

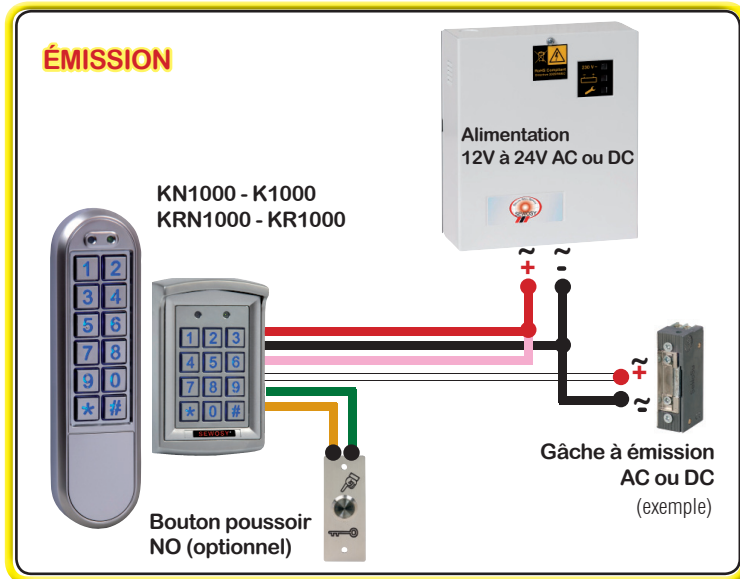
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

h x l x p	mm	kg	V AC/DC	ImA AC/DC		V/A			IP
K1000 - KR1000 120 x 76 x 28									
KN1000 - KRN1000 165 x 45 x 23,5 mm									
		0,5 kg	12/24V AC/DC	110 mA	sortie relais = 2	30V DC - 2 A 125V AC - 0,5 A	entrée bouton poussoir = 2	1010 Relais 1 = 1000 Relais 2 = 10	65
K1000 - KN1000 1 mode de fonctionnement : • CLAVIER A CODE → ATTENTION : chaque code doit être unique									
KR1000 - KRN1000 3 modes de fonctionnement (+) : • LECTEUR DE PROXIMITÉ • LECTEUR DE PROXIMITÉ ou CODE • LECTEUR DE PROXIMITÉ + CODE → ATTENTION : dans ce cas, tous les utilisateurs doivent avoir 1 CODE et 1 BADGE DE PROXIMITE									
(*) L'INTÉGRALITÉ DES FONCTIONNALITÉS RELATIVES AUX TROIS MODES DE FONCTIONNEMENT NE SONT PAS DÉCRITES DANS CETTE NOTICE SIMPLIFIÉE. Pour accéder aux MODES D'EMPLOIS COMPLETS : voir en page 4 de cette notice									

RACCORDEMENT

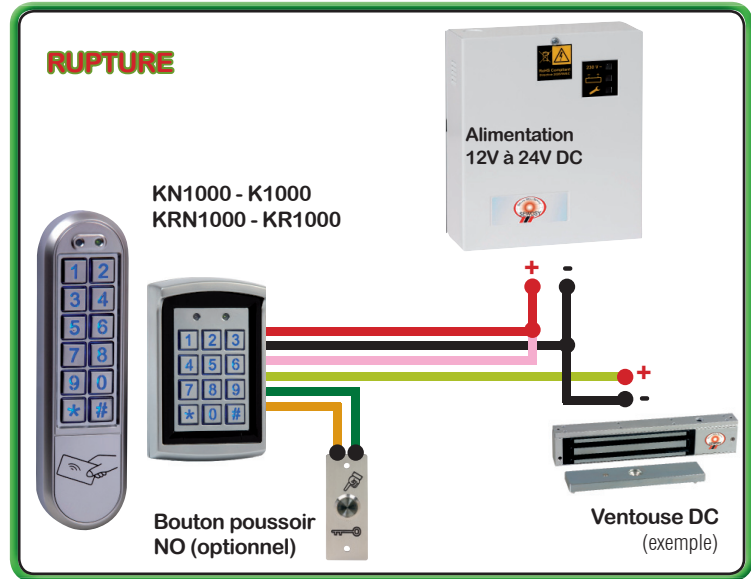
CONNEXION ÉLECTRIQUE D'UN VERROUILLAGE À ÉMISSION

Fils à utiliser : rouge (+) / noir (-) / rose (C) / blanc (NO) du clavier + vert foncé et orange si ajout d'un bouton poussoir



CONNEXION ÉLECTRIQUE D'UN VERROUILLAGE À RUPTURE

Fils à utiliser : rouge (+) / noir (-) / rose (C) / vert clair (NC) du clavier + vert foncé et orange si ajout d'un bouton poussoir

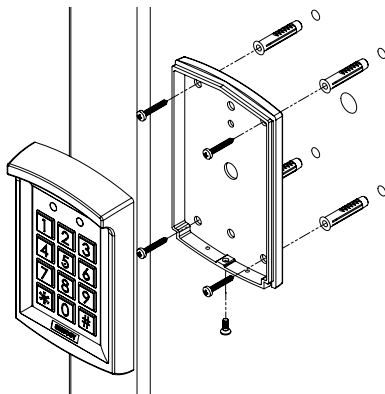


Lors de la mise sous tension, la LED droite doit s'allumer en vert.

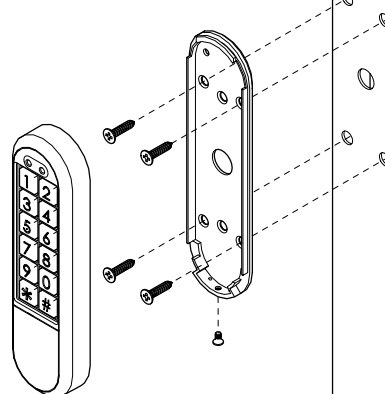
- Nous vous recommandons :**
- de mettre à la terre le boîtier de l'appareil par l'intermédiaire du fil vert et de l'écran métallique du câble
 - d'installer une DIODE ou VARISTANCE sur votre ligne pour éviter tout effet de self.

MONTAGE

K1000
KR1000



KN1000
KRN1000



CHANGEMENT DU CODE MAÎTRE (code administrateur)

K1000 - KN1000 - KR1000 - KRN1000

! Code Maître = **1234** en sortie d'usine. Il est vivement recommandé de le changer pour des raisons de sécurité.

2 x l'ancien Code Maître : **1234 1234** (ou 2 x le code en cours, si vous l'avez déjà modifié)

*** 3**

2 x le nouveau Code Maître (par exemple : **4321 4321**) + BIP long

Terminer par **# #**

CRÉATION D'UN BADGE MAÎTRE

! **seulement** K1000 - KRN1000

Le Badge Maître peut se substituer au Code Maître pour ouvrir une session de programmation.

2 x le Code Maître (par exemple : **4321 4321**)

*** 7**

Passer le Badge Maître

Terminer par **# #**

ENREGISTREMENT D'UN CODE UTILISATEUR UNIQUE

K1000 - KN1000 - KR1000 - KRN1000

2 x le Code Maître (par exemple : **4321 4321**) ou le Badge Maître

*** 0** **0 1** **0 0 1**

Code Utilisateur, par exemple : **5656**

Terminer par **# #**

CHANGEMENT D'UN CODE UTILISATEUR UNIQUE

K1000 - KN1000 - KR1000 - KRN1000

2 x le Code Maître (par exemple : **4321 4321**) ou le Badge Maître

*** 0** **0 1** **0 0 1** puis ******

Nouveau Code Utilisateur, par exemple : **3210**

Terminer par **# #**

ENREGISTREMENT DE CODES UTILISATEURS MULTIPLES

K1000 - KN1000 - KR1000 - KRN1000

2 x le Code Maître (par exemple : **4321 4321**) ou le Badge Maître

*** 0** **0 1**

Numéro du premier utilisateur : **001** entrer Code Utilisateur, par exemple : **4569**

Numéro du deuxième utilisateur : **002** entrer Code Utilisateur, par exemple : **8974**

Numéro du troisième utilisateur : **003** entrer Code Utilisateur, par exemple : **3265**

etc ... et terminer par **# #**

EFFACEMENT D'UN CODE UTILISATEUR

K1000 - KN1000 - KR1000 - KRN1000

Pour supprimer un code utilisateur lorsqu'il y a plusieurs codes. Par exemple l'utilisateur numéro **009**.

2 x le Code Maître (par exemple : **4321 4321**) ou le Badge Maître 

*** 0**  **0 1** 

Entrer le numéro de l'utilisateur à effacer, par exemple : **009**  puis ******

Le Code Utilisateur de l'utilisateur numéro **009** est effacé et l'emplacement **009** est disponible pour un nouvel utilisateur.

Terminer par **# #** 

ENREGISTREMENT DE BADGES DE PROXIMITÉ UTILISATEURS

 **seulement**

KR1000 - KRN1000

Pour enregistrer une série de badges utilisateurs.


2 x le Code Maître (par exemple : **4321 4321**) ou le Badge Maître 

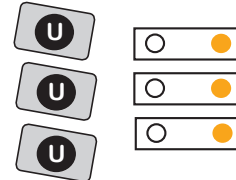
*** 0**  **0 1** 

Numéro du premier utilisateur : **001** passer le badge de l'utilisateur

Numéro du deuxième utilisateur : **002** passer le badge de l'utilisateur

Numéro du troisième utilisateur : **003** passer le badge de l'utilisateur

etc ... et terminer par **# #** 



EFFACEMENT DE BADGES DE PROXIMITÉ UTILISATEURS

 **seulement**

KR1000 - KRN1000

Pour supprimer l'autorisation d'un badge, par exemple celui de l'utilisateur numéro **007**.

2 x le Code Maître (par exemple : **4321 4321**) ou le Badge Maître 

*** 0**  **0 1** 

Entrer le numéro de l'utilisateur du badge à effacer, par exemple : **007**  puis ******

Le Badge Utilisateur de l'utilisateur numéro **007** est effacé et l'emplacement **007** est disponible pour un nouvel utilisateur.

Terminer par **# #** 

EFFACEMENT DE TOUS LES UTILISATEURS

K1000 - KN1000 - KR1000 - KRN1000

2 x le Code Maître (par exemple : **4321 4321**) ou le Badge Maître 

*** 8**  **8 8** + BIP BIP BIP BIP BIP 

Terminer par **# #** 

CHANGEMENT DE LA DURÉE DE TEMPORISATION

K1000 - KN1000 - KR1000 - KRN1000

2 x le Code Maître (par exemple : **4321 4321**) ou le Badge Maître 

*** 1** 

Entrer la nouvelle durée en secondes, par exemple : **0 8** pour une temporisation de **8** secondes
ou : **2 5** pour une temporisation de **25** secondes

Terminer par **# #** 

RESTAURER UN CODE MAÎTRE PERDU OU OUBLIÉ

K1000 - KN1000 - KR1000 - KRN1000

Couper l'alimentation du clavier (débrancher le fil rouge, par exemple).

Appuyer sur la touche **#**. Maintenir cette touche appuyée pendant que l'on rebranche l'alimentation.

Le Code Maître restauré est : **1234**

(*) Pour accéder aux **MODES D'EMPLOIS COMPLETS**

Veuillez les télécharger à l'aide des **QR codes** ci-dessous :

K1000



KR1000



KN1000



KRN1000



ou les demander à notre :

service commercial