



Combi B 90 avec l'unité de saisie en metal

Manuel d'utilisation

- 02/2022

FR

dormakaba 

Table des matières

1	Glossaire	4
2	À propos de ce document	5
2.1	But et objectif	5
2.2	Public visé	5
2.3	Documents supplémentaires	5
3	Informations de sécurité	6
3.1	Utilisation conforme	6
3.2	Catégorie de danger	6
3.3	Info	6
4	Présentation du produit	7
4.1	Système de serrures	7
5	Fonctionnalités	9
5.1	Autorisations	9
5.2	Présentation des commandes	10
5.3	Présentation des signaux possibles	11
6	Opération	13
6.1	Mise en service de la serrure	13
6.2	Fonctions de configuration du Code Maître	14
6.2.1	Modifier le Code Maître	14
6.2.2	Création de Codes Utilisateurs ou du Code Convoyeur (P3)	15
6.2.3	Désactivation des Codes Utilisateurs ou du Code Convoyeur (P4)	16
6.2.4	Activation des Codes Utilisateurs ou du Code Convoyeur (P4)	16
6.2.5	Suppression des Codes Utilisateurs ou du Code Convoyeur (P5)	17
6.2.6	Interrogation de l'état du code (P6)	17
6.2.7	Activation d'OD et de FC (P2)	18
6.2.8	Désactivation d'OD et FC (P2)	19
6.2.9	Activation du Mode 4-yeux (P7)	19
6.2.10	Désactivation du Mode 4-yeux (P7)	20
6.2.11	Activation de l'alarme de contrainte (P8)	20
6.2.12	Désactivation de l'alarme de contrainte (P8)	21
6.2.13	Accuser réception du message de décrochage (P9)	21
6.3	Fonctions de configuration du Code Manager	22
6.3.1	Modification du Code Manager (P)	22
6.3.2	Création de Codes Utilisateurs ou du Code Convoyeur (P3)	23
6.3.3	Désactivation des Codes Utilisateurs ou du Code Convoyeur (P4)	23
6.3.4	Activation des Codes Utilisateurs ou du Code Convoyeur (P4)	24
6.3.5	Suppression des Codes Utilisateurs ou du Code Convoyeur (P5)	25
6.3.6	Interrogation de l'état du code (P6)	25
6.3.7	Activation d'OD et de FC (P2)	26
6.3.8	Désactivation d'OD et FC (P2)	26
6.3.9	Activation du Mode 4-yeux (P7)	27
6.3.10	Désactivation du Mode 4-yeux (P7)	27
6.4	Fonctions de verrouillage de tous les utilisateurs	28
6.4.1	Ouverture de la serrure sans OD et FC configurés	28
6.4.2	Ouverture de la serrure avec OD et FC configurés	28

6.4.3	Ouverture en Mode 4-yeux	29
6.4.4	Ouverture avec alarme de contrainte	30
6.4.5	Période de verrouillage	31
6.4.6	Fermeture de la serrure	31
6.4.7	Modification des codes (P)	31
6.4.8	Ouverture avec des fonctions supplémentaires activées	32
6.5	Fonctions de la clé d'urgence	32
6.5.1	Ouverture de la serrure avec la clé d'urgence	32
6.5.2	Fermeture de la serrure avec la clé d'urgence	34
6.5.3	Modification du Code Maître à l'aide de la clé d'urgence (P)	35
6.5.4	Réinitialiser la serrure (PO)	36
6.5.5	Reconfiguration de la serrure via le logiciel pour PC	37
6.6	Fonctions spéciales	37
6.6.1	Connexion de la serrure au logiciel pour PC	37
6.6.2	Fonctions supplémentaires via les entrées de signaux	37
6.6.3	Fonctions supplémentaires via les sorties de signaux	37
7	Service	38
7.1	Alimentation en tension	38
7.2	Remplacement des piles	39

1 Glossaire

Termes	Signification
audit	Environ 960 événements (ouverture, fermeture, configuration de la serrure, etc.) sont enregistrés dans la mémoire d'audit de la serrure.
bouton	Une icône sur laquelle on peut cliquer avec le curseur.
code	Une séquence numérique de 8 chiffres qui se compose d'un identifiant et d'un code PIN. Il sert d'identification pour l'opérateur.
Code Convoyeur	En utilisant ce code, il est possible d'ouvrir la serrure sans attendre un délai défini.
FC	Fenêtre de confirmation Un temps réglable qui commence après l'expiration du délai d'ouverture. L'ouverture de la serrure n'est possible que lorsque la fenêtre de confirmation est définie.
Mode 4-yeux	2 codes différents et valides sont nécessaires pour ouvrir la serrure.
Alarme de contrainte	Lorsque cette fonction est activée sur la serrure, une alarme de contrainte, imperceptible pour l'intrus, sera déclenchée.
Clé d'urgence	En utilisant cette clé physique, il est possible d'ouvrir la serrure mécaniquement et indépendamment à tout moment.
ID	Un nombre fixe à 2 chiffres.
période de verrouillage	Après 3 saisies de code erronées, la période de verrouillage est activée. Aucune saisie de code n'est possible pendant la période de verrouillage.
Code Manager	Si le Code Manager avec l'ID 01 est activé dans le logiciel PC, les fonctions suivantes peuvent être configurées : <ul style="list-style-type: none"> • Configurer ou supprimer OD/FC • Activation ou désactivation du Mode 4-yeux
Code Maître	C'est le code le plus élevé de la hiérarchie des codes.
OD	Délai d'ouverture Un temps réglable qui doit s'écouler avant qu'il soit possible d'ouvrir la serrure.
opérateur	Le maître, le manager, les utilisateurs et le convoyeur sont les opérateurs de la serrure.
PIN	Une combinaison de 6 chiffres librement sélectionnable.
Code de configuration	En utilisant ce code, il est possible d'ouvrir la serrure lors de l'assemblage en usine.
Code Utilisateur	En utilisant ce code, il est possible d'ouvrir la serrure. Les utilisateurs peuvent également modifier leur propre code.

2 À propos de ce document

2.1 But et objectif

Ce manuel d'utilisation décrit les serrures électroniques pour coffre-fort Combi B 90 avec unité de saisie en métal.

Il vous donne des informations sur :

- Le produit et ses composants
- Fonctionnalités
- Opération
- Service

2.2 Public visé

Ce document s'adresse exclusivement aux clients finaux.

2.3 Documents supplémentaires

Les documents suivants sont disponibles :

- Manuel d'utilisation du logiciel pour PC Combi B 90

3 Informations de sécurité

3.1 Utilisation conforme

L'objectif de la serrure électronique pour coffre-fort est de verrouiller et de déverrouiller le système de fermeture mécanique d'un coffre-fort ou d'une chambre forte qui est généralement activé manuellement par le mécanisme de verrouillage.

Il ne faut pas modifier la serrure électronique pour coffre-fort, car cela affecterait la sécurité de l'unité.

La serrure électronique pour coffre-fort n'est conçue que pour les applications intérieures. Elle doit être installée dans des zones protégées des intempéries.

3.2 Catégorie de danger



AVIS

Indications relatives à la manipulation adéquate du produit.

Le non-respect de ces indications peut entraîner des dysfonctionnements. Le produit, ou des éléments de son environnement, risquent d'être endommagés.

3.3 Info



Conseils d'utilisation, informations utiles pour utiliser au mieux le produit et ses fonctions.

4 Présentation du produit

4.1 Système de serrures



AVIS

Dégâts en surface ou à l'intérieur de la serrure

L'application de graisse, de lubrifiants ou de liquides agressifs sur la serrure peut l'endommager.

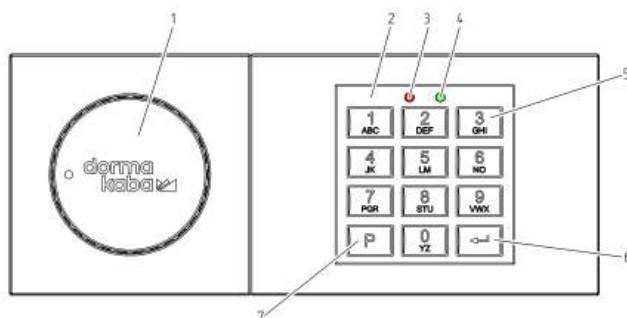
- Ne pas utiliser de graisse, de lubrifiants ou de liquides agressifs.
- Utiliser uniquement un linge humide pour le nettoyage.

Le système de serrures se compose d'une unité de saisie et d'une serrure installée dans l'unité de stockage sécurisée.

Tous les codes et fonctions configurés seront enregistrés dans la serrure, dans une zone sécurisée.

La serrure est conçue pour être utilisée dans une plage de température de +10 °C à +50 °C et dans une plage d'humidité de 30 % à 80 % (sans condensation).

Éléments de commande de l'unité de saisie



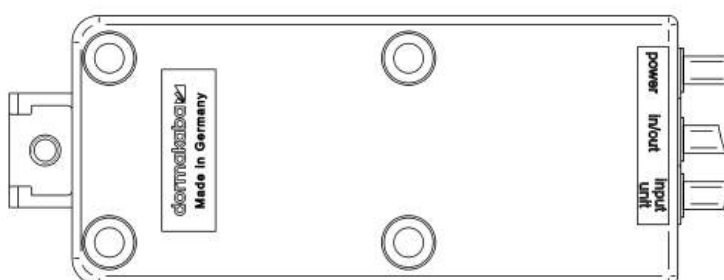
- | | | | |
|---|-----------------------|---|-----------------------------------|
| 1 | Bouton d'actionnement | 5 | Touches NUMÉRIQUES 0 ... 9 |
| 2 | Clavier | 6 | Touche Enter |
| 3 | LED rouge | 7 | Touche P |
| 4 | LED verte | | |

Mini prise USB

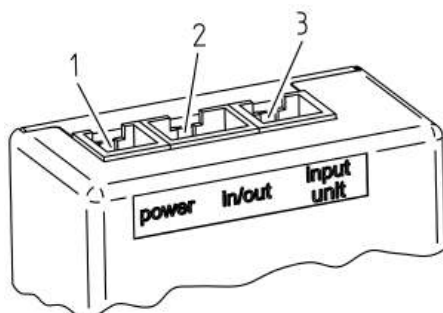


- 1 Mini prise USB

Boîtier de la serrure et interfaces



Connexions sur le boîtier de la serrure



- 1 Alimentation en tension
2 Connexion pour d'autres composants (par ex. EMA)
3 Connexion pour l'unité de saisie

5 Fonctionnalités

5.1 Autorisations

Autorisation donnée à :

- Code Maître
- Code Manager
- Codes Utilisateurs
- Code Convoyeur
- Clé d'urgence



Le code de configuration n'est pas un code réel et n'est valable que pendant la mise en service de la serrure. Il n'est pas destiné à une utilisation permanente.

ID	Type de code	Autorisations
	Clé d'urgence	<ul style="list-style-type: none"> - Ouvrir la serrure sans OD / FC - Ouvrir la serrure sans période de verrouillage - Attribuer un nouveau Code Maître - Réinitialiser la serrure - Modifier les configurations de la serrure par logiciel - Modifier le Code Maître par logiciel
00	Code Maître	<ul style="list-style-type: none"> - Ouvrir la serrure si nécessaire avec l'alarme de contrainte - Modifier le code propre - Activer, désactiver ou supprimer les Codes Utilisateurs et le Code Convoyeur, même si le Mode 4-yeux est activé. - Activer ou désactiver le Mode 4-yeux - Activer ou désactiver l'alarme de contrainte - Configurer ou supprimer OD / FC - Accuser réception du message de décrochage - Lire des audits - Accès via le logiciel pour PC
01	Code Manager (est facultatif et peut être activé via le logiciel pour PC)	<ul style="list-style-type: none"> - Ouvrir la serrure si nécessaire, même en activant une alarme de contrainte - Modifier le code propre - Activer, désactiver ou supprimer les Codes Utilisateurs et le Code Convoyeur, même si le Mode 4-yeux est activé. - Activer ou désactiver le Mode 4-yeux via le logiciel pour PC

ID	Type de code	Autorisations
		- Configurer ou supprimer OD / FC
De 02 à 89 De 01 à 89	Codes Utilisateurs Si le Code Manager n'est pas activé via le logiciel pour PC.	- Ouvrir la serrure si nécessaire en activant une alarme de contrainte Modifier le code propre
95	Code Convoyeur	- Ouvrir la serrure sans OD / FC si nécessaire avec l'alarme de contrainte - Modifier le code propre
	Code de configuration	- Ouvrir la serrure

5.2 Présentation des commandes

Commande	Autorisation donnée à	Fonction
P	Tous les opérateurs	Modifier le code propre
P1	Maître	Lire des audits
P2	Maître (exécuté en option par le Manager)	Activation ou désactivation OD / FC
P3	Maître	Activation des utilisateurs
P4		Activer ou désactiver des utilisateurs
P5		Supprimer des utilisateurs
P6		Interrogation de l'état du code
P7	Maître (exécuté en option par le Manager)	Activation ou désactivation du Mode 4-yeux
P8	Code Maître	Activer ou désactiver l'alarme de contrainte
P9		Accuser réception du message de décrochage
P0	Clé d'urgence	Réinitialiser la serrure
P		Réattribuer le Code Maître

5.3 Présentation des signaux possibles

Signal	Apparition du signal	Événement
Le signal acoustique retentit une fois	À chaque pression de touche	En appuyant sur une touche (par exemple, saisie d'un code)
Le voyant vert clignote deux fois et le signal acoustique retentit deux fois	Après avoir appuyé sur la touche ENTER	Le code est valide (un message indique que le code est correct) Bonne saisie du code
Le voyant rouge clignote 3 fois et le signal acoustique retentit 3 fois	Après avoir appuyé sur la touche ENTER	Message d'erreur (par exemple, code invalide) Saisie répétée du code (par exemple, confirmation du code), codes erronés Annulation (annulation manuelle avec PP ou annulation programmée s'il n'y a pas de saisie de code)
Toutes les 0,5 sec. environ, le voyant rouge clignote sans signal acoustique.	Toujours après avoir appuyé sur la touche ENTER	Période de verrouillage
Le voyant rouge clignote 10 fois	Après avoir appuyé sur la touche ENTER	Sous-tension
Signal acoustique de 3 sec. et voyant rouge de 3 sec.	Après avoir appuyé sur la touche ENTER	Erreur matérielle
Le voyant rouge est allumé en permanence	Après avoir fixé la partie supérieure de l'unité de saisie	Aucune connexion à la serrure.

Signal	Apparition du signal	Fonction
Le voyant vert clignote une fois, puis pause de 2 sec.	Toujours après avoir appuyé sur la touche ENTER	Mode 4-yeux (la saisie d'un deuxième code est requise)
Le voyant rouge clignote une fois, puis pause de 5 sec.	Toujours après avoir appuyé sur la touche ENTER	OD
Le voyant vert clignote une fois et le signal acoustique retentit une fois, puis pause de 5 sec.	Toujours après avoir appuyé sur la touche ENTER	FC
Le signal acoustique retentit une fois et le voyant vert est allumé	Toujours après avoir appuyé sur la touche ENTER	Mode Programmation
Le voyant rouge clignote une fois	À chaque pression de touche	La désactivation à distance est activée (il n'est pas possible d'ouvrir la serrure)

Signal	Apparition du signal	Message d'état du code
Le voyant vert clignote une fois et le signal acoustique retentit une fois	Après avoir appuyé sur la touche ENTER	Le code est actif

Signal	Apparition du signal	Message d'état du code
Le voyant rouge clignote 3 fois et le signal acoustique retentit 3 fois	Après avoir appuyé sur la touche ENTER	Le code est actif mais désactivé
Le voyant rouge clignote une fois et le signal acoustique retentit une fois	Après avoir appuyé sur la touche ENTER	Le code est supprimé ou inactif

6 Opération

6.1 Mise en service de la serrure

La serrure peut être partiellement ou totalement mise en service par le fabricant ou le distributeur du coffre-fort. Pour une mise en service partielle, les configurations de base sont chargées dans la serrure sans activer le Code Maître. La serrure s'ouvre toujours avec le code de configuration « 1 ». Toutes les configurations effectuées précédemment avec le logiciel ne sont immédiatement valables qu'après l'activation du Code Maître.

Pour une mise en service complète, la serrure a déjà été fournie avec un Code Maître et d'autres paramètres. Pour une mise en service partielle ou complète, la configuration de base est communiquée séparément par le fabricant ou le distributeur du coffre-fort.



Tous les codes préconfigurés doivent être modifiés par le client final immédiatement après la mise en service.

Ouverture de la serrure avec le code de configuration

Lors de la livraison, la serrure est réglée par dormakaba EAD GmbH sur le code de configuration « 1 ».

La serrure peut s'ouvrir avec le code de configuration jusqu'à ce que le système de serrures soit mis en service.



Tant que la serrure est ouverte avec le code de configuration (le maître n'est pas encore activé), il n'y a pas de période de verrouillage pour les saisies de code erronées ni de message de signal pour le décrochage.



Le code de configuration est uniquement destiné au montage de la serrure en usine et non à une utilisation permanente.

Pour des raisons de sécurité, il est vivement recommandé d'activer le Code Maître avec le code individuel immédiatement après la mise en service de la serrure afin de désactiver le code de configuration.

1. Appuyer sur 1.
2. Appuyer sur la touche **ENTER**.
⇒ Le voyant vert clignote deux fois et le signal acoustique retentit deux fois.
3. Dans les 4 secondes, tourner le bouton d'actionnement à 90° dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la butée.
4. Ouvrir l'unité de stockage sécurisée.

Activation du Code Maître

Le Code Maître doit être activé lorsque l'unité de stockage sécurisée est ouverte pour pouvoir accéder à tout moment à celle-ci et à la serrure.

1. Appuyer sur **P**.
2. Appuyer sur la touche **ENTER**.
⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.

3. Saisir le nouveau Code Maître 00XXXXXX.



00 = ID ; X = combinaison de 6 chiffres librement sélectionnée (0...9)

4. Appuyer sur la touche **ENTER**.
⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
5. Confirmer le nouveau Code Maître par 00XXXXXX.
6. Appuyer sur la touche **ENTER**.
⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.



Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois, toutes les étapes doivent être répétées car les deux codes ne correspondent pas ou l'ID (ici 00) a été mal saisi.

Il est possible d'annuler la modification du Code Maître à tout moment en appuyant deux fois sur la touche **P**. Il est également possible d'annuler le processus si aucun code n'est saisi dans les 30 secondes.

6.2 Fonctions de configuration du Code Maître



Toutes les fonctions de configuration nécessitent le Code Maître pour être autorisées.



Pour des raisons de sécurité, la configuration et les tests associés doivent toujours être effectués avec une unité de stockage sécurisée ouverte. Ceci est nécessaire pour pouvoir accéder en permanence à l'unité de stockage sécurisée et à la serrure.

La configuration peut être effectuée à tout moment individuellement et sans temps d'attente (à l'exception des périodes de verrouillage), même si le Mode 4-yeux ou OD/FC est/sont activé(s). Il est possible d'annuler tous les processus de configuration en appuyant deux fois sur la touche **P**.

Il est possible d'annuler la saisie du code si aucun code n'est saisi dans les 30 secondes.

6.2.1 Modifier le Code Maître



Pour des raisons de sécurité, la configuration et les tests associés doivent toujours être effectués avec une unité de stockage sécurisée ouverte. Ceci est nécessaire pour pouvoir accéder en permanence à l'unité de stockage sécurisée et à la serrure.



Toute la procédure doit être répétée si ces erreurs se produisent :

Le voyant rouge clignote 3 fois et le signal acoustique retentit 3 fois si le Code Maître actuel a été mal saisi.

Le voyant rouge clignote 3 fois et le signal acoustique retentit 3 fois après la deuxième tentative de saisie du nouveau Code Maître pour confirmation du code.

Les 2 codes saisis ne correspondent pas.

Après avoir modifié le Code Maître, l'ancien Code Maître est invalide. Il est nécessaire de vérifier les fonctions du nouveau Code Maître en ouvrant la serrure avec l'unité de stockage sécurisée ouverte.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Maître actuel 00XXXXXX.



00 = ID ; X = combinaison à 6 chiffres configurée précédemment

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
4. Saisir le nouveau Code Maître 00YYYYYY



00 = ID ; Y = nouvelle combinaison à 6 chiffres

5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
6. Confirmer le nouveau Code Maître en saisissant 00YYYYYY
7. Appuyer sur la touche **ENTER**.
⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.

6.2.2 Création de Codes Utilisateurs ou du Code Convoyeur (P3)

Après l'activation, le nouveau code enregistré est valide et peut être utilisé. Le nouveau code doit être testé en ouvrant la serrure.



Lors de l'activation d'un nouvel opérateur, s'assurer que le nouveau code est saisi directement par l'opérateur sur place. Si le nouveau code n'est pas saisi par l'opérateur concerné, mais est attribué par le maître, le code correspondant doit être remplacé dès que possible par un code personnel réel de cet opérateur.

Ne pas utiliser de données personnelles ou de données faciles à trouver pour votre code.



ID = 01 à 89 pour les Codes Utilisateurs ou 95 pour le Code Convoyeur ; X = combinaison de 6 chiffres librement sélectionnable (0...9)

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Maître valide 00XXXXXX.
3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur P3.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
6. Saisir un nouvel ID de code XXXXXX.
7. Appuyer sur la touche **ENTER**.
⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
8. Confirmer le nouveau code avec l'ID XXXXXX.
9. Appuyer sur la touche **ENTER**.
⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.



Si les deux codes saisis ne correspondent pas (la première saisie pour le nouveau code et la deuxième saisie pour la confirmation du code), le voyant rouge clignote 3 fois et le signal acoustique retentit 3 fois.

Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois après la première saisie du code, le code est déjà actif.

6.2.3 Désactivation des Codes Utilisateurs ou du Code Convoyeur (P4)

Une fois le code désactivé, il n'est plus possible de l'utiliser jusqu'à ce qu'il soit réactivé.



Il faut garder à l'esprit qu'il est impossible de désactiver le Code Maître.



00 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le Code Maître

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Maître valide 00XXXXXX.
3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P4**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert reste allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
6. Saisir l'ID à désactiver.



ID = 01 à 89 pour l'utilisateur ou 95 pour le convoyeur

7. Appuyer sur la touche **ENTER**.
8. Le voyant vert s'éteint, le voyant rouge clignote deux fois, le signal acoustique retentit deux fois.

6.2.4 Activation des Codes Utilisateurs ou du Code Convoyeur (P4)

Une fois qu'un code désactivé a été activé, le code peut être utilisé.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Maître valide 00XXXXXX.



00 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le Code Maître

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P4**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
6. Saisir l'ID à activer.



ID = 01 à 89 pour l'utilisateur ou 95 pour le convoyeur

7. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.

6.2.5 Suppression des Codes Utilisateurs ou du Code Convoyeur (P5)



La suppression du Code Maître n'est pas possible. Toutefois, il est possible de réattribuer le Code Maître en utilisant la clé d'urgence.

Lors de la suppression des codes, les codes sont irrémédiablement perdus. Pour utiliser à nouveau ces codes, il est nécessaire de les activer. Les codes désactivés peuvent être supprimés sans activation préalable.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Maître valide 00XXXXXX.



00 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le Code Maître

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P5**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
6. Saisir l'ID à supprimer.



ID = 01 à 89 pour l'utilisateur ou 95 pour le convoyeur

7. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.



Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois, soit l'ID n'a pas été activé, soit l'ID est indisponible.

6.2.6 Interrogation de l'état du code (P6)



Il y a un maximum de 30 secondes pour chaque pression de touche individuelle. Si aucune touche n'est actionnée pendant ces 30 secondes, le système électronique s'arrête automatiquement.

Il est possible d'interroger l'état de n'importe quel code (actif, désactivé ou inactif respectivement supprimé) dans cette requête. Cette opération ne modifie ni les codes ni leurs états. Il est possible d'interroger successivement l'état d'un nombre quelconque d'ID.

État du code	Voyant vert	Voyant rouge	Signal acoustique
active	clignote une fois		retentit une fois
actif mais désactivé	clignote une fois	clignote une fois	retentit une fois
supprimé / inactif		clignote une fois	retentit une fois

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Maître valide 00XXXXXX.



00 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le Code Maître

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.

- ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
- 4. Appuyer sur **P6**.
- 5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et le signal acoustique retentit deux fois.
- 6. Saisir successivement tous les ID à interroger.
- 7. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Un message d'état du code est généré pour chaque ID.
- 8. Annuler le mode d'interrogation en appuyant sur **PP**.
- 9. Ou attendre 89 secondes.
 - ⇒ Le voyant rouge clignote 3 fois et le signal acoustique retentit 3 fois.

6.2.7 Activation d'OD et de FC (P2)



Le délai d'ouverture (OD) est la période de temps qui doit s'écouler avant qu'il soit possible d'ouvrir la serrure. La fenêtre de confirmation (FC) est la fenêtre temporelle pendant laquelle il est possible d'ouvrir la serrure une fois l'OD écoulé. Pour activer l'OD, la valeur possible à définir est comprise entre 1 et 99 minutes. Pour activer la FC, la valeur possible à définir est comprise entre 1 et 19 minutes. Les durées définies s'appliquent à tous les utilisateurs et au maître, mais pas au convoyeur.



Si la fonction OD/FC est activée et que des valeurs pour OD/FC ont été définies, ces valeurs sont valides pour le code maître, le Code Manager et tous les codes d'utilisateur activés, à l'exception du Code Convoyeur. Le Code Convoyeur peut toujours ouvrir la serrure.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Maître valide 00XXXXXX.



00 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le Code Maître

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P2**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
6. Saisir une valeur définie pour le délai d'ouverture XX.
7. Saisir une valeur définie pour la fenêtre de confirmation YY.



XX = 01 à 99 min ; YY = 01 à 19 min.

8. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.



Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois, les durées définies sont en dehors de la plage autorisée. Le voyant rouge clignote 3 fois et le signal acoustique retentit 3 fois si 00 est uniquement défini pour OD ou FC. L'activation d'OD/FC n'est possible qu'avec les valeurs valides définies.

6.2.8 Désactivation d'OD et FC (P2)



Pour désactiver le délai d'ouverture (OD) et la fenêtre de confirmation (FC), saisir deux fois « 00 » pour définir la durée pour OD/FC. Une fois OD/FC désactivés, tous les opérateurs peuvent ouvrir la serrure sans délai.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Maître valide 00XXXXXX.



00 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le Code Maître

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P2**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert reste allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
6. Saisir 0000.
7. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.

6.2.9 Activation du Mode 4-yeux (P7)



Pour activer le Mode 4-yeux, il faut au moins 2 opérateurs avec des codes valides. Sinon, un message d'erreur s'affiche lors de l'activation du Mode 4-yeux.



Il est possible de configurer la serrure afin que 2 codes activés différents (ID différents) soient requis pour l'ouverture de la serrure, par exemple le Code Maître et tout autre deuxième code ou 2 autres codes. Le Mode 4-yeux comprend tous les opérateurs (Code Maître, Codes Utilisateurs et Code Convoyeur). Le Mode 4-yeux doit être désactivé avant de pouvoir être activé.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Maître valide 00XXXXXX.



00 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le Code Maître

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P7**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.



Si le voyant rouge clignote deux fois et que le signal acoustique retentit deux fois, le Mode 4-yeux a déjà été désactivé. Toutes les étapes doivent être répétées pour activer le Mode 4-yeux.

6.2.10 Désactivation du Mode 4-yeux (P7)

La fonction Mode 4-yeux doit être activée pour pouvoir être désactivée.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Maître valide 00XXXXXX.



00 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le Code Maître

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P7**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant rouge clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.



Si le voyant vert clignote deux fois et que le signal acoustique retentit deux fois, le Mode 4-yeux a déjà été activé. Toutes les étapes doivent être répétées pour désactiver le Mode 4-yeux.

6.2.11 Activation de l'alarme de contrainte (P8)

Une alarme de contrainte se déclenche lors de la saisie d'un code spécial. Il s'agit d'un message d'alarme envoyé par la serrure via une sortie d'alarme. La serrure peut toujours être ouverte pendant l'activation d'une alarme de contrainte.

Pour envoyer le message d'alarme, la sortie d'alarme doit être connectée à un système de détection d'intrusion.

Une fois l'alarme de contrainte activée, les codes de contrainte peuvent être utilisés. La fonction Alarme de contrainte doit être désactivée pour pouvoir être activée.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Maître valide 00XXXXXX.



00 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le Code Maître

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P8**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.



Si le voyant rouge clignote deux fois et que le signal acoustique retentit deux fois, l'alarme de contrainte a déjà été désactivée. Toutes les étapes doivent être répétées pour activer l'alarme de contrainte.

6.2.12 Désactivation de l'alarme de contrainte (P8)



Si l'alarme de contrainte est désactivée, les codes de contrainte sont considérés comme erronés et la serrure ne s'ouvre pas. La fonction Alarme de contrainte doit être activée pour pouvoir être désactivée.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Maître valide 00XXXXXX.



00 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le Code Maître

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P8**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint, le voyant rouge clignote deux fois et le signal acoustique retentit deux fois.



Si le voyant vert est allumé et que le signal acoustique retentit deux fois, l'alarme de contrainte a déjà été activée. Toutes les étapes doivent être répétées pour désactiver l'alarme de contrainte.

6.2.13 Accuser réception du message de décrochage (P9)

La serrure est équipée d'un contact de décrochage qui se déclenche lors de l'ouverture de l'unité de saisie (par exemple, pour remplacer la pile ou après une manipulation). Une fois l'unité de saisie ouverte, le signal de manipulation s'affiche pour chaque ouverture ou opération jusqu'à la confirmation de réception du message de décrochage (le voyant rouge et le voyant vert clignotent 3 fois en alternance et le signal acoustique retentit 6 fois). Cet événement est enregistré dans la mémoire de la serrure.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Maître valide 00XXXXXX.



00 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le Code Maître

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P9**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.



Si le signal de manipulation s'affiche même si aucune pile n'a été remplacée, il est probable que l'unité de saisie a été manipulée, par exemple pour découvrir le code.

Avant d'accuser réception du message de décrochage, il faut s'assurer que l'unité de saisie n'a pas été manipulée. En cas d'incertitude quant à l'existence d'une manipulation, consulter un service agréé.

6.3 Fonctions de configuration du Code Manager

Le Code Manager doit être activé avec le logiciel pour PC (voir Manuel d'utilisation du logiciel pour PC Combi B 90). Dans le cas contraire, le code avec l'ID 01 est un Code Utilisateur.



Pour des raisons de sécurité, la configuration et les tests associés doivent toujours être effectués avec une unité de stockage sécurisée ouverte. Ceci est nécessaire pour pouvoir accéder en permanence à l'unité de stockage sécurisée et à la serrure.



Il est toujours possible d'effectuer des configurations individuelles sans délais (à l'exception des périodes de blocage), même si les fonctions Mode 4-yeux ou OD/FC sont activées. Tous les processus de configuration peuvent être annulés en appuyant deux fois sur **P**. La configuration peut également être annulée si aucune touche n'a été actionnée pendant 30 secondes.

6.3.1 Modification du Code Manager (P)

Après avoir modifié le Code Manager, l'ancien code est invalide. Pendant que l'unité de stockage sécurisée est ouverte, il faut vérifier si le nouveau Code Manager permet d'ouvrir la serrure.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Manager actuel 01XXXXXX.



01 = ID ; X = combinaison de 6 chiffres configurée précédemment

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Saisir le nouveau Code Manager 01YYYYYY.



01 = ID ; Y = combinaison à 6 chiffres nouvellement configurée

5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
6. Confirmer le nouveau Code Manager en saisissant 01YYYYYY.



01 = ID ; Y = combinaison à 6 chiffres nouvellement configurée

7. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.



Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois après la saisie du nouveau Code Manager, un code erroné a été saisi.

Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois après la saisie du nouveau code pour confirmation, les deux nouveaux codes ne correspondent pas.

6.3.2 Création de Codes Utilisateurs ou du Code Convoyeur (P3)

Les codes doivent être activés avant d'être utilisés. Le nouveau code doit être testé en ouvrant la serrure.



Pour une bonne utilisation de la serrure, le Code Manager doit être activé.



Lors de l'activation d'un nouvel opérateur, s'assurer que le nouveau code est saisi directement par l'opérateur concerné sur place. Si le nouveau code n'est pas saisi par l'opérateur concerné, mais est attribué par le manager, le code correspondant doit être remplacé dès que possible par le code personnel réel de cet opérateur.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Manager valide 01XXXXXX.



01 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le manager

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P3**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
6. Saisir un nouvel ID de code XXXXXX.



01 = ID ; Y = combinaison à 6 chiffres nouvellement configurée

7. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
8. Confirmer le nouveau code avec l'ID XXXXXX.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.



Si les deux codes saisis ne correspondent pas, le voyant rouge clignote 3 fois et le signal acoustique retentit 3 fois après la deuxième saisie du code lorsque la confirmation du code est erronée.

Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois après la première saisie du code, le code est déjà actif.

6.3.3 Désactivation des Codes Utilisateurs ou du Code Convoyeur (P4)

Une fois le code désactivé, il n'est plus possible de l'utiliser jusqu'à ce qu'il soit réactivé.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Manager valide 01XXXXXX.



01 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le manager

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P4**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.

- ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.

6. Saisir l'ID à désactiver.



ID = 02 à 89 pour l'utilisateur ou 95 pour le convoyeur

7. Appuyer sur la touche **ENTER**.
8. Le voyant rouge clignote deux fois et le signal acoustique retentit deux fois.

6.3.4 Activation des Codes Utilisateurs ou du Code Convoyeur (P4)

Une fois qu'un code désactivé a été activé, le code peut être utilisé.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Manager valide 01XXXXXX.



01 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le manager

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P4**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
6. Saisir l'ID à activer.



ID = 02 à 89 pour l'utilisateur ou 95 pour le convoyeur

7. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.

6.3.5 Suppression des Codes Utilisateurs ou du Code Convoyeur (P5)

Contrairement à la désactivation, les codes supprimés sont irrémédiablement perdus. Ces codes doivent être activés pour être réutilisés.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Maître valide 01XXXXXX.



01 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le manager

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P5**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
6. Saisir l'ID à supprimer.



ID = 02 à 89 pour l'utilisateur ou 95 pour le convoyeur

7. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.



Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois, soit l'ID n'a pas été activé, soit l'ID est indisponible.

Il n'est pas possible de supprimer le Code Manager avec le manager. Le Code Maître peut réattribuer le Code Manager.

6.3.6 Interrogation de l'état du code (P6)

Il est possible d'interroger l'état de n'importe quel code (actif, désactivé ou inactif respectivement supprimé) dans cette requête. Cette opération ne modifie ni les codes ni leurs états. Il est possible d'interroger successivement l'état d'un nombre quelconque d'ID.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Manager valide 01XXXXXX.



01 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le manager

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P6**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.
6. Saisir successivement tous les ID à interroger.
7. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Un message d'état du code est généré pour chaque ID.
8. Annuler le mode d'interrogation en appuyant sur **PP**.
9. Ou attendre 30 secondes.

⇒ Le voyant rouge clignote 3 fois et le signal acoustique retentit 3 fois.

État du code	Voyant vert	Voyant rouge	Signal acoustique
active	clignote une fois		retentit une fois
actif mais désactivé	clignote une fois	clignote une fois	retentit une fois
supprimé / inactif		clignote une fois	retentit une fois

6.3.7 Activation d'OD et de FC (P2)

La fonction OD et FC pour le Code Manager doit être activée dans le logiciel pour PC (voir Manuel d'utilisation du logiciel pour PC Combi B 90). Dans le cas contraire, cette fonction n'est pas disponible.



Le délai d'ouverture (OD) est la période de temps qui doit s'écouler avant qu'il soit possible d'ouvrir la serrure. La fenêtre de confirmation (FC) est la fenêtre temporelle pendant laquelle il est possible d'ouvrir la serrure une fois l'OD écoulé. Pour activer l'OD, la valeur possible à définir est comprise entre 1 et 99 minutes. Pour activer la FC, la valeur possible à définir est comprise entre 1 et 19 minutes. Les durées définies s'appliquent à tous les utilisateurs, au manager et au maître, mais pas au convoyeur.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Manager valide 01XXXXXX.



01 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le manager

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P2**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
6. Saisir une valeur définie pour le délai d'ouverture XX.
7. Saisir une valeur définie pour la fenêtre de confirmation YY.



XX = 01 à 99 min ; YY = 01 à 19 min.

8. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.



Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois pour un code erroné, les valeurs saisies sont en dehors de la plage autorisée.

Le voyant rouge clignote 3 fois et le signal acoustique retentit 3 fois pour un code erroné, si les valeurs saisies pour OD ou FC sont 00.

6.3.8 Désactivation d'OD et FC (P2)

Pour désactiver un délai d'ouverture (OD) et une fenêtre de confirmation (FC), la valeur 0 doit être saisie pour OD et pour FC. Une fois OD/FC désactivés, les utilisateurs peuvent ouvrir la serrure sans délai.

1. Appuyer sur **P**.

2. Saisir le Code Manager valide 01XXXXXX.



01 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le manager

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P2**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
6. Saisir 0000.
7. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.

6.3.9 Activation du Mode 4-yeux (P7)



Il est possible de configurer la serrure afin que 2 codes activés différents (ID différents) soient requis pour l'ouverture de la serrure, par exemple le Code Maître et tout autre deuxième code ou 2 autres codes. Le Mode 4-yeux comprend tous les opérateurs (Code Maître, Codes Utilisateurs et Code Convoyeur). Le Mode 4-yeux doit être désactivé avant de pouvoir être activé.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Manager valide 01XXXXXX.



01 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le manager

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P7**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.



Pour activer le Mode 4-yeux, il est nécessaire qu'au moins 2 codes valides soient actifs. Dans le cas contraire, un message d'erreur s'affiche lors de la tentative d'activation du Mode 4-yeux. Si le voyant rouge clignote deux fois et que le signal acoustique retentit deux fois, le Mode 4-yeux a déjà été désactivé. Toutes les étapes doivent être répétées pour activer le Mode 4-yeux.

6.3.10 Désactivation du Mode 4-yeux (P7)

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le Code Manager valide 01XXXXXX.



01 = ID ; X = combinaison valide à 6 chiffres pour le manager

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur **P7**.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.

⇒ Le voyant rouge clignote deux fois et le signal acoustique retentit deux fois.



Si le voyant vert clignote deux fois et que le signal acoustique retentit deux fois, le Mode 4-yeux a déjà été activé. Toutes les étapes doivent être répétées pour désactiver le Mode 4-yeux.

6.4 Fonctions de verrouillage de tous les utilisateurs



Il y a un maximum de 10 secondes pour chaque pression de touche individuelle. Si aucune touche n'est actionnée pendant ces 10 secondes, le système électronique s'arrête automatiquement. Les opérations inachevées doivent être reprises après l'arrêt.

Chaque pression de touche est confirmée par un signal acoustique. Il est possible d'annuler les saisies de code et toutes les autres fonctions (par exemple, les opérations de configuration) jusqu'à la dernière pression de touche en appuyant deux fois sur la touche **P**.

6.4.1 Ouverture de la serrure sans OD et FC configurés



Chaque pression de touche est confirmée par un signal acoustique. Il est possible d'annuler la saisie du code à tout moment en appuyant deux fois sur la touche **P**. Il est également possible d'annuler la saisie du code si aucun code n'a été saisi dans les 10 secondes. Après 3 saisies de code erronées, la serrure passe en période de verrouillage.

1. Saisir un code d'ouverture valide IDXXXXXX.



ID = 00 à 89 ou 95 respectivement ; X = combinaison à 6 chiffres configurée pour l'ID correspondant.

2. Appuyer sur la touche **ENTER**.

⇒ Le voyant vert clignote deux fois et le signal acoustique retentit deux fois.

3. Dans les 4 secondes, tourner le bouton d'actionnement à 90° dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la butée.



Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois après la saisie d'un code, la saisie du code doit être répétée. Après 3 saisies de code erronées, la serrure passe en période de verrouillage.

6.4.2 Ouverture de la serrure avec OD et FC configurés



Il est possible d'annuler à tout moment le délai d'ouverture en cours en appuyant deux fois sur la touche **P**.

1. Saisir un code d'ouverture valide IDXXXXXX.



ID = 00 à 89 ou 95 respectivement ; X = combinaison à 6 chiffres configurée pour l'ID correspondant.

2. Appuyer sur la touche **ENTER**.

⇒ Le voyant vert clignote deux fois et le signal acoustique retentit deux fois.

3. Si le Code Convoyeur (ID 95) n'a pas été saisi, le signal du délai d'ouverture en cours s'affiche.

⇒ Le voyant rouge clignote toutes les 5 secondes.

- ⇒ La fenêtre de confirmation apparaît au terme du délai d'ouverture. Le voyant vert clignote une fois et le signal acoustique retentit une fois toutes les 5 secondes.



ID = 00 à 89 ; = combinaison à 6 chiffres configurée pour l'ID correspondant

4. Saisir un code d'ouverture valide IDXXXXXX.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
6. Dans les 4 secondes, tourner le bouton d'actionnement à 90° dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la butée.



Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois après la saisie d'un code, la saisie du code doit être répétée. Après 3 saisies de code erronées, la serrure passe en période de verrouillage.

- Il existe deux possibilités pour outrepasser un OD/FC configuré en utilisant le Code Convoyeur :
 - Une fois le Code Convoyeur (ID 95) saisi, il est possible d'outrepasser un OD configuré et d'ouvrir la serrure immédiatement.
 - Outrepasser un OD/FC configuré si la fonction Mode 4-yeux est activée. Le Code Convoyeur doit être le premier code saisi. Une fois le Code Convoyeur saisi, il faut saisir le deuxième code. Il est alors possible d'ouvrir la serrure.
- Outrepasser un OD/FC configuré en utilisant la clé d'urgence :
 - Le délai d'ouverture peut être outrepassé, mais pas supprimé, à l'aide de la clé d'urgence.

6.4.3 Ouverture en Mode 4-yeux

1. Saisir le premier ID de code d'ouverture valide XXXXXX.



ID = 00 à 89 ou 95 respectivement ; X = combinaison à 6 chiffres configurée pour l'ID correspondant.

2. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et le signal acoustique retentit deux fois. Puis, pendant 30 secondes, le voyant vert clignote une fois et le signal acoustique retentit une fois.
3. Saisir le deuxième ID de code d'ouverture valide YYYYYY.



ID = 00 à 89 ou 95 ; un autre code d'ouverture que le premier ; Y = combinaison à 6 chiffres configurée pour l'ID correspondant.

4. Appuyer sur la touche **ENTER**.
5. Le voyant vert clignote deux fois et le signal acoustique retentit deux fois.
6. Dans les 4 secondes, tourner le bouton d'actionnement à 90° dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la butée.



Il est nécessaire que les ID des opérateurs des deux codes soient différents. L'ordre de saisie du code n'a pas d'importance.

Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois, le deuxième code saisi est incorrect ou identique au premier (ID identiques). Dans les deux cas, la saisie du code doit être répétée.

Après un total de 3 saisies de code erronées, la serrure passe en période de verrouillage. Peu importe si le premier ou le deuxième code a été mal saisi.

6.4.4 Ouverture avec alarme de contrainte

En cas de menace, il est possible d'ouvrir la serrure en générant simultanément une alarme de contrainte, à condition que celle-ci ait été activée auparavant et que la serrure soit connectée à un système de détection d'intrusion.

Le Code Contrainte se compose d'un code valide. Le dernier chiffre du Code Contrainte est augmenté ou diminué d'un chiffre (+1 ou -1). Si un Code Contrainte est saisi, la serrure s'ouvre à l'extérieur comme à l'accoutumée, mais une alarme de contrainte se déclenche de manière imperceptible pour l'agresseur.



Si l'alarme de contrainte est désactivée, les codes de contrainte sont considérés comme erronés. Il n'est pas possible d'ouvrir la serrure ni d'activer OD.

Type de code	Chiffre diminué / augmenté	Code
Code normal		00123459
Code Contrainte	-1	00123458
Code Contrainte	+1	00123450

Type de code	Chiffre diminué / augmenté	Code
Code normal		00123456
Code Contrainte	-1	00123455
Code Contrainte	+1	00123457

1. Saisir un code d'ouverture valide modifié en tant que Code Contrainte IDXXXXXY.



ID = 00 à 89 ou 95 ; X = les 5 premières positions de la combinaison à 6 chiffres configurée pour l'ID correspondant
Y = augmenté de 1 ou diminué de 1 à la 6e position de la combinaison

2. Appuyer sur la touche **ENTER**.
⇒ Le voyant vert clignote deux fois et le signal acoustique retentit deux fois.
3. Dans les 4 secondes, tourner le bouton d'actionnement à 90° dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la butée.



Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois après la saisie d'un code erroné, la saisie du code doit être répétée. Après 3 saisies de code erronées, la serrure passe en période de verrouillage.



Il faut garder à l'esprit qu'avec le Mode 4-yeux activé, il suffit de saisir l'un des deux codes comme Codes de contrainte pour activer l'alarme de contrainte. Toutefois, l'alarme n'est activée que si les deux codes requis pour l'ouverture ont été entièrement saisis.

6.4.5 Période de verrouillage

Après 3 saisies de code erronées, la serrure passe en période de verrouillage pendant 1 minute. Pour chaque nouvelle saisie de code erronée, la période de verrouillage est portée à 2, 4, 8 et enfin à 16 minutes. Pendant toute la période de verrouillage, il n'est pas possible de saisir un code. Il est possible d'outrepasser la période de verrouillage uniquement à l'aide de la clé d'urgence, mais la période ne peut pas être supprimée. La serrure ne peut être ouverte qu'après l'expiration de la période de verrouillage.

6.4.6 Fermeture de la serrure



Après avoir fermé la serrure en tournant le bouton d'actionnement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, il convient de vérifier si la serrure est correctement verrouillée. Le bouton doit tourner au maximum à 45°.

1. Tourner le bouton d'actionnement de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à la butée. Aucune saisie de code n'est requise.

6.4.7 Modification des codes (P)

Tous les utilisateurs sont autorisés à modifier leurs propres codes à tout moment. Le maître n'est pas autorisé à modifier les Codes Utilisateurs ni le Code Convoyeur. Le maître peut activer, désactiver et supprimer d'autres codes.

Après avoir modifié un code, l'ancien code est invalide et le nouveau code doit être utilisé à la place. Il est nécessaire de vérifier le fonctionnement du nouveau code en ouvrant la serrure avec une unité de stockage sécurisée ouverte.

1. Appuyer sur **P**.
2. Saisir le code à modifier IDXXXXXX.



ID = 00 à 89 ou 95 respectivement ; X = combinaison à 6 chiffres configurée pour l'ID correspondant.

3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Saisir le nouveau code IDYYYYYY.



Le même ID du code à modifier ; Y = nouvelle combinaison à 6 chiffres pour cet ID

5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
6. Confirmer le nouveau code en saisissant IDYYYYYY.
7. Appuyer sur la touche **ENTER**.

⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.



Toutes les étapes doivent être répétées si les erreurs suivantes se produisent :

Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois après la saisie d'un code à modifier. Le code a été mal saisi ou n'a pas été attribué, il ne peut donc pas être modifié.

Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois après la saisie d'un nouveau code, l'ID ne correspond pas à l'ID du code qui avait été modifié. L'ID doit toujours être conservé, même en cas de changement de code.

Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois après une deuxième tentative de saisie du nouveau code pour confirmation, les 2 codes saisis ne correspondent pas.

6.4.8 Ouverture avec des fonctions supplémentaires activées

La serrure dispose de fonctions supplémentaires spéciales qui ne peuvent être réglées qu'à l'aide du logiciel pour PC Combi B en option. Il n'est possible d'activer qu'une seule fonction à la fois. Si l'une de ces fonctions est activée, la serrure réagit différemment.

- Désactivation à distance : Si la fonction Désactivation à distance est activée et qu'il existe un signal d'entrée correspondant actif, chaque pression de touche est confirmée par le clignotement unique du voyant rouge. Aucune saisie de code n'est possible.
- Annulation OD/FC : Si un délai d'ouverture et une fenêtre de confirmation associée ont déjà été configurés et que la fonction « Annulation OD/FC » (Overriding OD/CW) est activée dans le logiciel pour PC Combi B, OD/FC configurés peuvent être annulés.
- Annulation du Mode 4-yeux : Si la fonction Mode 4-yeux est activée, le Mode 4-yeux configuré devient un Mode Simple. Un seul code est nécessaire pour l'ouverture de la serrure.
- Alarme de contrainte : Si la fonction Alarme de contrainte est activée dans le logiciel pour PC Combi B, un signal d'entrée distinct doit être déclenché au maximum 60 secondes avant la saisie du code (par exemple, à l'aide d'un bouton caché). Si aucun signal ne retentit, la serrure génère une alarme de contrainte, qu'un code correct ait été saisi ou non.

6.5 Fonctions de la clé d'urgence

6.5.1 Ouverture de la serrure avec la clé d'urgence



AVIS

Endommagement de la serrure

Forcer l'ouverture de la serrure avec la clé d'urgence entraîne la destruction de la serrure

- Insérer avec précaution la clé d'urgence lors de l'ouverture de la serrure.



Même si le code est perdu, la clé d'urgence permet un accès complet à la serrure et à toutes ses configurations. La clé se trouve au niveau hiérarchique le plus élevé de la serrure.

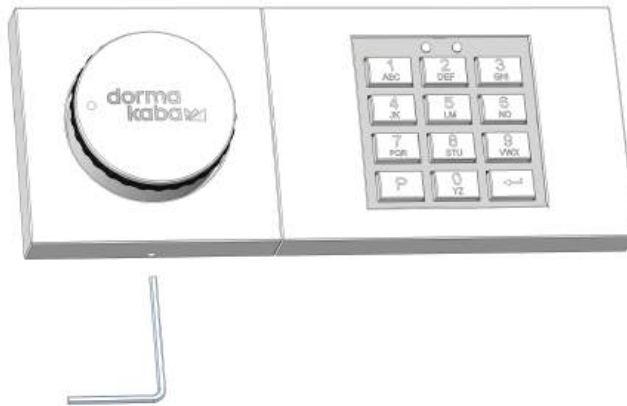
Conserver la clé d'urgence dans un endroit sûr. Ne pas conserver la clé dans l'unité de stockage sécurisée.



L'ouverture de la serrure avec la clé d'urgence n'est prévue que pour les situations d'urgence et non pour une utilisation permanente.

Il est également possible d'ouvrir la serrure avec la clé d'urgence pendant la période de verrouillage. Il n'est pas possible de retirer la clé en position ouverte de la serrure.

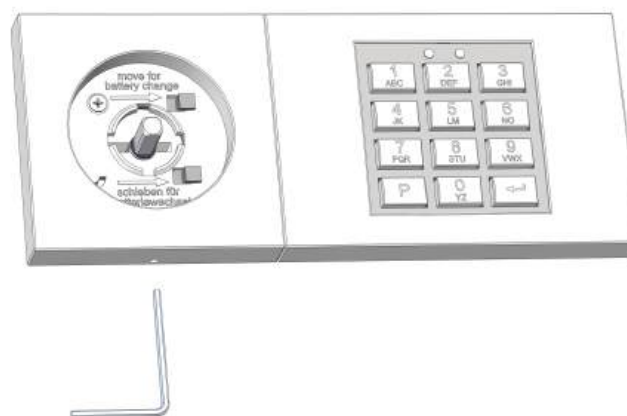
1. Si la serrure doit être ouverte avec la clé d'urgence, le bouton tournant doit d'abord être démonté.
2. En premier lieu, toujours marquer la position du bouton tournant pour l'assemblage ultérieur, car le bouton tournant peut être inséré par intervalles de 90°.
3. Utiliser un ruban adhésif sur l'unité de saisie pour marquer la position du repère sur le bouton tournant.



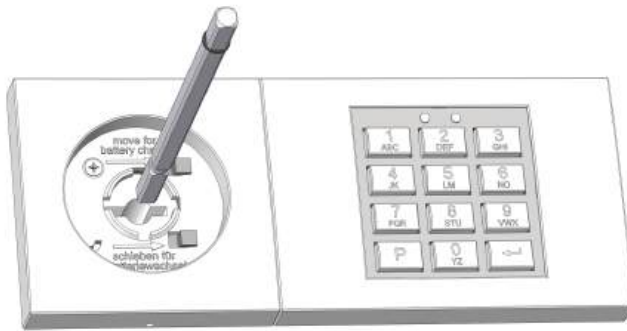
4. Insérer la clé Allen fournie jusqu'à la butée dans le petit trou situé sur la paroi latérale de l'unité de saisie.



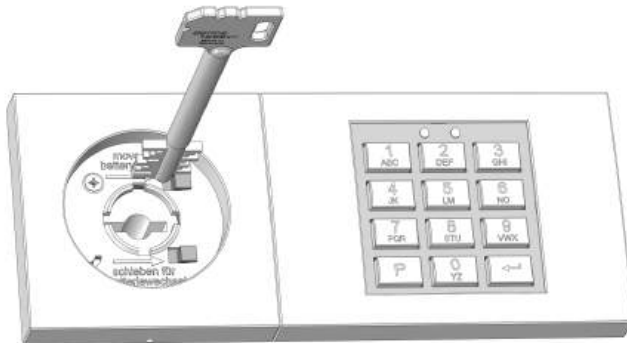
5. Retirer le bouton tournant à l'avant de l'unité de saisie.



6. Retirer la clé Allen.



7. Tirer l'arbre carré hors de la serrure.



- ⇒ La clé d'urgence peut maintenant être insérée dans la serrure.
8. Si la position d'installation n'est pas connue, déterminer la position correcte de la clé d'urgence en testant par intervalles de 90°.
 9. Après l'insertion correcte de la clé d'urgence à environ 150° vers la droite jusqu'à la butée.
 - ⇒ La serrure est maintenant ouverte.
 10. Une fois la serrure ouverte à l'aide de la clé d'urgence, remonter l'unité de saisie dans l'ordre inverse.

6.5.2 Fermeture de la serrure avec la clé d'urgence

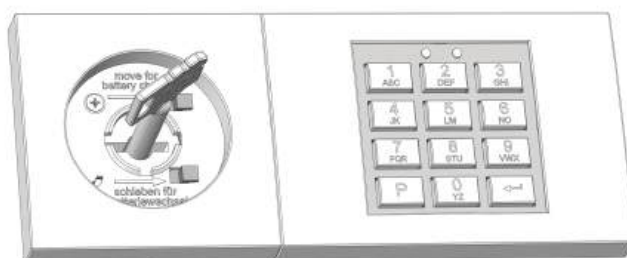


AVIS

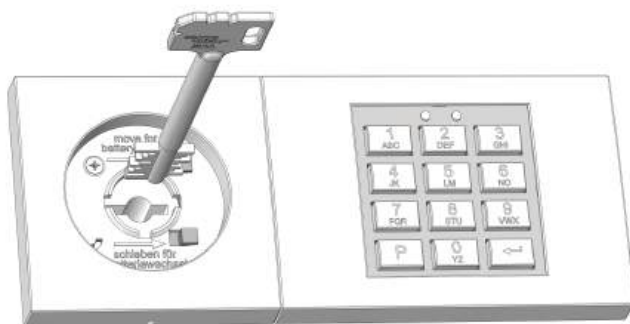
Dysfonctionnement de la serrure

Le retrait du joint torique de l'extrémité non percée de l'arbre carré peut entraîner un dysfonctionnement de la serrure.

- Ne pas retirer le joint torique installé de l'extrémité non percée de l'arbre carré.
- Le joint torique doit être installé à environ 5 à 8 mm de l'extrémité de l'arbre carré non percée.



1. Tourner la clé d'urgence jusqu'à la butée dans le sens inverse des aiguilles d'une montre sur environ 150°.



2. Retirer la clé d'urgence.
3. Protéger la clé contre tout accès non autorisé.



4. Insérer l'arbre carré avec l'extrémité de l'orifice vers l'avant dans la serrure.



5. Monter le bouton tournant sur l'extrémité non percée de l'arbre carré où est fixé le joint torique.
6. Si le bouton tournant a été monté correctement, il n'est maintenant plus possible de le démonter.
7. Retirer le marquage de l'unité de saisie

6.5.3 Modification du Code Maître à l'aide de la clé d'urgence (P)



Il n'est possible d'appliquer la commande de configuration que lorsque la serrure est ouverte avec la clé d'urgence. Il est nécessaire de vérifier le fonctionnement du Code Maître en ouvrant la serrure avec une unité de stockage sécurisée ouverte.

La commande de configuration est utilisée pour modifier le Code Maître sans connaître ce dernier. Ceci est utile si le Code Maître n'est plus disponible et que les autres paramètres de la serrure restent inchangés.

1. Ouvrir la serrure avec la clé d'urgence.
2. Appuyer sur **P**.
3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Saisir le nouveau Code Maître 00XXXXXX.



00 = ID ; combinaison de 6 chiffres librement sélectionnée (0...9).

5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert est allumé et le signal acoustique retentit deux fois.
6. Confirmer le nouveau Code Maître 00XXXXXX.
7. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.
8. Fermer la serrure avec la clé d'urgence.
9. Monter le bouton tournant.
10. Tester le fonctionnement du Code Maître avec une unité de stockage sécurisée ouverte.



Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois après la deuxième saisie du code, les deux codes saisis ne correspondent pas.

Si le voyant rouge clignote 3 fois et que le signal acoustique retentit 3 fois après la première saisie du code, l'ID est incorrect. Pendant la modification du Code Maître, l'ID doit toujours être « 00 ».

Il est possible d'annuler la procédure sans changement à tout moment en appuyant deux fois sur **P**. La modification du Code Maître est également annulée si aucune saisie de code n'est effectuée pendant 30 secondes ou si la serrure est fermée avec la clé d'urgence pendant la modification du Code Maître.

6.5.4 Réinitialiser la serrure (P0)



Il n'est possible d'appliquer la commande de configuration que lorsque la serrure est ouverte avec la clé d'urgence. Il est nécessaire de vérifier le fonctionnement du nouveau Code Maître en ouvrant la serrure avec une unité de stockage sécurisée ouverte.

La commande de configuration est utilisée pour réinitialiser la serrure. Cette procédure supprime tous les paramètres de la serrure (Codes Utilisateurs, Code Convoyeur, Mode 4-yeux, Alarme de contrainte, Délai d'ouverture et Fenêtre de confirmation). Seuls le Code Maître et l'audit restent inchangés.

1. Ouvrir la serrure avec la clé d'urgence.
2. Appuyer sur **P**.
3. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert clignote deux fois et reste allumé, le signal acoustique retentit deux fois.
4. Appuyer sur P0.
5. Appuyer sur la touche **ENTER**.
 - ⇒ Le voyant vert s'éteint et le signal acoustique retentit deux fois.
6. Fermer la serrure avec la clé d'urgence.

7. Monter le bouton tournant.



Il est possible d'annuler la procédure à tout moment en appuyant deux fois sur **P**. La modification est également annulée si aucune saisie de code n'est effectuée pendant 30 secondes ou si la serrure est fermée avec la clé d'urgence.

6.5.5 Reconfiguration de la serrure via le logiciel pour PC



Une fois la serrure ouverte avec la clé d'urgence et connectée au logiciel pour PC, il est possible de reconfigurer complètement la serrure sans connaître ni modifier le Code Maître. Seule une entrée d'audit est créée.

Pour plus d'informations sur cette procédure, consulter le manuel d'utilisation du logiciel pour PC Combi B 90.

6.6 Fonctions spéciales

6.6.1 Connexion de la serrure au logiciel pour PC

La serrure dispose d'une mini interface USB supplémentaire sur l'unité de saisie. Il est possible de configurer la serrure via cette interface en utilisant le logiciel pour PC disponible en accessoire.

- Les fonctions suivantes sont disponibles en utilisant le logiciel pour PC supplémentaire :
 - Lire des audits
 - Configuration des paramètres de la serrure

Pour plus d'informations, consulter le manuel d'utilisation du logiciel pour PC Combi B 90.

6.6.2 Fonctions supplémentaires via les entrées de signaux

La serrure dispose d'une option qui permet de mettre en œuvre des fonctions supplémentaires via l'entrée de signal. Pour plus d'informations sur l'attribution des entrées de signaux, consulter le manuel d'installation.

L'activation d'une fonction supplémentaire n'est possible qu'avec le logiciel pour PC.

6.6.3 Fonctions supplémentaires via les sorties de signaux

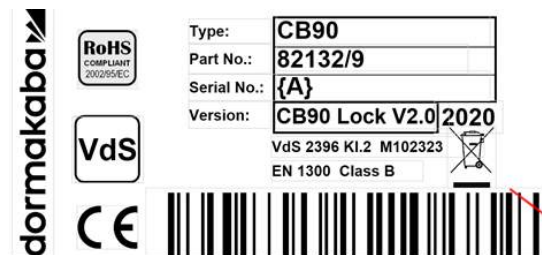
La serrure dispose de 2 sorties de signaux :

- Alarme de contrainte
- Microrupteur pour la détection de la position du verrou, aucune configuration supplémentaire n'est possible.

7 Service

En cas de défauts ou de tâches de maintenance, il est recommandé de contacter un technicien de maintenance ou le fabricant du coffre-fort. Les données de production se trouvent à l'intérieur de la partie supérieure de l'unité de saisie. Ces données sont utiles pour une première consultation téléphonique ou en cas de maintenance pour une première localisation des défauts.

Étiquette indiquant les données de production



7.1 Alimentation en tension

2 piles de type AAA sont disponibles pour l'unité de saisie pour l'alimentation de la serrure. Il est vivement recommandé de remplacer les piles tous les 2 ans, quelle que soit la fréquence d'utilisation de la serrure.



Lorsque le message d'état « pile faible » s'affiche, il est encore possible d'ouvrir la serrure. Toutefois, la serrure ne peut être reconfigurée qu'après le remplacement de la pile. Une entrée d'audit est créée. Lorsque la pile est presque entièrement épuisée, il n'est plus possible d'ouvrir la serrure et chaque pression de touche est confirmée par un signal de sous-tension.

Alimentation permanente

Si nécessaire, en plus de l'alimentation par pile, il est possible d'alimenter la serrure en de manière permanente. Pour cela, 3 options sont disponibles :

- L'alimentation via le système de détection d'intrusion et le boîtier d'alarme
- L'alimentation via le boîtier d'alarme pour la connexion à l'équipement de signalisation sans alimentation, option via le bloc d'alimentation 12 V supplémentaire au boîtier d'alarme.
- Si la serrure est utilisée sans aucun équipement de signalisation : Un bloc d'alimentation 9 V peut être connecté directement à la serrure.

7.2 Remplacement des piles

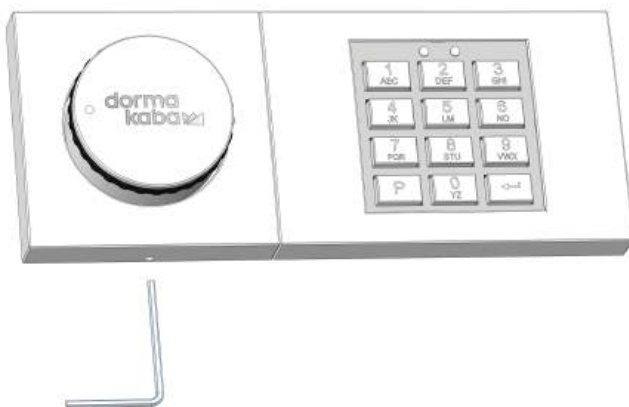


Pour des raisons de sécurité, les piles doivent toujours être remplacées et testées avec une unité de stockage sécurisée ouverte.



Ne pas forcer la serrure. Éviter de toucher les composants électroniques, cela détruirait la serrure.

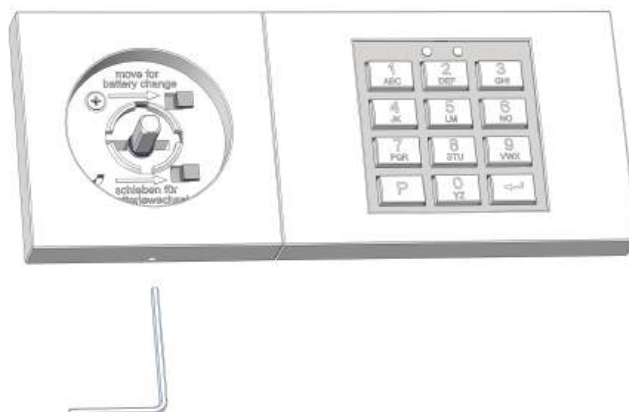
1. Démonter le bouton tournant de la serrure pour remplacer les piles.
2. En premier lieu, toujours marquer la position du bouton tournant pour l'assemblage ultérieur, car le bouton tournant peut être inséré par intervalles de 90°.
3. Utiliser un ruban adhésif sur l'unité de saisie pour marquer la position du repère du bouton tournant.



4. Insérer la clé Allen jusqu'à la butée dans le trou situé sur la paroi latérale de l'unité de saisie.



5. Retirer le bouton tournant à l'avant de l'unité de saisie.



6. Retirer la clé Allen.



7. Retirer la vis de l'évidement de la poignée.



8. Déplacer la partie supérieure de l'unité de saisie.



9. Retirer la partie supérieure vers l'avant.



10. Remplacer les 2 piles qui se trouvent sur la partie inférieure de l'unité de saisie
11. Monter l'unité de saisie sur la partie inférieure par l'avant.
12. Déplacer la partie inférieure latéralement jusqu'à ce que celle-ci s'enclenche et que le voyant rouge soit éteint.
13. Installer la vis pour fixer la partie supérieure.
14. Monter le bouton tournant dans la position du marquage.
⇒ Si le montage est correct, le bouton tournant ne peut plus être retiré.
15. Retirer le marquage.
16. Neutraliser le message de décrochage avec le Code Maître.

Notes

[illegible]

[illegible]

