



KEYPAD

MANUAL INSTALACIÓN



IM_ESP_REV0121_KEYPAD

1.ÍNDICE

1.Índice.....	2
2.Introducción.....	2
3.Especificaciones técnicas.....	2
4.Instalación.....	2
5.Eschema de conexión.....	3
6.Entrada a programación.....	3
7.Programaciones.....	4
7.1.Cambio código maestro	4
7.2.Añadir / cambiar código de usuario	4
7.3.Añadir usuario en modo abreviado	4
7.4.Borrado de un usuario	4
7.5.Borrado de todos los usuarios	4
7.6.Tiempo de activación de relé	4

2.INTRODUCCIÓN

El KEYPAD, es un teclado antivandálico con capacidad para 100 usuarios e instalación en superficie, pudiendo colocarse en exterior ya que tiene un grado de estanqueidad IP65, dispone además de 2 relés de activación para poder controlar dos accesos o mecanismos. Estos relés tienen la posibilidad de actuar en monoestable o biestable.

Estas características hacen del KEYPAD, un teclado ideal para cualquier instalación de control de accesos por teclado numérico autónomo.

3.ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Alimentación/Consumo	12 o 24V CC o CA / 250mA ~ 3VA =
Temperatura trabajo	-12° C a +60° C
Salidas	Salida 1 relé 8A / Salida 2 relé 1A
Montaje	Montaje de superficie
Tiempo relés	Monoestable 01 a 99 seg. / Bi-estable 00
Luz de fondo	Leds azules
Led naranja	Manipulación teclado
Nº de Usuarios	100 Usuarios
Nº dígitos apertura	De 3 a 8 (pudiendo incluir * y #)
Grado protección	IP65. IK10 (modelo KEYPAD/Z)
Dimensiones	120(Al) x 83(An) x 36(P) mm.

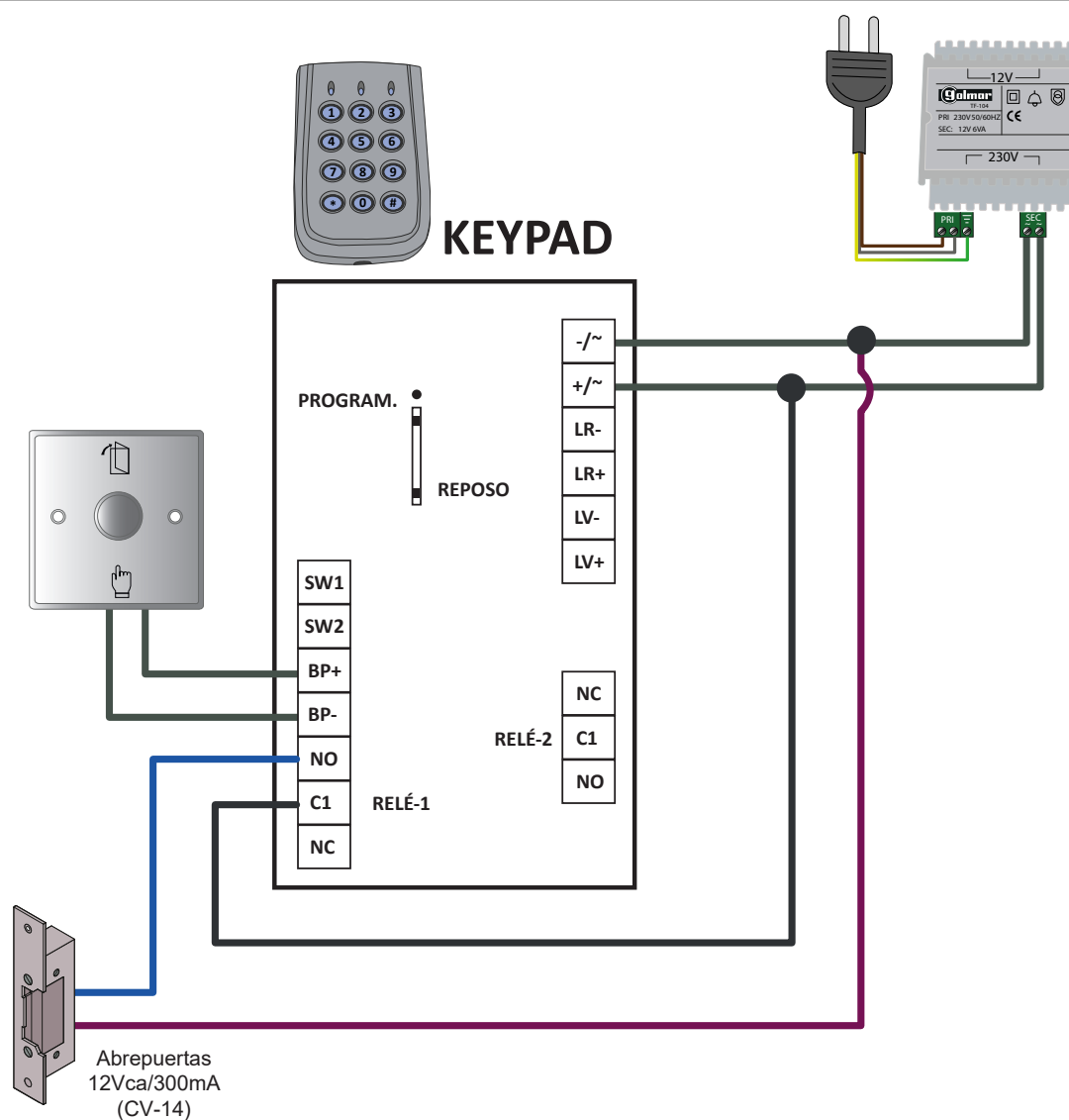
4.INSTALACIÓN

Retire la caja externa aflojando el tornillo allen de la parte inferior y a continuación el teclado de su base, tirando de la parte superior de la junta de silicona. Cuando vuelva a montar el teclado en su base, presione con firmeza para asegurarse de que la junta de silicona se adhiere completamente a la caja negra de plástico.

IMPORTANTE

Con el fin de mantener la IP65 a prueba de agua, asegúrese de poner silicona en los cables (a la entrada de la caja), de esta manera quedara herméticamente sellado.

5.ESQUEMA DE CONEXIÓN



6.ENTRADA A PROGRAMACIÓN

El KEYPAD, tiene dos formas de acceder a programación:

- A través del código Maestro 0000.
- Colocando el puente de programación del interior del teclado en ON (si se olvida el código).

Cuando un usuario introduce el código Maestro, el teclado pasa al modo de programación.

TONOS DE CONFIRMACIÓN

- Un pitido corto se genera cuando se pulsa una tecla.
- Dos pitidos cortos indican que la secuencia de programación es correcta.
- Cuatro pitidos cortos indican que la secuencia de programación no es correcta.

MEMORIA DE ORGANIZACIÓN

ESPACIO	DESCRIPCIÓN
00	Cambio código maestro
31	Relé 1 tiempo activación (00=bi-estable) (01 a 99 seg. Monoestable)
32	Relé 2 tiempo activación (00=bi-estable) (01 a 99 seg. Monoestable)
35	Borrar un código acceso
101 a 200	Número de orden de usuario (de 3 a 8 dígitos código de apertura)

7.PROGRAMACIONES

7.1.CAMBIO CÓDIGO MAESTRO

Solo puede haber un código maestro por teclado, por defecto el código de fábrica, es el 0000. Se aconseja cambiarlo a la mayor brevedad para evitar posibles manipulaciones por parte de personas ajenas a la instalación. Seguir secuencia indicada a continuación.

Para entrar en programación, basta con marcar el código maestro, se iluminará el led **naranja** indicando que estamos en programación.

Para salir esperar 30 segundos o pulsar ##.

ESPACIO	24h/7	Nº dígitos	Nuevo cod.	Validación
00	0	4 (3 a 8)	1234	#

IMPORTANTE: No puede existir un código maestro igual al de un usuario.

NOTA: Si no se recuerda el código Maestro, coloque el puente trasero en la posición de programación y siga esta misma secuencia, al terminar, coloque el puente en su posición anterior (reposo). Desde ese momento ya se puede acceder con el nuevo código maestro sin necesidad de manipular internamente el teclado.

7.2.AÑADIR / CAMBIAR CÓDIGO DE USUARIO

Hasta 100 códigos de usuario se pueden configurar en el KEYPAD.

El primer orden de cliente ha de ser el 101 y el último el 200.

Nº Orden	24h/7	Nº dígitos	Código	Relé 1/2	Monstab./Biest. 1/2	Validación
101	0	4 (3 a 8)	1234	1	1	#

Con esta secuencia, habremos dado de alta al usuario 1 con el código de apertura 1234 y con actuación sobre el relé 1 en modo monoestable (pulso de fábrica 05 segundos).

7.3.AÑADIR USUARIO EN MODO ABREVIADO

Nº Orden	24h/7	Nº dígitos	Código	Validación
101	0	4 (3 a 8)	1234	#

Con esta secuencia realizamos la misma función que con la tabla anterior, ya que por defecto al no indicar el relé a programar, siempre se programa el relé-1 en modo monoestable. (valor de fábrica 05 seg.)

7.4.BORRADO DE UN USUARIO

Orden borrado	Nº usuario	Validación
**	101	#

Al darle esta orden, borramos al usuario 1.

7.5.BORRADO DE TODOS LOS USUARIOS

Orden borrado	Cód.todos los usuarios	Validación
35	00	#

Con esta otra orden, borramos todos los usuarios que tengamos dados de alta.

7.6.TIEMPO DE ACTIVACIÓN DE RELÉ

Relé	Tiempo actv.	Validación
31	05	#

Con esta secuencia, habremos dado al relé 1, 5 segundos de enclavamiento, si quisiésemos actuar sobre el Relé 2, en la primera posición, marcaríamos 32.

Si deseamos que sea bi-estable y no queremos volver a programar toda la secuencia del usuario, en tiempo activación introducir 00, el relé que estemos programando funcionaría como bi-estable.

NOTAS:

El Relé 1, de fábrica tiene el valor de monoestable con 05 seg. de enclavamiento.

El Relé 2, de fábrica tiene el valor de bi-estable.

Un mismo relé, puede trabajar en monoestable y bi-estable al mismo tiempo, solo hace falta programar dos usuarios distintos y a cada uno darle una opción. El relé deberá estar programado con un tiempo de activación (ej: 05 seg.).



C/ Silici 13. Poligon Industrial Famadas
08940 – Cornellà del Llobregat – Spain
golmar@golmar.es
Telf: 93 480 06 96
www.golmar-seguridad.es



Golmar se reserva el derecho a cualquier modificación sin previo aviso.