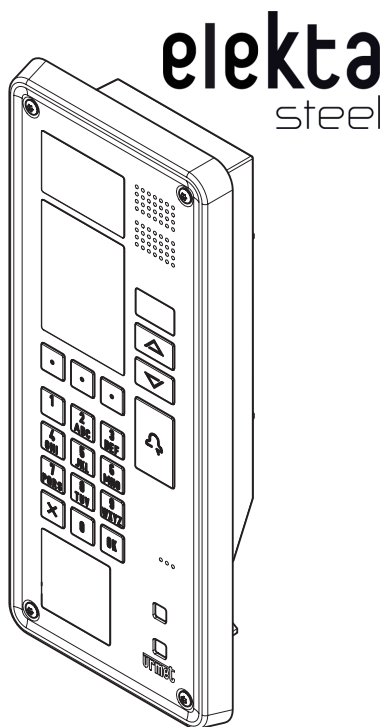


**MODULO DI CHIAMATA ELEKTA STEEL IP CON MIFARE PLUS
ELEKTA STEEL IP CALL MODULE WITH MIFARE PLUS
MODULE D'APPEL ELEKTA STEEL IP AVEC MIFARE PLUS
MÓDULO DE LLAMADA ELEKTA STEEL IP CON MIFARE PLUS
IP RUFMODUL ELEKTA STEEL MIT MIFARE PLUS
OPROEPMODULE ELEKTA STEEL IP MET MIFARE PLUS**

Sch./Ref. 1060/23



elekta
steel

**LIBRETTO UTENTE
USER MANUAL
NOTICE UTILISATEUR
MANUAL DE USUARIO
BENUTZERHANDBUCH
HANDLEIDING**

ITALIANO

INDICE

1	DESCRIZIONE DEL MODULO DI CHIAMATA	3
2	CHIAMATA TRAMITE CODICE NUMERICO O LOGICO	3
3	CHIAMATA TRAMITE NOME	6
4	CHIAMATA TRAMITE CODICE TOPOLOGICO.....	7
5	CHIAMATA TRAMITE CODICE SELEZIONE BLOCCHI	7
6	CHIAMATA A CENTRALINO	8
7	APERTURA DELLA PORTA TRAMITE CODICE APRIPORTA.....	9
8	APERTURA DELLA PORTA TRAMITE CHIAVE DI PROSSIMITÀ	10
9	CHIAVE DI PROSSIMITÀ CON CODICE APRIPORTA.....	11
10	APERTURA PORTA POSTINO	12
11	AUTOINSERZIONE	13
12	USO DEL MODULO DI CHIAMATA: CODICI SPECIALI	13
13	MANUTENZIONE	13

ENGLISH	14
----------------------	----

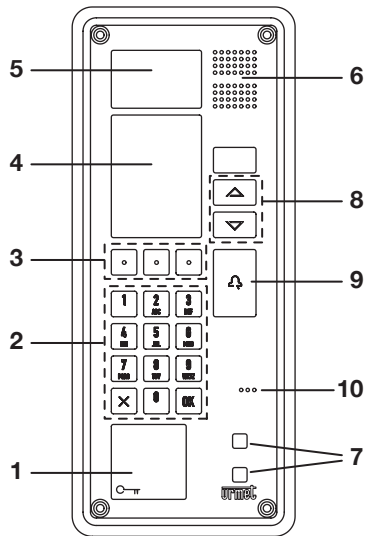
FRANÇAIS	26
-----------------------	----

ESPAÑOL	38
----------------------	----

DEUTSCH	50
----------------------	----

NEDERLANDS	62
-------------------------	----

1 DESCRIZIONE DEL MODULO DI CHIAMATA



- 1 - Lettore chiavi di prossimità
- 2 - Tastiera
- 3 - Tasti contestuali che si configurano dinamicamente: l'icona sopra il tasto identifica la funzione disponibile
- 4 - Display a colori 320 x 240 pixel
- 5 - Telecamera con illuminazione a led
- 6 - Altoparlante
- 7 - Sensore IR di presenza
- 8 - Tasti di scorrimento
- 9 - Tasto di chiamata
- 10 - Microfono

2 CHIAMATA TRAMITE CODICE NUMERICO O LOGICO

L'immagine a fianco mostra l'aspetto della schermata di partenza del modulo di chiamata.

- La voce "PER CENTRALINO PREMERE  " può non essere presente a seconda della configurazione dell'impianto.
- Per l'icona  vedere capitolo 7.
- L'icona  visualizza la schermata successiva.



Digitare il codice sulla tastiera alfanumerica. Appare la schermata mostrata a lato. Premere il tasto  per effettuare la chiamata. Il tasto C permette di cancellare eventuali errori di digitazione.	
Durante la chiamata sul display appare la conferma di inoltro mostrata a lato.	
Se il posto interno attiva la comunicazione, il modulo di chiamata entra in modalità di conversazione e sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato.	
Quando il posto interno apre la porta (ingresso pedonale), sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato.  <i>All'apertura del passo carraio non viene mostrato alcun messaggio.</i>	

Quando il posto interno interrompe la modalità conversazione, sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato.	urmet CHIAMATA TERMINATA C
Se il codice inserito è errato appare per 2 secondi una schermata con un messaggio di errore.	urmet UTENTE NON TROVATO C
Se il posto interno è impegnato in un'altra conversazione, dopo il messaggio di inoltro chiamata sul display appare il messaggio mostrato a lato.	urmet OCCUPATO C
Quando il posto interno rifiuta la chiamata, sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato.	urmet CHIAMATA RIFIUTATA C

Se entro il tempo di attesa sgancio impostato da sistema il posto interno non risponde, sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato.



3 CHIAMATA TRAMITE NOME

L'immagine a fianco mostra l'aspetto della schermata di partenza del modulo di chiamata.

 La voce "PER CENTRALINO PREMERE  " può non essere presente a seconda della configurazione dell'impianto.

 Per l'icona  vedere capitolo 7.



Selezionare con i tasti   il nome e premere il tasto  per effettuare la chiamata.

È possibile velocizzare la ricerca con la tastiera. Dopo aver inserito i primi caratteri del nome, selezionarlo coi tasti   dall'elenco e premere il tasto  per effettuare la chiamata.

Il tasto **C** permette di cancellare eventuali errori di digitazione.

 Tenendo premuto per più di 1s il tasto freccia  o il tasto freccia , l'elenco dei nomi scorre più velocemente.



 Le gestioni della conversazione e della condizione di occupato sono uguali a quelle della chiamata tramite codice, a cui si rimanda per i dettagli.

4 CHIAMATA TRAMITE CODICE TOPOLOGICO

L'immagine a fianco mostra l'aspetto della schermata di partenza del modulo di chiamata.  La voce "PER CENTRALINO PREMERE  " può non essere presente a seconda della configurazione dell'impianto.  Per l'icona  vedere capitolo 7.  L'icona <table data-bbox="178 359 234 406"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> visualizza la schermata successiva.							 PER SCORRERE I NOMI, PREMERE:  PER CENTRALINO PREMERE:  PER COD. ASSISTITO PREMERE: <table data-bbox="1020 351 1049 383"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> <table data-bbox="926 399 953 430"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>										
																	
																	
																	
																	
																	
																	
Inserire il codice topologico dell'appartamento che si vuole chiamare usando la tastiera alfanumerica, quindi premere il tasto  per effettuare la chiamata. In alternativa seguire il passo sotto.	INSERIRE CODICE E PREMERE  PER COD. ASSISTITO PREMERE:  																
Dalla schermata precedente premere il tasto  per inserire il codice topologico dell'appartamento che si vuole chiamare editando i campi "Edificio", "Scala", "Piano", "Appartamento" usando la tastiera alfanumerica, quindi premere il tasto  per effettuare la chiamata.	INSERIRE EDIFICIO, SCALA, PIANO E COD. APPARTAMENTO, QUINDI PREMERE  EDIFICIO SCALA PIANO APT 																

 Le gestioni della conversazione e della condizione di occupato sono uguali a quelle della chiamata tramite codice, a cui si rimanda per i dettagli.

5 CHIAMATA TRAMITE CODICE SELEZIONE BLOCCHI

L'immagine a fianco mostra l'aspetto della schermata di partenza del modulo di chiamata principale se l'impianto è opportunamente configurato.  La voce "PER CENTRALINO PREMERE  " può non essere presente a seconda della configurazione dell'impianto.	 PER LA SELEZIONE DEL BLOCCO PREMERE:  PER CENTRALINO PREMERE:  
--	---

Selezionare con i tasti **↓↑** il blocco dove è presente l'utente da chiamare e quindi premere il tasto **OK**.

È possibile velocizzare la ricerca con la tastiera. Dopo aver inserito i primi caratteri del nome del blocco, selezionarlo coi tasti **↓↑** dall'elenco e quindi premere il tasto **OK**.

Il tasto **C** permette di cancellare eventuali errori di digitazione.

 Tenendo premuto per più di 1s il tasto freccia **↓** o il tasto freccia **↑**, l'elenco dei blocchi scorre più velocemente.

SELEZIONARE IL BLOCCO E PREMERE OK

Blocco 1

Blocco 2

C

OK

Inserire il codice numerico dell'utente da chiamare, quindi premere il tasto



Blocco 1

INSERIRE IL NUMERO
POI PREMERE



C

L'immagine a fianco mostra l'aspetto della schermata di partenza del modulo di chiamata secondario.

Inserire il codice numerico dell'utente da chiamare, quindi premere il tasto

 La voce "PER CENTRALINO PREMERE  " può non essere presente a seconda della configurazione dell'impianto.

urmet

INSERIRE IL
NUMERO
POI PREMERE:



PER CENTRALINO
PREMERE:



 Le gestioni della conversazione e della condizione di occupato sono uguali a quelle della chiamata tramite codice, a cui si rimanda per i dettagli.

6 CHIAMATA A CENTRALINO

L'immagine a fianco mostra l'aspetto della schermata di partenza del modulo di chiamata.

Premere una volta il tasto  per essere messi in contatto con l'operatore (se l'impianto è stato opportunamente configurato).

urmet

PER SCORRERE I
NOMI,
PREMERE:



PER CENTRALINO
PREMERE:



PER COD. ASSISTITO
PREMERE:



 Le gestioni della conversazione e della condizione di occupato sono uguali a quelle della chiamata tramite codice, a cui si rimanda per i dettagli.

7 APERTURA DELLA PORTA TRAMITE CODICE APRIPORTA

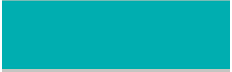
L'immagine a fianco mostra l'aspetto della schermata di partenza del modulo di chiamata. Premere una volta il tasto .  La voce "PER CENTRALINO PREMERE  " può non essere presente a seconda della configurazione dell'impianto.	 PER SCORRERE I NOMI, PREMERE:  PER CENTRALINO PREMERE:  PER COD. ASSISTITO PREMERE:   
Digitare il codice apriporta e confermare con il tasto OK o il tasto . Se durante la digitazione si commette un errore è possibile cancellare la cifra a sinistra del cursore con il tasto C del menù contestuale. Il tasto X (presente sulla tastiera) permette di tornare alla schermata di partenza.	 INSERIRE CODICE APRIPORTA E PREMERE OK  
Se il codice inserito è errato appare per 5 secondi una schermata con messaggio di errore.	 ACCESSO RIFIUTATO
Se il codice inserito è corretto appare una videata dove viene richiesto di premere il tasto 1 per aprire la porta pedonale o il tasto 2 per aprire il cancello carraio (solo se entrambe le porte sono state abilitate, altrimenti sarà immediatamente presentato il messaggio seguente).	PREGO SELEZIONARE 1 - PORTA 2 - PASSO CARRAIO  

Una volta premuto il tasto 1 o 2 viene visualizzato il messaggio ENTRARE.	  
--	--

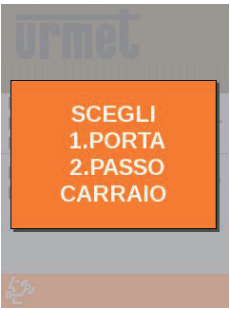
8 APERTURA DELLA PORTA TRAMITE CHIAVE DI PROSSIMITÀ

Per aprire la porta con la chiave di prossimità, passare la chiave vicino al lettore del modulo di chiamata. Se la chiave non è valida appare per 5s la schermata mostrata a lato.  <i>L'operazione può essere effettuata anche se è in corso una conversazione con posto interno.</i>	 
Se la chiave è valida, appare una videata dove viene richiesto di premere il tasto 1 per aprire la porta pedonale o il tasto 2 per aprire il cancello carraio (solo se entrambe le porte sono state configurate abilitate, altrimenti sarà immediatamente presentato il messaggio seguente).	  
Una volta premuto il tasto 1 o 2 viene visualizzato il messaggio ENTRARE PREGO.	 

9 CHIAVE DI PROSSIMITÀ CON CODICE APRIPORTA

Se l'impianto è stato opportunamente programmato la schermata di partenza è quella a fianco (senza l'icona chiave in basso a destra).  La voce "PER CENTRALINO PREMERE  " può non essere presente a seconda della configurazione dell'impianto.	 PER SCORRERE I NOMI, PREMERE:  PER CENTRALINO PREMERE:  PER COD. ASSISTITO PREMERE:  
Per aprire la porta passare la chiave di prossimità vicino al lettore del modulo di chiamata. Viene chiesto di inserire un codice apriporta valido.  L'operazione può essere effettuata anche se è in corso una conversazione con posto interno.	 INSERIRE CODICE APRIPORTA E PREMERE OK  
Digitare il codice apriporta e confermare con il tasto OK o il tasto  . Se durante la digitazione si commette un errore è possibile cancellare la cifra a sinistra del cursore con il tasto C del menù contestuale. Il tasto X (presente sulla tastiera) permette di tornare alla schermata di partenza.	 INSERIRE CODICE APRIPORTA E PREMERE OK  
Se la chiave o il codice apriporta non sono validi, appare per 5s la schermata mostrata a lato.	 ACCESSO RIFIUTATO

Se la chiave e il codice apriporta sono validi, appare una videata dove viene richiesto di premere il tasto **1** per aprire la porta pedonale o il tasto **2** per aprire il cancello carraio (solo se entrambe le porte sono state abilitate, altrimenti sarà immediatamente presentato il messaggio seguente).



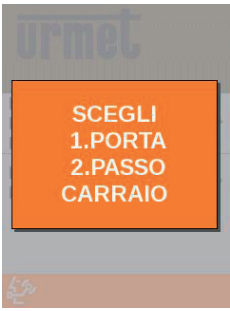
Una volta premuto il tasto **1** o **2** viene visualizzato il messaggio ENTRARE PREGO.



10 APERTURA PORTA POSTINO

Premere una volta il tasto **T** (funzione “TRADE”) per aprire la porta pedonale o il passo carraio. Il tasto appare solo durante le fasce orarie abilitate (vedere manuale di sistema).



Compare una videata dove viene richiesto di premere il tasto 1 per aprire la porta pedonale o il tasto 2 per aprire il cancello carraio (solo se entrambe le porte sono state abilitate, altrimenti sarà immediatamente presentato il messaggio seguente).	
Una volta premuto il tasto 1 o 2 viene visualizzato il messaggio ENTRARE PREGO.	

11 AUTOINSERZIONE

Dal posto interno o centralino è possibile attivare la telecamera della postazione esterna (se l'impianto è stato opportunamente configurato). La modalità autoinserzione è descritta in dettaglio sul manuale tecnico Ipercom (capitolo relativo alla configurazione d'impianto).

Con la semplice autoinserzione non vengono accesi i led della telecamera. Se dal posto interno si preme il tasto fonia per iniziare una conversazione audio/video si accendono anche i led della telecamera. In entrambe le modalità è possibile aprire entrambe le porte.

12 USO DEL MODULO DI CHIAMATA: CODICI SPECIALI

Premere in sequenza (velocemente) i tasti X e 0 (presenti sulla tastiera). Appare una schermata dove è richiesto di inserire il codice speciale per l'attivazione del relè attuatore se opportunamente configurato nell'impianto.	
--	--

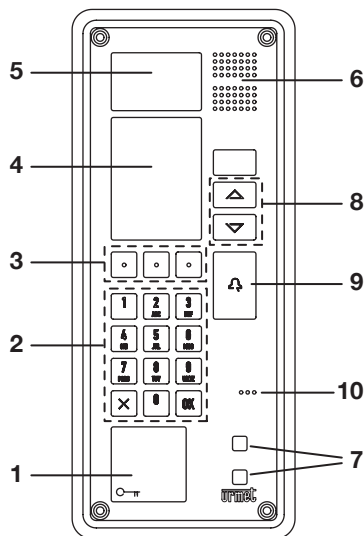
13 MANUTENZIONE

Pulire il display e la protezione della telecamera con un panno leggermente umido. Non usare prodotti abrasivi, solventi o soluzioni saponose.

CONTENTS

1	CALL MODULE DESCRIPTION	15
2	CALL WITH THE NUMERICAL OR LOGICAL CODE	15
3	CALL BY NAME	18
4	CALL USING THE TOPOLOGICAL CODE	19
5	CALL USING THE BLOCK SELECTION CODE	19
6	CALL TO SWITCHBOARD	20
7	OPENING THE DOOR USING A DOOR CODE	21
8	OPENING THE DOOR USING A PROXIMITY KEY	22
9	PROXIMITY KEY WITH DOOR CODE	23
10	LETTER CARRIER DOOR OPENER	24
11	AUTO-ON	25
12	HOW TO USE THE CALL MODULE SPECIAL CODES	25
13	MAINTENANCE	25

1 CALL MODULE DESCRIPTION



- 1 - Proximity key reader
- 2 - Keypads
- 3 - Short-cut keys can be dynamically configured: the icon above the key identifies the function available
- 4 - Colour display, 320 x 240 pixel
- 5 - Camera with LED lighting
- 6 - Speaker
- 7 - IR presence sensor
- 8 - Scroll buttons 
- 9 - Call button 
- 10 - Microphone

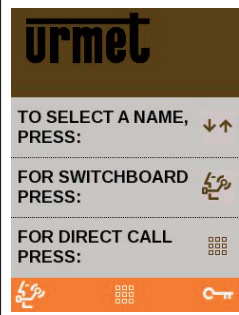
2 CALL WITH THE NUMERICAL OR LOGICAL CODE

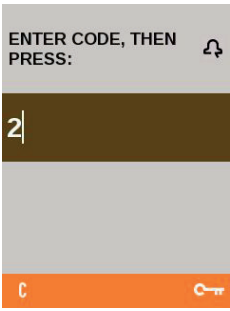
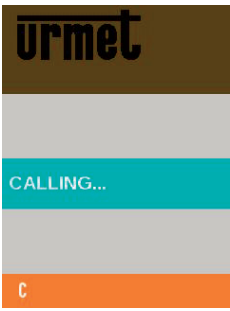
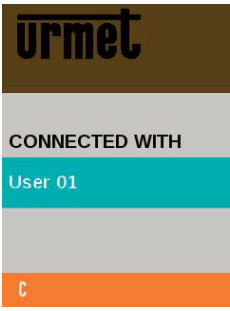
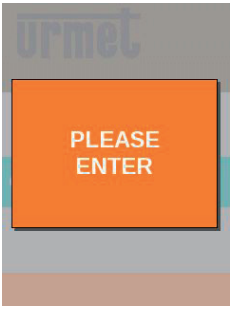
The home page of the call module is shown here by the side.

 The option “FOR SWITCHBOARD PRESS  ” may not be present, depending on the system configuration.

 For  icon see chapter 7.

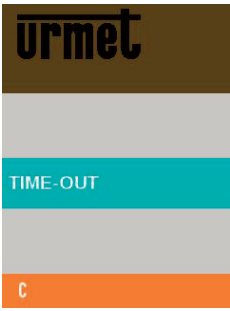
 The icon  shows the next screen.



Enter the code on the alphanumeric keypad. The page shown by the side will appear. Press the button  to make a call. Press C to delete mistakes made while keying in.	
During the call, the confirmation of call forwarding shown by the side will appear on the display.	
If the communication is activated on the apartment unit, the call module will enter conversation mode and the message shown by the side will appear on the display.	
The warning message shown by the side will appear when the conversation is stopped by the apartment unit.  <i>When the garage gate is opened, no message appears.</i>	

The warning message shown by the side will appear when the conversation is stopped by the apartment unit.	  
A page containing an error message will appear for 2 seconds if an incorrect code is entered.	  
If the apartment station is busy in another conversation, the message shown by the side will appear on the display.	  
The warning message shown by the side will appear when the apartment unit refuses the call.	  

If our apartment station does not respond within the timeout set by the system, the warning message shown by the side will appear on the display.

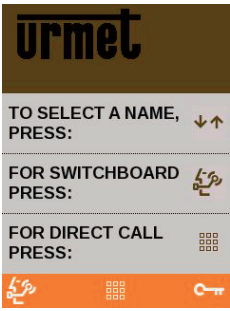


3 CALL BY NAME

The home page of the call module is shown here by the side.

 The voice "FOR SWITCHBOARD PRESS  " may not be present, depending on the system configuration.

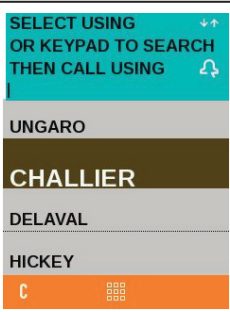
 For  icon see chapter 7.



Use the keys to select   the name and press the  key to make a call. The keypad can be used to make the search faster. Enter the initials of the name, select the name from the displayed list using the   buttons and press the  button to make the call.

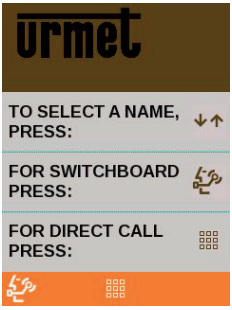
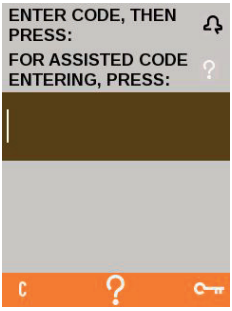
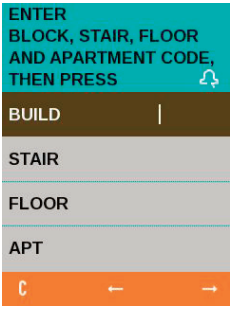
Press **C** to delete any mistakes made while keying in.

 Press the  arrow key or the  arrow key for more than 1s to speed up the scrolling of the list of names.



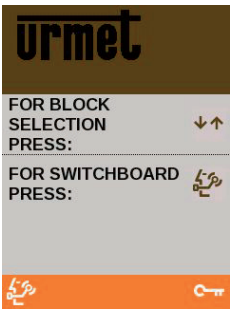
 Conversations and busy conditions are managed in the same way as in calls by means of codes. Refer to the respective section for more information.

4 CALL USING THE TOPOLOGICAL CODE

The home page of the call module is shown here by the side.  The option “FOR SWITCHBOARD PRESS  ” may not be present, depending on the system configuration.  For  icon see chapter 7.  The icon  shows the next screen.	 TO SELECT A NAME, PRESS:  FOR SWITCHBOARD PRESS:  FOR DIRECT CALL PRESS: 
Enter the topological code of the apartment station to be called, using the alphanumerical keypad, then press the  key to make the call. As an alternative, follow the instructions below.	 ENTER CODE, THEN PRESS:  FOR ASSISTED CODE ENTERING, PRESS: 
Press the  key to insert the topological code of the apartment station to be called, editing the “Build”, “Stair”, “Floor”, “Apt” fields using the alphanumerical keypad, then press the  key to make the call.	 ENTER BLOCK, STAIR, FLOOR AND APARTMENT CODE, THEN PRESS  BUILD STAIR FLOOR APT

 Conversations and busy conditions are managed in the same way as in calls by means of codes. Refer to the respective section for more information.

5 CALL USING THE BLOCK SELECTION CODE

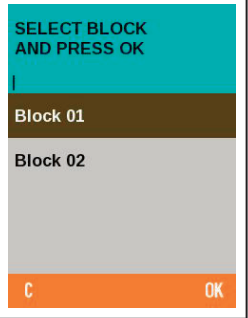
If the system was configured with this option, the home page call module is shown here by the side.  The option “FOR SWITCHBOARD PRESS  ” may not be present, depending on the system configuration.	 FOR BLOCK SELECTION PRESS:  FOR SWITCHBOARD PRESS: 
--	--

Use the keys **↓↑** to select the block where the user to be called is present and then press the **OK** key.

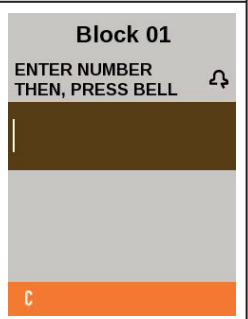
The keypad can be used to make the search faster. After inserting the first letters of the block name, use the **↓↑** keys to select it from the list and then press the **OK** key.

The **C** key makes it possible to cancel any mistakes made while keying in.

 Press the **↑** arrow key or the **↓** arrow key for more than 1s to speed up the scrolling of the list of blocks.



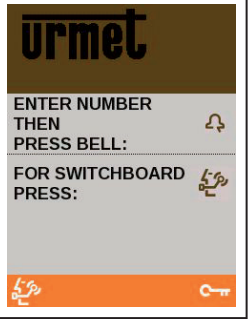
Insert the numerical code of the user to be called, then press the  key.



The home page of the secondary call module is shown here by the side.

Insert the numerical code of the user to be called, then press the  key.

 The option "FOR SWITCHBOARD PRESS  " may not be present, depending on the system configuration.

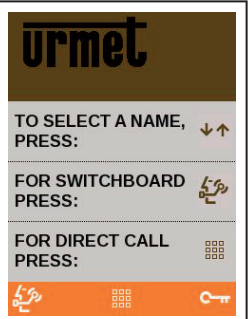


 Conversations and busy conditions are managed in the same way as in calls by means of codes. Refer to the respective section for more information.

6 CALL TO SWITCHBOARD

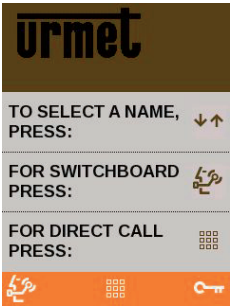
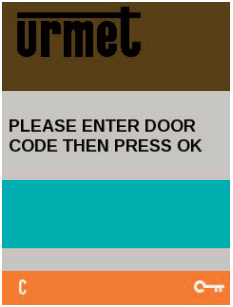
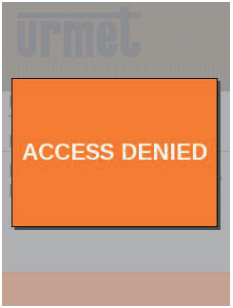
The home page of the call module is shown here by the side.

Press the  once to contact the operator (if the system was configured with this option).

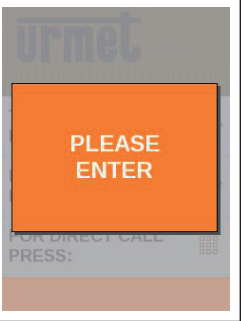


 Conversations and busy conditions are managed in the same way as in calls by means of codes. Refer to the respective section for more information.

7 OPENING THE DOOR USING A DOOR CODE

The home page of the call module is shown here by the side. Press the  button once.  The option “FOR SWITCHBOARD PRESS  ” may not be present, depending on the system configuration.	 The screenshot shows the urmet home screen with a dark brown header. Below the header, there are three main sections: 'TO SELECT A NAME, PRESS:' with a right arrow icon, 'FOR SWITCHBOARD PRESS:' with a switchboard icon, and 'FOR DIRECT CALL PRESS:' with a keypad icon. At the bottom, there is a red bar with a switchboard icon, a keypad icon, and a call button icon.
Enter the door opener code and press OK or the  key to confirm. Press C on the short-cut menu to cancel the digit to the left of the cursor if you make a mistake. Press the X button (on the keypad) to go back to the home page.	 The screenshot shows the urmet code entry screen. It has a dark brown header with the urmet logo. Below the header, it says 'PLEASE ENTER DOOR CODE THEN PRESS OK'. There is a large teal rectangular area for entering the code. At the bottom, there is a red bar with a 'C' button on the left and a call button icon on the right.
A page containing an error message will appear for 5 seconds if an incorrect code is entered.	 The screenshot shows the urmet access denied screen. It has a dark brown header with the urmet logo. Below the header, there is a large orange rectangular area with the text 'ACCESS DENIED' in white. At the bottom, there is a red bar with a switchboard icon, a keypad icon, and a call button icon.
If the code entered is correct, a screen will appear to request that the user press key 1 to open the pedestrian door or key 2 to open the garage gate (if both doors were enabled, otherwise the following message will be immediately presented).	 The screenshot shows the urmet selection screen. It has a dark brown header with the urmet logo. Below the header, there is a large orange rectangular area with the text 'PLEASE SELECT 1.DOOR 2.GATE' in white. At the bottom, there is a red bar with a switchboard icon, a keypad icon, and a call button icon.

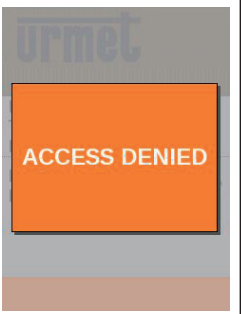
Once the **1** or **2** key has been pressed, the message PLEASE ENTER appears.



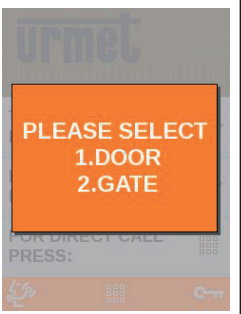
8 OPENING THE DOOR USING A PROXIMITY KEY

Pass the proximity key near the reader on the call module to open the door. The message shown here by the side will appear for 5 seconds if the key is not valid.

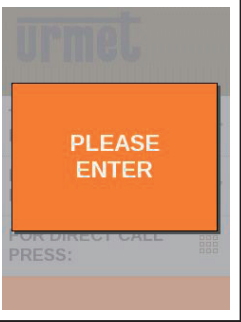
 *This operation may be carried out also during a conversation with an apartment station.*



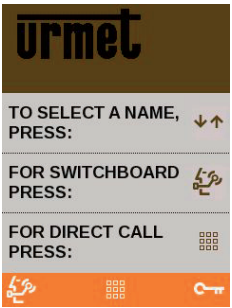
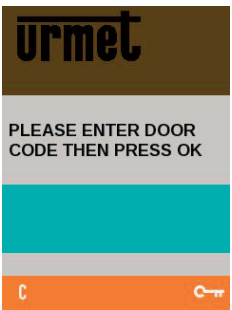
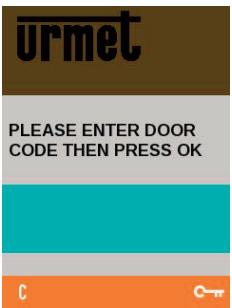
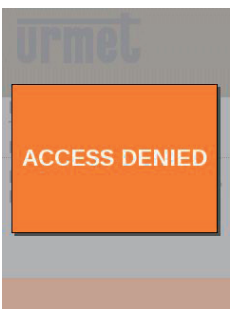
If the key is valid, a screen will appear to request that the user press key **1** to open the pedestrian door or key **2** to open the garage gate (if both doors were enabled, otherwise the following message will be immediately presented).



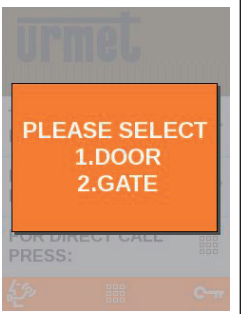
Once the **1** or **2** key has been pressed, the message PLEASE ENTER appears.



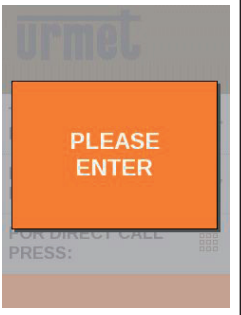
9 PROXIMITY KEY WITH DOOR CODE

If the system has been suitable programmed, the home page is shown here by the side without the key icon on the bottom right.  The option “FOR SWITCHBOARD PRESS  ” may not be present, depending on the system configuration.	 The screenshot shows the urmet home page. It has a dark header with the 'urmet' logo. Below the logo, there are three menu items: 'TO SELECT A NAME, PRESS:' with up/down arrows, 'FOR SWITCHBOARD PRESS:' with a key icon, and 'FOR DIRECT CALL PRESS:' with a keypad icon. At the bottom, there is a teal bar with a key icon on the left and a key icon on the right.
Pass the proximity key near the reader on the call module to open the door. A valid door code must be entered.  This operation may be carried out also during a conversation with an apartment station.	 The screenshot shows the urmet interface with the text 'PLEASE ENTER DOOR CODE THEN PRESS OK'. Below the text is a large teal rectangular area. At the bottom, there is a teal bar with a 'C' icon on the left and a key icon on the right.
Enter the door opener code and press the OK key or the  key to confirm. Press C on the short-cut menu to cancel the digit to the left of the cursor if you make a mistake. Press the X (on the keypad) button to go back to the home page.	 The screenshot shows the urmet interface with the text 'PLEASE ENTER DOOR CODE THEN PRESS OK'. Below the text is a large teal rectangular area. At the bottom, there is a teal bar with a 'C' icon on the left and a key icon on the right.
The message shown here by the side will appear for 5 seconds if the key or the door code is not valid.	 The screenshot shows the urmet interface with a large orange rectangular area in the center containing the text 'ACCESS DENIED' in white. The background is a light gray with the 'urmet' logo in the top left corner.

If the key and the door code are valid, a screen will appear to request that the user press key **1** to open the pedestrian door or key **2** to open the garage gate (if both doors were enabled, otherwise the following message will be immediately presented).

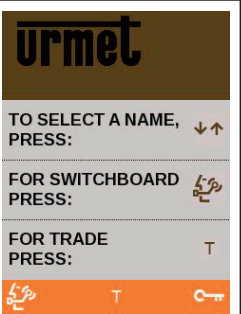


Once the **1** or **2** key has been pressed, the message PLEASE ENTER appears.

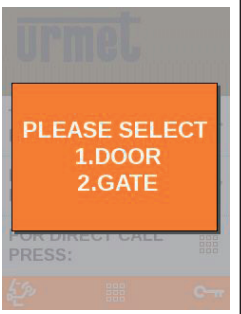


10 LETTER CARRIER DOOR OPENER

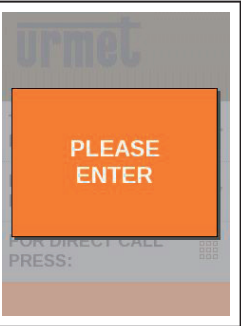
Press the **T** key once (“TRADE” function) to open the pedestrian door or the garage gate. The button will appear only for the time during which the postman function is enabled (see the system manual).



If the key used is valid, a screen will appear to request that the user press key **1** to open the pedestrian door or key **2** to open the garage gate (if both doors were enabled, otherwise the following message will be immediately presented).



Once the **1** or **2** key has been pressed, the message PLEASE ENTER appears.



11 AUTO-ON

From the apartment station or the switchboard it is possible to activate the door unit camera (if the system has been suitably configured). The auto-on mode is described in detail in the Ipercom technical manual (chapter on system configuration).

With simple auto-on, the camera LEDs are not turned on. The LEDs light up when the button to start an audio-video conversation is pressed on the apartment station: It is possible to open both doors in both modes.

12 HOW TO USE THE CALL MODULE SPECIAL CODES

Press the keys **X** and **0** (on the keypad) quickly in sequence. A screen will appear requesting that the special code be entered for the activation of the actuator relay if appropriately configured in the system.



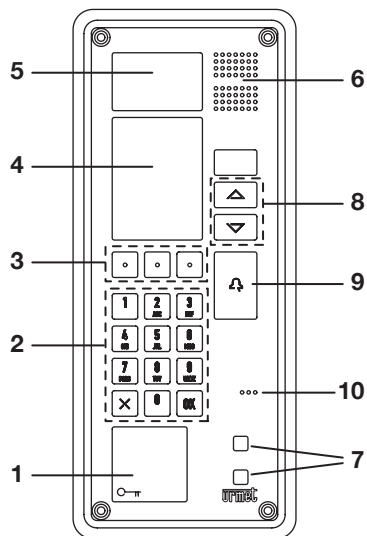
13 MAINTENANCE

Clean the display and the protection over the camera with a slightly damp cloth.
Do not use abrasive products, solvents or soapy solutions.

SOMMAIRE

1	DESCRIPTION DU MODULE D'APPEL	27
2	APPEL PAR CODE NUMÉRIQUE OU LOGIQUE	27
3	APPEL PAR NOM	30
4	APPEL PAR CODE TOPOLOGIQUE	31
5	APPEL PAR CODE SÉLECTION DE BLOCS	31
6	APPEL VERS LE STANDARD	32
7	OUVERTURE DE LA PORTE PAR CODE OUVRE-PORTE	33
8	OUVERTURE DE LA PORTE PAR CLÉ DE PROXIMITÉ	34
9	CLÉ DE PROXIMITÉ AVEC CODE OUVRE-PORTE	35
10	OUVERTURE DE PORTE POUR FACTEUR.....	36
11	AUTO-INSERTION	37
12	UTILISATION DU MODULE D'APPEL : CODES SPÉCIAUX.....	37
13	MAINTENANCE.....	37

1 DESCRIPTION DU MODULE D'APPEL



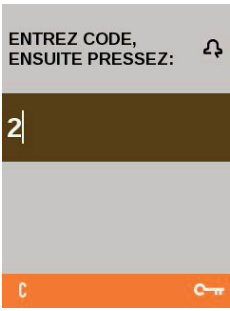
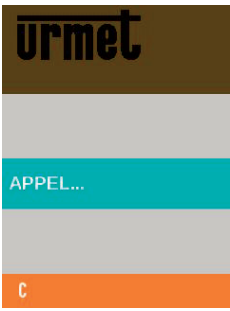
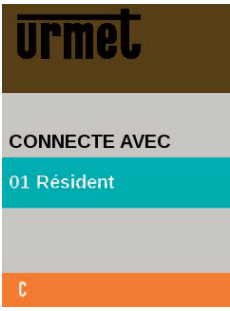
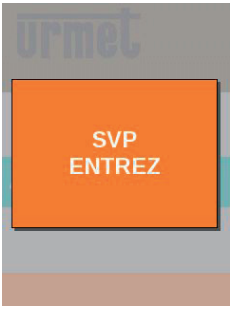
- 1 - Lecteur pour clés de proximité ;
- 2 - Clavier ;
- 3 - Touches contextuelles à configuration dynamique : l'icône au-dessus de la touche identifie la fonction disponible ;
- 4 - Afficheur couleurs 320 x 240 pixels ;
- 5 - Caméra avec éclairage DEL ;
- 6 - Haut-parleur ;
- 7 - Capteur IR de présence
- 8 - Touches de défilement ;
- 9 - Touche d'appel ;
- 10 - Microphone .

2 APPEL PAR CODE NUMÉRIQUE OU LOGIQUE

L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel.

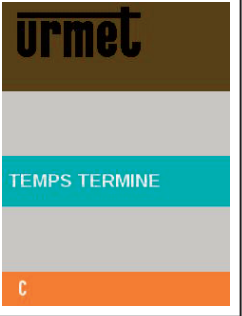
- La répertoire « POUR CONCIERGE PRESSEZ » pourrait ne pas être présente en fonction de la configuration de l'installation.
- Pour l'icône , se reporter au chapitre 7.
- L'icône affiche l'écran suivant.



Saisir le code sur le clavier alphanumérique. L'écran ci-contre s'affiche. Appuyer sur la touche  pour effectuer l'appel. La touche C permet d'effacer les fautes de frappe éventuelles.	
Pendant l'appel, la confirmation d'envoi ci-contre s'affiche à l'écran.	
Si le poste interne active la communication, le module d'appel se met en mode conversation et le message d'avertissement ci-contre s'affiche à l'écran.	
Lorsque le poste interne ouvre la porte (accès piétons), le message d'avertissement ci-contre s'affiche à l'écran.  <i>Aucun message n'est affiché lors de l'ouverture du passage pour véhicules.</i>	

Lorsque le poste interne interrompt le mode conversation, le message d'avertissement ci-contre s'affiche à l'écran.	urmet APPEL TERMINE C
Si le code saisi est incorrect, un écran avec un message d'erreur s'affiche pendant 2 secondes.	urmet UTILISATEUR NON TROUVE C
Si le poste interne est occupé dans une autre conversation, après le message d'envoi d'appel, le message ci-contre s'affiche à l'écran.	urmet OCCUPE C
Lorsque le poste interne refuse l'appel, le message d'avertissement ci-contre s'affiche à l'écran.	urmet APPEL REFUSE C

Si le poste interne ne répond pas avant le temps d'attente décrochage configuré par le système, le message d'avertissement ci-contre s'affiche à l'écran.



3 APPEL PAR NOM

L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel.

-  La répertoire « **POUR CONCIERGE PRESSEZ**  » pourrait ne pas être présente en fonction de la configuration de l'installation.
-  Pour l'icône  , se reporter au chapitre 7.



Sélectionner le nom à l'aide des touches   , puis appuyer sur la touche  pour effectuer l'appel.
Il est possible d'accélérer la recherche à l'aide du clavier. Après avoir saisi les premiers caractères du nom, le sélectionner dans la liste à l'aide des touches   , puis appuyer sur la touche  pour effectuer l'appel.

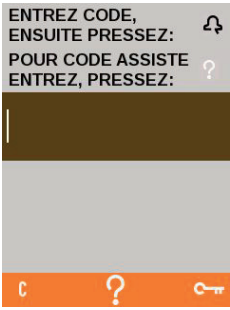
La touche **C** permet d'effacer les fautes de frappe éventuelles.

-  En maintenant la touche flèche  ou  enfoncée pendant plus de 1 seconde, la liste des noms défile plus rapidement.



-  La gestion de la conversation et de la condition de ligne occupée est la même que celle de l'appel par code, auquel il est conseillé de se reporter pour plus d'informations.

4 APPEL PAR CODE TOPOLOGIQUE

L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel.  La répertoire « POUR CONCIERGE PRESSEZ  » pourrait ne pas être présente en fonction de la configuration de l'installation.  Pour l'icône  , se reporter au chapitre 7.  L'icône  fait afficher l'écran suivant.	
Saisir le code topologique de l'appartement qu'on souhaite appeler à l'aide du clavier alphanumérique, puis appuyer sur la touche  pour effectuer l'appel. En alternative, suivre la procédure suivante.	
De l'écran précédent, appuyer sur la touche ? pour saisir le code topologique de l'appartement qu'on souhaite appeler en modifiant les champs « Building », « Escalier », « Étage » ou « Apt » à l'aide du clavier alphanumérique, puis appuyer sur la touche  pour effectuer l'appel.	

 La gestion de la conversation et de la condition de ligne occupée est la même que celle de l'appel par code, auquel il est conseillé de se reporter pour plus d'informations.

5 APPEL PAR CODE SÉLECTION DE BLOCS

L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel principal, si l'installation a été dûment configurée.  La répertoire « POUR CONCIERGE PRESSEZ  » pourrait ne pas être présente en fonction de la configuration de l'installation.	
--	--

À l'aide des touches **↓** **↑** , sélectionner le bloc où se trouve l'utilisateur à appeler, puis appuyer sur la touche **OK**.

Il est possible d'accélérer la recherche à l'aide du clavier : après avoir saisi les premiers caractères du nom du bloc, le sélectionner dans la liste à l'aide des touches **↓** **↑** , puis appuyer sur **OK**.

La touche **C** permet d'effacer les fautes de frappe éventuelles.

 En maintenant la touche flèche **↓** ou **↑** enfoncée pendant plus de 1 seconde, la liste des blocs défile plus rapidement.

SELECTIONNEZ BLOC
ENSUITE PRESSEZ OK

Bloc 01

Bloc 02

C

OK

Saisir le code numérique de l'utilisateur à appeler, puis appuyer sur la touche



Bloc 01

ENTREZ NUMERO
ENSUITE PRESSEZ



C

L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel.

Saisir le code numérique de l'utilisateur à appeler, puis appuyer sur la touche



 La répertoire « POUR CONCIERGE PRESSEZ  » pourrait ne pas être présente en fonction de la configuration de l'installation.

urmet

ENTREZ NUMERO
ENSUITE,
PRESSEZ:



POUR CONCIERGE
PRESSEZ:



 La gestion de la conversation et de la condition de ligne occupée est la même que celle de l'appel par code, auquel il est conseillé de se reporter pour plus d'informations.

6 APPEL VERS LE STANDARD

L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel.

Appuyer une fois sur la touche  pour être mis en contact avec l'opérateur (si l'installation a été dûment configurée).

urmet

APPEL
APARTEMENT,
EN UTILISANT: 

POUR CONCIERGE
PRESSEZ: 

POUR APPEL DIRECT
PRESSEZ: 

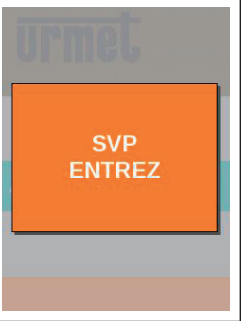


 La gestion de la conversation et de la condition de ligne occupée est la même que celle de l'appel par code, auquel il est conseillé de se reporter pour plus d'informations.

7 OUVERTURE DE LA PORTE PAR CODE OUVRE-PORTE

L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel. Appuyer une fois sur la touche .  La répertoire « POUR CONCIERGE PRESSEZ  » pourrait ne pas être présente en fonction de la configuration de l'installation.	 APPEL APPARTEMENT, EN UTILISANT:  POUR CONCIERGE PRESSEZ:  POUR APPEL DIRECT PRESSEZ:    
Saisir le code ouvre-porte et confirmer à l'aide de la touche OK ou de la touche . En cas d'erreur de saisie, il est possible d'effacer le chiffre à gauche du curseur à l'aide de la touche C du menu contextuel. La touche X (présente sur le clavier) permet de revenir à l'écran de départ.	 SVP ENTREZ CODE PORTE ENSUITE PRESSEZ OK  
Si le code saisi est incorrect, un écran avec un message d'erreur s'affiche pendant 5 secondes.	 ACCES REFUSE
Si le code saisi est correct, une page écran s'affiche en demandant d'appuyer sur la touche 1 pour ouvrir l'accès piétons ou sur la touche 2 pour ouvrir l'accès véhicules (uniquement si les deux accès ont été habilités ; dans le cas contraire, le message suivant s'affiche immédiatement).	 SVP SELECTIONNEZ 1.PORTE 2.PORTAIL  

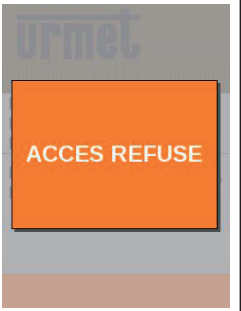
Après avoir appuyé sur la touche **1** ou **2**, le message « SVP ENTREZ » s’affiche à l’écran.



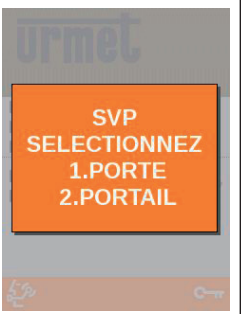
8 OUVERTURE DE LA PORTE PAR CLÉ DE PROXIMITÉ

Pour ouvrir la porte à l’aide de la clé de proximité, passer la clé près du lecteur du module d’appel.
Si la clé n’est pas valide, l’écran ci-contre s’affiche pendant 5 secondes.

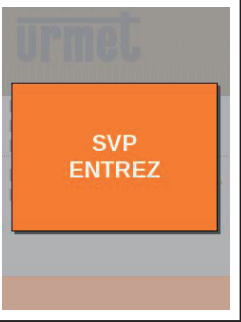
 Cette opération peut également être effectuée lorsqu’une conversation est en cours avec un poste interne.



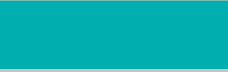
Si la clé saisie est valide, une page écran s’affiche en demandant d’appuyer sur la touche **1** pour ouvrir l’accès piétons ou sur la touche **2** pour ouvrir l’accès véhicules (uniquement si les deux accès ont été habilités ; dans le cas contraire, le message suivant s’affiche immédiatement).



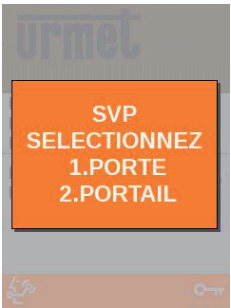
Après avoir appuyé sur la touche **1** ou **2**, le message « SVP ENTREZ » s’affiche à l’écran.



9 CLÉ DE PROXIMITÉ AVEC CODE OUVRE-PORTE

Si l'installation a été dûment programmée, l'écran de départ est celle ci-contre (sans l'icône de la clé en bas à droite).  La répertoire « <i>POUR CONCIERGE PRESSEZ </i> » pourrait ne pas être présente en fonction de la configuration de l'installation.	 APPEL APPARTEMENT, EN UTILISANT:  POUR CONCIERGE PRESSEZ:  POUR APPEL DIRECT PRESSEZ:  
Pour ouvrir la porte, passer la clé de proximité près du lecteur du module d'appel. Le système demande de saisir un code ouvre-porte valide.  Cette opération peut également être effectuée lorsqu'une conversation est en cours avec un poste interne.	 SVP ENTREZ CODE PORTE ENSUITE PRESSEZ OK  
Saisir le code ouvre-porte et confirmer à l'aide de la touche OK ou de la touche . En cas d'erreur de saisie, il est possible d'effacer le chiffre à gauche du curseur à l'aide de la touche C du menu contextuel. La touche X (présente sur le clavier) permet de revenir à l'écran de départ.	 SVP ENTREZ CODE PORTE ENSUITE PRESSEZ OK  
Si la clé ou le code ouvre-porte ne sont pas valide, l'écran ci-contre s'affiche pendant 5 secondes.	 ACCES REFUSE

Si la clé et le code ouvre-porte saisis sont valides, une page écran s'affiche en demandant d'appuyer sur la touche **1** pour ouvrir l'accès piétons ou sur la touche **2** pour ouvrir l'accès véhicules (uniquement si les deux accès ont été habilités ; dans le cas contraire, le message suivant s'affiche immédiatement).



Après avoir appuyé sur la touche **1** ou **2**, le message « SVP ENTREZ » s'affiche à l'écran.

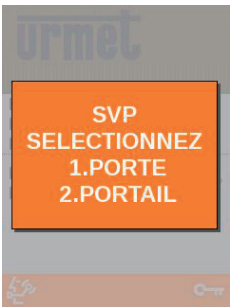


10 OUVERTURE DE PORTE POUR FACTEUR

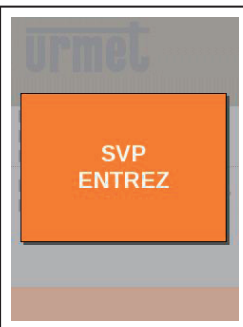
Appuyer une fois sur la touche **T** (fonction « COMMERCE ») pour ouvrir l'accès piétons ou l'accès véhicules. La touche ne s'affiche que pendant les tranches horaires habilitées (se reporter au manuel de système).



Une page écran s'affiche en demandant d'appuyer sur la touche **1** pour ouvrir l'accès piétons ou sur la touche **2** pour ouvrir l'accès véhicules (uniquement si les deux accès ont été habilités ; dans le cas contraire, le message suivant s'affiche immédiatement).



Après avoir appuyé sur la touche **1** ou **2**, le message « SVP ENTREZ » s’affiche à l’écran.



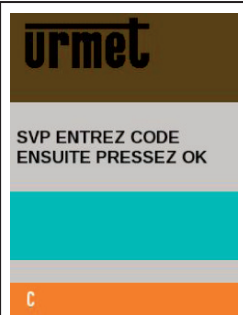
11 AUTO-INSERTION

À partir du poste interne ou du standard, il est possible d’activer la caméra du poste interne (si l’installation a été dûment configurée). Le mode auto-insertion est décrit dans le détail sur le manuel technique Ipercom (chapitre sur la configuration de l’installation).

En mode auto-insertion, les DEL de la caméra ne s’allument pas. En appuyant depuis le poste interne sur la touche de phonie pour entamer une conversation audio/vidéo, les DEL de la caméra s’allument. Dans les deux modes il est possible d’ouvrir les deux accès.

12 UTILISATION DU MODULE D’APPEL : CODES SPÉCIAUX

Appuyer en séquence (rapidement) les touches **X** et **0** (présentes sur le clavier). Un écran s’affiche en demandant de saisir le code spécial pour l’activation du relais de l’actionneur si celui-ci est dûment configuré dans l’installation.



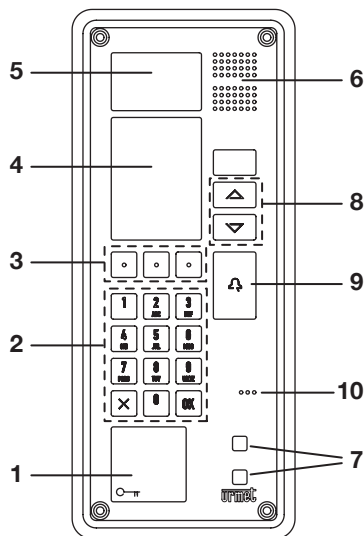
13 MAINTENANCE

Nettoyer l’afficheur et la protection de la caméra à l’aide d’un chiffon légèrement imbibé. Ne pas utiliser de produits abrasifs, de solvants ou de solutions savonneuses.

ÍNDICE

1	DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO DE LLAMADA	39
2	LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO NUMÉRICO O LÓGICO	39
3	LLAMADA MEDIANTE NOMBRE	42
4	LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO TOPOLÓGICO	43
5	LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO DE SELECCIÓN DE BLOQUES	43
6	LLAMADA A LA CENTRALITA	44
7	APERTURA DE LA PUERTA MEDIANTE CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA	45
8	APERTURA DE LA PUERTA MEDIANTE LLAVE DE PROXIMIDAD	46
9	LLAVE DE PROXIMIDAD CON CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA	47
10	APERTURA DE LA PUERTA PARA EL CARTERO	48
11	AUTOACTIVACIÓN	49
12	USO DEL MÓDULO DE LLAMADA CÓDIGOS ESPECIALES	49
13	MANTENIMIENTO	49

1 DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO DE LLAMADA



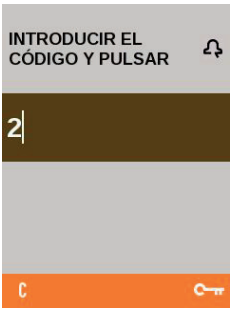
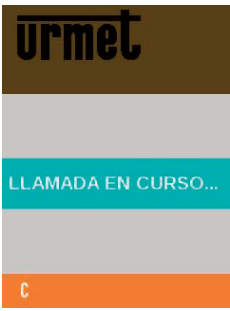
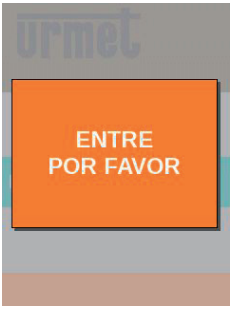
- 1 - Lector de llaves de proximidad;
- 2 - Teclado;
- 3 - Botones contextuales que se configuran dinámicamente: el icono que está arriba del botón identifica la función disponible;
- 4 - Pantalla color 320 x 240 pixeles;
- 5 - Cámara con iluminación de led;
- 6 - Altavoz;
- 7 - Sensor IR de presencia;
- 8 - Botones de desplazamiento ;
- 9 - Botón de llamada ;
- 10 - Micrófono.

2 LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO NUMÉRICO O LÓGICO

La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada.

-  Es posible que la opción “PARA LA CENTRALITA PULSAR  ” no esté presente, según la configuración del sistema.
-  Consultar en el capítulo 7 la información sobre el icono  .
-  El icono  muestra la pantalla siguiente.



Escribir el código con el teclado alfanumérico. Aparece la pantalla que se muestra a la derecha. Pulsar el botón  para hacer la llamada. El botón C permite cancelar posibles errores de introducción.	
Durante la llamada, en la pantalla aparece la confirmación de envío que se muestra a la derecha.	
Si el aparato interior activa la comunicación, el módulo de llamada entra en el modo de conversación y en la pantalla aparece el mensaje de aviso que se muestra a la derecha.	
Cuando el aparato interior abre la puerta (entrada para peatones), en la pantalla aparece el mensaje de aviso que se muestra a la derecha.  Cuando se abre el pasaje para vehículos no aparece ningún mensaje.	

Cuando el aparato interior interrumpe el modo de conversación, en la pantalla aparece el mensaje de aviso que se muestra a la derecha.	urmet LLAMADA TERMINADA C
Si el código introducido es erróneo, durante 2 segundos aparece una pantalla con un mensaje de error.	urmet USUARIO NO ENCONTRADO C
Si el aparato interior está ocupado en otra conversación, después del mensaje de envío de la llamada en la pantalla aparece el mensaje que se muestra a la derecha.	urmet OCUPADO C
Cuando el aparato interior rechaza la llamada, en la pantalla aparece el mensaje de aviso que se muestra a la derecha.	urmet LLAMADA RECHAZADA C

Si en un lapso de espera para descolgar configurado por el sistema el aparato interior no responde, en la pantalla aparece el mensaje de aviso que se muestra a la derecha.



3 LLAMADA MEDIANTE NOMBRE

La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada.

 Es posible que la opción “PARA LA CENTRALITA PULSAR  ” no esté presente, según la configuración del sistema.

 Consultar en el capítulo 7 la información sobre el icono  .

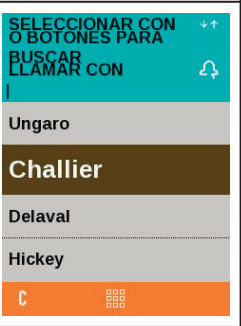


Seleccionar el nombre con los botones   y pulsar el botón  para hacer la llamada.

Es posible acelerar la búsqueda con el teclado. Después de introducir los primeros caracteres del nombre, seleccionarlo con las teclas   en la lista visualizada y pulsar la tecla  para hacer la llamada.

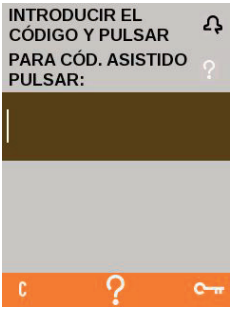
El botón **C** permite cancelar posibles errores de introducción.

 Manteniendo pulsado durante más de 1 seg. el botón flecha  o el botón flecha  , la lista de nombres se recorre más rápido.



 La gestión de la conversación y del estado de ocupado es como la de la llamada mediante código, que se aconseja consultar para ver los detalles.

4 LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO TOPOLÓGICO

La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada.  Es posible que la opción “PARA LA CENTRALITA PULSAR  ” no esté presente, según la configuración del sistema.  Consultar en el capítulo 7 la información sobre el icono  .  El icono ☐ ☐ ☐ ☐ muestra la pantalla siguiente.	
Escribir el código topológico del apartamento al que se quiere llamar usando el teclado alfanumérico y luego pulsar el botón  para hacer la llamada. En alternativa, seguir el paso indicado a continuación:	
Desde la pantalla anterior pulsar el botón  para introducir el código topológico del apartamento al que se quiere llamar, editando los campos “Edificio”, “Escalera”, “Piso”, “Apartamento” con el teclado alfanumérico, y luego pulsar el botón  para hacer la llamada.	

 La gestión de la conversación y del estado de ocupado es como la de la llamada mediante código, que se aconseja consultar para ver los detalles.

5 LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO DE SELECCIÓN DE BLOQUES

La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada principal, si el sistema se configuró como corresponde.  Es posible que la opción “PARA LA CENTRALITA PULSAR  ” no esté presente, según la configuración del sistema	
---	--

Seleccionar con los botones **↓↑** el bloque donde se encuentra el usuario a llamar y luego pulsar el botón **OK**.

Es posible acelerar la búsqueda con el teclado: después de introducir los primeros caracteres del nombre del bloque, seleccionarlo con los botones **↓↑** de la lista y luego pulsar el botón **OK**.

El botón **C** permite cancelar posibles errores de introducción.

 *Manteniendo pulsado durante más de 1 seg. el botón flecha **↓** o el botón flecha **↑**, la lista de bloques se recorre más rápido.*

SELECCIONE EL BLOQUE Y PULSE OK

Bloque 01

Bloque 02

C

OK

Introducir el código numérico del usuario a llamar y luego pulsar el botón



Bloque 01

INTRODUCIR EL
NÚMERO LUEGO
PULSAR:



C

La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada.

Introducir el código numérico del usuario a llamar y luego pulsar el botón



 *Es posible que la opción “PARA LA CENTRALITA PULSAR  ” no esté presente, según la configuración del sistema.*

urmet

INTRODUCIR EL
NÚMERO
LUEGO PULSAR:



PARA LA
CENTRALITA
PULSAR:



 *La gestión de la conversación y del estado de ocupado es como la de la llamada mediante código, que se aconseja consultar para ver los detalles*

6 LLAMADA A LA CENTRALITA

La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada.

Pulsar una vez el botón  para ponerse en contacto con el operador (si el sistema se configuró como corresponde).

urmet

PARA RECORRER
LOS NOMBRES,
PULSAR:



PARA LA
CENTRALITA
PULSAR:

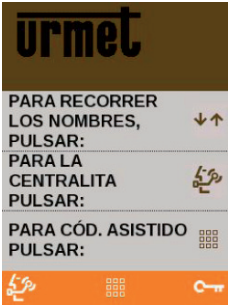
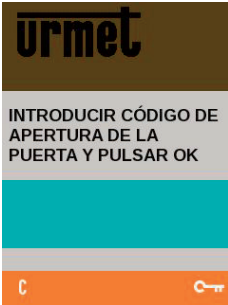
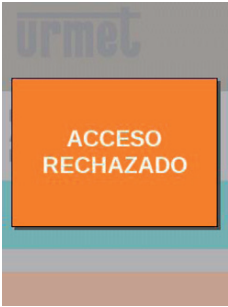
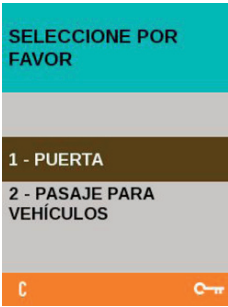


PARA CÓD. ASISTIDO
PULSAR:

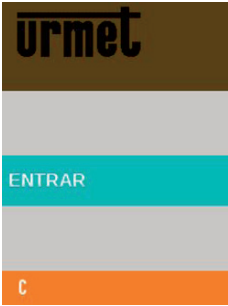


 La gestión de la conversación y del estado de ocupado es como la de la llamada mediante código, que se aconseja consultar para ver los detalles

7 APERTURA DE LA PUERTA MEDIANTE CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA

La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada. Pulsar una vez el botón .  Es posible que la opción “PARA LA CENTRALITA PULSAR ” no esté presente, según la configuración del sistema.	
Escribir el código de apertura de la puerta y aceptar con el botón OK o con el botón . Si durante la introducción se comete un error, es posible borrar la cifra a la izquierda del cursor con el botón C del menú contextual. El botón X (presente en el teclado) permite volver a la pantalla de partida.	
Si el código introducido es erróneo, durante 5 segundos aparece una pantalla con un mensaje de error.	
Si el código introducido es correcto, aparece una pantalla donde se pide que se pulse el botón 1 para abrir la puerta para peatones o el botón 2 para abrir el pasaje para vehículos (solo si las dos puertas están habilitadas; de lo contrario aparecerá inmediatamente el mensaje siguiente).	

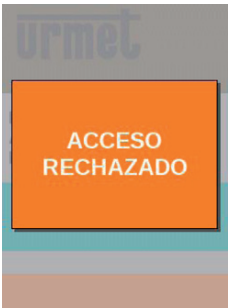
Después de pulsar el botón **1** o el **2** aparece el mensaje ENTRAR.



8 APERTURA DE LA PUERTA MEDIANTE LLAVE DE PROXIMIDAD

Para abrir la puerta con la llave de proximidad, pasar la llave cerca del lector del módulo de llamada.
Si la llave no es válida, aparece durante 5 segundos la pantalla que se muestra a la derecha.

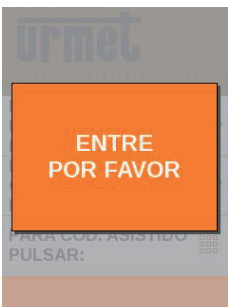
 La operación también se puede realizar durante una conversación con un aparato interior.



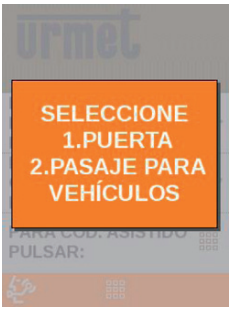
Si la llave es válida, aparece una pantalla donde se pide que se pulse el botón **1** para abrir la puerta para peatones o el botón **2** para abrir el pasaje para vehículos (solo si las dos puertas están habilitadas; de lo contrario aparecerá inmediatamente el mensaje siguiente).



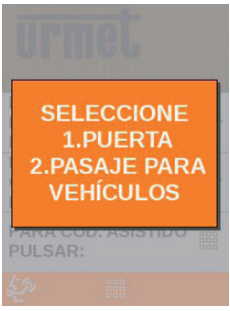
Después de pulsar el botón **1** o el **2** aparece el mensaje ENTRAR POR FAVOR.



9 LLAVE DE PROXIMIDAD CON CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA	
Si el sistema se programó debidamente, la pantalla de partida es la que se ve a la derecha (sin el icono llave en la parte inferior derecha).  Es posible que la opción “PARA LA CENTRALITA PULSAR  ” no esté presente, según la configuración del sistema.	urmet PARA RECORRER LOS NOMBRES, PULSAR:  PARA LA CENTRALITA PULSAR:  PARA Cód. ASISTIDO PULSAR:   
Para abrir la puerta, pasar la llave de proximidad cerca del lector del módulo de llamada. Se pide la introducción de un código de apertura de la puerta válido.  La operación también se puede realizar durante una conversación con un aparato interior.	urmet INTRODUCIR CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA Y PULSAR OK  
Escribir el código de apertura de la puerta y aceptar con el botón OK o con el botón  . Si durante la introducción se comete un error, es posible borrar la cifra a la izquierda del cursor con el botón C del menú contextual. El botón X (presente en el teclado) permite volver a la pantalla de partida.	urmet INTRODUCIR CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA Y PULSAR OK  
Si la llave o el código de apertura de la puerta no son válidos, aparece durante 5 segundos la pantalla que se muestra a la derecha.	urmet ACCESO RECHAZADO

Si la llave y el código de apertura de la puerta son válidos, aparece una pantalla donde se pide que se pulse el botón 1 para abrir la puerta para peatones o el botón 2 para abrir el pasaje para vehículos (solo si las dos puertas están habilitadas; de lo contrario aparecerá inmediatamente el mensaje siguiente).	
Después de pulsar el botón 1 o el 2 aparece el mensaje ENTRAR POR FAVOR.	

10 APERTURA DE LA PUERTA PARA EL CARTERO

Pulsar una vez el botón T (función “TRADE”) para abrir la puerta para peatones o el pasaje para vehículos. El botón solo aparece durante las franjas horarias activadas (ver el manual del sistema).	
Aparece una pantalla donde se pide que se pulse el botón 1 para abrir la puerta para peatones o el botón 2 para abrir el pasaje para vehículos (solo si las dos puertas están habilitadas; de lo contrario aparecerá inmediatamente el mensaje siguiente).	

Después de pulsar el botón 1 o el 2 aparece el mensaje ENTRAR POR FAVOR.	
---	---

11 AUTOACTIVACIÓN

Desde el aparato interior o la centralita es posible activar la cámara del microaltavoz (si el sistema se configuró como corresponde). El modo de autoactivación se describe detalladamente en el manual técnico Ipercom (capítulo correspondiente a la configuración del sistema).

Con la autoactivación sola no se encienden los leds de la cámara. Si desde el aparato interior se pulsa la tecla de sonido para comenzar una conversación audio/vídeo, también se encienden los leds de la cámara. En los dos modos es posible abrir las dos puertas.

12 USO DEL MÓDULO DE LLAMADA CÓDIGOS ESPECIALES

Pulsar en sucesión (rápidamente) los botones X y 0 (presentes en el teclado). Aparece una pantalla donde se pide que se introduzca el código especial para la activación del relé actuador, si está debidamente configurado en el sistema.	
---	---

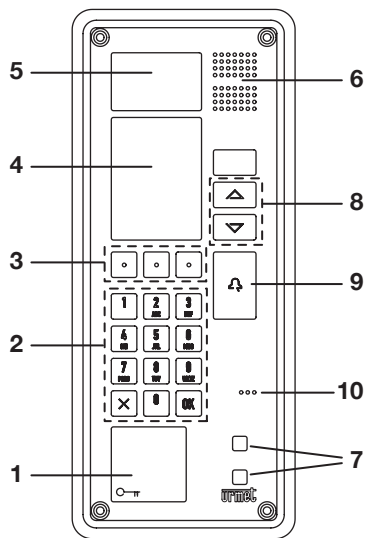
13 MANTENIMIENTO

Limpiar la pantalla y la protección de la cámara con un paño ligeramente humedecido. No utilizar productos abrasivos, disolventes ni soluciones jabonosas.

INHALTSVERZEICHNIS

1	BESCHREIBUNG DES RUFMODULS.....	51
2	ANRUF ÜBER NUMERISCHEN ODER LOGISCHEN CODE.....	51
3	ANRUF ÜBER NAMEN.....	54
4	ANRUF ÜBER TOPOLOGISCHEN CODE.....	55
5	ANRUF ÜBER CODE ZUR AUSWAHL DER BLÖCKE	55
6	ANRUF AN EINE ZENTRALE	56
7	ÖFFNEN DER TÜR MIT TÜRÖFFNERCODE	57
8	ÖFFNEN DER TÜR MIT NÄHERUNGSSCHLÜSSEL	58
9	NÄHERUNGSSCHLÜSSEL MIT TÜRÖFFNERCODE	59
10	ÖFFNEN DER TÜR FÜR POSTBOTEN.....	60
11	SELBSTEINSCHALTUNG	61
12	BEDIENUNG DES RUFMODULS: SPEZIALCODES	61
13	WARTUNG	61

1 BESCHREIBUNG DES RUFMODULS



- 1 - Lesegerät für berührungslose Schlüssel;
- 2 - Tastatur;
- 3 - Kontexttasten, die dynamisch konfiguriert werden: das Symbol über der Taste gibt die verfügbare Funktion an;
- 4 - Farb-Display 320 x 240 Pixel;
- 5 - Kamera mit LED-Beleuchtung;
- 6 - Lautsprecher;
- 7 - IR-Anwesenheitssensor;
- 8 - Scroll-Tasten ;
- 9 - Ruftasten ;
- 10 - Mikrofono

2 ANRUF ÜBER NUMERISCHEN ODER LOGISCHEN CODE

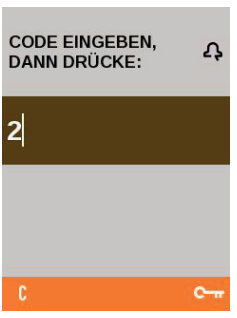
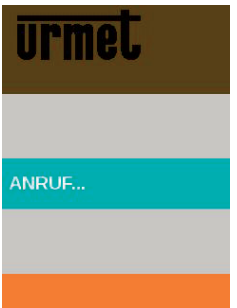
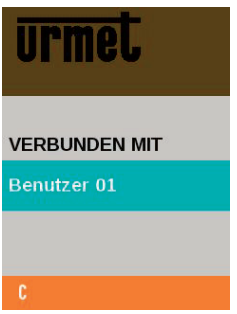
Die seitliche Abbildung zeigt das Aussehen der Startansicht des Rufmoduls.

Der Punkt “FÜR PORTIERRUF DRÜCKE ” ist je nach Anlagenkonfiguration vorhanden oder nicht.

Wegen des Symbols siehe Kapitel 7.

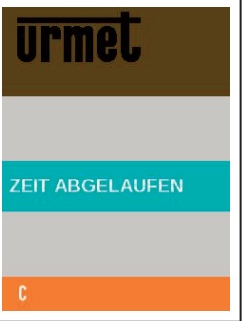
Das Symbol blendet die nächste Ansicht ein.



Den Code auf der alphanumerische Tastatur eingeben. Es erscheint die seitlich dargestellte Ansicht. Die Taste  betätigen, um den Anruf zu tätigen. Die Taste C gestattet das Löschen eventueller Eingabefehler.	
Während des Anrufs erscheint auf dem Display die seitlich dargestellte Bestätigung der Rufweiterleitung.	
Aktiviert die Innenstelle die Kommunikation, begibt sich das Rufmodul in den Gesprächsmodus und auf dem Display erscheint die seitlich abgebildete Benachrichtigung.	
Öffnet die Innenstelle die Tür (Eingangstür), erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.  Beim Öffnen der Einfahrt wird keinerlei Benachrichtigung angezeigt.	

Unterbricht die Innenstelle den Gesprächsmodus, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.	The display shows the 'ürmet' logo at the top. Below it is a grey bar, followed by a teal bar with the text 'RUF BEENDET'. Below that is another grey bar, and at the bottom is an orange bar with a small 'C' icon.
Ist der eingegebene Code falsch, erscheint 2 Sekunden lang eine Ansicht mit einer Fehlermeldung.	The display shows the 'ürmet' logo at the top. Below it is a grey bar, followed by a teal bar with the text 'BENUTZER NICHT GEFUNDEN'. Below that is another grey bar, and at the bottom is an orange bar with a small 'C' icon.
Ist die Innenstelle durch ein anderes Gespräch belegt, erscheint nach der Bestätigung der Rufweiterleitung auf dem Display die seitlich dargestellte Benachrichtigung.	The display shows the 'ürmet' logo at the top. Below it is a grey bar, followed by a teal bar with the text 'BESETZT'. Below that is another grey bar, and at the bottom is an orange bar with a small 'C' icon.
Weist die Innenstelle den Anruf ab, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.	The display shows the 'ürmet' logo at the top. Below it is a grey bar, followed by a teal bar with the text 'RUF ABGEWIESEN'. Below that is another grey bar, and at the bottom is an orange bar with a small 'C' icon.

Antwortet die Innenstelle nicht innerhalb der im System eingegebenen Wartezeit bis zum Abheben, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.

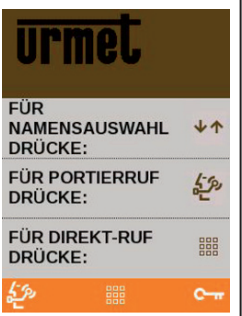


3 ANRUF ÜBER NAMEN

Die seitliche Abbildung zeigt das Aussehen der Startansicht des Rufmoduls.

Der Punkt "FÜR PORTIERRUF DRÜCKE  " ist je nach Anlagenkonfiguration vorhanden oder nicht.

Wegen des Symbols  siehe Kapitel 7.



Mit den Tasten   den Namen auswählen und die Taste  betätigen, um den Anruf zu tätigen.

Die Suche kann mit der Tastatur beschleunigt werden. Nachdem die ersten Zeichen des Namens eingegeben wurden, diesen mit den Tasten   aus der Liste auswählen und die Taste  betätigen, um den Anruf auszuführen.

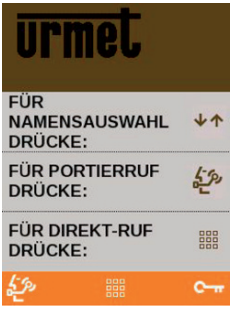
Die Taste **C** gestattet das Löschen eventueller Eingabefehler.

Wird die Pfeiltaste  oder die Pfeiltaste  länger als 1 Sekunde gedrückt gehalten, wird die Liste der Namen schneller durchlaufen.



Die Verwaltung der Gespräche und der Besetztbedingungen ist die gleiche wie die des Anrufs per Code, auf die wegen Einzelheiten verwiesen wird.

4 ANRUF ÜBER TOPOLOGISCHEN CODE

Die seitliche Abbildung zeigt das Aussehen der Startansicht des Rufmoduls.  Der Punkt “FÜR PORTIERRUF DRÜCKE  ” ist je nach Anlagenkonfiguration vorhanden oder nicht.  Wegen des Symbols  siehe Kapitel 7.  Das Symbol  blendet die nächste Ansicht ein.	
Den topologischen Code der anzurufenden Wohnung über die alphanumerische Tastatur eingeben und dann die Taste  betätigen, um den Anruf durchzuführen. Alternativ dazu den Schritt unten ausführen.	
Aus der vorangegangenen Ansicht die Taste  betätigen, um den topologischen Code der anzurufenden Wohnung einzugeben, indem die Felder “Block”, “Stiege”, “Stock” und “Apt” über die alphanumerische Tastatur eingegeben und dann die Taste  zum Tätigen des Anrufs betätigt wird.	

 Die Verwaltung der Gespräche und der Besetztbedingungen ist die gleiche wie die des Anrufs per Code, auf die wegen Einzelheiten verwiesen wird.

5 ANRUF ÜBER CODE ZUR AUSWAHL DER BLÖCKE

Die seitliche Abbildung zeigt die erscheinende Startansicht des Haupt-Rufmoduls, wenn die Anlage entsprechend konfiguriert wurde.  Der Punkt “FÜR PORTIERRUF DRÜCKE  ” ist je nach Anlagenkonfiguration vorhanden oder nicht.	
---	--

Mit den Tasten **↓** **↑** den Block auswählen, in dem sich der anzurufende Teilnehmer befindet und dann die Taste **OK** betätigen.
 Die Suche kann mit der der Tastatur beschleunigt werden: nachdem die ersten Zeichen des Blocknamens eingegeben wurden, diesen mit den Tasten **↓** **↑** aus der Liste auswählen und danach die Taste **OK** betätigen.
 Die Taste **C** gestattet das Löschen eventueller Eingabefehler.

 Wird die Pfeiltaste **↓** oder die Pfeiltaste **↑** länger als 1 Sekunde gedrückt gehalten, wird die Liste der Blöcke schneller durchlaufen.

**BLOCK AUSWÄHLEN
UND OK DRÜCKEN:**

Block 01

Block 02

C

OK

Den numerischen Code des anzurufenden Teilnehmers eingeben und dann die Taste  betätigen.

Block 01

**NUMMER EINGEBEN
UND DANN DRÜCKEN** 

C

Die seitliche Abbildung zeigt das Aussehen der Startansicht des Rufmoduls.
 Den numerischen Code des anzurufenden Teilnehmers eingeben und dann die Taste  betätigen.

 Der Punkt **“FÜR PORTIERRUF DRÜCKE  ”** ist je nach Anlagenkonfiguration vorhanden oder nicht.

urmet

**NUMMER EINGEBEN
UND DANN
DRÜCKEN:** 

**FÜR PORTIERRUF
DRÜCKE:** 





 Die Verwaltung der Gespräche und der Besetztbedingungen ist die gleiche wie die des Anrufs per Code, auf die wegen Einzelheiten verwiesen wird.

6 ANRUF AN EINE ZENTRALE

Die seitliche Abbildung zeigt das Aussehen der Startansicht des Rufmoduls.
 Einmal die Taste  betätigen, um mit dem Teilnehmer verbunden zu werden (wenn die Anlage entsprechend konfiguriert wurde).

urmet

**FÜR
NAMENSAUSWAHL** 
DRÜCKE:

**FÜR PORTIERRUF
DRÜCKE:** 

**FÜR DIREKT-RUF
DRÜCKE:** 







 Die Verwaltung der Gespräche und der Besetztbedingungen ist die gleiche wie die des Anrufs per Code, auf die wegen Einzelheiten verwiesen wird.

7 ÖFFNEN DER TÜR MIT TÜRÖFFNERCODE

Die seitliche Abbildung zeigt das Aussehen der Startansicht des Rufmoduls. Einmal die Taste  betätigen.  Der Punkt “FÜR PORTIERRUF DRÜCKE  ” ist je nach Anlagenkonfiguration vorhanden oder nicht.	
Den Türöffnercode eingeben und mit der Taste OK oder der Taste  bestätigen. Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die Zahl links vom Cursor mit der Taste C des Kontextmenüs gelöscht werden. Die Taste X (auf der Tastatur) gestattet die Rückkehr zur Startansicht.	
Ist der eingegebene Code falsch, erscheint 5 Sekunden lang eine Ansicht mit Fehlermeldung.	

Ist der eingegebene Code korrekt, erscheint eine Ansicht, in der das Betätigen der Taste 1 verlangt wird, um die Eingangstür zu öffnen, oder der Taste 2, um das Einfahrtstor zu öffnen (nur wenn beide Türen aktiviert wurden, andernfalls wird umgehend die folgende Meldung eingeblendet).	
Nach dem Betätigen der Taste 1 oder 2 wird die Meldung BITTE EINTRETEN eingeblendet.	

8 ÖFFNEN DER TÜR MIT NÄHERUNGSSCHLÜSSEL

Um die Tür mit dem Näherungsschlüssel zu öffnen, den Schlüssel am Lesegerät des Rufmoduls vorbeiführen. Ist der Schlüssel nicht gültig, erscheint 5 Sekunden lang die seitlich abgebildete Ansicht.  <i>Der Vorgang kann auch erfolgen, wenn ein Gespräch mit Innenstellen im Gang ist.</i>	
Ist der Schlüssel korrekt, erscheint eine Ansicht, in der das Betätigen der Taste 1 verlangt wird, um die Eingangstür zu öffnen, oder der Taste 2, um das Einfahrtstor zu öffnen (nur wenn beide Türen aktiviert wurden, andernfalls wird umgehend die folgende Meldung eingeblendet).	

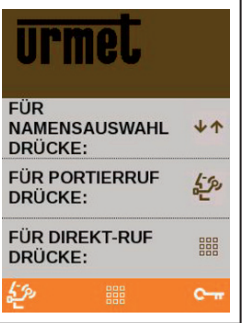
Nach dem Betätigen der Taste **1** oder **2** wird die Meldung **BITTE EINTRETEN** eingeblendet.



9 NÄHERUNGSSCHLÜSSEL MIT TÜRÖFFNERCODE

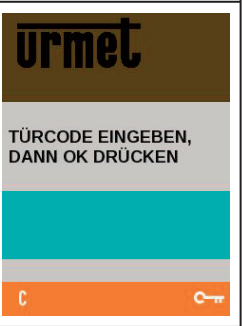
Wurde die Anlage entsprechend programmiert, ist die Startansicht die seitlich abgebildete (ohne Schlüsselsymbol unten rechts).

 Der Punkt "FÜR PORTIERRUF DRÜCKE  " ist je nach Anlagenkonfiguration vorhanden oder nicht.

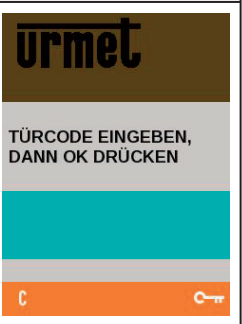


Um die Tür zu öffnen, den Näherungsschlüssel am Lesegerät des Rufmoduls vorbeiführen.
Es wird gebeten, einen gültigen Türöffnercode einzugeben.

 Der Vorgang kann auch erfolgen, wenn ein Gespräch mit Innenstellen im Gang ist.



Den Türöffnercode eingeben und mit der Taste **OK** oder der Taste  bestätigen.
Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die Zahl links vom Cursor mit der Taste **C** des Kontextmenüs gelöscht werden.
Die Taste **X** (auf der Tastatur) gestattet die Rückkehr zur Startansicht.



Ist der Schlüssel oder der Türöffnercode nicht gültig, erscheint 5 Sekunden lang die seitlich abgebildete Ansicht.	
Ist der Schlüssel oder der Türöffnercode korrekt, erscheint eine Ansicht, in der das Betätigen der Taste 1 verlangt wird, um die Eingangstür zu öffnen, oder der Taste 2, um das Einfahrtstor zu öffnen (nur wenn beide Türen aktiviert wurden, andernfalls wird umgehend die folgende Meldung eingeblendet).	
Nach dem Betätigen der Taste 1 oder 2 wird die Meldung BITTE EINTRETEN eingeblendet.	

10 ÖFFNEN DER TÜR FÜR POSTBOTEN

Einmal die Taste T betätigen ("TRADE"-Funktion), um die Eingangstür oder die Einfahrt zu öffnen. Die Taste erscheint nur während der aktivierten Zeiten (siehe Systemhandbuch).	
---	--

Es erscheint eine Ansicht, in der das Betätigen der Taste 1 verlangt wird, um die Eingangstür zu öffnen, oder der Taste 2, um das Einfahrtstor zu öffnen (nur wenn beide Türen aktiviert wurden, andernfalls wird umgehend die folgende Meldung eingeblendet).	
Nach dem Betätigen der Taste 1 oder 2 wird die Meldung BITTE EINTRETEN eingeblendet.	

11 SELBSTEINSCHALTUNG

Von der Innenstelle oder der Zentrale aus kann die Kamera der Außenstelle aktiviert werden (wenn die Anlage entsprechend konfiguriert wurde). Der im Selbsteinschaltungsmodus wird im technischen Ipercom-Handbuch im Einzelnen beschrieben (Kapitel in Bezug auf die Anlagenkonfiguration). Mit der bloßen Selbsteinschaltung werden die Leds der Kamera nicht eingeschaltet. Wird von der Innenstelle aus die Gesprächstaste für den Start eines Audio-/Videogesprächs betätigt, schalten sich auch die Leds der Kamera ein. In beiden Betriebsarten können beide Türen geöffnet werden.

12 BEDIENUNG DES RUFMODULS: SPEZIALCODES

Der Reihe nach (schnell) die Taste X und 0 betätigen (auf der Tastatur). Es erscheint eine Ansicht, in der die Eingabe des Spezialcodes zur Aktivierung des Relaisstellantriebs verlangt wird, wenn dieser entsprechend in der Anlage konfiguriert wurde.	
--	--

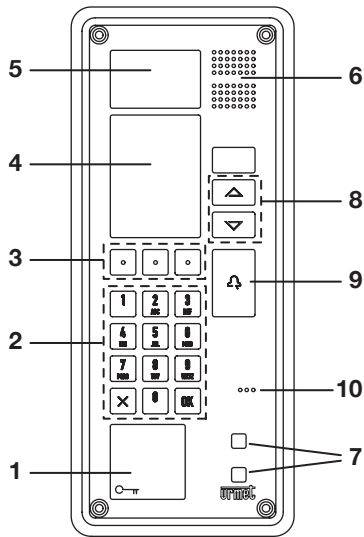
13 WARTUNG

Das Display und die Schutzvorrichtung der Kamera mit einem leicht angefeuchteten Tuch reinigen. Keine scheuernden Produkte, Lösungsmittel oder Seifenlösungen verwenden.

INHOUDSOPGAVE

1	BESCHRIJVING VAN DE OPROEPMODULE.....	63
2	OPROEP MET CIJFERCODE OF MET LOGISCHE CODE.....	63
3	OPROEPEN MET NAAM.....	66
4	OPROEP MET TOPOLOGISCHE CODE.....	67
5	OPROEP MET CODE BLOKKENSELECTIE.....	67
6	OPROEP AAN CENTRALE.....	68
7	DEUR OPENEN MET DEUROPENERCODE.....	69
8	DE DEUR OPENEN MET EEN NADERINGSSLEUTEL.....	70
9	NADERINGSSLEUTEL MET DEUROPENERCODE.....	71
10	DEUR OPENEN VOOR POSTBODE.....	72
11	AUTOMATISCHE INSCHAKELING.....	73
12	GEBRUIK VAN DE OPROEPMODULE: SPECIALE CODES.....	73
13	ONDERHOUD.....	73

1 BESCHRIJVING VAN DE OPROEPMODULE



- 1 - Lezers voor naderingssleutels
- 2 - Toetsenbord
- 3 - Toetsen die dynamisch kunnen worden geconfigureerd: het pictogram boven de toets identificeert de beschikbare functie
- 4 - Kleurendisplay 320 x 240 pixel
- 5 - Camera met ledverlichting
- 6 - Luidspreker
- 7 - IR-meldingssensor
- 8 - Toetsen om te scrollen
- 9 - Oproeptoets
- 10 - Microfoon

2 OPROEP MET CIJFERCODE OF MET LOGISCHE CODE

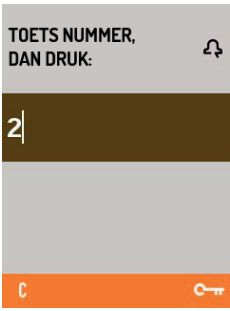
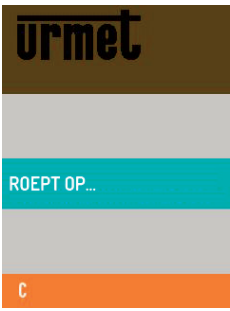
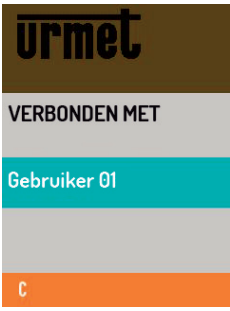
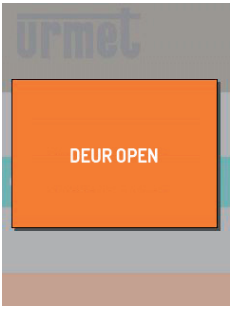
De afbeelding hiernaast toont de startpagina van de oproepmodule.

Het element “VOOR DE CENTRALE DRUKKEN OP ” kan niet aanwezig zijn afhankelijk van de configuratie van het systeem.

Zie voor het pictogram het hoofdstuk 7.

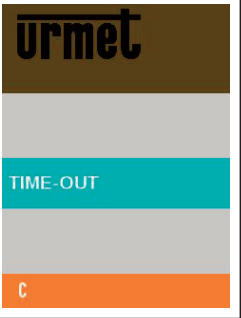
Met het pictogram verschijnt het volgende scherm.

The screenshot shows the start screen of the 'urmet' call module. At the top is the 'urmet' logo. Below it are three main menu items: 'OM NAMEN TE ZOEKEN, DRUK:' with a search icon and up/down arrows; 'VOOR RECEPTIE DRUK:' with a call icon; and 'KIES OP HUISNUMMER DRUK:' with a 3x3 grid icon. At the bottom, there is a status bar with a call icon, a 3x3 grid icon, and a key icon.

Schrijf de code met het letter- en cijfer-toetsenbord. Het hiernaast getoonde scherm verschijnt. Druk op de toets  om de persoon op te roepen. Met de toets C wist u eventuele schrijffouten.	
Tijdens de oproep verschijnt op het display de bevestiging van doorverbinding die u hiernaast ziet.	
Als de binnenpost de communicatie activeert, start de oproepmodule de gespreksmodus en verschijnt op het display het bericht dat u hiernaast ziet.	
Als de binnenpost de deur opent (voetgangers), verschijnt op het display de hiernaast afgebeelde waarschuwing.  <i>Bij het openen van de poort verschijnt geen enkel bericht.</i>	

Als de binnenpost de gespreksmodus onderbreekt, verschijnt op het display de hiernaast afgebeelde waarschuwing.	  
Als de ingevoerde code verkeerd is, verschijnt 2 seconden lang een scherm met een foutmelding.	  
Als de binnenpost al met een andere oproep bezig is, verschijnt na de doorverbinding melding op het display de hiernaast afgebeelde waarschuwing.	  
Als de binnenpost de gespreksmodus weigert, verschijnt op het display de hiernaast afgebeelde waarschuwing.	  

Als de binnenpost niet antwoordt binnen de antwoordtijd die in het systeem is ingesteld, verschijnt op het display de hiernaast afgebeelde waarschuwing.



3 OPROEPEN MET NAAM

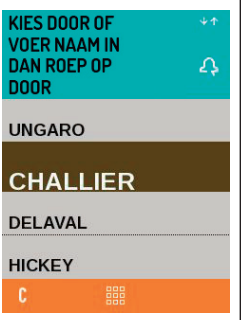
De afbeelding hiernaast toont de startpagina van de oproepmodule.

- Het element “VOOR DE CENTRALE DRUKKEN OP ” kan niet aanwezig zijn afhankelijk van de configuratie van het systeem.
- Zie voor het pictogram het hoofdstuk 7.



Selecteer met de toetsen de naam en druk op de toets om de persoon op te roepen.
U kunt sneller zoeken met het toetsenbord. Nadat u de eerste letters van de naam heeft ingevoerd, selecteert u de naam met de toetsen in de lijst en drukt u op de oproep-toets.
Met de toets **C** wist u eventuele schrijffouten.

- Als u de pijltoets of de pijltoets meer dan 1 seconde ingedrukt houdt, bladert u sneller door de namen



- Het beheer van het gesprek en de status “bezet” zijn dezelfde als het beheer van de oproep met code, waarnaar wij voor de details verwijzen.

4 OPROEP MET TOPOLOGISCHE CODE

De afbeelding hiernaast toont de startpagina van de oproepmodule.  Het element “VOOR DE CENTRALE DRUKKEN OP  ” kan niet aanwezig zijn afhankelijk van de configuratie van het systeem.  Zie voor het pictogram  het hoofdstuk 7.  Met het pictogram  verschijnt het volgende scherm.	
Voer de topologische code in van de woning die u wenst op te roepen met het cijfertoetsenbord en druk dan op de toets  om de persoon op te roepen. Ofwel voert u de stap hieronder uit.	
Druk in het vorige scherm op de toets  om de topologische code in te voeren van de woning die u wenst op te roepen in de velden “Gebouw”, “Trap”, “Verdieping”, “Woning” met het cijfer- en lettertoetsenbord en druk dan op de toets  om de persoon op te roepen.	

 Et beheer van het gesprek en de status “bezet” zijn dezelfde als het beheer van de oproep met code, waarnaar wij voor de details verwijzen.

5 OPROEP MET CODE BLOKKENSELECTIE

De afbeelding hiernaast toont de startpagina van de hoofdoproepmodule als het systeem hiervoor is geconfigureerd.  Het element “VOOR DE CENTRALE DRUKKEN OP  ” kan niet aanwezig zijn afhankelijk van de configuratie van het systeem.	
--	--

Selecteer met de toetsen ↓ ↑ het blok met de gebruiker die u wenst op te roepen en druk dan op de toets OK. U kunt sneller zoeken met het toetsenbord. Nadat u de eerste letters van de naam van het blok heeft ingevoerd, selecteert u met het blok met de toetsen ↓ ↑ in de lijst en drukt u op de toets OK. Met de toets C wist u eventuele schrijffouten.  Als u de pijlstoets ↓ of de pijltoets ↑ meer dan 1 seconde indrukt, bladert u sneller door de namen.	SELECTEER HET BLOK EN DRUK OP OK Blok 01 Blok 02 COK
Voer de code in van de gebruiker die u wenst op te roepen en druk dan op de toets .	Blok 01 VOER HET NUMMER IN EN DRUK DAARNA OP:  C
De afbeelding hiernaast toont de startpagina van de secundaire oproepmodule. Voer de code in van de gebruiker die u wenst op te roepen en druk dan op de toets .  Het element “VOOR DE CENTRALE DRUKKEN OP  ” kan niet aanwezig zijn afhankelijk van de configuratie van het systeem.	urmet VOER HET NUMMER IN EN DRUK DAARNA OP:  VOOR RECEPTIE DRUK:  C-TR

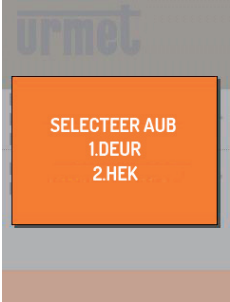
 Het beheer van het gesprek en de status “bezet” zijn dezelfde als het beheer van de oproep met code, waarnaar wij voor de details verwijzen.

6 OPROEP AAN CENTRALE

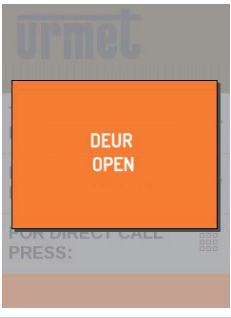
De afbeelding hiernaast toont de startpagina van de oproepmodule. Druk één keer op de toets  om verbinding te maken met de centrale (als het systeem hiervoor is geconfigureerd).	urmet OM NAMEN TE ZOEKEN, DRUK:  VOOR RECEPTIE DRUK:  KIES OP HUISNUMMER DRUK:    C-TR
--	---

 Het beheer van het gesprek en de status “bezet” zijn dezelfde als het beheer van de oproep met code, waarnaar wij voor de details verwijzen.

7 DEUR OPENEN MET DEUROPENERCODE

De afbeelding hiernaast toont de startpagina van de oproepmodule. Druk één keer op de toets .  Het element “VOOR DE CENTRALE DRUKKEN OP  ” kan niet aanwezig zijn afhankelijk van de configuratie van het systeem.	 The image shows the start screen of the urmet module. It has a dark brown header with the 'urmet' logo. Below the header, there are three menu items: 'OM NAMEN TE ZOEKEN, DRUK:' with a search icon, 'VOOR RECEPTIE DRUK:' with a person icon, and 'KIES OP HUISNUMMER DRUK:' with a keypad icon. At the bottom, there is an orange bar with a search icon, a keypad icon, and a key icon.
Voer de deuropenercode in en bevestig met de toets OK of met de toets . Als u tijdens het schrijven, een fout maakt, kunt u het cijfer links van de cursor wissen met de toets C van het bijbehorende menu. Met de toets X (op het toetsenbord) keert u terug naar het startscherm.	 The image shows the code entry screen. It has a dark brown header with the 'urmet' logo. Below the header, there is a grey box with the text 'VOER DE TOEGANGSCODE IN EN DRUK OP OK'. Below this, there is a large teal box. At the bottom, there is an orange bar with a 'C' button and an 'OK' button.
Als de ingevoerde code verkeerd is, verschijnt 5 seconden lang een scherm met een foutmelding.	 The image shows the error screen. It has a dark brown header with the 'urmet' logo. Below the header, there is a large orange box with the text 'TOEGANG GEWEIGERD'.
Als de code goed is ingevoerd, verschijnt er een scherm waarin u verzocht wordt om op de toets 1 te drukken om de deur te openen of de toets 2 om de poort te openen (alleen als beide ingangen vrijgegeven zijn. In het andere geval verschijnt alleen de volgende melding).	 The image shows the selection screen. It has a dark brown header with the 'urmet' logo. Below the header, there is a large orange box with the text 'SELECTEER AUB 1.DEUR 2.HEK'.

Als u op de toets **1** of **2** heeft gedrukt , verschijnt de melding BINNENGAAN.



8 DE DEUR OPENEN MET EEN NADERINGSSLEUTEL

Om de deur te openen met de naderingssleutel houdt u de sleutel bij de lezer van de oproepmodule.
Als de sleutel niet geldig is, verschijnt 5s lang het scherm hiernaast.

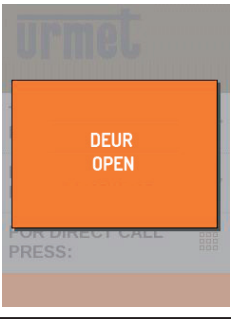
 *De handeling kan worden uitgevoerd ook als er een gesprek bezig is met de binnenpost.*



Als de code goed is ingevoerd, verschijnt er een scherm waarin u verzocht wordt om op de toets **1** te drukken om de deur te openen of de toets **2** om de poort te openen (alleen als beide ingangen vrijgegeven zijn. In het andere geval verschijnt alleen de volgende melding).

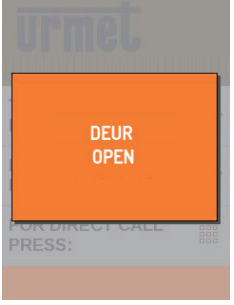


Als u op de toets **1** of **2** heeft gedrukt , verschijnt de melding BINNENGAAN.



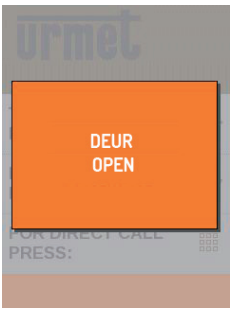
9 NADERINGSSLEUTEL MET DEUOPENERCODE

Als het systeem hiervoor is geprogrammeerd, is de startpagina de pagina die u hiernaast ziet (zonder het pictogram van de sleutel rechtsonder).  Het element “VOOR DE CENTRALE DRUKKEN OP  ” kan niet aanwezig zijn afhankelijk van de configuratie van het systeem.	
Om de deur te openen met de naderingssleutel houdt u de sleutel bij de lezer van de oproepmodule. U wordt verzocht om een geldige deuopenercode in te voeren.  De handeling kan worden uitgevoerd ook als er een gesprek bezig is met de binnenpost.	
Voer de deuopenercode in en bevestig met de toets OK of met de toets  . Als u tijdens het schrijven, een fout maakt, kunt u het cijfer links van de cursor wissen met de toets C van het bijbehorende menu. Met de toets X (op het toetsenbord) keert u terug naar het startscherm.	
Als de sleutel of de code om de deur te openen niet geldig zijn, verschijnt 5 seconden lang het scherm hiernaast.	

Als de sleutel of de code goed zijn, verschijnt er een scherm waarin u verzocht wordt om op de toets 1 te drukken om de deur te openen of de toets 2 om de poort te openen (alleen als beide ingangen vrijgegeven zijn. In het andere geval verschijnt alleen de volgende melding).	
Als u op de toets 1 of 2 heeft gedrukt , verschijnt de melding BINNENGAAN.	

10 DEUR OPENEN VOOR POSTBODE

Druk één keer op de toets T (functie "TRADE") om de deur of de poort te openen. De toets verschijnt alleen op de tijdstippen die hiervoor zijn geprogrammeerd (zie de systeemgebruiksaanwijzing).	
---	---

Er verschijnt een scherm waarin u verzocht wordt om op de toets 1 te drukken om de deur te openen of de toets 2 om de poort te openen (alleen als beide ingangen vrijgegeven zijn. In het andere geval verschijnt alleen de volgende melding).	
Als u op de toets 1 of 2 heeft gedrukt , verschijnt de melding BINNENGAAN.	

11 AUTOMATISCHE INSCHAKELING

Met de binnenpost of de centrale kan de camera van de buitenpost worden geactiveerd (als het systeem hiervoor is geconfigureerd). De Automatische Inschakeling is in detail beschreven in de technische gebruiksaanwijzing Ipercom (hoofdstuk over de configuratie van het systeem).

Met de automatische inschakeling gaan de leds van de camera niet zomaar branden. Als u op de binnenpost op de telefoontoets drukt om een audio/video gesprek te beginnen, gaan ook de leds van de camera branden. In beide werkwijzen kunnen beide deuren worden geopend.

12 GEBRUIK VAN DE OPROEPMODULE: SPECIALE CODES

Druk snel achter elkaar op de toetsen X en 0 (op het toetsenbord). Er verschijnt een scherm waarin u wordt verzocht om de special code in te voeren voor de schakeling van het relais als dit zo is geconfigureerd in het systeem.	
---	--

13 ONDERHOUD

Maak het display en de bescherming van de camera schoon met een lichtjes bevochtigde doek. Gebruik geen schurende producten, oplosmiddelen of sop.

DS 1060-169

URMET S.p.A.
10154 TORINO (ITALY)
VIA BOLOGNA 188/C
Telef. +39 011.24.00.000 (RIC. AUT.)
Fax +39 011.24.00.300 - 323

urmet

LBT 20895

Area tecnica
servizio clienti +39 011.23.39.810
<http://www.urmet.com>
e-mail: info@urmet.com