

Retrouvez tous les produits du fabricant Nice sur notre site internet www.confort-electrique.fr

instructions pour l'installation



MORX MOT MOM MOCARD
control access system



moon

COMPANY
WITH QUALITY SYSTEM
CERTIFIED BY DNV
== ISO 9001 ==



Téléchargé sur www.confort-electrique.fr

Table des matières :		page
1	Définitions	88
2	Introduction	89
3	Installation	92
3.1	Connexions électriques	93
4	Essai de fonctionnement	96
5	Programmation	97
5.1	 Utilisation en mode "Clavier"	97
5.2	 Programmation "Clavier"	98
5.3	 Programmation "Clavier en mode Easy"	99
5.4	 Programmation  "Clavier en mode Professional"	101
5.5	 "Utilisation en mode "Card à répondeur"	112
5.6	 "Programmation "Card à répondeur"	113
5.7	 Programmation "Card en mode Easy"	114
5.8	 Programmation "Card en mode Professional"	116
6	Maintenance	125
7	Mise au rebut	125
8	Caractéristiques techniques	126

1) Définitions

Ce manuel décrit le système de contrôle d'accès de la série MOON. Pour faciliter la lecture et simplifier la description du produit nous utiliserons des termes d'usage courant dans la définition des articles.

Article	Description	Définition	Dans ce manuel
MORX	Decoder for MOM and MOT	Décodeur pour MOM et MOT	DÉCODEUR
MOT	Digital selector	Sélecteur numérique	CLAVIER
MOM	Transponder reader	Lecteur de cartes répondeur	LECTEUR
MOCARD	Card for transponder reader	Carte à répondeur	CARD

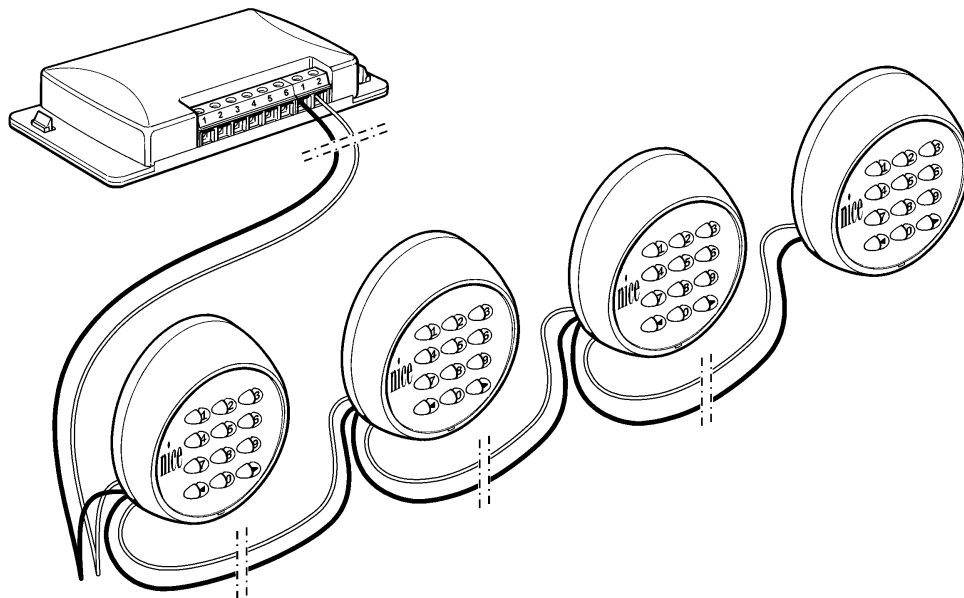
2) Introduction

Le système de contrôle d'accès série MOON permet de contrôler et d'autoriser l'accès à des lieux ou à des services uniquement aux personnes autorisées. La reconnaissance peut se faire à travers des combinaisons de chiffres que l'utilisateur devra composer sur le "CLAVIER" du sélecteur numérique, ou bien à l'aide d'une carte de proximité à répondeur dite "CARD" qui devra être placée devant le "LECTEUR".

Ces deux modes de fonctionnement correspondent aux deux possibilités comprises dans le système.

- Un ou plusieurs CLAVIERS + un DÉCODEUR : le contrôle de l'accès se fait à l'aide d'une combinaison que l'utilisateur devra composer sur le CLAVIER (**Figure 1**).

 *Chaque combinaison, suivant le mode de programmation, peut être valable pour activer une sortie seulement ou les deux sorties. Il peut y avoir des situations mixtes, c'est-à-dire certaines combinaisons actives seulement sur une sortie et d'autres, actives sur les deux sorties.*



1

F

- Les CARDS + un LECTEUR + un DÉCODEUR: chaque utilisateur possède une CARD et le contrôle de l'accès s'effectue à travers la reconnaissance du code propre à chaque CARD quand celle-ci est à proximité du LECTEUR (**Figure 2**).

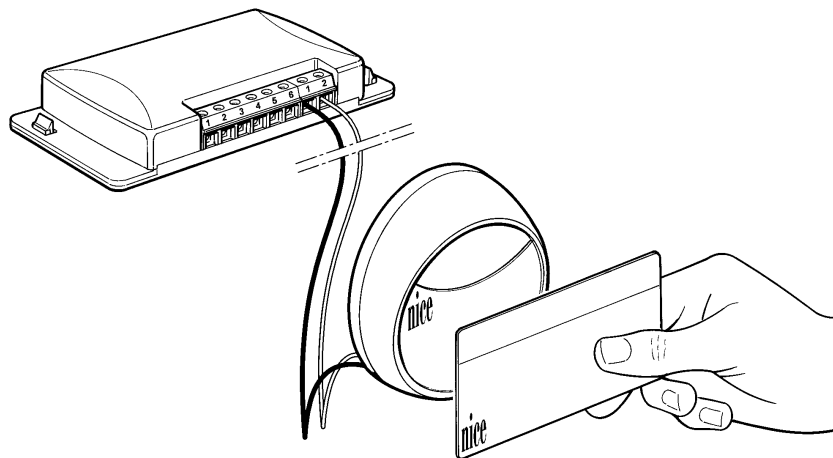
Les cartes à répondeur "CARDS", malgré leur simplicité apparente, contiennent en réalité un circuit complexe qui permet au LECTEUR de reconnaître le code d'identification de chaque carte quand celle-ci est placée devant le lecteur.



Suivant le mode de programmation, toutes les CARDS peuvent activer seulement l'une des deux sorties ou bien, en alternative, elles peuvent activer les deux sorties.

Il peut y avoir des situations mixtes, c'est-à-dire la possibilité que certaines CARDS soient actives seulement sur une sortie et d'autres actives sur les deux sorties.

Le LECTEUR fait fonction d'antenne, c'est-à-dire qu'il reconnaît le code d'identification de la CARD se trouvant à proximité et l'envoie au DÉCODEUR. Bien entendu, le LECTEUR doit être placé dans un endroit pratique et facile d'accès pour que l'utilisateur puisse présenter facilement sa CARD.



Le DÉCODEUR, qui est la partie en commun dans les deux modes de fonctionnement, assure la fonction "intelligente" du système, c'est-à-dire qu'il reçoit le code de la CARD envoyé par le LECTEUR, ou la combinaison composée sur le CLAVIER, puis il contrôle s'ils sont valables, parce qu'ils sont contenus dans sa carte de mémoire; en cas de résultat positif, la sortie correspondante est activée.

⚠ Le DÉCODEUR ne peut être connecté qu'à un seul LECTEUR ou, en alternative, à un maximum de 4 CLAVIERS.

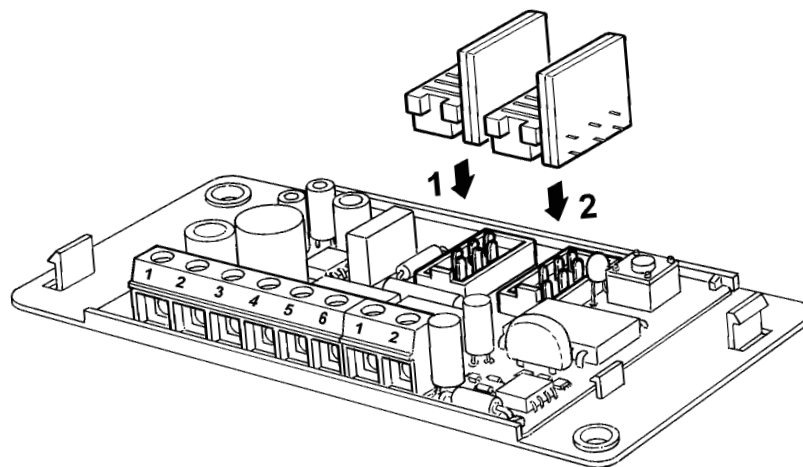
Il n'est pas possible de connecter simultanément au même DÉCODEUR à la fois un LECTEUR et un CLAVIER.

Le choix d'utiliser un LECTEUR ou des CLAVIERS ne peut être fait que lorsque la mémoire est vide.

Dans les connecteurs prévus à cet effet sur le DÉCODEUR, il est possible de connecter deux cartes de mémoires (**Figure 3**).

La fourniture standard comprend une BM1000 (255 codes). Le système est compatible également avec des mémoires type BM60 (15 codes) ou BM250 (63 codes).

Pour doubler le nombre de codes mémorisables, il est possible de connecter dans le deuxième connecteur une autre carte de mémoire qui devra être du même type que la première. Le DÉCODEUR remplira la première mémoire et continuera à mémoriser des codes dans la seconde. Il est donc important de ne pas inverser les cartes de mémoire.



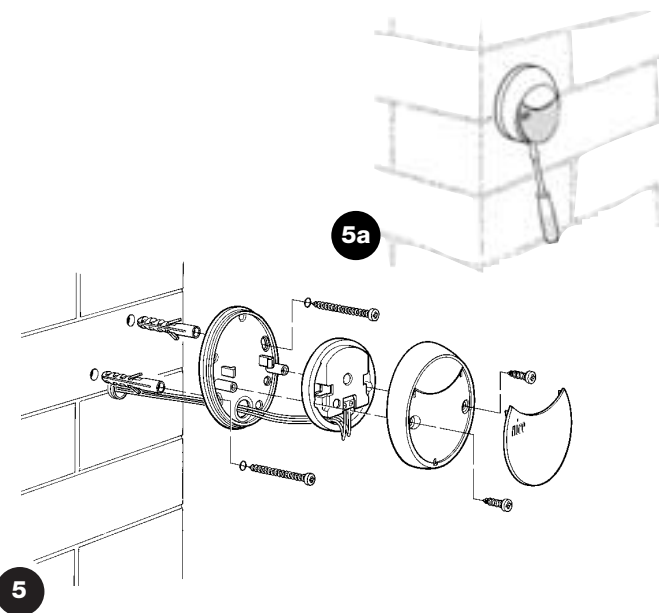
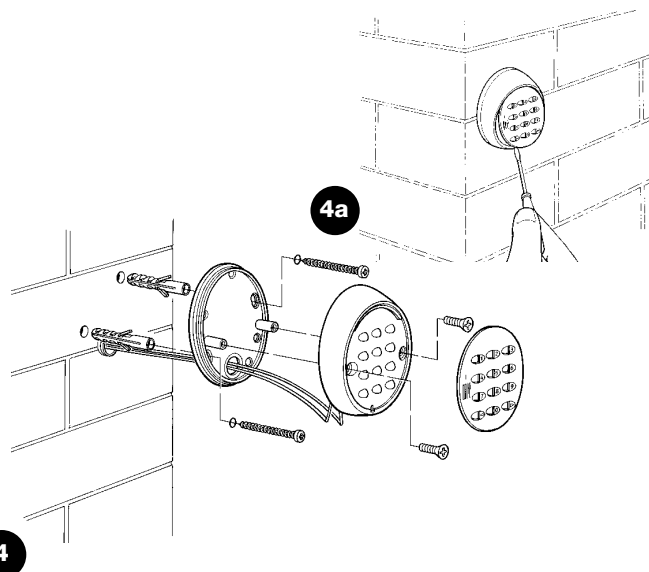
3) Installation

Le boîtier du CLAVIER et celui du LECTEUR ont un indice de protection IP 54 et peuvent donc être positionnés à l'extérieur. Effectuer la fixation en suivant les indications de la figure 4 ou 5.

⚠ Le LECTEUR utilise le principe d'induction magnétique pour la reconnaissance de la CARD, il faut donc éviter de le positionner sur une surface métallique ou contenant du métal car ces matériaux absorberont une bonne part du champ magnétique émis et la distance de reconnaissance des CARDS se réduira à seulement 1 ou 2 centimètres.

S'il n'y a pas d'autres possibilité, il suffit de placer entre la surface métallique et le LECTEUR un support en matière plastique d'au moins 2 cm d'épaisseur de manière à obtenir une distance de lecture d'environ 4 à 6 cm.

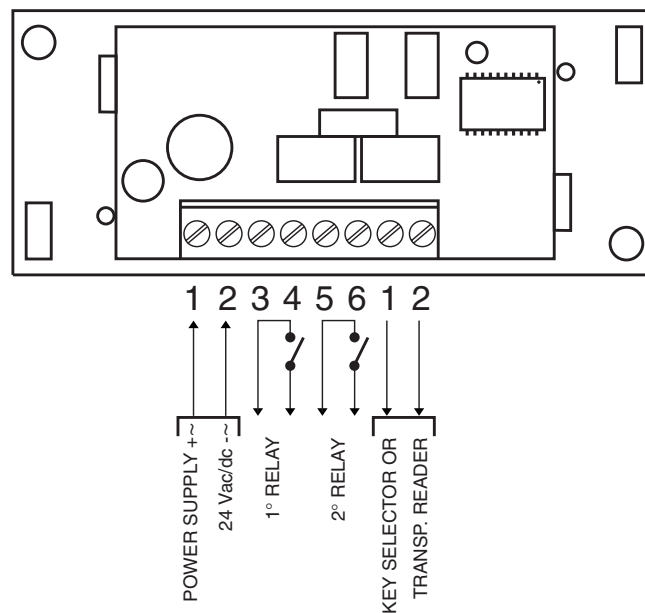
Le DÉCODEUR a quant à lui un indice de protection IP 30 et devra donc être placé à l'intérieur des centrales ou armoires de commandes assurant une protection adéquate.



3.1 Connexions électriques

⚠ Avant de procéder aux connexions électriques, vérifier si les caractéristiques techniques du produit correspondent à l'utilisation prévue. En particulier, vérifier la tension d'alimentation et les caractéristiques de la charge électrique connectée aux relais de sortie.

Effectuer les connexions électriques suivant le schéma de la figure 6. La connexion électrique entre le DÉCODEUR et le LECTEUR ou le CLAVIER est composée de seulement 2 conducteurs, il n'est pas nécessaire de respecter une polarité quelconque. Pour des distances inférieures à 10 m, on peut utiliser un simple conducteur 2 x 0,5 mm². pour des distances jusqu'à 30 m, utiliser un câble blindé en connectant le blindage à la terre seulement du côté du DÉCODEUR.



En cas de connexion en cascade de plus d'un CLAVIER, utiliser un seul câble sans jamais interrompre le blindage.

⚠ Le fonctionnement n'est pas garanti pour des distances de plus de 30 m entre CLAVIERS ou LECTEUR et le DÉCODEUR.

 La connexion électrique entre LECTEUR ou CLAVIER et le DÉCODEUR est composée de deux conducteurs portant un signal codé, par conséquent, toute tentative d'effraction intervenant sur ces deux conducteurs ne donnera aucun résultat.

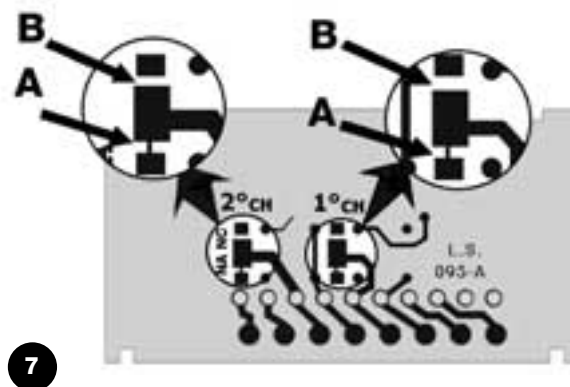
Le DÉCODEUR peut être alimenté indifféremment à une tension de 12 ou 24 V, courant alternatif ou continu.

Il dispose de 2 sorties commandées par des contacts de relais normalement ouverts (NO), si l'on désire le contact normalement

fermé (NF), il faut couper le point "A" (**Figure 7**) et effectuer une soudure à l'étain sur le point "B".

La fonction du relais de sortie est de type "MOMENTANÉ", c'est-à-dire qu'il s'active dès qu'une CARD valable est reconnue et se désactive quand la CARD est éloignée du LECTEUR (pour le CLAVIER, quand on presse et qu'on relâche la touche d'activation).

À travers une programmation adéquate (voir la fonction "Programmer la sortie en mode...") il est possible d'obtenir la fonction TEMPORISATEUR (la sortie reste active pendant le temps fixé), la fonction BISTABLE (à la première commande la sortie s'active, à la deuxième elle se désactive) ou la fonction ANTIVOL. Cette dernière fonction prévoit le mode BISTABLE sur la sortie n°1 (pour activer et désactiver une installation antivol) tandis que la sortie n°2 donnera une impulsion quand l'installation est activée et deux impulsions quand elle est désactivée (à utiliser comme signalisation acoustique ou visuelle).



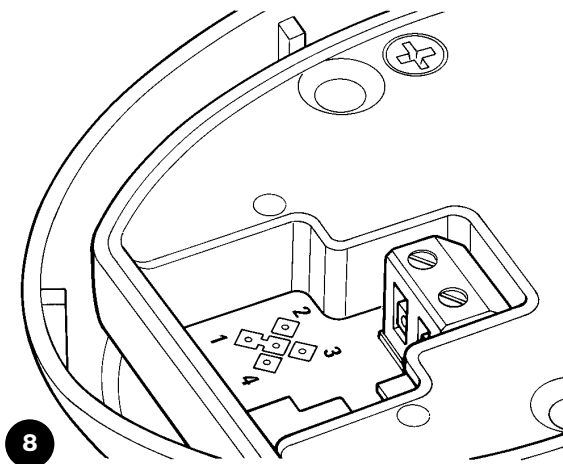
 Utilisation de plusieurs CLAVIERS (maximum 4) :

Si plusieurs CLAVIERS sont connectés au même DÉCODEUR, les combinaisons peuvent être composées indifféremment sur l'un des CLAVIERS présents, en effet, la connexion en parallèle fait en sorte que le DÉCODEUR ne reconnaît pas de quel CLAVIER proviennent les signaux.

Il est possible "d'adresser" les claviers pour permettre au DÉCODEUR de

reconnaître sur quel CLAVIER la combinaison est composée et faire en sorte qu'une combinaison soit valable seulement sur un CLAVIER donné et pas sur les autres connectés au même DÉCODEUR.

L'adresse de base des CLAVIERS est "1", pour la changer, il faut couper la connexion entre le plot central et le point 1 puis effectuer une soudure à l'étain entre le plot central et l'un des points "2", "3" ou "4", voir **Figure 8**.



4) Essai de fonctionnement

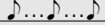
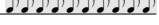
Le contrôle des connexions et du fonctionnement du système se résume à l'exécution des opérations suivantes :

- Alimenter le DÉCODEUR et vérifier que la diode électroluminescente clignote 5 fois (mémoire vide).
- Presser la touche sur le DÉCODEUR, la diode clignotera pendant 30 secondes et le LECTEUR ou les CLAVIERS émettront de brefs bips sonores. Attendre au moins 30 secondes ou presser une nouvelle fois la touche.
- Le contrôle du LECTEUR s'effectue en approchant une CARD quelques instants (ne pas tenir la CARD près du lecteur plus de 2 secondes, on risquerait de la mémoriser) chaque passage devra provoquer des bips sonores.

- Le contrôle des CLAVIERS s'effectue en pressant une après l'autre toutes les touches. Chaque pression doit provoquer un bref bip sonore, seules les touches de confirmation ◀ ou ▶ produiront un bip sonore de combinaison erronée.

Pour contrôler les relais sur les sorties, il faut avoir une combinaison ou une CARD déjà mémorisée à l'aide de la procédure de programmation.

Au cours de la programmation et de l'utilisation, les CLAVIERS ou le LECTEUR émettront des bips sonores qui ont pour fonction de signaler la procédure régulière des opérations ou les éventuelles erreurs.

Tableau "A"	Liste des bips sonores	Exemple
1 bip	Touche pressée sur le CLAVIER ou CARD lue correctement	
2 bips rapprochés	Combinaison non valable, CARD non activée	
3 bips	Phase de programmation conclue correctement	
5 bips rapprochés	Erreur légère, l'opération n'a pas été exécutée	
10 bips rapprochés	Erreur grave, la programmation a échoué	

5) Programmation

Pour chaque système de contrôle d'accès MOON, qu'il soit composé de CLAVIERS ou de LECTEURS avec CARDS correspondantes, il existe deux modes différents de programmation :



EASY : programmation simple contenant uniquement les fonctions de base de mémorisation et d'effacement des codes



PROFESSIONAL : pour une programmation professionnelle, avec des fonctions plus spécifiques.



Les deux modes diffèrent seulement dans la phase de programmation et dans les performances obtenues ; dans l'utilisation de la part de l'utilisateur, les différences sont infimes.

Le choix entre les deux modes peut être fait seulement quand la mémoire est vide, suivant le mode de programmation utilisé pour mémoriser la première combinaison ou la première CARD.

Une fois que le mode de programmation EASY ou PROFESSIONAL a été choisi, il ne peut plus être modifié à moins d'effacer toute la mémoire.

Selon si on utilise des CLAVIERS ou un LECTEUR avec CARDS, les modes d'utilisation et de programmation sont complètement différents. À partir de ce point, le manuel d'instructions se divise donc en deux parties :

Utilisation et programmation en mode CLAVIER (chapitres 5.1-5.4)

Utilisation et programmation en mode CARD (chapitres 5.5-5.8)

5.1) Utilisation en mode CLAVIER

L'utilisation du CLAVIER se base sur les "combinaisons" à savoir, des nombres de 1 à 9 chiffres que l'utilisateur doit composer en pressant les différentes touches numériques. Une fois la combinaison composée sur le clavier, on peut presser la touche de confirmation ◀ ou ▶ pour activer la sortie. Bien entendu, le relais de sortie ne sera activé que si la combinaison est valable, si par contre la combinaison est erronée, on entendra un bip sonore d'erreur.

Après l'introduction consécutive de trois combinaisons erronées, le

système se bloque pendant une minute.

La combinaison doit être exacte in extenso, si par exemple la combinaison correcte est ①④②②, les combinaisons ④②②, ①①④②②, ①④②②② seront considérées comme erronées. Par conséquent, si une erreur est commise pendant la composition de la combinaison, il vaut mieux presser immédiatement la touche de confirmation ◀ ou ▶ et, après le bip sonore de combinaison erronée, recomposer la combinaison exacte.





Tableau "A1"	Utilisation du Clavier (utilisateur)	Exemple
1.	Composer la combinaison	1234
2.	Presser la touche pour l'activation de la sortie	◀ ou ▶

Durant la composition de la combinaison, il y a un temps de 10 secondes entre la pression d'une touche et la suivante, quand ce temps s'est écoulé, la combinaison doit être recomposée de nouveau depuis le début.



Chaque combinaison peut être valable pour une seule sortie ou pour les deux sorties.

Dans le premier cas, après l'avoir composée, on pourra presser seulement la touche de confirmation correspondante (exemple ①②③ est valable seulement pour la sortie ◀ et pas pour la sortie ▶). Dans le deuxième cas, on pourra presser indifféremment une touche de confirmation ou l'autre (exemple ④⑤⑥ est valable aussi bien pour la sortie ◀ que pour la sortie ▶).



En mode **EASY**, il peut y avoir une seule combinaison pour tous les utilisateurs, éventuellement une pour la sortie ◀ et une autre pour la sortie ▶.



En mode **PROFESSIONAL** chaque utilisateur ou groupe d'utilisateurs peut avoir sa propre combinaison, de manière à pouvoir facilement ajouter ou enlever des utilisateurs.

5.2) Programmation CLAVIER

Dans cette section, nous analyserons la procédure de programmation du système de contrôle d'accès quand il fonctionne avec des CLAVIERS.

En mode CLAVIER, les deux relais de sortie sont associés aux touches de confirmation ◀ et ▶.

La touche ◀ est la confirmation pour la sortie relais n°1.

La touche ▶ est la confirmation pour la sortie relais n°2.

En mode PROFESSIONAL, la touche ▶ est utilisée aussi comme "confirmation" dans les phases de programmation.

En mode PROFESSIONAL, la touche ◀ est utilisée aussi comme "annulation" de la phase de programmation.

5.3) Programmation CLAVIER en mode EASY 😊

La programmation en mode EASY permet de mémoriser une seule combinaison (éventuellement une pour activer seulement le 1er relais et une pour activer seulement le 2e relais).

La fonction du relais en sortie est exclusivement de type "MOMENTANÉ".

Il est aussi possible d'effacer toute la mémoire à travers la touche présente sur le DÉCODEUR.

En mode EASY, il n'est pas possible d'exécuter d'autres fonctions.

Tableau "B1"	Mémoriser la combinaison valable seulement pour la sortie ◀ (Relais 1)	Exemple
Cette procédure permet de mémoriser une combinaison valable seulement pour la sortie n°1. Il reste possible de mémoriser une autre combinaison valable seulement pour la sortie n°2.		
1.	Presser la touche sur le DÉCODEUR, à partir de ce moment, on a 30 secondes pour programmer la combinaison à l'aide du CLAVIER (ce temps est scandé par des bips sonores à cadence périodique).	
2.	Dans les 30 secondes à disposition, composer la combinaison désirée (minimum 1, maximum 9 chiffres)	1234
3.	Presser deux fois la touche ◀	◀ ◀

Tableau "B2"	Mémoriser la combinaison valable seulement pour la sortie ▶ (Relais 2)	Exemple
Cette procédure permet de mémoriser une combinaison valable seulement pour la sortie n°2. Il reste possible de mémoriser une autre combinaison valable seulement pour la sortie n°1.		
1.	Presser la touche sur le DÉCODEUR, à partir de ce moment, on a 30 secondes pour programmer la combinaison à l'aide du CLAVIER (ce temps est scandé par des bips sonores à cadence périodique)	
2.	Dans les 30 secondes à disposition, composer la combinaison désirée (minimum 1, maximum 9 chiffres)	4321
3.	Presser deux fois la touche ▶	▶ ▶





Tableau "B3"	Mémoriser la combinaison valable pour les deux sorties ◀ et ▶ (Relais 1 et 2)	Exemple
	Cette procédure permet de mémoriser une seule combinaison valable aussi bien pour la sortie n°1 que pour la sortie n°2.	
1.	Presser la touche sur le DÉCODEUR, à partir de ce moment, on a 30 secondes pour programmer la combinaison à l'aide du CLAVIER. (ce temps est scandé par des bips sonores à cadence périodique).	
2.	Dans les 30 secondes à disposition, composer la combinaison désirée (minimum 1, maximum 9 chiffres).	1234
3.	Presser une fois la touche ◀ et une fois la touche ▶	◀ ▶

Tableau "B4"	Effacer la mémoire	Exemple
	Cette fonction permet d'effacer toutes les données contenues dans la mémoire, il est donc possible ensuite de choisir de nouveau entre le mode EASY ou PROFESSIONAL.	
1.	Presser la touche sur le DÉCODEUR et la maintenir enfoncée, à la diode électroluminescente reste allumée pendant 3 secondes puis clignote 3 fois.	
2.	Relâcher la touche exactement durant le troisième clignotement.	

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, peu après la diode doit clignoter 5 fois.

5.4) Programmation CLAVIER en mode PROFESSIONAL

La programmation en mode PROFESSIONAL permet une gestion complète de toutes les fonctions directement à partir du CLAVIER. Il est possible d'activer les combinaisons, de les effacer, de les compter, d'effacer toute la mémoire et d'utiliser d'autres fonctions spécifiques.

Il est possible également d'établir la fonction des relais en sortie en choisissant entre : MOMENTANÉ, BISTABLE, TEMPORISATEUR et ANTIVOL.



Pour accéder aux fonctions de programmation, il faut introduire le "code d'accès à la programmation", il s'agit d'une combinaison spéciale composée toujours de 7 chiffres. Initialement cette combinaison est "0333333" mais elle peut être modifiée à tout moment.

⚠ Le "code d'accès à la programmation" est indispensable pour toutes les phases de programmation. Il est important de ne pas oublier cette combinaison car en cas d'oubli, il n'y aura pas d'autre solution que d'effacer toute la mémoire directement à partir du DÉCODEUR, en perdant toutes les combinaisons mémorisées.

Tableau "C1" Effacer toute la mémoire directement à partir du DÉCODEUR		Exemple
Cette fonction permet d'effacer toutes les données contenues dans la mémoire, il est donc possible ensuite de choisir de nouveau entre le mode EASY ou PROFESSIONAL.		
1.	Presser la touche sur le DÉCODEUR et la maintenir enfoncée, la diode électroluminescente reste allumée pendant 3 secondes puis clignote 3 fois.	
2.	Relâcher la touche exactement durant le troisième clignotement.	

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, peu après la diode doit clignoter 5 fois.





Tableau "C2" Effacer la mémoire à partir du CLAVIER		Exemple
Cette fonction a pour résultat d'effacer toutes les données contenues dans la mémoire. Il faut introduire le "Code d'accès à la programmation".		
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper 0 pour sélectionner l'opération	0
4.	Confirmer en pressant ►	►
5.	Taper 0 pour la première confirmation	0
6.	Confirmer en pressant ►	►
7.	Taper 0 pour la deuxième confirmation	0
8.	Confirmer en pressant ►	►

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, on entendra 3 bips sonores.

Tableau "C3" Mémoriser une combinaison valable seulement pour la sortie ◀ (Relais 1)		Exemple
Cette fonction permet de mémoriser une combinaison valable seulement pour la sortie N°1. L'opération peut être répétée pour mémoriser d'autres combinaisons.		
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper 1 pour sélectionner l'opération	1
4.	Confirmer en pressant ►	►
5.	Composer la combinaison désirée (minimum 1, maximum 9 chiffres)	1234
6.	Confirmer en pressant ►	►
7.	Composer une deuxième fois la même combinaison	1234
8.	Confirmer en pressant ►	►

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, on entendra 3 bips sonores.



Tableau "C4"	Mémoriser une combinaison valable seulement pour la sortie ► (Relais 2)	Exemple
Cette fonction permet de mémoriser une combinaison valable seulement pour la sortie N°2. L'opération peut être répétée pour mémoriser d'autres combinaisons.		
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper 2 pour sélectionner l'opération	2
4.	Confirmer en pressant ►	►
5.	Composer la combinaison désirée (minimum 1, maximum 9 chiffres)	4321
6.	Confirmer en pressant ►	►
7.	Composer une deuxième fois la même combinaison	4321
8.	Confirmer en pressant ►	►

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, on entendra 3 bips sonores.

Tableau "C5"	Mémoriser une combinaison valable pour les deux sorties ◀ et ► (Relais 1 et 2)	Exemple
Cette fonction permet de mémoriser une combinaison valable pour les deux sorties. L'opération peut être répétée pour mémoriser d'autres combinaisons.		
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper 1 2 pour sélectionner l'opération	1 2
4.	Confirmer en pressant ►	►
5.	Composer la combinaison désirée (minimum 1, maximum 9 chiffres)	1234
6.	Confirmer en pressant ►	►
7.	Composer une deuxième fois la même combinaison	1234
8.	Confirmer en pressant ►	►

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, on entendra 3 bips sonores.

F



Tableau "C6" Changer le code d'accès à la programmation		Exemple
Cette fonction permet de modifier le code d'accès à la programmation, à partir de la prochaine fonction de programmation, le code d'accès sera celui qui est programmé aux points 5 et 7.		
1.	Introduire l'actuel code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper é pour sélectionner l'opération 3	3
4.	Confirmer en pressant ►	►
5.	Composer le nouveau code d'accès à la programmation (toujours 7 chiffres)	0444444
6.	Confirmer en pressant ►	►
7.	Composer une deuxième fois le même code d'accès à la programmation	0444444
8.	Confirmer en pressant ►	►

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, on entendra 3 bips sonores.

Tableau "C7" Effacer une combinaison valable seulement pour la sortie ◀ (Relais 1)		Exemple
Cette fonction élimine une combinaison valable pour la sortie n°1. Si la combinaison était valable sur les deux sorties, elle restera valable seulement pour la sortie n°2.		
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper è pour sélectionner l'opération 4	4
4.	Confirmer en pressant ►	►
5.	Composer la combinaison que l'on désire effacer	1234
6.	Confirmer en pressant ►	►
7.	Composer une deuxième fois la combinaison à effacer	1234
8.	Confirmer en pressant ►	►

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, on entendra 3 bips sonores.



Tableau "C8"	Effacer une combinaison valable seulement pour la sortie ► (Relais 2)	Exemple
Cette fonction élimine une combinaison valable pour la sortie n°2. Si la combinaison était valable sur les deux sorties, elle restera valable seulement pour la sortie n°1.		
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper 5 pour sélectionner l'opération 5	5
4.	Confirmer en pressant ►	►
5.	Composer la combinaison que l'on désire effacer	4321
6.	Confirmer en pressant ►	►
7.	Composer une deuxième fois la combinaison à effacer	4321
8.	Confirmer en pressant ►	►

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, on entendra 3 bips sonores.

Tableau "C9"	Effacer une combinaison valable pour les deux sorties ◀ et ► (Relais 1 et 2)	Exemple
Cette fonction élimine une combinaison dans les deux sorties où elle est valable.		
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper 4 5 pour sélectionner l'opération	4 5
4.	Confirmer en pressant ►	►
5.	Composer la combinaison que l'on désire effacer	1234
6.	Confirmer en pressant ►	►
7.	Composer une deuxième fois la combinaison à effacer	1234
8.	Confirmer en pressant ►	►

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, on entendra 3 bips sonores.

F



Tableau "C10" Compter les combinaisons valables seulement pour la sortie ◀ (Relais 1)		Exemple
Cette fonction permet de vérifier combien de combinaisons sont valables pour la sortie n°1		
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper 6 pour sélectionner l'opération 6	6
4.	Confirmer en pressant ►	►
L'opération sera suivie d'une suite de bips sonores ayant la signification suivante :		
3 bips = 1 centaine (1 séquence de 3 bips correspond donc à 100 combinaisons)		♪♪♪ = 1
2 bips = 1 dizaine (3 séquences de 2 bips correspondent donc à 30 combinaisons)		♪♪ ♪♪ ♪♪ = 3
1 bip = 1 unité (2 séquences d'1 bip correspondent donc à 2 combinaisons)		♪ ♪ = 2
Le chiffre zéro est représenté par 10 séquences de bips		total 132

N.B. : Cette fonction compte les combinaisons valables seulement pour la sortie n°1 ; par conséquent, pour vérifier combien de combinaisons peuvent activer effectivement la sortie n°1, il faut additionner également les combinaisons valables sur les deux sorties. Voir tableau C12.

Tableau "C11" Compter les combinaisons valables seulement pour la sortie ► (Relais 2)		Exemple
Cette fonction permet de vérifier combien de combinaisons sont valables pour la sortie n°2		
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper 7 pour sélectionner l'opération 7	7
4.	Confirmer en pressant ►	►

L'opération sera suivie de séquences de bips sonores. Pour leur signification, voir le tableau C10.

N.B. : Cette fonction compte les combinaisons valables seulement pour la sortie n°2 ; par conséquent, pour vérifier combien de combinaisons peuvent activer effectivement la sortie n°2, il faut additionner également les combinaisons valables sur les deux sorties. Voir tableau C12



Tableau "C12" Compter les combinaisons valables pour les deux sorties ◀ et ▶ (Relais 1 et 2)		Exemple
Cette fonction permet de vérifier combien de combinaisons sont valables pour les deux sorties		
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ▶	▶
3.	Taper 6 7 pour sélectionner l'opération	6 7
4.	Confirmer en pressant ▶	▶

L'opération sera suivie de séquences de bips sonores. Pour leur signification, voir le tableau C10.

Tableau "C13" Désactiver toutes les combinaisons qui finissent par un chiffre donné		Exemple
Cette fonction permet de désactiver toutes les combinaisons se terminant par un certain chiffre, afin de désactiver des groupes entiers de personnes par une simple opération. Dans l'exemple, on désactive les combinaisons : 5, 15, 25, 35... 1275, 1155... tandis que restent valables : 51, 52... 1250... En répétant toutes les opérations avec un autre chiffre, on peut désactiver également plusieurs chiffres, par exemple les combinaisons qui se terminent par 5 ou 7. Les combinaisons sont désactivées mais pas effacées de la mémoire.		
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ▶	▶
3.	Taper 3 pour sélectionner l'opération	3
4.	Confirmer en pressant ▶	▶
5.	Taper le chiffre final que devront avoir les combinaisons à désactiver	5
6.	Confirmer en pressant ▶	▶
7.	Taper une deuxième fois le chiffre final des combinaisons à désactiver	5
8.	Confirmer en pressant ▶	▶

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, on entendra 3 bips sonores.





Tableau "C14" Réactiver toutes les combinaisons qui finissent par un chiffre donné		Exemple
Cette fonction réactive toutes les combinaisons se terminant par un certain chiffre qui avaient été précédemment désactivées.		
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper ↑ pour sélectionner l'opération 9	9
4.	Confirmer en pressant ►	►
5.	Taper le chiffre final que devront avoir les combinaisons à réactiver	5
6.	Confirmer en pressant ►	►
7.	Taper une deuxième fois le chiffre final des combinaisons à réactiver	5
8.	Confirmer en pressant ►	►
N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, on entendra 3 bips sonores.		



Tableau "C15" Recharger le compteur des opérations associées à une combinaison		Exemple
À chaque combinaison est associé un compteur qui diminue d'une unité à chaque fois que la combinaison est utilisée. Quand le compteur arrive à zéro, la combinaison est désactivée. La valeur maximum du compteur est 999, des valeurs supérieures signifient que les opérations sont illimitées. Initialement, toutes les combinaisons ont des opérations illimitées.		
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper 1 0 pour sélectionner l'opération	1 0
4.	Confirmer en pressant ►	►
5.	Taper la combinaison dont on veut recharger le compteur des opérations	1234
6.	Confirmer en pressant ►	►
7.	Taper une deuxième fois la combinaison à recharger	1234
8.	Confirmer en pressant ►	►
9.	Introduire la valeur dont on veut recharger le compteur	450
10.	Confirmer en pressant ►	►

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, on entendra 3 bips sonores.

Tableau "C16" Programmer la sortie ◀ (Relais 1) en mode TEMPORISATEUR		Exemple
Cette procédure associe à la sortie n°1 la fonction TEMPORISATEUR, de manière qu'après avoir été activée la sortie reste dans cet état pendant le temps programmé (minimum 0,5, maximum 6500 secondes). La sortie en mode MOMENTANÉ s'obtient en programmant un temps de 0 seconde.		
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper 2 1 pour sélectionner l'opération	2 1
4.	Confirmer en pressant ►	►
5.	Introduire la valeur du temporisateur exprimée en dixièmes de seconde (valeur maximum : 65000)	250
6.	Confirmer en pressant ►	►

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, on entendra 3 bips sonores.



Tableau "C17" Programmer la sortie ► (Relais 2) en mode TEMPORISATEUR		Exemple
Cette procédure associe à la sortie n°2 la fonction TEMPORISATEUR (voir tableau C16).		
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper 2 2 pour sélectionner l'opération	2 2
4.	Confirmer en pressant ►	►
5.	Introduire la valeur du temporisateur exprimée en dixièmes de seconde (valeur maximum : 65000)	250
6.	Confirmer en pressant ►	►

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, on entendra 3 bips sonores.

Tableau "C18" Programmer les sorties ◀ et ► (Relais 1 et 2) en mode TEMPORISATEUR		Exemple
Cette procédure associe aussi bien à la sortie n°1 qu'à la sortie n°2 la fonction TEMPORISATEUR avec le même temps (voir tableau C16).		
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper 2 1 2 2 pour sélectionner l'opération	2 1 2 2
4.	Confirmer en pressant ►	►
5.	Introduire la valeur du temporisateur exprimée en dixièmes de seconde (valeur maximum : 65000)	250
6.	Confirmer en pressant ►	►

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, on entendra 3 bips sonores.



Tableau "C19"	Programmer la sortie ◀ (Relais 1) en mode BISTABLE	Exemple
	Cette procédure associe à la sortie n°1 la fonction BISTABLE, de manière que la sortie puisse être activée ou désactivée alternativement. Pour revenir au mode MOMENTANÉ, programmer la fonction TEMPORISATEUR avec un temps de 0 seconde.	
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper 2 3 pour sélectionner l'opération	2 3
4.	Confirmer en pressant ►	►

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, on entendra 3 bips sonores.

Tableau "C20"	Programmer la sortie ► (Relais 2) en mode BISTABLE	Exemple
	Cette procédure associe à la sortie n°2 la fonction BISTABLE (voir tableau C19).	
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper 2 4 pour sélectionner l'opération	2 4
4.	Confirmer en pressant ►	►

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, on entendra 3 bips sonores.

Tableau "C21"	Programmer les sorties ◀ et ► (Relais 1 et 2) en mode BISTABLE	Exemple
	Cette procédure associe aussi bien à la sortie n°1 qu'à la sortie n°2 la fonction BISTABLE (voir tableau C19).	
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ►	►
3.	Taper 2 3 2 4 pour sélectionner l'opération	2 3 2 4
4.	Confirmer en pressant ►	►

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, on entendra 3 bips sonores.





Tableau "C22" Programmer les sorties ◀ et ▶ (Relais 1 et 2) en mode ANTIVOL		Exemple
Cette procédure associe aux deux sorties la fonction ANTIVOL, c'est-à-dire le mode BISTABLE sur la sortie n°1 (pour activer et désactiver un antivol) tandis que la sortie n°2 donnera une impulsion quand l'installation est activée et deux impulsions quand elle est désactivée. Pour revenir au mode MOMENTANÉ, programmer la fonction TEMPORISATEUR avec un temps de 0 seconde.		
1.	Introduire le code d'accès à la programmation	0 3 3 3 3 3 3
2.	Le confirmer en pressant ▶	▶
3.	Taper 2 5 pour sélectionner l'opération	2 5
4.	Confirmer en pressant ▶	▶

Les fonctions décrites plus haut contiennent celles qui sont disponibles avec les CLAVIERS en mode PROFESSIONAL.



5.5) Utilisation en mode CARD à répondeur

L'utilisation du système de contrôle d'accès avec CARD à répondeur se base sur le code univoque propre à chaque CARD. En approchant la CARD du LECTEUR, celle-ci enverra son code d'identification qui devra être présent dans la mémoire du DÉCODEUR pour obtenir l'activation du relais de sortie. Naturellement, seulement si la CARD a été mémorisée, on aura l'activation du relais de sortie, si par contre la CARD n'est pas valable, on entendra seulement un bip sonore d'erreur. Considérant que chaque utilisateur dispose généralement d'une seule CARD et que le DÉCODEUR dispose de deux relais en sortie, le système a été conçu pour pouvoir choisir entre les options suivantes :

- STATIQUE 1 : la CARD peut activer uniquement la sortie n°1
- STATIQUE 2 : la CARD peut activer uniquement la sortie n°2
- DYNAMIQUE : la CARD peut activer aussi bien la sortie n°1 que la sortie n°2.

- Avec l'option DYNAMIQUE, c'est l'utilisateur qui décide d'activer la sortie n°1 ou la sortie n°2 avec les opérations suivantes :
 - Pour activer la sortie n°1 : approcher la CARD du LECTEUR, on entend immédiatement un bip sonore, si la CARD est maintenue dans cette position, au bout d'1 seconde le 1er relais est activé.
 - Pour activer la sortie n°2 : approcher la CARD du LECTEUR, on entend immédiatement un bip sonore, il faut alors éloigner la CARD, puis dans les 2 secondes qui suivent, approcher de nouveau la CARD, ce qui provoque l'activation du 2e relais.
- Les options STATIQUE 1 ou 2 ou bien DYNAMIQUE peuvent coexister, c'est-à-dire qu'il peut y avoir des CARDS qui activent seulement la sortie n°1, d'autres qui activent seulement la sortie n°2 et enfin, des CARDS qui les activent toutes les deux.

Tableau "D1"	Utilisation de la CARD avec l'option STATIQUE 1 ou 2	Exemple
1.	Approcher la CARD du lecteur La sortie n°1 ou n°2 s'activera selon si la CARD a été programmée avec l'option STATIQUE 1 ou STATIQUE 2.	
Tableau "D2"	Utilisation de la CARD pour activer la sortie n°1 avec l'option DYNAMIQUE	Exemple
1.	Approcher la CARD du lecteur et attendre 1 seconde Au bout d'une seconde, la sortie n°1 s'activera.	
Tableau "D3"	Utilisation de la CARD pour activer la sortie n°2 avec l'option DYNAMIQUE	Exemple
1.	Approcher la CARD	
2.	Juste après le bip sonore de reconnaissance, éloigner la CARD	
3.	Approcher de nouveau la CARD La sortie n°2 s'activera.	

5.6) Programmation CARD à répondeur

Dans cette section, nous analyserons la procédure de programmation du système de contrôle des accès quand il fonctionne avec des CARDS et un LECTEUR.

Il existe deux modes différents de programmation :



EASY : avec seulement les fonctions de base



PROFESSIONAL : avec des fonctions plus spécifiques.

Dans le mode PROFESSIONAL, il faut utiliser une ou deux CARDS appelées MASTER (voir tableau F1 et F2) pour toutes les opérations de programmation.



Le choix entre les deux modes peut être fait seulement quand la mémoire est vide, suivant le mode de programmation utilisé pour mémoriser la première CARD.

Une fois que le mode de programmation EASY ou PROFESSIONAL a été choisi, il ne peut plus être modifié à moins d'effacer toute la mémoire.



5.7) Programmation CARD en mode EASY : 😊

La programmation en mode EASY permet de mémoriser des CARDS qui peuvent activer uniquement la sortie n°1 ou bien uniquement la sortie n°2 (STATIQUE 1 ou STATIQUE 2) ou bien, au choix de l'utilisateur, l'une ou l'autre sortie (DYNAMIQUE). La fonction du relais en sortie est exclusivement de type MOMENTANÉ.

La programmation en mode EASY est activée à travers la touche présente sur le DÉCODEUR. Ce n'est qu'après avoir mémorisé au moins une CARD qu'il est possible d'utiliser la procédure d'auto-mémorisation (tableau E4).

En mode EASY, à travers la touche présente sur le DÉCODEUR, il est possible d'effacer toute la mémoire.

Tableau "E1"	Mémoriser des CARDS valables seulement pour la sortie n°1 (STATIQUE 1)	Exemple
Cette fonction permet de mémoriser une ou plusieurs CARDS valables seulement pour la sortie n°1. L'opération peut être répétée à tout moment pour mémoriser d'autres CARDS.		
1.	Presser la touche sur le DÉCODEUR, à partir de ce moment, on a 30 secondes pour mémoriser les nouvelles CARDS en les approchant du LECTEUR (ce temps est scandé par des bips sonores à cadence périodique).	
2.	Passer 1 fois la nouvelle CARD devant le LECTEUR.	

N.B. : Après la première CARD, on peut en mémoriser d'autres, une à la fois, en répétant le point 2 dans les 10 secondes qui suivent.

Tableau "E2"	Mémoriser des CARDS valables seulement pour la sortie n°2 (STATIQUE 2)	Exemple
Cette fonction permet de mémoriser une ou plusieurs CARDS valables seulement pour la sortie n°2.		
1.	Presser la touche sur le DÉCODEUR, à partir de ce moment, on a 30 secondes pour mémoriser les nouvelles CARDS en les approchant du LECTEUR (ce temps est scandé par des bips sonores à cadence périodique).	
2.	Passer 2 fois la nouvelle CARD devant le LECTEUR.	 x2

N.B. : Après la première CARD, on peut en mémoriser d'autres, une à la fois, en répétant le point 2 dans les 10 secondes qui suivent.



Tableau "E3"	Mémoriser des CARDS valables aussi bien pour la sortie n°1 que pour la sortie n°2 (DYNAMIQUE)	Exemple
	Cette fonction permet de mémoriser une ou plusieurs CARDS valables aussi bien pour la sortie n°1 que pour la sortie n°2, le choix de la sortie à activer se fera suivant l'utilisation de la CARD.	
1.	Presser la touche sur le DÉCODEUR, à partir de ce moment, on a 30 secondes pour mémoriser les nouvelles CARDS en les approchant du LECTEUR (ce temps est scandé par des bips sonores à cadence périodique).	
2.	Passer 3 fois la nouvelle CARD devant le LECTEUR.	

N.B. : Après la première CARD, on peut en mémoriser d'autres, une à la fois, en répétant le point 2 dans les 10 secondes qui suivent.

Tableau "E4"	Auto-mémorisation de nouvelles CARDS	Exemple
	Cette fonction permet de mémoriser d'autres CARDS directement à l'aide du LECTEUR. Il faut disposer d'une CARD déjà mémorisée et de cette dernière, la nouvelle CARD prendra également les options STATIQUE et DYNAMIQUE.	
1.	Placer la nouvelle CARD devant le LECTEUR pendant au moins 5 secondes	
2.	Au bout des 5 secondes, enlever la nouvelle CARD	
3.	Passer 3 fois devant le lecteur une CARD déjà mémorisée	
4.	Passer encore 1 fois la nouvelle CARD à mémoriser	

N.B. : Si l'on désire mémoriser d'autres CARDS, répéter tous les points pour chaque nouvelle CARD.

F



Tableau "E5"	Effacer la mémoire	Exemple
	Cette fonction permet d'effacer toutes les données contenues dans la mémoire, il est donc possible ensuite de choisir de nouveau entre le mode EASY ou PROFESSIONAL.	
1.	Presser la touche sur le DÉCODEUR et la maintenir enfoncée, la diode électroluminescente reste allumée pendant 3 secondes puis clignote 3 fois.	
2.	Relâcher la touche exactement durant le troisième clignotement.	

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, peu après la diode doit clignoter 5 fois.



5.8) Programmation CARD en mode PROFESSIONAL:

La programmation en mode PROFESSIONAL permet une gestion complète de toutes les fonctions directement à partir du LECTEUR à travers les CARDS MASTER. Il est possible de mémoriser de nouvelles CARDS, de les effacer, de les compter, d'effacer toute la mémoire et d'utiliser d'autres fonctions spécifiques.

Il est possible également d'établir la fonction des relais en sortie entre: MOMENTANÉ, BISTABLE, TEMPORISATEUR et ANTIVOL.

 Dans ce mode de programmation, il est indispensable de réserver une ou deux CARDS à la fonction de MASTER (voir tableau F1 et F2) servant à toutes les phases de programmation. Les CARDS MASTER sont des CARDS normales qui sont mémorisées en premier quand la mémoire est encore vide. Une fois devenue MASTER, une CARD n'est valable que pour la programmation et ne peut pas être utilisée pour activer des sorties.

LES MASTER pourraient être utilisées dans d'autres installations comme CARDS normales ou bien encore comme MASTER.

⚠ Les CARDS MASTER sont indispensables pour toutes les phases de programmation et ne peuvent pas être effacées à moins d'effacer toute la mémoire. Il faut faire particulièrement attention à ne pas perdre ces CARDS.

Chaque DÉCODEUR peut mémoriser 2 CARDS MASTER.

- MASTER 1 : gère les CARDS qui activeront la sortie n°1 avec l'option STATIQUE 1
- MASTER 2 : gère les CARDS qui activeront la sortie n°2 avec l'option STATIQUE 2

Le but des deux MASTER est d'organiser deux groupes parfaitement distincts de CARDS qui pourront activer seulement l'une des sorties.

De plus, chaque MASTER ne pourra agir, pour ajouter ou effacer des CARDS, que dans son propre groupe.

Cette subdivision est utile par exemple dans un édifice avec deux habitations.



Si cette subdivision en deux groupes n'est pas nécessaire, on pourra utiliser la même CARD aussi bien comme MASTER 1 que comme MASTER 2. Dans ce cas, pour activer les sorties, en plus des options STATIQUE 1 et STATIQUE 2, on peut utiliser l'option DYNAMIQUE, c'est-à-dire que l'utilisateur pourra choisir, en utilisant la CARD, d'activer la sortie n°1 ou bien la sortie n°2.

Programmation des deux CARDS MASTER :

La mémorisation des 2 CARDS MASTER est la première opération à accomplir quand la mémoire est encore vide ; pratiquement, il s'agit des deux premières CARDS qui sont approchées du LECTEUR pendant au moins 5 secondes. Aucune opération n'est possible tant que les deux CARDS MASTER n'ont pas été mémorisées.

Tableau "F1" Mémorisation CARD MASTER 1		Exemple
Cette fonction permet de mémoriser la CARD MASTER 1		
1.	Placer une nouvelle CARD devant le LECTEUR pendant au moins 5 secondes	
2.	Au bout des 5 secondes, on entend deux bips sonores	
3.	Enlever la nouvelle CARD	

Tableau "F2" Mémorisation CARD MASTER 2		Exemple
Cette fonction permet de mémoriser la CARD MASTER 2		
1.	Contrôler que la CARD MASTER 1 a déjà été mémorisée	?
2.	Placer une seconde nouvelle CARD devant le LECTEUR pendant au moins 5 secondes	
3.	Au bout des 5 secondes, on entend deux bips sonore	
4.	Enlever la seconde nouvelle CARD	

N.B. : Comme MASTER 2, on peut utiliser la même CARD que celle qui a déjà été mémorisée comme MASTER 1

F



Fonctions de programmation en mode PROFESSIONAL:

Toutes les fonctions de programmation doivent être activées avec les CARDS MASTER. Si deux CARDS MASTER différentes ont été mémorisées, l'opération demandée ne sera efficace que sur le groupe de CARDS associées à la MASTER utilisée.

Tableau "F3" Mémoriser des CARDS valables seulement pour la sortie n°1 (STATIQUE 1) avec la MASTER 1 Exemple

Cette fonction permet de mémoriser une ou plusieurs CARDS valables seulement pour la sortie n°1. L'opération peut être répétée à n'importe quel moment pour mémoriser d'autres CARDS.

1. Passer 1 fois la MASTER 1 devant le LECTEUR
2. Passer 1 fois la nouvelle CARD devant le LECTEUR



N.B. : La procédure de mémorisation prend fin au bout de 10 secondes si aucune nouvelle CARD n'est passée devant le LECTEUR ou si l'on passe de nouveau la CARD MASTER. Après la première CARD, on peut en mémoriser d'autres, une après l'autre, en répétant le point 2 dans les 10 secondes successives.

Tableau "F4" Mémoriser des CARDS valables seulement pour la sortie n°2 (STATIQUE 2) avec la MASTER 2 Exemple

Cette fonction permet de mémoriser une ou plusieurs CARDS valables seulement pour la sortie n°2. L'opération peut être répétée à n'importe quel moment pour mémoriser d'autres CARDS.

1. Passer 1 fois la MASTER 2 devant le LECTEUR
2. Passer 1 fois la nouvelle CARD devant le LECTEUR



N.B. : La procédure de mémorisation prend fin au bout de 10 secondes si aucune nouvelle CARD n'est passée devant le LECTEUR ou si l'on passe de nouveau la MASTER UNIQUE. Après la première CARD, on peut en mémoriser d'autres, une après l'autre, en répétant le point 2 dans les 10 secondes successives.



Tableau "F5"	Mémoriser des CARDS valables seulement pour la sortie n°1 STATIQUE 1) avec la MASTER UNIQUE	Exemple
Cette fonction permet de mémoriser une ou plusieurs CARDS valables seulement pour la sortie n°1. L'opération peut être répétée à n'importe quel moment pour mémoriser d'autres CARDS.		
1.	Passer 1 fois la MASTER UNIQUE devant le LECTEUR	
2.	Passer 1 fois la nouvelle CARD devant le LECTEUR	

N.B. : La procédure de mémorisation prend fin au bout de 10 secondes si aucune nouvelle CARD n'est passée devant le LECTEUR ou si l'on passe de nouveau la CARD MASTER. Après la première CARD, on peut en mémoriser d'autres, une après l'autre, en répétant le point 2 dans les 10 secondes successives.

Tableau "F6"	Mémoriser des CARDS valables seulement pour la sortie n°2 (STATIQUE 2) avec la MASTER UNIQUE	Exemple
Cette fonction permet de mémoriser une ou plusieurs CARDS valables seulement pour la sortie n°2. L'opération peut être répétée à n'importe quel moment pour mémoriser d'autres CARDS.		
1.	Passer 1 fois la MASTER UNIQUE devant le LECTEUR	
2.	Passer 2 fois la nouvelle CARD devant le LECTEUR	

N.B. : La procédure de mémorisation prend fin au bout de 10 secondes si aucune nouvelle CARD n'est passée devant le LECTEUR ou si l'on passe de nouveau la CARD MASTER. Après la première CARD, on peut en mémoriser d'autres, une après l'autre, en répétant le point 2 dans les 10 secondes successives.

F



Tableau "F7"	Mémoriser des CARDS valables pour les sorties n°1 et n°2 (DYNAMIQUE) avec la MASTER UNIQUE	Exemple
	Cette fonction permet de mémoriser une ou plusieurs CARDS valables aussi bien pour la sortie n°1 que pour la sortie n°2. Le choix de la sortie à activer se fera suivant l'utilisation de la CARD.	
1.	Passer 1 fois la MASTER UNIQUE devant le LECTEUR	
2.	Passer 3 fois la nouvelle CARD devant le LECTEUR	 x3
N.B. : La procédure de mémorisation prend fin au bout de 10 secondes si aucune nouvelle CARD n'est passée devant le LECTEUR ou si l'on passe de nouveau la CARD MASTER. Après la première CARD, on peut en mémoriser d'autres, une après l'autre, en répétant le point 2 dans les 10 secondes successives.		

Tableau "F8"	Effacer des CARDS	Exemple
	Cette fonction permet d'éliminer une CARD	
1.	Passer 2 fois la MASTER devant le LECTEUR (voir note)	 x2
2.	Passer 1 fois la CARD à effacer devant le LECTEUR	
N.B. : Si l'on doit effacer d'autres CARDS, répéter le point 2 pour chaque CARD à effacer. La procédure d'effacement prend fin au bout de 10 secondes si aucune CARD à effacer n'est passée devant le LECTEUR, si l'on passe de nouveau la CARD MASTER ou si la CARD à effacer n'est pas mémorisée. Pour le point 1, il faudra utiliser la MASTER 1, la MASTER 2 ou la MASTER UNIQUE en fonction du groupe d'appartenance de la CARD à effacer.		



Tableau "F9"	Compter les CARDS mémorisées	Exemple
Cette fonction permet de vérifier combien de CARDS sont valables pour une sortie		
1.	Passer 3 fois la MASTER devant le LECTEUR (voir note)	 x3
L'opération sera suivie d'une suite de bips sonores ayant la signification suivante :		
3 bips = 1 centaine (1 séquence de 3 bips correspond donc à 100 CARDS)		 = 1
2 bips = 1 dizaine (3 séquences de 2 bips correspondent donc à 30 CARDS)		   = 3
1 bip = 1 unité (2 séquences d'1 bip correspondent donc à 2 CARDS)		 = 2
Le chiffre zéro est représenté par 10 séquences de bips		total 132

N.B. : Pour le point 1, il faudra utiliser la MASTER 1, la MASTER 2 ou la MASTER UNIQUE en fonction du groupe d'appartenance des CARDS à compter. Avec la MASTER UNIQUE, on compte toutes les CARDS, indépendamment de si elles sont actives seulement sur la sortie n°1, seulement sur la sortie n°2 ou sur toutes les deux.

Tableau "F10"	Recharger le compteur des opérations associées à une CARD	Exemple
À chaque CARD est associé un compteur qui diminue d'une unité à chaque fois que la CARD est utilisée. Quand le compteur arrive à zéro, la CARD est désactivée. La valeur maximum du compteur est 999, des valeurs supérieures signifient que les opérations sont illimitées. Initialement, toutes les CARDS ont des opérations illimitées.		
1.	Passer 4 fois la MASTER devant le LECTEUR (voir note)	 x4
2.	Au bout de 2 secondes, on entendra 3 bips sonores (active les centaines)	
3.	Passer avec la CARD désirée un nombre de fois correspondant aux centaines (10 = illimitées)	 x1
4.	Au bout de 2 secondes, on entendra 2 bips sonores (active les dizaines)	
5.	Passer avec la CARD désirée un nombre de fois correspondant aux dizaines	 x3
6.	Au bout de 2 secondes, on entendra 1 bip sonore (active les unités)	
7.	Passer avec la CARD désirée un nombre de fois correspondant aux unités	 x2

N.B. : Au point 1, on devra utiliser la MASTER 1, la MASTER 2 ou la MASTER UNIQUE en fonction du groupe d'appartenance de la CARD à recharger. (Dans l'exemple, le compteur a été rechargé à 132 opérations).





Tableau "F11" Effacer toute la mémoire du LECTEUR		Exemple
Cette fonction permet d'effacer toutes les données contenues dans la mémoire		
1.	Passer 5 fois n'importe quelle MASTER devant le LECTEUR	
2.	Attendre les 3 bips sonores	
3.	Juste après le troisième bip, approcher la MASTER et la maintenir devant le LECTEUR	
4.	Attendre les 5 bips sonores	
5.	Juste après le cinquième bip, retirer la MASTER	

N.B. : L'effacement de la mémoire provoque aussi celui des MASTER

Tableau "F12" Programmer une sortie en mode BISTABLE		Exemple
Cette procédure associe à une sortie la fonction BISTABLE, de manière que la sortie puisse être activée ou désactivée alternativement. Pour revenir au mode MOMENTANÉ, il faudra programmer la fonction TEMPORISATEUR avec un temps inférieur à 0,5 seconde.		
1.	Passer 6 fois la MASTER devant le LECTEUR (voir note)	
2.	Approcher de nouveau la MASTER et la maintenir devant le LECTEUR	
3.	Attendre 1 bip sonore	
4.	Juste après le bip sonore, retirer la MASTER	

N.B. : Au point 1, on devra utiliser la MASTER 1, la MASTER 2 ou la MASTER UNIQUE en fonction de la sortie à laquelle associer le mode BISTABLE (la MASTER UNIQUE associe le mode BISTABLE aux deux sorties).



Tableau "F13"	Programmer une sortie en mode ANTIVOL	Exemple
Cette procédure associe aux deux sorties la fonction ANTIVOL, c'est-à-dire le mode BISTABLE sur la sortie n°1 (pour activer et désactiver un antivol) tandis que la sortie n°2 donnera une impulsion quand l'installation est activée et deux impulsions quand elle est désactivée. Pour revenir au mode MOMENTANÉ, il faudra programmer la fonction TEMPORISATEUR avec un temps inférieur à 0,5 seconde.		
1.	Passer 6 fois la MASTER devant le LECTEUR (voir note)	 x6
2.	Approcher de nouveau la MASTER et la maintenir devant le LECTEUR	
3.	Attendre 2 bips sonores	
4.	Juste après le deuxième bip sonore, retirer la MASTER	

N.B. : Le mode ANTIVOL implique les deux sorties, on peut donc utiliser l'une ou l'autre MASTER

Tableau "F14"	Programmer une sortie en mode TEMPORISATEUR	Exemple
Cette procédure associe à une sortie la fonction TEMPORISATEUR, de manière qu'après avoir été activée, la sortie reste dans cet état pendant le temps programmé (minimum 0,5, maximum 6500 secondes). Pour revenir au mode MOMENTANÉ, il faudra programmer la fonction TEMPORISATEUR avec un temps inférieur à 0,5 seconde.		
1.	Passer 6 fois la MASTER devant le LECTEUR (voir note)	 x6
2.	Approcher de nouveau la MASTER et la maintenir devant le LECTEUR	
3.	Attendre 3 bips sonores (le compte du temps commence à partir du troisième bip)	
4.	Retirer la MASTER après le temps que l'on désire programmer (maximum 1h50)	

N.B. : Au point 1, on devra utiliser la MASTER 1, la MASTER 2 ou la MASTER UNIQUE en fonction de la sortie à laquelle associer le mode TEMPORISATEUR (la MASTER UNIQUE associe le mode TEMPORISATEUR aux deux sorties). Pendant la mesure du temps (4) la sortie est activée.





Pour toutes les fonctions de programmation en mode PROFESSIONAL qui précèdent, il fallait utiliser la CARD MASTER, les

fonctions qui suivent, quant à elles, sont programmables sans utiliser ces CARDS spéciales.

Tableau "F15"	Auto-mémorisation de nouvelles CARDS	Exemple
	Cette fonction permet de mémoriser d'autres CARDS directement par le LECTEUR. Il faut disposer d'une CARD déjà mémorisée et de cette dernière, la nouvelle CARD prendra également les options STATIQUE et DYNAMIQUE.	
1.	Placer la nouvelle CARD devant le LECTEUR pendant au moins 5 secondes	
2.	Au bout des 5 secondes, enlever la nouvelle CARD	
3.	Passer 3 fois devant le lecteur une CARD déjà mémorisée	
4.	Passer encore 1 fois la nouvelle CARD à mémoriser	

N.B. : Si l'on désire mémoriser d'autres CARDS, répéter tous les points pour chaque nouvelle CARD.

Tableau "F16"	Effacer la mémoire du DÉCODEUR	Exemple
	Cette fonction permet d'effacer toutes les données contenues dans la mémoire, I est donc possible ensuite de choisir de nouveau entre le mode EASY ou PROFESSIONAL.	
1.	Presser la touche sur le DÉCODEUR et la maintenir enfoncée, la diode électroluminescente reste allumée pendant 3 secondes puis clignote 3 fois.	
2.	Relâcher la touche exactement durant le troisième clignotement.	

N.B. : Si l'opération a été correctement exécutée, peu après la diode doit clignoter 5 fois.

6) Maintenance

Les composants du système de contrôle des accès n'ont pas besoin de maintenance particulière. En ce qui concerne les parties installées à l'extérieur, contrôler périodiquement la présence éventuelle d'humidité ou d'oxydation et éliminer les éventuels dépôts de poussière ou de sable, en particulier sur le CLAVIER.

7) Mise au rebut

Ce produit est constitué de différents types de matériaux dont certains peuvent être recyclés (aluminium, plastique, câbles électriques) ; d'autres doivent être mis au rebut (cartes de support des composants électroniques). Informez-vous sur les méthodes de recyclage ou de mise au rebut en suivant les normes en vigueur sur le plan local.

⚠ Certains composants électroniques peuvent contenir des substances polluantes, ne les abandonnez pas dans la nature.

F

8) Caractéristiques techniques

Typologie : système de contrôle d'accès avec CARDS ou CLAVIERS numériques à combinaison

LECTEUR : pour MOCARD Nice, avec répondeur passif à 125 KHz, 32 bits lecture seulement

Dimensions CARD : conformes à la norme ISO 7810

Distance de lecture : 5 à 10 cm

Induction magnétique : à 10 cm du lecteur environ 600 _T avec fréquence de 125 KHz $\pm$ 10%

Indice de protection : IP 54

CLAVIERS : 10 touches 0 ÷ 9 plus 2 touches d'activation

Usage nocturne : éclairage des touches par voyant rouge

Indice de protection : IP 54

DÉCODEUR : pour 1 LECTEUR ou maximum 4 CLAVIERS connectés en parallèle

Longueur max. câble : entre DÉCODEUR et LECTEUR ou CLAVIER = 10 m et 30 m si le câble est blindé

Capacité de mémoire : 1 ou 2 BM1000, 1 BM1000 contient un maximum de 255 CARDS ou combinaisons

Alimentation : préférentielle 24 Vca / cc, avec limites : 10÷35 Vcc, 12÷28 Vca

Absorption max. : 24 Vcc = 70 mA, 24 Vca = 200 mA, 12 Vcc = 150 mA, 12 Vca = 300 mA
(con 1 LETTORE o 4 TASTIERE)

Assorbimento tipico : 24 Vdc = 30 mA, 24 Vac = 80 mA, 12 Vcc = 60 mA, 12 Vac = 100 mA
con una TASTIERA

Contacts sorties et relais : maximum 500 mA et 48 Vca/cc

Indice de protection : IP 30

Température de fonctionnement : de -20°C à 70°C

Dimensions et poids :

DÉCODEUR : 98 x 42 h 25, env. 65 g

LECTEUR : 78 x 69 h 26, env. 65 g

CLAVIER : 80 x 70 h 30, env. 115 g