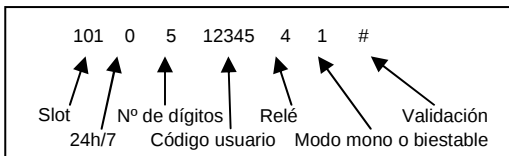
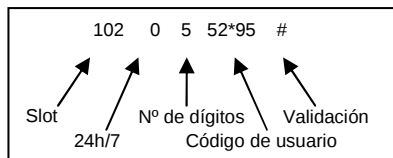


Secuencia normal / larga:



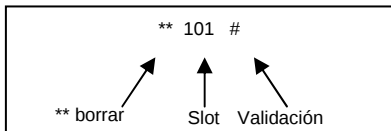
Nota, cuando se introduce una secuencia válida, el código de acceso antiguo es reemplazado por otro nuevo.

Secuencia corta:



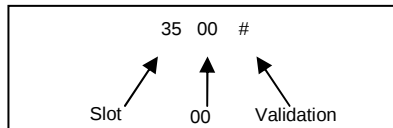
En este caso, el código se establece para el relé 1 en modo monoestable.

Borrar un código de acceso



Solo se borra este slot. Si el mismo código existe para diferentes slots (diferentes relés), todos los slots serán borrados.

Borrar todos los códigos



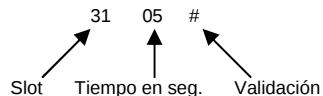
Todos los códigos se borran. El código maestro y el tiempo de activación del relé no se modifican.

Tiempo de activación del relé

El relé puede trabajar en modo monoestable (modo normal: relé activado por x seg.) o modo biestable (relé activado hasta que se introduce un segundo código biestable válido)

Para cada código de acceso, podemos elegir el modo mono o biestable. Introducir 00 para elegir el modo biestable.

Slot	Relé
31	Relé 1
32	Relé 2
33	Relé 3
34	Relé 4



Kpad 2 relés

Guía de instalación y uso

I- Descripción general

El teclado puede trabar en monoestable (pulso) or biestable (cada vez que se introduce un código, cambia la salida activa / no activa / activa / . . .)

El código de acceso puede contener de 3 a 8 caracteres.

Kpad tiene retroiluminación azul en los pulsadores.

Hay tres leds. Verde, rojo y amarillo. El amarillo es gestionado por el Kpad. Los otros dos leds son alimentados por señales de entrada.

Especificaciones	
Alimentación / consumo	12 a 24 V = 250 mA / 12 to 24 V ~ 3VA
Temperatura de funcionamiento	-20°C a + 60°C
Salidas	2 relés (8A y 1 A)
Montaje	De superficie
Tiempo de activación	01 a 99 seg. / 00 (biestable)
Retroiluminación	Leds azules
Led amarillo	Activado por el teclado
Led verde	Activado por una entrada (2 terminales : - and + 12/24 Volts)
Led rojo	Activado por una entrada (2 terminales : - and + 12/24 Volts)
Zumbador	Activado por el teclado
Entrada RTE (request to exit)	Relé 1
Clock input	1
Numero de códigos de acceso	100
Grupo de códigos de acceso	3 (permanente / activo cuando la entrada de reloj está presente / activo cuando la entrada de reloj no está presente)
Numero de dígitos	3 a 8 (incluidos * y #)
Tamper	Estándar (contactos SW1 SW2)
	Ip65
CE	EN 55022:2010 /EN 55024:2010/ IEC 60529/IP65

Montaje/Desmontaje:

Retirar primero la caja exterior, sacar el teclado de su base y utilizaar la tira de silicona en su parte superior. Poner el teclado de nuevo en su base, presionar con firmeza para asegurarse de que la junta de silicona se adhiere completamente a la caja posterior.

IP 65

Con el fin de mantener las especificaciones IP 65 a prueba de agua, asegúrese de poner silicona en los cables (en la entrada de la caja). De esa manera, se cierra herméticamente.

II- Modo de funcionamiento

El led amarillo está normalmente apagado, solo el led azul está encendido.

Cuando se pulsa un botón, el led amarillo se enciende (pulse). Cuando se introduce un código valido, el led amarillo se enciende durante el tiempo de activación (o 1 seg. Cuando el código es biestable)

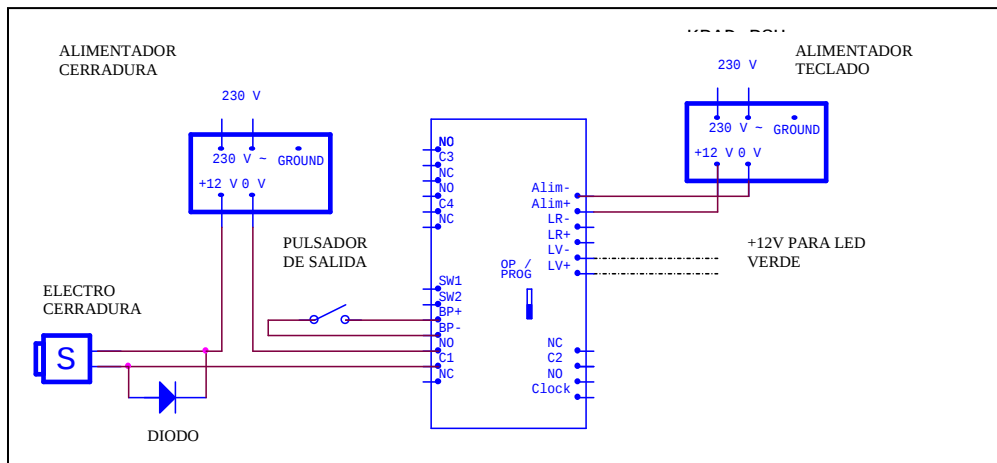
Importante:

Un código no puede usarse al mismo tiempo como maestro y como código de usuario pero puede ser usado para diferentes relés. Cuando se introduce un código válido el teclado comprueba todos los slots. Por ejemplo, 5678 es programado para abrir una puerta (slot 101) y 4567 es programado para abrir una segunda puerta (slot 102) y para encender una luz (slot 103)

Cuando se introduce un código biestable, el relé correspondiente se activa y permanece activo hasta que se introduce el mismo u otro código biestable.

Por ejemplo, cuando se introduce 1212 (bistable), se abre la cerradura y permanece abierta. Si alguien teclea un código monoestable válido, el led el zumbador se activan como corresponde y la puerta permanece abierta.

Cuando se introduce 1212 u otro código biestable, la puerta se cierra de nuevo.



Zumbador.

Cuando se presiona una tecla se emite un pitido corto.

Cuando se introduce un código válido se emite un pitido largo (monoestable o biestable)

Nota : Terminales NO, C4, NC no existen en los teclados de uno o dos relés.

III- Programación

Hay dos formas de acceder al modo de programación. El código maestro es útil para programar el teclado sin necesidad de ninguna otra herramienta.

Si el código maestro se pierde, un puente en la parte trasera del teclado permita pasar de op (modo operación) a mast (modo maestro).

Cuando un usuario introduce el código maestro, el teclado entra en modo programación hasta que el usuario sale de este modo o hasta que pasan 30 segundos sin realizar ninguna acción.

Zumbador

Cuando se entra en programación se emiten dos pitidos (por puente o código maestro).

Cuando se pulsa una tecla se emite un pitido breve.

Dos pitidos breves confirman que la secuencia de programación es correcta y cuatro si no lo es.

Memoria

Slot	Descripción
00	Código maestro (3 a 8 dígitos)
31	Relé 1 release time (00 = biestable, 01 a 99 seg)
32	Relé 2 release time (00 = biestable, 01 a 99 seg)
33	Relé 3 release time (00 = biestable, 01 a 99 seg)
34	Relé 4 release time (00 = biestable, 01 a 99 seg)
35	Borra un código de acceso
101 a 200	Códigos de acceso (3 a 8 dígitos)

Perfiles horarios

La entrada CLK sirve para configurar perfiles horarios. Es necesario un dispositivo externo para activar o desactivar esta entrada.

Por ejemplo, el código '1234' funciona 24h/7 y el código '4321' funciona solo durante una parte del día. Esto quiere decir que es necesario un módulo de reloj externo.

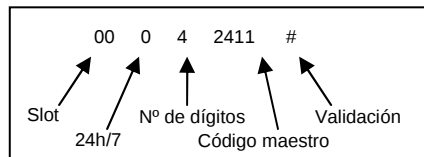
Los códigos de acceso pueden funcionar con diferentes perfiles horarios.

0	24h/7
1	Activo cuando la entrada de reloj está activada
2	Activo cuando la entrada de reloj no está activada

Secuencias de programación

Cambiar el código maestro

Hay un solo código maestro por cada teclado. Por defecto es 0000. No se puede quitar, solo se puede cambiar por otro nuevo.



Los dos primeros caracteres indican el slot. 00 indica que se trata del código maestro.

El tercer dígito puede ser:

- 0 => el código es permanente
- 1 => el código tiene acceso solo cuando la entrada de reloj está activada (contacto cerrado)
- 2 => el código tiene acceso solo cuando la entrada de reloj no está activada (contacto abierto)

El cuarto dígito indica el número de caracteres.

Los siguientes caracteres forman el código maestro.

valida la secuencia. Si es correcta, el led amarillo parpadea dos veces y el zumbador emite dos pitidos.

Nota. Básicamente, un código maestro tiene que ser permanente, pero no queremos gestionar dos secuencias de programación diferentes para los códigos maestro y de usuario.

Añadir o cambiar códigos de usuario

Hay dos maneras de añadir o cambiar un código de usuario: El corto y el largo.

El corto está diseñado para funcionar con el relé 1 y modo monoestable.

El largo permite seleccionar el relé y elegir el modo biestable.

Se pueden programar hasta 100 códigos de usuario. El primer slot es el 101, el ultimo es el 200.