

K-PAD WIRELESS
Instalación y Guía de usuario**Visión de conjunto**

El Wireless K-PAD es un teclado que funciona en 868MHz. La energía es suministrada por 2 baterías por lo que no se necesita cableado. Este teclado debe combinarse con nuestro producto Easy Door Receiver (versión mínima de firmware FV1050) que tiene 2 relés o un receptor IPassan RF. Cuando desee administrar 4 relés con el K-PAD inalámbrico, debe usar 2 receptores.

Los códigos de acceso pueden contener de 3 a 8 caracteres, incluidos * y #. Por ejemplo, los códigos PIN pueden ser 2 * 635 o # 658.

Kpad tiene botones azules de luz de fondo, tres LED en el frente.

El amarillo es administrado por el teclado. Está APAGADO en modo de espera, parpadea cada vez que se presiona un botón y permanece encendido en caso de que el código PIN sea correcto durante el tiempo de liberación de la puerta.

- En el modo de programación, funciona al revés: permanece encendido y se apaga con cada pulsación de botón (parpadea).

Quando la programación es correcta, parpadea dos veces mientras que una incorrecta conduce a 4 parpadeos.

- El zumbador y la luz de fondo del botón se pueden desactivar. Esto aumenta la vida útil de la batería.
- El LED verde y rojo no se gestionan en esta versión del teclado.

CARACTERISTICAS	
Alimentación	2 Baterías 1.5V AAA
Duración Batería	12 Meses
Temp. Funcionamiento	-20°C a + 60°C
Salidas	1 relé 8A / 2 relés (8A and 1 A)
Montaje	Montaje Superficie
Tiempo Activación Relé	01 a 99 s
Luz Fondo	Azul LED
Buzzer	Activado por el K-Pad
RTE Entrada pulsador	Relé 1
Nº Códigos Acceso	100
Nº de Dígitos Cod. Acceso	3 to 8 (incluido * y #)
Tamper	Acelerómetro
Protección IP	IP 65

Montaje / desmontaje:

Después de quitar al principio la caja externa, luego retire el teclado de su base utilizando la correa de silicona en la parte superior. Una vez que la base esté fija en la pared y antes de volver a colocar el teclado, asegúrese de quitar la correa plástica de las baterías y presione firmemente para asegurarse de que el sello de silicona se adhiera completamente a la caja posterior.

Modo operativo

Por defecto, el LED amarillo y la luz de fondo azul están apagados.

Cuando se presiona un botón, la luz de fondo azul se enciende (si está activada). Una vez que se ingresa un código válido, se enciende el led amarillo.

Importante:

Un mismo código no se puede usar como código maestro y código de usuario.

Zumbador.

Se emite un breve pitido cuando se presiona un botón. Se genera un pitido largo cuando se ingresa un código válido.

III- Programación

Dos formas autorizan el acceso al modo de programación. Un código maestro es útil para configurar el teclado sin ninguna herramienta. Si el código maestro se ha perdido, un jumper en la parte posterior del teclado se puede mover de op (modo de operación) a master (modo maestro).

Cuando un usuario ingresa el código maestro, el teclado pasa al modo de programación hasta que el usuario abandona este modo o hasta que no se haya realizado ninguna acción durante 30 segundos.

Zumbador

Se generan dos pitidos cortos cuando el teclado pasa al modo de programación (código de salto o maestro). Se emite un breve pitido cuando se presiona un botón.

Se generan dos pitidos cortos cuando una secuencia de programación es correcta.

Se generan cuatro pitidos cortos cuando una secuencia de programación no es correcta.

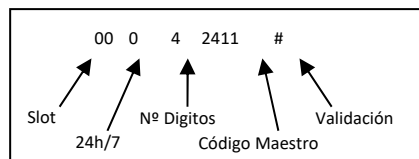
Organización de la memoria

Slot	Descripción
00	Código Maestro(Entre 3-8 Dígitos)
35	Borrar todos los codigos de acceso
36	Activar/Desactivar Buzzer
37	Activar/Desactivar Luz Teclado
38	Activar/Desactivar Tamper
101 to 200	Códigos Acceso (Entre 3-8 Dígitos)

Secuencias de programación

Cambiar el código maestro

Solo hay un código maestro por teclado. Por defecto, está configurado a 0000. No hay ninguna posibilidad de eliminarlo, solo para cambiarlo configurando uno nuevo.



Los dos primeros caracteres indican la ranura. 00 significa código maestro. El tercer dígito podría ser:

- 0 => el código es permanente
- 1 y 2 => no gestionados

El cuarto dígito establece el número de caracteres.

Los siguientes personajes son el código maestro.

es necesario para validar la secuencia. Si es correcto, el led amarillo parpadeará dos veces y el zumbador generará dos pitidos.

Nota. Básicamente, un código maestro debe ser permanente, pero no queremos administrar dos secuencias de programación diferentes para los códigos maestros y de usuario.

Agregar / cambiar un código de usuario

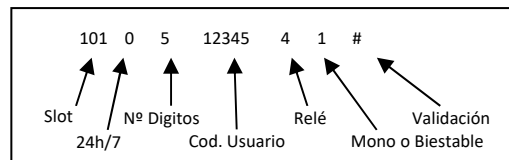
Hay dos formas de agregar / cambiar un código de usuario: el corto y el largo.

El corto está diseñado para el rele 1.

El largo autoriza a elegir el rele.

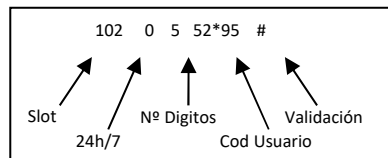
Se pueden configurar hasta 100 códigos de usuario en los teclados. La primera ranura es 101, la última es 200.

Secuencia normal / larga:



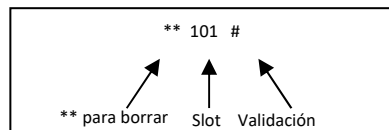
Tenga en cuenta que cuando se ingresa una secuencia válida, el código de acceso anterior se reemplaza por el nuevo.

Secuencia corta:



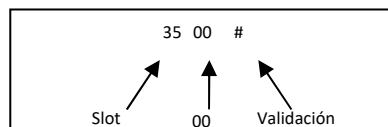
En este caso, el código se configura automáticamente para el relé 1 y el modo monoestable.

Eliminar un código de acceso



Solo esta ranura se borra. Si existe el mismo código de acceso en varias ranuras (diferentes relés), todas las ranuras deben ser eliminadas.

Eliminar todos los códigos de acceso

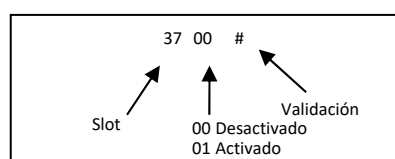


Todos los códigos de acceso son eliminados. El código maestro y el tiempo de liberación del relé no se modifican.

Tiempo de liberación del relé
Configurado en el receptor.

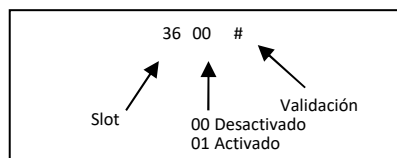
Luz de fondo

Para aumentar la vida útil de las baterías, es posible desactivar la luz de fondo. Se puede ingresar la siguiente secuencia de programación para encender / apagar la luz de fondo.



Zumbador encendido / apagado

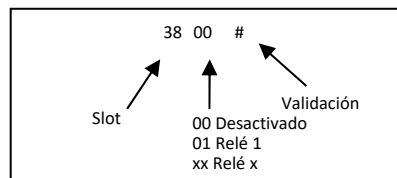
Es posible apagar el zumbador, por lo que aumenta el tiempo de vida de las baterías. La siguiente secuencia de programación debe ingresarse para activar / desactivar el zumbador.



Manipulación

El teclado de RF usa un acelerómetro para poder enviar un cuadro de RF en caso de vandalismo.

Con la siguiente secuencia, el usuario configura el relé para ser activado en caso de manipulación. Esto significa que un relé debe estar dedicado a esta característica.



Esta secuencia debe configurarse cuando el teclado está fijo en su posición final para determinar su punto de referencia.

Combinación entre el teclado y el Easy Door Receptor

El K-PAD inalámbrico se considera como un control remoto para el receptor. Para agregar el teclado en el receptor:

- 1- Mueva el dipswitch 1 del receptor a ON para ingresar al modo de programación. El receptor emitirá dos pitidos.
- 2- Escriba el código maestro en el teclado. El receptor emitirá un pitido y luego agregará con éxito el teclado.
- 3- Mueva el dipswitch 1 a OFF

NOTA: el receptor puede gestionar hasta 10 códigos maestro

Al encender el conmutador Dip 6 del receptor, puede elegir qué relés se activarán, dependiendo de la programación del código de acceso en el teclado. Esta función se usa en un sitio donde hay 1 teclado para 2 receptores:

- Dips 6 OFF (de forma predeterminada): el receptor administrará el código de acceso configurado para el relé 1 y 2
- Dipswitch 6 ON: el receptor administrará el código de acceso configurado para el relé 3 y 4

INFORMACIÓN SOBRE LA LEGISLACIÓN DE ARMONIZACIÓN DE LA UNIÓN

FDI MATELEC, como fabricante, declara bajo su exclusiva responsabilidad que el RF K-PAD ref GB-060-318 cumple con la legislación pertinente de armonización de la Unión:

RED 2014/53/EU – CEM 2014/30/EU – ROHS 2011/65/EU

Esta declaración está completamente disponible bajo petición en sales@fdimatelec.com o en nuestro sitio web www.fdimatelec.com bajo este número de pieza del producto.

Puede descargar la Declaración de conformidad en: <https://www.aprimatic.es/documentacion/documentacion-tecnica/declaracion-de-conformidad/>

GESTIÓN DEL FIN DE LA VIDA DEL PRODUCTO

No tire este producto con la basura doméstica. Utilice sus puntos de recogida de reciclaje locales para asegurarse de que este producto se recicla correctamente.