



AN 5779 / U



**MANUALE ISTRUZIONE**

*CARATTERISTICHE DI FUNZIONAMENTO E INSTALLAZIONE*

**NOTICE**

*CARACTERISTIQUES DE FONCTIONNEMENT ET INSTALLATION*



CITOFONIA • VIDEOCITOFONIA • TVCC • TELEFONIA



**MCC 701U**

cod. 012175430.02

**BITRON VIDEO s.r.l.**

Via Torino 21/B - 10044 PIANEZZA (Torino) Italy

Tel. +39 011 968.46.11 (r.a.) - Fax +39 011 966.31.49

<http://www.bitronvideo.com> E-mail : [info@bitronvideo.com](mailto:info@bitronvideo.com)

## MODULE CLAVIER CODE



### Caractéristiques techniques:

Tension d'alimentation: ..... 12Vdc ou 12Vca 250mA

Indication sonore: ..... bip de confirmation de touche

### Voyants lumineux - Led verte:

- allumée indique que le clavier est sous tension
- s'éteint pour confirmer la pression d'une touche
- fournit des indications utiles pour la programmation des codes

### - Led rouge:

- indique l'état du relais RL 2
- fournit des indications utiles pour la programmation

Durée de temporisation: ..... réglable par potentiomètre de 2 à 30 sec env.

Mémorisation des codes: ..... 29 codes différents (min. 1 à max.7 chiffres) qui restent mémorisés même en cas de coupure d'alimentation.

Chacun des codes peut être attribué au relais RL 1 ou au relais RL2 indifféremment pendant la programmation. 1 code maître de programmation.

### Utilisation

Le module clavier codé MCC 70 commande deux relais internes avec 29 codes mémorisés dans une EEPROM. Lors de la programmation l'on pourra décider, code par code, si le relais RL1 ou le relais RL2 sera excité. Si l'utilisateur tape le code attribué au relais RL1 et presse la touche  pour confirmer, le relais RL1 sera excité pendant un temps qui varie de 2 à 30 sec., suivant le réglage du trimmer TIMER. Si le code tapé a été attribué au relais RL2, lorsque l'utilisateur le tape et presse la touche  de confirmation, le relais RL2 sera excité. Le fonctionnement du relais RL2 dépend de la position du pontet J2. Si le pontet J2 est en position NO, le relais RL2 fonctionnera en monostable (comme RL1); si, au contraire le pontet J2, est en position YES (bistable), le relais RL2 changera d'état chaque fois que l'on tapera un code valable attribué au relais RL2 même.

### Programmation avec le pontet J1

Pour programmer les 29 codes, il suffit de suivre les indications suivantes:

- placer J1 en position YES; la led verte s'éteint pour indiquer que le clavier est en mode programmation.
- taper le numéro du registre (compris entre 02 et 30) où le code doit être mémorisé; la led verte clignote avec fréquence 5 Hz pour indiquer que le clavier attend l'entrée du code.
- taper le code à mémoriser (1 chiffre min. à 7 chiffres max.)
- taper la touche  pour confirmer la mémorisation du code. La led rouge clignote avec fréquence 0,5 Hz pour inviter l'utilisateur à attribuer la correspondance du code au relais RL1 ou RL2.
- presser la touche 1 si l'on veut attribuer le code au relais RL1, ou la touche 2 pour le relais RL2. Pressant la touche 1 la led rouge s'éteint pour confirmer l'attribution au relais RL1; pressant la touche 2 la led rouge s'allume.
- taper la touche  pour confirmer la mémorisation du code. La led verte clignote deux fois de suite pour confirmer la mémorisation du code.



**Note 1:** si la led verte s'éteint au lieu de clignoter, cela signifie que le registre choisi possède déjà un code qui devra-t-être effacé avant de pouvoir en insérer un nouveau.

**Note 2:** si un temps d'environ 5 secondes s'écoule entre deux pressions de touches, la led verte s'éteint pour indiquer que le code ne sera pas mémorisé et qu'il faut recommencer à partir de l'opération b).

**Attention:** de la même façon on peut programmer le code du registre 01, sans devoir agir sur le pontet J1.

A la fin de la programmation remettre le pontet J1 en position NO.

### Effacement d'un code

a) Placer le pontet J1 en position YES et taper le numéro de registre à effacer, tapant le code relatif (compris entre 01 et 30). La led verte clignotera avec fréquence 5 Hz.

b) Presser la touche  3 fois de suite pour effacer le registre sélectionné. La led verte clignotera pendant 2 secondes avec fréquence 5 Hz pour confirmer l'effacement du code préalablement mémorisé dans le registre sélectionné.

A la fin de la programmation et effacement code replacer le pontet J1 dans la position NO.

Le clavier est maintenant en mode normal.

Le dispositif est aussi pourvu de deux bornes P et P1 pour le branchement d'une touche qui permet l'activation rapide de la serrure en certaines heures, pour autant que les deux bornes T et T1 (prévues pour le contact éventuel d'une horloge extérieure, voir fig. 2) soient court-circuitées.

De cette façon le relais RL1 sera excité pendant tout le temps prévu par le trimmer TIMER, comme si l'on avait tapé un code correct.

### Programmation par code secret

Toutes les opérations de programmation ou d'effacement peuvent être faites sans avoir à bouger le pontet J1 (et donc sans devoir ouvrir le module MCC 70), mais simplement en tapant le code secret mémorisé dans le registre 01. De cette façon la led verte s'éteindra pour indiquer que le dispositif est en mode programmation. L'on procédera ensuite comme indiqué précédemment. Il est aussi possible d'effacer et réinsérer le code secret en agissant sur le registre 01.

A la fin de la programmation il suffit d'appuyer sur X pour revenir en mode normal.

La led verte s'allume à nouveau.



**NOTE:** si pendant ces opérations l'on efface le code secret (registre 01) sans qu'un nouveau code n'ait été réinséré et l'on appuie sur X, l'accès en mode programmation se fera obligatoirement par le pontet J1, comme indiqué en précédence. Puisque le module MCC 70 est fourni avec mémoire vierge, l'accès au mode "programmation" doit se faire par le pontet J1.

### Fonctionnement en absence de courant

Pour garantir le fonctionnement correct du module MCC 70, même en absence de courant, il suffit d'utiliser l'alimentation avec batterie secourue Bitron AK 5079.



### ATTENTION - NOTE IMPORTANTE !!

Installer le VDR (fourni) en parallèle à la serrure électrique pour éviter que les perturbations générées par la bobine de la serrure même puissent effacer les codes en mémoire.

