



Notice complète XK1-2R

CLAVIER A CODES + LECTEUR DE BADGES EFF EFF
CELLULE TECHNIQUE

Table des matières

Introduction.....	3
Couleur des fils	5
Schéma de câblage.....	6
Programmation basique.....	7
Changer le code de programmation.....	7
Programmer le mode de fonctionnement	7
Programmer le clavier à codes	8
Programmation de la temporisation des différents relais :	9
Utilisation des cartes maîtres	9
Programmation avancée	10
Changer le code d'un utilisateur	10
Rappel pour rentrer en mode programmation	10
Programmer et supprimer un utilisateur carte associé à un n° identifiant	11
Activer ou désactiver le signal sonore des touches	11
Programmer un utilisateur carte ET code	11
Signification sonore et lumineuse de la LED	13
Réinitialiser le produit	14
Réinitialisation des utilisateurs cartes et codes	14
Réinitialisation code maître.....	14

Introduction

Ce contrôle d'accès intègre deux types de contrôle : clavier à codes ainsi qu'un lecteur de badges.

Il supporte jusqu'à 1 100 utilisateurs dans de multiples combinaisons (carte, code, carte + code).

Le lecteur lit les badges de fréquence 125KHZ.

Les deux relais présents peuvent agir en mode pulsion ou en mode à bascule (c'est-à-dire pour garder une porte ouverte, activer/désactiver une alarme)

Fonctionnalités	Résistant à l'eau : indice de protection IP66
	Clavier rétro-éclairé
	Antivandale
	Afficheur d'état par LED
	2 relais programmables
	1100 utilisateurs (carte, code, carte + code)
	Inscription par bloc de carte
	Alarme & buzzer de sortie intégrée
	Faible alimentation
	Alarme anti-sabotage
	Mode bascule pour garder une porte ouverte ou autre
	Alimentation 12/28V AC/DC

Caractéristiques

Capacité maximale : 1 100 utilisateurs

Zone 1 : 1 000

Zone 2 : 100

Tension : 12-28V AC/DC

Courant au repos : 55 mA

Courant d'appel : 80mA

Relais : 2 disponibles NO ou NF + NO ou NF

Temps maxi : 0 - 99s (5s par défaut)

Pouvoir de coupure de 3A maximum

Environnement : IP 66

Température supportée : -40°C ~ +60°C

Physique : boîtier en alliage de zinc

Dimension : L 114.5 x l 75 x P 22mm

Couleur des fils

Couleur du fil	Fonction	Note
Câblage de base		
Rouge	AC&DC	12-28V AC/DC borne positive
Noir	AC&DC	12-28V AC/DC borne négative
Gris et noir	Masse GND	Pôle négatif
Bleu	NO 1	Sortie relais normalement ouvert 1
Blanc	COM 1	Commun de la sortie du relais 1
Vert	NF 1	Sortie relais normalement fermé 1
Jaune	Ouvert1	Requête pour sortir sortie 1
Câblage avancé		
Bleu&Noir	NO 2	Sortie relais normalement ouvert 2
Blanc&Noir	COM 2	Commun de la sortie du relais 2
Vert&Noir	NF 2	Sortie relais normalement fermé 2
Jaune&Noir	Ouvert2	Requête pour sortir sortie 2
Gris	Alarme	Alarme négative
Marron	D_IN	Détection de l'état de la porte

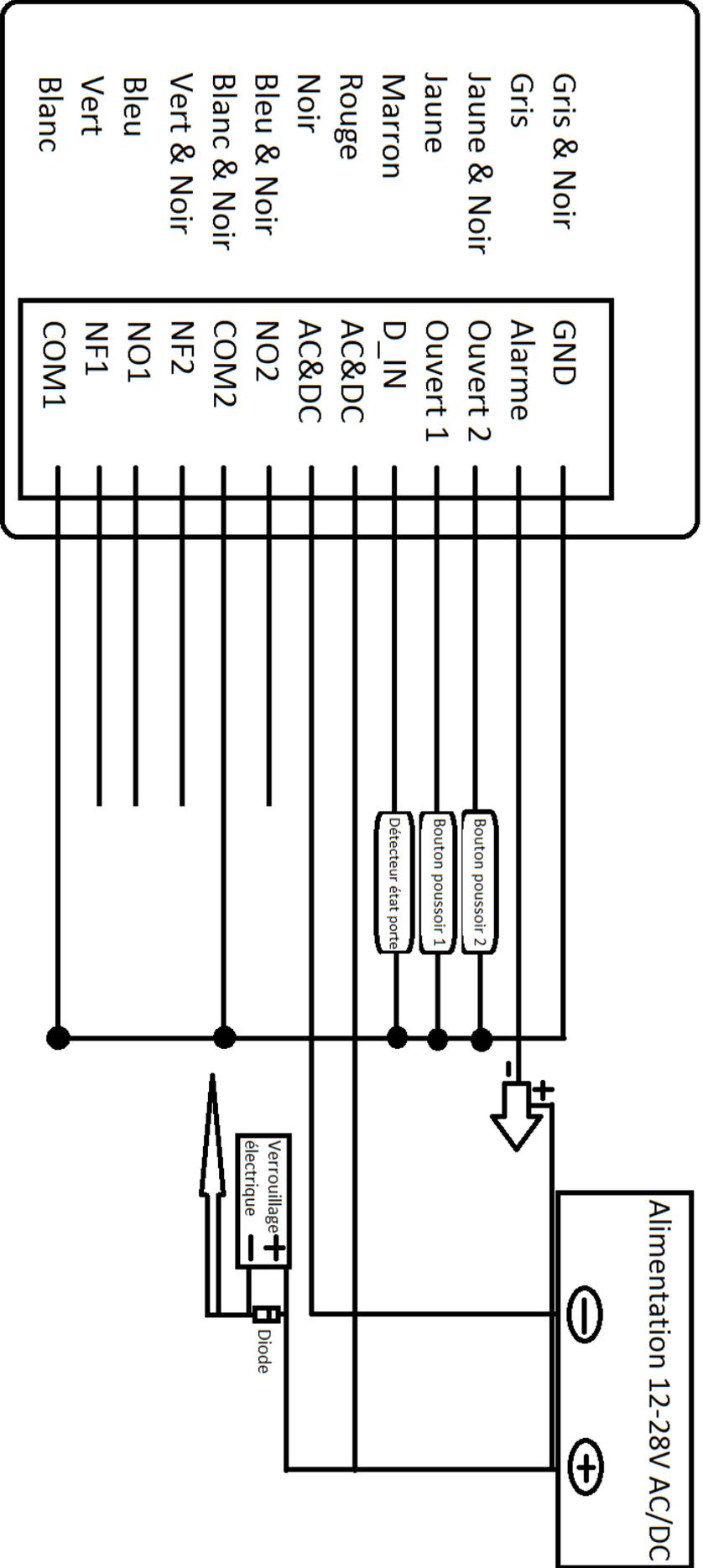


Schéma de câblage

Programmation basique

Changer le code de programmation

Par défaut le code maître est : 666 666

Etape	Combinaison	Exemple
1. Entrer en mode programmation	* ; Code maître ; #	* ; 666 666 ; #
2. Changer le code maître	0 ; Nouveau code maître ; # ; Répéter code maître ; #	0 ; 012 019 ; # ; 012 019 ; #
3. Sortir du mode programmation	*	

Programmer le mode de fonctionnement

Deux modes de fonctionnement sont disponibles :

- Carte ou code (par défaut). L'utilisateur devra présenter soit une carte valide soit composer un code valide pour déverrouiller la porte.
- Carte ET code. L'utilisateur devra présenter une carte valide ET de composer un code valide afin de déverrouiller la porte.

Pour choisir le mode de fonctionnement : suivre les étapes ci-dessous.

Etape de programmation	Combinaison
1. Entrer en mode programmation	* ; Code maître ; #
2. Choisir si : Carte OU Code Zone 1 Zone 2 Ou alors si : Carte ET Code Zone 1 Zone 2	4 ; 1 ; 0 ; # 4 ; 2 ; 0 ; # 4 ; 1 ; 1 ; # 4 ; 2 ; 1 ; #
3. Sortir du mode programmation	*

Programmer le clavier à codes

Instructions simplifiées		
Etape	Opération	Exemple
1. Entrer en mode programmation	* ; Code maître ; #	* ; 012 019 ; #
2. Ajouter un utilisateur carte dans la Zone 1 Ajouter un utilisateur carte dans la Zone 2	1 ; lire carte ; # 2 ; lire carte ; #	
3. Ajouter un utilisateur code dans la Zone 1 Ajouter un utilisateur code dans la Zone 2	1 ; Identifiant utilisateur (1 à 1000) ; # ; Code ; # 1 ; Identifiant utilisateur (1001 à 1100) ; # ; Code ; # Le code est n'importe quelle combinaison de 4 ou 6 digits entre 0000 à 999 999	1 ; 10 ; # ; 2707 ; # 1 ; 1010 ; # ; 2708 ; # 1452 ou 645 578
4. Supprimer un utilisateur carte	3 ; Lire carte utilisateur ; #	
5. Supprimer un utilisateur code	3 ; Composez l'identifiant utilisateur ; #	

Programmation de la temporisation des différents relais :

Etape	Opération	Exemple
1. Entrer en mode programmation	* ; Code maître ; #	
2. Gestion de la durée de la temporisation du relais 1	5 ; 1 ; durée (2s à 99s) ; #	5 ; 1 ; 30 ; #
Gestion de la durée de la temporisation du relais 2	5 ; 2 ; durée (2s à 99s) ; #	5 ; 2 ; 30 ; #

Utilisation des cartes maîtres

Utilisation des cartes maîtres uniquement pour la Zone 1	
Ajouter un utilisateur carte	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lire la carte « Master Add Card » 2. Lire une carte utilisateur à ajouter Répéter l'étape 2 autant de fois qu'il y a de cartes à ajouter 3. Lire la carte « Master Add Card »
Supprimer un utilisateur carte	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lire la carte « Master Delete Card » 2. Lire une carte utilisateur à supprimer Répéter l'étape 2 autant de fois qu'il y a de cartes à supprimer 3. Lire la carte « Master Add Card »

Programmation avancée

Changer le code d'un utilisateur

Programmer	Opération à effectuer	Exemple
Pour changer le code d'un utilisateur Note : il ne faut pas être en mode programmation pour cette étape	* ; identifiant de l'utilisateur ; # ; ancien code ; # ; nouveau code ; # ; répéter nouveau code ; #	* ; 10 ; # ; 2707 ; # ; 2909 ; # ; 2909 ; #

Pour toutes les étapes suivantes, vous devez rentrer en mode programmation au préalable.

Rappel pour rentrer en mode programmation

Etape de programmation	Combinaison
1. Entrer en mode programmation	* ; Code maître ; #

Programmer et supprimer un utilisateur carte associé à un n° identifiant

Programmer	Combinaison	Exemple
Ajouter un utilisateur carte associé à un n° identifiant	1 ; n° identifiant ; # ; Lire carte ; # Le n° de l'identifiant peut être un nombre entre 1 et 1000	1 ; 10 ; # Lire carte ; #
Supprimer un utilisateur carte par son n° identifiant (si vous ne possédez plus le carte)	3 ; n° identifiant ; #	3 ; 10 ; #

Activer ou désactiver le signal sonore des touches

Signal sonore	
Activer (par défaut)	8 ; 6 ; #
Désactiver	8 ; 7 ; #

Programmer un utilisateur carte ET code

Pour choisir le mode programmation Carte et Code :

Etape de programmation	Combinaison
Carte ET Code	
Zone 1	4 ; 1 ; 1 ; #
Zone 2	4 ; 2 ; 1 ; #

Pour ajouter une carte et un code à un utilisateur :

Etapes	Combinaison	Exemple
1. Ajouter une carte	1 ; Lire carte ; #	
2. Sortir du mode programmation	*	
3. Associer la carte à un code	* ; Lire carte ; 1234# ; Saisir code ; # ; Resaisir code ; #	* ; Lire carte ; 1234# ; 4578 ; # ; 4578 ; #

Pour supprimer une carte liée à un code d'un utilisateur :

Solution	Combinaison
Via la carte	3 ; Lire carte ; #
Via le code	3 ; identifiant de l'utilisateur ; #

Signification sonore et lumineuse de la LED

Opération réalisée	LED rouge	LED verte	LED bleue	Son émit
Alimentation ON	Clignotement	--	--	1 bip court
En attente	Clignotement	--	--	--
Appui sur le clavier	Clignotement	--	--	1 bip court
Entrée en mode programmation	Fixe constant	--	--	1 bip court
En mode programmation	Fixe constant	Un seul clignotement	--	1 bip court
Entrée en mode programmation non autorisée (mauvais code maître)	--	--	--	3 bip court
Sortie du mode programmation	Clignotement	--	--	1 bip court
Entrée autorisée Zone 1	--	ON	--	1 bip court
Entrée autorisée Zone 2	--	--	ON	--

Réinitialiser le produit

Réinitialisation des utilisateurs cartes et codes

Étapes	Combinaison	Exemple
1. Entrer en mode programmation	* ; Code maître ; #	* ; 012 019 ; #
2. Relais 1	30 000 ; #	
3. Relais 2	90 000 ; #	

Réinitialisation du code maître

