

MANUAL DE USUARIO USER'S MANUAL MANUEL D'UTILISATION BENUTZE
 MANUAL DO USUÁRIO MANUAL DE USUÁRIO USER'S MANUAL MANUEL D'
 HANDBUCH MANUAL DO USUÁRIO MANUAL DE USUARIO USER'
 UTILISATION BENUTZERHANDBUCH MANUAL DO USUÁRIO MA
 NUAL MANUEL D'UTILISATION BENUTZERHANDBUCH MANUAL
 INSTALADOR INSTALLER'S MANUAL MANUEL D'INSTALLATION
 ONSHANDBUCH MANUAL DO INSTALADOR MANUAL DE INSTAL
 S MANUAL MANUEL D'INSTALLATION INSTALLATIONSHANDBUC
 H INSTALADOR MANUAL DE INSTALADOR INSTALLER'S MANUA
 NSTALLATION INSTALLATIONSHANDBUCH MANUAL DO INSTALA
 USUARIO USER'S MANUAL MANUEL D'UTILISATION BENUTZE

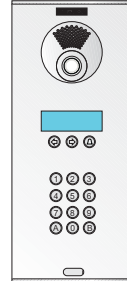
VDS & BUS2 SYSTEM

PLACAS DIRECT y DIGITAL

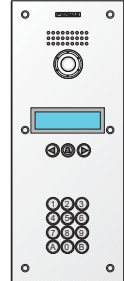
DIRECT & DIGITAL PANELS

PLATINES DIRECT ET DIGITAL

DIRECT UND DIGITAL TÜRSTATIONS



cityline



marine

MANUAL DE PROGRAMACIÓN

PROGRAMMING MANUAL

MANUEL PROGRAMATION

PROGRAMMIERUNG HANDBUCH

ESPAÑOL

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

Código 97486d V02_12

Publicación técnica de carácter informativo editada por FERMAX ELECTRONICA S.A.E.
FERMAX ELECTRONICA S.A.E., en su política de mejora constante, se reserva el derecho a modificar el contenido de este documento así como las características de los productos que en él se refieren en cualquier momento y sin previo aviso.

Cualquier modificación será reflejada en posteriores ediciones de este documento.

ESPAÑOL



ÍNDICE

SISTEMA ADS, VDS y BUS2

1.- PLACAS DIRECT (sin Display)	4
1.1.- Códigos de apertura	4
1.2.- Tiempos de activación del abrepuertas	5
2.- PLACAS DIGITALES (con Display)	6
2.1.- Programación	6
2.2.- Guía de programación	13
Ejemplo de programación	16
ANEXO - Tabla de Usuarios	74

1.- PLACAS DIRECT (sin Display)


1.1.- Código de apertura

Todos los modelos de Placas Direct permiten la apertura de la puerta desde la placa de calle mediante la marcación de un código de 4 dígitos.

Secuencia de activación del código de apertura

1.- Con la alimentación desconectada, realice un cortocircuito entre las bornas "BS" y "-" del amplificador (o pulse el botón de apertura si está instalado).


2.- Manteniendo el cortocircuito anterior conecte la alimentación del sistema (ya no será necesario mantener el cortocircuito ni el pulsador presionado). Dispondrá de un minuto para habilitar el código de apertura como se describe en el siguiente punto.

3.- Marque el código de programación 3 1 4 1 (este código no se puede cambiar) e introduzca las cuatro cifras del código que desea emplear para abrir la puerta seguido de la tecla .

Cambio de código

Para poder cambiar el código de apertura es necesario conocer el anterior. En caso de no conocer el anterior código de apertura, es necesario realizar la secuencia descrita en el apartado anterior.

La secuencia de cambio de código es la siguiente:

- 1.- Teclee el código de programación: 3 1 4 1.
- 2.- Introduzca el código de apertura actual.
- 3.- Introduzca el nuevo código (de cuatro dígitos) y pulse la tecla .

NOTAS:

Emplee la tecla 'A' para borrar o reiniciar la secuencia de marcado.

No olvide deshacer el cortocircuito entre «BS» y «-» en el amplificador de la placa después de realizar las maniobras necesarias.

Una vez activado el código de apertura no se puede deshabilitar esta función. Esto quiere decir que siempre existirá un código de apertura, conocido por los usuarios del sistema o no.


1.2.- Tiempos de activación del abrepuertas

Todos los modelos de Placas Direct permiten la programación de los tiempos de activación del abrepuertas.

Los tiempos de activación programables son dos:

- Tiempo de apertura de puerta desde la vivienda y desde el teclado de la placa (mediante el código de apertura);
- Tiempo de apertura correspondiente al botón situado en el interior del recinto y que servirá para activar el abrepuertas (en caso de tenerlo instalado).

La secuencia de programación es la siguiente:

- 1.- Desconectar la alimentación y volver a conectarla. Se dispone aproximadamente de un minuto para realizar los pasos siguientes de la secuencia.
- 2.- Teclee el código de programación 3 1 4 1 seguida de 4 cifras y pulse la tecla . De estas 4 cifras, las dos primeras corresponden con el tiempo de apertura desde la vivienda y las dos últimas con el tiempo de apertura desde el botón instalado en el zaguán.

NOTAS:

Los valores posibles de los tiempos son entre 01 y 99 segundos.


Cualquier tiempo menor de 10 segundos deberá ser precedido del dígito '0'.

En caso de error durante la programación de los tiempos (o si se desean hacer modificaciones) es necesario reiniciar la secuencia desde el punto 1.

2.- PLACAS DIGITALES (con Display)

El Display es un dispositivo incluido en la placa de calle que añade funcionalidad extra a su equipo.

La primera de las funciones extra que aporta este dispositivo es el directorio electrónico.

Esta función permite que el visitante visualice los datos de los usuarios (los vecinos) dados de alta en el directorio, simplificando el proceso de búsqueda (mediante las flechas) y llamada (una vez encontrada la persona) pulsando la tecla .

Permite un máximo de 350 usuarios (aunque siempre hasta un máximo de 199 viviendas). De esta forma, se pueden dar de alta a varios usuarios de la misma vivienda (el equipo puede duplicar los datos de la llamada y vivienda en varias fichas para facilitar la tarea).

La segunda función añadida es un código de apertura personalizado, de forma que cada uno de los usuarios dispone de su propio código de teclado, tarjeta de presencia o llave botón para acceder al recinto.



El empleo del directorio digital, permite además la codificación de las llamadas con cuatro dígitos (0001...9999) de forma que se puedan realizar combinaciones 2-2 (dos dígitos para el piso y dos para el apartamento).

SECUENCIA DE PROGRAMACIÓN RÁPIDA (INICIAL)

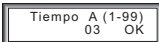

Siga la siguiente secuencia al poner en marcha el sistema por primera vez. Información detallada en los siguientes apartados

Entrar en programación  + AB21AB + 24797



Menu de programación


Programar tiempos de apertura  

tA: Desde vivienda 

tB: Desde placa 

Desconectar y conectar alimentación 



Entrar en programación 0 + AB21AB + 24797

Menu usuarios

Menu de programación

M	1	2	3	4
p	Us	Pa	Ut	Ti

1

Añadir usuarios

U	1	2	3	4	5	6	7
s	+	-	M	T	R	C	O

1

Nombre
_

Línea 2
_

Línea 2?	(A=Si)
----------	--------

Código Llamada
000

Código Telefono
000

Código Apertura

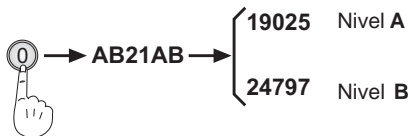
Código Apertura	N0001

2.1.- Programación

Para realizar cualquier modificación en la configuración del equipo es necesario entrar en modo de programación. Se debe introducir '0' seguido del código de acceso '**AB21AB**' y el código de programación.

Existen 2 códigos de programación; uno para cada uno de los dos posibles niveles de acceso:

- Nivel de acceso **A** (código 19025): que permite añadir, modificar y borrar usuarios;
- Nivel de acceso **B** (código 24797): que permite realizar las operaciones anteriores y acceder al resto de opciones de configuración del equipo.



Menú Principal

Tras introducir el código de programación, accederemos al menú principal:

Menu de programación

M	1	2	3	4
p	Us	Pa	Ut	Ti

Tenemos 4 opciones: **Usuarios**, **Parámetros**, **Utilidades** y **Tiempos**.

Menú Usuarios

①

U	1	2	3	4	5	6	7
s	+	-	M	T	R	C	O

Mediante este menú se puede añadir (+), borrar (-), modificar (M) usuarios o consultar el total de usuarios definidos (T), si se ha accedido con el código de usuario.

En caso de haber usado el código de acceso de nivel **B**, se puede además borrar todos los usuarios (R), compactar la memoria eliminando huecos (C) u ordenar los usuarios en memoria (O).

(+) AÑADIR USUARIO (niveles A y B)

Cada ficha de usuario contiene una serie de campos de información que son los siguientes:

①

Nombre
—

***Nombre**: 16 caracteres. Se muestra en la primera línea del display. Si se introduce '*' no se mostrará esta información.

Línea 2
—

***Línea 2**: 16 caracteres. Se muestra en la segunda línea del display y es válida para poner más de un usuario por vivienda o para indicar el tipo de negocio.

Línea 2?	(A=Si)
----------	--------

***Línea 2?**: pulse 'A' para permitir que aparezca la información introducida en el campo correspondiente a la Línea 2. Pulse 'B' para mostrar únicamente el código de llamada ('PUERTA: xxxx').

Código Llamada	0000
----------------	------

***Código Llamada**: código de 0001 a 9999 que debe marcar el visitante para llamar a ese usuario. NO se pueden repetir. Pulse 'A' para rectificar. Valide pulsando 'B'.

Código Telefono	000
-----------------	-----

***Código Telefono**: **número de línea** a la que se realiza la llamada cuando se teclee el **código de llamada** o bien se haga búsqueda por pantalla y se pulse 'A'. El número de línea debe ser un valor de 001 a 199 y se debe haber programado previamente en el teléfono/monitor. Pulse 'A' para rectificar. Valide pulsando 'B'.

Código Apertura	-----
-----------------	-------

***Código apertura**: si es de teclado, introduciremos siempre los 6 dígitos. Si se emplean menos, se utilizarán los 4 ó 5 primeros dígitos, descartando los de la derecha. Pulse 'A' para rectificar. Valide pulsando 'B'.

Código Apertura	N0001
-----------------	-------

Si queremos introducir un código de tarjeta o llave botón, tendremos que tener conectado el dispositivo a la placa y presentaremos la tarjeta o la llave en el lector.

(-) ELIMINAR USUARIO (niveles A y B)

②

Con esta opción se puede eliminar una ficha (un usuario) de la memoria del sistema. Pulse las flechas de desplazamiento para seleccionar la ficha que desea eliminar.

Pulse 'A' para borrar.

Pulse 'B' para salir.

(M) MODIFICAR USUARIO (niveles A y B)

③

Esta opción se maneja de forma similar a la anterior, pero en este caso permite modificar los datos de un usuario, en lugar de borrarlos. Realice la búsqueda con las flechas de desplazamiento.

Pulse 'A' para modificar.

Pulse 'B' para salir.

La forma de modificar es idéntica a la de introducir datos, con la diferencia de que salen los valores actuales del usuario, en lugar de los valores por defecto.

(T) TOTAL DE USUARIOS EN MEMORIA (nivel B)

④

Esta opción ejecuta un barrido en la memoria del sistema, comprobando cuántos usuarios tenemos definidos (de 0 a 350). No cuenta los huecos que se hayan podido producir por el borrado de usuarios.

(R) RESET DE USUARIOS (nivel B)

⑤

Con esta opción se borran TODOS los usuarios presentes en memoria.

Esta opción es IRREVERSIBLE (no se puede volver atrás). Confirme la eliminación pulsando 'A'. Anule la acción pulsando 'B'.

(C) COMPACTAR USUARIOS (nivel B)

⑥

Esta opción permite eliminar los posibles huecos dejados por el borrado de usuarios. Al rellenar los huecos se desordena la lista, por lo que es conveniente ordenarla después, con la opción siguiente.

(O) ORDENAR USUARIOS (nivel B)

⑦

Mediante esta opción se pueden ordenar los usuarios alfabéticamente y en orden creciente, según su campo 'Nombre'. De este modo, al realizar la búsqueda por pantalla los nombres desfilarán en orden alfabético, siendo más sencilla su localización.

Menú Parámetros (nivel B)

Pulsando '2' en el Menú Principal accedemos al Menú Parámetros:

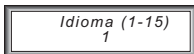
②



En este menú se pueden configurar los parámetros operativos del Directorio Digital, como son el idioma, número de placa, tipo de lector conectado, número de dígitos del código de acceso por teclado, código de programación y código de administrador.

(Id) IDIOMA

①



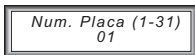
Esta opción permite seleccionar el idioma a emplear.

Se puede elegir uno de entre los siguientes:

- | | | |
|----------------|---------------|--------------|
| '1': Español | '7': Finés | '13': Checo |
| '2': Inglés | '8': Polaco | '14': Croata |
| '3': Francés | '9': Turco | '15': Sueco |
| '4': Alemán | '10': Hebreo | |
| '5': Portugués | '11': Ruso | |
| '6': Flamenco | '12': Húngaro | |

(PI) NUMERO DE PLACA

②

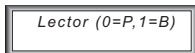


Este parámetro indica el acceso (número de placa) en el que está instalado el directorio. Teclee '1' para un acceso principal (jumper JP2 puesto en el amplificador) y '2' para un acceso secundario (puente JP2 quitado).

Es importante configurar este parámetro incluso si se tiene una sola placa en la instalación.

(Le) TIPO DE LECTOR

③



El Directorio Digital permite la conexión de un dispositivo de identificación, que puede ser dos tipos de lectores: llave botón y proximidad.

Mediante esta opción seleccionaremos cuál de los dos está conectado. Pulse '0' para elegir lector de proximidad o '1' para llave botón.

(Nd) NUMERO DE DIGITOS

④



Seleccione el número de dígitos a emplear para los códigos de teclado (apertura de puerta): '4', '5' ó '6'.

(Cp) CODIGO DE PROGRAMACION

5

Cod. Programacion 19025

Con esta función podemos cambiar el código de programación (o código de usuario), de 5 dígitos. Por defecto es '19025'.

(6) CODIGO DEL ADMINISTRADOR

6

Codigo MASTER 24797

Esta opción está oculta y permite modificar el código de administrador. Este código permite acceder a todas las opciones de programación del sistema. Por defecto, es el '24797'.

Menú Utilidades (nivel B)

Este menú permite clonar la lista de usuarios entre placas.

(CI) CLONAR

3

U 1 t Cl

En instalaciones con más de un Directorio Digital, se pueden programar los usuarios en una sola placa y copiarlos a cualquier otra empleando esta opción (de este modo, los datos serán exactamente iguales en todas las placas).

1

Num. Placa (1-31) 02

El modo de operar es muy sencillo: el sistema nos preguntará el número de placa destino (aquella sobre la que vamos a copiar los datos de la placa actual). Por defecto es '2', ya que se supone que hemos programado inicialmente la placa principal ('1'). Una vez seleccionada la placa destino, pulsaremos 'B'. Se confirma pulsando 'A' o se cancela pulsando 'B'.

Clonar? (A=SI)

Para poder emplear esta opción, se tiene que haber instalado el cable de comunicación (bornas Sa y Sb) entre las placas.

Menú Tiempos (nivel B)

Al seleccionar esta opción, el sistema comienza una secuencia en la que se permite la programación de los tiempos de apertura de la puerta.

(tA) TIEMPO A

4

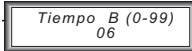
Tiempo A (1-99) 03

Tiempo de apertura de puerta desde la vivienda y desde el teclado de la placa (mediante el código de apertura).

Tiempo A (1-99) 03 OK

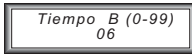
Se debe programar un valor comprendido entre 01 y 99 segundos. Se valida pulsando la tecla 'B'.

B

(tB) TIEMPO B

Tiempo B (0-99)
06

Tiempo de apertura correspondiente al botón situado en el interior del recinto y que servirá para activar el abrepuertas (en caso de tenerlo instalado).



Tiempo B (0-99)
06

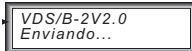
Se debe programar un valor comprendido entre 01 y 99 segundos. Se valida pulsando la tecla 'B'.

B

Resetear el sistema

RESETEAR sistema
para actualizar

El último punto de la secuencia (como indica el propio display) es provocar un reset del sistema: un corte de alimentación.



VDS/B-2V2.0
Enviando...

Al reconectar la alimentación del equipo, aparece un mensaje en el que se indica que se están enviando los tiempos de apertura al amplificador (dispositivo que gobierna el abrepuertas).

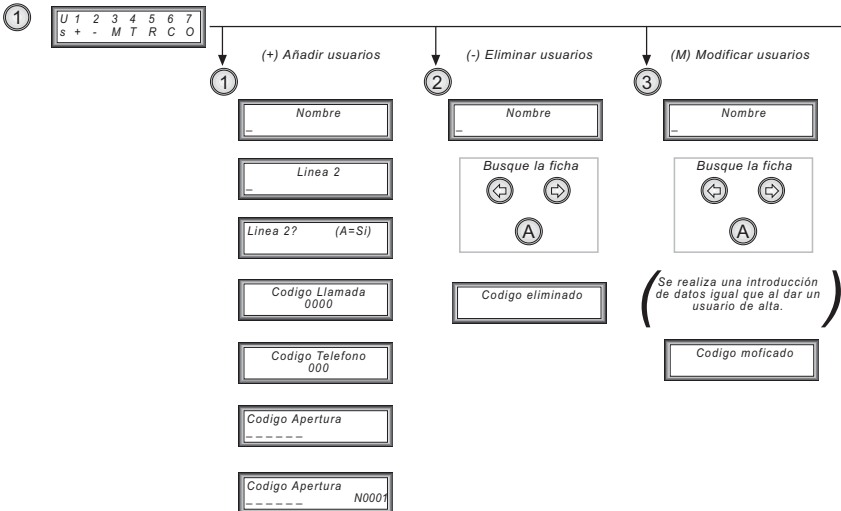
2.2.- Guía de programación

GUIA DE PROGRAMACIÓN

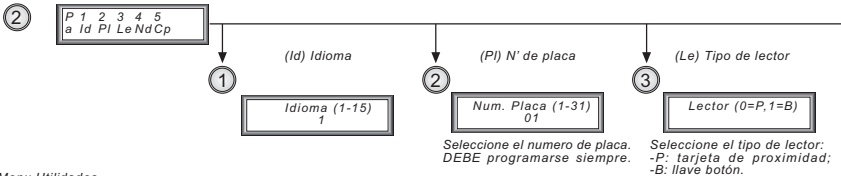
Menu de programación

M 1 2 3 4
p Us Pa Ut Ti

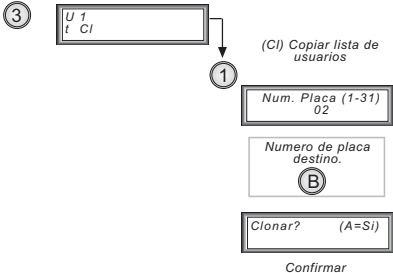
Menu de usuarios



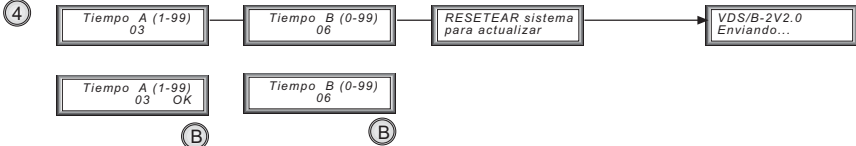
Menu Parámetros

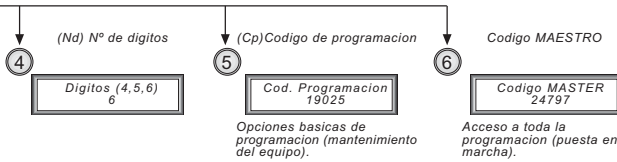
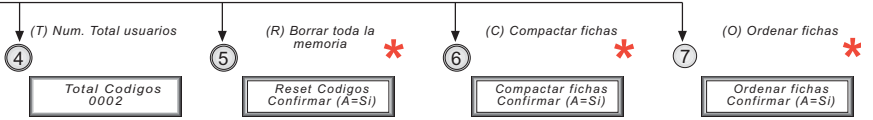


Menu Utilidades



Tiempos Apertura





EJEMPLO DE PROGRAMACION


Ejemplo: Programación del código de llamada correspondiente a la vivienda del **14º C** (piso 14 - Vivienda C).

1. Programación del monitor o teléfono.

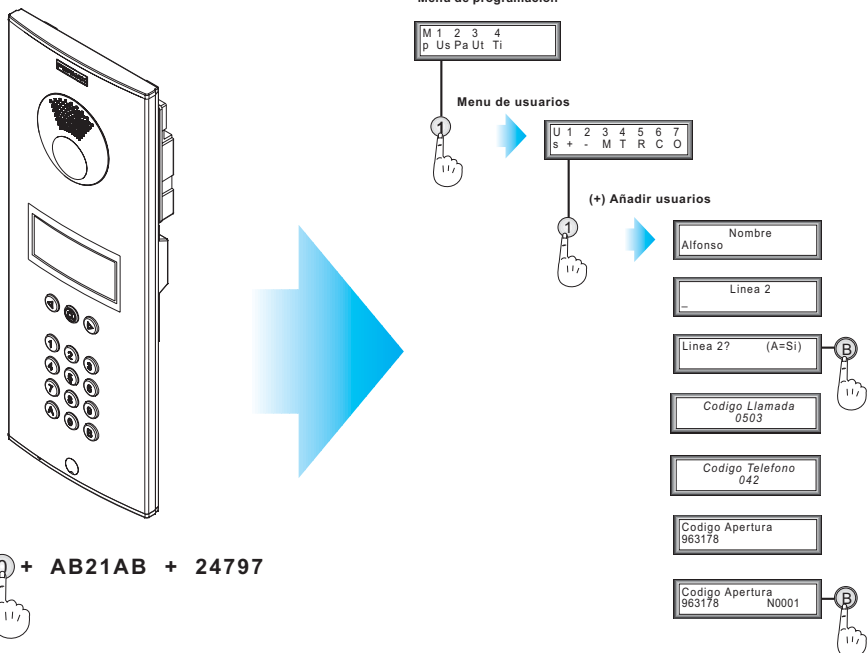
Decidimos asignar a esta vivienda el **“número de línea” 42**. Realizar la programación del monitor/teléfono según lo explicado en el **Manual del Instalador**.

Este es el número que marcaremos para llamar al 14º C desde una placa SIN Display o CON Display. La llamada a esta Vivienda se realizaría tecleando: **‘42B’**.

NOTAS:

- ✓ *La programación de los terminales de vivienda se realiza de igual manera, sea la placa de calle SIN Display o CON Display.*
- ✓ *En este punto finaliza la programación si la placa no es CON Display.*
- ✓ *En placas CON DISPLAY, además de poder realizar la llamada como si fuese una placa sin display, (arriba explicado), se puede llamar:*
 - *directamente marcando el “código de llamada”.*
 - *buscando al usuario mediante el uso de las flechas y una vez encontrado pulsando la tecla campana .*

2. Programación del “código de llamada”, (sólo en placas CON Display).



La programación del “código de llamada” se realizará tal y como se explica en el diagrama. La secuencia anterior describe cómo programar usuarios en la placa CON Display. **Explicado con más detalle en este documento.**

Para realizar una llamada a la vivienda 14º C, se podrá llamar:

- a.) Marcando el “número de línea”: ‘42☎’.
- b.) Marcando el “código de llamada”: ‘503☎’.
- c.) Buscando al usuario mediante el uso de las flechas y una vez encontrado pulsando la tecla campana ‘☎’.

NOTAS MUY IMPORTANTES:

- ✓ La llamada explicada en los puntos b.) y c.), sólo se podrá realizar si se ha añadido el usuario a la lista.

Al teclear un código de llamada, el directorio busca de forma automática en primer lugar entre los usuarios dados de alta, de forma que:

- ✓ Si no se añade el usuario al directorio, se llamaría de igual forma que si fuese una placa SIN Display: ‘42+☎’
- ✓ Si se marca un “código de llamada” de un usuario que no está dado de alta, la llamada se efectúa automáticamente al teléfono o monitor programado con ese “número de línea” (como si fuese una placa SIN Display).
- ✓ No se podrá llamar a un usuario que no esté dado de alta si el “código de llamada” programado en el teléfono coincide con el “número de línea” programado en otra vivienda de otro usuario que sí está dado de alta.

NOTAS:

Este equipo admite programación y mantenimiento mediante PC.
Para más información consulte nuestra web: <http://www.fermax.com>

Code 97486d V02_12.

Technical document published by FERMAX ELECTRONICA S.A.E.

This technical document published by FERMAX ELECTRONICA S.A.E. is of an informative nature, and all rights are reserved to modify features of the products described herein at any time with no prior notice.

These changes will be reflected in subsequent editions of the same.

ENGLISH



INDEX

VDS & BUS2 SYSTEM

1.- DIRECT Panels (without Display)	20
1.1.- Access control	20
1.2.- Electric lock activation time	21
2.- DIGITAL Panels (Display included)	22
2.1.- Programming	23
2.2.- Programming guide	29
Programming example	32
APPENDIX - User Codes Tables	74


1.- DIRECT PANELS (without Display)

1.1.- ACCESS CONTROL

Every panels with keypad, includes a basic access control function allowing users open the door by entering a 4 digits code.

In order to use this function it must have been previously enabled and once in use there is no way to disable the function (this means that there will always be a door opening code, known by users or not).


Activation sequence

- 1.-Power down the system and make a short between “BS” and “-” terminals of the amplifier (or press the indoor opening pushbutton if installed).
- 2.-Power up the system and remove the short. There is only a single minute to enable the opening code.
- 3.-Dial programming code 3 1 4 1 (this code cannot be modified) and dial the desired code (four digit code) to open the door and press .

Changing the code

Previous code must be known in order to change it (when unknown, the activation sequence must be repeated to store the new one).

The sequence:

- 1.- dial the programming code: 3 1 4 1
- 2.- dial the opening code to change
- 3.- dial the new opening code and press .

REMARKS:

Dial ‘a’ to erase or restart the dialling sequence

Ensure the short between “BS” and “-” has been removed before closing the outdoor panel

Once activated the opening code this function cannot be disabled. This means that always there will be an opening code, known or not by the users of the system.

1.2.- ELECTRIC LOCK ACTIVATION TIME

This parameter can be set up by software programming using the panel keypad (there is no need to open the outdoor panel).

System allows two different electric lock activation times:

- Door activation from house terminal (monitor and telephone) and the outdoor panel (using the access control feature):
- Another one related to the door open pushbutton (inside the building) if it is installed.

There are two simple steps to program the electric lock activation time:

- 1.- Power down and up the system (warm boot). There is only a minute to do the following steps.
- 2.- Enter programming code (3 1 4 1) to enable programming mode and four digits:
 - a. First two digits to set up the activation time related to the dwellings and outdoor panel.
 - b. Last two to set up the activation time related to the indoor open pushbutton.

REMARKS:

Activation time range is 1-99 seconds.

Each time is defined by 2 digits, so every time less than 10 seconds must be entered preceded by a '0'.

On error(-s) in programming process, sequence must be restarted from the beginning (step 1).

2.- DIGITAL DIRECTORY (with Display)

Featuring electronic directory and access control (up to 350 users) to the kit, this device adds extra functions to the outdoor panel.

With the electronic directory visitors can locate the desired resident (with the navigation arrows) and make a call in an easy way (dialling the bell key). With up to 350 users in memory system allows more than a single resident for each apartment.

The access control feature lets users identify themselves with their own user code or by a proximity card or key button (the proper device must have been installed).

Using this device the call code to any dwelling has four-digit range (0001... 9999) and there is no need to use 3-digit codes to make calls so 2+2 digit combinations (floor + dwelling) can be used.

START-UP SEQUENCE

The following steps should be done in order to start up system quickly. Further information and detailed programming in this manual.

Enter in programming mode **⓪**+ AB21AB + 24797

Programming Menu

Program Electric lock activation times

M	1	2	3	4
p	Us	Pa	Ut	Ti

④

tA: from apartment

A time (1-99)
03

A time (1-99)
03 OK

Ⓑ

tB: from panel

B time (0-99)
06

B time (0-99)
06

Ⓑ

Unpower and power up system

RESET system to update values

VDS/B-2 V2.0 Sending...

Enter in programming mode..... 0 + AB21AB + 24797

Programming Menu

User menu

M	1	2	3	4
p	Us	Pa	Ut	Ti

 ①

Add users

U	1	2	3	4	5	6	7
s	+	-	M	T	R	C	S

 ①

Name
_

Line 2
_

Line 2?	(A=Yes)
---------	---------

Call Code
0000

Telephone Code
000

Opening Code

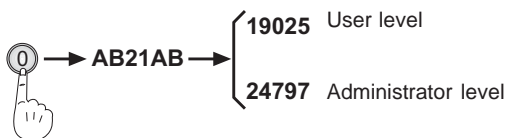
Opening Code
----- N0001

2.1.- Programming

To set up the system it is necessary to enter the programming mode. To enter programming mode dial '0' + 'AB21AB' and the programming code.

This device has two access levels (with its own different codes and privileges):

- ✓ user level (code 19025): allows add and modify operations with the user list;
- ✓ administrator level (code 24797): allows any operation in the system (parameters and user list).



Main menu

Programming Menu



Users, parameters, utilities and times menu are available.

User menu

①



The user level allows adding and modifying users. User level can also display the number of users stored in memory.

System administrator level allows erasing users and compacting and sorting list operations.

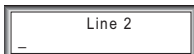
(+) ADDING USERS

Every user record has six information fields to fill:

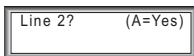
①



- Name (16 chars length): this field will be shown in the first line of the LCD display. Enter the '*' character to hide this field in the display (only in current record).



- Line 2 (16 chars length): shown in the second line of the LCD display. It should be used to show additional information (i.e. a second user with the same record).



- Line 2?: dialling 'A' information stored in line 2 field will be displayed. Dial 'B' to hide this info (system will only show the information about house number).



- Call code: code (0001 to 9999) to be dialled by visitor to make a call to this user. Call codes can not be repeated. Dial 'A' to modify entered data or 'B' to accept and continue.



- Telephone code: matches with the house terminal code (every terminal must be programmed with the terminal code (address)), detailed info in the installation section of this document. Accept dialling 'B' and modify dialling 'A'.



- Opening code: enter the opening code of this resident. Press 'A' to modify and 'B' to accept.



On button key or proximity reader devices, the reader must be connected to the ADS Digital Directory. To store the code, the desired ID device must be used with its proper reader when system asks for the opening code.

(-) ERASE USER

②

Name
-

This function must be used to erase a single user record from memory. Changes cannot be reversed, so use it carefully.

Use navigation arrows to select the user record to erase and dial 'A' to do it. Dial 'B' to exit without saving changes.

A void space will appear after erasing a user record.

(M) MODIFY USER

③

Name
-

Use this function to modify data stored of a single user. Use navigation arrows to select the user record to modify and dial 'A' to do it. Dial 'B' to exit.

(T) MEMORY USAGE

④

Total Codes 0002

Use this option to display the total number of user records stored in memory (up to 350 user maximum).

(R) RESET MEMORY

⑤

Reset Codes Confirm (A=Yes)

Use this option to erase all information stored in user list.

Dial 'A' to confirm or 'B' to cancel the action.

(C) COMPACT MEMORY

⑥

Compress users Confirm (A=Yes)

This option removes void spaces created after erasing single user records.

List will be unsorted after this function execution. Use the following function to sort the list again.

(O) SORT LIST

⑦

Sort users Confirm (A=Yes)

This function sorts the whole user list (alphabetically) using the data stored in NAME field.

Parameters

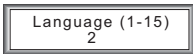
②



Use this option to determine system parameters: language, panel number, code reader device installed (if present), codes digit length and also programming and administrator code.

(Id) LANGUAGE

①



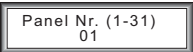
Dial the number of the desired system language:

You may choose any one of the following language options:

- | | | |
|-----------------|-----------------|----------------|
| '1': Spanish | '7': Finnish | '13': Czech |
| '2': English | '8': Polish | '14': Croatian |
| '3': French | '9': Turkish | '15': Swedish |
| '4': German | '10': Hebrew | |
| '5': Portuguese | '11': Russian | |
| '6': Flemish | '12': Hungarian | |

(PI) PANEL NUMBER

②

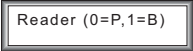


This parameter matches with the access panel number where Digital Directory is installed. Dial '1' for main access (JP2 on) and '2' for secondary access (JP2 off).

It is very important to configure this parameter even in installations with a single outdoor panel installed.

(Le) TYPE OF READER

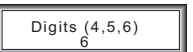
③



Dial '0' to select a proximity card reader or '1' for a button key reader device.

(Nd) DIGITS NUMBER

④



Dial the desired code length: '4', '5' or '6' digits.

(Cp) USER CODE

⑤

Programming Code 19025

This function allows administrator to set a new programming code (default value **19025**).

(6) ADMINISTRADOR CODE

⑥

MASTER code 24797

This function is hidden to prevent errors. It must be used to set up a new administrator code (default value **24797**).

Tools menu

(Cl) CLONE

③

U 1 t Cl

The digital directory can copy user list to another digital directory device (very useful if 2 Digital Directories installed).

①

Panel Nr. (1-31) 02

System will require the number of the panel where data is to be copied to. Dial 'A' to confirm or 'B' to cancel the process.

Clone? (A=Yes)

To use this function, both devices must be connected using Sa and Sb (bus data terminals).

Times (Electric lock activation time)

This option from main menu begins electric lock activation time programming sequence.

(tA) A time

④

A time (1-99) 03

Door activation from house terminal (monitor and telephone) and the outdoor panel (using the access control feature)

A time (1-99) 03 OK

Allowed values are defined between 1 and 99 seconds. Confirm entered value pressing 'B' key.

Ⓑ

(tB) B time

B time (0-99)
06

'B time' defines electric lock activation activation from the panel: by pressing the open button (indoor).

B time (0-99)
06

Allowed values are defined between 1 and 99 seconds. Confirm entered value pressing 'B' key.



Reset system

RESET system
to update values

Finally, system ends sequence asking for a hardware reset to enable new parameters. Turn off the power to end sequence.

VDS/B-2 V2.0
Sending...

After re-powering up the system, the display will notice the synchronization process with the amplifier (device that makes electric lock activations): 'Sending...'

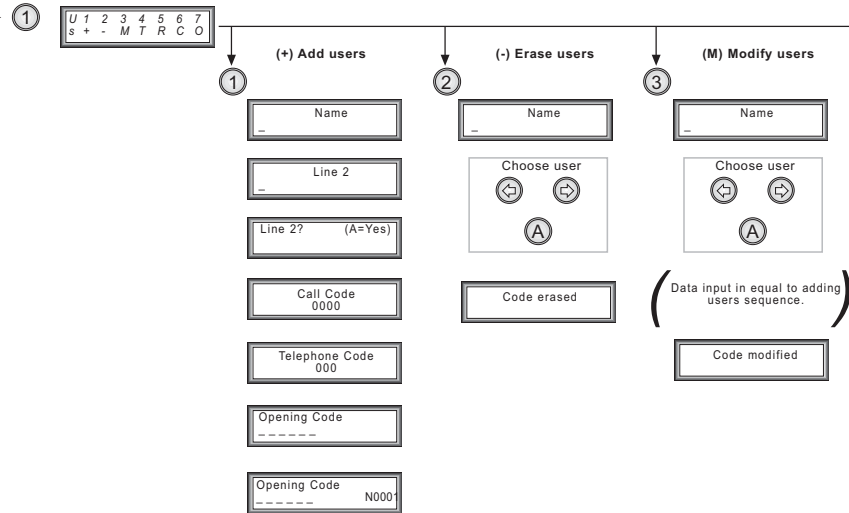
2.2.- Programming Guide

PROGRAMMING GUIDE

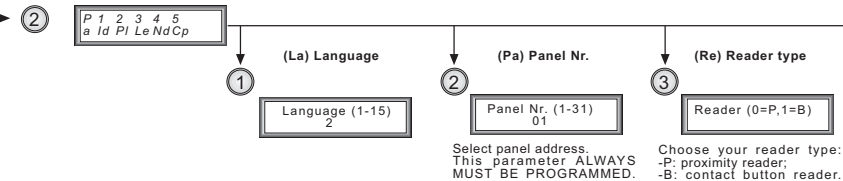
Programming Menu

M 1 2 3 4
p Us Pa Ut Ti

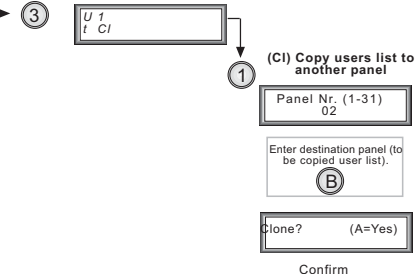
User Options Menu



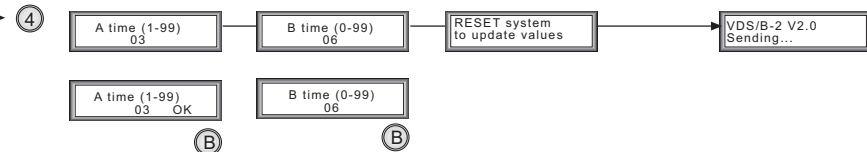
Parameters Menu

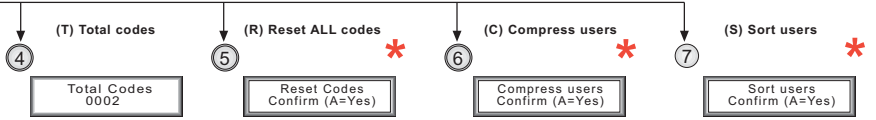


Utilities Menu

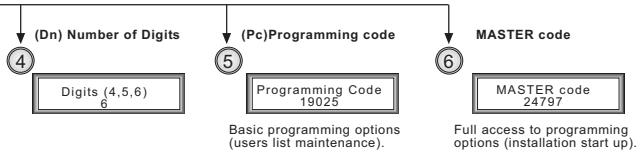


Lock activation time





* No way back option



PROGRAMMING EXAMPLE

Example: Programming call code of 14th C (14th floor - apartment C).

1. Programming apartment terminal: monitor or telephone.

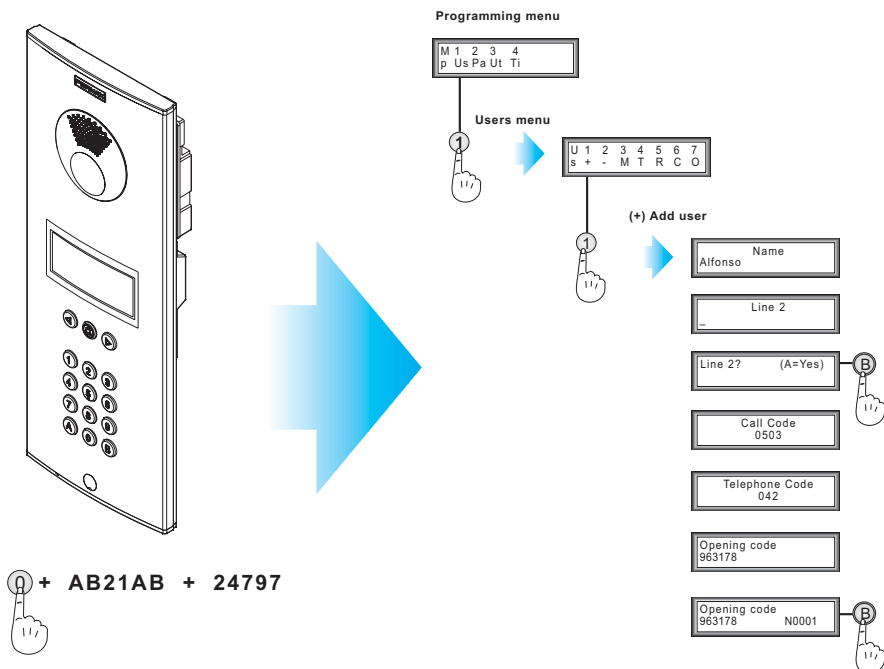
This address line must be programmed (it will be stored in the telephone memory) for instance with the number '42' (this number must be lower to 199 and it is also recommended to program telephones and monitors with consecutive codes). Program the address line according to Installation Manual.

This code is the call code to establish connection with the 14th C apartment from a panel without Display. The call will be made on entering: '42B'.

REMARKS:

- ✓ Every apartment terminal must be programmed with the same programming process (no panel model dependence).
- ✓ In panels without Display the programming process ends at this point.
- ✓ Panels with Display provide two additional modes to make a call:
 - entering a call code (not necessary equal to the one stored in apt. terminal).
 - searching with navigation arrows and pressing B to make the call.

2. Programming the "call code" Panels with Display module:



Programming sequence of call code must be done as described in the diagram and only can be made in panels with Display. **Detailed information in this manual.**

After programming the call code of the user, to make a call :

- a.) Enter the ADS line number: '42 \ominus '.
- b.) Enter the call code: '503 \ominus '.
- c.) Search the user and press the ' \ominus ' key.

VERY IMPORTANT REMARKS:

- ✓ Calling using b) or c) can only be made if the user has been added to user list.

Digital directory searches first the codes stored in the user list, so consider the following points:

- ✓ If the user is not added to user list, call can only be made entering: '42+ \ominus '
- ✓ On entering a call code not previously added to user list a call will be made to the ADS line that matches this code.
- ✓ It will be unable to make a call to an apartment terminal not added to the user list if another user is added with a call code matching with the ADS line of the first one.

This device supports PC programming and maintenance.
Further information in our internet address: <http://www.fermax.com>

Code 97486d V02_12

Publication technique de caractère informatif publiée par FERMAX ELECTRONICA S.A.E.
Conformément à sa politique de perfectionnement continu, FERMAX ELECTRONICA, S.A.E. se réserve le droit de modifier, à tout moment et sans préavis, le contenu de ce document ainsi que les caractéristiques des produits auxquels il est fait référence.

Tout changement apparaîtra dans des éditions ultérieures de ce document.

FRANÇAIS



SOMMAIRE

SYSTÈME VDS et BUS2


1.- PLATINES ADS DIRECT (sans Affichage)	40
1.1.- Code d'ouverture	40
1.2.- Temps d'activation de la gâche	41
2.- PLATINES ADS DIGITAL (avec Affichage)	42
2.1.- Programmation	43
2.2.- Guide de programmation	49
Exemple de programmation	53
ANNEXE - Tableaux d'Usagers	74

1.- PLATINES DIRECT (sans Affichage)

1.1.- Code d'ouverture

Tous les modèles de platine avec affichage, permettent l'ouverture de la porte à partir de la platine de rue en composant un code à 4 chiffres.


Mode d'activation du code d'ouverture

- 1.- Coupez l'alimentation électrique, court-circuitez les bornes "BS" et "-" de l'amplificateur (ou appuyez sur le bouton d'ouverture de porte s'il est installé).
- 2.- Tout en maintenant le court-circuit, branchez l'alimentation du système (vous n'aurez alors plus besoin de maintenir le court-circuit, ni d'appuyer sur le bouton). Vous disposerez d'une minute pour activer le code d'ouverture, comme expliqué dans le point suivant.
- 3.- Indiquez le code de programmation 3 1 4 1 (ce code ne peut être modifié) et introduisez les quatre chiffres du code que vous souhaitez utiliser pour ouvrir la porte, puis appuyez sur la touche .

Changement de code

Pour modifier le code d'ouverture, il est nécessaire de connaître le code précédent. Si vous ne connaissez pas l'ancien code d'ouverture, il vous faut suivre les étapes décrites dans le paragraphe précédent.

La manière de modifier le code est la suivante :

- 1.- Composez le code de programmation : 3 1 4 1.
- 2.- Introduisez le code d'ouverture actuel.
- 3.- Introduisez le nouveau code (à quatre chiffres) et appuyez sur la touche .

REMARQUES:

Utilisez la touche 'A' pour effacer ou recommencer la séquence de numérotation.

Après avoir réalisé les opérations nécessaires, n'oubliez pas de supprimer le court-circuit entre "BS" et "-" sur l'amplificateur de la platine.

Une fois le code d'ouverture activé, cette fonction ne peut être annulée. Cela signifie qu'il y aura toujours un code d'ouverture, qu'il soit connu ou non des utilisateurs du système.


1.2.- Temps d'activation de la gâche

Tous les modèles d'Amplificateur permettent la programmation des temps d'activation de l'ouverture de la gâche.

Il existe deux temps d'activation programmables :

- Temps d'ouverture de porte à partir du logement et à partir du clavier de la platine (à l'aide du code d'ouverture) ;
- Temps d'ouverture correspondant au bouton situé à l'intérieur de l'enceinte et qui servira à activer l'ouverture de la gâche (s'il est installé).

Le mode de programmation est le suivant :

- 1.-Débrancher l'alimentation, puis la rebrancher. Vous disposez d'environ une minute pour réaliser les étapes suivantes.
- 2.-Tapez le code de programmation 3 1 4 1 suivi de 4 chiffres et appuyez sur la touche . Sur ces 4 chiffres, les deux premiers correspondent au temps d'ouverture à partir du logement, et les deux derniers au temps d'ouverture à partir du bouton installé dans le vestibule.

REMARQUES:


Les temps doivent être compris entre 1 et 99 secondes.

Les temps inférieurs à 10 secondes devront être précédés du chiffre '0'.

En cas d'erreur au cours de la programmation des temps (ou si vous souhaitez effectuer des modifications), recommencez l'opération depuis le début.

2.- PLATINES ADS DIGITAL (avec Affichage)

Le Répertoire Digital est un dispositif inclus dans la platine de rue qui apporte des fonctions supplémentaires à votre équipement.

La première des fonctions supplémentaires apportées par ce dispositif est le répertoire électronique. Cette fonction permet au visiteur de visualiser les données des utilisateurs (les résidents) enregistrés dans le répertoire, simplifiant ainsi le processus de recherche (à l'aide des flèches) et d'appel (une fois la personne trouvée) grâce à la touche . Le répertoire électronique peut comprendre au maximum 350 utilisateurs (bien que le nombre maximal de logements reste 199). De cette manière, plusieurs utilisateurs du même logement peuvent être inscrits (l'équipement peut reproduire les données de l'appel et du logement sur plusieurs fiches afin de faciliter la tâche).

La deuxième fonction supplémentaire est un code d'ouverture personnalisé, de sorte que chacun des utilisateurs dispose de son propre code de clavier, carte de proximité ou clé de contact pour accéder à l'enceinte.



L'utilisation du répertoire digital permet également la codification des appels à quatre chiffres (0001...9999), de sorte que l'on peut réaliser des combinaisons 2-2 (deux chiffres pour l'étage et deux pour l'appartement).

ETAPES DE PROGRAMMATION RAPIDE (INITIALE)

Lorsque vous mettez le système en marche pour la première fois, suivez les étapes suivantes. Information détaillée dans les paragraphes suivants

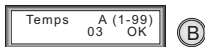
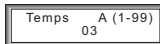
Entrer en programmation  + AB21AB + 24797

Menu Programmation

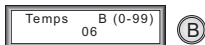
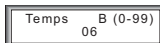
Programmer les temps d'ouverture  



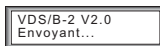
tA: À partir du terminal du logement 



tB: À partir de la platine 



Débrancher et rebrancher l'alimentation 



Entrer en programmation ① + AB21AB + 24797

Menu utilisateurs ①

Ajouter utilisateurs ①

Menu Programmation

M	1	2	3	4
p	Us	Pa	Ut	Te

U	1	2	3	4	5	6	7
s	+	-	M	T	R	C	Tr

Nom

Ligne 2

Ligne 2? (A=oui)

Code d'Appel
0000

Code Poste
000

Code d'Ouverture

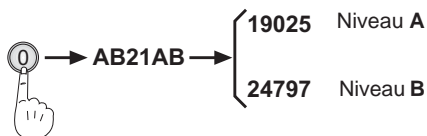
Code d'Ouverture
_____ N0001

2.1.- Programmation

Pour effectuer une modification dans la configuration de l'équipement, il est nécessaire d'entrer en mode de programmation. Vous devez introduire '0' suivi du code d'accès 'AB21AB' et le code de programmation.

Il existe des codes de programmation différents pour chacun des deux niveaux d'accès possibles :

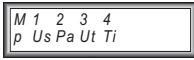
- ✓ le niveau d'accès **A** (code 19025) : permet d'ajouter, de modifier et d'effacer des utilisateurs ;
- ✓ le niveau d'accès **B** (code 24797) : permet de réaliser les opérations précédentes et d'accéder au reste des options de configuration de l'équipement.



Menu Principal

Après l'introduction du code de programmation, vous accédez au menu principal :

Menu de Programmation



Le menu comprend 4 options : **Utilisateurs**, **Paramètres**, **Utilités** et **Temps**.

Menu Utilisateurs

①



Ce menu permet d'ajouter (+), d'effacer (-), de modifier (M) les utilisateurs ou de consulter le total d'utilisateurs (T), si l'accès s'est fait avec le code d'utilisateur.

Si vous avez utilisé le code d'accès de niveau **B**, il est également possible d'effacer tous les utilisateurs (R), de compresser la mémoire en supprimant les espaces vides (C) ou de classer les utilisateurs en mémoire (O).

(+) AJOUTER UTILISATEUR (niveaux A et B)

Chaque fiche d'utilisateur contient les champs d'information suivants :

①

Nom
_

**Nom* : 16 caractères. Il est indiqué sur la première ligne de l'affichage. Si vous appuyez sur '*', cette information ne s'affichera pas.

Ligne 2
_

**Ligne 2* : 16 caractères. Elle apparaît sur la seconde ligne de l'affichage, et permet d'entrer plus d'un utilisateur par logement ou d'indiquer le type de commerce.

Ligne 2? (A=oui)

**Ligne 2?* : appuyez sur 'A' pour que l'information introduite dans le champ correspondant à la Ligne 2 apparaisse. Appuyez sur 'B' pour afficher uniquement le code d'appel ('PORTE : xxxx').

Code d'Appel
0000

**Code d'Appel* : code allant de 0001 à 9999 que le visiteur doit composer pour appeler cet utilisateur. Il est IMPOSSIBLE d'enregistrer deux fois le même. Appuyez sur 'A' pour rectifier. Validez en appuyant sur 'B'.

Code Poste
000

Code Poste* : **numéro de ligne qui sera appelé lors de la numérotation du **code d'appel** ou après une recherche sur écran validée par '🔔'. Le numéro de ligne doit avoir une valeur comprise entre 001 et 199 et doit avoir été enregistré préalablement dans le poste/moniteur. Appuyez sur 'A' pour rectifier. Validez en appuyant sur 'B'.

Code d'Ouverture

**Code ouverture* : s'il s'effectue sur le clavier, les 6 chiffres devront toujours être introduits. Si moins de chiffres sont utilisés, vous devrez composer les 4 ou 5 premiers chiffres, en enlevant ceux de droite. Appuyez sur 'A' pour rectifier. Validez en appuyant sur 'B'.

Code d'Ouverture
----- N0001

Pour entrer un code de carte ou de clé de contact, le dispositif doit être connecté à la platine et vous devez présenter la carte ou la clé au lecteur.

(-) SUPPRIMER UTILISATEUR (niveaux A et B)

②

Nom
_

Cette option permet de supprimer une fiche (un utilisateur) de la mémoire du système. Appuyez sur les flèches de déplacement pour sélectionner la fiche que vous souhaitez supprimer.

Appuyez sur 'A' pour effacer.
Appuyez sur 'B' pour sortir.

(M) MODIFIER UTILISATEUR (niveaux A et B)

③

Nom
_

Cette option s'utilise de manière identique à la précédente mais elle permet de modifier les données d'un utilisateur, au lieu de les effacer. Effectuez la recherche à l'aide des flèches de déplacement.

Appuyez sur 'A' pour modifier.
Appuyez sur 'B' pour sortir.

La modification s'effectue de manière identique à l'introduction de données, la seule différence étant que les valeurs affichées sont les valeurs actuelles de l'utilisateur, et non les valeurs par défaut.

(T) TOTAL D'UTILISATEURS EN MEMOIRE (niveau B)

④

Total Codes 0002

Cette option exécute un balayage de la mémoire du système et vérifie le nombre d'utilisateurs (de 0 à 350). Elle ne compte pas les espaces vides éventuellement créés suite à l'effacement d'utilisateurs.

(R) REMISE A ZERO DES UTILISATEURS (niveau B)

⑤

Effacer Codes Confirmez (A=oui)

Cette option permet d'effacer TOUS les utilisateurs présents en mémoire.

Cette option est IRREVERSIBLE (il est impossible de revenir en arrière). Confirmez l'élimination en appuyant sur 'A'. Annulez l'action en appuyant sur 'B'.

(R) COMPRESSER UTILISATEURS (niveau B)

⑥

Compresser fiches Confirmez (A=oui)
--

Cette option permet d'éliminer les espaces vides éventuels créés suite à l'effacement d'utilisateurs. Lorsque l'on remplit les espaces vides, la liste n'est plus dans l'ordre ; il est donc recommandé de classer ensuite les utilisateurs avec l'option suivante.

(R) CLASSER UTILISATEURS (niveau B)

⑦

Trier les fiches Confirmez (A=oui)

Cette option permet de classer les utilisateurs par ordre alphabétique croissant en tenant compte du champ 'Nom'. De cette façon, lors de la recherche sur l'écran, les noms défilent par ordre alphabétique, facilitant ainsi leur localisation.

Menu Paramètres (niveau B)

En appuyant sur '2' dans le Menu Principal, vous accédez au Menu Paramètres :

②



Ce menu permet de configurer les paramètres de fonctionnement du Répertoire Digital, comme la langue, le numéro de platine, le type de lecteur connecté, le nombre de chiffres du code d'accès par clavier, du code de programmation et du code d'administrateur.

(Id) LANGUE

①



Cette option permet de choisir la langue à utiliser.

L'une des langues suivantes peut être sélectionnée :

- | | | |
|-----------------|-----------------|----------------|
| '1' : espagnol | '7' : finnois | '13' : tchèque |
| '2' : anglais | '8' : polonais | '14' : croate |
| '3' : français | '9' : turc | '15' : suédois |
| '4' : allemand | '10' : hébreu | |
| '5' : portugais | '11' : russe | |
| '6' : flamand | '12' : hongrois | |

(PI) NUMERO DE PLATINE

②

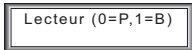


Ce paramètre indique l'accès (numéro de platine) sur lequel est installé le répertoire. Appuyez sur '1' pour un accès principal (pont JP2 placé dans l'amplificateur) et sur '2' pour un accès secondaire (pont JP2 enlevé).

Il est important de configurer ce paramètre, même s'il n'y a qu'une seule platine dans l'installation.

(Le) TYPE DE LECTEUR

③



Le Répertoire Digital permet la connexion d'un dispositif d'identification ; il peut s'agir de deux types de lecteurs : clé de contact et carte de proximité.

Grâce à cette option, vous sélectionnerez lequel des deux est connecté. Appuyez sur '0' pour choisir le lecteur de proximité ou '1' pour lecteur de clés de contact.

(Nd) NOMBRE DE CHIFFRES

④



Sélectionnez le nombre de chiffres à utiliser pour les codes de clavier (ouverture de porte) : '4', '5' ou '6'.

(Cp) CODE DE PROGRAMMATION

⑤

Code. Programm. 19025

Cette fonction vous permet de changer le code de programmation (ou code d'utilisateur) de 5 chiffres. Par défaut, le code est '19025'.

(6) CODE DE L'ADMINISTRATEUR

⑥

Code PRINCIPAL 24797

Cette option est cachée et permet de modifier le code d'administrateur. Ce code permet d'accéder à toutes les options de programmation du système. Par défaut, le code est le '24797'.

Menu Utilités (niveau B)

Ce menu permet de cloner la liste d'utilisateurs d'une platine à l'autre.

(Cl) CLONER

③

U 1 t Cl

Sur les installations contenant plus d'un Répertoire Digital, il est possible de programmer les utilisateurs sur une seule platine et, grâce à cette option, de les copier sur n'importe quelle autre platine (de cette façon, les données seront exactement identiques sur toutes les platines).

①

N. Platine (1-31) 02

Le mode d'exécution est très simple : le système vous demande le numéro de platine de destination (celle sur laquelle vous souhaitez copier les données de la platine actuelle). Par défaut, le numéro est '2', puisque vous avez normalement programmé la platine principale en premier ('1'). Une fois la platine de destination sélectionnée, appuyez sur 'B'. Confirmez en appuyant sur 'A', ou annulez en appuyant sur 'B'.

Cloner? (A=oui)

Pour pouvoir utiliser cette option, le câble de communication (bornes Sa et Sb) doit être installé entre les platines.

Menu Temps (niveau B)

Cette option permet de programmer les temps d'ouverture de la porte.

(tA) TEMPS A

④

Temps A (1-99) 03

Temps d'ouverture de porte à partir du logement et à partir du clavier de la platine (à l'aide du code d'ouverture)

Temps A (1-99) 03 OK

Vous devez programmer un temps d'une valeur comprise entre 1 et 99 secondes.

Ⓑ

Appuyez sur la touche 'B' pour valider.

(tB) TEMPS B

Temps B (0-99)
06

emps d'ouverture correspondant au bouton situé à l'intérieur de l'enceinte et qui servira à activer l'ouverture de la gâche (s'il est installé).

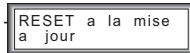


Temps B (0-99)
06

Vous devez programmer un temps d'une valeur comprise entre 1 et 99 secondes.

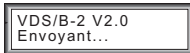


Appuyez sur la touche 'B' pour valider.

Réinitialiser le système

RESET a la mise
a jour

La dernière option (comme indiqué sur l'affichage) entraîne la réinitialisation du système : une coupure d'alimentation.



VDS/B-2 V2.0
Envoyant...

Lorsque l'on reconnecte l'alimentation de l'équipement, un message s'affiche et indique que les temps d'ouverture sont envoyés à l'amplificateur (dispositif qui commande la gâche).

2.2.- Guide de programmation

GUIDE DE PROGRAMMATION

Menu de Programmation

M 1 2 3 4
p Us Pa Ut Ti

Menu d'usagers

1

U 1 2 3 4 5 6 7
s + - M T R C O

(+) Ajouter usagers

(-) Eliminer usagers

(M) Modifier usagers

1

2

3

Nom

Ligne 2

Ligne 2? (A=oui)

Code d'Appel
0000

Code Poste
000

Code d'Ouverture

Code d'Ouverture
----- N000

Nom

Cherchez le code
← →
A

Code effacé

Nom

Cherchez le code
← →
A

(On introduit les données de la même façon que pour valider un usager)

Code modifié

Menu Paramètres

2

P 1 2 3 4 5
a Id Pl Le Nd Cp

(La) Langue

(Pl) N° de platine

(Le) Type de lecteur

1

2

3

Langue (1-15)
3

Num. Platine (1-31)
01

Lecteur (0=P,1=B)

Choisir le numéro de la platine. Doit toujours être programmé.

Choisir le type de lecteur:
-P: lecteur de proximité;
-B: lecteur de clef de contact

Menu Utilités

3

U 1
t Cl

(Cl) Copier liste d'usagers

1

N. Platine (1-31)
02

Numéro de la platine de destination.
B

Cloner? (A=oui)

Confirmez

Temps d'ouverture

4

Temps A (1-99)
03

Temps B (0-99)
06

RESET a la mise a jour

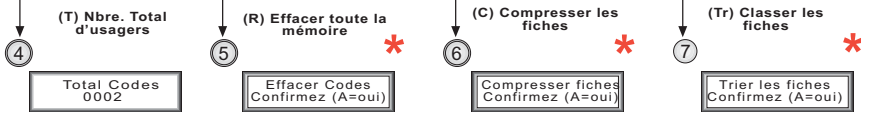
VDS/B-2 V2.0
Envoyant...

Temps A (1-99)
03 OK

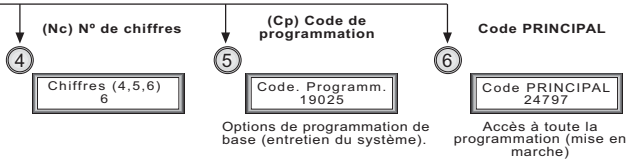
Temps B (0-99)
06

B

B



* Opération Irréversible



EXEMPLE DE PROGRAMMATION


Exemple : Programmation du code d'appel correspondant au logement du **14ème C (14ème étage, appartement C)**.

1. Programmation du moniteur ou poste.

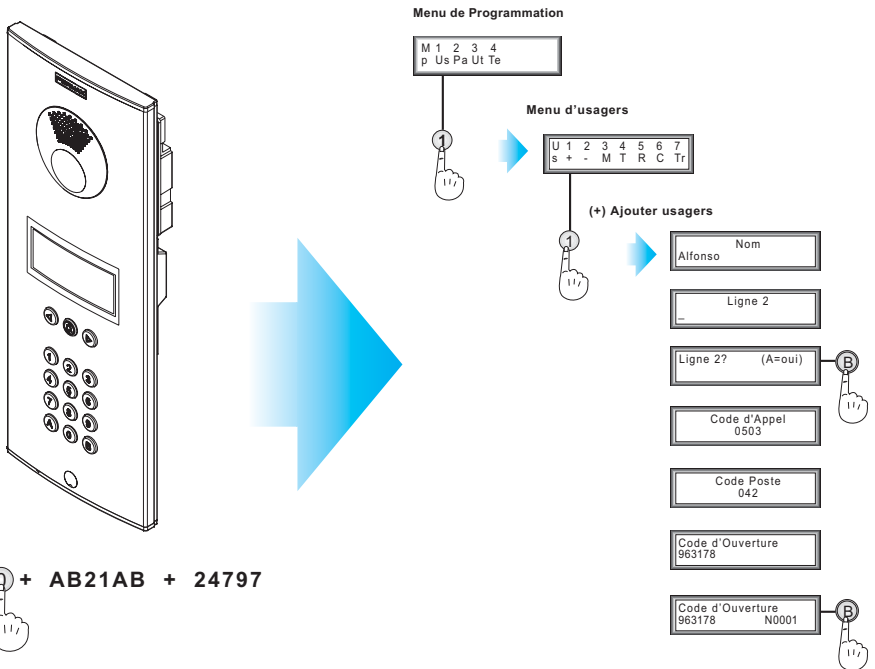
Vous décidez d'attribuer le **“numéro de ligne” 42** à ce logement. Effectuez la programmation du moniteur/poste suivant les explications données dans le **Manuel de l'installateur**.

Il s'agit du numéro que vous composerez pour appeler le 14ème C à partir d'une platine SANS Affichage ou AVEC Affichage. Ce logement sera appelé en composant : **'42A'**.

REMARQUES :

- ✓ *La programmation des terminaux de logement s'effectue de la même manière, qu'il s'agisse d'une platine de rue AVEC ou SANS Affichage.*
- ✓ *Dans le cas d'une platine SANS Affichage, la programmation est alors terminée.*
- ✓ *Dans le cas de platines AVEC Affichage, en plus de pouvoir effectuer l'appel comme s'il s'agissait d'une platine sans affichage, il est possible d'appeler :*
 - *en composant directement le « code d'appel ».*
 - *en recherchant l'utilisateur à l'aide des flèches et, une fois l'utilisateur trouvé, en appuyant sur la touche .*

2. Programmation du « code d'appel », (seulement sur les platines AVEC Affichage).



La programmation du « code d'appel » s'effectuera de la manière expliquée dans le diagramme. Les étapes précédentes décrivent la programmation d'utilisateurs sur la platine AVEC Affichage. **Expliquée avec plus de détails dans ce document.**

Pour appeler le logement 14ème C, il est possible d'appeler :

- a) En composant le « numéro de ligne » : '42☎'.
- b.) En composant le « code d'appel » : '503☎'.
- c.) En recherchant l'utilisateur à l'aide des flèches puis, une fois l'utilisateur trouvé, en appuyant la touche sonore '☎'.

REMARQUES TRÈS IMPORTANTES :

- ✓ L'appel expliqué aux points b.) et c.) ne pourra s'effectuer que si l'utilisateur a été ajouté à la liste.

Lorsque l'on compose un code d'appel, le répertoire cherche d'abord automatiquement parmi les utilisateurs inscrits, de sorte que :

- ✓ Si l'utilisateur n'est pas ajouté au répertoire, l'appel sera effectué de la même manière qu'avec une platine SANS Affichage : '42+☎'
- ✓ Si vous composez le « code d'appel » d'un utilisateur qui n'est pas inscrit, l'appel s'effectuera automatiquement au poste ou moniteur programmé avec ce « numéro de ligne » (comme s'il s'agissait d'une platine SANS Affichage).
- ✓ Il sera impossible d'appeler un utilisateur non-inscrit si le « code d'appel » enregistré dans le poste est le même que le « numéro de ligne » programmé dans le logement d'un autre utilisateur qui, lui, est inscrit.

REMARQUES:

Cet appareil peut être programmé et entretenu par PC.
Pour plus d'information, consultez notre web: <http://www.fermax.com>

Code 97486d V02_12

Technische Publikation von FERMAX ELECTRONICA S.A.E.

FERMAX ELECTRONICA S.A.E, behält sich das Recht vor, den Inhalt dieses Dokuments sowie die technischen Eigenschaften der erwähnten Produkte ohne vorherige Ankündigung zu ändern, um dadurch der ständigen Weiterentwicklung und den damit in Verbindung stehenden Verbesserungen Rechnung zu tragen.

Alle Änderungen finden Aufnahme in den Neuauflagen dieses Dokuments.

DEUTSCH



INHALTSVERZEICHNIS

SYSTEM VDS und BUS2


1.- ADS-DIRECT-TÜRSTATIONEN (ohne Display)	58
1.1.- Türöffungscode	58
1.2.- Aktivierungszeit des Türöffners	59
2.- ADS-DIGITAL-TÜRSTATIONEN (mit Display)	60
2.1.- Programmierung	61
2.2.- Programmieranleitung	67
Programmierbeispiel	70
ANEXO - Benutzer Codenliste	74

1.- DIRECT-TÜRSTATIONEN (ohne Display)

1.1.- Türöffnungscode

Alle Modelle der DIRECT Türstationen erlauben die Türöffnung von der Türstation aus durch Eingabe eines 4-stelligen Codes.


Aktivierungssequenz des Türöffnungscodes

- 1.- Führen Sie bei ausgestecktem Netzteil einen Kurzschluss durch zwischen den Klemmen "BS" und "-" des Lautsprechers (oder drücken Sie die Türöffnertaste, falls diese installiert worden ist).
- 2.- Schließen Sie unter Aufrechterhaltung des bestehenden Kurzschlusses das Netzteil des Systems an. (Danach muss weder der Kurzschluss aufrechterhalten noch die Taste gedrückt bleiben.) Anschließend müssen Sie innerhalb von einer Minute den Türöffnungscode aktivieren, so wie nachfolgend beschrieben wird.
- 3.- Geben Sie den Programmiercode 3 1 4 1 ein (dieser Code kann nicht geändert werden), und geben Sie den gewünschten 4-stelligen Code für die Türöffnung ein. Bestätigen Sie diesen Vorgang anschließend durch Drücken der Klingeltaste .

Codeänderung

Um den Code zu ändern, muss der aktuelle Code bekannt sein. Falls der aktuelle Türöffnungscode nicht vorliegt, ist es erforderlich, wie im vorliegenden Abschnitt vorzugehen.

Reihenfolge für die Codeänderung:

- 1.- Programmiercode eingeben: 3 1 4 1;
- 2.- Aktuellen Türöffnungscode eingeben;
- 3.- Neuen Türöffnungscode eingeben (4-stellig) und Bestätigen durch Drücken der Klingeltaste .

HINWEISE:

Drücken Sie die Taste „A“, um die Eingabesequenz zu löschen oder eine neue einzugeben.

Vergessen Sie nicht den Kurzschluss zwischen den Klemmen «BS» und «-» am Lautsprecher der Türstation nach Abschluss der Arbeiten an der Anlage zu beseitigen.

Ist der Türöffnungscode aktiviert, kann diese Funktion nicht mehr deaktiviert werden. Das heißt, dass immer ein Türöffnungscode vorhanden ist, der den Benutzern bekannt ist bzw. nicht bekannt ist.


1.2.- Aktivierungszeit des Türöffners

Alle Modelle des DIRECT Türstationen erlauben die Programmierung der Aktivierungszeit des Türöffners.

Folgende zwei Aktivierungszeiten können programmiert werden.

- Türöffnungszeit bei einer Aktivierung über die Wohnung und über die Tastatur der Türstation (mit dem Türöffnungscod);
- Türöffnungszeit bei einer Aktivierung des Türöffners über die Türöffnertaste im Inneren der Wohnsiedlung (sofern eine Türöffnertaste installiert worden ist).

Die Programmiersequenz sieht dabei folgendermaßen aus:

- 1.-Netzteil ausstecken und wieder anschließen. Alle weiteren Programmschritte müssen innerhalb einer Minute vorgenommen werden.
- 2.-Geben Sie den 4-stelligen Programmiercode 3 1 4 1 ein, und Drücken Sie die Klingeltaste . Von diesen vier Ziffern entsprechen die ersten zwei der Türöffnungszeit bei Aktivierung über die Wohnung und die letzten beiden der Türöffnungszeit bei der Aktivierung über den Flur.

HINWEISE:


Die erlaubten Werte müssen zwischen 1 und 99 Sekunden liegen.

Allen Zeitwerten, die unter 10 Sekunden liegen, muss eine „0“ vorangestellt werden.

Bei fehlerhafter Programmierung der Zeitwerte (oder falls Änderungen vorgenommen werden sollen) ist es notwendig, erneut bei Schritt 1 zu beginnen.

2.- DIGITAL-TÜRSTATIONEN (mit Display)

Beim Digitalen Verzeichnis handelt es sich um eine in der Türstation integrierte Einrichtung, die Ihre Anlage mit Zusatzfunktionen ausstattet.


Die nennenswerteste Zusatzfunktion ist das elektronische Verzeichnis. Diese Zusatzfunktion erlaubt es dem Besucher, die Daten der Bewohner abzurufen, die im Verzeichnis integriert worden sind und vereinfacht damit die Suche (mittels Pfeiltasten) und die Rufübermittlung durch Drücken der Klingeltaste  (wenn der gesuchte Bewohner im Verzeichnis gefunden wurde). Es können bis zu 350 Benutzer/Bewohner eingetragen werden (die maximale Anzahl für Wohnungen/Häuser liegt jedoch bei 199 Wohnungen). Auf diese Art und Weise können mehrere Benutzer derselben Wohnung eingetragen werden. (Die Anlage erlaubt es, Einträge zu duplizieren, um so die Benutzerkonfigurierung zu vereinfachen.)

Bei der zweiten Zusatzfunktion handelt es sich um einen personalisierten Türöffnungscode, das heißt jeder Benutzer verfügt über einen persönlichen Türöffnungscode, Näherungskarte oder Codeschlüssel, um die Wohnsiedlung zu betreten.


Im digitalen Verzeichnis können außerdem die 4-stelligen Rufnummern konfiguriert werden (0001 ... 9999). Dabei können 2 Ziffern dem Stockwerk und 2 der Wohnung zugeordnet werden.

SCHNELLE PROGRAMMIERSEQUENZ (BEGINN)



Folgen Sie folgender Sequenz, wenn Sie das System zum ersten Mal starten. Ausführliche Information finden Sie in den folgenden Abschnitten:

Zugang in den Programmiermodus  + AB21AB + 24797

Programmierungsmenu

Türöffnungszeiten programmieren  


tA: Von der Wohnung 

tB: Von der Türstation 

Ein-und Ausstecken des Netzteils 



Zugang in den Programmiermodus 0 + AB21AB + 24797

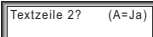
Programmierungsmenu

Benutzermenü  ①

Benutzer hinzufügen  ①














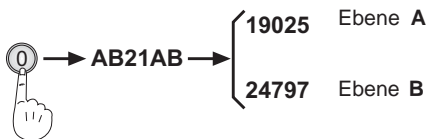


2.1.- Programmierung

Um Änderungen an der Konfiguration der Anlage durchzuführen, ist es notwendig, den Programmiermodus aufzurufen. Dabei ist die Ziffer „0“ gefolgt vom Zugangscode ‘AB21AB’ und dem Programmiercode einzugeben.

Alle unterschiedlichen Zugangsebenen verfügen über einen eigenen Programmiercode:

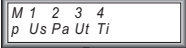
- ✓ Benutzerebene **A** (Code 19025): ermöglicht es, Benutzerdaten hinzuzufügen und zu ändern oder Benutzer zu löschen;
- ✓ die Zugangsebene **B** (Code 24797): ermöglicht es, die oben beschriebenen Einstellungen vorzunehmen und alle weiteren Konfigurationsoptionen der Anlage zu verändern.



Hauptmenü

Nach der Programmiercodeeingabe gelangt man ins Hauptmenü:

Programmierungsmenü



Es sind drei Optionen verfügbar: Benutzer, Parameter, Tools und Zwittern.

Benutzermenü

①



Mit diesem Menü können Benutzer hinzugefügt (+), gelöscht (-), Benutzerdaten geändert (M) oder alle vorhandenen Benutzer abgerufen werden (T), sofern der Zutritt durch Eingabe des Benutzercodes erfolgt ist.

Falls der Code für die Ebene **B** eingegeben worden ist, können alle Benutzer gelöscht (R), der Systemspeicher durch Löschen der leeren Register komprimiert (C) und die Benutzer im Speicher geordnet werden (O).

(+) BENUTZER HINZUFÜGEN (Ebenen A und B)

Jede Benutzerregisterkarte enthält folgende Informationsfelder:

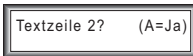
①



**Name*: 16 Zeichen. Wird auf der ersten Zeile des Bildschirms angezeigt. Durch Drücken von '*' wird diese Information nicht angezeigt.



**Linie 2*: 16 Zeichen. Wird auf der 2. Zeil des Bildschirms angezeigt und dient dazu mehrere Benutzer aufzuführen oder die Geschäftsbezeichnung anzugeben.



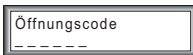
**Linie 2?*: 'A' drücken, damit die eingegebene Information erscheint, die der Zeile 2 entspricht. 'B' drücken, damit lediglich der Rufcode angezeigt wird ('TÜR: xxxx').



**Anrufcode*: Code, zwischen 0001 und 9999, der vom Besucher eingegeben werden muss, um den Bewohner/Benutzer anzurufen. Er kann NICHT wiederholt werden. Durch Drücken von 'A' kann er berichtigt werden. Bestätigen Sie den Vorgang durch Drücken von 'B'.



Telefon code* : **Liniennummer, die angerufen wird, wenn der **Rufcode** eingegeben wird. Es kann auch eine Suche über den Bildschirm durchgeführt werden und anschließend 'A' gedrückt werden. Muss die Liniennummer einen zwischen 001 und 199 liegen und vorher am Telefon/Monitor einprogrammiert werden. Durch Drücken von 'A' kann er berichtigt werden. Bestätigen Sie den Vorgang durch Drücken von 'B'.



**Türöffnungscod*: Falls er über die Tastatur eingegeben wird, müssen 6 Ziffern eingegeben werden. Falls weniger eingesetzt werden, werden die 4 oder 5 ersten Ziffern benutzt, unter Weglassung der Ziffer(n) rechts. Durch Drücken von 'A' kann der Code berichtigt werden. Bestätigen Sie den Vorgang durch Drücken von 'B'.



Falls der Code über eine Karte oder Codeschlüssel eingegeben werden soll, muss das Lesesystem an die Türstation angeschlossen werden und die Näherungsarte oder Codeschlüssel in den Leser eingeführt werden.

(-) BENUTZER LÖSCHEN (Ebenen A und B)

②

Name

Mit dieser Option kann eine Registerkarte (entspricht einem Benutzer) aus dem Speicher des Systems gelöscht werden. Durch Drücken der Pfeiltasten kann das Benutzerregister ausgewählt werden, das gelöscht werden soll.

Durch Drücken von 'A' wird es gelöscht.
Durch Drücken von 'B' verlassen Sie das Menü.

(M) BENUTZER ÄNDERN (Ebenen A und B)

③

Name

Diese Option unterscheidet sich von der vorangehenden dadurch, dass damit Benutzerdaten geändert, anstatt gelöscht werden können. Suchen Sie Benutzer mit Hilfe den Pfeiltasten.

Durch Drücken von 'A' kann eine Änderung vorgenommen werden.
Durch Drücken von 'B' verlassen Sie das Menü.

Die Datenänderung ist mit der Dateneingabe vergleichbar, mit dem Unterschied, dass dabei die aktuellen Benutzereinstellungen statt den Grundeinstellungen aufgerufen werden.

(T) ANZAHL BENUTZER IM SPEICHER (Ebene B)

④

Codengesamtzahl 0002

Mit dieser Option wird der Speicher durchlaufen und geprüft, wie viele Benutzer definiert sind (zwischen 0 und 350). Dabei werden die leeren Register nicht gezählt, die durch das Löschen von Benutzern entstanden sind.

(R) NULLSTELLUNG BENUTZER (Ebene B)

⑤

Coderückstellung Bestätigen (A=Ja)

Mit dieser Option werden ALLE Benutzer im Speicher gelöscht.

Diese Option ist UNWIDERRUFBAR (sie kann nicht rückgängig gemacht werden). Durch Drücken von 'A' bestätigen Sie den Löschvorgang. Durch Drücken von 'B' brechen Sie den Vorgang ab.

(C) NULLSTELLUNG BENUTZER (Ebene B)

⑥

Daten verdichten Bestätigen (A=Ja)

Diese Option ermöglicht es, vorhandene Lücken zu füllen, die durch die Löschung von Benutzerregistern entstanden sind. Das Füllen der Lücken bringt die Reihenfolge der Liste durcheinander. Es ist deshalb ratsam, die Liste nach Anwendung dieser Option neu zu ordnen.

(O) BENUTZER ORDNET (Ebene B)

⑦

Daten anordnen Bestätigen (A=Ja)

Diese Option ermöglicht es, die Benutzer über das „Namensfeld“ alphabetisch in aufsteigender Reihenfolge zu ordnen. Auf diese Art und Weise laufen die Benutzernamen bei der Suche auf dem Bildschirm in alphabetischer Reihenfolge durch und vereinfachen dadurch die Benutzersuche.

Menü Parameter (Ebene B)

Durch Drücken von '2' im Hauptmenü gelangt man in das Menü Parameter:

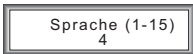
②



In diesem Menü können die operativen Parameter des Digitalen Verzeichnisses wie beispielsweise: Sprache, Nr. der Türstation, angeschlossener Lesertyp, Stellenzahl des Zutrittscodes für die numerische Tastatur, Programmiercode und Systemverwaltercode festgelegt werden.

(Id) SPRACHE

①



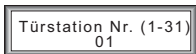
Mit dieser Option kann eine Sprachwahl getroffen werden.

Es kann eine der folgenden Sprachen ausgewählt werden:

- '1': Spanisch
- '2': Englisch
- '3': Französisch
- '4': Deutsch
- '5': Portugiesisch
- '6': Flämisch
- '7': Finnisch
- '8': Polnisch
- '9': Türkisch
- '10': Hebräisch
- '11': Russisch
- '12': Ungarisch
- '13': Tschechisch
- '14': Kroatisch
- '15': Schwedisch

(PI) NUMMER DER TÜRSTATION

②

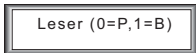


Dieser Parameter zeigt an, an welchem Eingang (Nummer der Türstation) das Verzeichnis installiert worden ist. Drücken Sie '1' für einen ADS-Haupteingang (die Steckbrücke JP2 ist am Lautsprecher zu setzen) und '2' für einen Nebeneingang (Steckbrücke JP2 entfernen).

Es ist wichtig, diesen Parameter zu konfigurieren, auch wenn nur eine Türstation installiert wird.

(Le) LESERTYP

③



Das Digitale Verzeichnis erlaubt den Anschluss eines Identifikationsmediums. Es können zwei unterschiedliche Lesesysteme eingesetzt werden: Codeschlüssel und Näherungsleser.

Mit dieser Option kann festgelegt werden, welcher Leser angeschlossen ist. Durch Drücken von '0' wird der Näherungsleser und durch Drücken von '1' der Codeschlüssel gewählt.

(Nd) STELLENZAHL

④



Stellenzahl für die Tastaturcodes wählen (Türöffnung): '4', '5' oder '6'.

(Cp) PROGRAMMIERCODE

⑤

Programmierung 19025

Mit dieser Funktion können die 5-stelligen Programmiercodes (oder Benutzercodes) geändert werden. In der Grundeinstellung lautet der Code '19025'.

(6) SYSTEMVERWALTERCODE

⑥

Master Code 24797

Diese Option ist nicht im Menü aufgeführt und ermöglicht es, den Systemverwaltercode zu ändern. Nach Eingabe dieses Codes hat man Zugang zu allen Programmieroptionen des Systems. In der Grundeinstellung lautet der Code '24797'.

Menü Tools (Ebene B)

Mit Hilfe des Menüs Tools kann eine Benutzerliste verdoppelt und auf eine andere Türstation übertragen werden.

(CI) DATENVERDOPPELUNG

③

U 1 t CI

Bei Installationen mit mehr als einem digitalen Verzeichnis, können die Benutzer für eine Türstation programmiert werden und dann durch Anwendung dieser Option auf jede beliebige Türstation übertragen werden (die Einträge in den Verzeichnissen sind somit komplett identisch).

①

Türstation Nr. (1-31) 02

Klon? (A=Ja)

Die Vorgehensweise ist dabei äußerst einfach: Das System fragt nach der Nummer der Türstation, in die die Daten kopiert werden sollen. Die Nummer in der Grundeinstellung ist '2', da davon ausgegangen werden kann, dass zu Beginn die Haupttürstation '1' programmiert worden ist. Nachdem die Türstation für die Datenübertragung ausgewählt worden ist, bestätigen Sie den Vorgang durch Drücken von 'B'. Die Übertragung wird durch Drücken von 'A' bestätigt und durch Drücken von 'B' rückgängig gemacht.

Zur Durchführung dieser Option ist es erforderlich das Datenkabel (Klemmen Sa und Sb) zwischen den Türstationen anzuschließen.

Menü Zeiten (Ebene B)

Beim Wählen dieser Option beginnt das System mit einer Sequenz, die die Programmierung der Türöffnungszeiten ermöglicht.

(tA) ZEIT A

④

A-zeit (1-99) 03

Türöffnungszeit bei einer Aktivierung über die Wohnung und über die Tastatur der Türstation (mit dem Türöffnungscode)

A-zeit (1-99) 03

Es muss ein Wert zwischen 1 und 99 Sekunden einprogrammiert werden.

Ⓑ

Die Eingabe wird durch Drücken der Taste 'B' bestätigt.

(tB) ZEIT BA rectangular display box with a thin border. Inside, the text 'B-zeit' is on the left, '06' is in the center, and '(0-99)' is on the right.

Türöffnungszeit bei einer Aktivierung des Türöffners über die Türöffnertaste im Inneren der Wohnsiedlung (sofern eine Türöffnertaste installiert worden ist).

A rectangular display box with a thin border. Inside, the text 'B-zeit' is on the left, '06' is in the center, and '(0-99)' is on the right.

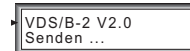
Es muss ein Wert zwischen 1 und 99 Sekunden einprogrammiert werden.



Die Eingabe wird durch Drücken der Taste 'B' bestätigt.

Nullstellung des SystemsA rectangular display box with a thin border. Inside, the text 'RÜCKSETZEN zum' is on the top line and 'actualisieren' is on the bottom line.

Der letzte Punkt der Sequenz bezieht sich auf die Nullstellung des Systems (wie die Bildschirmanzeige verdeutlicht): Unterbrechung der Stromversorgung.

A rectangular display box with a thin border. Inside, the text 'VDS/B-2 V2.0' is on the top line and 'Senden ...' is on the bottom line.

Nach dem Wiederherstellen der Stromversorgung des Systems, erscheint eine Meldung, die anzeigt, dass die Türöffnungszeiten des Lautsprechers (Gerät, das den Türöffner steuert) übermittelt werden.

2.2.- Programmieranleitung

PROGRAMMIERUNGSANWEISUNGEN

Programmierungsme

M 1 2 3 4
p Us Pa Ut Ti

Benutzerhinweise

1

U 1 2 3 4 5 6 7
s + - M T R C O

(+) Benutzer hinzufügen

(-) Benutzer löschen

(M) Benutzer ändern

1

2

3

Name

Textzeile 2

Textzeile 2? (A=Ja)

Anrufcode
0000

Telefon code
000

Öffnungscode

Code vorhanden
----- N000

Name

Daten suchen
← →
A

gelöschte Code

Name

Daten suchen
← →
A

(Die Daten werden so
eingetragen wie wenn ein
Benutzer angemeldet ist.)

geänderte Code

Parameternenu

2

P 1 2 3 4 5
a Id Pl Le Nd Cp

(Sp) Sprache

(Tu) Türstation

(Le) Lesermodell

1

2

3

Sprache (1-15)
4

Türstation Nr. (1-31)
01

Leser (0=P,1=B)

Türstation Nr. auswählen.
Es muß immer programmiert
sein.

Den Leser auswählen:
-P: Annäherungskarte;
-B: Knopfloß.

Nutzennenu

3

U 1
t Cl

(Cl) Benutzerreihe kopieren

1

Türstation Nr. (1-31)
02

Zieltürstation
B

Klon? (A=Ja)

Bestätigen

Öffnungszeiten

4

A-zeit (1-99)
03

B-zeit (0-99)
06

RÜCKSETZEN zum
actualisieren

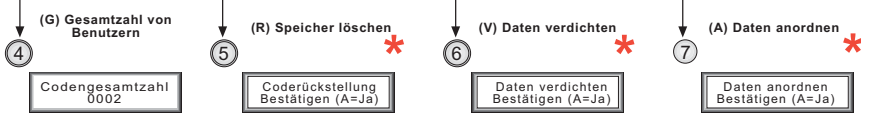
VDS/B-2 V2.0
Senden ...

A-zeit (1-99)
03

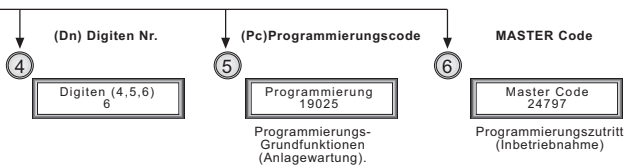
B-zeit (0-99)
06

B

B



* Nicht umkehrbarer Vorgang



PROGRAMMIERBEISPIEL


Beispiel: Rufcodeprogrammierung der Wohnung 14 C (14. Stock, Wohnung C).

1. Programmierung des Monitors oder Telefons.

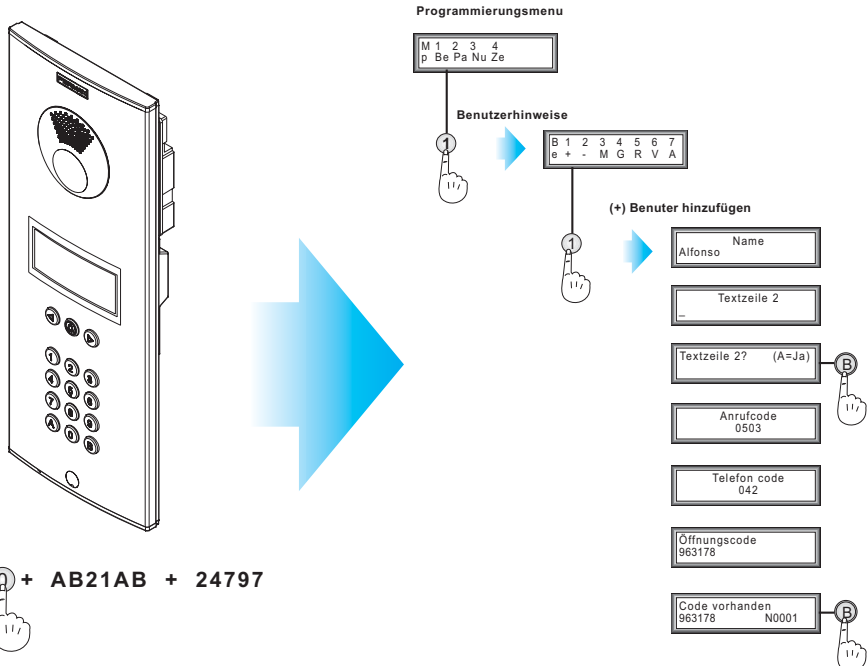
Der Wohnung soll die **Liniennummer 42** zugewiesen werden. Führen Sie die Programmierung des Monitors/Telefons gemäß den Anweisungen im **Installationshandbuch** durch.


Es handelt sich dabei um die Rufnummer, um die Wohnung 14 C über eine Türstation OHNE Bildschirm oder MIT Bildschirm anzurufen. Der Anruf in diese Wohnung wird durch folgende Tasteneingabe durchgeführt: **'42'**.

HINWEISE:

- ✓ Die Programmierung der Wohnungssprechstellen wird auf dieselbe Art und Weise durchgeführt, unabhängig davon, ob es sich um eine Türstation MIT oder OHNE Bildschirm handelt.
- ✓ An dieser Stelle ist die Programmierung beendet falls es sich bei der Türstation, um eine Station MIT Bildschirm handelt.
- ✓ Bei Türstationen MIT BILDSCHIRM, können die Anrufe wie bei einer Türstation ohne Bildschirm durchgeführt werden (oben erläutert) und außerdem wie folgt realisiert werden:
 - Direktwahl des „Rufcodes“;
 - Suchen des Benutzers durch Einsatz der Pfeiltasten und anschließendes Bestätigen der Wahl mit der Klingeltaste .

2. Programmierung des Rufcodes, (nur bei Türstationen MIT Bildschirm).



 + **AB21AB** + **24797**

Die Programmierung des „Rufcodes“ wird durchgeführt, so wie im Diagramm beschrieben. Die vorangehende Sequenz beschreibt wie Benutzer in der Türstation MIT Bildschirm einprogrammiert werden. **In diesem Dokument wird dieser Vorgang detailliert erläutert.**

Um einen Anruf in die Wohnung 14 C durchzuführen, kann man wie folgt vorgehen:

- a.) Wählen der „Liniennummer“: ‘42☎’.
- b.) Wählen des „Rufcodes“: ‘503☎’.
- c.) Suchen des Benutzers durch Einsatz der Pfeiltasten. Nach dem Auffinden des Benutzers drücken Sie die Klingeltaste ‘☎’.

WICHTIGE HINWEISE:

- ✓ Der Anruf wie unter b) und c) beschrieben, kann nur dann durchgeführt werden, wenn der Benutzer der Liste hinzugefügt worden ist.

Nach Eingabe des Rufcodes, sucht das Verzeichnis automatisch unter den eingetragenen Benutzern, das heißt:

- ✓ wenn der Benutzer nicht in das Verzeichnis eingetragen worden ist, wird der Anruf wie bei einer Türstation OHNE Bildschirm hergestellt. ‘42+☎’
- ✓ Wenn ein Rufcode eines Benutzers eingegeben wird, der nicht aktiviert worden ist, wird der Anruf automatisch zwischen der Türstation und dem Telefon oder Monitor mit dem entsprechenden Rufcode, wie bei einer Türstation OHNE Bildschirm hergestellt.
- ✓ Ein Benutzer der nicht aktiviert worden ist, kann nicht angerufen werden, wenn der einprogrammierte „Rufcode“ des Telefons mit der einprogrammierten „Liniennummer“ einer Wohnung eines anderen Benutzers, der aktiviert ist, übereinstimmt.

Diese Set erlaubt die Programmierung und die Wartung durch PC.
Für weitere Information besuchen Sie unsere Web-seite: <http://www.fermax.com>

ANEXO / APPENDIX / ANNEXE / ANEXO

Tablas de Usuarios / User Codes Tables / Tableaux d'Usagers / Benutzer Codenliste

ESPAÑOL

Código Teléfono: corresponde con el código programado en el teléfono o monitor. Es un código de tres dígitos entre 1 y 199.

Código Llamada: es el código que se empleará para realizar la llamada a los apartamentos. Corresponde con el código de llamada de un usuario en el directorio electrónico.

Vivienda: vivienda física real, (por ejemplo 1º C).

ENGLISH

Telephone Code: fill this field with the ADS code stored in telephone or monitor while terminals programming process. It is a 3 digits code between 1 and 199.

Call Code: this field must be completed with the desired user call code. This code is programmed in the Digital Directory while the programming this device.

Apartment: real apartment number, (i.e.: 1st floor, 2nd right).

FRANÇAIS

Code Poste: correspond au code enregistré dans le poste/moniteur. Il s'agit d'un code compris entre 1 et 199.

Code d'Appel: il s'agit du code utilisé pour appeler l'appartement. Il correspond au code d'appel de l'utilisateur qui apparaît dans le répertoire électronique.

Appartement: numéro d'appartement réel, (ex: 1º C).

DEUTSCH

Telefon code: betrifft dem im Telefon oder Monitor programmierten Code. 3-stellig Code (vom 1 bis 199).

Anrufcode: Code für den Anruf an die Wohnungen. Betrifft den Code vom digital Namensverzeichnis.

Wohnung: echte Wohnungsort, (Z.B. 1º C).

Cod. Telefono Telephone code Code Poste Telefon code	Cod. Llamada Call Code Code d'Appel Anrufscod	Vivienda Apartment Appartement Wohnung	Usuario User Usager Benutzer

Cod. Telefono Telephone code Code Poste Telefon code	Cod. Llamada Call Code Code d'Appel Anrufscode	Vivienda Apartment Appartement Wohnung	Usuario User Usager Benutzer

Cod. Telefono Telephone code Code Poste Telefon code	Cod. Llamada Call Code Code d'Appel Anrufscod	Vivienda Apartment Appartement Wohnung	Usuario User Usager Benutzer

Cod. Telefono Telephone code Code Poste Telefon code	Cod. Llamada Call Code Code d'Appel Anrufscodel	Vivienda Apartment Appartement Wohnung	Usuario User Usager Benutzer

FERMAX