



ELEKTRONISCHLOSS
MIT MINDESTENS 111.000.000 ECHTEN EINSTELLMÖGLICHKEITEN

Master-Programmieranleitung des Elektronenschlosses TeamLock 4

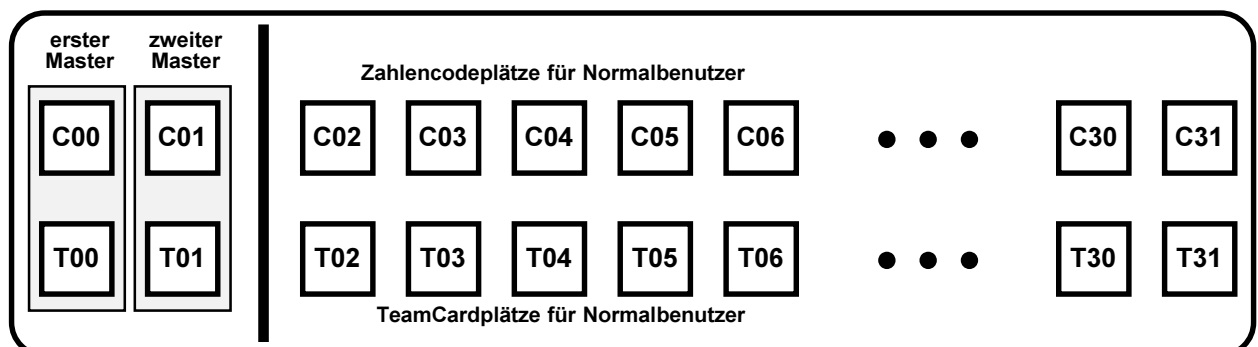
Das Elektronenschloß TeamLock 4 ist ein elektronisches Schließsystem, in welchem bis zu 64 Öffnungsgeheimnisse verwaltet werden können. Diese Öffnungsgeheimnisse sind entweder 6- bis 8-stellige Zahlencodes oder sie sind in berührungslos zu erkennenden Transponderkarten, den TeamCards enthalten. Alle TeamCards sind Unikate, die weder kopiert noch dupliziert werden können - sie sind echte, einmalig existierende Schlüssel, welche beim Schloß als öffnungsberechtigt angemeldet werden können. Die Öffnung erfolgt nach der Eingabe eines beliebigen gültigen Öffnungsgeheimnisses (oder mehrerer voneinander abhängiger Öffnungsgeheimnisse in beliebiger Reihenfolge) sofort nach der Eingabe oder als verzögerter Zugriff nach einer vorprogrammierten Zeitspanne.

SCHLOSSEIGENSCHAFTEN, WERKSEINSTELLUNGEN

Das Schloß kann insgesamt bis zu 32 Zahlencodes (C00, C01, C02 ... C31) plus bis zu 32 TeamCards (T00, T01, T02 ... T31) als Öffnungsgeheimnisse verwalten. Während die Umstellung eines bereits freigegebenen und voreingestellten Zahlencodes ohne weitere Einschränkungen von jedem rechtmäßigen Benutzer selbst durchgeführt werden kann, sind die anderen grundlegenden Einstellungen nur über den Master-Programmiermodus durchführbar. Dazu zählen:

- Neu- und Ersteinrichtung von weiteren Öffnungsgeheimnissen (Zahlencodes und TeamCards)
- Löschen von bereits vereinbarten Öffnungsgeheimnissen
- Veränderung des Berechtigungswertes für ein einprogrammiertes Öffnungsgeheimnis in Stufen zwischen Teilberechtigung und Vollberechtigung
- Einstellen der Öffnungsverzögerungszeit
- Identifizieren von TeamCards

Die ersten beiden Zahlencodeplätze zusammen mit den ersten beiden TeamCard-Plätzen sind bereits werksmäßig als Masterplätze eingerichtet und ausschließlich als Mastergeheimnisse mit erweiterten Benutzungsrechten verwendbar. Alle anderen Zahlencode- und TeamCard-Plätze können je nach Anforderung im Rahmen der weiteren Schloßeinstellungen durch die Master zur Nutzung eingerichtet werden.



Der Zahlencode und der TeamCardplatz eines Masters ist generell nicht löscher. Er kann jedoch mit einem neuen Geheimnis eingerichtet werden. Das Schloß wird werksseitig mit zwei voreingestellten Geheimnissen (Zahlencode plus TeamCard) für jeden der beiden Master ausgerüstet.

WERKSEINSTELLUNGEN:

<u>Erster Master:</u>	Zahlencode C00 ist: "1 2 3 4 5 6" TeamCard T00 ist: angemeldet und mit "T00" beschriftet
<u>Zweiter Master:</u>	Zahlencode C01 ist: "4 5 6 7 8 9" TeamCard T01 ist: angemeldet und mit "T01" beschriftet
<u>Öffnungsverzögerungszeit:</u>	Null Minuten, sofortige Schloßöffnung möglich

Jeder Eintritt in den Master-Programmiermodus oder jede Schloßöffnung durch die Master erfordert die Eingabe von zwei beliebigen Master-Öffnungsgeheimnissen. Die Master sind zu folgenden Handlungen berechtigt:

1. Jeder Master kann allein das Schloß öffnen oder zur Programmierung in den Master-Programmiermodus eintreten. Dazu muß er seinen gültigen Mastercode zusammen mit seiner Master-TeamCard als Öffnungsgeheimnisse verwenden. Das heißt: C00 mit T00, beziehungsweise C01 mit T01.
2. Die Master können gemeinsam das Schloß öffnen oder zur Programmierung in den Master-Programmiermodus eintreten. Dazu muß jeder der beiden Master ein beliebiges seiner beiden Öffnungsgeheimnisse eingeben. Zwei beliebige Öffnungsgeheimnisse der beiden Master erfüllen gemeinsam die Öffnungsbedingung. Beispiel: C00 mit C01 oder C00 mit T01.
3. Bei einer eingestellten Öffnungsverzögerungszeit zwischen 1 und 99 Minuten muß auch der Master bei einer Öffnung diese Zeit abwarten. Er kann allerdings ohne Verzögerungsbeeinflussung sofort zur Umprogrammierung von Schloßeinstellungen in den Master-Programmiermodus eintreten. Als Ausnahme gilt hier die Umstellung der Öffnungsverzögerungszeit auf einen neuen Wert. Diese spezielle Umprogrammierung kann nur dann durch den Master vorgenommen werden, wenn er nach einem regulären Start der Öffnungsverzögerung in den Master-Programm-Modus eingetreten ist.
4. In der optionalen Ausstattung des Schlosses mit einem Zugriffstimer kann der Master im Gegensatz zu den "Normalbenutzern" seine Öffnungs- oder Programmierhandlungen unabhängig vom Status des Zugriffstimers durchführen.
5. Jeder der beiden Master ist berechtigt, allein seine eigenen zwei Öffnungsgeheimnisse zu verändern und alle anderen Schloßeinstellungen vorzunehmen. Die Änderung eines Öffnungsgeheimnisses eines der beiden Master kann aber alternativ auch durchgeführt werden, wenn zum Eintritt in den Master-Programmiermodus jeweils ein Öffnungsgeheimnis von jedem der beiden Master benutzt wurde.

ERSTE SCHRITTE BEI DER INBETRIEBNAHME

Die Werkseinstellung des Schlosses erlaubt die Öffnung des Tresors auch mit den beiden werksseitigen Zahlencodes C00 "1 2 3 4 5 6" plus C01 "4 5 6 7 8 9". Damit kann der Tresor zu einer Erstprogrammierung auch dann geöffnet werden, wenn zum Beispiel zu Transportzwecken die beiden bereits vorinstallierten Master-TeamCards im Innern des Tresors deponiert wurden. Öffnen Sie den Tresor in diesem Fall wie folgt:

1. EIN/ON-Taste drücken.
2. Nach dem kurzen, hohen Signalton nacheinander die Tasten 1, 2, 3, 4, 5 und 6 drücken (erster Master-Zahlencode C00).
3. ENTER-Taste kurz drücken - erneut kurzer, hoher Signalton zur Akzeptierung des ersten Master-Zahlencode-Geheimnisses. Ein kurzer tiefer Signalton zeigt an, daß eine falsche Zahlenkombination eingegeben wurde.
4. Nun nacheinander die Tasten 4, 5, 6, 7, 8 und 9 drücken (zweiter Master-Zahlencode C01).
5. ENTER-Taste kurz drücken - ein kurzer, hoher Signalton zeigt die Akzeptierung des zweiten eingegebenen Master-Zahlencodes an. Unmittelbar darauf zeigt abschließend ein langer hoher Ton an, daß alle notwendigen eingegebenen Öffnungsgeheimnisse vollständig sind.
6. Das Schloß am Schloßhebel durch eine halbe Drehung zügig, aber nicht hastig öffnen. Bei Beginn der Drehung muß sich der Schloßhebel in der Anschlagstellung befinden. Sie haben für die Drehung ca. 5 Sekunden Zeit. Die Elektronik schaltet sich nach 5 sec. automatisch aus.
7. Anschließend die Tür durch Drehung des Haupttürgriffs öffnen.

Alle Umprogrammierungen des Schlosses sollten aus Sicherheitsgründen bei geöffneter und im geöffneten Zustand verriegelten Tür durchgeführt werden.

WICHTIG - UNBEDINGT BEACHTEN !

Aus Sicherheitsgründen sind alle Veränderungen der Schloßeinstellungen erst möglich, nachdem die Werkseinstellungen (1 2 3 4 5 6 und 4 5 6 7 8 9) der beiden Master-Zahlencodes C00 und C01 jeweils auf ein neues Zahlencodengeheimnis umprogrammiert worden sind. Die bestehende Werkseinstellung läßt keine Parameteränderungen zu.

ÄNDERN DER ZAHLENKOMBINATION EINES MASTERCODES

BITTE FÜHREN SIE DIE UMCODIERUNG NUR BEI OFFENER, VERRIEGELTER TÜR DURCH UND VERWENDEN SIE KEINE PERSÖNLICHEN DATEN (z.B.: Geburtstag).

Wenn der eingestellte Master-Zahlencode nicht mehr bekannt ist, kann dieser Master-Zahlencode nur noch mittels zweier anderer Mastergeheimnisse (z.B. durch die zwei Master-TeamCards T00 und T01) im Master-Programmiermodus neu eingestellt, beziehungsweise überschrieben werden. Deshalb:

NEUE ZAHLENKOMBINATION NICHT VERGESSEN, SORGFÄLTIG AUFHEBEN !!!

1. Drücken Sie die EIN/ON-Taste.
2. Tasten Sie Ihre bisher gültige 6- bis 8-stellige Zahlenkombination ein.
3. Halten Sie die ENTER-Taste so lange gedrückt (6 sec.), bis ein langer, hoher Ton ausgegeben wird.
4. Tasten Sie Ihre gewünschte neue Zahlenkombination mit 6 bis 8 Stellen ein.
5. Drücken Sie kurz die ENTER-Taste.
6. Tasten Sie die neue Zahlenkombination ein zweites Mal ein.
7. Drücken Sie kurz die ENTER-Taste. Bei korrekt durchgeführtem Codiervorgang werden 2 lange, hohe Töne ausgegeben.

Falls 2 lange, tiefe Töne ausgegeben werden, ist Ihnen beim Umcodieren ein Fehler unterlaufen. Die alte Zahlenkombination ist weiterhin gültig. Bitte beginnen Sie erneut bei 1.

MASTER-PROGRAMMIERMODUS

Im Master-Programmiermodus können alle Einstellungen des Schlosses vorgenommen werden. Zutritt zu diesem Master-Programmiermodus haben ausschließlich die Master mit zwei ihrer Öffnungsgeheimnisse, also ein Master mit seinen beiden eigenen Öffnungsgeheimnissen (Zahlencode plus Master-TeamCard) oder beide Master gemischt mit jeweils einem beigetragenen Öffnungsgeheimnis. Bei den Eingaben dürfen keine langen Pausen gemacht werden. Nach 30 Sekunden Eingabepause schaltet sich die Elektronik aus - der Vorgang muß neu begonnen werden. Alle bis dahin eingegebenen und vom Schloß bestätigten Einstelländerungen sind aber bereits durchgeführt.

Eintritt in den Master-Programmiermodus:

Der Standardeintritt in den Masterprogrammiermodus wird realisiert, indem nach dem Betätigen der EIN/ON-Taste zwei Mastergeheimnisse angeboten und eingegeben werden. Im Gegensatz zum normalen Öffnen, bei dem der Vorgang mit einem kurzen Betätigen der Taste ENTER abgeschlossen wird, muß hier die ENTER-Taste für ca. 6 Sekunden gedrückt gehalten werden, bis das Schloß als Signalisierung des Eintrittes in den Master-Programmiermodus einen langen hohen Ton abgibt. Nun folgt eine zweistellige Zahleneingabe zur Definition des Programmierzies und zumeist danach die Eingabe der geänderten Einstellparameter. Eine kurze Betätigung der Taste ENTER schließt die Neueinstellung ab. Aus Sicherheitsgründen sind bei einigen Programmierzies bestimmten Bedingungen beim Eintritt in den Master-

Programmiermodus einzuhalten. Diese speziellen Programmierziele sind:

- Änderung einer bereits programmierten Öffnungsverzögerungszeit von 1 bis 99 Minuten. Während bei anderen Programmierzielen ein von der eingestellten Öffnungsverzögerungszeit unabhängiger sofortiger Eintritt in den Master-Programmiermodus und eine anschließende Schloßeinstellung möglich ist, muß bei diesem Programmierziel aus Sicherheitsgründen die volle Verzögerungszeit abgearbeitet werden, damit danach diese Verzögerungszeit auf einen neuen Wert eingestellt werden kann. Dazu sind die beiden Master-Öffnungsgeheimnisse einzugeben und mit einer kurzen ENTER-Betätigung wie für eine normale Schloßöffnung abzuschließen. Nachdem nun die Verzögerungszeit abgelaufen ist, wird wie bei der Schloßöffnung die Geheimniseingabe wiederholt, nun aber die ENTER-Taste für ca 6 Sekunden gedrückt, bis der lange hohe Ton den Eintritt in den Master-Programmiermodus signalisiert. Nun ist der Master berechtigt, den Öffnungs-Verzögerungswert umzuprogrammieren.
- Überschreiben eines verlorengegangenen Mastergeheimnisses. Hierzu gilt als Voraussetzung für den Eintritt in den Master-Programmiermodus, daß zwei Mastergeheimnisse von zwei verschiedenen Mastern als Zugang benutzt werden, wobei zu diesem Eintritt das zu überschreibende Mastergeheimnis nicht benutzt werden kann.

Einstellungen im Master-Programmiermodus:

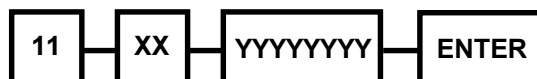
Nach erfolgreichem Eintritt in den Master-Programmiermodus können nacheinander beliebig viele Einstellungen vorgenommen werden. Jede akzeptierte Einstellung wird nach der Einstellung vom Schloß mit zwei langen hohen Tönen quittiert. Sollten hier zwei lange tiefe Töne abgegeben werden, liegt ein Fehler bei dieser Einstellungseingabe vor und die Änderung gilt als nicht durchgeführt. Sollte eine zu lange Eingabepause gemacht werden, gibt das Schloß ebenfalls zwei lange tiefe Töne ab und schaltet sich aus.

WICHTIG - UNBEDINGT BEACHTEN !

Nach einer Änderung von Schloßeinstellungen überprüfen Sie bitte mehrfach die Wirksamkeit der neuen Einstellungen durch entsprechende Eingaben.

Die folgenden Einstellanweisungen (geordnet nach Programmierzielen) können in beliebiger Anzahl und Reihenfolge sofort nach erfolgreichem Eintritt in dem Master-Programmiermodus durchgeführt werden:

Programmierzil 11: Neueinrichten oder Überschreiben eines User-Zahlencode-Geheimnisses



Tasten Sie die Ziffern 1 1 ein, geben Sie danach mit einer zweistelligen Ziffer die Speicherplatznummer des Zahlencodes (C02 bis C31) ein, den Sie neueinrichten oder überschreiben wollen, geben Sie nun den gewählten 6- bis 8-stelligen Zahlencode ein und drücken Sie die ENTER-Taste.

Bei der Ersteinrichtung eines Zahlencodes wird vom Schloß automatisch der Öffnungs-Vollberechtigungswert 12 vergeben. Dieser kann später je nach Bedarf mit dem Programmziel 13 auf einen kleineren Teilwert verringert werden.

Programmierzil 12: Neueinrichten oder Überschreiben eines User-TeamCard-Geheimnisses



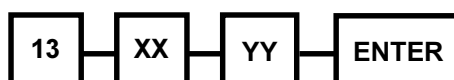
Tasten Sie die Ziffern 1 2 ein, geben Sie danach mit einer zweistelligen Ziffer die Speicherplatznummer der TeamCard (T02 bis T31) ein, die Sie neueinrichten oder überschreiben wollen, geben Sie nun die zur TeamCard gehörende 7-stellige TeamCard-Schlüsselzahl ein, halten Sie die TeamCard zum Einlesen in den Lesebereich und drücken Sie die ENTER-Taste.

Bei der Ersteinrichtung eines TeamCard-Platzes wird vom Schloß automatisch der Öffnungs-Vollberechtigungswert 12 vergeben. Dieser kann später je nach Bedarf mit dem Programmziel 14 auf einen kleineren Teilwert verringert werden.

WICHTIG - UNBEDINGT BEACHTEN !

Die siebenstellige TeamCard-Schlüsselzahl wird nur zum Anmelden der TeamCard als gültiges Öffnungsgeheimnis benötigt. Sie finden sie auf einem Haftetikett auf der neuen TeamCard. Diese TeamCard-Schlüsselzahl ist ein verschlüsselter Teil der in der TeamCard abgespeicherten Geheiminformation. Unbefugte können zwar mit dieser Zahl keine sicherheitsgefährdenden Aktionen am Schloß durchführen, entfernen Sie aber nach der Einprogrammierung der TeamCard das Haftetikett von der Karte und verwahren Sie es für eventuell spätere Anmeldezwecke an einen sicheren Ort. Ohne die TeamCard-Schlüsselzahl kann diese TeamCard weder auf diesem noch auf einem weiteren Schloß angemeldet werden

Programmierziel 13: Ändern des Berechtigungswertes eines User-Zahlencode-Geheimnisses



Bei der Ersteinrichtung eines Zahlencode wird vom Schloß automatisch der Vollberechtigungswert 12 vergeben. Dieser kann je nach Bedarf mit dem Programmziel 13 auf einen kleineren Teilwert verringert werden.

Tasten Sie die Ziffern 1 3 ein, geben Sie danach mit einer zweistelligen Ziffer die Speicherplatznummer des bereits eingerichteten Zahlencodes (C02 bis C31) ein, bei dem Sie den Wert für die Öffnungsberechtigung ändern wollen, geben Sie nun mit einer zweistelligen Ziffer den gewählten Öffnungsberechtigungswert (00 bis 12) ein und drücken Sie die ENTER-Taste.

Die Vergabe eines Öffnungsberechtigungswertes 00 bedeutet, daß der auf diesem Speicherplatz vereinbarte Zahlencode zwar erhalten bleibt, dieser aber keine Öffnungsberechtigung mehr hat.

Ein Wert zwischen 01 und 11 bedeutet für diesen Zahlencode eine Teilberechtigung. Es ist zur vollberechtigten Schloßöffnung noch mindestens ein weiteres Öffnungsgeheimnis mit einem Wert notwendig, der sich zum Vollberechtigungswert von 12 ergänzt.

WICHTIG - UNBEDINGT BEACHTEN !

Zur Schloßöffnung sind die Teil-Öffnungsgeheimnisse geeignet, bei denen die Summe der Öffnungsberechtigungswerte genau den Wert 12 ergibt (zum Beispiel ein Zahlencode mit dem Berechtigungswert 08 zusammen mit einem Zahlencode mit dem Berechtigungswert 04).

Programmierziel 14: Ändern des Berechtigungswertes eines User-TeamCard-Geheimnisses



Bei der Ersteinrichtung eines TeamCardplatzes wird vom Schloß automatisch der Vollberechtigungswert 12 vergeben. Dieser kann je nach Bedarf mit dem Programmziel 14 auf einen kleineren Teilwert verringert werden.

Tasten Sie die Ziffern 1 4 ein, geben Sie danach mit einer zweistelligen Ziffer die Speicherplatznummer des bereits eingerichteten TeamCardplatzes (T02 bis T31) ein, bei dem Sie den Wert für die Öffnungsberechtigung ändern wollen, geben Sie nun mit einer zweistelligen Ziffer den gewählten Öffnungsberechtigungswert (00 bis 12) ein und drücken Sie die ENTER-Taste.

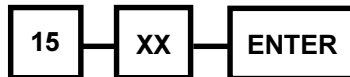
Die Vergabe eines Öffnungsberechtigungswertes 00 bedeutet, daß die auf diesem Speicherplatz vereinbarte TeamCard zwar angemeldet bleibt, diese aber keine Öffnungsberechtigung mehr hat.

Ein Wert zwischen 01 und 11 bedeutet für diese TeamCard eine Teilberechtigung. Es ist zur vollberechtigten Schloßöffnung noch mindestens ein weiteres Öffnungsgeheimnis mit einem Wert notwendig, der sich zum Vollberechtigungswert von 12 ergänzt.

WICHTIG - UNBEDINGT BEACHTEN !

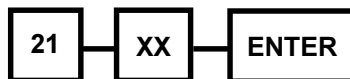
Zur Schloßöffnung sind die Teil-Öffnungsgeheimnisse geeignet, bei denen die Summe der Öffnungsberechtigungsvalue genau den Wert 12 ergibt (zum Beispiel eine TeamCard mit dem Berechtigungswert 08 zusammen mit einem Zahlencode mit dem Berechtigungswert 04).

Programmierzil 15: Ändern der Öffnungsverzögerung



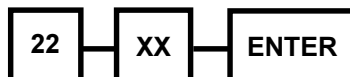
Der Öffnungsverzögerungswert kann in Minuten-Intervallen zwischen 00 und 99 Minuten eingestellt werden. Die Werkseinstellung ist 0 Minuten. Bitte beachten Sie, daß diese Änderung der Öffnungsverzögerung nur dann durchgeführt werden kann, wenn beim Eintritt in den Master-Programmiermodus die eingestellte Zeitverzögerung durchlaufen wurde. Tasten Sie die Ziffern 1 5 ein, geben Sie danach mit einer zweistelligen Ziffer den neuen Wert für die Öffnungsverzögerung in Minuten ein und drücken Sie die ENTER-Taste.

Programmierzil 21: Löschen eines User-Zahlencodes-Geheimnisses



Dieses Programmierzil ist zum Löschen eines geheimen, dem Master möglicherweise auch unbekanntem User-Zahlencode-Geheimnisses auf einem bekannten Speicherplatz (C02 bis C31) vorgesehen. Tasten Sie die Ziffern 2 1 ein, geben Sie danach mit einer zweistelligen Ziffer die Speicherplatznummer des zu löschenden User-Zahlencode-Geheimnisses ein und drücken Sie die ENTER-Taste.

Programmierzil 22: Löschen eines User-TeamCard-Geheimnisses



Dieses Programmierzil ist zum Löschen (Abmelden) einer auf einem bekannten Speicherplatz (T02 bis T31) eingerichteten TeamCard vorgesehen. Ist die Zuordnung dieser TeamCard zu einem Speicherplatz nicht bekannt, identifizieren Sie bitte zuerst die TeamCard entsprechend dem Programmierzil 23. Zum Löschen tasten Sie die Ziffern 2 2 ein. Geben Sie danach mit einer zweistelligen Ziffer die Speicherplatznummer der zu löschenden (abzumeldenden) User-TeamCard (T02 bis T31) ein und drücken Sie die ENTER-Taste.

Programmierzil 23: Identifizieren einer TeamCard



Dieses Programmierzil ist zum Identifizieren einer TeamCard vorgesehen, deren Speicherplatznummer im Schloß nicht mehr bekannt ist. Das Schloß liest die TeamCard ein und antwortet mit zwei Gruppen von Tönen, welche den Speicherplatz (T00 bis T31) der angemeldeten TeamCard beschreiben. Tasten Sie die Ziffern 2 3 ein, halten Sie die TeamCard in den Lesebereich und drücken Sie die ENTER-Taste. Das Schloß reagiert nun mit der Aussendung mit Tönen, die Sie zur Speicherplatzidentifizierung bitte genau mitzählen und gegebenenfalls notieren sollten. Die Beschreibung der Speicherplatzes der zu identifizierenden TeamCard erfolgt durch Aussendung von zwei Tongruppen (sehr kurze hohe Töne) mit einer trennenden Pause. Die Anzahl der Töne in der ersten bzw. zweiten

Tongruppe beschreibt die erste bzw zweite Platzziffer der zweistelligen Speicherplatzzahl (T00 bis T31). 10 Töne beschreiben die Ziffer "0", ein Ton die Ziffer "1", zwei Töne die Ziffer "2" ... 9 Töne die Ziffer "9".

Anstelle dieser zwei Tongruppen kann das Schloß auch Fehlermeldungen ausgeben:

3x sehr kurze tiefe Töne: Es ist keine TeamCard im Lesebereich oder die TeamCard ist defekt

1x kurzer tiefer Ton: Die eingelesene TeamCard ist im Schloß nicht angemeldet

Programmierzil 31: gleichzeitiges Löschen aller User-Zahlencode-Geheimnisse



Dieses Programmierzil ermöglicht die schnelle Neuprogrammierung des Schlosses. Es werden mit einer Aktion sämtliche User-Zahlencode-Geheimnisse gelöscht. Vergewissern Sie sich bei Beginn dieser Aktion genau, ob Sie dies so wollen. Die Master-Zahlencode-Geheimnisse werden nicht gelöscht.

Tasten Sie die Ziffern 3 1 ein und drücken Sie die ENTER-Taste.

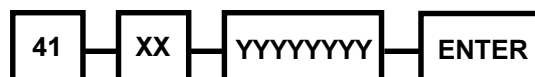
Programmierzil 32: gleichzeitiges Löschen (Abmelden) aller User-TeamCard-Geheimnisse



Dieses Programmierzil ermöglicht die schnelle Neuprogrammierung des Schlosses. Es werden mit einer Aktion sämtliche User-TeamCards beim Schloß abgemeldet. Vergewissern Sie sich bei Beginn dieser Aktion genau, ob Sie dies so wollen. Die Master-Zahlencode-Geheimnisse werden nicht gelöscht. Unter Verwendung der sieben-stelligen TeamCard-Schlüsselzahlen können die abgemeldeten TeamCards später wieder als gültige Öffnungsgeheimnisse angemeldet werden.

Tasten Sie die Ziffern 3 2 ein und drücken Sie die ENTER-Taste.

Programmierzil 41: Überschreiben eines Master-Zahlencode-Geheimnisses



Dieses Programmierzil ermöglicht das Überschreiben eines Master-Zahlencodes, wenn dieser nicht mehr bekannt ist. Voraussetzung für die Durchführung dieser Aktion ist, daß zum Eintritt in den Master-Programmiermodus zwei Master-Geheimnisse von zwei verschiedenen Mastern benutzt wurden (also die eigene Master-TeamCard plus der Master-Zahlencode des anderen Masters oder beide Master-TeamCards T00 plus T01).

Tasten Sie die Ziffern 4 1 ein, geben Sie danach mit einer zweistelligen Ziffer die Speicherplatznummer des Zahlencodes (C00 oder C01) ein, den Sie überschreiben wollen, geben Sie nun den gewählten neuen 6- bis 8-stelligen Master-Zahlencode ein und drücken Sie die ENTER-Taste.

Programmierzil 42: Überschreiben eines Master-TeamCard-Geheimnisses



Dieses Programmierzil ermöglicht das Neuanmelden einer Master-TeamCard, wenn die bisherige nicht mehr verfügbar ist. Voraussetzung für die Durchführung dieser Aktion ist, daß zum Eintritt in den Master-Programmiermodus zwei Master-Geheimnisse von zwei verschiedenen Mastern benutzt wurden (also der eigene Master-Zahlencode plus die Master-TeamCard des anderen Masters oder beide Master-Zahlencodes C00 plus C01).

Tasten Sie die Ziffern 4 2 ein, geben Sie danach mit einer zweistelligen Ziffer die Speicherplatznummer der TeamCard (T00 oder T01) ein, die Sie überschreiben wollen, geben Sie nun die zur TeamCard gehörende 7-stellige TeamCard-Schlüsselzahl ein, halten Sie die TeamCard zum Einlesen in den Lesebereich und drücken Sie die ENTER-Taste.

Programmierzil 99: Verlassen des Master-Programmiermodus



Tasten Sie die Ziffern 9 9 ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Sie hören als Abschluß zwei lange hohe Töne. Damit beenden Sie alle Aktionen im Master-Programmiermodus und schalten das Schloß aus.

WICHTIG - UNBEDINGT BEACHTEN !

Nach einer Änderung von Schloßeinstellungen und dem Verlassen des Master-Programmiermodus überprüfen Sie bitte mehrfach die Wirksamkeit der neuen Einstellungen durch entsprechende Eingabeaktionen.

PROGRAMMIERBEISPIELE

BEISPIEL 1: Neueinrichtung eines User-Zahlencodes:

Im Beispiel sei angenommen, daß der Zahlencode 2 4 3 7 1 9 auf dem bisher nicht eingerichteten Speicherplatz C02 mit Öffnungs-Vollberechtigung einprogrammiert werden soll.

1. EIN/ON-Taste drücken.
2. Nach dem kurzen, hohen Signalton zum Eintritt in den Master-Programmiermodus einen Master-Zahlencode (kein Werkscode!) als erstes notwendiges Master-Geheimnis eintasten.
3. ENTER-Taste kurz drücken - erneut kurzer, hoher Signalton zur Akzeptierung dieses Master-Zahlencode-Geheimnisses. Ein kurzer tiefer Signalton würde anzeigen, daß eine falsche Zahlenkombination eingegeben wurde.
4. Eine Master-TeamCard zur Eingabe des zweiten notwendigen Master-Geheimnisses vor den Lesebereich halten.
5. ENTER-Taste nun für etwa 6 Sekunden drücken und festhalten.
6. Nun zeigt ein langer hoher Ton an, daß der Eintritt in den Master-Programmiermodus erfolgreich war.
7. Tasten Sie die beiden Ziffern 1 1 zur Definition des Programmierziles "Neueinrichten eines User-Zahlencode-Geheimnisses" ein.
8. Tasten Sie die beiden Ziffern 0 2 für den einzurichtenden Zahlencode-Speicherplatz C02 ein.
9. Tasten Sie nacheinander die Ziffern 2 4 3 7 1 9 des neuen User-Zahlencodes ein.
10. Drücken Sie kurz die ENTER-Taste. Sie hören zwei hohe lange Töne, wenn alle Eingaben richtig und plausibel waren - die Einprogrammierung ist positiv abgeschlossen. Das Schloß hat automatisch für dieses User-Zahlencode-Geheimnis die Öffnungs-Vollberechtigung (Berechtigungswert 12) vergeben. Falls Sie zwei tiefe lange Töne hören, ist Ihnen bei den Schritten 6. bis 9. ein Fehler unterlaufen und die Einstellung wurde nicht angenommen. Beginnen Sie in diesem Fall erneut bei Punkt 6.
11. Zum Verlassen des Master-Programmiermodus tasten Sie nun die beiden Ziffern 9 9 ein und drücken Sie kurz die ENTER-Taste. Sie hören als Abschluß zwei lange hohe Töne. Damit haben Sie alle Aktionen im Master-Programmiermodus beendet und das Schloß ausgeschaltet.

BEISPIEL 2: Neueinrichtung von User-TeamCards:

Im Beispiel sei angenommen, daß vier neue User-TeamCards auf den TeamCard-Speicherplätzen T02, T03, T04 und T05 so eingerichtet werden sollen, daß nur jeweils die beiden Besitzer der TeamCards T02 und T03 beziehungsweise der TeamCards T04 und T05 das Schloß gemeinsam öffnen können. Es soll aber nicht möglich sein, daß andere Mischkombinationen innerhalb der vier TeamCards das Schloß öffnen können.

Für die Erfüllung dieser Beispielvorgabe wollen wir der TeamCard T02 den Öffnungsberechtigenswert 08 und der TeamCard T03 den Berechtigenswert 04 vergeben, denn die Summe aus 04 und 08 ergibt genau 12, also die Öffnungs-Vollberechtigung. Ähnlich dazu vergeben wir den Berechtigenswert 07 für die TeamCard T04 und den Wert 05 für die TeamCard T05 (07 plus 05 gleich 12). Auf diese Art und Weise schließen wir aus, daß z. B. die TeamCard T02 zusammen mit der TeamCard T04 öffnen kann (denn 08 plus 07 ist ungleich 12).

1. EIN/ON-Taste drücken.
2. Nach dem kurzen, hohen Signalton zum Eintritt in den Master-Programmiermodus einen Master-Zahlencode (kein Werkscode!) als erstes notwendiges Master-Geheimnis eintasten.
3. ENTER-Taste kurz drücken - erneut kurzer, hoher Signalton zur Akzeptierung dieses Master-Zahlencode-Geheimnisses. Ein kurzer tiefer Signalton würde anzeigen, daß eine falsche Zahlenkombination eingegeben wurde.
4. Eine Master-TeamCard zur Eingabe des zweiten notwendigen Master-Geheimnisses vor den Lesebereich halten.
5. ENTER-Taste nun für etwa 6 Sekunden drücken und festhalten.
6. Nun zeigt ein langer hoher Ton an, daß der Eintritt in den Master-Programmiermodus erfolgreich war.
7. Tasten Sie die beiden Ziffern 1 2 zur Definition des Programmierzies "Neueinrichten eines User-TeamCard-Geheimnisses" ein.
8. Tasten Sie die beiden Ziffern 0 2 für den einzurichtenden TeamCard-Speicherplatz T02 ein.
9. Nehmen Sie sich nun eine neue, in diesem Schloß zur Zeit noch nicht angemeldete User-TeamCard zur Hand und tasten Sie die individuelle 7-stellige TeamCard-Schlüsselzahl ein, die sich auf dem Haftetikett auf der TeamCard befindet. Halten Sie darauf diese TeamCard vor den Lesebereich des Schlosses.
10. Drücken Sie kurz die ENTER-Taste. Sie hören zwei hohe lange Töne, wenn alle Eingaben richtig und plausibel waren - die Einprogrammierung ist positiv abgeschlossen. Das Schloß hat automatisch für dieses User-TeamCard-Geheimnis die Öffnungs-Vollberechtigung (Berechtigenswert 12) vergeben. Falls Sie zwei tiefe lange Töne hören, ist Ihnen bei den letzten drei Schritten ein Fehler unterlaufen und die Einstellung wurde nicht angenommen. Beginnen Sie in diesem Fall erneut bei der Definition des Programmierzies (3 Schritte zurück). Sollten Sie aber drei sehr kurze tiefe Töne hören, hat das Schloß die Karte in seinem Lesebereich nicht erkannt und Sie können die TeamCard durch erneutes Drücken der Taste ENTER neu einlesen lassen.
11. Verfahren Sie nun wie in den Punkten 7. bis 10. sinngemäß mit den anderen drei neuen TeamCards und melden diese auf den Speicherplätzen T03 bis T05 an.
12. Da nun alle vier TeamCards zwar im Schloß angemeldet, aber jede für sich noch zur Öffnung vollberechtigt ist, müssen noch entsprechend der Beispielvorgabe die Öffnungs-Berechtigenswertes der TeamCard-Geheimnisse angepaßt werden. Dazu tasten Sie die beiden Ziffern 1 4 zur Definition des Programmierzies "Ändern des Berechtigenswertes eines User-TeamCard-Geheimnisses" ein.
13. Tasten Sie die beiden Ziffern 0 2 für den ersten zu modifizierenden TeamCard-Speicherplatz T02 ein.
14. Zur Berechtigenswerteingabe tasten Sie die beiden Ziffern 0 8 für die zu modifizierende TeamCard-Speicherplatz T02 ein und drücken Sie kurz die ENTER-Taste.
15. Verfahren Sie nun sinngemäß wie in den Punkten 12. bis 14. mit der Änderung der Berechtigenswertes (04, 07 bzw. 05) für die TeamCards auf den Speicherplätzen T03, T04 bzw. T05.
16. Zum Verlassen des Master-Programmiermodus tasten Sie nun die beiden Ziffern 9 9 ein und drücken Sie kurz die ENTER-Taste. Sie hören als Abschluß zwei lange hohe Töne. Damit haben Sie alle Aktionen im Master-Programmiermodus beendet und das Schloß ausgeschaltet.
17. Es wird empfohlen, abschließend die TeamCards im Beschriftungsbereich mit der gewählten Speicherplatznummer zu beschriften und die entfernten Haftetiketten mit den 7-stelligen TeamCard-Schlüsselzahlen an einem sicheren Ort zu deponieren. Kennzeichnen Sie in geeigneter Art und Weise die Zugehörigkeit der Schlüsselzahlen zu den TeamCards, damit Sie gegebenenfalls diese TeamCards auch später noch am Schloß "TeamLock" neu anmelden können.

BEISPIEL 3: Abmelden einer TeamCard:

Im Beispiel sei angenommen, daß eine bisher am Schloß angemeldete TeamCard, deren TeamCard-Speicherplatznummer unbekannt ist, als gültiges Öffnungsgeheimnis abgemeldet werden soll.

1. EIN/ON-Taste drücken.
2. Nach dem kurzen, hohen Signalton zum Eintritt in den Master-Programmiermodus einen Master-Zahlencode als erstes notwendiges Master-Geheimnis eintasten.
3. ENTER-Taste kurz drücken - erneut kurzer, hoher Signalton zur Akzeptierung dieses Master-Zahlencode-Geheimnisses. Ein kurzer tiefer Signalton würde anzeigen, daß eine falsche Zahlenkombination eingegeben wurde.
4. Eine Master-TeamCard zur Eingabe des zweiten notwendigen Master-Geheimnisses vor den Lesebereich halten.
5. ENTER-Taste nun für etwa 6 Sekunden drücken und festhalten.
6. Nun zeigt ein langer hoher Ton an, daß der Eintritt in den Master-Programmiermodus erfolgreich war.
7. Tasten Sie die beiden Ziffern 2 3 zur Definition des Programmierzies "Identifizieren einer TeamCard" ein.
8. Halten Sie die zu identifizierende TeamCard in den Lesebereich des Schlosses und drücken Sie kurz die ENTER-Taste.
9. Das Schloß antwortet nun beispielsweise mit 10 sehr kurzen hohen Tönen, macht eine Pause und fährt mit 6 sehr kurzen hohen Tönen fort. Das identifiziert den zur TeamCard gehörenden TeamCard-Speicherplatz als T06.
10. Tasten Sie die beiden Ziffern 2 2 zur Definition des Programmierzies "Löschen einer User-TeamCard" ein.
11. Tasten Sie die Ziffern 06 als TeamCard-Speicherplatz ein und drücken Sie kurz die ENTER-Taste. Sie hören zwei hohe lange Töne, wenn alle Eingaben richtig und plausibel waren - die Löschung des Speicherplatzes T06 ist positiv abgeschlossen und diese TeamCard ist für das Schloß kein gültiges Öffnungsgeheimnis mehr.
12. Zum Verlassen des Master-Programmiermodus tasten Sie nun die beiden Ziffern 9 9 ein und drücken Sie kurz die ENTER-Taste. Sie hören als Abschluß zwei lange hohe Töne. Damit haben Sie alle Aktionen im Master-Programmiermodus beendet und das Schloß ausgeschaltet.