

**MORX MOT MOM MOCARD**  
control access system



# moon

COMPANY  
WITH QUALITY SYSTEM  
CERTIFIED BY DNV  
== ISO 9001 ==



**instrukcja instalowania**













morx

mot

mom

mocard

## Spis:

<b>1</b>	Określenia	214
<b>2</b>	Wstęp	215
<b>3</b>	Instalowanie	218
<b>3.1</b>	Połączenia elektryczne	219
<b>4</b>	Próby odbiorcze	222
<b>5</b>	Programowanie	223
<b>5.1</b>	 Użytkowanie w systemie "Klawiatura"	223
<b>5.2</b>	 Programowanie "Klawiatury"	224
<b>5.3</b>	 Programowanie "Klawiatura w systemie Easy"	225
		
<b>5.4</b>	 Programowanie "Klawiatury w systemie Profesjonalnym"	227
		
<b>5.5</b>	 Użytkowanie w systemie "Karty transpondera"	238
<b>5.6</b>	 Programowanie "Karty transpondera"	239
<b>5.7</b>	 Programowanie "Karta w systemie EASY"	240
		
<b>5.8</b>	 Programowanie "Karty w systemie Profesjonalnym"	242
		
<b>6</b>	Czynności konserwacyjne	251
<b>7</b>	Zbyt	251
<b>8</b>	Dane techniczne	252

## 1) Określenia

W niniejszej instrukcji opisany jest system kontroli wejść z serii MOON. Mając na celu ułatwienie jej czytania i opisu produktu zastosowane są proste określenia poszczególnych ulartykułw.


<b>Artykuł</b>	<b>Opis</b>	<b>Określenie</b>	<b>W tej instrukcji</b>
MORX	Decoder	Dekoder do for	<b>DEKODER</b>
	MOM and MOT	MOM i MOT	
MOT	Digital selector	Klawiatura	<b>KLAWIATURA</b>
MOM	Transponder reader	Czytnik urządzenia odzewowego (transpondera)	<b>CZYTNIK</b>
MOCARD	Card for transponder reader	Karta urządzenia odzewowego (transpondera)	<b>KARTA</b>

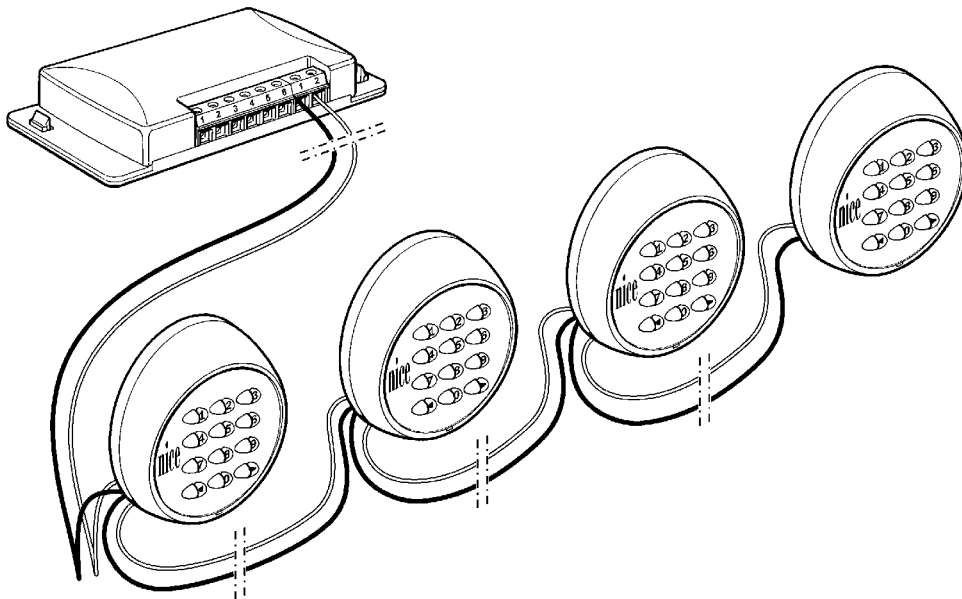
## 2) Wstęp

System kontroli wejść z serii MOON pozwala na wykonanie kontroli i na wyjście do pomieszczeń (stref) lub do pewnych funkcji tylko uprawnionemu personelowi. Identyfikacja może odbyć się poprzez wprowadzenie kodu na "Klawiaturze" - Digital selector lub poprzez zbliżenie karty urządzenia odzewowego "Card" do "Czytnika".

Te systemy operacyjne są proporcjonalne do dwóch różnych możliwości, z których złożony jest system.


- Jedna lub więcej Klawiatur + jeden Dekoder: kontrola odbywa się poprzez wprowadzenie przez użytkownika kodu na Klawiaturze (Figurze 1).

 Każdy kod, w zależności od tego jak zostanie zaprogramowany, może służyć do uaktywnienia tylko jednego wyjścia lub obydwóch wyjść. Możliwe są także mieszane sytuacje, to znaczy, że niektóre kody mogą służyć tylko do jednego wyjścia i inne do obydwóch wyjść.

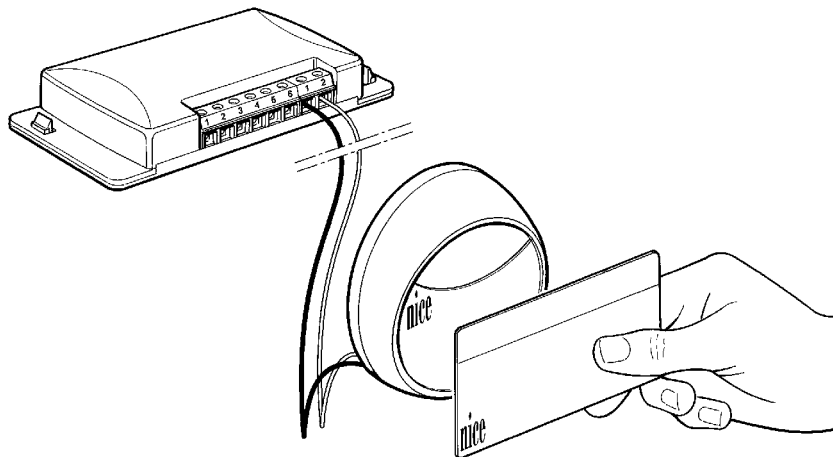


- Wszystkie RTY + jeden CZYTNIK + jeden DEKODER: każdy użytkownik posiada jedną KART i kontrola wyjścia odbywa się poprzez odczyt każdej KARTY przez zbliżenie do CZYTNIKA **(Figurze 2)**.

Karty urządzenia odzewowego "CARD", pomimo ich pozornej prostoty, posiadają w rzeczywistości skomplikowany system obwodu, który pozwala CZYTNIKOWI rozpoznanie kodu każdej pojedynczej karty, w momencie, gdy ta zostanie zbliżona do czytnika.

 W zależności od tego jak zostaną zaprogramowane, wszystkie KARTY mogą służyć do uaktywnienia tylko jednego wyjścia lub, alternatywnie, mogą uaktywnić obydwa wyjścia. Mogą być także sytuacje mieszane, to znaczy, że niektóre KARTY mogą służyć tylko do jednego wyjścia i inne do obydwóch wyjść.

CZYTNIK ma funkcję anteny, to znaczy, że rozpoznaje kod identyfikacyjny KARTY do niego zbliżonej i przekazuje natychmiast informację do DEKODERA. Normalne jest więc to, że CZYTNIK znajduje się w miejscu łatwo dostępnym, takim w którym użytkownik może łatwo przybliżyć KART .



DEKODER będący częścią wspólną dwóch systemów, pełni funkcję "inteligentną" systemu, to znaczy, że otrzymuje z CZYTNIKA kod KARTY lub kod wprowadzony za pomocą KLAWIATURY, kontroluje więc czy odpowiadają one tym zawartym we własnej karcie pamięci; gdy wynik jest pozytywny uaktywnia żądane wyjście.

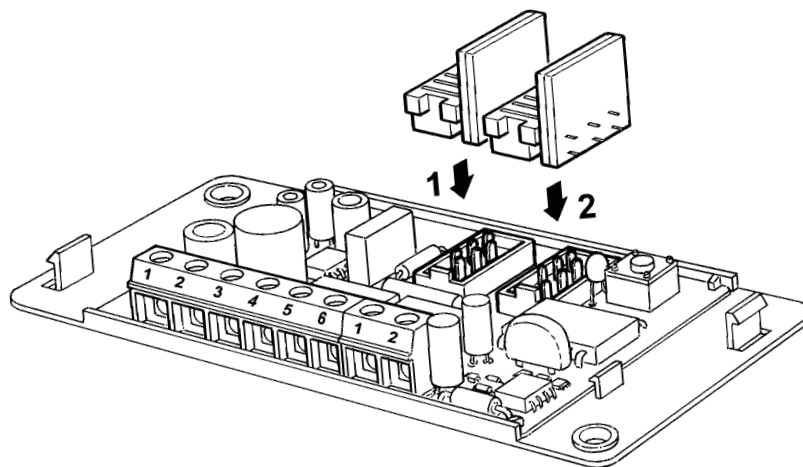
**⚠ Do jednego DEKODERA może być podłączony tylko jeden CZYTNIK lub alternatywnie maksymalnie 4 KLAWIATURY. Nie można podłączyć jednocześnie do tego samego DEKODERA jednego CZYTNIKA i jednej KLAWIATURY.**

Wybór, czy używać CZYTNIKA czy KLAWIATURY ma być dokonany tylko wtedy, gdy pamięć jest jeszcze pusta.

Do odpowiednich wsadów DEKODERA można włożyć dwie karty pamięci. **(Figurze 3).**

Dostarczana jest w serii jedna BM1000 (255 kodów), są kompatybilne także pamięci typu BM60 (15 kodów) lub BM250 (63 kody).

Aby zwiększyć ilość kodów można założyć do drugiego wsadu inną pamięć, która ma być tego samego typu jak pierwsza. DEKODER "napełni" pierwszą pamięć i pó niej będzie kontynuował zachowywanie kodów w drugiej. Ważne jest to, aby te pamięci nie były odwrócone.



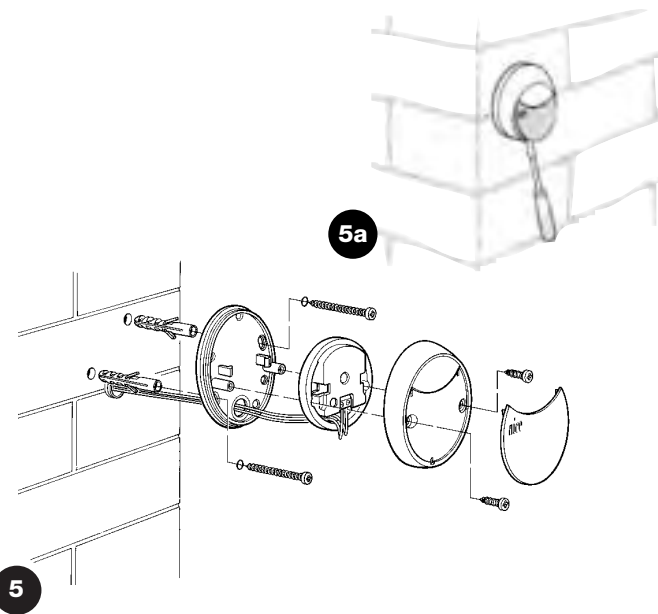
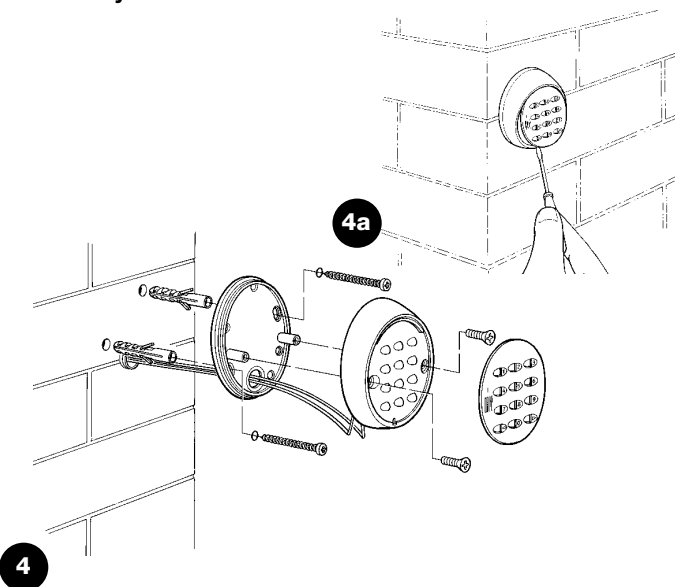
### 3) Instalowanie

Pojemnik KLAWIATURY i CZYTNIKA posiada zabezpieczenie IP 54, mogą więc być zamontowane nawet na zewnątrz. Montaż należy wykonać tak jak wskazano na Figurze 4 lub 5.

**⚠ CZYTNIK rozpoznaje KARTY na zasadzie indukcji magnetycznej, nie należy więc przykręcać go do powierzchni metalowej lub do podstaw zawierających metale ponieważ metale te wchłoną dużą część wydanego pola magnetycznego i odległość odczytu KARTY zmniejszy się do 1 ÷ 2 centymetrów.**

**W przypadku, gdy nie ma innych możliwości wystarczy włożyć pomiędzy powierzchnię metalową i CZYTNIKIEM podpórkę plastikową o grubości 2 mm, w ten sposób powinno uzyskać się odległość odczytu około 4÷6 cm.**

DEKODER posiada zabezpieczenie IP 30, dlatego też ma być umieszczony wewnątrz central lub tablic sterowniczych z odpowiednim zabezpieczeniem.

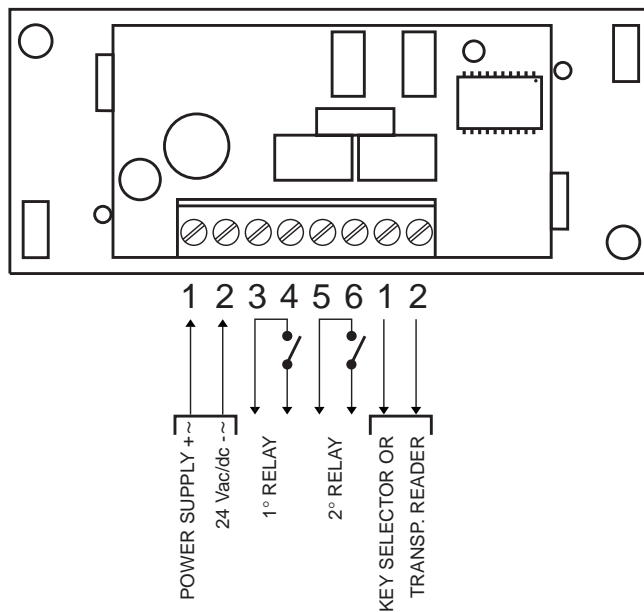




### 3.1) Połączenia elektryczne


**⚠** Przed przejściem do wykonywania połączeń elektrycznych należy sprawdzić czy dane techniczne produktu odpowiadają przewidzianemu zastosowaniu, należy sprawdzić napięcia zasilania i cechy 3adunku elektrycznego połączonego do przekaźnika wyjścia.

Wykonać Połączenia według schematu na figurze 6. Połączenie elektryczne między DEKODEREM i CZYTNIKIEM lub KLAWIATURĄ z użyciem jest z tylko dwóch przewodów, nie ma konieczności zwracania uwagi na biegunowość. Do odległości mniejszych od 10 m można zastosować prosty przewód 2 x 0,5 mm<sup>2</sup>. Przy odległościach do 30 m należy zastosować przewód z opancerzeniem z uziemieniem tylko od strony DEKODERA.



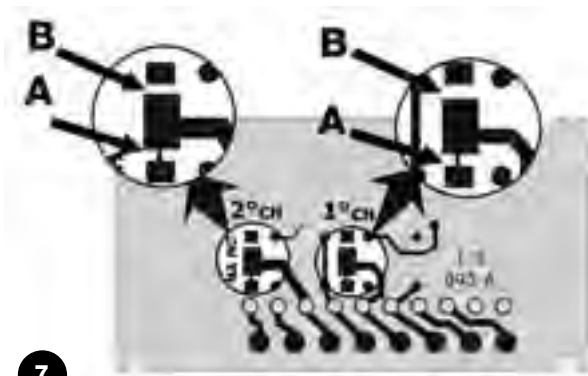
Gdy zostanie połączone w kaskadzie więcej KLAWIATUR, należy zastosować przewód z nieprzerwanym opancerzeniem.

**⚠ Nie gwarantuje się funkcjonalności przy odległości ponad 30 m pomiędzy KLAWIATURAMI lub CZYTNIKIEM i DEKODEREM.**

 Połączenie elektryczne pomiędzy CZYTNIKIEM lub KLAWIATURĄ i DEKODEREM złożone jest z dwóch przewodów z przebiegiem jednego sygnału kodowanego, dlatego też jakakolwiek interwencja czy włamanie nie da żadnych efektów.

DEKODER może być zasilany napięciem 12 jak i 24 V, prąd przemienny lub stały. Posiada 2 wyjścia zarządzane kontaktami przekaźnika zwykle otwartymi (NO), gdy chcemy otrzymać zwykle zamknięte (NC) to należy

przeciąć punkt "A" (**Figurze 7**) i przyspawać na punkcie "B". Funkcja przekaźnika wyjścia jest typu "chwilowego", co znaczy, że uaktywnia się zaraz po rozpoznaniu właściwej KARTY i wyłączy się kiedy KARTA zostanie oddalona od CZYTNIKA (na KLAWIATURZE kiedy przyciśniemy przycisk i kiedy zwolni się przycisk uaktywniający). Poprzez odpowiednie zaprogramowanie (patrz funkcja "Programowanie wyjścia w systemie...") można otrzymać funkcję TIMER (wyjście pozostanie uaktywnione przez ustawiony czas), funkcję BISTAŁO (po pierwszym rozkazie uaktywni się, po drugim wyłączy się) lub funkcję ZABEZPIECZENIE PRZED KRADZIEŻO. W tej ostatniej funkcji przewidziany został system BISTAŁY na wyjściu nr 1 (aby uaktywnić lub wyłączyć urządzenie do zabezpieczenia przed kradzieżą) podczas gdy wyjście nr 2 daje sygnał gdy urządzenie jest uaktywnione i dwa sygnały kiedy zostanie wyłączone (stosować jako sygnalizację akustyczną lub świetlną).



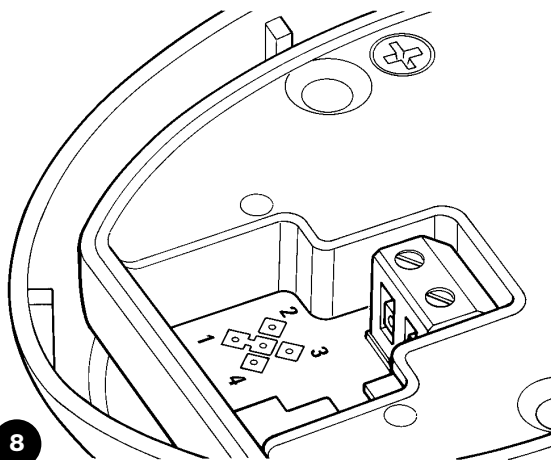
 Użytkowanie większej ilości KŁAWIATUR (maksymalnie 4):

W przypadku, gdy podłączone zostanie więcej KŁAWIATUR do tego samego DEKODERA to kombinacje mogą być ustalone na jakiegokolwiek obecnej KŁAWIATURZE. właśnie połączenie równoległe sprawia, że DEKODER nie wie, z jakiej KŁAWIATURY pochodzi sygnał.

Można ustalić "adresat" klawiatur tak, aby DEKODER rozpoznał, na której

KŁAWIATURZE został wprowadzony KOD i zrobić tak, aby dany kod służyła tylko do jednej KŁAWIATURY a nie do innych podłączonych do tego samego DEKODERA.

Adres podstawowy KŁAWIATUR to tylko nr "1", aby go zmienić należy przeciąć połączenie pomiędzy placem centralnym i punktem 1, następnie należy zespolić plac centralny z jednym z punktów "2", "3" lub "4", patrz **Figurze 8**.





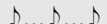


## 4) Prby odbiorcze

Kontrolę połączeń i działania systemu wykonuje się według następującej prostej sekwencji:

- Podłączyć zasilanie do DEKODERA i sprawdzić czy dioda zaświeci się 5-krotnie (pamięć pusta).
- Przycisnąć przycisk na DEKODERZE, dioda będzie świeciła się przez 30 sekund i CZYTNIK lub KLAWIATURY dadzą dwie krótkie noty akustyczne. Odczekać 30 sekund lub przycisnąć przycisk jeszcze raz.
- CZYTNIK sprawdza się poprzez zbliżenie KARTY (nie dłużej niż na 2 sekundy bo istnieje ryzyko jej zaprogramowania), podczas którego usłyszymy krótkie sygnały akustyczne.

- KLAWIATURY sprawdza się poprzez jednorazowe przyciśnięcie wszystkich przycisków. Przy każdym przyciśnięciu powinno usłyszeć się krótkie noty akustyczne, tylko przyciski potwierdzające ◀ lub ▶ wydadzą notę akustyczną błędnej kombinacji.


Aby sprawdzić przełączniki na wyjściach należy posiadać jedną kombinację lub jedną KART wprowadzone w fazach programowania. Podczas programowania i użytkowania, KLAWIATURY lub CZYTNIK wydadzą sygnały akustyczne, których celem jest informowanie o regularnym postępowaniu czynności lub o ewentualnych błędach.


Tabela "A"	Spis tonów akustycznych	Przykład
1 ton	Przycisk przyciśnięty na KLAWIATURZE lub KARTA odczytana bezbłędnie	
2 bliskie tony	Nie właściwa kombinacja, KARTA nie uaktywniona	
3 tony	Faza programowania pozytywnie zakończona	
5 bliskich tonów	Mały błąd, czynność nie została wykonana	
10 bliskich tonów	Poważny błąd, programowanie anulowane	

## 5) Programowanie



Do każdego systemu kontroli wejść MOON, złożonego z KŁAWIATUR czy z CZYNNIKÓW i odpowiednich KART, przewidziane zostały dwa różne sposoby programowania:

 **EASY:** prosty system programowania, z podstawowymi funkcjami wprowadzania i kasowania kodów.

 **PROFESJONALNY:** do programowania typu profesjonalnego ze specyficznymi funkcjami.

Te dwa sposoby różnią się tylko w fazie programowania i w uzyskanych efektach funkcjonowania: w użytkowaniu różnice są minimalne.



*Wybór pomiędzy dwoma sposobami ma miejsce wtedy, gdy pamięć jest jeszcze pusta, na podstawie używanego systemu programowania do wprowadzenia pierwszej kombinacji lub pierwszej KARTY.*

*Po wybraniu systemu programowania EASY lub PROFESJONALNY nie można zmienić ponownie systemu*

**W zależności od tego czy będą zastosowane KŁAWIATURY czy jeden CZYTNIK i odpowiednie KARTY, sposoby użytkowania i programowania są całkowicie inne, dlatego też od tego momentu instrukcja użytkowania będzie dzieliła się na dwie części:**

Użytkowanie i programowanie w systemie KŁAWIATURA (rozdział 5.1 - 5.4)

Użytkowanie i programowanie w systemie KARTA (rozdział 5.5 - 5.8)

### 5.1) Użytkowanie w systemie KŁAWIATURA

Użytkowanie KŁAWIATURY opiera się kodzie złożonym z kombinacji cyfr od 1 do 9, które użytkownik ma wybrać poprzez przyciśnięcie przycisków numerycznych. Po wprowadzeniu kodu można przycisnąć przycisk ◀ lub ▶ aby uaktywnić wyjście. Oczywiście tylko wtedy, gdy kod jest bezbłędny uaktywnia się przełącznik wyjścia. Kiedy jednak kod jest błędny usłyszymy ton akustyczny błędu.

Po wprowadzeniu trzech błędnych kodów system blokuje się na 1 minutę.

Kod musi być bezbłędny w całości i na przykład kiedy ten właściwy to "0422", to za błędne będą uważane: 422, 10422, 04222. Dlatego też, kiedy podczas wprowadzania kodu popełnimy błąd należy natychmiast przycisnąć przycisk potwierdzający ◀ lub ▶ i po usłyszeniu sygnału akustycznego błędu ponownie wprowadzić kod.



Tabela "A1"	Użytkowanie Klawiatury (użytkownik)	Przykład
1.	Wprowadzić kod.	1234
2.	Przycisnąć przycisk do uaktywnienia wyjścia.	◀ oppure ▶

Podczas wprowadzenia kodu mamy czas do 10 sekund pomiędzy przyciśnięciem jednego klawisza i drugiego, po upływie tego czasu kod musi być ponownie i w całości wprowadzony.

W systemie **EASY** można posiadać tylko jeden kod dla wszystkich użytkowników lub ewentualnie tylko jeden do wyjścia ◀ i drugi do wyjścia ▶.



*Każdy kod może służyć do jednego lub do wszystkich wyjść.*

*W pierwszym przypadku po jego wprowadzeniu można przycisnąć odpowiedni przycisk potwierdzający (na Przykład ①②③ służy do wyjścia ◀ a nie do ▶). W drugim przypadku można przycisnąć jeden z przycisków potwierdzających (na Przykład ④⑤⑥ służy do wyjścia ◀ jak i do wyjścia ▶).*

W systemie **PROFESJONALNYM** każdy użytkownik lub grupa użytkowników może posiadać własny kod, w taki sposób aby można było łatwo dodać lub eliminować kody użytkowników.

## 5.2) Programowanie KLAWIATURY

W tej części zostaną przeanalizowane procedury programowania systemów kontroli wyjść kiedy zostaną zastosowane KLAWIATURY.

W systemie KLAWIATURY dwa przełączniki wyjścia są przystosowane do przycisków potwierdzających ◀ i ▶.

Przycisk ◀ jest potwierdzeniem wyjścia przełącznika nr 1.

Przycisk ▶ jest potwierdzeniem wyjścia przełącznika nr2.

W systemie PROFESJONALNYM przycisk ▶ jest używany nawet podczas faz programowania.

W systemie PROFESJONALNYM przycisk ◀ jest używany nawet do "anulowania" fazy programowania.

### 5.3) Programowanie KLAWIATURY w systemie EASY 😊

Programowanie w systemie EASY pozwala na wprowadzenie tylko jednego kodu (ewentualnie jednego do uaktywnienia 1 przekaźnika i jednego do uaktywnienia 2-go przekaźnika). Funkcja przekaźników w wyjściu jest tylko typu "chwilowego".

Możliwe jest także kasowanie całej pamięci przyciskiem znajdującym się na DEKODERZE.

W systemie EASY nie można wykonać innych funkcji.


Tabela "B1"	Wprowadzić właściwy kod tylko dla wyjścia ◀ (Przekaźnik 1)	Przykład
	<b>Ta procedura pozwala na wprowadzenie właściwego kodu tylko dla wyjścia nr 1. Pozostaje możliwość wprowadzenia drugiego kodu właściwego do wyjścia nr 2.</b>	
1.	Przycisnąć przycisk na DEKODERZE, od tego momentu mamy 30 sekund na wprowadzenie kodu poprzez KLAWIATUR . (W tym okresie czasu usłyszymy tony akustyczne przerywane).	
2.	W ciągu do 30 sekund należy wprowadzić żądany kod (minimum 1, maksimum 9 cyfr).	1234
3.	Przycisnąć dwa razy przycisk ◀.	◀◀


Tabela "B2"	Wprowadzić właściwy kod tylko dla wyjścia ▶ (Przekaźnik 2)	Przykład
	<b>Ta procedura pozwala na wprowadzenie właściwego kodu tylko dla wyjścia nr 2. Pozostaje możliwość wprowadzenia drugiego kodu właściwego dla wyjścia nr 1.</b>	
1.	Przycisnąć przycisk na DEKODERZE, od tego momentu mamy 30 sekund na wprowadzenie kodu poprzez KLAWIATUR . (W tym okresie czasu usłyszymy tony akustyczne niestale).	
2.	W ciągu do 30 sekund należy wprowadzić żądany kod (minimum 1, maksimum 9 cyfr).	4321
3.	Przycisnąć 2 razy przycisk ▶.	▶▶









Tabela "B3"	Wprowadzić właściwy kod dla dwóch wyjść ◀ i ▶ (Przełącznik 1 i 2)	Przykład
<b>Ta procedura pozwala na wprowadzenie jednego właściwego kodu tylko dla wyjścia nr 2. Pozostaje możliwość wprowadzenia drugiego kodu, właściwego do wyjścia nr 1 i nr 2.</b>		
1.	Przycisnąć przycisk na DEKODERZE, od tego momentu mamy 30 sekund na wprowadzenie kodu poprzez KLAWIATUR. (W tym okresie czasu usłyszymy tony akustyczne niestale).	
2.	W ciągu do 30 sekund należy wprowadzić żądany kod (minimum 1, maksimum 9 cyfr).	1234
3.	Przycisnąć jeden raz przycisk ◀ i raz przycisk ▶.	

Tabela "B4"	Kasowanie pamięci	Przykład
<b>Tą czynnością kasuje się wszystkie dane w pamięci, można więc wykonać wybór pomiędzy systemami EASY lub PROFESJONALNYM.</b>		
1.	Przycisnąć i przytrzymać przycisk na DEKODERZE, dioda będzie świeciła się przez 3 sekundy i następnie zaświeci się trzy razy.	
2.	Zwolnić przycisk po trzecim zaświeceniu się diody.	


**Uwaga:** Gdy czynność została wykonana pozytywnie to po chwili dioda zaświeci się 5-krotnie.







## 5.4) Programowanie KLAWIATURY w systemie PROFESJONALNYM

Programowanie w systemie PROFESJONALNYM pozwala na kompletne zarządzanie wszystkimi funkcjami bezpośrednio z KLAWIATURY.

Możliwe jest wprowadzenie kodów, kasowanie, liczenia ich, kasowanie całej pamięci i używanie innych specyficznych funkcji. Oprócz tego możliwe jest ustalenie funkcji przekaźników w wyjściu pomiędzy: CHWILOWYM, BISTAŁYM, TIMER I Z ZABEZPIECZENIEM PRZED KRADZIEŻO.

 Aby wejść do funkcji programowania należy wprowadzić "Haszłozone programowania", jest to specjalny kod złożony z 7 cyfr. Haszłozone to posiada poażtkowy kod: **0000000** ale może być zmieniony w każdej chwili.

**⚠ "Haszłozone programowania" jest niezbędne do wszystkich faz programowania. Ważne jest aby nie zapomnieć tego kodu, w przeciwnym razie nie będzie innej możliwości jak skasowanie całej pamięci bezpośrednio z DEKODERA, trac1c wszystkie zachowane kody.**

Tabela "C1"	Kasować całą pamięć bezpośrednio z DEKODERA	Przykład
<b>Funkcją tą kasuje się całą zawartość pamięci, można więc ponownie wybrać pomiędzy systemem EASY i PROFESJONALNYM.</b>		
1.	Przycisnąć i przytrzymać przycisk na DEKODERZE, dioda będzie świeciła się przez 3 sekundy później zaświeci się 3-krotnie.	 
2.	Zwolnić przycisk po trzecim zaświeceniu się diody.	 

**Uwaga:** Gdy czynność została wykonana pozytywnie to po chwili dioda zaświeci się 5-krotnie.





<b>Tabela "C2" Kasowanie pamięci z Klawiatury</b>		<b>Przykład</b>
<b>Funkcją tą kasuje się całą zawartość pamięci. Należy wprowadzić "Haszłozone programowania".</b>		
1.	Wprowadzić haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ►.	►
3.	Wpisać "0", aby wybrać funkcję.	0
4.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
5.	Wpisać "0" jako pierwsze potwierdzenie.	0
6.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
7.	Wpisać "0" jako drugie potwierdzenie.	0
8.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►

**Uwaga:** Gdy czynność zostanie wykonana pozytywnie to usłyszymy 3 tony akustyczne.

<b>Tabela "C3" Wprowadzić właściwy kod dla wyjścia ◀ (Przełącznik 1)</b>		<b>Przykład</b>
<b>Funkcja ta pozwoli na wprowadzenie właściwego kodu tylko dla wyjścia nr 1. Czynność można powtórzyć wprowadzając inne kody.</b>		
1.	Wprowadzić haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ►.	►
3.	Wpisać "1", aby zaznaczyć czynność.	1
4.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
5.	Wpisać żądany kod (minimum 1, maksimum 9 cyfr).	1234
6.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
7.	Wpisać drugi raz ten sam kod.	1234
8.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►

**Uwaga:** Gdy czynność zostanie wykonana pozytywnie to usłyszymy 3 tony akustyczne.



<b>Tabela "C4" Wprowadzić właściwy kod dla wyjścia ► (Przełącznik 2)</b>		<b>Przykład</b>
<b>Funkcja ta służy do wprowadzenia właściwego kodu tylko dla wyjścia nr 2. Czynność można powtórzyć wprowadzając inne kody.</b>		
1.	Wprowadzić haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ►.	►
3.	Wpisać "2", aby zaznaczyć czynność.	2
4.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
5.	Wpisać żądany kod (minimum 1, maksimum 9 cyfr).	4321
6.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
7.	Wpisać drugi raz ten sam kod.	4321
8.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►

**Uwaga:** Gdy czynność zostanie wykonana pozytywnie to usłyszymy 3 tony akustyczne.

<b>Tabela "C5" Wprowadzić właściwy kod dla wyjścia ◀ i ► (Przełącznik 1 i 2)</b>		<b>Przykład</b>
<b>Funkcja ta służy do wprowadzenia właściwego kodu dla dwóch wyjść. Czynność można powtórzyć wprowadzając inne kody.</b>		
1.	Wprowadzić haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ►.	►
3.	Wpisać "1 2", aby zaznaczyć czynność.	1 2
4.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
5.	Wpisać żądany kod (minimum 1, maksimum 9 cyfr).	1234
6.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
7.	Wpisać drugi raz ten sam kod.	1234
8.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►

**Uwaga:** Gdy czynność zostanie wykonana pozytywnie to usłyszymy 3 tony akustyczne.



Tabela "C6"	Zmiana hasła programowania	Przykład
<b>Funkcją tą zmienia się haszłozone programowania, przy następcnej fazie programowania należy wprowadzić haszłozone takie, jakie zostanie wprowadzone w punkcie 5 i 7. Haszłozone możemy zmienić tyle razy ile chcemy.</b>		
1.	Wprowadzić haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ►.	►
3.	Wpisać "3", aby zaznaczyć czynność.	3
4.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
5.	Wpisać nowe haszłozone programowania (tylko 7 cyfr).	0444444
6.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
7.	Wpisać drugi raz to samo haszłozone programowania.	0444444
8.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►

**Uwaga:** Gdy czynność zostanie wykonana pozytywnie to usłyszemy 3 tony aktywne.

Tabela "C7"	Kasowanie kodu przystosowanego do wyjścia ◀ (Przełącznik 1)	Przykład
<b>Funkcja kasuje kod przystosowany do wyjścia nr.1 . Gdy kod przystosowany być do dwóch wyjść pozostanie aktualny tylko dla wyjścia nr. 2.</b>		
1.	Wprowadzić haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ►.	►
3.	Wpisać "4", aby zaznaczyć czynność.	4
4.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
5.	Wpisać kod do skasowania	1234
6.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
7.	Wpisać ponownie kod do kasowania.	1234
8.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►

**Uwaga:** Gdy czynność zostanie wykonana pozytywnie to usłyszemy 3 tony akustyczne.



Tabela "C8"	Kasowanie kodu przystosowanego do wyjścia ► (Przełącznik 2)	Przykład
<b>Funkcja kasuje kod przystosowany do wyjścia nr 2. Gdy ten kod jest przystosowany do dwóch wyjść to ten kod pozostanie aktywny tylko dla wyjścia nr 1.</b>		
1.	Wprowadzić haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ►.	►
3.	Wpisać "5", aby zaznaczyć czynnořć.	5
4.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
5.	Wpisać kod do skasowania.	4321
6.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
7.	Wpisać ponownie ten sam kod do skasowania.	4321
8.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►

**Uwaga:** Gdy czynnořć zostanie wykonana pozytywnie to uslyszymy 3 tony akustyczne.

Tabela "C9"	Kasowanie kodu przystosowanego do wyjřć ◀ i ► (Przełącznik 1 i 2)	Przykład
<b>Funkcja ta kasuje kod wyjřcia, do którego został przystosowany.</b>		
1.	Wprowadzić haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ►.	►
3.	Wpisać "4 5", aby zaznaczyć czynnořć.	4 5
4.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
5.	Wpisać kod do skasowania .	1234
6.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
7.	Wpisać drugi raz ten sam kod do skasowania.	1234
8.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►

**Uwaga:** Gdy czynnořć zostanie wykonana pozytywnie to uslyszymy 3 tony akustyczne.



Tabela "C10" Obliczanie ilości kodów przystosowanych do wyjścia ◀ (Przełącznik 1)		Przykład
Funkcja ta służy do sprawdzenia ilości kodów przystosowanych do wyjścia nr 1		
1.	Wpisać haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ▶.	▶
3.	Wpisać "6", aby zaznaczyć czynność.	6
4.	Potwierdzić przyciskiem ▶.	▶
Po tych czynnościach usłyszymy następujące tony akustyczne:		
3 tony = 1 setka (to znaczy, że jedna sekwencja 3 tonów odpowiada 100 kodom),		♪♪♪ = 1
2 tony = 1 dziesiątka (to znaczy, że trzy sekwencje 2 tonów odpowiadają 30 kodom),		♪♪ ♪♪ ♪♪ = 3
1 ton = 1 jednostka (to znaczy, że dwie sekwencje 1 tonu odpowiadają 2 kodom),		♪ ♪ = 2
Zero wyrażone jest w 10 sekwencjach tonów.		totale 132

**Uwaga:** funkcja ta oblicza ilość kodów przystosowanych tylko dla wyjścia nr 1, dlatego też, aby sprawdzić ile kodów może uaktywnić wyjście nr 1 należy zsumować kody przystosowane do obydwóch wyjść. Patrz tabela C12.

Tabela "C11" Obliczanie ilości kodów przystosowanych do wyjścia ▶ (Przełącznik 2)		Przykład
Funkcja ta służy do sprawdzenia ilości kodów przystosowanych do wyjścia nr 2.		
1.	Wpisać haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ▶.	▶
3.	Wpisać "7", aby zaznaczyć czynność.	7
4.	Potwierdzić przyciskiem ▶.	▶

Po tych czynnościach usłyszymy tony akustyczne opisane w tabeli "C10".

**Uwaga:** funkcja ta oblicza ilość kodów przystosowanych tylko dla wyjścia nr 2, dlatego też, aby sprawdzić ile efektywnie kodów może uaktywnić wyjście nr 2 należy zsumować kody przystosowane do obydwóch wyjść. Patrz tabela C12.



Tabela "C12" Obliczanie ilości kodów wyjść ◀ i ▶ (Przełącznik 1 i 2)		Przykład
<b>Funkcja ta służy do sprawdzenia ilości kodów przystosowanych do obydwóch wyjść .</b>		
1.	Wpisać haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ▶.	▶
3.	Wpisać "6 7", aby zaznaczyć czynność.	6 7
4.	Potwierdzić przyciskiem ▶.	▶

Po tych czynnościach usłyszymy tony akustyczne opisane w tabeli "C10".

Tabela "C13" Anulowanie wszystkich kodów, które kończ się na daną cyfrę		Przykład
<b>Funkcja ta służy do anulacji wszystkich kodów, które kończ się na pewny numer, można w ten sposób anulować kody grupy osób w bardzo prosty sposób. Na Przykład, można anulować takie kody jak 5, 15, 25, 35 , ... 1275, 1155.... i pozostawić aktywne kody takie jak: 51, 52, ..., 1250, itp. Można powtórzyć te same czynności z inną cyfrą, można także anulować więcej cyfr, na Przykład kody, które kończ się na 5 lub 7. Kody będą anulowane ale nie zostaną wykasowane z pamięci.</b>		
1.	Wpisać haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ▶.	▶
3.	Wpisać "8", aby zaznaczyć czynność.	8
4.	Potwierdzić przyciskiem ▶.	▶
5.	Wpisać końcową cyfrę kodu do anulowania.	5
6.	Potwierdzić przyciskiem ▶ anulować.	▶
7.	Ponownie wpisać końcową cyfrę kodu do anulowania.	5
8.	Potwierdzić przyciskiem ▶.	▶

**Uwaga:** Gdy czynność zostanie wykonana pozytywnie to usłyszymy 3 tony akustyczne.



Tabela "C14" Uaktywnienie anulowanych kodów, które kończą się na daną cyfrę		Przykład
<b>Funkcja ta służy do uaktywnienia wcześniej anulowanych kodów, które kończą się na dany numer.</b>		
1.	Wpisać haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ►.	►
3.	Wpisać "9", aby zaznaczyć czynnořć.	9
4.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
5.	Wpisać kořcową cyfrę kodu do uaktywnienia.	5
6.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
7.	Ponownie wpisać kořcową cyfrę kodu do uaktywnienia.	5
8.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►

**Uwaga:** Gdy czynnořć zostanie wykonana pozytywnie to usłyszemy 3 tony akustyczne.





Tabela "C15" Ładuje licznik czynności jednego kodu		Przykład
<b>Do każdego kodu przystosowany jest jeden licznik, który oblicza każdorazowe użycie kodu odliczając od maksymalnie ustawionej wartości, kiedy więc obniży się do zera anuluje kod. Maksymalna wartość licznika to 999, wartości wyższe są równoznaczne wartości nieograniczonej. Licznik poażtkowo ustawiony jest wartością nieograniczoną.</b>		
1.	Wpisać haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ►.	►
3.	Wpisać "1 0", aby zaznaczyć czynność.	1 0
4.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
5.	Wprowadzić kod, do którego uaktywniony zostanie licznik.	1234
6.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
7.	Ponownie wpisać kod, do którego uaktywniony zostanie licznik.	1234
8.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
9.	Wpisać wartość graniczną licznika.	450
10.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►

**Uwaga:** Gdy czynność zostanie wykonana pozytywnie to usłyszymy 3 tony akustyczne.

Tabela "C16" Programowanie wyjścia ◀ (Przełącznik 1) w systemie TIMER		Przykład
<b>Procedura ta przystosowuje do wyjścia nr 1 funkcję TIMER, w taki sposób, że dane wyjście pozostaje w danym stanie przez ustalony czas (minimum 0,5, maksimum 6500 sekund). Wyjście przejdzie do systemu CHWILOWEGO wówczas, kiedy czas ten ustawi się na 0 sekund.</b>		
1.	Wpisać haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ►.	►
3.	Wpisać "2 1", aby zaznaczyć czynność.	2 1
4.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
5.	Wprowadzić wartość czasu TIMER w dziesiątkach sekundy (wartość maksymalna: 65000).	250
6.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►

**Uwaga:** Gdy czynność zostanie wykonana pozytywnie to usłyszymy 3 tony akustyczne.

**Tabela "C17" Programowanie wyjścia ► (Przełącznik 2) w systemie TIMER****Przykład**

<b>Procedura ta przystosowuje funkcję TIMER do wyjścia nr 2 (patrz tabela C16).</b>		
1.	Wpisać haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ►.	►
3.	Wpisać "2 2", aby zaznaczyć czynność.	2 2
4.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
5.	Wprowadzić wartość czasu TIMER w dziesiątkach sekundy (wartość maksymalna: 65000).	250
6.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►

**Uwaga:** Gdy czynność zostanie wykonana pozytywnie to usłyszymy 3 tony akustyczne.

**Tabela "C18" Programowanie wyjść ◀ i ► (Przełącznik 1 i 2) w systemie TIMER****Przykład**

<b>Procedura ta przystosowuje do wyjścia nr 1 jak i do wyjścia nr 2 funkcję TIMER z tym samym czasem (patrz tabela C16).</b>		
1.	Wpisać haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ►.	►
3.	Wpisać "2 1 2 2", aby zaznaczyć czynność.	2 1 2 2
4.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►
5.	Wprowadzić wartość czasu TIMER w dziesiątkach sekundy (wartość maksymalna: 6500).	250
6.	Potwierdzić przyciskiem ►.	►

**Uwaga:** Gdy czynność zostanie wykonana pozytywnie to usłyszymy 3 tony akustyczne.



### Tabela "C19" Programowanie wyjścia ◀ (Przełącznik 1) w systemie BISTAŁYM Przykład

Procedura ta przystosowuje funkcję BISTAŁo do wyjścia nr 1, w taki sposób aby wyjście mogło być uaktywnione alternatywnie. Aby powrócić do systemu CHWILOWEGO należy ustawić czas funkcji TIMER na 0 sekund.		
1.	Wpisać haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ▶.	▶
3.	Wpisać "2 3", aby zaznaczyć czynność.	2 3
4.	Potwierdzić przyciskiem ▶.	▶

**Uwaga:** Gdy czynność zostanie wykonana pozytywnie to usłyszymy 3 tony akustyczne.

### Tabela "C20" Programowanie wyjścia ▶ (Przełącznik 2) w systemie BISTAŁYM Przykład

Procedura ta przystosowuje funkcję BISTAŁo do wyjścia nr 2 (patrz tabela C19).		
1.	Wpisać haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ▶.	▶
3.	Wpisać "2 4", aby zaznaczyć czynność.	2 4
4.	Potwierdzić przyciskiem ▶.	▶

**Uwaga:** Gdy czynność zostanie wykonana pozytywnie to usłyszymy 3 tony akustyczne.

### Tabela "C21" Programowanie wyjścia ◀ i ▶ (Przełącznik 1 i 2) w systemie BISTAŁYM Przykład

Procedura ta przystosowuje do wyjścia nr 1 jak i do wyjścia nr 2 funkcję BISTAŁo (patrz tabela C19).		
1.	Wpisać haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ▶.	▶
3.	Wpisać "2 3 2 4", aby zaznaczyć czynność.	2 3 2 4
4.	Potwierdzić przyciskiem ▶.	▶

**Uwaga:** Gdy czynność zostanie pozytywnie wykonana to usłyszymy 3 tony akustyczne.



## Tabela "C22" Programowanie wyjścia ◀ i ▶ (Przełącznik 1 i 2) w systemie ZABEZPIECZONYM PRZED KRADZIEŻO Przykład

Procedura ta przystosowuje do dwóch wyjść funkcję ZABEZPIECZENIA PRZED KRADZIEŻO, to znaczy, że w systemie BISTAŁYM i na wyjściu nr 1 (aby uaktywnić lub anulować zabezpieczenie przed kradzieżą); w momencie uaktywnienia instalacji wyjście nr 2 wydaje impuls i dwa impulsy w momencie kiedy zostanie wyłączona.

**Aby powrócić do systemu CHWILOWEGO należy ustawić czas TIMER na 0 sekund.**

1.	Wpisać haszłozone programowania.	0 3 3 3 3 3 3
2.	Potwierdzić haszłozone przyciskiem ▶.	▶
3.	Wpisać "2 5", aby zaznaczyć czynność.	2 5
4.	Potwierdzić przyciskiem ▶.	▶

Te czynności dostępne są w systemie PROFESJONALNYM z KLAWIATURAMI.



### 5.5) Użytkowanie systemu KARTY transpondera





Użytkowanie systemu kontroli wyjść z KARTO transpondera opiera się na kodzie jednoznaczny każdej KARTY. KARTO, zbliżona do CZYTNIKA, przekazuje własny kod identyfikacyjny do DEKODERA; aby uaktywnić przełącznik wyjścia kod tej KARTY ma być wcześniej wprowadzony do DEKODERA. Kiedy KARTA nie została rozpoznana usłyszymy ton akustyczny błędu. Mając na uwadze to, że każdy użytkownik zwykle posiada jedną KART, i że DEKODER posiada 2 przełączniki wyjścia w tym celu została przewidziana możliwość wyboru pomiędzy następującymi opcjami:

- STATYCZNA 1 : KARTA może uaktywnić tylko wyjście nr 1.
- STATYCZNA 2 : KARTA może uaktywnić tylko wyjście nr 2.
- DYNAMICZNA : KARTA może uaktywnić wyjście nr 1 jak i nr 2.

Opcją DYNAMICZNO użytkownik decyduje czy uaktywnić wyjście nr 1 czy nr 2 następującymi funkcjami:

- Aby uaktywnić wyjście nr 1: przybliżyć KART do CZYTNIKA, natychmiast usłyszymy notę akustyczną, gdy przytrzymamy KART w zbliżeniu to po 1 sekundzie uaktywni się przełącznik nr 1.
- Aby uaktywnić wyjście nr 2: przybliżyć KART do CZYTNIKA, kiedy usłyszymy notę akustyczną natychmiast należy oddalić KART i gdy po 2 sekundach przybliżymy ponownie KART to uaktywnimy przełącznik nr 2.

Opcje STATYCZNA 1 lub 2 lub DYNAMICZNA mogą razem współistnieć, w sensie, że mogą być to KARTY, które uaktywniają tylko wyjście nr 1 i inne, które uaktywniają tylko wyjście nr 2, jak i KARTY, które uaktywniają obydwa przełączniki.

Tabela "D1"	Użytkowanie KART z opcją STATYCZNO 1 i 2.	Przykład
1.	Przybliżyć KART do czytnika. Uaktywni się wyjście nr 1 lub nr 2 w zależności od tego czy karta została zaprogramowana z opcją STATYCZNO 1 czy STATYCZNO 2.	
Tabela "D2"	Użytkowanie KARTY do uaktywnienia wyjścia nr 1 z opcją DYNAMICZNO	Przykład
1.	Przybliżyć KART do czytnika i odczekać 1 sekundę. Po sekundzie uaktywni się wyjście nr 1.	
Tabela "D3"	Użytkowanie KARTY do uaktywnienia wyjścia nr 2 z opcją DYNAMICZNO	Przykład
1.	Przybliżyć KART .	
2.	Natychmiast po sygnale rozpoznania oddalić KART .	
3.	Ponownie przybliżyć KART . Uaktywni się wyjście nr 2.	

## 5.6) Programowanie KARTY transpondera.


W tej części zostanie przeanalizowany proces programowania systemu kontroli wyjść przy zastosowaniu KART i odpowiedniego CZYTNIKA.

Przewidziane zostały dwa systemy programowania:

 **EASY**, tylko z funkcjami podstawowymi.

 **PROFESJONALNY**, z bardziej specyficznymi funkcjami.

W systemie PROFESJONALNYM niezbędne jest użytkowanie jednej lub dwóch KART zwanych MASTER (patrz tabela F1 i F2) do zastosowania do wszystkich czynności programowania.

 Wybór pomiędzy dwoma sposobami wykonuje się tylko wtedy, gdy pamięć jest pusta i według zastosowanego systemu programowania przy wprowadzeniu pierwszej KARTY. Po wybraniu systemu programowania EASY lub PROFESJONALNY nie można zmienić tego systemu, chyba że kasując całą zawartość pamięci.



## 5.7) Programowanie KARTY w systemie EASY: 😊

Programowanie w systemie EASY pozwala na wprowadzenie KART, które mogą uaktywnić tylko wyjście nr 1 lub wyjście nr 2 (STATYCZNA 1 lub STATYCZNA 2) lub, na życzenie użytkownika, jedno lub drugie wyjście (DYNAMICZNE).

Funkcja przekaźnika w wyjściu jest tylko typu CHWILOWEGO.

Programowanie w systemie EASY jest uaktywnione przyciskiem na DEKODERZE. Zastosowanie procedury auto-wprowadzenia (tabela E4) możliwe jest tylko po wprowadzeniu chociaż tylko jednej KARTY.

W systemie EASY bezpośrednio przyciskiem na DEKODERZE możliwe jest kasowanie całej pamięci.

Tabela "E1" Wprowadzić KART przystosowaną tylko dla wyjścia nr1 (STATYCZNE 1)		Przykład
<b>Funkcja ta służy do wprowadzenia jednej lub więcej KART przystosowanych do wyjścia nr 1. Wprowadzanie innych KART może być wykonane ponownie w każdej chwili.</b>		
1.	Przycisnąć przycisk na DEKODERZE, od tego momentu mamy 30 sekund na wprowadzenie nowych KART poprzez zbliżenie ich do CZYTNIKA (w tym czasie usłyszymy tony akustyczne przerywane).	
2.	Przesunąć 1 raz nową KART przed CZYTNIKIEM	

**Uwaga:** Po pierwszej KARCIE można wprowadzać następne KARTY, powtarzając czynności w punkcie 2 i w ciągu do 10 sekund.

Tabela "E2" Wprowadzić KARTY przystosowane do wyjścia nr 2 (STATYCZNA 2)		Przykład
<b>Funkcja ta pozwoli na wprowadzenie jednej lub więcej KART dla wyjścia nr 2.</b>		
1.	Przycisnąć przycisk na DEKODERZE, od tego momentu mamy 30 sekund na wprowadzenie nowej KARTY poprzez zbliżenie jej do CZYTNIKA. (w tym czasie usłyszymy tony akustyczne przerywane)	
2.	Przesunąć 2 razy nową KART przed CZYTNIKIEM.	

**Uwaga:** Po pierwszej KARCIE można wprowadzić następne, jedna za drugą, powtarzając czynności punktu 2 w ciągu do 10 sekund.





Tabela "E3"	Wprowadzić KART do wyjścia nr 1 jak i wyjścia nr 2 (DYNAMICZNA)	Przykład
<b>Funkcja ta służy do wprowadzenia jednej lub więcej KART przystosowanych do wyjścia nr 1 jak i wyjścia nr 2, wybór wyjścia do uaktywnienia będzie zależał od zastosowania KARTY.</b>		
1.	Przycisnąć przycisk na DEKODERZE, od tego momentu mamy do dyspozycji 30 sekund na wprowadzenie nowej KARTY poprzez zbliżenie ich do CZYTNIKA (w tym czasie usłyszymy tony akustyczne przerywane).	
2.	Przesunąć 3 razy nową KART przed CZYTNIKIEM.	
<b>Uwaga:</b> po pierwszej KARCIE możemy wprowadzić inne, jedna za drugą, powtarzając czynności z punktu 2 i wciągu do 10 sekund.		





Tabela "E4"	Auto-wprowadzenie nowych kart	Przykład
<b>Tymi czynnościami można wprowadzić następne KARTY bezpośrednio z CZYTNIKA. Do tego niezbędna jest jedna uaktywniona KARTA, i z tej karty nowa KARTA przyjmie nawet nowe opcje STATYCZNE i DYNAMICZNE.</b>		
1.	Przytrzymać przez 5 sekund nową KART przed CZYTNIKIEM.	
2.	Po 5 sekundach oddalić nową KART .	
3.	Przesunąć 3-krotnie wcześniej uaktywnioną KART .	
4.	Przesunąć jeszcze raz nową KART do wprowadzenia.	
<b>Uwaga:</b> Gdy zamierzamy wprowadzić inne nowe KARTY należy powtórzyć wszystkie powyższe czynności.		





Tabela "E5" Kasowanie pamięci.		Przykład
--------------------------------	--	----------

**Funkcją tą kasuje się wszystkie dane w pamięci, można więc ponownie wykonać wyboru pomiędzy systemem EASY lub PROFESJONALNYM.**

- |    |   |  |
|----|---|--|
| 1. | Przycisnąć i trzymać w tej pozycji przycisk na DEKODERZE, dioda będzie świeciła się przez 3 sekundy i zaświeci się 3-krotnie. |  |
| 2. | Zwolnić przycisk zaraz po trzecim zaświeceniu się.  |  |

**Uwaga:** Gdy czynność zostanie wykonana pozytywnie to po jakimś czasie dioda zaświeci się 5-krotnie.



## 5.8) Programowanie KARTY w systemie PROFESJONALNYM.

Programowanie w systemie PROFESJONALNYM służy do kompletnego zarządzania wszystkimi funkcjami CZYTNIKA poprzez zastosowanie KART MASTER. Możliwe jest wprowadzenie nowych KART, kasowanie, obliczanie ich, kasowanie całej pamięci i korzystanie z nowych specjalnych funkcji. Możliwe jest także ustalenie funkcji przekaźników w wyjściu pomiędzy: CHWILOWYM, BISTAŁYM, TIMER i ZABEZPIECZENIA PRZEZ KRADZIEŻO.

*W tym systemie do funkcji MASTER należy posiadać jedną lub dwie KARTY (patrz tabela F1 i F2), które mają służyć do wszystkich faz programowania. KARTY MASTER są normalnymi KARTAMI, które są wprowadzane jako pierwsze, kiedy pamięć jest jeszcze pusta. Po stworzeniu MASTER ta KARTA będzie służyła tylko do programowania a nie do uaktywnienia wyjść. MASTER mogą być zastosowane do innych urządzeń jako KARTY normalne lub jeszcze jako MASTER.*

**⚠ KARTY MASTER są niezbędne do wszystkich faz programowania i nie mogą być kasowane, chyba że po skasowaniu całej pamięci. Należy uważać, aby nie stracić tej KARTY.**

Każdy DEKODER może zachować 2 KARTY MASTER,

- MASTER 1 : zarządza KARTY, które uaktywnią wyjście NR 1 z opcją STATYCZNo 1.
- MASTER 2 : zarządza KARTY, które uaktywnią wyjście NR 2 z opcją STATYCZNo 2.

Celem dwóch KART MASTER jest organizacja dwóch zespołów KART, całkowicie rozdzielonych, do uaktywnienia tylko jednego z wyjść. Oprócz tego każda MASTER może dodać lub kasować KART tylko we własnej grupie. Ten podział jest niezbędny na przykład w przypadku, gdy w jednym budynku znajdują się dwa mieszkania.

Gdy nie ma potrzeby takiego podziału na dwie grupy można wprowadzić tą samą KART jak MASTER 1 i jak MASTER 2. W tym





przypadku, aby uaktywnić wyjścia , oprócz opcji STATYCZNEJ 1 i STATYCZNEJ 2, można zastosować opcję DYNAMICZNO. Użytkownik może zdecydować, poprzez zastosowanie KARTY, czy uaktywnić wyjście nr 1 czy wyjście nr 2.

### Programowanie 2 KART MASTER.

Pierwszą czynnością do wykonania kiedy pamięć jest jeszcze pusta jest wprowadzenie 2 KART MASTER; będą to 2 pierwsze KARTY, które zostaną zbliżone do CZYTNIKA przez okoliczność 5 sekund. Nie ma możliwości wykonania jakiegokolwiek czynności dopóki nie zostaną wprowadzone te dwie KARTY.

Tabela "F1" Wprowadzenie KARTY MASTER 1.		Przykład
<b>Czynność ta służy do zachowania w pamięci KARTY MASTER 1.</b>		
1.	Przybliżyć do CZYTNIKA przez 5 sekund nową KART .	
2.	Po 5 sekundach usłyszymy podwójny ton akustyczny.	
3.	Odsunąć nową KART .	



Tabela "F2" Wprowadzenie KARTY MASTER 2.		Przykład
<b>Czynność ta służy do zachowania KARTY MASTER 2.</b>		
1.	Sprawdzić czy KARTA MASTER 1 już została wprowadzona.	?
2.	Przytrzymać przy CZYTNIKU przez 5 sekund następną nową KART .	
3.	Po 5 sekundach usłyszymy podwójny ton akustyczny.	
4.	Odsunąć drugą nową KART .	

**Uwaga:** Tak samo jak MASTER 2 może być użyta ta sama KARTA wprowadzona jako MASTER.





## Funkcja programowania w systemie PROFESJONALNYM

Wszystkie funkcje programowania muszą być uaktywnione KARTAMI MASTER. Gdy zostaną zachowane 2 inne KARTY MASTER to czynność żądana będzie efektywna tylko dla grupy KART przystosowanych do używanej MASTER.

<b>Tabela "F3"</b>	<b>Wprowadzić KART przystosowaną do wyjścia nr 1 (STATYCZNA 1) z MASTER1.</b>	<b>Przykład</b>
	<b>Czynność ta służy do wprowadzenia jednej lub więcej KART przeznaczonych do wyjścia nr 1. Czynność może być powtórzona w jakimkolwiek momencie do wprowadzenia innych KART.</b>	
1.	Przesunąć 1 raz MASTER 1 przed CZYTNIKIEM.	
2.	Przesunąć 1 raz nową KART przed CZYTNIKIEM.	

**Uwaga:** Proces wprowadzenia kończy się po 10 sekundach, w przypadku, gdy nie zostaną przesunięte inne nowe KARTY przed CZYTNIKIEM i lub gdy przesunie się KART MASTER. Po pierwszej KARCIE można wprowadzić następne, jedna po drugiej, powtarzając czynności punktu 2 w ciągu do 10 sekund.

<b>Tabela "F4"</b>	<b>Wprowadzić KART przystosowaną tylko do wyjścia nr 2 (STATYCZNY 2) z MASTER 2.</b>	<b>Przykład</b>
	<b>Funkcja ta służy do wprowadzenia jednej lub więcej KART przeznaczonych do wyjścia nr 2. Czynność może być powtórzona w każdej chwili, aby wprowadzić inne nowe KARTY.</b>	
1.	Przesunąć 1 raz MAST 2 przed CZYTNIKIEM.	
2.	Przesunąć 1 raz nową KART przed CZYTNIKIEM.	

**Uwaga:** Proces wprowadzenia kończy się po 10 sekundach w przypadku, gdy nie zostaną zbliżone inne nowe KARTY przed CZYTNIKIEM lub gdy przesunie się KART MASTER. Po pierwszej KARCIE można wprowadzić następne, jedna po drugiej, powtarzając czynności punktu 2 w ciągu do 10 sekund.



<b>Tabela "F5" Wprowadzić KART przystosowaną do wyjścia nr 1 (STATYCZNY 1) z JEDYNO MASTER.</b>		<b>Przykład</b>
<b>Czynność ta służy do wprowadzenia jednej lub więcej KART przeznaczonych do tylko jednego wyjścia nr 1. Czynność wprowadzenia innych KART można powtórzyć się w każdej chwili.</b>		
1.	Przesunąć 1 raz MASTER przed CZYTNIKIEM.	
2.	Przesunąć 1 raz nową KART przed CZYTNIKIEM.	

**Uwaga:** Proces wprowadzenia kończy się po 10 sekundach w przypadku, gdy nie zostaną zbliżone inne nowe KARTY przed CZYTNIKIEM lub gdy przesunie się KART MASTER. Po pierwszej KARCIE można wprowadzić następne, jedna po drugiej, powtarzając czynności punktu 2 w ciągu do 10 sekund.

<b>Tabela "F6" Wprowadzić KART przeznaczoną do wyjścia nr 2 (STATYCZNY 2) z JEDYNO MASTER.</b>		<b>Przykład</b>
<b>Czynność ta służy do wprowadzenia jednej lub więcej KART przeznaczonych do tylko jednego wyjścia nr 2. Czynność wprowadzenia innych KART można powtórzyć się w każdej chwili.</b>		
1.	Przesunąć 1 raz MASTER przed CZYTNIKIEM.	
2.	Przesunąć 2 razy nową KART przed CZYTNIKIEM.	

**Uwaga:** Proces wprowadzenia kończy się po 10 sekundach w przypadku, gdy nie zostaną zbliżone inne nowe KARTY przed CZYTNIKIEM, lub gdy przesunie się KART MASTER. Po pierwszej KARCIE można wprowadzić następne, jedna po drugiej, powtarzając czynności z punktu 2 w ciągu do 10 sekund.





Tabela "F7" Wprowadzić KART przystosowaną do wyjścia nr 1 i 2 (DYNAMICZNY) z JEDYNO MASTER.		Przykład
---	--	----------

**Czynność ta służy do wprowadzenia jednej lub więcej KART przeznaczonych do wyjścia nr 1 jak i do wyjścia nr 2. Wybór wyjścia do uaktywnienia będzie zależał od zastosowania KARTY.**

1. Przesunąć 1 raz MASTER przed CZYTNIKIEM.



2. Przesunąć 3 razy nową KART przed CZYTNIKIEM.



**Uwaga:** Proces wprowadzenia kończy się po 10 sekundach w przypadku, gdy nie zostaną zbliżone inne nowe KARTY przed CZYTNIKIEM i lub gdy przesunie się KART MASTER. Po pierwszej KARCIE można wprowadzić następne, jedna po drugiej, powtarzając czynności z punktu 2 w ciągu do 10 sekund.

Tabela "F8" Kasowanie KART.		Przykład
-----------------------------	--	----------

**Czynność ta służy do eliminacji KARTY .**

1. Przesunąć 2 razy KART MASTER przed CZYTNIKIEM ( czytaj poniżej).



2. Przesunąć 1 raz KART przeznaczoną do skasowania przed CZYTNIKIEM.



**Uwaga:** W przypadku konieczności kasowania innych KART należy powtórzyć czynności z punktu 2 osobno dla każdej KARTY.

Proces kasowania kończy się po 10 sekundach, w ciągu których nie zostanie zbliżona żadna KARTA do kasowania przed CZYTNIKIEM lub gdy przesuniemy KART MASTER lub KART , która nie była zachowana w pamięci.

W pierwszej fazie należy zastosować MASTER 1, MASTER 2 lub JEDYNO MASTER w zależności od grupy przynależenia KARTY do kasowania.






**Tabela "F9" Liczenie zachowanych KART. Przykład**

**Funkcja ta służy do sprawdzenia ile KART przynależy do jednego wyjścia .**  
 1. Przesunąć 3 razy KART MASTER przed CZYTNIKIEM (czytaj poniżej).



Zostaną wydane sekwencje tonów akustycznych z tym znaczeniem:

- 3 tony = 1 setka ( to znaczy, że jedna sekwencja 3 tonów odpowiada 100 KARTOM),  = 1
- 2 tony = 1 dziesiątka ( to znaczy, że trzy sekwencje 2 tonów odpowiadają 30 KARTOM),  = 3
- 1 ton = 1 jednostka ( to znaczy, że dwie sekwencje 1 tonu odpowiadają 2 KARTOM),  = 2
- Zero wyrażone jest w 10 sekwencjach tonów. totale 132

**Uwaga:** W punkcie 1 należy zastosować MASTER 1, MASTER 2 lub JEDYNO MASTER w zależności od grupy przynależenia KARTY do obliczania. Jedyną kartą MASTER liczy się wszystkie karty, niezależnie czy są one aktywne na wyjściu nr 1 czy na wyjściu nr 2, czy na obydwóch.

**Tabela "F10" Załadowanie licznika czynności przystosowanych do jednej KARTY Przykład**

**Do każdej KARTY przystosowany jest jeden licznik, który oblicza każdorazowe użycie KARTY i odlicza od maksymalnie ustawionej wartości. Gdy więc osiągnie wartość zero anuluje KART. Maksymalna wartość licznika to 999, wartości wyższe są równoznaczne wartości nieograniczonej. Wszystkie KARTY początkowo mają liczbę czynności nieograniczoną.**

1. Przesunąć 4 razy KART MASTER przed CZYTNIKIEM (patrz poniżej).



2. Odczekać 2 sekundy do momentu usłyszenia 3 tonów akustycznych (uaktywnia setki).



3. Przesunąć KARTo tyle razy, ile odpowiada setkom (10 = nieograniczone).



4. Odczekać 2 sekundy, usłyszymy 2 tony akustyczne (uaktywnia dziesiątki).



5. Przesunąć KARTo tyle razy, ile opowiada dziesiątkom.



6. Odczekać 2 sekundy, usłyszymy 1 ton akustyczny (uaktywnia jednostki).





7. Przesunąć KARTo tyle razy, ile odpowiada jednostce.







**Uwaga:** W punkcie 1 należy zastosować MASTER 1, MASTER 2 lub JEDYNO MASTER w zależności od grupy przynależności KARTY (w Przykładzie licznik został załadowany na wartość równą 132).









Tabela "F11" Kasowanie całej pamięci z CZYTNIKA		Przykład
<b>Czynnością tą kasuje się wszystkie dane zawarte w pamięci.</b>		
1.	Przesunąć 5 razy jak1kolwiek KART MASTER przed czytnikiem.	
2.	Poczekać na 3 tony akustyczne.	
3.	Zaraz po trzecim tonie przybliżyć KART MASTER i przytrzymać ją przed CZYTNIKIEM.	
4.	Poczekać na 5 tonów akustycznych.	
5.	Zaraz po 5 sygnale odsunąć MASTER.	

**Uwaga:** Kasując pamięć zostaną skasowane również MASTER.





Tabela "F12" Programowanie jednego wyjścia w systemie BISTAŁYM.		Przykład
<b>Procesem tym przystosowuje się funkcję BISTAŁo do jednego wyjścia, w taki sposób, że wyjścia mogą być uaktywnione alternatywnie. Aby powrócić do systemu CHWILOWEGO należy ustawić funkcję TIMER na czas krótszy od 0,5 sekundy.</b>		
1.	Przesunąć 6 razy KART MASTER przed CZYTNIKIEM (patrz poniżej).	
2.	Przybliżyć jeszcze MASTER i przytrzymać ją przed CZYTNIKIEM.	
3.	Poczekać na 1 ton akustyczny.	
4.	Zaraz po tonie akustycznym odsunąć MASTER.	

**Uwaga:** W punkcie 1 należy zastosować MASTER1, MASTER 2 lub JEDYNo MASTER w zależności, do którego wyjścia przystosowany jest system BISTAŁY (MASTER JEDYNA przystosowuje system do 2 wyjść).



Tabela "F13"	Programowanie jednego wyjścia w systemie ZABEZPIECZENIA PRZED KRADZIEŻO.	Przykład
<b>Procedura ta przystosowuje do dwóch wyjść funkcję ZABEZPIECZENIA PRZED KRADZIEŻO: to znaczy, że w systemie BISTAŁYM do wyjścia nr 1 (aby uaktywnić lub anulować zabezpieczenia przed kradzieżą) podczas gdy wyjście nr 2 wyda impuls w momencie kiedy urządzenie to zostanie uaktywnione i dwa impulsy kiedy zostanie wyłączzone. Aby powrócić do systemu chwilowego należy ustawić funkcję "timer" na czas mniejszy od 0,5 sekund.</b>		
1.	Przesunąć 6 razy KART MASTER przed CZYTNIKIEM (patrz poniżej).	
2.	Przybliżyć jeszcze raz KART MASTER i przytrzymać ją przed CZYTNIKIEM.	
3.	Poczekać na 2 tony akustyczne.	
4.	Zaraz po 2 tonie akustycznym odsunąć MASTER.	

**Uwaga:** system ZABEZPIECZENIA PRZED KRADZIEŻO przynależy do dwóch wyjść, dlatego też można zastosować jakąkolwiek MASTER.

Tabela "F14"	Programowanie wyjścia w systemie TIMER.	Przykład
<b>Procedura ta przystosowuje do jednego wyjścia funkcję TIMER, w taki sposób, że dane wyjście pozostaje w danym stanie przez ustalony czas (minimum 0,5, maksimum 6500 sekund). Aby powrócić do systemu chwilowego należy ustawić funkcję "timer" na czas mniejszy od 0,5 sekund.</b>		
1.	Przesunąć 6 razy KART MASTER przed CZYTNIKIEM (patrz poniżej).	
2.	Przybliżyć jeszcze raz KART MASTER i przytrzymać przed CZYTNIKIEM.	
3.	Poczekać na 3 ton akustyczny (od 3 tonu zaczyna się pomiar czasu).	
4.	Odsunąć MASTER po żądanym czasie (maksymalnie 1 godzina i 50 minut)	





**Uwaga:** W punkcie 1 należy zastosować MASTER 1, MASTER 2 lub JEDYNO MASTER w zależności do wyjścia, do którego ma przynależać TIMER (JEDYNA MASTER przystosowuje system do 2 wyjść). Podczas pomiaru czasu (4) wyjście jest uaktywnione.







Do wykonania wszystkich poprzednich funkcji programowania w systemie PROFESJONALNYM niezbędne było zastosowanie KARTY

MASTER. Następne funkcje mogą być wykonane bez zastosowania tych KART specjalnych.

<b>Tabela "F15" Auto - wprowadzenie nowych KART.</b>		<b>Przykład</b>
<b>Czynnościami tymi można wprowadzić inne KARTY bezpośrednio z CZYTNIKA. Należy posiadać już uaktywnioną KART , od której nowa KARTA skopiuje nawet opcje STATYCZNE lub DYNAMICZNE.</b>		
1.	Przybliżyć przez 5 sekund nową KART do CZYTNIKA.	
2.	Po 5 sekundach odsunąć nową KART .	
3.	Przesunąć 3 razy KART aktywną.	
4.	Przesunąć jeszcze raz nową KART do wprowadzenia.	

**Uwaga:** w przypadku konieczności wprowadzenia innych KART powtórzyć wszystkie czynności związane z wprowadzeniem nowej KARTY.

<b>Tabela "F16" Kasowanie pamięci z DEKODERA.</b>		<b>Przykład</b>
<b>Funkcją tą kasuje się wszystkie dane zawarte w pamięci. Możliwe jest więc wykonanie wyboru pomiędzy sposobami EASY i PROFESJONALNY.</b>		
1.	Przycisnąć na chwilę przycisk na DEKODERZE, dioda zaświeci się przez 3 sekundy i następnie zaświeci się 3-krotnie.	
2.	Zwolnić przycisk zaraz po 3 zaświeceniu się.	

**Uwaga:** gdy czynność zostanie wykonana pozytywnie, to po jakiejś chwili dioda zaświeci się 5-krotnie.



## 6) Czynności konserwacyjne

Części sytemu kontroli wejść nie wymagają specjalnych czynności konserwacyjnych. Części zainstalowane na zewnątrz należy sprawdzać co jakiś czas: czy nie są mokre lub skorodowane. Należy usuwać kurz lub piach w szczególności z KŁAWIATURY.

## 7) Zbyt

Produkt ten zbudowany jest z różnych rodzajów surowców, niektóre z nich mogą być poddane do przeróbki (aluminium, plastyka, przewody elektryczne) inne muszą być zbyte (karty i części elektroniczne) we właściwy sposób.

Należy poinformować się o sposobach przerobu lub zbytu przystosowując się do aktualnych miejscowych norm prawnych.

**⚠ Niektóre części elektroniczne mogą posiadać substancje zanieczyszczające, nie należy ich porzucać w środowisku.**

## 8) Dane techniczne

**Typologia** : system kontroli wejść z KARTo lub KLAWIATURo cyfrową do kodów

**CZYTNIK** : dla MOCARD Nice, z transponderem pasywnym na 125 KHz, 32 Bit tylko odczyt

Rozmiary KARTY : według standardu ISO 7810

Odległość odczytu : 5÷10 cm

Indukcja magnetyczna : na 10 cm od czytnika około 600 IT z częstotliwością 125 KHz  $\leq$  10%

Stan zabezpieczenia : IP 54

**KLAWIATURY** : 10 klawiszy 0÷9 plus 2 przyciski uaktywnienia

Użytkowanie nocne : podświetlone klawisze czerwonym światłem

Stan zabezpieczenia : IP 54

**DEKODER** : dla 1 CZYTNIKA lub maksymalnie dla 4 KLAWIATUR połączonych równolegle

Maksymalna długość przewodów : pomiędzy DEKODEREM i CZYTNIKIEM lub KLAWIATURo = 10 m, gdy przewód jest opancerzony = 30 m

Pojemność pamięci : 1 lub 2 BM 1000, jedna BM 1000 zawiera maksymalnie 255 KART lub kodów

Zasilanie : lepiej gdy 24 Vpp / ps, z ograniczeniem: 10÷35V ps, 12÷28 Vpp

Assorbimento massimo : 24 Vps = 70 mA, 24 pp = 200 mA, 12 Vps = 150 mA, 12 Vpp = 300 mA

(con 1 LETTORE o 4 TASTIERE)

Assorbimento tipico : 24 Vps = 30 mA, 24 pp = 80 mA, 12 Vps = 120 mA, 12 Vpp = 100 mA

con una TASTIERA

Kontakty wyjścia z przekaźnikiem : maksymalnie 500 mA i 48 Vpp / ps

Stan zabezpieczenia : IP 30.

Temperatura działania : od -20o do 70°C

### Rozmiary i waga

**DEKODER** : 98 x 42 h 25, około 65 g

**CZYTNIK** : 78 x 69 h 26, około 65 g

**KLAWIATURA** : 80 x 70 h 30, około 115 g

Nice zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w produktach w każdym momencie, kiedy będzie uważała za niezbędne.

PL

# Dichiarazione CE di conformità / EC declaration of conformity

**Numero /Number :** 139/MORX

**Data / Date:** 11/2000

**Revisione / Revision:** 0

**Il sottoscritto Lauro Buoro, Amministratore Delegato, dichiara che il prodotto:**

The undersigned Lauro Buoro, General Manager of the following producer, declares that the product:

**Nome produttore / Producer name :** NICE s.p.a.  
**Indirizzo / Address :** Via Pezza Alta 13, 31046 Z.I. Rustignè –ODERZO- ITALY  
**Tipo / Type :** Sistema di controllo accessi/Access control sistem  
**Modello / Model :** MORX, MOT, MOM  
**Accessori / Accessories :** Nessun accessorio/No accessory

**Risulta conforme a quanto previsto dalle seguenti direttive comunitarie / Appears to be in conformity with the following community (EEC) regulations**

Riferimento n°	Titolo
Reference n°	Title
73/23/CEE	DIRETTIVA BASSA TENSIONE / Low Voltage Directive
89/336/CEE	DIRETTIVA COMPATIBILITA' ELETTROMAGNETICA (EMC) / EMC Eletromagnetic Compatibility Directive
1999/5/CE	APPARECCHIATURE RADIO E TERMINALI DI TELECOMUNICAZIONE / Radio equipment and telecommunications terminal

**Risulta conforme a quanto previsto dalle seguenti Norme armonizzate / Appears to be in conformity with the following Harmonized standards regulations**

Riferimento n°	Edizione	Titolo	Livello di valutazione	Classe
Reference no	Issue	Title	Estimate level	Class
EN60335-1	04/1998	Sicurezza degli apparecchi elettrici d'uso domestico e similare – Norme generali Safety of household and electrical appliances – General requirements		
EN55022	09/1998	Apparecchi per la tecnologia dell'informazione Caratteristiche di radiodisturbo. Limiti e metodi di misura Information technology equipment – Radio disturbance characteristics Limits and methods of measurement		B
ENV50204	04/1996	Campo elettromagnetico irradiato dai radiotelefoni numerici - Prova di immunità Radiated Electromagnetic Field from Digital Radio Telephones - Immunity Test	10V/m	A

**Compatibilità elettromagnetica (EMC) / Electromagnetic compatibility (EMC)**

**Parte 4: Tecniche di prova e di misura / Part 4: Testing and measurement techniques**

EN61000-4-2	09/1996	Sezione 2: Prove di immunità a scarica elettrostatica Section 2: Electrostatic discharge immunity test	6KV, 8KV	B
-------------	---------	---	----------	---

*Segue / Continued on next page*

Continua / Continued from previous page

EN61000-4-3	11/1997	Sezione 3: Prova d'immunità sui campi irradiati a radiofrequenza Section 3: Radiated, radio-frequency, electromagnetic field immunity test	10V/m,	A
EN61000-4-4	09/1996	Sezione 4: Test sui transienti veloci / immunità ai burst Section 4: Electrical fast transient / burst immunity test.	2KV, 1KV	B
EN61000-4-5	06/1997	Sezione 5: Prova di immunità ad impulsi Section 5: Surge immunity test	4KV, 2KV	B
EN61000-4-6	11/1997	Sezione 6: Immunità ai disturbi condotti, indotti da campi a radiofrequenza Section 6: Immunity to conducted disturbances, induced by radio-frequency fields	10V ClasseA	
EN61000-4-8	06/1997	Sezione 8: Prova di immunità a campi magnetici a frequenza di rete Section 8: Power frequency magnetic field immunity test.	30A/m	A
EN61000-4-11	09/1996	Sezione 11: Prove di immunità a buchi di tensione, brevi interruzioni e variazioni di tensione Section 11: Voltage dips, short interruptions and voltage variations immunity tests		B-C

**Risulta conforme a quanto previsto dalle altre norme e/o specifiche tecniche di prodotto** / Appears to be in conformity with the other standards and / or product technical

Riferimento n°	Edizione	Titolo	Livello di valutazione	Classe
Reference no	Issue	Title	Estimate level	Class
ETSI EN 300 683	06/1997	RADIO EQUIPMENT AND SYSTEMS; ElectroMagnetic Compatibility (EMC) standard for Short Range Devices (SRD) operating on frequencies between 9kHz and 25 GHz		2,B
ETSI EN 300 330	05/1999	RADIO EQUIPMENT AND SYSTEMS Electromagnetic compatibility and radio spectrum matters (ERM); Short Range Devices (SRD) inductive loop systems in the frequencies range 9kHz to 30 MHz		

**Il prodotto suindicato si intende parte integrante di una delle configurazioni di installazione tipiche, come riportato nei nostri cataloghi generali** / The above mentioned product is meant integral part of one of the installation configuration as shown on our general catalogues

ODERZO, 13 Novembre 2000

  
(Amministratore Delegato / General Manager)  
Lauro Buoro



COMPANY  
WITH QUALITY SYSTEM  
CERTIFIED BY DNV  
— ISO 9001 —

**Nice SpA**, Oderzo TV Italia  
Via Pezza Alta, 13 Z. I. Rustignè  
Tel. +39.0422.85.38.38  
Fax +39.0422.85.35.85

E-mail [info@niceforyou.com](mailto:info@niceforyou.com)  
Web site <http://www.niceforyou.com>

**Nice France**, Buchelay  
Tel. +33.(0)1.30.33.95.95  
Fax +33 (0)1.30.33.95.96

**Nice Polska**, Pruszków  
Tel. +48.22.728.33.22  
Fax +48.22.728.25.10

