



Leitor de Proximidade Sfera

Manual de utilização e de instalação

bticino



Índice

Informações gerais	4
Advertências e conselhos	5
Advertências normativas	5
Vista frontal	6
Vista posterior	7
Instalação	8
Montagem	8
Desmontagem	10
Utilização do dispositivo	12
Configuração por meio do dispositivo	12
Crachá master gestor	13
Novo crachá master gestor	13
Cancelamento de crachá master gestor	15
Crachá passepartout	16
Novo crachá passepartout	16
Cancelamento de crachá passepartout	18
Crachá residente	19
Novo crachá residente (M = 00)	19
Cancelamento de crachás residentes (M = 00)	21
Novo crachá master de apartamento (M = 01)	23
Cancelamento de crachás master de apartamento (M = 01)	25
Novo crachá residente (M = 01)	26
Cancelamento de crachás residentes (M = 01)	28
Rearmamento	28
Configuração por meio de software	29
Ligação ao PC	29

Informações gerais

O Leitor de Proximidade Sfera deve ser usado unicamente em sistemas digitais de 2 fios BTicino. Possíveis coberturas a acoplar ao Leitor de Proximidade Sfera Bticino:



Cobertura 353205



Cobertura 353201/02/03

Advertências e conselhos

Antes de proceder com a instalação é importante ler com atenção o presente manual. Nos casos de negligência, uso impróprio e/ou adulteração por parte de pessoal não autorizado a garantia é anulada.

Advertências normativas



Ler atentamente antes do uso e guardar para qualquer futura referência



Proibição de tocar as unidades com as mãos molhadas
Proibição da utilização de produtos de limpeza líquidos ou aerossóis
Proibição de obstruir as aberturas de ventilação
Proibição de alterar os dispositivos
Proibição de remover peças de proteção dos dispositivos
Proibição de instalar as unidades em proximidade de líquidos e pós
Proibição de instalar as unidades em proximidade de fontes de calor
Proibição de instalar as unidades em proximidade de gases nocivos, pós metálicos ou similares
Proibição de fixação das unidades sobre superfícies não adequadas

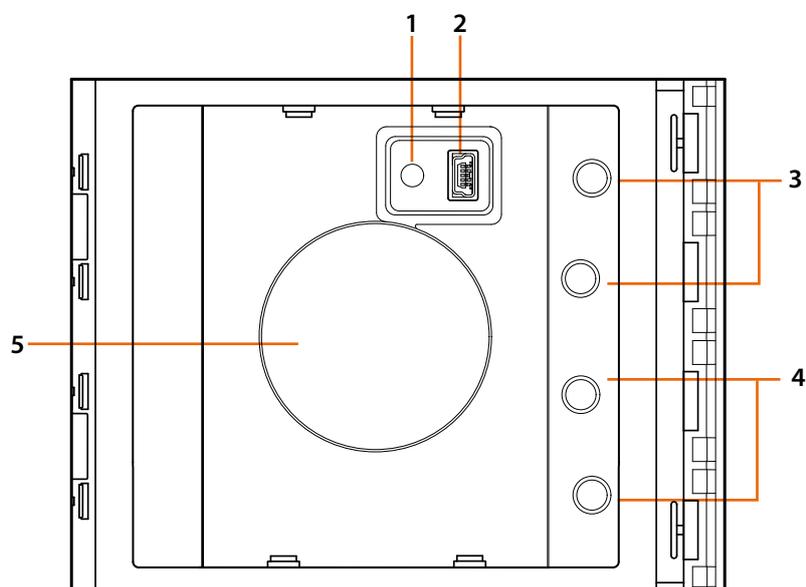


Risco de queda dos dispositivos, devido a desabamento da superfície em que estão instalados ou instalação inadequada
Tirar a alimentação elétrica antes de qualquer intervenção sobre a instalação



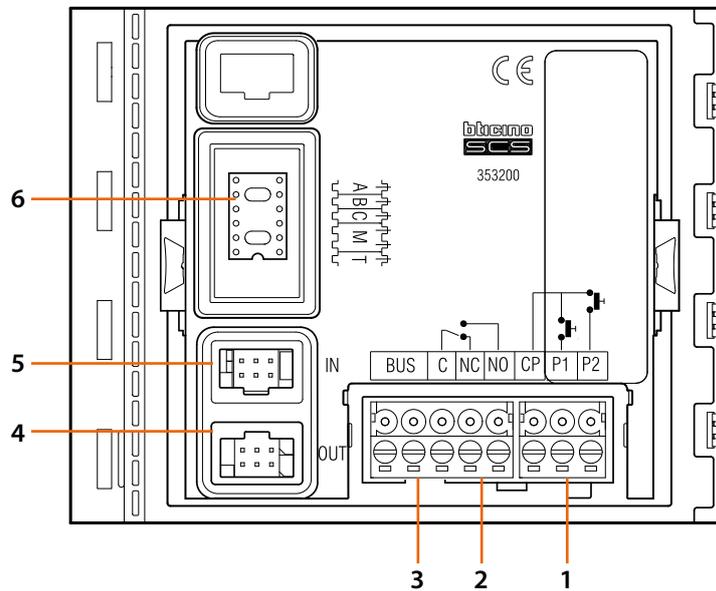
Atenção: as operações de instalação, configuração, colocação em serviço e manutenção devem ser realizadas exclusivamente por pessoal qualificado. Certificar-se de que a instalação de parede seja realizada corretamente
Proceder à colocação dos cabos atendo-se escrupulosamente às normas vigentes
Conectar os cabos de alimentação de acordo com as prescrições
Face a eventuais extensões de instalações utilizar exclusivamente os artigos listados nas especificações técnicas

Vista frontal



- | | |
|--|---|
| 1. Botão de rearmamento da programação. | 4. LED verde aceso: acesso permitido ou programação bem sucedida. |
| 2. Conector Mini USB para programação. | 5. Antena. |
| 3. LED vermelho aceso: acesso negado ou erro de programação. | |

Vista posterior



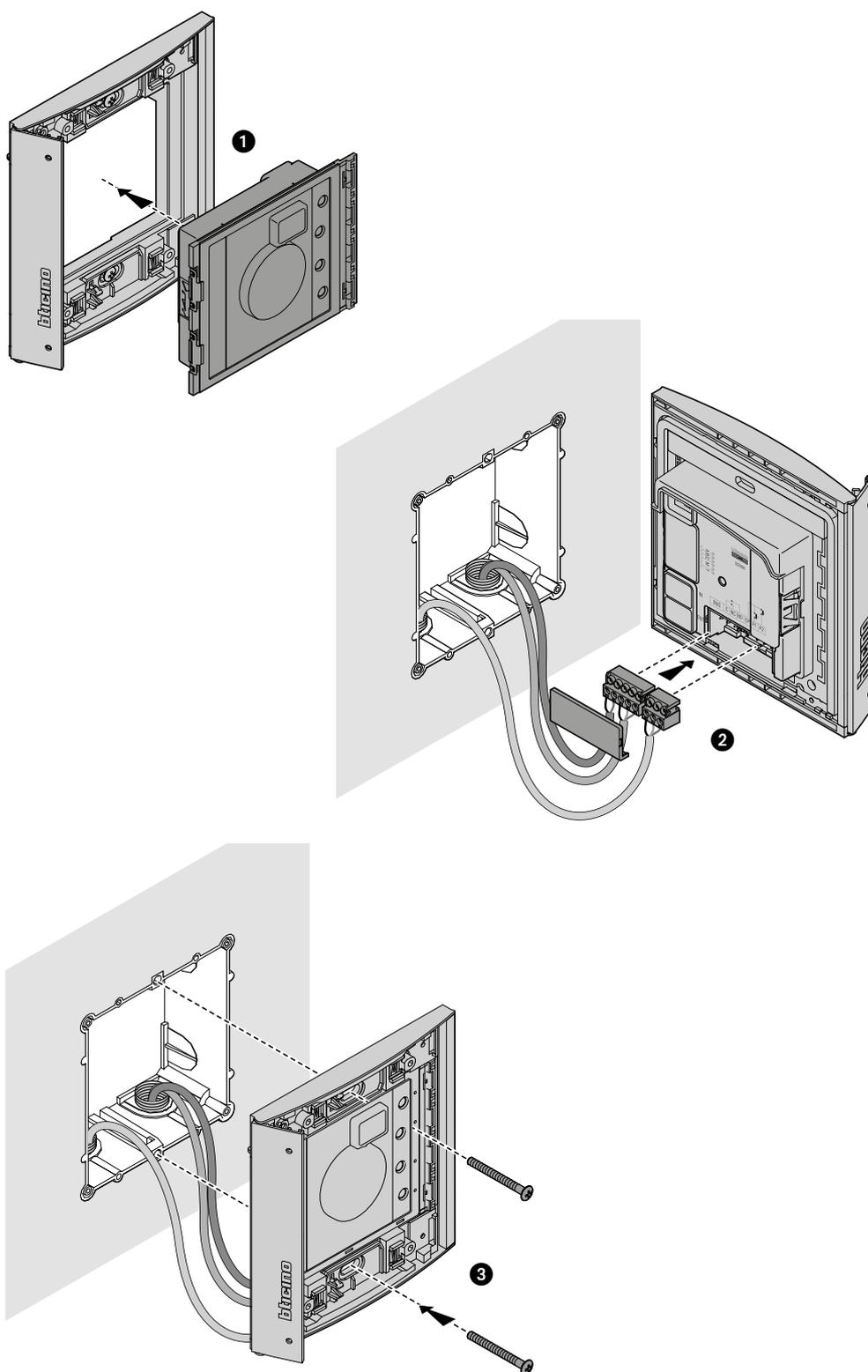
1. Ligação do botão do trinco (CP-P1) e tamper (CP-P2 - aplicação futura).
2. Contactos de relê local.
3. Ligação ao BUS.
4. Conector para a ligação aos módulos seguintes.
5. Conector para a ligação dos módulos anteriores.
6. Sede dos configuradores.

Instalação

Montagem

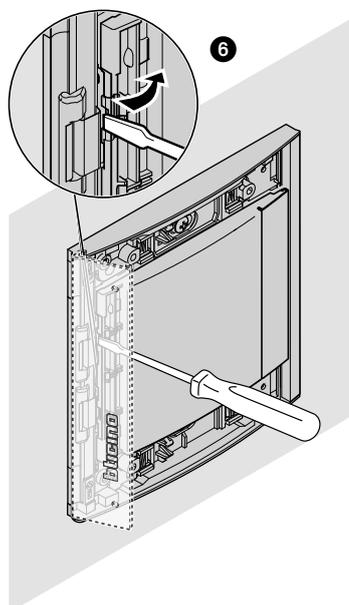
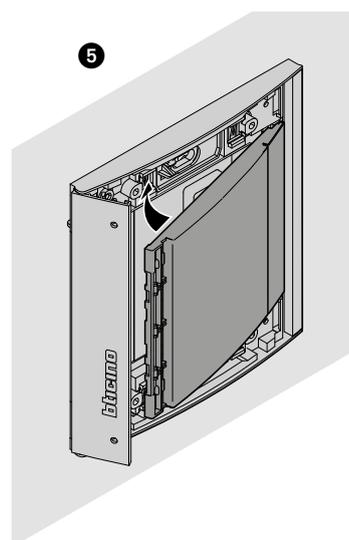
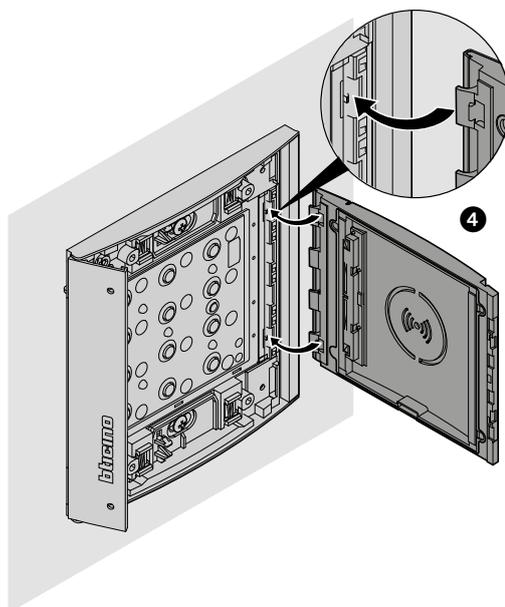


Atenção: as operações de instalação, configuração, colocação em serviço e manutenção devem ser realizadas exclusivamente por pessoal qualificado.



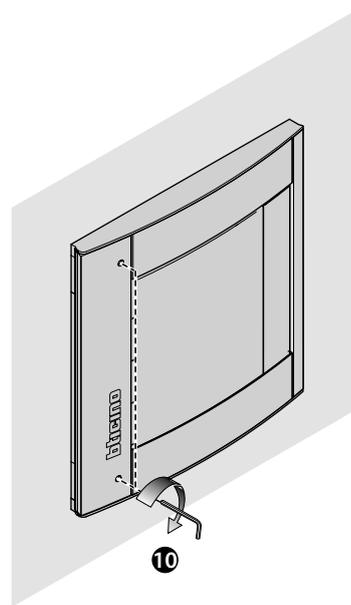
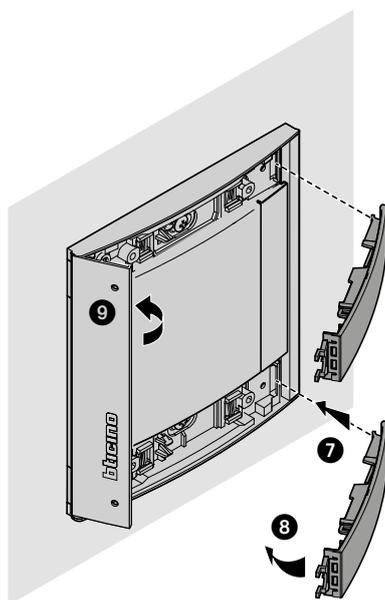
Leitor de Proximidade Sfera

Manual de utilização e de instalação

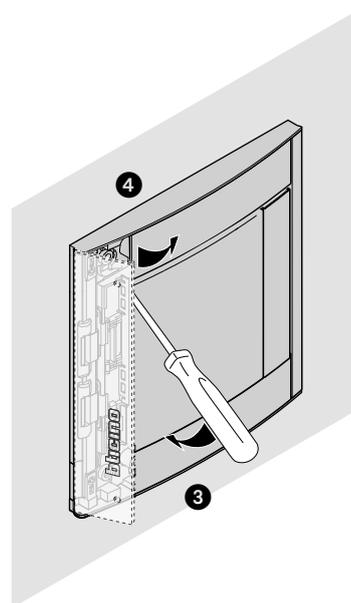
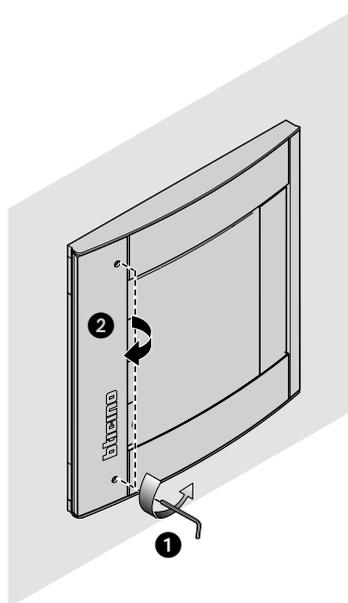


Leitor de Proximidade Sfera

Manual de utilização e de instalação

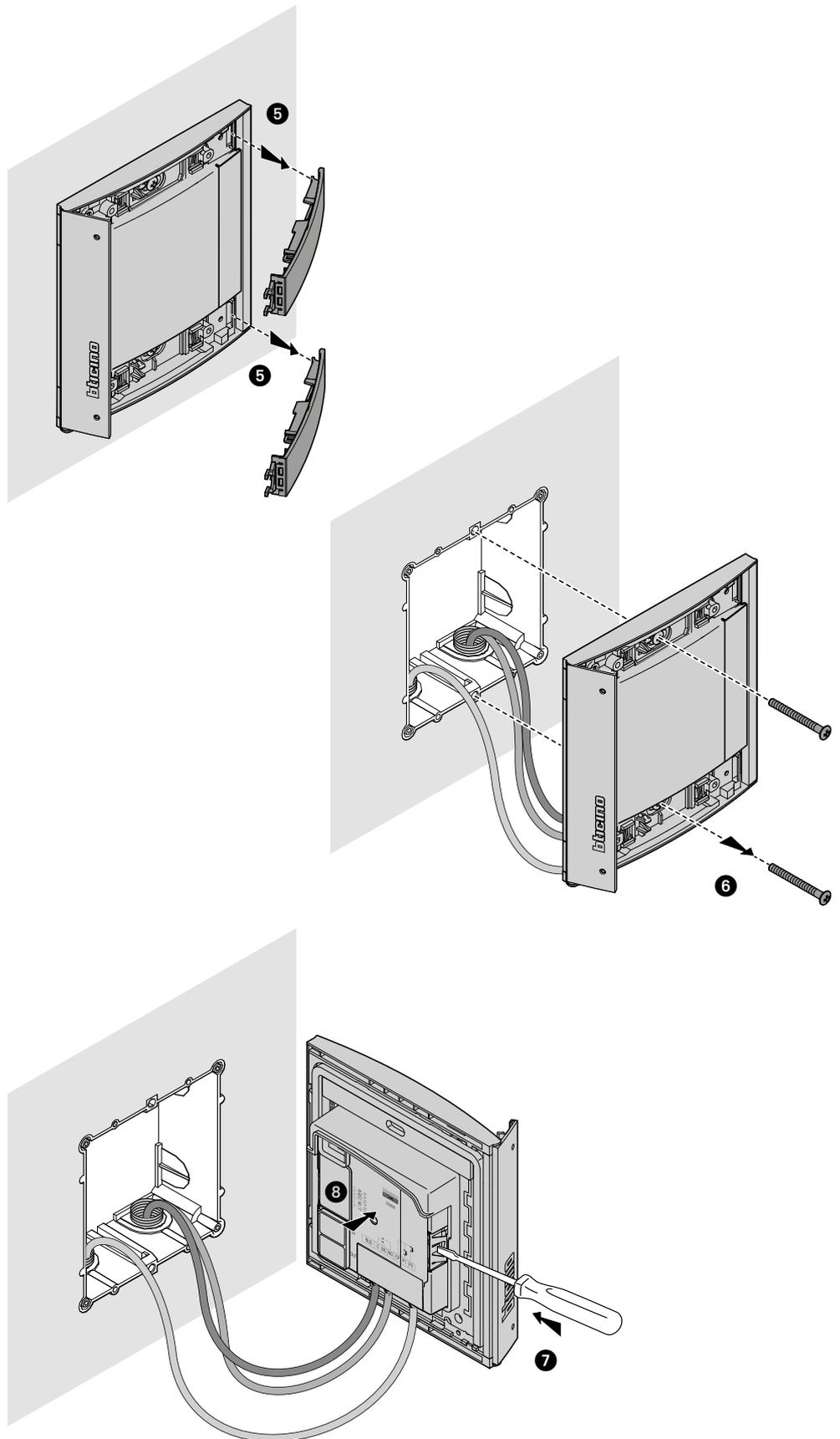


Desmontagem



Leitor de Proximidade Sfera

Manual de utilização e de instalação



Utilização do dispositivo

O leitor de Proximidade Sfera BTicino permite aos residentes a abertura de um trinco mediante o reconhecimento de códigos unívocos, lidos por expressos crachás.

O dispositivo é constituído por uma antena que permite a leitura de crachás (transponder) e por indicadores luminosos e sonoros para o controlo da correcta memorização dos códigos contidos nos crachás. A transmissão dos códigos verifica-se quando o crachá é aproximado ao leitor de proximidade.



M= 00 gestão de residentes com master gestor.

M= 01 gestão de residentes por meio de master de apartamento

Configuração por meio do dispositivo

A Programação pode ocorrer segundo dois modos:

- através do [software TiSferaDesign](#)
- através de procedimentos específicos a efetuar diretamente com o [leitor](#)

Para levar a termo a memorização dos códigos master é necessário remover a cobertura e carregar no botão do programa evidenciado na legenda. Uma vez que os crachás foram memorizados no leitor, os mesmos permitirão a abertura do trinco.

É possível programar quatro tipos diferentes de crachás:

MASTER GESTOR Crachá que permite o acesso à programação dos outros códigos. O mesmo tem unicamente o direito de programação e não de acesso.

MASTER DE APARTAMENTO Definindo um crachá de apartamento, será possível utilizá-lo para a programação dos crachás residentes daquele apartamento. O mesmo tem unicamente o direito de programação e não de acesso.

PASSEPARTOUT Permite a abertura do trinco ao qual está acoplada a unidade externa. Não é vinculado a nenhum apartamento. O mesmo tem unicamente direito de acesso e não de programação.

RESIDENTES Permite a abertura do trinco ao qual está acoplada a unidade externa. Está vinculado a um apartamento da instalação. O mesmo tem unicamente direito de acesso e não de programação.



O Leitor de Proximidade, ao ser usado pela primeira vez, não tem nenhum crachá previamente configurado.

Crachá master gestor

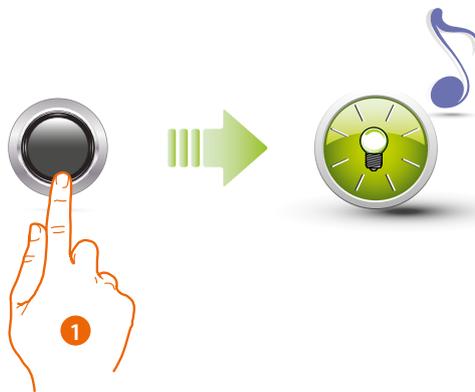
Por razões de segurança é previsto um crachá **"MASTER"**, programado directamente pelo instalador, por meio do qual é possível o acesso à programação dos outros crachás (master de apartamento, passepartout e residentes).

Para ter acesso à modalidade de programação é necessário atribuir um crachá master ao dispositivo. É possível memorizar até 20 crachás master.

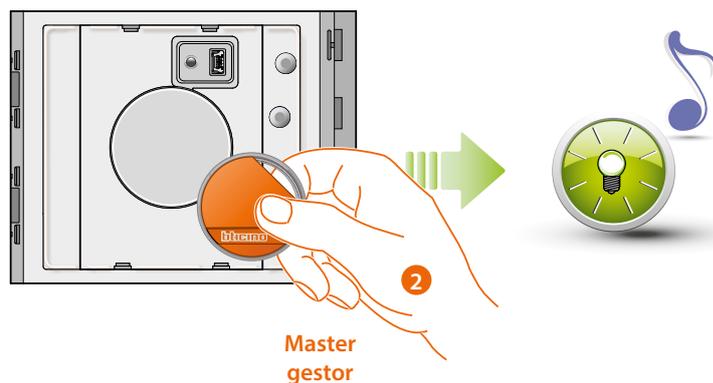
O leitor de proximidade sinalizará que interveio a aceitação ou cancelamento do crachá com sinais acústicos e o acendimento do LED verde.

A transmissão de um crachá não reconhecido ou um erro de programação (por exemplo, memória saturada ou crachá já utilizado) comporta a interrupção da programação. Esta interrupção será sinalizada por um beep longo e o acendimento do LED vermelho.

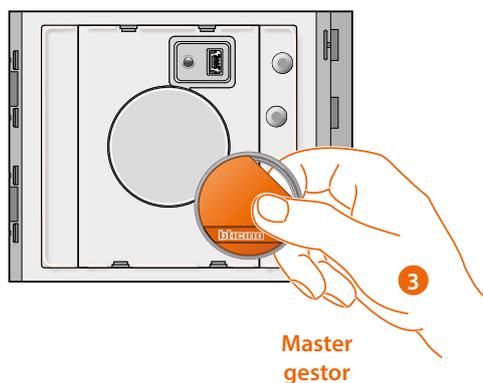
Novo crachá master gestor



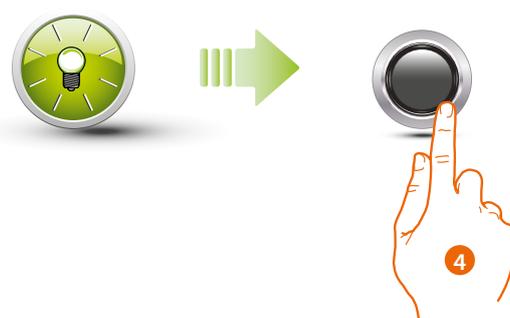
1. Manter premido o botão de programação até o LED verde piscar e a emissão de um tom de confirmação.



2. Soltar a tecla e aproximar ao leitor o crachá gestor da instalação, para efetuar a memorização. O lampejo do LED verde e um beep breve confirmam a memorização do crachá **master gestor**.



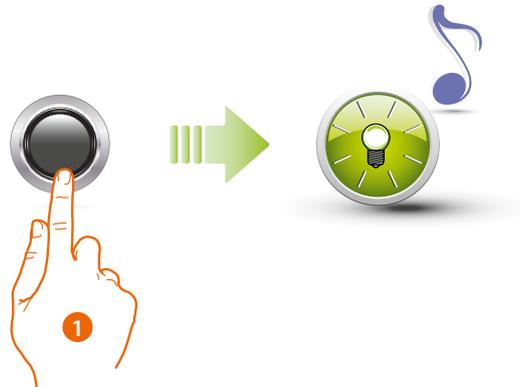
3. Pode continuar a inserir outros crachás gestores de instalação (max 20), um após o outro.



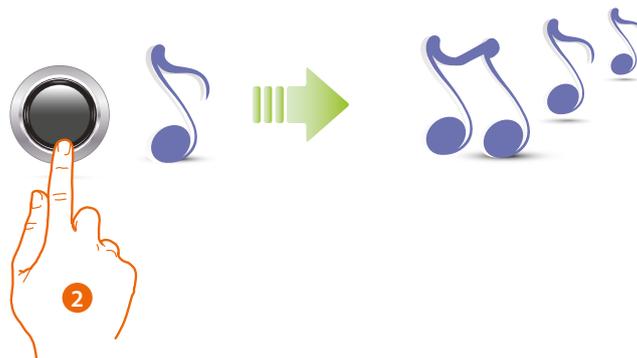
4. Carregar brevemente o botão ou aguardar 30 segundos para sair do procedimento. Um beep breve e a desligação do LED indicam o fim da sequência de programação. O leitor de Proximidade Sfera está pronto para o normal funcionamento.

 **A sequência de programação deve iniciar dentro de 30 segundos do carregamento da tecla de programação e deve ser desenvolvida em uma única fase.**

Cancelamento de crachá master gestor



1. Premir e manter premido o botão de programação; o LED verde lampeja.



- 2 **Continuar a manter premido o botão;** o dispositivo emite 1 beep por segundo e depois de 10 segundos um beep longo.



O LED vermelho lampeja e, em seguida, se apaga para indicar a execução do cancelamento.



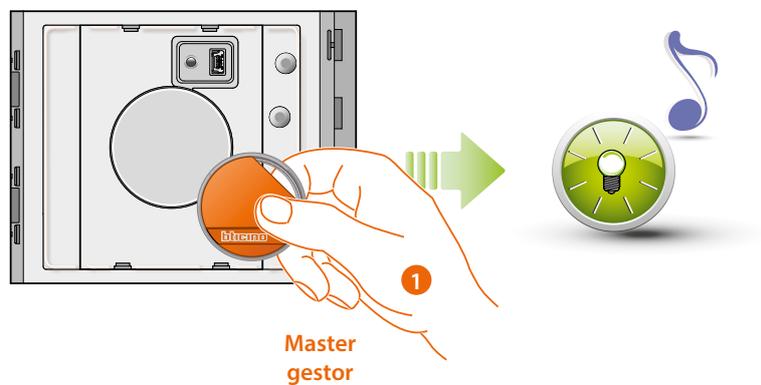
O procedimento cancelará todos os crachás master gestor memorizados.
Para interromper o procedimento de cancelamento, soltar o botão de programação antes do beep longo.
Para um cancelamento selectivo utilizar o software TiSferaDesign.

Crachá passepartout

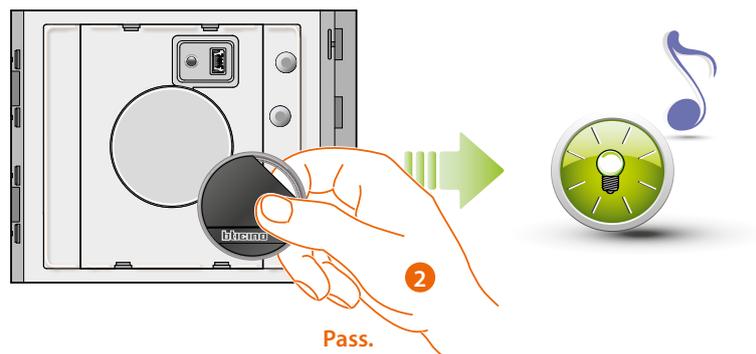
Para ter acesso à programação de um crachá "Passepartout" é necessário estar em posse de um crachá master gestor. É possível memorizar até 100 crachás passepartout.

O Leitor de Proximidade sinalizará a ocorrência aceitação ou cancelamento do crachá com sinais acústicos e o acendimento do LED verde. A transmissão de um crachá não reconhecido ou um erro de programação (por exemplo, memória saturada ou crachá já utilizado) comporta a interrupção da programação. Esta interrupção será sinalizada por um beep longo e o acendimento do LED vermelho.

Novo crachá passepartout



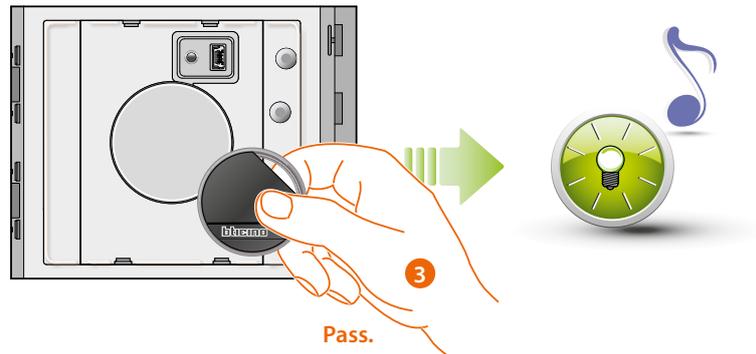
1. Aproximar o **crachá gestor da instalação**; O leitor emite um beep breve e o LED verde lampeja. A fase de programação é iniciada.



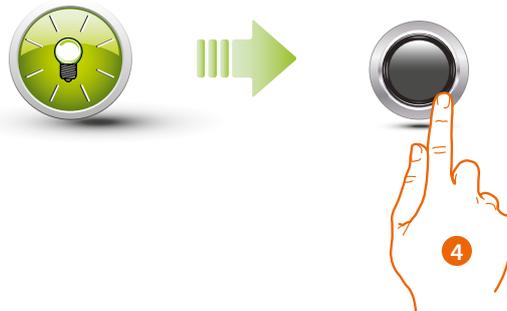
2. Aproximar um novo **crachá passepartout** ao leitor para a memorização. O lampejo do LED verde e um beep breve confirmam a memorização do **crachá passepartout**.

Leitor de Proximidade Sfera

Manual de utilização e de instalação



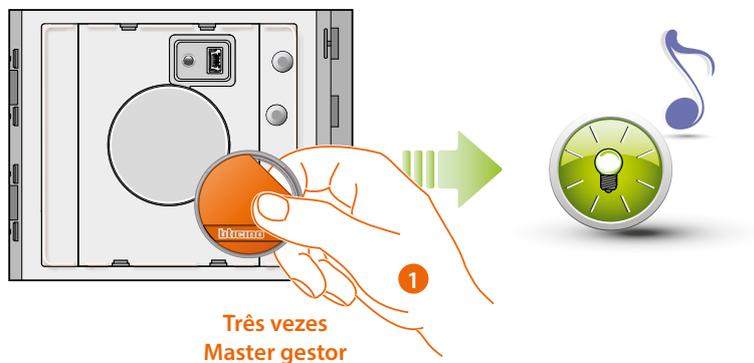
3. Pode continuar a inserir outros crachás passepartout (max 100), um após o outro



4. Carregar brevemente o botão ou aguardar 30 segundos para sair do procedimento. Um beep breve e a desligação do LED indicam o fim da sequência de programação. O leitor de Proximidade Sfera está pronto para o normal funcionamento.

! A sequência de programação deve iniciar dentro de 30 segundos e deve ser desenvolvida em uma única fase.

Cancelamento de crachá passepartout



1. Aproximar ao leitor o **crachá gestor da instalação**; o dispositivo emite um beep e o LED verde lampeja. **Repetir a operação para três vezes seguidas.**

 **Aguardar 5"** entre uma operação e a seguinte



O dispositivo emite um beep longo de confirmação.
O LED vermelho lampeja e, em seguida, se apaga para indicar a execução do cancelamento.

 **O procedimento cancelará todos os crachás passepartout e master de apartamento memorizados.**
Para um cancelamento selectivo utilizar o software TiSferaDesign.

Crachá residente

Para ter acesso à programação de um crachá "RESIDENTE" é necessário estar em posse de um crachá master gestor ou de apartamento (segundo a modalidade configurada).

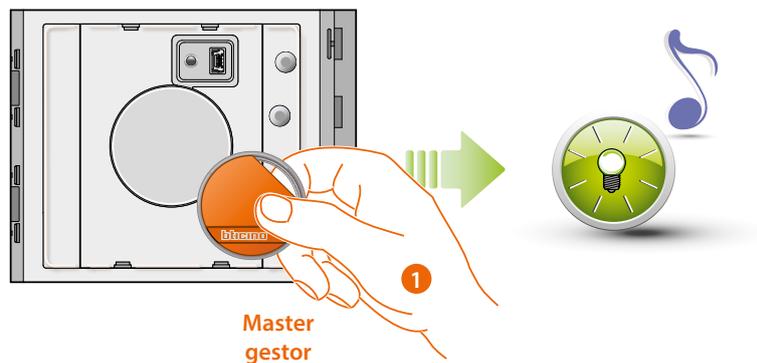
Configurando o dispositivo com M = 00 poderão ser atribuídos ao mesmo 5 crachás residentes acoplados por apartamento.

Configurando o dispositivo com M = 01 será possível atribuir o crachá master ao apartamento, com o qual efectuar, em seguida, a programação dos crachás residentes.

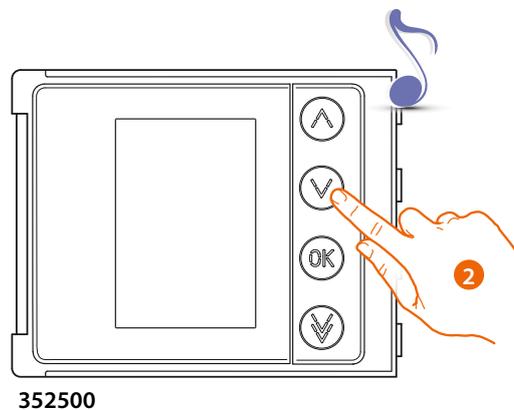
O Leitor de Proximidade sinalizará a ocorrência aceitação ou cancelamento dos crachás com sinais acústicos e o acendimento do LED verde. A transmissão de um crachá não reconhecido ou um erro de programação (por exemplo, memória saturada ou crachá já utilizado) comporta a interrupção da programação. Esta interrupção será sinalizada por um beep longo e o acendimento do LED vermelho.

Novo crachá residente (M = 00)

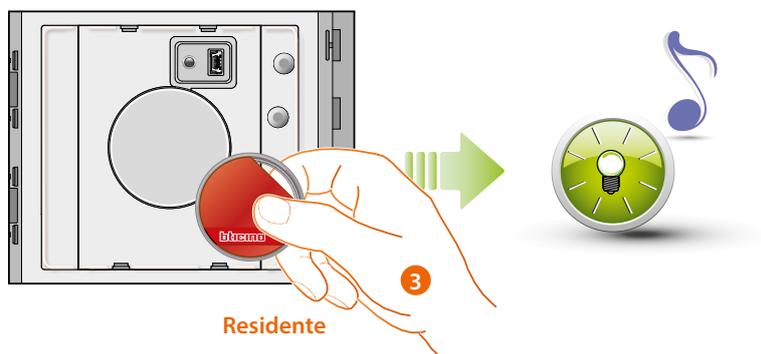
M= 00  gestão de residentes com master gestor.



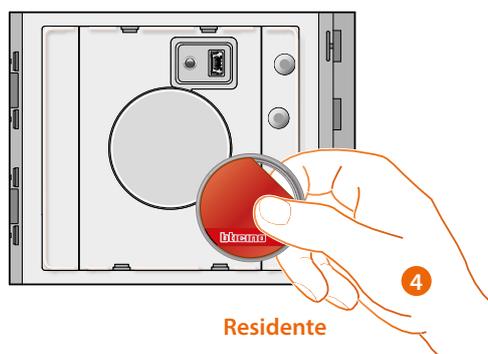
1. Aproximar o crachá gestor da instalação.
O leitor emite um beep breve e o LED verde lampeja.
A fase de programação é iniciada.



2. Através do módulo teclado (352000, 352100) ou display (352500), seleccionar o apartamento ao qual associar o crachá residente;
O leitor emite um beep por confirmação.



3. Avizinhar um novo **crachá residente** ao leitor para a memorização. O LED piscará e um bipe breve para confirmar a memorização do **crachá residente**.



4. Pode continuar a inserir outros crachás residentes (max 5 por apartamento), um após o outro.

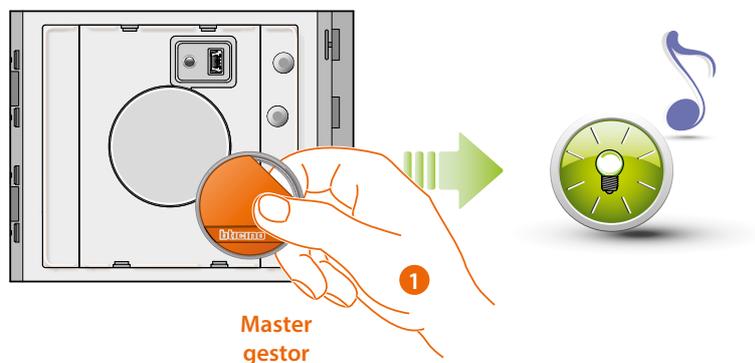


5. Carregar brevemente o botão ou aguardar 30 segundos para sair do procedimento. Um beep breve e a desligação do LED indicam o fim da sequência de programação. O Leitor de Proximidade Sfera está pronto para o normal funcionamento.

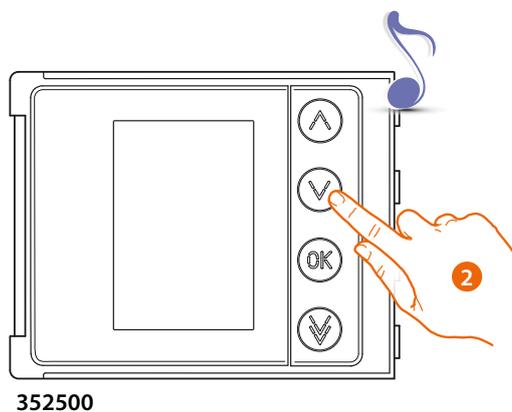
 A sequência de programação deve iniciar dentro de 30 segundos e deve ser desenvolvida em uma única fase.

Cancelamento de crachás residentes (M = 00)

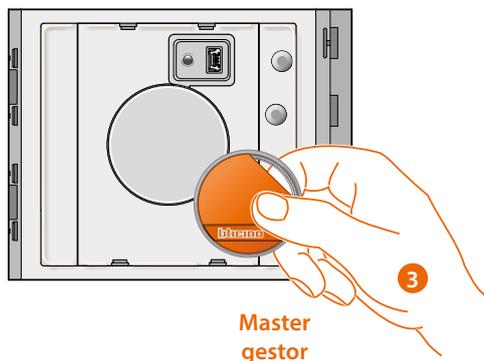
M= 00  gestão residentes com master gestor.



1. Aproximar o **crachá gestor** da instalação; o dispositivo emite um beep e o LED verde lampeja.



2. Através do módulo teclado (352000, 352100) ou display (352500), seleccionar o apartamento ao qual associar o crachá residente; O leitor emite um beep por confirmação.



3. Passe o mesmo crachá gestor anteriormente utilizado para confirmar o cancelamento.



O dispositivo emite um beep longo de confirmação.

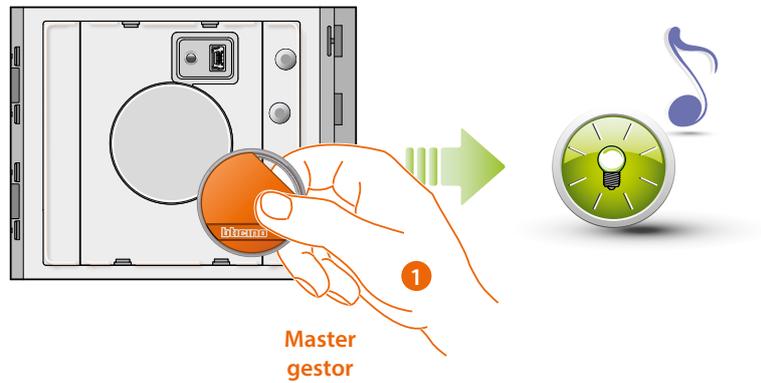
O LED vermelho lampeja e, em seguida, se apaga para indicar a execução do cancelamento.



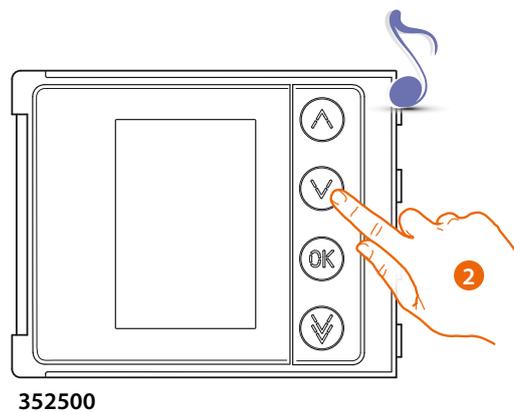
**O procedimento cancelará todos os crachás residentes memorizados.
Para um cancelamento selectivo utilizar o software TISferaDesign.**

Novo crachá master de apartamento (M = 01)

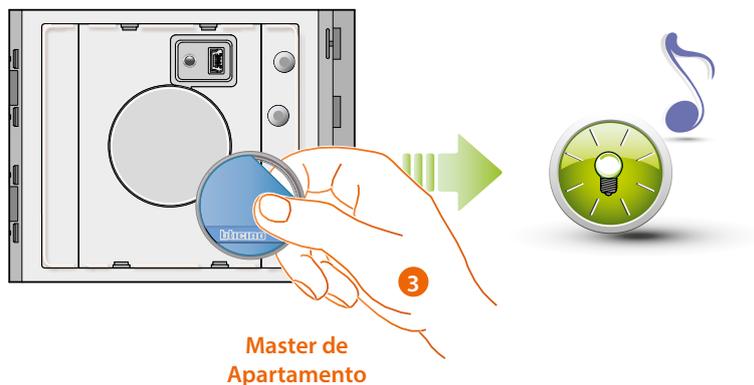
M= 01  gestão residentes por meio de master de apartamento.



1. **Aproximar o crachá gestor da instalação** ; O leitor emite um beep breve e o LED verde lampeja. A fase de programação é iniciada.



2. **Através do módulo teclado (352000, 352100) ou display (352500), seleccionar o apartamento** ao qual associar o crachá residente; o leitor emite um beep por confirmação.



3. Passar um novo **crachá gestor de apartamento** próximo ao leitor para a memorização. O lampejo do LED verde e um beep breve confirmam a memorização do crachá **master de apartamento**.



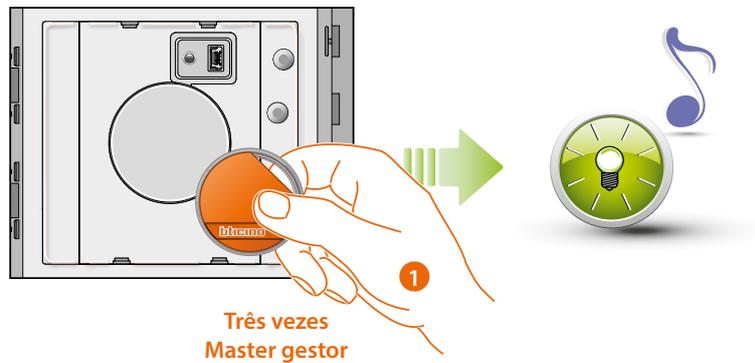
O LED verde permanece fixo por 2 segundos e, em seguida, se desliga.

Um beep breve e a desligação do LED indicam o fim da sequência de programação. O Leitor de Proximidade Sfera está pronto para o normal funcionamento.

- ! A sequência de programação deve iniciar dentro de 30 segundos e deve ser desenvolvida em uma única fase.

Cancelamento de crachás master de apartamento (M = 01)

M= 01  gestão residentes por meio de master de apartamento.



1. Aproximar ao leitor o **crachá gestor da instalação**; o dispositivo emite um beep e o LED verde lampeja. Repetir a operação por três vezes seguidas.



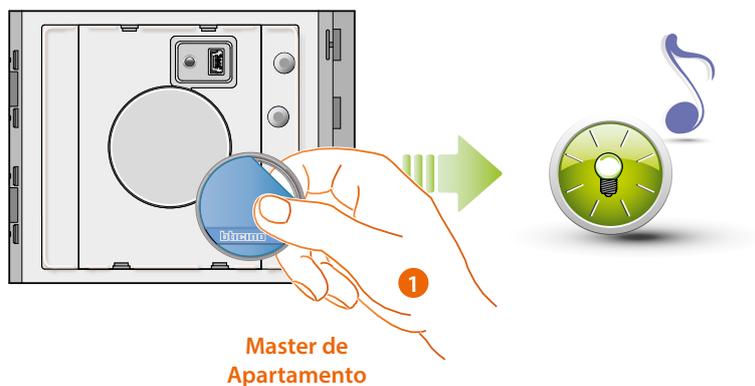
O dispositivo emite um beep longo de confirmação.
O LED vermelho lampeja e, em seguida, se apaga para indicar a execução do cancelamento.



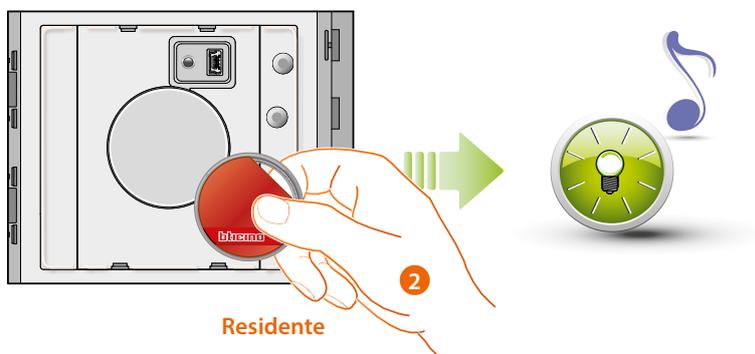
O procedimento cancelará todos os crachás passepartout e master de apartamento memorizados.
Para um cancelamento selectivo utilizar o software TiSferaDesign.

Novo crachá residente (M = 01)

M= 01  gestão residentes por meio de master de apartamento.



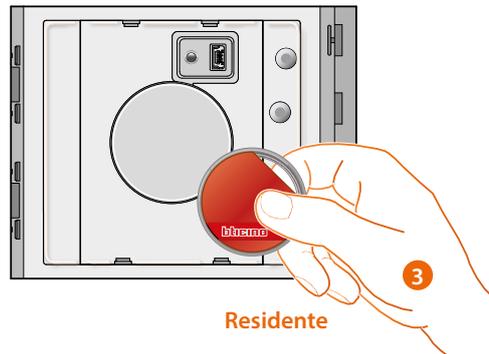
1. Aproximar o **crachá gestor do apartamento** ; o leitor emite um beep breve e o LED verde lampeja. A fase de programação é iniciada.



2. Passar um novo **crachá de residente** perto do leito, para a memorização. O lampejo do LED verde e um beep breve indicam a memorização do crachá residente.

Leitor de Proximidade Sfera

Manual de utilização e de instalação



3. Pode continuar a inserir outros crachás residentes (max 5 por apartamento), um após o outro.



4. Carregar brevemente o botão ou aguardar 30 segundos para sair do procedimento. Um beep breve e a desligação do LED indica o fim da sequência de programação. O Leitor de Proximidade Sfera está pronto para o normal funcionamento.

! A sequência de programação deve iniciar dentro de 30 segundos e deve ser desenvolvida em uma única fase.

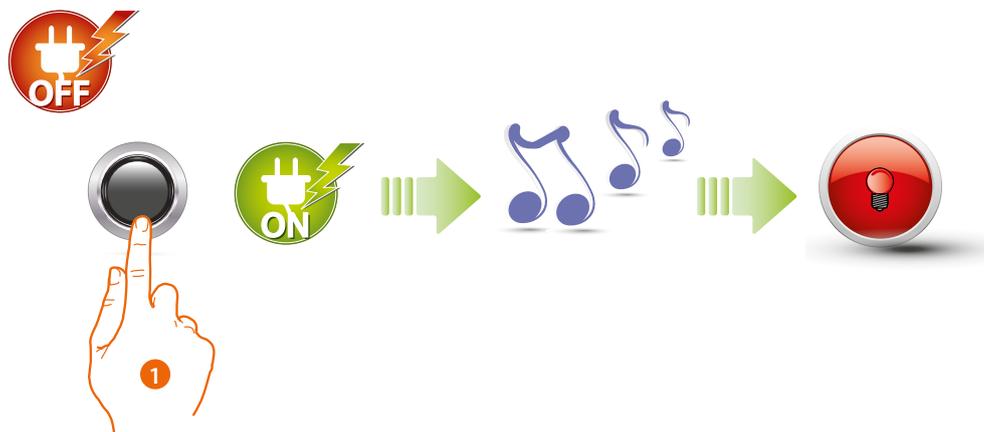
Cancelamento de crachás residentes (M = 01)

! Para o cancelamento dos crachás de residentes utilizar o software TiSferaDesign

Rearmamento

No caso que surgisse a necessidade de cancelar todos os crachás memorizados anteriormente, é possível rearmar o Leitor de Proximidade Sfera.

! Atenção: cortar a alimentação (BUS).

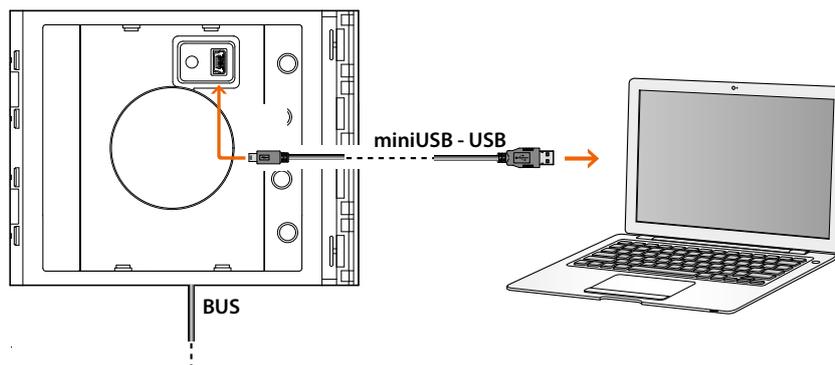


1. Cortar a alimentação (BUS); manter premido o botão de programação e em seguida reativar a alimentação. **Enquanto mantém o botão aguardar um bipre prolongado.** O LED vermelho acende-se fixo por 4 segundo.

Configuração por meio de software

Ligação ao PC

Para transferir a configuração efectuada com o software TiSferaDesign ou a actualização do firmware, ligar o Leitor de Proximidade Sfera ao PC utilizando um cabo USB-miniUSB.



Para a actualização do firmware é necessário alimentar o dispositivo.

Leitor de Proximidade Sfera ligado por meio de cabo USB é reconhecido pelo PC como porta virtual (VIRTUAL.COM).

BTicino SpA
Viale Borri, 231
21100 Varese
www.bticino.com
