

ELEKTRONIKSCHLOSS
MIT MINDESTENS 111.000.000 ECHTEN EINSTELLMÖGLICHKEITEN

Betriebsanleitung des Elektronenschlosses TeamLock 4

Das Elektronenschloß TeamLock 4 ist ein elektronisches Schließsystem, in welchem bis zu 64 Öffnungsgeheimnisse verwaltet werden können. Diese Öffnungsgeheimnisse sind entweder 6- bis 8-stellige Zahlencodes oder sie sind in berührungslos zu erkennenden Transponderkarten, den TeamCards enthalten. Alle TeamCards sind Unikate, die weder kopiert noch dupliziert werden können - sie sind echte, einmalig existierende Schlüssel, welche beim Schloß als öffnungsberechtigt angemeldet werden können. Die Öffnung erfolgt nach der Eingabe eines beliebigen gültigen Öffnungsgeheimnisses (oder mehrerer voneinander abhängiger Öffnungsgeheimnisse in beliebiger Reihenfolge) sofort nach der Eingabe oder als verzögerter Zugriff nach einer vorprogrammierten Zeitspanne.

ÖFFNEN DES TRESORS

Die Tresoröffnung wird durch die Öffnung des Schlosses in folgenden Schritten vorbereitet und dann durch die Betätigung des Haupttürgriffes abgeschlossen:

1. EIN/ON-Taste drücken, bei Eingabebereitschaft hören Sie einen kurzen hohen Ton.
2. Aufeinanderfolgende Eingabe aller notwendigen Öffnungsgeheimnisse. Jede Akzeptierung eines Öffnungsgeheimnisses durch das Schloß wird mit einem kurzen hohen Ton quittiert. Wenn nach der letzten Eingabe die Öffnungsberechtigung voll erfüllt ist, hören Sie abschließend einen langen hohen Ton (ist keine Öffnungsverzögerung einprogrammiert, bitte bei Punkt 5 weiterverfahren).
3. Abwarten der einprogrammierten Öffnungsverzögerungszeit, bis Bereitschaftssignal (ca. für 30 Sekunden sehr kurze hohe Töne) ertönt
4. In diesem Bereitschaftszeitraum wiederholen der Geheimniseingabe. Wenn alle notwendigen Öffnungsgeheimnisse eingegeben wurden und dadurch die Öffnungsberechtigung voll erfüllt ist, hören Sie abschließend einen langen hohen Ton.
5. Drehen Sie nun zur Schloßöffnung sofort den Schloßhebels um 180° und betätigen Sie danach den Haupttürgriff.

Als Öffnungsgeheimnisse können maximal 32 sechs-, sieben- oder achtstellige frei wählbare Zahlencodes vereinbart werden und es stehen weitere 32 Speicherplätze für TeamCards als "Öffnungsschlüssel" zur Verfügung. Standardmäßig sind die einprogrammierten Öffnungsgeheimnisse vollwertig und alleinig zur Öffnung berechtigt, so daß insgesamt diese Geheimnisse 64 verschiedenen Benutzern zugeordnet werden können.

Der Berechtigungswert eines Öffnungsgeheimnisses kann bei der Schloßprogrammierung aber auch auf nur einen Anteil der Vollberechtigung reduziert werden. In diesem Fall muß der noch fehlende Anteil zur Vollberechtigung durch die Eingabe eines weiteren Öffnungsgeheimnisses oder mehrerer weiterer Öffnungsgeheimnisse mit ebenfalls reduzierter Berechtigung ergänzt werden. Das Schloß ist auf die Berechtigungsverteilung auf maximal 4 Öffnungsgeheimnisse vorbereitet.

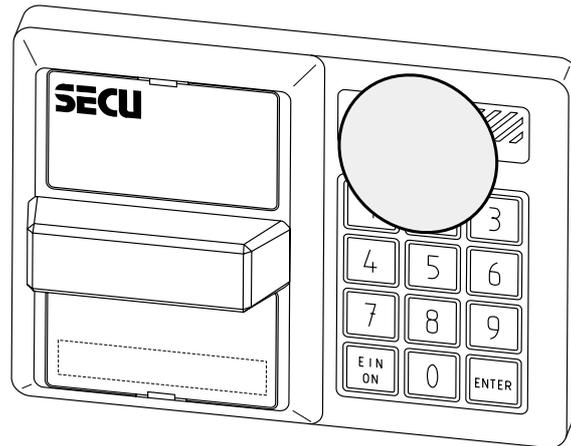
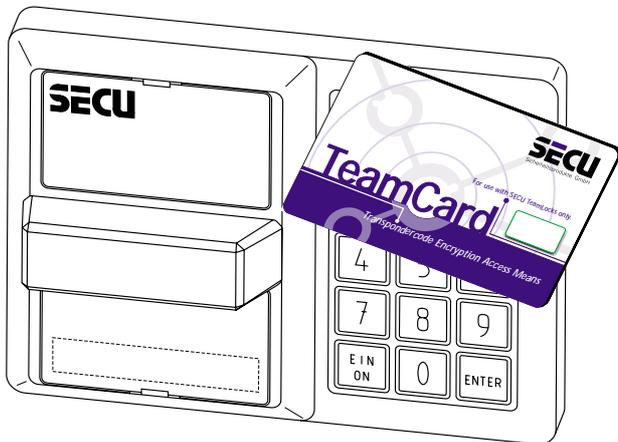
Die Eingabe eines Öffnungsgeheimnisses besteht aus

- dem Anbieten des Geheimnisses (Zahlencode eintasten, bzw. TeamCard vor den Lesebereich halten) und
- der Geheimnisübergabe durch kurzes Drücken der Taste ENTER.

Machen Sie bei der Öffnungseingabe keine langen Pausen beim Drücken der Tasten, bzw. beim Halten der TeamCard

vor den Lesebereich. Bei Pausen von mehr als 30 Sekunden zwischen den Tastenbetätigungen schaltet sich die Elektronik aus Sicherheitsgründen aus. Der Öffnungsvorgang muß neu begonnen werden.

Wenn das Öffnungsgeheimnis einer TeamCard eingelesen werden soll, halten Sie die TeamCard zur Erstgeheimniseingabe innerhalb von 30 Sekunden nach dem Betätigen der



Taste EIN/ON, bzw. zur Folgeeingabe eines weiteren Öffnungsgeheimnisses nach der letzten Eingabe direkt vor den Lesebereich des Schloß-Bedienfeldes. Der Lesebereich ist im Bild als grauer, kreisrunder Fleck gekennzeichnet. Der maximale Leseabstand beträgt ca. 4 cm von der Bedienfeldoberfläche. In dieser Leselage drücken Sie zur Geheimnisübergabe kurz die Taste ENTER. Das korrekte Erkennen und das Akzeptieren Ihres angebotenen Öffnungsgeheimnisses wird durch einen kurzen hohen Ton

signalisiert. Ist nun die Öffnungsberechtigung durch alle bisher eingegebenen Öffnungsgeheimnisse vollständig, hören Sie zusätzlich einen langen hohen Ton und Sie können den Schloßhebel umlegen.

Sollte das Schloß die angebotene TeamCard nicht erkennen, weil diese im Lesezeitraum außerhalb des Lesebereiches war, werden Sie darüber mit drei sehr kurzen tiefen Tönen informiert. In diesem Fall haben Sie unendlich oft die Gelegenheit, das Anbieten des TeamCard-Geheimnisses und die anschließende Geheimnisübergabe durch Drücken der Taste ENTER zu wiederholen. Halten Sie die Karte möglichst parallel zum Bedienfeld. Bitte beachten Sie, daß das Schloß bei einer unlesbaren Karte ebenso mit drei sehr kurzen tiefen Tönen reagiert.

Die **Geheimniseingabe** kann je nach Schloßeinstellung mit nur einem beliebigen als vollwertig vereinbarten Öffnungsgeheimnis abgeschlossen werden oder es sind bis zu vier Öffnungsgeheimnisse mit nur jeweils anteiligem Berechtigungswert nötig, wobei die Eingabereihenfolge beliebig ist.

BEISPIEL 1 für einen vollständigen Öffnungsvorgang ohne Zeitverzögerung:

Im Beispiel sei angenommen, daß zur vollständigen Öffnungsberechtigung ein 6-stelliger Zahlencode (132470) zusammen mit einer TeamCard vereinbart, und daß die Öffnungszeitverzögerung mit 0 Minuten wie in der ursprünglichen Werkseinstellung programmiert wurde.

1. EIN/ON-Taste drücken.
2. Nach dem kurzen, hohen Signalton nacheinander die Tasten 1, 3, 2, 4, 7 und 0 drücken.
3. ENTER-Taste kurz drücken - erneut kurzer, hoher Signalton zur Akzeptierung des Zahlencode-Geheimnisses. Ein kurzer tiefer Signalton zeigt an, daß eine falsche Zahlenkombination eingegeben wurde.
4. Die TeamCard vor den Lesebereich halten.
5. ENTER-Taste kurz drücken - erneut kurzer, hoher Signalton zur Akzeptierung des TeamCard-Geheimnisses. Ein kurzer tiefer Signalton an dieser Stelle zeigt an, daß ein ungültiges TeamCard-Geheimnis eingegeben wurde. Drei sehr kurze tiefe Töne signalisieren, daß der Lesevorgang nicht erfolgreich war - bitte erneut bei Punkt 4 beginnen.
6. Nun zeigt abschließend ein langer hoher Ton an, daß alle notwendigen eingegebenen Öffnungsgeheimnisse vollständig sind.
7. Das Schloß am Schloßhebel durch eine halbe Drehung zügig, aber nicht hastig öffnen. Bei Beginn der Drehung muß sich der Schloßhebel in der Anschlagstellung befinden. Sie haben für die Drehung ca. 5 Sekunden Zeit. Die Elektronik schaltet sich nach 5 sec. automatisch aus.
8. Anschließend die Tür durch Drehung des Haupttürgriffs öffnen.

BEISPIEL 2 für einen vollständigen Öffnungsvorgang mit Zeitverzögerung:

Im Beispiel sei angenommen, daß zur vollständigen Öffnungsberechtigung ein 6-stelliger Zahlencode (132470) zusammen mit einer TeamCard vereinbart, und daß die Öffnungszeitverzögerung mit 5 Minuten programmiert wurde.

1. EIN/ON-Taste drücken.
2. Nach dem kurzen, hohen Signalton nacheinander die Tasten 1, 3, 2, 4, 7 und 0 drücken.
3. ENTER-Taste kurz drücken - erneut kurzer, hoher Signalton zur Akzeptierung des Zahlencode-Geheimnisses. Ein kurzer tiefer Signalton zeigt an, daß eine falsche Zahlenkombination eingegeben wurde. Ist der einprogrammierte Wert für die Öffnungsverzögerung gleich 0 Minuten (Werkseinstellung), dann bitte mit Punkt 6. weiterverfahren.
4. Die TeamCard vor den Lesebereich halten.
5. ENTER-Taste kurz drücken - erneut kurzer, hoher Signalton zur Akzeptierung des TeamCard-Geheimnisses. Ein kurzer tiefer Signalton an dieser Stelle zeigt an, daß ein ungültiges TeamCard-Geheimnis eingegeben wurde. Drei sehr kurze tiefe Töne signalisieren, daß der Lesevorgang nicht erfolgreich war - bitte erneut bei Punkt 4 beginnen.
6. Nun zeigt abschließend ein langer hoher Ton an, daß alle notwendigen eingegebenen Öffnungsgeheimnisse vollständig sind.
7. Ist der einprogrammierte Wert für die Öffnungsverzögerung gleich 0 Minuten (Werkseinstellung), dann bitte bei Punkt 15. weiterverfahren.
8. Einprogrammierte Öffnungsverzögerung abwarten. Ein Öffnen des Schloßes in diesem Zustand ist noch nicht möglich. Nach Ablauf der programmierten Verzögerung von 5 Minuten wird bis zu 30 Sekunden lang eine Folge von kurzen, hohen Signaltönen ausgegeben.
9. Während dieser Zeit ENTER-Taste kurz drücken, bis die Signaltöne verstummen.
10. Nacheinander die Tasten 1, 3, 2, 4, 7 und 0 drücken.
11. ENTER-Taste kurz drücken - erneut kurzer, hoher Signalton zur Akzeptierung des Zahlencode-Geheimnisses.
12. Die TeamCard vor den Lesebereich halten.
13. ENTER-Taste kurz drücken - erneut kurzer, hoher Signalton zur Akzeptierung des TeamCard-Geheimnisses.
14. Nun zeigt abschließend wieder ein langer hoher Ton an, daß alle notwendigen eingegebenen Öffnungsgeheimnisse vollständig sind.
15. Das Schloß am Schloßhebel durch eine halbe Drehung zügig, aber nicht hastig öffnen. Bei Beginn der Drehung muß sich der Schloßhebel in der Anschlagstellung befinden. Sie haben für die Drehung ca. 5 Sekunden Zeit. Die Elektronik schaltet sich nach 5 sec. automatisch aus.
16. Anschließend die Tür durch Drehung des Haupttürgriffs öffnen.

ÄNDERN DER ZAHLENKOMBINATION EINES USERCODES ODER MASTERCODS

BITTE FÜHREN SIE DIE UMCODIERUNG NUR BEI OFFENER, VERRIEGELTER TÜR DURCH UND VERWENDEN SIE KEINE PERSÖNLICHEN DATEN (z.B.: Geburtstag).

Wenn die eingestellte Zahlenkombination nicht mehr bekannt ist, kann der Tresor nur noch mit anderen bereits vereinbarten Öffnungsgeheimnissen geöffnet werden. Deshalb:

NEUE ZAHLENKOMBINATION NICHT VERGESSEN, SORGFÄLTIG AUFHEBEN !!!

1. Drücken Sie die EIN/ON-Taste.
2. Tasten Sie Ihre gültige 6- bis 8-stellige Zahlenkombination ein.
3. Halten Sie die ENTER-Taste so lange gedrückt (6 sec.), bis ein langer, hoher Ton ausgegeben wird.
4. Tasten Sie Ihre gewünschte neue Zahlenkombination mit 6 bis 8 Stellen ein (z.B. 2 4 7 3 5 8).
5. Drücken Sie kurz die ENTER-Taste.
6. Tasten Sie die neue Zahlenkombination ein zweites Mal ein.
7. Drücken Sie kurz die ENTER-Taste. Bei korrekt durchgeführtem Codiervorgang werden 2 lange, hohe Töne ausgegeben.

Falls 2 lange, tiefe Töne ausgegeben werden, ist Ihnen beim Umcodieren ein Fehler unterlaufen. Die alte Zahlenkombination ist weiterhin gültig. Bitte beginnen Sie erneut bei 1.

PRÜFUNG - UNBEDINGT DURCHFÜHREN !

Bei geöffneter, verriegelter Tür darf sich der Schloßgriff nicht eine halbe Umdrehung drehen lassen. EIN/ON-Taste drücken und die geänderten Öffnungsgeheimnisse eingeben. Das Schloß muß sich nun nach dem hohen langen Öffnungsbereitschaftston durch eine halbe Drehung des Schloßgriffs öffnen lassen.

PROGRAMMIERUNG WEITERER SCHLOSSEINSTELLUNGEN

Alle weiteren Einstellungen am Schloß sind nur über den Master-Programmiermodus realisierbar. Dazu zählen:

- Neu- und Ersteinrichtung von weiteren Öffnungsgeheimnissen (Zahlencodes und TeamCards)
- Löschen von bereits vereinbarten Öffnungsgeheimnissen
- Veränderung des Berechtigungswertes für ein einprogrammiertes Öffnungsgeheimnis in Stufen zwischen Teilberechtigung und Vollberechtigung
- Einstellen der Öffnungsverzögerungszeit
- Identifizieren von TeamCards

Diese Einstellmöglichkeiten werden in einer separaten **MASTER-PROGRAMMIERANLEITUNG** im Detail beschrieben.

SCHLIESSEN DES TRESORS

Der Tresor kann bei offenem Schloß durch Drehung des Haupttürgriffs geschlossen werden, er ist jedoch dadurch noch nicht gesichert. Eine Öffnung ist dann ohne Neueingabe der Öffnungsgeheimnisse möglich.

SICHERN DES TRESORS

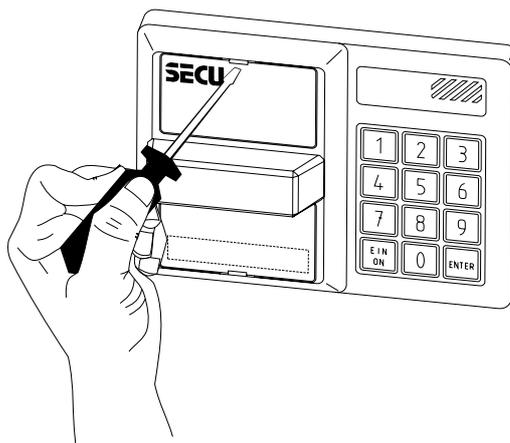
Soll der Tresor nur durch Eingabe der Öffnungsgeheimnisse geöffnet werden können, müssen sowohl Haupttürgriff und Schloßhebel wieder zurückgedreht werden (zuerst die Tür und dann das Schloß verschließen).

HINWEISE

- Bei Eingabe einer falschen Ziffer kann eine begonnene Zahlenkombination durch Drücken der EIN/ON-Taste gelöscht und der aktuelle Vorgang des Anbietens des Zahlencode-Geheimnisses von neuem begonnen werden. Ein doppeltes Drücken der Taste EIN/ON bewirkt das Rücksetzen der kompletten begonnenen Geheimniseingabe. Die gesamte Öffnungsprozedur wird neu gestartet.
- Wenn bis zu einer erfolgreich abgeschlossenen vollständigen Schloßöffnung dreimal hintereinander ein falsches Öffnungsgeheimnis angeboten und durch die Taste ENTER übergeben wurde, sperrt die Elektronik das Schloß für 5 Minuten. Im Anschluß daran sperrt die Elektronik bei jeder erneuten Fehleingabe 20 Minuten. (Manipulationssicherung). Während dieser Zeit ist ein Öffnen auch mit gültigen Öffnungsgeheimnissen nicht möglich. Das Ende der Sperrzeit wird durch 2 kurze hohe Töne angezeigt.
- Sollte das Schloß ein TeamCard-Geheimnis nicht lesen können, weil die zu lesende Karte sich nicht exakt im Lesebereich befindet, wird dies mit drei sehr kurzen tiefen Tönen signalisiert und der Lesevorgang kann wiederholt werden. Dieser fehlgeschlagene Leseversuch gilt nicht als Eingabe eines falschen Öffnungsgeheimnis und führt nicht zur Schloßsperrung. Anders jedoch bei einer lesbaren, aber nicht im Schloß als gültig angemeldeten fremden TeamCard - hier wird ein echter Versuch der Eingabe eines falschen Öffnungsgeheimnisses gewertet, was aus Sicherheitsgründen ab dem dritten Versuch eine Manipulationssperre hervorruft.
- Die gespeicherten Daten (Öffnungsgeheimnisse, Öffnungsverzögerungseinstellung und die interne Aufzeichnung der letzten 250 Ereignisse) gehen bei Ausfall der Batterien auch auf lange Zeit nicht verloren.

AUSWECHSELN DER BATTERIEN

Wenn nach dem Einschalten der Elektronik der Signalton 3 mal lang, tief ausgegeben wird, müssen die Batterien ausgewechselt werden. Der Tresor kann sonst mit diesem Batteriesatz nur noch ca. 50 mal geöffnet werden. Eine Änderung der Öffnungsgeheimnisse ist in diesem Zustand nicht möglich. Zum Batteriewechsel die obere und untere Abdeckplatte mittels Schraubendreher an dem oberen und unteren Seitenschlitz herausheben. Vier auslaufsichere Batterien - Typ Mignon LR 6 Alkaline einsetzen. Achten Sie auf die umweltgerechte Entsorgung!



ÜBERSICHT DER SIGNALTÖNE

Die Aktionen des Schloßes werden durch akustische Signale dokumentiert.

Es wird zwischen hohen Tönen (positive Anzeige) und tiefen Tönen (negative Anzeige) unterschieden.

Die Tondauer kann "sehr kurz" (ca. 0,1 Sekunden), "kurz" (ca 0,5 Sekunden) oder "lang" (ca 1 Sekunde) sein.

Signale können auch mit mehreren Tönen (Tongruppen) abgegeben werden.

Hohe Töne

- 1 x kurz: EIN/ON-Taste gedrückt bzw. übergebenes Öffnungsgeheimnis als gültig akzeptiert.
- 2 x kurz: Manipulations-Sperrzustand beendet.
- 1 x lang: Signalisiert den erfolgreichen Eintritt in den Programmiermodus.
- 2 x lang: Zeigt den erfolgreichen Abschluß einer Umprogrammierung an.
- 1 x kurz und 1 x lang: Alle notwendigen Öffnungsgeheimnisse wurden korrekt eingegeben, das Schloß kann nun innerhalb der folgenden 5 Sekunden durch Drehung des Schloßhebels um 180° geöffnet werden.

Tiefe Töne

- 1 x kurz: Es wurde ein falsches Öffnungsgeheimnis eingegeben.
- 2 x kurz: Eine Taste in der Manipulationssperrzeit gedrückt. Bitte warten Sie die maximal 20 Minuten Sperrzeit ab. Eine Schloßbedienung ist in dieser Zeit nicht möglich.
- 3 x sehr kurz: Der Lesevorgang für ein TeamCard-Geheimnis ist fehlgeschlagen. Bitte wiederholen Sie diesen Eingabevorgang oder benutzen Sie ein anderes gültiges Öffnungsgeheimnis.
- 1 x lang: Es wurden nacheinander die Maximalzahl von vier Öffnungsgeheimnisse eingegeben, ohne daß damit die Bedingung zur Vollberechtigung erfüllt wurde. Der Öffnungsvorgang muß mit anderen Öffnungsgeheimnissen als den derzeitig verwendeten durchgeführt werden
- 2 x lang: Zeigt an, daß durch einen Eingabefehler die versuchte Umprogrammierung nicht erfolgreich war. Die alten programmierten Werte sind weiterhin gültig.
- 3 x lang: Batterien wechseln. Achten Sie auf die richtige Polung und den korrekten Batteriekontakt.
- 6 x lang: Die Fehlererkennungsroutine des Elektronikschloßes hat einen Defekt entdeckt. Bitte nehmen Sie den Service auch dann in Anspruch, wenn die Elektronik weiterhin einwandfrei funktioniert.

Gemischte Tonfolgen

- 1 x tief (kurz), dann 2 x hoch (sehr kurz): Eine Taste in der Verzögerungszeit gedrückt. Das Schloß ist innerhalb der programmierten Öffnungsverzögerung.
- 1 x tief (kurz), dann 3 x hoch (sehr kurz): Eine Taste im Zeitsperrzustand gedrückt. Die Schloßöffnung wurde außerhalb einer gültigen programmierten Zugriffszeit versucht (nur bei Zusatzausstattung mit Zugriffstimer).