

**TASTIERA ACCESSI STAND ALONE
STAND ALONE ACCESS KEYPAD****1087/1 – 1087/2****GUIDA INSTALLAZIONE E USO
INSTALL AND USER GUIDE**

Le informazioni contenute in questo manuale possono essere soggette a modifiche senza preavviso. Per gli eventuali aggiornamenti del manuale e ulteriori approfondimenti sul sistema, utilizzare il presente link:



1087/1



1087/2

Link to Urmet website for manuals and updates downloading.

Lien vers le site Web d'Urmet pour télécharger les manuels et les mises à jour

Link zur Urmet-Website zum Herunterladen von Handbüchern und Aktualisierungen

Enlace al sitio web de Urmet para descargar manuales y actualizaciones



1087/1



1087/2

DESCRIZIONE

La tastiera può gestire l'apertura di 2 varchi, utilizzando 2 contatti interni che possono funzionare in modo monostabile (a impulsi) o bistabile. In questo secondo caso, ogni volta che viene immesso un codice valido, lo stato dell'uscita cambia in attivo / non attivo / attivo e così via. Il codice di accesso può contenere da 3 a 8 caratteri. La tastiera è dotata di pulsanti retroilluminati blu. Sono presenti tre LED: verde, rosso e giallo. Il LED giallo è gestito dalla tastiera. Gli altri due LED sono alimentati da ingressi supplementari.

SPECIFICHE TECNICHE		
Alimentazione / consumo	da 12 a 24 Vcc / 250 mA	da 12 a 24 Vca / 3VA
Temperatura di esercizio	da -20°C a +60°C	
Uscita	2 relè (RELÈ 1: 8A e RELÈ 2: 1A)	
Montaggio	Montaggio su una superficie	
Tempo di rilascio porta	da 01 a 99 sec / 00 (bistabile)	
Retroilluminazione	LED blu	
LED * giallo	Attivato dalla tastiera	
LED * verde	Attivato da un ingresso. Morsetti: +LV -LV (12/24 V)	
LED * rosso	Attivato da un ingresso. Morsetti: +LR -LR (12/24 V)	
Buzzer	Attivato dalla tastiera	
Pulsante esterno di apertura	Relè 1 (morsetti BP+/BP-)	
Ingresso di clock	1	
Numero di codici di accesso	100	
Gruppo di codici di accesso	3 (permanente / attivo quando l'ingresso di clock è attivato / attivo quando l'ingresso di clock non è attivato)	
Numero di cifre	da 3 a 8 (compresi * e #)	
Tamper	Standard (contatto SW1 SW2), richiede la programmazione.	
Grado di protezione	IP65	
Conforme a:	EN 55022:2010 / EN 55024:2010 / CEI 60529/IP65	

* I led sono disponibili per eventuali segnalazioni di stato tramite circuiti esterni (ad esempio: stato della porta chiusa/aperta)

Montaggio/smontaggio:

Rimuovere la scatola esterna e la tastiera dalla sua base, utilizzando la fascetta in silicone presente sulla parte superiore. Quando si riposiziona il frontale sulla sua base, premere con forza per assicurarsi che la guarnizione in silicone aderisca completamente alla scatola posteriore.

Grado di protezione IP65

Per mantenere le specifiche di impermeabilità IP65, è necessario applicare del silicone sui fili (all'ingresso della scatola). In tal modo, la tastiera sarà sigillata ermeticamente.

MODALITÀ OPERATIVA

Di default, il LED giallo è spento e solo la retroilluminazione blu è accesa. Quando si preme un pulsante, il LED giallo si accende (impulso). Una volta inserito un codice valido, il LED giallo si accende per il tempo di rilascio del relè (o per 1 s se il codice è bistabile).

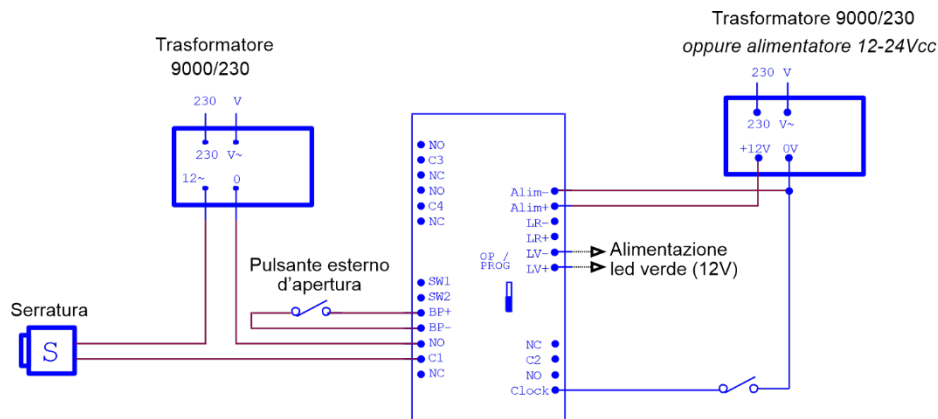
IMPORTANTE

Uno stesso codice non può essere utilizzato per più varchi. Quando si inserisce un codice di accesso bistabile, il relè specificato si attiva e tale rimane finché non viene inserito lo stesso codice o un altro codice bistabile.

BUZZER

La tastiera emette un tono tutte le volte che viene premuto un tasto. Se il codice composto è errato (monostabile o bistabile), la tastiera genera un segnale acustico lungo.

SCHEMA ELETTRICO



Nota. I morsetti SW1-SW2 servono per il collegamento di un tamper esterno (non a corredo). La programmazione è descritta di seguito. La sezione relativa ai contatti C3-C4 è disponibile per applicazioni future.

PROGRAMMAZIONE

Per accedere alla programmazione occorre conoscere il codice master (**default 0000**). Se non è noto il codice Master, occorre spostare il ponticello presente nel retro della pulsantiera dalla posizione **OP** (Operativo) a **MAST** (master) Quando l'utente inserisce il codice master, la tastiera entra in modalità di programmazione fino a quando l'utente non esce da questa modalità o non viene compiuta nessuna azione per 30 secondi.

BUZZER

Due brevi segnali acustici vengono generati quando la tastiera passa alla modalità di programmazione (ponticello o codice master) e quando la programmazione è stata acquisita.
Quando si preme un pulsante, viene generato un breve segnale acustico.
Quando una sequenza di programmazione non è corretta, vengono generati quattro brevi segnali acustici.

ORGANIZZAZIONE DELLA MEMORIA

Slot	Descrizione
00	Codice master (da 3 a 8 numeri)
31	Tempo di rilascio relè 1 (00 = bistabile, da 01 a 99 s)
32	Tempo di rilascio relè 2 (00 = bistabile, da 01 a 99 s)
35	Cancellare un codice di accesso
101 - 200	Codici di accesso (da 3 a 8 numeri)

PROFILO CLOCK

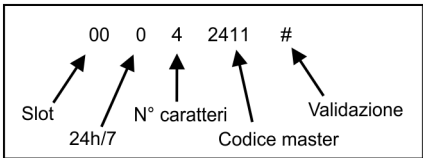
L'ingresso **CLK** viene utilizzato per gestire i profili orari dei codici. Per attivare/disattivare questo ingresso è necessario un dispositivo aggiuntivo (ad esempio un semplice pulsante aperto/chiuso bistabile).
Ad esempio, il codice di accesso "1234" funziona 24 ore su 24 e 7 giorni su 7, mentre il codice "4321" funziona solo nel periodo diurno. Ciò significa che è necessario un modulo clock esterno. I codici di accesso possono funzionare con diversi profili orari.

0	24h/7
1	Attivo quando l'ingresso di clock è attivato
2	Attivo quando l'ingresso di clock non è attivato

SEQUENZE DI PROGRAMMAZIONE

Modifica del codice master

Esiste un solo codice master per ogni tastiera. Di default, è 0000. Non vi è alcuna possibilità di rimuoverlo, ma solo di modificarlo impostandone uno nuovo.



Le prime due cifre indicano lo slot. 00 designa il codice master.

La terza cifra può essere:

- 0 => il codice è permanente
- 1 => il codice ha accesso solo quando l'ingresso di clock è attivato (contatto pulito chiuso)
- 2 => il codice ha accesso solo quando l'ingresso di clock non è attivato (contatto pulito aperto)

La quarta cifra imposta il numero di caratteri. I caratteri successivi sono il codice master.
 # è necessario per convalidare la sequenza. Se è corretta, il LED giallo lampeggia due volte e il buzzer emette due segnali acustici.
 Nota. In pratica, un codice master deve essere permanente, ma si vuole evitare di dover gestire due diverse sequenze di programmazione per i codici master e utente.

Aggiungere/modificare un codice utente

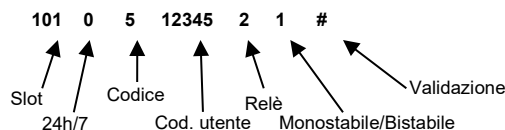
Esistono due metodi per aggiungere/modificare un codice utente: uno breve e uno lungo.

Il metodo breve è studiato per il relè 1 e la modalità monostabile.

Il metodo lungo consente di scegliere il relè e la modalità bistabile.

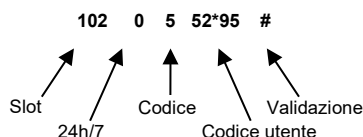
È possibile impostare fino a 100 codici utente sulle tastiere. Il primo slot è 101, l'ultimo 200.

Sequenza normale/lunga:



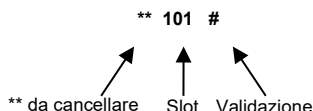
Si noti che, quando viene inserita una sequenza valida, il vecchio codice di accesso viene sostituito da quello nuovo.

Sequenza breve:



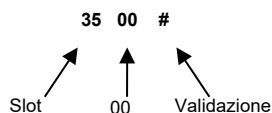
In questo caso, il codice viene automaticamente impostato per il relè 1 e la modalità monostabile.

Cancellare un codice di accesso



Viene cancellato solo questo slot. Se lo stesso codice di accesso è presente in più slot (relè diversi), tutti gli slot devono essere rimossi.

Cancellare tutti i codici di accesso



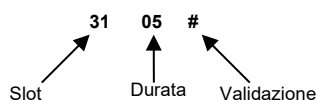
Tutti i codici di accesso vengono cancellati. Il codice master e il tempo di rilascio relè non vengono modificati.

Tempo di rilascio relè

Il relè può funzionare in modalità monostabile (modalità normale: relè attivato per x secondi) o bistabile (relè attivato fino all'inserimento di un secondo codice bistabile valido).

Per ogni codice di accesso, è possibile impostare la modalità monostabile o bistabile. Immettere la durata 00 per scegliere la modalità bistabile.

Slot	Relè
31	Relè 1
32	Relè 2



Impostare il tamper (non a corredo)

Deve essere impostata la posizione iniziale.

Accendere la tastiera e fissarla alla parete, quindi entrare in modalità di programmazione.

Premere 38 01 #. La tastiera emette due segnali acustici. È possibile uscire dalla modalità di programmazione.

DIRETTIVA 2012/19/UE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO del 4 luglio 2012 sui rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE).



Il simbolo del cassonetto barrato riportato sull'apparecchiatura o sulla sua confezione indica che il prodotto alla fine della propria vita utile deve essere raccolto separatamente dagli altri rifiuti. L'utente dovrà, pertanto, conferire l'apparecchiatura giunta a fine vita agli idonei centri comunali di raccolta differenziata dei rifiuti elettrotecnici ed elettronici. In alternativa alla gestione autonoma è possibile consegnare l'apparecchiatura che si desidera smaltire al rivenditore, al momento dell'acquisto di una nuova apparecchiatura di tipo equivalente. Presso i rivenditori di prodotti elettronici con superficie di vendita di almeno 400 m² è inoltre possibile consegnare gratuitamente, senza obbligo di acquisto, i prodotti elettronici da smaltire con dimensione massima inferiore a 25 cm. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchiatura dismessa al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il reimpiego e/o riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura.

DS1087-001

URMET S.p.A.
10154 TORINO (ITALY)
VIA BOLOGNA 188/C
Telef. +39 011.24.00.000 (RIC.AUT.)

urmet



Assistenza tecnica e Servizio Clienti
TEL. 0112339810
<http://www.urmet.com>
e-mail: info@urmet.com
Made in France

OVERVIEW

The keypad can work in monostable (pulse) or bistable (each time a valid code is entered, the state of the output change active / not active / active / etc.). Access code can contain from 3 to 8 characters. Kpad has blue backlit push buttons. Three leds are present. Green, red and yellow. The yellow one is managed by the keypad. The two others leds are powered by extra inputs.

SPECIFICATIONS		
Power supply / consumption	12 to 24 Vdc / 250 mA	12 to 24 Vac / 3VA
Operating temperature	-20°C to + 60°C	
Output	2 relays (8A and 1 A)	
Mounting	Surface mounting	
Door release time	01 to 99 sec / 00 (bistable)	
Back light	Blue leds	
Yellow led	Activated by the keypad	
Green led	Activated by an input (2 terminals : - and + 12/24 Volts)	
Red led	Activated by an input (2 terminals : - and + 12/24 Volts)	
Buzzer	Activated by the keypad	
RTE input (request to exit)	Relay 1 (terminals BP+/BP-)	
Clock input	1	
Number of access codes	100	
Group of access code	3 (permanent / active when clock input is activated / active when the clock input is not active)	
Number of digit	3 to 8 (include * and #)	
Tamper	Standard (contact SW1 SW2), requires programming.	
Degree of protection	IP65	
Complies with:	EN 55022:2010 /EN 55024:2010/ IEC 60529/IP65	

* **The LEDs are available for any status signals via external circuits (for example: door closed/open status)**

Mounting/Dismounting

Remove first the external box and then remove the keypad from its base by using the silicone strap on the top. When you place the keypad back on its base, press it firmly to make sure that the silicone joint completely sticks to the back box.

Degree of protection IP65

In order to keep the IP 65 waterproof specifications, make sure to put silicone on the wires (at the box entry). So it will be hermetically sealed.

OPERATING MODE

By default, the yellow led is off, only the blue back light is on. When a push button is pressed, the yellow led turns on (pulse). Once a valid code is entered, the yellow led turns on for the relay release time (or 1 sec when the code is bistable)

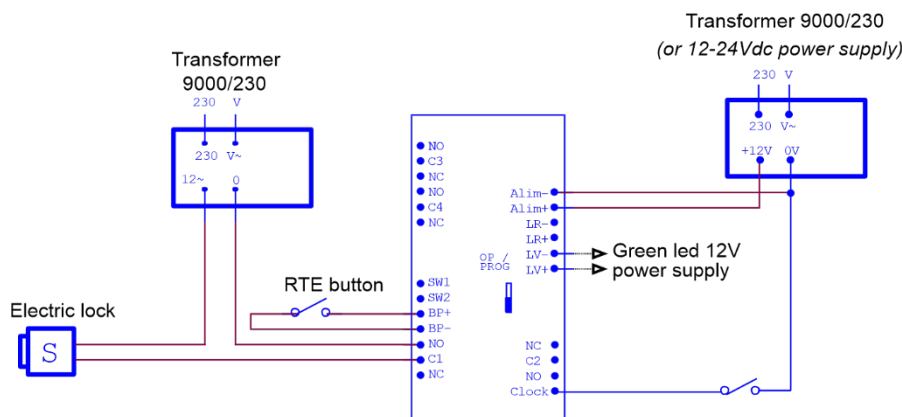
IMPORTANT

A same code cannot be used for several relays. When entering a bistable access code, the specified relay is activated and stays activated until the same or another bistable code is entered.

BUZZER

A short beep is generated when a button is pressed. A long beep is generated when a wrong code is entered (monostable or bistable).

WIRING DIAGRAM



Note: Terminals SW1-SW2 are used to connect an external tamper (not supplied). Programming is described below.
C3-C4 contact section is available for future applications.

PROGRAMMING

Two ways authorise the access to the programming mode. A master code is useful to setup the keypad without any tool. If the master code has been lost, a jump on the back of the keypad can be moved from **OP** (operating mode) to **MAST** (master mode).

When a user enters the master code, the keypad goes into programming mode until the user leaves this mode or until no action has been made for 30 seconds.

BUZZER

Two short beeps are generated when the keypad goes to programming mode (jump or master code). A short beep is generated when a push button is pressed. Two short beeps are generated when a programming sequence is correct. Four short beeps are generated when a programming sequence is not correct.

MEMORY ORGANISATION

Slot	Description
00	Master code (3 to 8 terms)
31	Relay 1 release time (00 = bistable, 01 to 99 sec)
32	Relay 2 release time (00 = bistable, 01 to 99 sec)
35	Delete an access code
101 to 200	Access codes (3 to 8 terms)

CLOCK PROFILE

The CLK input is used to manage time profiles for codes. An extra device is necessary to activate / inactivate this input (e.g. a simple bistable open/close button).

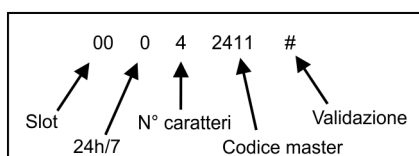
Example, the access code '1234' works 24h/7 and the code '4321' works only on day period. This means an external clock module is required. The access codes can work with different time profiles.

0	24h/7
1	Active when the clock input is activated
2	Active when the clock input is not activated

PROGRAMMING SEQUENCES

Changing the master code

There is only one master code per keypad. By default, it's setup to 0000. There isn't any possibility to remove it, only to change it by setting up a new one.



The first two characters indicate the slot. 00 means master code.

The third digit could be:

- 0 => the code is permanent
- 1 => the code has access only when the clock input is activated (closed dry contact)
- 2 => the code has access only when the clock input isn't activated (opened dry contact)

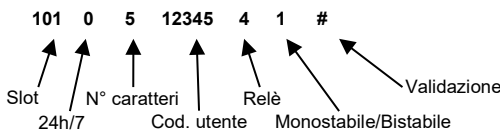
The fourth digit setup the number of characters. The next characters are the master code.

is needed to valid the sequence. If it is correct, the yellow led will blink twice and the buzzer will generate two beeps.
 Note. Basically, a master code has to be permanent but we don't want to manage two different programming sequences for master and user codes.

Add / change a user code

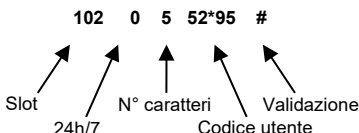
There are two ways to add/change a user code: The short one and the long one.
 The short one is designed for the relay 1 and monostable mode.
 The long one authorises to choose the relay and to choose the bi stable mode.
 Up to 100 user codes can be setup in the keypads. The first slot is 101, the last one 200.

Normal / long sequence:



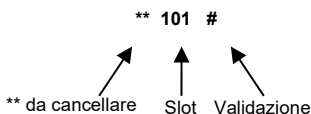
Note, when a valid sequence is entered, the old access code is replaced by the new one.

Short sequence:



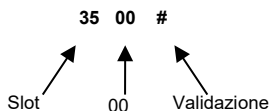
In this case, the code is automatically setup for the relay 1 and monostable mode.

Delete an access code



Only this slot is deleted. If the same access code exists in several slots (different relays), all slots have to be removed.

Delete all access code

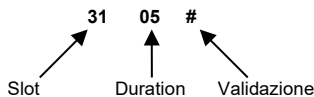


All access code are deleted. The master code and the relay release time are not modified.

Relay release time

The relay can work on monostable mode (normal mode : relay activated for x sec) or bistable mode (relay activated until a second valid bi stable code is entered). For each access code, we can setup monostable or bistable. Enter the duration 00 to choose the bistable mode.

Slot	Relay
31	Relay 1
32	Relay 2



Setup the tamper (not supplied)

The initial position has to be setup. Power the Kpad and fix it to the wall then enter in programming mode.
 Press 38 01 #. The keypad beeps twice. You can leave the programming mode.

DIRECTIVE 2012/19/EU OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL of 4 July 2012 on waste electrical and electronic equipment (WEEE). The symbol of the crossed-out wheeled bin on the product or on its packaging indicates that this product must not be disposed of with your other household waste. Instead, it is your responsibility to dispose of your waste equipment by handing it over to a designated collection point for the recycling of waste electrical and electronic equipment. The separate collection and recycling of your waste equipment at the time of disposal will help to conserve natural resources and ensure that it is recycled in a manner that protects human health and the environment. For more information about where you can drop off your waste equipment for recycling, please contact your local city office, your household waste disposal service or the shop where you purchased the product.

