

ELEKTRONISCH SLOT
MET MINSTENS 111.000.000 ECHTE INSTELMOGELIJKHEDEN

Gebruiksaanwijzing elektronisch slot TeamLock 4

Het elektronisch slot TeamLock 4 is een elektronisch sluitsysteem, waarin max. 64 openingscodes beheerd kunnen worden. Deze openingscodes zijn ofwel 6- tot 8-cijferige cijfercodes of zij zijn op contactloos te herkennen transponderkaarten, de TeamCards, opgeslagen. Alle TeamCards zijn unieke exemplaren, die noch gekopieerd noch gedupliceerd kunnen worden - zij zijn echte sleutels, waarvan er maar één bestaat en die bij het slot als openingsbevoegd kunnen worden aangemeld. Het slot opent na de invoer van een willekeurige geldige openingscode (of meerdere van elkaar afhankelijke openingscodes in willekeurige volgorde) onmiddellijk na de invoer of als vertraagde toegang na een voorgeprogrammeerde tijd.

OPENEN VAN DE KLUIS

*De kluis wordt geopend door eerst de volgende stappen bij het **openen van het slot** uit te voeren en door vervolgens de **hoofddeurgreep draaien**:*

1. EIN/ON-toets indrukken, als de invoer kan plaatsvinden hoort u een korte hoge toon.
2. Alle noodzakelijke openingscodes na elkaar invoeren. Iedere acceptatie van een openingscode door het slot wordt door middel van een korte hoge toon bevestigd. Wanneer na de laatste invoer volledig aan de openingsbevoegdheid voldaan is, hoort u tot slot een lange hoge toon (wanneer geen openingsvertraging geprogrammeerd is, verdergaan bij punt 5).
3. De geprogrammeerde openingsvertragingstijd afwachten tot het gereed-sigitaal (gedurende ca. 30 seconden zeer korte hoge tonen) klinkt.
4. Gedurende deze periode de invoer van de code herhalen. Wanneer alle noodzakelijke openingscodes ingevoerd zijn en daardoor volledig aan de openingsbevoegdheid voldaan is, hoort u tot slot een lange hoge toon.
5. Om het slot te openen draait u nu de grendel van het slot 180° en kunt u daarna de hoofddeurgreep draaien.

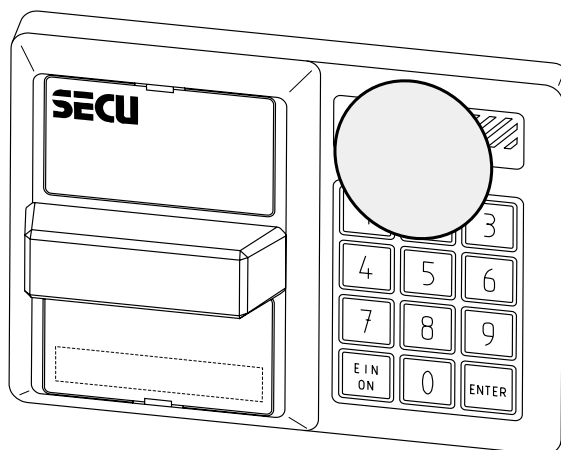
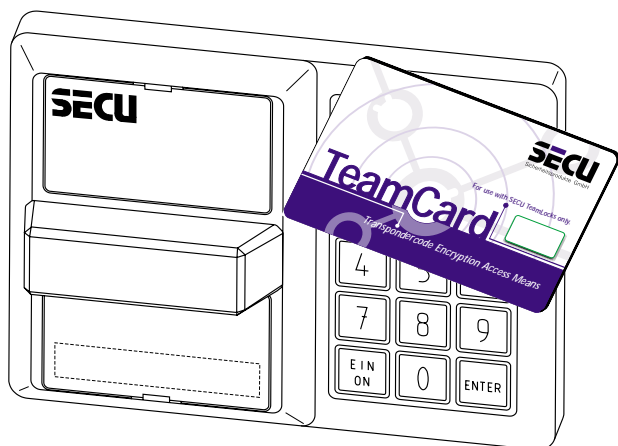
*Als **openingscode** kunnen maximaal 32 zes-, zeven- of achtcijferige willekeurige cijfercodes ingesteld worden en er zijn nog 32 geheugenplaatsen voor TeamCards als "openings sleutel" beschikbaar. Standaard zijn de geprogrammeerde openingscodes volwaardig en uitsluitend voor het openen bevoegd, zodat deze codes aan in totaal 64 verschillende gebruikers toegewezen kunnen worden.*

De bevoegdheidswaarde van een openingscode kan bij het programmeren van het slot echter ook tot slechts een deel van de volledige bevoegdheid worden gereduceerd. In dit geval moet het nog ontbrekende deel voor de volledige bevoegdheid door de invoer van een andere openingscode of meerdere andere openingscodes met een eveneens gereduceerde bevoegdheid aangevuld worden. Het slot is voorbereid voor een verdeling van de bevoegdheid over maximaal 4 openingscodes.

*De **invoer van een openingscode** bestaat uit*

- *het aanbieden van de code (cijfercode invoeren, resp. TeamCard voor de scanner houden) en*
- *de bevestiging van de code door de ENTER-toets kort in te drukken.*

Voeg bij de openingsinvoer geen lange pauzes bij het indrukken van de toetsen in, resp. wanneer u de TeamCard voor de scanner houdt. Bij pauzes van meer dan 30 seconden tussen het indrukken van de toetsen schakelt de elektronica om veiligheidsredenen uit. De openingshandeling moet dan opnieuw gestart worden.



Wanneer de openingscode van een TeamCard ingelezen moet worden, houdt u de TeamCard voor de invoer van de eerste code binnen 30 seconden na het indrukken van de toets EIN/ON, resp. voor de volgende invoer van een andere openingscode na de laatste invoer direct voor de scanner van het toetsenbord. De scanner is op de afbeelding aangegeven als een grijze, ronde vlek.

De maximale leesafstand bedraagt ca. 4 cm van het toetsenbord. In deze afleesstand drukt u de ENTER- toets kort in

om de code te bevestigen. De juiste herkenning en het accepteren van uw aangeboden openingscode wordt door middel van een korte hoge toon aangegeven. Wanneer nu de openingsbevoegdheid van alle tot nu toe ingevoerde openingscodes volledig is, hoort u extra een lange hoge toon en kunt u de slothendel overhalen.

Mocht het slot de aangeboden TeamCard niet herkennen, omdat deze zich in de afleestijd buiten het bereik van de scanner bevond, dan wordt u daarover met drie zeer korte lage tonen geïnformeerd. In dit geval heeft u oneindig vaak de mogelijkheid om de code van de TeamCard te geven en de code aansluitend te bevestigen door het indrukken van de ENTER-toets te herhalen. Houdt u de kaart zo parallel mogelijk aan het toetsenbord. Let erop dat het slot bij een onleesbare kaart net zo met drie zeer korte lage tonen reageert.

De **invoer van de code** kan al naar gelang de instelling van het slot met slechts een willekeurige en met een volwaardig ingestelde openingscode worden afgesloten of er zijn maximaal vier openingscodes met ieder een deelbevoegdheids-waarde nodig, waarbij de volgorde van invoer willekeurig is.

VOORBEELD 1 voor een volledige openingshandeling zonder tijdvertraging:

In het voorbeeld is aangenomen dat voor de volledige openingsbevoegdheid een 6-cijferige cijfercode (132470) samen met een TeamCard werd ingesteld, en dat een openingsvertraging van 0 minuten zoals in de oorspronkelijke fabrieksinstelling geprogrammeerd werd.

1. EIN/ON-toets indrukken.
2. Na de korte, hoge signaaltoon na elkaar de toetsen 1, 3, 2, 4, 7 en 0 indrukken.
3. ENTER-toets kort indrukken - opnieuw een korte, hoge signaaltoon ter acceptatie van de cijfercode. Een korte lage signaaltoon geeft aan, dat een verkeerde cijfercombinatie werd ingevoerd.
4. De TeamCard voor de scanner houden.
5. ENTER-toets kort indrukken - opnieuw een korte, hoge signaaltoon ter acceptatie van de TeamCard-code. Een korte lage signaaltoon op deze plaats geeft aan, dat een ongeldige TeamCard-code werd ingevoerd. Drie zeer korte tonen geven aan dat de kaart niet succesvol gelezen werd - opnieuw beginnen bij punt 4.
6. Tot slot geeft een lange hoge toon nu aan dat alle noodzakelijke ingevoerde openingscodes volledig zijn.
7. Het slot snel, maar niet haastig openen door middel van een halve draai van de slothendel. Voor de draai moet de slothendel zich in de aanslagstand bevinden. U heeft ca. 5 seconden de tijd om de hendel te draaien. De elektronica schakelt na 5 sec. automatisch uit.
8. Vervolgens de deur openen door de hoofddeurgreep te draaien.

VOORBEELD 2 voor een volledige openingshandeling met tijdvertraging:

In het voorbeeld is aangenomen dat voor de volledige openingsbevoegdheid een 6-cijferige cijfercode (132470) samen met een TeamCard werd ingesteld, en dat een openingsvertraging van 5 minuten geprogrammeerd werd.

1. EIN/ON-toets indrukken.
2. Na de korte, hoge signaaltoon na elkaar de toetsen 1, 3, 2, 4, 7 en 0 indrukken.
3. ENTER-toets kort indrukken - opnieuw een korte, hoge signaaltoon ter acceptatie van de cijfercode. Een korte lage signaaltoon geeft aan, dat een verkeerde cijfercombinatie werd ingevoerd. Wanneer de geprogrammeerde waarde voor de openingsvertraging 0 minuten (fabrieksinstelling) is, dan met punt 6 verdergaan.
4. De TeamCard voor de scanner houden.
5. ENTER-toets kort indrukken - opnieuw een korte, hoge signaaltoon ter acceptatie van de TeamCard-code. Een korte lage signaaltoon op deze plaats geeft aan, dat een ongeldige TeamCard-code werd ingevoerd. Drie zeer korte tonen geven aan dat de kaart niet succesvol gelezen werd - opnieuw beginnen bij punt 4.
6. Tot slot geeft een lange hoge toon nu aan dat alle noodzakelijke ingevoerde openingscodes volledig zijn.
7. Is de geprogrammeerde waarde voor de openingsvertraging 0 minuten (fabrieksinstelling), dan bij punt 15 verdergaan.
8. Geprogrammeerde openingsvertraging afwachten. In deze situatie kan het slot nog niet geopend worden. Na afloop van de geprogrammeerde vertraging van 5 minuten wordt max. 30 seconden lang een serie korte, hoge signaaltonen gegeven.
9. Gedurende deze tijd de ENTER-toets kort indrukken tot de signaaltonen verstommen.
10. Na elkaar de toetsen 1, 3, 2, 4, 7 en 0 indrukken.
11. ENTER-toets kort indrukken - opnieuw een korte, hoge signaaltoon ter acceptatie van de cijfercode.
12. De TeamCard voor de scanner houden.
13. ENTER-toets indrukken - opnieuw een korte, hoge signaaltoon ter acceptatie van de TeamCard-code.
14. Tot slot geeft een lange hoge toon nu aan dat alle noodzakelijke ingevoerde openingscodes volledig zijn.
15. Het slot snel, maar niet haastig openen door een halve draai van de slothendel. Voor de draai moet de slothendel zich in de aanslagstand bevinden. U heeft ca. 5 seconden de tijd om de hendel te draaien. De elektronica schakelt na 5 sec. automatisch uit.
16. Vervolgens de deur openen door de hoofddeurgreep te draaien.

WIJZIGEN VAN DE CIJFERCOMBINATIE VAN EEN USERCODE OF MASTERCODE

VOER DE OMCODERING ALLEEN BIJ EEN OPEN, VERGRENDELDE DEUR UIT EN GEBRUIK GEEN PERSOONLIJKE GEGEVENS (bijv.: verjaardag).

Wanneer de ingestelde cijfercombinatie niet meer bekend is, kan de kluis alleen nog met andere reeds ingestelde openingscodes geopend worden. Daarom:

NIEUWE CIJFERCOMBINATIES NIET VERGETEN, ZORGVULDIG BEWAREN !!!

1. Druk de EIN/ON-toets in.
2. Voer uw geldige 6- tot 8-cijferige cijfercombinatie in.
3. Houd de ENTER-toets zo lang ingedrukt (6 sec.) tot een lange, hoge toon klinkt.
4. Voer uw gewenste nieuwe cijfercombinatie van 6 tot 8 cijfers in (bijv. 2 4 7 3 5 8).
5. Druk de ENTER-toets kort in.
6. Voer de nieuwe cijfercombinatie een tweede keer in.
7. Druk kort de ENTER-toets in. Wanneer de codeerhandeling correct is uitgevoerd, klinken 2 lange, hoge tonen.

Indien 2 lange, lage tonen klinken, heeft u bij het omcoderen een fout gemaakt. De oude cijfercombinatie is nog steeds geldig. Begin opnieuw bij 1.

TEST - BESLIST UITVOEREN !

Bij geopende, vergrendelde deur mag de greep geen halve slag kunnen draaien. EIN/ON-toets indrukken en de gewijzigde openingscode invoeren. Het slot moet nu na een hoge lange "gereed voor opening"-toon met een halve slag van de greep geopend kunnen worden.

PROGRAMMERING VAN MEER SLOTINSTELLINGEN

Alle verdere instellingen van het slot kunnen alleen via de Master-programmeermodus gerealiseerd worden. Daartoe behoren:

- Nieuwe en eerste instelling van meer openingscodes (cijfercodes en TeamCards)
- Wissen van reeds ingestelde openingscodes
- Wijziging van de bevoegdheidswaarde voor een geprogrammeerde openingscode in niveaus tussen deelbevoegdheid en volledige bevoegdheid
- Instellen van de openingsvertragingstijd
- Identificeren van TeamCards

Deze instelmogelijkheden worden in een aparte **MASTER-PROGRAMMEERAANWIJZING** gedetailleerd beschreven.

SLUITEN VAN DE KLUIS

De kluis kan bij open slot gesloten worden door de hoofddeurgreep te draaien, hij is daardoor echter nog niet afgesloten. Het is dan mogelijk om de kluis zonder nieuwe invoer van de openingscode te openen.

AFSLUITEN VAN DE KLUIS

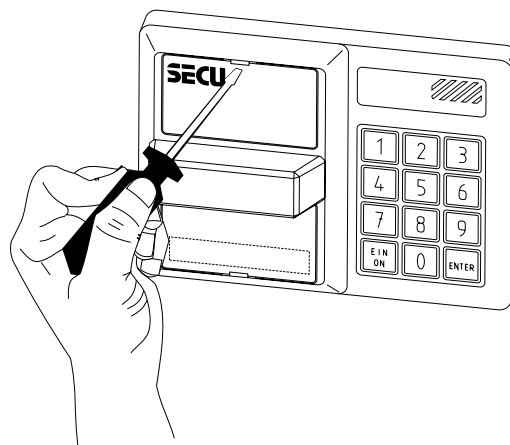
Wanneer de kluis alleen door invoer van de openingscode geopend mag kunnen worden, dan moeten zowel de hoofddeurgreep als de slothendel weer teruggedraaid worden (eerst de deur en dan het slot afsluiten).

AANWIJZINGEN

- Bij invoer van een foutief getal kan een reeds begonnen cijfercombinatie gewist worden door de EIN/ON-toets in te drukken. De actuele handeling van het invoeren van de cijfercode kan opnieuw begonnen worden. Door de EIN/ON-toets dubbel in te drukken wordt de hele reeds begonnen invoer van de code gereset. De hele openingsprocedure wordt opnieuw gestart.
- Wanneer tot aan een succesvol afgesloten volledige opening van het slot drie keer achter elkaar een foutieve openingscode ingevoerd en door de ENTER-toets bevestigd werd, blokkeert de elektronica het slot gedurende 5 minuten. In aansluiting daarop blokkeert de elektronica bij iedere nieuwe foutieve invoer 20 minuten. (Manipulatie-beveiliging). Gedurende deze tijd is het ook niet mogelijk om het slot met geldige openingscodes te openen. Het einde van de blokkeertijd wordt door 2 korte hoge tonen aangegeven.
- Mocht het slot een TeamCard-code niet kunnen lezen, omdat de te lezen kaart zich niet exact binnen het afleesbereik bevindt, dan wordt dit met drie zeer korte lage tonen aangegeven en kan de aflezing herhaald worden. Deze mislukte lees poging geldt niet als invoer van een foutieve openingscode en leidt niet tot blokkering van het slot. Dit is echter anders bij een leesbare, maar niet in het slot als geldig aangemelde vreemde TeamCard - dit wordt als een echte invoerpoging van een foutieve openingscode gezien, wat om veiligheidsredenen vanaf de derde poging tot een manipulatieblokkering leidt.
- De opgeslagen gegevens (openingscodes, openingsvertraginginstelling en de interne registratie van de laatste 250 gebeurtenissen) gaan bij uitval van de batterijen niet verloren.

VERVANGEN VAN DE BATTERIJEN

Als de signaaltoon na het inschakelen van de elektronica 3 keer lang, laag klinkt, moeten de batterijen vervangen worden. De kluis kan anders met deze set batterijen nog ca. 50 keer geopend worden. Een wijziging van de openingscodes is in deze toestand niet mogelijk. Voor de vervanging van de batterijen de bovenste en onderste afdekplaat met behulp van een schroevendraaier bij de bovenste en onderste sleuf verwijderen. Vier lekvrije batterijen - type Mignon LR 6 Alkaline gebruiken. Zorgt u ervoor dat lege batterijen milieuvriendelijk worden verwerkt!



OVERZICHT VAN DE SIGNAALTONEN

De acties van het slot worden door akoestische signalen aangegeven. Er wordt onderscheid gemaakt tussen hoge tonen (positief signaal) en lage tonen (negatief signaal). De lengte van de toon kan "zeer kort" (ca. 0,1 seconde), "kort" (ca. 0,5 seconde) of "lang" (ca. 1 seconde) zijn. Signalen kunnen ook door middel van meerdere tonen (toongroepen) worden gegeven.

Hoge tonen

- 1 x kort: EIN/ON-toets ingedrukt resp. bevestigde openingscode als geldig geaccepteerd.
- 2 x kort: Manipulatieblokkering beëindigd.
- 1 x lang: Geeft de succesvolle toegang tot de programmeermodus aan.
- 2 x lang: Geeft de succesvolle afsluiting van een herprogrammering aan.
- 1 x kort en 1 x lang: Alle noodzakelijke openingscodes werden correct ingevoerd, het slot kan nu binnen de volgende 5 seconden geopend worden door de slothendel 180° te draaien.

Lage tonen

- 1 x kort: Er werd een foutieve openingscode ingevoerd.
- 2 x kort: Een toets in de manipulatieblokkeringstijd ingedrukt. Wacht u de maximaal 20 minuten durende blokkeringstijd af. Bediening van het slot is in deze tijd niet mogelijk.
- 3 x zeer kort: De aflezing van een TeamCard-code is mislukt. Herhaal deze invoer of gebruik een andere geldige openingscode.
- 1 x lang: Er werden na elkaar het maximum aantal van vier openingscodes ingevoerd zonder dat daarmee aan de voorwaarde voor de volledige bevoegdheid werd voldaan. Het slot moet met andere openingscodes dan de toen gebruikte codes worden geopend.
- 2 x lang: Geeft aan dat de poging tot herprogrammering niet succesvol was door een foutieve invoer. De oude geprogrammeerde waarden gelden nog steeds.
- 3 x lang: Batterijen vervangen. Let op de juiste poling en het correcte contact van de batterij.
- 6 x lang: De foutherkenningsroutine van het elektronisch slot heeft een defect ontdekt. Neem ook contact op met de klantenservice, wanneer de elektronica nog steeds foutloos functioneert.

Gemengde toonseries

- 1 x laag (kort), dan 2 x hoog (zeer kort): Een toets in de vertragingstijd ingedrukt. Het slot bevindt zich in de geprogrammeerde openingsvertraging.
- 1 x laag (kort), dan 3 x hoog (zeer kort): Een toets in de blokkeringstoestand ingedrukt. Er werd geprobeerd om het slot buiten een geldige geprogrammeerde toegangstijd te openen (alleen bij extra uitvoering met toegangstimer).