urmet

IPer com

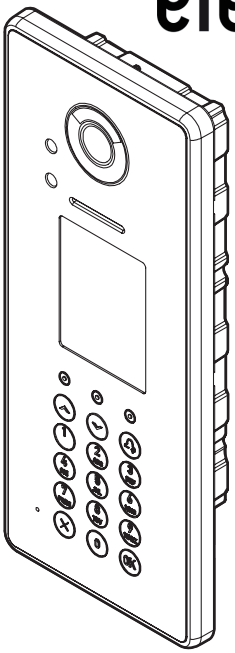
Mod. 1060

DS 1060-136 **LBT 20555**

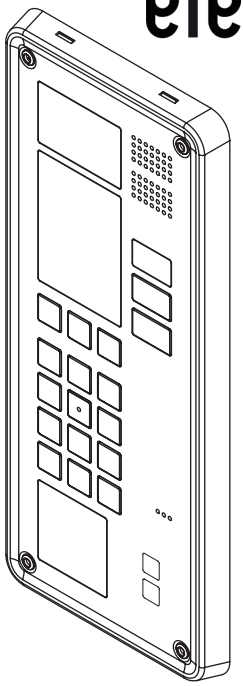
MODULO DI CHIAMATA ELEKTA ED ELEKTA STEEL
ELEKTA AND ELEKTA STEEL CALL MODULE
MODULE D'APPEL ELEKTA ET ELEKTA STEEL
MÓDULO DE LLAMADA ELEKTA Y ELEKTA STEEL
RUFMODUL ELEKTA UND ELEKTA STEEL

Sch./*Ref.* 1060/13
Sch./*Ref.* 1060/18 - 1060/19

elekta



elekta steel



LIBRETTO UTENTE
USER MANUAL
NOTICE UTILISATEUR
MANUAL DE USUARIO
BENUTZERHANDBUCH

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

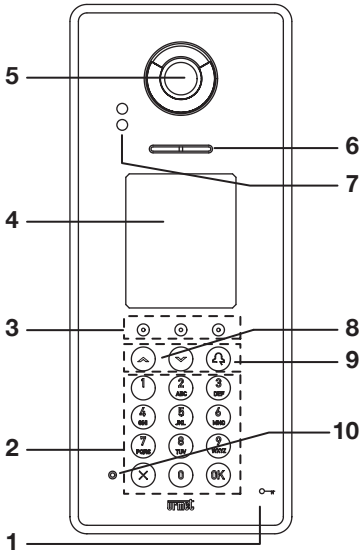
FRANÇAIS 26

ESPAÑOL 38

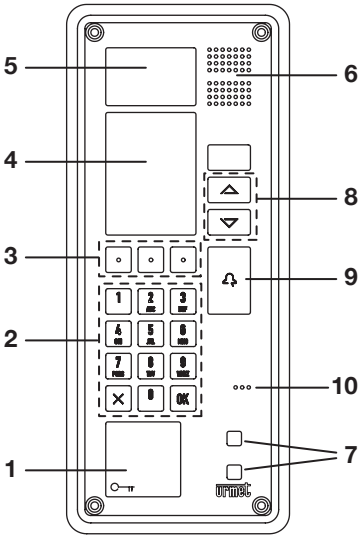
DEUTSCH 50

1 DESCRIZIONE DEL MODULO DI CHIAMATA

Sch. 1060/13 (mod. Elekta)



Sch. 1060/18 o /19 (mod. Elekta steel)



1 - Lettore chiavi transponder
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. *All'apertura del passo carraio non viene mostrato alcun messaggio.*	

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

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

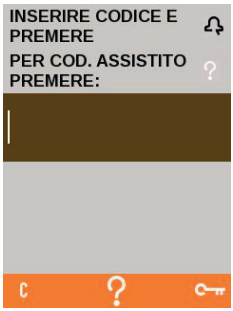
L'immagine a fianco mostra l'aspetto della schermata di partenza del modulo di chiamata.

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

Per l'icona vedere capitolo 7.

L'icona visualizza la schermata successiva.

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.



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.

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.

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.

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

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.

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).

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

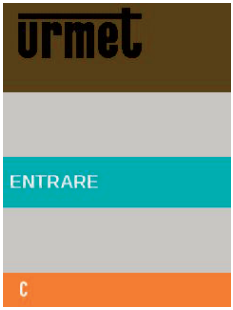
L'immagine a fianco mostra l'aspetto della schermata di partenza del modulo di chiamata.
Premere una volta il tasto ○—╥ .

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

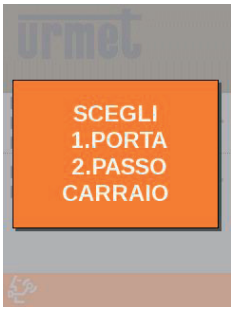
Digitare il codice apriporta e confermare con il tasto **OK** o il tasto ○—╥ .
Se durante la digitazione si commette un errore è possibile cancellare la cifra a sinistra del cursore con il tasto **C** del menù contestuale. Il tasto **X** (presente sulla tastiera) permette di tornare alla schermata di partenza.

Se il codice inserito è errato appare per 5 secondi una schermata con messaggio di errore.

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).

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. *L'operazione può essere effettuata anche se è in corso una conversazione con posto interno.*	
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).

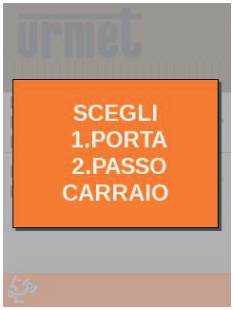
La voce "PER CENTRALINO PREMERE " può non essere presente a seconda della configurazione dell'impianto.

Per 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.

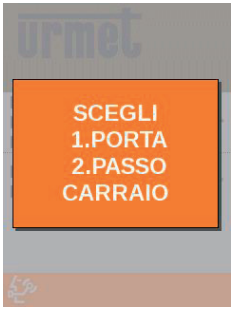
Digitare il codice apriporta e confermare con il tasto **OK** o il tasto .
Se durante la digitazione si commette un errore è possibile cancellare la cifra a sinistra del cursore con il tasto **C** del menù contestuale. Il tasto **X** (presente sulla tastiera) permette di tornare alla schermata di partenza.

Se la chiave o il codice apriporta non sono validi, appare per 5s la schermata mostrata a lato.

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.

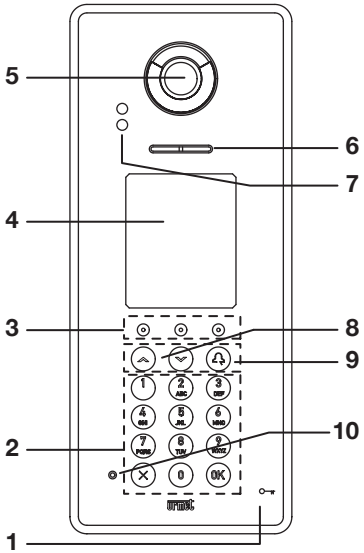
ENGLISH

CONTENTS

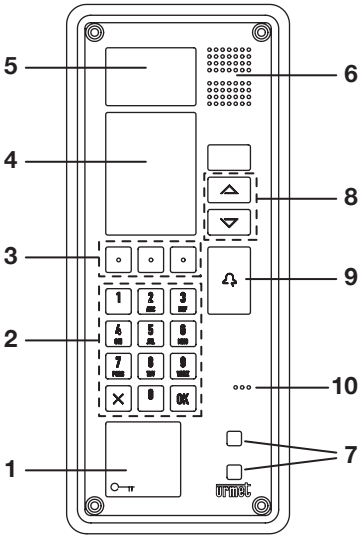
1 CALL MODULE DESCRIPTION 15
2 CALL WITH THE NUMERICAL OR LOGICAL CODE 15
3 CALL BY NAME 18
4 CALL USING THE TOPOLOGICAL CODE 19
5 CALL USING THE BLOCK SELECTION CODE 19
6 CALL TO SWITCHBOARD 20
7 OPENING THE DOOR USING A DOOR CODE 21
8 OPENING THE DOOR USING A PROXIMITY KEY 22
9 PROXIMITY KEY WITH DOOR 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

Ref. 1060/13 (mod. Elekta)



Ref. 1060/18 or /19 (mod. Elekta steel)



1 - Transponder 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

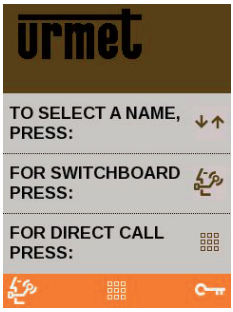
2 CALL WITH THE NUMERICAL OR LOGICAL CODE

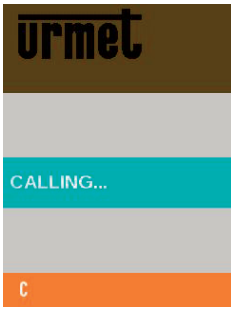
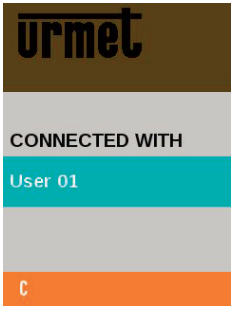
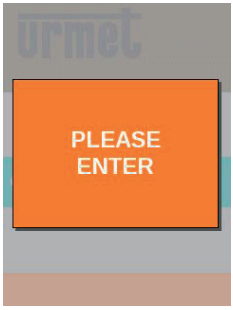
The home page of the call module is shown here by the side.

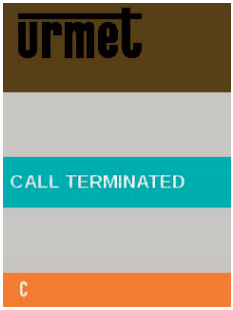
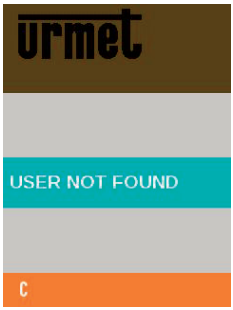
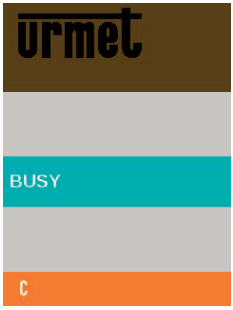
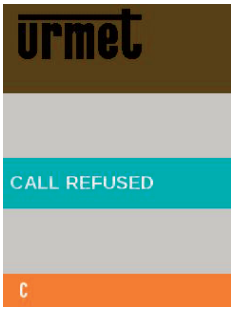
The option ''FOR SWITCHBOARD PRESS " may not be present, depending on the system configuration.

For icon see chapter 7.

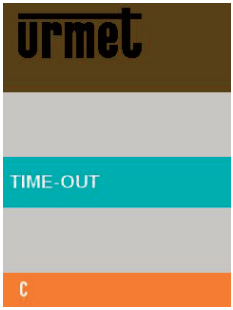
The icon shows the next screen.



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. *When the garage gate is opened, no message appears.*	

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.

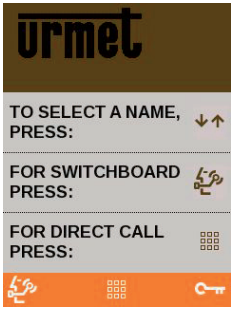


3 CALL BY NAME

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.

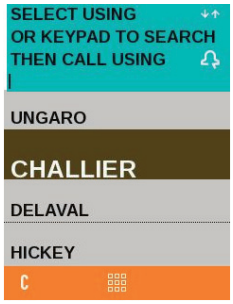


Use the keys to select ↓↑ the name and press the key to make a call.

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.

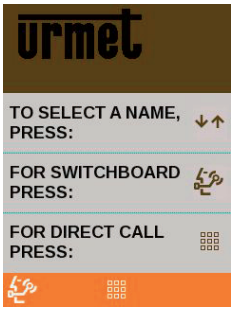
4 CALL USING THE TOPOLOGICAL CODE

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

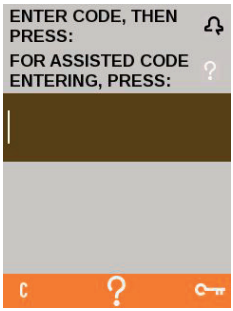
The option ''FOR SWITCHBOARD PRESS *" may not be present, depending on the system configuration.*

For *icon see chapter 7.*

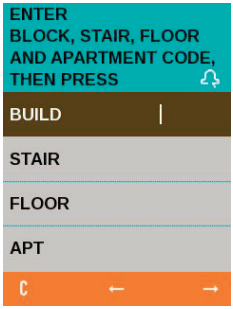
The icon *shows the next screen.*



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.



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.

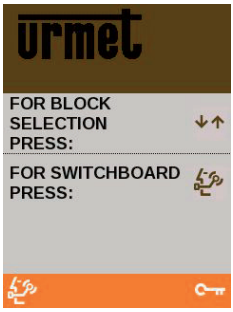


Conversations and busy conditions are managed in the same way as in calls by means of codes. Refer to the respective section for more information.

5 CALL USING THE BLOCK SELECTION CODE

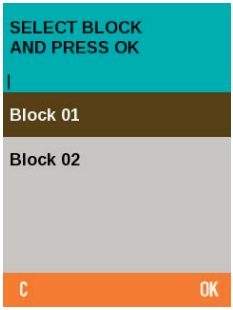
If the system was configured with this option, the home page call module is shown here by the side.

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



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 make 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.

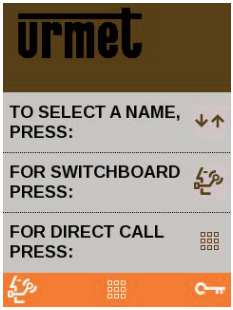
The home page of the secondary call module is shown here by the side.
Insert the numerical code of the user to be called, then press the 🔔 key.

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.

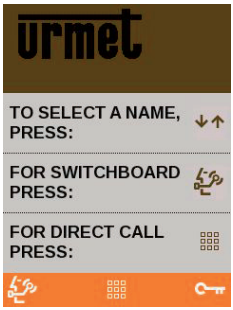
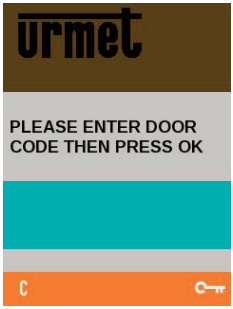
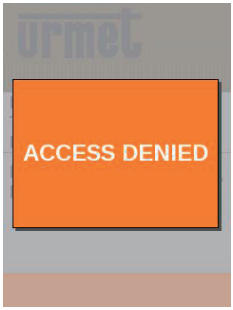
6 CALL TO SWITCHBOARD

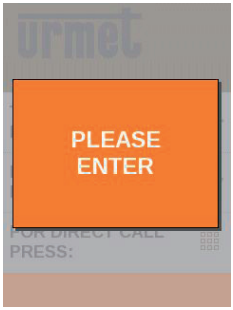
The home page of the call module is shown here by the side.
Press the 🔑 once to contact the operator (if the system was configured with this option).



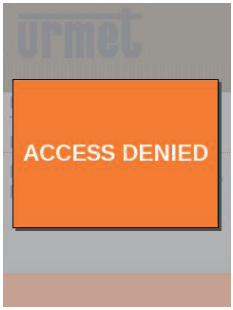
Conversations and busy conditions are managed in the same way as in calls by means of codes. Refer to the respective section for more information.

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.*	
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.	
A page containing an error message will appear for 5 seconds if an incorrect code is entered.	
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).	

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

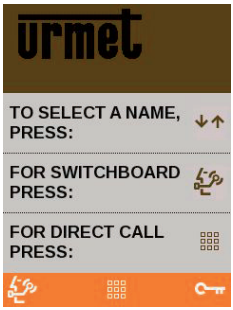
8 OPENING THE DOOR USING A PROXIMITY KEY

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

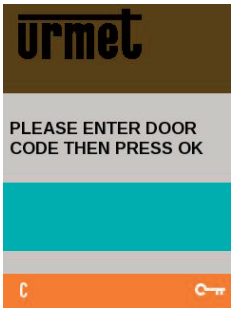
If the system has been suitable programmed, the home page is shown here by the side without the key icon on the bottom right.

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

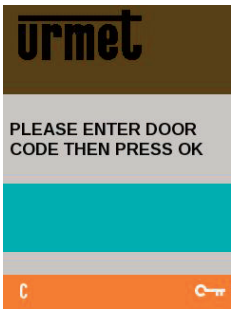


Pass the proximity key near the reader on the call module to open the door.
A valid door code must be entered.

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



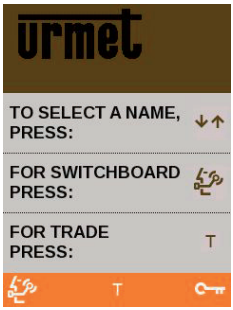
Enter the door opener code and press the **OK** key or the ○— key to confirm.
Press **C** on the short-cut menu to cancel the digit to the left of the cursor if you make a mistake. Press the **X** (on the keypad) button to go back to the home page.

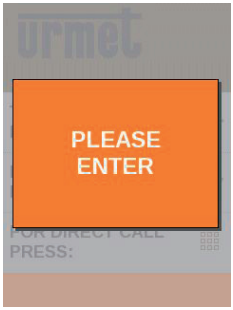


The message shown here by the side will appear for 5 seconds if the key or the door code is **not** valid.

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.

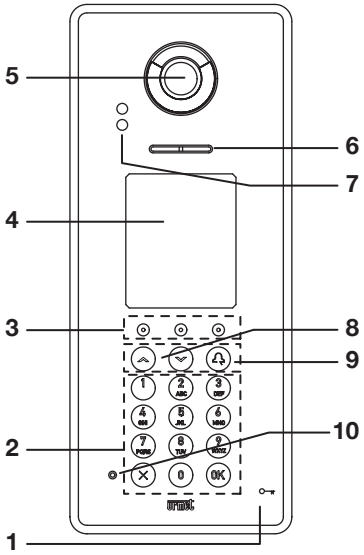
FRANÇAIS

SOMMAIRE

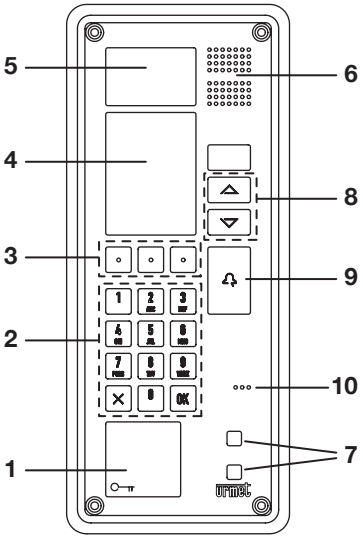
1 DESCRIPTION DU MODULE D'APPEL 27
2 APPEL PAR CODE NUMÉRIQUE OU LOGIQUE 27
3 APPEL PAR NOM 30
4 APPEL PAR CODE TOPOLOGIQUE 31
5 APPEL PAR CODE SÉLECTION DE BLOCS 31
6 APPEL VERS LE STANDARD 32
7 OUVERTURE DE LA PORTE PAR CODE OUVRE-PORTE 33
8 OUVERTURE DE LA PORTE PAR CLÉ DE PROXIMITÉ 34
9 CLÉ DE PROXIMITÉ 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

Réf. 1060/13 (mod. Elekta)



Réf. 1060/18 ou /19 (mod. Elekta steel)



1 - Lecteur de badge 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 .

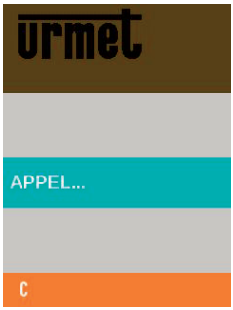
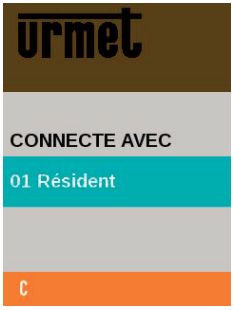
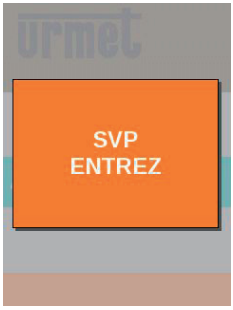
2 APPEL PAR CODE NUMÉRIQUE OU LOGIQUE

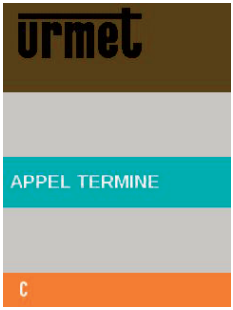
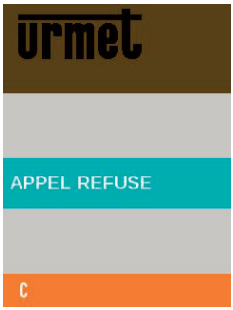
L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel.

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

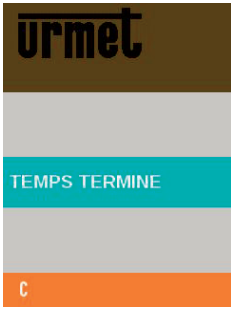
Pour l'icône , se reporter au chapitre 7.

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. *Aucun message n'est affiché lors de l'ouverture du passage pour véhicules.*	

Lorsque le poste interne interrompt le mode conversation, le message d'avertissement ci-contre s'affiche à l'écran.	
Si le code saisi est incorrect, un écran avec un message d'erreur s'affiche pendant 2 secondes.	
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.	
Lorsque le poste interne refuse l'appel, le message d'avertissement ci-contre s'affiche à l'écran.	

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

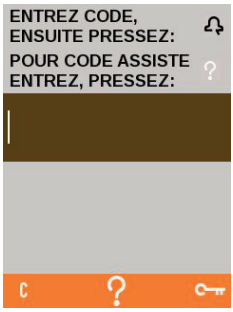
L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel.

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.

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

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.

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.

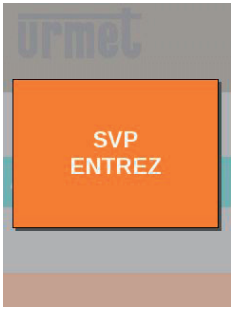
6 APPEL VERS LE STANDARD

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).

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.*	urmet 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.	urmet SVP ENTREZ CODE PORTE ENSUITE PRESSEZ OK C
Si le code saisi est incorrect, un écran avec un message d'erreur s'affiche pendant 5 secondes.	urmet 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).	urmet 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 « POUR CONCIERGE PRESSEZ » pourrait ne pas être présente en fonction de la configuration de l'installation.

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.

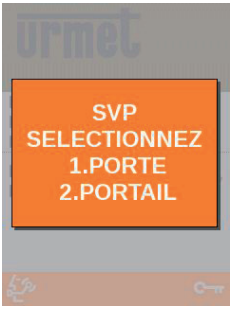
Cette opération peut également être effectuée lorsqu'une conversation est en cours avec un poste interne.

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.

Si la clé ou le code ouvre-porte ne sont pas valide, l'écran ci-contre s'affiche pendant 5 secondes.

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 e 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.

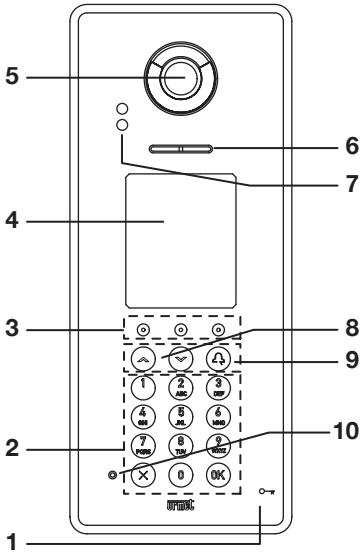
ESPAÑOL

ÍNDICE

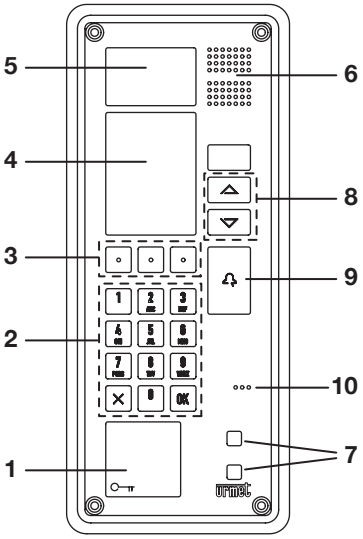
1 DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO DE LLAMADA 39
2 LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO NUMÉRICO O LÓGICO 39
3 LLAMADA MEDIANTE NOMBRE 42
4 LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO TOPOLÓGICO 43
5 LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO DE SELECCIÓN DE BLOQUES 43
6 LLAMADA A LA CENTRALITA 44
7 APERTURA DE LA PUERTA MEDIANTE CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA 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

Ref. 1060/13 (mod. Elekta)



Ref. 1060/18 o /19 (mod. Elekta steel)



1 - Lector de llaves de transpondedor;
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.

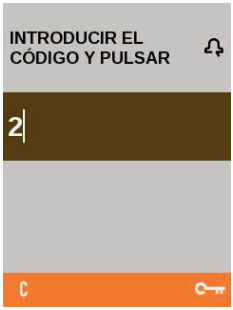
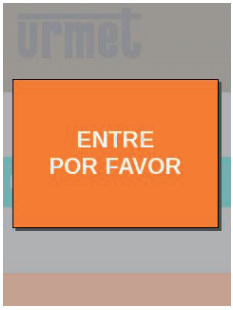
2 LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO NUMÉRICO O LÓGICO

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.	
Si el código introducido es erróneo, durante 2 segundos aparece una pantalla con un mensaje de error.	
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.	
Cuando el aparato interior rechaza la llamada, en la pantalla aparece el mensaje de aviso que se muestra a la derecha.	

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

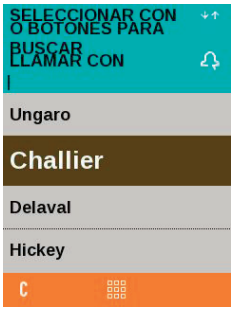
La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada.

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

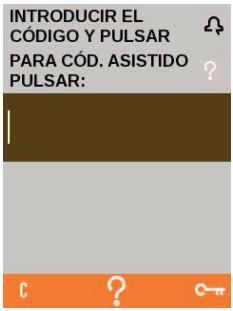
La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada.

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.

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

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.

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).

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

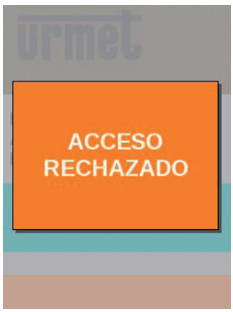
7 APERTURA DE LA PUERTA MEDIANTE CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA

La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada.
Pulsar una vez el botón ○—╥ .

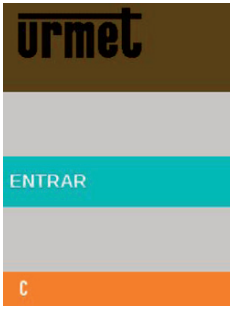
Es posible que la opción ''PARA LA CENTRALITA PULSAR ” no esté presente, según la configuración del sistema.

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.

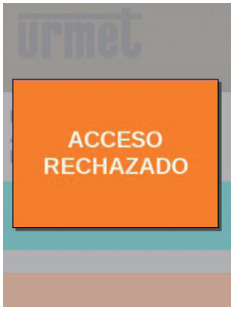
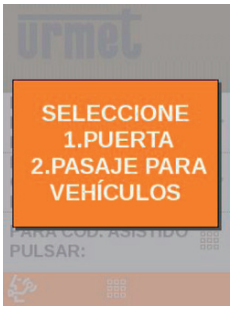
Si el código introducido es erróneo, durante 5 segundos aparece una pantalla con un mensaje de error.



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).

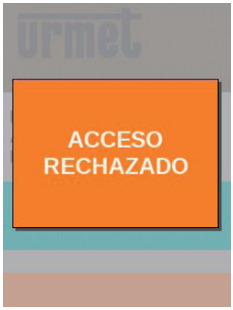
Es posible que la opción ''PARA LA CENTRALITA PULSAR ” no esté presente, según la configuración del sistema.

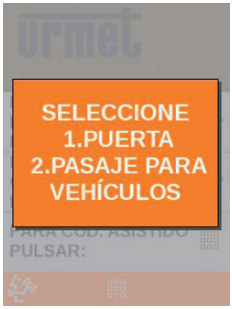
Para abrir la puerta, pasar la llave de proximidad cerca del lector del módulo de llamada.
Se pide la introducción de un código de apertura de la puerta válido.

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

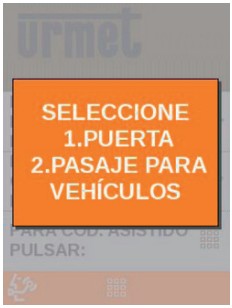
Escribir el código de apertura de la puerta y aceptar con el botón **OK** o con el botón ⊂⊤ .
Si durante la introducción se comete un error, es posible borrar la cifra a la izquierda del cursor con el botón **C** del menú contextual.
El botón **X** (presente en el teclado) permite volver a la pantalla de partida.

Si 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.



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.

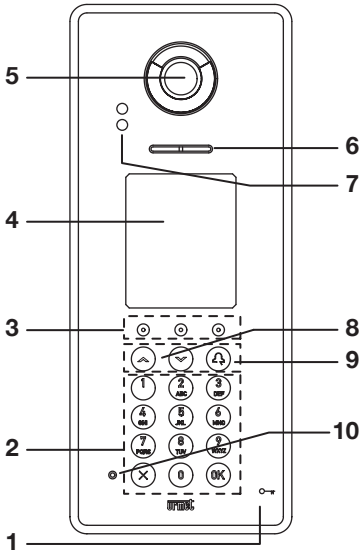
DEUTSCH

INHALTSVERZEICHNIS

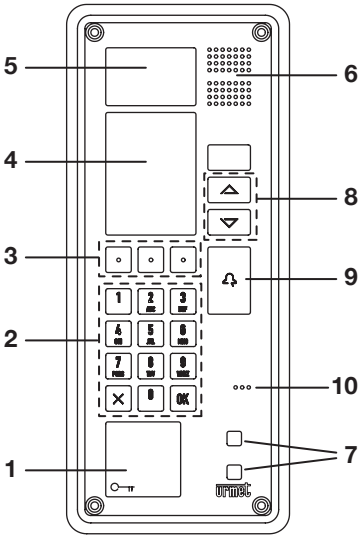
1 BESCHREIBUNG DES RUFMODULS 51
2 ANRUF ÜBER NUMERISCHEN ODER LOGISCHEN CODE 51
3 ANRUF ÜBER NAMEN 54
4 ANRUF ÜBER TOPOLOGISCHEN CODE 55
5 ANRUF ÜBER CODE ZUR AUSWAHL DER BLÖCKE 55
6 ANRUF AN EINE ZENTRALE 56
7 ÖFFNEN DER TÜR MIT TÜRÖFFNERCODE 57
8 ÖFFNEN DER TÜR MIT NÄHERUNGSSCHLÜSSEL 58
9 NÄHERUNGSSCHLÜSSEL 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

Typ 1060/13 (Mod. Elekta)



Typ 1060/18 oder /19 (Mod. Elekta steel)



1 - Lesegerät Transponderschlüssel;
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 - Microfono

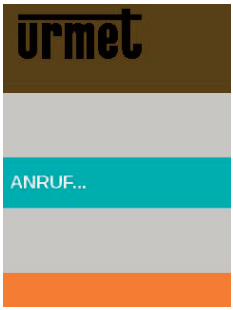
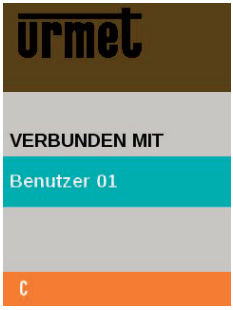
2 ANRUF ÜBER NUMERISCHEN ODER LOGISCHEN CODE

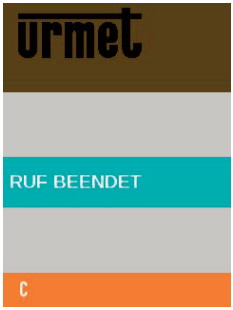
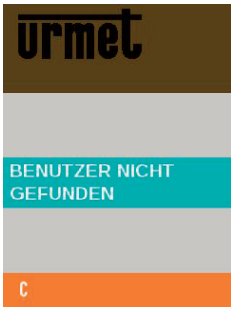
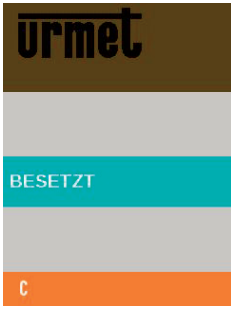
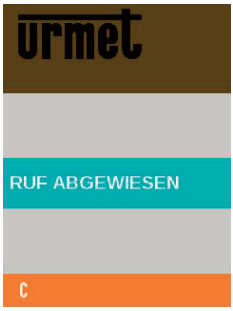
Die seitliche Abbildung zeigt das Aussehen der Startansicht des Rufmoduls.

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

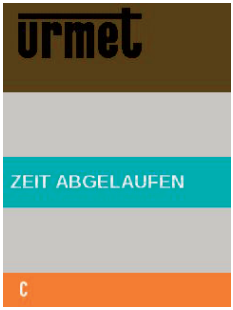
Wegen des Symbols siehe Kapitel 7.

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.	
Ist der eingegebene Code falsch, erscheint 2 Sekunden lang eine Ansicht mit einer Fehlermeldung.	
Ist die Innenstelle durch ein anderes Gespräch belegt, erscheint nach der Bestätigung der Rufweiterleitung auf dem Display die seitlich dargestellte Benachrichtigung.	
Weist die Innenstelle den Anruf ab, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.	

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

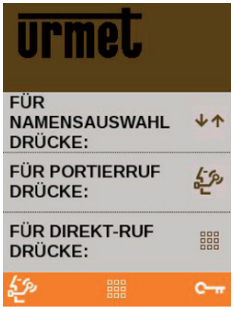


3 ANRUF ÜBER NAMEN

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.

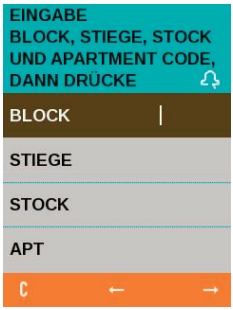
Der Punkt "FÜR PORTIERRUF DRÜCKE" ist je nach Anlagenkonfiguration vorhanden oder nicht.

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.

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

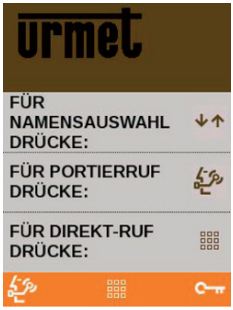
Die seitliche Abbildung zeigt das Aussehen der Startansicht des Rufmoduls.
Den numerischen Code des anzurufenden Teilnehmers eingeben und dann die Taste betätigen.

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

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).

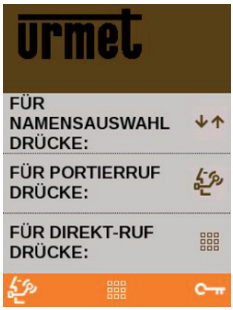


Die Verwaltung der Gespräche und der Besetztbedingungen ist die gleiche wie die des Anrufs per Code, auf die wegen Einzelheiten verwiesen wird.

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.

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

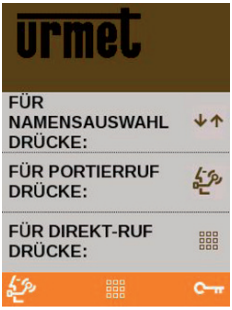
Ist der Schlüssel korrekt, erscheint eine Ansicht, in der das Betätigen der Taste **1** verlangt wird, um die Eingangstür zu öffnen, oder der Taste **2**, um das Einfahrtstor zu öffnen (nur wenn beide Türen aktiviert wurden, andernfalls wird umgehend die folgende Meldung eingeblendet).

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.

DS 1060-136

LBT 20555

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

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

MADE IN ITALY