]**, la espía roja relampagueará, pues comprimir **[0]** y **[1]**.

Se oirá una larga SEÑAL ACÚSTICA mientras la espía se pondrá roja, pues la alarma pickproof se pondrá inactiva.

Comprimir las teclas **[*]** y **[6]**, la espía roja relampagueará, pues comprimir **[0]** y **[2]**.

Se oirá una larga SEÑAL ACÚSTICA mientras la espía se pondrá roja, la alarma pickproof se pondrá activa.

Comprimir dos veces la tecla **[#]** para salir desde la minuta de programación.

18) Activar/desactivar el timbre de la puerta

Acceder a la modalidad de programación:

Comprimir las teclas **[*]** y **[2]**, la espía roja relampagueará, pues comprimir **[0]** y **[1]**.

Se oirá una larga SEÑAL ACÚSTICA mientras la espía se pondrá roja, pues la función timbre de la puerta ha sido desactivada.

Comprimir las teclas **[*]** y **[2]**, la espía relampagueará roja, pues **[0]** y **[2]**.

Se sentirá una larga SEÑAL ACÚSTICA mientras la espía se pondrá roja, la función timbre de la puerta ha sido activada con la tecla **[*]**.

Comprimir dos veces la tecla **[#]** para salir desde la minuta de programación.

NOTA1: EL relé en área 2 para el timbre de la puerta está disponible si la función de timbre de la puerta está activa, por tanto la función de cierre de la puerta no está disponible. Comprimir la tecla **[#]** para activar el timbre de la puerta.

NOTA2: Si se enlaza un timbre 8Ohm0.5W es posible activarlo con la tecla **[#]**.

En ADD USER CODES el led es rojo y luego el 02 de intermitente pasa a encendido fijo.

19) Función tecla salida

NOTA: Cada puerta puede tener una tecla de salida.

TERMS OF SALES

EFFICACY OF THE FOLLOWING TERMS OF SALE: the following general terms of sale shall be applied to all orders sent to SEAS.p.A. All sales made by SEA to all costumers are made under the prescription of this terms of sales which are integral part of sale contract and cancel and substitute all apposed clauses or specific negotiations present in order document received from the buyer.

GENERAL NOTICE The systems must be assembled exclusively with SEA components, unless specific agreements apply. Non-compliance with the applicable safety standards (European Standards EM12453 – EM 12445) and with good installation practice releases SEA from any responsibilities. SEA shall not be held responsible for any failure to execute a correct and safe installation under the above mentioned standards.

1) PROPOSED ORDER The proposed order shall be accepted only prior SEA approval of it. By signing the proposed order, the Buyer shall be bound to enter a purchase agreement, according to the specifications stated in the proposed order.

On the other hand, failure to notify the Buyer of said approval must not be construed as automatic acceptance on the part of SEA.

2) PERIOD OF THE OFFER The offer proposed by SEA or by its branch sales department shall be valid for 30 solar days, unless otherwise notified.

3) PRICING The prices in the proposed order are quoted from the Price List which is valid on the date the order was issued. The discounts granted by the branch sales department of SEA shall apply only prior to acceptance on the part of SEA. The prices are for merchandise delivered ex-works from the SEA establishment in Teramo, not including VAT and special packaging. SEA reserves the right to change at any time this price list, providing timely notice to the sales network. The special sales conditions with extra discount on quantity basis (Qx, Qx1, Qx2, Qx3 formula) is reserved to official distributors under SEA management written agreement.

4) PAYMENTS The accepted forms of payment are each time notified or approved by SEA. The interest rate on delay in payment shall be 1.5% every month but anyway shall not be higher than the max. interest rate legally permitted.

5) DELIVERY Delivery shall take place, approximately and not peremptorily, within 30 working days from the date of receipt of the order, unless otherwise notified. Transport of the goods sold shall be at Buyer's cost and risk. SEA shall not bear the costs of delivery giving the goods to the carrier, as chosen either by SEA or by the Buyer. Any loss and/or damage of the goods during transport, are at Buyer's cost.

6) COMPLAINTS Any complaints and/or claims shall be sent to SEA within 8 solar days from receipt of the goods, proved by adequate supporting documents as to their truthfulness.

7) SUPPLY The concerning order will be accepted by SEA without any engagement and subordinately to the possibility to get it's supplies of raw material which is necessary for the production; Eventual completely or partially unsuccessful executions cannot be reason for complains or reservations for damage. SEA supply is strictly limited to the goods of its manufacturing, not including assembly, installation and testing. SEA, therefore, disclaims any responsibility for damage deriving, also to third parties, from non-compliance of safety standards and good practice during installation and use of the purchased products.

8) WARRANTY The standard warranty period is 12 months. This warranty time can be extended by means of expedition of the warranty coupon as follows:

SILVER: The mechanical components of the operators belonging to this line are guaranteed for 24 months from the date of manufacturing written on the operator.

GOLD: The mechanical components of the operators belonging to this line are guaranteed for 36 months from the date of manufacturing written on the operator.

PLATINUM: The mechanical components of the operators belonging to this line are guaranteed for 36 months from the date of manufacturing written on the operator. The base warranty (36 months) will be extended for further 24 months (up to a total of 60 months) when it is acquired the certificate of warranty which will be filled in and sent to SEA S.p.A. The electronic devices and the systems of command are guaranteed for 24 months from the date of manufacturing. In case of defective product, SEA undertakes to replace free of charge or to repair the goods provided that they are returned to SEA repair centre. The definition of warranty status is by unquestionable assessment of SEA. The replaced parts shall remain propriety of SEA. Binding upon the parties, the material held in warranty by the Buyer, must be sent back to SEA repair centre with fees prepaid, and shall be dispatched by SEA with carriage forward. The warranty shall not cover any required labour activities.

The recognized defects, whatever their nature, shall not produce any responsibility and/or damage claim on the part of the Buyer against SEA. The guarantee is in no case recognized if changes are made to the goods, or in the case of improper use, or in the case of tampering or improper assembly, or if the label affixed by the manufacturer has been removed including the SEA registered trademark No. 804888. Furthermore, the warranty shall not apply if SEA products are partly or completely coupled with non-original mechanical and/or electronic components, and in particular, without a specific relevant authorization, and if the Buyer is not making regular payments. The warranty shall not cover damage caused by transport, expendable material, faults due to non-conformity with performance specifications of the products shown in the price list. No indemnification is granted during repairing and/or replacing of the goods in warranty. SEA disclaims any responsibility for damage to objects and persons deriving from non-compliance with safety standards, installation instructions or use of sold goods. The repair of products under warranty and out of warranty is subject to compliance with the procedures notified by SEA.

9) RESERVED DOMAIN A clause of reserved domain applies to the sold goods; SEA shall decide autonomously whether to make use of it or not, whereby the Buyer purchases propriety of the goods only after full payment of the latter.

10) COMPETENT COURT OF LAW In case of disputes arising from the application of the agreement, the competent court of law is the tribunal of Teramo. SEA reserves the faculty to make technical changes to improve its own products, which are not in this price list at any moment and without notice. SEA declines any responsibility due to possible mistakes contained inside the present price list caused by printing and/or copying. The present price list cancels and substitutes the previous ones. The Buyer, according to the law No. 196/2003 (privacy code) consents to put his personal data, deriving from the present contract, in SEA archives and electronic files, and he also gives his consent to their treatment for commercial and administrative purposes.

Industrial ownership rights: once the Buyer has recognized that SEA has the exclusive legal ownership of the registered SEA brand num.804888 affixed on product labels and / or on manuals and / or on any other documentation, he will commit himself to use it in a way which does not reduce the value of these rights, he won't also remove, replace or modify brands or any other particularity from the products. Any kind of replication or use of SEA brand is forbidden as well as of any particularity on the products, unless preventive and expressed authorization by SEA.

In accomplishment with art. 1341 of the Italian Civil Law it will be approved expressly clauses under numbers:

4) PAYMENTS - 8) GUARANTEE - 10) COMPETENT COURT OF LOW



SEA[®]
Sistemi Elettronici
di Apertura Porte e Cancelli
International registered trademark n. 804888



SEA S.p.A.
Zona industriale 64020 S.ATTO Teramo - (ITALY)
Tel. +39 0861 588341 r.a. Fax +39 0861 588344

www.seateam.com

seacom@seateam.com