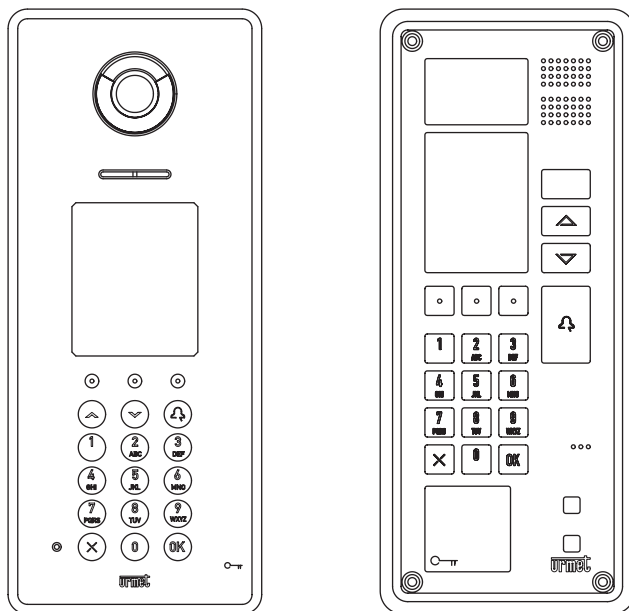


MODULE D'APPEL 2VOICE ELEKTA ET ELEKTA STEEL
MÓDULO DE LLAMADA 2VOICE ELEKTA Y ELEKTA STEEL
2VOICE-RUFMODUL ELEKTA UND ELEKTA STEEL

Sch./Ref. 1083/15 - 1083/16



NOTICE D'INSTALLATION, DE PROGRAMMATION ET D'UTILISATION
MANUAL DE INSTALACIÓN, PROGRAMACIÓN Y USO
INSTALLATIONS-, PROGRAMMIER- UND BETRIEBSANLEITUNG

DEUTSCH

INSTALLATEURABSCHNITT.....	79
LEISTUNGEN	79
INSTALLATION DES RUFMODULS ELEKTA (1083/15).....	79
INSTALLATION DES RUFMODULS ELEKTA STEEL (1083/16)	80
ELEKTRISCHE ANSCHLÜSSE.....	81
Beschreibung der Klemmen	82
LAUTSTÄRKEEINSTELLUNG.....	82
BESCHREIBUNG DES RUFMODULS.....	83
PROGRAMMIERUNG.....	84
Menüaufbau.....	84
Parameterkonfiguration	85
Parametertabelle	85
Programmievorgang.....	87
PROGRAMMIERUNG ÜBER BLUETOOTH	107
TECHNISCHE DATEN	107
BENUTZERABSCHNITT.....	108
BESCHREIBUNG DES RUFMODULS	108
BEDIENUNG DES RUFMODULS	108
Anruf über physikalischen oder logischen Code	108
Anruf über Namen	111
Öffnen der Tür über Türcode	111
Öffnen der Tür mit Transponder-Schlüssel	113
Öffnen der Tür für den Postboten	113
Ruf an die Zentrale	114
Selbsteinschaltung	114
Spezialcodes	114
WARTUNG	115

INSTALLATEURABSCHNITT

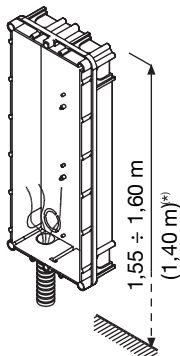
LEISTUNGEN

Die Merkmale des Rufmoduls Elekta und Elekta Steel für das 2-Draht-System sind die Folgenden:

- Anruf an alle potentiellen Teilnehmer der Anlage (128 Wohnungen für 32 Steigleitungen, was maximal 4096 Wohnungen ergibt) durch Eingabe des physikalischen Codes oder direkte Auswahl des Namens (Durchlaufen der Liste oder Suche nach Anfangsbuchstaben).
- Grafisches LCD-Farb-Display 3,5" mit hochmoderner GUI in 12 Sprachen.
- Alphanumerische Tastatur mit Tonsignalloption bei Tastendruck.
- Verwaltung von bis zu 4200 im Verzeichnis eingetragenen Namen. Jedem Namen kann ein vierstelliger Türcode zugeordnet werden.
- Verwaltung von bis zu 100 Türcodes, die keinem Namen zugeordnet sind und verwendet werden können, um den Wartungs- und Reinigungskräften des Wohnhauses den Zugang zu gestatten.
- Zugangskontrolle mittels Transponder-Schlüsseln (max. Schlüsselanzahl 16384, was 4 unterschiedlichen Schlüsseln pro Wohnung entspricht).
- CCD-Farbkamera mit Weitwinkelobjektiv und LED-Zusatzbeleuchtung.
- Infrarot-Anwesenheitssensor zum automatischen Einschalten des Displays.
- Steuerung des Türschlosses des Eingangs mit kapazitiver Entladung und Haltestrom
- Steuerung des Nebenschlosses mit Relais (NO) für die Zufahrt.
- Steuerung des Nebenschlosses mit Relais (C-NC-NO), das zusammen mit dem Schloss mit kapazitiver Entladung (SE+, SE-) aktiviert wird, für die Eingangstür.
- Steuerung der Türschlösser "frei" oder "geheim".
- Steuerung der Gesprächsverstärkungsrichtung für Hörbehinderte (Option).
- Postbotenfunktion: direktes Öffnen der Eingangstür mit der Taste T oder P des Kontextmenüs nach den in der Programmierung festgelegten Tagen und Uhrzeiten.
- Direkter Ruf an die Zentrale im Fall des gleichzeitigen Betätigens von mindestens drei Tasten. (Notruf).
- Verwaltung der Hausflurtaste für die Eingangstür.
- Verwaltung des Türsensors für die Eingangstür.
- Bestätigung von Rufweiterleitung und Gesprächsende mittels Anzeige auf dem Display.
- Bestätigung der Rufumleitung und des Öffnens der Tür mit entsprechenden gesprochenen Nachrichten in der eingegebenen Sprache (Aktivierung auf Wunsch).
- Trimmer zur Lautstärkeeinstellung von Lautsprecher und Mikrofon.
- Programmierbar über Bluetooth mit Personal Computer (PC) und mobilen Geräten mit spezieller Software.

INSTALLATION DES RUFMODULS ELEKTA (1083/15)

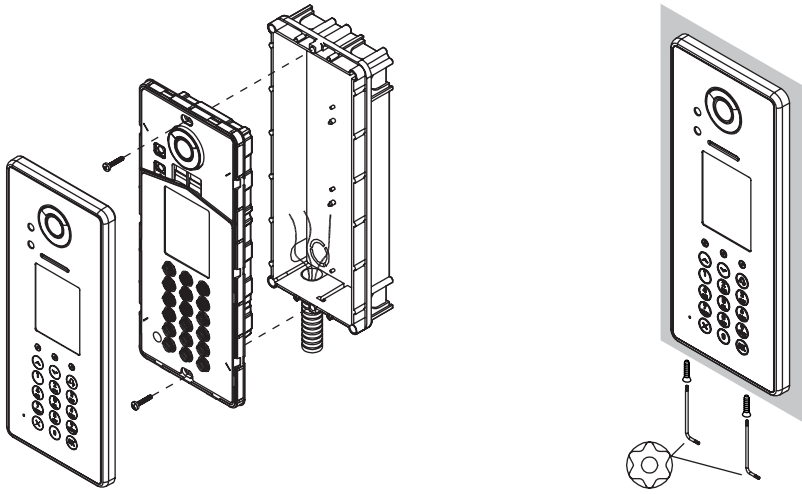
- Den Leitungskanal so auslegen, dass er auf den unteren Bohrungen des Einbaugeschüsses endet.
- Das Einbaugeschüss Karte 1145/53 auf der angegebenen Höhe vermauern.



(*) 1,40 m vom Boden sind einzuhalten, um die Einhaltung der Bezugsrichtlinie für Behinderte zu garantieren (z. B. für Frankreich momentan im Gesetz 2005-102 vom 11.02.2005, im Erlass 2006-555 vom 17.05.2006 in der geltenden Fassung vom 1.08.2006, vom 26.02.2007 und vom 21.03.2007 enthalten).

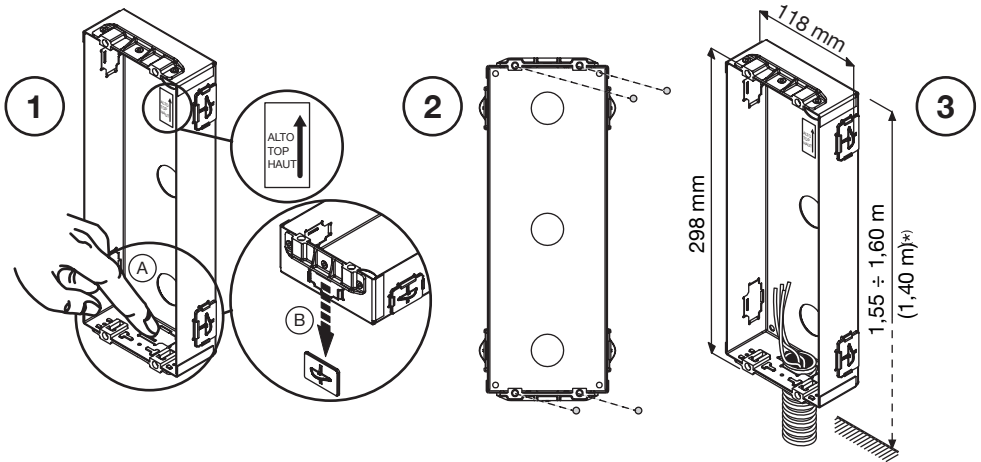
- Die elektrischen Anschlüsse herstellen (siehe entsprechenden Abschnitt).
- Das Rufmodul mit den im Lieferumfang enthaltenen Schrauben am Einbaugeschüss anbringen. Das

Rufmodul mit der Blende versehen, die mit den beiden Schrauben mit Torx®-Aufdruck befestigt wird.

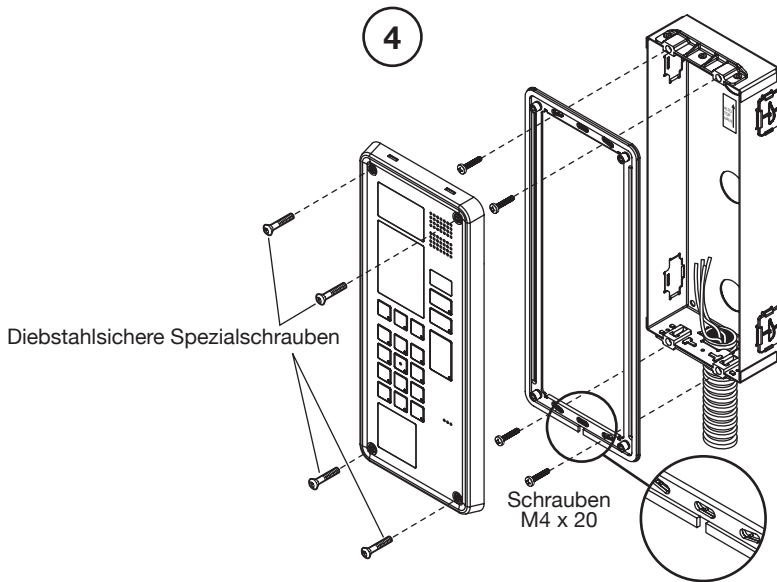


INSTALLATION DES RUFMODULS ELEKTA STEEL (1083/16)


- Den Leitungskanal so auslegen, dass er auf der unteren Bohrungen des Einbaugesäßes endet.
- Den unteren Verschluss des Kabeldurchgangs entfernen (1).
- Die Aufkleber auf den Bohrungen für die Schrauben des Rahmens anbringen (2).
- Das Einbaugesäß auf der angegebenen Höhe vermauern (3);
- Den Rahmen auf dem Einbaugesäß befestigen (4).
- Die elektrischen Anschlüsse herstellen.
- Das Rufmodul am Rahmen anbringen (4).



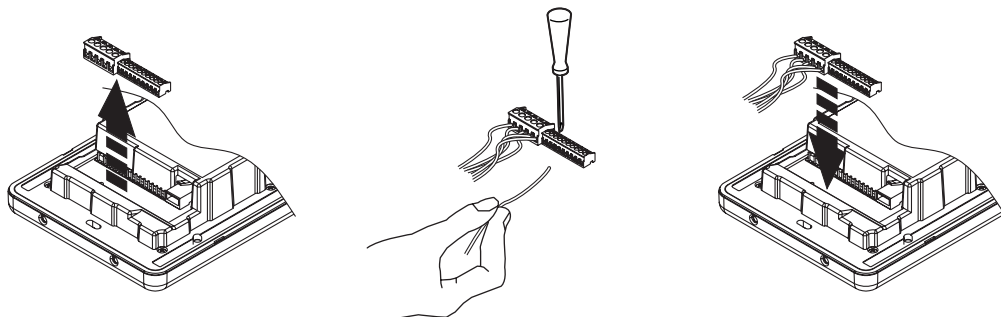
(*) 1,40 m vom Boden sind einzuhalten, um die Einhaltung der Bezugsrichtlinie für Behinderte zu garantieren (z. B. für Frankreich momentan im Gesetz 2005-102 vom 11.02.2005, im Erlass 2006-555 vom 17.05.2006 in der geltenden Fassung vom 1.08.2006, vom 26.02.2007 und vom 21.03.2007 enthalten).




ELEKTRISCHE ANSCHLÜSSE

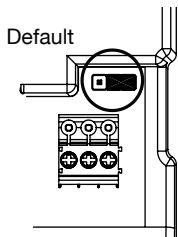
 Wegen der Verlegung der Verkabelung, den maximal möglichen Entfernungen und den jeweiligen Schaltplänen beziehen Sie sich bitte auf die im Systemhandbuch enthaltenen Informationen.

Das Rufmodul ist mit einer ausziehbaren Klemmenleiste ausgestattet, um die Anschlussvorgänge zu erleichtern.



BESCHREIBUNG DER KLEMMEN

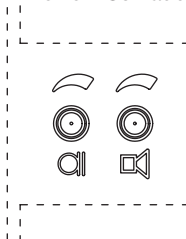
	
SE+	Pluspol Betätigung Eingangstürschloss mit kapazitiver Entladung
SE-	Minuspol Betätigung Eingangstürschloss mit kapazitiver Entladung
LINE	Eingehende 2-Draht-Busleitung
LINE	
SE2	Türschloss mit Relais (NO – Arbeitskontakte) (für Zufahrt)
SE2	
C	Nebenausgang mit Relais – Gemeinsamer Kontakt (für Eingangstür)
NC	Nebenausgang mit Relais – Ruhekontakt (für Eingangstür)
NO	Nebenausgang mit Relais – Arbeitskontakt (für Eingangstür)
ILA	Ausgang Vorrichtung für Hörbehinderte
ILA	
+	Externe Stromversorgung 36 ÷ 48 Vcc – Pluspol
-	Externe Stromversorgung 36 ÷ 48 Vcc – Minuspol
CT	Gemeinsamer Kontakt Hausflurtaste und Türsensor
PA	Hausflurtaste
SP	Türsensor



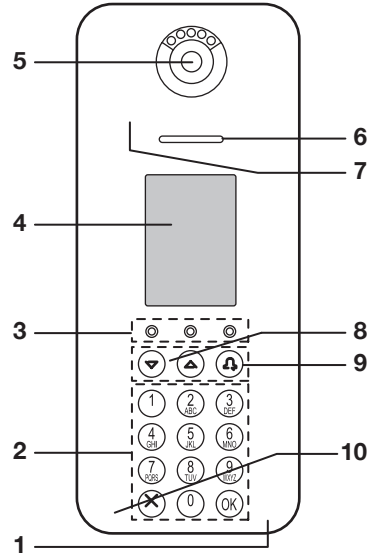
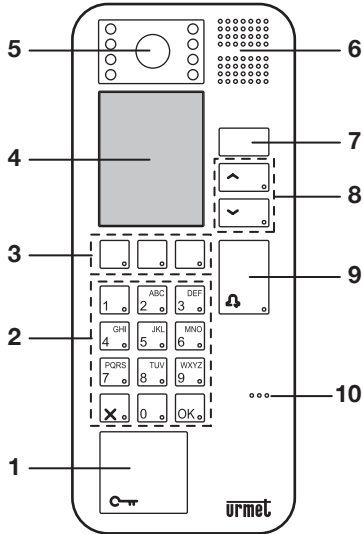
Soll das Rufmodul lokal versorgt werden, muss der Jumper nach links verstellt werden.

LAUTSTÄRKEEINSTELLUNG

Die Lautstärken des Mikrofons und des Lautsprechers werden werkseitig geeicht, so dass sie für den Großteil der Installationen angemessen sind. Sollte es notwendig sein, eine oder beide Lautstärken zu ändern, das entsprechende Potenziometer mit einem Schraubenzieher einstellen.



BESCHREIBUNG DES RUFMODULS



- 1 - Lesegerät Transponder-Schlüssel
- 2 - Tastatur
- 3 - Kontexttasten mit dynamischer Konfiguration. Das Symbol über der Taste gibt die verfügbare Funktion an
- 4 - Farb-Display 320 x 240 Pixel
- 5 - Kamera mit LED-Beleuchtung
- 6 - Lautsprecher
- 7 - IR-Anwesenheitssensor
- 8 - Suchtasten
- 9 - Ruftaste
- 10 - Mikrofon

PROGRAMMIERUNG

MENÜAUFBAU

SPRACHE
KONFIGURATION
NAMEN
TÜRÖFFNER
SCHLÜSSEL
RESET

HAUPT-MODUL	NEBEN-MODUL
MODULTYP	
MULTISTEIGLEITUNG	NUMMER DER STEIGLEITUNG
ID HAUPTMODUL	ID NEBEN-MODUL
CODETYP	
AUTOMATISCHE ANPASSUNG (*)	
BESETZTZEIT	
UNTERBRECHBAR	
AUSLÖSEZEIT TÜRÖFFNER 1	
TÜRÖFFNER 1	
AUSLÖSEZEIT TÜRÖFFNER 2	
TÜRÖFFNER 2	
PASSWORT	
HELLINGKEIT LCD	
TASTENTON	
MULTITOUCH-NOTRUF	
BEGRÜßUNGS-NACHRICHT	
KONTINENT	
LAND	
REGION	
DATUM UND UHRZEIT	
POSTBOTENFUNKTION	
SPRACHERZEUGUNG	
ZENTRALE	

NEU
BEARBEITEN
LÖSCHEN
ALLES LÖSCHEN

NEU
BEARBEITEN
LÖSCHEN
ALLES LÖSCHEN


NEU
LÖSCHEN
ALLES LÖSCHEN



(*) Nur für einige Konfigurationen vorliegender Punkt..

PARAMETERKONFIGURATION

Nachdem das Rufmodul installiert wurde, dessen Programmierung vornehmen, die die Konfiguration der folgenden Parameter umfasst.

PARAMETERTABELLE

Parameter	Beschreibung	Zulässige Werte	Werkseitige Werte
Sprache	Auf dem Display verwendete Sprache	Italiano, English, Français, Deutsch, Español, Polski, Čeština. Slovencina, Nederlands, יִלְאָרְשִׁי, Magyar, Português	ITALIANO
Modultyp	Auswahl zwischen Hauptmodul und Nebenmodul. Vom Hauptmodul aus können alle Teilnehmer der Anlage angerufen werden. Vom Nebenmodul aus können nur die Teilnehmer der Steigleitung ihrer Zugehörigkeit angerufen werden. Der Teilnehmer, der den Anruf erhält, ist in der Lage, dessen Herkunft anhand der Taktung, mit der das Klingeln erfolgt, zu unterscheiden. In einer Steigleitung können zwei Nebenrufeinheiten vorhanden sein, die jedoch unterschiedliche Adresse aufweisen müssen (Nebenstelle 0 oder 1).	HAUPT, NEBEN	HAUPT
Multisteigleitung	Gibt an, dass eine Anlage aus mehreren Steigleitungen besteht. Die Option erscheint nur, wenn für "Modultyp" die Option "HAUPT" gewählt wurde.	JA, NEIN	NEIN
Modul-ID	Identifizierungscode des Rufmoduls = Nummer der Außenstelle. Es dürfen keine zwei Einheiten mit Hauptstellen mit derselben ID vorliegen. Es können zwei Nebeneinheiten mit derselben ID doch unterschiedlicher Nummer nebeneinander existieren (wenn in der Steigleitung nur eine Nebenstelle vorliegt, 0 eingeben, bei zwei Nebenstellen 0 und 1 eingeben). Die ID der Außenstelle muss mit der der Steigleitung übereinstimmen.	Für Hauptmodul : 0...3 Für Nebenmodul: 0...31.	0
Besetzt-Zeit	Zeitintervall, in dem der vorliegende Anruf nicht von anderen Anrufen unterbrochen werden kann.  <i>Es muss die gleiche Besetztzeit in allen Rufmodulen der Anlage programmiert werden..</i>		30 s

Unterbrechbar	<p>Legt fest, ob eine Selbsteinschaltung ohne Ton, bzw. ein Intercom-Gespräch von einem von einer Außenstelle kommenden Anruf unterbrochen werden kann.</p> <p> <i>Es muss der gleiche "unterbrechbare" Parameter in allen Rufmodulen der Anlage programmiert werden.</i></p>	JA, NEIN	NEIN
Typ und Dauer Türöffner	<p>Türöffnertyp und Aktivierungsdauer des Ausgangs der Außenstelle. Der Typ kann wie folgt sein: Geheim: Das Betätigen der Türöffnertaste einer Innenstelle kann den Ausgang der Außenstelle nur aktivieren, wenn diese einen Anruf erhalten hat oder sich im Gespräch damit befindet oder auch, wenn im Anschluss an eine Selbsteinschaltung in jedem Fall eine Videoverbindung damit vorliegt. Frei: Das Betätigen der Türöffnertaste einer Innenstelle kann den Ausgang der Außenstelle nur aktivieren, wenn die Außenstelle als Hauptstelle konfiguriert ist, bzw. der Benutzer und die Nebenaußenstelle zu derselben Steigleitung gehören.</p>	<p>Typ: GEHEIM, FREI Dauer: 1 ÷ 90 s</p>	<p>Typ: GEHEIM Dauer: 1 s</p>
Passwort	Numerisches, vierstelliges Passwort für den Zugriff auf den Programmiermodus des Rufmoduls	1000 ÷ 9999	1000
Helligkeit LCD	Gestattet die Änderung der Helligkeit des Displays, um es an die Umgebungsbedingungen anzupassen	1 ÷ 5	3
Tastenton	Aktiviert die Ausgabe eines Tons, wenn eine Taste betätigt wird	EIN, AUS	EIN
Multitouch-Notruf	<p>Der Parameter legt fest, an welche Innenstelle der erzeugte Anruf geleitet werden soll, indem gleichzeitig mindestens drei Tasten betätigt werden (Notruf), wenn die Anlage über keine Zentrale verfügt, bzw. wenn diese vorhanden ist, doch im Modus NACHT konfiguriert ist.</p> <p> <i>Wenn der Parameter nicht leer ist, ist er stets ein physischer Code.</i></p>	<p>XYABC, mit XY = 00 ÷ 31 ABC = 000 ÷ 127</p>	LEER
Begrüßungs-Nachricht	Meldung, die in der Hauptseite des Menüs des Rufmoduls erscheint	32 Zeichen auf 2 Zeilen	URMET
Datum und Uhrzeit	Eingabe des Wochentags		LEER
Tag	Einstellung des Tages der Woche		MONTAG
Postbotenfunktion	Öffnen der Eingangstür (im aktivierten Zeitintervall) durch einfaches Betätigen der Taste T oder P des Kontextmenüs des Rufmoduls.	EIN, AUS	AUS
Namen	Kombinierung der Namen mit den Benutzercodes (Benutzerverzeichnis)	max. 4200 Namen	
Spracherzeugung	Bei Aktivierung werden die Rufumleitung und das Öffnen der Tür von entsprechenden gesprochenen Meldungen in der eingegebenen Sprache beschrieben.	EIN, AUS	AUS
Zentrale	Zu aktivieren, wenn die Videoanlage mit Zentrale ausgestattet ist	EIN, AUS	AUS

PROGRAMMIERVORGANG

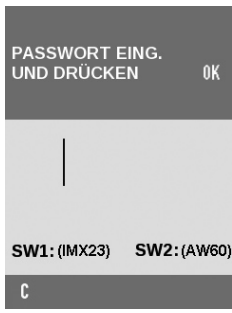
Die Programmierung erfolgt über ein spezielles Menü mit mehreren Ebenen, auf das nur mit Passwort zugegriffen werden kann.





Die Optionen des Menüs oder der Wert des Parameters können mit den Tasten **↑** **↓** durchlaufen und ausgewählt werden. Danach mit der Taste **OK** bestätigen.

Die Taste **X** löscht die Auswahl und kehrt zur vorangegangenen Menüebene zurück.


Der Modulprogrammiermodus kann jederzeit verlassen werden, indem die Taste **X** mehr als drei Sekunden lang betätigt wird. Wird der Programmiermodus verlassen, kehrt man zur Hauptseite des Rufmoduls zurück.

Begeben Sie sich, um ein neues Rufmodul zu programmieren oder die bestehende Programmierung zu ändern, auf die folgende Weise in den Programmiermodus:

<p>Auf der Tastatur den Code 99999 eingeben. Es erscheint die seitlich dargestellte Ansicht.</p>	 <p>PASSWORT EING. UND DRÜCKEN OK</p> <p> </p> <p>SW1: (IMX23) SW2: (AW60)</p> <p>C</p>
---	---



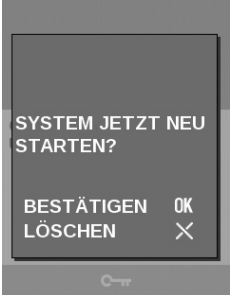
<p>Das Passwort eingeben (werkseitiger Wert 1000) und mit OK bestätigen. Ist das Passwort falsch, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur erweist sich als deaktiviert. Nach ca. 3 Sekunden kann erneut ein Passwort eingegeben werden.</p> <p>WICHTIG: Wird das werkseitige Passwort geändert und das neu eingegebene Passwort vergessen, muss beim Kundendienst von Urmec ein temporäres Passwort angefordert werden, um auf den Programmiermodus zugreifen und das vergessene Passwort einblenden oder ein neues eingeben zu können.</p> <p>Um ein vorübergehendes Passwort zu erhalten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bei Rufmodul im Ruhezustand die Zeichenfolge X OK 9 6 3 eingeben. Auf dem Display erscheint eine sechsstellige Zahl (SERVICE-CODE), die jedes Mal wechselt. 2. Wenden Sie sich an den Kundendienst von Urmec und geben Sie den SERVICE-CODE an. Der Mitarbeiter von Urmec wird Ihnen ein temporäres Passwort (TP) zuteilen. 3. Begeben Sie sich mit dem erhaltenen TP in die Konfiguration des Rufmoduls und lesen Sie das vergessene Passwort ab. Das zuvor vergessene Passwort ist, solange es nicht geändert wird, weiterhin für den Zugriff auf die Konfiguration gültig. <p>ACHTUNG: Das erhaltene TP gestattet den Zugriff auf die Konfiguration, Solange das Rufmodul nicht zurückgesetzt wird, bzw. solange die unter Punkt 1 beschriebene Zeichenfolge nicht erneut eingegeben wird.</p>	  
<p>Wird das korrekte Passwort eingegeben, erscheint die Ansicht des Hauptmenüs.</p>	

Im Anschluss wird die Vorgehensweise zur Programmierung aller Parameter des Rufmoduls beschrieben.

 *Es ist nicht erforderlich, immer alle Parameter zu programmieren. Wenn einige werkseitige Werte geeignet sind, bzw. nur einige Parameter eines bereits konfigurierten Moduls geändert werden müssen, können nur die entsprechenden Menüpunkte ausgewählt werden. Es müssen in jedem Fall alle Optionen bis zum letzten Parameter bestätigt werden.*

SPRACHE


Mit dem Menü der zweiten Ebene SPRACHE kann die von dem Gerät verwendete Sprache für alle Menüs und eingeblendeten Meldungen geändert werden.




<p>SPRACHE im Hauptmenü auswählen. Es erscheint das seitlich dargestellte Menü</p> <p>Mit den Tasten ↑ ↓ die für die Menüs verwendete Sprache auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Nachdem die Sprache ausgewählt wurde, werden alle Menüs in der ausgewählten Sprache eingeblendet.</p>	
<p> <i>Wird Hebräisch ausgewählt, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht. Durch Betätigen der Taste OK wird das Gerät neu gestartet, das dann die Menüs auf Hebräisch anzeigt. Durch Betätigen der Taste X kehrt man zur Hauptansicht der Konfiguration mit der zuvor verwendeten Sprache zurück.</i></p>	

KONFIGURATION

Mit dem Menü der zweiten Ebene KONFIGURATION können den jeweiligen Anforderungen entsprechend die verschiedenen Betriebsparameter des Rufmoduls bestätigt oder geändert werden.

WICHTIG: Damit die neuen Einstellungen definitiv übernommen werden, muss der Konfigurationsweg bis zum Schluss ausgeführt werden, auch wenn nur wenige Parameter zu ändern sind.


<p>KONFIGURATION aus dem Hauptmenü auswählen. Es erscheint das seitlich dargestellte Menü.</p> <p>Mit den Tasten ↑ ↓ den Modultyp auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	
---	--

<p>Wurde HAUPT für das Rufmodul ausgewählt, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht. Wählen Sie JA, wenn es sich um ein System mit Multisteigleitung handelt, NEIN, wenn nicht und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN</div> <div style="text-align: right; padding: 2px;">↕ ↑ OK</div> <hr/> <div style="text-align: center; background-color: #cccccc; padding: 2px;">MULTISTEIGLEITUNG</div> <div style="text-align: center; background-color: #cccccc; padding: 2px;">JA</div> <div style="text-align: center; background-color: #cccccc; padding: 2px;">NEIN</div>
<p>Den Identifizierungscode (ID) über die Tastatur des Hauptmoduls eingeben und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Zulässige Werte: 0 ÷ 3.</p> <p> <i>Wird eine bereits verwendete ID eingegeben, wird, wenn man den Konfigurationsmodus verlässt und das Gerät wieder auf normalen Betriebsmodus stellt, ein Fehler gemeldet.</i></p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">CODE EINGEBEN UND DRÜCKEN</div> <div style="text-align: right; padding: 2px;">OK</div> <hr/> <div style="text-align: center; background-color: #cccccc; padding: 2px;">ID HAUPT- MODUL</div> <div style="text-align: center; padding: 10px 0 0 20px;">0 </div> <div style="text-align: center; padding: 0 0 0 20px;">0÷3</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">C</div>
<p>Wurde SEKUNDÄR für das Rufmodul ausgewählt, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht. Die Nummer der Steigleitung des Nebenmoduls über die Tastatur eingeben und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Zulässige Werte: 0 ÷ 31</p> <p> <i>Wird eine falsche Steigleitungsnummer eingegeben wird kein spezifischer Fehler gemeldet, doch es kann kein Benutzer angerufen werden.</i></p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">CODE EINGEBEN UND DRÜCKEN</div> <div style="text-align: right; padding: 2px;">OK</div> <hr/> <div style="text-align: center; background-color: #cccccc; padding: 2px;">NUMMER DER STEIGLEITUNG</div> <div style="text-align: center; padding: 10px 0 0 20px;">0 </div> <div style="text-align: center; padding: 0 0 0 20px;">0÷31</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">C</div>
<p>Jede Steigleitung kann bis zu zwei Nebenmodule haben. Den Identifizierungscode (ID) über die Tastatur des Nebenmoduls eingeben und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Zulässige Werte 0 oder 1.</p> <p> <i>Die eventuelle Fehlermeldung der ID des Nebenmoduls ist nur sichtbar, wenn man den Konfigurationsmodus verlässt und das Gerät wieder auf den normalen Betriebsmodus stellt.</i></p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">CODE EINGEBEN UND DRÜCKEN</div> <div style="text-align: right; padding: 2px;">OK</div> <hr/> <div style="text-align: center; background-color: #cccccc; padding: 2px;">ID NEBEN- MODUL</div> <div style="text-align: center; padding: 10px 0 0 20px;">0 </div> <div style="text-align: center; padding: 0 0 0 20px;">0÷1</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">C</div>




<p>Mit den Tasten ↑ ↓ den Benutzercodetyp auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Physikalischer Code: fünfstellig, bestehend aus der Nummer der Steigleitung (00 ÷ 31) + Nummer der Wohnung (000 ÷ 127). • Logischer Code: Bis zu vier Stellen, zulässige Werte 1 ÷ 9999 	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↓</div> <div style="text-align: right; padding-right: 5px;">OK</div> <hr/> <p style="text-align: center;">CODETYP</p> <p style="text-align: center;">PHYSIKALISCH</p> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: center;">LOGISCH</div> <hr/> <div style="background-color: #cccccc; height: 15px;"></div> <div style="background-color: #cccccc; height: 15px;"></div>										
<p>Die Funktion AUTOMATISCHE ANPASSUNG gestattet es, die physikalischen Codes mit logischen Codes von 1 bis 127 zu ersetzen, und zwar nach dem folgenden Zuordnungsschema:</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left; padding-bottom: 5px;"><i>Physikalischer Code</i></th> <th style="text-align: left; padding-bottom: 5px;"><i>Logischer Code</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>1, erste verwendete logische Adresse</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2, zweite verwendete logische Adresse</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td>...</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>127, letzte verwendete logische Adresse</td> </tr> </tbody> </table> <p>ACHTUNG: Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. das System mit logischen Codes adressiert ist; 2. das Rufmodul ein Nebenmodul ist oder ein Hauptrufmodul in einem Einzelsäule. <p>Mit den Tasten ↑ ↓ die Aktivierung der Funktion auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p> <p> <i>Die automatisch zugewiesenen logischen Codes können jederzeit geändert und, wenn die Anlage, bzw. die einzelne Steigleitung 128 Benutzer hat, der logische Code 128 dem physikalischen Code XY000 zugewiesen werden, wobei XY die Nummer der Steigleitung ist (00 für Anlagen mit einzelner Steigleitung).</i></p>	<i>Physikalischer Code</i>	<i>Logischer Code</i>	1	1, erste verwendete logische Adresse	1	2, zweite verwendete logische Adresse	1	127, letzte verwendete logische Adresse	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↓</div> <div style="text-align: right; padding-right: 5px;">OK</div> <hr/> <p style="text-align: center;">AUTOMATISCHE ANPASSUNG</p> <div style="text-align: center; padding: 2px;">JA</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: center;">NEIN</div> <hr/> <div style="background-color: #cccccc; height: 15px;"></div> <div style="background-color: #cccccc; height: 15px;"></div>
<i>Physikalischer Code</i>	<i>Logischer Code</i>										
1	1, erste verwendete logische Adresse										
1	2, zweite verwendete logische Adresse										
...	...										
1	127, letzte verwendete logische Adresse										
<p>Mit den Tasten ↑ ↓ die gewünschte Besetztzeit auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p> <p>Zulässige Werte: 1, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70 Sekunden.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↓</div> <div style="text-align: right; padding-right: 5px;">OK</div> <hr/> <p style="text-align: center;">BESETZTZEIT</p> <div style="text-align: right; padding-right: 5px;">30s ↑</div> <div style="text-align: right; padding-right: 5px;">40s</div> <div style="text-align: right; padding-right: 5px;">50s ↓</div> <hr/> <div style="background-color: #cccccc; height: 15px;"></div>										

<p>Mit den Tasten ↑ ↓ auswählen, wenn während der Besetztzeit eine Selbsteinschaltung ohne Audio, bzw. ein Intercom-Gespräch von einem von einer Außenstelle kommenden Anruf unterbrochen werden können.</p>	<div style="background-color: #444; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> DURCHSUCHEN ↑ ↓ UND DRÜCKEN OK </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 10px; text-align: center;"> UNTERBRECHBAR </div> <div style="background-color: #eee; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;"> JA </div> <div style="background-color: #444; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> NEIN </div>
<p>Mit der Tastatur die Dauer der Aktivierung des Türöffners 1 eingeben (Spannung an Klemmen SE+/SE- und Betätigung Relais C-NO) und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Zulässige Werte: 1 ÷ 90 Sekunden bei Erhöhungen um 1 Sekunde.</p>	<div style="background-color: #444; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> WERT EINGEBEN OK UND DRÜCKEN </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 10px; text-align: center;"> AUSLÖSEZEIT TÜRSCHLOSS 1 </div> <div style="font-size: 2em; text-align: center; margin: 10px 0;"> 1 </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 5px;"> 1÷90s </div> <div style="background-color: #444; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> C </div>
<p>Mit den Tasten ↑ ↓ das Verhalten des Türöffners auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Siehe Absatz <i>Parametertabelle</i> wegen des Unterschieds zwischen FREI und GEHEIM.</p>	<div style="background-color: #444; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> DURCHSUCHEN ↑ ↓ UND DRÜCKEN OK </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 10px; text-align: center;"> TÜRSCHLOSS 1 </div> <div style="background-color: #eee; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;"> FREI </div> <div style="background-color: #444; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> GEHEIM </div>
<p>Mit der Tastatur die Dauer der Aktivierung des Türöffners 2 eingeben (Relaisbetätigung Klemmen SE2) und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Zulässige Werte: 1 ÷ 90 Sekunden bei Erhöhungen um 1 Sekunde.</p>	<div style="background-color: #444; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> WERT EINGEBEN OK UND DRÜCKEN </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 10px; text-align: center;"> AUSLÖSEZEIT TÜRSCHLOSS 2 </div> <div style="font-size: 2em; text-align: center; margin: 10px 0;"> 1 </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 5px;"> 1÷90s </div> <div style="background-color: #444; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> C </div>

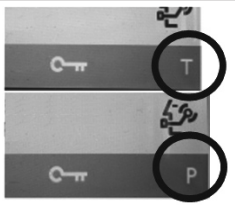

<p>Mit den Tasten ↑ ↓ das Verhalten des Türöffners 2 auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Siehe Absatz Parametertabelle wegen des Unterschieds zwischen FREI und GEHEIM.</p>	<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> DURCHSUCHEN ↓ ↑ UND DRÜCKEN OK </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 10px; text-align: center; margin-top: 5px;"> TÜRSCHLOSS 2 </div> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;"> FREI </div> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;"> GEHEIM </div>
<p>Das werkseitige PASSWORT des Rufmoduls ändern, indem über die Tastatur ein neuer vierstelliger Code eingegeben und mit der Taste OK bestätigt wird. Um eine falsche Ziffer zu löschen, die Taste X betätigen Zulässige Werte: 1000 ÷ 9999.</p>	<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> PASSWORT EING. ↓ ↑ UND DRÜCKEN OK </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 10px; text-align: center; margin-top: 5px;"> PASSWORT </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 10px; text-align: center; margin-top: 5px;"> 1000 </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 10px; text-align: center; margin-top: 5px;"> 1000 ÷ 9999 </div> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;"> C ← → </div>
<p>Wenn erforderlich mit den Tasten ↑ ↓ den Helligkeitsgrad des Displays auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. 1 = dunkler, 5 = heller</p>	<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> DURCHSUCHEN ↓ ↑ UND DRÜCKEN OK </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 10px; text-align: center; margin-top: 5px;"> HELLIGKEIT LCD </div> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;"> 3 ↑ </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 10px; text-align: center; margin-top: 5px;"> 4 </div> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;"> 5 ↓ </div>
<p>Mit den Tasten ↑ ↓ auswählen, ob das Rufmodul bei jedem Drücken einer Taste einen Bestätigungston aussenden soll und mit der Taste OK bestätigen.</p>	<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> DURCHSUCHEN ↓ ↑ UND DRÜCKEN OK </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 10px; text-align: center; margin-top: 5px;"> TASTENTON </div> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;"> EIN </div> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;"> AUS </div>




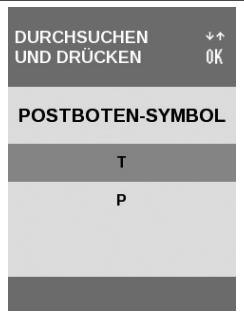

<p>Den physikalischen Code der Innenstelle eingeben, an die der erzeugte Anruf geleitet werden soll, indem gleichzeitig mindestens drei Tasten betätigt werden (MULTITOUCH-NOTRUF), wenn die Anlage über keine Zentrale verfügt, bzw. wenn diese vorhanden ist, doch im Modus NACHT konfiguriert ist. Den eingegebenen Code mit der Taste OK bestätigen.</p>	<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> CODE EINGEBEN UND DRÜCKEN OK </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 10px; text-align: center;"> MULTITOUCH- NOTRUF </div> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> C ← → </div>
<p>Auf der Tastatur die BEGRÜSSUNGS-NACHRICHT eintragen und mit der Taste OK bestätigen. Die Nachricht kann aus zwei Zeilen mit jeweils maximal 16 Zeichen bestehen. Den Cursor mit den Kontexttasten ← → verschieben. Am Ende der ersten Zeile springt der Cursor automatisch auf die zweite Zeile.</p> <p> <i>Wird ein Wort mit weniger als 16 Zeichen mit → eingegeben, gelangt man in die nächste Zeile.</i></p>	<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> NACHR. EING. UND DRÜCKEN OK </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 10px; text-align: center;"> BEGRÜßUNGS- NACHRICHT </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 5px;"> URMET </div> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> C ← → </div>
<p>Diese Ansicht gestattet das Einblenden oder die Eingabe der ZEITZONE des Systems. Die werkseitige Einstellung ist leer und entspricht der koordinierten Weltzeit. Um einen anderen Wert einzugeben, mit der Taste ↑ JA auswählen und mit der Taste OK bestätigen. Wird die Auswahl NEIN mit der Taste OK bestätigt, gelangt man direkt zur Ansicht der Einstellung von DATUM UND UHRZEIT.</p>	<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↓ OK </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 10px; text-align: center;"> ZEITZONE Europe/Berlin BEARBEITEN </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 5px; text-align: center;"> JA </div> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> NEIN </div>
<p>Diese Ansicht zeigt, wie ein anderer als der werkseitige Wert der ZEITZONE erscheint, nachdem dieser gespeichert wurde.</p>	<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↓ OK </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 10px; text-align: center;"> ZEITZONE </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 10px; text-align: center;"> BEARBEITEN </div> <div style="background-color: #ccc; padding: 5px; text-align: center;"> JA </div> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> NEIN </div>

<p>Mit den Tasten ↑ ↓ den KONTINENT auswählen, auf dem die Anlage installiert ist und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	<div style="background-color: #444; color: white; padding: 2px; text-align: center;">DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↓ OK</div> <div style="background-color: #ccc; padding: 5px; text-align: center;">KONTINENT</div> <div style="background-color: #444; color: white; padding: 2px; text-align: center;">AFRICA ↑</div> <div style="background-color: #ccc; padding: 2px; text-align: center;">AMERICAS</div> <div style="background-color: #444; color: white; padding: 2px; text-align: center;">ANTARCTICA ↓</div> <div style="background-color: #444; height: 20px; width: 100%;"></div>
<p>Mit den Tasten ↑ ↓ das LAND auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	<div style="background-color: #444; color: white; padding: 2px; text-align: center;">DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↓ OK</div> <div style="background-color: #ccc; padding: 5px; text-align: center;">LAND</div> <div style="background-color: #444; height: 20px; width: 100%;"></div> <div style="background-color: #ccc; padding: 2px; text-align: center;">↑</div> <div style="background-color: #ccc; padding: 2px; text-align: center;">↓</div> <div style="background-color: #444; height: 20px; width: 100%;"></div>
<p>Gibt es in dem Land mehrere Zeitzonen, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht. Mit den Tasten ↑ ↓ die jeweilige REGION (Zeitzone) auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	<div style="background-color: #444; color: white; padding: 2px; text-align: center;">DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↓ OK</div> <div style="background-color: #ccc; padding: 5px; text-align: center;">REGION</div> <div style="background-color: #444; height: 20px; width: 100%;"></div> <div style="background-color: #ccc; padding: 2px; text-align: center;">↑</div> <div style="background-color: #ccc; padding: 2px; text-align: center;">↓</div> <div style="background-color: #444; height: 20px; width: 100%;"></div>
<p>Mit der Tastatur das Datum im Format tt/mm/jjjj eingeben und anschließend die Uhrzeit im Format hh:mm (zulässige Werte 00:00 ÷ 23:59). Die Datums- und Uhrzeiteingabe mit der Taste OK bestätigen Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die eingegebene Zahl mit der Taste C des Kontextmenüs gelöscht werden.</p>	<div style="background-color: #444; color: white; padding: 2px; text-align: center;">WERT EINGEBEN UND DRÜCKEN OK</div> <div style="background-color: #ccc; padding: 5px; text-align: center;">DATUM UND UHRZEIT</div> <div style="background-color: #444; color: white; padding: 2px; text-align: center;">30/12/2013</div> <div style="background-color: #ccc; padding: 2px; text-align: center;">20:41</div> <div style="background-color: #444; color: white; padding: 2px; text-align: center;">C ← →</div>

<p>In der Ansicht im Anschluss zeigt das System automatisch den dem eingegebenen Datum entsprechenden Wochentag an. Die Taste OK betätigen und mit der Konfiguration fortfahren.</p> <p> <i>Wird der Wochentag geändert, wird mit der Bestätigung in jedem Fall der dem eingegebenen Datum entsprechende Tag wiederhergestellt.</i></p>	
<p>Mit den Tasten ↑ ↓ auswählen, ob die Postbotenfunktion aktiviert werden soll und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Die Postbotenfunktion wird zu den mit den anschließend beschriebenen Konfigurationsschritten eingegebenen Tagen und Uhrzeiten aktiviert.</p>	

Postbotenfunktion

<p>Diese Funktion gestattet das Öffnen der von der Außenstelle (Türschloss an die Klemmen SE+/SE- angeschlossen und Relaiskontakte C-NC-NO), indem einfach die Taste T, bzw. P betätigt wird, die im Kontextmenü des Rufmoduls erscheint.</p>	
<p>Wurde die Postbotenfunktion aktiviert, können die Uhrzeiten festgelegt werden, zu denen sie aktiv sein soll. Es werden der Reihenfolge nach alle Wochentage beginnend mit MONTAG angegeben. Mit den Tasten ↑ ↓ auswählen, ob die Postbotenfunktion an dem angegebenen Tag aktiviert werden soll und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	

<p>Wurde für den Tag die Postbotenfunktion aktiviert, erscheinen die Uhrzeiten des Beginns und des Endes der Funktion. Mit der Tastatur die Uhrzeit des Beginns eingeben und anschließend die des Endes im Format hh:mm (zulässige Werte 00:00 ÷ 23:59). Die eingegebenen Uhrzeiten mit der Taste OK bestätigen. Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die eingegebene Zahl mit der Taste C des Kontextmenüs gelöscht werden.</p>	
<p>Als Fehler werden übereinstimmende Uhrzeiten des Beginns und des Endes, bzw. die Angabe der Uhrzeit des Endes vor der des Beginns. Im Fall eines Fehlers erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur wird ca. drei Sekunden lang deaktiviert.</p>	
<p>Die Auswahlen der Aktivierung der Postbotenfunktion und der Uhrzeiten der Funktion für die anderen Wochentage wiederholen. Jeder Wochentag ist sowohl hinsichtlich der Aktivierung der Funktion sowohl hinsichtlich der Uhrzeiten von den anderen unabhängig.</p>	
<p>Mit den Pfeiltasten ↑ ↓ das Symbol T oder P auswählen, das über dem rechten Kontextmenü erscheint, um die Verfügbarkeit der Postbotenfunktion anzugeben und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p> <p> <i>Das Symbol erscheint im Display nur zu den Uhrzeiten, zu denen die Postbotenfunktion aktiviert ist.</i></p>	
<p>Mit den Tasten ↑ ↓ auswählen, ob die Spracherzeugungsfunktion aktiviert werden soll und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p> <p>Bei Aktivierung werden die Spracherzeugungsfunktion, die Rufumleitung und das Öffnen der Tür von entsprechenden gesprochenen Meldungen in der eingegebenen Sprache beschrieben.</p>	

<p>Mit den Tasten ↑ ↓ JA auswählen, wenn im System eine ZENTRALE vorhanden ist und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	<table border="1"> <tr> <td>DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN</td> <td>↑↑ OK</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">ZENTRALE</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">EIN</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">AUS</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2"> </td> </tr> </table>	DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN	↑↑ OK	ZENTRALE		EIN		AUS					
DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN	↑↑ OK												
ZENTRALE													
EIN													
AUS													


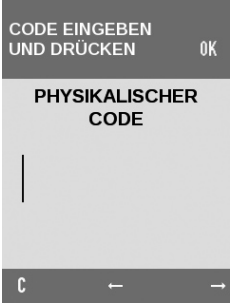
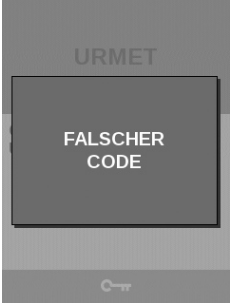

NAMEN


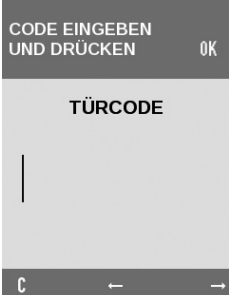

Mit dem Menü der zweiten Ebene NAMEN ist der Zugriff auf die Funktionen zum Eingeben eines neuen Namens, Bearbeiten eines existierenden Namens, Löschen eines Namens aus der Datenbank oder Löschen aller Namen aus der Datenbank möglich.

<p>NAMEN im Hauptmenü auswählen. Es erscheint das seitlich dargestellte Menü. Mit den Tasten ↑ ↓ die jeweilige Funktion auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	<table border="1"> <tr> <td>DURCHSUCHEN MIT AUSWÄHLEN MIT</td> <td>↑↑ OK</td> </tr> <tr> <td colspan="2">NEU</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BEARBEITEN</td> </tr> <tr> <td colspan="2">LÖSCHEN</td> </tr> <tr> <td colspan="2">ALLES LÖSCHEN</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> </td> </tr> </table>	DURCHSUCHEN MIT AUSWÄHLEN MIT	↑↑ OK	NEU		BEARBEITEN		LÖSCHEN		ALLES LÖSCHEN			
DURCHSUCHEN MIT AUSWÄHLEN MIT	↑↑ OK												
NEU													
BEARBEITEN													
LÖSCHEN													
ALLES LÖSCHEN													


Neu

<p>Mit der Tastatur den neuen Namen eingeben (es können auch Sonderzeichen verwendet werden wie bei Mobiltelefonen) und den eingegebenen Namen mit der Taste OK bestätigen Der Name kann bis zu 32 Zeichen umfassen werden. Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die Zahl links vom Cursor mit der Taste C des Kontextmenüs gelöscht werden. Mit ← und → kann der Cursor auf der Folge verschoben werden.</p>	<table border="1"> <tr> <td>NAME EINGEBEN UND DRÜCKEN</td> <td>OK</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">NAME</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2"> </td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>← →</td> </tr> </table>	NAME EINGEBEN UND DRÜCKEN	OK	NAME								C	← →
NAME EINGEBEN UND DRÜCKEN	OK												
NAME													
C	← →												


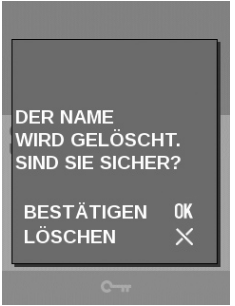
<p>Existiert der Name bereits, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur erweist sich als deaktiviert. Nach ca. drei Sekunden kehrt man automatisch zur vorangegangenen Ansicht zurück, in der das leere Feld erscheint.</p>	 <p>The screenshot shows a grey background with the word 'URMET' at the top. A central box contains the text 'NAME BEREITS VORHANDEN'. At the bottom, there is a 'C' button and a small icon.</p>
<p>Dem soeben eingegebenen Namen den PHYSIKALISCHEN CODE zuordnen, der die Wohnung identifiziert. Der physikalische Code besteht aus fünf Ziffern (XXYYY), wobei</p> <ul style="list-style-type: none"> • XX die Nummer der Steigleitung identifiziert (zulässige Werte 00 ÷ 31). • YYY die Nummer der Wohnung identifiziert (zulässige Werte 000 ÷ 127). <p>Derselbe Code kann unterschiedlichen Namen zugewiesen werden. Mit der Tastatur den physikalischen Code eingeben und mit der Taste OK bestätigen.</p> <p>Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die Zahl links vom Cursor mit der Taste C des Kontextmenüs gelöscht werden. Mit ← und → kann der Cursor auf der numerischen Folge verschoben werden.</p>	 <p>The screenshot shows a grey background with the word 'URMET' at the top. Below it, a box contains 'CODE EINGEBEN UND DRÜCKEN' and 'OK'. The main area is titled 'PHYSIKALISCHER CODE' and has a vertical cursor line. At the bottom, there is a 'C' button and left/right arrow buttons.</p>
<p>Ist der Code falsch, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur wird ca. drei Sekunden lang deaktiviert.</p>	 <p>The screenshot shows a grey background with the word 'URMET' at the top. A central box contains the text 'FALSCHER CODE'. At the bottom, there is a 'C' button and a small icon.</p>
<p>Wurde das Modul darauf konfiguriert, auch logische Codes zu verwenden (siehe Absatz Konfiguration), erscheint die seitlich abgebildete Ansicht. Dem Namen den LOGISCHEN CODE zuordnen, der die Wohnung identifiziert. Der Code besteht aus einer Zahl mit bis zu vier Ziffern (zulässige Werte 1 ÷ 9999).</p> <p>Der gleiche Code kann unterschiedlichen Namen zugeordnet werden, vorausgesetzt, diese haben denselben physikalischen Code. Es ist auch möglich, zwei unterschiedliche logische Codes zuzuordnen, die den gleichen physikalischen Code teilen. Mit der Tastatur den logischen Code eingeben und mit der Taste OK bestätigen.</p> <p>Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die Zahl links vom Cursor mit der Taste C des Kontextmenüs gelöscht werden. Mit ← und → kann der Cursor auf der numerischen Folge verschoben werden.</p>	 <p>The screenshot shows a grey background with the word 'URMET' at the top. Below it, a box contains 'CODE EINGEBEN UND DRÜCKEN' and 'OK'. The main area is titled 'LOGISCHER CODE' and has a vertical cursor line. At the bottom, there is a 'C' button and left/right arrow buttons.</p>

<p>Ist der Code falsch, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur wird ca. drei Sekunden lang deaktiviert.</p>	
<p>Auf Wunsch kann dem Namen ein TÜRCODE zugeordnet werden. Es ist nicht erforderlich, dass jeder Name über einen Türcode verfügt, doch es ist <u>nicht möglich, denselben Code an unterschiedliche Namen zu vergeben</u>. Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die Zahl links vom Cursor mit der Taste C des Kontextmenüs gelöscht werden. Mit ← und → kann der Cursor auf der numerischen Folge verschoben werden.</p>	
<p>Ist der Code falsch, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur wird ca. drei Sekunden lang deaktiviert.</p>	
<p>Der neue Benutzer wird in die Datenbank aufgenommen und man kehrt zum Menü NAMEN zurück.</p>	

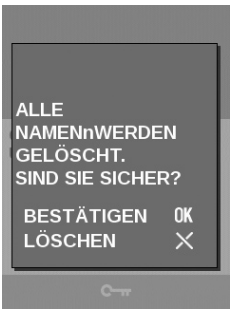
Bearbeiten

<p>Um einen Namen oder die mit diesem verbundenen Parameter zu bearbeiten, mit den Tasten ↑ ↓ den zu bearbeitenden Namen auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Die Vorgehensweise ist die gleiche wie die zum Eingeben eines neuen Namens: Für jeden Parameter werden die bereits gespeicherten Werte angeboten, die direkt durch Betätigen der Taste OK bestätigt, bzw. nach Bedarf geändert werden können.</p>	
--	--

Löschen

<p>Um einen Namen oder die mit diesem verbundenen Parameter zu löschen (physikalischer Code und eventuelle logische Codes und Türcodes), mit den Tasten ↑ ↓ den zu löschenden Namen auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	 <p>NAME AUSWÄHLEN ↑ UND DRÜCKEN OK</p> <p>CHALLIER</p> <p>DELAVAL</p> <p>HICKEY</p> <p>RAFFAELLI</p> <p>UNGARO</p> <p>C </p>
<p>Den Löschvorgang durch Betätigen der Taste OK bestätigen oder durch Betätigen der Taste X abbrechen.</p> <p>ACHTUNG: Der Löschvorgang ist unwiderruflich.</p>	 <p>DER NAME WIRD GELÖSCHT. SIND SIE SICHER?</p> <p>BESTÄTIGEN OK LÖSCHEN X</p>

Alles löschen

<p>Um die gesamte Datenbank der Namen und die mit diesen verbundenen Parameter zu löschen, den Löschvorgang bestätigen, indem die Taste OK betätigt wird oder diesen durch Drücken der Taste X abbrechen.</p> <p>ACHTUNG: Der Löschvorgang ist unwiderruflich.</p>	 <p>ALLE NAMEN WERDEN GELÖSCHT. SIND SIE SICHER?</p> <p>BESTÄTIGEN OK LÖSCHEN X</p>
---	--

TÜRÖFFNER

Mit dem Menü der zweiten Ebene TÜRÖFFNER können maximal 100 nicht mit einem Namen/physikalischen Code verbundene Türcodes konfiguriert werden. Diese Codes können zum Beispiel von den mit der Wartung betrauten Personen zum Betreten des Gebäudes genutzt werden.

Über das Menü ist der Zugriff auf die Funktionen zum Eingeben eines neuen Codes, Bearbeiten eines existierenden Codes, Löschen eines Codes aus der Datenbank oder Löschen aller Code aus der Datenbank möglich.

TÜRÖFFNER im Hauptmenü auswählen. Es erscheint das seitlich dargestellte Menü. Mit den Tasten **↑** **↓** die jeweilige Funktion auswählen und die Auswahl mit der Taste **OK** bestätigen.

DURCHSUCHEN MIT **↑↓**
AUSWÄHLEN MIT **OK**

NEU

BEARBEITEN

LÖSCHEN

ALLES LÖSCHEN

Neu

Mit der Tastatur den TÜRCODE eingeben und mit der Taste **OK** bestätigen. Der Code muss aus vier Zahlen bestehen (zulässige Werte 0001 ÷ 9999). Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die Zahl links vom Cursor mit der Taste **C** des Kontextmenüs gelöscht werden. Mit **←** und **→** kann der Cursor auf der numerischen Folge verschoben werden.

CODE EINGEBEN
UND DRÜCKEN **OK**

TÜRCODE


C ← →

Wird ein bereits existierender Code bestätigt, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur wird ca. drei Sekunden lang deaktiviert.

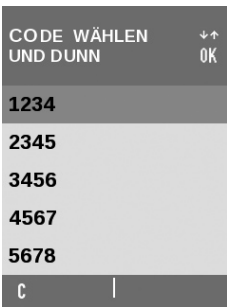
URMET

**CODE BEREITS
VORHANDEN**

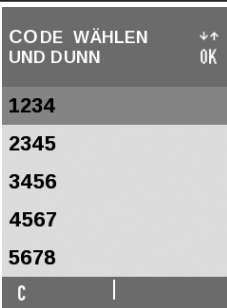
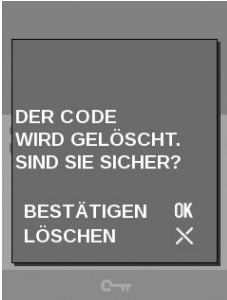
C

<p>Hat der Code eine falsche Länge, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur wird ca. drei Sekunden lang deaktiviert.</p>	
<p>Der neue Code wird in die Datenbank aufgenommen und man kehrt zum Menü TÜRÖFFNER zurück.</p>	

Bearbeiten

<p>Um einen Code zu bearbeiten, diesen mit den Tasten ↑ ↓ auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Die Vorgehensweise ist die gleiche wie die zum Eingeben eines neuen Codes:</p>	
--	--

Löschen

<p>Um einen Code zu löschen, diesen mit den Tasten ↑ ↓ auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	
<p>Den Löschvorgang durch Betätigen der Taste OK bestätigen oder durch Betätigen der Taste X abbrechen. ACHTUNG: Der Löschvorgang ist unwiderruflich.</p>	

Alles löschen

Um alle Türcodes zu löschen, den Löschvorgang durch Betätigen der Taste **OK** bestätigen oder mit der Taste **X** abbrechen.

ACHTUNG: Der Löschvorgang ist unwiderruflich.

ALLE CODES
WERDEN
GELÖSCHT.
SIND SIE SICHER?

BESTÄTIGEN OK
LÖSCHEN X



SCHLÜSSEL

Mit dem Menü der zweiten Ebene SCHLÜSSEL ist es möglich, einen neuen Transponder-Schlüssel einzulesen, einen eingelesener Schlüssel zu löschen oder alle eingelesenen Schlüssel aus dem Rufmodul zu löschen.

SCHLÜSSEL aus dem Hauptmenü auswählen. Es erscheint das seitlich dargestellte Menü. Mit den Tasten **↑** **↓** die jeweilige Funktion auswählen und die Auswahl mit der Taste **OK** bestätigen.

DURCHSUCHEN MIT ↑↑
AUSWÄHLEN MIT OK

NEU

LÖSCHEN

ALLES LÖSCHEN



Neu

Den einzulesenden Transponder-Schlüssel neben dem Schlüsselleser des Rufmoduls positionieren. Ist der Schlüssel eingelesen, erscheint zwei Sekunden lang ein Pop-up-Fenster mit der Meldung "SCHLÜSSEL GESPEICHERT". Den Vorgang für alle einzulesenden Schlüssel wiederholen.


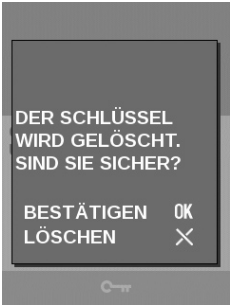
URMET

SCHLÜSSEL
GESPEICHERT



<p>Am Ende des Vorgangs die Taste OK betätigen, um die Einlesephase zu verlassen und zum vorangegangenen Menü zurückzukehren.</p>	
<p>Wurde der Schlüssel bereits eingelesen, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur wird ca. drei Sekunden lang deaktiviert.</p>	

Löschen

<p>Um einen Transponder-Schlüssel zu löschen, diesen mit den Tasten ↑ ↓ auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	
<p>Den Löschvorgang durch Betätigen der Taste OK bestätigen oder durch Betätigen der Taste X abbrechen.</p> <p>ACHTUNG: Der Löschvorgang ist unwiderruflich.</p>	

Alles löschen

Um alle Transponder-Schlüssel zu löschen, den Löschvorgang durch Betätigen der Taste **OK** bestätigen oder mit der Taste **X** abbrechen.

ACHTUNG: Der Löschvorgang ist unwiderruflich.

ALLE SCHLÜSSEL
WERDEN
GEKLÖSCHT.
SIND SIE SICHER?

BESTÄTIGEN OK
LÖSCHEN X

C-FF

RESET

Mit dem Menü der zweiten Ebene RESET können die werkseitigen Werte wieder hergestellt werden (nur die Konfigurationsparameter, bzw. die in der Parametertabelle aufgeführten). Die Datenbanken der Benutzer, der Transponder-Schlüssel und der Türcodes werden nicht gelöscht.

RESET im Hauptmenü auswählen. Es erscheint die seitlich dargestellte Ansicht. Das Passwort **1000** eingeben und zum Bestätigen die Taste **OK** betätigen.

PASSWORT EING.
UND DRÜCKEN OK

RESET

C

Die Taste **OK** betätigen, um den Reset-Vorgang zu bestätigen oder **X**, um ihn abzubrechen und zum Hauptmenü zurückzukehren

SYSTEM JETZT NEU
STARTEN?

BESTÄTIGEN OK
LÖSCHEN X

C-FF

PROGRAMMIERUNG ÜBER BLUETOOTH

Alternativ zur direkt auf dem Rufmodul ausgeführten Programmierung kann das Modul über einen PC, bzw. ein mobiles Gerät (Tablet oder Mobiltelefon) mit Bluetooth-Schnittstelle und spezieller Software programmiert werden.

Die Software kann im Bereich Download\Software der Website www.urmet.com heruntergeladen werden. Die Anweisungen zur Programmierung über Bluetooth und die damit verbundenen Vorgehensweisen sind in der zur Software gehörenden Bedienungsanleitung enthalten.

Ist die Bluetooth-Verbindung aktiv, wird die Tastatur des Rufmoduls deaktiviert, ausgenommen die Taste **X**, die es gestattet, den Vorgang der Fernprogrammierung vom Rufmodul aus zu unterbrechen.

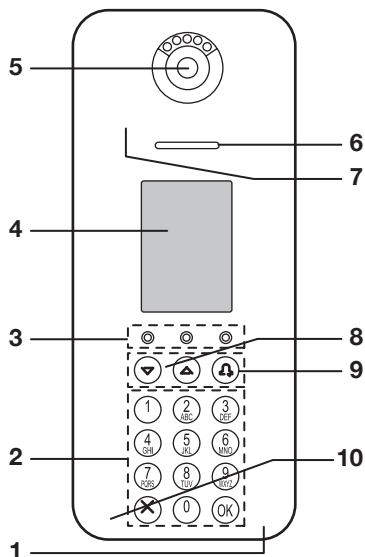
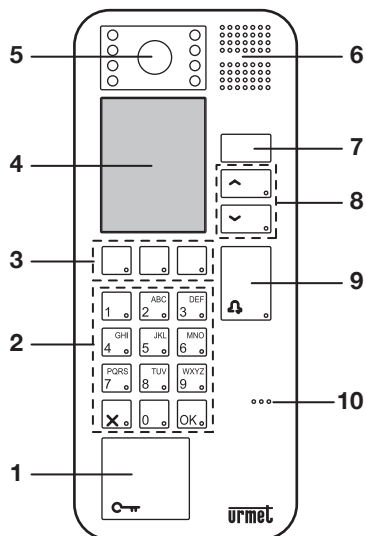
ACHTUNG: Diese asynchrone Unterbrechung erzeugt unvorhersehbare Ergebnisse auf den im Rufmodul gespeicherten Daten (man denke zum Beispiel an eine Unterbrechung während des Herunterladens von Daten). Sie ist nur in Fällen wirklicher Notwendigkeit vorgesehen.

TECHNISCHE DATEN

Betriebsspannung (LINE	36 – 48 Vcc
Betriebsspannung (+ -)	36 – 38 Vcc
Stromaufnahme im Ruhezustand (Standby)	max. 130 mA
Max. Aufnahme (Videogespräch)	200 mA
Türschlossausgang (SE+ SE-)	Haltestrom: max. 270 mA Max. Belastung: 15 VA
Relaiskontakte C, NC, NO	max. schaltbare Spannung: 30 Vcc/Vca Max. schaltbarer Strom: 3,5 A Max. schaltbare Belastung: 40 VA – 25 W
Relaiskontakt SE2 (Zufahrt)	max. schaltbare Spannung: 30 Vcc/Vca Max. schaltbarer Strom: 200 mA
ILA	Gesprächsausgang für Hörbehinderte europäisches Gesetz SOCU0611477A
Max. Abstand Türöffnertaste – Rufmodul	25 m, Kabelquerschnitt 1,5 mm ²
Max. Abstand Tür-offen-Sensor – Rufmodul	50 m, Kabelquerschnitt 1,5 mm ²
Temperatur	-10 ÷ +50 °C
Konformität	EN 61000-6-3, EN 61000-6-1

BENUTZERABSCHNITT

BESCHREIBUNG DES RUFMODULS

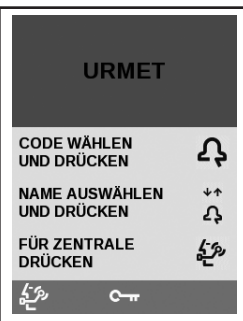



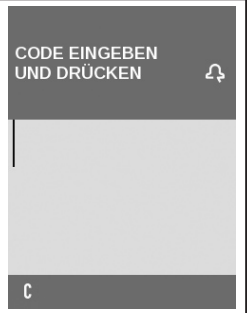
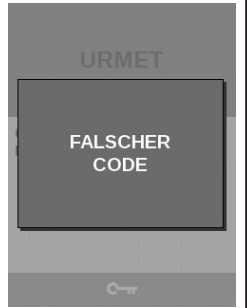


- 1 - Lesegerät Transponder-Schlüssel
- 2 - Tastatur
- 3 - Kontexttasten mit dynamischer Konfiguration. Das Symbol über der Taste gibt die verfügbare Funktion an
- 4 - Farb-Display 320 x 240 Pixel
- 5 - Kamera mit LED-Beleuchtung
- 6 - Lautsprecher
- 7 - IR-Anwesenheitssensor
- 8 - Suchtasten \uparrow \downarrow
- 9 - Ruftaste \hookrightarrow
- 10 - Mikrofon





BEDIENUNG DES RUFMODULS

ANRUF ÜBER PHYSIKALISCHEN ODER LOGISCHEN CODE

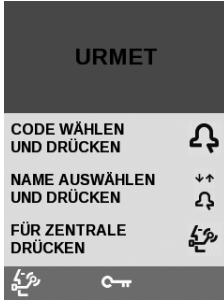

Die seitliche Abbildung zeigt das Aussehen der Startansicht des Rufmoduls. Die Menüpunkte "NAME AUSWÄHLEN UND DRÜCKEN" und "FÜR ZENTRALE DRÜCKEN" sind jeweils nur zu sehen, wenn Namen in das Verzeichnis eingegeben wurden und eine Sprechanlagenzentrale auf dem Rufmodul konfiguriert wurde.



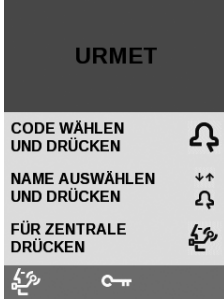
<p>Den Code auf der Tastatur eingeben. Es erscheint die seitlich dargestellte Ansicht.</p> <p>Die Taste  betätigen, um den Anruf auszuführen.</p> <p>Die Taste C gestattet das Löschen eventueller Eingabefehler.</p>	
<p>Ist der eingegebene Code falsch, erscheint 2 Sekunden lang eine Ansicht mit einer Fehlermeldung.</p>	
<p>Während des Anrufs erscheint auf dem Display die seitlich angezeigte Bestätigung.</p>	
<p>Ist die Leitung besetzt oder die Innenstelle befindet sich in einem anderen Gespräch, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	

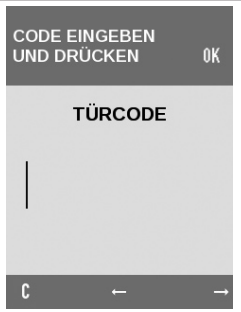
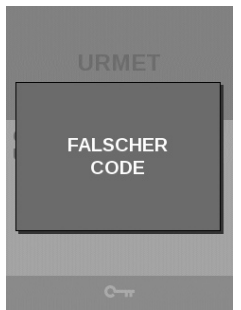


<p>Antwortet die Innenstelle nicht innerhalb von 60 Sekunden, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	
<p>Aktiviert die Innenstelle die Kommunikation, begibt sich das Rufmodul in den Gesprächsmodus und auf dem Display erscheint die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	
<p>Wenn die Innenstelle die Tür öffnet, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	
<p>Unterbricht die Innenstelle den Gesprächsmodus, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	

ANRUF ÜBER NAMEN




<p>Die seitliche Abbildung zeigt das Aussehen der Startansicht des Rufmoduls. Der Menüpunkt "FÜR ZENTRALE DRÜCKEN" ist nur vorhanden, wenn auf dem Rufmodul eine Sprechanlagenzentrale konfiguriert wurde.</p>	
<p>Mit den Tasten den Namen auswählen und die Taste [Glocke] betätigen, um den Anruf auszuführen. Wird die Taste länger als eine Sekunde gedrückt gehalten, läuft die Namensliste schnell durch.</p> <p>Die Suche kann mit der Tastatur beschleunigt werden. Nachdem die ersten Zeichen des Namens eingegeben wurden, diesen mit den Tasten aus der eingeblendeten Liste auswählen und die Taste drücken, um den Anruf auszuführen. Die Taste C gestattet das Löschen eventueller Eingabebefehle.</p>	
<p>Die Verwaltung der Gespräche und der Besetztbedingungen ist die gleiche wie die des Anrufs per Code, auf die wegen Einzelheiten verwiesen wird.</p>	

ÖFFNEN DER TÜR MIT TÜRCODE

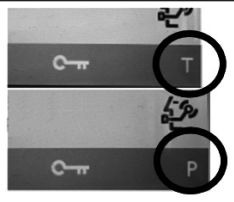
<p>Die seitliche Abbildung zeigt das Aussehen der Startansicht des Rufmoduls. Die Menüpunkte "NAMEN AUSWÄHLEN UND DRÜCKEN" und "FÜR ZENTRALE DRÜCKEN" sind jeweils nur zu sehen, wenn Namen in das Verzeichnis eingegeben wurden und eine Sprechanlagenzentrale auf dem Rufmodul konfiguriert wurde.</p> <p>Einmal die Taste betätigen.</p>	
--	---

<p>Den jeweiligen TÜRCODE eingeben und mit der Taste OK bestätigen. Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die Zahl links vom Cursor mit der Taste C des Kontextmenüs gelöscht werden. Mit ← und → kann der Cursor auf der numerischen Folge verschoben werden. Mit der Taste X kann man zur Startansicht zurückkehren.</p>	
<p>Ist der eingegebene Code falsch, erscheint 2 Sekunden lang eine Ansicht mit einer Fehlermeldung.</p>	
<p>Ist der eingegebene Code korrekt, wird verlangt, die Taste 1 oder die Taste 2 zu betätigen, um die zu öffnende Tür auszuwählen (normalerweise 1 = Eingangstür, 2 = Einfahrtstor).</p>	
<p>Das Rufmodul aktiviert das Öffnen der Tür. Auf dem Display erscheint die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	



ÖFFNEN DER TÜR MIT TRANSPONDER-SCHLÜSSEL

<p>Um die Tür mit dem Transponder-Schlüssel zu öffnen, den Schlüssel am Lesegerät des Rufmoduls vorbeiführen. Der Vorgang kann auch erfolgen, wenn ein Gespräch mit einer Innenstelle im Gang ist. Ist der Schlüssel nicht gültig, erscheint zwei Sekunden lang die seitlich abgebildete Ansicht.</p>	 <p>The display shows the text 'URMET' at the top, followed by 'ZUGRIFF VERWEIGERT' in a dark box. Below the box is a white icon of a key with a diagonal slash through it. At the bottom of the display is a small 'C-TT' logo.</p>
<p>Ist der Schlüssel gültig, wird verlangt, die Taste 1 oder die Taste 2 zu betätigen, um die zu öffnende Tür auszuwählen (normalerweise 1 = Eingangstür, 2 = Einfahrtstor).</p>	 <p>The display shows the text 'EINGEBEN' at the top. Below it are two options: '1' with a key icon and '2' with a key icon. At the bottom of the display is a small 'C-TT' logo.</p>
<p>Das Rufmodul aktiviert das Öffnen der Tür, auf dem Display erscheint die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	 <p>The display shows the text 'URMET' at the top, followed by 'TÜR GEÖFFNET' in a dark box. Below the box is a white icon of an open door. At the bottom of the display is a small 'C-TT' logo.</p>

ÖFFNEN DER TÜR FÜR DEN POSTBOTEN


<p>Einmal die Taste T oder P drücken, die in der Konfigurationsphase ausgewählt wurde. Die Taste erscheint nur während der für die Postbotenfunktion aktivierten Zeiten.</p>	 <p>A close-up photograph of a control panel. The panel has three buttons: a key icon, 'T', and 'P'. The 'T' and 'P' buttons are circled in red. The key icon button is also visible.</p>
--	---

ANRUF AN DIE ZENTRALE

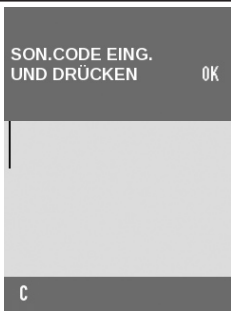
<p>Die seitliche Abbildung zeigt das Aussehen der Startansicht des Rufmoduls. Der Menüpunkt "NAME AUSWÄHLEN UND DRÜCKEN" ist nur zu sehen, wenn Namen in das Verzeichnis eingegeben wurden. Einmal die Taste , um mit der Zentrale verbunden zu werden.</p>	 <p>The image shows the URMET interface for calling the central unit. It features a dark header with the text "URMET". Below the header, there are three menu options, each with a corresponding icon: "CODE WÄHLEN UND DRÜCKEN" with a phone icon, "NAME AUSWÄHLEN UND DRÜCKEN" with a phone icon and a double arrow icon, and "FÜR ZENTRALE DRÜCKEN" with a phone icon and a double arrow icon. At the bottom, there is a dark bar with a phone icon and a "C" icon.</p>
--	--




SELBSTEINSCHALTUNG

Von der Innenstelle aus kann die Kamera der Außenstelle aktiviert werden. Der Modus Selbsteinschaltung wird in der technischen Anleitung von 2Voice genauer beschrieben und kann von der Website www.urmet.com heruntergeladen werden. Bei der einfachen Selbsteinschaltung werden die LEDs der Kamera nicht eingeschaltet und das im Display gezeigte Bild wird nicht geändert.

<p>Wird von der Innenstelle aus die Gesprächstaste gedrückt, um ein Gespräch (Audio/Video) zu beginnen, schalten sich die LEDs ein und auf dem Display wird das folgende Bild eingeblendet:</p>	 <p>The image shows the URMET interface with the status "VERBUNDEN" (Connected). The header "URMET" is at the top. Below it, the word "VERBUNDEN" is displayed in large, bold letters. Underneath, there is a large icon of a telephone handset with a signal wave emanating from it, indicating a connection.</p>
<p>Um die Kommunikation vom Rufmodul aus zu unterbrechen und zur Hauptseite zurückzukehren, die Taste X betätigen.</p>	

SPEZIALCODES

<p>Um einen Spezialcode zu versenden, zweimal schnell die Taste 0 drücken. Es erscheint die seitlich dargestellte Ansicht. Den Spezialcode zwischen 0 und 254 eingeben und mit der Taste OK bestätigen. Die Taste C gestattet das Löschen eventueller Eingabebefehler.</p>	 <p>The image shows the URMET interface for entering special codes. The header "URMET" is at the top. Below it, the text "SON.CODE EING. UND DRÜCKEN" is displayed, followed by "OK" on the right. At the bottom, there is a dark bar with a "C" icon.</p>
---	--

<p>Liegt der Code in diesem Intervall [0÷254], erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p> <p> <i>Der erfolgte Versand des Codes garantiert nicht die Gewissheit, dass der Befehl ausgeführt wurde.</i></p>	
<p>Liegt der Code nicht in diesem Intervall, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	

WARTUNG

Das Display und die durchsichtige Schutzvorrichtung der Kamera mit einem leicht angefeuchtetem Tuch reinigen. Keine scheuernden Produkte, Lösungsmittel oder Seifenlösungen verwenden.

DS 1083-044

URMET S.p.A.
10154 TORINO (ITALY)
VIA BOLOGNA 188/C

Telef. +39 011.24.00.000 (RIC. AUT.)
Fax +39 011.24.00.300 - 323

urmet

LBT 8939

Area tecnica
servizio clienti +39 011.23.39.810
<http://www.urmet.com>
e-mail: info@urmet.com