

Anleitung ZS Zutrittssystem plus mit Code-, Datenträger- und Finger-Bedienung

Zutrittssystem:

ZS11-RP32	<i>Zutrittssystem plus Steuerung, uP weiss</i>
ZS-RP32-DIN	<i>Zutrittssystem plus Steuerung für DIN</i>
ZS-NTLG12-RP32	<i>Zutrittssystem plus Zentrale 12VDC, b=270mm</i>
ZS-NTLGM24-RP32	<i>Zutrittssystem plus Zentrale 24VDC, b=380mm</i>

*Codetastatur/Leser:**

CTL11-12	<i>Codetastatur/Leser, uP weiss</i>
----------	-------------------------------------

*Multifunktionaler Signalgeber:**

MSA11-12	<i>Multifunktionaler Signalgeber akustisch, uP weiss</i>
MSAO11-12	<i>Multifunktionaler Signalgeber akustisch/optisch, uP weiss</i>

*Bedienkombinationen:**

BK21-CTL12-FL02	<i>Bedienkombination Code/Leser & Fingerleser uP</i>
-----------------	--

* Sämtliche Codetastaturen, multifunktionale Signalgeber und Bedienkombinationen robust NAP und NUP erhältlich.



CTL11-12



ZS11-RP32



BK21-CTL12-FL02

1	Einleitung	3
2	Komponenten	4
2.1	Allgemein	4
2.2	Codetastatur/Leser	4
2.3	Rechnerprint	4
3	Verdrahtung	4
4	Funktionsbeschreibung	5
4.1	Codetastatur	5
4.2	Rechnerprint	8
4.3	Schloss FlipLock Bus2	9
5	Programmierung.....	10
5.1	Testcode eingeben	10
5.2	Programmiercode erfassen (Werkcode in Programmiercode ändern).....	10
5.3	Programmiermodus	10
5.4	Benutzer programmieren für Code und Datenträger.....	11
5.5	Funktionen programmieren	12
5.6	Zeiten programmieren	15
5.7	Rücksetzen auf Werkseinstellung auf dem Rechnerprint	15
6	Bedienung.....	16
6.1	Freigaben	16
6.2	Sabotage-Alarmquittierung und -rückstellung	17
6.3	Eigenen Code ändern durch Benutzer	17
7	Aufbaupläne, Anschlussschemata.....	18
7.1	Codetastatur	18
7.2	Rechnerprint	19
8	Technische Daten	20
9	Programmierliste	20
10	Anlagebeispiel mit Codetastatur	21
11	Multifunktionaler Signalgeber Bus.....	22
11.1	Allgemein	22
11.2	Anzeigen am Signalgeber Bus beim ZS.....	22
11.3	Aufbaupläne und Anschlussschema	23
11.4	Optischer Signalgeber programmierbar mit Codetastatur.....	24
11.5	Akustischer Signalgeber programmierbar mit Codetastatur	24
12	Bedienkombination Code und Fingerleser.....	25
12.1	Allgemein	25
12.2	Einleitung Fingerleser.....	25
12.3	Inbetriebnahme vom Fingerleser.....	26
12.4	Handhabung des Fingerlesers	27
12.5	Programmierung Fingerleser mit Masterfinger.....	28
12.6	Programmierung Fingerleser mit Platznummer	30
12.7	Bedienung mit Finger	31
12.8	Anschlussschema an Codetastatur.....	33
12.9	Massbild	33
12.10	Technische Daten.....	33
12.11	Anlagebeispiel mit Bedienkombination.....	34
13	Anhang.....	35

Technische Änderungen vorbehalten.

Abbildungen können von den realen Produkten abweichen.

Es gelten unsere allgemeinen Verkaufs-, Liefer- & Ausführungsbedingungen.

Diese Produkte sind ESD- und EMV-konform zu behandeln, einzubauen und zu betreiben.

Montage und Inbetriebsetzung dürfen nur durch autorisierte Fachkräfte durchgeführt werden.

Bei Arbeiten am Zutrittssystem ist dieses stromlos zu schalten (ausgenommen zur Programmierung).



1 Einleitung

Mit dem Zutrittssystem plus wird der Zugang zu Gebäuden und Räumlichkeiten festgelegt. Je nach Ausführung können die berechtigten Benutzer (max. 99) mit Code, Datenträger oder Finger das System bedienen. Am Zutrittssystem plus können mehrere Bedienteile und multifunktionale Signalgeber angeschlossen werden. Die Bedienungen sind für Innen- und geschützte Aussenanwendungen geeignet.

Eigenschaften:

- Programmierung über Codetastatur.
- 3 Berechtigungsstufen für Türfreigabe, Zutrittssperrung, Alarmquittierung und Rückstellung für 99 Benutzer mit Code/Datenträger und 400 Finger.
- Freigabe-, Magnethaltezeit und Alarmzeit individuell einstellbar (1-180s).
- Langzeit- (1Min. - 24Std.) einstellbar und Dauerfreigabe.
- Sperren der Berechtigungsstufen I und II durch Berechtigungsstufe III oder Eingang möglich.
- Ein- und Austrittsbedienungen anschliessbar.
- 4 Eingänge für Freigabe oder Schaltuhr, Sperren und Türkontakte.
- 2 Relaisausgänge für Türfreigaben, Alarm oder Ansteuerung Rückhaltermagnet.
- Modbus für Steuerung und Visualisierung.
- 4-Draht-Verdrahtung: 2 Drähte für Betriebsspannung 12VDC oder 24VDC und 2-Draht RS485-Bus bis 1000m Länge.

Das Zutrittssystem plus besteht aus der Steuerung (nachfolgend Rechnerprint genannt) und den Bedienteilen. Aus Sicherheitsgründen muss der Rechnerprint im geschützten Bereich montiert werden.

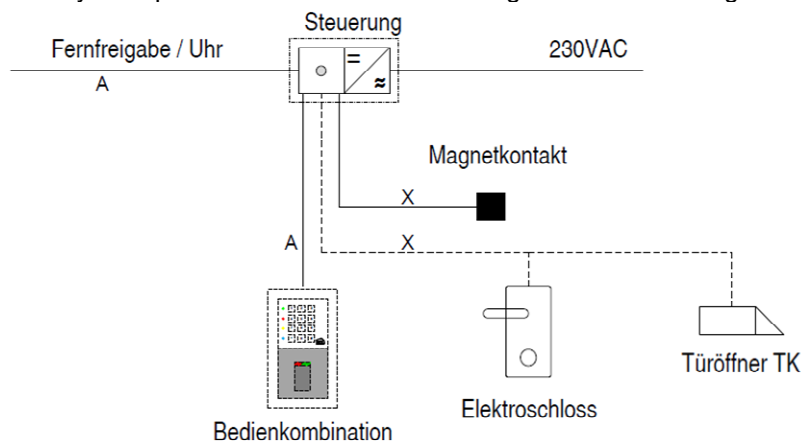
Folgende Bedienteile können am Rechnerprint über die RS485-Schnittstelle angeschlossen werden:

- | | | |
|--------------------------------------|-----------------|--------------------------|
| • Codetastatur/Leser | CTL11-12 | CTL11-12NUP / NAP |
| • Bedienkombination | | |
| • Codetastatur/Leser mit Fingerleser | BK21-CTL12-FL02 | BK21-CTL12-FL02NUP / NAP |

Für die Bedienung mit Codetastatur/Leser kommen Schlüsselanhänger bzw. ID-Karten (Datenträger genannt) der Technologie EM 4102/01 zum Einsatz.



Zutrittssystem plus mit Code-/Leser- und Fingerleser-Bedienung:



Legende:

Alle Kabel ABKAB

A = 2x2x0.22 + 2x0.75mm²

B = 1x2x0.22 + 2x0.5mm²

X = vorkonfektioniertes Kabel

TK = Türkontakt

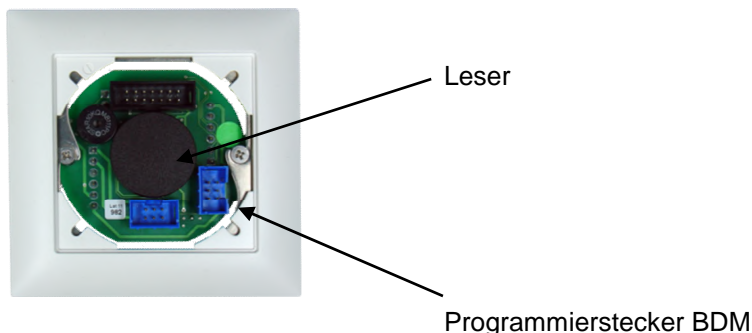
2 Komponenten

2.1 Allgemein

Die Codetastatur und der Rechnerprint (Bauform EDIZIOdue bzw. „robust“) sind in der Farbe Weiss erhältlich. Diese können Unterputz oder mit aP-Rahmen (APR1; APR2 oder APR3 auf bsw.swiss) auch Aufputz montiert werden. Zur Unterputzmontage können CH-uP-Dosen verwendet werden.

2.2 Codetastatur/Leser

Steckbare Tastatur abgenommen



Tastatur immer mit Rahmen abnehmen

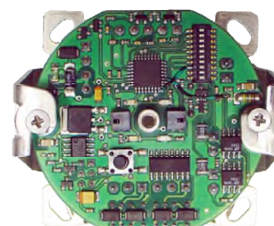


2.3 Rechnerprint

in EDIZIOdue uP, weiss



im Kunststoffgehäuse mit Speisung und Notstromversorgung



für DIN-Schienen-Montage

3 Verdrahtung

Das Zutrittssystem ist mit steckbaren Schraubklemmen für einen Drahtquerschnitt von 0.05 bis 1.5mm² versehen und somit leicht anschliessbar. Zur Verdrahtung des RS485-Bus (Verbindung Codetastatur und Rechnerprint), der Speisung, sowie eines allfälligen Verriegelungselements sind folgende Kabel zu verwenden:

ABKAB2x2+2HAL	Kabel abgeschirmt 2x2x0.22mm ² verdreht + 2x0.75mm ²
ABKAB1X2+2	Kabel abgeschirmt 1x2x0.22mm ² verdreht + 2x0.5mm ²
KAB2X2+2(0.75)	Kabel hochflexibel 2x2x0.22mm ² + 2x0.75mm ²
KAB2X2+2(0.5)	Kabel hochflexibel 2x2x0.22mm ² + 2x0.5mm ²



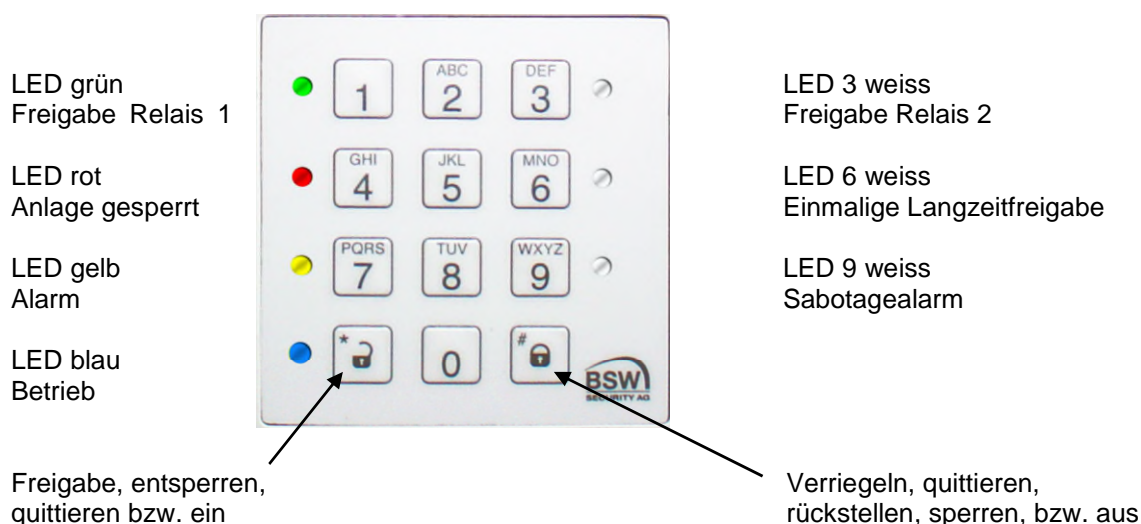
4 Funktionsbeschreibung

4.1 Codetastatur

Die Codetastatur ist die Bedieneinheit mit 2 RS485-Bus Schnittstellen:

1. RS485-Bus Schnittstelle für die Kommunikation mit dem Rechnerprint.
2. RS485-Bus Schnittstelle zum Anschluss des Fingerlesers.

Die Codetastatur dient der Bedienung mit Code und / oder Datenträger durch die Benutzer, sowie für die Programmierung durch autorisierte Personen. Der jeweilige Status der Anlage wird durch verschiedenfarbige LEDs und einem Summer, der Quittierungssignale abgibt, signalisiert. Signale können ausgeschaltet werden, Punkt 5.5.8.



4.1.1 LED-Anzeigen Codetastatur

Die Funktionen der LED-Anzeigen unterscheiden sich nach den folgenden Betriebsarten:

4.1.1.1 LED-Anzeige der Codetastatur nach Inbetriebnahme

Solange der Werkscode noch aktiv ist (kein neuer Programmiercode programmiert) blinkt die blaue LED stark.



Bei nicht richtig angeschlossenem Bus leuchtet die blaue und blinkt die gelbe LED.

4.1.1.2 LED-Anzeige der Codetastatur im Programmiermodus

Status	grün	gelb	rot	blau
bei Eingabe		ein		blinkend
falscher Programmiercode	schnell blinkend	schnell blinkend	schnell blinkend	
fehlerhafte Eingabe		schnell blinkend		

4.1.1.3 LED-Anzeige der Codetastatur im Betriebsmodus

Die blaue LED blinkt im Betriebsmodus schwach.

Status	grün	gelb	rot	weiss
Zutritt Relais 1				
Kurzzeit- oder Fernfreigabe	schnell blinkend			
Langzeitfreigabe	langsam blinkend			
Einmalige Langzeitfreigabe	langsam blinkend			weiss 6 ein
Dauerfreigabe	9:1 blinkend			
Fernfreigabe Schaltuhr	ein nach 10 Sekunden			
Tür offen	entsprechend Freigabe			
Zutritt Relais 2 ¹				
Kurzzeitfreigabe				weiss 3 schnell blinkend
Fernfreigabe Schaltuhr				weiss 3 ein nach 10 Sekunden
Dauerfreigabe				weiss 3 ein
Kein Zutritt				
Badge (RFID) abgelehnt oder fehlerhafte Eingabe		2x schnell blinkend		
Sperren				
Sperren der Benutzerstufe I + II über Codetastatur			schwach blinkend	
Alles sperren über Codetastatur			9:1 blinkend	
Sperren der Benutzerstufe I + II über Eingang 2			schwach blinkend	
Alles sperren über Eingang 2			ein	
Alarme				
Sabotagealarm Codetastatur		ein		weiss 9 ein
Bus-Fehler ²				
Keine Kommunikation mit dem Rechnerprint		schnell blinkend		

¹ Das Relais 2 kann zwischen Kurzzeitfreigabe und Toggeln (Ein / Aus) in der Programmierung eingestellt werden, Punkt 5.5.2. Eine Langzeitfreigabe für Relais 2 existiert nicht.

² Der Bus-Fehler (falsche oder fehlende Verbindung über den Bus) wird nach dem Einschalten angezeigt. Fällt der Bus während des Betriebs aus, erscheint die Anzeige nach 2 bis 3 Minuten.

4.1.2 Bedienung

Für die Bedienung mit der Codetastatur, Punkt 6. Für die Bedienung mit den Fingern, Punkt 12.3.7.

4.1.3 Summer

Der Summer signalisiert Alarmzustände die sich über die Codetastatur quittieren lassen. Ebenso wird jeder Tastendruck, jedes Lesen von Datenträgern oder Fingern mit einem Signal bestätigt. Diese Signalisationen können über die Programmierung ausgeschaltet werden, Punkt 5.5.8 und 5.5.9.

4.1.4 Programmierschalter S1 (Schalter 1 bis 4) auf der Codetastatur

Es ist ein Programmierschalter, Punkt 7.1.1 für folgende Funktionen integriert:

S1	Programmierschalter OFF	Programmierschalter ON	Werkseinstellung
4	Bus1 kein Busabschluss	Bus1 mit 120 Ohm abgeschlossen	OFF
3	Bus2 kein Busabschluss	Bus2 mit 120 Ohm abgeschlossen	OFF
2	keine Funktion	keine Funktion	OFF
1	keine Funktion	keine Funktion	OFF

4.1.5 Sabotagekontakte

Die Codetastatur besitzt zwei Sabotagekontakte, einen zur externen Auswertung und einen zweiten Sabotagekontakt, welcher intern über den RS485-Bus zur Signalisation an den Rechnerprint weitergeleitet wird. Die Sabotagekontakte sind geschlossen, wenn die Tastatur ordnungsgemäss aufgesetzt ist.

4.1.6 RS485-Bus1 Bedienung und Bus2 Anschluss vom Fingerleser

Diese 2-Draht Systembusse dienen der internen Kommunikation zwischen den Systembus-Teilnehmern. Bei kritischer und langer Leitungsführung ist die Abschirmung der Kabel einseitig auf Erde zu schalten. Bei mehreren Busteilnehmern müssen diese in Serie (nicht sternförmig) installiert werden. Beim ersten und letzten Busteilnehmer sind die Programmierschalter für den Busabschluss einzuschalten, damit die Busleitung auf beiden Seiten mit 120 Ohm abgeschlossen wird.

4.1.7 Programmierstecker BDM

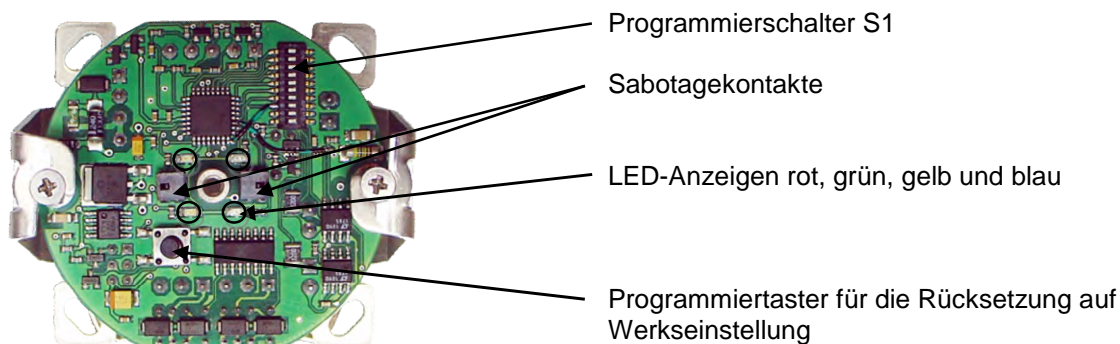
Dieser 6-polige Stecker dient dem Anschluss der BSW Programmiereinheit.

4.2 Rechnerprint

Der Rechnerprint ist die Auswerteeinheit mit 2 RS485-Bus Schnittstellen:

An der ersten RS485-Bus Schnittstelle können mehrere Bedienteile und multifunktionale Signalgeber angeschlossen werden. Beim Anschluss eines multifunktionalen Signalgebers kann der Zustand des Zutrittsystems optisch und akustisch angezeigt werden.

An der zweiten RS485-Schnittstelle kann der Modbus oder das Schloss FlipLock angeschlossen werden. Auf dem Rechnerprint werden die Codes und Datenträger gespeichert.



4.2.1 Eingänge

Der Rechnerprint besitzt 4 Eingänge (minus geschaltet) für folgende Funktionen:

Eingang	Funktion
1	Fernfreigabe / Schaltuhr für Relais 1 Rückstellen mit Widerstand 10kOhm in Serie
2	Sperren von Relais 1 und Relais 2
3	Türkontakt 1 für die Öffnungs- und Zeitüberwachung der Tür (Kontakt ist zu, wenn die Tür geschlossen ist)
4	Fernfreigabe / Schaltuhr für Relais 2 oder Türkontakt 2, Punkt 5.5.17

4.2.2 Relaisausgänge

Der Rechnerprint besitzt 2 Relais mit je einem Umschaltkontakt für folgende, frei wählbare Funktionen:

Relais	Funktion
1	Freigabe
2	Freigabe oder Rückhalte magnet, Punkt 5.5.5

4.2.3 LED-Anzeige des Rechnerprints im Betriebsmodus

Status	grün	gelb	rot	blau
Relais 1				
Kurzzeitfreigabe	schnell blinkend			schwach blinkend
Relais 1 Langzeitfreigabe	langsam blinkend			schwach blinkend
Dauerfreigabe	9:1 blinkend			schwach blinkend
Fernfreigabe Schaltuhr	ein nach 10 Sek.			schwach blinkend
Relais 2				
Kurzzeitfreigabe		schnell blinkend		schwach blinkend
Fernfreigabe Schaltuhr		ein nach 10 Sek.		schwach blinkend
Dauerfreigabe		9:1 blinkend		schwach blinkend
Sperren				
Sperren über Eingang 2			ein	schwach blinkend
Sperren über Codetastatur			9:1 blinkend	schwach blinkend
Alarm				
Sabotagealarm		wiederholt 2x blinkend		schwach blinkend
Bus-Fehler 3				
Keine Kommunikation		schnell blinkend		schnell blinkend

4.2.4 Zeittabelle

Funktion	Bereich	Werkseinstellung	Programmierung
Kurzzeitfreigabe	1 bis 180 Sekunden	5 Sekunden	Punkt 5.6.1
Überwachungszeit	1 bis 180 Sekunden	15 Sekunden	Punkt 5.6.2
Langzeitfreigabe	1 Minute bis 24 Stunden	1 Minute	Punkt 5.6.3
Alarm Sabotage Summer	1 bis 180 Sekunden	60 Sekunden	Punkt 5.6.4
Haltezeit Haltemagnet	1 bis 180 Sekunden	15 Sekunden	Punkt 5.6.5
Manipulationssperrzeit	fest	1 Minute	keine

4.2.5 Programmierschalter S1 (Schalter 1 bis10) auf dem Rechnerprint

Es ist ein Programmierschalter, Punkt 7.2.2 für folgende Funktionen integriert:

S1	OFF	ON	Werkseinstellung
1 ³	Riegelauswertung aus	Riegelauswertung ein	OFF
2	reserviert	reserviert	OFF
3	reserviert	reserviert	OFF
4	reserviert	reserviert	OFF
5	Modbus auf Bus 2	FlipLock auf Bus 2	OFF
6	reserviert	reserviert	OFF
7	Summer ein	Summer aus	OFF
8	Sabotageauswertung aus	Sabotageauswertung ein	OFF
9	Bus 1 ohne Abschluss	Bus 1 mit 120 Ohm abgeschlossen	OFF
10	Bus 2 ohne Abschluss	Bus 2 mit 120 Ohm abgeschlossen	OFF

³ Nur bei eingeschaltetem Programmierschalter S1, Schalter 5 (Mehrpunktverriegelung FlipLock). Nach dem Umstellen der Programmierschalter muss Stromlos geschaltet werden.

4.2.6 Sabotagekontakt

Der Rechnerprint besitzt zwei Sabotagekontakte, einen zur externen und einen je nach Stellung des Programmierschalters 8, Punkt 4.2.5 zur internen Auswertung. Die Sabotagekontakte sind im Normalzustand geschlossen.

4.2.7 RS485-Bus1 Bedienung und Bus2 Steuerung auf dem Rechnerprint

Diese 2-Draht Systembusse dienen der internen Kommunikation zwischen den Systembus-Teilnehmern. Bei kritischer und langer Leitungsführung ist die Abschirmung der Kabel einseitig auf Erde zu schalten. Bei mehreren Busteilnehmern müssen diese in Serie (nicht sternförmig) installiert werden. Beim ersten und letzten Busteilnehmer sind die Programmierschalter für den Busabschluss einzuschalten, damit die Busleitung auf beiden Seiten mit 120 Ohm abgeschlossen wird.

4.2.8 Programmierstecker BDM

Dieser 6-polige Stecker dient dem Anschluss der BSW-Programmiereinheit.

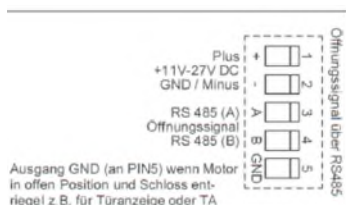
4.3 Schloss FlipLock Bus2

Das Schloss kann auf den Bus 2 angeschlossen werden. Wie das FlipLock drive oder edrive angeschlossen ist eine manipulationssichere Verbindung zwischen dem Schloss und dem Rechnerprint möglich. Wird das FlipLock access oder eaccess angeschlossen so können zusätzliche Kontakte des Schlosses ausgewertet werden. Programmierung Punkt 4.2.5.

Eingang 2 kann zur Netzüberwachung FlipLock verwendet werden Punkt 4.2.1.

Ist der Kontakt offen (kein Netz vorhanden), ist nur Kurzzeitfreigabe möglich.

Für Langzeitfreigabe und Dauerfreigabe ohne Netzüberwachung muss eine Brücke von Minus (Klemme 5) auf Klemme 2 verdrahtet werden.



FlipLock:

Anschluss auf Rechnerprint:

FlipLock	Rechnerprint
Klemme 1	Klemme 9 X3
Klemme 2	Klemme 7 X3
Klemme 3	Klemme 16 X5
Klemme 4	Klemme 17 X5
Klemme 5	

5 Programmierung

Damit programmiert werden kann muss Punkt 5.2.1 zwingend ausgeführt werden.

Die Programmierung wird ausschliesslich über die Codetastatur durchgeführt.

5.1 Testcode eingeben

1	2	3	4	*
---	---	---	---	---

Sobald das System in Betrieb genommen wurde, lässt sich die Anlage mit dem Testcode prüfen.

Das Relais 1 schaltet, die grüne LED auf der Codetastatur und dem Rechnerprint blinken für 5 Sekunden.

5.2 Programmiercode erfassen (Werkcode in Programmiercode ändern)

Der Programmiercode dient zur Programmierung des Systems. Ist der Werkcode nicht geändert kommt man nicht in den Programmiermodus.

5.2.1 Werkcode in Programmiercode ändern

Werkcode:

*	2	7	9	*	2	7	9	#
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Die blaue LED im Dauerlicht zeigt den Programmiermodus an.

*	neuer Programmiercode				*	neuer Programmiercode				#
---	-----------------------	--	--	--	---	-----------------------	--	--	--	---

Der neue Programmiercode muss 6 Stellen haben und darf nicht mit 0 beginnen.

Nach der Eingabe des neuen Programmiercodes geht das System in den Betriebsmodus zurück und der Testcode funktioniert nicht mehr.

Der Programmiercode kann immer geändert werden, ohne dass die Programmierung verändert wird.

Wird der Programmiercode vergessen muss ein Rücksetzen auf Werkseinstellung am Rechnerprint Punkt 5.7 durchgeführt werden. Alle Programmierungen werden auf die Werkseinstellung zurückgesetzt. Testcode 1234* für Zutritt ist wieder aktiviert.

5.3 Programmiermodus

Für die Programmierung muss das Zutrittssystem im Programmiermodus sein, Punkt 5.3.1.

5.3.1 Programmiercode eingeben

Um in den Programmiermodus zu gelangen muss der Programmiercode eingegeben werden.

*	Programmiercode				#
---	-----------------	--	--	--	---

Die blaue LED blinkt langsam.

5.3.2 Eingaben im Programmiermodus

Bei der Eingabe im Programmiermodus leuchtet die gelbe LED.

5.3.3 Programmierereingabe abbrechen

*	*
---	---

Bricht die Programmierereingabe ab und löscht die gelbe LED, bleibt im Programmiermodus.

5.3.4 Programmiermodus verlassen

*	#
---	---

Geht zurück in den Betriebsmodus. Wird während 30 Sekunden nichts eingegeben, wird der Programmiermodus beendet.

5.4 Benutzer programmieren für Code und Datenträger

Es sind bis zu 99 Benutzercodes programmierbar. Empfehlenswert ist aufzuschreiben, welcher Benutzer welchen Code / Datenträger hat, Punkt 9.

5.4.1 Benutzercode und Datenträger programmieren

Die Relais-Nr. ist 1-stellig.

Die Platz-Nr. ist 2-stellig und von 01 bis 99 frei wählbar.

Die Benutzercodes (Code) müssen 4- bis 7-stellig sein und dürfen nicht mit 0 beginnen.

Ist ein Code oder Datenträger vergeben, so blinken die grüne und die rote LED für 4 Sek. und die Eingabe wird nicht gespeichert.

Ist eine Platz-Nr. vergeben, so blinkt die rote LED für 4 Sek. und die Eingabe wird nicht gespeichert.

Berechtigungen zur Bedienung sind je nach Benutzerstufe (nachfolgend Stufe genannt) unterschiedlich. Der Besucherfinger entspricht der Stufe I; der Benutzerfinger der Stufe III (falls mit Fingerleser):

Stufe		Freigaben			Sperrn		Alarm	
		Kurzzeit	Langzeit	Dauer	Ein	Aus	Quittieren	Rücksetzen
I	60/70	x					x	
II	61/71	x	x		x		x	x
III	62/72	x	x	x	x	x	x	x

Wenn Relais 2 als Dauerfreigabe eingestellt ist, Punkt 5.5.2, dann kann das Relais 2 nur mit einem Code oder Datenträger der Stufe III bedient werden.

5.4.1.1 Einzelne Benutzer programmieren

Relais Modus wählen:

0 = beide Relais anwählbar

1 = Relais 1

2 = Relais 2

Stufe	Relais Modus	*	Platz-Nr.	*	Code	*	Code	#
60-62	0-2		01-99		Datenträger			

für Code

für Datenträger

Beispiel Benutzer Stufe III für Relais 2 auf Platz 06 mit Code 1357 programmieren:

6	2	2	*	0	6	*	1	3	5	7	*	1	3	5	7	#
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

5.4.1.2 Mehrere Datenträger programmieren

Stufe	Relais Modus	*	erste Platz-Nr.	letzte Platz-Nr.	*	erster Datenträger ... letzter Datenträger	#
70-72	0-2						

Beispiel Stufe I für Relais 1 mit Datenträger 05 bis 15 programmieren:

7	0	1	*	0	5	1	5	*	erster Datenträger ... letzter Datenträger	#
---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	---

Abbruch der Datenträgereingabe mit # oder bei Zeitüberschreitung.

5.4.1.3 Einzelne Platznummer löschen (ohne Finger)

3	0	Platz-Nr.	#
---	---	-----------	---

5.4.1.4 Alle Benutzer löschen (ohne Finger)

3	1	Programmiercode	#
---	---	-----------------	---

5.5 Funktionen programmieren

5.5.1 Zweite Codetastatur zuordnen

Die Zuordnung der zweiten Tastatur darf bei angeschlossenem Fingerleser erst nach der Paarung erfolgen Punkt 12.3.1

1	0	0 bis 2	#
---	---	---------	---

Codetastatur einem Relais zuordnen. Die Zuordnung funktioniert nur mit Code bzw. Datenträger welche für beide Relais programmiert sind, Punkt 5.4.1.

0 = Relais 1 und 2 1 = Relais 1 2 = Relais 2
Werkseinstellung 0.

Beispiel für Relais 2 auf der entsprechenden Codetastatur eingeben:

1	0	2	#
---	---	---	---

5.5.2 Relais für Besucherfinger Relais 2 (*) / Relais 1 (#)

1	1	*/#
---	---	-----

Nur bei Fingerleser mit Masterfinger möglich.
Ein- und ausschalten des Besucherfingers auf Relais 2.
Werkseinstellung Relais 1.

5.5.3 Dauerfreigabe Relais 2 ein (*) / aus (#)

1	2	*/#
---	---	-----

Ein- und ausschalten der Dauerfreigabe (Toggelmodus) für Relais 2.
Werkseinstellung aus (Kurzzeitfreigabe).

5.5.4 Anzeige Relais 2 ein (*) / aus (#)

1	3	*/#
---	---	-----

Ein- und ausschalten der Anzeige (LED 3 weiss) für Relais 2.
Werkseinstellung ein.

5.5.5 Rückhaltemagnet Steuerung Relais 2 ein (*) / aus (#)

1	6	*/#
---	---	-----

Verwendet das Relais 2 zur Ansteuerung eines Rückhaltemagnetes nach Öffnung des Türkontakts bei sämtlichen Öffnungszeiten. Das Relais 2 ist nur bei Freigabe und offenem Türkontakt eingeschaltet. Türkontakt muss eingeschaltet sein Punkt 5.5.16.
Werkseinstellung aus.

5.5.6 Tastatureingabe mit Fremdleser ein (*) / aus (#)

1	9	*/#
---	---	-----

Ein- und ausschalten der weiteren Eingaben (* oder #) auf der Codetastatur mit Fremdleser.
Werkseinstellung ein.
Muss an jeder Tastatur einzeln programmiert werden.

5.5.7 Akustische Signale multifunktionale Signalgeber ein (*) / aus (#)

2	0	*/#
---	---	-----

Ein- und ausschalten der Alarme auf externen Bus-Sirene.
Werkseinstellung ein.

5.5.8 Akustische Signale Codetastatur ein (*) / aus (#)

2	1	0	*/#
---	---	---	-----

Ein- und ausschalten der Tastentöne auf der Codetastatur im Betriebsmodus.

Werkseinstellung ein.

Muss an jeder Tastatur einzeln programmiert werden.

5.5.9 Akustische Alarmer Codetastatur ein (*) / aus (#)

2	1	1	*/#
---	---	---	-----

Ein- und ausschalten der Alarmer auf der Codetastatur.

Werkseinstellung ein.

Muss an jeder Tastatur einzeln programmiert werden.

5.5.10 Blockierfunktion ein (*) / aus (#)

2	2	*/#
---	---	-----

Ein- und ausschalten der einminütigen Blockierung nach 10 falschen Benutzercodeeingaben.

Werkseinstellung aus.

5.5.11 Eigenen Code ändern möglich ein (*) / aus (#)

2	2	1	*/#
---	---	---	-----

Ein- und ausschalten der Berechtigung zum Ändern der Benutzercode ohne in den Programmiermodus zu gehen.

Werkseinstellung aus.

5.5.12 Sperren ändern möglich ein (*) / aus (#)

2	4	*/#
---	---	-----

Ermöglicht das Umschalten der Sperrfunktion durch die Benutzer.

Werkseinstellung aus.

5.5.13 Vollsperrung durch Eingang 2 ein (*) / aus (#)

2	5	*/#
---	---	-----

Ist diese Funktion eingeschaltet, bricht der Eingang 2 alle anstehenden Öffnungen ab und sperrt alle Berechtigungsstufen, ansonsten nur die Stufen I + II. Diese Funktion hat Vorrang vor der Sperrung durch die Stufe III auf der Codetastatur.

Werkseinstellung ein.

5.5.14 Tastatursperrung durch Eingang 2 ein (*) / aus (#)

2	5	1	*/#
---	---	---	-----

Ist diese Funktion eingeschaltet, so sperrt der Eingang 2 die Tastatur, anstehende Öffnungsbefehle bleiben erhalten.

Werkseinstellung aus.

5.5.15 Freigabe Stufe III bei Sperrung mit Code ein (*) / aus (#)

2	6	*/#
---	---	-----

Ist diese Funktion eingeschaltet und das Zutrittssystem über die Codetastatur gesperrt, so ist die Freigabe mit Stufe III möglich, betrifft nur Relais 1 (Relais 2 bleibt gesperrt). Ist sie ausgeschaltet sind alle Berechtigungsstufen gesperrt, Punkt 6.1.7.

Werkseinstellung aus.

5.5.16 Türkontakt 1 Eingang 3 ein (*) / aus (#)

2	7	*/#
---	---	-----

Muss eingeschaltet werden, wenn der Türkontakt 1 montiert ist. Das Öffnen der Tür und des Türkontakts bewirkt den Abbruch der Kurzzeitfreigabe.

Werkseinstellung aus.

5.5.17 Türkontakt 2 Eingang 4 ein (*) / aus (#)

2	8	*/#
---	---	-----

Muss eingeschaltet werden wenn der Türkontakt 2 angeschlossen ist. Das Öffnen der Tür und des Türkontakts bewirkt den Abbruch der Kurzzeitfreigabe.

Ist der Türkontakt 2 ausgeschaltet, so ist der Eingang 4 für Fernfreigabe / Schaltuhr verwendbar.

Werkseinstellung aus.

5.5.18 LED-Anzeige Codetastatur ein (*) / aus (#)

2	9	*/#
---	---	-----

Ein- und ausschalten der LED-Anzeige auf der jeweiligen Codetastatur. Ist die LED-Anzeige auf aus, wird der Status der Anlage durch eine berechtigte Eingabe für 40 Sekunden angezeigt.

Werkseinstellung ein.

Muss an jeder Tastatur einzeln programmiert werden.

5.5.19 Alle Funktionen auf Werkseinstellung setzen

3	3	Programmiercode	#
---	---	-----------------	---

5.6 Zeiten programmieren

5.6.1 Kurzzeitfreigabe in Sekunden

Zeit, in der die Tür einmal geöffnet werden kann.

Werkseinstellung 5 Sekunden.

4	0	1 bis 180 Sekunden	#	für Relais 1
4	7	1 bis 180 Sekunden	#	für Relais 2

5.6.2 Überwachungszeit in Sekunden

Nach Ablauf der Überwachungszeit fällt das Freigaberelais ab.

Werkseinstellung 15 Sekunden.

4	1	1 bis 180 Sekunden	#	für Relais 1
4	8	1 bis 180 Sekunden	#	für Relais 2

5.6.3 Langzeitfreigabe in Stunden und Minuten

Zeit, in der die Tür mehrmals geöffnet werden kann. Zeitbereich: 1 Minute bis 24 Stunden.

Werkseinstellung 1 Minute.

4	2	0 bis 24 Stunden	*	0 bis 59 Minuten	#
---	---	------------------	---	------------------	---

5.6.4 Sabotage-Alarmzeit in Sekunden

Zeit, in welcher der Alarm ertönt, sofern er nicht vorher quittiert wird.

Werkseinstellung 60 Sekunden.

4	4	1 bis 180 Sekunden	#
---	---	--------------------	---

5.6.5 Haltezeit Haltemagnet in Sekunden

Zeit für die Dauer der Haltung des Rückhaltemagnets bei Kurzzeitfreigabe. Für die richtige Funktion muss ein Türschliesser montiert werden.

Werkseinstellung 1 Sekunde.

4	5	1 bis 180 Sekunden		für Relais 2 als Rückhaltemagnetansteuerung
---	---	--------------------	--	---

5.6.6 Alle Zeiten auf Werkseinstellung setzen

3	2	Programmiercode	#
---	---	-----------------	---

5.7 Rücksetzen auf Werkseinstellung auf dem Rechnerprint

Das Rücksetzen wird mittels des Programmierstaster durchgeführt, Punkt 4.2 und löscht alle Benutzercodes und Datenträger aber keine Finger vom Fingerleser. Die Funktionen und Zeiten werden auf Werkseinstellung zurückgesetzt. Die Programmierschalter, Punkt 4.2.5 werden nicht beeinflusst und müssen bei Bedarf von Hand zurückgestellt werden.

Rücksetzen	Tastendruck	Anzeige
Schritt 1	3 Sek.	LED grün / kurzer Ton
Schritt 2	0.5 Sek.	LED rot
Schritt 3	0.5 Sek.	LED gelb
Schritt 4	3 Sek.	LED grün / kurzer Ton
Werkseinstellung durchgeführt		LED blau / rot blinkend
Warten auf Neustart, ca. 7 Sekunden		LED blau / rot erlöschen

6 Bedienung

Bedienung mit dem Finger (falls vorhanden) funktioniert wie der Datenträger, Handhabung Punkt 12.3.7.
Eine Kombination von Code und Finger ist nicht implementiert.
Falscheingaben bei Code können mit # oder durch 10 Sekunden warten abgebrochen werden.

6.1 Freigaben

Brandschutztüren dürfen nicht Langzeit- oder Dauerfreigeschaltet werden.

6.1.1 Benutzerstufen Bedienung

Berechtigungen zur Bedienung sind je nach Benutzerstufe (nachfolgend Stufe genannt) unterschiedlich
Der Besucherfinger entspricht der Stufe I; der Benutzerfinger der Stufe III (falls mit Fingerleser):

Stufe		Freigaben			Sperren		Alarm	
		Kurzzeit	Langzeit	Dauer	Ein	Aus	Quittieren	Rücksetzen
I	60/70	x					x	
II	61/71	x	x		x		x	x
III	62/72	x	x	x	x	x	x	x

6.1.2 Kurzzeitfreigabe durch Stufe I – III

Code	*
Datenträger	

Soll nicht das Relais 1 bedient werden; oder ist die Tastatur auf Relais 2 programmiert, so muss 0 und das gewünschte Relais mit anschliessendem * vor dem Code bzw. Datenträger eingegeben werden. (Der Code muss auf Relais 2 programmiert sein, Punkt 5.4.1). Wird nichts eingegeben, so schaltet immer das Relais, welches der Codetastatur zugewiesen ist, ohne Zuweisung schaltet das Relais 1.

Beispiel für das Ansteuern von Relais 2:

0	2	*	Code	*
0	2	*	Datenträger	

Beispiel für das Ansteuern von beiden Relais:

0	1	2	*	Code	*
0	1	2	*	Datenträger	

6.1.3 Langzeitfreigabe durch Stufe II + III

Code	* 5 Sekunden drücken
Datenträger	

Überschreibt eine anstehende Kurzzeitfreigabe. Das Relais 2 kann keine Langzeitfreigabe machen.

6.1.4 Dauerfreigabe durch Stufe III

Code	* 10 Sekunden drücken
Datenträger	

Überschreibt eine anstehende Kurz- bzw. Langzeitfreigabe.

6.1.5 Einmalige Langzeit-Freigabe durch Stufe II + III für Relais 1

Durch die Stufe II oder III kann eine einmalige Langzeitfreigabe eingegeben werden. Nach Ablauf oder manueller Rückstellung ist die vorprogrammierte Langzeit wieder aktiv. Die weisse LED 6 leuchtet solange die einmalige Freigabe ansteht.

0	1	*	0 bis 24 Stunden	*	0 bis 59 Minuten	*	Code	*
							Datenträger	

6.1.6 Ausschalten bzw. Abbrechen der Freigaben

Code	#
Datenträger	

6.1.7 Sperren durch Stufe II + III

Das Zutrittssystem kann durch die Stufe II oder III gesperrt und durch Stufe III entsperrt werden, sofern die Funktion 24 Sperren ändern möglich eingeschaltet ist, Punkt 5.5.11.

6.1.7.1 Sperren

0	Code	#
	Datenträger	

6.1.7.2 Entsperren

0	Code	*
	Datenträger	

6.2 Sabotage-Alarmquittierung und -rückstellung

6.2.1 Akustischer Alarm quittieren durch Stufe I – III

Code	* oder #
Datenträger	

Stellt die interne und externe Sirene ab.

6.2.2 Alarmrückstellung Benutzer, Stufe II + III

0	Code	#
	Datenträger	

Ist nur möglich, wenn die Störung behoben ist.

6.3 Eigenen Code ändern durch Benutzer

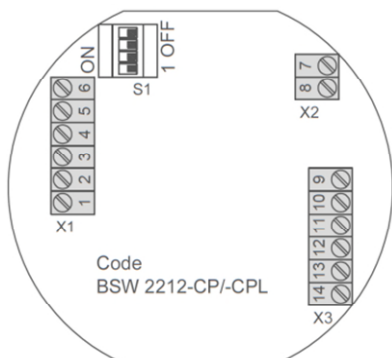
Nur möglich bei eingeschalteter Funktion „Eigenen Code ändern“, Punkt 5.5.10. Der neue Code muss gleich viele Stellen haben, wie der Alte. Die Platznummer ist beim Systembetreuer zu verlangen.

*	Platz-Nr.	*	alter Code	*	neuer Code	*	Neuer Code	#
---	-----------	---	------------	---	------------	---	------------	---

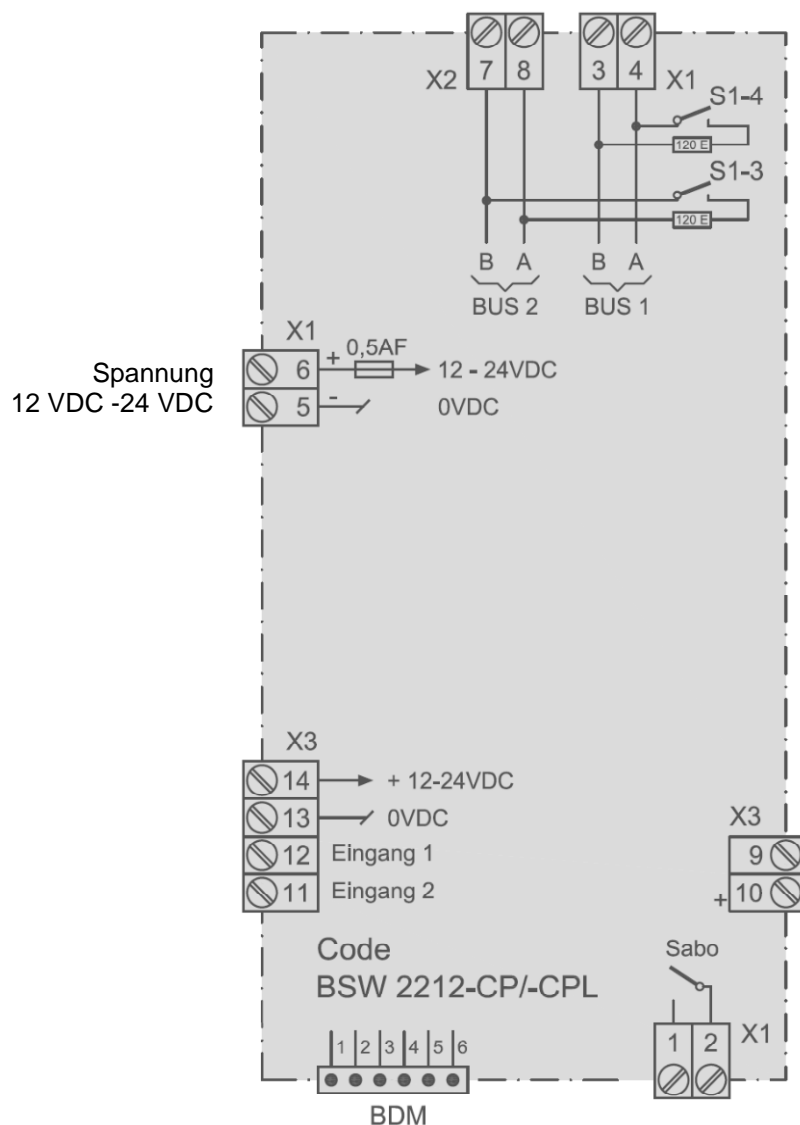
7 Aufbaupläne, Anschlussschemata

7.1 Codetastatur

7.1.1 Aufbau



7.1.2 Anschlussschema



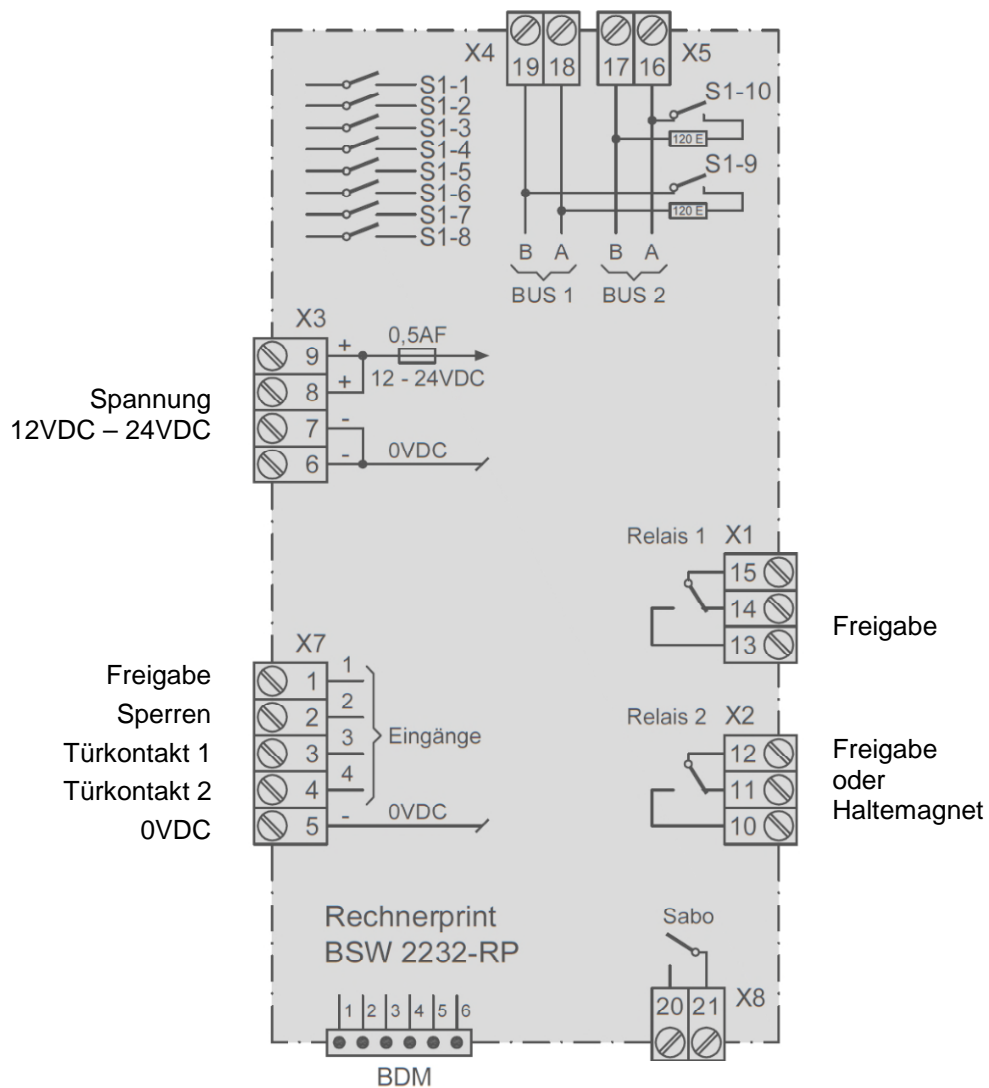
Das Massbild ist auf bsw.swiss unter Download unter CTL11-12; CTL11-12NUP; CTL11-12NAP zu finden.

7.2 Rechnerprint

7.2.1 Aufbau



7.2.2 Anschlussschema



Das Massbild ist auf bsw.swiss unter Download unter ZS11-RP32 und ZS-RP32-DIN zu finden.

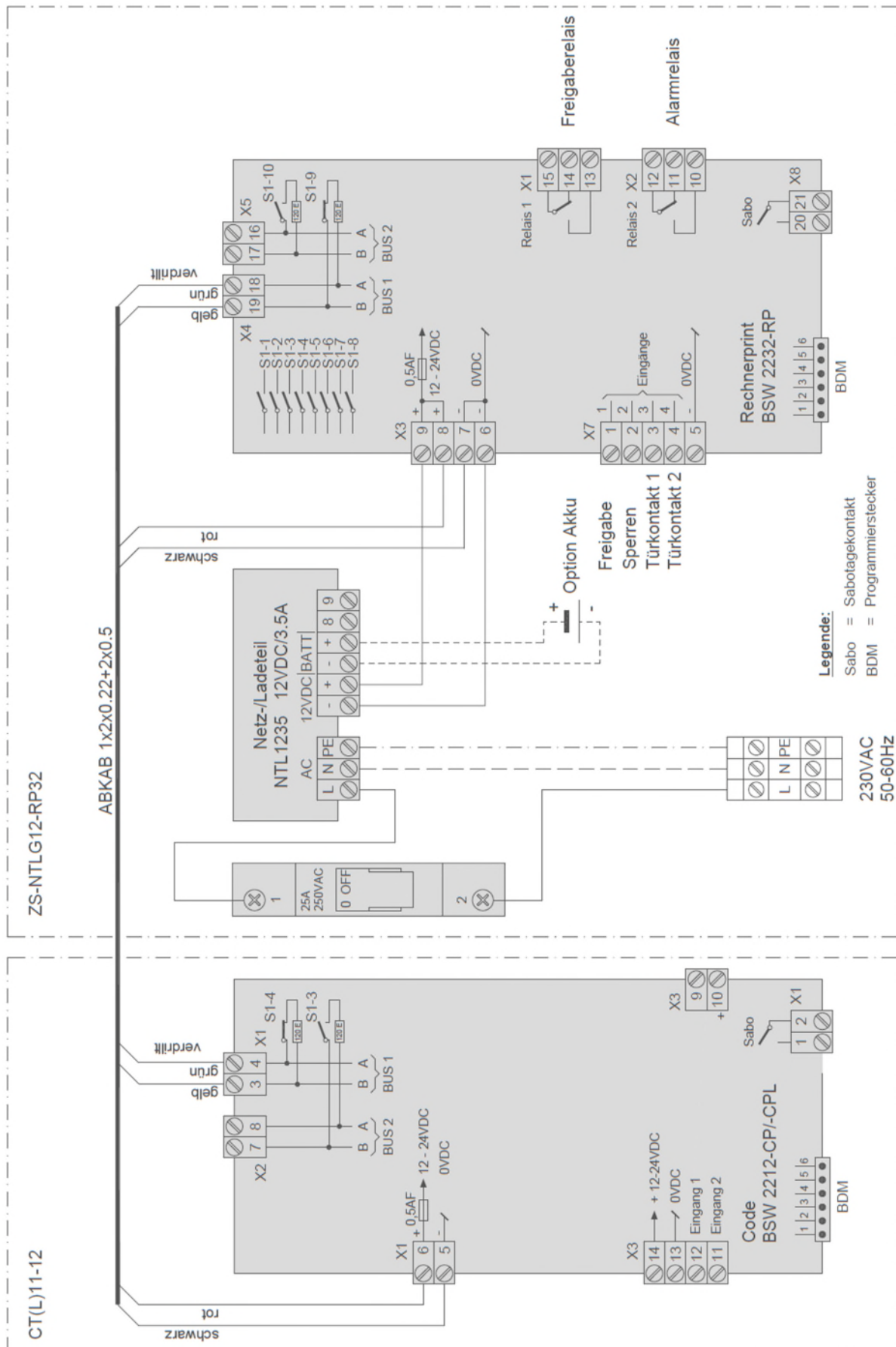
8 Technische Daten

Betriebsspannung:		12 – 24VDC, +/- 10%, stabilisiert Netzteil entsprechend EN 60950: 1997-11 verwenden
Strombedarf ohne Verriegelungselemente:		max. 300mA
Kontaktbelastbarkeit	Sabotagekontakt: Relaiskontakt:	30VDC, 50mA 30VDC, 1.5A, max. 30W
Schutzklasse	nach IEC: nach SEV:	IP 20 für trockene Räume
Material der Frontplatten und Rahmen:		Kunststoff weiss
Abmessungen (bxh)	Grösse I Grösse II Tiefe Höhe	88x88mm 88x148mm passt in 50mm uP-Dosen 7.5mm plus Bedienungselement
Temperaturbereich	bei Lagerung: in Betrieb:	-20 bis +60°C -10 bis +40°C, nicht kondensierend

9 Programmierliste

In der Programmierliste für Code und Datenträger Punkt 13, können die Programmierschalter, der Programmiercode, die Funktionen, die Zeiten und Einstellungen eingetragen werden. Zudem können die Codes und Datenträger auf die jeweilige Platz Nr. eingetragen werden. Mit dieser Liste können die Benutzer verwaltet werden. Die Programmierliste kann als schnell Programmieranleitung verwendet werden. Für das ausfüllen am PC befindet sich die PDF-Datei unter 035-22-01 auf bsw.swiss unter Download.

10 Anlagebeispiel mit Codetastatur



11 Multifunktionaler Signalgeber Bus

MSA11-12.1 Multifunktionaler Signalgeber, Bus akustisch, uP weiss

MSAO11-12.1* Multifunktionaler Signalgeber, Bus akustisch/optisch, uP weiss

* Akustisch-Optische multifunktionale Signalgeber robust NAP und NUP erhältlich.



MSA11-12.1



MSAO11-12.1

11.1 Allgemein

Die multifunktionalen Signalgeber (Bauform EDIZIOdue bzw. „robust“) sind in der Farbe Weiss erhältlich. Diese können Unterputz oder mit aP-Rahmen (APR1 auf bsw.swiss) auch Aufputz montiert werden. Zur Unterputzmontage können CH-uP-Dosen verwendet werden. Somit ist der multifunktionale Signalgeber für den Innen- und wettergeschützten Ausseneinsatz geeignet.

In Kombination mit dem ZS werden die multifunktionalen Signalgeber über den RS485-Bus angesteuert.

Die Sabotage kann auf Klemmen 5 und 6 nach dem Schema Punkt 11.3.1 ausgewertet werden.

11.2 Anzeigen am Signalgeber Bus beim ZS

11.2.1 Vorprogrammierte Anzeigen für Innen (umprogrammieren nach Punkt 11.2.5)

Folgende optische und akustische Signale werden über den Bus am Signalgeber angezeigt.

Zustand	Werkseinstellung optisch	Werkseinstellung akustisch
Alarm	gelb/orange blitzend	33 Sirene
Freigeschaltet	grün Dauerlicht	-
Tür offen	grün blinkend	-

11.2.2 Umprogrammieren der Anzeigen am multifunktionalen Signalgeber Bus

Die Anzeigen für Signalgeber Innen / Aussen können am Signalgeber geändert werden.

Licht- und Lautstärke können am Signalgeber angepasst werden.

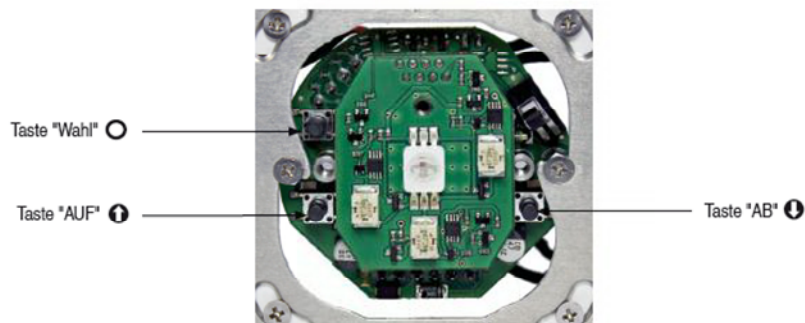
Sämtliche akustische und optische Signale können mit der Codetastatur verändert werden.

Auf bsw.swiss unter Download unter 006-12-01 Multifunktionaler Signalgeber Bus abgelegt.

11.2.3 Rückstellung des Signalgebers

Die Rückstellung setzt die Signale auf den Wert zurück, der über den RS485-BUS übermittelt worden ist.

#	Funktion	Tastendruck			Quittierung
		0.5 Sek.	1.5 Sek.	3 Sek.	
1	Rückstellung			ⓘ&ⓘ&ⓘ	Ton J



11.2.4 Umprogrammieren vom Signalgeber Aussen oder Innen

Für ein einfaches Ändern der Anzeige kann der multifunktionale Signalgeber umprogrammiert werden. Es muss Punkt 11.2.5 die Schritte 1 - 3 bei jedem Umprogrammieren ausgeführt werden.

- Bei der Werkseinstellung für Aussen wird die optische Betriebsanzeige alle 7 Sekunden blau blinkend angezeigt und bei Alarm optisch gelb-orange blitzend und die Sirene Tonart 33 angesteuert.
- Nach dem ersten Umprogrammieren ist der Signalgeber für Aussen wird die optische Betriebsanzeige dunkel geschaltet und bei Alarm optisch gelb-orange blitzend und die Sirene Tonart 33 angesteuert.
- Nach dem zweiten Umprogrammieren ist der Signalgeber für Innen mit allen Anzeigen nach Punkt 11.2.1 programmiert.
- Nach dem dritten Umprogrammieren ist wieder die Werkseinstellung nach a) programmiert.

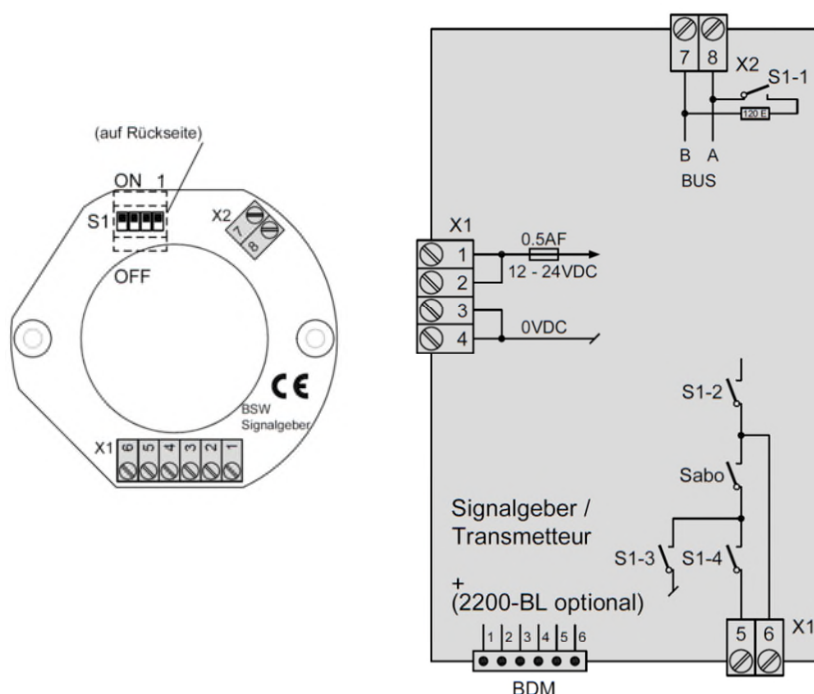
11.2.5 Umprogrammieren für a) b) c):

#	Funktion	Tastendruck			Quittierung
		0.5 Sek.	1.5 Sek.	5 Sek.	
1	Wahl Innen / Aussen			○ & ●	Ton J
2	Wechsel		●		Ton J
3	Bestätigen		●		Ton J

Nach dem Umprogrammieren muss der Zustand des Systems geändert werden, z.B. durch das Öffnen des Türkontakts, damit die neuen Anzeigen aktiviert werden.

11.3 Aufbaupläne und Anschlussschema

11.3.1 Aufbau und Anschlussschema



11.4 Optischer Signalgeber programmierbar mit Codetastatur

Beispiel für Alarm; blitzend; gelb/orange; hell:

Programmiermodus	Optisch					Anzeige			Art			Farbe			Lichtstärke		
* Programmiercode	#	*	0	0	1	*	1	*	3	*		3	*		4	#	

11.4.1 Einstellung Anzeige, Art, Farbe und Lichtstärke

Im Programmiermodus

° Warnung und Scharf beim ZS nicht möglich.

Optisch					Anzeige			Art			Farbe			Lichtstärke		
*	0	0	1	*	1 - 6			0 - 5	WE		0 - 4	WE		0 - 4	WE	#
*	0	0	1	*	Alarm			1	*		3	*		4	#	
*	0	0	1	*	Freigabe			2	*		1	*		1	#	
*	0	0	1	*	Scharf °			3	*		1	*		1	#	
*	0	0	1	*	Unscharf / Tür zu			4	*		1	*		1	#	
*	0	0	1	*	Warnung °			5	*		4	*		1	#	
*	0	0	1	*	Tür offen			6	*		2	*		1	#	

Optische Anzeigen

Art		Farbe		Lichtstärke	
aus	0	Rot	0	aus	0
Dauerlicht	1	Grün	1		1
blinkend	2	Blau	2		2
blitzend	3	Gelb/orange	3		3
blinkend 1/8	4	weiss	4	hell	4
blitzend 1/8	5				

Nach dem Umstellen muss der Zustand des Systems gewechselt werden, z.B. durch das Öffnen des Türkontakts, damit die neuen Anzeigen aktiviert werden.

11.5 Akustischer Signalgeber programmierbar mit Codetastatur

Beispiel für Alarm mit Sirene, Laut:

Programmiermodus	Programmierung Akustisch						Signalart		Tonart		Lautstärke	
* Programmiercode	#	*	0	0	2	*	0	*	33	*	6	#

11.5.1 Programmierung Signalart, Tonart und Lautstärke

Im Programmiermodus

° Warnung und Voralarm beim ZS nicht möglich.

Akustisch					Signalart			Tonart			Lautstärke 0=aus		
*	0	0	2	*	0-2			0-35	WE		0-6	WE	
*	0	0	2	*	Alarm			0	*		33	*	
*	0	0	2	*	Voralarm °			1	*		4	*	
*	0	0	2	*	Warnung °			2	*		34	*	

Andere Einstellungen und Tonarten gemäss **Anleitung 002-12-01**.

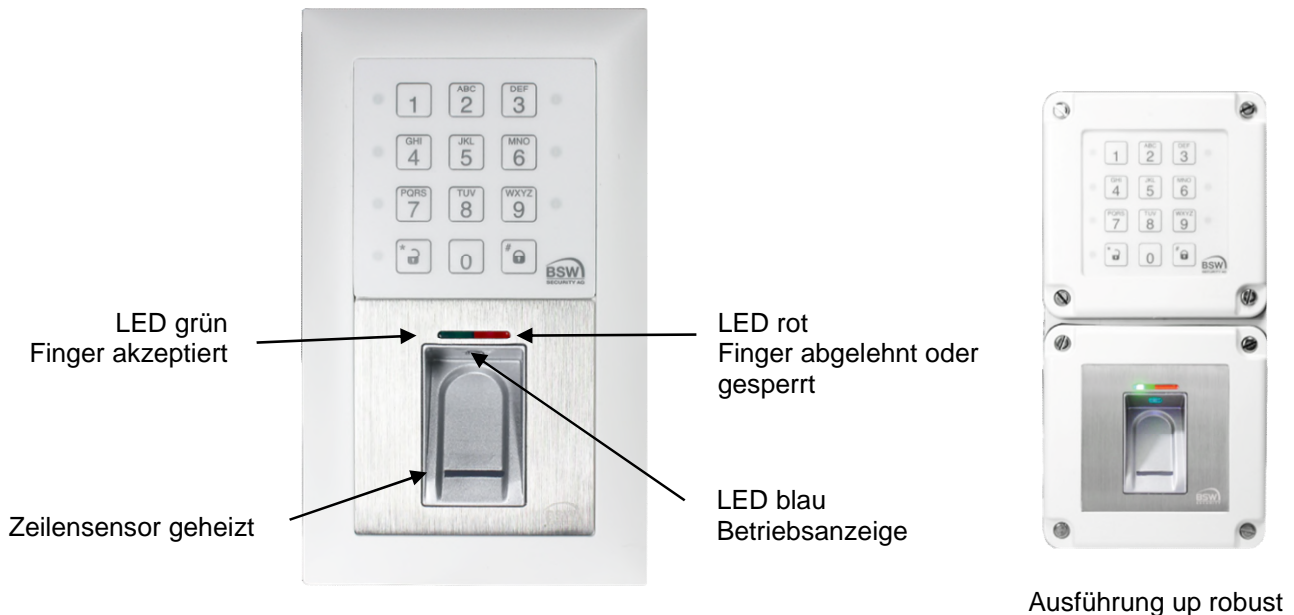
12 Bedienkombination Code und Fingerleser

BK21-CTL12-FL02

Bedienkombination Code/Leser & Fingerleser, uP weiss

BK21-CTL12-FL02NUP

Bedienkombination Code/Leser & Fingerleser robust, up weiss



12.1 Allgemein

Die Bedienkombinationen (Bauform EDIZIOdue bzw. „robust“) sind in der Farbe Weiss erhältlich. Diese können Unterputz oder mit aP-Rahmen (APR2 auf bsw.swiss) auch Aufputz montiert werden. Zur Unterputzmontage können CH-uP-Dosen verwendet werden. Somit ist die Bedienkombination für den Innen- und wettergeschützten Ausseneinsatz geeignet. Optimale Einbauhöhe ist 1.2m ab Boden.

Pro Rechnerprint kann maximal eine Bedienkombination angeschlossen werden. Codetastaturen sind mehrere möglich.

12.2 Einleitung Fingerleser

Der Fingerleser ist ein EU-patentiertes, biometrisches Zutrittssystem mit Fingerabdruckererkennung. In Kombination mit dem Zutrittssystem entsteht höchste Sicherheit und Zuverlässigkeit.

Der Finger wird nicht aufgelegt, sondern über den thermischen Zeilensensor gezogen. Es bleibt kein Fingerabdruck zurück, der für eine Nachbildung missbraucht werden kann. Das automatische Nachlernen ist eine weitere Innovation, durch die sich die Erkennungsleistung ständig optimiert.

Die Finger werden auf dem Fingerleser gespeichert.

Bei Manipulationsversuchen mit nicht berechtigtem Finger wird eine zeitlich gesteuerte Sperrung aktiviert. Der berechtigte Benutzer kann diese Sperrung jederzeit einfach aufheben.

Darüber hinaus ist ein Verschlüsselungsverfahren integriert. Um Manipulationen in der Installation auszuschliessen, wird eine Paarung zwischen dem Fingerleser und der Codetastatur durchgeführt.

Der Fingerleser wird immer am Bus 2 der Codetastatur angeschlossen und mit dieser gepaart. Das Paaren und Programmieren der Finger sind unter Punkt 12.3, Punkt 12.4 und Punkt 12.5 beschrieben.

Es gibt zwei verschiedene Programmierungsarten:

Fingerleser mit Masterfinger (Punkt 12.4)

Fingerleser mit Platznummer (Punkt 12.5)

Wir empfehlen Fingerleser mit Platznummer zu programmieren siehe Punkt 12.5.

12.3 Inbetriebnahme vom Fingerleser

Für die Programmierungen muss sich das System im Programmiermodus befinden Punkt 5.3.

12.3.1 Paarung

Es muss eine Paarung erfolgen, sonst wird der Rechnerprint nicht angesteuert:

3 4 1 #

Die rote LED auf dem Fingerleser blinkt.

Leuchtet nach einigen Sekunden die grüne und rote LED, können die Finger programmiert werden, Punkt 12.4 oder 12.5.

Wenn keine LED leuchtet, muss der Fingerleser zurückgesetzt werden, Punkt 12.3.2.

Nach dem Paaren muss das System durch Stromlosschalten neu gestartet werden.

12.3.2 Statusabfrage nach der Paarung

3 4 3 #

Paarung Fingerleser mit Masterfinger

Paarung Fingerleser mit Platznummer

Keine Paarung

rote LED auf Codetastatur leuchtet

rote und grüne LED auf Codetastatur leuchten

LED auf Codetastatur blinken

12.3.3 Löschen der Paarung

Die Auflösung der Paarung erfolgt durch folgende Eingabe an der Codetastatur.

3 4 2 #

Danach muss Stromlos geschaltet werden.

12.3.4 Löschen aller Finger inkl. Masterfinger

Bei Erstinbetriebnahme empfehlen wir das Löschen aller Finger auf dem Fingerleser.

3 4 Programmiercode #

Der Löschvorgang wird mit der grünen LED signalisiert und dauert einige Sekunden; die rote und die grüne LED auf dem Fingerleser leuchten nach dem Ende des Löschvorgangs.

Danach müssen die Masterfinger 12.4.1 oder Platznummern programmiert werden, Punkt 12.5.1.

12.3.5 Umprogrammieren des Fingerlesers zwischen Masterfinger und Platznummer

Vor dem Umprogrammieren des Fingerlesers müssen alle Finger gelöscht werden Punkt 12.3.2.
Wir empfehlen Fingerleser mit Platznummer zu programmieren.

Programmierung Fingerleser mit Masterfinger. Wird nur mit Finger programmiert.

Finger können nicht einzeln gelöscht werden.

Drei Masterfinger für Benutzerfinger und drei Masterfinger für Besucherfinger ein lernbar.

Einfaches Einlernen von Benutzer bzw. Besucher durch das Masterfingersystem.

3	4	6	*	0	#
---	---	---	---	---	---

Einlernen nach Punkt 12.4.

Programmierung Fingerleser mit Platznummer. Finger können einzeln mit der Codetastatur programmiert und gelöscht werden.

Wir empfehlen Fingerleser mit Platznummer zu verwenden.

Benutzerfinger und Besucherfinger im Programmiermodus (nach Eingabe des Mastercodes) ein lernbar.

3	4	6	*	1	#
---	---	---	---	---	---

Einlernen nach Punkt 12.5.

Warten bis die Umprogrammierung erfolgt ist oder nach Punkt 12.3.6 einen Neustart durch führen.

Nach der Umprogrammierung leuchten die folgenden LED:

Programmiert mit Masterfinger rote LED auf Codetastatur leuchtet

Programmiert mit Platznummer rote und grüne LED auf Codetastatur leuchten

Auf dem Fingerleser leuchten die rote und die grüne LED, bei Programmierung mit Platznummer leuchtet zusätzlich die blaue LED.

12.3.6 Neustart des Fingerlesers bei Störung

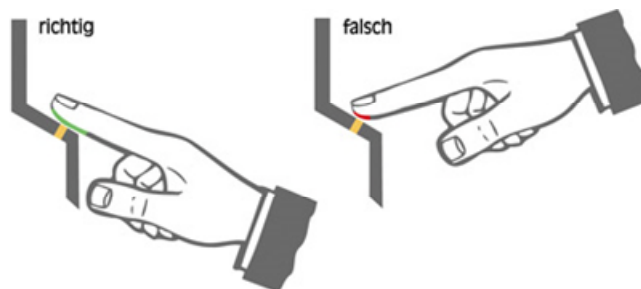
Wenn sich der Fingerleser nicht mehr bedienen lässt, kann evtl. mit einem Neustart geholfen werden.

3	4	5	#
---	---	---	---

Der Fingerleser wird neu gestartet. Es werden keine programmierten Finger gelöscht.

12.3.7 Handhabung des Fingerlesers

- Vor dem Programmieren der Finger die Hände waschen.
- Bei der ersten Benutzung oder nach einem Stromausfall ca. 3 Minuten warten, bis der Fingerleser die optimale Temperatur erreicht hat.
- Finger gleichmässig und nur mit leichtem Druck über den Fingerleser ziehen.
- Es soll ein möglichst grosser Teil der Fingerlinien über die Sensorzeile gezogen werden:



- Fingerkuppen mit Narben / Verletzungen eignen sich schlecht zum Programmieren bzw. Einlernen.
- Bei schlanken Fingern eignet sich der Daumen gut.
- Es sollten mindestens zwei Finger pro Person eingelernt werden, im Falle einer Verletzung.
- Jeder Finger sollte mindestens drei Mal eingelernt werden.

12.4 Programmierung Fingerleser mit Masterfinger

Nach dem einlesen des Masterfingers können mehrere Benutzerfinger eingelernt werden.
Löschen der Besucherfinger durch dreimaliges einlesen des Masterfingers für Besucher.

Zum Einlernen der Finger muss sich die Anlage nicht im Programmiermodus befinden.
Als erstes müssen 3 Masterfinger für Benutzer und 3 Masterfinger für Besucher eingelernt werden.
Diese sind immer notwendig, um die Benutzer- und Besucherfinger einzulernen.

12.4.1 Masterfinger einlernen

Master sind Personen, die das System verwalten. Dies können eine oder mehrere Personen sein.

Programmierung des Systems mit einem Master:

Ein Master kann dreimal denselben Finger als Masterfinger für Benutzer und einen anderen Finger dreimal als Masterfinger für Besucher einlernen. Masterfinger für Benutzer und Besucher dürfen nie dieselben sein.
Zur Sicherheit empfehlen wir mindestens zwei verschiedenen Finger einzulernen.

Beispiel bei einem Master für Benutzer:

Zweimal Daumen und einmal kleiner Finger linke Hand.

Beispiel bei einem Master für Besucher:

Zweimal Daumen und einmal kleiner Finger rechte Hand.

Beispiel bei drei Master für Benutzer:

Drei Personen mit drei Daumen linke Hand.

Beispiel bei drei Master für Besucher:

Drei Personen mit drei Daumen rechte Hand.

Programmierung: Der Fingerleser ist im Grundzustand, rote und grüne LED leuchten dauerhaft. Es müssen alle 6 Finger eingelernt werden

	Masterfinger Benutzer
1	Den ersten Masterfinger für Benutzer über den Sensor ziehen, ca. 3 Sek. warten, rote + grüne LED gehen kurz aus und leuchten wieder konstant.
2	Den zweiten Masterfinger für Benutzer über den Sensor ziehen, ca. 3 Sek. warten, rote + grüne LED gehen kurz aus und leuchten wieder konstant.
3	Den dritten Masterfinger für Benutzer über den Sensor ziehen, ca. 3 Sek. warten, rote + grüne LED gehen kurz aus und leuchten wieder konstant.
	Masterfinger Besucher
4	Den ersten Masterfinger für Besucher über den Sensor ziehen, ca. 3 Sek. warten, rote + grüne LED gehen kurz aus und leuchten wieder konstant.
5	Den zweiten Masterfinger für Besucher über den Sensor ziehen, ca. 3 Sek. warten, rote + grüne LED gehen kurz aus und leuchten wieder konstant.
6	Den dritten Masterfinger für Besucher über den Sensor ziehen, die rote und grüne LED erlöschen und das Modul befindet sich im Betriebszustand. Die blaue LED blinkt.

12.4.2 Benutzerfinger und Besucherfinger einlernen

Masterfinger dürfen nicht als Benutzerfinger eingelernt werden.

Personen mit Benutzerfingern haben alle Berechtigungen.

Personen mit Besucherfinger haben nur Zutrittsberechtigung.

Es wird empfohlen, zwei Finger pro Person für Benutzer oder Besucher 3-mal einzulernen, um die Wiedererkennungsrates zu optimieren.

Nach 10 Sekunden ohne Eingabe wird das Einlernen automatisch abgebrochen.

1	Der Fingerleser ist im Betriebszustand, nur die blaue LED blinkt.
2	Einen Masterfinger für Benutzer oder Besucher über den Sensor ziehen, rote und grüne LED leuchten kurz auf.
3	Einen Benutzerfinger oder Besucherfinger über den Sensor ziehen, ca. 3 Sek. warten, grüne LED leuchtet kurz auf.
4	Bei nicht ausreichender Qualität leuchtet die rote LED. Punkt 2 wiederholen.
5	Optional weitere Finger nach Punkt 2 programmieren.
6	Ca. 10 Sekunden warten, bis die rote und grüne LED 3-mal blinken. Vorgang abgeschlossen.

12.4.3 Alle Besucherfinger löschen

1	Der Fingerleser ist im Betriebszustand, nur die blaue LED blinkt.
2	Ein Masterfinger für Besucher über den Sensor ziehen, die rote und grüne LED leuchten kurz auf.
3	Denselben Masterfinger erneut über den Sensor ziehen, die rote und grüne LED blinken dauernd.
4	Denselben Masterfinger nochmals über den Sensor ziehen und der Löschvorgang beginnt. Die rote LED erlischt. Nach dem Löschvorgang erlischt auch die grüne LED.

12.4.4 Alle Finger löschen (inkl. Masterfinger)

1	Der Fingerleser ist im Betriebszustand, nur die blaue LED blinkt.
2	Ein Masterfinger für Benutzer über den Sensor ziehen, die rote und die grüne LED leuchten kurz auf.
3	Denselben Masterfinger nochmals 2 Mal über den Sensor ziehen und der Löschvorgang beginnt. Die rote LED erlischt. Nach dem Löschvorgang erlischt auch die grüne LED.

12.4.5 Sperren und entsperren des Fingerlesers durch Manipulation

Wird mehrmals hintereinander ein nicht eingelernter Finger über den Sensor gezogen (rote LED leuchtet), so wechselt das Gerät in den Sperrmodus. Im Sperrmodus blinkt nur noch die blaue LED.

Der Sperrmodus kann beendet werden, indem 2x nacheinander ein eingelernter Finger über den Sensor gezogen wird. Beim zweiten Finger wird zudem die Tür geöffnet.

12.4.6 Alle Finger über die Codetastatur löschen, inkl. Master, Punkt 5.3:

3	4	Programmiercode	#
---	---	-----------------	---

12.5 Programmierung Fingerleser mit Platznummer

Finger können auf Platznummern gelegt werden.

Jede Platznummer ist einzeln löscherbar.

Die Weitergabe des Systems ist mit dem Ändern des Programmiercode jederzeit ohne das Löschen der Finger möglich.

Da keine Masterfinger benötigt werden können alle Finger für Benutzer benutzt werden.

Für das Programmieren von Fingern muss sich das Zutrittssystem im Programmiermodus befinden, Punkt 5.3.

Platz-Nr. für Finger im Fingerleser von 01 bis 180 wählbar.

Pro Platznummer können mehrere Benutzer mehrere Finger einlernen.

Diese Platz Nr. hat nichts mit der Platz Nr. für Code und Datenträger zu tun.

Die Platznummer wird auf dem Fingerleser gespeichert und kann somit auch wieder mit 01 beginnen.

Jeder Finger sollte mindestens drei Mal eingelernt werden.

12.5.1 Platznummer mit Benutzer Finger für Relais 1 oder 2 programmieren

Es können nur Finger eingelernt werden, wenn die LED weiss 3 leuchtet. Die LED weiss 3 leuchtet sobald der Fingerleser bereit ist um einen Finger zu speichern.

Für Relais 1:

Stufe I	8	0	*	Platz-Nr. für Finger	*	Finger	Finger	...
Stufe III	8	2	*	Platz-Nr. für Finger	*	Finger	Finger	...

Für Relais 2:

Stufe IV	8	3	*	Platz-Nr. für Finger	*	Finger	Finger	...
----------	---	---	---	----------------------	---	--------	--------	-----

Stufe IV für das Relais 2 kann auf Kurzzeitfreigabe oder auf Ein/Aus (Toggelmodus) eingestellt werden Punkt 5.5.3.

Beispiel Finger Stufe I Platz Nr. 07

8	0	*	0	7	*	Finger	Finger	...
---	---	---	---	---	---	--------	--------	-----

Es können beliebig viele Benutzer Finger pro Platz-Nr. eingelernt werden.

Der gleiche Finger darf nur auf einer Platznummer wiederholt eingelernt werden.

Nicht richtig eingelernte oder bereits auf einer anderen Platznummer eingelernte Finger werden abgelehnt.

Nach jedem Finger wird für 2 Sekunden angezeigt ob dieser eingelernt wurde. Danach kann während 5 Sekunden ein weiterer Finger eingelernt werden (LED weiss 3 leuchtet). Wird in dieser Zeit kein Finger eingelernt, wird die Fingerprogrammierung abgeschlossen (LED weiss 3 erlischt).

Es können jederzeit weitere Finger auf bestehende Platznummern programmiert werden.

Bei der Programmierung leuchten auf der Codetastatur folgende LED auf, Punkt 4.1.1:

LED weiss 3	bereit für Finger einlesen
LED grün	einlesen i.O.
LED rot	Finger abgelehnt
LED weiss 9	Finger schon verwendet

12.5.2 Platznummer mit Benutzer Finger im Fingerleser löschen

Löscht alle Benutzer Finger auf dieser Platznummer.

3	4	4	*	Platz-Nr.	#
---	---	---	---	-----------	---

12.5.3 Alle Benutzer Finger im Fingerleser löschen

3	4	Programmiercode	#
---	---	-----------------	---

12.6 Bedienung mit Finger

12.6.1 Benutzerstufen Bedienung

Berechtigungen zur Bedienung sind je nach Benutzerstufe (nachfolgend Stufe genannt) unterschiedlich. Der Besucherfinger entspricht der Stufe I; der Benutzerfinger der Stufe III:

Stufe		Freigaben						Sperrern		Alarm	
		Kurzzeit		Langzeit		Dauer					
		ein	aus	ein	aus	ein	aus	ein	aus	Quittieren	Rückstellen
I	80	x								x	
III	82	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
IV	83	x				x				x	

Stufe IV für das Relais 2 kann auf Kurzzeitfreigabe oder auf Ein/Aus (Toggelmodus) eingestellt werden. Punkt 5.5.3.

12.6.2 Freigaben

Brandschutztüren dürfen nicht Langzeit- oder Dauerfreigeschaltet werden.

Kurzzeitfreigabe durch Stufe I, III + IV
Finger

Langzeitfreigabe durch Stufe III
Finger * für 5 Sekunden drücken

Eine Langzeitfreigabe überschreibt eine Kurzzeitfreigabe.

Dauerfreigabe durch Stufe III
Finger * für 10 Sekunden drücken

Eine Dauerfreigabe überschreibt eine Langzeitfreigabe.

12.6.3 Ausschalten bzw. Abbrechen der Freigaben

Finger #

12.6.4 Freigabe des anderen Relais Stufe I + III

Soll nicht das Relais 1 bedient werden; oder ist die Tastatur auf Relais 2 programmiert, so muss 0 und das gewünschte Relais mit anschliessendem * vor dem Finger eingegeben werden. (Der Finger muss auf Relais 2 programmiert sein, Punkt 5.4.1, mit Programmierfinger möglich). Wird nichts eingegeben, so schaltet immer das Relais, welches der Codetastatur zugewiesen ist, ohne Zuweisung schaltet das Relais 1.

Beispiel für das Ansteuern von Relais 2:

0	2	*	Finger
---	---	---	--------

Beispiel für das Ansteuern von beiden Relais:

0	1	2	*	Finger
---	---	---	---	--------

Beim Fingerleser mit Masterfinger kann der Besucherfinger auf Relais 1 oder 2 programmiert werden. Punkt 5.5.2.

12.6.5 Sperren durch Stufe III

Durch das Einschalten der Sperrung wird wenn der Punkte 5.5.15 eingeschaltet ist der Zutritt im unscharfen Zustand durch den Finger der Stufe I gesperrt.

0 | Finger | #

12.6.6 Entsperrn durch Stufe III

Durch das Ausschalten der Sperrung wird der Zutritt im unscharfen Zustand durch die Stufe I freigegeben.

0 | Finger | *

12.6.7 Akustischer Alarm quittieren durch Stufe III

Finger

Stellt die interne und externe Sirene ab.

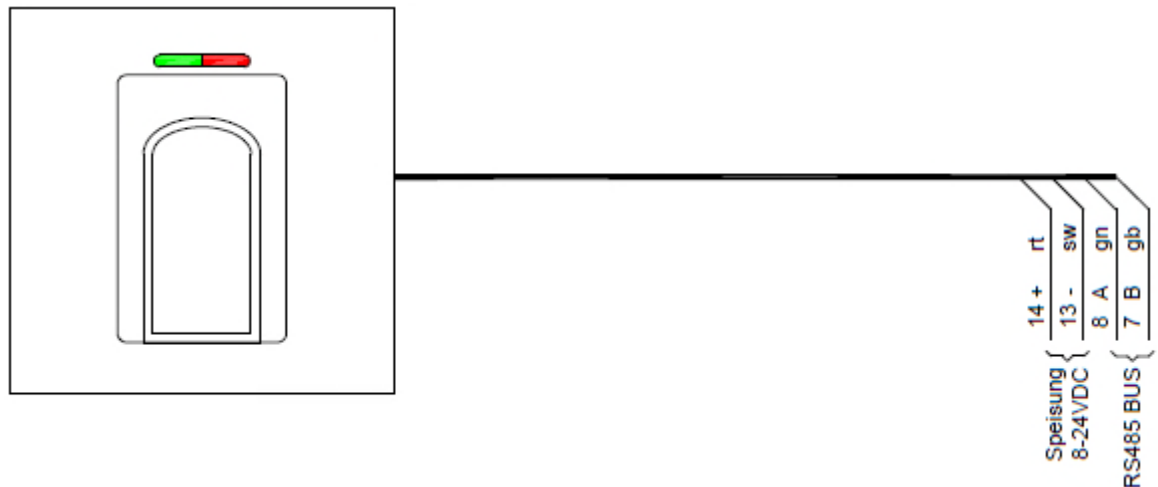
12.6.8 Alarmrückstellung Benutzer Stufe III

Stellt den Alarm sowie den Voralarm mit Selbsthaltung zurück.

0 | Finger | #

Ist nur möglich, wenn die Störung behoben ist.

12.7 Anschlussschema an Codetastatur



12.8 Massbild

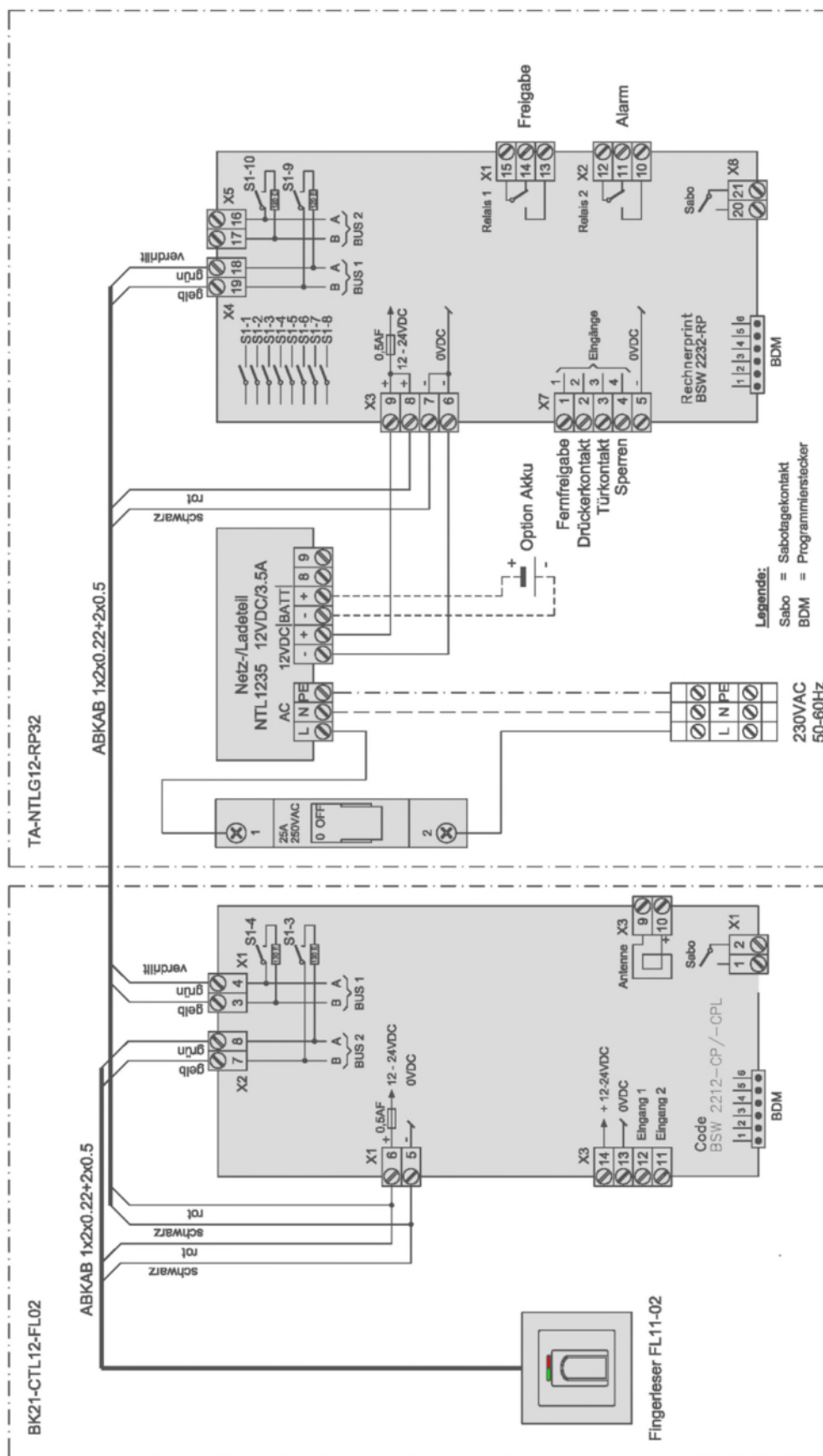
Das Massbild ist auf bsw.swiss unter Download unter BK21-CT12-FL02, BK21-CTL12-FL02, BK21-CTL12-FL02NUP zu finden.

12.9 Technische Daten


Betriebsspannung:	12 – 24VDC, +/- 10%, stabilisiert Netzteil entsprechend EN 60950: 1997-11 verwenden
Strombedarf:	max. 150mA
Material:	Frontplatten Fingerleser: Edelstahl strichpoliert
Temperaturbereich:	- 20°C bis +50°C

12.10 Anlagebeispiel mit Bedienkombination

Grundverdrahtung der Bedienkombination Code und Fingerleser mit Zutrittssystem plus.



13 Anhang

Programmierschalter S1 (Schalter 1 bis 10)				Objekt		019-22-01-09	
Code, Datenträger und Finger				Standort			
							
S2 Funktion	OFF	ON	WE	S2 Funktion	OFF	ON	WE
1 reserviert	-	-	-	6 reserviert	-	-	-
2 reserviert	-	-	-	7 Summer	ein	aus	ein
3 reserviert	-	-	-	8 Sabotageauswertung	aus	ein	aus
4 reserviert	-	-	-	9 Abschluss Bus 1	aus	ein	aus
5 Modbus oder FlipLock Bus 2	M	F	M	10 Abschluss Bus 2	aus	ein	aus
Testcode eingeben				1 2 3 4 * Relais 1 schaltet für 5 Sekunden			
Programmiercode programmieren oder ändern				* 2 7 9 * 2 7 9 # Werkscode PC = Programmiercode			
Programmiercode programmieren				* Programmiercode * Programmiercode # Programmiercode 6 stellig, darf nicht mit 0 beginnen			
Zweite Codetastatur zuordnen							
1. Codetastatur				2. Codetastatur			
[100 #] Relais 1 und 2 (WE)				[100 #] Relais 1 und 2 (WE)			
[101 #] Relais 1				[101 #] Relais 1			
[102 #] Relais 2				[102 #] Relais 2			
Funktionen programmieren				Funktionen programmieren			
[11 * / #] Relais für Besucherfinger	Relais 2	Relais 1	Relais 1	[22 * / #] Blockierfunktion	ein	aus	aus
[12 * / #] Dauerfreigabe Relais 2	ein	aus	ein	[221 * / #] Eigenen Code ändern möglich	ein	aus	aus
[13 * / #] Anzeige LED 3 weiss für Relais 2	ein	aus	ein	[24 * / #] Sperren ändern möglich	ein	aus	aus
[14 * / #] Überwachung ändern möglich	ein	aus	aus	[25 * / #] Vollsperrung durch Eingang 2	ein	aus	aus
[16 * / #] Tür Rückhalte magnet Steuerung	ein	aus	aus	[251 * / #] Tastatursperrung durch Eingang 2	ein	aus	aus
[19 * / #] Tastatureingabe für Fremdleger	ein	aus	ein	[26 * / #] Freigabe Stufe III bei Sperrung mit Code	ein	aus	aus
[20 * / #] Akustische Signale externe Sirene	ein	aus	ein	[27 * / #] Türkontakt 1 Eingang 3	ein	aus	aus
[210 * / #] Akustische Signale Codetastatur	ein	aus	ein	[28 * / #] Türkontakt 2 Eingang 4	ein	aus	aus
[211 * / #] Akustische Alarme Codetastatur	ein	aus	ein	[29 * / #] LED Anzeige Codetastatur	ein	aus	aus
Zeiten programmieren				Zeiten programmieren			
[40] [47] Kurzzeitfreigabe (1-180Sek.)#	Sek.	Sek.	5Sek.	[45] Haltezeit (0.1-18Sek.)#		Sek.	0.1Sek.
[42] Langzeitf. (1Min.-24Std.)#	Std.	Min.	1Min.	[46] [53] Schliesszeit (1-180Sek.)#	Sek.	Sek.	1Sek.
[43] Voralarmzeit (1-180Sek.)#		Sek.	15Sek.	Bedrohungscodezeit		1 Sek.	fix
Fingerleser Umprogrammieren Masterfinger - Platznummer							
Umprogrammieren von Masterfinger auf Platznummer				Umprogrammieren von Platznummer auf Masterfinger			
[346 * 1 #] Programmierung Fingerleser mit Masterfinger				[346 * 0 #] Programmierung Fingerleser mit Platznummer			

Fingerleser mit Masterfinger einlernen siehe Anleitung AMZ. WE

Programmierlisten mit mehr Platznummern für Code / Datenträger oder Benutzerfinger können auf www.bsw-security.ch heruntergeladen werden.

[illegible]