

Managerhandleiding EM3054 hotel mode

Hotel mode

♪♪ = dubbelsignaal, ♪ = lang signaal, ☼ = Licht (LED) knippert, ✱ = Licht (LED) brandt,
① = cijfer op toetsenbord, ☞ = druk en ingedrukt houden ♪♪ ✱

Algemeen

Het slot werkt met een 6-cijferige managercode (fabriekscode: 123456) of een 4-cijferige gebruikerscode.

Het slot heeft 2 verschillende modi.

1. De openingspositie. Door het ingeven van 4 cijfers (servicecode) wordt de volgende openingscode geprogrammeerd.
2. De veiligheidsmodus. Het slot is afgesloten met een 4-cijferige code (servicecode) welke nodig is om te openen (de manager kan het slot nog openen als onderstaande procedure gevolgd wordt). Iedere toetsdruk wordt bevestigd met een geluid- en lichtsignaal. Na invoer van geldige code volgt een dubbelsignaal, na invoer van ongeldige code een lang signaal. Bij pauze van langer dan 10 seconden tussen elke toetsdruk wordt de begonnen code invoer verwijderd.

Openen met manager code

Toets "1" ingedrukt houden tot dubbelsignaal. Het lampje brandt tijdens de volgende acties:

1. Toets de geldige 6-cijferige code: 1-2-3-4-5-6 (fabriekscode);
2. Het slot piept bij elke toets;
3. Als de code correct is, volgt dubbel signaal na laatste toets;
4. Het slot opent.

Bijvoorbeeld:

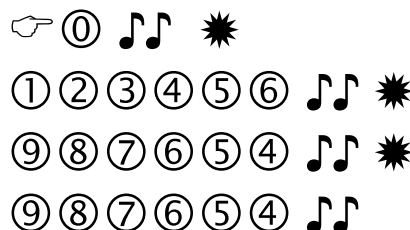


Manager code veranderen (met geopende deur)

Toets "0" ingedrukt houden tot dubbelsignaal. Het lampje brandt tijdens de volgende acties:

1. Toets "0" en houdt ingedrukt tot dubbel signaal volgt;
2. Toets de bestaande (oude) 6-cijferige manager code: 1-2-3-4-5-6;
3. Toets een nieuwe code: bijv. 9-8-7-6-5-4;
4. Toets nogmaals de nieuwe code, om te bevestigen; bij een eventuele fout, wacht 30 seconden en start weer bij stap 1;

Bijvoorbeeld:



Als het slot een dubbel signaal geeft, is de code correct veranderd en kan de nieuwe code gebruikt worden. Is dit niet het geval? Dan werkt het slot nog op de oude code!!

Toetsenbord-check

Toets "5" ingedrukt houden tot dubbelsignaal. Het lampje brandt tijdens de volgende acties:

Achtereenvolgens invoeren: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0

Toets OK = ♪♪ (dubbel signaal)

Toets niet OK = ♪ (lang signaal)

Bijvoorbeeld

